



Studio Manager V2 DM2000 Editor

Manual de Instrucciones

Avisos especiales

- El software y este manual del usuario son copyright exclusivo de Yamaha Corporation.
- La copia del software o la reproducción de este manual en todo o en parte por cualquier persona está expresamente prohibida sin el previo consentimiento por escrito del fabricante.
- La copia de la información de secuencia musical comercial y/o de los archivos de audio digital queda estrictamente prohibida, excepto para el uso personal.
- Yamaha no garantiza ni realiza ninguna representación referente a la utilización del software y documentación, y no se hace responsable de los resultados de la utilización de este manual y del software.
- Este disco es un CD-ROM. No intente reproducir el disco en un reproductor de CDs de audio. Si lo hiciera podría provocar un daño irreparable a su reproductor de CD de audio.
- Las pantallas que aparecen en este manual del usuario tienen una finalidad ilustrativa, y pueden ser algo diferentes a las que aparezcan en el ordenador.
- Las futuras actualizaciones de la aplicación y del software del sistema, así como cualquier cambio en las especificaciones y funciones, se anunciará por separado.

Marcas comerciales

- Apple y Macintosh son marcas comerciales registradas de Apple Computer, Inc. PowerPC es una marca comercial registrada de International Business Machines Corporation. Microsoft y Windows son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation. El resto de las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios y se reconocen por la presente.

Copyright

- Queda prohibida la reproducción de cualquier parte del Studio Manager, su software, o este *Manual del Usuario*, así como su distribución en cualquier forma o por cualquier medio sin la previa autorización por escrito de Yamaha Corporation.

© 2004 Yamaha Corporation. Todos los derechos reservados.

YAMAHA PRO AUDIO GLOBAL WEB SITE

<http://www.yamahaproaudio.com/>

Contents

Primeros pasos	2
Iniciar y configurar Studio Manager	2
Salir de Studio Manager	3
Función Offline Edit	6
Función Undo/Redo	7
Otras funciones	8
Utilizar las ventanas de Studio Manager .	9
Ventana Master	9
Ventanas Layer	10
Ventana Selected Channel	14
Ventana Library	21
Ventana Patch Editor	23
Ventana Surround Editor	28
Ventana Timecode Counter	29
Ventana Effect Editor	29
Ventana Meter	30
Ventana GEQ Editor	31
Combinaciones de teclas	32
Índice	33

* Las especificaciones y descripciones de este manual del propietario tienen sólo el propósito de servir como información. Yamaha Corp. se reserva el derecho a efectuar cambios o modificaciones en los productos o especificaciones en cualquier momento sin previo aviso. Puesto que las especificaciones, equipos u opciones pueden no ser las mismas en todos los mercados, solicite información a su distribuidor Yamaha.

Primeros pasos

Descripción de menús y botones

En el caso de que los nombres de menús y botones del sistema Windows sean distintos de los del sistema Macintosh, este manual utiliza los nombres de menús y botones de Windows seguidos por los nombres de menús y botones de Macintosh entre paréntesis.

Para utilizar Studio Manager, debe seguir estos pasos:

- > Inicie Studio Manager.
- > Configure el Editor.
- > Sincronice Studio Manager.

Iniciar y configurar Studio Manager

1 Inicie Studio Manager

Windows 2000: Haga clic en el botón Inicio, mueva el cursor hacia [Programas], después hacia [YAMAHA Studio Manager], y a continuación haga clic en [Studio Manager].

Windows XP: Haga clic en el botón Inicio, mueva el cursor hacia [Todos los Programas], después hacia [YAMAHA Studio Manager], y a continuación haga clic en [Studio Manager].

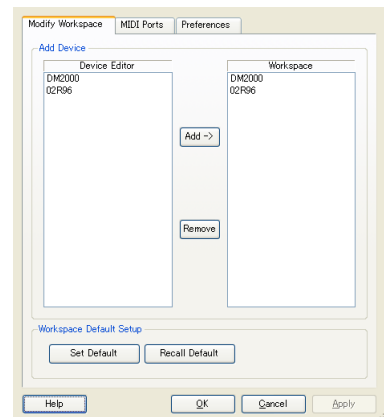
Mac OS X: Seleccione [Aplicaciones], [YAMAHA], a continuación [Studio Manager], y a continuación haga doble clic en [Studio Manager].

2 Seleccione el dispositivo que desea editar.

Los nombres de todos los dispositivos instalados se visualizan en la sección Device Editor. Seleccione el dispositivo deseado y haga clic en el botón [Add ->].

El nombre del dispositivo seleccionado aparece en la sección Workspace.

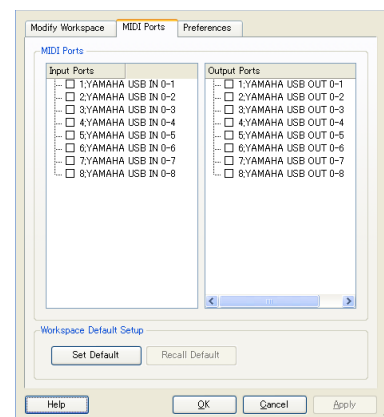
Nota: Si tiene la intención de utilizar el mismo dispositivo en el futuro, haga clic en el botón [Set Default] mientras esté listado el nombre del dispositivo apropiado en la sección Workspace. La próxima vez que inicie Studio Manager, el dispositivo se seleccionará automáticamente.



3 Especifique un puerto MIDI.

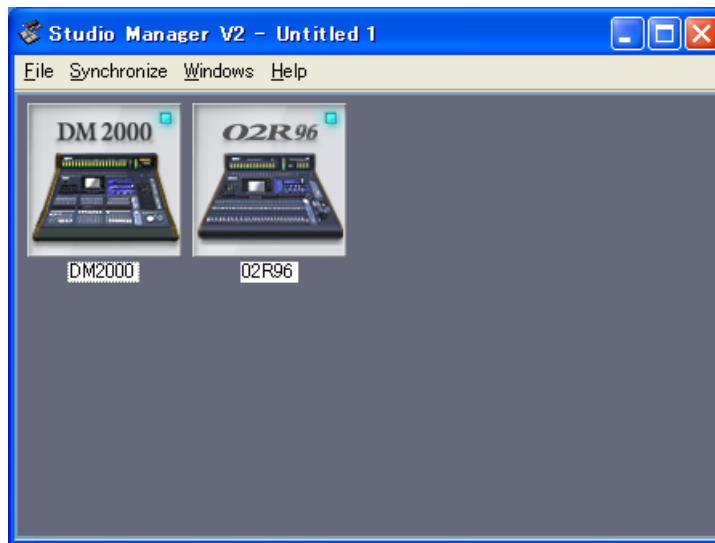
Seleccione la ficha [MIDI Ports] y especifique los puertos MIDI In, Out, y Thru a los que está conectada la consola.

Nota: Para activar un puerto MIDI en el Studio Manager, también debe especificar por separado el puerto MIDI en el Editor de la consola. Consulte la sección “Configurar el Editor” en la [página 4](#) que se describe más adelante, para información acerca de cómo especificar un puerto MIDI en el Editor.



4 Haga clic en [OK].

Aparecerá la ventana principal de Studio Manager.



Ventana principal de Studio Manager

5 Haga doble clic en el icono de la consola que desea editar.

Se visualizará el Editor para la consola.

Salir de Studio Manager

Seleccione [Exit (Quit)] desde el menú [File] en la ventana principal.

Si no existen cambios sin guardar, se cierran todas las ventanas y sale de Studio Manager. Si hay cambios sin guardar, aparecerá un mensaje preguntando si desea guardar los cambios. Haga clic en [Yes] para guardar los cambios, [No] para salir, o [Cancel] para cancelar la operación. También puede salir de Studio Manager haciendo clic en el botón Close de la ventana Console. También puede cerrar Studio Manager haciendo clic en el botón Close (Cerrar) de la ventana principal.

Configurar el Editor

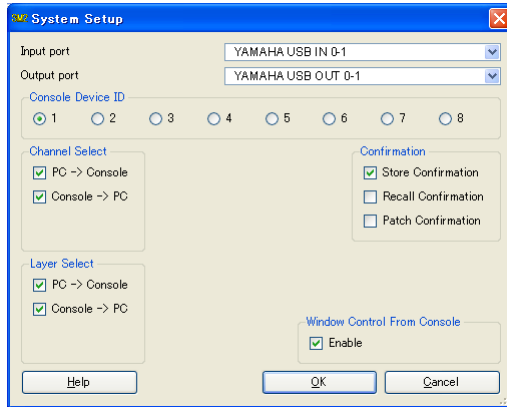
Debe configurar los siguientes ajustes para cada Editor abierto.

Nota: Especifique un puerto MIDI (página 2) antes de realizar los siguientes ajustes.

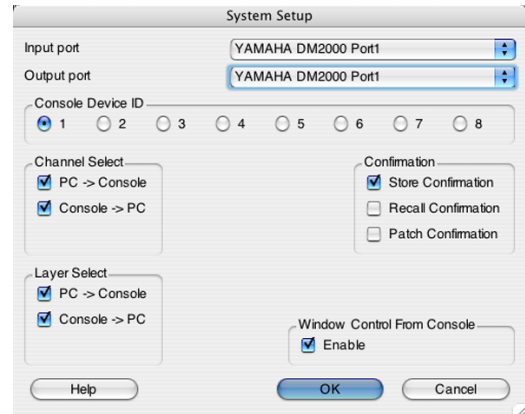
System Setup

Para abrir la ventana Setup, seleccione [System Setup] del menú [File].

Asegúrese de especificar el puerto de entrada y el puerto de salida.



Ventana Setup del sistema Windows



Ventana Setup del sistema Macintosh

Input port/Output port: Estos menús emergentes se utilizan para seleccionar los puertos con los que Studio Manager se comunicará con su consola de mezcla Yamaha.

Nota: Seleccione los mismos puertos MIDI que especificó en el paso 3 tal como se describe en la página 2.

Console Device ID: Studio Manager puede controlar hasta ocho consolas de mezcla Yamaha, cada una con su propio ID. Seleccione el ID de la consola que desea controlar.

Channel Select: Estas opciones determinan si la selección de canal está enlazada o no. Cuando la opción PC->Console está activada, al seleccionar un canal en Studio Manager se selecciona el mismo canal en la consola. Cuando la opción Console->PC está activada, al seleccionar un canal en la consola se selecciona el mismo canal en Studio Manager.

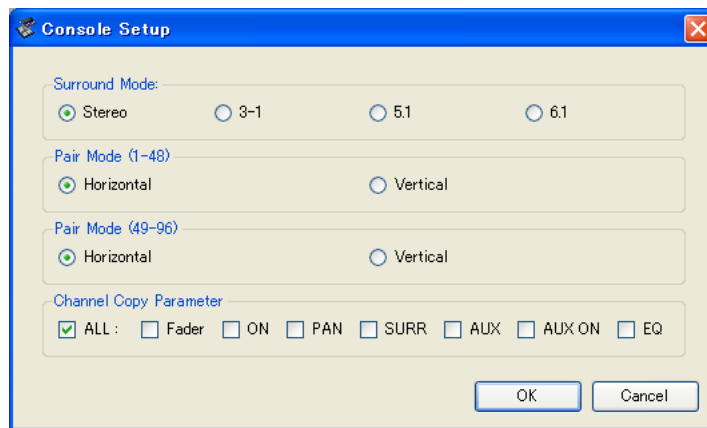
Confirmation: Estas opciones determinan si aparece o no un cuadro de diálogo de confirmación al guardar, recuperar o aplicar patches.

Layer Select: Estas opciones determinan si la selección de capa está enlazada o no. Cuando la opción PC->Console está activada, al seleccionar una capa en Studio Manager se selecciona la misma capa en la consola. Cuando la opción Console->PC está activada, al seleccionar una capa en la consola se selecciona la misma capa en Studio Manager.

Window Control from Console: Esta opción determina si al utilizar las USER DEFINED KEYS en la consola le permite o no abrir y cerrar de forma remota las ventanas de Studio Manager.

Console Setup

Para abrir la ventana Console Setup, seleccione [Console Setup] desde el menú [File].



