

01V96i Editor

Manual de instrucciones

Avisos especiales

- El software y este manual de instrucciones están protegidos por derechos de copyright exclusivos de Yamaha Corporation.
- La copia del software o la reproducción total o parcial de este manual sin la autorización escrita del fabricante está expresamente prohibida.
- Queda terminante prohibida la copia de datos de secuencias musicales disponibles comercialmente o de archivos de audio digital, excepto para uso personal.
- Yamaha no asume responsabilidad alguna ni ofrece garantía alguna en relación con el uso del software y de la documentación, y no puede ser declarada responsable de los resultados de la utilización de este manual ni del software.
- Las ilustraciones de las pantallas de este manual tienen fines meramente instructivos y pueden diferir ligeramente de las pantallas que aparecen en su equipo.
- Las futuras actualizaciones de la aplicación y del software del sistema, y cualquier cambio en las especificaciones y funciones, se anunciarán independientemente.
- Los nombres de empresas y de productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o registradas de sus respectivas compañías.

Sitio global de Yamaha Pro Audio

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

Contenido

Primeros pasos	2
Descripción general de 01V96i Editor	2
Configuración de 01V96i Editor	2
Sincronización de 01V96i Editor	4
Función Offline Edit	4
Trabajo con sesiones	4
Función Undo (Deshacer)/Redo (Rehacer)	5
Otras funciones	6
Utilización de las ventanas de 01V96i Editor	7
Ventana Master (Principal)	7
Ventanas de capas	8
Ventana Selected Channel	14
Ventana Library (Biblioteca)	21
Ventana Patch Editor	23
Ventana Surround Editor	28
Ventana Effect Editor	29
Ventana Meter	31
Métodos abreviados	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.

Descripción de los menús y los botones

En el caso de que los nombres de los menús y los botones en un sistema Windows no coincidan con los del Macintosh, en este manual utilizaremos los nombres de menús y botones de Windows con los de Macintosh entre paréntesis.

Descripción general de 01V96i Editor

01V96i Editor le permite controlar de forma remota la consola de mezclas Yamaha 01V96i y guardar los ajustes de los parámetros en un ordenador. Para utilizar 01V96i Editor, debe realizar primero las siguientes operaciones:

- 1 **Iniciar y configurar Studio Manager.**
- 2 **Iniciar y configurar 01V96i Editor.**
- 3 **Sincronizar 01V96i Editor con la consola 01V96i (consultar página 4).**

Para obtener más información sobre el uso de Studio Manager, consulte el manual de instrucciones de Studio Manager.

Configuración de 01V96i Editor

Debe configurar los siguientes ajustes para cada editor abierto.

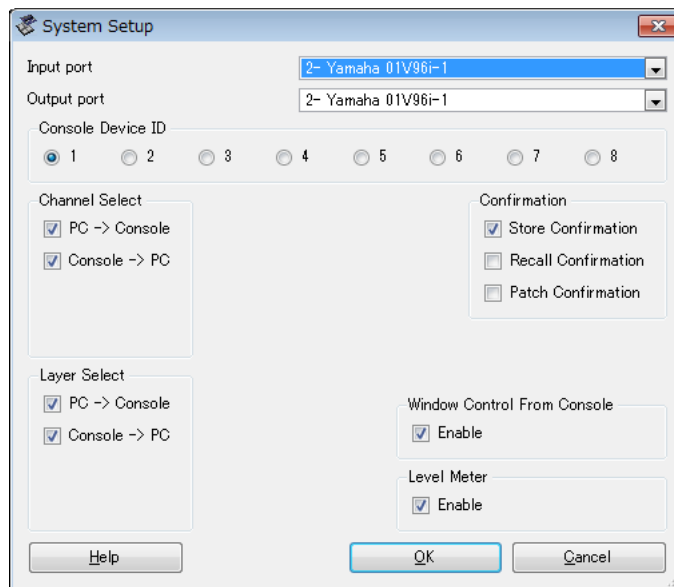
Nota:

- Especifique los puertos MIDI en la ventana Setup de Studio Manager antes de realizar los siguientes ajustes.
- Para abrir cada Editor, haga doble clic en el icono de la consola o del dispositivo que desee editar.

■ Configuración del sistema

Para abrir la ventana System Setup, elija [System Setup] en el menú [File] (Archivo).

Asegúrese de especificar los puertos de entrada y de salida.



Input port (Puerto de entrada)/Output port (Puerto de salida): De los puertos especificados en Studio Manager, seleccione aquéllos que utilizará el editor para comunicarse con la consola 01V96i.

Console Device ID (ID del dispositivo de la consola): Con 01V96i Editor puede controlar hasta ocho consolas 01V96i, cada una con su propio ID exclusivo. Seleccione el ID de la consola que desee controlar.

Channel Select (Selección de canal): Estas opciones determinan si la selección de canal está vinculada o no. Si la opción PC->Console está activada, al seleccionar un canal en 01V96i Editor se selecciona el mismo canal en la consola. Si la opción Console->PC está activada, al seleccionar un canal en la consola se selecciona el mismo canal en 01V96i Editor.

Confirmation (Confirmación): Estas opciones determinan si aparece o no un cuadro de diálogo de confirmación al almacenar, recuperar o aplicar parches.

Layer Select (Selección de capa): Estas opciones determinan si la selección de capa está vinculada o no. Si la opción PC->Console está activada, al seleccionar una capa en 01V96i Editor se selecciona la misma capa en la consola. Si la opción Console->PC está activada, al seleccionar una capa en la consola se selecciona la misma capa en 01V96i Editor.

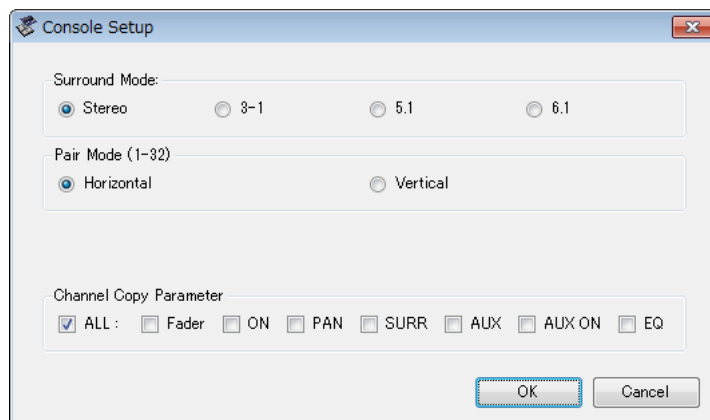
Window Control from Console (Control de ventanas desde la consola):

Esta opción determina si al utilizar las USER DEFINED KEYS (Teclas definidas por el usuario) de la consola es posible abrir y cerrar de forma remota las ventanas de 01V96i Editor.

Level Meter (Medidor de nivel): Esta opción determina si están activados los medidores de nivel en 01V96i Editor.

■ Configuración de la consola

Para abrir la ventana Console Setup (configuración de la consola), elija [Console Setup] en el menú [File] (Archivo).



Surround Mode (Modo Surround): Seleccione un modo Surround de STEREO, 3-1, 5.1 y 6.1.

Pair Mode (Modo par): Estas opciones determina si el par de faders es Horizontal o Vertical.

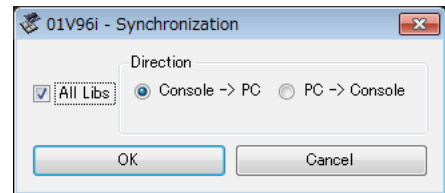
Channel Copy Parameter (Parámetro de copia del canal): Seleccione los parámetros deseados para copiar de un canal a otro.

Sincronización de 01V96i Editor

Cuando se inicia 01V96i Editor, los valores de los parámetros de la consola y de 01V96i Editor podrán ser diferentes. Por tanto, en primer lugar debe hacer coincidir los valores de los parámetros de la consola con los de 01V96i Editor. Esta operación se denomina “sincronización”. Siga los pasos detallados a continuación para sincronizar 01V96i Editor.

- 1 **Seleccione [Synchronize] y, a continuación, [Total Recall...].**

Aparece la siguiente ventana.



- 2 **Seleccione si desea transferir los ajustes a 01V96i Editor o viceversa.**

En este momento, la opción All Libs (Todas las bibliotecas) determina si se sincronizan los datos de las escenas y bibliotecas.

PC -> Console: Transfiere los valores actuales de los parámetros de 01V96i Editor a la consola.

Console -> PC: Transfiere los valores actuales de los parámetros de la consola a 01V96i Editor.

- 3 **Haga clic en [OK].**



No utilice la mesa mientras la sincronización esté en curso.

Nota: Si utiliza la función “Total Recall” (Recuperación total) de Studio Manager, todos los editores seleccionados en Studio Manager se sincronizarán con los dispositivos correspondientes.

Función Offline Edit

Si no desea sincronizar la consola con 01V96i Editor, seleccione [Offline Edit] (edición fuera de línea) en el menú [Synchronization]. Para aplicar las ediciones fuera de línea a la consola, seleccione [Re-Synchronize] (resincronizar) en [Synchronization] (sincronización) con la opción PC ->Console para sincronizar la consola con 01V96i Editor.

La función de edición fuera de línea también se activa cuando se hace clic en el botón [ONLINE]/[OFFLINE] (En línea/Fuera de línea) de la ventana Master.

Nota: Algunos parámetros de efectos de la mesa cambian sus valores mostrados, según la frecuencia de muestreo. Si cambia 01V96i Editor de OFFLINE (fuera de línea) a ONLINE (en línea), los valores de parámetro mostrados podrán cambiar porque 01V96i Editor carga la frecuencia de muestreo de la consola y actualiza la pantalla.

Trabajo con sesiones

En 01V96i Editor, todos los ajustes de mezcla de la consola, incluidos los datos de escenas y de bibliotecas, se denominan sesiones. En la siguiente tabla se describe cómo gestionar las sesiones.

Crear una sesión nueva	Elija [New Session] (Nueva sesión) en el menú [File].
Abrir una sesión guardada previamente	Elija [Open Session] (Abrir sesión) en el menú [File].
Guardar la sesión actual	Elija [Save Session] (Guardar sesión) en el menú [File].
Guardar la sesión actual con un nombre nuevo	Elija [Save Session] (Guardar sesión como) en el menú [File].

Nota: Para guardar los ajustes de una tarjeta Y56K opcional en una sesión, antes debe resincronizar 01V96i Editor seleccionando la opción Console->PC.

Si guarda una sesión de un Editor, sólo se guardarán en un archivo los ajustes de ese Editor. Los ajustes del Editor se guardan en formato Studio Manager V2 (extensión “.YSE”) o en un formato compatible con versiones anteriores de Studio Manager (extensión “.01X”). Tenga en cuenta que las versiones anteriores de Studio Manager no se pueden abrir en una sesión guardada con formato “.YSE”.

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

Función Undo (Deshacer)/Redo (Rehacer)

En 01V96i Editor puede cancelar la última operación realizada (Undo) y cancelar asimismo la cancelación de la última operación realizada (Redo). Si realiza una operación Undo dos veces seguidas, podrá cancelar las dos últimas operaciones realizadas. Si realiza una operación Undo tres veces seguidas, podrá cancelar las tres últimas operaciones realizadas. De esta manera podrá cancelar varias operaciones recientes. En la tabla siguiente se describe cómo utilizar la función Undo/Redo.

Deshacer	Elija [Undo] en el menú [Edit] (Editar).
Rehacer	Elija [Redo] en el menú [Edit].

