

# LS9 Editor

## Manual de instrucciones

### Avisos especiales

- El software y este manual de instrucciones son copyright exclusivo 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 terminantemente prohibida la copia de datos musicales disponibles comercialmente, incluidos, pero no exclusivamente los datos MIDI y/o los datos de audio, excepto para su 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 compañías y de productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivas compañías.

### ❑ Sitio global de Yamaha Pro Audio

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

### Contenido

<b>Conceptos básicos</b> .....	<b>2</b>
<b>Ventana Master (Principal)</b> .....	<b>10</b>
<b>Ventana Overview</b> .....	<b>13</b>
<b>Ventana Custom Fader Layer (Capa de deslizador personalizada)</b> .....	<b>24</b>
<b>Ventana Selected Channel</b> .....	<b>26</b>
<b>Ventana Library</b> .....	<b>45</b>
<b>Ventana Patch Editor (Editor de patches)</b> .....	<b>48</b>
<b>Ventana Rack (Bastidor)</b> .....	<b>52</b>
<b>Ventana Meter (Contador)</b> .....	<b>61</b>
<b>Ventana Group/Link</b> .....	<b>64</b>
<b>Ventana Scene (Escena)</b> .....	<b>67</b>
<b>Ventana Custom Fader Layer Setup (Configuración de capa de deslizador personalizada)</b> .....	<b>74</b>
<b>Ventana User Defined Keyas Setup (Configuración de teclas definidas por el usuario)</b> .....	<b>75</b>
<b>Métodos abreviados</b> .....	<b>76</b>
<b>Apéndice</b> .....	<b>77</b>

\* 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.

# Conceptos básicos

## Descripción general de LS9 Editor

LS9 Editor le permite controlar de forma remota la mesa de mezclas Yamaha LS9 y guardar los ajustes de los parámetros en el ordenador. Para utilizar LS9 Editor, debe realizar primero las siguientes operaciones:

- 1 Iniciar y configurar Studio Manager.
- 2 Iniciar y configurar LS9 Editor.
- 3 Sincronizar LS9 Editor con la mesa LS9 (→ p.8).

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

## Configuración de LS9 Editor

Debe configurar los siguientes ajustes para cada editor abierto.

- NOTA**
- Antes de realizar los siguientes ajustes, deberá configurar el controlador de red DME-N y seleccionar el puerto MIDI en la ventana Setup (Configurar) de Studio Manager.
  - Para abrir un editor, haga doble clic en el icono del editor deseado en la ventana de Studio Manager.

### ❑ Configuración del sistema

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

**NOTA** Asegúrese de especificar los puertos de entrada y de salida.

#### ① 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 mesa LS9.

#### ② Fast Sync (Sincronización rápida)

Esta opción permite acelerar la sincronización, reduciendo así el tiempo requerido. Esta casilla de verificación activa/desactiva esta función. Debe desactivarla si se producen errores de sincronización mientras estas funciones están activadas.

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

Permite abrir y cerrar las ventanas de LS9 Editor de forma remota mediante la función USER DEFINED KEYS (Teclas definidas por el usuario) de la mesa LS9. Esta casilla de verificación activa/desactiva estas operaciones.

#### ④ Level Meter (Contador de nivel)

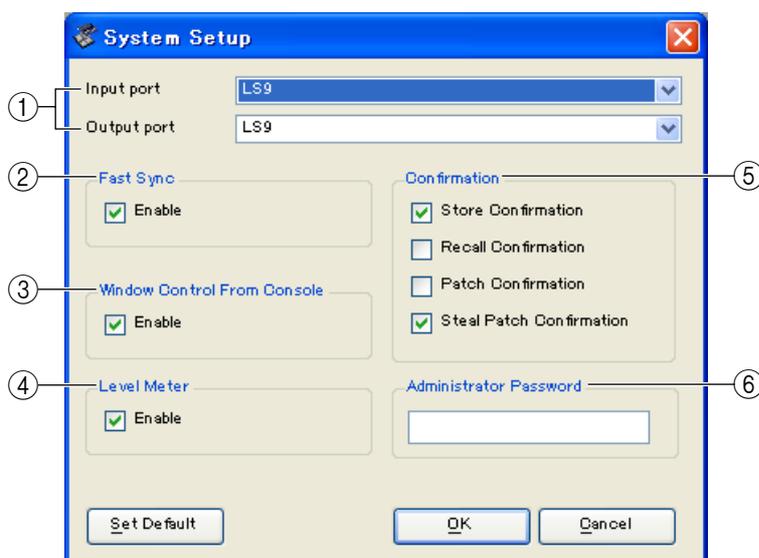
Si desactiva la función de contador, se puede reducir la carga de procesamiento debida a la comunicación y los dibujos de la pantalla. Esta casilla de verificación activa/desactiva la función de contador de nivel.

#### ⑤ Confirmation (Confirmación)

Estas casillas de verificación especifican si aparecerá un cuadro de diálogo de confirmación al almacenar (Store Confirmation (Confirmación de almacenamiento)), recuperar (Recall Confirmation (Confirmación de recuperación)), aplicar un patch (Patch Confirmation (Confirmación de patch)) o aplicar un patch de forma que afecte a un patch ya existente (Steal Patch Confirmation (Confirmación de modificación de patch)).

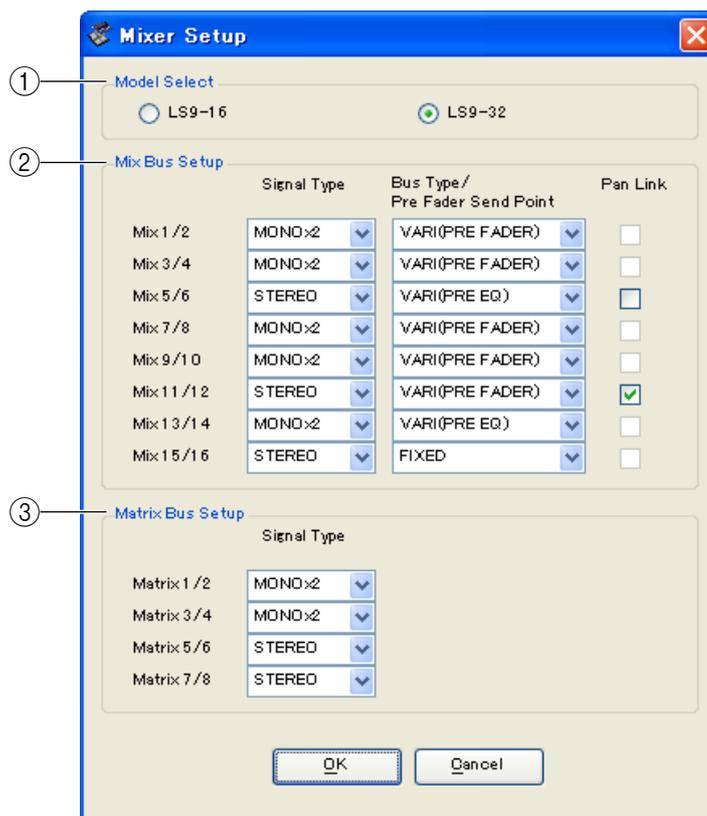
#### ⑥ Administrator Password (Contraseña del administrador)

Introduzca la contraseña del administrador especificada en la mesa LS9. Si esta contraseña no se introduce correctamente, no será posible sincronizarla desde LS9 Editor a la mesa LS9.



## ❑ Mixer Setup (Configuración de mezclador)

Para abrir la ventana Mixer Setup, elija [Mixer Setup] en el menú [File].



### ① ModelSelect (Selección de modelo)

Aquí puede especificar el modelo de la mesa LS9. Se define automáticamente cuando el editor se sincroniza con la mesa LS9.

### ② MIX Bus Setup (Configuración del bus de mezcla)

Aquí puede realizar ajustes de los buses MIX (Mezcla).

**Signal Type (Tipo de señal):** Especifica si cada uno de los dos buses MIX adyacentes pares/impares se utilizará como MONO x2 o STEREO (Estéreo).

#### **Bus Type (Tipo de bus)/Pre Fader Send Point (Punto de envío anterior a deslizador):**

Especifica si el punto de envío de cada uno de los dos buses MIX adyacentes pares/impares serán VARI (PRE ATT) (Variable, anterior a atenuador), VARI (PRE EQ) (Variable, anterior a deslizador) o FIXED (Fijo).

**Pan Link (Enlace a panorámica):** Sólo es válido cuando el tipo de señal es STEREO y el tipo de bus es VARI. Cuando está activado, el ajuste PAN (Panorámica) enviado al bus MIX estéreo se enlazará con el ajuste PAN enviado al bus STEREO.

### ③ MATRIX Bus Setup (Configuración de bus de matriz)

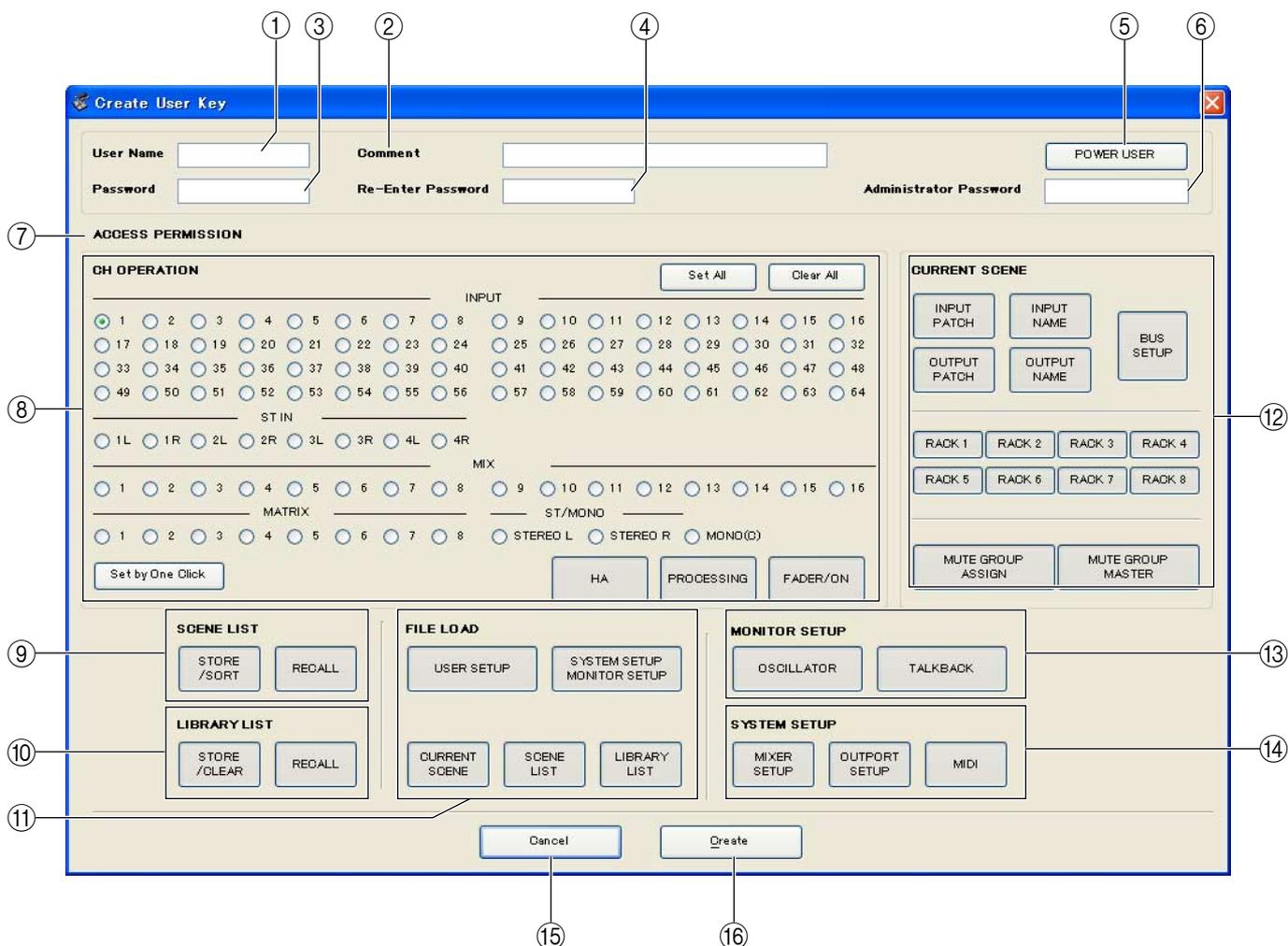
Aquí puede realizar ajustes de los buses MATRIX (Matriz).

**Signal Type:** Especifica si cada uno de los dos buses MATRIX adyacentes pares/impares se utilizará como MONO x2 o STEREO.

## ❑ Creación de una clave de usuario

Para abrir la ventana Create User Key (Crear clave de usuario), elija [Create User Key] en el menú [File].

Esta opción crea una clave de usuario (con la extensión de nombre de archivo ".L9U") que la mesa LS9 puede leer desde un dispositivo de almacenamiento USB para ajustar automáticamente los parámetros específicos del usuario.



### ① **User Name (Nombre de usuario)**

Especifique el nombre del usuario. Puede introducir hasta ocho caracteres alfanuméricos de un byte.

### ② **Comment (Comentario)**

Introduzca un comentario para cada usuario. Puede introducir hasta treinta y dos caracteres alfanuméricos de un byte.

### ③ **Password (Contraseña)**

Introduzca una contraseña que se utilizará cuando la mesa LS9 lea esta clave de usuario. Puede introducir hasta ocho caracteres alfanuméricos de un byte. Se distinguirá entre mayúsculas y minúsculas.

### ④ **Re-Enter Password (Volver a introducir contraseña)**

Vuelva a introducir la contraseña una vez más como medida de seguridad frente a un acceso no autorizado.

### ⑤ **POWER USER (Usuario especial)**

Especifique si se trata de un usuario especial. Los usuarios especiales podrán utilizar la mesa LS9 para crear o editar una clave de identificación del usuario con un nivel de usuario especificado.