Ventana DM2000 Editor

Surround Mode: Seleccione un modo Surround desde STEREO, 3-1, 5.1, y 6.1.

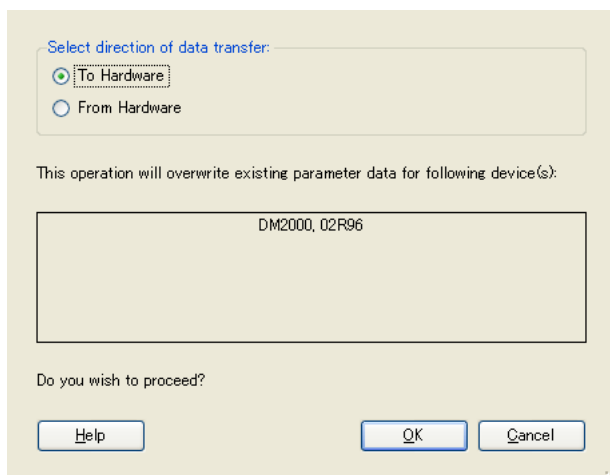
Pair Mode: Estas opciones determinan si el par de deslizadores es Horizontal o Vertical.

Channel Copy Parameter: Seleccione los parámetros que desea copiar de canal a canal.

Sincronizar el Studio Manager

Cuando se inicia Studio Manager, los ajustes de parámetro de la consola y los ajustes de parámetro de Studio Manager pueden ser diferentes. Por ello, primero debe hacer coincidir los ajustes de parámetros de la consola con los de Studio Manager. Este proceso se denomina “sincronización”. Siga los pasos a continuación para sincronizar Studio Manager.

- 1 **Seleccione [Synchronize], y a continuación [Total Recall...] en la ventana principal.**
Se abrirá la ventana siguiente.



- 2 **Seleccione si desea transferir sus ajustes a Studio Manager, o viceversa.**
To Hardware: Transfiere los ajustes de la sesión actual de Studio Manager a la consola.
From Hardware: Transfiere los ajustes de la consola a la sesión actual de Studio Manager.
- 3 **Haga clic en [OK].**



No utilice la consola mientras la sincronización esté en proceso.

Nota:

- Puede sincronizar el sistema para cada Editor seleccionando [Re-synchronize] desde el menú [Synchronization] de cada Editor. En ese momento, la opción All Lib determina si la información de escena y librería está sincronizada o no. Si sincroniza el sistema desde la ventana principal, la información de escena y de librería siempre estará sincronizada.
- Para proteger todos los puertos de comunicación utilizados con Studio Manager, al sincronizar Studio Manager seleccionando la opción To Hardware no queda afectado ningún ajuste de comunicación de la consola (como los ajustes MIDI, Remote Layers, y Machine Control).

Función Offline Edit

Si no quiere sincronizar su consola con Studio Manager, seleccione [Offline Edit] desde el menú [Synchronization] de cada editor. Para aplicar sus ediciones off-line en la consola, sincronice la consola con Studio Manager seleccionando la opción To Hardware.

La función Offline Edit también está activada cuando hace clic en el botón [ONLINE]/[OFFLINE] en la ventana Master.

Trabajar con sesiones

Todos los ajustes de mezcla de la consola de mezcla Yamaha en Studio Manager, incluyendo la información de escena y librería, se denominan sesiones. La tabla siguiente describe cómo trabajar con las sesiones.

Crear una nueva sesión	Seleccione [New (Session)] desde el menú [File].
Abrir una sesión guardada previamente	Seleccione [Open (Session)] desde el menú [File].
Guardar la sesión actual	Seleccione [Save (Session)] desde el menú [File].
Guardar la sesión actual con un nuevo nombre	Seleccione [Save (Session) As] desde el menú [File].

Nota: Para guardar el Automix actual, o los ajustes de una tarjeta Y56K opcional, en una sesión, primero debe volver a sincronizar Studio Manager seleccionando la opción From Hardware.

Si guarda una sesión en la ventana principal, todos los ajustes del editor seleccionado se guardan en un archivo con la extensión de archivo “.YSM.”

Si guarda una sesión en un Editor, sólo los ajustes de ese Editor se guardan en un archivo.

Los ajustes del Editor se guardan tanto en el formato Studio Manager V2 (extensión de archivo “.YSE”) como en un formato compatible con versiones anteriores de Studio Manager (la extensión de archivo cambia dependiendo de la consola que está utilizando).

Tenga en cuenta que las versiones anteriores de Studio Manager no pueden abrir una sesión guardada en formato “.YSE”.

Nota:

- Si intenta crear una sesión nueva en la ventana principal o abrir una sesión guardada, aparecerá un mensaje que le pedirá si desea guardar la sesión que actualmente está abierta. Haga clic en [Yes] para guardar la sesión actual y abrir la sesión nueva o guardada. Haga clic en [No] para abrir la sesión nueva o guardada sin guardar la sesión actual. Haga clic en [Cancel] para cancelar la operación.
- Es posible que el Studio Manager no pueda abrir algunos archivos guardados en SmartMedia. En este caso, copie los archivos en el disco duro e intente abrirlos en el Studio Manager.

Función Undo/Redo

En Studio Manager, puede cancelar la última operación (Deshacer) y también cancelar la cancelación de la última operación (Rehacer). Si lleva a cabo una operación de deshacer dos veces en una fila, puede cancelar las dos operaciones más recientes. Si lleva a cabo una operación de deshacer tres veces en una fila, puede cancelar las tres operaciones más recientes. De esta forma, puede cancelar múltiples operaciones recientes. La tabla siguiente describe cómo utilizar la función Undo/Redo.

Undo	Seleccione [Undo] desde el menú [Edit].
Redo	Seleccione [Redo] desde el menú [Edit].

No obstante, debe tener en cuenta que después de llevar a cabo alguno de los pasos siguientes, es posible que no pueda deshacer ni rehacer satisfactoriamente ninguna de las operaciones anteriores:

- Cerrar Studio Manager
- Cambiar el modo Surround (Stereo/3-1/5.1/6.1)
- Cambiar el modo Pair (Horizontal/vertical)
- Sincronizar la consola con Studio Manager
- Crear una nueva sesión
- Guardar una sesión
- Copiar y pegar un canal
- Crear y cancelar un par de canales

- Almacenar o recuperar una escena o una biblioteca
- Activar o desactivar el botón GATE: [LINK] en la ventana Selected Channel
- Activar o desactivar el botón COMPRESSOR: [LINK] en la ventana Selected Channel
- Activar o desactivar el botón [LINK] en la ventana Surround Editor
- Cambiar el modo Aux Send (Fixed/variable) en la consola
- Iniciar la grabación o la reproducción Automix en la consola
- Cambiar la frecuencia de muestreo (desde el dispositivo)
- Cambiar los ajustes de la capa asignable por el usuario (desde el dispositivo)

Nota: No puede deshacer ni rehacer las siguientes operaciones:

- Ediciones en la ventana Setup
- Sincronización
- Abrir y cerrar ventanas
- Modificaciones del tamaño de las ventanas

Nota: En la ventana Library, puede deshacer y rehacer sólo la operación más reciente. No puede cancelar operaciones anteriores.

Otras funciones

Función Copy & Paste

Puede copiar y pegar no sólo los caracteres, sino también las posiciones de control de Studio Manager.

En la pantalla “Console Setup” (página 5), puede seleccionar los parámetros per la copia.

La tabla siguiente describe cómo utilizar la función Copy & Paste.

Copiar caracteres	Seleccione los caracteres de la fuente de copia, haga clic con el botón derecho (<Ctrl>+clic), y a continuación haga clic en [Copy].
Pegar caracteres	Sitúe el cursor en el destino de copia, haga clic con el botón derecho (<Ctrl>+clic), y a continuación seleccione [Paste].
Copiar un canal	Haga clic con el botón derecho (<Ctrl>+clic) en el canal de la fuente de copia, y a continuación seleccione [Copy].
Pegar un canal	Haga clic con el botón (<Ctrl>+clic) en el canal del destino de copia, y a continuación seleccione [Paste].

Restaurar el valor por defecto (Ctrl (⌘) + clic)

Mueva el cursor hacia el valor de un control o de un parámetro, mantenga pulsada la tecla <Ctrl> (⌘) y haga clic con el ratón para restaurar el valor por defecto (por ejemplo, para restablecer un deslizador de canal de entrada a $-\infty$, o restablecer un ajuste de panoramización al central).

Ctrl(⌘)+Shift+Click

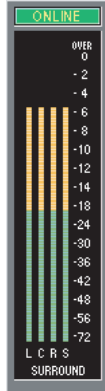
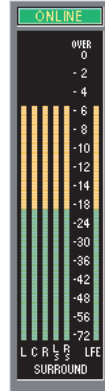
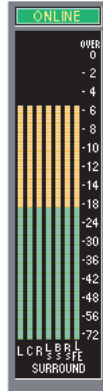
Sitúe el cursor sobre un deslizador o control AUX Send, a continuación mantenga pulsado la tecla <Ctrl> (⌘) y la tecla <Shift> y haga clic con el botón del ratón para reajustar el valor al nivel nominal.

Utilizar las ventanas de Studio Manager

Ventana Master



- La ventana Master permite cambiar de capa y controlar señales Stereo Out. Para abrir esta ventana, seleccione [Master] desde el menú [Windows].
- ① **Botón [ONLINE]/[OFFLINE]**
Al hacer clic repetidamente en este botón se pasa del estado on-line al estado off-line.
Nota: Si Studio Manager no está conectado o no se está comunicando con el DM2000, al hacer clic en este botón la unidad no pasará de off-line a on-line.
 - ONLINE** Este indicador se visualiza cuando Studio Manager está conectado al DM2000 correctamente. Si la conexión es correcta, los parámetros de Studio Manager trabajarán al unísono con los parámetros del DM2000.
 - OFFLINE** Este indicador se visualiza cuando Studio Manager no está conectado o no se está comunicando con el DM2000 o cuando ha seleccionado Offline Edit. Si la conexión es incompleta, los parámetros de Studio Manager no trabajarán al unísono con los parámetros del DM2000.
 - ② **Contadores**
Estos contadores visualizan el nivel de salida de Stereo Out cuando el modo Surround está ajustado a "STEREO" o las salidas Bus utilizadas para el procesamiento surround cuando el modo Surround está ajustado a "3.1", "5.1" o "6.1". Los contadores en los modos Surround 3-1, 5.1 y 6.1 se muestran en la derecha.




 - ③ **Botones LAYER**
Estos botones se utilizan para seleccionar las capas.
 - ④ **PAN CONTROL**
Estos botones se utilizan para seleccionar "STEREO" (modo Stereo) o "SURR" (modo Surround). El control Pan de los canales de entrada es un control giratorio cuando se selecciona "STEREO", y un punto en un gráfico de panoramización cuando se selecciona "SURR".
 - ⑤ **Pantalla de número de escena**
Esta pantalla indica el número de escena recuperado más recientemente.
 - ⑥ **Botón [AUTO]**
Este botón visualiza el estado Automix de Stereo Out.
 - ⑦ **Botón [SELECT]**
Este botón se utiliza para seleccionar el Stereo Out.
 - ⑧ **Botón [ON]**
Este botón activa y desactiva el Stereo Out. Cuando Stereo out se ha activado se visualiza de color naranja.
 - ⑨ **Deslizador Master**
Deslizador de Stereo Out.
 - ⑩ **Indicador Fader value**
Este indicador muestra la posición del deslizador en decibelios (dB).

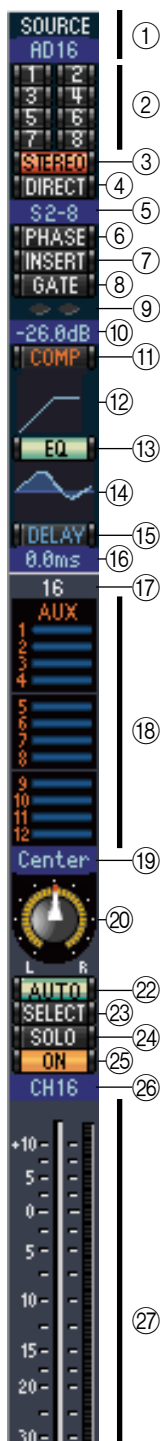
Ventanas Layer

La ventana Layer del DM2000 Editor visualiza 24 bandas de canal. Puede seleccionar una capa utilizando los botones LAYER en la ventana Master. Para abrir la ventana Layer, seleccione [Layer] desde el menú [Windows].

