



YAMAHA

CO
commercial audio



01V96V2 - Guía rápida

Cómo empezar con la mesa “en blanco”

Para borrar todas las memorias de la mesa y recuperar las configuraciones iniciales, mantenga pulsado el conmutador SCENE MEMORY [STORE] mientras enciende el aparato, y escoja la opción INITIALIZE. Si acaba de extraerlo de su embalaje y es la primera vez que enciende el aparato, no es necesario que haga esto último.



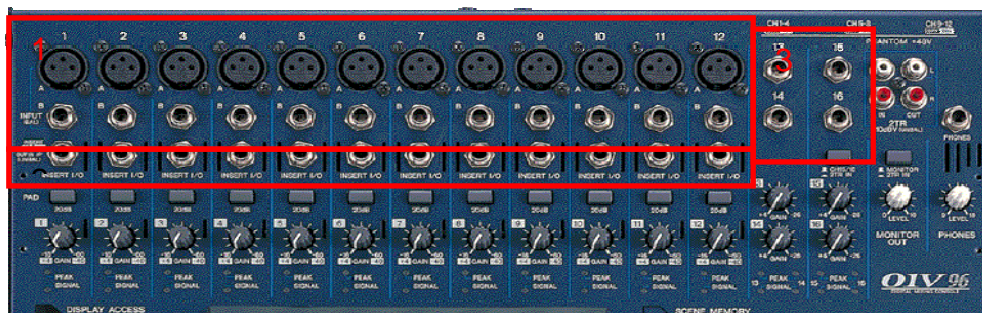
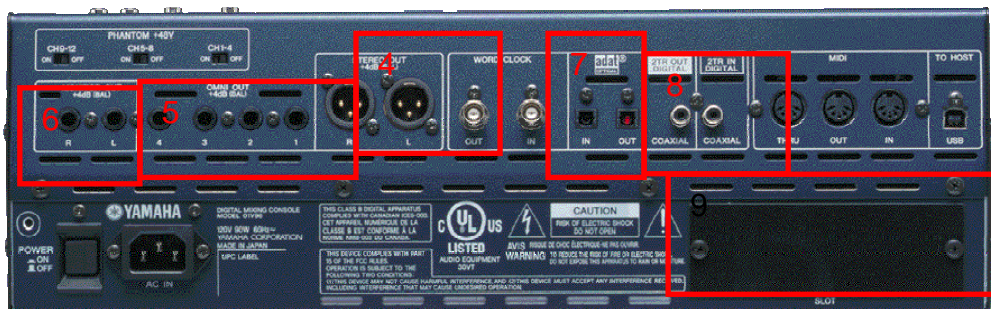
Para empezar con las configuraciones en blanco sin borrar las memorias, basta recuperar la SCENE 00. Para ello, utilice los conmutadores SCENE MEMORY de flecha arriba/flecha abajo para seleccionar la escena “00” y, a continuación, pulse [RECALL].

Si se escoge esta función, todos los faders se desplazarán hacia abajo y las funciones de mezcla recuperarán sus valores predeterminados.

Cómo funciona el panel trasero y los conectores situados en la parte superior

Todos los conectores de entradas analógicas están situados en la parte trasera del panel superior. Las salidas analógicas y las E/S digitales se encuentran en el panel trasero. Dicho panel incluye lo siguiente:

1. 12 entradas micro/línea con XLR o jack balanceados (si se conecta un jack, la entrada XLR quedará anulada).
2. Insertos en jack no balanceados para 12 entradas de micro/línea.
3. 4 entradas de línea con jacks balanceados.
4. Salida estéreo principal con conectores XLR.
5. 4 salidas analógicas "OMNI" con conectores jack.
6. Salidas de monitor con jack para conectar altavoces autoamplificados (o para conectar a un amplificador que alimente altavoces pasivos).
7. Entrada y salida digital de 8 canales de conexión óptica tipo ADAT (para conectar un magnetofón multipistas o una tarjeta de sonido).
8. Entrada y salida digital de 2 pistas (por ejemplo, para un Mini-Disc/DAT).
9. 1 slot opcional para expansión del sistema.

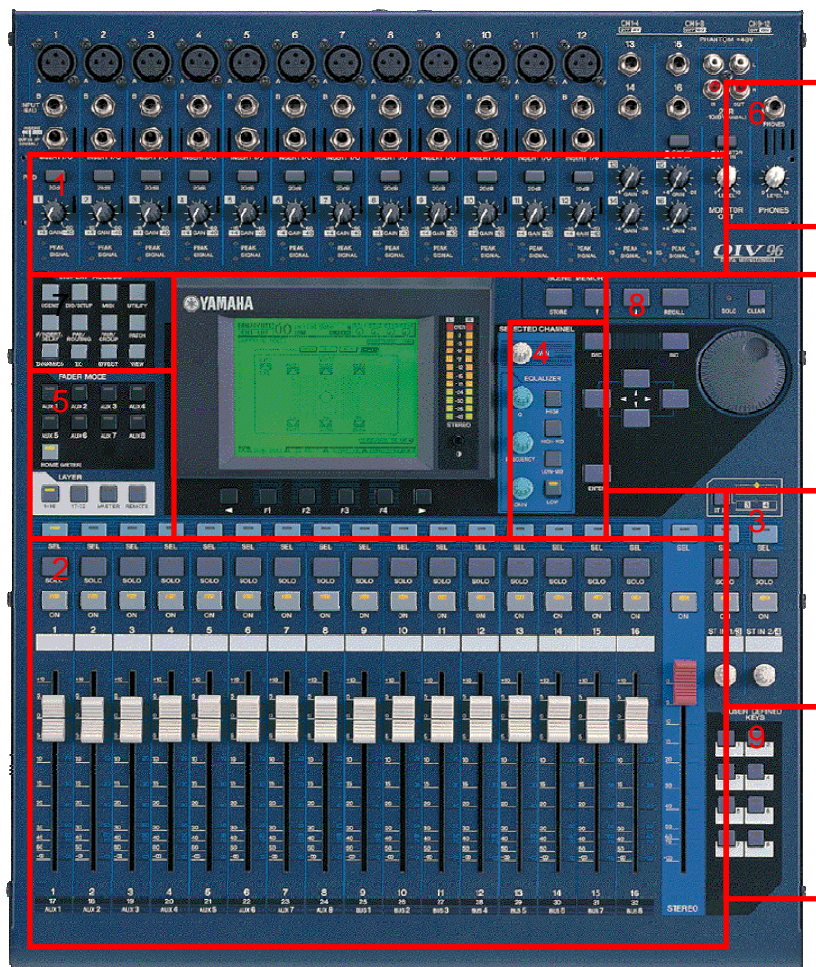


Asimismo, el panel trasero incluye conectores para diversas funciones de control y sincronización. Por ejemplo, los conectores WORD CLOCK sirven para sincronizar con otros dispositivos de audio digital, los puertos MIDI comunican con otros instrumentos musicales (como teclados) y el puerto USB conecta con un ordenador que ejecute Studio Manager de Yamaha y un programa DAW como Cubase SX de Steinberg.

Cómo funciona el panel frontal

El panel frontal contiene todos los controles, estructurados en áreas lógicas:

1. Ganancia y atenuación de entrada analógica (los conmutadores +48V están el panel trasero y activan la alimentación phantom para 4 canales).
2. Faders, botones On, Solo y Sel para los canales.
3. Potenciómetros de nivel, On, Solo y Sel para canales de entrada estéreo.
4. Controles de ecualización y panorámico para el canal seleccionado.
5. Botones de selección de auxiliar y capa de fader.
6. Controles de monitor y auriculares.
7. Conmutadores de acceso a la pantalla (escogen lo que se ve en pantalla).
8. Control de visualización y botones de memoria de escena.
9. Teclas definidas por el usuario (para los métodos abreviados).



