

cosMik uCast

Professionelles USB-Kondensatormikrofon



Online-Meetings, Podcasting, Twitch-Streams, YouTube-Inhalte - all das und noch viel mehr kann cosMik uCast.

Dieses USB-Mikrofon kombiniert die bekannte gute Soundqualität von ESI mit einem leistungsfähigen Softwarepaket, das direkt Aufnahmen oder Live-Stream ermöglicht.

Perfekte Kontrolle

cosMik uCast kann direkt an jeden modernen Mac oder PC über die mitgelieferten Kabel (USB 2.0 und USB-C) angeschlossen werden. Über einen entsprechenden Adapter arbeitet es auch mit dem iPhone oder iPad.

Durch die Nierencharakteristik werden alle Details und Nuancen, während Hintergrundgeräusche von der gegenüberliegenden Seite praktisch nicht hörbar sind.

Über die Regler auf der Vorderseite des Mikrofons können Sie die Pegel einstellen, sowohl für das Eingangssignal als auch für die Wiedergabe über einen angeschlossenen Kopfhörer. Bei Bedarf kann das Eingangssignal direkt stumm geschaltet werden während die Wiedergabe weiter läuft.

Aufnehmen

Podcaster und Content Creator müssen oftmals ihre Stimme aufzeichnen oder eine Aufnahme abmischen, bevor sie veröffentlicht werden kann. Mit cosMik uCast entfällt die Suche nach weiterer Software, da alles wichtige gleich mit dabei ist: WaveLab LE für die Audiotbearbeitung, Bitwig Studio 8-Track als mehrkanalige Digital Audio Workstation (DAW), inTone 2 ESI Edition zur Wiedergabe und dem Aufarbeiten von Streams und Cubasis LE als optimierter Multitouch-Sequencer für iPad-/iPhone-Anwender.

Live-Broadcasting

Verbessern von Live-Streams bei Twitch, Facebook oder Instagram: der ASIO-Treiber von ESI auf Basis unserer EWDM-Technology garantiert extrem niedrige Latenzzeiten, auch bei der Interaktion mit den Zuhörern. Zudem bietet die exklusiv bei ESI verfügbare DirectWIRE-Technology die Möglichkeit, weitere Soundquellen in die Live-Performance zu integrieren (beispielsweise Hintergrundmusik oder Effekte wie Lachen oder Applaus). Sie können Ihre Stimme sogar über die DAW verarbeiten lassen und Effekte wie einen Hall oder auch von Plugins darauf legen.

Online-Meetings und mehr

Die DirectWIRE-Technology kann auch zur Reduktion von Rückkopplungen in Online-Meetings beispielsweise mit Zoom oder Skype genutzt werden. Über DirectWIRE Virtual Channels können über die Monitore abgespielte Signale von Streaming-Content getrennt werden. Ein unerwünschtes Vermischen von Sounds und Feedback kann somit komplett ausgeschlossen werden.

Der ASIO-Treiber und DirectWIRE stehen auf jedem modernen Windows PC zur Verfügung. Mac-Anwender profitieren von einem excellentem Plug & Play Erlebnis und mobile Anwender mit iPad oder iPhone haben Zugriff auf die Cubasis LE App.

Mitgeliefertes Zubehör

cosMik uCast kommt nicht nur mit den notwendigen Anschlusskabeln für jede USB 2.0 / 3.0 bzw. USB-C (3.1) Schnittstelle, sondern auch mit einem kompakten Tischständer und einem Halteclip für das Mikrofon, mit dem beispielsweise eine Verbindung mit einem Mikrofonständer möglich ist.

cosMik uCast

Professionelles USB-Kondensatormikrofon



ANSCHLÜSSE



Leistungsmerkmale

- Kondensator-Studiomikrofon mit USB-C Audiointerface
- Richtcharakteristik: Niere
- spezielle 1" Kapsel
- Übertragungsbereich: 30Hz - 18kHz
- Max. SPL: 130 dB
- Dynamikumfang: 89 dB (ADC), 93dB (DAC)
- Signalrauschabstand: 89 dB (ADC), 93dB (DAC)
- Regler zur Einstellung von Pegeln und Mute-Schalter
- 3.5mm (1/8") Kopfhörerausgang mit Lautstärkereglung
- Abmessungen ca. 176mm x 50mm
- Gewicht: etwa 250g
- Tischständer und Halteclip mitgeliefert
- Stromversorgung über USB
- sowohl USB-C als auch USB 2.0 Kabel mitgeliefert (jeweils ca. 2m)
- 100% Class Compliant
- arbeitet mit PC-Systemen mit Windows 7 / 8.1 / 10 und mit vielen Linux-Distributionen
- kompatibel mit Mac-Systemen mit OS X / macOS, native CoreAudio-Unterstützung (32-bit und 64-bit)
- kompatibel mit iPhone und iPad (Anschlussadapter notwendig)
- EWDM-Treiber für Windows 7 / 8 / 8.1 / 10 mit ASIO 2.0, MME, WDM und DirectSound (32-bit und 64-bit)
- DirectWIRE-Unterstützung unter Windows mit virtuellen Audiokanälen für interne Loopback-Aufnahmen

FRONTANSICHT