### ⑥ **Administrator Password**

Introduzca la contraseña del administrador especificada en la mesa LS9. No será necesario si no se ha especificado ninguna contraseña de administrador en la mesa LS9, pero si esta contraseña no es correcta, se le pedirá que la introduzca cuando se lea la clave de usuario.

### ⑦ **ACCESS PERMISSION (Permiso de acceso)**

En esta área especifique los parámetros que este usuario podrá utilizar.

- ⑧ **CH OPERATION (Operación de canal)**  
**INPUT (Entrada), ST IN (Entrada estéreo), DCA, MIX, MATRIX y ST/MONO (Estéreo/Mono):** Seleccione los canales cuyos parámetros se utilizarán.  
**HA (Preamplificador):** Cambie los privilegios de uso para la ganancia del preamplificador y la alimentación phantom de los canales seleccionados.  
**PROCESSING (Proceso):** Cambie los privilegios de uso de los parámetros de procesamiento de señales globales (excepto del deslizador y de la tecla [ON] (Activar)) del canal seleccionado. Para los parámetros específicos que se incluyen en PROCESSING, consulte el apéndice del manual de instrucciones de LS9.  
**FADER/ON (Deslizador/Activar):** Cambia los privilegios de funcionamiento relativos al efecto panorámico/balance, el deslizador, la activación de canal, la activación/desactivación de transmisión y el nivel de envío de los canales seleccionados.  
**Set All (Seleccionar todo):** Activa HA, PROCESSING y FADER/ON para todos los canales.  
**Clear All (Borrar todo):** Desactiva HA, PROCESSING y FADER/ON para todos los canales.  
**Set by One Click (Definir con un clic):** Si este botón está activado, HA, PROCESSING y FADER/ON se activarán al seleccionar un canal. Si estas todas estas opciones están ya activadas, se desactivarán.
- ⑨ **SCENE LIST (Lista de escenas)**  
**STORE/SORT (Almacenar/Ordenar):** Cambia los privilegios de funcionamiento relativos a las operaciones de ordenación y almacenamiento de escenas.  
**RECALL (Recuperar):** Cambia los privilegios de funcionamiento relativos a las operaciones de recuperación de escenas.
- ⑩ **LIBRARY LIST (Lista de bibliotecas)**  
**STORE/CLEAR (Almacenar/Borrar):** Cambia los privilegios de funcionamiento relativos a las operaciones de borrado y almacenamiento de bibliotecas.  
**RECALL:** Cambia los privilegios de funcionamiento relativos a las operaciones de recuperación de bibliotecas.
- ⑪ **FILE LOAD (Carga de archivo)**  
**USER SETUP (Configuración del usuario):** Cambia los privilegios de funcionamiento relativos a la carga de preferencias y teclas definidas por el usuario al cargar un archivo.  
**SYSTEM SETUP MONITOR SETUP (Configuración del sistema y configuración de la monitorización):** Cambia los privilegios de funcionamiento relativos a la carga de ajustes de la configuración del sistema y de la configuración de la monitorización al cargar un archivo.  
**CURRENT SCENE (Escena actual):** Cambia los privilegios de funcionamiento relativos a la carga de la escena actual al cargar un archivo.  
**SCENE LIST:** Cambia los privilegios de funcionamiento relativos a la carga de la lista de escenas al cargar un archivo.  
**LIBRARY LIST:** Cambia los privilegios de funcionamiento relativos a la carga de la lista de bibliotecas al cargar un archivo.
- ⑫ **CURRENT SCENE**  
**INPUT PATCH (Patch de entrada):** Cambia los privilegios de funcionamiento relativos a las operaciones de parches de entrada.  
**INPUT NAME (Nombre de entrada):** Cambia los privilegios relativos a la edición de los nombres de entrada.  
**OUTPUT PATCH (Patch de salida):** Cambia los privilegios de funcionamiento relativo a los parches de salida.  
**OUTPUT NAME (Nombre de salida):** Cambia los privilegios relativos a la edición de los nombres de salida.  
**BUS SETUP (Configuración de bus):** Cambia los privilegios de funcionamiento de los buses.  
**RACK (Bastidor):** Cambia los privilegios de funcionamiento relativos a las operaciones de bastidor.  
**MUTE GROUP ASSIGN (Asignación de grupo de silenciamiento):** Cambia los privilegios relativos a la asignación de grupos de silenciamiento.  
**MUTE GROUP MASTER (Grupo de silenciamiento principal):** Cambia los privilegios de funcionamiento relativos a la activación/desactivación de los grupos de silenciamiento.
- ⑬ **MONITOR SETUP**  
**OSCILLATOR (Oscilador):** Cambia los privilegios de funcionamiento de los ajustes de oscilador.  
**TALKBACK (Interfono):** Cambia los privilegios de funcionamiento de los ajustes del interfono.
- ⑭ **SYSTEM SETUP**  
**MIXER SETUP (Configuración de mezclador):** Cambia los privilegios relativos a los ajustes de configuración del mezclador.  
**OUTPORT SETUP (Configuración de puerto de salida):** Cambia los privilegios relativos a los ajustes de configuración del puerto de salida.  
**MIDI:** Cambia los privilegios relativos a los ajustes de configuración de MIDI.
- ⑮ **Create (Crear)**  
Crea la clave de usuario.
- ⑯ **Cancel (Cancelar)**  
Cierra la ventana.

# Trabajo con sesiones

En LS9 Editor, todos los ajustes de mezcla de la mesa, incluidos los datos de escenas y de bibliotecas, se denominan sesiones.

En la siguiente tabla se describe cómo gestionar las sesiones.

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

Cuando se guarda una sesión en la ventana de un editor, los ajustes de ese editor se guardan en un archivo. Los nombres de los archivos de sesiones que guardada LS9 Editor tienen la extensión ".YSE". Los archivos en los que sólo se guardan los datos de la mesa LS9 (extensión ".L9A") también se pueden manejar, lo que permite el uso de un dispositivo de almacenamiento USB para intercambiar datos con la mesa LS9.

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 LS9 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.

<b>Undo</b>	Elija [Undo] en el menú [Edit] (Editar).
<b>Redo</b>	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 LS9
- Salir de Studio Manager
- Sincronizar con la mesa LS9
- Operaciones con sesiones

**NOTA** Las siguientes operaciones no se pueden deshacer ni rehacer:

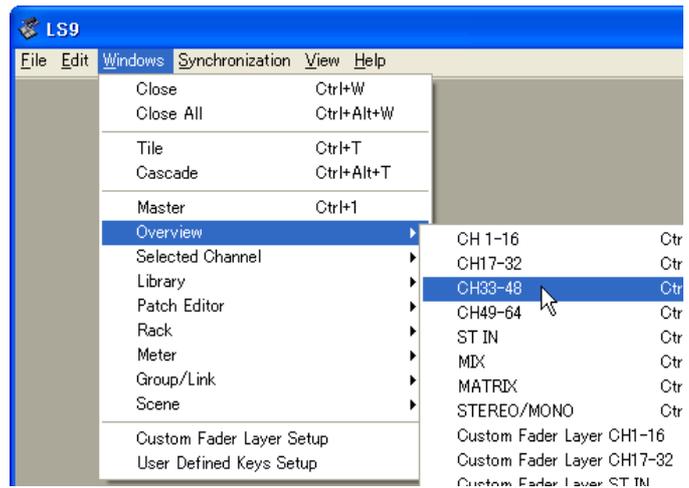
- Ediciones en la ventana Setup
- Sincronización
- Abrir y cerrar las ventanas
- Cambiar el tamaño o mover las ventanas

Hay algunas otras operaciones que no pueden deshacerse, según la función.

**NOTA** Para las operaciones con bibliotecas o escenas, Undo/Redo sólo se aplica a la operación simple más reciente. No puede deshacer ninguna otra operación anterior a ésta. Undo/Redo en estas ventanas sólo está disponible si se utiliza el botón [UNDO] de la ventana correspondiente. Incluso si realiza una recuperación de escena desde la ventana Master (Principal), no podrá utilizar un método abreviado o una operación de menú para deshacer la recuperación.

# Funcionamiento de las ventanas

Puede seleccionar y abrir cada ventana desde el menú [Windows] (Ventanas). Para las ventanas Overview (Descripción general) y Rack (Bastidor), utilice el submenú para seleccionar los canales o la biblioteca que desee ver.

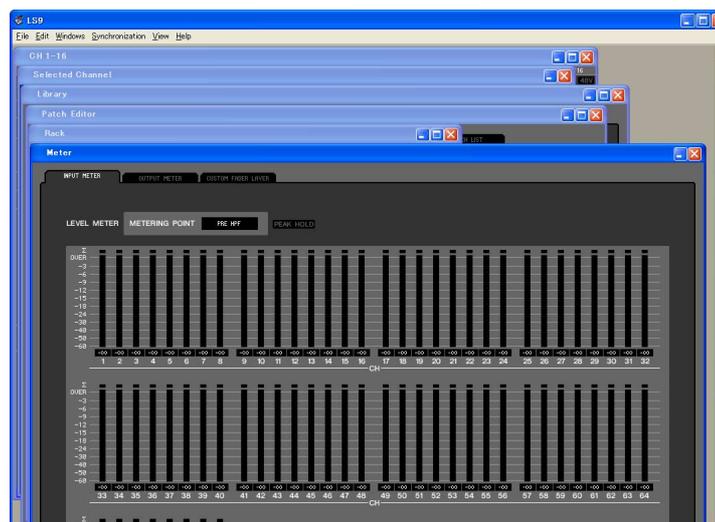


Puede elegir entre las opciones Tile (Mosaico) o Cascade (Cascada) para colocar las ventanas en el editor.

## ● Tile



## ● Cascade



En la ventana Library (Biblioteca) o Scene (Escena), haga clic en las fichas situadas en la parte superior de la ventana para pasar de una página a otra.



# Sincronización de LS9 Editor

Cuando se inicia LS9 Editor, los valores de los parámetros de la mesa y de LS9 Editor podrán ser diferentes. Por tanto, en primer lugar debe hacer coincidir los valores de los parámetros de la mesa con los de LS9 Editor. Esta operación se denomina "sincronización". Siga los pasos indicados a continuación para sincronizar LS9 Editor.

## 1 Seleccione [Synchronization] (Sincronización) y, a continuación, [Re-Synchronize] (Resincronizar).

Aparece la siguiente ventana.



## 2 Seleccione si desea transferir los ajustes a LS9 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 (Mesa):** Transfiere los valores actuales de los parámetros de LS9 Editor a la mesa.

**Console → PC:** Transfiere los valores actuales de los parámetros de la mesa a LS9 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.
- Cuando se realiza la sincronización mediante la función Console -> PC y la mesa contiene datos definidos como de "sólo lectura", aparecerá un cuadro de diálogo para confirmar si se desean copiar los datos de sólo lectura en LS9 Editor.  
Si no se copian los datos, no se sincronizarán los datos de la mesa definidos con el estado de sólo lectura.

# Función Offline Edit (Edición fuera de línea)

Si no desea sincronizar la mesa con LS9 Editor, seleccione [Offline Edit] en el menú [Synchronization]. Para aplicar las ediciones fuera de línea a la mesa, seleccione [Re-Synchronize] en [Synchronization] con la opción PC -> Console para sincronizar la mesa con LS9 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 Sync (Sincronización).

**NOTA** Algunos parámetros de efectos de la mesa cambian sus valores mostrados, según la frecuencia de muestreo. Si cambia LS9 Editor de OFFLINE a ONLINE, los valores de parámetro mostrados podrán cambiar porque LS9 Editor carga la frecuencia de muestreo de la mesa y actualiza la pantalla.

# Operación básica de los controladores

Puede utilizar los controladores de varias formas.

## □ Mandos de control

- Arrastrar
- Hacer clic y usar las teclas de cursor arriba/abajo/izquierda/derecha
- Hacer clic y usar las teclas RePág/ AvPág (cambio mayor que las teclas de cursor)
- Hacer clic y Home se coloca en el extremo izquierdo
- Hacer clic y End se coloca en el extremo derecho
- <Ctrl>+clic se establece como valor predeterminado  
Con los mandos de envío, etc., se establece como -∞ independientemente del valor predeterminado.
- <Ctrl>+<Mayús>+clic se establece como nominal  
Con los mandos de envío, etc., se establece como nominal independientemente del valor predeterminado.

## ❑ Deslizadores

- Arrastrar
- Hacer clic y usar las teclas de cursor arriba/abajo (o las teclas de cursor izquierda/derecha de los deslizadores horizontales)
- Hacer clic y usar las teclas RePág/AvPág (cambio mayor que las teclas de cursor)
- Hacer clic y Home se establece en el valor máximo
- Hacer clic y End se establece en el valor mínimo
- <Ctrl>+clic se establece como valor predeterminado  
Con los deslizadores de canales, se establece como  $-\infty$  independientemente del valor predeterminado.
- <Ctrl>+<Mayús>+clic se establece como nominal  
Con los deslizadores de canales, etc., se establece como nominal independientemente del valor predeterminado.

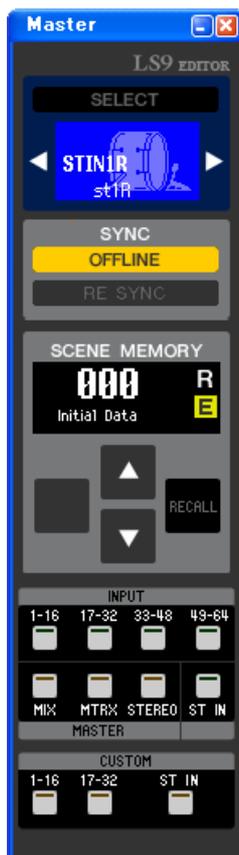
## ❑ Sólo pantallas de número

- Hacer clic y arrastrar hacia arriba/abajo
- Hacer clic y usar las teclas de cursor arriba/abajo
- Hacer clic y usar las teclas RePág/AvPág (cambio mayor que las teclas de cursor)
- Hacer clic y Home se establece en el valor máximo
- Hacer clic y End se establece en el valor mínimo
- <Ctrl>+clic se establece como valor predeterminado

## ❑ Gráficos de barras

- Arrastrar
- <Ctrl>+clic se establece como  $-\infty$
- <Ctrl>+<Mayús>+clic se establece como nominal

# Ventana Master (Principal)



En la ventana Master puede sincronizar con la propia mesa LS9, recuperar escenas y acceder a la pantalla Overview (Descripción general). Para abrir esta ventana, seleccione [Master] en el menú [Windows] (Ventanas) o bien asigne [LS9 EDITOR CONTROL] (Control de LS9 Editor)-[MASTER] a USER DEFINED KEY (Tecla definida por el usuario) en la mesa LS9 y ejecute dicha función.