Nota:

- Puede activar o desactivar selectivamente algunas de las bandas de canal utilizando el menú [View].
- Puede abrir múltiples ventanas Layer. La segunda ventana que abra y las siguientes indicarán “Locked” en el título, lo cual significa que estas ventanas no reflejan las selecciones de capa realizadas en la consola o en la ventana Master. Si desea que las ventanas Layer reflejen los cambios, haga clic con el botón derecho en cada ventana (Macintosh: <Ctrl> + clic), y a continuación seleccione la capa deseada utilizando los botones LAYER.

Canales de Entrada



Al seleccionar el botón 1-24, 25-48, 49-72 o 73-96 LAYER en la ventana Master se visualizan las bandas del canal de entrada correspondiente.

1 Parámetro SOURCE

Este parámetro se utiliza para seleccionar una fuente de entrada. Para seleccionar una fuente de entrada, haga clic en el parámetro y selecciónela en la lista que aparece.

2 Botones de direccionamiento

Estos botones se utilizan para direccionar el canal de entrada a las salidas Bus.

3 Botón [STEREO]

Este botón se utiliza para direccionar la señal del canal de entrada al Stereo Out.

4 Botón [DIRECT]

Este botón activa y desactiva el direccionamiento del canal de entrada a su Direct Out.

5 Parámetro Direct Out

Este parámetro se utiliza para seleccionar el destino de Direct Out. Para seleccionar un destino, haga clic en el parámetro y selecciónelo en la lista que aparece.

6 Botón [PHASE]

Este botón se utiliza para invertir la fase de señal del canal.

7 Botón [INSERT]

Este botón se utiliza para activar y desactivar el Insert del canal de entrada.

8 Botón [GATE]

Este botón se utiliza para activar y desactivar el Gate del canal de entrada.

9 Indicadores de apertura/cierre del Gate

Estos indicadores visualizan si el Gate se abre (verde) o se cierra (rojo).

10 Umbral de Gate

Visualiza el Gate Threshold, que se puede ajustar arrastrando.

11 Botón [COMP]

Este botón se utiliza para activar y desactivar el Compressor del canal de entrada.

12 Curva de Compressor

Esta pantalla muestra la curva del compresor.

13 Botón [EQ]

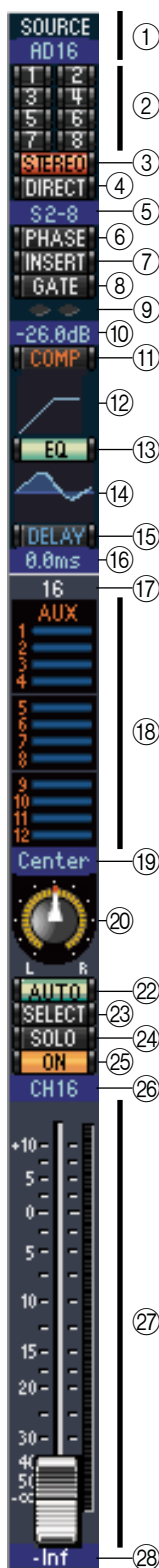
Este botón se utiliza para activar y desactivar el EQ del canal de entrada.

14 Curva de EQ

Esta pantalla muestra la curva del ecualizador, que se puede ajustar arrastrando.

15 Botón [DELAY]

Este botón se utiliza para activar y desactivar la función Delay del canal de entrada.



16 Parámetro Delay

Este parámetro se utiliza para ajustar el tiempo delay de la función Delay. Se pueden ajustar los tiempos de delay arrastrando.

17 Número de canal

El número del canal. Haga doble clic en el número de canal para abrir la ventana Selected Channel.

18 Sección AUX

Estos controles se utilizan para ajustar los niveles de los envíos Aux. Para ajustar un nivel de Aux Send, arrastra el final de su barra o haz clic en un punto a lo largo de la longitud de la barra. Para activar o desactivar un Aux Send, haga clic en su número.

La siguiente tabla muestra cómo aparecen los controles de Aux Send según los ajustes On/Off y Pre/Post de Aux Send. Los envíos Aux pueden ajustarse en el pre-deslizador o post-deslizador de la ventana Selected Channel (consulte “Sección AUX SEND” en la página 15).



Estado de Aux Send	Aspecto
Activado o desactivado pero sin nivel ajustado	Barra azul oscuro
Desactivado, pre-deslizador	El borde verde de la barra visualiza el nivel
Activado, pre-deslizador	La barra verde visualiza el nivel
Desactivado, post-deslizador	El borde naranja de la barra visualiza el nivel
Activado, post-deslizador	La barra naranja visualiza el nivel



19 Pantalla Pan/Aux Send

Esta pantalla muestra la posición de panoramización surround o estéreo o, mientras se ajusta un Aux Send, el nivel de Aux Send en dB.

20 Control PAN

Este control se utiliza para ajustar la posición de panoramización surround o estéreo del canal de entrada. Cuando el PAN CONTROL de la sección Master está ajustado a “STEREO,” el control Pan aparece como control giratorio, y cuando está ajustado a “SURR,” el control aparece como un punto en un gráfico de panoramización. La posición de panoramización surround se puede ajustar arrastrando el punto.

21 Control LFE

Cuando se selecciona el modo 5.1 o 6.1 Surround, este control se utiliza para ajustar el nivel surround del canal LFE. Aparece cuando el PAN CONTROL en la sección Master se ajusta a “SURR.” Para ajustar el nivel LFE, arrastra el final de su barra o haz clic en un punto a lo largo de la longitud de la barra.



21

22 Botón [AUTO]

Este botón visualiza el estado Automix del canal de entrada.

23 Botón [SELECT]

Este botón se utiliza para seleccionar el canal de entrada.

24 Botón [SOLO]

Este botón pone en solo el canal de entrada. Cuando se ha aplicado en solo, se visualiza de color naranja.

25 Botón [ON]

Este botón activa y desactiva el canal de entrada. Cuando el canal se ha activado se visualiza de color naranja.

26 Nombre corto del canal

El nombre corto del canal. Para editar el nombre, haga clic en él y escriba.

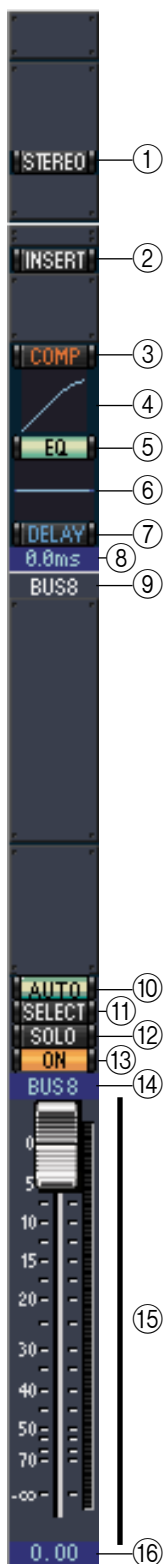
27) Deslizador del canal y contador del canal

Éste es el deslizador del canal de entrada. El contador del canal a la derecha del deslizador muestra el nivel de señal del canal de entrada.

28) Indicador Fader value

El indicador fader value muestra la posición del deslizador en decibelios (dB).

Canales de salida



Cuando selecciona el botón Master LAYER en la ventana Master, se visualizan los canales Bus Out, Aux Send y Matrix Send. Los canales Aux Send y Matrix Send aparecen igual que los canales Bus Out, pero los canales Bus Out incorporan un botón [STEREO].

1) Botón [STEREO] (sólo Bus Out)

Este botón se utiliza para direccionar el Bus Out a Stereo Out.

2) Botón [INSERT]

Este botón se utiliza para activar y desactivar el Insert del Bus Out.

3) Botón [COMP]

Este botón se utiliza para activar y desactivar el compresor del Bus Out.

4) Curva de Compressor

Esta pantalla muestra la curva del compresor.

5) Botón [EQ]

Este botón se utiliza para activar y desactivar el EQ del Bus Out.

6) Curva de EQ

Esta pantalla muestra la curva del ecualizador, que se puede ajustar arrastrando.

7) Botón [DELAY]

Este botón se utiliza para activar y desactivar la función Delay del Bus Out.

8) Parámetro Delay

Este parámetro se utiliza para ajustar el tiempo delay de la función Delay. Se pueden ajustar los tiempos de delay arrastrando.

9) Número de canal

El número del canal. Haga doble clic en el número de canal para abrir la ventana Selected Channel.

10) Botón [AUTO]

Este botón visualiza el estado Automix de Bus Out.

11) Botón [SELECT]

Este botón se utiliza para seleccionar el Bus Out. Si vuelve a hacer clic en este botón la banda del canal de Matrix Send cambiará a L o R.

12) Botón [SOLO]

Este botón pone en solo el Bus Out. Cuando se ha aplicado en solo Bus Out, se visualiza de color naranja.

13) Botón [ON]

Este botón activa y desactiva el Bus Out. Cuando Bus Out se ha activado se visualiza de color naranja.

14) Nombre corto del canal

El nombre corto del canal. Para editar el nombre, haga clic en él y escriba.

15) Deslizador del canal y contador del canal

Éste es el deslizador Bus Out. El contador a la derecha del deslizador muestra el nivel de señal de Bus Out.

16) Indicador Fader value

El indicador fader value muestra la posición del deslizador en decibelios (dB).

Canales Remote



Cuando selecciona una de las capas remotas REMOTE1, REMOTE2, REMOTE3 o REMOTE4 utilizando el botón LAYER en la ventana Master, se visualizan los canales Remote.

① **Número de canal**

El número del canal. Haga doble clic en el número de canal para abrir la ventana Selected Channel.

② **Botón [SELECT]**

Este botón se utiliza para seleccionar el canal remoto.

③ **Botón [ON]**

Este botón activa y desactiva el canal remoto. Cuando el canal se ha activado se visualiza de color naranja.

Nota: Cuando el ajuste del destino remoto del DM2000 se ajusta a User Defined, puede utilizar los botones [ON] y los deslizadores de canal para controlar las funciones especificadas en las páginas Remote 1~4.

④ **Nombre corto del canal**

El nombre corto de Remote Channel. Para editar el nombre, haga clic en él y escriba.

⑤ **Deslizador del canal**

El deslizador de Remote Channel.

Nota: Cuando el ajuste del destino remoto del DM2000 se ajusta a User Defined, puede utilizar los botones [ON] y los deslizadores de canal para controlar las funciones especificadas en las páginas Remote 1~4.

⑥ **Indicador Fader value**

Este indicador muestra la posición del deslizador en el intervalo de 0 a 127.

Si el destino remoto se ajusta a User Assignable Layer:

En este caso, se visualizan los canales asignados. Para más información, consulte “Canales de Entrada” en la página 10 y “Canales de salida” en la página 12. Si se asigna el deslizador Group Master, sólo se visualizan los botones [AUTO], [SOLO] y [ON], y los deslizadores de canal.

Ventana Selected Channel

La ventana Selected Channel le permite la edición detallada del canal seleccionado. Para abrir la ventana Selected Channel, seleccione [Selected Channel] desde el menú [Windows].