No obstante, tenga presente que después de realizar una de las operaciones siguientes no podrá deshacer o rehacer ninguna operación anterior:

- Operaciones en la mesa
- Cerrar Studio Manager
- Cambio de Surround mode (Stereo/3-1/5.1/6.1)
- Cambio de Pair mode (Horizontal/vertical)
- Sincronización de la consola con 01V96i Editor
- Crear una sesión nueva
- Guardar una sesión
- Copiar y pegar un canal
- Crear o cancelar un par de canales
- Guardar o recuperar una escena o biblioteca
- Encendido y apagado del botón GATE: [LINK] en la ventana Selected Channel
- Encendido y apagado del botón: [LINK] en la ventana Selected Channel
- Encendido y apagado del botón [LINK] en la ventana Surround Editor
- Cambio de Aux Send mode (Fixed/variable) en la consola
- Cambio de la frecuencia de muestreo (controlada en el dispositivo)
- Cambio del ajuste User Assignable Layer (nivel asignado por el usuario) (controlado en el dispositivo)

Nota: Las siguientes operaciones no se pueden deshacer ni rehacer:

- Ediciones en la ventana Setup (Configuración)
- Sincronización
- Abrir y cerrar las ventanas
- Cambiar el tamaño de las ventanas

Nota: En la ventana Library sólo se puede deshacer o rehacer la operación más reciente. No se pueden cancelar las operaciones anteriores.

Otras funciones

■ Función Copy & Paste (copiar y pegar)

Puede copiar y pegar los parámetros de canal.

En la ventana Console Setup ([página 3](#)), también puede especificar los parámetros que van a copiar.

En la tabla siguiente se describe cómo utilizar la función Copy & Paste.

Copiar un canal	Haga clic con el botón derecho (<control>+clic) en un canal de origen de copia y, a continuación, haga clic en [Copy].
Pegar un canal	Haga clic con el botón derecho (<control>+clic) en un canal de destino de la copia y, a continuación, haga clic en [Paste].

■ Restablecimiento del valor predeterminado (Ctrl (⌘) + clic)

Lleve el cursor a un control o a un valor de parámetro, mantenga pulsada la tecla <Ctrl> y (⌘) haga clic con el botón del ratón para restablecer el valor predeterminado (p. ej., para restablecer un deslizador Input Channel (Canal de entrada) a -∞, o para restablecer un ajuste de panorámica a Center (Centro)).

■ Ctrl (⌘) + Mayús + clic

Lleve el cursor a un deslizador o un control AUX Send (Envío auxiliar), mantenga pulsada las tecla <Ctrl> ([⌘]) y <Mayús> y haga clic con el botón del ratón para restablecer el valor al nivel nominal.

Utilización de las ventanas de 01V96i Editor

Ventana Master (Principal)



La ventana Master (Principal) le permite cambiar entre capas y controlar las señales de salida estéreo. Para abrir esta ventana, elija [Master] (Principal) en el menú [Windows] (Ventanas).

1 Botón [ONLINE] (En línea)/[OFFLINE] (Fuera de línea)

Al hacer clic repetidamente en este botón cambia el estado entre en línea y fuera de línea.

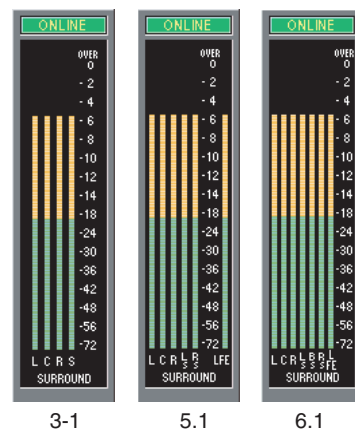
Nota: Si 01V96i Editor no está conectado a la unidad 01V96i o no se está comunicando con la misma, al hacer clic en este botón el estado de la unidad no cambiará entre en línea y fuera de línea.

ONLINE Este indicador aparece cuando 01V96i Editor está conectado correctamente a la unidad 01V96i. Si la conexión es correcta, los parámetros de 01V96i Editor funcionarán al unísono con los de la unidad 01V96i.

OFFLINE Este indicador aparece cuando 01V96i Editor no está conectado o no se está comunicando con la unidad 01V96i, o cuando se selecciona Offline Edit (Edición fuera de línea). Si la conexión no se completa, los parámetros de 01V96i Editor no funcionarán al unísono con los de la unidad 01V96i.

2 Medidores

Estos medidores muestran el nivel de salida de la salida estéreo cuando el modo surround está configurado en "STEREO", o las salidas de bus empleadas para el procesamiento del sonido surround cuando el modo Surround está ajustado en 3-1, 5.1 o 6.1. Los medidores de los modos Surround 3-1, 5.1 y 6.1 aparecen a la derecha.



3 Botones LAYER

Estos botones se utilizan para seleccionar las capas.

4 PAN CONTROL (control de canciones)

Estos botones se utilizan para seleccionar "STEREO" (modo de pantalla estéreo) o "SURR" (modo de pantalla surround). El control de panoramización en los canales de entrada es un control giratorio cuando se selecciona "STEREO" y un punto en un gráfico cuando se selecciona "SURR". Si el modo Surround se ajusta en Stereo, el botón [SURR] se desactivará.

5 Pantalla de número de escena

Esta pantalla indica el número de la escena recuperada en ese momento.

6 Botón [SELECT] (Seleccionar)

Este botón se utiliza para seleccionar la salida estéreo.

7 Botón [ON]

Este botón activa o desactiva la salida estéreo. Aparece de color naranja cuando la salida estéreo está activada.

8 Deslizador principal

Es el deslizador de la salida estéreo.

9 Indicador de valor del deslizador

Este indicador muestra la posición del deslizador en decibelios (dB).

Ventanas de capas

La ventana Layer (Capa) muestra 16 bandas de canal. Puede seleccionar una capa mediante los botones LAYER de la ventana Master. Para abrir esta ventana, elija [Layer] (Capa) en el menú [Windows] (Ventanas).

Nota:

- De forma selectiva, puede activar o desactivar algunas bandas de canal por medio del menú [View] (Ver).
- Puede abrir varias ventanas Layer eligiendo el menú [Windows] -> [Layer] -> [Additional View] (Vista adicional). Los títulos de estas ventanas indicarán [Locked] (Bloqueado). Las ventanas que aparezcan como [Locked] no reflejarán los cambios en las capas efectuados en la consola o en la ventana Master. Para que las ventanas Layer reflejen los cambios, haga clic con el botón derecho en cada ventana (Macintosh: <control> + clic) y seleccione después la capa deseada con los botones LAYER.

■ Canales de entrada



La selección del botón 1-16 o 17-32 en la ventana Master muestra las bandas de canales de entrada correspondientes.

1 Parámetro SOURCE (Origen)

Este parámetro se usa para seleccionar un origen de entrada. Para seleccionarlo, haga clic en el parámetro y elija uno en la lista que aparece.

2 Botones Routing (Direccionamiento)

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

3 Botón [STEREO] (Estéreo)

Este botón se utiliza para direccionar la señal del canal de entrada a la salida estéreo.

4 Botón [DIRECT] (Direccionar)

Este botón activa y desactiva el direccionamiento del canal de entrada a su salida directa.

5 Parámetro de salida directa

Este parámetro se utiliza para seleccionar el destino de salida directa. Para seleccionar un destino, haga clic en el parámetro y elija en la lista que aparece.

6 Botón [PHASE] (Fase)

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

7 Botón [INSERT] (Insertar)

Este botón se utilizar para activar y desactivar la inserción del canal de entrada.

8 Botón [GATE] (Puerta)

Este botón se utilizar para activar y desactivar la puerta del canal de entrada.

9 Indicadores de puerta abierta/cerrada

Estos indicadores muestran si la puerta está abierta (verde) o cerrada (rojo).

10 Umbral de entrada

Muestra el umbral de entrada que puede definirse arrastrando.

11 Botón [COMP] (Compresor)

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

12 Curva del compresor

Esta pantalla muestra la curva del compresor.

13 Botón [EQ] (Ecuador)

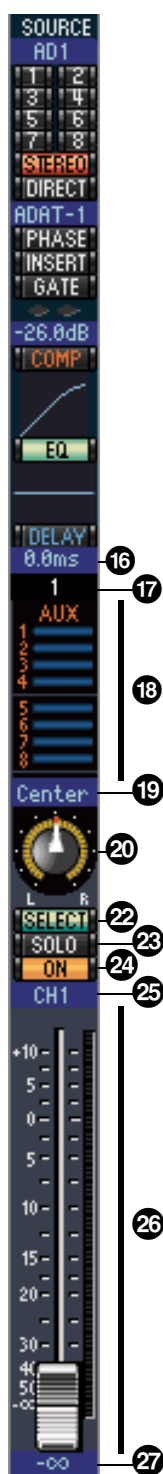
Este botón se utilizar para activar y desactivar el ecualizador del canal de entrada.

14 Curva del ecualizador

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

15 Botón [DELAY] (Retardo)

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



16 Parámetro Delay (Retardo)

Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo de la función Retardo. Los tiempos se pueden ajustar arrastrando.

17 Número de canal

Es el número del canal. Haga doble clic en este número para abrir la ventana Selected Channel (Canal seleccionado).

18 Sección AUX

Estos controles se utilizan para ajustar los niveles de los envíos aux. Para establecer un nivel de envío aux., arrastre su barra o haga clic en un punto de la misma. Para activar o desactivar un envío aux., haga clic en su número.

En la tabla siguiente se muestra cómo aparecen los controles de envío aux. en función de los ajustes Aux Send On/Off (Activar/desactivar envío aux.) y Pre/Post. Los envíos aux. se pueden definir en pre-deslizador o pos-deslizador en la ventana Selected Channel (consulte la “Sección AUX SEND” en la página 15).



Estado de envío aux.	Aspecto
Activado o desactivado pero sin nivel ajustado	Barra azul oscuro
Desactivado, pre-deslizador	Contorno de barra en verde que muestra el nivel
Activado, pre-deslizador	Barra en verde que muestra el nivel
Desactivado, pos-deslizador	Contorno de barra en naranja que muestra el nivel
Activado, pos-deslizador	Barra en naranja que muestra el nivel

19 Pantalla Pan/Aux Send (Panorámica/envío aux.)

Esta pantalla muestra la posición del efecto panorámico surround o estéreo, o mientras se ajusta un envío aux., el nivel en dB.

20 Control PAN

Este control se utiliza para ajustar la posición del efecto panorámico surround o estéreo del canal de entrada. Cuando PAN CONTROL en la ventana Master está configurado como “STEREO”, el control aparece como un mando giratorio, y cuando está configurado como “SURR”, aparece como un punto en una gráfica panorámica. La posición del efecto panorámico surround puede ajustarse arrastrando el punto.

21 Control LFE

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



22 Botón [SELECT]

Este botón se utiliza para seleccionar el canal de entrada.

23 Botón [SOLO]

Este botón hace un solo del canal de entrada. Aparece de color naranja mientras se hace el solo del canal.

24 Botón [ON] (Activar)

Este botón activa o desactiva el canal de entrada. Aparece de color naranja mientras el canal está activado.

25 Nombre abreviado de canal

Es el nombre abreviado del canal. Para editar el nombre, haga clic en él y escriba.

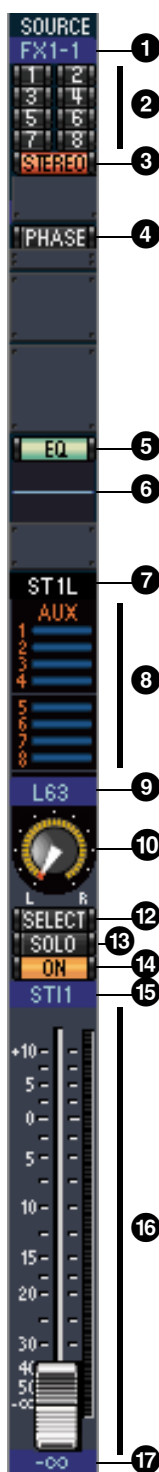
26 Deslizador de canal y medidor de canal

Es el deslizador del canal de entrada. El medidor de canal situado a la derecha del deslizador muestra el nivel de la señal del canal de entrada.