## CHANNEL SELECT (Selección de canal)



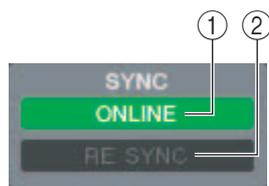
Esta opción indica el número y el nombre del canal al que se aplicarán sus operaciones. Para cambiar canales, puede hacer clic en el botón [SELECT] (Seleccionar) y elegir de la lista que aparece, o puede hacer clic en los botones de selección de canales con forma de flecha izquierda y derecha. Puede utilizar el cuadro de texto del nombre del canal para editar el nombre.

Está enlazado con las teclas [SEL] (Seleccionar) de la propia LS9.

Puede cambiar el icono haciendo clic con el botón derecho o cambie el color de fondo haciendo clic con el botón izquierdo.

El color de fondo que especifique aquí también será el color de fondo del nombre del canal en la ventana Overview.

## SYNC (Sincronización)



Esta opción indica el estado de la conexión y la sincronización entre LS9 Editor y LS9.

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

El estado ONLINE/OFFLINE se alternará cada vez que haga clic en este botón.

Realiza la misma función que el menú [Synchronization] (Sincronización) → [Offline Edit] (Edición fuera de línea). (→ p.8)

**ONLINE**

Este indicador se muestra cuando LS9 Editor se conecta correctamente a la propia LS9. En este estado, los parámetros de LS9 Editor y de la propia LS9 están enlazados.

**OFFLINE**

Este indicador se muestra cuando LS9 Editor y la propia LS9 no están conectados, cuando existe algún problema con la conexión o cuando se ha seleccionado Offline Edit. En este estado, los parámetros de LS9 Editor y de la propia LS9 no están enlazados.

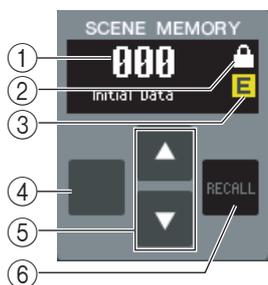
## ② Botón [RE-SYNC] (Resincronizar)

Si hace clic en este botón, se abre el cuadro de diálogo Synchronization.

Realiza la misma función que el menú [Synchronization] → [Re-Synchronize]. (➡ p.8)

## ❑ SCENE MEMORY (Memoria de escena)

Aquí, puede visualizar la escena recuperada en ese momento y recuperar o almacenar otras escenas.



### ① Pantalla de número de escena

Indica el número de escena seleccionado para almacenar o recuperar.

### ② Indicador de protección

Se muestra un icono de candado para las memorias de escenas protegidas. Las memorias de escena de sólo lectura aparecen indicadas con una "R".

### ③ Indicador de edición

El indicador de edición se iluminará cuando edite los parámetros tras recuperar una escena.

### ④ Botón [STORE] (Almacenar)

Este botón almacena la escena actual en el número que aparece en la pantalla de número de escena (①).

### ⑤ Botones [▲]/[▼]

Estos botones aumentan o disminuyen el número que aparece en la pantalla de número de escena (①). La pantalla de número de escena (①) parpadeará hasta que almacene o recupere alguna escena y, mientras esté parpadearando, no coincidirá con el número de escena indicado en la LS9.

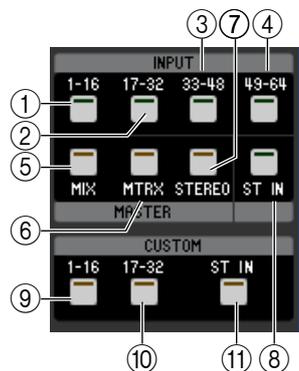
### ⑥ Botón [RECALL] (Recuperar)

Este botón recupera la escena del número que aparece en la pantalla de número de escena (①).

## ❑ Teclas de capa

Estas teclas abren la respectiva ventana Overview.

**NOTA** No se vinculan a la sección de capas del panel de la LS9.



### ① Botón [1-16]

Abre la ventana INPUT CH 1-16 (Canal de entrada 1-16).

### ② Botón [17-32]

Abre la ventana INPUT CH 17-32 (Canal de entrada 17-32).

### ③ Botón [33-48]

Abre la ventana INPUT CH 33-48 (Canal de entrada 33-48).

Sólo está disponible si está editando fuera de línea y ha seleccionado LS9-32 en el campo Model Select (Selección de modelo) de la pantalla Mixer Setup (Configuración de mezclador) o si está editando en línea con la mesa LS9-32 conectada.

### ④ Botón [49-64]

Abre la ventana INPUT CH 49-64 (Canal de entrada 49-64).

Sólo está disponible si está editando fuera de línea y ha seleccionado LS9-32 en el campo Model Select de la pantalla Mixer Setup o si está editando en línea con la mesa LS9-32 conectada.

### ⑤ Botón [MIX] (Mezcla)

Abre la ventana MIX.

### ⑥ Botón [MATRIX] (Matriz)

Abra la ventana MATRIX.

### ⑦ Botón [STEREO] (Estéreo)

Abre la ventana STEREO/MONO (Estéreo/Mono).

- ⑧ **Botón [ST IN] (Entrada estéreo)**  
Abre la ventana STEREO IN.
- ⑨ **Botón [1-16]**  
Abre la ventana Custom Fader Layer (INPUT CH) CH 1–16 (Capa de deslizador personalizada - Canal de entrada 1-16).
- ⑩ **Botón [17-32]**  
Abre la ventana Custom Fader Layer (INPUT CH) CH 17–32 (Capa de deslizador personalizada - Canal de entrada 17-32).  
Sólo está disponible si está editando fuera de línea y ha seleccionado LS9-32 en el campo Model Select de la pantalla Mixer Setup o si está editando en línea con la mesa LS9-32 conectada.
- ⑪ **Botón [ST IN]**  
Abre la ventana Custom Fader Layer (ST IN) (Capa de deslizador personalizada - Entrada estéreo).

# Ventana Overview

## Ventana INPUT CH (Canal de entrada)



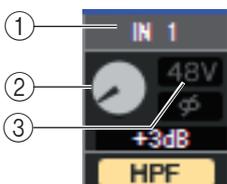
En esta ventana se muestran los parámetros de mezcla de INPUT CH 1–16, 17–32, 33–48(\*) o 49–64(\*).

Los parámetros que aparecen en la ventana pueden seleccionarse en el menú [View] (Ver) o en el menú que aparece al hacer clic con el botón derecho en la ventana.

Puede acceder a esta ventana de varias formas.

- En el menú [Windows], elija [Overview] (Descripción general) y seleccione CH1-16/CH17-32/33-48 (\*)/49-64(\*)
- Utilice las teclas de capa de la ventana Master para activar los botones [1-16]/[17-32]/[33-48]\*/[49-64]\*
- En la propia LS9, asigne una de las teclas definidas por el usuario a [CH1-16]/[CH17-32]/[CH33-48] (\*)/[CH49-64] (\*) en [OVERVIEW] de [LS9 EDITOR CONTROL] y ejecute la función

(\*) INPUT CH 33-48, 49-64 sólo puede visualizarse si se selecciona LS9-32 en el campo Model Select de la ventana Mixer Setup cuando se edita fuera de línea o cuando se edita en línea con la LS9-32.



### ① Input patch (Patch de entrada)

Haga clic aquí para seleccionar la fuente de entrada que se asignará a INPUT CH, a partir de las siguientes opciones.

NONE (Ninguno)	Sin asignación
IN 1–IN32 (Entrada 1-32)(*)	Tomas INPUT (Entrada) 1–32(*)
SLOT 1-1 (Ranura 1-1)...SLOT1-16 (Ranura 1-16), SLOT2-1 (Ranura 2-1)(*)...SLOT2-16 (Ranura 2-16)(*)	Canales de entrada de una tarjeta de E/S instalada en una ranura
2TR IN L (Entrada digital 2TR izq), 2TR IN R (Entrada digital 2TR der)	Canales L/R de la toma de entrada digital 2TR
PB OUT L (Salida de inflexión de tono izquierda), PB OUT R (Salida de inflexión de tono derecha)	Canales L/R de la salida de la grabadora de memoria USB
RACK1A (Bastidor 1 A), RACK1B (Bastidor 1 B)... RACK5L(A) (Bastidor 5 izq A)...RACK8R(B) (Bastidor 8 der B)	Salidas L/R de bastidor 1–8

(\*) Las tomas INPUT 17-32 y la ranura 2 sólo se ven si está editando fuera de línea y ha seleccionado LS9-32 en el campo Model Select de la pantalla Mixer Setup o si está editando en línea con la mesa LS9-32.

### ② HA GAIN (Ganancia de preamplificador)

Arrastre el mando de control de la pantalla para ajustar la ganancia del preamplificador interno o del preamplificador externo (AD8HR) conectado a INPUT CH.

### ③ 48V

Activa y desactiva la alimentación phantom (+48 V) del preamplificador interno o del preamplificador externo (AD8HR) conectado a INPUT CH.



#### ④ Ø (Fase)

Invierte la fase de la señal después de la conversión de AD.

#### ⑤ HPF (Filtro de paso alto)

Activa o desactiva el filtro de paso alto. Puede arrastrar el valor numérico hacia arriba o hacia abajo para editar la frecuencia de corte.

#### ⑥ INS (Inserción)

Activa y desactiva la entrada de inserción (sólo INPUT CH 1–32).

#### ⑦ D. OUT (Salida directa)

Activa y desactiva la salida directa.

#### ⑧ EQ (Ecuador)

Activa y desactiva el ecualizador. El gráfico que aparece debajo del botón muestra la respuesta aproximada del EQ. Puede arrastrar la línea del gráfico para editar la respuesta del EQ. Para restablecer una respuesta de ecualización plana, mantenga presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haga clic en el gráfico (el ajuste de HPF se mantendrá).

#### ⑨ DYN1/DYN2 (Dinámica 1/Dinámica 2)

Activa o desactiva los dos procesadores de dinámica.

Si se asigna Gate (Puerta) (sólo Dinámica 1), el estado de la puerta se muestra inmediatamente debajo del botón.

Indicación de estado de la puerta				
Estado activado/desactivado	Activado	Activado	Activado	Desactivado
Estado abierto/cerrado	Cerrado	Abierto	Abierto	—
Observaciones	Reducción de ganancia: 30 dB o más	Reducción de ganancia: 0–30 dB	Reducción de ganancia: 0 dB	—

Si se asigna otro valor diferente a Gate, aparece inmediatamente un indicador de reducción de ganancia debajo del botón, y la reducción de ganancia se muestra mientras éste permanece activado.

Puede seleccionarse el tipo de cada procesador de dinámica en la ventana Selected Channel (Canal seleccionado).

#### ⑩ MIX SEND (Enviar a mezcla)

Los gráficos de barras ubicados inmediatamente debajo del botón muestran el nivel de envío de las señales enviadas de INPUT CH a buses MIX de tipo VARI (Variable). También puede arrastrar el gráfico de barras a la izquierda o a la derecha para ajustar el nivel de envío. Mientras arrastra el gráfico de barras, se muestra el nivel de envío en el área de la pantalla de número para PAN/TO STEREO MONO (Panorámica/Enviar a estéreo/mono) (⑪).

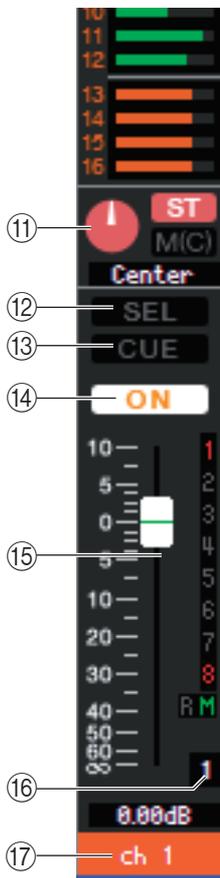
Puede establecer el valor mínimo ( $-\infty$  dB) manteniendo presionada la tecla <Ctrl> del teclado de su ordenador y haciendo clic en el gráfico de barras, o establecer el valor nominal (0,00 dB) manteniendo presionada las teclas <Ctrl> y <Mayús> y haciendo clic en el gráfico de barras. La presentación del gráfico de barras cambiará de acuerdo con la posición de envío (anterior/posterior) y el estado activado/desactivado de la señal enviada desde INPUT CH a los buses MIX.

Para activar o desactivar un envío, haga clic en el número de canal ubicado a la izquierda del gráfico de barras.

**NOTA** Para los buses MIX de tipo FIXED (Fijo), el gráfico de barras se define en el nivel nominal (0 dB) y sólo se muestra el estado activado/desactivado.



- Anterior a activación (verde)
- Anterior a desactivación (verde)
- Posterior a activación (amarillo)
- Posterior a desactivación (amarillo)



### 11 PAN/TO STEREO MONO

El botón **PAN** (Panorámica) ajusta el efecto panorámico de la señal que se envía de INPUT CH a los canales L/R del bus STEREO (o los canales L/C/R (Izquierda/Centro/Derecha)). Puede ajustarlo en el valor central manteniendo presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haciendo clic en este botón.

El botón **[ST]** es un conmutador de activación/desactivación para la señal que se envía de INPUT CH al bus STEREO.

El botón **[M(C)]** es un conmutador de activación/desactivación para la señal que se envía de INPUT CH al bus MONO.

Si se selecciona LCR MODE (Modo LCR) en la ventana Selected Channel, el botón **[LCR]** aparecerá en lugar del botón **[ST]** y el botón **[M(C)]**, y el botón **[LCR]** será un conmutador de activación/desactivación para la señal que se envíe de INPUT CH al bus LCR.

