



BRIDGE CAST X

Bedienungsanleitung

Inhaltsverzeichnis

BRIDGE CAST X Bedienungsanleitung	4
Die Bedienoberfläche (BRIDGE CAST X).....	6
Die Bedienoberfläche	6
Rückseite	11
Installieren der speziellen App und des Treibers.....	15
Informationen zur BRIDGE CAST App	15
Installieren der BRIDGE CAST app und des Treibers	16
Anschließen eines Rechners oder von externem Equipment und Vornehmen der Einstellungen.....	18
Anschließen an einen Rechner bzw. externes Equipment	18
Anpassen der Geräte-Einstellungen im Rechner	20
Anschließen an ein iPad/iPhone	22
Anschließen an eine Videospiel-Konsole	24
Anschließen von HDMI-Geräten und Ausgabe von Videosignalen über USB.....	26
■■■ App ■■■	27
Einstellen der Lautstärke (Home-Bildschirm).....	28
INPUT-Sektion	29
Registrieren eines Soundeffekts	31
OUTPUT-Sektion	33
Einstellen des Mikrofonsignals	34
Verwendung eines Mikrofons	34
Kalibrieren der Qualität des Mikrofonsignals (Cleanup)	36
Die Effekte für das Mikrofonsignal (Mic Effects)	38
Sichern der Mikrofoneffekt-Einstellungen als Preset	40
Exportieren einer Mikrofoneffekt-Preset-Datei	43
Einstellen des Game-Sounds.....	46
Abhören des Game Audio-Signal in Virtual Surround	46
Ausgabe des HDMI-Audiosignals eines Windows PC im 5.1/7.1-Format	48
Verändern des Game-Sounds mit den Equalizer	49
Sichern der Game-Einstellungen als Preset	51
Exportieren einer Game Preset-Datei	54
Einstellen des Voice Chat-Audiosignals.....	57
Verbessern der Verständlichkeit des Voice Chat-Sounds	57
CONTROL PAD-Einstellungen	58
Zuweisen von Funktionen für die Control Pads	58
Zuweisen von Hot Key-Funktionen	59
Liste der Befehle.....	60
Registrieren von Soundeffekten auf die Control Pads	62
Sichern der CONTROL PAD-Einstellungen als Preset	64
Exportieren einer CONTROL PAD Preset-Datei	67
Die Output-Einstellungen	70
Verändern der Einstellungen für die Audio-Ausgangssignale	70

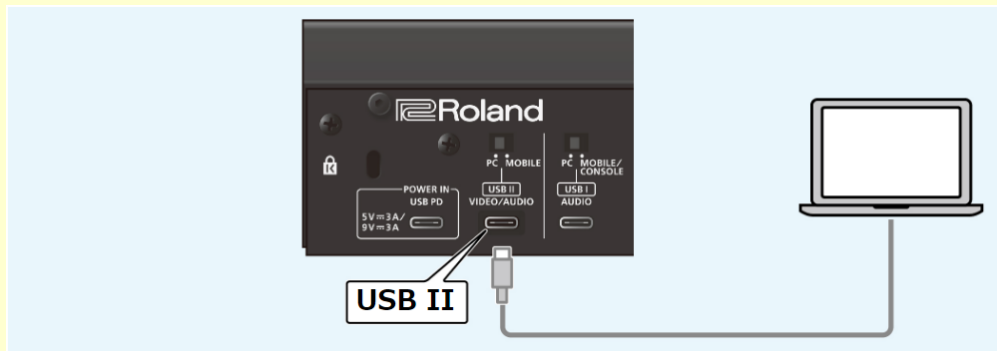
Gestalten eines Profils	71
Erstellen eines Profils	71
Exportieren eines Profils	75
System-Einstellungen	78
Erstellen einer Daten-Sicherheitskopie (Backup) bzw. Zurückübertragen der Backup-Daten in das Gerät	78
Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset)	82
Andere Einstellungen	83
Verwendung von Hintergrundmusik und Soundeffekten aus der Roland Cloud-Plattform (BGM CAST)	85
Anmelden in der Roland Cloud	85
Verwendung von Hintergrundmusik	86
Verwendung der Soundeffekte	88
Vornehmen der Einstellungen für die Roland Cloud und die Hintergrundmusik	90
■ ■ ■ Anhang ■ ■ ■	91
Technische Daten.....	92
Mixer-Blockdiagramm	95

BRIDGE CAST X Bedienungsanleitung

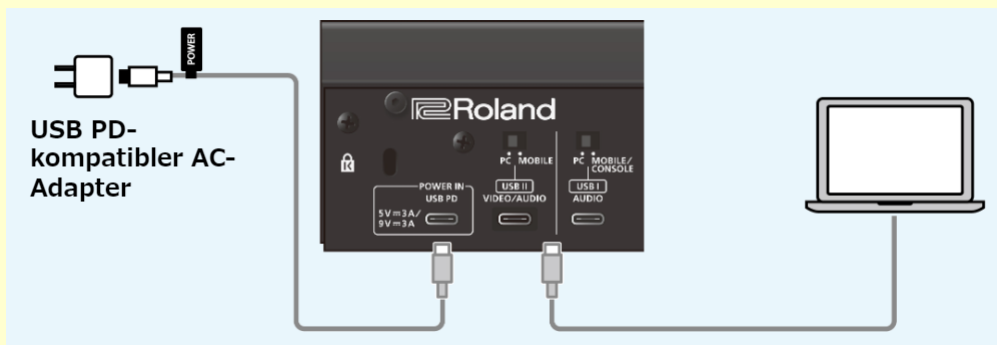


Die Stromversorgung für dieses Gerät

Sie können dieses Gerät über USB mit Strom versorgen, wenn der angeschlossene Rechner eine Leistung von 5 V/3 A bereit stellt. Schließen Sie den Rechner an den USB II-Anschluss an. Weitere Details finden Sie unter „[USB II-Anschluss](#)(P.11)“.



Wenn die USB-Stromversorgung über 5 V/3 A nicht möglich ist, schließen Sie einen USB PD-kompatiblen AC-Adapter (5 V/3 A oder 9 V/3 A) an den POWER IN-Anschluss an.



Über die spezielle „BRIDGE CAST“ App



Die BRIDGE CAST App ist eine spezielle App, mit der die Einstellungen für das Gerät durchgeführt werden und welche hilft, die Funktionen dieses Geräts zu nutzen (für Rechner mit Windows bzw. macOS).

Sie können mithilfe der App verschiedene Einstellungen vornehmen, u.a. die Qualität des Mikrofonsignals, den Charakter des Game- und Voice Chat Audio-Sounds, Erstellen von Backup-Daten sowie Zurückübertragen der Backup-Daten in das Gerät. Bevor Sie dieses Gerät verwenden, laden Sie die BRIDGE CAST App herunter und installieren Sie diese auf Ihrem Rechner. Weitere Details finden Sie unter „[Installieren der BRIDGE CAST app und des Treibers](#)(P.16)“.

Unterstützte Betriebssysteme

Gehen Sie auf die folgende Internetseite, um zu prüfen, welche Betriebssysteme unterstützt werden.

<https://roland.cm/bridgecastx>

Lesen Sie zuerst die Hinweise in den Abschnitten „SICHERHEITSHINWEISE“ und „WICHTIGE HINWEISE“ (im Informationsblatt „READ THIS FIRST“). Lesen Sie dann diese Anleitung ganz durch, um sich mit allen Funktionen des Geräts vertraut zu machen. Bewahren Sie die Anleitung zu Referenzzwecken auf.

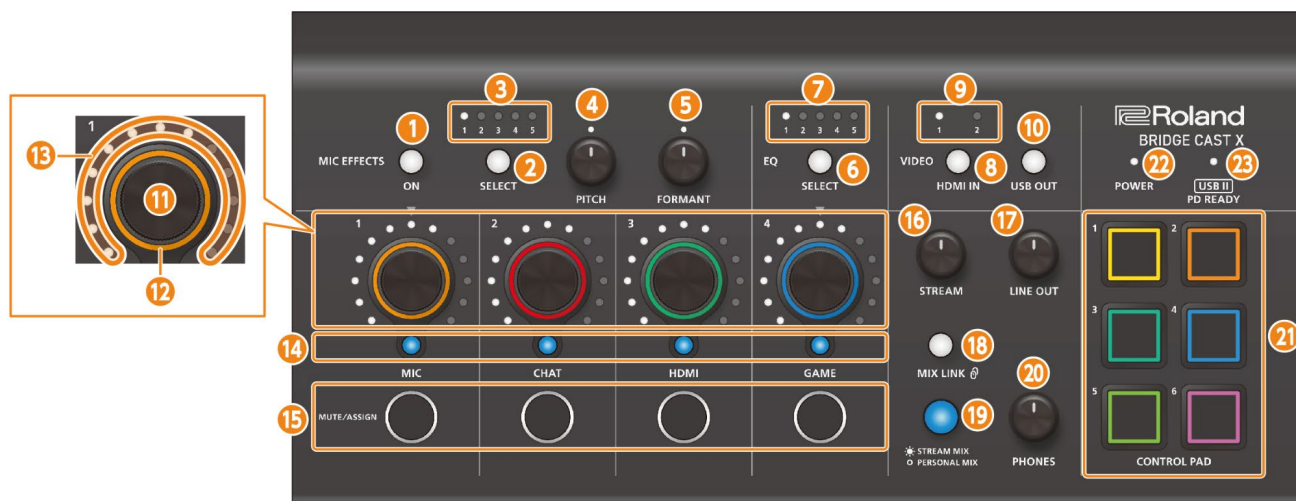
© 2024 Roland Corporation

Die Bedienoberfläche (BRIDGE CAST X)

In diesem Kapitel werden die Bezeichnungen der Komponenten des BRIDGE CAST und ihre jeweilige Funktionsweise erklärt.

- ▶ **Die Bedienoberfläche (P.6)**
- ▶ **Rückseite (P.11)**

Die Bedienoberfläche



Sie können die spezielle „BRIDGE CAST“ App verwenden, um Zugriff auf die Detail-Einstellungen zu haben. Weitere Details finden Sie unter „[Informationen zur BRIDGE CAST App \(P.15\)](#)“.

MIC EFFECTS-Bereich

Hier finden Sie die Einstellungen für die Mikrofon-Effekte und die Mikrofone, die Sie verwenden.

1. MIC EFFECTS [ON]-Taster

Dieser schaltet die Mikrofon-Effekte (Voice Changer, Reverb) ein bzw. aus. Wenn die Effekte eingeschaltet sind, leuchtet die Anzeige des Tasters.

Voice Changer	Dieser verändert die Tonhöhe und den Klangcharakter des Stimmensignals.
Reverb	Dieser fügt dem Sound einen zusätzlichen Raumhall-Effekt hinzu.

Auswahl des Mikrofon-Typs

Der Mikrofon-Typ muss eingestellt werden, um das Audio-Eingangssignal des Mikrofons zu erkennen. Halten Sie den MIC EFFECTS [ON]-Taster gedrückt und drehen Sie den CH [2]-Regler.

CH [2]-Regler	Typ des Mikrofons
Drehen des Reglers entgegen des Uhrzeigersinns (die linke Seite des Level Meter leuchtet)	Dynamisches Mikrofon (wenn die Phantomspeisung ausgeschaltet ist)
Drehen des Reglers im Uhrzeigersinn (die rechte Seite des Level Meter leuchtet)	Kondensator-Mikrofon (wenn die Phantomspeisung eingeschaltet ist)
	Headset

Wenn Sie ein dynamisches Mikrofon oder ein Kondensator-Mikrofon anschließen, das über Batterien mit Strom versorgt wird, setzen Sie den Phantom Power-Schalter auf „OFF“. Die angeschlossenen Mikrofone können ansonsten Fehlfunktionen aufweisen, wenn die Phantomspeisung eingeschaltet ist.

► **BRIDGE CAST App:** [Auswahl des Mikrofon-Typs](#)(P.34)

Einstellen der Eingangs-Empfindlichkeit (Sensitivity)

Halten Sie den MIC EFFECTS [ON]-Taster gedrückt und drehen Sie den CH [1]-Regler.

► **BRIDGE CAST App:** [Einstellen der Eingangs-Empfindlichkeit \(Sensitivity\)](#)(P.35)

2. MIC EFFECTS [SELECT]-Taster

Dieser ruft eine Preset-Einstellung für den Mikrofoneneffekt auf. Jedesmal, wenn Sie diesen Taster drücken, wird aufeinanderfolgend von 1–5 weiter geschaltet.

Informationen zu den Presets

Sie können die Effekteinstellungen für das Mikrofonsignal verändern und mithilfe der BRIDGE CAST App die Preset-Einstellungen überschreiben.

► [Sichern der Mikrofoneneffekt-Einstellungen als Preset](#)(P.40)

3. MIC EFFECTS 1–5-Anzeigen

Die leuchtende Anzeige bezeichnet die Auswahl der selektierten Preset-Nummer des Mikrofon-Effekts.

4. [PITCH]-Regler

Dieser verändert die Tonhöhe des Voice Changer-Effekts (nach oben oder unten).

► **BRIDGE CAST App:** [Verändern des Audiosignals \(Voice Changer\)](#)(P.38)

5. [FORMANT]-Regler

Dieser verändert den Formanten des Stimmensignals.

► **BRIDGE CAST App:** [Verändern des Audiosignals \(Voice Changer\)](#)(P.38)

EQ-Bereich

Mithilfe des Equalizer können die Klangfrequenzen des am USB-Anschluss anliegenden Game Sound-Signals (Eingangsquelle: GAME^{*1}) und des über die HDMI IN 1/2-Anschlüsse eingehenden Game Audio-Signals (Eingangsquelle: HDMI^{*1}) verändert werden.

*1: Der Equalizer wirkt nur auf den Game-Sound, der an den PERSONAL MIX Bus geleitet wird.

6. EQ [SELECT]-Taster

Dieser ruft die Equalizer-Presets auf. Jedesmal, wenn Sie diesen Taster drücken, werden die Einstellungen 1–5 und OFF aufeinanderfolgend weiter geschaltet.

Informationen zu den Presets

Sie können die Equalizer-Einstellungen verändern und mithilfe der BRIDGE CAST App die Preset-Einstellungen überschreiben.

► [Sichern der Game-Einstellungen als Preset](#)(P.51)

7. EQ 1–5-Anzeigen

Die leuchtende Anzeige bezeichnet die Auswahl der selektierten Preset-Nummer des Equalizer.

VIDEO-Bereich

Mit diesen Controllern können Sie das Video-Eingangssignal umschalten und die Ausgabe des Videosignals ein- und ausschalten.

8. VIDEO [HDMI IN]-Taster

Dieser wählt das Video-Eingangssignal aus. Drücken Sie diesen Taster, um zwischen 1 (HDMI IN 1) und 2 (HDMI IN 2) umzuschalten.

9. VIDEO 1, 2-Anzeigen

Diese zeigen an, welcher Video-Eingang aktuell ausgewählt ist.

10. VIDEO [USB OUT]-Taster

Dieser schaltet die Video-Ausgabe für den USB II-Anschluss ein bzw. aus.

Status des VIDEO [USB OUT]-Tasters	Video-Ausgabe	VIDEO [USB OUT]-Taster Bedienvorgang
erloschen	Der Rechner erkennt das BRIDGE CAST X nicht als Gerät, das ein Videosignal ausgibt.	Es wird kein Videosignal ausgegeben. Wenn die Anzeige dieses Tasters erloschen ist, leuchtet diese, wenn der Taster gedrückt wird.
leuchtet	Der Rechner erkennt das BRIDGE CAST X als Gerät, das ein Videosignal ausgibt.	Das am HDMI IN 1- oder 2-Anschluss anliegende Videosignal wird über den USB II-Anschluss ausgegeben. Wenn die Anzeige dieses Taster leuchtet und Sie dann den Taster drücken, blinkt die Taster-Anzeige. Wenn Sie dann diesen Taster mehrfach hintereinander drücken, wechselt die Anzeige zwischen „leuchten“ und „blinken“. Wenn die Anzeige dieses Taster leuchtet und Sie dann den Taster gedrückt halten, erlischt die Taster-Anzeige.
blinkt	Der Rechner erkennt das BRIDGE CAST X als Gerät, das ein Videosignal ausgibt.	Über den USB II-Anschluss wird eine schwarze Bildschirmanzeige ausgegeben. Wenn die Anzeige dieses Taster blinkt und Sie dann den Taster gedrückt halten, erlischt die Taster-Anzeige.

Um ein Videosignal über den USB II-Anschluss ausgeben zu können, stellen Sie das an den HDMI IN 1/2-Anschlüssen anliegende Signal auf 4K/60 Hz oder 1080P/60 Hz. Es wird kein Videosignal über die USB-Anschlüsse ausgegeben, wenn das eingehende Videosignal nicht eine der Auflösungen 4K/60 Hz oder 1080P/60 Hz besitzt.

Mixer-Bereich

In diesem Bereich können Sie die Eingangsquellen für die Kanäle 1–4 auswählen und die Ausgangs-Lautstärken einstellen.

Die Eingangs- und Ausgangs-Einstellungen können für jeden Bus verändert werden (STREAM MIX, PERSONAL MIX).

Informationen zu den Bussen

Als „Bus“ bezeichnet man den Zielbereich, an den das Audiosignal einer Eingangsquelle geleitet wird.

Das Gerät besitzt zwei Busse: den „STREAM MIX“-Bus und den „PERSONAL MIX“-Bus. Der STREAM MIX-Bus kann für Streaming-Einstellungen und der PERSONAL MIX-Bus für Monitor-Einstellungen verwendet werden. Stellen Sie jeden Bus nach Ihren Vorstellungen ein.

Das an die Busse geleitete Audiosignal wird als gemischtes Signal (Mix) ausgegeben.

- * Das Mikrofonsignal kann ausgegeben werden, ohne einen Bus durchlaufen zu müssen (d.h., dass das Mikrofonsignal nicht mit den anderen Audiosignalen gemischt wird). Das Mikrofonsignal kann für Gespräche (chats) verwendet werden.

11. CH [1]–[4]-Regler

Mit diesen Reglern werden die Lautstärken der Eingangssignale der Kanäle eingestellt.

Stellen Sie die Eingangsquelle bei „[Input Source](#)(P.30)“ ein, über den Home-Bildschirm der BRIDGE CAST app → „CH.1“–„CH.4“.

12. CH 1–4-Farbanzeigen

Diese zeigen den Stummschalt-Status der Kanäle an.

Diese Anzeigen leuchten, wenn die Stummschaltung aufgehoben ist und blinken, wenn die Stummschaltung aktiv ist.

Sie können die Farbe der Anzeige bestimmen. Stellen Sie dafür den Parameter „[LED Color Sliders](#)(P.30)“ ein, über den HOME-Reiter der BRIDGE CAST app → „CH.1“– „CH.4“.

Sie können auch erreichen, dass die Anzeigen erlöschen, wenn die Stummschaltung aktiviert wird. Gehen Sie dafür auf den „SYSTEM“-Reiter in der BRIDGE CAST app und stellen Sie den Parameter „[MUTE DISPLAY](#)(P.83)“ ein.

13. CH 1–4 Level Meter

Diese zeigen die Eingangspegel der einzelnen Kanäle an. Wenn Sie einen der CH [1]–[4]-Regler bewegen, wird die Lautstärke angezeigt.

Sie können die Level Meter abschalten, so dass nur die Lautstärke angezeigt wird. Die Level Meter-Einstellungen finden Sie im Menu-Bildschirm der BRIDGE CAST App bei „SYSTEM“ → „[INDICATOR TYPE](#)(P.83)“.

14. CH 1–4 Bus-Anzeigen

Diese Anzeigen leuchten bzw. erlöschen und zeigen an, welchem Bus ein Kanal zugeordnet ist.

Wählen Sie für jeden Kanal den gewünschten Bus über die Bus-Auswahltaster aus.

leuchtet	STREAM MIX-Bus
erloschen	PERSONAL MIX-Bus

Wenn die Eingangsquelle „MIC“ ist (Mic Audio)

Die Busse werden wie folgt umgeschaltet.

leuchtet	STREAM MIX-Bus	–
erloschen	PERSONAL MIX-Bus	Wählen Sie das Quellsignal mit dem MIC/PERSONAL-Auswahltaster (P.29) in der BRIDGE CAST App aus.
	Mikrofonsignal (wird nicht durch einen Bus geleitet)	

15. MUTE/ASSIGN [1]–[4]-Taster

Verwenden Sie diese Taster, um das Audiosignal stummzuschalten und die den Tastern zugewiesenen Funktionen zu nutzen.

Stellen Sie die Funktionen der MUTE/ASSIGN [1]–[4]-Taster bei „[MUTE/ASSIGN Taster-Funktionen](#)(P.30)“ ein (über den Home-Bildschirm → „CH.1“–„CH.4“ in der BRIDGE CAST app).

MUTE/ASSIGN 1–4-Anzeigen

Diese Anzeigen erlöschen, wenn die den MUTE/ASSIGN [1]–[4]-Tastern zugewiesene Stummschalt-Funktion aktiviert wird.

16. [STREAM]-Regler

Dieser bestimmt die Lautstärke des STREAM MIX Bus-Signals, das über den USB-Anschluss ausgegeben wird.

17. [LINE OUT]-Regler

Dieser bestimmt die Lautstärke des Audiosignals, das über die LINE OUT-Buchse ausgegeben wird.

18. [MIX LINK]-Taster

Dieser verbindet bzw. trennt die Verbindung beider Busse (STREAM MIX, PERSONAL MIX). Wenn die Busse verbunden sind, leuchtet die Taster-Anzeige.

Wenn die Busse miteinander verbunden sind, können Sie den Eingangspegel einstellen und dabei die Lautstärke-Balance beider Busse beibehalten.

Wenn die Eingangsquelle auf „MIC“ gestellt ist, werden das Mikrofonsignal (das nicht durch einen Bus geleitet wird), der STREAM MIX-Bus und der PERSONAL MIX-Bus miteinander verbunden.

19. Bus-Auswahltaster

Über diese Taster wird der zu verwendende Bus (STREAM MIX, PERSONAL MIX) ausgewählt. Die Bus-Signale, die an den Kopfhörer bzw. das Headset geleitet werden, werden gleichzeitig umgeschaltet. Die Taster leuchten bzw. erlöschen und zeigen an, welcher Bus verwendet wird.

leuchtet	STREAM MIX-Bus
erloschen	PERSONAL MIX-Bus

Die Anzeigen der CH 1–4-Auswahltaster leuchten bzw. erlöschen entsprechend.

20. [PHONES]-Regler

Dieser bestimmt die Lautstärke des Kopfhörers bzw. Headset.

HINWEIS

Sie können die maximale Lautstärke für den Kopfhörer bzw. das Headset einstellen. Stellen Sie diesen Wert bei „SYSTEM“ → „PHONES GAIN(P.83)“ im Menu-Bildschirm der BRIDGE CAST App ein.

* Bevor Sie diesen Wert einstellen, regeln Sie die Lautstärke des Kopfhörers bzw. Headset auf Minimum.

CONTROL PAD-Bereich

Über die Control Pads können verschiedene Funktionen ausgeführt werden.

21. CONTROL PAD [1]–[6]

Wenn Sie eines dieser Pads drücken, wird die entsprechend zugewiesene Funktion ausgeführt. Stellen Sie die Funktionen für die Control Pads [1]–[6] bei „CONTROL PAD(P.58)“ im Menu-Bildschirm der BRIDGE CAST App ein

POWER-Bereich

In diesem Bereich wird der Status der Stromversorgung des BRIDGE CAST X angezeigt.

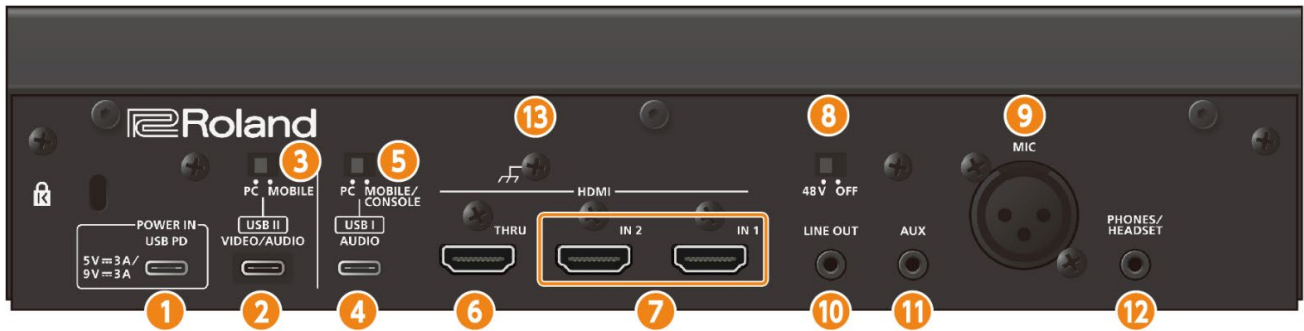
22. POWER-Anzeige

Diese Anzeige leuchtet, wenn das BRIDGE CAST X eine ausreichende Stromversorgung über den POWER IN- oder USB II-Anschluss erhält.

23. USB II PD READY-Anzeige

Diese Anzeige leuchtet, wenn ein am USB II-Anschluss angeschlossenes Smartphone mit Strom versorgt werden kann.

Rückseite



Informationen über die beigefügten USB-Kabel

Diesem Gerät sind zwei USB-Kabel beigefügt. Das USB-Kabel mit dem „POWER“-Etikett unterstützt USB 2.0, das andere USB-Kabel unterstützt USB 3.2.

- * Verwenden Sie die beigefügten USB-Kabel nicht mit anderen Geräten.

1. POWER IN-Anschluss (USB Type-C[®])

Verbinden Sie das mit dem „POWER“-Etikett beigefügte Kabel (USB Type-C[®] to USB Type-C[®]) mit einem AC-Adapter, der die PD (Power Delivery)-Funktionalität unterstützt (handelsübliches Zubehör). Wenn Sie einen AC-Adapter mit PD (Power Delivery)-Funktionalität anschließen, wird das Gerät automatisch eingeschaltet und die POWER-Anzeige auf der Bedienoberfläche leuchtet auf.

WICHTIG

- Stellen Sie sicher, dass Sie das USB-Kabel mit dem „POWER“-Etikett verwenden.
- Verwenden Sie einen USB PD-kompatiblen AC-Adapter mit einer Ausgangsleistung von 5 V/3 A oder 9 V/3 A.
- Mithilfe eines USB PD-kompatiblen AC-Adapters mit einer Ausgangsleistung von mindestens 9 V/3 A können Sie ein mit dem USB II-Anschluss verbundenes Smartphone mit Strom versorgen, wenn dieses die USB PD Power Role Swap-Funktionalität unterstützt. Die USB II PD READY-Anzeige auf der Bedienoberfläche leuchtet auf, wenn dieses Gerät das angeschlossene Smartphone mit Strom versorgt.

HINWEIS

Sie können das Gerät auch über USB Bus Power mit Strom versorgen, ohne einen USB PD-kompatiblen AC-Adapter anschließen zu müssen. Weitere Details finden Sie unter „[USB II-Anschluss](#)“.

2. USB II-Anschluss (USB Type-C[®])

Verwenden Sie das beigefügte USB Type-C[®] to USB Type-C[®]-Kabel, um das Gerät mit einem Rechner oder einem Mobilgerät (z.B. Smartphone) zu verbinden.

Sie müssen den [USB II Anschluss-Schalter](#) auf die Position stellen, die dem angeschlossenen Gerät entspricht.

Informationen zu Stromversorgung über Bus Power

Dieses Gerät kann über Bus Power mit Strom versorgt werden. Sie können dieses Gerät über USB mit Strom versorgen, wenn der angeschlossene Rechner eine Leistung von 5 V/3 A bereit stellt. In diesem Fall benötigen Sie keinen USB PD-kompatiblen AC-Adapter für den POWER IN-Anschluss.

Wenn Sie das Gerät nicht über Bus Power mit Strom versorgen können, das Gerät nicht stabil arbeitet oder Sie über USB ein Mobilgerät anschließen möchten, schließen Sie einen USB PD-kompatiblen Adapter an den POWER IN-Anschluss an.

3. USB II-Verbindungsschalter

Wählen Sie abhängig vom am USB II-Anschluss angeschlossenen Gerät die Einstellung „PC“ oder „MOBILE“.
Das Gerät stellt nach Einschalten den Status des USB II-Verbindungsschalters fest. Verändern Sie nicht die Position dieses Schalters nach Einschalten des Geräts.

PC: wenn ein Rechner angeschlossen ist

Sie können in diesem Fall Audio- und MIDI-Daten zwischen mehreren Geräten senden und empfangen.

Audioeingangs-Buchse (Quelle)	Audioausgangs-Buchse	MIDI-Eingang / Ausgang	Keyboard (HID)-Ausgabe	Video-Ausgabe
CHAT GAME MUSIC SYSTEM	MIC (Mikrofonsignal: wird nicht durch einen Bus geleitet) STREAM (STREAM MIX-Bus Audiosignal) PERSONAL (PERSONAL MIX-Bus Audiosignal)	BRIDGE CAST X CTRL (zum Senden bzw. Empfangen von MIDI-Meldungen) <ul style="list-style-type: none"> • Welche MIDI-Meldungen gesendet bzw. empfangen werden können, können Sie der Tabelle „MIDI Implementation Chart“ (PDF) entnehmen. https://roland.cm/bridgecast_om • „BRIDGE CAST X-II CTRL“ und „BRIDGE CAST X-II APP“ werden als MIDI-Geräte erkannt, wenn diese von einer auf einem Rechner installierten MIDI-kompatiblen App gesteuert werden. 	gibt den Tastaturbefehl aus, der dem Control Pad zugewiesen ist.	gibt das unveränderte Video-Eingangssignal aus, das über die HDMI IN 1, 2-Anschlüsse empfangen wird. * Um ein Videosignal über den USB-Anschluss ausgeben zu können, stellen Sie das an den HDMI IN 1/2-Anschlüssen anliegende Signal auf 4K/60 Hz oder 1080P/60 Hz. Es wird kein Videosignal über die USB-Anschlüsse ausgegeben, wenn das eingehende Videosignal nicht eine der Auflösungen 4K/60 Hz oder 1080P/60 Hz besitzt.

Wenn Sie die Einstellung „PC“ verwenden, muss vorher der spezielle Treiber installiert worden sein.

► [Installieren der BRIDGE CAST app und des Treibers](#)(P.16)

MOBILE: bei Verwendung einer Videospiele-Konsole, eines iPad oder iPhone.

Sie können die nachfolgenden Audiosignale senden und empfangen.

Sie können bei der Einstellung „MOBILE“ auch einen Rechner anschließen.

Audioeingangs-Buchse (Quelle)	Audioausgangs-Buchse
CONS/MOBI (CONSOLE/MOBILE)	MIC (Mikrofonsignal; wird nicht an einen Bus geleitet) oder STREAM (STREAM MIX Bus-Audiosignal) Stellen Sie das über USB auszugebende Audiosignal bei „OUTPUT“ → „USB OUT MODE (MOBILE/CONSOLE)“ im Menu-Bildschirm der BRIDGE CAST App ein.

4. USB I-Anschluss (USB Type-C[®])

Verwenden Sie das beigegefügte USB Type-C[®] to USB Type-C[®] -Kabel, um das Gerät mit einem Rechner, einem Mobilgerät (z.B. Smartphone) oder einer Spiele-Konsole zu verbinden.

Der [USB I-Verbindungsschalter](#) muss auf die Position des angeschlossenen Geräts gesetzt werden.

5. USB I-Verbindungsschalter

Wählen Sie abhängig vom am USB I-Anschluss angeschlossenen Gerät die Einstellung „PC“ oder „CONSOLE/MOBILE“. Das Gerät stellt nach Einschalten den Status des USB I-Verbindungsschalters fest. Verändern Sie nicht die Position dieses Schalters nach Einschalten des Geräts.

PC: wenn ein Rechner angeschlossen ist

Sie können in diesem Fall Audio- und MIDI-Daten zwischen mehreren Geräten senden und empfangen.

Audioeingangs-Buchse (Quelle)	Audioausgangs-Buchse	MIDI-Eingang / Ausgang	Keyboard (HID)-Ausgabe
CHAT GAME MUSIC SYSTEM	MIC (Mikrofonsignal: wird nicht durch einen Bus geleitet) STREAM (STREAM MIX-Bus Audiosignal) PERSONAL (PERSONAL MIX- Bus Audiosignal)	BRIDGE CAST X CTRL (zum Senden bzw. Empfangen von MIDI-Meldungen) <ul style="list-style-type: none"> • Welche MIDI-Meldungen gesendet bzw. empfangen werden können, können Sie der Tabelle „MIDI Implementation Chart“ (PDF) entnehmen. https://roland.cm/bridgecast_om • „BRIDGE CAST X-I CTRL“ und „BRIDGE CAST X-I APP“ werden als MIDI-Geräte erkannt, wenn diese von einer auf einem Rechner installierten MIDI-kompatiblen App gesteuert werden. 	gibt den Tastaturbefehl aus, der dem Control Pad zugewiesen ist.

Wenn Sie die Einstellung „PC“ verwenden, muss vorher der spezielle Treiber installiert worden sein.

► [Installieren der BRIDGE CAST app und des Treibers](#)(P.16)

CONSOLE/MOBILE: bei Verwendung einer Videospiele-Konsole, eines iPad oder iPhone.

Sie können die nachfolgenden Audiosignale senden und empfangen.

Sie können bei der Einstellung „CONSOLE/MOBILE“ auch einen Rechner anschließen.

Audioeingangs-Buchse (Quelle)	Audioausgangs-Buchse
CONSOLE/MOBILE	MIC (Mikrofonsignal; wird nicht an einen Bus geleitet) oder STREAM (STREAM MIX Bus-Audiosignal) Stellen Sie das über USB auszugebende Audiosignal bei „OUTPUT“ → „ USB OUT MODE (MOBILE/CONSOLE) “ im Menu-Bildschirm der BRIDGE CAST App ein.

6. HDMI THRU-Anschluss

Verbinden Sie diese Buchse mit einem externen Video-Bildschirm oder einem ähnlichen Gerät. Über diesen Anschluss werden die über die HDMI IN 1/2-Anschlüsse eingehenden Videosignale unverändert ausgegeben.

7. HDMI IN 1, 2-Anschlüsse

Schließen Sie hier Geräte an wie Videokameras (SLR-Kamera), Video-Spielekonsole, Mobilgerät (z.B. Smartphone oder Rechner).

Verwenden Sie für den Anschluss eines Mobilgeräts ein HDMI-Adapterkabel.

8. Phantom Power-Schalter

Dieser Schalter bestimmt, ob das Gerät eine Phantomspeisung für ein Kondensator-Mikrofon zur Verfügung stellt. Verwenden Sie die Einstellung „48 V“, wenn Sie an der MIC-Buchse ein Kondensator-Mikrofon angeschlossen haben, das eine Phantomspeisung benötigt.

Wenn Sie ein dynamisches Mikrofon oder ein Kondensator-Mikrofon anschließen, das über Batterien mit Strom versorgt wird, setzen Sie den Phantom Power-Schalter auf „OFF“. Die angeschlossenen Mikrofone können ansonsten Fehlfunktionen aufweisen, wenn die Phantomspeisung eingeschaltet ist.

9. LINE OUT-Buchse (Miniklinke stereo)

Verbinden Sie diese Buchse mit einem Lautsprechersystem oder anderem Audio-Equipment. Dieses ist ein 3,5 mm Stereo-Miniklinken-Anschluss.

Stellen Sie das auszugebende Audiosignal bei „OUTPUT“ → „[LINE OUT MODE](#)(P.70)“ im Menu-Bildschirm der BRIDGE CAST App ein.

10. AUX-Buchse (4-adrig Stereo-Miniklinke)

Verbinden Sie diese Buchse mit einem externen Audiogerät (Tablet, Smartphone usw.). Diese Buchse ist kompatibel zu 4-adrigen 3,5 mm Ministeckern (TRRS).

Wenn Sie ein 4-adriges Miniklinken-Kabel verwenden, können Sie das Audiosignal des Smartphone empfangen und das Mikrofonsignal (Mono Mix) an das Smartphone leiten.

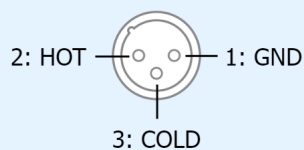
Wenn Sie ein 3-adriges Miniklinken-Kabel verwenden, können Sie nur Audiosignale empfangen.

11. MIC-Anschluss (XLR)

Schließen Sie hier ein Mikrofon an. Wenn Sie an die MIC-Buchse ein Kondensator-Mikrofon anschließen, welches eine Phantomspeisung benötigt, aktivieren Sie diese (+48 V).

Die Phantomspeisung dieses Geräts beträgt DC 48 V, 6 mA max.

Pin-Belegung der MIC-Buchse



Sie müssen für das Mikrofonsignal den Mikrofontyp und die Eingangs-Empfindlichkeit einstellen.