27 Indicador de valor del deslizador

Este indicador muestra la posición del deslizador en decibelios (dB).

■ Canal de entrada estéreo



1 Parámetro SOURCE

Este parámetro se usa para seleccionar un origen de entrada. Para seleccionarlo, haga clic en el parámetro y elija uno en la lista que aparece.

2 Botones Routing (Direccionamiento)

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

3 STEREO, botón

Este botón se utiliza para direccionar la señal del canal de entrada a la salida estéreo.

4 Botón PHASE

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

5 Botón EQ

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

6 Curva del ecualizador

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

7 Número de canal

Es el número del canal. Al hacer doble clic en él se abrirá la ventana Selected Channel (Canal seleccionado).

8 Sección AUX (Auxiliar)

Estos controles se utilizan para ajustar los niveles de los envíos aux. Para establecer un nivel de envío aux., arrastre su barra o haga clic en un punto de la misma. Para activar o desactivar un envío aux., haga clic en su número.

En la tabla siguiente se muestra cómo aparecen los controles de envío aux. en función de los ajustes Aux Send On/Off (Activar/desactivar envío aux.) y Pre/Post. Los envíos aux. se pueden definir en pre-deslizador o pos-deslizador en la ventana Selected Channel (consulte la "Sección AUX SEND" en la página 15).



Estado de envío aux.	Aspecto
Activado o desactivado pero sin nivel ajustado	Barra azul oscuro
Desactivado, pre-deslizador	Contorno de barra en verde que muestra el nivel
Activado, pre-deslizador	Barra en verde que muestra el nivel
Desactivado, pos-deslizador	Contorno de barra en naranja que muestra el nivel
Activado, pos-deslizador	Barra en naranja que muestra el nivel

9 Pan/Aux Send, pantalla

Esta pantalla muestra la posición del efecto panorámico surround o estéreo, o mientras se ajusta un envío aux., el nivel en dB.

10 Control PAN (Panorámica)

Este control se utiliza para ajustar la posición del efecto panorámico surround o estéreo del canal de entrada. Cuando PAN CONTROL en la sección Master está configurado como "STEREO", el control aparece como un mando giratorio, y cuando está configurado como "SURR", aparece como un punto en una gráfica panorámica. La posición del efecto panorámico surround puede ajustarse arrastrando el punto.

11 Control LFE

Cuando se selecciona el modo surround 5.1 o 6.1, este control se utiliza para ajustar el nivel del canal LFE surround. Aparece cuando PAN CONTROL de la sección Master se ajusta en "SURR". Para ajustar el nivel LFE, arrastre el extremo de su barra o haga clic en un punto a lo largo de la barra.



12 Botón SELECT

Este botón cambia entre L (izquierda) y R (derecha) de un canal de entrada estéreo.

13 Botón SOLO

Este botón hace un solo del canal de entrada. Aparece de color naranja mientras se hace el solo del canal.

14 Botón ON (Activar)

Este botón activa o desactiva el canal de entrada. Aparece de color naranja mientras el canal está activado.

15 Nombre abreviado de canal

Es el nombre abreviado del canal. Para editar el nombre, haga clic en él y escriba.

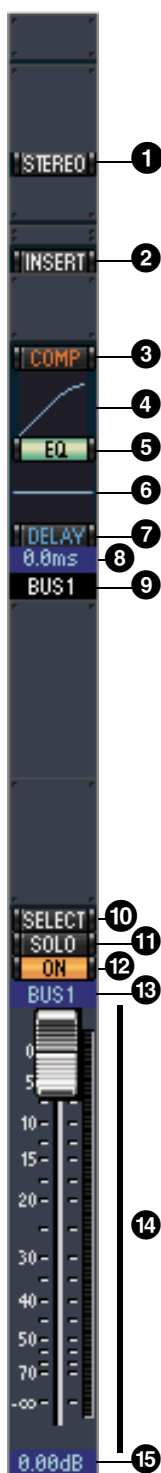
16 Deslizador de canal y medidor de canal

Es el deslizador del canal de entrada. El medidor situado a la derecha del deslizador muestra el nivel de la señal.

17 Valor del deslizador

Indica el valor en dB del deslizador.

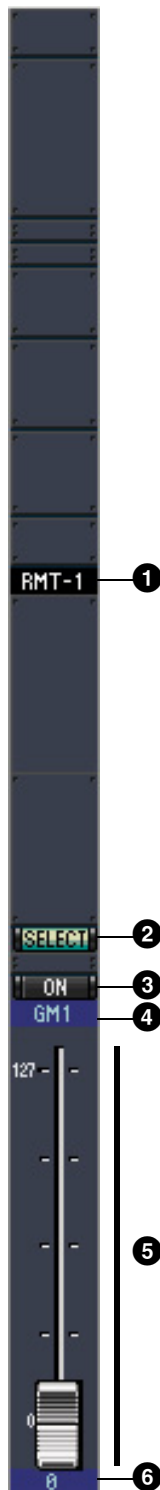
■ Canales de salida



Cuando se selecciona el botón Master LAYER en la ventana Master, se muestran los canales de salida de bus y envío aux. El canal de envío aux. aparece igual que los canales de salida de bus salvo que estos últimos tienen un botón [STEREO].

- 1 Botón [STEREO] (solo Salida de bus)**
Este botón se utiliza para direccionar la salida de bus a la salida estéreo.
- 2 Botón [INSERT] (Insertar)**
Este botón se utiliza para activar y desactivar la inserción de las salidas de bus.
- 3 Botón [COMP] (Compresor)**
Este botón se utiliza para activar y desactivar el compresor de las salidas de bus.
- 4 Curva del compresor**
Esta pantalla muestra la curva del compresor.
- 5 Botón [EQ]**
Este botón se utiliza para activar y desactivar el ecualizador de las salidas de bus.
- 6 Curva del ecualizador**
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 de retardo de las salidas de bus.
- 8 Parámetro de retardo**
Este parámetro se usa para ajustar el tiempo de retardo de la función Retardo. Los tiempos se pueden ajustar arrastrando.
- 9 Número de canal**
Es el número del canal. Haga doble clic en este número para abrir la ventana Selected Channel (Canal seleccionado).
- 10 Botón [SELECT]**
Este botón se utiliza para seleccionar la salida de bus.
- 11 Botón [SOLO]**
Este botón hace un solo con la salida de bus. Aparece de color naranja mientras se hace el solo de la salida de bus.
- 12 Botón [ON]**
Este botón activa o desactiva la salida de bus. Aparece de color naranja cuando la salida de bus está activada.
- 13 Nombre abreviado de canal**
Es el nombre abreviado del canal. Para editar el nombre, haga clic en él y escriba.
- 14 Deslizador de canal y medidor de canal**
Es el deslizador de la salida de bus. El medidor situado a la derecha del deslizador muestra el nivel de la señal de salida de bus.
- 15 Indicador de valor del deslizador**
Este indicador muestra la posición del deslizador en decibelios (dB).

■ Canales remotos



Cuando se selecciona el botón REMOTE LAYER (Capa remota) en la ventana Master, se muestran los canales remotos.

1 Número de canal

Es el número del canal. Haga doble clic en este número para abrir la ventana Selected Channel (Canal seleccionado).

2 Botón [SELECT] (seleccionar)

Este botón se utiliza para seleccionar el canal remoto.

3 Botón [ON]

Este botón activa o desactiva el canal remoto. Aparece de color naranja mientras el canal está activado.

Nota: Si el ajuste de destino remoto en el 01V96i se establece en User Defined (Definido por el usuario), puede usar los botones [ON] y los deslizadores de canal para controlar las funciones especificadas en la página Remote (Remoto).

4 Nombre de destino remoto

Este nombre indica el destino remoto asignado en el 01V96i.

5 Deslizador de canal

Es el deslizador de la salida de bus.

Nota: Si el ajuste de destino remoto en el 01V96i se establece en User Defined (Definido por el usuario), puede usar los botones [ON] y los deslizadores de canal para controlar las funciones especificadas en la página Remote (Remoto).

6 Indicador de valor del deslizador

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

Si el destino remoto se ajusta en User Assignable Layer (Nivel asignado por el usuario):

En este caso se muestran los canales asignados. Para obtener más información, consulte “Canales de entrada” en la [página 8](#) y “Canales de salida” en la [página 12](#). Si el deslizador principal de grupo está asignado, solo se muestran los botones [SOLO] y [ON], y los deslizadores de canal.

Ventana Selected Channel

En esta ventana se puede realizar la edición detallada del canal seleccionado actualmente. Para abrir la ventana Selected Channel, elija [Selected Channel] (Canal seleccionado) en el menú [Windows] (Ventanas).

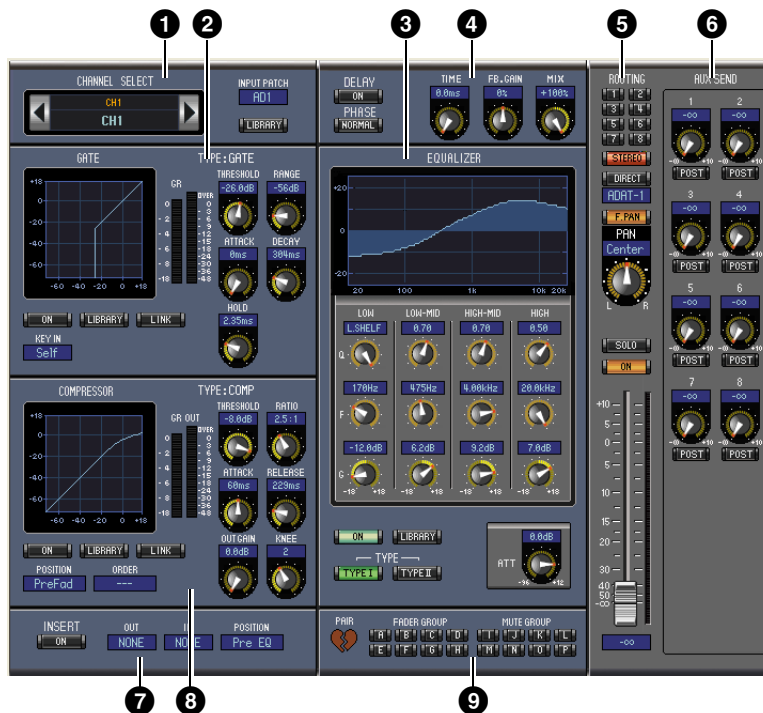
Hay cinco disposiciones distintas de la ventana Selected Channel:

- Canales de entrada (ver a continuación)
- Canales de entrada estéreo (consulte la [página 16](#))
- Salidas de bus (consulte la [página 17](#))
- Envíos aux. (consulte la [página 18](#))
- Salidas estéreo (consulte la [página 19](#))

Nota: Puede abrir varias ventanas Selected Channel eligiendo el menú [Windows] -> [Selected Channel] -> [Additional View]. Los títulos de estas ventanas indicarán [Locked] (Bloqueado). No puede abrir ventanas de biblioteca desde ventanas marcadas como [Locked]. Además, estas ventanas no reflejarán las siguientes operaciones:

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

■ Canales de entrada



1 Sección CANNEL SELECT, INPUT PATCH & LIBRARY

Los canales pueden seleccionarse haciendo clic en el ID de canal y seleccionándolos en la lista que aparece, o haciendo clic en los botones Channel Select izquierdo y derecho. El nombre de canal largo aparece debajo del ID de canal. Para editar el nombre, haga clic en él y escriba. El parámetro INPUT PATCH (Patch de entrada) se utiliza para seleccionar un origen de entrada. Para seleccionar una entrada, haga clic en el parámetro y elija en la lista que aparece. El botón [LIBRARY] (Biblioteca) abre la ventana Channel Library (Biblioteca de canales).

