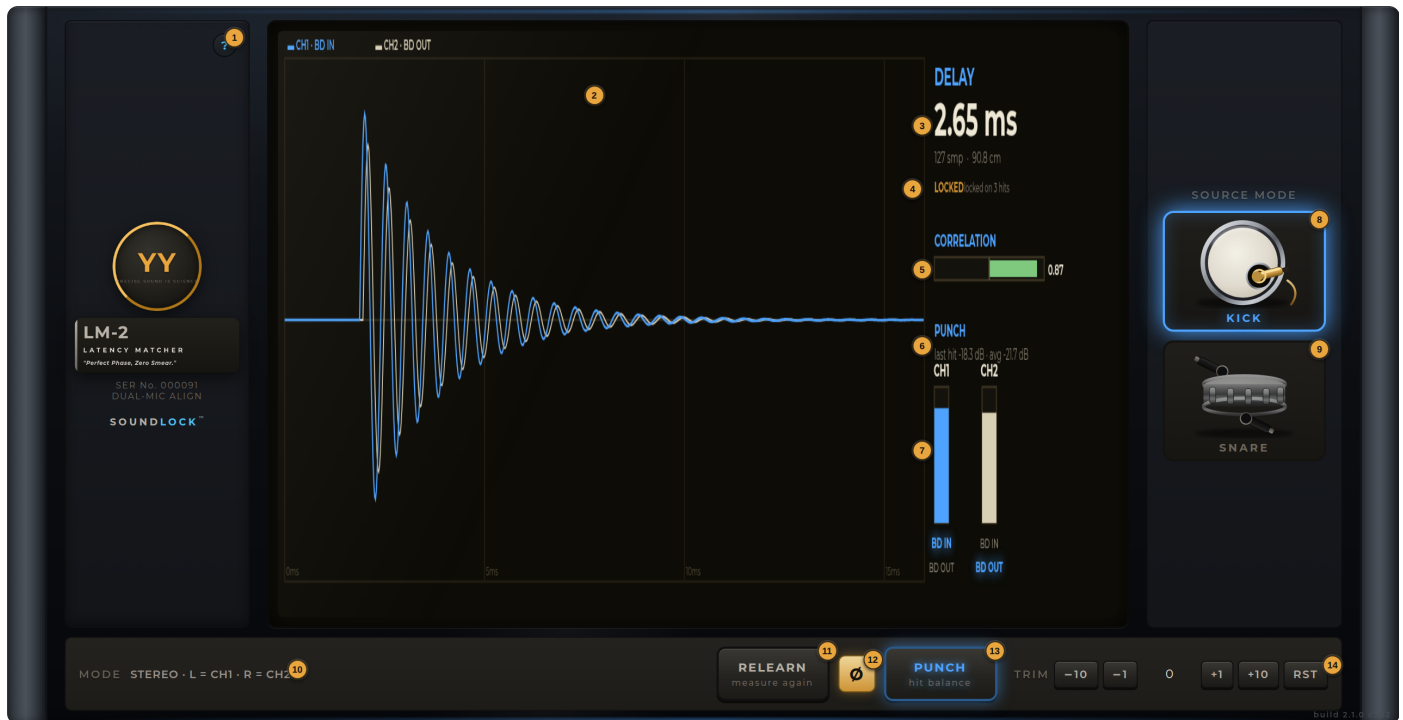


LM-2 Latency Matcher *Perfect Phase, Zero Smear.*

Doppelmikrofon-Ausrichtung · SOUNDLOCK™ Einzelmessungs-Engine · VST3 · AU

LM-2 richtet feste Mikrofonpaare aus — Bassdrum in/out, Snare top/bottom — mit EINER Messung, die danach einfriert. Mikrofone, die sich nicht bewegen, dürfen nicht die ganze Show über neu gemessen werden: fortlaufende Adaption verdirbt sich selbst mit Übersprechen und Reflexionen. LM-2 misst nur bei Schlag-Einsätzen, mit bandbegrenzter Kreuzkorrelation im Attack-Bereich von ~1–4 kHz, mit Sub-Sample-Interpolation, und sperrt, wenn die Messungen übereinstimmen — ein sauberes Paar kann bei einem einzigen Schlag sperren; bei Uneinigkeit wird auf Konsens gewartet, bis zu einem Median aus 16 Schlägen. Die Polarität (Ø) wird automatisch aus der Korrelationsspitze bestimmt und mit dem Delay eingefroren. Bis LM-2 gelernt hat, ist es vollständig transparent — FAIL-SAFE.