► **BRIDGE CAST** App: [Verwendung eines Mikrofons](#)(P.34)

► Bedienvorgänge an diesem Gerät: [Auswahl des Mikrofon-Typs](#)(P.6), [Einstellen der Eingangs-Empfindlichkeit für das Mikrofon \(Sensitivity\)](#)(P.7)

12. PHONES/HEADSET Buchse (4-adrig Stereo-Miniklinke)

Schließen Sie hier einen Kopfhörer oder ein Headset an. Das Audiosignal des verwendeten Bus wird über diese Buchse ausgegeben.

Wenn Sie ein Headset verwenden, wird das Audiosignal des Headset-Mikrofons eingespeist.

Verwenden Sie ein Headset mit 3,5 mm CTIA-Typ Ministecker (4-adrig).

Sie müssen für das Mikrofonsignal den Mikrofontyp und die Eingangs-Empfindlichkeit einstellen.

► **BRIDGE CAST** App: [Verwendung eines Mikrofons](#)(P.34)

► Bedienvorgänge an diesem Gerät: [Auswahl des Mikrofon-Typs](#)(P.6), [Einstellen der Eingangs-Empfindlichkeit für das Mikrofon \(Sensitivity\)](#)(P.7)

13. Erdungsanschluss

Dieser Anschluss ermöglicht die Verbindung zu einem geerdeten Gegenstand.

Installieren der speziellen App und des Treibers

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie mithilfe der „BRIDGE CAST“ App die Einstellungen dieses Geräts verändern können und den speziellen Treiber installieren.

- ▶ [Informationen zur BRIDGE CAST App\(P.15\)](#)
- ▶ [Installieren der BRIDGE CAST app und des Treibers\(P.16\)](#)

Informationen zur BRIDGE CAST App



Die BRIDGE CAST App ist eine spezielle App, mit der die Einstellungen für das Gerät durchgeführt werden und welche hilft, die Funktionen dieses Geräts zu nutzen (für Rechner mit Windows bzw. macOS).

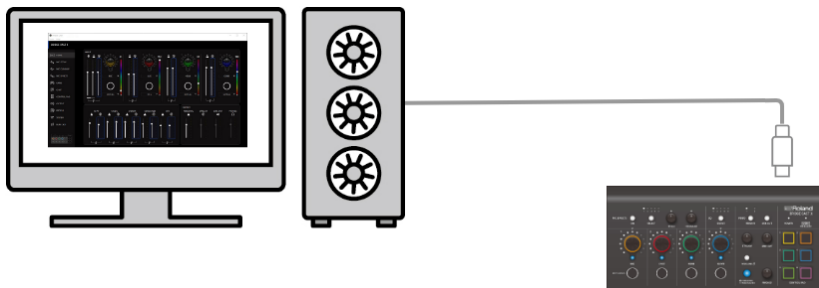
Sie können mithilfe der App die Klangqualität des Mikrofonsignals einstellen, z.B. Unterdrücken von Nebengeräuschen oder Abgleichen der Lautstärke des Mikrofonsignals.

Sie können mithilfe der App auch verschiedene Einstellungen vornehmen, z.B. den Charakter des Game- und Voice Chat Audio-Sounds, Erstellen von Backup-Daten sowie Zurückübertragen der Backup-Daten in das Gerät.

Siehe „[Installieren der BRIDGE CAST app und des Treibers\(P.16\)](#)“ für weitere Informationen zum Download und Installation der BRIDGE CAST App.

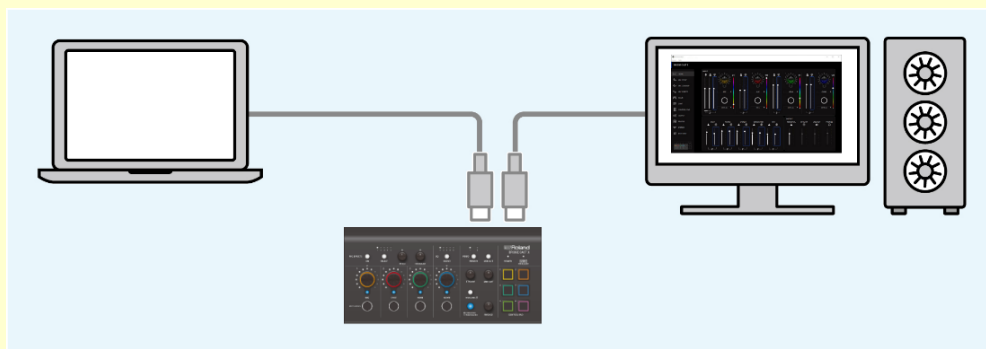
Sie können die BRIDGE CAST App verwenden, um dieses Gerät über einen über USB angeschlossenen Rechner zu steuern.

- ▶ [Anschließen an einen Rechner bzw. externes Equipment\(P.18\)](#)



Zusätzliche Hinweise zur BRIDGE CAST app

Sie können die BRIDGE CAST App auf zwei Rechnern installieren, die mit den USB I- und USB II-Anschlüssen verbunden sind. Sie können die app aber nur auf einem der Rechner öffnen (der zuerst verwendete Rechner erhält Priorität).



Installieren der BRIDGE CAST app und des Treibers

Um dieses Gerät zu bedienen und dessen Einstellungen zu verändern, installieren Sie die „BRIDGE CAST“ App auf Ihrem Rechner. Sie benötigen einen speziellen Treiber, um dieses Gerät an einen Computer anzuschließen und mehrere Audioquellen zu verwalten.

USB I, II-Verbindungsschalter	Treiber	USB-Eingang/Ausgang
PC	Spezieller Treiber	Audio: 4 Input/3 Output, MIDI, Video (nur USB II), Keyboard (HID) Output
USB I: MOBILE USB II: MOBILE/CONSOLE	Standard OS-Treiber	Audio: 1 Input/1 Output, Video (nur USB II)

HINWEIS

Wenn Sie die App auf einem Rechner installiert haben, können Sie diesen mit dem USB I- oder USB II-Anschluss verbinden.

► [Windows-Anwender](#)

► [Mac-Anwender](#)

■ Windows-Anwender

Herunterladen und Installieren der speziellen App und des Treibers

1. **Starten Sie das Browser-Programm und rufen Sie die folgende Internetseite auf.**
<https://roland.cm/bridgecastx>
2. **Suchen Sie dort nach „BRIDGE CAST X USB Driver Ver.xxx for Windows 10/11“ und klicken Sie auf den link.**
3. **Entpacken Sie die komprimierte Datei durch rechts-klicken und wählen Sie „Extract All“.**
4. **Doppelklicken Sie die Setup-Datei.**
5. **Folgen Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm, um den speziellen Treiber zu installieren.**
6. **Setzen Sie den USB I- oder USB II Anschluss-Schalter auf „PC“, abhängig davon, mit welchem USB-Anschluss der Rechner verbunden ist.**
7. **Verbinden Sie den Rechner mit dem USB-Anschluss, dessen Schalter auf „PC“ gesetzt ist und schalten Sie das Gerät ein.**

* Sie müssen für die an USB I und USB II angeschlossenen Geräte nicht zwei separate Treiber installieren.

Herunterladen der BRIDGE CAST App

1. **Starten Sie das Browser-Programm und rufen Sie die folgende Internetseite auf.**
<https://roland.cm/bridgecastx>
2. **Suchen Sie dort nach „BRIDGE CAST APP Ver.xxx for Windows“ und klicken Sie auf den link.**
„xxx“ bezeichnet die Versionsnummer.
3. **Folgen Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm, um die BRIDGE CAST App herunterzuladen.**

Installieren der BRIDGE CAST App

1. **Entpacken Sie die komprimierte Datei durch rechts-klicken und wählen Sie „Extract All“.**
2. **Öffnen Sie den dekomprimierten Ordner und doppelklicken Sie auf das „Roland_BRIDGE_CAST_Installer.exe“ Installations-Programm.**
3. **Folgen Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm, um die BRIDGE CAST App zu installieren.**

Wenn Sie eine Bestätigungs-Abfrage für das Anwenderkonto sehen, klicken Sie auf „Yes“.

■ Mac -Anwender

Herunterladen und Installieren der speziellen App und des Treibers

1. **Starten Sie das Browser-Programm und rufen Sie die folgende Internetseite auf.**
<https://roland.cm/bridgecastx>
2. **Suchen Sie dort nach „BRIDGE CAST X Treiber Ver.xxx for macOS“ und klicken Sie auf den link.**
„xxx“ bezeichnet die Versionsnummer.
3. **Folgen Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm, um den speziellen Treiber herunterzuladen.**
4. **Doppelklicken Sie auf die komprimierte Datei, um diese zu entpacken.**
5. **Öffnen Sie den dekomprimierten Ordner und doppelklicken Sie auf die Datei „BRIDGECAST_USBDriver.pkg“.**
6. **Folgen Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm, um den speziellen Treiber zu installieren.**
7. **Setzen Sie den USB I- oder USB II Anschluss-Schalter auf „PC“, abhängig davon, mit welchem USB-Anschluss der Rechner verbunden ist.**
8. **Verbinden Sie den Rechner mit dem USB-Anschluss, dessen Schalter auf „PC“ gesetzt ist und schalten Sie das Gerät ein.**

* Sie müssen für die an USB I und USB II angeschlossenen Geräte nicht zwei separate Treiber installieren.

Herunterladen der BRIDGE CAST App

1. **Starten Sie das Browser-Programm und rufen Sie die folgende Internetseite auf.**
<https://roland.cm/bridgecastx>
2. **Suchen Sie dort nach „BRIDGE CAST APP Ver.xxx for macOS“ und klicken Sie auf den link.**
„xxx“ bezeichnet die Versionsnummer.
3. **Folgen Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm, um die BRIDGE CAST App herunterzuladen.**

Installieren der BRIDGE CAST App

1. **Doppelklicken Sie auf die komprimierte Datei der BRIDGE CAST App, welche Sie heruntergeladen haben, um diese zu entpacken.**
2. **Doppelklicken Sie auf die Datei „Roland_BRIDGE_CAST.dmg“.**
3. **Folgen Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm, um die BRIDGE CAST App zu installieren.**

Anschließen eines Rechners oder von externem Equipment und Vornehmen der Einstellungen

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie dieses Gerät an einen Rechner oder externes Equipment (z.B. Mikrophon, Monitor-Lautsprecher, Tablet) anschließen und im Rechner die Geräteeinstellungen vornehmen.

- ▶ **Anschließen an einen Rechner bzw. externes Equipment(P.18)**
- ▶ **Anpassen der Geräte-Einstellungen im Rechner(P.20)**

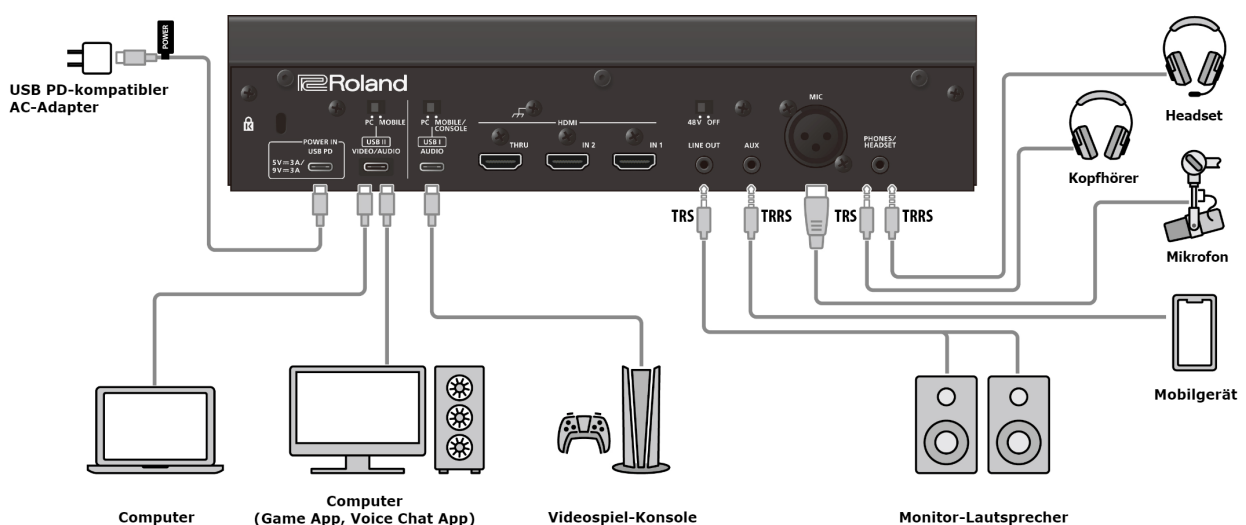
Anschließen an einen Rechner bzw. externes Equipment

- * Um Fehlfunktionen bzw. eventuellen Beschädigungen vorzubeugen, regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum und lassen Sie alle Geräte ausgeschaltet, wenn Sie Kabelverbindungen vornehmen.
- * Regeln Sie vor dem Ein- und Ausschalten immer die Lautstärke auf Minimum. Auch bei minimaler Lautstärke ist beim Ein- und Ausschalten ein leises Nebengeräusch hörbar. Dieses ist normal und keine Fehlfunktion.

1. **Schließen Sie die Mikrofone, Monitor-Lautsprecher, Kopfhörer und weiteres Equipment an dieses Gerät an.**
2. **Schließen Sie den Rechner an den USB I- oder USB II-Anschluss an.**

Um das Video-Ausgangssignal des BRIDGE CAST X in den Rechner importieren zu können, verbinden Sie diesen mit dem USB II-Anschluss.

3. **Setzen Sie den USB I- oder USB II Anschluss-Schalter auf „PC“, abhängig davon, mit welchem USB-Anschluss der Rechner verbunden ist.**
3. **Schalten Sie zuerst den Rechner oder die Videospiele-Konsole ein und danach dieses Gerät.**
4. **Schalten Sie das externe Equipment ein.**
5. **Starten Sie die BRIDGE CAST App.**
6. **Stellen Sie die Lautstärke ein und achten Sie auf eine ausgeglichene Lautstärke-Balance bei Abhören des Game Audio-Signals des Rechners, bei Verwendung der Videospiele-Konsole, während des Voice Chat oder bei Verwendung des Mikrofons.**



Mikrofon-Audioeingang

Sie müssen für das Mikrofonsignal den Mikrofontyp und die Eingangs-Empfindlichkeit einstellen.

- ▶ [Auswahl des Mikrofon-Typs](#)(P.34)
- ▶ [Einstellen des Mikrofon-Eingangspegels \(Sensitivity\)](#)(P.35)

Geräteeinstellungen am Rechner

Sie müssen die Eingangs- und Ausgangs-Einstellungen sowie die Geräte-Einstellungen für das Playback und die Aufnahme vornehmen, wenn Sie Audiodaten zwischen dem Rechner und diesem Gerät senden und empfangen möchten.

- ▶ [Anpassen der Geräte-Einstellungen im Rechner](#)(P.20)

Anpassen der Lautstärke

Stellen Sie die Eingangs- und Ausgangs-Lautstärke entweder am Gerät oder in der App ein.

- ▶ [Einstellen der Lautstärke \(Home-Bildschirm\)](#)(P.28)

HINWEIS

Sie können die maximale Lautstärke für den Kopfhörer bzw. das Headset einstellen.

Stellen Sie diesen Wert bei „SYSTEM“ → „[PHONES GAIN](#)(P.83)“ im Menu-Bildschirm der BRIDGE CAST App ein.

- * Bevor Sie diesen Wert einstellen, regeln Sie die Lautstärke des Kopfhörers bzw. Headset auf Minimum.

Verbundene links:

[Installieren der BRIDGE CAST app und des Treibers](#)(P.16)

Anpassen der Geräte-Einstellungen im Rechner

Sie müssen die Eingangs- und Ausgangs-Einstellungen sowie die Geräte-Einstellungen für das Playback und die Aufnahme für die Verwendung der Game App, Voice Chat App oder weiterer Software vornehmen, wenn Sie Audiodaten zwischen dem Rechner und diesem Gerät senden und empfangen möchten.

- ▶ [Liste der Geräte](#)
- ▶ [Beispiel-Einstellungen](#)
- ▶ [Senden und Empfangen von MIDI-Meldungen](#)

Liste der Geräte

Wenn Sie die USB-Verbindung auf „PC“ gestellt haben und das Gerät mit einem Rechner verbinden, wird das Gerät wie folgt vom Rechner erkannt.

Audiogerät	Geräte-Name	Beschreibung
Playback-Gerät	Wählen Sie das Playback-Gerät passend zum Audiosignal, das vom Rechner an dieses Gerät übertragen werden soll.	
	CHAT (BRIDGE CAST X ^{*1})	Voice Chat App Audio
	GAME (BRIDGE CAST X ^{*1})	Game App Audio
	MUSIC (BRIDGE CAST X ^{*1})	Music Player App oder Browser-Audiosignal
	SYSTEM (BRIDGE CAST X ^{*1})	OS System-Audiosignal
Aufnahmegerät	Wählen Sie das Aufnahmegerät passend zum Audiosignal, das dieses Gerät an den Rechner übertragen soll.	
	MIC (BRIDGE CAST X ^{*1})	Mikrofonsignal (wird nicht durch einen Bus geleitet)
	PERSONAL (BRIDGE CAST X ^{*1})	PERSONAL MIX-Bus Audiosignal
	STREAM (BRIDGE CAST X ^{*1})	STREAM MIX-Bus Audiosignal

*1: „BRIDGE CAST X-I“ wird angezeigt, wenn Sie den USB I-Anschluss verkabelt haben. „BRIDGE CAST X-II“ wird angezeigt, wenn Sie den USB II-Anschluss verkabelt haben.

Beispiel-Einstellungen

Nachfolgend finden Sie einige Beispiel-Einstellungen.

Informationen zu den Audio Eingangs- und Ausgangs-Einstellungen finden Sie in der Anleitung des verwendeten Rechners bzw. der verwendeten App.

Bei Verwendung einer Game App

Um den Sound der Game App vom Rechner an dieses Gerät zu leiten, stellen Sie das Game App-Ausgangsgerät auf „GAME (BRIDGE CAST X)“.

Bei Verwendung einer Voice Chat App

Um das Mikrofonsignal dieses Geräts an die Voice Chat App des Rechners zu leiten und dann das Audiosignal der gegenüberliegenden Seite vom Rechner über dieses Gerät auszugeben, stellen Sie die Eingangs- und Ausgangs-Geräteinstellungen der Voice Chat App wie folgt ein.

Eingangsgerät	Ausgangsgerät
MIC (BRIDGE CAST X)	CHAT (BRIDGE CAST X)

Verwendung einer Music Player App oder einer Browser-Software

Wenn Sie Audiosignale vom Rechner (von einer Music Player App oder einen vom Browser gewählten Song) an dieses Gerät übertragen möchten, stellen Sie das Playback (Ausgabe)-Gerät der Music Player App bzw. der Browser-Software auf „MUSIC (BRIDGE CAST X)“.

Senden und Empfangen von MIDI-Meldungen

Sie können zwischen einer auf einem Rechner installierten MIDI-kompatiblen App und diesem Gerät MIDI-Kontroll-Informationen senden und empfangen.

- * Weitere Informationen zu den MIDI-Einstellungen im Rechner finden Sie in der Anleitung der verwendeten MIDI-kompatiblen App.

Senden von Daten (von diesem Gerät an eine MIDI-kompatible App)

- Um eine MIDI-Meldung zu übertragen, drücken Sie ein CONTROL PAD oder einen der MUTE/ASSIGN [1]–[4]-Taster, dem eine MIDI Control Change-Meldung zugewiesen ist.
Weisen Sie „[MIDI_CC](#)(P.61)“ für die Control Pad-Funktionen wie folgt zu: HOME-Bildschirm der BRIDGE CAST app → „CONTROL PAD“ → „[COMMAND](#)(P.58)“
Stellen Sie die Funktionen der MUTE/ASSIGN [1]–[4]-Taster für „CH.1“–„CH.4“ ein → „[MUTE/ASSIGN Taster-Funktionen](#)(P.30)“, im HOME-Bildschirm der BRIDGE CAST app.
- Stellen Sie das MIDI-Eingangsgerät in der MIDI-kompatiblen App auf „BRIDGE CAST X CTRL“.

Empfangen von Daten (von einer MIDI-kompatiblen App an dieses Gerät)

- Stellen Sie das MIDI-Ausgangsgerät in der MIDI-kompatiblen App auf „BRIDGE CAST X CTRL“.
- Welche MIDI-Meldungen empfangen werden können, können Sie der Tabelle „MIDI Implementation Chart“ (PDF) entnehmen.
https://roland.cm/bridgecast_om

Verbundene links:

[Installieren der BRIDGE CAST app und des Treibers](#)(P.16)

Anschließen an ein iPad/iPhone

Dieses Beispiel beschreibt, wie Sie die Geräte anschließen, wenn Sie ein Tablet bzw. Smartphone für einen Voice Chat verwenden möchten, während Sie den Sound eines Spiels abhören.

- * Um Fehlfunktionen bzw. eventuellen Beschädigungen vorzubeugen, regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum und lassen Sie alle Geräte ausgeschaltet, wenn Sie Kabelverbindungen vornehmen.
- * Regeln Sie vor dem Ein- und Ausschalten immer die Lautstärke auf Minimum. Auch bei minimaler Lautstärke ist beim Ein- und Ausschalten ein leises Nebengeräusch hörbar. Dieses ist normal und keine Fehlfunktion.

1. **Schließen Sie das Mikrofon, den Kopfhörer und weiteres Equipment an dieses Gerät an.**
2. **Verwenden Sie ein USB-Kabel, um das iPad bzw. iPhone mit dem USB-Anschluss zu verbinden.**

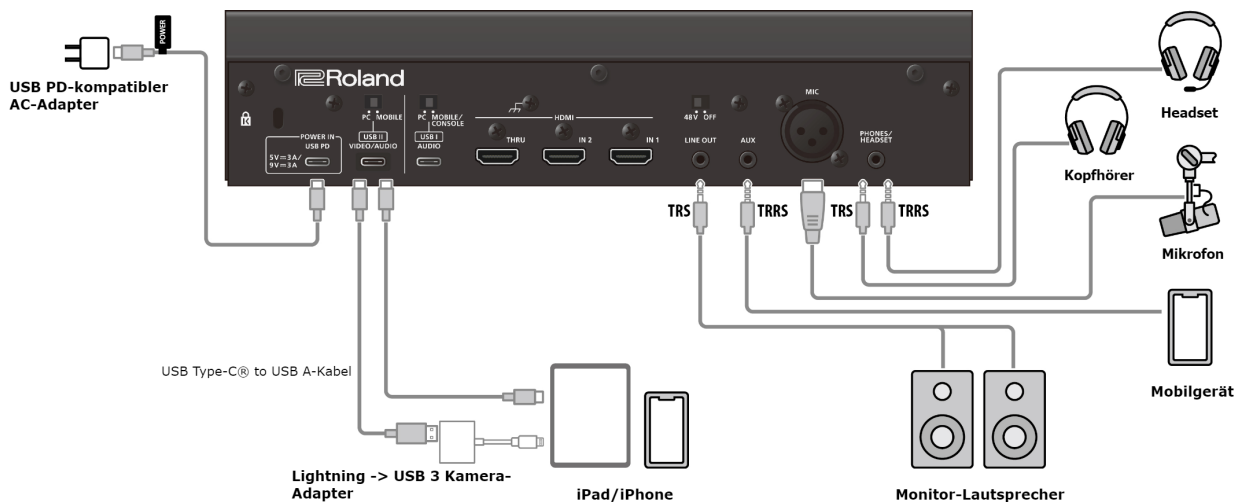
Wenn Sie ein iPad/iPhone mit USB Type-C®-Anschluss verbinden möchten, verwenden Sie das beigegefügte USB-Kabel, welches kein POWER-Etikett besitzt.

Wenn Sie ein iPad/iPhone verwenden, welches einen Lightning-Anschluss besitzt, benutzen Sie einen „Lightning to USB 3 Kamera Adapter“ (handelsübliches Zubehör). Wenn Sie einen „Lightning to USB 3“ Kamera-Adapter an das BRIDGE CAST X anschließen möchten, verwenden Sie ein USB Type-C® to USB A-Kabel (handelsübliches Zubehör).

Die Verwendung von originalen Apple-Produkten wird empfohlen.

Wenn Sie Videodaten mit Audiospur importieren möchten, verwenden Sie den HDMI IN 1- oder HDMI IN 2-Anschluss sowie ein HDMI-Adapterkabel (handelsübliches Zubehör).

3. **Setzen Sie den USB I- oder USB II Anschluss-Schalter auf „MOBILE“ oder „CONSOLE/MOBILE“, abhängig davon, mit welchem USB-Anschluss der Rechner verbunden ist.**
4. **Schalten Sie das externe Equipment ein.**
5. **Stellen Sie die Lautstärke so ein, dass die Signale gut hörbar sind, während Sie das Spiel (iPad/iPhone) verwenden oder chatten bzw. in das Mikrofon sprechen.**



Informationen zur Stromversorgung

- **Das Gerät besitzt keinen Netzschalter. Das Gerät wird automatisch eingeschaltet, wenn Sie einen USB AC-Adapter (handelsübliches Zubehör) anschließen.**
- **Wenn Sie das Gerät ausschalten möchten, schalten Sie zuerst alle externen Geräte aus und ziehen Sie dann die USB-Kabel in der nachfolgend beschriebenen Reihenfolge ab.**

- (1) das am iPad/iPhone angeschlossene USB-Kabel
- (2) das am USB AC-Adapter angeschlossene USB-Kabel

Mikrofon-Audioeingang

Sie müssen für das Mikrofonsignal den Mikrofontyp und die Eingangs-Empfindlichkeit einstellen.

- ▶ [Auswahl des Mikrofon-Typs](#)(P.34)
- ▶ [Einstellen des Mikrofon-Eingangspegels](#)(P.35)

Anpassen der Lautstärke

Stellen Sie die Lautstärke mit den CH [1]–[4]-Reglern ein.

Bus-Auswahltaster	CH [1]-Regler	CH [2]-Regler	CH [3]-Regler	CH [4]-Regler
STREAM MIX (leuchtet)	Lautstärke für das Abhören der eigenen Stimme (Mic Audio)	Lautstärke der gegenüberliegenden Seite während eines Voice Chat (AUX-Buchse Audiosignal)	Lautstärke der HDMI IN 1, 2-Anschlüsse	Game-Lautstärke (USB-Anschluss Audiosignal)
PERSONAL MIX (erloschen)	zur Einstellung einer der folgenden Lautstärkewerte. <ul style="list-style-type: none"> ● Lautstärke für das Abhören der eigenen Stimme (Mic Audio; Werksvoreinstellung) ● Lautstärke der eigenen Stimme, die von der Gegenseite im Voice Chat gehört wird (das über die AUX-Buchse ausgegebene Mikrofonsignal) Wählen Sie bei Bedarf den Bus, der verwendet werden soll. Wählen Sie die gewünschte Einstellung im Home-Bildschirm (P.28) der BRIDGE CAST app aus.	Lautstärke der gegenüberliegenden Seite während eines Voice Chat (AUX-Buchse Audiosignal)	Lautstärke der HDMI IN 1, 2-Anschlüsse	Game-Lautstärke (USB-Anschluss Audiosignal)

Weitere Details zu den Voice Chat App-Einstellungen finden Sie im Hilfe-Menü oder der Anleitung der App.

MUTE/ASSIGN [1]–[4]-Taster

In der Werksvoreinstellung sind die folgenden Funktionen zugeordnet.

MUTE/ASSIGN [1]–[4]-Taster

schaltet das Audiosignal jedes Kanals stumm bzw. hebt die Stummschaltung wieder auf.

HINWEIS

Wenn Sie das Mikrofonsignal für einen Voice Chat bei Nutzen einer Game App verwenden möchten, stellen Sie sicher, dass nur Ihr Stimmensignal über den USB-Anschluss ausgegeben wird.

Stellen Sie im Bereich „OUTPUT“ im Menu-Bildschirm der BRIDGE CAST app den Parameter „[USB OUT MODE \(MOBILE/CONSOLE\)](#)(P.70)“ auf „MIC“.

Anschließen an eine Videospiele-Konsole

Dieses Beispiel beschreibt, wie Sie die Geräte anschließen, wenn Sie ein Tablet bzw. Smartphone für einen Voice Chat verwenden möchten, während Sie den Sound eines Spiels abhören.

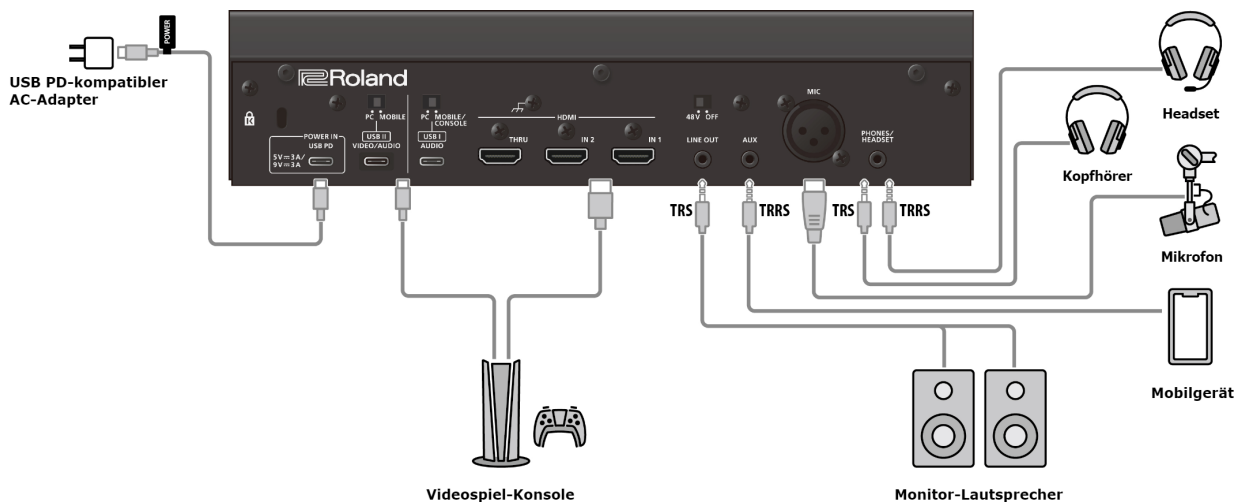
- * Um Fehlfunktionen bzw. eventuellen Beschädigungen vorzubeugen, regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum und lassen Sie alle Geräte ausgeschaltet, wenn Sie Kabelverbindungen vornehmen.
- * Regeln Sie vor dem Ein- und Ausschalten immer die Lautstärke auf Minimum. Auch bei minimaler Lautstärke ist beim Ein- und Ausschalten ein leises Nebengeräusch hörbar. Dieses ist normal und keine Fehlfunktion.

1. **Schließen Sie das Mikrofon, den Kopfhörer und weiteres Equipment an dieses Gerät an.**
2. **Schließen Sie die Videospiele-Konsole an den USB I- oder USB II-Anschluss an.**

Wenn Sie Videodaten mit Audiospur importieren möchten, verwenden Sie den HDMI IN 1- oder HDMI IN 2-Anschluss sowie ein HDMI-Adapterkabel (handelsübliches Zubehör).

Wenn Sie die Videospiele-Konsole so einstellen können, dass das Game Audio-Signal und das Voice Chat Audio-Signal separat ausgegeben werden können (wie z.B. bei der Sony PlayStation), stellen Sie das Game Audio-Signal auf „Ausgabe über HDMI“ und das Voice Chat Audio-Signal auf „Ausgabe über USB“ und verwenden Sie dann entsprechend zwei separate Kabel. In diesem Fall können Sie die Lautstärke beider Signale getrennt steuern.

3. **Setzen Sie den USB I- oder USB II Anschluss-Schalter auf „MOBILE“ oder „CONSOLE/MOBILE“, abhängig davon, mit welchem USB-Anschluss der Rechner verbunden ist.**
4. **Schalten Sie das externe Equipment ein.**
5. **Stellen Sie die Lautstärke so ein, dass die Signale gut hörbar sind, während Sie das Spiel verwenden oder chatten bzw. in das Mikrofonsprechen.**



Mikrofon-Audioeingang

Sie müssen für das Mikrofonsignal den Mikrofontyp und die Eingangs-Empfindlichkeit einstellen.

- ▶ Auswahl des Mikrofon-Typs(P.34)
- ▶ Einstellen des Mikrofon-Eingangspegels(P.35)

Anpassen der Lautstärke

Stellen Sie die Lautstärke mit den CH [1]–[4]-Reglern ein.

Bus-Auswahltaster	CH [1]-Regler	CH [2]-Regler	CH [3]-Regler	CH [4]-Regler
STREAM MIX (leuchtet)	Lautstärke für das Abhören der eigenen Stimme (Mic Audio)	Lautstärke der gegenüberliegenden Seite während eines Voice Chat (AUX-Buchse Audiosignal)	Lautstärke der HDMI IN 1, 2-Anschlüsse	Lautstärke der gegenüberliegenden Seite während eines Voice Chat (USB-Anschluss Audiosignal)
PERSONAL MIX (erloschen)	zur Einstellung einer der folgenden Lautstärkewerte. <ul style="list-style-type: none"> Lautstärke für das Abhören der eigenen Stimme (Mic Audio; Werksvoreinstellung) Lautstärke der eigenen Stimme, die von der Gegenseite im Voice Chat gehört wird (das über die AUX-Buchse ausgegebene Mikrofonsignal) Wählen Sie bei Bedarf den Bus, der verwendet werden soll. Wählen Sie die gewünschte Einstellung im Home-Bildschirm (P.28) der BRIDGE CAST app aus.	Lautstärke der gegenüberliegenden Seite während eines Voice Chat (AUX-Buchse Audiosignal)	Lautstärke der HDMI IN 1, 2-Anschlüsse	Lautstärke der gegenüberliegenden Seite während eines Voice Chat (USB-Anschluss Audiosignal)

Weitere Details zu den Voice Chat App-Einstellungen finden Sie im Hilfe-Menü oder der Anleitung der App.

MUTE/ASSIGN [1]–[4]-Taster

In der Werksvoreinstellung sind die folgenden Funktionen zugeordnet.

MUTE/ASSIGN [1]–[4]-Taster

schaltet das Audiosignal jedes Kanals stumm bzw. hebt die Stummschaltung wieder auf.

HINWEIS

Wenn Sie das Mikrofonsignal für einen Voice Chat bei Nutzen einer Game App verwenden möchten, stellen Sie sicher, dass nur Ihr Stimmensignal über den USB-Anschluss ausgegeben wird.

Stellen Sie im Bereich „OUTPUT“ im Menu-Bildschirm der BRIDGE CAST app den Parameter „[USB OUT MODE \(MOBILE/CONSOLE\)](#)(P.70)“ auf „MIC“.

Anschließen von HDMI-Geräten und Ausgabe von Videosignalen über USB

Das folgende Beispiel beschreibt, wie ein HDMI IN (1, 2) Video-Eingangssignal (z.B. von einer Spiele-Konsole) über USB an einen Rechner geleitet wird.

- * Um Fehlfunktionen bzw. eventuellen Beschädigungen vorzubeugen, regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum und lassen Sie alle Geräte ausgeschaltet, wenn Sie Kabelverbindungen vornehmen.
- * Regeln Sie vor dem Ein- und Ausschalten immer die Lautstärke auf Minimum. Auch bei minimaler Lautstärke ist beim Ein- und Ausschalten ein leises Nebengeräusch hörbar. Dieses ist normal und keine Fehlfunktion.

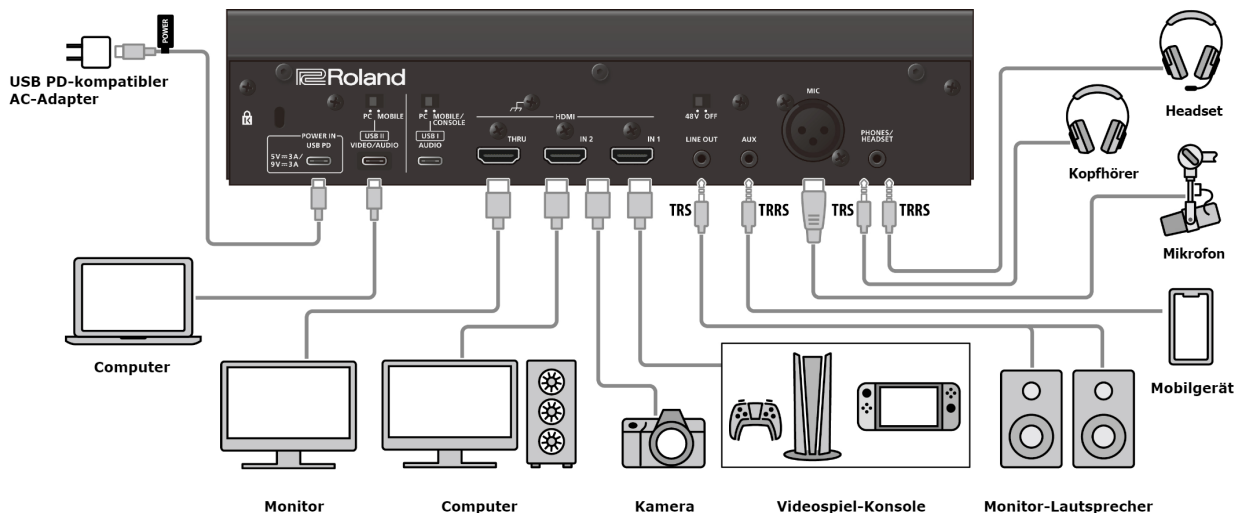
1. **Verbinden Sie den Rechner bzw. die Spiele-Konsole mithilfe eines HDMI-Kabels mit dem HDMI IN 1- oder 2-Anschluss.**
2. **Wenn Sie das HDMI IN 1- oder HDMI 2-Eingangssignalauf einem externen Bildschirm betrachten möchten, verbinden Sie den Monitor mit dem HDMI THRU-Anschluss.**

HINWEIS

Wenn Sie über den HDMI THRU-Anschluss das Videosignal ausgeben möchten, das über den HDMI IN-Anschluss mit einer Frame Rate von 60 Hz oder mehr eingeht, stellen Sie den Parameter **HDMI IN CAPABILITY MODE (EDID)**(P.84) auf „DISPLAY THRU“ oder „MERGED“.