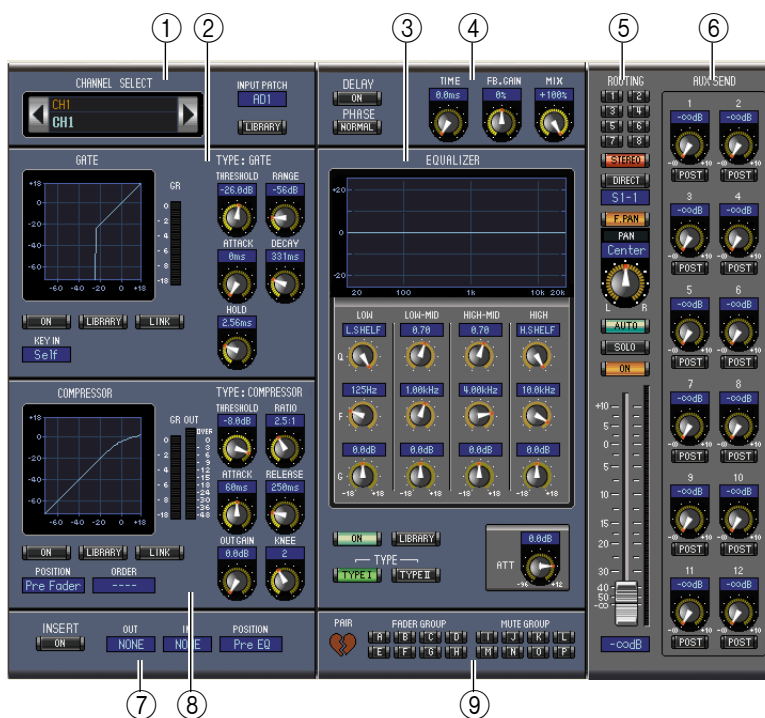
Existen seis variaciones de composición de la ventana Selected Channel, como se muestra:

- Canales de Entrada (consulte a continuación)
- Salidas Bus (consulte la [página 16](#))
- Envíos Aux (consulte la [página 17](#))
- Envíos Matrix (consulte la [página 18](#))
- Stereo Out (consulte la [página 19](#))
- Canales Remote (Consulte la [página 20](#))

Nota: Puede abrir múltiples ventanas Selected Channel. La segunda ventana que abra y las siguientes indicarán “Locked” en el título, lo cual significa que no puede abrir las ventanas Library desde estas ventanas. Además, estas ventanas no reflejan las siguientes ediciones:

- selecciones de canal realizadas en la ventana Layer (mediante el botón SELECT)
- Ediciones en la ventana Surround Editor

Canales de Entrada



① Sección CHANNEL SELECT, INPUT PATCH & LIBRARY

Los canales pueden seleccionarse haciendo clic en Channel ID y seleccionando en la lista que aparece, o haciendo clic en los botones Channel Select izquierdo y derecho. El nombre largo de canal se muestra debajo de Channel ID. Para editar el nombre, haga clic sobre él y escriba. El parámetro INPUT PATCH se utiliza para seleccionar una fuente de entrada. Para seleccionar una entrada, haga clic en el parámetro y selecciónela en la lista que se visualiza. El botón [LIBRARY] abre la ventana Channel Library.

② Sección GATE

Esta sección contiene los controles y la pantalla gráfica Gate del canal de entrada seleccionado actualmente. Estos controles se utilizan para ajustar los parámetros Range, Attack, Decay, y Hold. El contador GR indica la reducción de gain que se aplica con Gate. El botón [ON] activa y desactiva el Gate. El botón [LINK] enlaza el Gate del canal de entrada seleccionado actualmente con el Gate de su canal complementario. El parámetro KEY IN se utiliza para seleccionar una fuente de disparo para Gate. El botón [LIBRARY] abre la ventana Gate Library.

③ Sección EQUALIZER

Esta sección contiene los controles EQ y la pantalla gráfica Gate del canal de entrada seleccionado actualmente. Los controles giratorios se utilizan para ajustar el gain, la frecuencia central y el Q de cada banda, así como el nivel de atenuación del pre-EQ. EQ también se puede ajustar arrastrando la curva EQ de la gráfica del EQUALIZER. El botón [ON] activa y desactiva EQ. Los botones TYPE seleccionan el tipo de EQ. El botón [LIBRARY] abre la ventana Equalizer Library.

④ Sección DELAY & PHASE

Esta sección contiene los controles de delay y de fase para el canal de entrada seleccionado actualmente. Los controles giratorios se utilizan para ajustar el tiempo de delay, el gain de feedback, y el balance de la mezcla (balance wet/dry). El botón [ON] activa y desactiva el Delay. El botón [PHASE] invierte la fase de señal del canal.

⑤ Sección ROUTING, PAN & level

Esta sección contiene los controles de direccionamiento, de panoramización y de nivel y los botones [AUTO], [SOLO] y [ON] para el canal de entrada seleccionado actualmente. Los botones ROUTING 1–8 se utilizan para direccionar el canal a las salidas Bus. El botón [STEREO] direcciona el canal a Stereo Out. El botón [DIRECT] direcciona el canal a su Direct Out, y el parámetro Direct Out debajo de él selecciona un destino de Direct Out. El botón [F.PAN] activa y desactiva la función Bus Out Follow Pan. El control PAN se utiliza para panoramizar el canal. El botón [AUTO] muestra el estado de Auto-mix. El botón [SOLO] se utiliza para individualizar el canal, el botón [ON] para activar y desactivar el canal, y el deslizador del canal para ajustar el nivel del canal. El contador a la derecha del deslizador indica el nivel de señal y el indicador value debajo del deslizador indica la posición del deslizador en decibelios (dB).

⑥ Sección AUX SEND

Esta sección contiene los controles Aux Send para el canal de entrada seleccionado actualmente. Utilice los controles giratorios para ajustar los niveles de Aux Send, y haga clic en ellos para activar y desactivar los envíos Aux. Utilice el botón situado debajo de cada control Aux Send para seleccionar el pre-deslizador o post-deslizador. En el modo Fixed, este botón se utiliza para activar y desactivar los envíos Aux (el nivel se fija en nominal).

Cuando se emparejan los envíos Aux, aparece un icono con forma de corazón entre ellos, y el control Aux Send impar ajusta el nivel, mientras que el control par funciona como un control de panoramización.

⑦ Sección INSERT

Esta sección contiene los parámetros de Insert para el canal de entrada seleccionado actualmente. El botón [ON] activa y desactiva el Insert. Los parámetros OUT e IN se utilizan para especificar el destino de salida de inserción y el origen de entrada de inserción, respectivamente. El parámetro POSITION se utiliza para especificar la posición de Insert en la ruta de señal.

⑧ Sección COMPRESSOR

Esta sección contiene los controles de Compressor y muestra el gráfico del canal de entrada seleccionado actualmente. Los controles giratorios se utilizan para ajustar los parámetros el umbral, la proporción, el ataque, la liberación, el gain y el knee. El contador GR indica la reducción de gain que se aplica con Compressor. El indicador OUT indica su nivel de salida. El botón [ON] activa y desactiva Compressor. El botón [LINK] enlaza el Compressor del canal de entrada seleccionado actualmente con el Compressor de su canal complementario. El parámetro POSITION se utiliza para especificar la posición de Compressor en la ruta de señal. El parámetro ORDER se utiliza para especificar el orden de Compressor e Insert cuando ambos se insertan en la misma posición. El botón [LIBRARY] abre la ventana Compressor Library.

⑨ Sección PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP

Esta sección contiene las funciones de los grupos Pair, Fader y Mute para el canal de entrada seleccionado actualmente. Haga clic en el icono con forma de corazón para emparejar y desemparejar el canal con su canal adyacente. Utilice los botones FADER GROUP para añadir el canal a los grupos Fader, y utilice los botones MUTE GROUP para añadirlo a los grupos Mute.



Salidas Bus



① Sección CHANNEL SELECT

Los canales pueden seleccionarse haciendo clic en Channel ID y seleccionando en la lista que aparece, o haciendo clic en los botones Channel Select izquierdo y derecho. El nombre largo de canal se muestra debajo de Channel ID. El botón [LIBRARY] abre la ventana Channel Library.

② Sección EQUALIZER

Esta sección contiene los controles de EQ y muestra el gráfico para el Bus Out seleccionado actualmente. Su distribución es idéntica a la sección EQUALIZER para los canales de entrada. Consulte “Sección EQUALIZER” en la página 15 para más información.

③ Sección DELAY

Esta sección contiene los controles de delay para el Bus Out seleccionado actualmente. El control giratorio se utiliza para ajustar el tiempo de delay, y el botón [ON] activa y desactiva la función Delay.

④ Sección TO STEREO & level

Esta sección contiene los controles TO STEREO, pan y level, y los botones [AUTO], [SOLO] y [ON] para el Bus Out seleccionado actualmente. El botón TO STEREO dirige Bus Out a Stereo Out, y los controles giratorios se utilizan para ajustar el nivel de envío y la panoramización Bus to Stereo. El botón [AUTO] muestra el estado de Automix. El botón [SOLO] se utiliza para individualizar el Bus Out, el botón [ON], para activar y desactivar el Bus Out y el deslizador del canal, para ajustar el nivel de Bus Out. El contador a la derecha del deslizador indica el nivel de señal y el indicador value debajo del deslizador indica la posición del deslizador en dB.

⑤ Sección INSERT

Esta sección contiene los parámetros de Insert para el Bus Out seleccionado actualmente. El botón [ON] activa y desactiva el Insert. Los parámetros OUT e IN se utilizan para seleccionar el destino de salida de inserción y el origen de entrada de inserción, respectivamente. El parámetro POSITION se utiliza para especificar la posición de Insert en la ruta de señal.

⑥ Sección COMPRESSOR

Esta sección contiene los controles de Compressor y muestra el gráfico del Bus Out seleccionado actualmente. Su distribución es idéntica a la sección COMPRESSOR para los canales de entrada. Consulte “Sección COMPRESSOR” en la página 15 para más información.

7 Sección PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP

Esta sección contiene las funciones de los grupos Pair, Fader y Mute para el Bus Out seleccionado actualmente. Haga clic en el icono con forma de corazón para emparejar y desemparejar el canal con su canal adyacente. Utilice los botones FADER GROUP para añadir el canal a los grupos Fader, y utilice los botones MUTE GROUP para añadirlo a los grupos Mute.



Envíos Aux



1 Sección CHANNEL SELECT

Los canales pueden seleccionarse haciendo clic en Channel ID y seleccionando en la lista que aparece, o haciendo clic en los botones Channel Select izquierdo y derecho. El nombre largo de canal se muestra debajo de Channel ID. El botón [LIBRARY] abre la ventana Channel Library.

2 Sección EQUALIZER

Esta sección contiene los controles de EQ y muestra el gráfico del Aux Send seleccionado actualmente. Su distribución es idéntica a la sección EQUALIZER para los canales de entrada. Consulte “Sección EQUALIZER” en la página 15 para más información.

3 Sección DELAY

Esta sección contiene los controles de delay para el Aux Send seleccionado actualmente. El control giratorio se utiliza para ajustar el tiempo de delay, y el botón [ON] activa y desactiva la función Delay.

4 Sección Aux Send level

Esta sección contiene los botones [AUTO], [SOLO] y [ON] y el deslizador del canal para el Aux Send seleccionado actualmente. El contador a la derecha del deslizador indica el nivel de señal y el indicador value debajo del deslizador indica la posición del deslizador en decibelios (dB).

5 Sección INSERT

Esta sección contiene los parámetros de Insert para el Aux Send seleccionado actualmente. El botón [ON] activa y desactiva el Insert. Los parámetros OUT e IN se utilizan para especificar el destino de salida de inserción y el origen de entrada de inserción, respectivamente. El parámetro POSITION se utiliza para especificar la posición de Insert en la ruta de señal.

6 Sección COMPRESSOR

Esta sección contiene los controles de Compressor y muestra el gráfico del Aux Send seleccionado actualmente. Su distribución es idéntica a la sección COMPRESSOR para los canales de entrada. Consulte “Sección COMPRESSOR” en la página 15 para más información.