El área **SELECTED CHANNEL** resulta fundamental. Aquí, aparecen todas las funciones importantes para cada canal. Solamente se puede seleccionar un canal por vez. Para ello (y acceder a sus configuraciones en el área **SELECTED CHANNEL**), pulse el botón [SEL]. Cuando desee pasar a otro canal, basta pulsar el botón [SEL] correspondiente.

Cómo controlar los faders de canal

En la 01V96 existen 4 capas de faders:

1. Canales de entrada 1-16
2. Canales de entrada 17-32
3. Capa maestra: Auxiliares 1-8 y Buses 1-8
4. Capa remota para controlar otras funciones/dispositivos.

Cuando se cambian las capas, se memorizan todas las configuraciones de canal. Simplemente, se modifican las configuraciones de los canales que aparecen en pantalla.



Cada fader controla una entrada distinta de la 01V96. Esta asignación no es fija y se puede modificar en el menú PATCH.

He aquí los ajustes predeterminados:

los canales 1-16 controlan las 16 entradas analógicas principales;

los canales 17-24 controlan las entradas 1-8 ADAT;

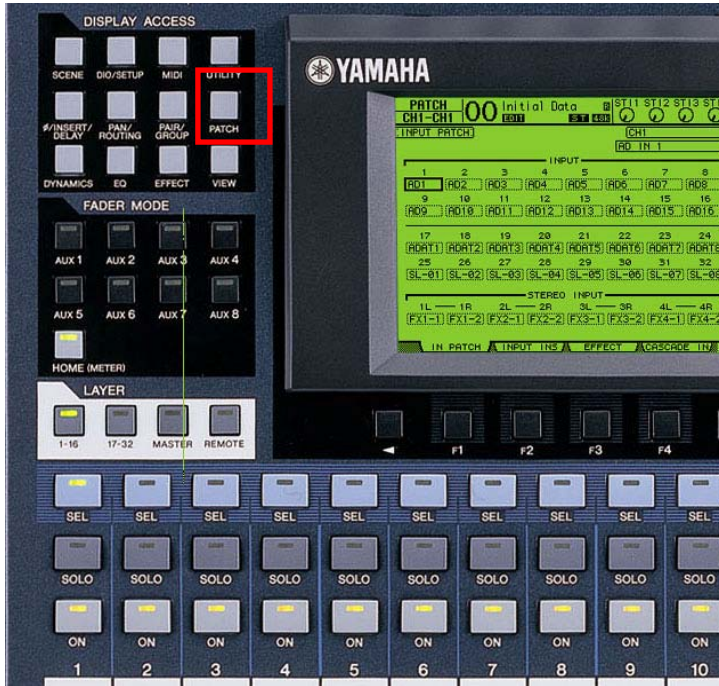
los canales 25-32 controlan las entradas 1-8 desde el slot;

y los canales 1-4 controlan las entradas procedentes de los efectos internos 1-4.

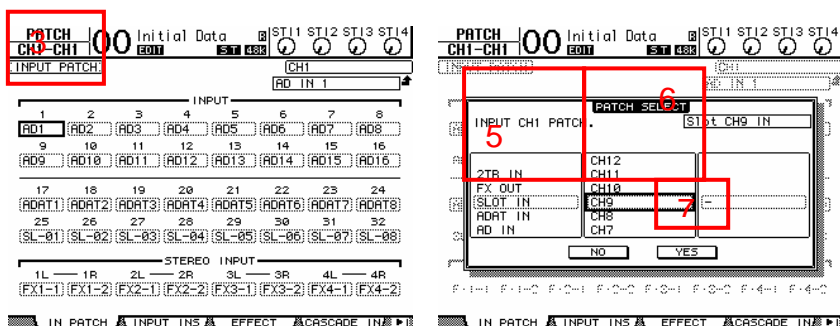
Cómo modificar el patch de entrada

Para asignar distintas entradas a los canales de entrada, por ejemplo, las entradas del slot 1-9-16, realice las siguientes tareas:

1. Pulse la tecla de acceso a la pantalla [PATCH].



2. Si es necesario, pulse varias veces hasta ver la página IN PATCH.
3. Pulse el botón [SEL] del canal escogido (o desplace el cursor en la pantalla hasta llegar al número de canal deseado).
4. Pulse [ENTER] (mediante la rueda de datos situada en la esquina derecha de la mesa).
5. Seleccione el tipo de entrada en la primera lista (AD in/Slot in/FX out, etc.).
6. Pulse ENTER y escoja la opción deseada en la siguiente columna (por ejemplo, CH# o unidad de FX #).
7. Para finalizar el cambio de Patch, pulse [ENTER] y haga clic en YES.



MODO FADER



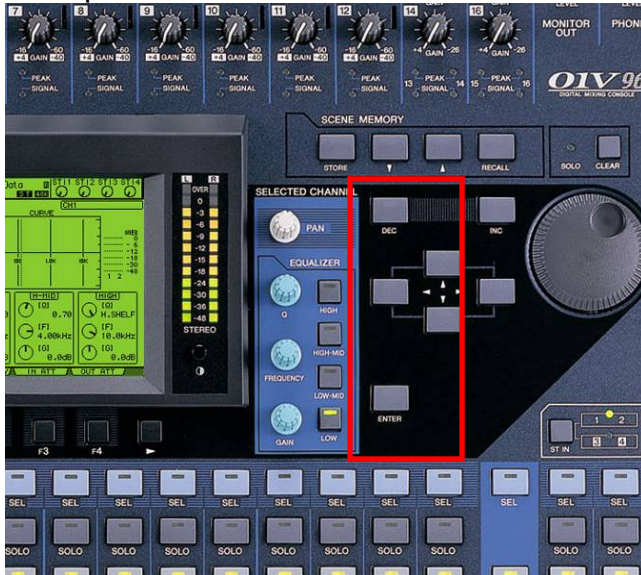
En la parte izquierda de la pantalla LCD hay nueve teclas FADER MODE : [HOME] es el modo normal para los faders. Si se pulsa la tecla [HOME], aparecerán varias páginas METER en la pantalla, de manera que resulta posible medir los canales de entrada, de salida o de efecto.

En lugar del nivel de canal normal, las teclas AUX 1-8 permiten seleccionar uno de los niveles de envío de auxiliar que se editarán mediante el uso de faders. Asimismo, resulta posible visualizar los niveles de envío de auxiliar en la pantalla, representados mediante potenciómetros rotatorios o bien, mediante barras gráficas. Las configuraciones Pre y Post Fade sólo se pueden editar en la pantalla mediante el uso de las teclas de cursor y la tecla [ENTER]. Pulsando la tecla [ENTER] mientras el cursor está situado sobre un potenciómetro rotatorio de envío de auxiliar, el envío de auxiliar se activará o desactivará alternativamente.

Si se pulsa [HOME] nuevamente, los faders mostrarán otra vez el nivel de fader de canal.

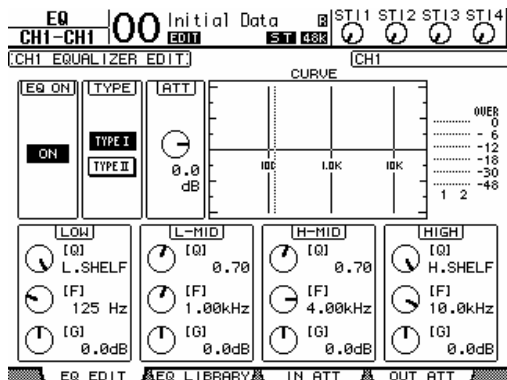
El uso de los controles de canal seleccionado

Cuando se selecciona un canal, algunas de sus configuraciones pueden verse y controlarse en el área SELECTED CHANNEL. El nombre y el número del canal seleccionado siempre aparece reflejado en la esquina superior izquierda de la pantalla LCD.