3. **Wenn Sie ein über den HDMI IN 1- oder 2-Anschluss eingehendes Videosignal über USB ausgeben möchten, verbinden Sie den Rechner mit dem USB II-Anschluss.**

Verwenden Sie dafür ausschließlich das beigefügte USB-Kabel.



4. **Drücken Sie den VIDEO[HDMI IN]-Taster, um den Eingang für das Videosignal auszuwählen.**

Drücken Sie diesen Taster, um zwischen 1 (HDMI IN 1) und 2 (HDMI IN 2) umzuschalten.

5. **Drücken Sie den VIDEO [USB OUT]-Taster, um das Videosignal an den Rechner auszugeben.**

Die Anzeige des VIDEO [USB OUT]-Tasters leuchtet und das Videosignal wird an den Rechner geleitet, der mit dem USB II-Anschluss verbunden ist.

Wenn Sie den VIDEO [USB OUT]-Taster drücken, während dessen Anzeige leuchtet, wird ein Schwarzbild an den Rechner ausgegeben und die Anzeige des VIDEO [USB OUT]-Tasters blinkt.

Um die Ausgabe des Videosignals an den Rechner zu stoppen, halten Sie den VIDEO [USB OUT]-Taster gedrückt. Die Anzeige des VIDEO [USB OUT]-Tasters erlischt.

■■■■ App ■■■■

[Einstellen der Lautstärke \(Home-Bildschirm\)\(P.28\)](#)

Einstellen des Mikrofonsignals

[Verwendung eines Mikrofons\(P.34\)](#)

[Kalibrieren der Qualität des Mikrofonsignals \(Cleanup\)\(P.36\)](#)

[Die Effekte für das Mikrofonsignal \(Mic Effects\)\(P.38\)](#)

[Sichern der Mikrofoneffekt-Einstellungen als Preset\(P.40\)](#)

[Exportieren einer Mikrofoneffekt-Preset-Datei\(P.43\)](#)

Einstellen des Game-Sounds

[Abhören des Game Audio-Signal in Virtual Surround\(P.46\)](#)

[Verändern des Game-Sounds mit den Equalizer\(P.49\)](#)

[Sichern der Game-Einstellungen als Preset\(P.51\)](#)

[Exportieren einer Game Preset-Datei\(P.54\)](#)

Einstellen des Chat-Audiosignals

[Verbessern der Verständlichkeit des Voice Chat-Sounds\(P.57\)](#)

CONTROL PAD-Einstellungen

[Zuweisen von Funktionen für die Control Pads\(P.58\)](#)

[Sichern der CONTROL PAD-Einstellungen als Preset\(P.64\)](#)

[Exportieren einer CONTROL PAD Preset-Datei\(P.67\)](#)

Die Output-Einstellungen

[Verändern der Einstellungen für die Audio-Ausgangssignale\(P.70\)](#)

Gestalten eines Profils

[Erstellen eines Profils\(P.71\)](#)

[Exportieren eines Profils\(P.75\)](#)

System-Einstellungen

[Erstellen einer Daten-Sicherheitskopie \(Backup\) bzw. Zurückübertragen der Backup-Daten in das Gerät\(P.78\)](#)

[Abrufen der Werksvoreinstellungen \(Factory Reset\)\(P.82\)](#)

[Andere Einstellungen\(P.83\)](#)

Hintergrundmusik und Soundeffekte

[Registrieren eines Soundeffekts\(P.31\)](#)

[Verwendung von Hintergrundmusik und Soundeffekten aus der Roland Cloud-Plattform \(BGM CAST\)\(P.85\)](#)

Einstellen der Lautstärke (Home-Bildschirm)

Nach Starten der BRIDGE CAST App wird der Home-Bildschirm angezeigt.



* Die Abbildung oben zeigt den Bildschirm bei der Einstellung „PC“ für den USB-Anschluss.

Weitere Informationen zum Audio-Signalfluss finden Sie im Abschnitt „Mixer-Blockdiagramm(P.95)“.

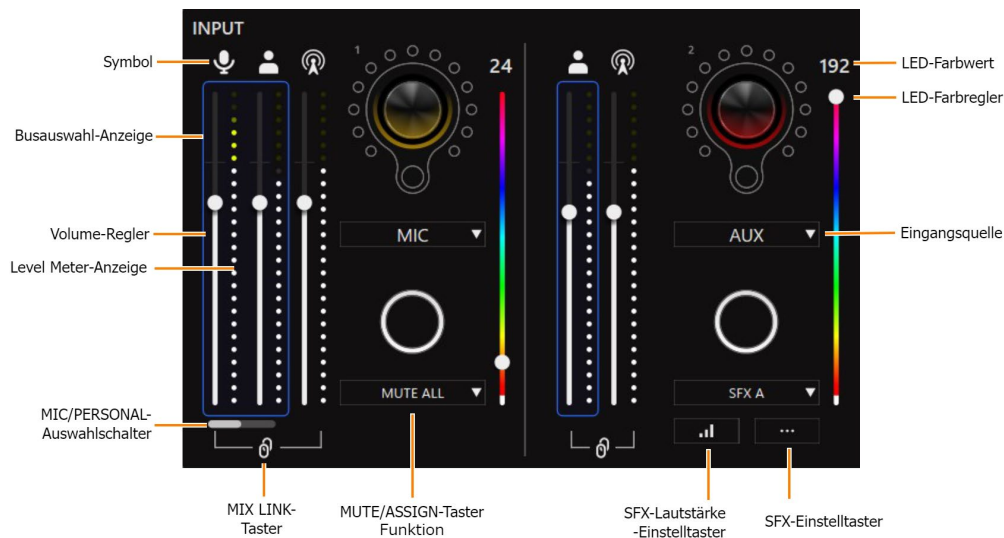
1. ▶ **INPUT-Sektion(P.29)**
2. ▶ **OUTPUT-Sektion(P.33)**
3. **Menu-Reiter**







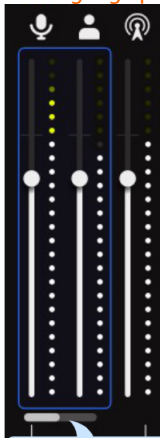
zur Umschaltung der Bildschirm-Anzeigen.

Menu-Reiter	Siehe folgende Seiten für die Details.
HOME	INPUT-Sektion(P.29) <ul style="list-style-type: none"> ● Registrieren eines Soundeffekts(P.31) OUTPUT-Sektion(P.33)
MIC SETUP	Verwendung eines Mikrofons(P.34)
MIC CLEANUP	Kalibrieren der Qualität des Mikrofonsignals (Cleanup)(P.36)
MIC EFFECT	Die Effekte für das Mikrofonsignal (Mic Effects)(P.38) Sichern der Mikrofoneneffekt-Einstellungen als Preset(P.40) Exportieren einer Mikrofoneneffekt-Preset-Datei(P.43)
GAME	Abhören des Game Audio-Signal in Virtual Surround(P.46) Verändern des Game-Sounds mit den Equalizer(P.49) Sichern der Game-Einstellungen als Preset(P.51) Exportieren einer Game Preset-Datei(P.54)
CHAT	Verbessern der Verständlichkeit des Voice Chat-Sounds(P.57)
CONTROL PAD	Zuweisen von Funktionen für die Control Pads(P.58) Sichern der CONTROL PAD-Einstellungen als Preset(P.64) Exportieren einer CONTROL PAD Preset-Datei(P.67)
OUTPUT	Verändern der Einstellungen für die Audio-Ausgangssignale(P.70)
PROFILE	Erstellen eines Profils(P.71) Exportieren eines Profils(P.75)
SYSTEM	Erstellen einer Daten-Sicherheitskopie (Backup) bzw. Zurückübertragen der Backup-Daten in das Gerät(P.78) Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset)(P.82) Andere Einstellungen(P.83)
BGM CAST	Anmelden in der Roland Cloud(P.85) Verwendung von Hintergrundmusik(P.86) Verwendung der Soundeffekte(P.88) Vornehmen der Einstellungen für die Roland Cloud und die Hintergrundmusik(P.90)

INPUT-Sektion

Diese Regler stellen die Lautstärke der einzelnen Eingangskanäle ein.

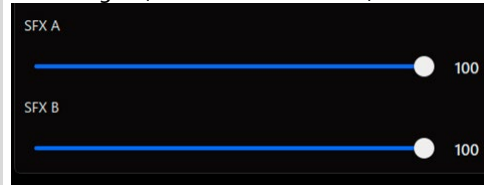


Name	Beschreibung
Symbol	Dieses zeigt an, welcher Bus verwendet wird. Klicken Sie auf das Symbol, um das Audiosignal stummzuschalten bzw. die Stummschaltung wieder aufzuheben.
	  Mikrofonsignal, das nicht durch einen Bus geleitet wird * nur, wenn die Eingangsquelle auf „MIC“ gestellt ist
	  Audiosignal, das zum PERSONAL MIX-Bus geleitet wird
	  Audiosignal, das zum STREAM MIX-Bus geleitet wird
Busauswahl-Anzeige	Die blaue Umrandung zeigt an, welcher Bus aktuell gesteuert wird und wird verändert, wenn Sie einen der Busauswahl-Taster am BRIDGE CAST Xdrücken.
Volume-Regler	Ziehen Sie die Volume-Regler nach unten bzw. oben, um die Lautstärke einzustellen. Mit den Cursor-Tastern auf der Computer-Tastatur können Sie Feineinstellungen vornehmen.
Level Meter-Anzeige	zeigt die Lautstärke an.
MIC/PERSONAL-Auswahlschalter	Wenn Sie „PERSONAL MIX“ mit dem Bus-Auswahl-taster des BRIDGE CAST Xausgewählt haben, wird mit diesem Schalter bestimmt, ob entweder das Mikrofon-Audiosignal (das nicht durch einen Bus geleitet wird) oder der PERSONAL MIX Bus gesteuert wird. bei Eingangsquelle = „MIC“
	 Der weiße Balken zeigt an, welcher Bus aktuell gesteuert wird. Klicken Sie auf den weißen Balken, um den Bus umzuschalten.
	Wenn Sie das Mikrofonsignal (dieses wird nicht durch einen Bus geleitet) oder PERSONAL MIX für die Steuerung am Gerät auswählen möchten, verwenden Sie die BRIDGE CAST App.

MIX LINK-Taster	<p>Dieser verbindet bzw. trennt die Verbindung beider Busse (STREAM MIX, PERSONAL MIX). Dieses entspricht der Funktionalität des [MIX LINK]-Tasters am BRIDGE CAST X.</p> <p>Wenn die Busse miteinander verbunden sind, können Sie den Eingangspegel einstellen und dabei die Lautstärke-Balance beider Busse beibehalten.</p> <p>* Wenn die Eingangsquelle auf „MIC“ gestellt ist, werden das Mikrofonsignal (das nicht durch einen Bus geleitet wird), der STREAM MIX-Bus und der PERSONAL MIX-Bus miteinander verbunden.</p>																														
MUTE/ASSIGN-Tasterfunktionen	<p>Dieser bestimmt die Funktionen der MUTE/ASSIGN [1]–[4]-Taster.</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="424 416 655 613">CH MUTE ALL (*3)</td> <td data-bbox="663 416 1445 613"> <p>schaltet alle Audiosignale der auf den STREAM MIX-Bus und PERSONAL MIX-Bus geleiteten Kanäle stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p> <p>Wenn die Eingangsquelle auf „MIC“ gestellt ist, wird das Mikrofonsignal (welches nicht durch einen Bus geleitet wird) und das an den STREAM MIX-Bus und PERSONAL MIX-Bus geleitete Mikrofonsignal stummgeschaltet bzw. wieder eingeschaltet.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 620 655 674">CH MUTE TO STREAM MIX (*3)</td> <td data-bbox="663 620 1445 674"> <p>schaltet die Audiosignale der an den STREAM MIX-Bus geleiteten Kanäle stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 680 655 855">CH MUTE TO PERSONAL MIX (*3)</td> <td data-bbox="663 680 1445 855"> <p>schaltet alle Audiosignale der an den PERSONAL MIX-Bus geleiteten Signale stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p> <p>schaltet das Mikrofonsignal (dieses wird nicht durch einen Bus geleitet) und das an den PERSONAL MIX-Bus geleitete Mikrofonsignal stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf (wenn die Eingangsquelle auf „MIC“ gestellt ist).</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 862 655 947">SFX A, SFX B</td> <td data-bbox="663 862 1445 947"> <p>spielt den für SFX A bzw. SFX B registrierten Soundeffekt ab.</p> <p>Sie können für SFX A und SFX B eine Musik-Datei (.wav) registrieren.</p> <p>► Registrieren eines Soundeffekts(P.31)</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 954 655 985">SFX BEEP</td> <td data-bbox="663 954 1445 985"> <p>spielt einen Beep-Sound ab.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 992 655 1023">MUTE OUTPUT ALL</td> <td data-bbox="663 992 1445 1023"> <p>schaltet alle ausgehenden Audiosignale stumm.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 1030 655 1061">MUTE STREAM OUT</td> <td data-bbox="663 1030 1445 1061"> <p>schaltet das STREAM MIX Bus-Audiosignal stumm, das über den USB-Anschluss ausgegeben wird bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 1068 655 1099">MUTE LINE OUT</td> <td data-bbox="663 1068 1445 1099"> <p>schaltet das über die LINE OUT-Buchse ausgegebene Audiosignal stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 1106 655 1182">MUTE PHONES</td> <td data-bbox="663 1106 1445 1182"> <p>schaltet das über den Kopfhörer oder das Headset ausgegebene Audiosignal stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 1189 655 1220">PROFILE 1–5</td> <td data-bbox="663 1189 1445 1220"> <p>schalten zwischen den Profilen 1–5 um.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 1227 655 1258">GAME EQ 1–5</td> <td data-bbox="663 1227 1445 1258"> <p>schalten zwischen den Equalizer-Presets 1–5 um.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 1265 655 1296">GAME EQ OFF</td> <td data-bbox="663 1265 1445 1296"> <p>schaltet den Equalizer aus.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 1303 655 1335">MIC EFFECTS 1–5</td> <td data-bbox="663 1303 1445 1335"> <p>schalten zwischen den Mikrofoneffekt-Presets 1–5 um.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 1341 655 1417">MIDI CC 1–4 (*1)</td> <td data-bbox="663 1341 1445 1417"> <p>überträgt die MIDI Control Change-Meldungen 1–4 über den MIDI-Ausgang (CTRL) des USB-Anschlusses.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 1424 655 1500">SOUND EFFECTS A (BGM CAST)–SOUND EFFECTS D (BGM CAST)</td> <td data-bbox="663 1424 1445 1500"> <p>spielt die Soundeffekte ab, die für SOUND EFFECTS A–D zugewiesen sind.</p> <p>► Verwendung der Soundeffekte(P.88)</p> </td> </tr> </table>	CH MUTE ALL (*3)	<p>schaltet alle Audiosignale der auf den STREAM MIX-Bus und PERSONAL MIX-Bus geleiteten Kanäle stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p> <p>Wenn die Eingangsquelle auf „MIC“ gestellt ist, wird das Mikrofonsignal (welches nicht durch einen Bus geleitet wird) und das an den STREAM MIX-Bus und PERSONAL MIX-Bus geleitete Mikrofonsignal stummgeschaltet bzw. wieder eingeschaltet.</p>	CH MUTE TO STREAM MIX (*3)	<p>schaltet die Audiosignale der an den STREAM MIX-Bus geleiteten Kanäle stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p>	CH MUTE TO PERSONAL MIX (*3)	<p>schaltet alle Audiosignale der an den PERSONAL MIX-Bus geleiteten Signale stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p> <p>schaltet das Mikrofonsignal (dieses wird nicht durch einen Bus geleitet) und das an den PERSONAL MIX-Bus geleitete Mikrofonsignal stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf (wenn die Eingangsquelle auf „MIC“ gestellt ist).</p>	SFX A, SFX B	<p>spielt den für SFX A bzw. SFX B registrierten Soundeffekt ab.</p> <p>Sie können für SFX A und SFX B eine Musik-Datei (.wav) registrieren.</p> <p>► Registrieren eines Soundeffekts(P.31)</p>	SFX BEEP	<p>spielt einen Beep-Sound ab.</p>	MUTE OUTPUT ALL	<p>schaltet alle ausgehenden Audiosignale stumm.</p>	MUTE STREAM OUT	<p>schaltet das STREAM MIX Bus-Audiosignal stumm, das über den USB-Anschluss ausgegeben wird bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p>	MUTE LINE OUT	<p>schaltet das über die LINE OUT-Buchse ausgegebene Audiosignal stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p>	MUTE PHONES	<p>schaltet das über den Kopfhörer oder das Headset ausgegebene Audiosignal stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p>	PROFILE 1–5	<p>schalten zwischen den Profilen 1–5 um.</p>	GAME EQ 1–5	<p>schalten zwischen den Equalizer-Presets 1–5 um.</p>	GAME EQ OFF	<p>schaltet den Equalizer aus.</p>	MIC EFFECTS 1–5	<p>schalten zwischen den Mikrofoneffekt-Presets 1–5 um.</p>	MIDI CC 1–4 (*1)	<p>überträgt die MIDI Control Change-Meldungen 1–4 über den MIDI-Ausgang (CTRL) des USB-Anschlusses.</p>	SOUND EFFECTS A (BGM CAST)–SOUND EFFECTS D (BGM CAST)	<p>spielt die Soundeffekte ab, die für SOUND EFFECTS A–D zugewiesen sind.</p> <p>► Verwendung der Soundeffekte(P.88)</p>
CH MUTE ALL (*3)	<p>schaltet alle Audiosignale der auf den STREAM MIX-Bus und PERSONAL MIX-Bus geleiteten Kanäle stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p> <p>Wenn die Eingangsquelle auf „MIC“ gestellt ist, wird das Mikrofonsignal (welches nicht durch einen Bus geleitet wird) und das an den STREAM MIX-Bus und PERSONAL MIX-Bus geleitete Mikrofonsignal stummgeschaltet bzw. wieder eingeschaltet.</p>																														
CH MUTE TO STREAM MIX (*3)	<p>schaltet die Audiosignale der an den STREAM MIX-Bus geleiteten Kanäle stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p>																														
CH MUTE TO PERSONAL MIX (*3)	<p>schaltet alle Audiosignale der an den PERSONAL MIX-Bus geleiteten Signale stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p> <p>schaltet das Mikrofonsignal (dieses wird nicht durch einen Bus geleitet) und das an den PERSONAL MIX-Bus geleitete Mikrofonsignal stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf (wenn die Eingangsquelle auf „MIC“ gestellt ist).</p>																														
SFX A, SFX B	<p>spielt den für SFX A bzw. SFX B registrierten Soundeffekt ab.</p> <p>Sie können für SFX A und SFX B eine Musik-Datei (.wav) registrieren.</p> <p>► Registrieren eines Soundeffekts(P.31)</p>																														
SFX BEEP	<p>spielt einen Beep-Sound ab.</p>																														
MUTE OUTPUT ALL	<p>schaltet alle ausgehenden Audiosignale stumm.</p>																														
MUTE STREAM OUT	<p>schaltet das STREAM MIX Bus-Audiosignal stumm, das über den USB-Anschluss ausgegeben wird bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p>																														
MUTE LINE OUT	<p>schaltet das über die LINE OUT-Buchse ausgegebene Audiosignal stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p>																														
MUTE PHONES	<p>schaltet das über den Kopfhörer oder das Headset ausgegebene Audiosignal stumm bzw. hebt diese Stummschaltung wieder auf.</p>																														
PROFILE 1–5	<p>schalten zwischen den Profilen 1–5 um.</p>																														
GAME EQ 1–5	<p>schalten zwischen den Equalizer-Presets 1–5 um.</p>																														
GAME EQ OFF	<p>schaltet den Equalizer aus.</p>																														
MIC EFFECTS 1–5	<p>schalten zwischen den Mikrofoneffekt-Presets 1–5 um.</p>																														
MIDI CC 1–4 (*1)	<p>überträgt die MIDI Control Change-Meldungen 1–4 über den MIDI-Ausgang (CTRL) des USB-Anschlusses.</p>																														
SOUND EFFECTS A (BGM CAST)–SOUND EFFECTS D (BGM CAST)	<p>spielt die Soundeffekte ab, die für SOUND EFFECTS A–D zugewiesen sind.</p> <p>► Verwendung der Soundeffekte(P.88)</p>																														
LED-Farbregler	<p>Dieser bestimmt die Farbe der CH1–4-Anzeigen.</p> <p>Die Farbe der CH 1–4-Anzeigen und der LED-Anzeigen verändern sich je nach Bewegung der LED-Farbregler.</p>																														
Eingangsquelle	<p>Dieser Parameter bestimmt, welche Eingangsquellen den CH [1]–[4]-Reglern zugewiesen werden. Verwenden Sie die CH [1]–[4]-Regler des Geräts, um die Lautstärke der zugewiesenen Eingangsquellen zu verändern.</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="424 1563 655 1814">MIC</td> <td data-bbox="663 1563 1445 1814"> <p>das Audiosignal eines an der MIC-Buchse angeschlossenen dynamischen oder Kondensator-Mikrofons oder das Audiosignal eines an der PHONES/HEADSET-Buchse angeschlossenen Headset-Mikrofons.</p> <p>* Bei der Einstellung „MIC“ müssen Sie den Mikrofon-Typ auswählen.</p> <p>► Auswahl des Mikrofon-Typs(P.34)</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 1821 655 1852">AUX</td> <td data-bbox="663 1821 1445 1852"> <p>das über den AUX-Buchse eingehende Audiosignal</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 1859 655 1993">CHAT (*1) GAME (*1) MUSIC (*1) SYSTEM (*1) CONS/MOBI (*2)</td> <td data-bbox="663 1859 1445 1993"> <p>das über den USB-Anschluss eingehende Audiosignal.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 2000 655 2031">SFX</td> <td data-bbox="663 2000 1445 2031"> <p>Soundeffekte (SFX A, SFX B, SFX BEEP)</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 2038 655 2047">HDMI</td> <td data-bbox="663 2038 1445 2047"> <p>Audio-Eingangssignal der HDMI IN 1, 2-Anschlüsse</p> </td> </tr> </table>	MIC	<p>das Audiosignal eines an der MIC-Buchse angeschlossenen dynamischen oder Kondensator-Mikrofons oder das Audiosignal eines an der PHONES/HEADSET-Buchse angeschlossenen Headset-Mikrofons.</p> <p>* Bei der Einstellung „MIC“ müssen Sie den Mikrofon-Typ auswählen.</p> <p>► Auswahl des Mikrofon-Typs(P.34)</p>	AUX	<p>das über den AUX-Buchse eingehende Audiosignal</p>	CHAT (*1) GAME (*1) MUSIC (*1) SYSTEM (*1) CONS/MOBI (*2)	<p>das über den USB-Anschluss eingehende Audiosignal.</p>	SFX	<p>Soundeffekte (SFX A, SFX B, SFX BEEP)</p>	HDMI	<p>Audio-Eingangssignal der HDMI IN 1, 2-Anschlüsse</p>																				
MIC	<p>das Audiosignal eines an der MIC-Buchse angeschlossenen dynamischen oder Kondensator-Mikrofons oder das Audiosignal eines an der PHONES/HEADSET-Buchse angeschlossenen Headset-Mikrofons.</p> <p>* Bei der Einstellung „MIC“ müssen Sie den Mikrofon-Typ auswählen.</p> <p>► Auswahl des Mikrofon-Typs(P.34)</p>																														
AUX	<p>das über den AUX-Buchse eingehende Audiosignal</p>																														
CHAT (*1) GAME (*1) MUSIC (*1) SYSTEM (*1) CONS/MOBI (*2)	<p>das über den USB-Anschluss eingehende Audiosignal.</p>																														
SFX	<p>Soundeffekte (SFX A, SFX B, SFX BEEP)</p>																														
HDMI	<p>Audio-Eingangssignal der HDMI IN 1, 2-Anschlüsse</p>																														

SFX-Lautstärke-Einstelltaster

Ein Fenster zur Einstellung der Lautstärke für SFX A und SFX B erscheint.
Um die Lautstärke-Balance zwischen SFX A und SFX B einzustellen, verwenden Sie die SFX A- oder SFX B-Regler (Einstellbereich: 0–100).

**SFX-Einstelltaster**

Ein Fenster zur Auswahl des Soundeffekts erscheint.
▶ [Registrieren eines Soundeffekts](#)(P.31)

(*1) kann nur eingestellt werden, wenn der USB-Anschluss auf „PC“ gestellt ist.

(*2) kann nur eingestellt werden, wenn der USB-Anschluss auf „CONSOLE/MOBILE“ gestellt ist.

(*3) funktioniert nicht, wenn „SOURCE“ auf „SFX“ gestellt ist.

Registrieren eines Soundeffekts

Sie können einen Soundeffekt registrieren und diesen durch Drücken eines MUTE/ASSIGN-Tasters abspielen.

* Um die Soundeffekte abspielen zu können, muss die Funktion der MUTE/ASSIGN-Taster auf „SFX A“ oder „SFX B“ gestellt sein. Weitere Details finden Sie unter „[MUTE/ASSIGN Taster-Funktionen](#)(P.30)“ in der INPUT-Sektion.

HINWEIS

- Die Soundeffekte werden in den Speicherplätzen SFX A und SFX B dieses Geräts gesichert. Die Abspielmethode dieser Soundeffekte ist unterschiedlich zu denen der Roland Cloud.
- In der Werksvoreinstellung sind diese Speicherplätze mit Preset-Sounds belegt.

Musikdaten, die registriert werden können

Format (Dateinamenerweiterung)	WAV (.wav)
Sample Rate	44,1, 48 kHz
Bit Rate	16 Bit
Maximale Abspielzeit	5 Sekunden

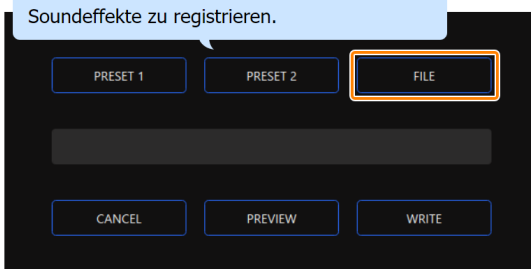
Registrieren eines Soundeffekts

1. **Klicken Sie auf den „HOME“-Reiter.**
2. **Wählen Sie den internen Speicher aus (SFX A oder SFX B), der dem MUTE/ASSIGN-Taster zugewiesen werden soll.**
3. **Klicken Sie auf .**

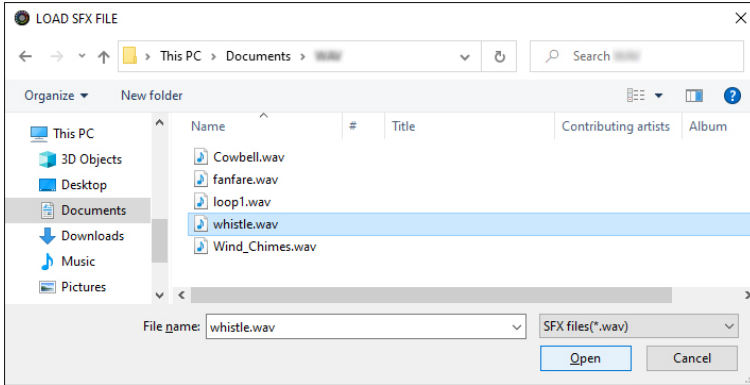
Die SFX-Einstellungs-Dialogbox erscheint.

4. **Klicken Sie auf den [FILE]-Taster.**

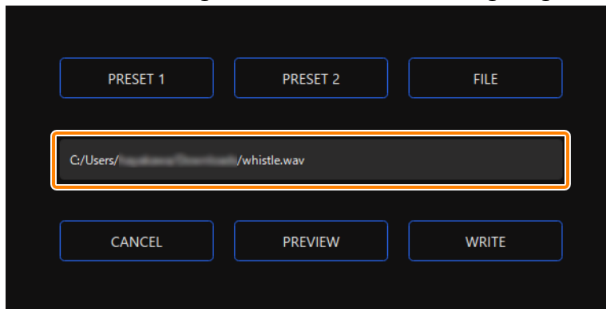
Klicken Sie auf die [PRESET 1]- und [PRESET 2]-Taster, um die voreingestellten Soundeffekte zu registrieren.



5. Wählen Sie in der LOAD SFX FILE-Dialogbox die gewünschte WAV-Datei aus und klicken Sie auf den [Open]-Taster.



Der Pfad für die ausgewählte WAV-Datei wird angezeigt.



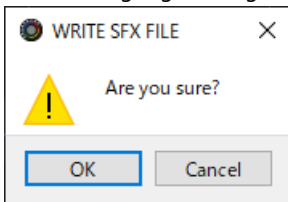
Klicken Sie auf den [PREVIEW]-Taster, um die gewählte WAV-Datei abzuhören.

Sie können die Vorhör-Lautstärke bei „SYSTEM“¹ der Eingangsquelle einstellen.

*1: Wenn der USB I-Anschluss auf „MOBILE/CONSOLE“ und der USB II-Anschluss auf „MOBILE“ gestellt ist, ist die Eingangsquelle „CONS/MOBI“.

6. Klicken Sie auf den [WRITE]-Taster.

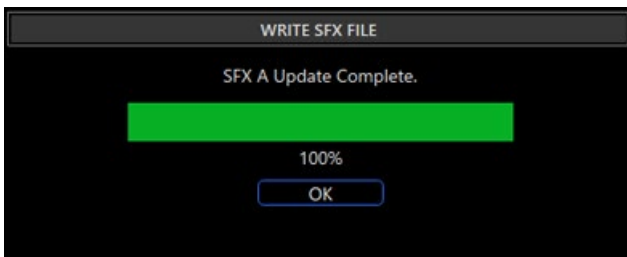
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



7. Klicken Sie auf den [OK]-Taster.

Die WAV-Datei wird im internen Speicher gesichert (SFX A oder SFX B). Nach Sichern der Daten erscheint eine Bestätigungs-Abfrage.

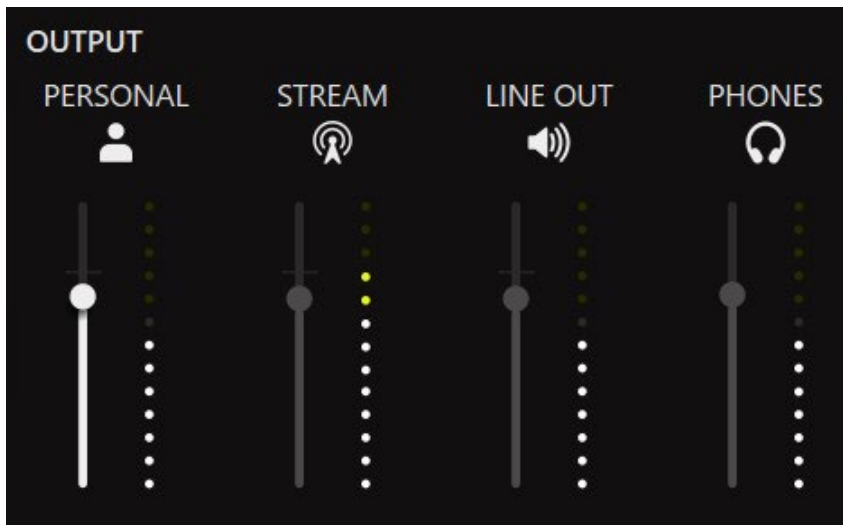
HINWEIS: Ziehen Sie das USB-Kabel nicht ab, solange noch Daten gesichert werden.



8. Klicken Sie auf den [OK]-Taster, um die Meldung zu schließen.









OUTPUT-Sektion

In diesem Bereich können Sie die Lautstärke einstellen.



Sie können die Lautstärkewerte für STREAM, LINE OUT und PHONES nicht mit der BRIDGE CAST app einstellen. Verwenden Sie dafür die Regler dieses Geräts.

Klicken Sie auf das Symbol, um das Audiosignal stummzuschalten bzw. die Stummschaltung wieder aufzuheben.

Name	Symbol	Beschreibung	Bedienvorgänge an diesem Gerät
PERSONAL (*1)	 	Bewegen Sie die Volume-Regler, um die Lautstärke des PERSONAL MIX Bus-Signals, das über den USB-Anschluss ausgegeben wird, einzustellen.	–
STREAM	 	zeigt die Lautstärke des STREAM MIX Bus-Signals an, das über den USB-Anschluss ausgegeben wird (diese Einstellung kann nicht gesteuert werden).	[STREAM]-Regler
LINE OUT	 	zeigt die Lautstärke des Audiosignals an, das über die LINE OUT-Buchse ausgegeben wird (diese Einstellung kann nicht gesteuert werden).	[LINE OUT]-Regler
PHONES	 	zeigt die Lautstärke des Audiosignals an, das über den Kopfhörer bzw. das Headset ausgegeben wird (diese Einstellung kann nicht gesteuert werden).	[PHONES]-Regler

(*1) nur, wenn der USB-Anschluss auf „PC“ gestellt ist

Einstellen des Mikrofonsignals

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie die Einstellungen für das Mikrofon signal vorgenommen werden.

- ▶ **Verwendung eines Mikrofons(P.34)**
- ▶ **Kalibrieren der Qualität des Mikrofon signals (Cleanup)(P.36)**
- ▶ **Die Effekte für das Mikrofon signal (Mic Effects)(P.38)**
- ▶ **Sichern der Mikrofon effekt-Einstellungen als Preset(P.40)**
- ▶ **Exportieren einer Mikrofon effekt-Preset-Datei(P.43)**

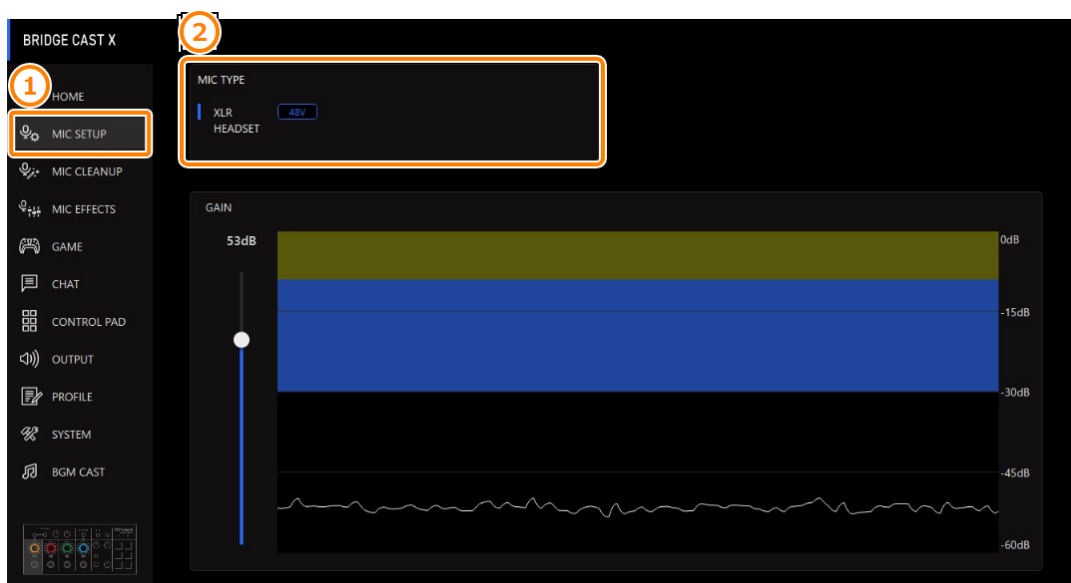
Verwendung eines Mikrofons

Im nachfolgenden Abschnitt wird beschrieben, wie der Typ des verwendeten Mikrofons ausgewählt und die Eingangs-Empfindlichkeit (Gain) eingestellt wird.