### 12 SEL (Seleccionar)

Selecciona el INPUT CH para el que se desea realizar operaciones. Está enlazado con las teclas **[SEL]** de la sección INPUT del panel de la LS9.

### 13 CUE (Escucha)

Este botón permite monitorizar mediante escucha la señal de INPUT CH. Ésta enlazado con las teclas **[CUE]** de la sección INPUT del panel de la LS9.

### 14 ON (Activar)

Activa o desactiva INPUT CH. Está enlazado con las teclas **[ON]** de la sección INPUT del panel de la LS9.

### 15 Deslizador

Ajusta el nivel de entrada de INPUT CH. Cuando la propia LS9 está ajustada en otro modo diferente a SENDS ON FADER (Enviar por deslizador), se enlaza con los deslizadores de la sección INPUT del panel de la LS9.

El valor actual del deslizador aparece en el cuadro numérico situado justo debajo del deslizador.

Puede establecer el valor mínimo ( $-\infty$  dB) manteniendo presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haciendo clic en el mando del deslizador, o ajustarlo en el valor nominal (0,00 dB) manteniendo presionadas la tecla <Ctrl> y <Mayús> y haciendo clic en el mando del deslizador.

Los números y las letras que aparecen a la derecha del deslizador indican los grupos de silenciamiento a los que pertenece el canal, y muestran el estado Recall Safe (Recuperación segura) y Mute Safe (Silenciamiento seguro) del canal.



Los números de los grupos de silenciamiento a los que pertenece el canal aparecen en rojo.

Si este canal está configurado como Recall Safe, la letra R aparecerá en verde.

Si este canal está configurado como Mute Safe, la letra M aparecerá en verde.

### 16 Número de canal

Este es el número de INPUT CH. Puede abrir la ventana Selected Channel para este canal haciendo doble clic en este número. Si mantiene presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y hace doble clic en este número, se abrirá la pantalla Selected Channel como un vista adicional.

### 17 Nombre del canal

En este cuadro de texto se muestra el nombre del canal. También se puede editar el nombre del canal en este cuadro.

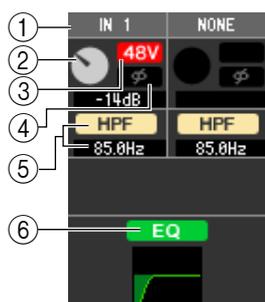
El color de fondo será el mismo que el color de fondo del icono que aparece en el área de selección de canal de la ventana Selected Channel.



En esta ventana, puede ver y editar los parámetros de mezcla de ST IN CH 1-4 (Canal de entrada estéreo 1-4). Los parámetros que se muestran en la ventana pueden seleccionarse en el menú [View] o en el menú que aparece al hacer clic con el botón derecho en la ventana.

Puede acceder a esta ventana de varias formas.

- En el menú [Windows], elija [Overview] y, a continuación, "ST IN"
- Utilice las teclas de capa de la ventana Master para activar el botón [ST IN]
- En la mesa LS9, asigne una tecla definida por el usuario a [LS9 EDITOR CONTROL]-[OVERVIEW]-[ST IN], y ejecútela



## ① INPUT PATCH

Selecciona el origen de entrada asignado a ST IN CH. Los orígenes de entrada que pueden seleccionarse son los mismos que INPUT CH.

## ② HA GAIN

Arrastre el mando de control de la pantalla para ajustar la ganancia del preamplificador interno o del preamplificador externo (AD8HR) conectado a ST IN CH.

## ③ 48V

Activa y desactiva la alimentación phantom (+48 V) del preamplificador interno o del preamplificador externo (AD8HR) conectado a ST IN CH.

## ④ Ø (Fase)

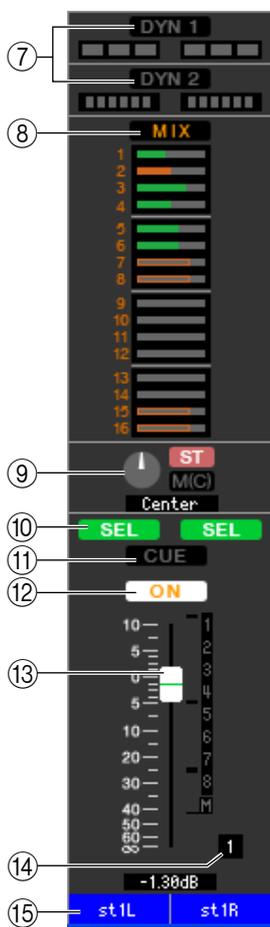
Invierte la fase de la señal después de la conversión de AD.

## ⑤ HPF

Activa o desactiva el filtro de paso alto. Puede arrastrar el valor numérico hacia arriba o hacia abajo para editar la frecuencia de corte.

## ⑥ EQ

Activa y desactiva el EQ (los ajustes L/R están enlazados). Es igual que el EQ para el INPUT CH (➔ p.14).



### ⑦ **DYN1/DYN2**

Estos botones activan o desactivan los dos procesadores de dinámica. Es igual que la dinámica 1/dinámica 2 para INPUT CH (➔ p.14).

### ⑧ **MIX SEND (Enviar a mezcla)**

Es igual que el envío de mezcla para el INPUT CH (➔ p.14).

### ⑨ **BALANCE (Balance)**

El mando de control **BALANCE** ajusta el balance de la señal que se envía de ST IN CH a los canales L/R del bus STEREO (o los canales L/C/R). Aparte del botón **BALANCE**, es igual que PAN/TO STEREO MONO para un INPUT CH (➔ p.15).

### ⑩ **SEL (Seleccionar)**

Selecciona ST IN CH para el que se desea realizar operaciones. (L y R se pueden seleccionar por separado.) Está enlazado con las teclas [SEL] de la sección ST IN del panel de la LS9.

### ⑪ **CUE**

Este botón permite monitorizar mediante escucha la señal de ST IN CH (L/R están enlazados). Está enlazado con las teclas [CUE] de la sección ST IN del panel de la LS9.

### ⑫ **ON**

Activa y desactiva ST IN CH (los ajustes L/R están enlazados). Está enlazado con las teclas CH [ON] de la sección ST IN del panel de la LS9.

### ⑬ **Deslizador**

Ajusta el nivel de entrada de ST IN CH. Cuando la propia LS9 está ajustada en otro modo diferente a SENDS ON FADER (Enviar por deslizador), se enlaza con los deslizadores de la sección INPUT del panel de la LS9.

El valor actual del deslizador aparece en el cuadro numérico situado justo debajo del deslizador. Es igual que el deslizador para INPUT CH (➔ p.15).

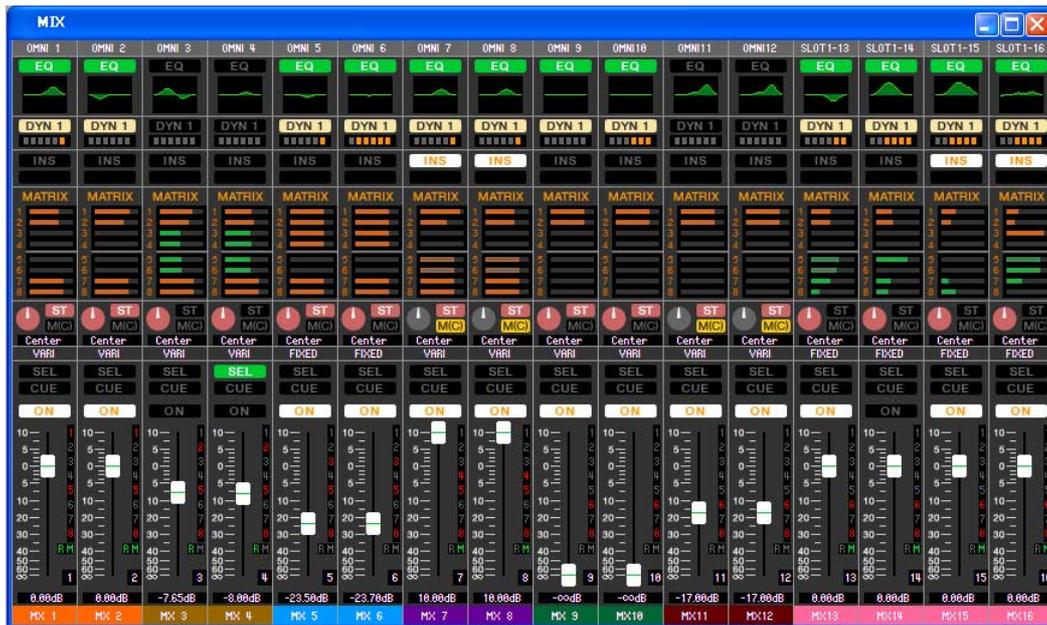
### ⑭ **Número de canal**

Este es el número de ST IN CH. Puede hacer doble clic en este número para abrir la ventana Selected Channel. Si mantiene presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y hace doble clic en este número, se abrirá la pantalla Selected Channel como un vista adicional.

### ⑮ **Nombre del canal**

En este cuadro de texto se muestra el nombre del canal. También se puede editar el nombre del canal en este cuadro.

El color de fondo será el mismo que el color de fondo del icono que aparece en el área de selección de canal de la ventana Selected Channel.



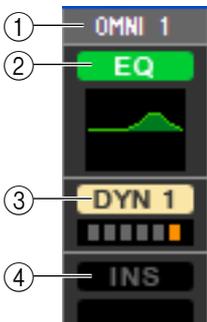
En esta ventana, puede ver y editar los parámetros de los canales MIX 1–16. Los parámetros que se muestran en la ventana pueden seleccionarse en el menú [View] o en el menú que aparece al hacer clic con el botón derecho en la ventana.

Puede acceder a esta ventana de varias formas.

- En el menú [Windows], elija [Overview] y, a continuación, "MIX"
- Utilice las teclas de capa de la ventana Master para activar el botón [MIX]
- En la mesa LS9, asigne una tecla definida por el usuario a [LS9 EDITOR CONTROL]-[OVERVIEW]-[MIX], y ejecútela

## ① OUTPUT PATCH (Patch de salida)

Haga clic aquí para seleccionar el puerto de salida que se asignará al canal MIX, a partir de las siguientes opciones.



OMNI1–OMNI16 (OMNI 1-16)(*)	Tomas OMNI 1–16(*)
SLOT1-1...SLOT1-16, SLOT2-1(*)...SLOT2-16(*)	Canales de salida de una tarjeta de E/S instalada en una ranura
RACK1A, RACK1B... RACK5L(A)...RACK8R(B)	Salidas L/R de bastidor 1–8
2TR OUT L (Salida digital 2TR izq), 2TR OUT R (Salida digital 2TR der)	Canales L/R de la toma de salida digital 2TR
REC IN L (Entrada de grabadora izq), REC IN R (Entrada de grabadora der)	Canales L/R de la entrada de la grabadora de memoria USB

(\*) Las tomas OMNI 9-16 y SLOT2 sólo se ven si está editando fuera de línea y ha seleccionado LS9-32 en el campo Model Select de la pantalla Mixer Setup o si está editando en línea con la mesa LS9-32.

Si se han realizado varios patches, sólo se mostrará el primer puerto.

Si cambia los patches de esta ventana, el puerto que se haya asignado hasta ese momento se cancelará, y sólo se asignará el puerto recién seleccionado.

## ② EQ (Ecuador)

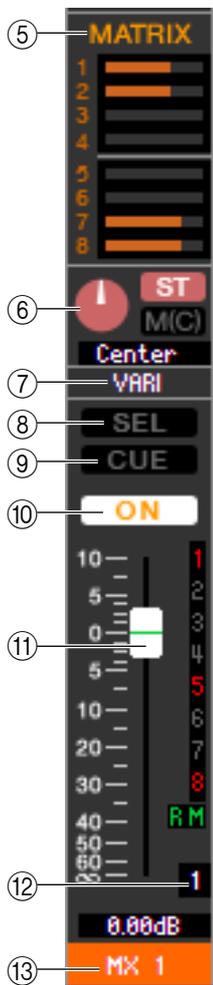
Activa y desactiva el ecualizador. Es igual que el EQ para el INPUT CH (➔ p.14).

## ③ DYN1

Activa o desactiva el procesador de dinámica. Es igual que la dinámica 2 para INPUT CH (➔ p.14).

## ④ INS (Inserción)

Activa y desactiva la entrada de inserción.



## ⑤ MATRIX SEND (Enviar matriz)

Estos gráficos de barras indican los niveles de envío de las señales enviadas desde el canal MIX al bus MATRIX 1–8. También puede ajustar los niveles de envío arrastrando un gráfico de barras a la izquierda o a la derecha. Mientras arrastra el gráfico de barras, se muestra el nivel de envío en el área de la pantalla de número para PAN/BALANCE (⑥).

Puede establecer el valor mínimo ( $-\infty$  dB) manteniendo presionada la tecla <Ctrl> del teclado de su ordenador y haciendo clic en el gráfico de barras, o establecer el valor nominal (0,00 dB) manteniendo presionada las teclas <Ctrl> y <Mayús> y haciendo clic en el gráfico de barras.

La presentación del gráfico de barras cambiará de acuerdo con la posición de envío (anterior/posterior) y el estado activado/desactivado de la señal enviada desde el canal MIX de los buses MATRIX.

Para activar o desactivar un envío, haga clic en el número de canal ubicado a la izquierda del gráfico de barras.

- Anterior a activación (verde)
- Anterior a desactivación (verde)
- Posterior a activación (amarillo)
- Posterior a desactivación (amarillo)

## ⑥ PAN/BALANCE

El botón **PAN** ajusta la el efecto panorámico de la señal que se envía del canal de mezcla a los canales L/R del bus STEREO (o los canales L/C/R). Puede ajustarlo en el valor central manteniendo presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haciendo clic en este botón. Si se asigna como un bus estéreo, ajusta el balance del canal impar y el canal par. El ajuste del bus estéreo puede realizarse en Mix Bus Setup de la pantalla Mixer Setup.

El botón **[ST]** es un conmutador de activación/desactivación para la señal que se envía de canal de mezcla al bus STEREO.

El botón **[MONO]** es un conmutador de activación/desactivación para la señal que se envía de canal de mezcla al bus MONO.