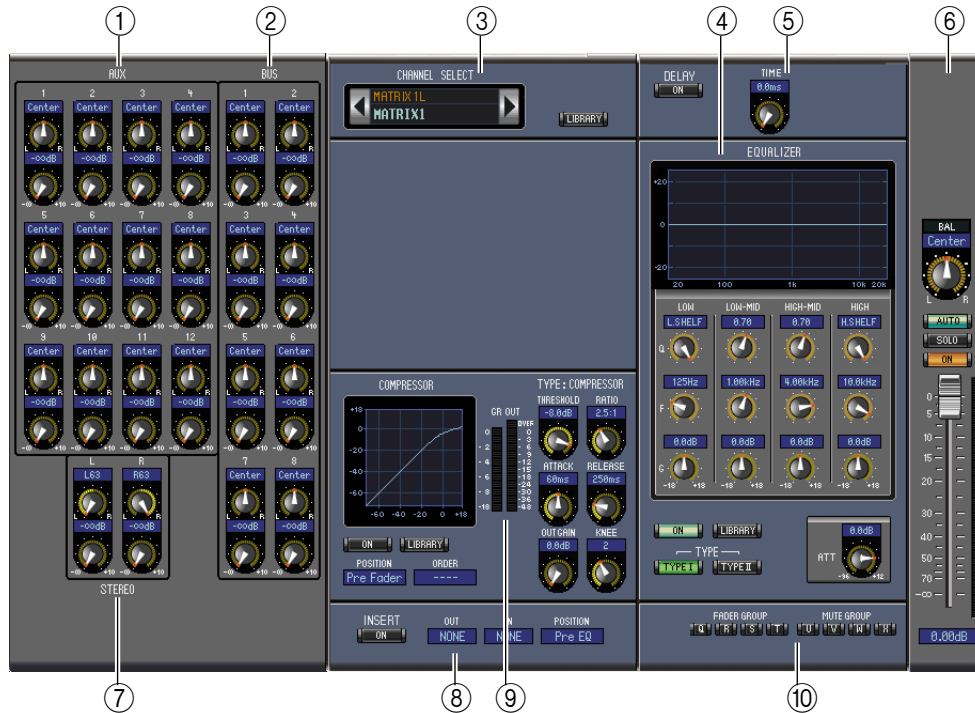
7

7 Sección PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP

Esta sección contiene las funciones de los grupos Pair, Fader y Mute para el Aux Send seleccionado actualmente. Haga clic en el icono con forma de corazón para emparejar y desemparejar el canal con su canal adyacente. Utilice los botones FADER GROUP para añadir el canal a los grupos Fader, y utilice los botones MUTE GROUP para añadirlo a los grupos Mute.



Envíos Matrix



1 Sección AUX

Esta sección contiene los controles Aux Send-a-Matrix Send para el Matrix Send seleccionado actualmente. Los controles giratorios se utilizan para ajustar el nivel y panoramización de Aux Send-a-Matrix Send. Se visualiza un icono con forma de corazón entre los envíos Aux emparejados.

2 Sección BUS

Esta sección contiene los controles Bus Out-a-Matrix Send para el Matrix Send seleccionado actualmente. Los controles giratorios se utilizan para ajustar los niveles y panoramización de Bus Out-a-Matrix Send. Se visualiza un icono con forma de corazón entre las salidas Bus emparejadas.

3 Sección CHANNEL SELECT

Los canales pueden seleccionarse haciendo clic en Channel ID y seleccionando en la lista que aparece, o haciendo clic en los botones Channel Select izquierdo y derecho. El nombre largo de canal se muestra debajo de Channel ID. El botón [LIBRARY] abre la ventana Channel Library.

4 Sección EQUALIZER

Esta sección contiene los controles de EQ y muestra el gráfico del Matrix Send seleccionado actualmente. Su distribución es idéntica a la sección EQUALIZER para los canales de entrada. Consulte "Sección EQUALIZER" en la página 15 para más información.

5 Sección DELAY

Esta sección contiene los controles de delay para el Matrix Send seleccionado actualmente. El control giratorio se utiliza para ajustar el tiempo de delay, y el botón [ON] activa y desactiva la función Delay.

6 Sección del nivel de Matrix Send

Esta sección contiene el control de balance, los botones [AUTO], [SOLO] y [ON] y el deslizador de canal para el Matrix Send seleccionado actualmente. El contador a la derecha del deslizador indica el nivel de señal y el indicador value debajo del deslizador indica la posición del deslizador en decibelios (dB).

7 Sección STEREO

Esta sección contiene los controles Stereo Out-a-Matrix Send para el Matrix Send seleccionado actualmente. Los controles giratorios se utilizan para ajustar el nivel y panoramización de Stereo Out-a-Matrix Send.

8 Sección INSERT

Esta sección contiene los parámetros de Insert para el Matrix Send seleccionado actualmente. El botón [ON] activa y desactiva el Insert. Los parámetros OUT e IN se utilizan para especificar el destino de salida de inserción y el origen de entrada de inserción, respectivamente. El parámetro POSITION se utiliza para especificar la posición de Insert en la ruta de señal.

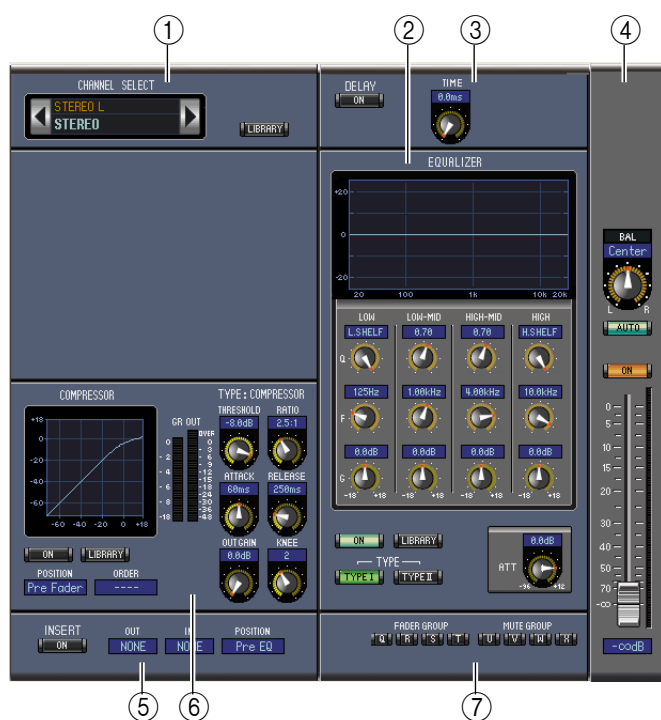
9 Sección COMPRESSOR

Esta sección contiene los controles de Compressor y muestra el gráfico del Matrix Send seleccionado actualmente. Su distribución es idéntica a la sección COMPRESSOR para los canales de entrada, excepto el botón [LINK], que no aparece. Consulte “Sección COMPRESSOR” en la página 15 para más información.

10 Sección FADER GROUP & MUTE GROUP

Esta sección contiene las funciones de los grupos Fader y Mute para el Matrix Send seleccionado actualmente. Utilice los botones FADER GROUP para añadir el canal a los grupos Fader, y utilice los botones MUTE GROUP para añadirlo a los grupos Mute.

Stereo Out



1 Sección CHANNEL SELECT

Los canales pueden seleccionarse haciendo clic en Channel ID y seleccionando en la lista que aparece, o haciendo clic en los botones Channel Select izquierdo y derecho. El nombre largo de canal se muestra debajo de Channel ID. El botón [LIBRARY] abre la ventana Channel Library.

2 Sección EQUALIZER

Esta sección contiene los controles de EQ y muestra el gráfico para Stereo Out. Su distribución es idéntica a la sección EQUALIZER para los canales de entrada. Consulte “Sección EQUALIZER” en la página 15 para más información.

3 Sección DELAY

Esta sección contiene los controles de delay para Stereo Out. El control giratorio se utiliza para ajustar el tiempo de delay, y el botón [ON] activa y desactiva la función Delay.

④ Sección Balance & level

Esta sección contiene el control de balance, los botones [AUTO] y [ON], y el deslizador del canal para Stereo Out. El contador a la derecha del deslizador indica el nivel de señal y el indicador value debajo del deslizador indica la posición del deslizador en decibelios (dB).

⑤ Sección INSERT

Esta sección contiene los parámetros de Insert para Stereo Out. El botón [ON] activa y desactiva el Insert. Los parámetros OUT e IN se utilizan para especificar el destino de salida de inserción y el origen de entrada de inserción, respectivamente. El parámetro POSITION se utiliza para especificar la posición de Insert en la ruta de señal.

⑥ Sección COMPRESSOR

Esta sección contiene los controles de Compressor y muestra el gráfico del Stereo Out seleccionado actualmente. Su distribución es idéntica a la sección COMPRESSOR para los canales de entrada, excepto el botón [LINK], que no aparece. Consulte “Sección COMPRESSOR” en la página 15 para más información.

⑦ Sección FADER GROUP & MUTE GROUP

Esta sección contiene las funciones de los grupos Fader y Mute para Stereo Out. Utilice los botones FADER GROUP para añadir Stereo Out a los grupos Fader, y utilice los botones MUTE GROUP para añadirlo a los grupos Mute.

Canales Remote

Si el destino remoto está ajustado a User Assignable Layer, se visualizan los canales asignados. Para más información, consulte “Canales de Entrada” en la página 10 y “Canales de salida” en la página 12. Si se asigna el deslizador Group Master, sólo se visualizan los botones [AUTO], [SOLO] y [ON], y los deslizadores de canal.

Ventana Library

La ventana Library permite controlar y gestionar las escenas y las bibliotecas. Además, las escenas y las bibliotecas pueden guardarse en el disco del ordenador como archivos de biblioteca.

Para abrir la ventana Library, seleccione [Library] desde el menú [Windows]. La ventana Library consta de 10 páginas de pantalla. Puede acceder a cada una de estas páginas haciendo clic en las fichas de la parte superior de la ventana o siguiendo el procedimiento descrito a continuación:

Página Library	Procedimiento
Biblioteca Channel	Botones [LIBRARY] en la ventana Selected Channel
Biblioteca Gate	
Biblioteca Compressor	
Biblioteca Equalizer	
Biblioteca Input Patch	Botón [LIBRARY] en la ventana Patch Editor
Biblioteca Output Patch	
Biblioteca Effect	Botones [LIBRARY] en la ventana Effect Editor
Biblioteca GEQ	Botones [LIBRARY] en la ventana GEQ Editor

La composición de las páginas de ventana de las bibliotecas es la misma sea cual sea la biblioteca seleccionada (a continuación se muestra la biblioteca Scene Memory). La ventana Library consta de dos paneles. El panel de la izquierda, que se denomina sección [FILE], muestra el estado del archivo de biblioteca abierto. El panel de la derecha, que se denomina sección [INTERNAL DATA], muestra el estado de la biblioteca correspondiente en la consola.

Puede copiar y clasificar los elementos de la lista (memorias) arrastrándolos entre los paneles. Dentro del mismo panel, puede copiar una memoria soltándola encima de otra memoria y puede clasificar memorias soltando una memoria entre dos memorias. El contenido de la memoria puede intercambiarse manteniendo pulsada la tecla Mayús mientras arrastra. En cualquier caso, se sobrescribe el contenido de la memoria de destino. Para editar un título de memoria, haga clic en el título y escriba.



① File name

Este es el nombre del archivo Library abierto actualmente.

② Botón [OPEN]

Este botón se utiliza para abrir archivos de Library.

Note: Es posible que el Studio Manager no pueda abrir algunos archivos guardados en SmartMedia. En este caso, copie los archivos en el disco duro e intente abrirlos en el Studio Manager.

③ Botón [CLOSE]

Este botón se utiliza para cerrar el archivo Library abierto actualmente.

④ Botón [SAVE]

Este botón se utiliza para guardar el archivo Library abierto actualmente.


⑤ Botón [SAVE AS]

Este botón se utiliza para guardar el archivo Library abierto actualmente con un nombre distinto.

⑥ TITLE

Esta columna muestra los títulos de memoria.

⑦ PROTECT (sólo para memorias de escena y memorias Automix)

Esta columna muestra iconos de un candado para las memorias protegidas. También muestra un icono “” (sólo lectura) para información predefinida.

⑧ INPUT PATCH LINK (sólo para memorias de escena)

Esta columna muestra los números de la memoria Input Patch enlazados en la biblioteca de escena. Cuando guarda o recupera una memoria de escena, la memoria de la biblioteca Input Patch enlazada se guarda o se recupera al mismo tiempo.

⑨ OUTPUT PATCH LINK (sólo para memorias de escena)

Esta columna muestra los números de la memoria Output Patch enlazados en la biblioteca de escena. Cuando guarda o recupera una memoria de escena, la memoria de la biblioteca Output Patch enlazada se guarda o se recupera al mismo tiempo.