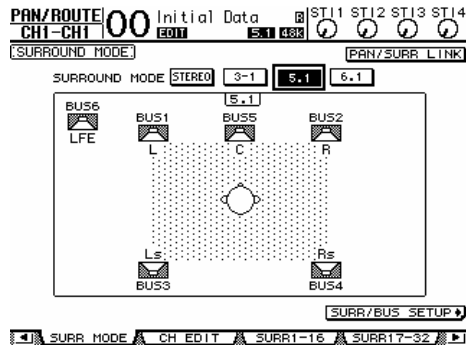
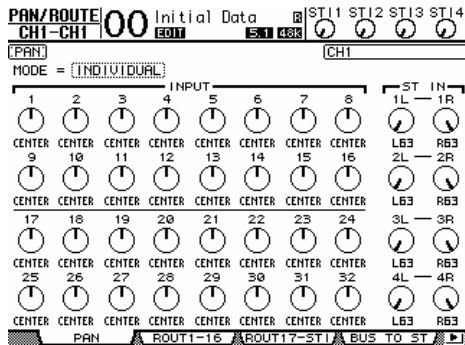
ECUALIZADOR

Cuando se mueve alguno de los controles de ecualización, aparece la pantalla de edición de ecualización. Hay 4 bandas paramétricas. Mediante los conmutadores HIGH, HIGH-MID, LOW-MID y LOW, puede seleccionar la banda que va a controlar. Tenga en cuenta que la banda LOW puede convertirse en una pendiente baja o un HPF cambiando el factor Q a la posición máxima o mínima. De la misma forma, la banda HIGH puede ser una pendiente alta o un LPF. Hay dos tipos de EQ (TIPO I o TIPO II), con características sonoras ligeramente distintas. La función ATT (que aparece en la pantalla junto a la curva de ecualización), es un atenuador o sistema de recorte digital que permite ajustar el nivel de preecualización del canal.



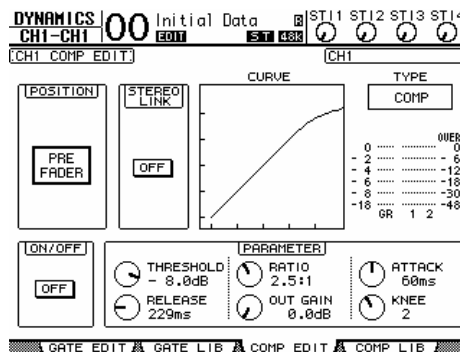
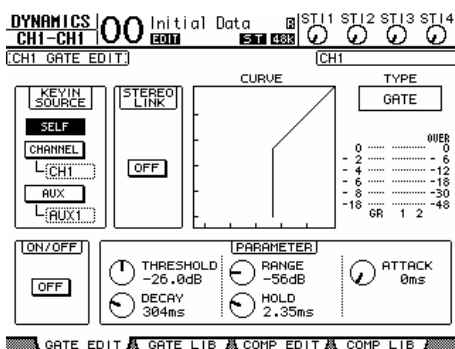
PANORÁMICOS

Aquí se pueden editar las configuraciones PAN del canal de entrada seleccionado (los canales de salida no tienen panorámico). Asimismo, la 01V96 puede realizar panoramización en Surround. Para seleccionar un SURROUND MODE, pulse la tecla de acceso de pantalla [PAN/ROUTING] hasta que aparezca en pantalla la página SURR MODE. Luego, escoja el SURROUND MODE: 3-1, 5.1 o 6.1. De esta manera, algunos de los buses (1-8) se convertirán en buses Surround y aparecerán más pantallas en el menú PAN para editar los parámetros de panoramización de Surround.



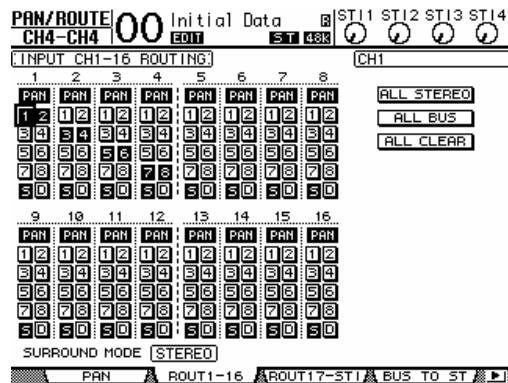
DINÁMICA

Cada canal de entrada incluye una puerta y un compresor. Los canales de salida sólo tienen un COMP. Cuando se pulsa la tecla de acceso de pantalla DYNAMICS, aparece la pantalla GATE o COMP en cuestión. Aquí también se pueden observar los vómetros de reducción de ganancia y de fuente Key-In. El compresor puede colocarse en posición pre-EQ, pre-fader (post-EQ) o post-fader.

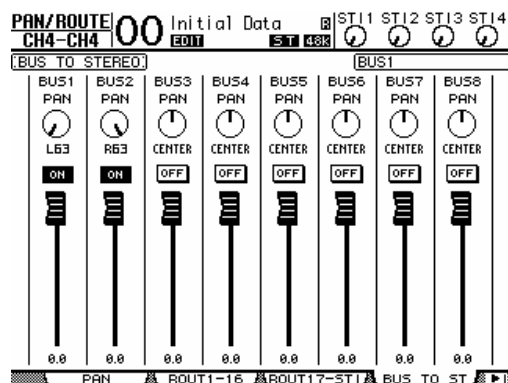


RUTEO

En el menú [PAN/ROUTING], el canal seleccionado puede rutearse a cualquiera de los 8 buses, al bus estéreo o a una salida directa. Desplace el cursor hasta llegar al número de bus deseado ([1-8], [S] para salida estéreo y [D] para salida directa) y pulse [ENTER] para rutear el canal. Los indicadores PAN situados debajo de cada número de canal en la pantalla garantizan que el panorámico de los canales permanecerán activos en los buses. Esto resulta particularmente útil cuando se utilizan los buses como subgrupos estéreo (como ocurre en una mesa analógica estándar).

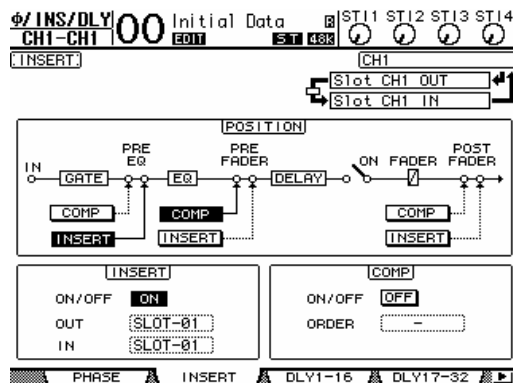


Los buses pueden ser ruteados al estéreo (como se hace con los subgrupos en una mesa analógica). Para ello, pulse el conmutador [PAN/ROUTING] y así podrá visualizar la pantalla BUS TO ST. Aquí, es posible rutear los buses 1-8, panoramizados y mezclados en el bus estéreo. Para ajustar los parámetros, utilice las teclas de cursor, la rueda de datos y el conmutador [ENTER].