Si se selecciona LCR MODE en la ventana Selected Channel, el botón **[LCR]** aparecerá en lugar del botón **[ST]** y el botón **[MONO]**, y el botón **[LCR]** será un conmutador de activación/desactivación para la señal que se envíe del canal de mezcla al bus LCR.

## ⑦ VARI/FIXED

Indica el tipo (VARI o FIXED) del bus MIX seleccionado en ese momento. Este parámetro puede cambiarse en Mix Bus Setup de la pantalla Mixer Setup.

## ⑧ SEL (Seleccionar)

Selecciona el canal MIX para el que desea realizar ajustes.

## ⑨ CUE

Este botón permite monitorizar mediante escucha la señal del canal MIX.

## ⑩ ON

Activa o desactiva el canal MIX.

## ⑪ Deslizador

Ajusta el nivel de salida del canal MIX. El valor actual del deslizador aparece en el cuadro numérico situado debajo del deslizador.

Puede establecer el valor mínimo ( $-\infty$  dB) manteniendo presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haciendo clic en el mando del deslizador, o ajustarlo en el valor nominal (0,00 dB) manteniendo presionadas la tecla <Ctrl> y <Mayús> y haciendo clic en el mando del deslizador.

Los números y las letras que aparecen a la derecha del deslizador indican los grupos de silenciamiento a los que pertenece el canal, y muestran el estado Recall Safe y Mute Safe del canal.



Los números de los grupos de silenciamiento a los que pertenece el canal aparecen en rojo.

Si este canal está configurado como Recall Safe, la letra R aparecerá en verde.

Si este canal está configurado como Mute Safe, la letra M aparecerá en verde.

## ⑫ Número de canal

Indica el número del canal MIX. Puede hacer doble clic en este número para abrir la ventana Selected Channel de este canal. Si mantiene presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y hace doble clic en este número, se abrirá la pantalla Selected Channel como un vista adicional.

## ⑬ Nombre del canal

En este cuadro de texto se muestra el nombre del canal. También se puede editar el nombre del canal en este cuadro.

El color de fondo será el mismo que el color de fondo del icono que aparece en el área de selección de canal de la ventana Selected Channel.

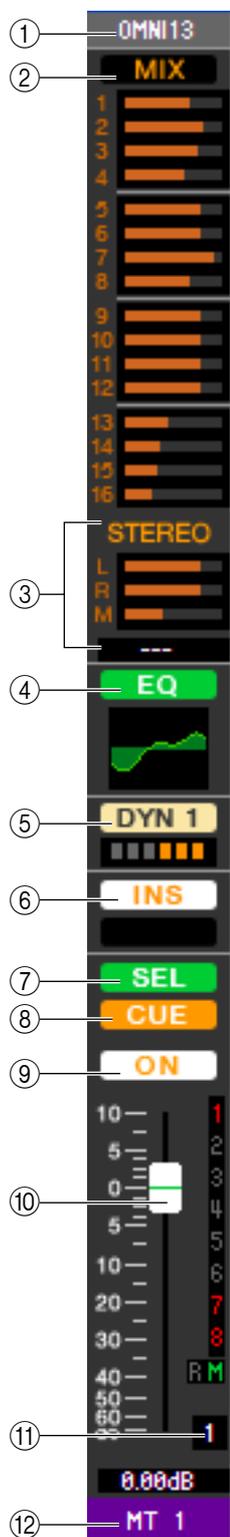
# Ventana MATRIX



En esta ventana, puede ver y editar los parámetros de los canales MATRIX 1–8. Los parámetros que se muestran en la ventana pueden seleccionarse en el menú [View] o en el menú que aparece al hacer clic con el botón derecho en la ventana.

Puede acceder a esta ventana de varias formas.

- En el menú [Windows], elija [Overview] y, a continuación, "MATRIX"
- Utilice las teclas de capa de la ventana Master para activar el botón [MTRX]
- En la mesa LS9, asigne una tecla definida por el usuario a [LS9 EDITOR CONTROL]-[OVERVIEW]-[MATRIX], y ejecútela



### ① OUTPUT PATCH

Selecciona el puerto de salida asignado al canal de MATRIX. Los puertos de salida que pueden seleccionarse son los mismos que para MIX (➡ p.18).

### ② MIX (niveles de envío desde los canales MIX)

Aquí puede ver y editar los niveles de envío de las señales enviadas desde los canales MIX al bus MATRIX. El método de funcionamiento y el significado de la pantalla son los mismos que para (⑤) MATRIX SEND de la ventana MIX (➡ p.19).

### ③ STEREO (niveles de envío desde los canales STEREO al bus MATRIX)

Aquí puede ver y editar los niveles de envío de las señales enviadas de los canales STEREO al bus MATRIX. Mientras desplaza el gráfico de barras, se muestra el nivel de envío en el área de la pantalla de número situada justo debajo. El método de funcionamiento y el significado de la pantalla son los mismos que para (⑤) MATRIX SEND en la ventana MIX (➡ p.19).

### ④ EQ (Ecuador)

Activa y desactiva el ecualizador. El gráfico que aparece debajo del botón muestra la respuesta aproximada del EQ. Es igual que el EQ para el INPUT CH (➡ p.14).

### ⑤ DYN1

Activa o desactiva el procesador de dinámica. Es igual que la dinámica 2 para INPUT CH (➡ p.14).

### ⑥ INS (Inserción)

Activa y desactiva la entrada de inserción.

### ⑦ SEL (Seleccionar)

Selecciona el canal MATRIX para el que desea realizar ajustes.

### ⑧ CUE

Este botón permite monitorizar mediante escucha la señal del canal MATRIX.

### ⑨ ON

Activa o desactiva el canal MATRIX.

### ⑩ Deslizador

Ajusta el nivel de salida del canal MATRIX. El valor actual del deslizador aparece en el cuadro numérico situado debajo del deslizador.

Los números y las letras que aparecen a la derecha del deslizador indican los grupos de silenciamiento a los que pertenece el canal, y muestran el estado Recall Safe y Mute Safe del canal. (El significado de los números y las letras se describe en la ➡ p.19.)

### ⑪ Número de canal

Indica el número del canal MATRIX. Puede hacer doble clic en este número para abrir la ventana Selected Channel de este canal. Si mantiene presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y hace doble clic en este número, se abrirá la pantalla Selected Channel como un vista adicional.

### ⑫ Nombre del canal

Este cuadro de texto muestra el nombre del canal. Puede editar el nombre del canal en este cuadro de texto.

El color de fondo será el mismo que el color de fondo del icono que aparece en el área de selección de canal de la ventana Selected Channel.

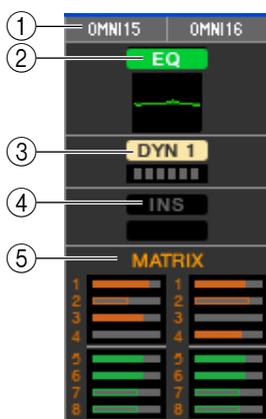
# Ventana STEREO/MONO



En esta ventana puede ver y editar los parámetros de los canales STEREO y MONO. Los parámetros que aparecen en la ventana pueden seleccionarse en el menú [View] o en el menú que aparece al hacer clic con el botón derecho en la ventana.

Puede acceder a esta ventana de varias formas.

- En el menú [Windows], elija [Overview] y, a continuación, "STEREO/MONO"
- Utilice las teclas de capa de la ventana Master para activar el botón [STEREO]
- En la mesa LS9, asigne una tecla definida por el usuario a [LS9 EDITOR CONTROL]-[OVERVIEW]-[ST/MONO], y ejecútela



## ① OUTPUT PATCH

Selecciona el puerto de salida asignado al canal STEREO/MONO. Los puertos de salida que pueden seleccionarse son los mismos que para MIX (➔ p.18).

## ② EQ (Ecuador)

Activa y desactiva el EQ (los ajustes L/R están enlazados). Es igual que el EQ para el INPUT CH (➔ p.14).

## ③ DYN1

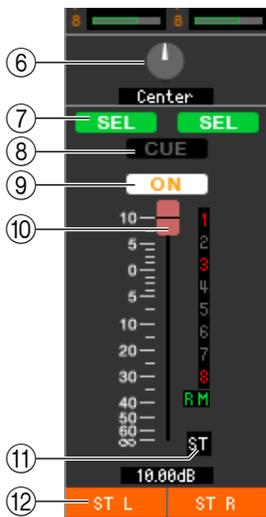
Activa o desactiva el procesador de dinámica. Es igual que la dinámica 2 para INPUT CH (➔ p.14).

## ④ INS (Inserción)

Activa/desactiva la entrada de inserción (los ajustes L/R están enlazados.)

## ⑤ MATRIX SEND

Aquí puede ver y editar los niveles de envío de las señales enviadas desde el canal STEREO/MONO (estéreo/mono) al bus MATRIX 1–8. El método de funcionamiento y el significado de la pantalla son los mismos que para MATRIX en la ventana MIX (➔ p.19).



⑥ **BALANCE**

Ajusta el balance hacia la izquierda/derecha del canal STEREO.

⑦ **SEL (Seleccionar)**

Selecciona el canal para el que desea realizar ajustes. (Puede especificar L y R de forma independiente.) Está enlazado con las teclas [SEL] de la sección STEREO/MONO MASTER del panel de la LS9.

⑧ **CUE**

Este botón permite monitorizar mediante escucha la señal del canal STEREO/MONO. Está enlazado con las teclas [CUE] de la sección STEREO/MONO MASTER del panel de la LS9.

⑨ **ON**

Activa o desactiva el canal STEREO/MONO. Está enlazado con las teclas [ON] de la sección STEREO/MONO MASTER del panel de la LS9.

⑩ **Deslizador**

Ajusta el nivel de salida del canal STEREO/MONO. Está enlazado con los deslizadores de la sección STEREO/MONO MASTER del panel de la LS9.

El valor actual del deslizador aparece en el cuadro numérico situado debajo del deslizador. Los números y las letras que aparecen a la derecha del deslizador indican los grupos de silenciamiento a los que pertenece el canal, y muestran el estado Recall Safe y Mute Safe del canal. (El significado de los números y las letras se describe en la ➡ p.19.)

⑪ **Número de canal**

Éste es el número del canal (ST o M). Puede hacer doble clic en este número para abrir la ventana Selected Channel de este canal. Si mantiene presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y hace doble clic en este número, se abrirá la pantalla Selected Channel como un vista adicional.

⑫ **Nombre del canal**

Este cuadro de texto muestra el nombre del canal. Puede editar el nombre del canal en este cuadro de texto.

El color de fondo será el mismo que el color de fondo del icono que aparece en el área de selección de canal de la ventana Selected Channel.

# Ventana Custom Fader Layer (Capa de deslizador personalizada)

La ventana Custom Fader Layer permite crear de forma libre una combinación seleccionada de los canales internos de la LS9 para cada tecla de usuario. Para obtener más información sobre el uso de cada tipo de canal, consulte la ventana Overview de dicho canal.

**NOTA** En el estado inicial cuando el editor no se ha sincronizado nunca con la mesa LS9, esta ventana mostrará los ajustes de administrador. Sin embargo, cuando se sincroniza, esta ventana se mostrará en función del nivel de usuario de la mesa.

## Custom Fader Layer window (Ventana Custom Fader Layer)



Esta ventana permite ver y editar los parámetros de mezcla correspondiente a los canales 1-17 y 17-32 de la capa de deslizador personalizada<sup>(\*)</sup>. Los parámetros que aparecen en esta ventana pueden seleccionarse en el menú [View] o en el menú que aparece al hacer clic con el botón derecho en la ventana.

Puede visualizar esta ventana de varias formas.

- En el menú [Windows], elija [Overview] y, a continuación, seleccione "Custom Fader Layer (CH1-16)" (Capa de deslizador personalizada (CH1-16))/"Custom Fader Layer (CH17-32)" (Capa de deslizador personalizada (CH17-32)) (\*)
- En la ventana Master, active el botón CUSTOM (Personalizado) [1-16]/[17-32] de las teclas de capa (\*)

(\*) Custom Fader Layer CH 17-32 sólo se muestra si está editando fuera de línea y ha seleccionado LS9-32 en el campo Model Select de la ventana Mixer Setup o si está editando en línea con la mesa LS9-32 conectada.

CH 1

Seleccione los canales que desee asignar a Custom Fader Layer (INPUT CH). También puede realizar estos ajustes en la ventana "Custom Fader Layer Setup".

# Ventana Custom Fader Layer ST IN (Capa de deslizador personalizada - Entrada estéreo)



Esta ventana permite ver y editar los parámetros de mezcla correspondiente a los canales 1-4 de entrada estéreo de la capa de deslizador personalizada(\*). Los parámetros que aparecen en esta ventana pueden seleccionarse en el menú [View] o en el menú que aparece al hacer clic con el botón derecho en la ventana.

Puede visualizar esta ventana de varias formas.

- En el menú [Windows], elija [Overview] y, a continuación, "Custom Fader Layer ST IN"
- En la ventana Master, active el botón [CUSTOM] STEREO IN de las teclas de capa

(\* ) Custom Fader Layer ST IN 34 sólo se muestra si está editando fuera de línea y ha seleccionado LS9-32 en el campo Model Select de la ventana Mixer Setup o si está editando en línea con la mesa LS9-32 conectada.

STIN1

Seleccione los ST IN CH que desee asignar a Custom Fader Layer (ST IN) . También puede realizar estos ajustes en la ventana "Custom Fader Layer Setup".

# Ventana Selected Channel

Aquí puede ajustar los parámetros del canal de entrada seleccionado en ese momento (canales INPUT CH 1–64, ST IN 1–4) o canal de salida (canales MIX 1–16, canales MATRIX 1–8, canales STEREO/MONO).

Puede acceder a esta ventana de varias formas.

- En el menú [Windows], elija [Selected Channel] y seleccione "MAIN VIEW" (Vista principal)
- Haga doble clic en el número de canal en una de las ventanas Overview
- En la mesa LS9, asigne una tecla definida por el usuario a [LS9 EDITOR CONTROL]-[SELECTED CHANNEL], y ejecútela

**NOTA** Si elige [Selected Channel] en el menú [Windows] y, a continuación, "ADDITIONAL VIEW" (Vista adicional), podrá ver una ventana para un canal que no esté seleccionado. La opción ADDITIONAL VIEW no está enlazada con las operaciones de tecla [SEL] del panel de la LS9.