⑩ [STORE] botón

Este botón se utiliza para guardar el contenido de la biblioteca en la ubicación especificada.

Nota: No puede guardar memorias Automix durante la edición off-line.

⑪ [RECALL] botón

Este botón se utiliza para recuperar la memoria seleccionada.

Nota: No puede recuperar memorias Automix durante la edición off-line.

⑫ [FILE] sección

Esta sección muestra el contenido del archivo de biblioteca abierto.

⑬ [INTERNAL DATA] sección

Esta sección muestra el estado de la consola de la biblioteca seleccionada.

Nota: Si se selecciona el indicador OFFLINE con el botón [ONLINE]/[OFFLINE] en la ventana Master, Studio Manager no se sincroniza con la consola. Por ello, esta sección no visualiza el estado correcto de la consola.

⑭ [CLEAR] botón

Este botón elimina la memoria seleccionada de la lista.

⑮ [UNDO] botón

Este botón deshace la última operación de recuperación, guardado, copia, borrado, clasificación o titulación.

Nota: En la ventana Library sólo puede deshacer la operación más reciente. No puede deshacer ninguna operación anterior a la operación más reciente.

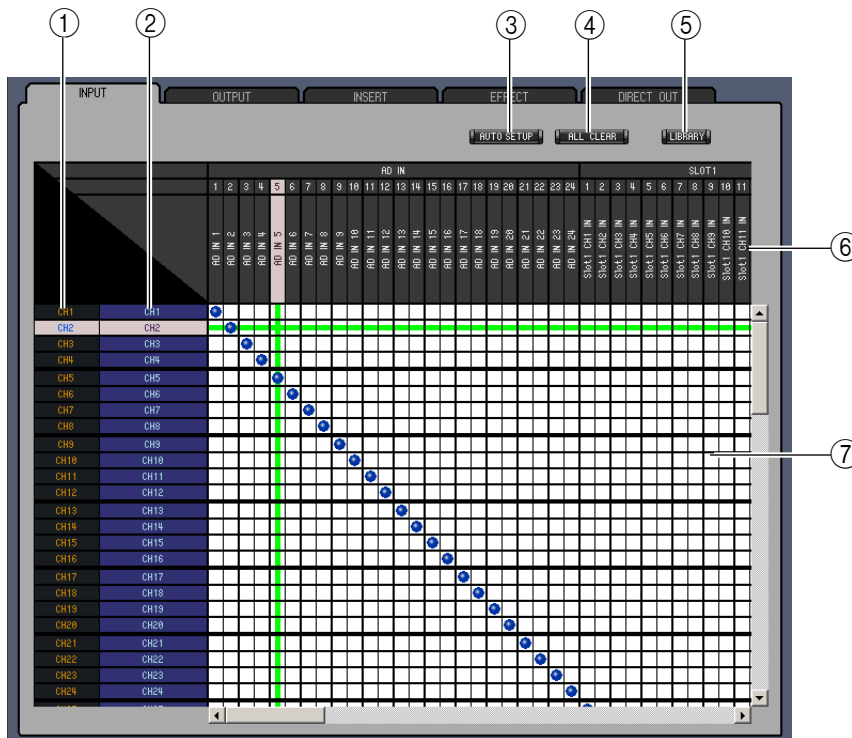
⑯ [PROTECT] botón (sólo para memorias de escena y memorias Automix)

Este botón se utiliza para proteger o desproteger la memoria seleccionada.

Ventana Patch Editor

La ventana Patch Editor se utiliza para aplicar patches a entradas, salidas, Inserts, efectos y salidas Direct. Para abrir esta ventana, seleccione [Patch Editor] desde el menú [Windows]. Esta ventana consta de cinco páginas, que se seleccionan haciendo clic en las fichas de la parte superior de la ventana.

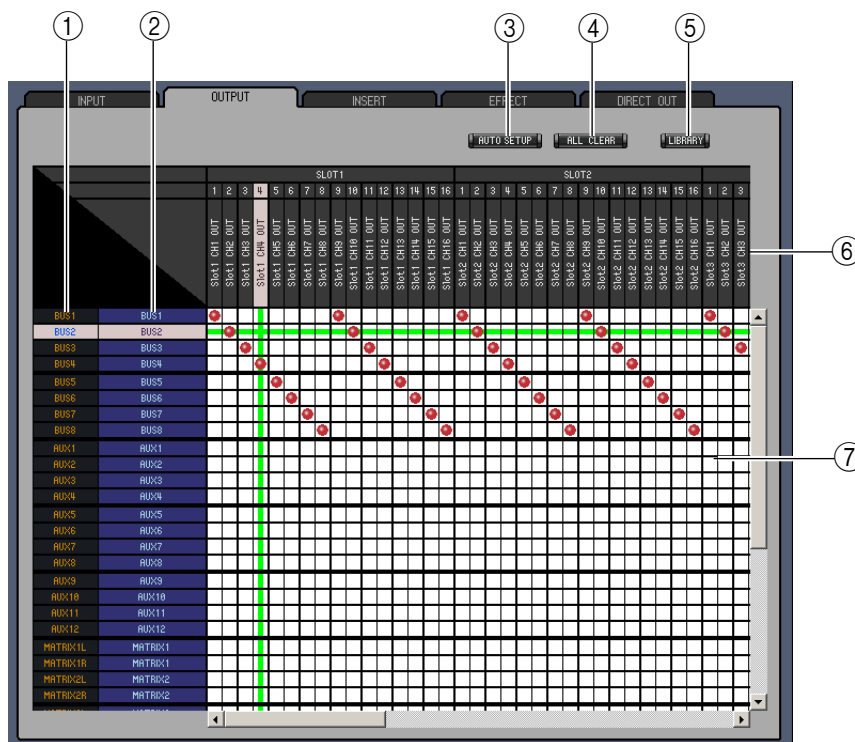
Página INPUT PATCH



- ① **IDs de canal**
Éstos son los IDs de canal.
- ② **Nombres largos de canal**
Éstos son los nombres largos de canal. Para editar un nombre, haga clic en él y escriba.
- ③ **Botón [AUTO SETUP]**
Si hace clic en este botón recupera los valores iniciales de los patches de esta página.
- ④ **Botón [ALL CLEAR]**
Este botón borra todos los patches de esta página.
- ⑤ **Botón [LIBRARY]**
Este botón abre la ventana Input Patch Library.
- ⑥ **Nombres de puerto**
Éstos son los nombres de puerto. Para editar un nombre, haga clic en él y escriba.
- ⑦ **Patchbay**
El patchbay se utiliza para aplicar patches de puertos de entrada a los canales de entrada. Los patches activos se indican con un punto azul. Para crear un patch, haga clic en un cuadrado. Para deshacer un patch, haga clic en un punto azul.

Nota: También puede utilizar las teclas del cursor y la tecla <ENTER> del teclado del ordenador para crear un patch.

Página OUTPUT PATCH



① IDs de canal

Éstos son los IDs de canal.

② Nombres largos de canal

Éstos son los nombres largos de canal. Para editar un nombre, haga clic en él y escriba.

③ Botón [AUTO SETUP]

Si hace clic en este botón recupera los valores iniciales de los patches de esta página.

④ Botón [ALL CLEAR]

Este botón borra todos los patches de esta página.

⑤ Botón [LIBRARY]

Este botón abre la ventana Output Patch Library.

⑥ Nombres de puerto

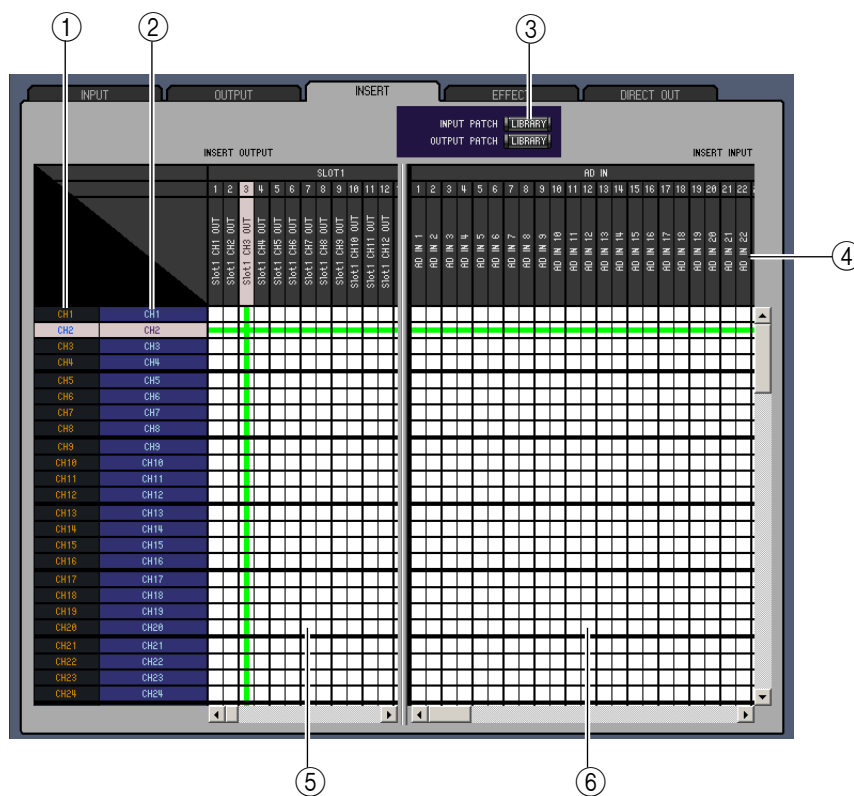
Éstos son los nombres de puerto. Para editar un nombre, haga clic en él y escriba.

⑦ Patchbay

El patchbay permite aplicar patches de puertos de salida a los canales de salida. Los patches activos se indican con un punto rojo. Para crear un patch, haga clic en un cuadrado. Para deshacer un patch, haga clic en un punto rojo.

Nota: También puede utilizar las teclas del cursor y la tecla <ENTER> del teclado del ordenador para crear un patch.

Página INSERT PATCH



① IDs de canal

Éstos son los IDs de canal.

② Nombres largos de canal

Éstos son los nombres largos de canal. Para editar un nombre, haga clic en él y escriba.

③ Botones [LIBRARY]

Estos botones abren las ventanas Input y Output Patch Library.

④ Nombres de puerto

Éstos son los nombres de puerto. Para editar un nombre, haga clic en él y escriba.

⑤ Insert Out Patchbay

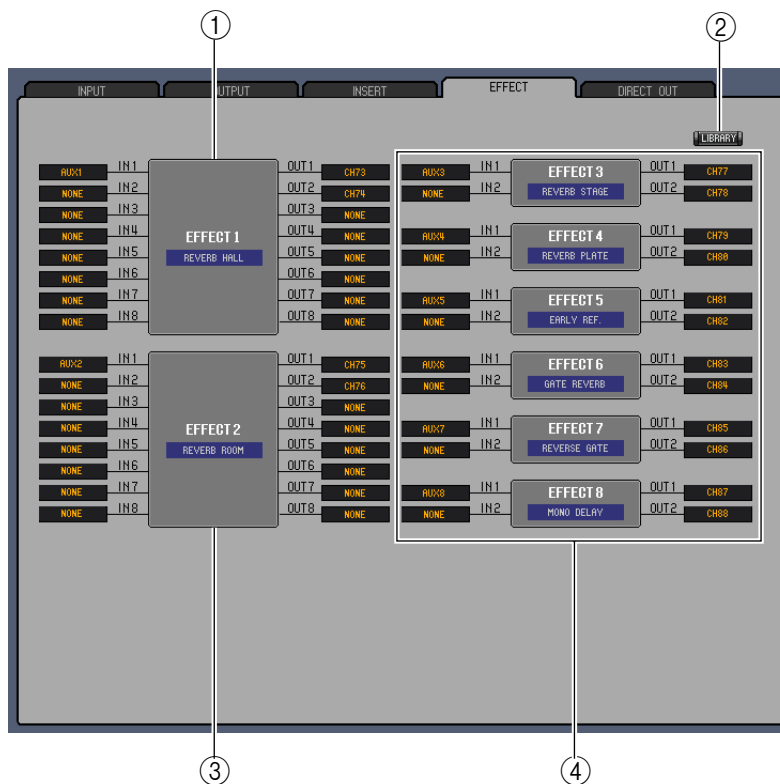
Este patchbay se utiliza para aplicar patches de los puertos de salida a las salidas Insert de los canales de entrada, salidas Bus, envíos Aux, envíos Matrix y Stereo Out. Los patches activos se indican con un punto rojo. Para crear un patch, haga clic en un cuadrado. Para deshacer un patch, haga clic en un punto rojo.