Frontplatte des LM-2. Die Nummern unten beziehen sich auf diese Ansicht.

BILDSCHIRM

- 1 MANUAL** — Öffnet dieses Handbuch.
- 2 HIT SCOPE** — Der zuletzt gemessene Schlag, beide Kanäle auf gemeinsamer Zeitbasis — CH1 in der Modusfarbe, CH2 creme. Die Rollenbezeichnungen sind aktiv: Klick auf einen Rollennamen tauscht, welcher physische Kanal welche Rolle spielt. „waiting for a hit...“ bis zum ersten Einsatz.
- 3 DELAY** — Die Messung: Millisekunden, Samples und Zentimeter (1 ms ≈ 34,3 cm) — die Plausibilitätsprüfung auf der Bühne, bereits erledigt.
- 4 STATE** — READY (lernt: gesammelte Schläge /16 und ihre IQR-Streuung) oder LOCKED (eingefroren: zeigt, wie viele Schläge nötig waren — „locked on 1 hit“ ist bei einem sauberen Paar die gesunde Antwort, 3 heißt, die erste Messung hatte eine Rivalin und die Engine hat auf Übereinstimmung gewartet). Nach LOCKED ändert sich nichts mehr von selbst.
- 5 CORRELATION** — Die Korrelation des Paares beim angewendeten Offset. Grün = positiv; rot = negativ — eine negative Spitze bedeutet umgekehrte Polarität, und die Engine dreht Ø selbst um.
- 6 PUNCH READOUT** — Letzter Schlag und laufender Mittelwert des Schlagpegels — die Zahlen, mit denen die Schlagbalance arbeitet.
- 7 CHANNEL METERS** — Schlagpegel pro Kanal; die Rollennamen unter den Metern sind anklickbar und tauschen die Rollen.

QUELLENMODUS

- 8 **KICK** — Paar BD IN / BD OUT: Einsatz-Schwelle und Analyse sind auf die Bassdrum abgestimmt. Ein Moduswechsel verwirft die Messung und lernt neu — eine andere Quelle ist eine andere Messung.
- 9 **SNARE** — Paar TOP / BOTTOM; dieselbe Regel.

FUNKTIONSREIHE

- 10 **MODE** — Routing-Zustand. STEREO: eine Instanz, L = CH1, R = CH2. MONO INSERT: zwei Instanzen paaren sich über den Link — GROUP (1–8) und ROLE wählen (IN = Referenz, OUT = der Kanal, der verzögert wird); der Zustand zeigt PARTNER LINKED oder WAITING.
- 11 **RELEARN** — Der einzige Weg, eine gesperrte Messung zu ändern: erneut messen, atomar. Erst dann einsetzen, wenn ein Mikrofon sich tatsächlich bewegt hat.
- 12 **Ø** — Polaritätslampe — kein Taster. Die Engine bestimmt die Polarität aus der Korrelationsspitze und friert sie mit der Sperre ein (der Klassiker bei Snare BOTTOM).
- 13 **PUNCH** — Schlagbalance ein/aus; sie arbeitet mit den bei (6) gezeigten gemessenen Schlagpegeln.
- 14 **TRIM** — Bewusster manueller Offset über dem gesperrten Delay, in Samples (± 400): -10 / -1 / +1 / +10 / RST. Die Messung selbst wird nie angetastet.

SCHNELLSTART

1. Auf dem Paar einschleifen: eine Stereo-Instanz (L/R) oder zwei über GROUP verlinkte Mono-Instanzen mit den Rollen IN und OUT.
2. Quellenmodus wählen — KICK oder SNARE.
3. Spielen. LOCKED erscheint, sobald die Messungen übereinstimmen; DELAY in cm ablesen und gegen die reale Geometrie prüfen.
4. Ø erledigt die Engine; dabei zusehen, wie CORRELATION auf Grün geht.
5. RELEARN nur, wenn ein Mikrofon sich bewegt hat. Das ist das ganze Produkt.