2 Sección GATE

Esta sección incluye los controles de puerta y el gráfico para el canal de entrada seleccionado actualmente. Los controles giratorios se usan para ajustar el umbral, el rango, el ataque, la caída y la retención. El medidor GR indica la cantidad de reducción de ganancia aplicada por la puerta. El medidor OUT indica su nivel de salida. El botón [ON] activa y desactiva la puerta. El botón [LINK] (Enlazar) enlaza la puerta del canal de entrada seleccionado actualmente con la puerta de su canal equivalente. El parámetro KEY IN (Clave en origen) se utiliza para seleccionar una fuente de activación de la puerta. El botón [LIBRARY] (Biblioteca) abre la ventana Gate Library (Biblioteca de puertas).

3 Sección EQUALIZER

Esta sección incluye los controles de EQ y el gráfico para el canal de entrada seleccionado actualmente. Los controles giratorios se utilizan para ajustar la ganancia, la frecuencia central y el ancho de banda de cada banda, además del nivel de atenuación antes del ecualizador. EQ también se puede ajustar arrastrando la curva EQ en el gráfico EQUALIZER. El botón [ON] activa y desactiva el ecualizador. El botón TYPE (Tipo) selecciona el tipo de EQ. El botón [LIBRARY] (Biblioteca) abre la ventana Equalizer Library (Biblioteca de ecualizadores).

4 Sección DELAY & PHASE

Esta sección incluye los controles de retardo y fase para el canal de entrada seleccionado actualmente. Los controles giratorios se usan para ajustar el tiempo de realimentación y el balance de mezcla (balance sin efecto/con efecto). El botón [ON] activa y desactiva el retardo. El botón [PHASE] (Fase) invierte la fase de la señal del canal.

5 Sección ROUTING, PAN & level

Esta sección incluye los controles de direccionamiento, panorámica y nivel, además de los botones [SOLO] y [ON] para el canal de entrada seleccionado actualmente. Los botones ROUTING del 1 al 8 se utilizan para direccionar el canal a las salidas de bus. El botón [STEREO] direcciona el canal a la salida estéreo. El botón [DIRECT] direcciona el canal a su salida directa, y el parámetro Direct Out debajo selecciona un destino de salida directa. El botón [FPAN] (Pan seguimiento) activa y desactiva la función de panorama de seguimiento de salida de bus. El control PAN se utiliza para aplicar un efecto panorámico al canal. El botón [SOLO] se utiliza para hacer un solo del canal, el botón [ON] para activar y desactivar el canal, y el deslizador de canal para ajustar el nivel del canal. El medidor situado a la derecha del deslizador indica el nivel de la señal y el indicador de valor situado debajo del deslizador indica la posición del deslizador en decibelios (dB).

6 Sección AUX SEND

Esta sección incluye los controles de envío aux. para el canal de entrada seleccionado actualmente. Utilice los controles giratorios para establecer los niveles de envío aux. y haga clic en ellos para activar y desactivar estos envíos. Use el botón situado debajo de cada control de envío aux. para seleccionar pre-deslizador o pos-deslizador. En modo Fixed (Fijo), este botón se utiliza para activar y desactivar los envíos aux. (el nivel se fija en un valor nominal).

Cuando los envíos aux. están emparejados, aparece un icono de corazón entre ellos, y el control de envío aux. con número-impar establece el nivel, mientras que el control con número-par funciona como control panorámico.

7 Sección INSERT

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

8 Sección COMPRESSOR

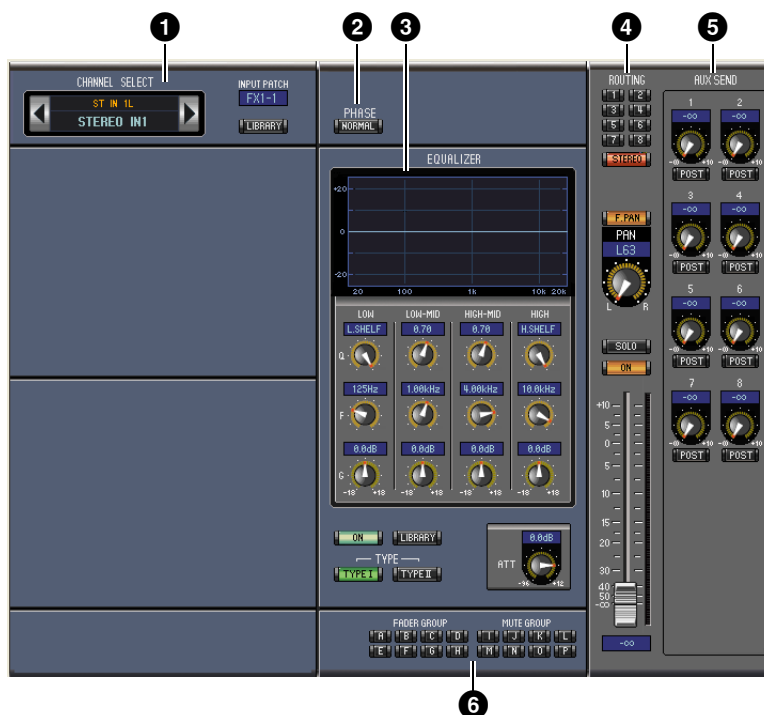
Esta sección incluye los controles de compresor y el gráfico para el canal de entrada seleccionado actualmente. Los controles giratorios se usan para ajustar el umbral, la proporción, la liberación, la ganancia y el codo del compresor. El medidor GR indica la cantidad de reducción de ganancia aplicada por el compresor. El medidor OUT indica su nivel de salida. El botón [ON] activa y desactiva el compresor. El botón [LINK] (Enlazar) enlaza el compresor del canal de entrada seleccionado actualmente con el compresor de su canal equivalente. El parámetro POSITION (Posición) se utiliza para especificar la posición del compresor en la ruta de señal. El parámetro ORDER (Orden) se utiliza para especificar el orden del compresor y la inserción cuando ambos se insertan en la misma posición. El botón [LIBRARY] (Biblioteca) abre la ventana Compressor Library (Biblioteca de compresores).

9 Sección PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP

Esta sección incluye las funciones de par, deslizador y grupo de silenciamiento para el canal de entrada seleccionado actualmente. Haga clic en el icono de corazón para emparejar y desemparejar el canal con su canal equivalente. Utilice los botones FADER GROUP (Grupo de deslizador) para añadir el canal a los grupos de deslizador; los botones MUTE GROUP (Grupo de silenciamiento) se emplean para añadirlo a los grupos de silenciamiento.



■ Canales de entrada estéreo



1 Sección CANNEL SELECT, INPUT PATCH & LIBRARY

Los canales pueden seleccionarse haciendo clic en el ID de canal y seleccionándolos en la lista que aparece, o haciendo clic en los botones Channel Select izquierdo y derecho. El nombre de canal largo aparece debajo del ID de canal. Para editar el nombre, haga clic en él y escriba. El parámetro INPUT PATCH (Patch de entrada) se utiliza para seleccionar un origen de entrada. Para seleccionar una entrada, haga clic en el parámetro y elija en la lista que aparece. El botón LIBRARY (Biblioteca) abre la ventana Channel Library (Biblioteca de canales).

2 Sección PHASE

Esta sección incluye los controles de fase para el canal de entrada estéreo seleccionado actualmente. El botón PHASE (Fase) invierte la fase de la señal del canal.

3 Sección EQUALIZER

Esta sección incluye los controles de ecualizador y el gráfico para el canal de entrada estéreo seleccionado actualmente. Los controles giratorios se utilizan para ajustar la ganancia, la frecuencia central y el ancho de banda de cada banda, además del nivel de atenuación antes del ecualizador. EQ también se puede ajustar arrastrando la curva EQ en el gráfico EQUALIZER. El botón ON activa y desactiva el ecualizador. Los botones TYPE (Tipo) seleccionan el tipo de EQ. El botón LIBRARY (Biblioteca) abre la ventana Equalizer Library (Biblioteca de ecualizadores).

4 Sección Routing, pan & level

Esta sección incluye los controles de direccionamiento, panorámica y nivel, además de los botones SOLO y ON para el canal de entrada estéreo seleccionado actualmente. Los botones ROUTING del 1 al 8 se utilizan para direccionar el canal a las salidas de bus. El botón STEREO direcciona el canal a la salida estéreo. El botón DIRECT direcciona el canal a su salida directa, y el parámetro Direct Out debajo selecciona un destino de salida directa. El botón F.PAN (Pan seguimiento) activa y desactiva la función de panorama de seguimiento de salida de bus. El control PAN se utiliza para aplicar un efecto panorámico al canal. El botón SOLO se utiliza para hacer un solo del canal, el botón ON para activar y desactivar el canal, y el deslizador de canal para ajustar el nivel del canal.

5 Sección AUX SEND

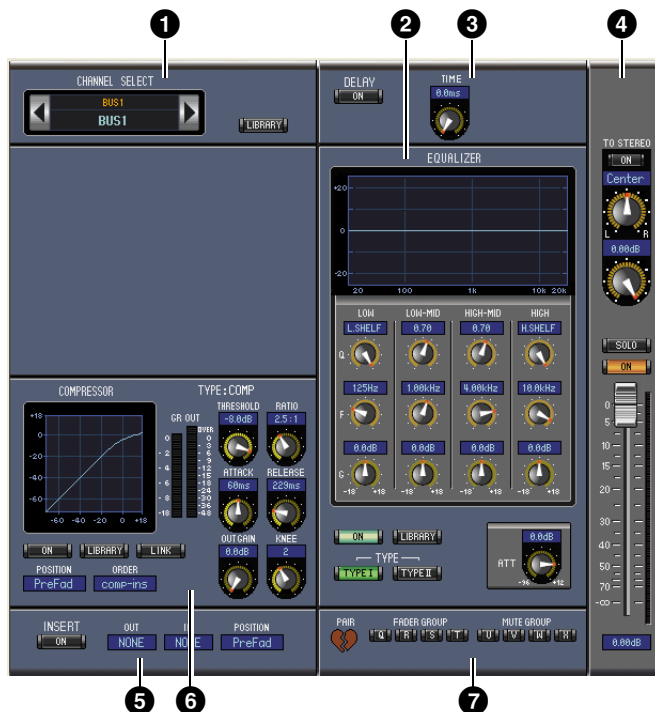
Esta sección incluye los controles de envío aux. para el canal de entrada estéreo seleccionado actualmente. Utilice los controles giratorios para establecer los niveles de envío aux. y haga clic en ellos para activar y desactivarlos. Use el botón situado debajo de cada control de envío aux. para seleccionar pre-deslizador o pos-deslizador. En modo Fixed (Fijo), este botón se utiliza para activar y desactivar los envíos aux. (el nivel se fija en un valor nominal).

Cuando los envíos aux. están emparejados, aparece un icono de corazón entre ellos, y el control de envío aux. con número-impar establece el nivel, mientras que el control con número-par funciona como control panorámico.