⑥ Insert In Patchbay

Este patchbay se utiliza para aplicar patches de los puertos de entrada a las entradas Insert de los canales de entrada, salidas Bus, envíos Aux, envíos Matrix y Stereo Out. Los patches activos se indican con un punto azul. Para crear un patch, haga clic en un cuadrado. Para deshacer un patch, haga clic en un punto azul.

Nota: También puede utilizar las teclas del cursor y la tecla <ENTER> del teclado del ordenador para crear un patch.

Página EFFECT PATCH



① Sección del procesador de efectos 1

Esta sección muestra el nombre de efectos asignado al procesador de efectos 1 interno. Los parámetros de esta sección se utilizan para seleccionar entradas y salidas para el procesador de efectos 1.

② Botón [LIBRARY]

Este botón abre la ventana Input Patch Library.

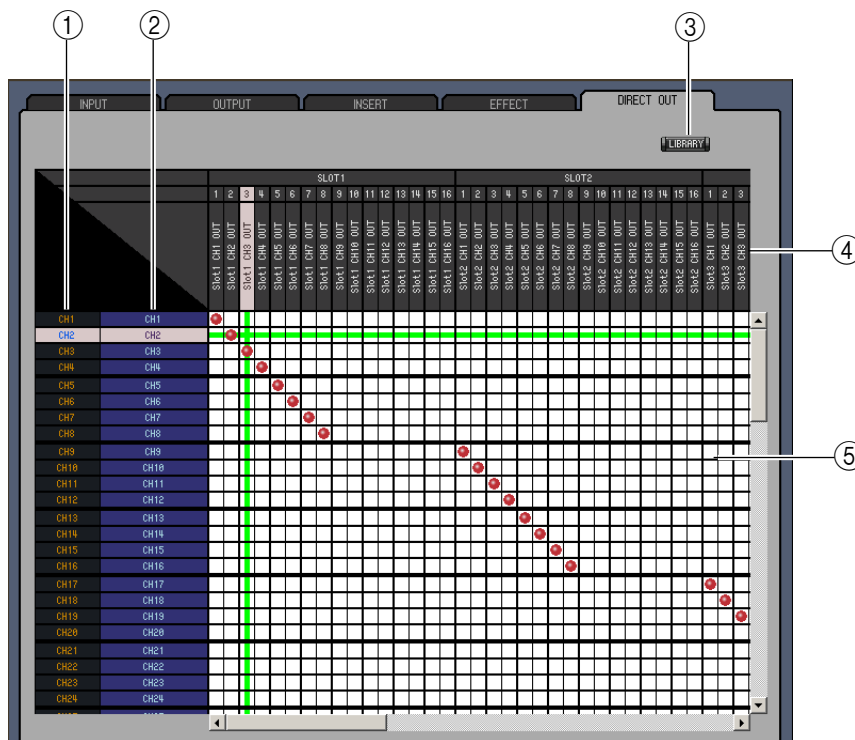
③ Sección del procesador de efectos 2

Esta sección muestra el nombre de efectos asignado al procesador de efectos 2 interno. Los parámetros de esta sección se utilizan para seleccionar entradas y salidas para el procesador de efectos 2.

④ Sección del procesador de efectos 3~8

Esta sección muestra el nombre de efectos asignado al procesador de efectos 3~8 interno. Los parámetros de esta sección se utilizan para seleccionar entradas y salidas para el procesador de efectos 3~8.

Página DIRECT OUT PATCH

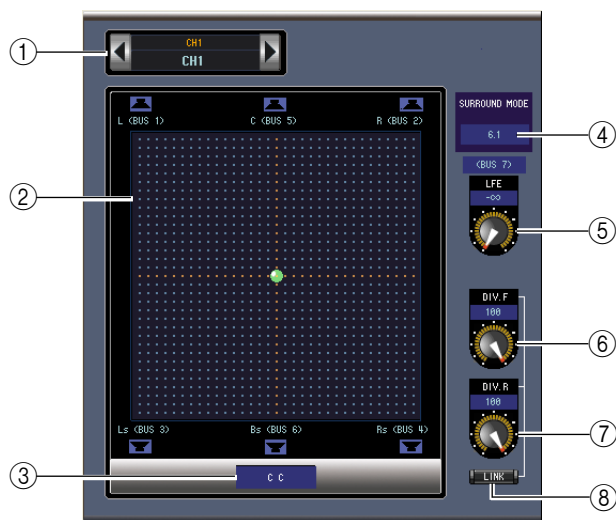


- 1 IDs de canal**
Éstos son los IDs de canal.
- 2 Nombres largos de canal**
Éstos son los nombres largos de canal. Para editar un nombre, haga clic en él y escriba.
- 3 Botón [LIBRARY]**
Este botón abre la ventana Output Patch Library.
- 4 Nombres de puerto**
Éstos son los nombres de puerto. Para editar un nombre, haga clic en él y escriba.
- 5 Patchbay**
El patchbay se utiliza para aplicar patches de puertos de salida a las salidas Direct. Los patches activos se indican con un punto rojo. Para crear un patch, haga clic en un cuadrado. Para deshacer un patch, haga clic en un punto rojo.

Nota: También puede utilizar las teclas del cursor y la tecla <ENTER> del teclado del ordenador para crear un patch.

Ventana Surround Editor

La ventana Surround Editor permite editar la posición de panoramización surround del canal de entrada seleccionado actualmente. Para abrir la ventana Surround Editor, seleccione [Surround Editor] desde el menú [Windows].



① Sección CHANNEL SELECT

Los canales pueden seleccionarse haciendo clic en Channel ID y seleccionando en la lista que aparece, o haciendo clic en los botones Channel Select izquierdo y derecho. El nombre largo de canal se muestra debajo de Channel ID. Para editar el nombre, haga clic sobre él y escriba.

② Gráfico de panoramización surround

El punto verde de este gráfico indica la posición de panoramización surround para el canal de entrada seleccionado actualmente. La panoramización surround se puede ajustar arrastrando el punto. Al hacer clic en un icono de altavoz la posición de panoramización se moverá a la posición de ese icono.

③ Posición de panoramización surround

Se trata de la posición de panoramización surround actual.

④ SURROUND MODE parámetro

Haga clic en este parámetro para mostrar la lista de opciones y ajuste el modo Surround a STEREO, 3-1, 5.1 o 6.1.

⑤ Control [LFE]

Este control giratorio ajusta el nivel del canal LFE.

⑥ Control [DIV.F] (6.1)/Control [DIV] (3-1, 5.1)

Este control giratorio ajusta el nivel de divergencia (es decir, cómo se envía la señal Center a los canales izquierdo, derecho y central). Con 6.1 surround, puede ajustar la divergencia de la parte frontal y la parte posterior. El control DIV.F ajusta el nivel de divergencia de la señal frontal.

⑦ Control [DIV.R] (Sólo 6.1)

Este control giratorio ajusta el nivel de divergencia de la señal posterior.

⑧ Botón [LINK] (Sólo 6.1)

Este botón se utiliza para enlazar el [DIV.F] y los controles [DIV.R].

Ventana Timecode Counter

La ventana Timecode Counter muestra la posición del código de tiempo actual en horas, minutos, segundos y cuadros, o en compases, tiempos y relojes MIDI, según el origen de código de tiempo especificado. Funciona al unísono con los contadores de código de tiempo del DM2000 de la página Auto-mix Main.

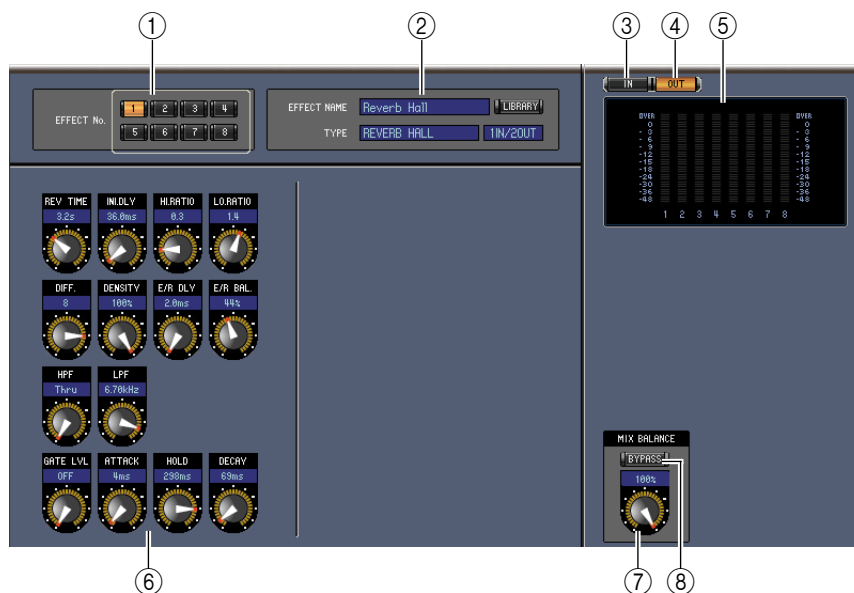
Para abrir la ventana Timecode Counter, seleccione [Timecode Counter] desde el menú [Windows].



Ventana Effect Editor

La ventana Effect Editor permite editar los procesadores de efectos internos. Para abrir la ventana Effect Editor, seleccione [Effect Editor] desde el menú [Windows].

Nota: Puede abrir múltiples ventanas Effect Editor. La segunda ventana que abra y las siguientes indicarán "Locked" en el título, lo cual significa que no puede abrir las ventanas Library desde estas ventanas. Cuando recupere efectos, se recuperarán las ventanas que no indiquen "Locked" en el título.



① Selección del procesador de efectos

Estos botones se utilizan para seleccionar los procesadores de efectos internos.

② Sección de selección de efectos

EFFECT NAME, TYPE e IN/OUT son el nombre, tipo y configuración de E/S del efecto recuperado en el procesador de efectos seleccionado actualmente. Para editar EFFECT NAME, haga clic en él y escriba. El botón [LIBRARY] abre la ventana Effects Library.

③ Botón [IN]

Este botón se utiliza para ajustar la posición de medición en las entradas de los procesadores de efectos.

④ Botón [OUT]

Este botón se utiliza para ajustar la posición de medición en las salidas de los procesadores de efectos.

⑤ Contadores

Son contadores de salida para el procesador de efectos seleccionado actualmente.

⑥ Sección de parámetros de efecto

Esta sección contiene los distintos controles, botones y pantallas de efectos. Su composición depende del tipo de efecto seleccionado.

⑦ Control [MIX BALANCE]

Este control permite ajustar el balance entre las señales húmedas y secas. Cuando está ajustado a 0, sólo se oye la señal seca. Cuando está ajustado a 100, sólo se oye la señal húmeda.

⑧ Botón [BYPASS]

Esté botón se utiliza para desviar el procesador de efectos seleccionado actualmente.

Ventana Meter

La ventana Meter muestra los contadores Input, Output, Effect y Stereo Out. Para abrir la ventana Meter, seleccione [Meter] desde el menú [Windows]. Esta ventana consta de cinco páginas de pantalla. Puede acceder a estas páginas haciendo clic en las fichas de la parte superior de la ventana.

Página	Función
Página CH1-96	Esta página muestra los contadores Input Channel 1~96 (12 segmentos).
Página MASTER	Esta página muestra los contadores Bus 1~8, Aux 1~12, Matrix 1~4 y Stereo (12 segmentos).
Página Effects 1-8	Esta página muestra los contadores de entrada/salida de los canales 1 y 2 (12 segmentos) para efectos 1~8.
Página Effects 1-2	Esta página muestra los contadores de entrada/salida de los canales 1~8 (12 segmentos) de los módulos de efectos Surround.
Página Stereo	Esta página muestra un gráfico de barras (32 segmentos) de niveles de señal enviados a Stereo Out.