El tipo de parámetros que se pueden editar en esta ventana depende del tipo del canal seleccionado en ese momento. Los parámetros de la ventana Selected Channel se explican a continuación, en el orden de los canales de entrada (canales de entrada 1–64, ST IN CH 1–4), canales MIX, canales MATRIX y canales STEREO/MONO.

## Si se ha seleccionado un canal de entrada

### ● Ventana INPUT CH

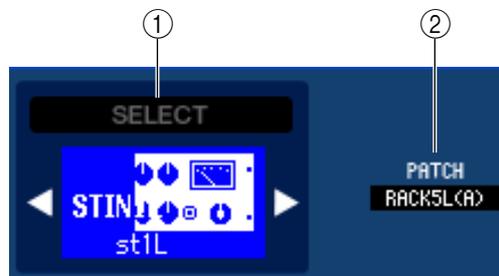


## ● Ventana ST IN CH



**NOTA** A menos que se especifique lo contrario, los parámetros que se explican a continuación son comunes a los canales INPUT CH 1–48 y a los canales ST IN CH 1–4.

## □ CHANNEL SELECT (Selección de canal)



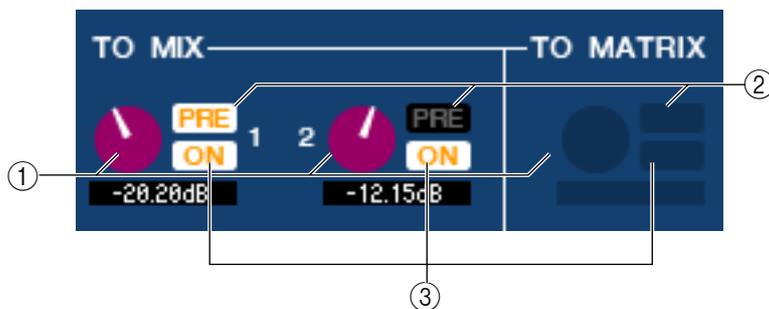
### ① SELECT (Selección de canal)

Muestra el ID y el nombre del canal seleccionado para operaciones. Para cambiar de un canal a otro, utilice el botón SELECT o los botones triangulares situados a la izquierda y a la derecha. El canal seleccionado en Main View está enlazado con las teclas [SEL] de la sección INPUT del panel de la LS9. Puede hacer clic con el botón derecho en el icono y seleccionar uno diferente, o bien hacer clic en él y seleccionar el color de fondo. También se puede editar el nombre del canal en el cuadro de texto.

### ② INPUT PATCH

Selecciona la fuente de entrada asociada al canal de entrada (las fuentes de entrada que se pueden seleccionar se describen en la [p.13](#)).

## □ MIX SEND



### ① MIX send level (Nivel de envío a MIX)

Ajusta el nivel de envío de la señal enviada del canal de entrada al bus MIX de tipo VARI. El valor actual se muestra en el cuadro numérico situado justo debajo.

### ② PRE (Anterior/Posterior)

Selecciona PRE o POST como el punto desde el que se envía la señal del canal de entrada al bus MIX. El punto será PRE POINT (Anterior a punto) cuando esté activado y POST FADER (Posterior a deslizador) cuando esté desactivado. El ajuste PRE POINT puede especificarse en la pantalla Mixer Setup.

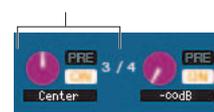
### ③ ON (activación/desactivación de envío a mezcla)

Activa o desactiva la señal enviada desde el canal de entrada al bus MIX.

#### SUGERENCIA

- Si los buses MIX se están utilizando en estéreo, el botón impar será PAN.

Mando de control de lateral impar

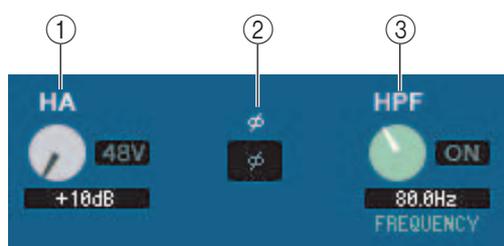


- Si se selecciona el tipo FIXED para el bus MIX, sólo es válido el botón ON.

- El ajuste estéreo/mono y el ajuste de tipo VARI/FIXED pueden realizarse en la pantalla Mixer Setup.



## □ HA GAIN/Ø/HPF



### ① HA (Ganancia de preamplificador)

Ajusta la ganancia del preamplificador interno o del preamplificador externo (AD8HR) conectado al canal de entrada. El valor actual aparece en el cuadro numérico situado debajo del botón. Puede ajustarlo en el valor predeterminado (+10 dB) manteniendo presionada la tecla <Ctrl> y haciendo clic en el botón. También puede utilizar el botón [48V] para activar/desactivar la alimentación phantom.

### ② Ø (Fase)

Invierte la fase de la señal después de la conversión de AD.

### ③ HPF (Filtro de paso alto)

Utilice el botón [ON] de la derecha para activar/desactivar el filtro de paso alto. Puede utilizar el botón de la izquierda para ajustar la frecuencia de corte. El valor actual aparece en el cuadro numérico situado debajo del botón. Aparecerá una indicación de "H" en el EQ gráfico del ecualizador.

## TO STEREO/MONO

Aquí puede especificar cómo se enviará la señal desde el canal de entrada al bus STEREO/MONO.

### MODE

#### • Botón ST/MONO

Cuando este botón está activado, la señal se enviará al bus STEREO L/R y, de forma independiente, al bus MONO.



[INPUT CH 1-48]



[ST IN CH 1-4]

<b>PAN (BALANCE para ST IN)</b>	Ajusta el efecto panorámico de la señal enviada desde el canal de entrada a los canales L/R del bus STEREO. Puede ajustarlo en la posición central manteniendo presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haciendo clic en este botón. Está enlazado con el codificador [PAN] de la sección SELECTED CHANNEL del panel de la LS9.
<b>ST</b>	Activa o desactiva la señal enviada desde el canal de entrada al bus STEREO.
<b>M(C)</b>	Activa o desactiva la señal enviada desde el canal de entrada al bus MONO.

#### • Botón LCR

Cuando este botón está activado, la señal se enviará a los buses L/C/R que funcionan conjuntamente unos con otros.



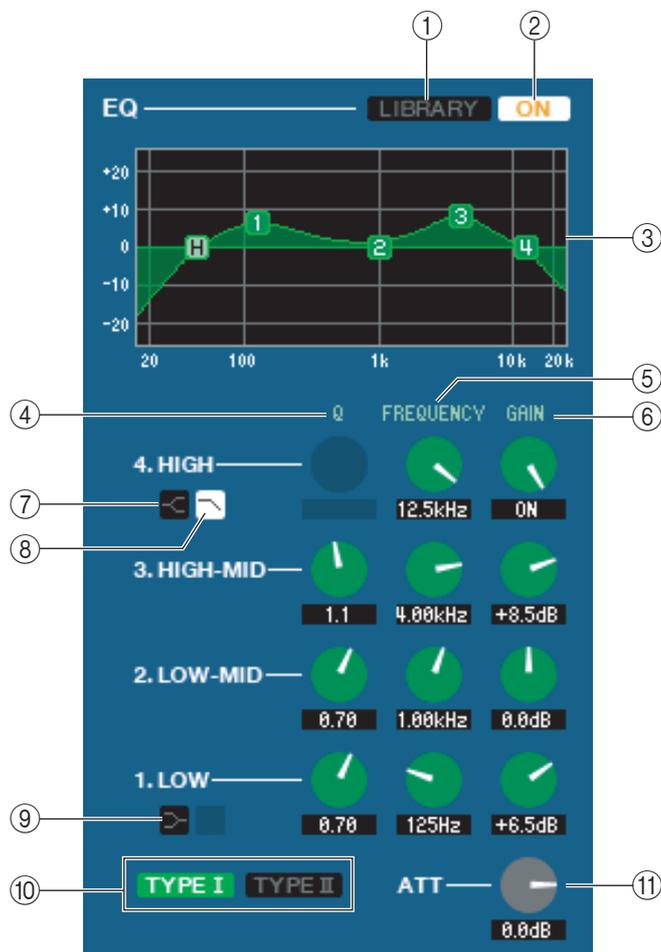
[INPUT CH 1-48]



[ST IN CH 1-4]

<b>PAN (BALANCE para ST IN)</b>	Ajusta el efecto panorámico de la señal enviada desde el canal de entrada a cada uno de los canales L/C/R. Puede ajustarlo en la posición central manteniendo presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haciendo clic en este botón. Está enlazado con el codificador [PAN] de la sección SELECTED CHANNEL del panel de la LS9.
<b>LCR</b>	LCR cambia la señal enviada desde el canal de entrada al bus L/C/R entre activada o desactivada.
<b>CSR (Relación lado/centro)</b>	Ajusta la proporción del nivel de canal CENTER (Central) relativo al L/R del bus STEREO en un rango de 0-100%.

## □ EQUALIZER



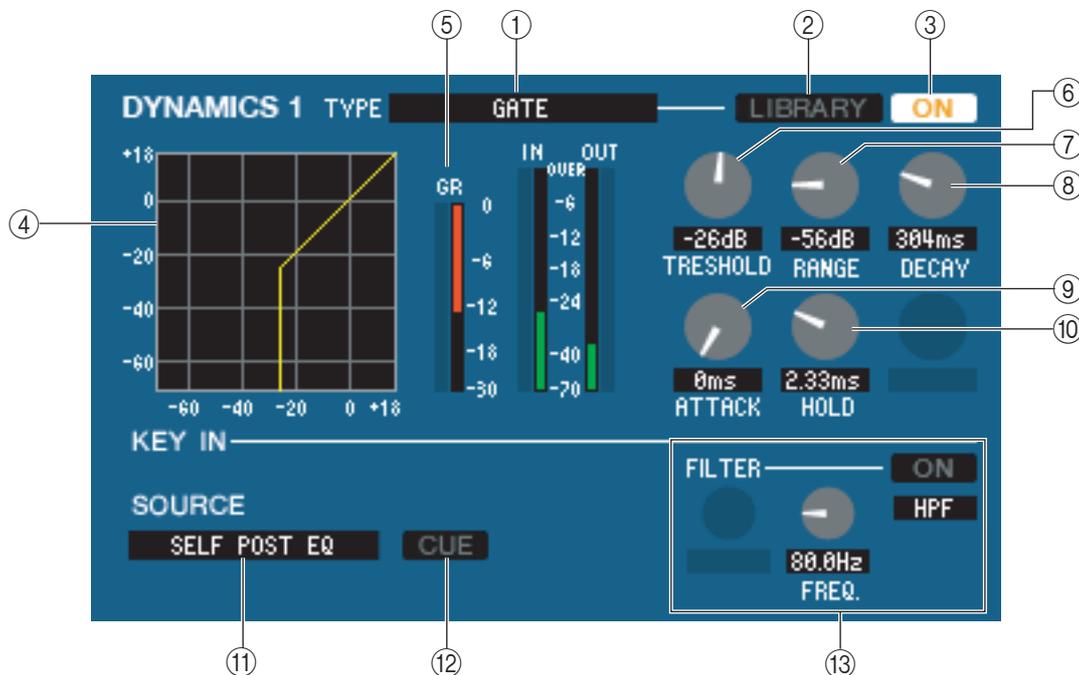
- ① **LIBRARY (Biblioteca)**  
Da acceso a la página INPUT EQ (EQ de entrada) de la ventana LIBRARY.
- ② **ON**  
Activa y desactiva el ecualizador.
- ③ **Gráfico de EQ**  
Indica la respuesta del EQ para el canal seleccionado en ese momento. Para restablecer una respuesta de ecualización plana, mantenga presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haga clic en el gráfico (el ajuste de HPF se mantendrá).
- ④ **Q**
- ⑤ **FREQUENCY (Frecuencia)**
- ⑥ **GAIN (Ganancia)**  
Estos botones ajustan el parámetro Q, la frecuencia central y la cantidad de aumento/corte para las cuatro bandas LOW (Baja), LO-MID (Media baja), HI-MID (Media alta) y HIGH (Alta).
- ⑦ **HIGH shelving (Shelving alto)**  
Si este botón está activado, HIGH EQ (EQ alto) cambiará a un tipo de shelving (desaparecerá el mando de control Q de HIGH EQ).
- ⑧ **LPF (Filtro de paso bajo)**  
Si este botón está activado, HIGH EQ funcionará como un filtro de paso bajo. El botón Q de HIGH EQ desaparecerá y el botón GAIN actuará como conmutador del filtro de paso bajo.
- ⑨ **LOW shelving (Shelving bajo)**  
Si este botón está activado, LOW EQ (EQ bajo) cambiará a un tipo de shelving (desaparecerá el mando de control Q de LOW EQ).
- ⑩ **TYPE I (Tipo I)/TYPE II (Tipo II) (Tipo de EQ)**  
Selecciona TYPE I (el mismo algoritmo que el de los mezcladores digitales anteriores de Yamaha) o TYPE II (un algoritmo recién desarrollado) como el tipo de EQ.
- ⑪ **ATT (Atenuación)**  
Ajusta la cantidad de atenuación/ganancia.

## □ DYNAMICS1/2

Puede seleccionar uno de los siguientes tipos para cada uno de los dos procesadores de dinámica.

<b>DYNAMICS1:</b>	GATE (Puerta), DUCKING (Reducción), EXPANDER (Amplificador), COMPRESSOR (Compresor)
<b>DYNAMICS2:</b>	COMPRESSOR, COMPANDER-H (Compresor/amplificador duro), COMPANDER-S (Compresor/amplificador blando), DE-ESSER (Supresor de eses)

### Si se ha seleccionado GATE/DUCKING



#### ① **TYPE (Tipo)**

Indica el tipo de puerta seleccionada en ese momento. Puede hacer clic aquí para seleccionar el tipo.

#### ② **LIBRARY**

Este botón da acceso a la biblioteca de dinámica. Al hacer clic en este botón se abre la página DYNAMICS de la ventana LIBRARY.