Ø/INSERTO/DELAY

Para visualizar la información sobre fase, inserto o retardo, pulse la tecla DISPLAY ACCESS. La inversión de fase sólo está disponible para los canales de entrada. Los insertos y los retardos están disponibles para todos los canales, exceptuando el caso de las entradas en estéreo. Es preciso rutear adecuadamente los insertos, escogiendo una conexión en el panel trasero (o efecto interno) para utilizar INSERT OUT o INSERT IN. Asimismo, aquí también se puede modificar la INSERT POSITION.



Para acceder a las configuraciones de retardo de cada canal, pulse nuevamente la tecla [Ø/INSERT/DELAY]. El tiempo máximo de retardo varía según la frecuencia de muestreo. A 44,1 kHz, el tiempo máximo de retardo es de 984,1 ms. Los canales de entrada tienen un parámetro FB.GAIN (ganancia de retroalimentación) y un parámetro MIX para crear un efecto de retardo de carácter simple. El parámetro DELAY SCALE puede modificarse para ver el tiempo de retardo en la distancia equivalente, el número de muestras, los pulsos por minuto o el número de frames (vinculado a la tasa de frames de control de máquina MIDI).

The screenshot shows the Ø/INS/DLY menu for channel CH1, specifically the 'INPUT CH1-16 DELAY' screen. It displays 'Initial Data' and 'ST11 ST12 ST13 ST14'. Below this, there are buttons for 'EDIT', 'ST 488', and 'CH1'. A 'DELAY SCALE' section has buttons for 'Meter', 'Feet', 'Sample', 'Beat', 'Frame', and 'GANG'. Below this is a table with 16 columns (1-16) and 5 rows of parameters. The 'METER' button is selected.

	1	2	3	4	5	6	7	8
[msec]	984.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
[sample]	43400	0	0	0	0	0	0	0
MIX	+100	+100	+100	+100	+100	+100	+100	+100
FB.GAIN	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%

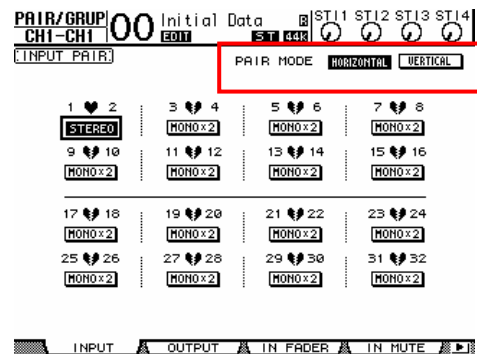
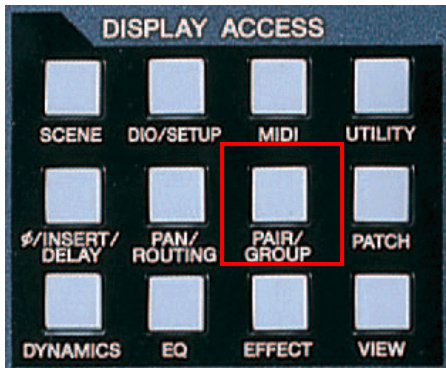
	9	10	11	12	13	14	15	16
[msec]	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
[sample]	0	0	0	0	0	0	0	0
MIX	+100	+100	+100	+100	+100	+100	+100	+100
FB.GAIN	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%

At the bottom, there are navigation buttons: PHASE, INSERT, DLY1-16, and DLY17-32.

Una vez editado el tiempo de retardo para un canal, haga doble clic en la tecla [ENTER] para copiar dicho tiempo al resto de los canales.

EMPAREJAMIENTO DE CANALES

Si se utilizan fuentes conectadas a las entradas estéreo, como puede ser el sintetizador o el reproductor de CD, resulta útil emparejar los canales de entrada en cuestión. En el menú [PAIR/GROUP], cabe la posibilidad de escoger entre dos modos de emparejamiento de canales.



El modo horizontal permite que los canales impares se emparejen con los canales pares adyacentes. Asimismo, el modo vertical permite que los canales situados en la capa superior de faders (1-16) se emparejen con el canal equivalente de la capa situada debajo (17-32). Por otra parte, los buses de salida y auxiliares pueden emparejarse, pero sólo horizontalmente.

Cuando los canales están emparejados, comparten el mismo nivel de fader y las mismas configuraciones ON, ecualización, puerta, compresión y auxiliar. Los parámetros de panorámico y de ruteo permanecen separados (si bien los panorámicos pueden vincularse individualmente).

Para emparejar canales rápidamente sin usar la pantalla, en primer lugar, [1] mantenga pulsado el conmutador [SEL] correspondiente al canal izquierdo. Luego, mantenga pulsado el conmutador [SEL] correspondiente al canal derecho (o viceversa) durante medio segundo. Este método sólo funciona en el modo de emparejamiento horizontal.

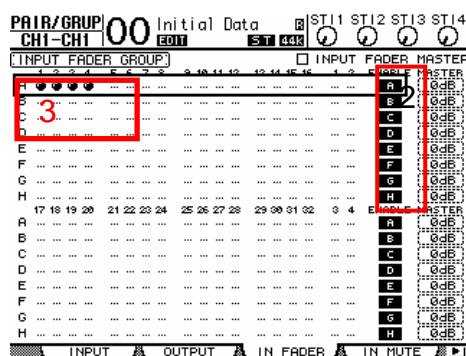


GRUPOS DE FADERS

Los grupos de faders resultan útiles para controlar muchos faders moviendo uno solo. Hay 8 grupos de faders disponibles para los canales de entrada y 8 grupos de faders para los canales de salida.

He aquí cómo vincular faders para crear un grupo:

1. Acceda a las pantallas [PAIR/GROUP] del LCD.
2. Escoja un grupo (de A a H para las entradas y de Q a T para las salidas) utilizando las teclas de cursor (en la parte derecha de la mesa, junto a la rueda de datos).
3. Pulse los botones [SEL] de los canales correspondientes para incluirlos en el grupo.



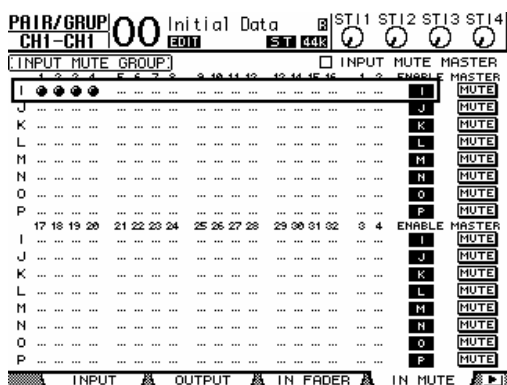
Ahora, cuando se mueva un fader del grupo, el resto de los faders se moverá de forma equivalente. Si hay que mover un fader del grupo de manera individual, mantenga pulsado el botón [SEL] del canal mientras desplaza el fader (pero no mientras aparece el menú GROUP en pantalla, ya que ello supondría eliminar el canal del grupo).

Los canales sólo pueden pertenecer a un grupo de faders.

