

# MX36 DSP Enabled Console Switching System



## Specifications

### アナログ入力:

- Consoles A/B/C : 3 × 4, 24 ビット 96 kHz 変換, 最大入力レベル +21.5 dBu
- Background Music (Stereo Line) : 前面パネルのステレオ・アンバランス 3.5 mm ジャックと背面パネルの XLR × 2 (並列), 24 ビット 96 kHz 変換, ゲイン可変範囲 -∞ ~ +20 dB, 最大入力レベル +21.5 dBu
- Microphone : 前面パネルのモノ・バランス XLR と背面パネルの XLR (並列), 24 ビット 96 kHz 変換, ゲイン可変範囲 -50 ~ +50 dB, 48V ファンタム電源

### AES 入力:

3 × (2+2), ペア別のサンプル・レート変換付き

### Dante 入力:

3 × 4, グローバルなサンプル・レート選択 (48k/96k), さらにカスケード/パラレル・モード動作に4つの AUXバス

### アナログ出力:

バランス XLR × 4, 最大出力レベル +21.5 dBu

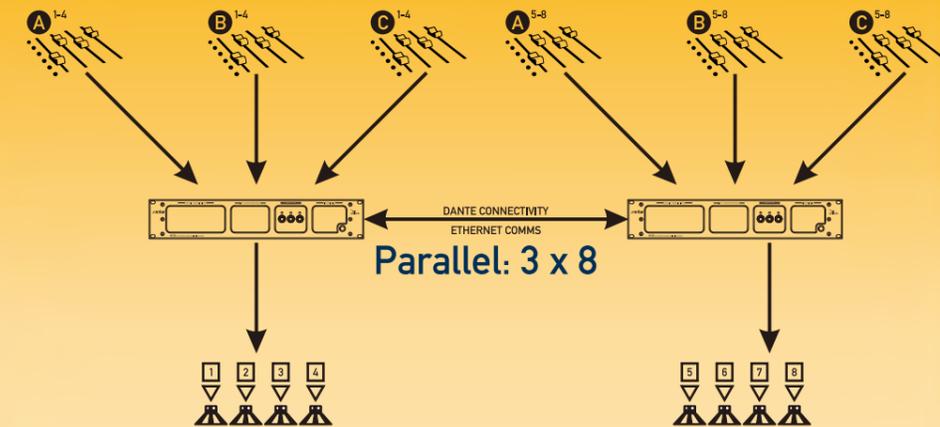
### AES 出力:

2 × 2, 96 kHz 内部ワードクロック, またはオプションの外部 BNC ワードクロックへの同期

### Dante 出力:

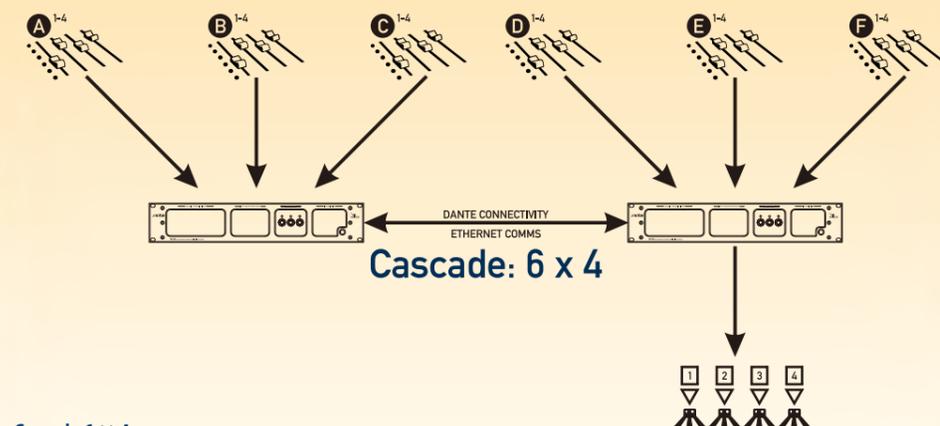
1 × 4, グローバルなサンプル・レート選択 (48k/96k), さらに Mic/Stereo Line/Headphone モニター・チャンネルを伝送するカスケード/パラレル・モード動作に4つの AUXバス