#### ③ **ON**

Este botón activa o desactiva la puerta.

#### ④ **Curva de respuesta**

Indica la respuesta de la puerta para el canal seleccionado en ese momento.

#### ⑤ **Indicador GR (Reducción de ganancia)**

Indica la cantidad de reducción de ganancia.

#### ⑥ **THRESHOLD (Umbral)**

Especifica el nivel al que se abrirá y cerrará la puerta. La puerta se abrirá cuando la señal de entrada de tecla supere este nivel y se cerrará cuando sea inferior a este nivel.

#### ⑦ **RANGE (Intervalo)**

Especifica la cantidad de atenuación de la señal mientras la puerta está cerrada.

#### ⑧ **DECAY (Disminución)**

Especifica el tiempo durante el cual la puerta estará cerrada después de que haya transcurrido el tiempo de retención.

#### ⑨ **ATTACK (Ataque)**

Especifica el tiempo que transcurre desde que la señal de entrada de tecla supera el nivel del umbral hasta que se abre la puerta.

#### ⑩ **HOLD (Retención)**

Especifica el tiempo que la puerta permanecerá abierta después de que la entrada de tecla descienda por debajo del umbral.

### 11 KEY IN SOURCE (Origen de entrada de tecla)

Haga clic aquí para seleccionar una de las siguientes señales para utilizar como fuente de entrada de tecla.

<b>SELF PRE EQ (Anterior a EQ de señal propia)</b>	Señal anterior al EQ del canal de entrada seleccionado en ese momento
<b>SELF POST EQ (Posterior a EQ de señal propia)</b>	Señal posterior al EQ del canal de entrada seleccionado en ese momento
<b>MIX OUT (Salida de mezcla) 13-16</b>	Señal de salida del correspondiente canal MIX situado en una posición inmediatamente anterior a la atenuación de la salida
<b>CH 1-48 POST EQ (Posterior a EQ de canal 1-48)</b>	Señal posterior a EQ del correspondiente canal de entrada (no obstante, sólo puede elegir canales que pertenezcan al mismo grupo, dentro de los nueve grupos CH1-8, CH9-16, CH17-24, CH25-32, CH33-40, CH41-48, CH49-56, CH57-64 y STIN1L-STIN4R).
<b>STIN1L-STIN4R POST EQ (Posterior a EQ de entrada estéreo 1 izq/4 der)</b>	

### 12 CUE

Este botón permite monitorizar mediante escucha la señal de entrada de tecla seleccionada ese momento. No se muestra en ADDITIONAL VIEW.

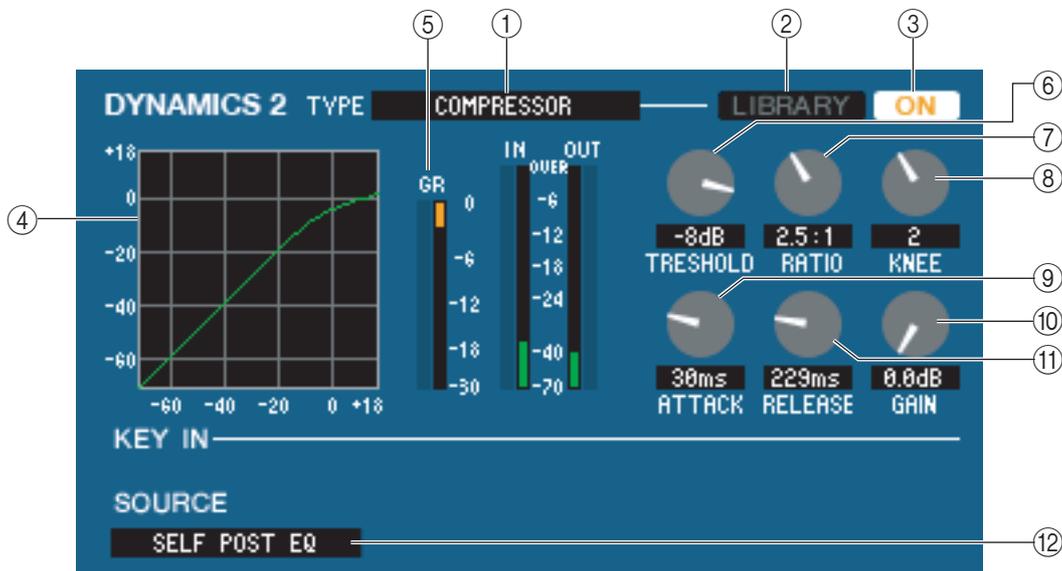
### 13 KEY IN FILTER (Filtro de entrada de tecla)

Seleccione el tipo de filtro que se aplicará a la señal de entrada de tecla seleccionada: HPF (filtro de paso alto), BPF (filtro de paso de banda) o LPF (filtro de paso bajo). El botón ON/OFF activa o desactiva el filtro.

Si ha seleccionado BPF, utilice los dos botones para ajustar la frecuencia de paso de banda y el parámetro Q.

Si ha seleccionado HPF o LPF, utilice el botón para ajustar la frecuencia de corte.

## Si se ha seleccionado COMPRESSOR



#### 1 TYPE

Indica el tipo de compresor seleccionado en ese momento.

#### 2 LIBRARY

Este botón da acceso a la biblioteca de dinámica. Al hacer clic en este botón se abre la página DYNAMICS de la ventana LIBRARY.

#### 3 ON

Este botón activa o desactiva el compresor.

#### 4 Curva de respuesta

Indica la respuesta del compresor para el canal seleccionado en ese momento.

#### 5 Indicador GR

Indica la cantidad de reducción de ganancia producida por el compresor.

#### 6 THRESHOLD

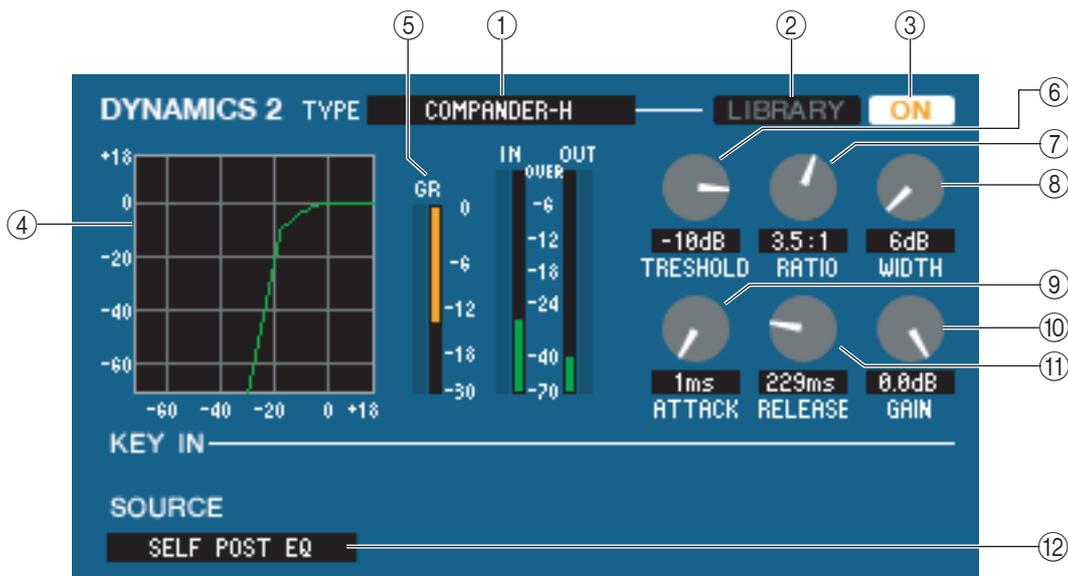
Especifica el nivel del umbral en el que funcionará el compresor. La señal de entrada comenzará a comprimirse cuando la señal de entrada de tecla supere este nivel; la compresión se eliminará cuando la señal descienda por debajo de este nivel.

#### 7 RATIO (Proporción)

Especifica la proporción con la que la señal de entrada se comprimirá cuando la señal de entrada de tecla supere el umbral.

- ⑧ **KNEE (Rodilla)**  
Especifica la nitidez con la que cambiará el nivel de salida. Puede seleccionar HARD (Fuerte) o 1–5.
- ⑨ **ATTACK**  
Especifica el tiempo que transcurre desde que la señal de entrada de tecla supera el nivel del umbral hasta que comienza la compresión.
- ⑩ **GAIN**  
Ajusta la ganancia de la señal después de que ha pasado por el compresor.
- ⑪ **RELEASE (Liberación)**  
Especifica el tiempo que transcurre desde que la señal de entrada de tecla desciende por debajo del nivel del umbral hasta que se elimina la compresión.
- ⑫ **KEY IN SOURCE**  
Haga clic aquí para seleccionar la señal de entrada de tecla que desee utilizar.  
Las opciones son las mismas que para GATE.

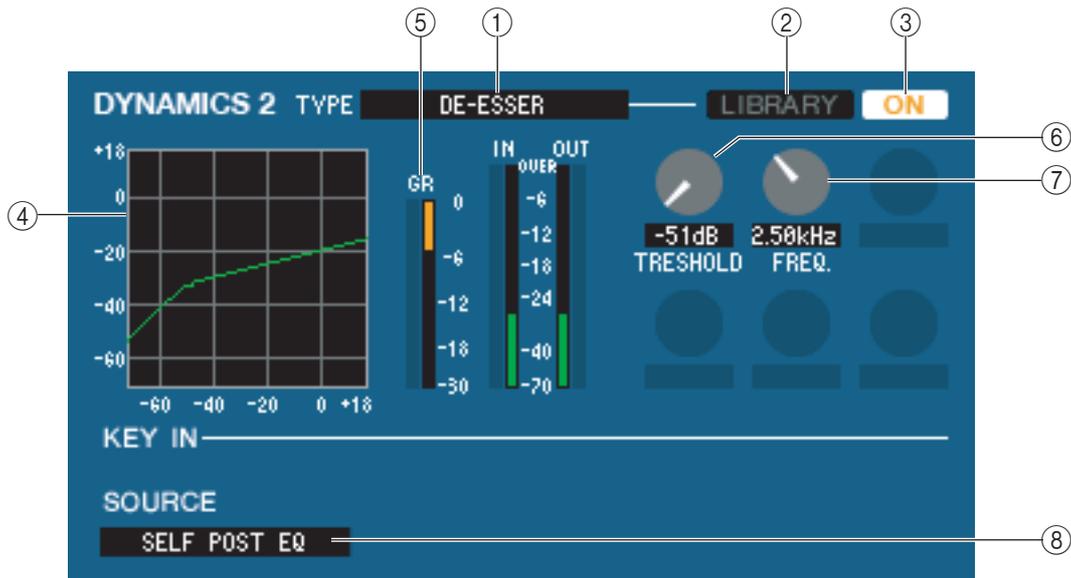
### Si se ha seleccionado COMPANDER-H, COMPANDER-S



- ① **TYPE**  
Indica el tipo de compresor seleccionado en ese momento. Puede hacer clic aquí para seleccionar el tipo.
- ② **LIBRARY**  
Este botón da acceso a la biblioteca de dinámica. Al hacer clic en este botón se abre la página DYNAMICS de la ventana LIBRARY.
- ③ **ON**  
Este botón activa o desactiva el compresor.
- ④ **Curva de respuesta**  
Indica la respuesta del compresor/amplificador para el canal seleccionado en ese momento.
- ⑤ **Indicador GR**  
Indica la cantidad de reducción de ganancia producida por el compresor.
- ⑥ **THRESHOLD**  
Especifica el nivel del umbral en el que funcionará el compresor. La señal de entrada comenzará a comprimirse cuando la señal de entrada de tecla supere este nivel; la compresión se eliminará cuando la señal descienda por debajo de este nivel.
- ⑦ **RATIO**  
Especifica la proporción con la que la señal de entrada se comprimirá cuando la señal de entrada de tecla supere el umbral.
- ⑧ **WIDTH (Anchura)**  
Especifica la anchura entre el nivel del umbral del compresor (THRESHOLD) y el nivel del umbral del amplificador. El efecto del amplificador se aplicará a niveles por debajo de THRESHOLD + WIDTH.

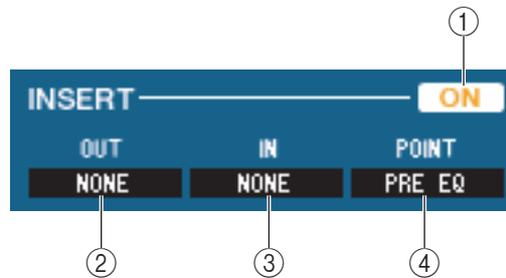
- ⑨ **ATTACK**  
Especifica el tiempo que transcurre desde que la señal de entrada de tecla supera el nivel del umbral hasta que comienza la compresión.
- ⑩ **GAIN**  
Ajusta la ganancia de la señal después de que ha pasado por el compresor.
- ⑪ **RELEASE**  
Especifica el tiempo que transcurre desde que la señal de entrada de tecla desciende por debajo del nivel del umbral hasta que se elimina la compresión.
- ⑫ **KEY IN SOURCE**  
Haga clic aquí para seleccionar la señal de entrada de tecla que desee utilizar.  
Las opciones son las mismas que para GATE.

### Si se ha seleccionado DE-ESSER



- ① **TYPE**  
Indica que De-Esser es el tipo seleccionado en ese momento.
- ② **LIBRARY**  
Este botón da acceso a la biblioteca de dinámica. Al hacer clic en este botón se abre la página DYNAMICS de la ventana LIBRARY.
- ③ **ON**  
Este botón activa o desactiva el supresor de eses.
- ④ **Curva de respuesta**  
Indica la respuesta del supresor de eses para el canal seleccionado en ese momento.
- ⑤ **Indicador GR**  
Indica la cantidad de reducción de ganancia producida por el supresor de eses.
- ⑥ **THRESHOLD**  
Especifica el nivel del umbral en el que funcionará el supresor de eses. La señal de entrada comenzará a comprimirse cuando la señal de entrada de tecla supere este nivel; la compresión se eliminará cuando la señal descienda por debajo de este nivel.
- ⑦ **FREQ. (Frecuencia mínima)**  
Especifica la frecuencia mínima con la que la señal de entrada de tecla activará el supresor de eses.
- ⑧ **KEY IN SOURCE**  
Indica la señal de entrada de tecla que se utilizará. Está definido en SELF POST EQ. (Posterior a EQ de señal propia)

## ❑ INSERT (Inserción) (sólo INPUT CH 1–32)



### ① ON

Activa y desactiva la entrada/salida de inserción.