- ▶ **Auswahl des Mikrofon-Typs**
- ▶ **Einstellen der Eingangs-Empfindlichkeit (Sensitivity)**

Auswahl des Mikrofon-Typs

1. **Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „MIC SETUP“-Reiter und stellen Sie den „MIC TYPE“ ein.**



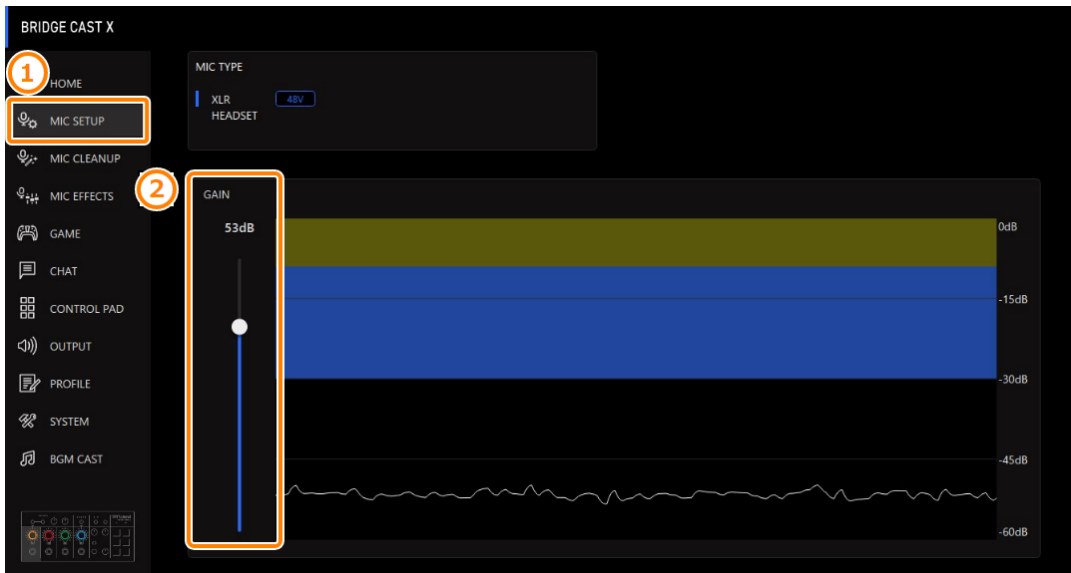
Menu	Wert	Beschreibung
MIC TYPE	XLR	Dynamisches Mikrofon, Kondensator-Mikrofon * Wenn ein Kondensator-Mikrofon angeschlossen ist, stellen Sie den Phantom Power-Schalter auf „48 V“. Dadurch wird die Phantomspeisung eingeschaltet und das Symbol [48V] wird in blau auf dem Bildschirm angezeigt. * Wenn Sie ein dynamisches Mikrofon oder ein Kondensator-Mikrofon anschließen, das über Batterien mit Strom versorgt wird, setzen Sie den Phantom Power-Schalter auf „OFF“. Die angeschlossenen Mikrofone können ansonsten Fehlfunktionen aufweisen, wenn die Phantomspeisung eingeschaltet ist.
	HEADSET	Headset

Einstellen der Eingangs-Empfindlichkeit (Sensitivity)

Stellen Sie den Eingangsspegel (Input Gain) des Mikrofonsignals so ein, dass ein maximaler Pegel erreicht wird, ohne dass das Signal verzerrt.

1. Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „MIC SETUP“-Reiter und stellen Sie den Parameter „GAIN“ ein.

Stellen Sie den Eingangsspegel (Input Gain) des Mikrofonsignals so ein, dass ein maximaler Pegel erreicht wird und die Graphik den blauen Bereich nicht überschreitet.

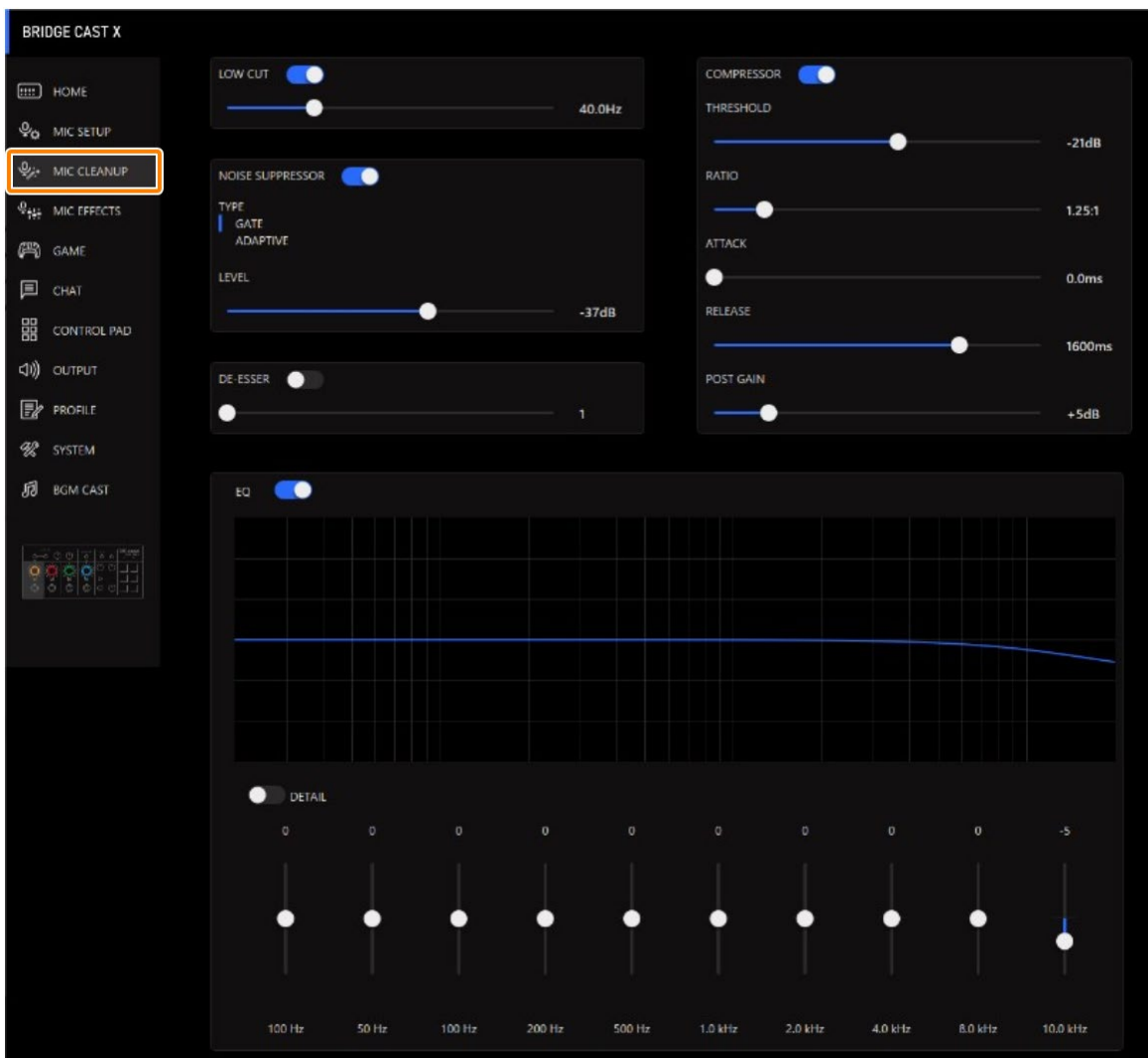


Kalibrieren der Qualität des Mikrofonsignals (Cleanup)

Gehen Sie wie folgt vor, um die Klangqualität des Mikrofonsignals einzustellen, so dass Ihre Stimme klar und verständlich ist.

Diese Funktionen helfen Ihnen, die Übertragung von Umgebungsgeräuschen zu reduzieren und die Lautstärke-Balance mehrerer Mikrofonsignale auszugleichen.

1. **Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „MIC CLEANUP“-Reiter und stellen Sie die Parameter in den verschiedenen Menüs ein.**
- 2.



Menu	Wert	Beschreibung	
LOW CUT: schneidet nicht benötigte tiefe Frequenzen ab.			
LOW CUT	Off, On	schaltet die Low Cut-Funktion ein bzw. aus.	
	Flat-500 Hz	bestimmt die Frequenz, ab der das Ausgangssignal abgeschnitten wird. Der Frequenzbereich unterhalb dieses Werts wird abgeschnitten.	
NOISE SUPPRESSOR: Der Noise Suppressor unterdrückt Nebengeräusche, die in der Umgebung des Mikrofons erkannt werden.			
NOISE SUPPRESSOR	Off, On	schaltet den Noise Suppressor ein bzw. aus.	
TYPE	bestimmt den Noise Suppressor-Typ.		
	GATE	unterdrückt Signale, deren Pegel unterhalb des Threshold-Werts liegen. Damit können Sie in Ruhephasen weißes Rauschen und ähnliche Geräusche entfernen.	
	ADAPTIVE	analysiert die Umgebungsgeräusche im Raum und unterdrückt diese.	
LEVEL	-96-0 dB wenn GATE verwendet wird	bestimmt den Threshold-Pegel zur Unterdrückung der Audiosignale.	
	0-9 wenn ADAPTIVE verwendet wird	bestimmt den Pegel für das Unterdrücken der Nebengeräusche. Je höher der Wert, desto mehr Geräusche werden unterdrückt. * Wenn Sie trotz Verwendung des Noise Suppressor weitere unerwartete Nebengeräusche wahrnehmen oder das Mikrofonsignal zu leise ist, erhöhen Sie den Input Gain-Wert für das Mikrofonsignal.	
COMPRESSOR: komprimiert die Lautstärke lauter Signale und macht diese leiser. Damit werden Lautstärke-Unterschiede zwischen lauten und leisen Pegeln verringert und das Gesamtergebnis klingt ausgeglichener.			
COMPRESSOR	Off, On	schaltet den Compressor ein bzw. aus.	
THRESHOLD	-48-0 dB	bestimmt den Pegel, der als Threshold (Schwellwert) verwendet wird, ab dem der Compressor zu wirken beginnt. bestimmt den Wert, ab dem die Lautstärke durch den Compressor reduziert wird.	
RATIO	1.00:1-Inf:1	bestimmt die Ratio, bei der der Klangpegel verringert wird, wenn der Threshold-Wert überschritten wird. Beispiel: Wenn Sie „RATIO“ auf „2.00:1“ stellen, werden die Klangpegel, die den Threshold-Wert überschreiten, um 1/2 reduziert.	
ATTACK	0-100 ms	bestimmt den Zeitraum, nach dem der Compressor zu wirken beginnt. * Dieses ist ein Näherungswert und keine exakte Zeitangabe. Die Funktionalität ist auch abhängig von der Lautstärke.	
RELEASE	50-5000 ms	bestimmt den Zeitraum, nach dem der Compressor aufhört zu wirken. * Dieses ist ein Näherungswert und keine exakte Zeitangabe. Die Funktionalität ist auch abhängig von der Lautstärke.	
POST GAIN	+0-+30 dB	bestimmt die Ausgabe-Lautstärke nach Durchlaufen des Compressor.	
DE-ESSER: verringert den Pegel der Zischlaute (z.B. Worte, die mit „s“ oder „z“ beginnen).			
DE-ESSER	Off, On	schaltet den De-esser ein bzw. aus.	
	1-10	bestimmt die Intensität des De-esser-Effekts	
EQ: Dieses ist ein 10-Band Equalizer, welcher die Einstellung der Lautstärke für individuelle Frequenzbänder ermöglicht.			
EQ	Off, On	schaltet den Equalizer ein bzw. aus.	
DETAIL	Off, On	Bei „On“ können Sie zusätzlich die Mittel-Frequenz und den „Q“-Wert (die Bandbreite der Frequenz) einstellen.	
Gain (senkrechte Regler)	-12-+12	bestimmen die Absenkung bzw. Anhebung der einzelnen Frequenzbänder.	
Frequency (waagerechte Regler)	Band 1	20-400 Hz	
	Band 2-4	20-470 Hz	
	Band 5-7	315 Hz-3,3 kHz	* Diese Einstellung ist verfügbar, wenn der „DETAIL“-Schalter aktiviert ist.
	Band 8, 9	3,0-20,0 kHz	
	Band 10	800 Hz-20,0 kHz	
Q	0,3-16,0	bestimmt die Bandbreite für die Anhebung bzw. Absenkung der einzelnen Frequenzbänder. * Diese Einstellung ist verfügbar, wenn der „DETAIL“-Schalter aktiviert ist.	

Die Effekte für das Mikrofonsignal (Mic Effects)

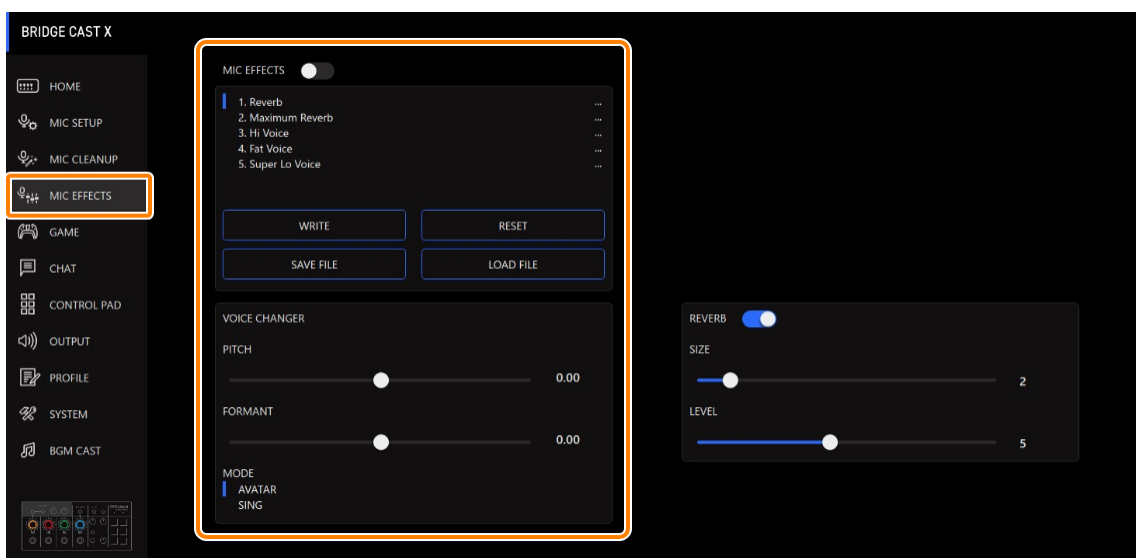
Sie können dem Mikrofonsignal Effekte hinzufügen (Voice Changer und Reverb).

- ▶ [Verändern des Audiosignals \(Voice Changer\)](#)
- ▶ [Hinzufügen eines Hall-Effekts \(Reverb\)](#)

Verändern des Audiosignals (Voice Changer)

Dieser Effekt verändert die Tonhöhe und den Klangcharakter des Stimmensignals. Sie können damit z.B. eine weibliche Stimme in eine männliche Stimme verwandeln oder umgekehrt.

1. **Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „MIC EFFECTS“-Reiter und stellen Sie die Parameter in den verschiedenen Menüs ein.**

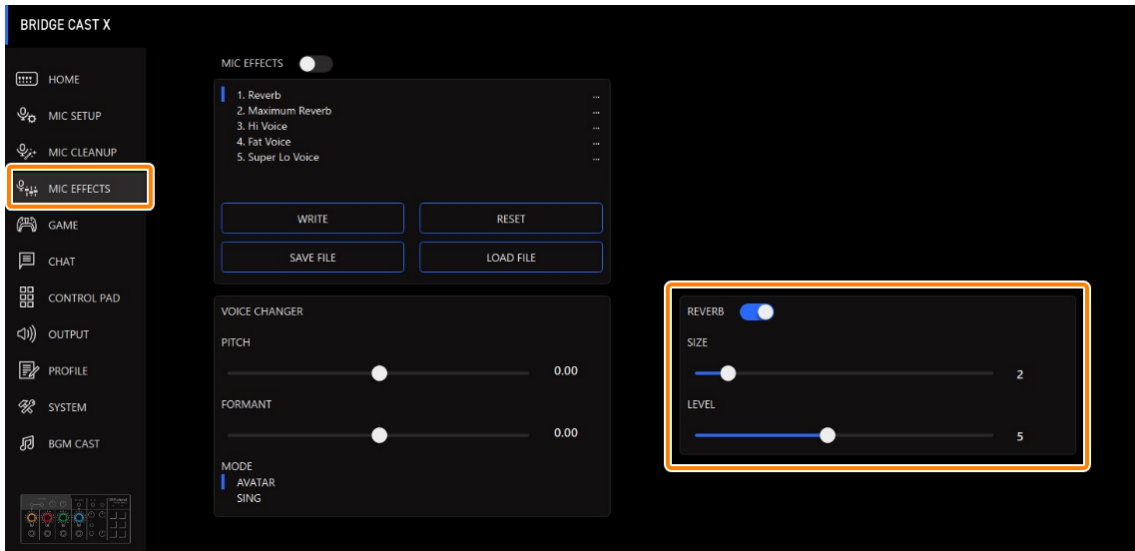


Menu	Wert	Beschreibung
MIC EFFECTS	Off, On	schaltet den Voice Changer ein bzw. aus.
PITCH	-1,00–1,00	bestimmt die Tonhöhe des Sounds. Bei „0“ ist die originale Tonhöhe hörbar.
FORMANT	-1,00–1,00	bestimmt den Formanten des Stimmensignals. Einstellungen in Richtung negativer (-) Werte erzeugen einen eher männlichen Stimmencharakter, Einstellungen in Richtung positiver (+) Werte erzeugen einen eher weiblichen Stimmencharakter. Bei „0“ ist die originale Stimme hörbar.
MODE	AVATAR, SING	bestimmt, ob die Tonhöhe und der Formant immer konvertiert wird (AVATAR) oder nicht (SING).

Hinzufügen eines Hall-Effekts (Reverb)

Sie können dem Stimmensignal einen Reverb-Effekt hinzufügen und damit einen Raumhall-Effekt erzeugen. Dieser Effekt ist z.B. sinnvoll, wenn Sie eine Ansage hervorheben möchten.

1. **Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „MIC EFFECTS“-Reiter und stellen Sie die Parameter in den verschiedenen Menüs ein.**



Menu	Wert	Beschreibung
REVERB	Off, On	schaltet den Reverb-Effekt ein bzw. aus. * Wenn Sie dem Audiosignal einen Reverb-Effekt hinzufügen möchten, müssen sowohl der Parameter „REVERB“ als auch „MIC EFFECTS“ eingeschaltet sein.
SIZE	1–10	bestimmt die Größe des Raums. Je höher der Wert, desto größer ist der virtuelle Raum und entsprechend länger der Raumhall-Effekt.
LEVEL	1–10	bestimmt die Stärke des Reverb-Effekts.

HINWEIS

Sie können bis zu fünf Gesamt-Einstellungen als „Presets“ sichern und direkt aufrufen.

- ▶ [Sichern der Mikrofon-Einstellungen als Preset\(P.40\)](#)

Sie können die fünf Effekt-Presets als eine Datei sichern.

- ▶ [Exportieren einer Mikrofon-Effekt-Preset-Datei\(P.43\)](#)

Sichern der Mikrofoneffekt-Einstellungen als Preset

Sie können die aktuellen Mikrofoneffekt-Einstellungen als „Preset“ sichern und direkt aufrufen.

Sie können bis zu fünf Presets sichern.

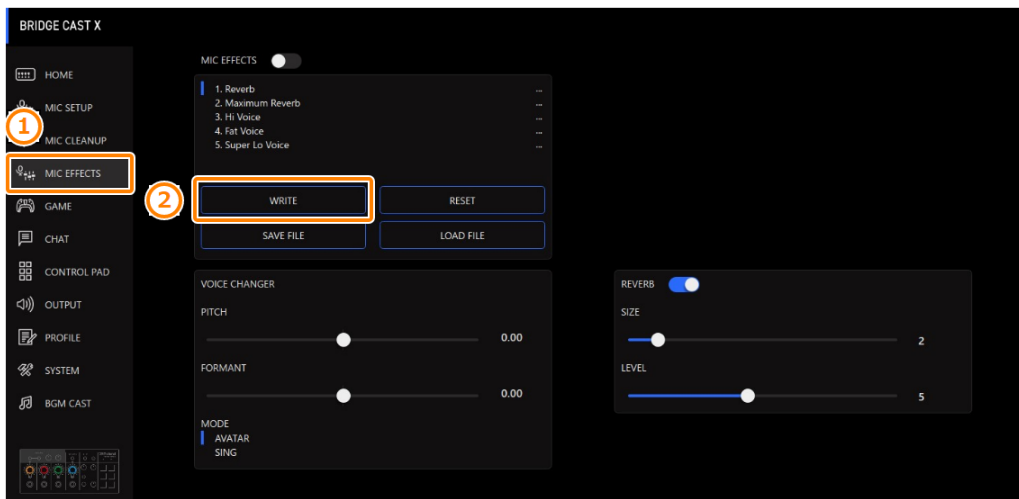
* In der Werksvoreinstellung sind bereits änderbare Presets bereit gestellt.

- ▶ Sichern von Einstellungen in einem Preset-Speicher
- ▶ Abrufen eines Preset
- ▶ Initialisieren eines Preset

Sichern von Einstellungen in einem Preset-Speicher

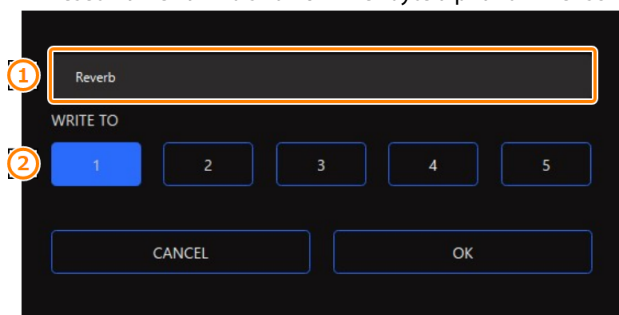
* Die „On/Off“-Einstellung für „MIC EFFECTS“ wird nicht gesichert.

1. **Klicken Sie im Menu-Display auf den „MIC EFFECTS“-Reiter und danach auf den [WRITE]-Taster.**



2. **Geben Sie den Preset-Namen ein und klicken Sie bei „WRITE TO“ auf die Ziel-Speichernummer.**

Ein Preset-Name kann bis zu 18 Einzel-byte alphanumerische Zeichen bzw. Symbole enthalten.




3. **Klicken Sie auf den [OK]-Taster.**

Damit werden die aktuellen Effekt-Einstellungen überschrieben.

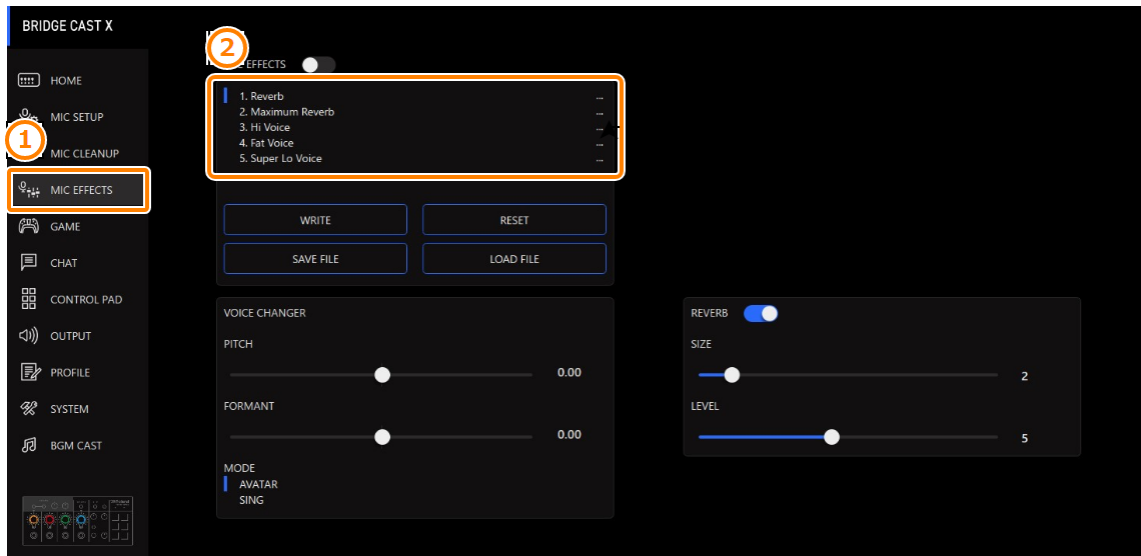
HINWEIS

Sie können den Preset-Namen nachträglich wie folgt verändern.

Klicken Sie auf  neben dem Preset-Namen, geben Sie den Namen im Rename-Fenster ein und klicken Sie auf den [OK]-Taster.

Abrufen eines Preset

1. Klicken Sie im Menu-Display auf den „MIC EFFECTS“-Reiter und danach auf das Preset, das Sie abrufen möchten.



Damit werden die Effekt-Einstellungen abgerufen.

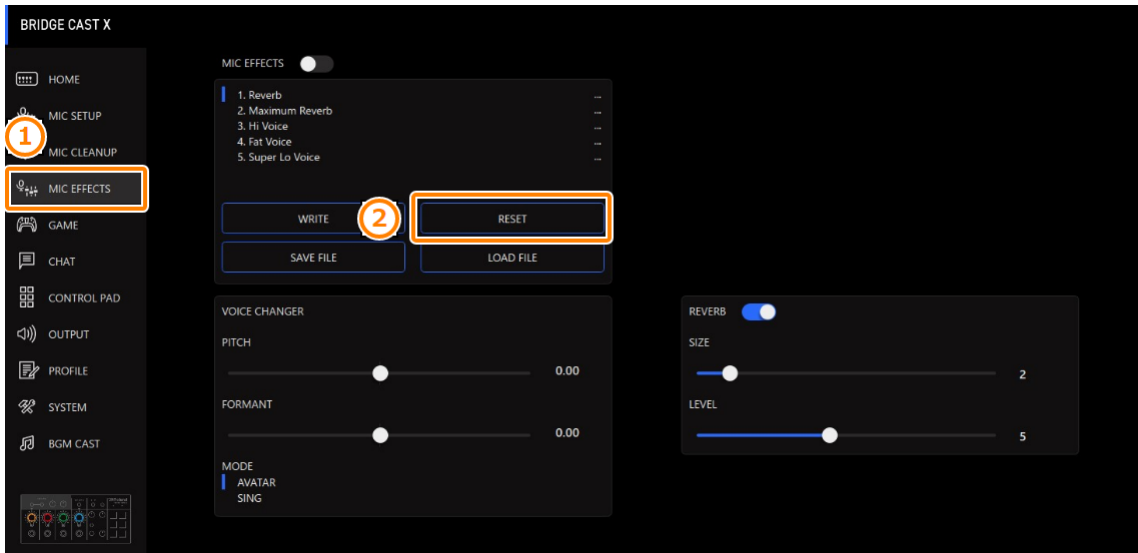
HINWEIS

Wenn Sie die Einstellungen eines Preset verändern, wird der Preset-Name nicht mehr weiß, sondern gelb angezeigt.

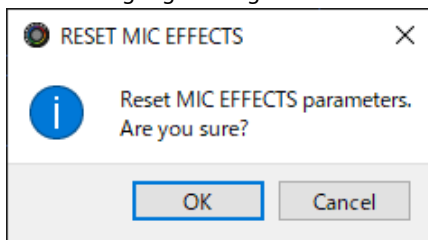
Initialisieren eines Preset

Sie können die Einstellungen eines Preset initialisieren und die Einstellungen der Presets 1–5 auf deren Voreinstellungen zurück setzen.

1. **Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „MIC EFFECTS“-Reiter und danach auf den [RESET]-Taster.**

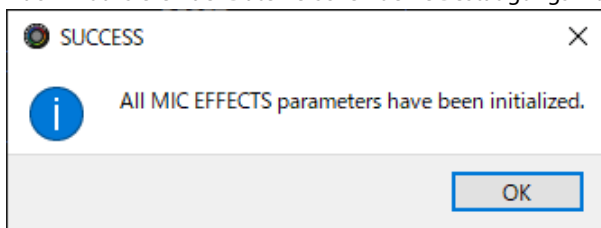


Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



2. **Klicken Sie auf den [OK]-Taster.**

Nach Initialisieren der Daten erscheint eine Bestätigungs-Abfrage.



3. **Klicken Sie auf den [OK]-Taster, um die Meldung zu schließen.**

Verbundene links:

[Exportieren einer Mikrofonereffekt-Datei\(P.43\)](#)

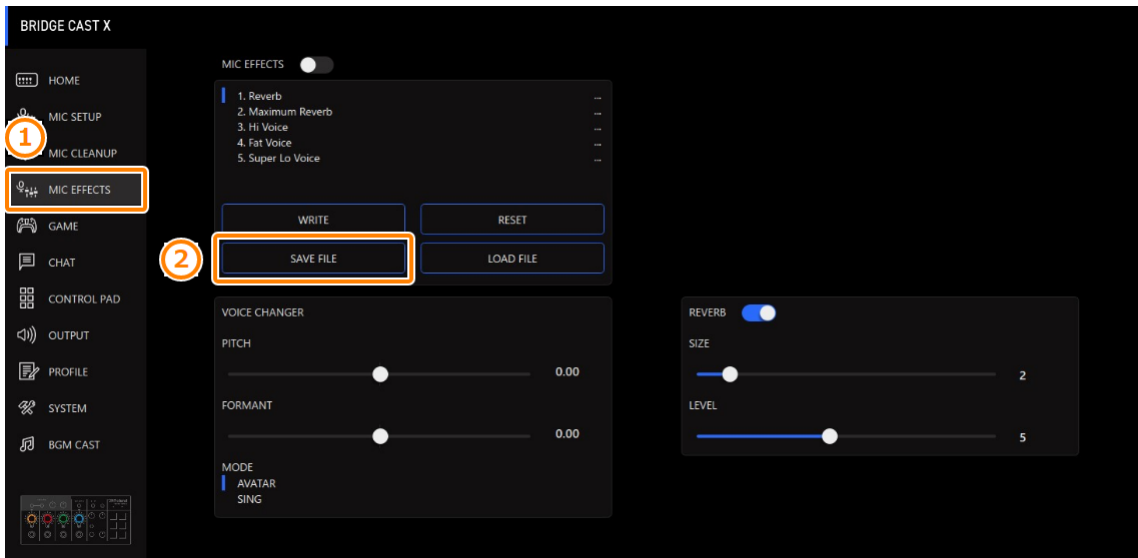
Exportieren einer Mikrofoneffekt-Preset-Datei

Sie können die Effekt-Presets (1–5) als eine Datei (.brdgcEfx) auf dem Rechner sichern. Verwenden Sie die BRIDGE CAST App, um eine exportierte Datei in das Gerät zu übertragen.

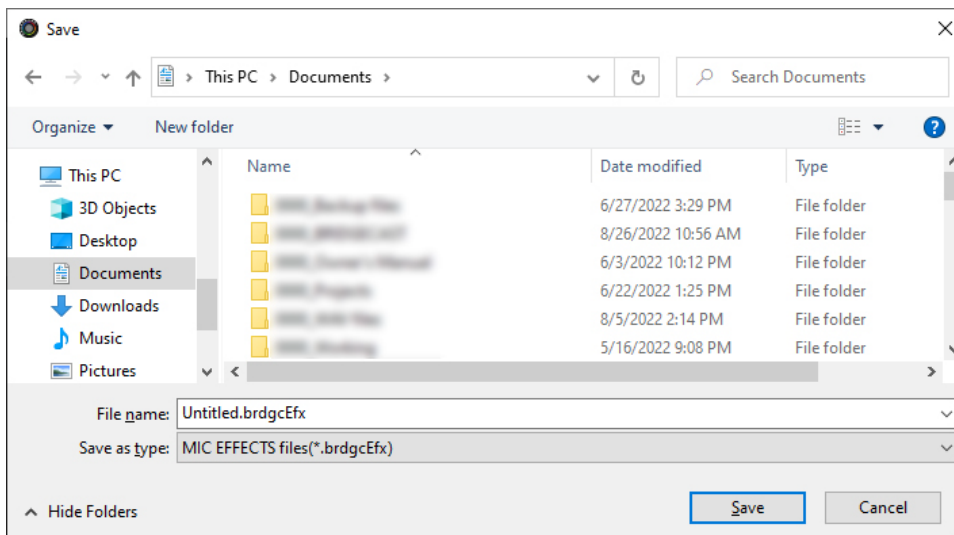
- ▶ Exportieren einer Preset-Datei
- ▶ Laden einer Preset-Datei

Exportieren einer Preset-Datei

1. Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „MIC EFFECTS“-Reiter und danach auf den [SAVE FILE]-Taster.



2. Benennen Sie in der Save-Dialogbox die Datei, wählen Sie die Ziel-Speichernummer aus und klicken Sie auf den [Save]-Taster.

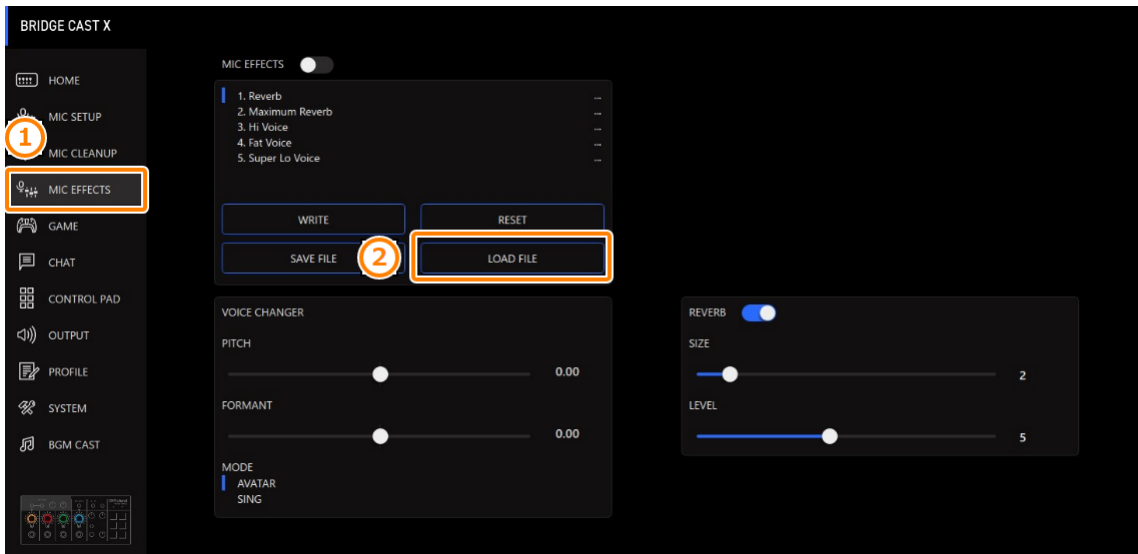


Damit wird die Datei gesichert (.brdgcEfx).

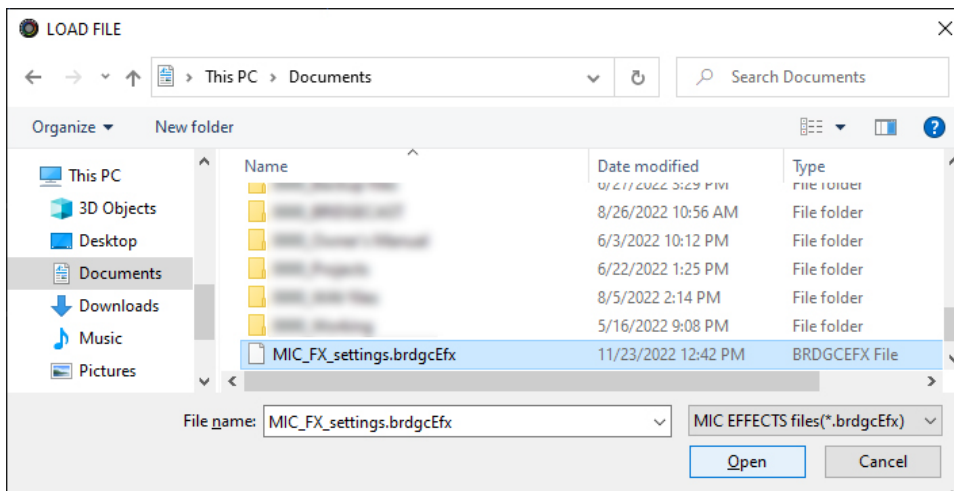
Laden einer Preset-Datei

Gehen Sie wie folgt vor, um die gesicherten Einstellungen der Effekt-Presets (1–5) wieder in das Gerät zurückzuübertragen.