## Need More Channels? Cascade or Parallel Modes...



### Parallel 3 × 8

3つのセットですが、それぞれがフルリダンダンシーを備えた8入力ならびに8出力を持ちます。マイク入力とステレオ・ライン入力は全出力にわたって利用可能です。いずれかのユニット上でのコンソール選択とフェイルオーバー・ソース選択は両方に自動的に反映されます。



### Cascade 6 × 4

6つのセット, それぞれがフルリダンダンシーを備えた4入力ならびに4出力を持ちます。マイク入力とステレオ・ライン入力は全出力にわたって利用可能です。コンソール選択とフェイルオーバー・ソース選択はユニット毎に独立した状態を保ちます。出力バスは Dante を介して両ユニットにわたってサミングされます。

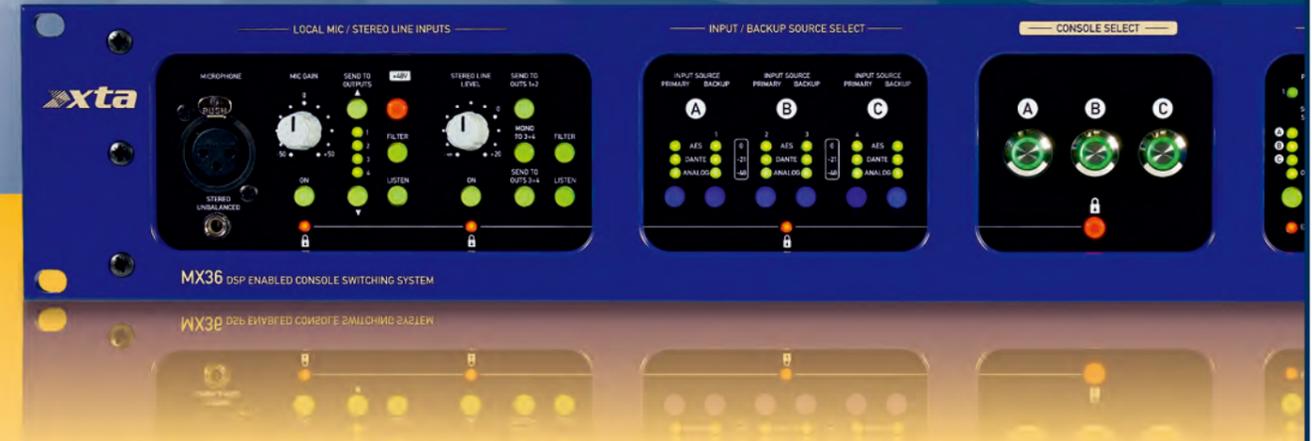
# MX36 DSP Enabled Console Switching System

3 x Sets (A,B & C) x 4 Input Channels  
3 x Redundant Sources per Set (Analogue, AES & Dante)  
Fully Automatic Failover of Inputs

4 x Outputs (Analogue, AES & Dante simultaneously)