GRUPOS DE MUTEO

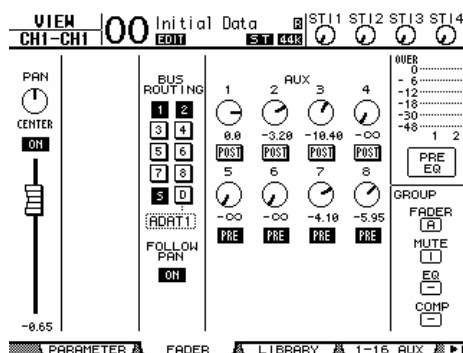
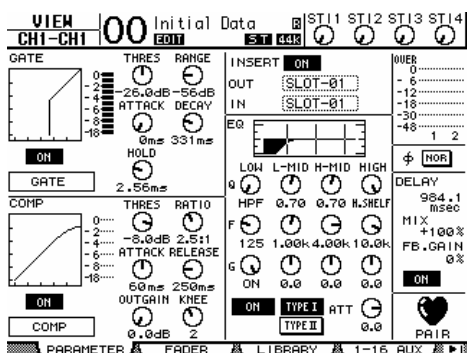
Los grupos de muteo resultan útiles para activar o desactivar varios canales pulsando un único conmutador. Hay 8 grupos de muteo disponibles para los canales de entrada y 8 grupos de muteo para los canales de salida. Para asignar canales a un grupo de muteo, repita los 3 pasos mediante los cuales creó un grupo de faders pero, en este caso, hágalo mientras visualiza las pantallas MUTE GROUP (los grupos I a P para las entradas y los grupos U a X para las salidas).

Una vez creado el grupo de muteo, cuando se pulse el botón [ON] de un canal, el resto de los canales del grupo también cambiarán de estado (On/Off).



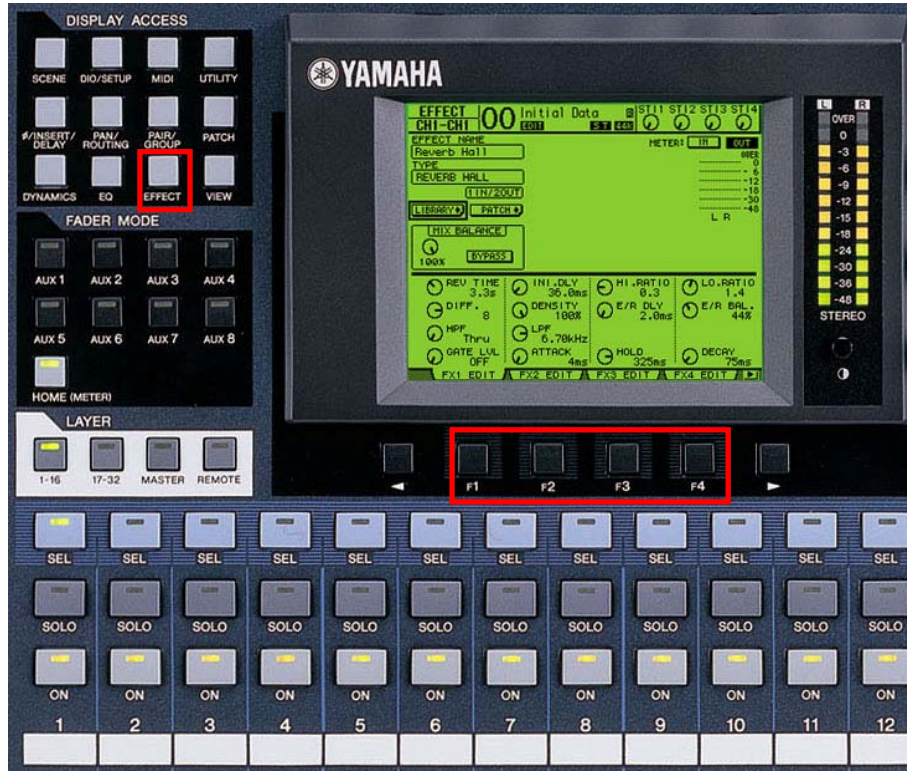
VISUALIZACIÓN DE CANAL

El menú de acceso de pantalla [VIEW] proporciona algunas visualizaciones útiles, mostrando todos los parámetros importantes para el canal seleccionado. La página PARAMETER muestra información de ecualización, compresión, puerta, inserto, retardo y emparejamiento, mientras que la página FADER muestra el estado del panorámico, auxiliar, ruteo de bus y grupo. Asimismo, existe una página denominada LIBRARY en donde se pueden almacenar y recuperar datos de canal.



EFFECTOS

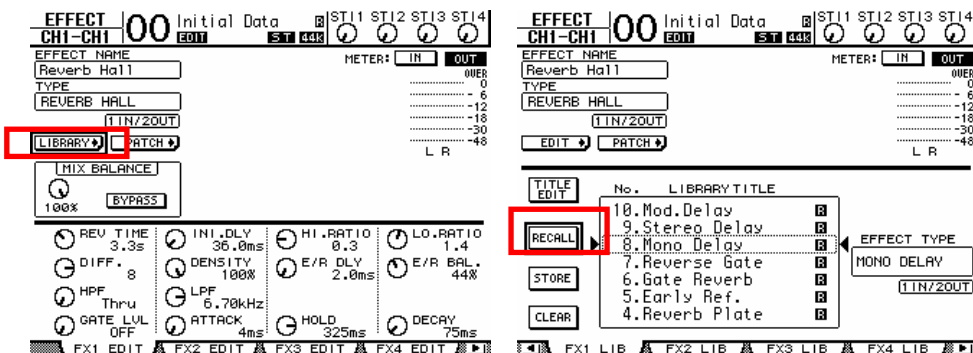
La mesa 01V96 incluye 4 unidades multiefectos. Para verlos en pantalla, basta pulsar la tecla de acceso de pantalla [EFFECTS] y luego, pulsar cualquiera de los botones [F1]-[F4] situados debajo de la pantalla.



EDITAR UN EFECTO

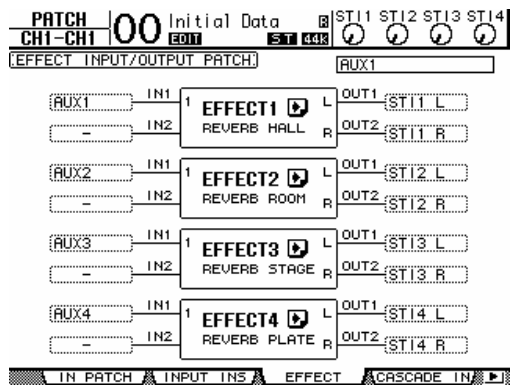
Los parámetros de efecto pueden editarse utilizando la rueda de datos y las teclas de cursor situadas en la parte derecha de la mesa.

Para modificar el tipo de efecto (por ejemplo, de reverb a retardo), pulse el conmutador EFFECTS/PLUG-INS DISPLAY para acceder a la FX LIBRARY. Luego, recorra la lista mediante la rueda de datos y pulse [ENTER] con el cursor sobre el botón RECALL situado en la parte izquierda de la pantalla.