La distribución de las páginas de la ventana Meter es la misma sea cual sea la página seleccionada. (A continuación se muestra la página Master).



① Modo Meter

Puede seleccionar el tipo de contadores a visualizar desde las siguientes opciones:

GATE GR: Los contadores indican la cantidad de reducción de gain aplicada por la compuerta del canal.

COMP GR: Los contadores indican la cantidad de reducción de gain aplicada por el compresor del canal.

LEVEL: Los contadores indican el nivel del canal.

② Parámetro POSITION

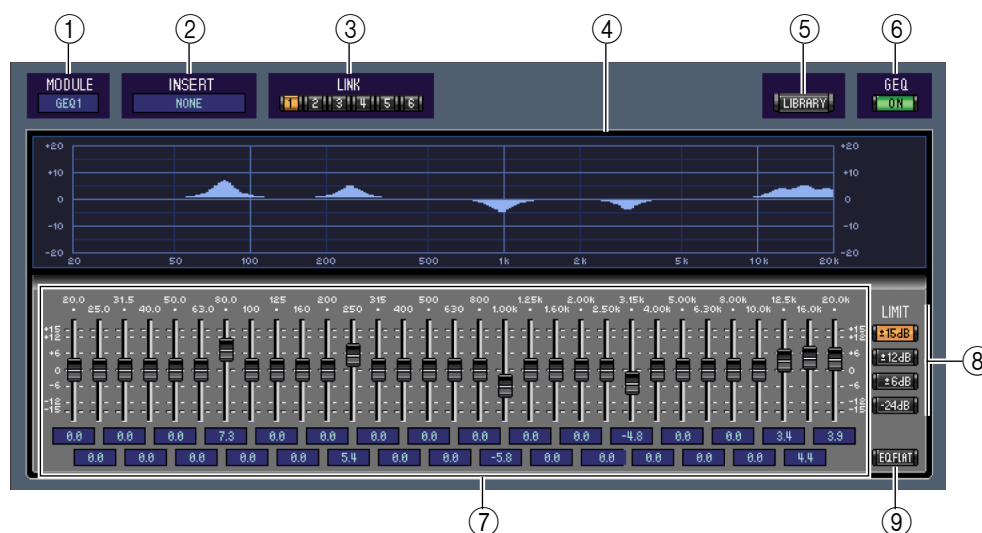
Este parámetro, disponible sólo cuando el modo Meter está ajustado a Level, permite seleccionar la posición de medición en la ruta de la señal.

③ Botón [PEAK HOLD]

Este botón activa o desactiva la función Peak Hold.

Ventana GEQ Editor

La ventana GEQ Editor le permite editar el ecualizador gráfico (GEQ). Para abrir esta ventana, seleccione [GEQ Editor] desde el menú [Windows].



① Parámetro MODULE

Este parámetro se utiliza para seleccionar los GEQs.

② Parámetro INSERT

Este parámetro se utiliza para seleccionar el punto de inserción para el GEQ seleccionado actualmente.

③ Botones [LINK]

Estos botones se utilizan para enlazar el GEQ seleccionado actualmente con otros GEQs. Si hace clic en un botón, los ajustes del GEQ seleccionado actualmente se copian en el otro GEQ. Los botones de los GEQs que ya están enlazados no están disponibles.

④ Pantalla GEQ

Muestra los ajustes del GEQ seleccionado actualmente.

⑤ Botón [LIBRARY]

Este botón abre la ventana GEQ Library.

⑥ Botón [GEQ ON]

Este botón se utiliza para activar y desactivar el GEQ seleccionado actualmente. Aparece en verde si el GEQ está activado.

⑦ Controles GEQ

Estos deslizadores se utilizan para impulsar y cortar el nivel de cada banda.

⑧ Botones [LIMIT]

Estos botones determinan la cantidad máxima de impulso y corte para el GEQ seleccionado actualmente.

⑨ Botón [EQ FLAT]

Este botón reinicia todos los deslizadores a 0 dB.

Combinaciones de teclas

Menú	Procedimiento	Windows	Macintosh
Menú File	Crea una nueva sesión	Ctrl+N	⌘ +N
	Abre una Sesión grabada previamente	Ctrl+O	⌘ +O
	Guarda la Sesión actual	Ctrl+S	⌘ +S
Menú Edit	Deshacer un cambio (Undo)	Ctrl+Z	⌘ +Z
	Volver a la versión anterior (Redo)	Ctrl+Y	⌘ +Y
Menú Windows	Cierra la ventana activa	Ctrl+W	⌘ +W
	Cierra todas las ventanas	Ctrl+Alt+W	⌘ +Option+W
	Abre la ventana Master	Ctrl+1	⌘ +1
	Abre la ventana Layer	Ctrl+2	⌘ +2
	Abre la ventana Selected Channel	Ctrl+3	⌘ +3
	Abre la ventana Library	Ctrl+4	⌘ +4
	Abre la ventana Patch Editor	Ctrl+5	⌘ +5
	Abre la ventana Surround Editor	Ctrl+6	⌘ +6
	Abre la ventana Timecode Counter	Ctrl+7	⌘ +7
	Abre la ventana Effect Editor	Ctrl+8	⌘ +8
	Abre la ventana Meter	Ctrl+9	⌘ +9
Abre la ventana GEQ	Ctrl+0	⌘ +0	
Ventana Library	Selecciona elementos múltiples consecutivos (memorias)	Mayús+clic	mayús+clic
	Selecciona elementos múltiples no consecutivos (memorias)	Ctrl+clic	control+clic
	Selecciona todas las memorias de una sección	Ctrl+A	Ctrl+A

Índice

A

Abrir una sesión guardada	
previamente	7
ALL CLEAR	23, 24
All Lib	6
AUTO	9, 11, 12
AUTO SETUP	23, 24
AUX	11, 18
AUX SEND	15
Aux Send level	17

B

Balance	20
Biblioteca	
Channel	21
Compresor	21
Effect	21
Equalizer	21
Gate	21
GEQ	21
Input Patch	21
Output Patch	21
Botones de direccionamiento	10
Botón 1-24	10
Botón 25-48	10
Botón 49-72	10
Botón 73-96	10
BUS	18
BYPASS	30

C

Canales de Entrada	10
Canales de entrada	14
Canales de salida	12
Canales Remote	13, 20
CH1-96	30
Channel Biblioteca	21
CHANNEL SELECT	
.....	14, 16, 17, 18, 19, 28
Channel Select	4
CLEAR	22
CLOSE	22
Combinaciones de teclas	32
COMP	10, 12
COMP GR	30
Compresor Biblioteca	21
COMPRESSOR	15, 16, 17, 19, 20
Configurar el Editor	4
Confirmation	4
Console Device ID	4
Console Setup	5

Console->PC	4
Contador del canal	12
Contadores	9, 29
Copy	8
Crear una nueva sesión	7
Ctrl + click	8
Curva de EQ	10, 12
Curva del compresor	10, 12

D

DELAY	10, 12, 15, 16, 17, 18, 19
Deshacer	7
Deslizador del canal	12, 13
Deslizador Group Master	13
deslizador Group Master	20
Deslizador Master	9
DIRECT	10
DIRECT OUT PATCH	27
DIV	28
DIV.F	28
DIV.R	28

E

Ecuador gráfico	31
Effect Biblioteca	21
Effect Editor	29
EFFECT NAME	29
EFFECT PATCH	26
EFFECT TYPE	29
Effects 1-2	30
Effects 1-8	30
Envíos Aux	17
Envíos Matrix	18
EQ	10, 12
EQ FLAT	31
EQUALIZER	15, 16, 17, 18, 19
Equalizer Biblioteca	21
extensión	7

F

FADER GROUP	15, 17, 18, 19, 20
FILE	21, 22
File name	22
From Hardware	6

G

GATE	10, 14
Gate Biblioteca	21
GATE GR	30
GEQ	31

GEQ Biblioteca	21
GEQ Editor	31
GEQ ON	31
Gráfico de panoramización	
surround	28
Guardar la sesión actual	7
Guardar la sesión actual con un	
nuevo nombre	7

I

IDs de canal	23, 24, 25, 27
IN	29
Indicador Fader value	9, 12, 13
Indicadores de apertura/cierre del	
Gate	10
Inicie Studio Manager	2
INPUT PATCH	14, 23
Input Patch Biblioteca	21
INPUT PATCH LINK	22
Input Port/Output Port	4
INSERT	10, 12, 15, 16, 17, 19, 20, 31
Insert In Patchbay	25
Insert Out Patchbay	25
INSERT PATCH	25
INTERNAL DATA	21, 22

L

LAYER	9
Layer	10
Layer Select	4
LEVEL	30
level	15, 16, 20
LFE	11, 28
LIBRARY	14, 23, 24, 25, 26, 27, 31
Library	21
LIMIT	31
LINK	28, 31

M

MASTER	30
Master	9
Menú View	10
Meter	30
CH1-96	30
Effects 1-2	30
Effects 1-8	30
MASTER	30
Stereo	30
MIX BALANCE	30
Modo Meter	30
COMP GR	30

GATE GR	30
LEVEL	30
MODULE	31
MUTE GROUP	15, 17, 18, 19, 20

N

Nivel de Matrix Send	18
Nombre corto del canal	11, 12, 13
Nombres de puerto	23, 24, 25, 27
Nombres largos de canal	23, 24, 25, 27
Número de canal	11, 12, 13

O

OFFLINE	2
Offline Edit	6, 9
ON	9, 11, 12, 13
ONLINE	2
ONLINE/OFFLINE	9
OPEN	22
OUT	29
OUTPUT PATCH	24
Output Patch Biblioteca	21
OUTPUT PATCH LINK	22

P

PAIR	15, 17, 18
PAN	11, 15
PAN CONTROL	9
Pantalla de número de escena	9
Pantalla GEQ	31
Pantalla Pan/Aux Send	11
Parámetro Delay	11, 12
Parámetro Direct Out	10
parámetros de efecto	30
Paste	8
Patch Editor	23
DIRECT OUT PATCH	27
EFFECT PATCH	26
INPUT PATCH	23
INSERT PATCH	25
OUTPUT PATCH	24
Patchbay	23, 24, 27
PC->Console	4
PEAK HOLD	31
PHASE	10, 15
Posición de panoramización	
surround	28
POSITION	31
procesador de efectos	29
Programmstart	2
PROTECT	22

proteger todos los puertos de	
comunicación	6
puerto MIDI	2

R

RECALL	22
Rehacer	7
REMOTE1	13
REMOTE2	13
REMOTE3	13
REMOTE4	13
Re-synchronize	6
ROUTING	15

S

Salidas Bus	16
Salir de Studio Manager	3
SAVE	22
SAVE AS	22
Sección del procesador de efectos 1	26
Sección del procesador de efectos 2	26
Sección del procesador de	
efectos 3~8	26
sección Device Editor	2
sección Workspace	2
selección de efectos	29
SELECT	9, 11, 12, 13
Selected Channel	14
Señal húmeda	30
Señal seca	30
Sincronizar el Studio Manager	6
SOLO	11, 12
SOURCE	10
Start	2
STEREO	10, 12, 19
Stereo	30
Stereo Out	19
STORE	22
Surround Editor	28
SURROUND MODE	28
Synchronization	6
Synchronize	6
System Setup	4

T

Timecode Counter	29
TITLE	22
To Hardware	6
TO STEREO	16
Total Recall	6

U

Umbral de Gate	10
UNDO	22
User Assignable Layer	13, 20
User Defined	13

V

Ventana	9
Effect Editor	29
GEQ Editor	31
Layer	10
Library	21
Master	9
Meter	30
Patch Editor	23
Selected Channel	14
Surround Editor	28
Timecode Counter	29

W

Window Control from Console	4
-----------------------------------	---

Y

Y56K	7
YAMAHA PRO AUDIO GLOBAL	
WEB SITE	1