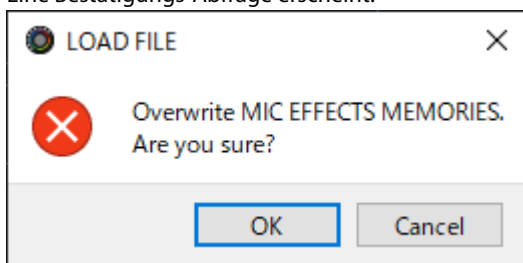
1. **Klicken Sie im Menu-Display auf den „MIC EFFECTS“-Reiter und danach auf den [LOAD FILE]-Taster.**



2. **Wählen Sie in der LOAD FILE-Dialogbox die gewünschte Datei (.brdgcEfx) aus und klicken Sie auf den [Open]-Taster.**

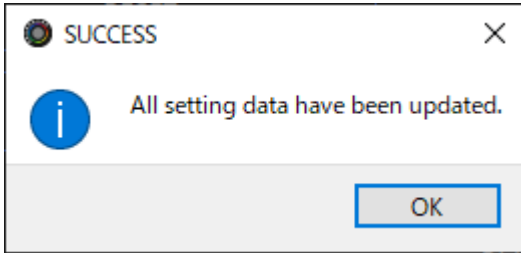


Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



3. Klicken Sie auf den [OK]-Taster.

Nach Laden der Effekt Preset-Einstellungen erscheint eine Abfrage.

**4. Klicken Sie auf den [OK]-Taster, um die Meldung zu schließen.**

Verbundene Informationen:

[Sichern der Mikrofon effekt-Einstellungen als Preset\(P.40\)](#)

Einstellen des Game-Sounds

Sie können die Lautstärke-Balance zwischen dem Game-Audiosignal, das über den USB-Anschluss empfangen wird (Eingangsquelle: GAME) und der über die HDMI IN 1/2-Anschlüsse eingehenden Game Audio-Signale (Eingangsquelle: HDMI) einstellen.

- ▶ [Abhören des Game Audio-Signal in Virtual Surround\(P.46\)](#)
- ▶ [Verändern des Game-Sounds mit den Equalizer\(P.49\)](#)
- ▶ [Sichern der Game-Einstellungen als Preset\(P.51\)](#)
- ▶ [Exportieren einer Game Preset-Datei\(P.54\)](#)

Abhören des Game Audio-Signal in Virtual Surround

Rolands speziell entwickelte 3D Akustik-Technologie ermöglicht bei Verwendung eines Kopfhörers das Abhören des über HDMI IN 1 oder HDMI IN 2 eingehenden Audiosignals mit 5.1/7.1 Surround-Technik.

Dieses erzeugt ein besonderes räumliches Klangerlebnis, das weit über die herkömmliche Stereotechnik hinausgeht.

Diese Funktionalität steht auch für 2-Kanal Stereosignale zur Verfügung.

- ▶ [Ausgabe des HDMI-Audiosignals eines Windows PC im 5.1/7.1-Format\(P.48\)](#)

1. **Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „GAME“-Reiter, um den Virtual Surround-Sound zu konfigurieren.**

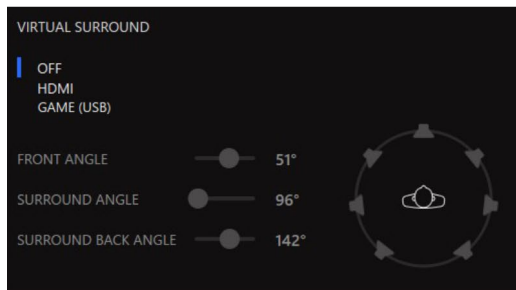


Menu	Wert	Beschreibung
VIRTUAL SURROUND	zur Auswahl der Eingangsquelle für die VIRTUAL SURROUND-Funktion.	
	OFF	wird nicht verwendet
	HDMI	Audio-Eingangssignal der HDMI IN 1- oder 2-Anschlüsse
	GAME (USB)	Audioeingangs-Buchse (Eingangsquelle: GAME)
FRONT ANGLE	1–89	zur Einstellung des Winkels der vorderen Lautsprecher. Der Wert „1“ entspricht der Position der Lautsprecher direkt vor der abhörenden Person, der Wert „89“ entspricht der Position der Lautsprecher seitlich der abhörenden Person.
SURROUND ANGLE	91–179	zur Einstellung des Winkels der Surround-Lautsprecher. Der Wert „91“ entspricht der Position der Lautsprecher seitlich der abhörenden Person, der Wert „179“ entspricht der Position der Lautsprecher direkt hinter der abhörenden Person. (*1)
SURROUND BACK ANGLE	91–179	zur Einstellung des Winkels der hinteren Surround-Lautsprecher. Der Wert „91“ entspricht der Position der Lautsprecher seitlich der abhörenden Person, der Wert „179“ entspricht der Position der Lautsprecher direkt hinter der abhörenden Person. (*1)

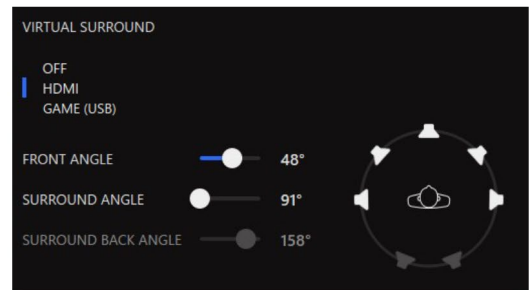
(*1): Diese Einstellung steht eventuell nicht zur Verfügung, abhängig von der Anzahl der über HDMI eingehenden Kanäle.

Beispiel-Einstellungen

OFF

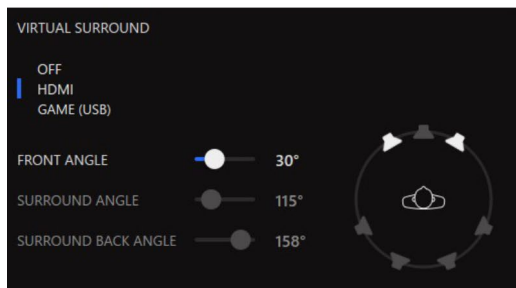


5.1



Stereo

(bei Verwendung des 2-Kanal GAME- oder HDMI-Audiosignals)



7.1



HINWEIS

Sie können bis zu fünf Game-Einstellungen (Equalizer, Virtual Surround) als Presets sichern und direkt aufrufen.

► [Sichern der Game-Einstellungen als Preset](#)(P.51)

Sie können die fünf Game-Presets als eine Datei sichern.

► [Exportieren einer Game Preset-Datei](#)(P.54)

Ausgabe des HDMI-Audiosignals eines Windows PC im 5.1/7.1-Format

Um das von einem Windows-Rechner erzeugte Audiosignal am BRIDGE CAST X in Virtual Surround abhören zu können, muss der Windows-Rechner ein 5.1/7.1-Audiosignal übertragen.

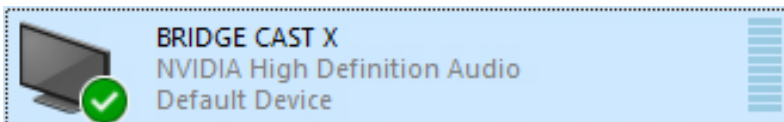
1. **Verbinden Sie den HDMI-Ausgang des Windows-Rechner mit dem HDMI IN 1- oder 2-Anschluss.**
2. **Auf den Start-Taster klicken → „Settings“ → „System“ → „Sound“ auswählen.**

Windows 10:

3. **Wählen Sie „Sound Control Panel“.**

Windows 11:

3. **Wählen Sie „More sound settings“.**
4. **Wählen Sie im „Playback“-Reiter „BRIDGE CAST X“ und klicken Sie auf den [Configure]-Taster.**



Der Setup-Bildschirm erscheint.

5. **Wählen Sie für die Audio-Kanäle entweder „5.1 Surround“ oder „7.1 Surround“.**
6. **Wählen Sie alle „Optional speaker“-Einstellungen aus.**
7. **Wählen Sie alle „Full-range speaker“-Einstellungen aus.**
8. **Drücken Sie den [Done]-Taster.**

Verändern des Game-Sounds mit den Equalizer

Sie können mithilfe des Equalizer den Klangcharakter des Game-Sound verändern (Eingangsquelle: GAME^{*1}). Damit können Sie nach Bedarf einzelne Frequenzen verstärken bzw. abschwächen.

Sie können den Equalizer auch für das HDMI IN (1, 2)-Audio-Eingangssignal anwenden.

Beispiel: Sie können während eines FPS Game den Sound von Wind- oder Umgebungsgeräuschen unterdrücken bzw. Effektsounds wie z.B. Fußschritte deutlicher hörbar machen.

*1: Der Equalizer wirkt nur auf den Game-Sound, der an den PERSONAL MIX Bus geleitet wird.

1. Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „GAME“-Reiter und stellen Sie den Equalizer ein.



Menu	Wert	Beschreibung
GAME	Off, On	schaltet den Equalizer ein bzw. aus, der auf den Game-Sound wirkt (Eingangsquelle: GAME).
HDMI	Off, On	schaltet den Equalizer für das HDMI IN (1, 2) Audio-Eingangssignal ein bzw. aus.
DETAIL	Off, On	Bei „On“ können Sie zusätzlich die Mittel-Frequenz und den „Q“-Wert (die Bandbreite der Frequenz) einstellen.
Gain (senkrechte Regler)	-12--+12	bestimmen die Absenkung bzw. Anhebung der einzelnen Frequenzbänder.
Frequency (waagerechte Regler)	Band 1 20–400 Hz Band 2–4 20–470 Hz Band 5–7 315 Hz–3,3 kHz Band 8, 9 3,0–20,0 kHz Band 10 800 Hz–20,0 kHz	bestimmen die Anhebung bzw. Absenkung der Mittelfrequenz der einzelnen Frequenzbänder. * Diese Einstellung ist verfügbar, wenn der „DETAIL“-Schalter aktiviert ist.
Q	0,3–16,0	bestimmt die Bandbreite für die Anhebung bzw. Absenkung der einzelnen Frequenzbänder. * Diese Einstellung wird aktiviert, wenn der „DETAIL“-Schalter eingeschaltet ist.

HINWEIS

Sie können bis zu fünf Game-Einstellungen (Equalizer, Virtual Surround) als Presets sichern und direkt aufrufen.

▶ [Sichern der Game-Einstellungen als Preset](#)(P.51)

Sie können die fünf Game-Presets als eine Datei sichern.

▶ [Exportieren einer Game Preset-Datei](#)(P.54)

Sichern der Game-Einstellungen als Preset

Sie können die aktuellen Game-Einstellungen (Equalizer, Virtual Surround) als Presets sichern und direkt aufrufen.

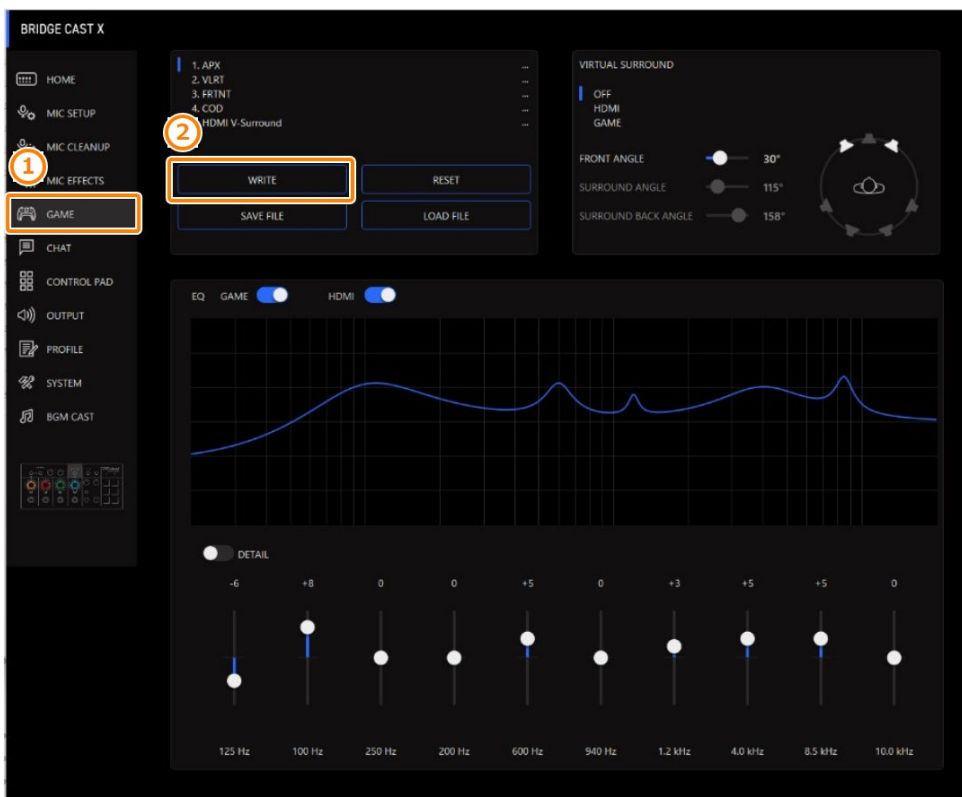
Sie können bis zu fünf Presets sichern.

* In der Werksvoreinstellung sind bereits änderbare Presets bereit gestellt.

- ▶ Sichern von Einstellungen in einem Preset-Speicher
- ▶ Abrufen eines Preset
- ▶ Initialisieren eines Preset

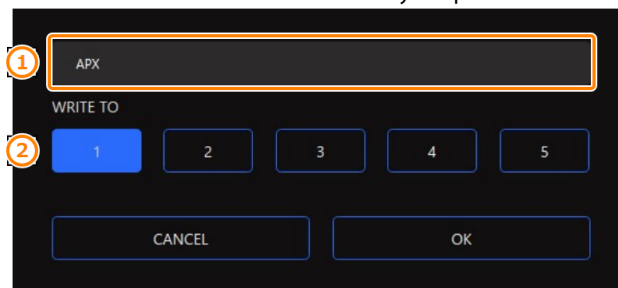
Sichern von Einstellungen in einem Preset-Speicher

1. Klicken Sie im Menu-Display auf den „GAME“-Reiter und danach auf den [WRITE]-Taster.



2. Geben Sie den Preset-Namen ein und klicken Sie bei „WRITE TO“ auf die Ziel-Speichernummer.

Ein Preset-Name kann bis zu 18 Einzel-byte alphanummerische Zeichen bzw. Symbole enthalten.



3. Klicken Sie auf den [OK]-Taster.

Damit werden die aktuellen Game-Einstellungen überschrieben.

HINWEIS

Sie können den Preset-Namen nachträglich wie folgt verändern.

Klicken Sie auf **⋮** neben dem Preset-Namen, geben Sie den Namen im Rename-Fenster ein und klicken Sie auf den [OK]-Taster.

Abrufen eines Preset

1. **Klicken Sie im Menu-Display auf den „GAME“-Reiter und danach auf das Preset, das Sie abrufen möchten.**



Damit werden die Effekt-Einstellungen abgerufen.

HINWEIS

Wenn Sie die Einstellungen eines Preset verändern, wird der Preset-Name nicht mehr weiß, sondern gelb angezeigt.

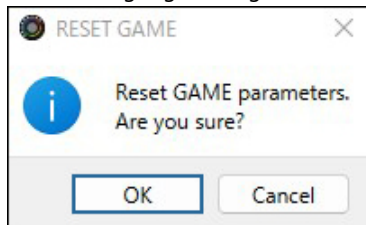
Initialisieren eines Preset

Sie können die Einstellungen eines Preset initialisieren und die Einstellungen der Presets 1–5 auf deren Voreinstellungen zurück setzen.

1. **Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „GAME“-Reiter und danach auf den [RESET]-Taster.**

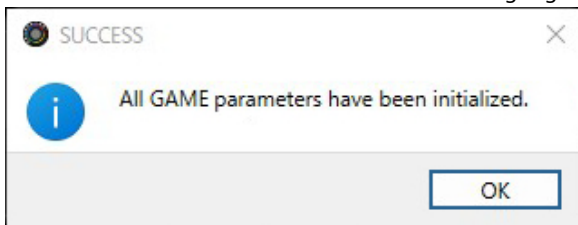


Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



2. **Klicken Sie auf den [OK]-Taster.**

Nach Initialisieren der Daten erscheint eine Bestätigungs-Abfrage.



3. **Klicken Sie auf den [OK]-Taster, um die Meldung zu schließen.**

HINWEIS

Sie können die Game-Presets als eine Datei sichern.

- ▶ [Exportieren einer Game Preset-Datei\(P.54\)](#)

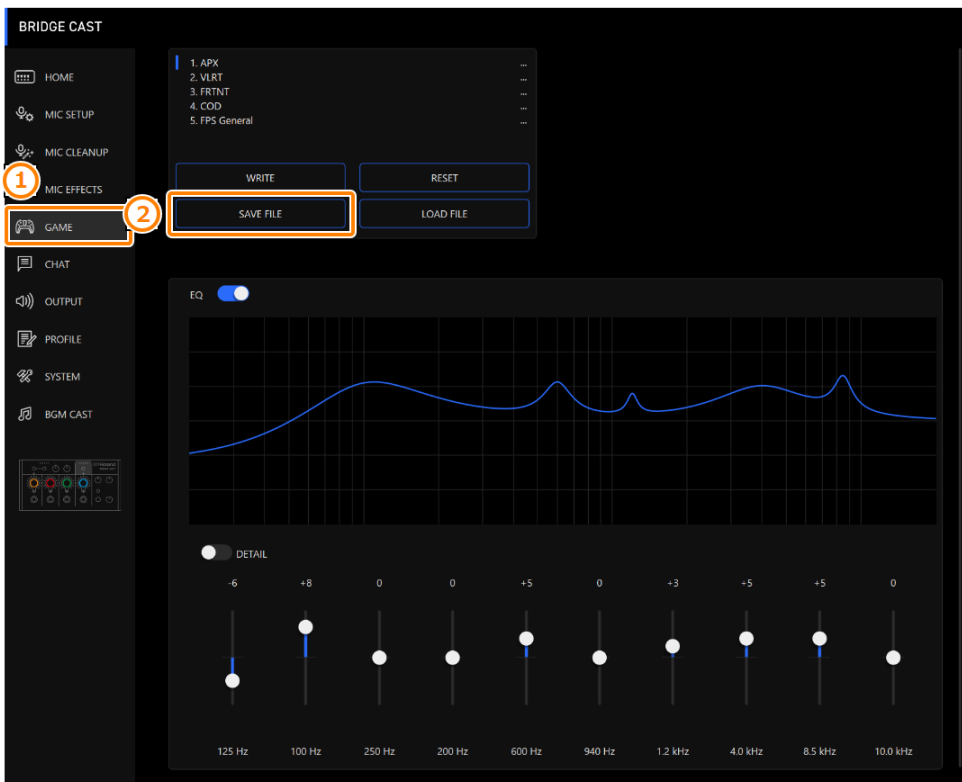
Exportieren einer Game Preset-Datei

Sie können die Game-Presets (1–5) als eine Datei (.brdgcEQ) auf dem Rechner sichern. Verwenden Sie die BRIDGE CAST App, um die exportierte Datei in das Gerät zu übertragen.

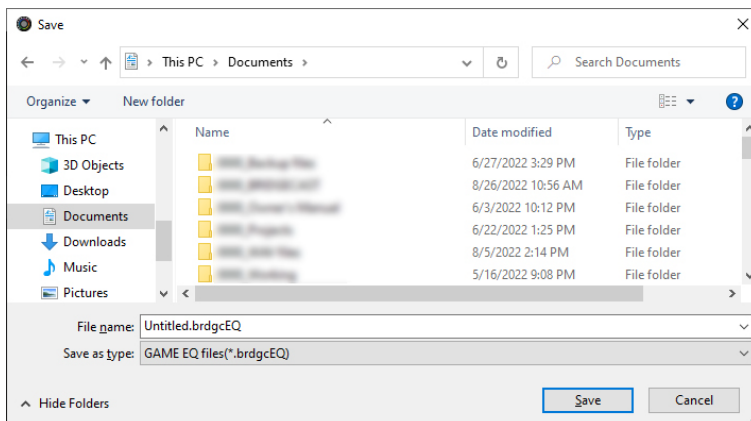
- ▶ Exportieren einer Preset-Datei
- ▶ Laden einer Preset-Datei

Exportieren einer Preset-Datei

1. **Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „GAME“-Reiter und danach auf den [SAVE FILE]-Taster.**



2. **Benennen Sie in der Save-Dialogbox die Datei, wählen Sie die Ziel-Speichernummer aus und klicken Sie auf den [Save]-Taster.**

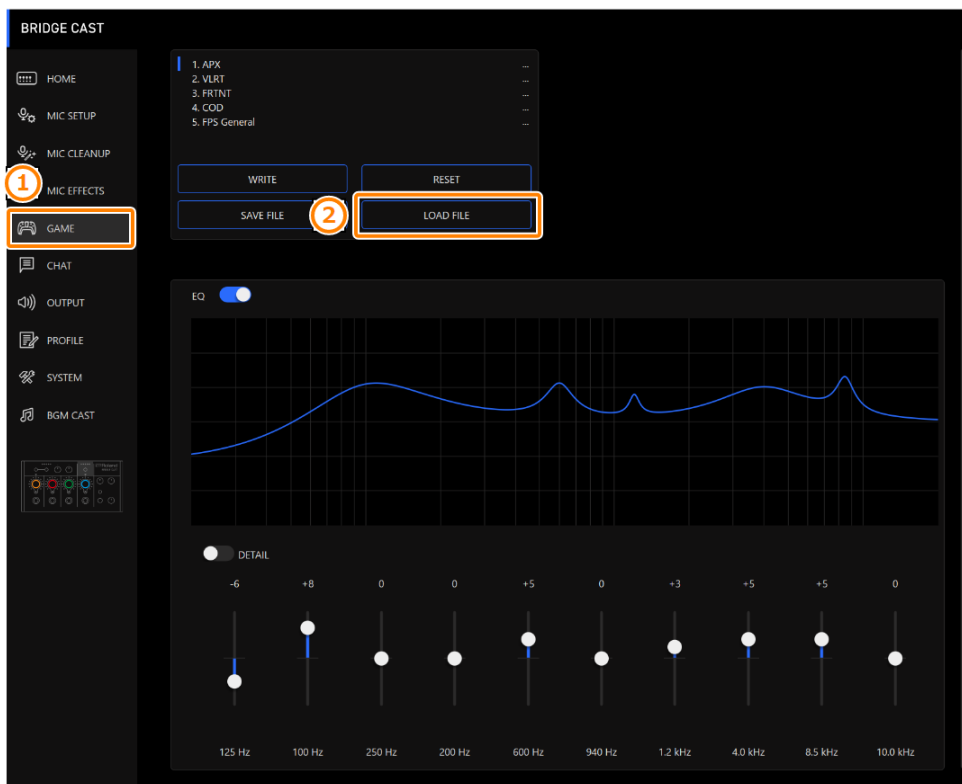


Damit wird die Datei gesichert (.brdgcEQ).

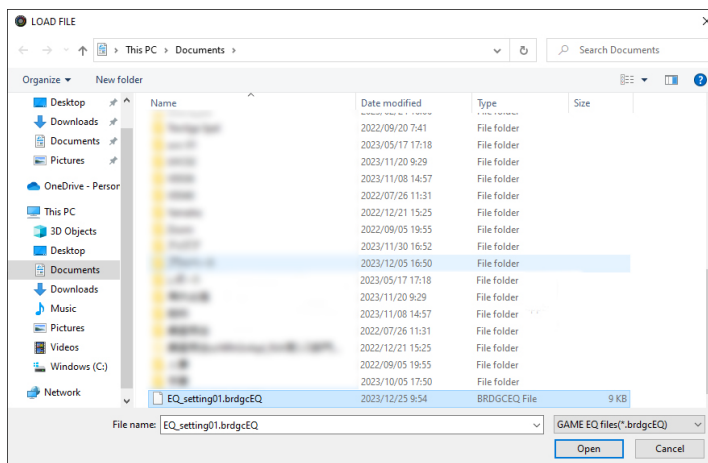
Laden einer Preset-Datei

Gehen Sie wie folgt vor, um die gesicherten Einstellungen der Game-Presets (1–5) wieder in das Gerät zurückzuübertragen.

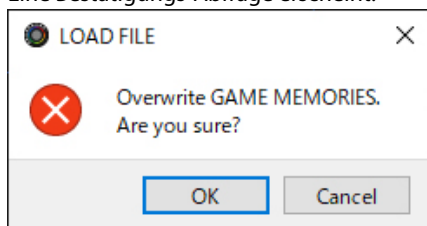
1. **Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „GAME“-Reiter und danach auf den [LOAD FILE]-Taster.**



2. **Wählen Sie in der LOAD FILE-Dialogbox die gewünschte Datei (.brdgcEQ) aus und klicken Sie auf den [Open]-Taster.**

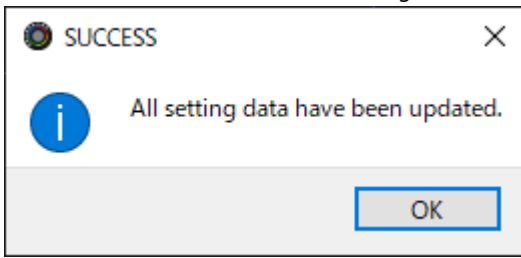


Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



3. Klicken Sie auf den [OK]-Taster.

Nach Laden der Game Preset-Einstellungen erscheint eine Bestätigungs-Abfrage.



4. Klicken Sie auf den [OK]-Taster, um die Meldung zu schließen.

Verbundene links:

[Sichern der Game-Einstellungen als Preset\(P.51\)](#)

Einstellen des Voice Chat-Audiosignals

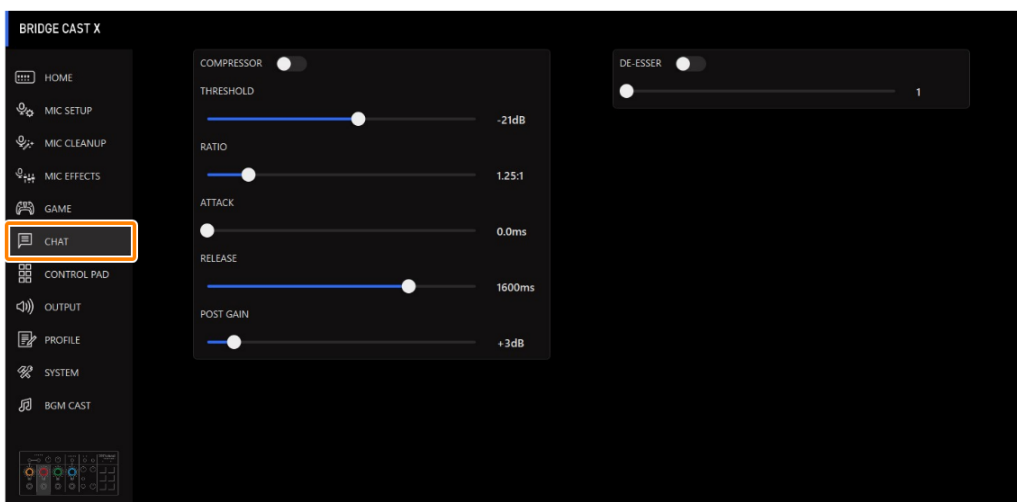
In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie das Voice Chat-Audiosignal einstellen (Eingangsquelle: CHAT), das über den USB-Anschluss empfangen wird.

► Verbessern der Verständlichkeit des Voice Chat-Sounds(P.57)

Verbessern der Verständlichkeit des Voice Chat-Sounds

Gehen Sie wie folgt vor, um in einem Voice Chat das Stimmensignal der Gegenseite zu verändern (Eingangsquelle: CHAT). Sie können die Lautstärke-Unterschiede zwischen leisen und lauten Signalen ausgleichen bzw. die Lautstärke der Zischlaute verringern.

1. **Klicken Sie im Menu-Display auf den „CHAT“-Reiter und stellen Sie die Parameter in den verschiedenen Menüs ein.**



Menu	Wert	Beschreibung
COMPRESSOR: komprimiert die Lautstärke lauter Signale und macht diese leiser. Damit werden Lautstärke-Unterschiede zwischen lauten und leisen Pegeln verringert und das Gesamtergebnis klingt ausgeglichener.		
COMPRESSOR	Off, On	schaltet den Compressor ein bzw. aus.
THRESHOLD	-48–0 dB	bestimmt den Pegel, der als Threshold (Schwellwert) verwendet wird, ab dem der Compressor zu wirken beginnt. bestimmt den Wert, ab dem die Lautstärke durch den Compressor reduziert wird.
RATIO	1.00:1–Inf:1	bestimmt die Ratio, bei der der Klangpegel verringert wird, wenn der Threshold-Wert überschritten wird. Beispiel: Wenn Sie „RATIO“ auf „2.00:1“ stellen, werden die Klangpegel, die den Threshold-Wert überschreiten, um 1/2 reduziert.
ATTACK	0–100 ms	bestimmt den Zeitraum, nach dem der Compressor zu wirken beginnt. * Dieses ist ein Näherungswert und keine exakte Zeitangabe. Die Funktionalität ist auch abhängig von der Lautstärke.
RELEASE	50–5000 ms	bestimmt den Zeitraum, nach dem der Compressor aufhört zu wirken. * Dieses ist ein Näherungswert und keine exakte Zeitangabe. Die Funktionalität ist auch abhängig von der Lautstärke.
POST GAIN	+0–+30 dB	bestimmt die Ausgabe-Lautstärke nach Durchlaufen des Compressor.
DE-ESSER: verringert den Pegel der Zischlaute (z.B. Worte, die mit „s“ oder „z“ beginnen).		
DE-ESSER	Off, On	schaltet den De-esser ein bzw. aus.
LEVEL	1–10	bestimmt die Intensität des De-esser-Effekts

CONTROL PAD-Einstellungen

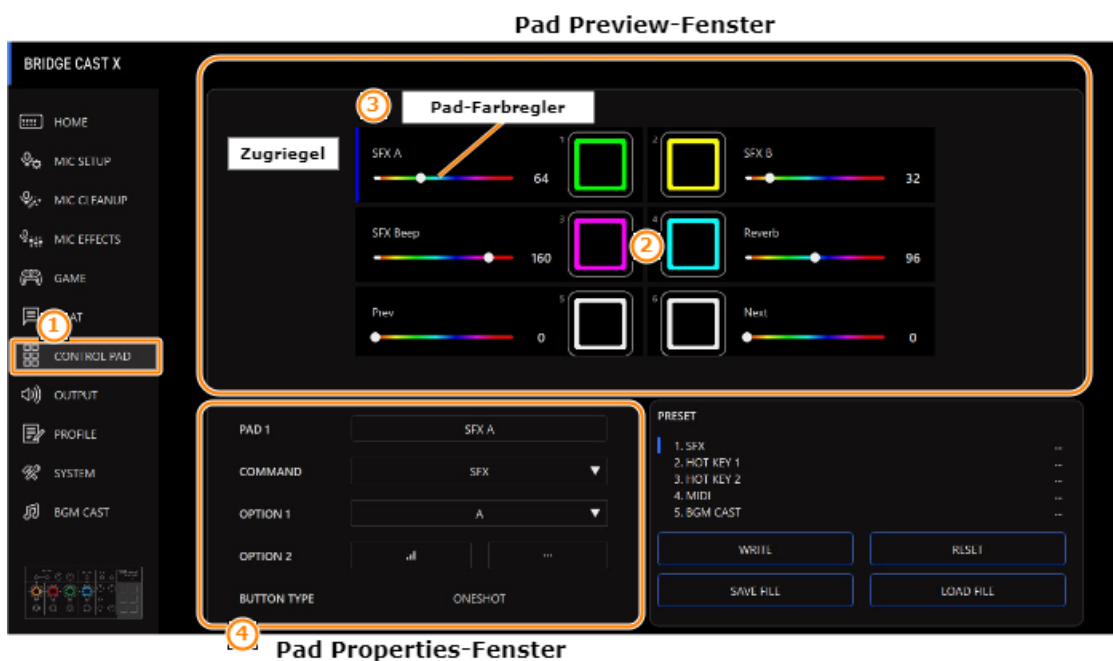
In diesem Kapitel wird beschrieben, wie die Einstellungen für die Control Pads durchgeführt werden.

- ▶ [Zuweisen von Funktionen für die Control Pads\(P.58\)](#)
- ▶ [Sichern der CONTROL PAD-Einstellungen als Preset\(P.64\)](#)
- ▶ [Exportieren einer Control Pad Preset-Datei\(P.67\)](#)

Zuweisen von Funktionen für die Control Pads

Gehen Sie wie folgt vor, um den Control Pads [1]–[6] Funktionen zuzuordnen.

1. [Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „CONTROL PAD“-Reiter.](#)



2. [Klicken Sie auf das Pad, für das eine Funktion zugeordnet werden soll.](#)

Ein blauer Balken entsprechend des ausgewählten Pad wird angezeigt.

3. [Stellen Sie mit den Pad Color-Reglern die Farbe des Pad ein.](#)
4. [Wählen Sie im Pad Properties-Fenster die gewünschte Funktion für das Pad aus.](#)

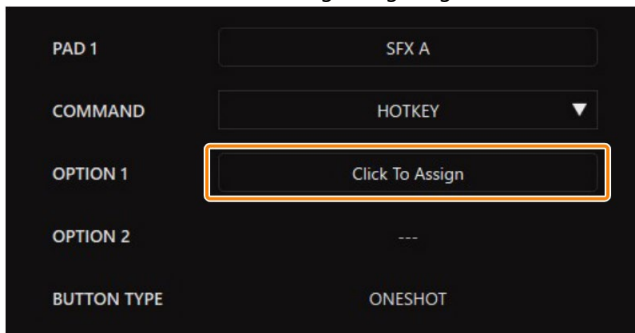
Parameter	Beschreibung
PAD 1–6	zur Veränderung des Namens des ausgewählten Pad.
COMMAND	bestimmt die Funktion des Pad. Sie können Funktionen auswählen wie Stummschalten des Audiosignals für einen bestimmten Kanal (MUTE), Abspielen eines Soundeffekts (SFX) oder Umschalten des Profils (PROFILE). ▶ Liste der Befehle(P.60)
OPTION 1, 2	ruff die Detail-Einstellungen für die bei COMMAND ausgewählte Funktion auf.
BUTTON TYPE	bestimmt die Funktionsweise des Pad. Die Funktionsweise des Pad ist unterschiedlich abhängig von den COMMAND-Einstellungen. Die auswählbare Funktionsweise des Pad ist abhängig von der bei COMMAND ausgewählten Funktion.
	TOGGLE Die Funktion wird bei jedem Drücken des Pad ein- bzw. ausgeschaltet.
	ONESHOT Die Funktion wird bei jedem Drücken des Pad eingeschaltet.
	HOLD Die Funktion ist solange aktiv, wie das Pad gedrückt halten wird.

Zuweisen von Hot Key-Funktionen

Mit der Funktion „HOTKEY“ können Sie durch Drücken eines Pad einen Befehl auslösen, den Sie normalerweise durch eine Taste bzw. Tasten-Kombination auf der Computer-Tastatur ausführen würden.

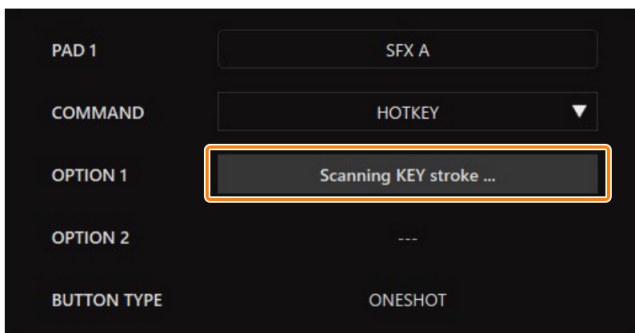
1. Stellen Sie COMMAND auf „HOTKEY“.

Für OPTION 1 wird „Click to Assign“ angezeigt.



2. Klicken Sie in der OPTION 1-Zeile auf „Click to Assign“.

3. Wenn die Anzeige „Scanning KEY Stroke...“ erscheint, drücken Sie auf der Computer-Tastatur die gewünschte Taste.



Wenn Sie einen Tasten-Befehl wie Shift, Control, Alt oder Windows einbeziehen möchten, halten Sie die gewünschte Taste gedrückt und drücken Sie dann die weitere Taste auf der Computer-Tastatur.

Die Eingabe wird registriert, wenn Sie die weitere Taste auf der Computer-Tastatur gedrückt haben.

Die zusätzlichen Tasten bei einem Mac-Rechner heißen „Shift“, „Command“ und „Option“.

4. Überprüfen Sie, ob die gedrückte Tasten-Kombination (z.B. Shift + A) für OPTION 1 angezeigt wird.



5. Um eine andere Tasten-Kombination einzugeben, klicken Sie erneut auf das OPTION 1-Eingabefeld.

Wenn die Anzeige „Scanning KEY Stroke...“ erscheint, drücken Sie auf der Computer-Tastatur die gewünschte Taste oder Tasten-Kombination.