Local Stereo Line + Mic Pre

Monitor Every Line



## CONSOLE SWITCHING with REDUNDANCY

The MX Series from XTA



# MX36 DSP Enabled Console Switching System

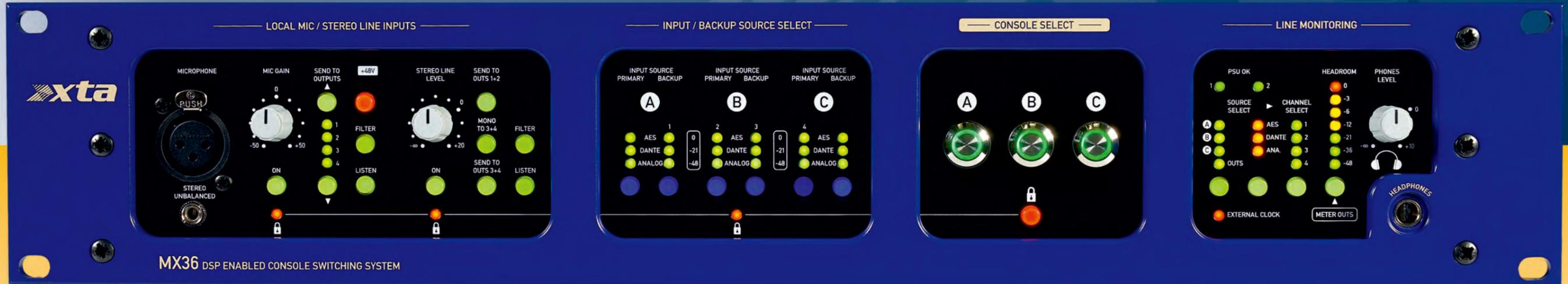
## Clever Simple Quick Easy

何が起きようともショーが確実に続くようにしなくてはならないのであれば、バックアップのバックアップが不可欠です。信号経路が不調になったときにバックアップへ自動的に切り替える手段が必要です。すべての AES 入力上で全サンプル・レートを扱えなくてはなりません。それも、単なるステレオ・ペアにではなく 4 つのチャンネル (Left/Right/Front-Fill/Sub) にわたって同時に。制御ソフトウェアも PC も設定を変更するような手段もなしで。

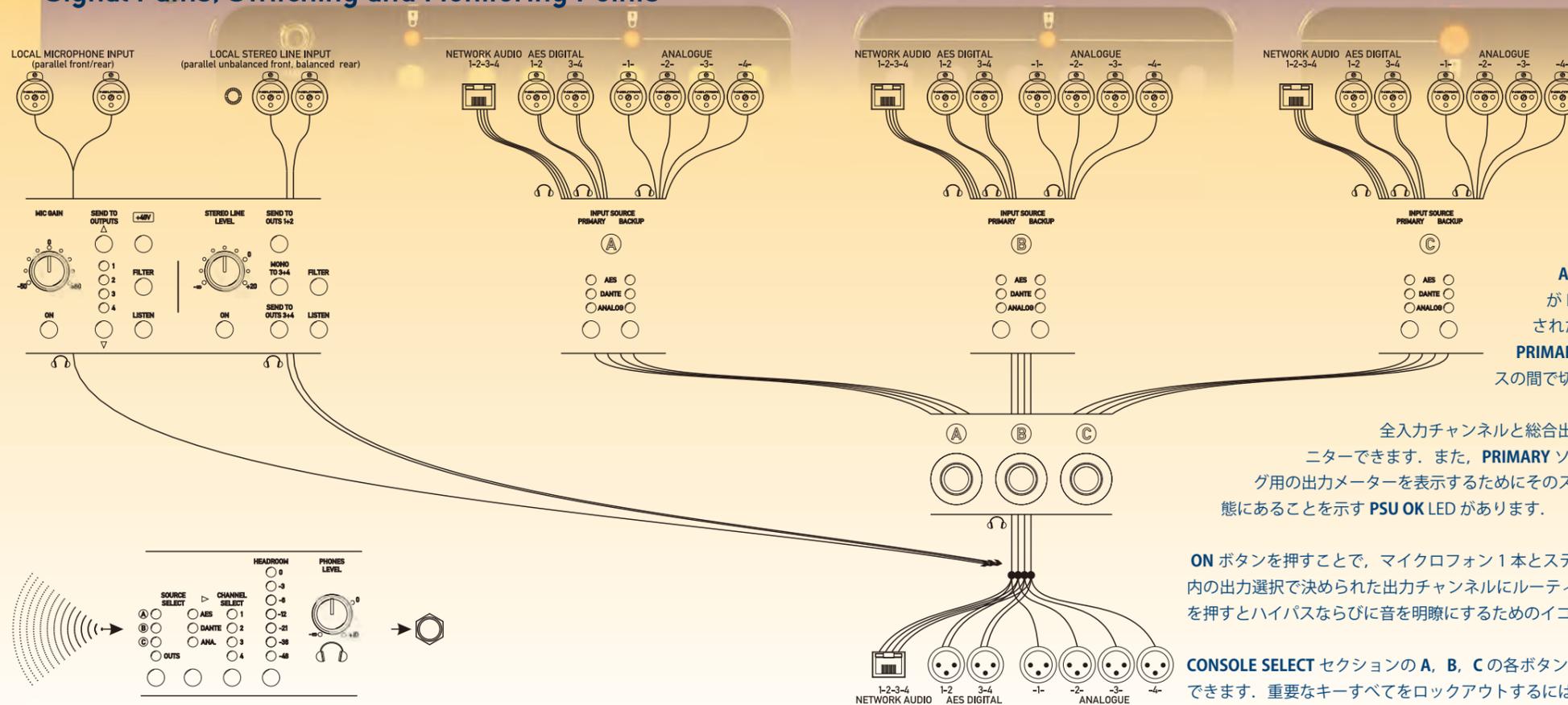
MX36 が解決策です。本機は 3 種類のソース (アナログ, AES, Dante — 36 の個別入力) にわたって同時入力 4 つを——オペレーターがソースとなるものをモニターしていないときも——扱います。本機は信号が完全かをチェックし、何が不調になったら最も優先度の高いソースをシームレスに自動選択します。