6 Sección FADER GROUP & MUTE GROUP

Esta sección incluye las funciones de deslizador y grupo de silenciamiento para el canal de entrada estéreo seleccionado actualmente. Utilice los botones FADER GROUP (Grupo de deslizador) para añadir el canal a los grupos de deslizador; los botones MUTE GROUP (Grupo de silenciamiento) se emplean para añadirlo a los grupos de silenciamiento.

■ Salidas Bus



1 Sección CHANNEL SELECT

Los canales pueden seleccionarse haciendo clic en el ID de canal y seleccionándolos en la lista que aparece, o haciendo clic en los botones Channel Select izquierdo y derecho. El nombre de canal largo aparece debajo del ID de canal. El botón [LIBRARY] (Biblioteca) abre la ventana Channel Library (Biblioteca de canales).

2 Sección EQUALIZER

Esta sección incluye los controles de EQ y el gráfico para salida de bus seleccionada actualmente. Su disposición es idéntica a la sección EQUALIZER para canales de entrada. [Para más información, consulte "Sección EQUALIZER" en la página 15.](#)

3 Sección DELAY

Esta sección incluye los controles de retardo para la salida de bus seleccionada actualmente. El control giratorio se utiliza para establecer el tiempo de retardo y el botón [ON] activa y desactiva la función de retardo.

4 Sección TO STEREO & level

Esta sección incluye los controles TO STEREO, panorámica y nivel, además de los botones [SOLO] y [ON] para la salida de bus seleccionada actualmente. El botón TO STEREO dirige la salida de bus a la salida estéreo, y los controles giratorios se utilizan para establecer el nivel y el efecto panorámico del envío de Bus a Estéreo. El botón SOLO se utiliza para hacer un solo de la salida de bus, el botón [ON] para activar y desactivar dicha salida y el deslizador de canal para ajustar el nivel de salida de bus. El medidor situado a la derecha del deslizador indica el nivel de la señal y el indicador de valor situado debajo del deslizador indica la posición del deslizador en decibelios (dB).

5 Sección INSERT

Esta sección incluye los parámetros de inserción para la salida de bus seleccionada actualmente. El botón [ON] activa y desactiva la inserción. Los parámetros OUT e IN se utilizan para seleccionar el destino de salida y el origen de entrada de la inserción, respectivamente. El parámetro POSITION (Posición) se utiliza para especificar la posición de la inserción en la ruta de señal.

6 Sección COMPRESSOR

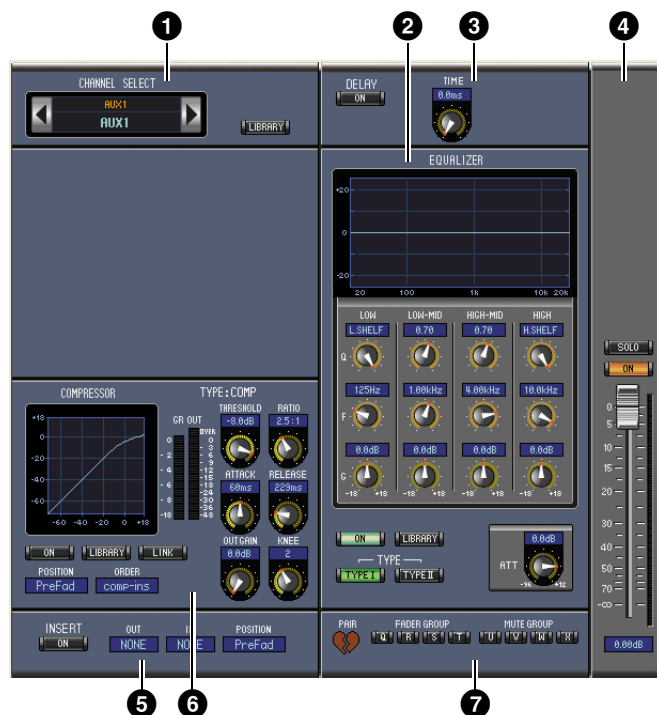
Esta sección incluye los controles de compresor y el gráfico para la salida de bus seleccionada actualmente. Su disposición es idéntica a la sección COMPRESSOR para canales de entrada. [Para más información, consulte “Sección COMPRESSOR” en la página 15.](#)

7 Sección PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP

Esta sección incluye las funciones de par, deslizador y grupo de silenciamiento para la salida de bus seleccionada actualmente. Haga clic en el icono de corazón para emparejar y desemparejar el canal con su canal equivalente. Utilice los botones FADER GROUP (Grupo de deslizador) para añadir el canal a los grupos de deslizador; los botones MUTE GROUP (Grupo de silenciamiento) se emplean para añadirlo a los grupos de silenciamiento.



■ Envíos aux.



1 Sección CHANNEL SELECT

Los canales pueden seleccionarse haciendo clic en el ID de canal y seleccionándolos en la lista que aparece, o haciendo clic en los botones Channel Select izquierdo y derecho. El nombre de canal largo aparece debajo del ID de canal. El botón [LIBRARY] (Biblioteca) abre la ventana Channel Library (Biblioteca de canales).

2 Sección EQUALIZER

Esta sección incluye los controles de EQ y el gráfico para el envío aux. seleccionado actualmente. Su disposición es idéntica a la sección EQUALIZAR para canales de entrada. [Para más información, consulte “Sección EQUALIZER” en la página 15.](#)

3 Sección DELAY

Esta sección incluye los controles de retardo para el envío aux. seleccionado actualmente. El control giratorio se utiliza para establecer el tiempo de retardo y el botón [ON] activa y desactiva la función de retardo.

4 Sección Aux Send level

Esta sección incluye los botones [SOLO] y [ON], y el deslizador de canales para el envío aux. seleccionado actualmente. El medidor situado a la derecha del deslizador indica el nivel de la señal y el indicador de valor situado debajo del deslizador indica la posición del deslizador en decibelios (dB).

5 Sección INSERT

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

6 Sección COMPRESSOR

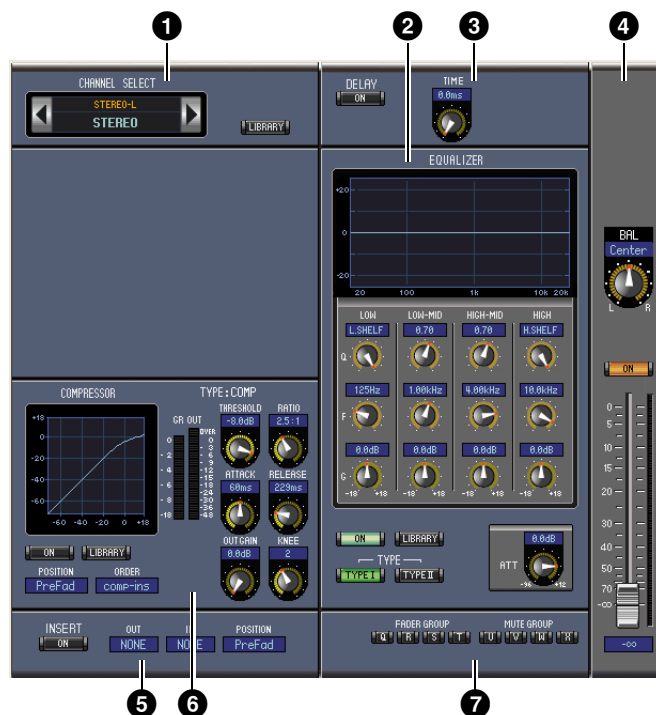
Esta sección incluye los controles de compresor y el gráfico para el envío aux. seleccionado actualmente. Su disposición es idéntica a la sección COMPRESSOR para canales de entrada. [Para más información, consulte “Sección COMPRESSOR” en la página 15.](#)

7 Sección PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP

Esta sección incluye las funciones de par, deslizador y grupo de silenciamiento para el envío aux. seleccionado actualmente. Haga clic en el icono de corazón para emparejar y desemparejar el canal con su canal equivalente. Utilice los botones FADER GROUP (Grupo de deslizador) para añadir el canal a los grupos de deslizador; los botones MUTE GROUP (Grupo de silenciamiento) se emplean para añadirlo a los grupos de silenciamiento.



■ Salida estéreo



1 Sección CHANNEL SELECT

Los canales pueden seleccionarse haciendo clic en el ID de canal y seleccionándolos en la lista que aparece, o haciendo clic en los botones Channel Select izquierdo y derecho. El nombre de canal largo aparece debajo del ID de canal. El botón [LIBRARY] (Biblioteca) abre la ventana Channel Library (Biblioteca de canales).

2 Sección EQUALIZER

Esta sección incluye los controles de EQ y el gráfico para salida estéreo. Su disposición es idéntica a la sección EQUALIZER para canales de entrada. [Para más información, consulte “Sección EQUALIZER” en la página 15.](#)

3 Sección DELAY

Esta sección incluye los controles de retardo para la salida estéreo. El control giratorio se utiliza para establecer el tiempo de retardo y el botón [ON] activa y desactiva la función de retardo.

4 Sección Balance & level

Esta sección incluye los controles de balance, [ON] y deslizador de canal para la salida estéreo. El medidor situado a la derecha del deslizador indica el nivel de la señal y el indicador de valor situado debajo del deslizador indica la posición del deslizador en decibelios (dB).

5 Sección INSERT

Esta sección incluye los controles de inserción para la salida estéreo. El botón [ON] activa y desactiva la inserción. Los parámetros OUT e IN se utilizan para especificar el destino de salida y el origen de entrada de la inserción, respectivamente. El parámetro POSITION (Posición) se utiliza para especificar la posición de la inserción en la ruta de señal.

6 Sección COMPRESSOR

Esta sección incluye los controles de compresor y el gráfico para la salida estéreo seleccionada actualmente. Su disposición es idéntica a la sección COMPRESOR para canales de entrada, excepto que no tiene botón [LINK]. [Para más información, consulte “Sección COMPRESSOR” en la página 15.](#)

7 Sección FADER GROUP & MUTE GROUP

Esta sección incluye las funciones de grupo de silenciamiento y deslizador para la salida estéreo. Utilice los botones FADER GROUP (Grupo de deslizador) para añadir la salida estéreo a los grupos de deslizador; los botones MUTE GROUP (Grupo de silenciamiento) se emplean para añadirla a los grupos de silenciamiento.

Ventana Library (Biblioteca)

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

Para abrir la ventana Library (Biblioteca), elija [Library] (Biblioteca) en el menú [Windows] (Ventanas). La ventana Library consta de 8 páginas a las que puede acceder haciendo clic en las pestañas situadas en la parte superior de la ventana o siguiendo el procedimiento que se describe a continuación.

Página de biblioteca	Acción
Biblioteca de canales	El botón [LIBRARY] abre la ventana Selected Channel
Biblioteca Gate	
Biblioteca Compressor	
Biblioteca Equalizer	
Biblioteca Input Patch	El botón [LIBRARY] abre la ventana Patch Editor.
Biblioteca Output Patch	
Biblioteca Effect	Botones [LIBRARY] de la ventana Effect Editor

El diseño de las páginas la ventana Library es el mismo independientemente de la página que se seleccione (más abajo se muestra la ventana Scene Memory). La ventana Library consta de dos paneles. El panel de la izquierda, que se denomina la sección [FILE], muestra el estado del archivo de bibliotecas que está abierto. El panel de la derecha, que se denomina la sección [INTERNAL DATA], muestra el estado de la biblioteca correspondiente en la consola.

Puede copiar y ordenar los elementos de la lista (memorias) de la lista arrastrándolos de un panel a otro. En el mismo panel puede copiar una memoria soltándola encima de otra memoria, y también puede ordenar las memorias soltando una memoria entre dos memorias. Puede intercambiar el contenido de las memorias manteniendo presionada la tecla <Mayús> mientras los arrastra. En todos los casos se sobrescribe el contenido de la memoria de destino. Para editar el título de una memoria, haga clic en el título y escriba el título nuevo.