Liste der Befehle

COMMAND	OPTION 1	OPTION 2	BUTTON TYPE	Funktion	Pad-Beleuchtung (*1)	
					wenn das Pad nicht gedrückt wird TOGGLE ON	wenn das Pad gedrückt wird TOGGLE OFF
MUTE	MIC	ALL, STREAM, PERSONAL	TOGGLE	schaltet das Audiosignal des gewählten Kanals stumm bzw. hebt die Stummschaltung wieder auf. OPTION 1: bestimmt den Kanal, der stummgeschaltet wird. OPTION 2: bestimmt, welcher Bereich stummgeschaltet wird (alle, STREAM MIX Bus Audio, PERSONAL MIX Bus Audio).	Brightness 1	erlischt, wenn die Mute-Funktion eingeschaltet wird
	AUX					
	CHAT					
	GAME					
	MUSIC					
	SYSTEM					
	SFX					
	CONS/MOBI					
	HDMI					
	OUTPUT_ALL					
	STREAM					
LINE OUT						
PHONES						
SFX	A, B	Soundeffekt (SFX) Lautstärke-Einstelltaster SFX-Einstelltaster	ONESHOT	ruft einen kurzen Soundeffekt ab. OPTION 2: Klicken Sie auf den SFX Volume-Einstelltaster und den SFX-Einstelltaster, um die Lautstärke einzustellen und den Effektsound für SFX A und B auszuwählen. Siehe „ SFX-Lautstärke Einstelltaster(P.31) “ und „ Registrieren von Soundeffekten auf die Control Pads(P.62) “.	Brightness 1	Brightness 2
	BEEP	–	HOLD (gedrückt halten)	Der Soundeffekt wird solange gespielt, wie Sie das Pad gedrückt halten.	Brightness 1	Brightness 2
SOUND EFFECTS	A–D	–	ONESHOT, HOLD	Der bei „ SOUND EFFECTS(P.88) “ im BGM CAST-Bildschirm eingestellte Soundeffekt wird abgespielt. Die Einstellung für BUTTON TYPE wird verändert, abhängig von der „SHOT“-Einstellung bei SOUND EFFECTS. ONESHOT (SHOT On): Der Soundeffekt wird nach Drücken eines Pad bis zum Ende abgespielt. HOLD (SHOT Off): Der Soundeffekt wird solange abgespielt, wie das Pad gedrückt halten wird.	Brightness 1	Brightness 2
PROFILE	1–5, +, -	–	ONESHOT	OPTION 1: 1–5 ruft das Profil der gewählten Nummer auf. OPTION 1: +, - wählt die nachfolgende Profilnummer (+1) bzw. die	Brightness 1	Brightness 2

				vorherige Profilnummer (-1) aus.		
GAME EQ	1[ON/OFF]– 5[ON/OFF]	–	TOGGLE	schaltet die ausgewählte Game Preset-Nummer ein bzw. aus. * Nach der Umschaltung wird das Preset eingeschaltet (ON).	Brightness 1	Brightness 3
	+, -	–	ONESHOT	wählt die nachfolgende Game Preset-Nummer (+1) bzw. die vorherige Game Preset-Nummer (-1) aus. * Nach der Umschaltung wird das Preset eingeschaltet (ON).		
MIC EFFECTS	1[ON/OFF]– 5[ON/OFF]	–	TOGGLE	schaltet die ausgewählte Mic Effect Preset-Nummer ein bzw. aus. * Nach der Umschaltung wird das Preset eingeschaltet (ON).	Brightness 1	Brightness 3
	+, -	–	ONESHOT	wählt die nachfolgende Mic Effect Preset-Nummer (+1) bzw. die vorherige Mic Effect Preset-Nummer (-1) aus. * Nach der Umschaltung wird das Preset eingeschaltet (ON).		
PAD	1–5, +, -	–	ONESHOT	OPTION 1: 1–5 schaltet auf die entsprechende CONTROL PAD Preset-Nummer um. OPTION 1: +, - wählt die nachfolgende CONTROL PAD Preset-Nummer (+1) bzw. die vorherige CONTROL PAD Preset-Nummer (-1) aus.	Brightness 1	Brightness 2
MIDI CC	ch1–16	(CC) 0–127	ONESHOT, HOLD	ONESHOT: Wenn Sie den Taster drücken, wird die bei OPTION 2 eingestellte CC-Nummer (MIDI Control Change-Meldung an den bei OPTION 1 eingestellten Kanal (ch) mit dem Wert „127“ übertragen. HOLD: Wenn Sie den Taster drücken, wird die eingestellte CC-Nummer (MIDI Control Change-Meldung an den eingestellten Kanal (ch) mit dem Wert „127“ übertragen. Wenn Sie den -Taster loslassen, wird die eingestellte CC-Nummer (MIDI Control Change-Meldung) an den eingestellten Kanal (ch) mit dem Wert „0“ übertragen.	Brightness 1	Brightness 2
HOTKEY	Hot Key- Einstellungen (P.59)	–	ONESHOT	ruft den dem Pad zugewiesenen Kurzbefehl (Hotkey) auf.	Brightness 1	Brightness 2

REVERB	ON, OFF	–	TOGGLE	schaltet den Mikrofon-Reverbefekt ein bzw. aus.	Reverb ON: Brightness 1	Brightness 3
BGMCAST PLAY/STOP	PLAY/STOP	–	TOGGLE	startet bzw. stoppt das BGM CAST-Playback.	während des Playback: Brightness 1	
	NEXT SONG	–	ONESHOT	schaltet auf den nachfolgenden BGM CAST-Song um.	Brightness 1	Brightness 2

(*1): Hinweise zur den Pad Brightness-Einstellungen

Brightness 1: Das Pad leuchtet mit der Helligkeit, die bei BRIGHTNESS in den System-Parametern eingestellt ist.

Brightness 2: Das Pad leuchtet mit der Helligkeit, die bei BRIGHTNESS in den System-Parametern eingestellt ist, minus dem Wert „2“.

Brightness 3: Das Pad leuchtet mit der Helligkeit, die bei BRIGHTNESS in den System-Parametern eingestellt ist, minus dem Wert „3“.

Registrieren von Soundeffekten auf die Control Pads

Sie können einen Soundeffekt registrieren und diesen durch Drücken eines Control Pad abspielen.

* Um die Soundeffekte registrieren zu können, muss die Control Pad-Funktion auf „SFX A“ oder „SFX B“ gestellt sein.

HINWEIS

- Die Soundeffekte werden in den Speicherplätzen SFX A und SFX B dieses Geräts gesichert. Die Abspielmethode dieser Soundeffekte ist unterschiedlich zu denen der Roland Cloud.
- In der Werksvoreinstellung sind diese Speicherplätze mit Preset-Sounds belegt.

Musikdaten, die registriert werden können

Format (Dateinamenerweiterung)	WAV (.wav)
Sample Rate	44,1, 48 kHz
Bit Rate	16 Bit
Maximale Abspielzeit	5 Sekunden

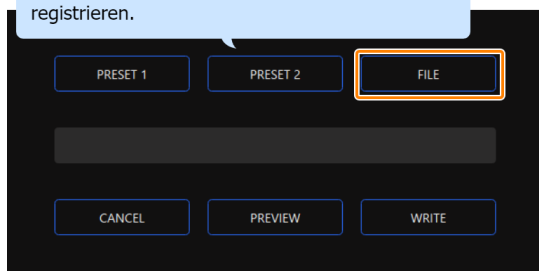
Registrieren eines Soundeffekts

- Klicken Sie auf  für OPTION 2.**

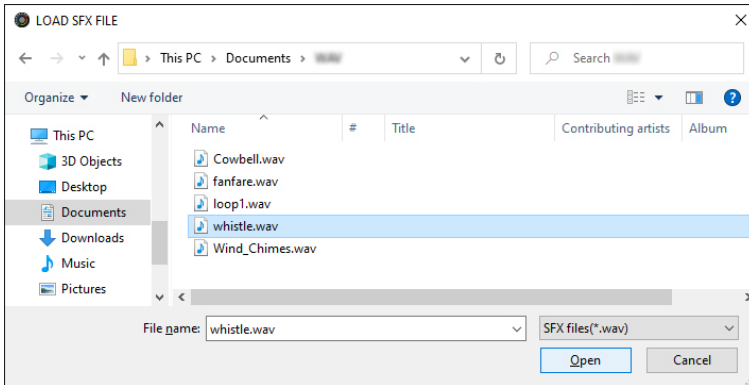
Eine SFX-Einstellungs-Dialogbox erscheint.

- Klicken Sie auf den [FILE]-Taster.**

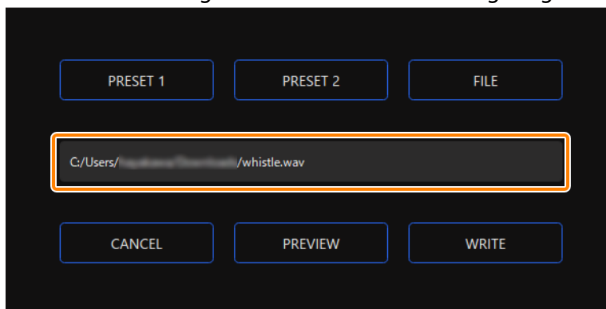
Klicken Sie auf die [PRESET 1]- und [PRESET 2]-Taster, um die voreingestellten Soundeffekte zu registrieren.



3. Wählen Sie in der LOAD SFX FILE-Dialogbox die gewünschte WAV-Datei aus und klicken Sie auf den [Open]-Taster.



Der Pfad für die ausgewählte WAV-Datei wird angezeigt.



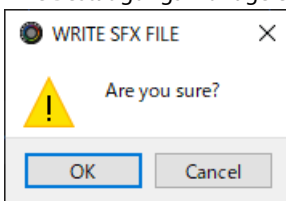
Klicken Sie auf den [PREVIEW]-Taster, um die gewählte WAV-Datei abzuhören.

Sie können die Vorhör-Lautstärke bei „SYSTEM“¹ der Eingangsquelle einstellen.

*1: Wenn die Verbindungseinstellung des USB I-Anschlusses auf „MOBILE/ CONSOLE“ und die Verbindungseinstellung des USB II-Anschlusses auf „MOBILE“ gestellt ist, ist die Eingangsquelle „USB“.

4. Klicken Sie auf den [WRITE]-Taster.

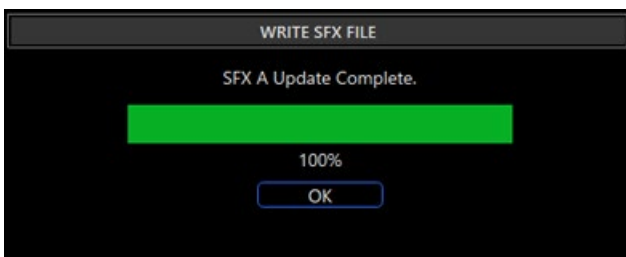
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



5. Klicken Sie auf den [OK]-Taster.

Die WAV-Datei wird im internen Speicher gesichert (SFX A oder SFX B). Nach Sichern der Daten erscheint eine Bestätigungs-Abfrage.

HINWEIS: Ziehen Sie den USB-Kabel nicht ab, solange noch Daten gesichert werden.



6. Klicken Sie auf den [OK]-Taster, um die Meldung zu schließen.

Sichern der CONTROL PAD-Einstellungen als Preset

Sie können die aktuellen CONTROL PAD-Einstellungen als „Preset“ sichern und direkt aufrufen.

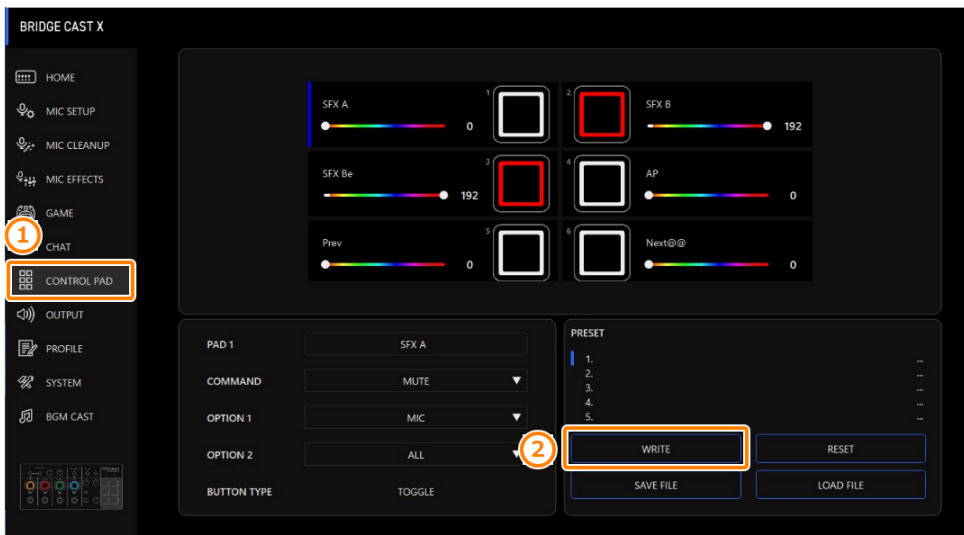
Sie können bis zu fünf Presets sichern.

- * In der Werksvoreinstellung sind bereits änderbare Presets bereit gestellt.

- ▶ Sichern von Einstellungen in einem Preset-Speicher
- ▶ Abrufen eines Preset
- ▶ Initialisieren eines Preset

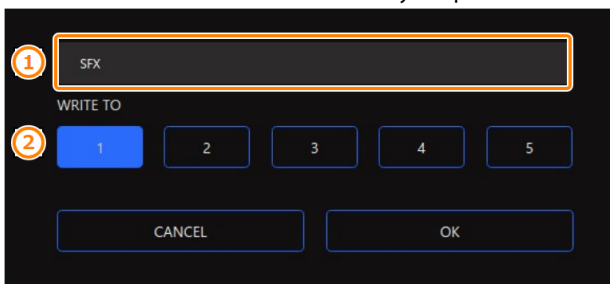
Sichern von Einstellungen in einem Preset-Speicher

1. Klicken Sie im Menu-Display auf den „CONTROL PAD“-Reiter und danach auf den [WRITE]-Taster.



2. Geben Sie den Preset-Namen ein und klicken Sie bei „WRITE TO“ auf die Ziel-Speichernummer.

Ein Preset-Name kann bis zu 18 Einzel-byte alphanummerische Zeichen bzw. Symbole enthalten.



3. Klicken Sie auf den [OK]-Taster.

Damit werden die CONTROL PAD-Einstellungen überschrieben.

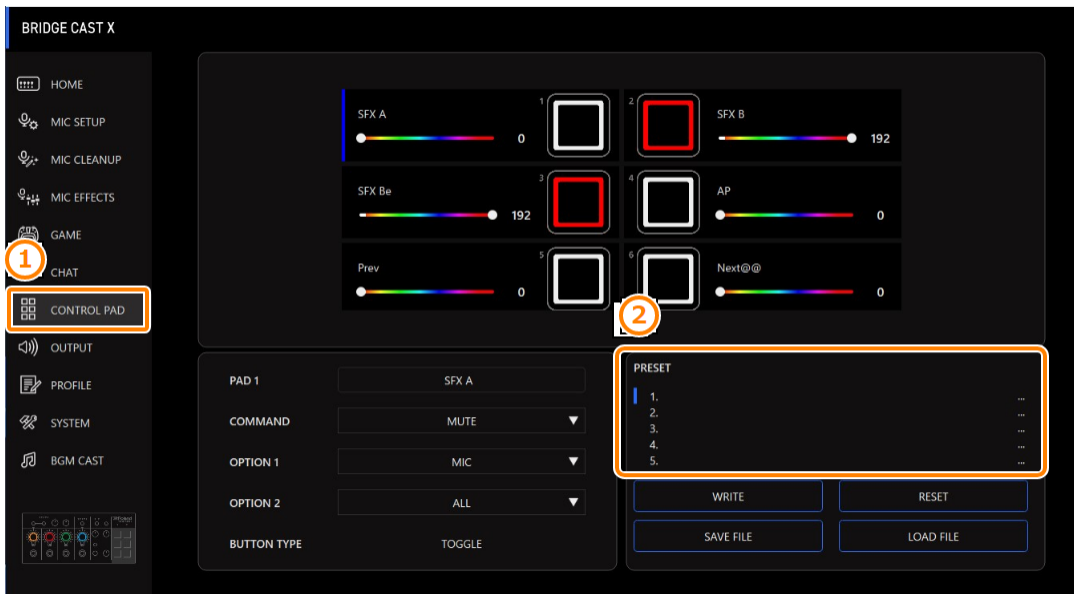
HINWEIS

Sie können den Preset-Namen nachträglich wie folgt verändern.

Klicken Sie auf **...** neben dem Preset-Namen, geben Sie den Namen im Rename-Fenster ein und klicken Sie auf den [OK]-Taster.

Abrufen eines Preset

1. Klicken Sie im Menu-Display auf den „CONTROL PAD“-Reiter und danach auf das Preset, das Sie abrufen möchten.



Damit werden die CONTROL PAD-Einstellungen abgerufen.

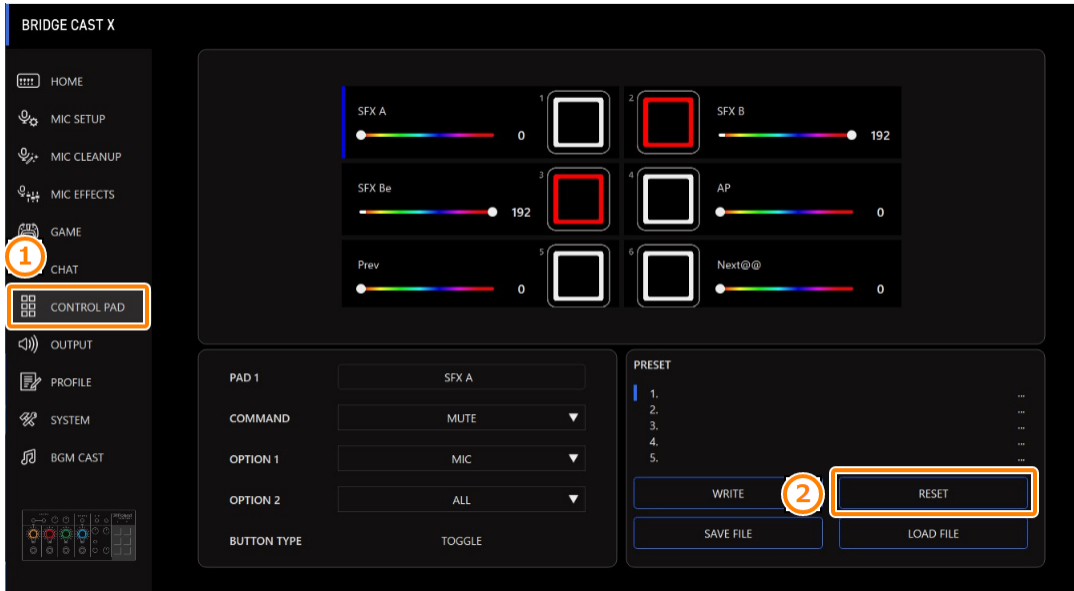
HINWEIS

Wenn Sie die Einstellungen eines Preset verändern, wird der Preset-Name nicht mehr weiß, sondern gelb angezeigt.

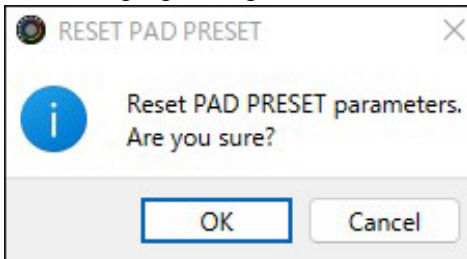
Initialisieren eines Preset

Sie können die Einstellungen eines Preset initialisieren und die Einstellungen der Presets 1–5 auf deren Voreinstellungen zurück setzen.

1. **Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „CONTROL PAD“-Reiter und danach auf den [WRITE]-Taster.**



Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



2. **Klicken Sie auf den [OK]-Taster.**

Nach Initialisieren der Daten erscheint eine Bestätigungs-Abfrage.



3. **Klicken Sie auf den [OK]-Taster, um die Meldung zu schließen.**

Verbundene links:

[Exportieren einer CONTROL PAD Preset-Datei\(P.67\)](#)

Exportieren einer CONTROL PAD Preset-Datei

Sie können die CONTROL PAD-Presets (1–5) als eine Datei (.brdgcPad) auf dem Rechner sichern. Verwenden Sie die BRIDGE CAST App, um die exportierte Datei in das Gerät zu übertragen.

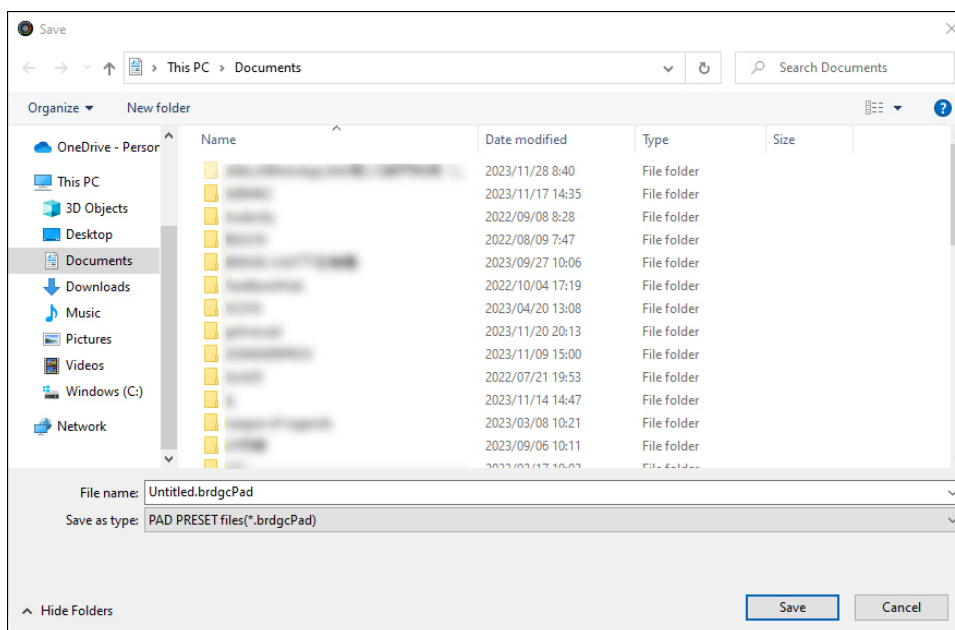
- ▶ Exportieren einer Preset-Datei
- ▶ Laden einer Preset-Datei

Exportieren einer Preset-Datei

1. **Klicken Sie im Menu-Display auf den „CONTROL PAD“-Reiter und danach auf den [SAVE FILE]-Taster.**



2. **Benennen Sie in der Save-Dialogbox die Datei, wählen Sie die Ziel-Speichernummer aus und klicken Sie auf den [Save]-Taster.**

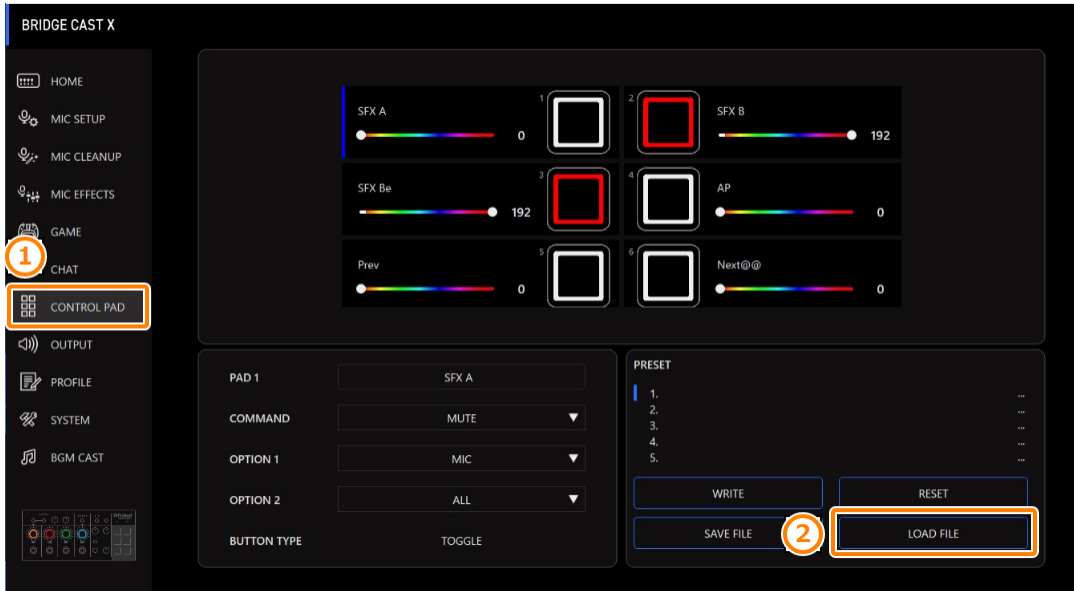


Damit wird die Datei gesichert (.brdgcPad).

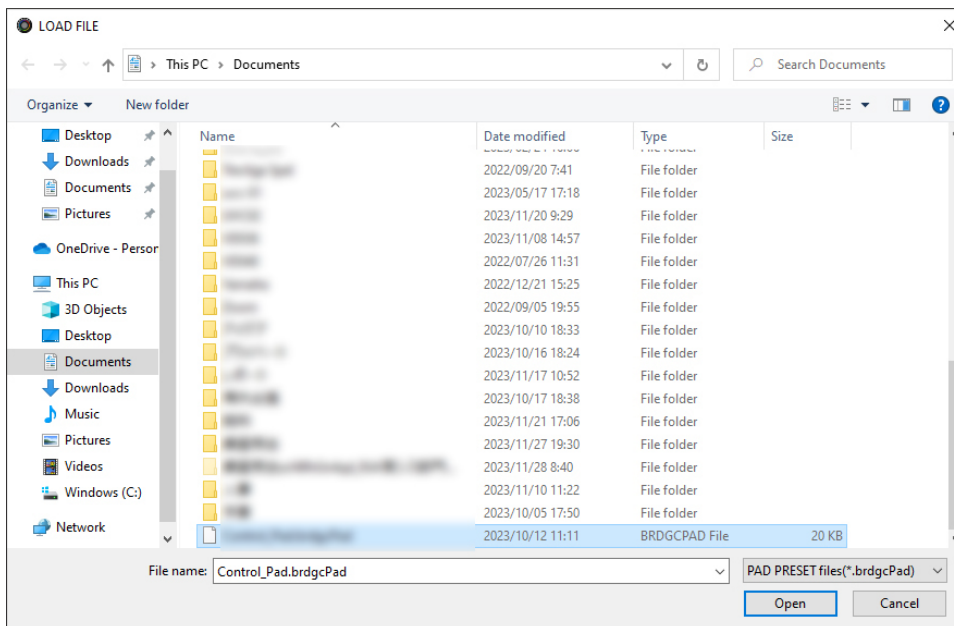
Laden einer Preset-Datei

Gehen Sie wie folgt vor, um die gesicherten Einstellungen der CONTROL PAD-Presets (1–5) wieder in das Gerät zurückzuübertragen.

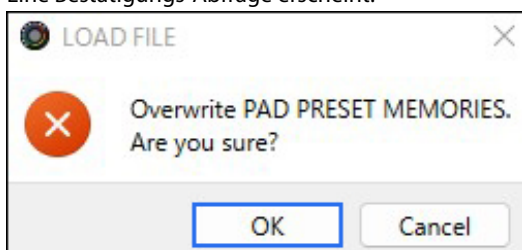
1. **Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „CONTROL PAD“-Reiter und danach auf den [LOAD FILE]-Taster.**



2. **Wählen Sie in der LOAD FILE-Dialogbox die gewünschte Datei (.brdgcPad) aus und klicken Sie auf den [Open]-Taster.**

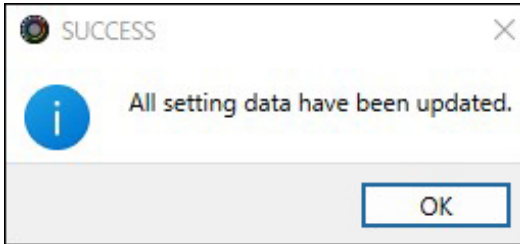


Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



3. Klicken Sie auf den [OK]-Taster.

Nach Laden der CONTROL PAD Preset-Einstellungen erscheint eine Abfrage.

**4. Klicken Sie auf den [OK]-Taster, um die Meldung zu schließen.**

Verbundene Informationen:

[Sichern der CONTROL PAD-Einstellungen als Preset\(P.64\)](#)

Die Output-Einstellungen

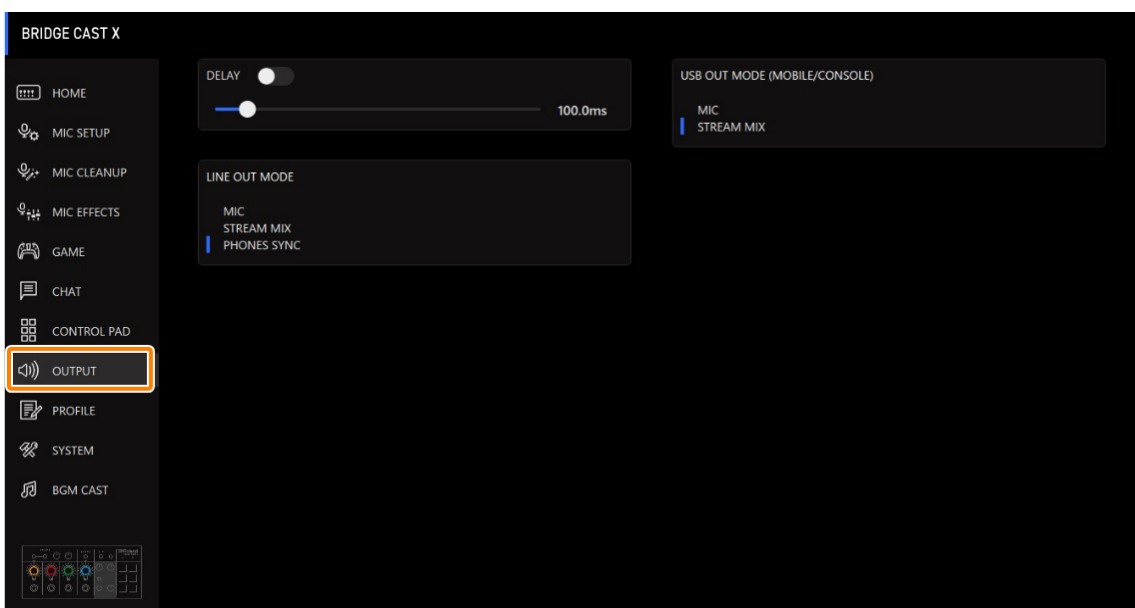
In diesem Abschnitt werden die Einstellungen für die Audio-Ausgangssignale erklärt.

► **Verändern der Einstellungen für die Audio-Ausgangssignale(P.70)**

Verändern der Einstellungen für die Audio-Ausgangssignale

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Sie die Verzögerungszeit des Audio-Ausgangssignals einstellen und das Signal verändern, das über die LINE OUT-Buchse und den USB-Anschluss ausgegeben wird.

1. **Klicken Sie im Menu-Display auf den „OUTPUT“-Reiter und stellen Sie die Parameter in den verschiedenen Menüs ein.**



Menu	Wert	Beschreibung
DELAY	Off, On	schaltet den Delay-Effekt ein bzw. aus. Bei der Einstellung „On“ wird das Audiosignal mit der eingegebenen Zeit verzögert. * Der Delay-Effekt wirkt auf das Audiosignal des STREAM MIX-Bus, das über den USB-Anschluss ausgegeben wird. Abgleichen des Timing-Versatzes von Video- und Audiosignal Wenn Sie Spiele auf Ihrem Rechner streamen, kann es vorkommen, dass die Bild- und Tonsignale (Audiosignale, die über das BRIDGE CAST X an den Rechner geleitet werden) nicht synchron sind. Sie können in diesem Fall die Ausgabe des Audiosignals verzögern, so dass das Video- und Audiosignal wieder korrekt übereinander liegen.
	0,0–1000,0 ms	bestimmt die Verzögerungszeit (Latenz des Audiosignals).
LINE OUT MODE	bestimmt, welches Audiosignal über die LINE OUT-Buchse ausgegeben wird.	
	MIC	Mikrofonsignal (wird nicht durch einen Bus geleitet)
	STREAM MIX	STREAM MIX-Bus Audiosignal
	PHONES SYNC	das gleiche Audiosignal, das auch über die Kopfhörer ausgegeben wird.
USB OUT MODE (MOBILE/CONSOLE)	Wenn die Verbindungseinstellung des USB I-Anschlusses auf „MOBILE/ CONSOLE“ bzw. die Verbindungseinstellung des USB II-Anschlusses auf „MOBILE“ gestellt ist, wird mit diesem Parameter bestimmt, welches Audiosignal über den USB-Anschluss bzw. die USB-Anschlüsse ausgegeben wird.	
	MIC	Mikrofonsignal (wird nicht durch einen Bus geleitet)
	STREAM MIX	STREAM MIX-Bus Audiosignal

Gestalten eines Profils

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie ein Profil erstellen und verwenden.

- ▶ [Erstellen eines Profils\(P.71\)](#)
- ▶ [Exportieren eines Profils\(P.75\)](#)

Erstellen eines Profils

Mithilfe der Profil-Funktion können eigene Einstellungen gesichert werden. Durch Umschalten des Profils können Sie die Einstellungen im Gerät schnell umschalten und der aktuellen Situation anpassen.

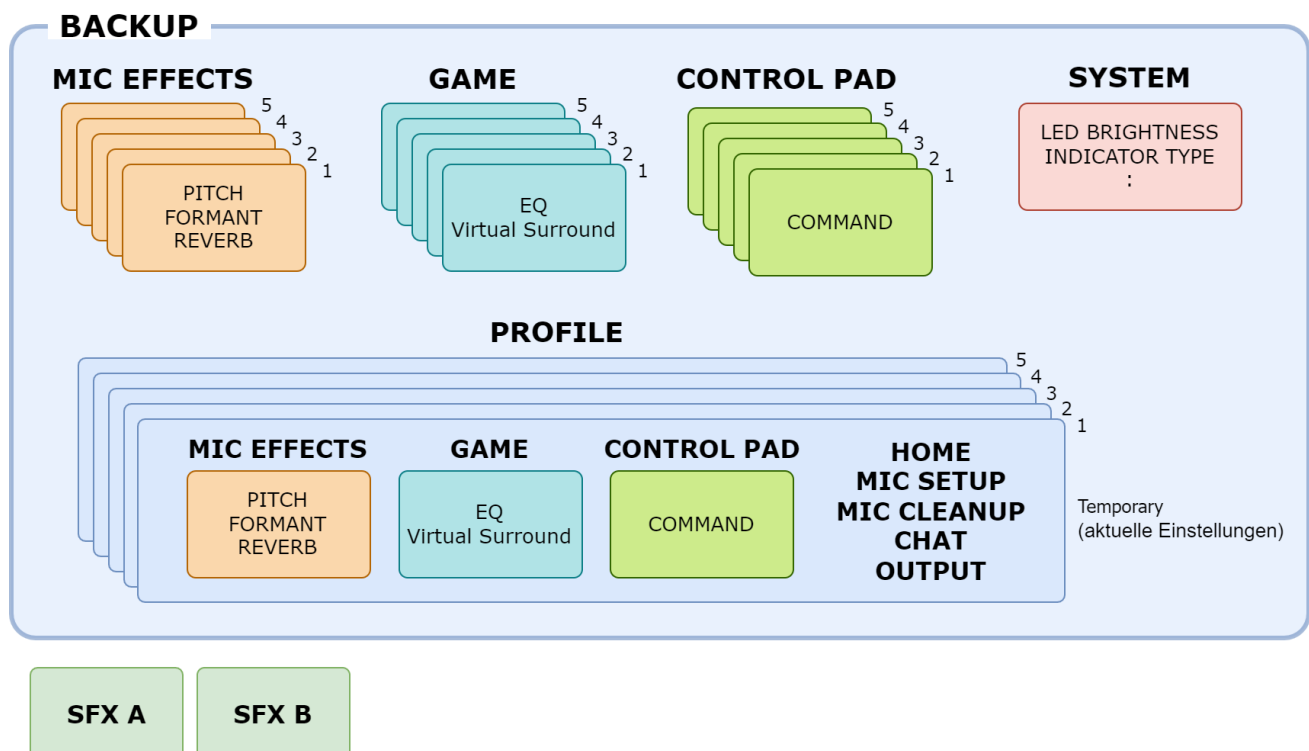
Sie können bis zu fünf Profile erstellen.

- ▶ [Inhalte, die in einem Profil gespeichert werden](#)
- ▶ [Erstellen eines Profils](#)
- ▶ [Umschalten der Profile](#)
- ▶ [Initialisieren eines Profils](#)

Inhalte, die in einem Profil gespeichert werden

Die Profile beinhalten die Einstellungen, die im „PROFILE“-Bereich angezeigt sind (siehe Abbildung unten).