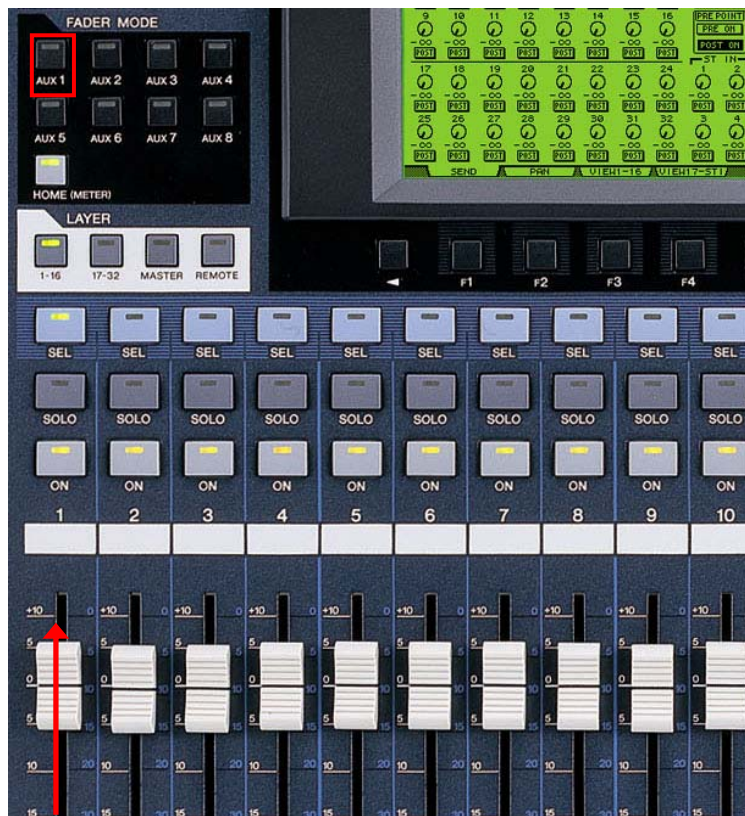
CÓMO SE UTILIZA UN EFECTO

Antes de poder utilizar un efecto adecuadamente, es preciso rutearlo. El ruteo predeterminado (de fábrica) conecta los auxiliares 1-4 a las entradas de los efectos 1-4, respectivamente. Las salidas estéreo de FX1-4 están ruteadas a los canales de entrada estéreo 1-4, respectivamente. Esto resulta cómodo pero, si es necesario, se puede modificar. Por ejemplo, un efecto puede insertarse en un solo canal utilizando la conexión INSERT OUT e IN. Para modificar el ruteo de los efectos, diríjase a la página EFFECT1-4 en el menú de visualización [PATCH].

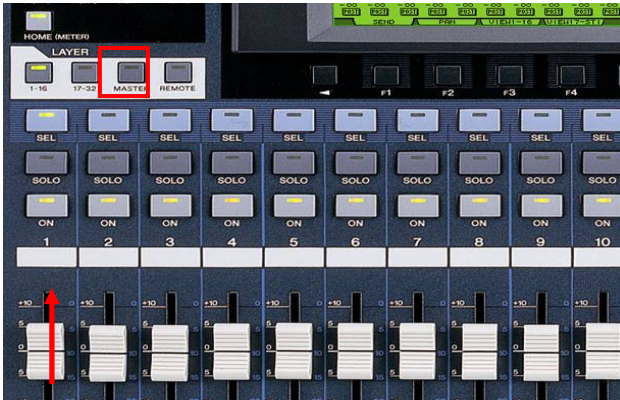


RUTEAR AUDIO A TRAVÉS DE UN EFECTO

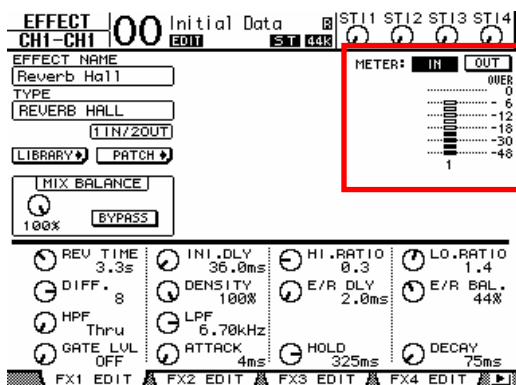
1. En primer lugar, el audio debe ser ruteado al efecto. Si se utiliza el ruteo predeterminado, active el nivel de envío de Aux 1 para el canal en cuestión: Seleccione modo fader Aux1 y suba el fader hasta alcanzar el nivel deseado.



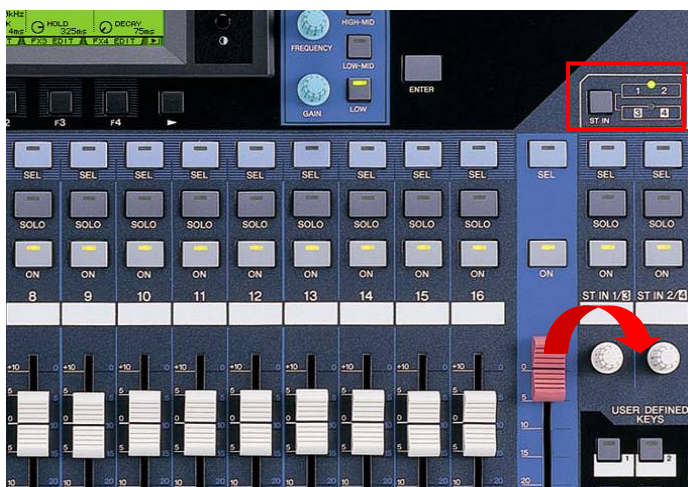
2. Compruebe que el fader maestro Aux 1 está en 0dB (posición predeterminada): Seleccione la capa maestra y, si es necesario, ajuste la posición del fader Aux1.



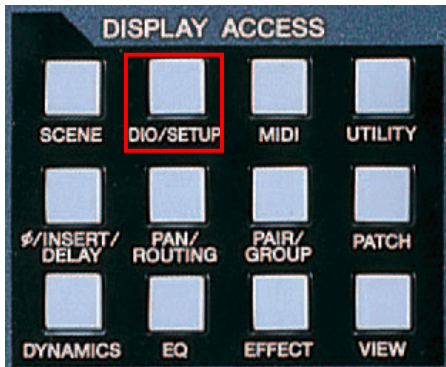
3. Ya debería contemplar la señal de audio en los vúmetros de Effect 1. Los vúmetros están situados en la esquina superior derecha de la pantalla FX EDIT.



4. Luego, suba ST IN 1 para comenzar a oír la salida del efecto en el bus estéreo: seleccione la capa superior para los canales ST IN y suba el codificador ST IN1. El nivel puede comprobarse en la esquina superior derecha de la pantalla LCD.

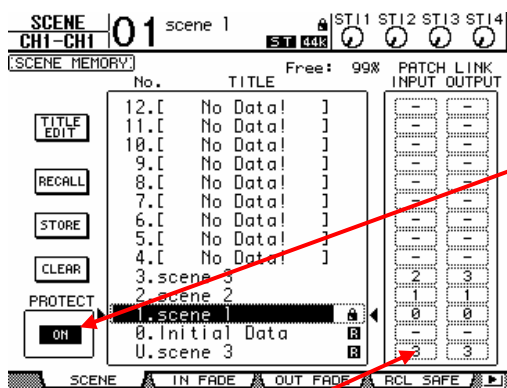


MEMORIA DE ESCENA



En la mesa 01V96 existen 99 memorias de escena. Cada escena almacena todos los parámetros de mezcla, incluyendo los datos de canales de entrada, salida y los parámetros de los efectos.

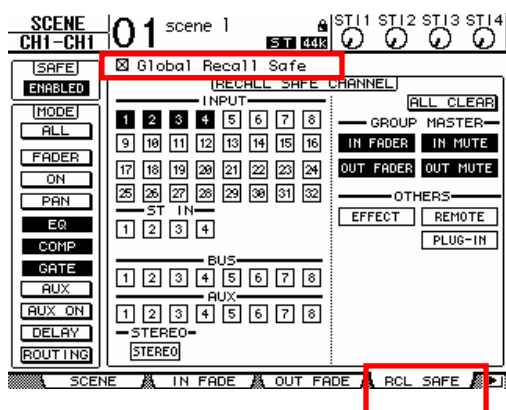
Para acceder al listado SCENE MEMORY, basta pulsar la tecla de acceso de pantalla [SCENE].



Cuando se almacena una escena se le puede asignar un nombre. Si una escena está protegida, no se podrá sobrescribir cuando se pulse [STORE]. Esto evita que se borren datos por error.