1 Nombre del archivo

Es el nombre del archivo de biblioteca abierto actualmente.

2 Botón [OPEN] (Abrir)

Este botón se utiliza para abrir archivos de bibliotecas.

Nota: Con 01V96i Editor no se podrán abrir algunos archivos guardados en SmartMedia. En este caso, copie estos archivos en un disco duro e intente abrirlos en 01V96i Editor.

3 Botón [CLOSE] (Cerrar)

Este botón se utiliza para cerrar el archivo de biblioteca abierto actualmente.

4 Botón [SAVE] (Guardar)

Este botón se utiliza para guardar el archivo de biblioteca abierto actualmente.

5 Botón [SAVE AS] (Guardar como)

Este botón se utiliza para guardar el archivo de biblioteca abierto actualmente con un nombre diferente.

6 TITLE (Título)

En esta columna se muestran los títulos de las memorias.

7 PROTECT (solo para las memorias de Scene)

En esta columna, las memorias protegidas aparecen identificadas con un icono de candado. También se muestra un icono "R" (sólo lectura) para los datos predeterminados.

8 INPUT PATCH LINK (solo para memorias de Scene)

Esta columna muestra los números de la memoria de parches de entrada vinculados a la biblioteca Scene. Cuando se guarda o recupera una memoria de Scene, se guarda la memoria Input Patch Library vinculada o se recupera a la vez.

9 OUTPUT PATCH LINK (solo para memorias de Scene)

Esta columna muestra los números de memorias Output Patch vinculados a la biblioteca Scene. Cuando se guarda o recupera una memoria de Scene, se guarda la memoria Output Patch Library vinculada o se recupera a la vez.

10 Botón [STORE]

Este botón se utiliza para guardar los contenidos de la biblioteca en la ubicación especificada.

Nota: En la página Effect Library, aparece el número del procesador de efectos internos al que se aplica la operación de guardar o recuperar encima del botón [STORE].

11 Botón [RECALL]

Este botón se utiliza para recuperar la memoria seleccionada.

12 Sección [FILE]

Esta sección muestra el contenido del archivo de la biblioteca abierta actualmente.

13 Sección [INTERNAL DATA]

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

Nota: Si se selecciona el indicador OFFLINE mediante el botón [ONLINE]/[OFFLINE] en la ventana Master, 01V96i Editor no se sincroniza con la unidad SPX2000. Por tanto, esta sección no muestra el estado correcto de la consola.

14 Botón [CLEAR]

Este botón borra la memoria seleccionada de la lista.

15 Botón [UNDO]

Este botón deshace la última operación de recuperación, almacenamiento, copia, borrado, ordenación o asignación de título.

Nota: en la ventana Library sólo se puede deshacer la operación más reciente. No puede deshacer otras operaciones realizadas con anterioridad a la operación más reciente.

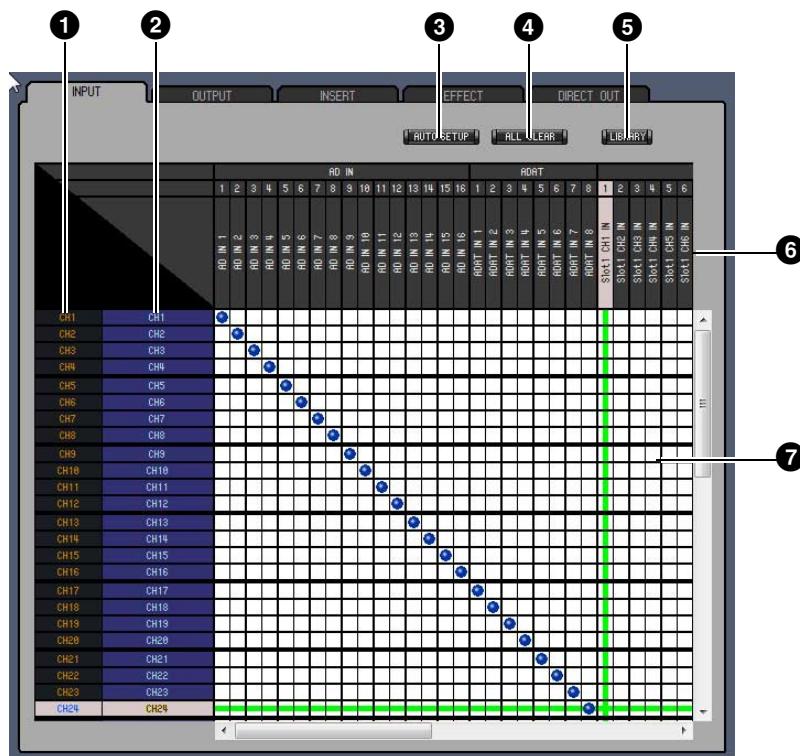
16 Botón [PROTECT] (solo para las memorias Scene)

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

Ventana Patch Editor

Se utiliza la ventana Patch Editor para operaciones de parches de Inputs, Outputs, Inserts, Effects y Direct Outs. Para abrir esta ventana, elija [Patch Editor] (editor de parches) en el menú [Windows]. Esta ventana consta de cinco páginas, que puede seleccionar haciendo clic en las pestañas de la parte superior de la ventana.

■ Página INPUT PATCH

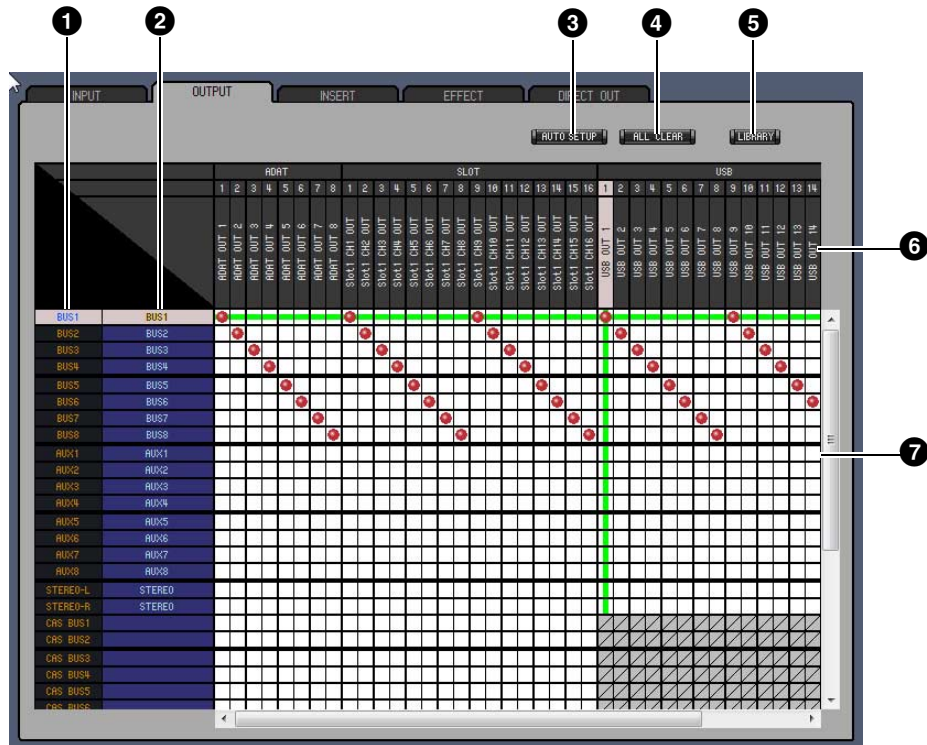


- 1 ID de canal**
Estos son los ID de canal.
- 2 Nombres largos de canal**
Estos son los nombres largos de canal. Para editar un nombre, haga clic en él y escriba.
- 3 Botón [AUTO SETUP]**
Al hacer clic en este botón los parches de esta página vuelven a sus valores iniciales.
- 4 Botón [ALL CLEAR]**
Con este botón se borran todos los parches de esta página.
- 5 Botón [LIBRARY]**
Este botón abre la ventana Input Patch Library.
- 6 Nombres de puerto**
Estos son los nombres de puerto.
- 7 Patchbay**
El patchbay se utiliza para puertos de entrada de parches a los Input Channels. Los parches activos aparecen indicados con un punto azul. Para hacer un parche, haga clic en un cuadrado. Para anular un parche, haga clic en un punto azul.

Nota: Puede utilizar las teclas del cursor y la tecla <ENTER> del teclado del ordenador para hacer un parche.

Nota: Las fuentes de entrada (AD1–AUX8) que están asignadas a una conexión en cascada (CAS BUS1–CASSOLOR) no pueden estar asignadas a canales no conectados en cascada (CH1–32).

■ Página OUTPUT PATCH



1 ID de canal

Estos son los ID de canal.

2 Nombres largos de canal

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

3 Botón [AUTO SETUP]

Al hacer clic en este botón los parches de esta página vuelven a sus valores iniciales.

4 Botón [ALL CLEAR]

Con este botón se borran todos los parches de esta página.

5 Botón [LIBRARY]

Este botón abre la ventana Output Patch Library.

6 Nombres de puerto

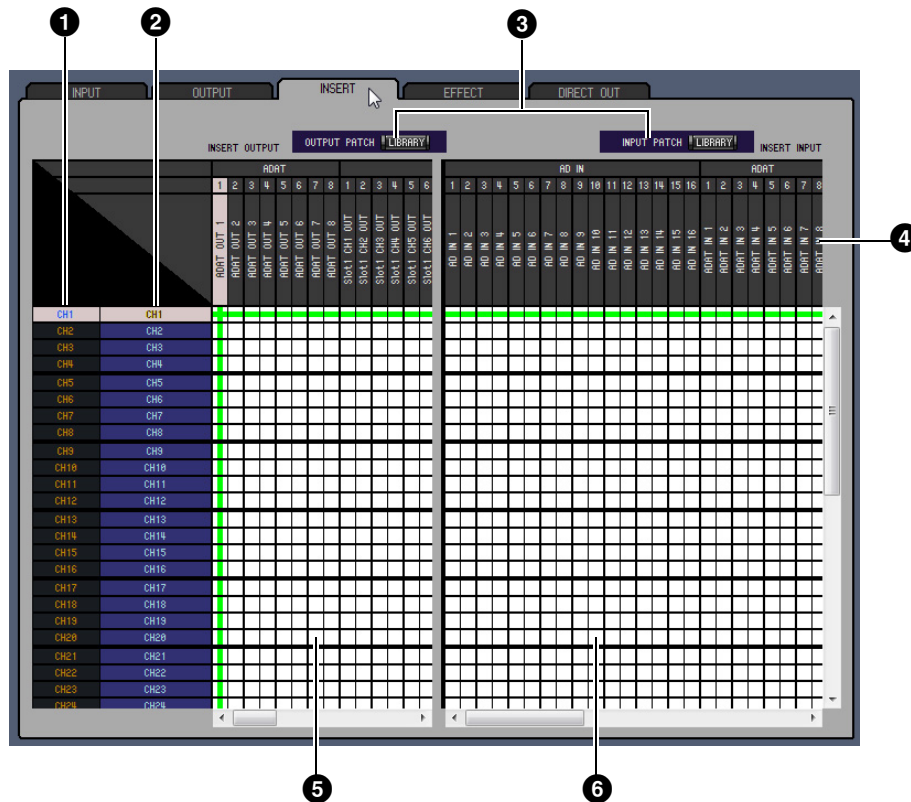
Estos son los nombres de puerto.