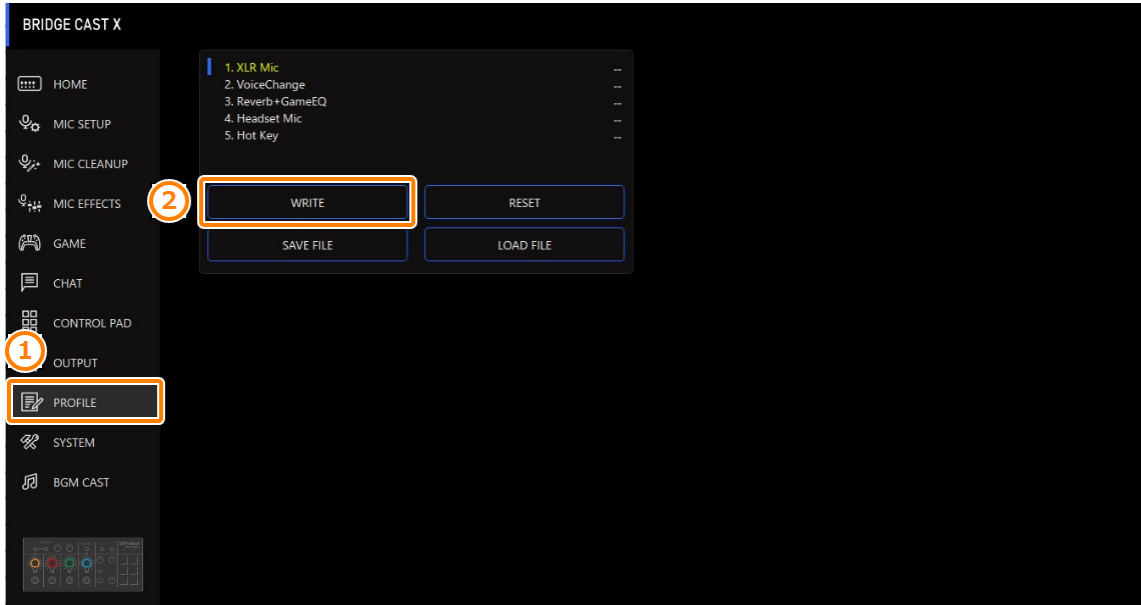
- * Die Preset-Namen werden nicht für den Mikrofon-Effekt und nicht für GAME gespeichert.



Erstellen eines Profils

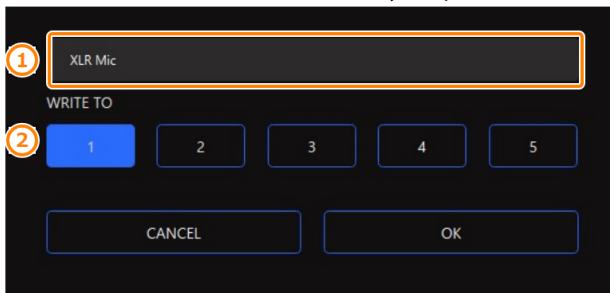
* In der Werksvoreinstellung sind bereits änderbare Profile bereit gestellt.

1. Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen im Gerät vor.
2. Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „PROFILE“-Reiter und danach auf den [WRITE]-Taster.



3. Geben Sie den Profil-Namen ein und klicken Sie bei „WRITE TO“ auf die Ziel-Speichernummer.

Ein Profil-Name kann bis zu 18 Einzel-byte alphanummerische Zeichen bzw. Symbole enthalten.



4. Klicken Sie auf den [OK]-Taster.

Die Profil-Einstellungen werden überschrieben.

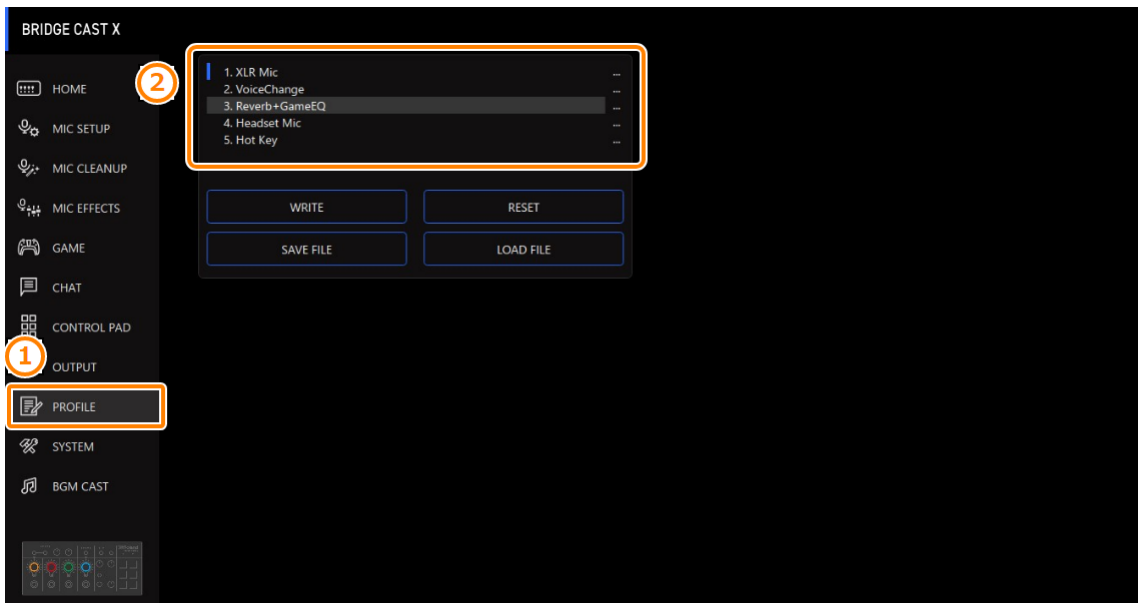
HINWEIS

Sie können den Profil-Namen nachträglich wie folgt verändern.

Klicken Sie auf **☰** neben dem Profil-Namen, geben Sie den Namen im Rename-Fenster ein und klicken Sie auf den [OK]-Taster.

Umschalten der Profile

1. Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „PROFILE“-Reiter und danach auf das gewünschte Profil.



Die Einstellungen des Geräts werden umgeschaltet.

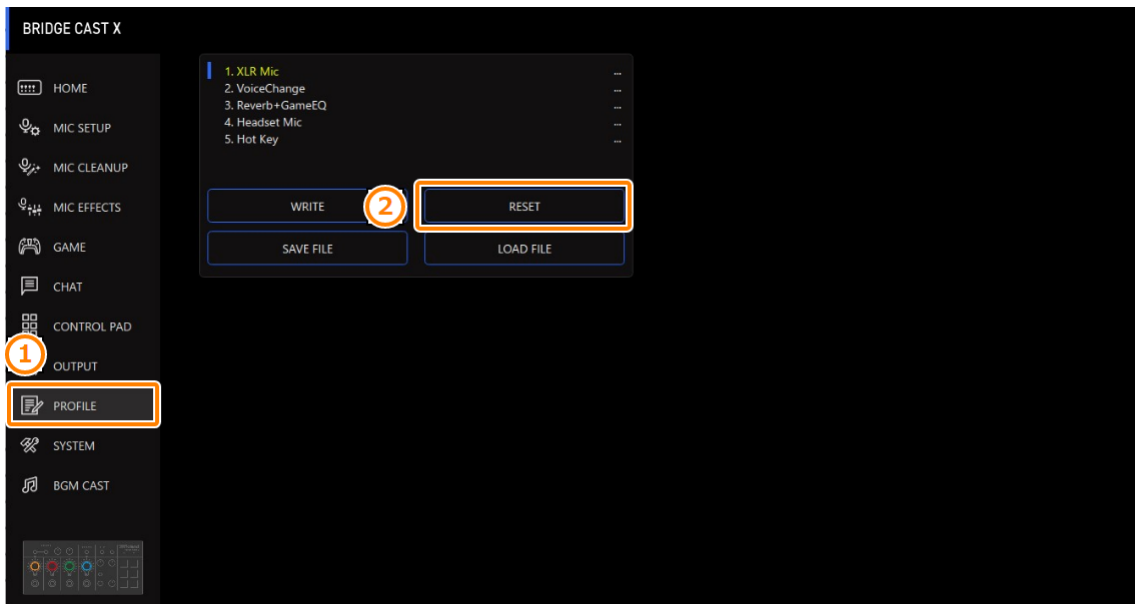
HINWEIS

Wenn Sie die Einstellungen eines Profils verändern, wird der Profil-Name nicht mehr weiß, sondern gelb angezeigt.

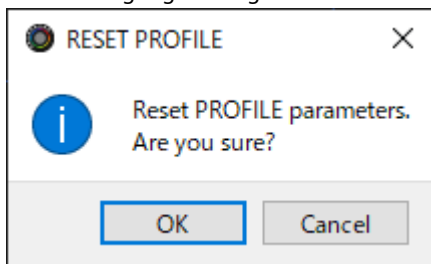
Initialisieren eines Profils

Sie können die Einstellungen eines Profils initialisieren und die Einstellungen der Profile 1–5 auf deren Voreinstellungen zurück setzen.

1. **Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „PROFILE“-Reiter und danach auf den [RESET]-Taster.**

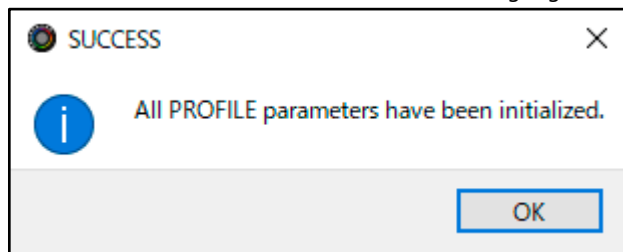


Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



2. **Klicken Sie auf den [OK]-Taster.**

Nach Initialisieren der Daten erscheint eine Bestätigungs-Abfrage.



3. **Klicken Sie auf den [OK]-Taster, um die Meldung zu schließen.**

HINWEIS

Sie können die Profile (1–5) als eine Datei sichern.

- ▶ [Exportieren eines Profils\(P.75\)](#)

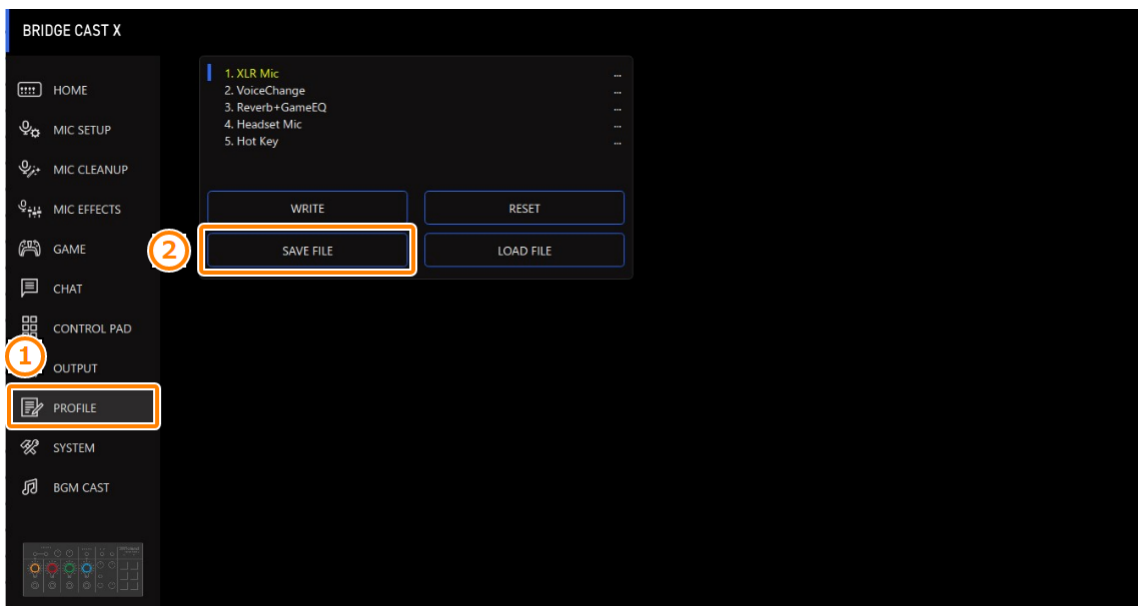
Exportieren eines Profils

Sie können die Profile (1–5) als eine Datei (.brdgcProfile) auf dem Rechner sichern. Verwenden Sie die BRIDGE CAST App, um die exportierte Datei in das Gerät zu übertragen.

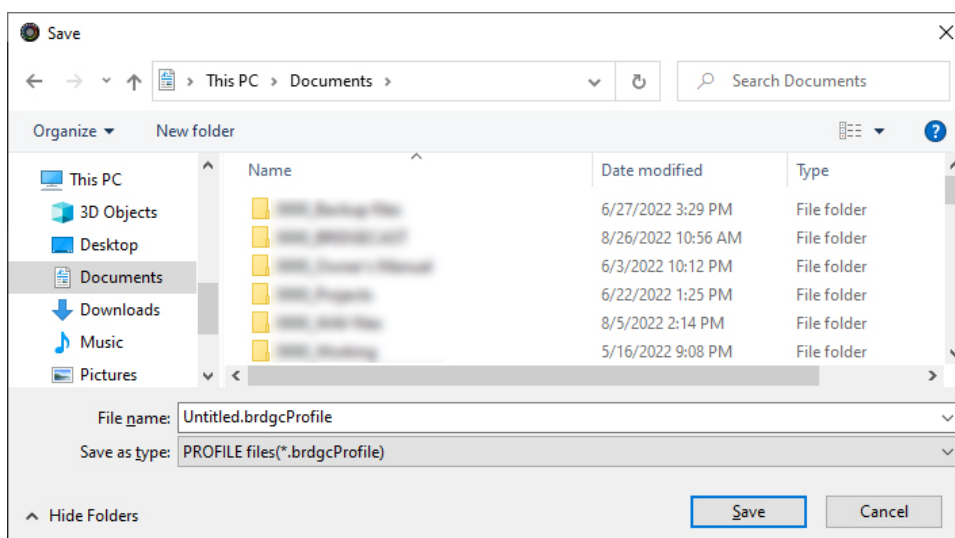
- ▶ Exportieren eines Profils
- ▶ Laden eines Profils

Exportieren eines Profils

1. Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „PROFILE“-Reiter und danach auf den [SAVE FILE]-Taster.



2. Benennen Sie in der Save-Dialogbox die Datei, wählen Sie die Ziel-Speichernummer aus und klicken Sie auf den [Save]-Taster.

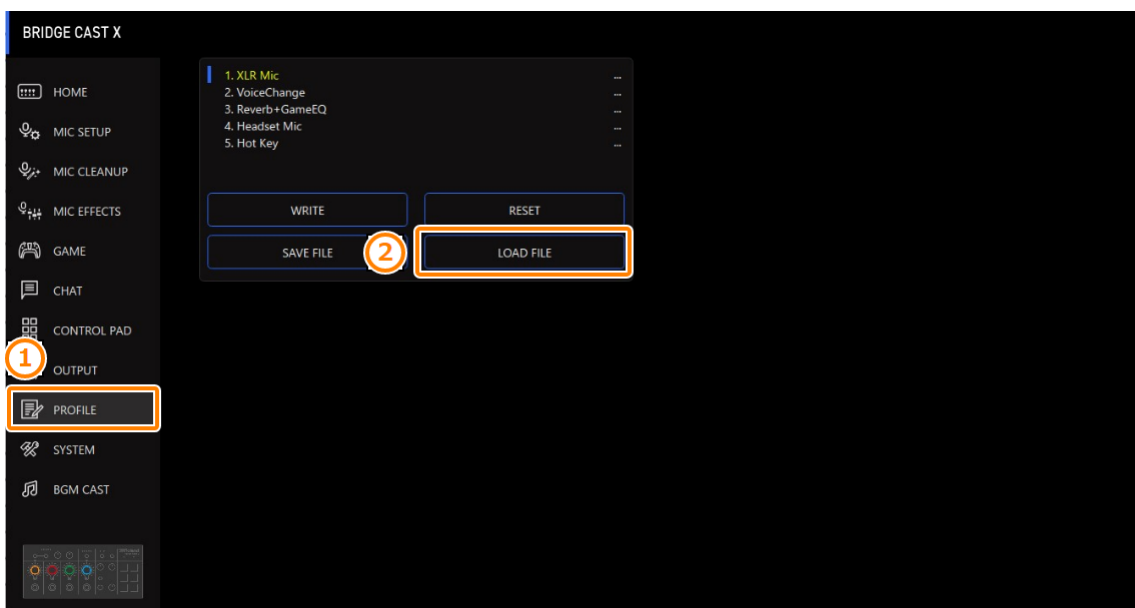


Damit wird die Datei gesichert (.brdgcProfile).

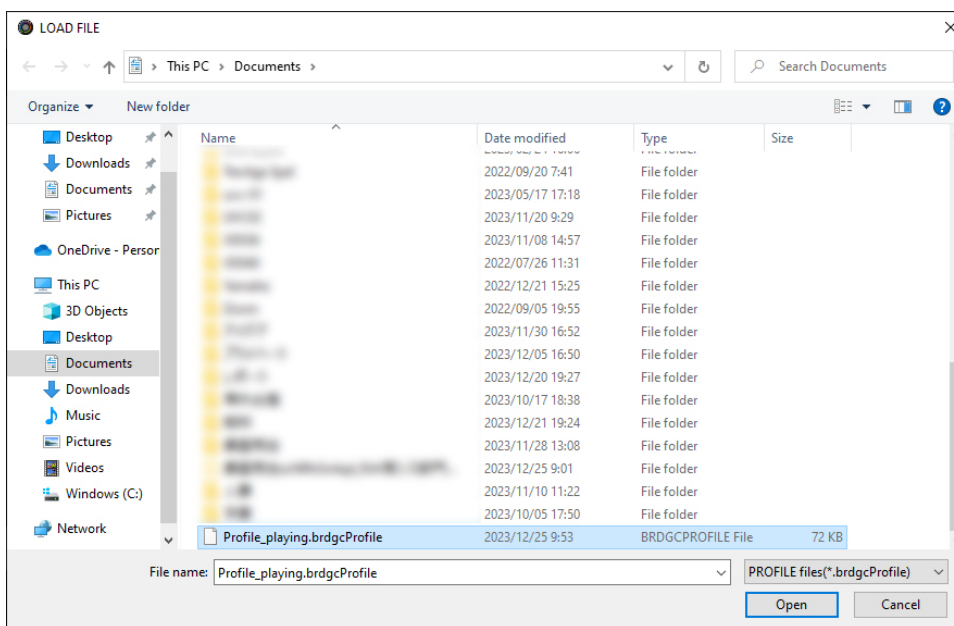
Laden eines Profils

Gehen Sie wie folgt vor, um die gesicherten Einstellungen der Profile (1–5) wieder in das Gerät zurückzuübertragen.

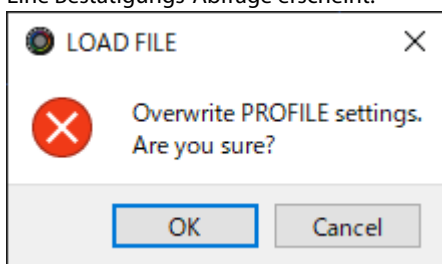
1. **Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „PROFILE“-Reiter und danach auf den [LOAD FILE]-Taster.**



2. **Wählen Sie in der LOAD FILE-Dialogbox die gewünschte Datei (.brdgcProfile) aus und klicken Sie auf den [Open]-Taster.**

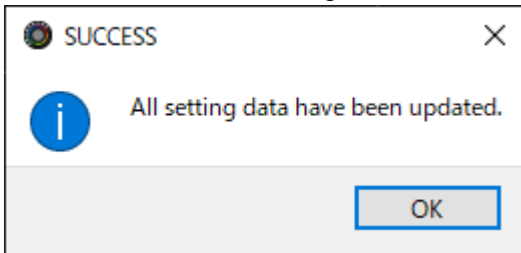


Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



3. Klicken Sie auf den [OK]-Taster.

Nach Laden der Profil-Einstellungen erscheint eine Bestätigungs-Abfrage.

**4. Klicken Sie auf den [OK]-Taster, um die Meldung zu schließen.**

Verbundene Informationen:

[Erstellen eines Profils\(P.71\)](#)

System-Einstellungen

In diesem Kapitel werden die System-Einstellungen des BRIDGE CAST X beschrieben.

- ▶ **Erstellen einer Daten-Sicherheitskopie (Backup) bzw. Zurückübertragen der Backup-Daten in das Gerät(P.78)**
- ▶ **Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset)(P.82)**
- ▶ **Andere Einstellungen(P.83)**

Erstellen einer Daten-Sicherheitskopie (Backup) bzw. Zurückübertragen der Backup-Daten in das Gerät

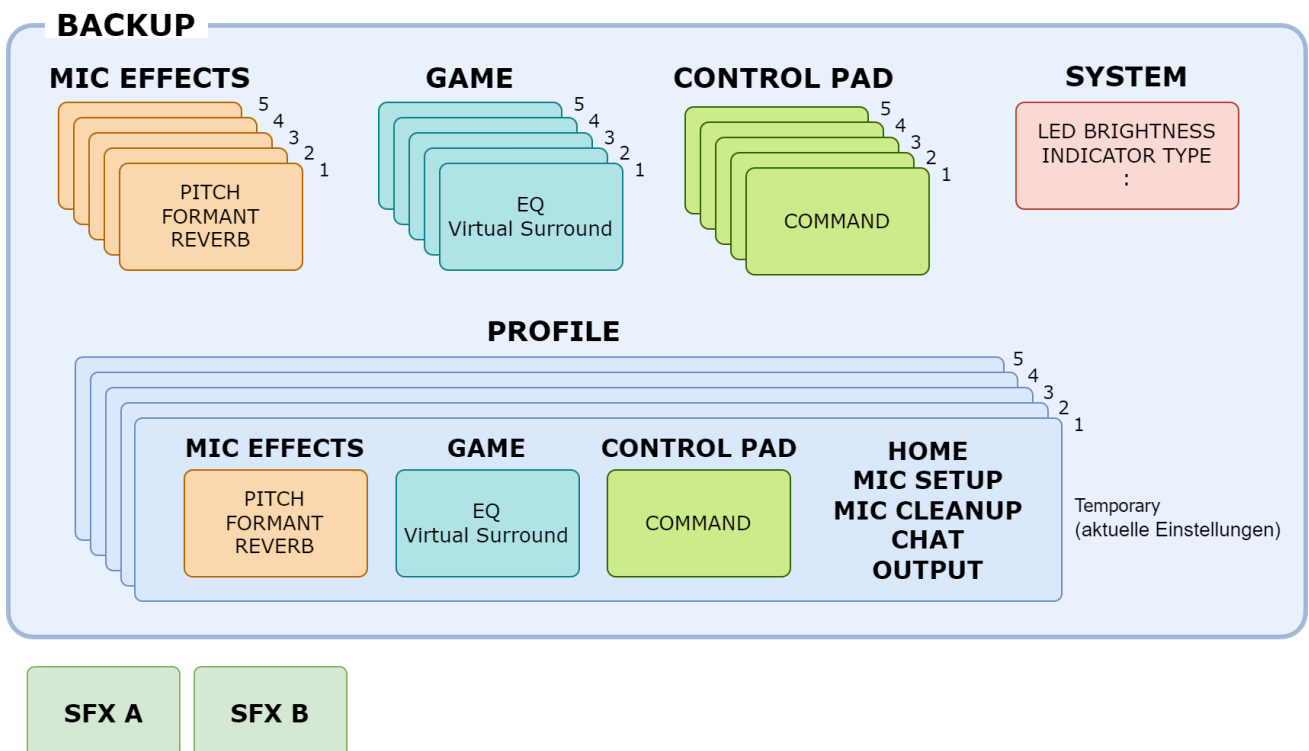
Sie können die Einstellungen des Geräts als eine Backup-Datei sichern (.brdgcBackup). Sie können eine Backup-Datei mithilfe der BRIDGE CAST app wieder in das Gerät zurück übertragen.

- ▶ Inhalte, die gesichert werden
- ▶ Sichern der Daten (Backup)
- ▶ Zurückübertragen der Daten (Restore)

Inhalte, die gesichert werden

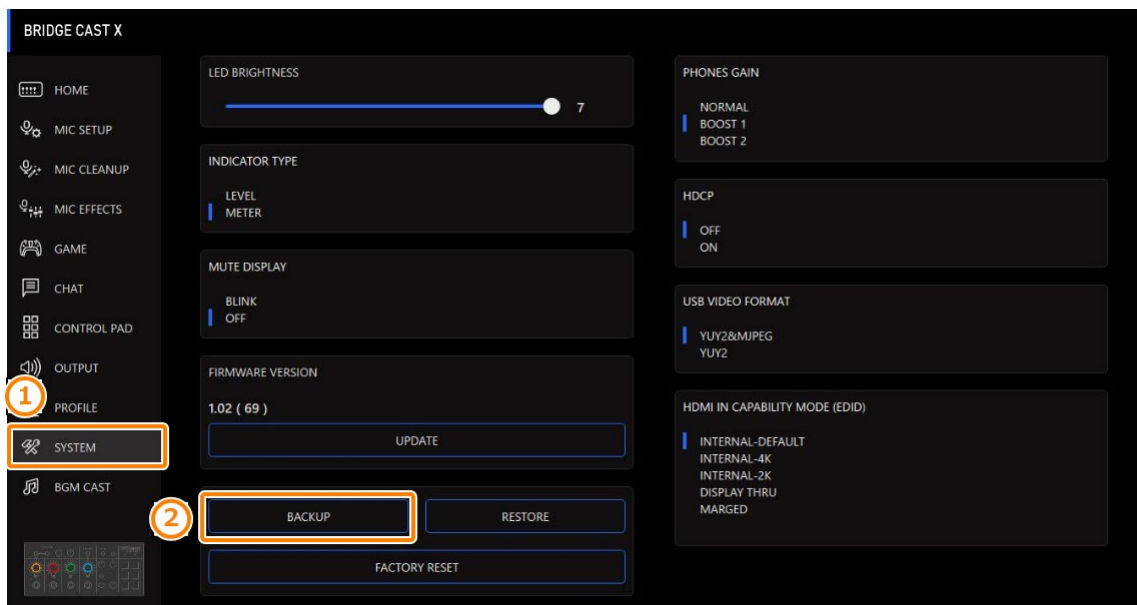
Die nachfolgende Abbildung zeigt, welche Einstellungen in einer Backup-Datei gesichert werden.

- * Soundeffekte (die WAV-Daten für SFX A und SFX B) werden nicht gesichert.

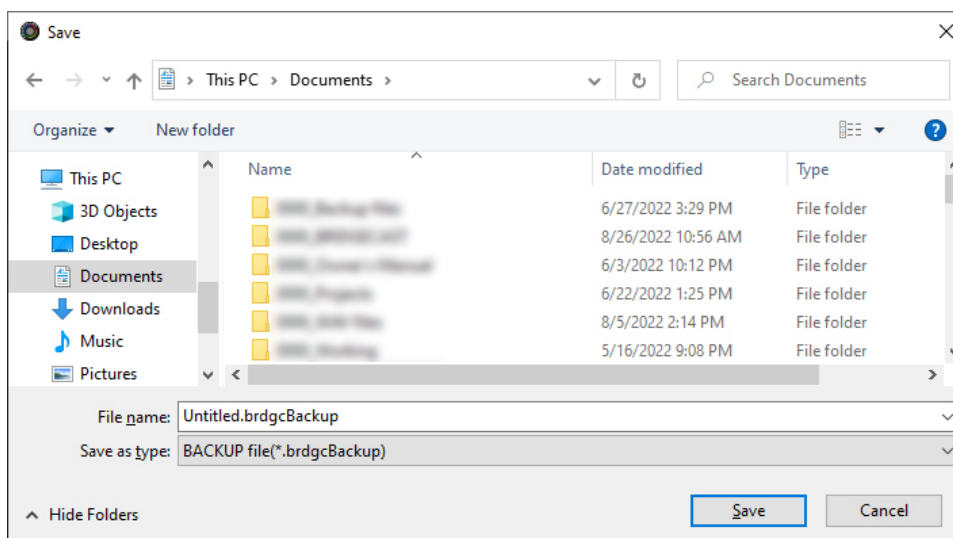


Sichern der Daten (Backup)

1. Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „SYSTEM“-Reiter und danach auf den [BACKUP]-Taster.



2. Benennen Sie in der Save-Dialogbox die Datei, wählen Sie die Ziel-Speichernummer aus und klicken Sie auf den [Save]-Taster.

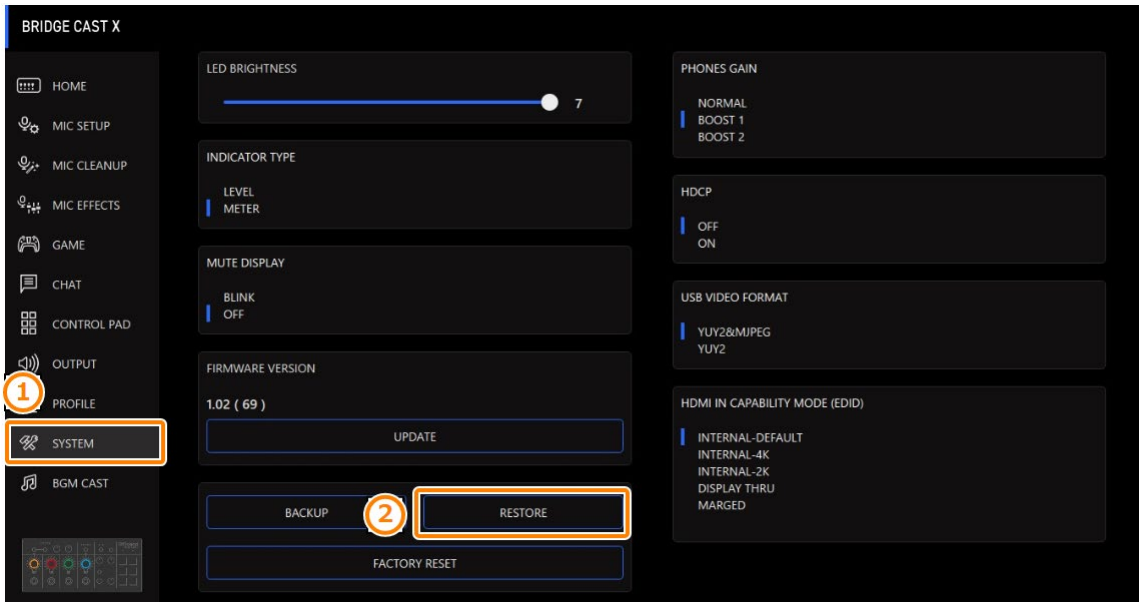


Damit wird die Datei (.brdgcBackup) gesichert.

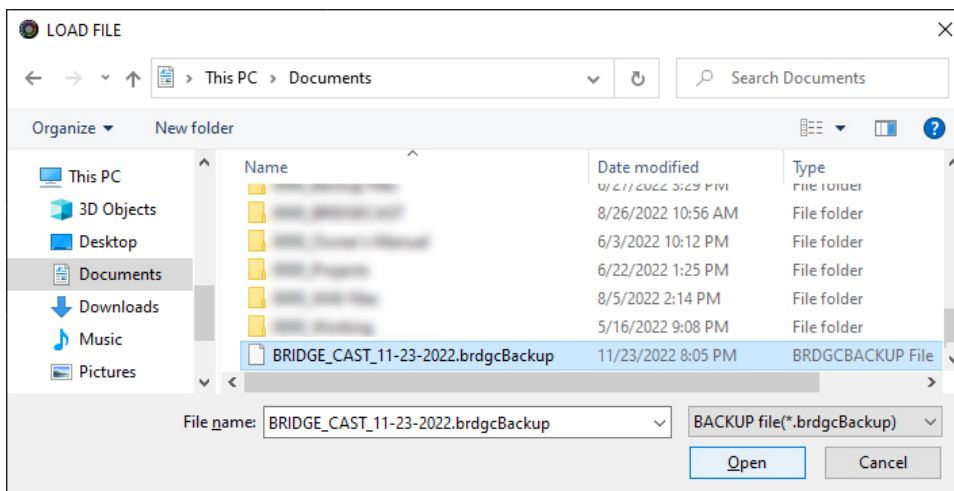
Zurückübertragen der Daten

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Backup-Datei wieder in das Gerät zurückzuübertragen. Dadurch werden die bisherigen Inhalte des Geräts überschrieben.

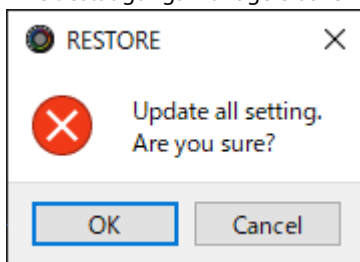
1. **Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „SYSTEM“-Reiter und danach auf den [RESTORE]-Taster.**



2. **Wählen Sie in der LOAD FILE-Dialogbox die gewünschte Datei (.brdgcBackup) aus und klicken Sie auf den [Open]-Taster.**

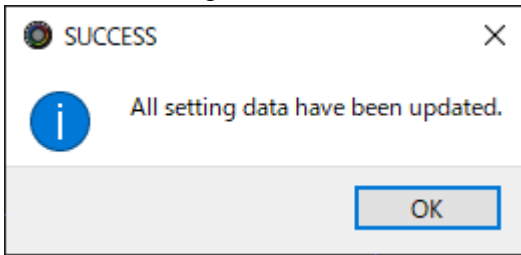


Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



3. Klicken Sie auf den [OK]-Taster.

Nach Zurückübertragen der Daten (Restore) der Daten erscheint eine Bestätigungs-Abfrage.



4. Klicken Sie auf den [OK]-Taster, um die Meldung zu schließen.

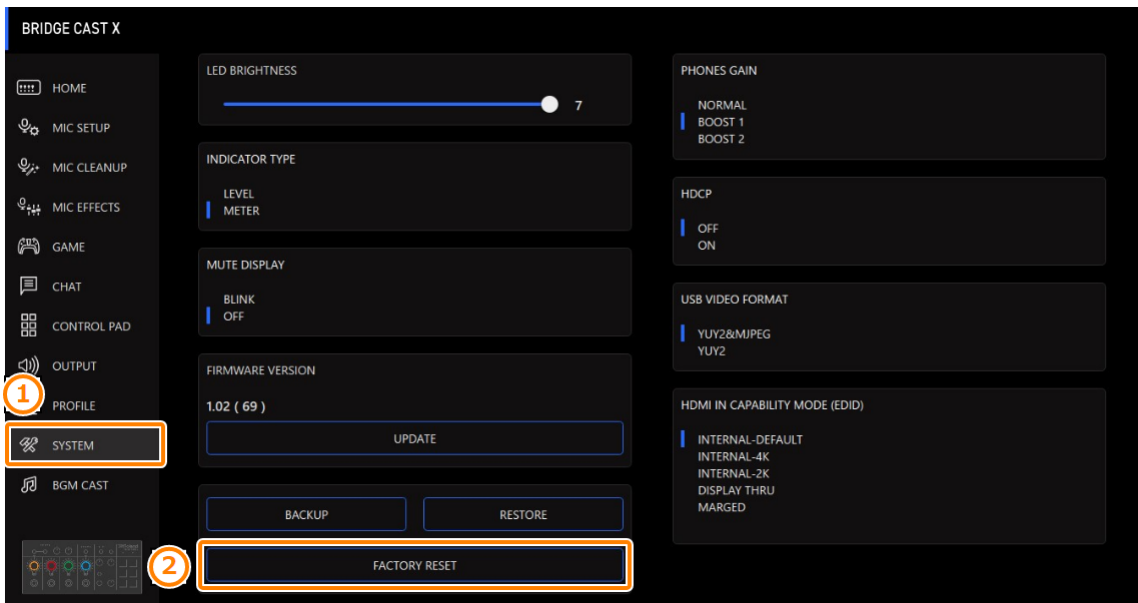
Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset)

Sie können die Einstellungen des Geräts wie folgt auf die Werksvoreinstellungen zurück setzen.

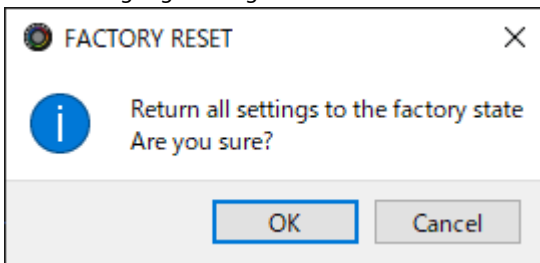
- * Wenn Sie diesen Vorgang ausführen, werden alle Einstellungen außer den Soundeffekten (SFX A, SFX B) auf deren Voreinstellungen zurück gesetzt. Erstellen Sie bei Bedarf vor dem Factory Reset-Vorgang eine Sicherheitskopie (Backup) Ihrer aktuellen Einstellungen.

Weitere Hinweise zu diesem Thema finden Sie unter „[Erstellen einer Daten-Sicherheitskopie \(Backup\) bzw. Zurückübertragen der Backup-Daten in das Gerät](#)(P.78)“.