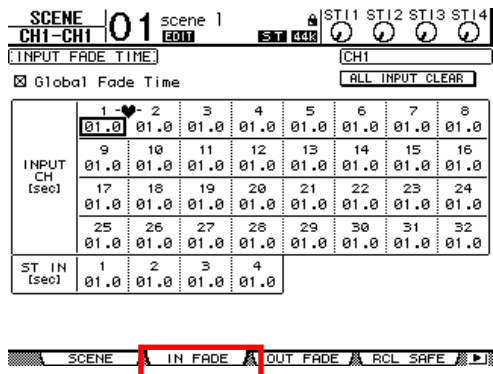
Si las escenas necesitan distintas configuraciones de conexión, la función PATCH LINK puede resultar muy útil. La información de conexión no se almacena en la escenas, sino en las librerías INPUT PATCH y OUTPUT PATCH (a las que se accede mediante la tecla de acceso de visualización [PATCH]). Posteriormente, las librerías de conexión pueden vincularse a las escenas, de tal manera que se puedan recuperar al mismo tiempo que la escena.

RECUPERACIÓN SEGURA



En esta pantalla, escoja los parámetros que no deben sobrescribirse al recuperar una escena. Cuando el cuadro Global Recall Safe está activado (en la parte superior de la pantalla), los parámetros escogidos estarán protegidos en todas las escenas. En caso contrario, estas configuraciones sólo se aplicarán a la escena en cuestión una vez que haya sido almacenada.

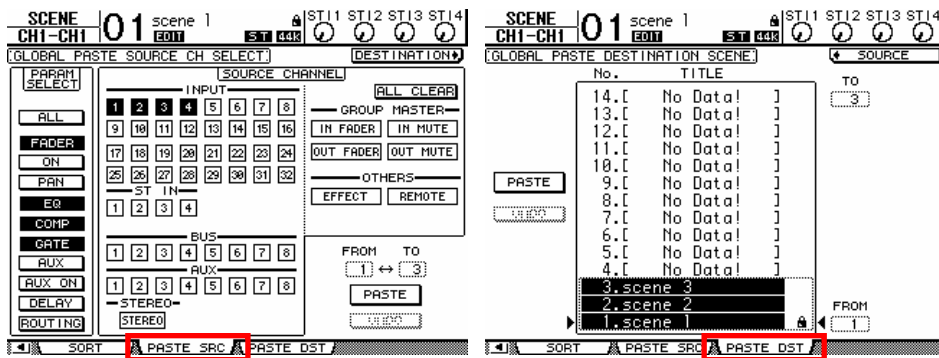
LAS ESCENA Y LOS FADERS



Habitualmente, cuando se recupera una escena, los faders se desplazan automáticamente hasta su posición almacenada. Utilizando la función Fade Time, los faders se pueden programar para que se muevan lentamente, empleando hasta 30 segundos en completar su recorrido. Si se coloca una marca de verificación en el cuadro Global Fade Time, todas las escenas tendrán el mismo Fade Time. Una vez configurado el Fade Time para un canal, haga doble clic en el botón [ENTER] para copiar el tiempo a todos los canales de entrada y salida.

COPIAR Y PEGAR ESCENAS

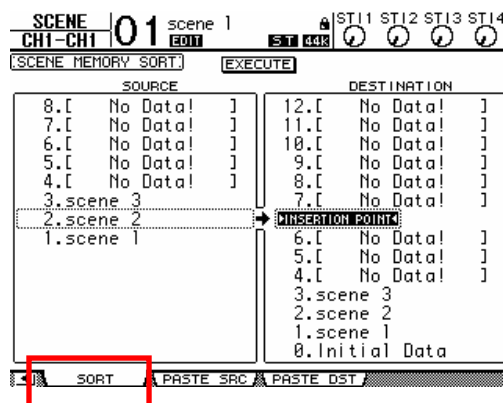
Si hay que copiar algunas configuraciones de una escena a otra se pueden utilizar las pantallas PASTE SRC y PASTE DST.



En la pantalla PASTE SRC, escoja los parámetros de los canales que deben copiarse.

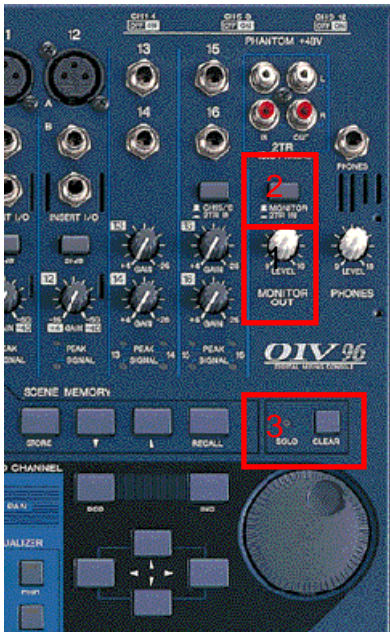
En la pantalla PASTE DST, escoja las memorias de escena que deben actualizarse. El número máximo de escenas para cada operación es de 10.

Para desplazar una escena hacia una posición diferente en la librería, utilice la pantalla SORT en el menú [SCENE]:



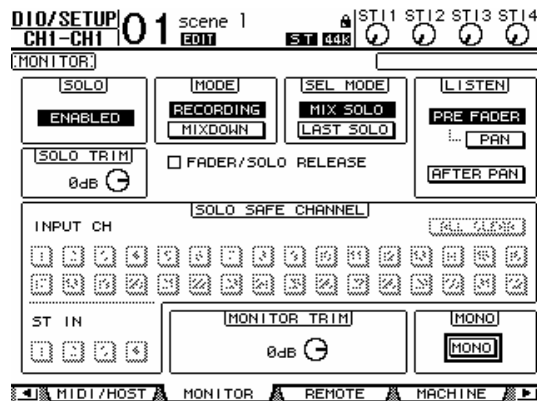
MONITOR

En esta sección de la mesa, el operador puede escoger lo que desea oír y puede controlar el nivel de escucha.



1. MONITOR LEVEL sirve para ajustar el nivel de escucha principal.
2. El botón [MONITOR/2TR IN] permite escoger lo que se va a escuchar en los monitores (y en los auriculares).
3. El botón SOLO [CLEAR] permite apagar los conmutadores SOLO para todos los canales.

En el menú [DIO/SETUP] existen diversas funciones adicionales de monitor, disponibles en la pantalla MONITOR. Es posible escoger varios modos SOLO distintos, modificar los puntos de escucha (Pre/Post Fader) y, por último, se puede cambiar el monitor a MONO:



01V96V2

Consejos y métodos abreviados

El uso de los conmutadores [SEL]

1. EMPAREJAMIENTO DE CANALES

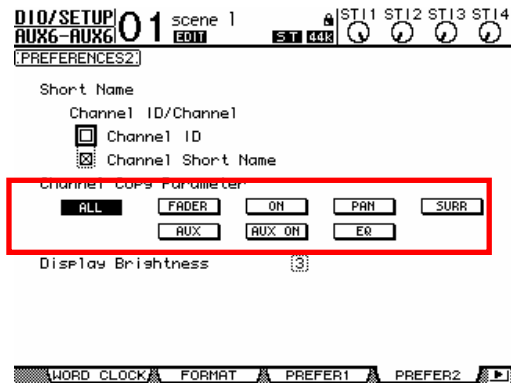
Para crear un par estéreo, mantenga pulsado [SEL] para un canal y pulse [SEL] para un canal adyacente. Esto funciona para canales de entrada y salida, siempre que el lado izquierdo sea un número impar y el lado derecho un número par. El canal para el que se pulsó el botón [SEL] en primer término es el canal maestro del par. Sus configuraciones se copian en el otro canal (exceptuando el caso del panorámico y el ruteo de buses). Si se repite esta acción, el par estéreo se rompe y los canales vuelven a ser mono.