7 Patchbay

El patchbay le permite asignar puertos a puertos de salida a Output Channels. Los parches activos aparecen indicados con un punto rojo. Para hacer un parche, haga clic en un cuadrado. Para anular un parche, haga clic en un punto rojo.

Nota: Puede utilizar las teclas del cursor y la tecla <ENTER> del teclado del ordenador para hacer un parche.

■ Página INSERT PATCH



1 ID de canal

Estos son los ID de canal.

2 Nombres largos de canal

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

3 Botones [LIBRARY]

Con estos botones se abren las ventanas Input y Output Patch Library.

4 Nombres de puerto

Estos son los nombres de puerto.

5 Insert Out Patchbay

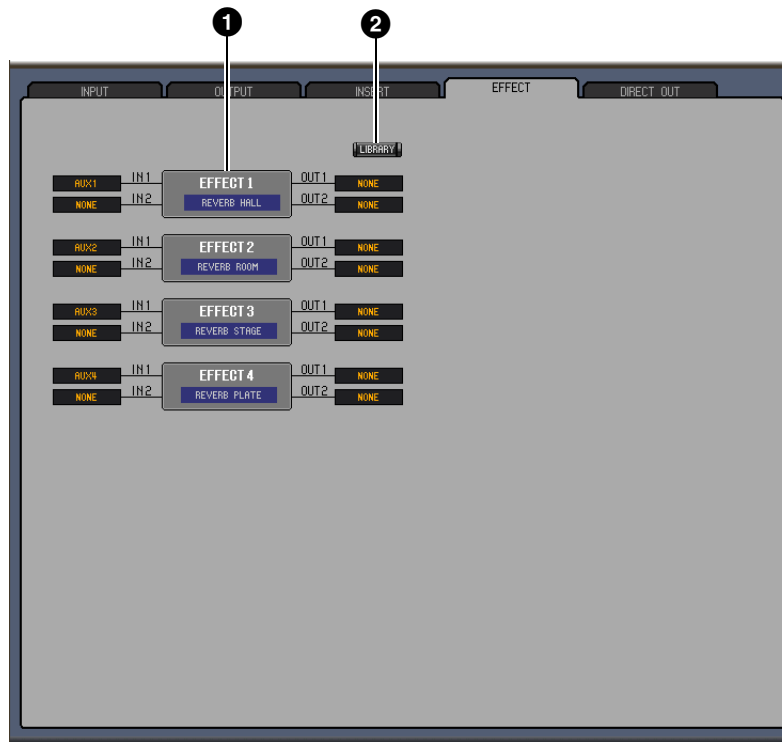
Este patchbay se utiliza para asignar parches de puertos de salida a las Insert Outs (insertar salidas) de Input Channels (canales de entrada), Bus Outs (salidas de bus), Aux Sends (envíos auxiliares) y la Stereo Out (salida stereo). Los parches activos aparecen indicados con un punto rojo. Para hacer un parche, haga clic en un cuadrado. Para anular un parche, haga clic en un punto rojo.

6 Insert In Patchbay

Este patchbay se utiliza para asignar parches de puertos de entrada a las Insert Ins (insertar entradas) de Input Channels (canales de entrada), Bus Outs (salidas de bus), Aux Sends (envíos auxiliares) y la Stereo Out (salida estéreo). Los parches activos aparecen indicados con un punto azul. Para hacer un parche, haga clic en un cuadrado. Para anular un parche, haga clic en un punto azul.

Nota: Puede utilizar las teclas del cursor y la tecla <ENTER> del teclado del ordenador para hacer un parche.

■ Página EFFECT PATCH



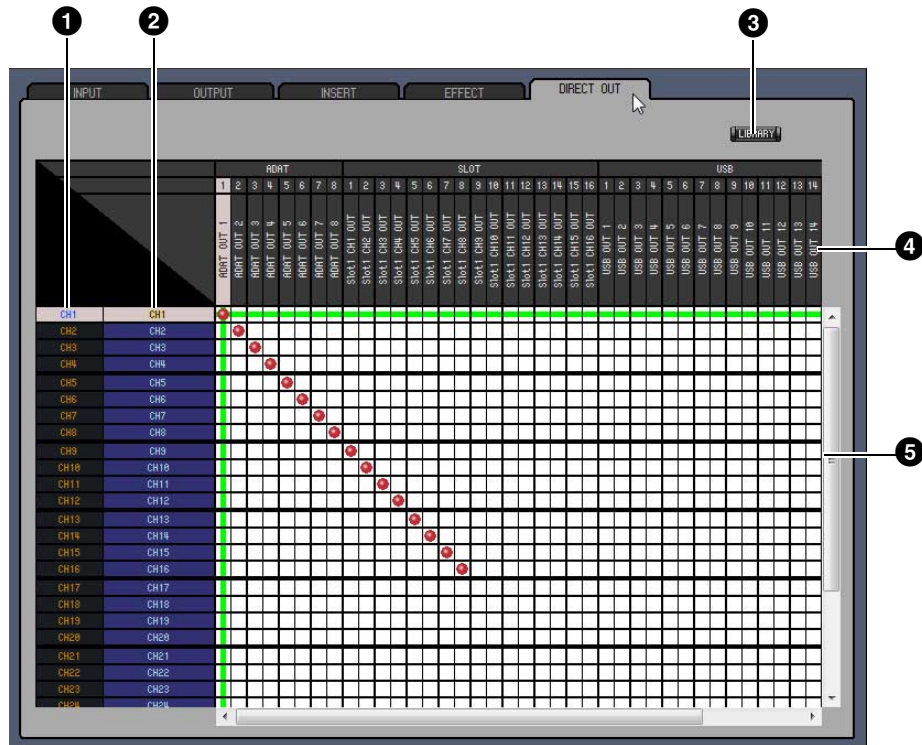
❶ Procesador de efectos, sección 1–4

En esta sección se indica el nombre de efectos asignado al procesador Effects interno 1–4. Los parámetros de esta sección se utilizan para seleccionar entradas y salidas para el procesador de Effects 1–4.

❷ Botón [LIBRARY]

Este botón abre la ventana Input Patch Library.

■ Página DIRECT OUT PATCH



1 ID de canal

Estos son los ID de canal.

2 Nombres largos de canal

Estos 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

Estos son los nombres de puerto.

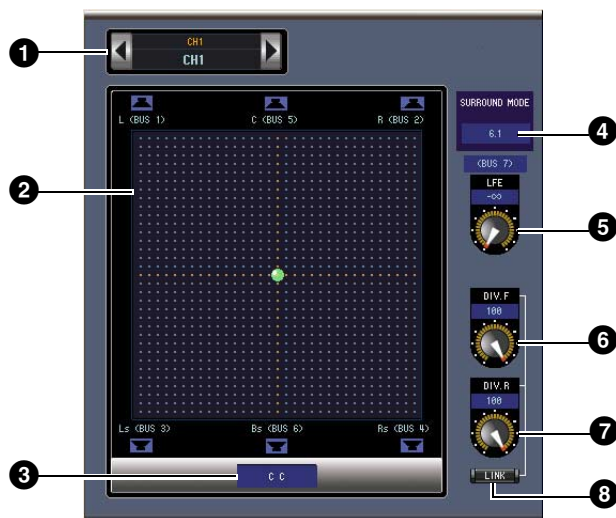
5 Patchbay

El patchbay se utiliza para puertos de salida de parches a los Direct Outs. Los parches activos aparecen indicados con un punto rojo. Para hacer un parche, haga clic en un cuadrado. Para anular un parche, haga clic en un punto rojo.

Nota: Puede utilizar las teclas del cursor y la tecla <ENTER> del teclado del ordenador para hacer un parche.

Ventana Surround Editor

La ventana Surround Editor permite editar la posición panorámica surround del Input Channel seleccionado. Para abrir la ventana Surround Editor, elija [Surround Editor] en el menú [Windows].



1 Sección CHANNEL SELECT

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

2 Gráfico panorámico de surround

El punto verde de este gráfico indica la posición panorámica surround para el Input Channel seleccionado. El efecto panorámico surround puede ajustarse arrastrando el punto. Al hacer clic en el icono de un altavoz se mueve la posición panorámica a la posición de ese icono.

3 Posición de efecto panorámico surround

Esta es la posición panorámica surround actual.

4 Parámetro SURROUND MODE

Al hacer clic en este parámetro se muestra la lista de opciones y se establece el modo Surround como STEREO, 3-1, 5.1 o 6.1.

5 Control [LFE]

Con este mando giratorio se ajusta el nivel del canal LFE.

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

Con este mando giratorio se ajusta la divergencia (es decir, cómo se alimenta la señal Center (centro) a los canales Left (izquierdo), Right (derecho) y Center (centro). Con 6.1 surround, puede ajustar la divergencia frontal y posterior. Con el control [DIV.F] se ajusta la divergencia de la señal frontal.

7 Control [DIV.R] (6.1 únicamente)

Con este control giratorio se ajusta la divergencia de la señal posterior.

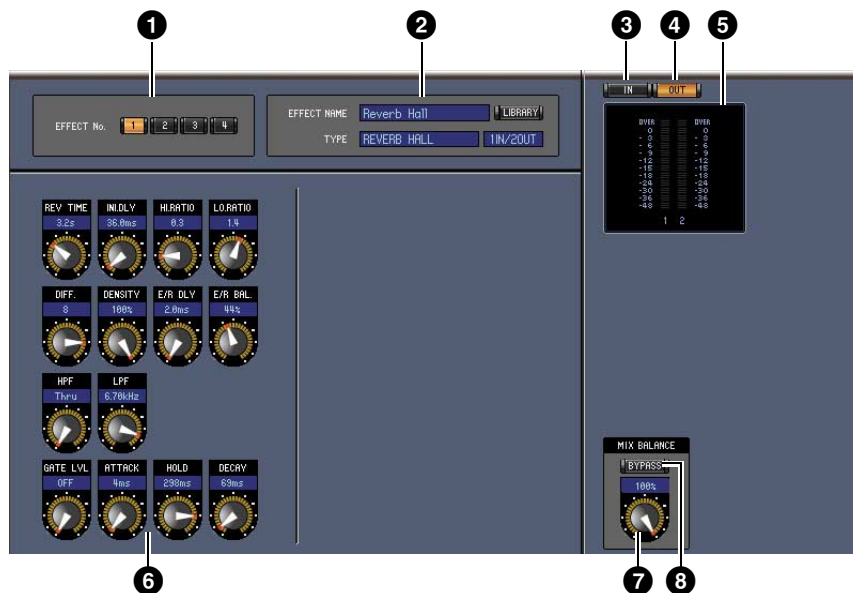
8 Botón [LINK] (6.1 únicamente)

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

Ventana Effect Editor

La ventana Effect Editor permite editar los procesadores de efectos internos. Para abrir la ventana Effect Editor, elija [Effect Editor] en el menú [Windows] (Ventanas).

Nota: Se pueden abrir varias ventanas Effect Editor eligiendo el menú [Windows] -> [Effect Editor] y eligiendo una opción que no sea [Generic Editor]. Los títulos de estas ventanas indicarán [Locked] (Bloqueado). No puede abrir ventanas de biblioteca desde ventanas marcadas como [Locked]. Al recuperar los efectos, se recuperarán las ventanas que no tengan "Locked" (bloqueada) en el título.



1 Selección de procesador de efectos

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

2 Sección de selección de efectos

EFFECT NAME, TYPE y IN/OUT son el nombre, el tipo y la configuración de E/S del efecto recuperado en el procesador de efectos seleccionado. Para editar EFFECT NAME (Nombre del efecto), haga clic en el mismo y escriba los datos nuevos. El botón [LIBRARY] abre la ventana Effects Library.