1. **Klicken Sie im Menu-Bildschirm auf den „SYSTEM“-Reiter und danach auf den [FACTORY RESET]-Taster.**



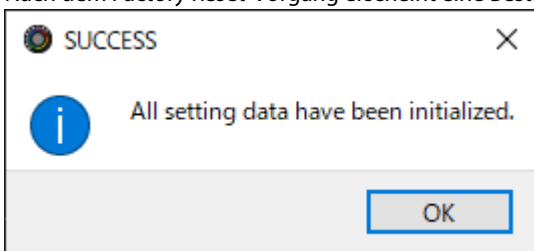
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, klicken Sie auf den [Cancel]-Taster.

2. **Klicken Sie auf den [OK]-Taster.**

Nach dem Factory Reset-Vorgang erscheint eine Bestätigungs-Abfrage.

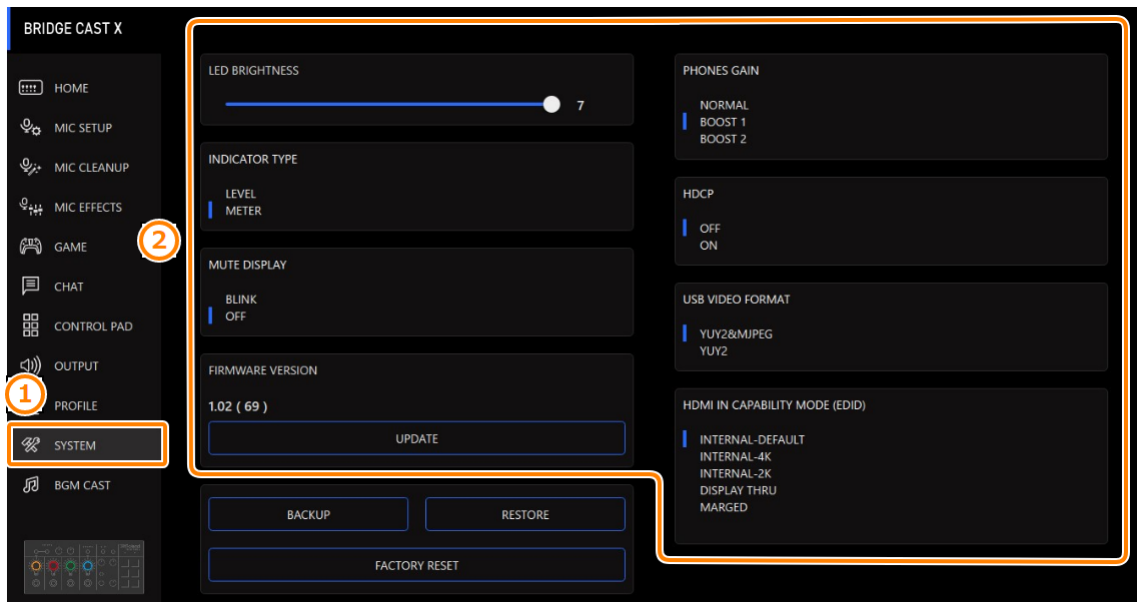


3. **Klicken Sie auf den [OK]-Taster, um die Meldung zu schließen.**

Andere Einstellungen

In diesem Bereich finden Sie die Einstellungen für die Helligkeit der Anzeigen des BRIDGE CAST X und das Anzeigeformat der Level Meter.

1. **Klicken Sie im Menu-Display auf den „SYSTEM“-Reiter und stellen Sie die Parameter in den verschiedenen Menüs ein.**



Menu	Wert	Beschreibung
LED BRIGHTNESS	0–7	bestimmt die Helligkeit aller Anzeigen.
		* Auch bei der minimalen Einstellung „0“ erlöschen die Anzeigen nicht vollständig.
INDICATOR TYPE	LEVEL	bestimmt, was mithilfe der CH 1–4 Level Meter angezeigt wird. Die Lautstärke wird angezeigt.
	METER	Für jeden Kanal werden die Eingangsspegel der eingehenden Signale angezeigt. Wenn Sie einen der CH [1]–[4]-Regler bewegen, wird die Lautstärke angezeigt.
MUTE DISPLAY	WENN DIE STUMMSCHALTUNG AKTIVIERT IST, BESTIMMT DIESER PARAMETER DEN MODUS DER FARB-ANZEIGEN.	
	BLINK OFF	Die Farb-Anzeigen blinken. Die Farb-Anzeigen sind erloschen.
PHONES GAIN	Normal Boost 1 Boost 2	Bei einer der Einstellungen „Boost 1“ oder „Boost 2“ wird die Lautstärke des Kopfhörersignals verstärkt.
		<p>The graph shows three curves representing different gain settings: Boost 2 (top, blue), Boost 1 (middle, green), and Normal (bottom, cyan). The x-axis is labeled '127' and the y-axis is labeled 'dB'. All curves start at the origin (0,0) and increase as they approach the value 127 on the x-axis. Boost 2 reaches the highest dB level, followed by Boost 1, and then Normal.</p>
HDCP	bestimmt, ob HDCP eingeschaltet ist (ON) oder nicht (OFF).	
	ON OFF	Urheberrechtlich geschütztes Videomaterial (HDCP) kann für die Eingangskanäle verwendet werden. Dem ausgegebenem Videosignal wird ein HDCP-Kopierschutz hinzugefügt. Das Videosignal wird nicht über den USB II-Anschluss ausgegeben. Das Audiosignal wird nicht über die USB I- und II-Anschlüsse ausgegeben. Das Videosignal wird ohne Kopierschutz (HDCP) ausgegeben. Dieses Gerät kann keine kopiergeschützten Videosignale verarbeiten.

USB VIDEO FORMAT	Dieser Parameter bestimmt die Formate, die bei den Output-Einstellungen der Livestream App ausgewählt werden können.	
	YUY2 & MJPEG	YUY2 und Motion JPEG können ausgewählt werden.
	YUY2	Nur YUY2 kann ausgewählt werden.
HDMI IN CAPABILITY MODE (EDID)	bestimmt die HDMI-Formate (Auflösung und Frame Rate), die in das BRIDGE CAST X übertragen werden können. Die ausgewählten Formate (EDID) werden an das Gerät übertragen, das mit dem HDMI IN-Anschluss verbunden ist.	
	* Um ein Videosignal mit einer Frame Rate von 60 Hz oder mehr über den HDMI THRU-Anschluss zu übertragen, wählen Sie die Einstellung „DISPLAY THRU“ oder „MERGED“ aus. Beachten Sie, dass in diesem Fall über den USB II-Anschluss kein Videosignal übertragen wird.	
	INTERNAL-DEFAULT	Das Video-Format kann über den USB II-Anschluss übertragen werden.
	INTERNAL-4K	Das Video-Format kann mit 4K (2160p) über den USB II-Anschluss übertragen werden.
	INTERNAL-2K	Das Video-Format kann mit 2K (1080p) über den USB II-Anschluss übertragen werden.
	DISPLAY THRU	ein Format, das von einem mit dem HDMI THRU-Anschluss verbundenen Bildschirm empfangen werden kann.
	MERGED	ein Format, welches die Format-Einstellungen „INTERNAL-DEFAULT“ und „DISPLAY THRU“ beinhaltet.
[UPDATE]-Taster	–	zur Aktualisierung des Systemprogramms des BRIDGE CAST X. Klicken Sie auf den [UPDATE]-Taster und folgen Sie den nachfolgend erscheinenden Bedienungshinweisen.
<p>WICHTIG</p> <p>Verwenden Sie für den Update-Vorgang den Rechner, der mit dem USB II-Anschluss verbunden ist.</p>		

Verwendung von Hintergrundmusik und Soundeffekten aus der Roland Cloud-Plattform (BGM CAST)

Sie können mit dem BRIDGE CAST X Hintergrundmusik und Soundeffekte verwenden, die auf der Roland Cloud-Plattform verfügbar sind.

- ▶ **Anmelden in der Roland Cloud(P.85)**
- ▶ **Verwendung von Hintergrundmusik(P.86)**
- ▶ **Verwendung der Soundeffekte(P.88)**
- ▶ **Vornehmen der Einstellungen für die Roland Cloud und die Hintergrundmusik(P.90)**

WICHTIG

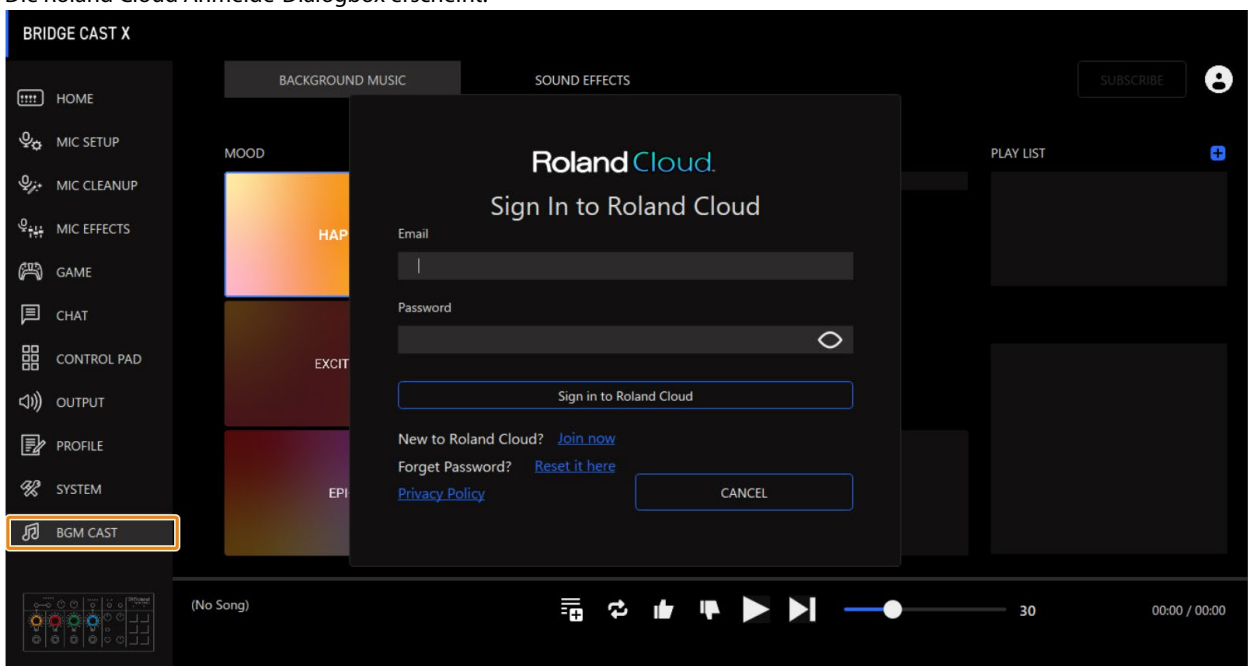
Es ist möglich, dass die Roland Cloud in einigen Ländern bzw. Regionen aktuell nicht verfügbar ist.

Anmelden in der Roland Cloud

Melden Sie sich in der Roland Cloud an.

1. Klicken Sie im Menu-Display auf den „BGM CAST“-Reiter.

Die Roland Cloud Anmelde-Dialogbox erscheint.



2. Melden Sie sich mit Ihren Roland Cloud-Anmeldedaten an.

Wenn Sie noch kein Roland-Konto besitzen, klicken Sie auf „Join now“.

Verwendung von Hintergrundmusik

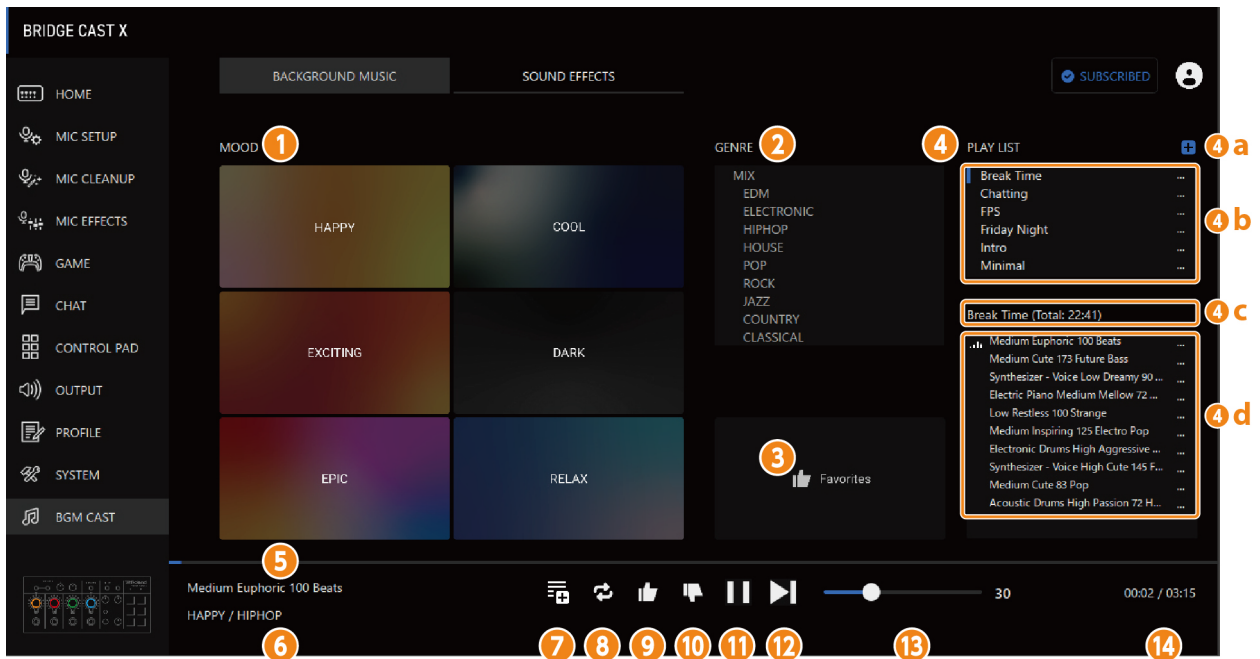
Sie können mit dem BRIDGE CAST X Hintergrundmusik verwenden, die auf der Roland Cloud-Plattform verfügbar ist.

Es stehen eine Vielzahl von Musikstücken zur Verfügung. Mit MOOD und GENRE können Sie die Auswahl der Tracks eingrenzen.

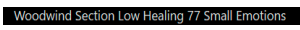
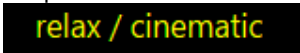









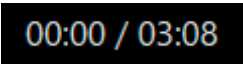
HINWEIS

- Die Hintergrundmusik wird über die app von der Roland Cloud mit dem Streaming-Verfahren abgespielt.
- Die Roland Cloud-Hintergrundmusik wird über die „MUSIC“-Eingangsquelle eingespeist. Wenn Sie für die CH [1]-[4]-Regler die Einstellung „MUSIC“ wählen, können Sie am Gerät die Lautstärke der Hintergrundmusik einstellen.

1. **Klicken Sie im Menu-Display auf den „BGM CAST“-Reiter und danach auf den „BACKGROUND MUSIC“-Reiter.**



Name	Beschreibung
1 MOOD	bestimmt die Stimmung der Hintergrundmusik.
2 GENRE	filtert die Stilrichtung der Hintergrundmusik auf Basis der MOOD-Einstellung.
HINWEIS <ul style="list-style-type: none"> • Die Auswahlmöglichkeit für „GENRE“ ist abhängig von der gewählten MOOD-Einstellung. • Wenn Sie „MIX“ einstellen, wird die Hintergrundmusik für alle Stilrichtungen innerhalb der gewählten MOOD-Einstellung ausgewählt. 	
3 [Favorites]-Taster	spielt alle Hintergrundmusik-Spuren ab, für die der -Taster gedrückt wurde.
HINWEIS <p>Die Hintergrundmusik wird in diesem Fall unabhängig von Mood und Genre abgespielt.</p>	
4 PLAYLIST	<p>a erstellt eine neue Abspieliste. Wenn Sie auf klicken, können Sie den Namen der Abspieliste ändern oder die Abspieliste löschen.</p> <p>b ruft eine Liste aller Abspielisten auf.</p> <p>c Der Name der aktuell ausgewählten Abspieliste wird im Bildschirm angezeigt. Die Gesamtzeit der Hintergrundmusik in der Abspieliste wird in Klammern angezeigt.</p> <p>d zeigt eine Liste der Hintergrundmusik-Titel an, die in der aktuell gewählten Abspieliste registriert sind. Sie können die Reihenfolge der Hintergrundmusik-Titel mit „drag&drop“ frei verändern. Wenn Sie auf klicken, Hintergrundmusik-Titel löschen.</p>

Name	Display	Beschreibung
5 Background music name	Beispiel: 	zeigt den Namen der Hintergrundmusik (Songtitel) an.
6 MOOD/GENRE	Beispiel: 	zeigt die MOOD- und GENRE-Einstellungen für die aktuell gewählte Hintergrundmusik an.
7 Add song to playlist		fügt den aktuell gewählten Hintergrundmusik-Titel der Abspielliste hinzu.
8 Repeat one song		wiederholt das Playback der aktuell gewählten Hintergrundmusik.
9 Liked		Klicken Sie auf dieses Symbol, um den aktuell gewählten Hintergrundmusik-Titel positiv zu bewerten. Drücken des [Favorites]-Taster spielt alle Hintergrundmusik-Spuren ab, für die der  -Taster gedrückt wurde.
10 Disliked		Klicken Sie auf dieses Symbol, um den aktuell gewählten Hintergrundmusik-Titel negativ zu bewerten. Die Hintergrundmusik, für die Sie den  -Taster gedrückt haben, wird beim nächsten Mal nicht mehr ausgewählt.
11 Play		spielt die Hintergrundmusik ab.
12 Next song		spielt den nachfolgenden Hintergrundmusik-Track ab.
13 Volume	Beispiel: 	stellt die Lautstärke der Hintergrundmusik ein.
14 Elapsed time	Beispiel: 	zeigt die abgelaufene Zeit und die Gesamtzeit des Hintergrundmusik-Titels an.

Verwendung der Soundeffekte

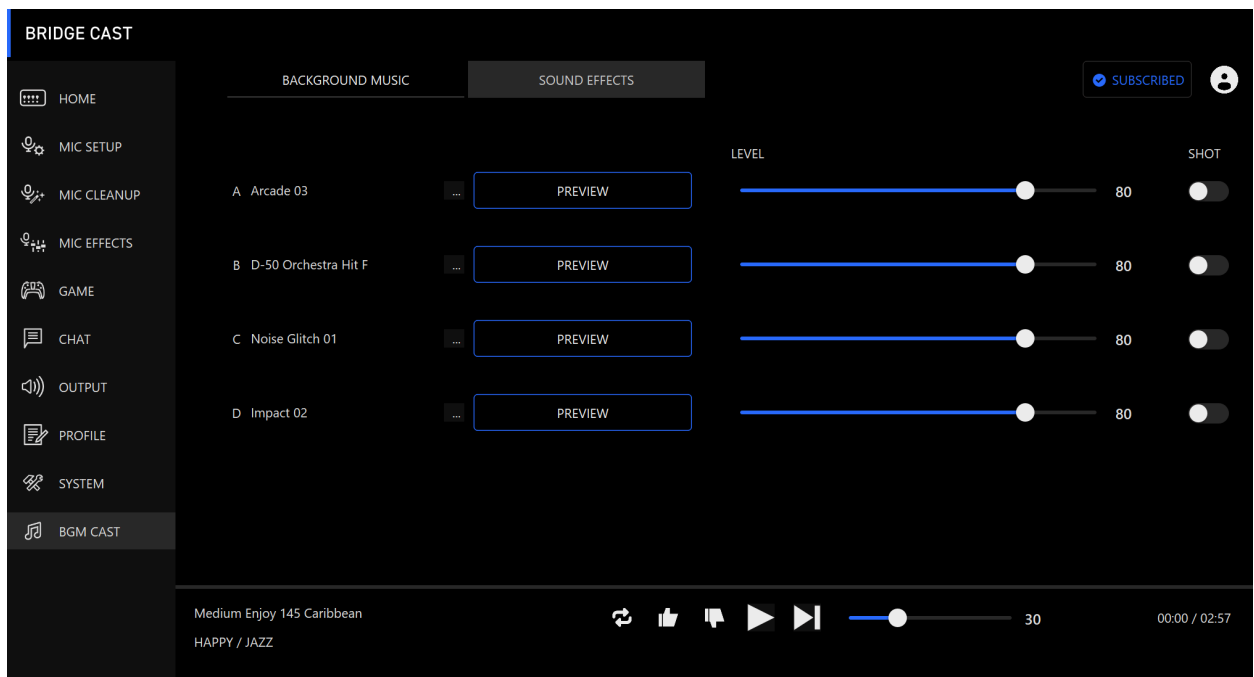
Sie können über die Roland Cloud Soundeffekte in die app herunter laden und mit dem BRIDGE CAST X abspielen.

- Sie können die in die app herunter geladenen Soundeffekte den MUTE/ASSIGN [1]–[4]-Tastern des BRIDGE CAST X zuweisen und jederzeit abspielen.
- Sie können den Control Pads Soundeffekte zuweisen und durch Drücken der Pads abspielen.

HINWEIS

- Die Soundeffekte der Roland Cloud werden über die app abgespielt. Die Abspiel-Methode ist unterschiedlich zu der für die Soundeffekte der Bereiche SFX A und SFX B.
- Die Soundeffekte der Roland Cloud werden über die „SYSTEM“-Eingangsquelle eingespeist. Wenn Sie für die CH [1]–[4]-Regler die Einstellung „SYSTEM“ wählen, können Sie am Gerät die Lautstärke der Soundeffekte einstellen.



1. Klicken Sie im Menu-Display auf den „BGM CAST“-Reiter und danach auf den „SOUND EFFECTS“-Reiter.



2. Klicken Sie auf die [PREVIEW]-Taster für A–D, um den entsprechenden Soundeffekt auszuwählen.

Bei Drücken des [PREVIEW]-Tasters wird der ausgewählte Soundeffekt zwecks Überprüfung abgespielt.

3. Stellen Sie die Parameter für den ausgewählten Soundeffekt ein.

Name	Display	Wert	Beschreibung
LEVEL		0– 100	stellt die Lautstärke des Soundeffekts ein.
SHOT		Off On	bestimmt, wie der Soundeffekt abgespielt wird. Off Der Soundeffekt wird nur solange gespielt, wie Sie einen der MUTE/ASSIGN [1]–[4]-Taster gedrückt halten. Wenn die CONTROL PAD-Funktion auf SOUND EFFECTS gestellt ist, wird der Soundeffekt nur bei Drücken eines Pad abgespielt. On Der Soundeffekt wird nach Drücken einer der MUTE/ASSIGN [1]–[4]-Taster bis zum Ende abgespielt. Wenn die CONTROL PAD-Funktion auf SOUND EFFECTS gestellt ist, wird der Soundeffekt bis zum Ende abgespielt, wenn Sie ein Pad drücken.

4. Weisen Sie die Soundeffekte den MUTE/ASSIGN [1]–[4]-Tastern zu.

Wählen Sie einen der Soundeffekte („SOUND EFFECTS A (BGM CAST)“–„SOUND EFFECTS D (BGM CAST)“) bei „MUTE/ASSIGN(P.30)“ aus.

Beispiel: Wenn Sie „SOUND EFFECTS A (BGM CAST)“ auswählen, wird der bei Schritt 2 im Bereich „A“ registrierte Soundeffekt dem MUTE/ASSIGN-Taster zugewiesen.

5. Zuweisen von Soundeffekten für die Control Pads [1]–[6]

Wählen Sie im CONTROL PAD-Bildschirm bei „COMMAND(P.60)“ SOUND EFFECTS aus.

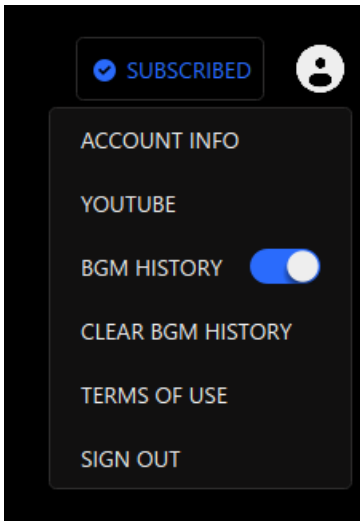
Vornehmen der Einstellungen für die Roland Cloud und die Hintergrundmusik

Gehen Sie wie folgt vor, um die Daten in der Roland Cloud zu prüfen und die Abspiel-Einstellungen für die Hintergrundmusik vorzunehmen.

1. **Klicken Sie auf das Symbol oben rechts im Bildschirm.**



Ein Menü erscheint.



Parameter	Beschreibung
ACCOUNT INFO	zeigt die Informationen Ihres Roland Cloud-Kontos an.
YOUTUBE	registriert einen Youtube-Kanal. Sie müssen einen Youtube-Kanal registrieren, wenn Sie ein Video streamen möchten, welches eine Hintergrundmusik von der Roland Cloud verwendet. Sie müssen keine Registrierung vornehmen, wenn Sie nach einem freien Plan arbeiten.
BGM HISTORY	Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, wird auf Grundlage des Playback-Verlaufs der Hintergrundmusik der nachfolgende Hintergrundmusik-Titel ausgewählt. Wenn diese Funktion ausgeschaltet ist, wird der nachfolgende Hintergrundmusik-Titel ausgewählt, ohne Rücksicht auf den Playback-Verlauf der Hintergrundmusik.
CLEAR BGM HISTORY	löscht den Playback-Verlauf der Hintergrundmusik sowie die Einträge für „Liked“ und „Disliked“.
TERMS OF USE	zeigt die „BGM CAST Terms of Use“ (Nutzungsbedingungen) an.
SIGN OUT	meldet Sie von Ihrem Roland Cloud-Konto ab.

■■■ Anhang ■■■

[Technische Daten](#)(P.92)

[Mixer-Blockdiagramm](#)(P.95)

Technische Daten

Video

HDMI IN/THRU-Formate	1280 x 720/50p, 59.94p, 60p, 100p, 119.88p, 120p (CTA-861-F) 1920 x 1080/23.98p, 24p, 25p, 29.97p, 30p, 50p, 59.94p, 60p, 100p, 119.88p, 120p (CTA-861-F) 2560 x 1080/23.98p, 24p, 25p, 29.97p, 30p, 50p, 59.94p, 60p, 100p, 119.88p, 120p (CTA-861-F) 3840 x 2160/23.98p, 24p, 25p, 29.97p, 30p, 50p, 59.94p, 60p (CTA-861-F) 1280 x 720/60 Hz (VESA DMT) 1920 x 1080/60 Hz (VESA DMT) 2560 x 1440/60 Hz (VESA CVT Reduced Blanking) 2560 x 1080/60 Hz (VESA CVT Reduced Blanking) 3440 x 1440/60 Hz (VESA CVT Reduced Blanking) 1920 x 1080/240 Hz 2560 x 1080/144 Hz 2560 x 1440/144 Hz 3440 x 1440/100 Hz
	* Die Bildwiederholrate (Hz) entspricht dem Maximalwert der jeweiligen Auflösung. * unterstützt HDR (High Dynamic Range)
HDMI IN/THRU-Formate (bei Nutzung des USB Video-Ausgangs)	1280 x 720/50p, 59.94p, 60p (CTA-861-F) 1920 x 1080/29.97p, 30p, 50p, 59.94p, 60p (CTA-861-F) 3840 x 2160/29.97p, 30p, 50p, 59.94p, 60p (CTA-861-F)
USB Video-Ausgabeformat	YUY2 (nicht komprimiert), Motion JPEG (komprimiert)
Auflösung des USB Video-Ausgabesignals	1920 x 1080, 1280 x 720, 640 x 480 * Die maximale Bildwiederholfrequenz beträgt 60 fps.

Audio

Eingangskanal	MIC AUX HDMI (*1) USB CHAT (*2) USB GAME (*2) USB MUSIC (*2) USB SYSTEM (*2) CONSOLE/MOBILE (*3, *4) (*1) Linear PCM 48 kHz, 2 ch, 5.1 ch, 7.1 ch (*2) wenn der USB-Anschluss auf „PC“ gestellt ist (*3) wenn der USB I-Anschluss auf „CONSOLE/MOBILE“ gestellt ist (*4) wenn der USB II-Anschluss auf „MOBILE“ gestellt ist
Ausgangskanal	LINE OUT PHONES AUX (*5) USB MIC (*5) USB STREAM (*6) USB PERSONAL (*6) USB CONSOLE/MOBILE (*7, *8) (*5) Das Mikrofon-Audiosignal wird über die CTIA MIC-Buchse ausgegeben. (*6) wenn der USB-Anschluss auf „PC“ gestellt ist (*7) wenn der USB I-Anschluss auf „CONSOLE/MOBILE“ gestellt ist (*8) wenn der USB II-Anschluss auf „MOBILE“ gestellt ist
Audio Mixing Bus	2 (STREAM MIX, PERSONAL MIX)
Sampling-Frequenz	Windows 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz macOS/iOS/Andere 48 kHz
Signalverarbeitung	AD/DA 24 Bit Interne Signalverarbeitung 32-bit Fließkomma

Effekte	MIC	Voice Changer, Noise Suppressor, Compressor, Equalizer, De-esser, Reverb, Low Cut
	CHAT	De-esser, Compressor
	HDMI	Equalizer, Virtual Surround
	GAME	Equalizer, Virtual Surround
	STREAM	Delay
Audio Player	Anzahl der Tracks	2
	Datenformate	WAV (Linear PCM, 48 kHz, 16 bit, stereo/mono)
	Maximale Zeitlänge	5 Sekunden/Track
Eingangsspegel	MIC	-87-- -12 dBu (maximal: 0 dBu)
	HEADSET MIC	-56-- -12 dBu (maximal: 0 dBu)
	AUX	-10 dBu (maximal: +2 dBu)
Eingangswiderstand	MIC	8 k Ω
	HEADSET MIC	1,3 k Ω
	AUX	10 k Ω
Ausgangsspegel	LINE OUT	0 dBu (maximal: +12 dBu)
	PHONES/HEADSET	-1 dBu (maximal: +11 dBu)
	PHONES/HEADSET	78 mW + 78 mW (32 Ω)
	PHONES/HEADSET	35 mW + 35 mW (250 Ω)
Ausgangswiderstand	LINE OUT	1,1 k Ω
	PHONES/HEADSET	10 Ω
	AUX (MIC)	940 Ω

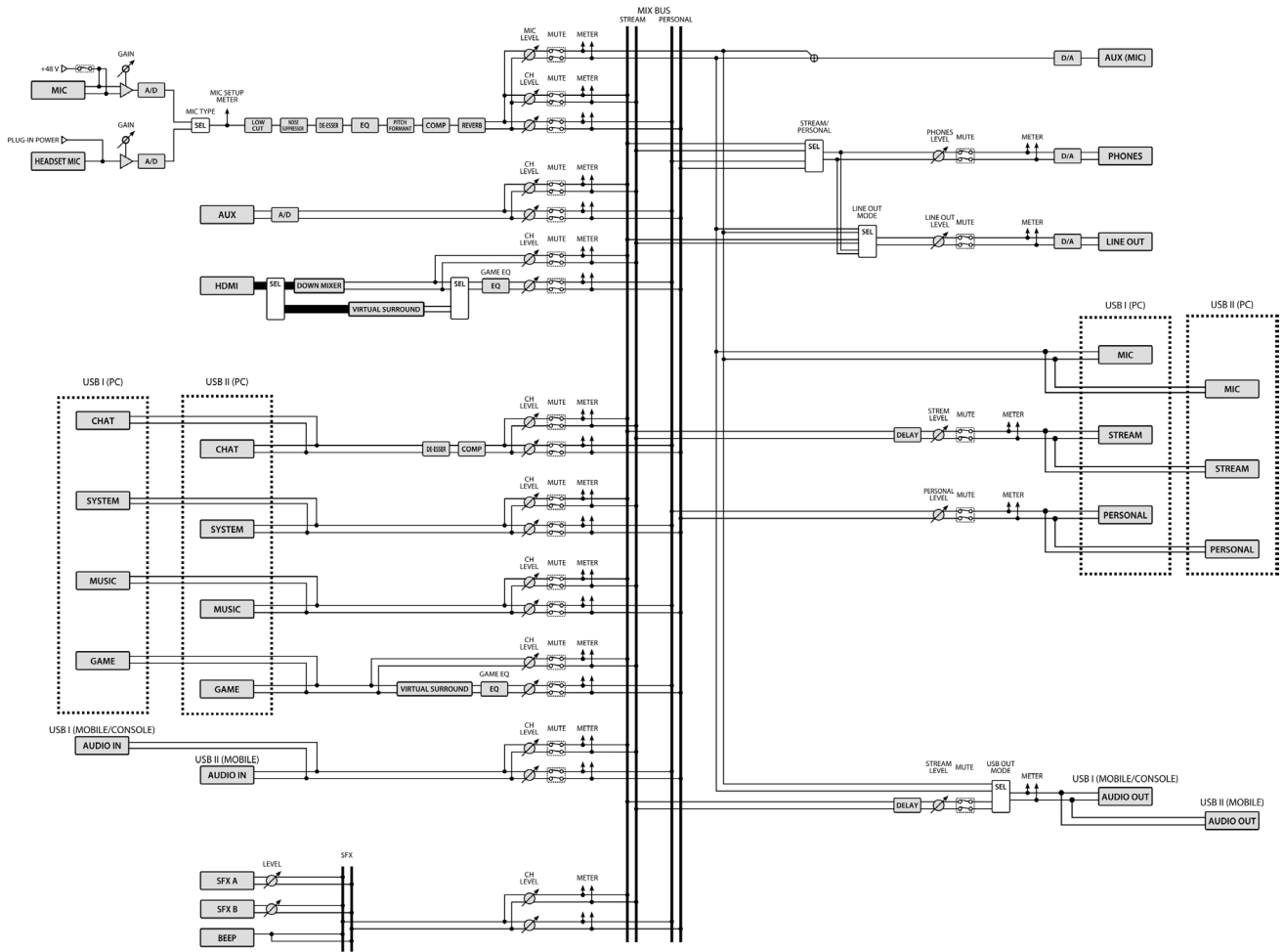
■ Andere

Anschlüsse	MIC-Buchse	XLR-Typ (Phantomspeisung DC 48 V, 6 mA Max)
	PHONES/HEADSET-Buchse	Stereo-Miniklinke (CTIA, PLUG-IN Power)
	AUX-Buchse	Stereo-Miniklinke (TRRS)
	LINE OUT-Buchse	Stereo-Miniklinke (TRS)
	HDMI IN 1-2, THRU-Buchse	HDMI-Typ A (*9, *10)
	USB I-Anschluss	USB Type-C* (*11)
	USB II-Anschluss	USB Type-C* (*12, *13)
	USB POWER IN-Anschluss	USB Type-C* (*14)
	(*9) unterstützt HDCP	
	(*10) unterstützt Multi-Formate	
(*11) unterstützt Audio/MIDI/HID		
(*12) unterstützt Video/Audio/MIDI/HID		
(*13) ermöglicht die Stromversorgung für USB PD (Power Delivery)-kompatible Smartphones (wenn 9V/3A für die USB POWER IN-Buchse zur Verfügung steht)		
(*14) benötigt einen USB PD-kompatiblen AC-Adapter mit 5V/3A oder 9V/3A		
Stromversorgung	USB Bus Power (*15)	
	USB PD-kompatibler AC-Adapter (zusätzliches Zubehör)	
(*15) „Bus Power“-Betrieb möglich, wenn am USB II-Anschluss ein PC angeschlossen ist, der eine 5V/3A-Stromversorgung bereit stellt		
Stromverbrauch	5 V DC, 3 A	
	9 V DC, 3 A (*16)	
(*16) wenn ein am USB II-Anschluss angeschlossenes Smartphone mit Strom versorgt wird		
Betriebssystem	Microsoft Windows 10, Windows 11	
	Apple macOS 12 oder aktueller Apple iOS 16 oder aktueller	
* Obwohl Roland verschiedene Konfigurationen getestet hat und im Durchschnitt ein wie oben beschriebenes Computer-System mit dem BRIDGE CAST X normal funktionieren sollte, übernimmt Roland keine Garantie für eine korrekte Funktionalität, selbst wenn der verwendete Rechner den oben genannten Anforderungen entspricht. Die Gründe sind u.a. die variablen Spezifikationen der im Rechner verwendeten Bauteile, das unterschiedliche Design der Motherboards sowie die Interaktion mit anderen technischen Bauteilen im Rechner, welche die Performance des Computers beeinflussen.		
Abmessungen	269 (W) x 130 (D) x 70 (H) mm	
Gewicht	1,35 kg	

Beigefügtes Zubehör	Informationsblatt „Read Me First“ USB 3.2 Type-C® to Type-C® -Kabel USB 2.0 Type-C® to Type-C® -Kabel (POWER)
----------------------------	---

- * Dieses Dokument beschreibt die technischen Daten des Produkts bei Veröffentlichung dieses Dokuments. Ggf. aktualisierte Informationen zu diesem Produkt finden Sie auf der Roland-Internetseite.

Mixer-Blockdiagramm



BRIDGE CAST X
Bedienungsanleitung

01

©2024 Roland Corporation