オペレーターがする必要のあることと言えば、**A** か **B** か **C** を押して 4 つの出力に何がルーティングされるかを選ぶだけです (ここでもアナログと AES と Dante のすべてで同時に利用でき、外部同期はオプションです)。バックグラウンド・ミュージック用にステレオ・ソースを 1 つ、そしてアナウンスメント用にマイクを 1 本、本機に直接供給してください。ヘッドフォンをつないでソースからの個々のフィードをモニターし、出力に何が出力されているかもチェックしてください。

満足できたら設定をロックして、本機が音楽の再生を続けることを分かった上で、安心してその場を離れて構いません。デュアル・リダンダント電源がありますし (オプション)、XTA の 25 年を超える DSP 知識によって音声信号は最良の信号変換で慎重に扱われますから。



## Signal Paths, Switching and Monitoring Points



## ALL you need to know to operate the MX36

4 つのチャンネルの各セットは 96k A/D 変換を持ち、入力ペア毎に 32k から 192k までの個別サンプル・レート変換を備える AES 入力も持ちます。必要なソース・フィードから (Dante コントローラーを介して) サブスクライブされる 4 つの Dante 入力をサポートしています。

入力ソースの優先度は **A/B/C** の各バンクの **INPUT SOURCE/BACKUP** キーを使ってセットごとに選択されます。**ANALOG** が最も低い優先度であり、「他のものすべてが壊れた場合」の選択肢となります。Dante サブスクリプションが除去されたり、ネットワーク接続が失われた場合、本機はバックアップ (通常は AES) に切り替えます。**AES** が失われた場合、本機は **ANALOG** に切り替えます (レイテンシーのタイミングを保つために 4 チャンネルごとに)。**ANALOG** が **PRIMARY** として選ばれている場合はバックアップ・ソースを選ぶことはできません。選択されたソースが失われると **SOURCE SELECT** ボタンが点滅します。フェイルオーバーも停止でき、**PRIMARY SOURCE** ボタンを使って最大 9 × 4 チャンネルのソースの手動切替のために 3 種類のソースの間で切り替えできます。

全入力チャンネルと総合出力チャンネルは **LINE MONITORING** セクションのコントロール類とメーター表示を使ってモニターできます。また、**PRIMARY** ソースと **BACKUP** ソースを選んだ後では、**METER OUTS** ボタンを押すことで確認のモニタリング用の出力メーターを表示するためにそのステータス LED を入れ替えることができます。デュアル電源ユニットには接続されて使える状態にあることを示す **PSU OK** LED があります。

**ON** ボタンを押すことで、マイクフォン 1 本とステレオ・ソース 1 個 (前面または背面を介して) を **LOCAL MIC/STEREO LINE INPUTS** セクション内の出力選択で決められた出力チャンネルにルーティングすることができます。マイク入力では **48V** ファンタム電源が利用でき、**FILTER** ボタンを押すとハイパスならびに音を明瞭にするためのイコライザーが挿入されます。

**CONSOLE SELECT** セクションの **A, B, C** の各ボタンを押してそのバンクを出力にルーティングします——必要に応じてこれらの出力はサミングできます。重要なキーすべてをロックアウトするには南京錠ボタンを長押しします。出力は 4 つのアナログ出力、AES 出力の 1 ペア、そして 4 つの Dante 出力へ同時に送られます。AES 出力のクロックを外部ソースに同期させるための BNC コネクターが背面パネルにあり、それが接続されていることを示す LED が前面にあります。