3 Botón [IN]

Este botón se utiliza para ajustar la posición de medida a las entradas del procesador de efectos.

4 Botón [OUT]

Este botón se utiliza para ajustar la posición de medida a las salidas del procesador de efectos.

5 Indicadores

Se trata de indicadores de entrada y salida para el procesador de efectos seleccionados.

6 Sección de parámetros de efectos

Esta sección contiene los diversos mandos, botones y pantallas de efectos. Su disposición depende del tipo de efecto seleccionado.

7 Control [MIX BALANCE]

Este mando permite ajustar el balance entre las señales puras y con efectos. Cuando se ajusta a 0, sólo se oye la señal pura. Cuando se ajusta a 100, sólo se oye la señal con efectos.

8 Botón [BYPASS]

Este botón se utiliza para omitir el procesador de efectos seleccionado actualmente.

9 Sección PLAY/REC

Aparece solo si se selecciona el tipo de efecto FREEZE. Para empezar a grabar (muestrear), haga clic en el botón [REC] y haga clic a continuación en el botón [PLAY]. La barra de progreso muestra la ubicación de la grabación actual. Para reproducir la muestra grabada, haga clic en el botón [PLAY].



10 Sección TEMPO

Aparece solo si el tipo de efecto seleccionado incluye un parámetro TEMPO. Puede girar el mando giratorio para ajustar el parámetro TEMPO directamente. Si active el botón [MIDI CLK], se sincronizará el tempo con los mensajes MIDI Clock desde un dispositivo externo. Si hace clic repetidamente en el botón [TAP TEMPO], se ajustará el parámetro TEMPO al intervalo correspondiente.



11 Sección SOLO

Aparece solo si se selecciona el tipo de efecto M.BAND DYNA. Solo se emitirán las bandas que se activen. Si se activan o desactivan todas las bandas, se emitirán todas ellas.



Ventana Meter

La ventana Meter muestra los indicadores Input, Output, Effect y Stereo Out. Para abrir la ventana Meter, elija [Meter] en el menú [Windows] (menú). Esta ventana consta de cuatro páginas. Puede acceder a estas páginas haciendo clic en las pestañas de la parte superior de la ventana.

Página	Función
CH1-32, página	Esta página muestra los indicadores CH1-32 (12 segmentos).
Página ST IN	Esta página muestra los indicadores Stereo Input Channel 1-4 (12 segmentos).
Página MASTER	Esta página muestra los indicadores Bus 1-8, Aux 1-8 y Stereo (12 segmentos).
Página Effects 1-4	Esta página muestra los indicadores de entrada/salida de los canales 1 y 2 (12 segmentos) para los Effects 1-4.
Stereo, página	Esta página muestra un gráfico de barras (32 segmentos) de salida de niveles de señal a Stereo Out.

El diseño de las páginas de la ventana Meter es el mismo independientemente de la página seleccionada. (Más abajo se muestra la página Master.)



1 Meter, modo

Puede seleccionar el tipo de indicadores que aparecerán entre las opciones siguientes:

- GATE GR: los indicadores muestran la cantidad de reducción de ganancia que se aplica al canal Gate.
- COMP GR: los indicadores muestran la cantidad de reducción de ganancia que se aplica al canal Compressor.
- LEVEL: los indicadores muestran el nivel del canal.

2 Parámetro POSITION

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

3 PEAK/HOLD, botón

Este botón activa y desactiva la función Peak Hold.

Métodos abreviados

Menú	Acción	Windows	Macintosh
Menú File	Crea una sesión nueva	Ctrl+N	⌘+N
	Abre una sesión guardada previamente	Ctrl+O	⌘+O
	Guarda la sesión actual	Ctrl+S	⌘+S
Menú Edit	Deshacer	Ctrl+Z	⌘+Z
	Rehacer	Ctrl+Y	⌘+Y
Menú Windows	Cierra la ventana activa	Ctrl+W	⌘+W
	Cierra todas las ventanas	Ctrl+Alt+W	⌘+Opción+W
	Abre la ventana Master (Principal)	Ctrl+1	⌘+1
	Abre la ventana Layer (Capa)	Ctrl+2	⌘+2
	Abre la ventana Selected Channel (Canal seleccionado)	Ctrl+3	⌘+3
	Abre la ventana Library (Biblioteca)	Ctrl+4	⌘+4
	Abre la ventana Patch Editor (Editor de patch)	Ctrl+5	⌘+5
	Abre la ventana Surround Editor (Editor surround)	Ctrl+6	⌘+6
	Abre la ventana Effect Editor (Editor de efectos)	Ctrl+8	⌘+8
	Abre la ventana Meter (Medidor)	Ctrl+9	⌘+9
Ventana Library	Selecciona varios elementos consecutivos (memorias)	Mayús+clic	Mayús+clic
	Selecciona varios elementos no consecutivos (memorias)	Ctrl+clic	⌘+clic
	Selecciona todas las memorias de una sección	Ctrl+A	⌘+A

Índice

Números

- 1-16, botón7
- 17-32, botón7

A

- Abrir una sesión guardada
 previamente4
- ALL CLEAR, botón 23, 24
- AUTO SETUP, botón 23, 24
- Aux Send level, sección18
- AUX SEND, sección 15, 16
- AUX, sección10
- Aux, sección9

B

- Balance & level, sección19
- Biblioteca
 - Canal21
 - Compresor21
 - Ecualizador21
 - Effect (Efectos)21
 - Input Patch
 (Patch de entrada)21
 - Output Patch
 (Patch de salida)21
 - Puerta21
- Biblioteca Compressor21
- Biblioteca de puerta21
- Biblioteca del canal21
- Biblioteca Effect21
- Biblioteca Input Patch21
- Biblioteca Output Patch21
- BYPASS, botón29

C

- Canal de entrada estéreo16
- Canal, número 9, 10, 12, 13
- Canales de entrada8, 14
- Canales de salida12
- Canales remotos13
- CH1-32, página31
- Channel Select
 (selección de canal)3
- CHANNEL SELECT, sección
 14, 16, 17, 18, 19, 28
- CLEAR, botón22
- CLOSE, botón22
- COMP, botón8, 12
- COMPRESSOR, sección
 15, 18, 19, 20
- Configuración de Editor2
- Configuración de la consola3

- Confirmation (Confirmación)3
- Console -> PC3, 4
- Console Device ID (Identificación
 del dispositivo de mesa) ...2
- Copy6
- Crear una sesión nueva4
- Ctrl + clic6
- Ctrl + Mayús + clic6
- Curva del compresor8, 12
- Curva del ecualizador 8, 10, 12, 16

D

- Definido por el usuario 13
- DELAY & PHASE, sección 15
- DELAY, botón8, 12
- Delay, parámetro9, 12
- DELAY, sección 17, 18, 19
- Deshacer5
- Deslizador de canal .. 9, 11, 12, 13, 16
- Deslizador principal7
- Deslizador principal de grupo13
- Direct out patch, página27
- DIRECT, botón8, 16
- DIV.F, control/DIV, control28
- DIV.R, control
 (6.1 únicamente)28

E

- Effect Editor, ventana29
- EFFECT NAME29
- Effect patch, página26
- EFFECT TYPE29
- Effects 1-4, página31
- Envíos Aux 18
- EQ, botón8, 10, 12
- Equalizer Library21
- EQUALIZER, sección
 15, 16, 17, 18, 19

F

- F.PAN, botón 16
- FADER GROUP, botones
 15, 17, 18, 19, 20
- FADER GROUP, sección
 15, 17, 18, 19, 20
- FILE, sección22

G

- GATE, botón8
- GATE, sección 14
- Gráfico panorámico
 de surround28

- Guardar la sesión actual 4
- Guardar la sesión actual con
 un nombre nuevo 4

I

- Icono de par 15, 17, 18, 19
- ID de canal 23, 24, 25, 27
- IN, botón29
- Indicador de valor
 del deslizador7, 9, 12, 13
- Indicadores29
- Indicadores de puerta
 abierta/cerrada 8
- Índice33
- INPUT PATCH LINK22
- Input patch, página23
- INPUT PATCH, sección 14, 16
- Input Port/Output Port 2
- Insert In Patchbay25
- Insert Out Patchbay25
- Insert patch, página25
- INSERT, botón8, 12
- INSERT, sección 15, 17, 18, 19
- INTERNAL DATA, sección22

L

- LAYER, botón7, 12, 13
- level, sección 15
- LFE, control9, 10, 28
- LIBRARY, botón
 16, 17, 23, 24, 25, 26, 27
- LIBRARY, sección 14
- Library, ventana 21
- LINK, botón (6.1 únicamente) 28

M

- MASTER, página 31
- Master, ventana 7
- Medidor de canal9, 11, 12
- Medidores 7
- Menú View (Ver) 8
- Meter, modo 31
- Meter, ventana 31
- Métodos abreviados32
- MIX BALANCE, control29
- MUTE GROUP, botones
 15, 17, 18, 19, 20
- MUTE GROUP, sección
 15, 17, 18, 19, 20

N

Nivel asignado por el usuario	13
Nombre abreviado	
de canal	9, 11, 12
Nombre de archivo	21
Nombre de destino remoto	13
Nombres de puerto	23, 24, 25, 27
Nombres largos	
de canal	23, 24, 25, 27

O

Offline	7
Offline Edit (Edición	
fuera de línea)	4, 7
ON, botón	7, 9, 11, 12, 13, 16, 17
ONLINE/OFFLINE, botón	7
OPEN, botón	22
OUT, botón	29
OUTPUT PATCH LINK	22
Output patch, página	24

P

Página web de Yamaha	1
PAN CONTROL	7
PAN, control	9, 10, 16
PAN, sección	15
Pan/Aux Send, pantalla	9, 10
Pantalla de número de escena	7
Parámetro Channel Copy	3
Parámetro de salida directa	8, 16
Paste (Pegar)	6
Patch Editor, ventana	23
Patchbay	23, 24, 27
PC -> Console	3, 4
PEAK HOLD, botón	31
PHASE, botón	8, 10, 16
Posición de efecto panorámico	
surround	28
POSITION, parámetro	31
Pre/post, botones	16
Procesador de efectos,	
sección 1-4	26
PROTECT	22
PROTECT, botón	22

R

RECALL, botón	22
Rehacer	5
Resincronización de	
01V96i Editor	4
ROUTING, botones	8, 10, 16
ROUTING, sección	15

S

Salida estéreo	19
Salidas de bus	17
SAVE AS, botón	22
SAVE, botón	22
Sección de parámetros	
de efectos	29
Selección de niveles	3
Selección de procesador	
de efectos	29
SELECT, botón	7, 9, 10, 12, 13
Selected Channel, ventana	14
señal con efectos	29
señal pura	29
Sincronización	4
Sincronización de 01V96i Editor ...	4
Sincronizar	4
SOLO, botón	9, 11, 12, 16
SOURCE, parámetro	8, 10
ST IN, página	31
STEREO, botón	8, 10, 12, 16
Stereo, página	31
STORE, botón	22
Surround Editor, ventana	28
Surround mode, parámetro	28
System Setup	2

T

Tarjeta Y56K	4
TITLE	22
TO STEREO, sección	17
Total Recall (recuperación total) ...	4
TYPE I, botón	16
TYPE II, botón	16

U

Umbral de entrada	8
UNDO, botón	22

V

Ventana	
Layer	8
Library	21
Master	7
Meter	31
Patch editor	23
Selected Channel	14
Surround editor	28
ventana	7
Ventanas de capas	8
Vúmetro	3

W

Window Control from Console	
(Control de ventanas	
desde la mesa)	3