2. COPIAR UN CANAL

Seleccione el canal fuente con el botón [SEL] y luego pulse el botón [CHANNEL COPY] (debe asignarse a una tecla definida por el usuario o USER DEFINED KEY). Luego, pulse el botón [SEL] del canal de destino y haga clic en [PASTE] (que también se puede asignar a una tecla definida por el usuario).

NOTA

Los parámetros que se copian se escogen en la página PREFER 2 del menú [DIO/SETUP].



Otros métodos abreviados

1. Ganancia de EQ a 0dB

Para reinicializar la ganancia de una banda de ecualización a 0dB, pulse y mantenga pulsado el botón de selección de banda en cuestión (en SELECTED CHANNEL) durante un segundo.

2. Reinicializar EQ

Para lograr que la totalidad de la ecualización paramétrica de un canal recupere sus valores predeterminados, pulse los botones de selección de banda [LOW] y [HIGH] al mismo tiempo.

3. Cómo copiar una mezcla estéreo a un AUX

Pulse y mantenga pulsado el botón LAYER [1-16] o [17-32], luego pulse el botón FADER MODE [AUX1]-[AUX8], y haga clic en YES en el cuadro de confirmación que aparece en la pantalla LCD. Así, se copian los niveles de los faders a los envíos AUX seleccionados. (Asegúrese de que los envíos Aux están todos en formato PRE haciendo clic en el botón GLOBAL PRE de la página SEND1-32 del menú AUX DISPLAY)

NOTA

Para copiar toda la mezcla a los envíos auxiliares, repita el mismo procedimiento para cada capa de faders, ya que sólo se copia una capa por vez.

CONSEJO

Esto resulta útil para hacer una mezcla rápida de auriculares en una sesión de grabación o, tocando en directo, sirve para hacer una mezcla rápida de monitores enviada a un músico invitado.

4. Copia de ESCENA DE TIEMPO DE FADE

Para asignar el mismo tiempo de fade a todos los canales, introduzca el FADE TIME requerido para un canal y luego haga doble clic en [ENTER] para copiar el tiempo al resto de los canales de entrada o salida.

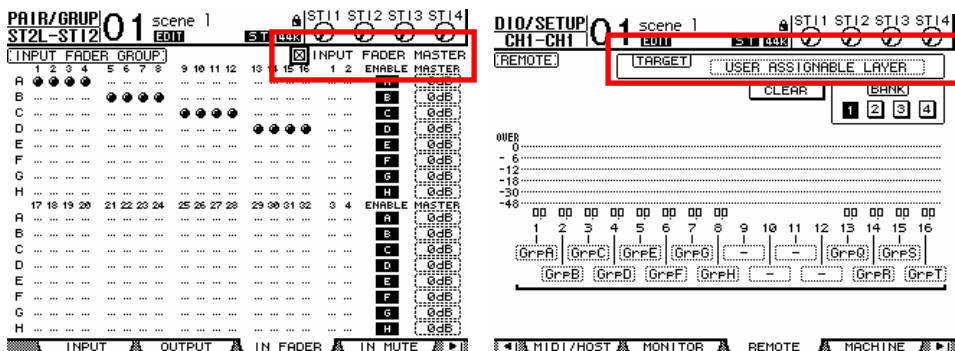
5. Copiar el tiempo de retardo

Para asignar el mismo tiempo de retardo a todos los canales, introduzca el DELAY TIME requerido para un canal y luego, haga doble clic en [ENTER] para copiar el tiempo al resto de los canales de entrada o salida.

Otros consejos

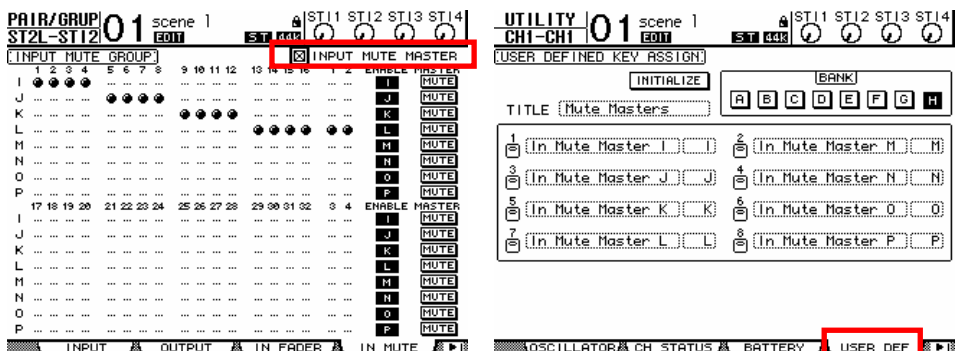
1. FADERS DCA/VCA

Para utilizar faders maestros estilo DCA (o VCA analógicos), coloque una marca de verificación en el cuadro INPUT FADER MASTER junto a la parte superior de la página IN FADER GROUP. Luego, seleccione [REMOTE FADER LAYER] y elija USER ASSIGNABLE LAYER como TARGET. Una vez hecho esto, todos los GROUP MASTER FADERS pueden seleccionarse para que aparezcan en la REMOTE FADER LAYER junto con el resto de los canales escogidos por el usuario.



2. Conmutadores MUTEO MAESTRO

Las USER DEFINED KEY pueden programarse para controlar los botones MUTE GROUP MASTER. Pero antes, hay que colocar una marca de verificación en los cuadros INPUT MUTE MASTER y OUTPUT MUTE MASTER en el menú MUTE GROUP. Así, los grupos de muteo funcionarán de forma similar a los de una mesa analógica estándar: cada botón ON de canal es independiente, mientras que los botones de muteo maestro sirven para enmudecer todos los canales asignados, haciendo que sus botones [ON] parpadeen.



3. Actualización automática de MEMORIA DE ESCENA

En la página PREFER1 del menú [DIO/SETUP] se encuentra la opción de actualización automática de memoria de escena (Scene MEM Auto Update). Cuando esta función está activada, las últimas configuraciones de mezcla se memorizan justo antes de que se recupere la siguiente escena. Luego, cuando se llama a una escena previa, sus últimas configuraciones se recuperan en primer lugar. Para acceder a las configuraciones originales de la escena, pulse RECALL. Por tanto, se almacenan dos memorias de la escena: las configuraciones originales y las últimas configuraciones.

4. Regreso a la escena en uso

Cuando se recorre el listado SCENE MEMORY, es posible que olvide cuál es la escena en uso. Para recuperar el número de la escena en uso, pulse los botones SCENE UP y DOWN de forma simultánea.

5. TECLAS DEFINIDAS POR EL USUARIO

Además de los usos predeterminados de las teclas, he aquí otras sugerencias:
Scene +1 Recall: para recuperar la escena anterior o la siguiente.
OSC ON/OFF: para controlar el oscilador interno.
Studio Manager abre y cierra varias ventanas en el programa editor de la 01V96 en un Mac o en un PC.
Display Back para examinar pantallas visualizadas anteriormente.

6. Inicializar memorias

Para borrar todas las memorias de la mesa y regresar a la configuración inicial, en primer lugar deberá apagar la mesa. Luego, vuelva a activarla mientras mantiene pulsado el conmutador SCENE [STORE]. Para inicializar todas las librerías y recuperar las configuraciones predeterminadas, escoja INITIALIZE.

**Compruebe las últimas actualizaciones en
www.yamahaproaudio.com**