### ② OUT (Salida de inserción)

Haga clic aquí para seleccionar el puerto de salida que se asignará a la salida de inserción. Las opciones disponibles son las siguientes:

NONE	Sin asignación
SLOT1-1...SLOT1-16, SLOT2-1(*)...SLOT2-16(*)	Canales de salida de una tarjeta de E/S instalada en una ranura
RACK1A, RACK1B...RACK5L(A)...RACK8R(B)	Salidas L/R de bastidor 1–8

(\*) SLOT2 sólo se muestra si está editando fuera de línea y ha seleccionado LS9-32 en el campo Model Select de la ventana Mixer Setup o si está editando en línea con la mesa LS9-32 conectada.

### ③ IN (Entrada de inserción)

Haga clic aquí para seleccionar el puerto de entrada que se asignará a la entrada de inserción. Las opciones disponibles son las siguientes:

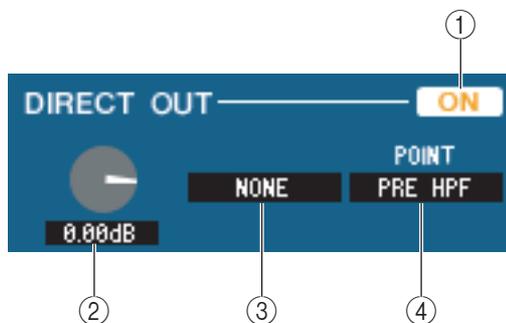
NONE	Sin asignación
SLOT1-1...SLOT1-16, SLOT2-1(*)...SLOT2-16(*)	Canales de entrada de una tarjeta de E/S instalada en una ranura
RACK1A, RACK1B...RACK5L(A)...RACK8R(B)	Salidas L/R de bastidor 1–8

(\*) SLOT2 sólo se muestra si está editando fuera de línea y ha seleccionado LS9-32 en el campo Model Select de la ventana Mixer Setup o si está editando en línea con la mesa LS9-32 conectada.

### ④ POINT (punto de inserción)

Selecciona la posición en la que se aplicará la entrada/salida de inserción. Elija PRE EQ, PRE FADER o POST ON.

## ❑ DIRECT OUT (salvo para ST IN CH)



### ① ON

Activa y desactiva la salida directa.

### ② DIRECT OUT GAIN (Ganancia de salida directa)

Ajusta la ganancia de la salida directa. El valor actual aparece en el cuadro numérico situado debajo del botón.

Puede ajustarlo en el valor nominal (0,0 dB) manteniendo presionada la tecla <Ctrl> y haciendo clic en el botón.

### ③ DIRECT OUT PORT (Puerto de salida directa)

Haga clic aquí para seleccionar uno de los siguientes puertos de salida como el utilizado para la salida directa.

NONE	Sin asignación
OMINI1–OMNI16(*)	Tomas OMNI 1–16(*)
SLOT1-1...SLOT1-16, SLOT2-1(*)...SLOT2-16(*)	Canales de salida de una tarjeta de E/S instalada en una ranura
2TR DOUT L (Salida digital 2TR izq), 2TR DOUT R (Salida digital 2TR der)	Canales L/R de la toma de salida digital 2TR
REC IN L (Entrada de grabadora izq), REC IN R (Entrada de grabadora der)	Canales L/R de la entrada de la grabadora de memoria USB

(\*) Las tomas OMNI 9-16 y SLOT2 sólo se muestran si está editando fuera de línea y ha seleccionado LS9-32 en el campo Model Select de la ventana Mixer Setup o si está editando en línea con la mesa LS9-32.

#### ④ **DIRECT OUT POINT (Punto de salida directa)**

Seleccione PRE HPF (Anterior a filtro de paso alto), PRE EQ o PRE FADER como ubicación en la que se aplicará un patch a la salida directa.

#### ❑ **RECALL SAFE/MUTE SAFE**

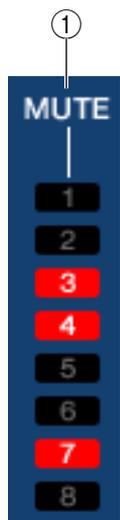
Activan y desactivan las funciones Recall Safe y Mute Safe del canal.



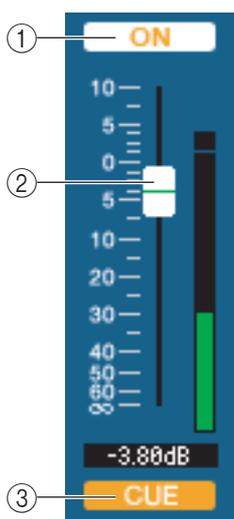
#### ❑ **MUTE GROUP (Grupo de silenciamiento)**

##### ① **MUTE GROUP**

Selecciona el grupo de silenciamiento (1–8) al que pertenece ese canal.



#### ❑ **Deslizador**



##### ① **ON**

Activa o desactiva el canal de entrada. Está enlazado con las teclas [ON] CH de la sección INPUT del panel de la LS9.

##### ② **Deslizador**

Ajusta el nivel de entrada del canal de entrada. Está enlazado con los deslizadores de la sección INPUT del panel de la LS9. A la derecha del deslizador se muestra un contador que indica el nivel de señal, y el valor actual aparece en el cuadro numérico situado justo debajo. Puede establecer el valor mínimo ( $-\infty$  dB) manteniendo presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haciendo clic en el mando del deslizador, o ajustarlo en el valor nominal (0,00 dB) manteniendo presionadas la tecla <Ctrl> y <Mayús> y haciendo clic en el mando del deslizador.

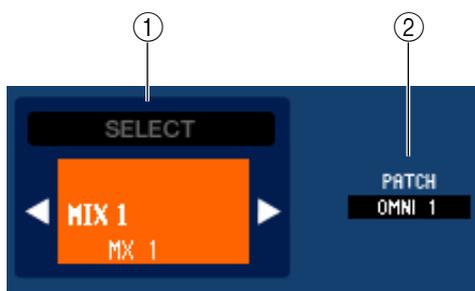
##### ③ **CUE**

Este botón permite monitorizar mediante escucha la señal del canal de entrada. Está enlazado con las teclas [CUE] de la sección INPUT del panel de la LS9.

# Si se ha seleccionado un canal MIX



## CHANNEL SELECT (Selección de canal)



### ① SELECT (Selección de canal)

Con la única excepción de que la edición se aplica a un canal MIX, funciona igual que la selección de canal para un canal de entrada (➡ p.27).

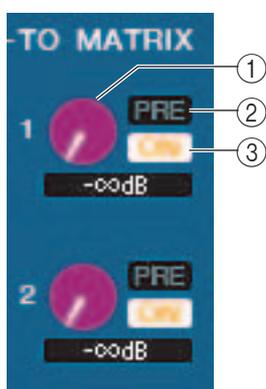
### ② OUTPUT PATCH

Selecciona el puerto de salida que se va a asignar al canal MIX. (Para los puertos de salida que se pueden seleccionar (➡ p.18).)

Si se han realizado varios patches, sólo se mostrará el primer puerto.

Si cambia los patches de esta ventana, el puerto que se haya asignado hasta ese momento se cancelará, y sólo se asignará el puerto recién seleccionado.

## TO MATRIX (Enviar a matriz)



### ① MATRIX send level (Nivel de envío de matriz)

Ajusta el nivel de envío de la señal enviada desde el canal MIX a los buses MATRIX.

### ② ON (activación/desactivación del envío a MATRIX)

Es un conmutador para activar/desactivar la señal enviada desde el canal MIX al bus MATRIX.

### ③ POINT (Punto de envío)

Seleccione PRE o POST como posición desde la que se envía la señal del canal MIX al bus MATRIX. Si está activado, se selecciona PRE POINT y, si está desactivado, se selecciona POST FADER. Se puede ajustar PRE POINT en la pantalla Mixer Setup.

#### SUGERENCIA

- Si utiliza buses MATRIX en estéreo, el mando de control del bus impar será PAN.
- El estado estéreo/mono puede especificarse en la pantalla Mixer Setup.



## TO STEREO/MONO

Aquí puede especificar cómo se enviará la señal desde el canal MIX al bus STEREO/MONO.

### MODE

- **Botón ST/MONO**

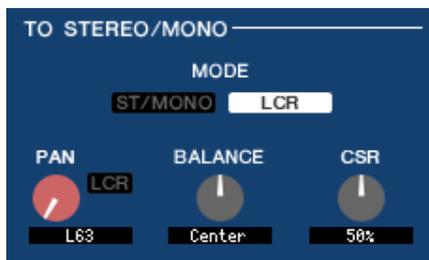
Cuando este botón está activado, la señal se enviará al bus STEREO L/R y, de forma independiente, al bus MONO.



<b>PAN</b>	Ajusta el efecto panorámico de la señal enviada desde el canal MIX a los canales L/R del bus STEREO. Puede ajustarlo en la posición central manteniendo presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haciendo clic en este botón. Está enlazado con el codificador [PAN] de la sección SELECTED CHANNEL del panel de la LS9. Si el bus MIX seleccionado se utiliza como un bus estéreo, el canal impar se define en L63 y el canal par, en R63.
<b>ST</b>	Activa o desactiva la señal enviada desde el canal MIX al bus STEREO.
<b>MONO</b>	Activa o desactiva la señal enviada desde el canal MIX al bus MONO.
<b>BALANCE</b>	Este ajuste se muestra únicamente si el bus MIX seleccionado se asigna como un bus estéreo. Ajusta el balance de volumen izquierda/derecha del bus estéreo. Puede ajustarlo en la posición central manteniendo presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haciendo clic en el botón.

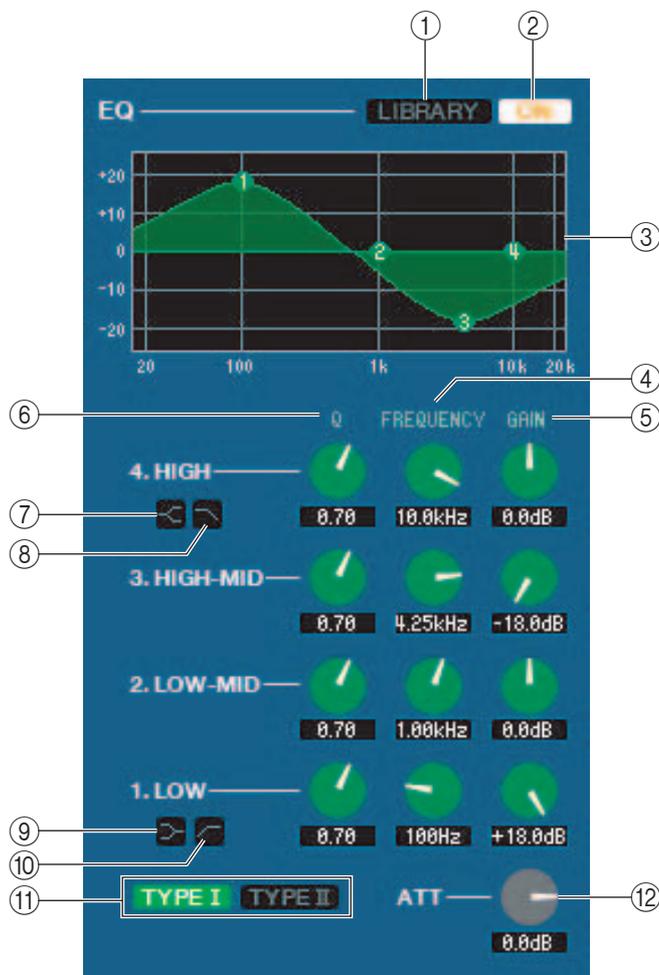
- **Botón LCR**

Cuando este botón está activado, la señal se enviará a los buses L/C/R que funcionan conjuntamente unos con otros.



<b>PAN</b>	Ajusta el efecto panorámico de la señal enviada desde el canal MIX a cada uno de los canales L/C/R. Puede ajustarlo en la posición central manteniendo presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haciendo clic en este botón. Está enlazado con el codificador [PAN] de la sección SELECTED CHANNEL del panel de la LS9. Si el bus MIX seleccionado se utiliza como un bus estéreo, el canal impar se define en L63 y el canal par, en R63.
<b>BALANCE</b>	Este ajuste se muestra únicamente si el bus MIX seleccionado se asigna como un bus estéreo. Ajusta el balance de volumen izquierda/derecha del bus estéreo. Puede ajustarlo en la posición central manteniendo presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haciendo clic en el botón.
<b>CSR</b>	Ajusta la proporción del nivel de canal CENTER relativo al L/R del bus STEREO en un rango de 0–100%.

## □ EQUALIZER



- ① **LIBRARY**  
Accede a la página OUTPUT EQ (EQ de salida) de la ventana LIBRARY.
- ② **ON**  
Activa y desactiva el ecualizador.
- ③ **Gráfico de EQ**  
Indica la respuesta del EQ para el canal seleccionado en ese momento. Para restablecer una respuesta de ecualización plana, mantenga presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haga clic en el gráfico.
- ④ **Q**
- ⑤ **FREQUENCY**
- ⑥ **GAIN**  
Estos botones ajustan el parámetro Q, la frecuencia central y la cantidad de aumento/corte para las cuatro bandas LOW, LO-MID, HI-MID y HIGH.
- ⑦ **HIGH shelving**  
Si este botón está activado, HIGH EQ cambiará a un tipo de shelving (desaparecerá el mando de control Q de HIGH EQ).
- ⑧ **LPF (Filtro de paso bajo)**  
Si este botón está activado, HIGH EQ funcionará como un filtro de paso bajo. El botón Q de HIGH EQ desaparecerá y el botón GAIN actuará como conmutador del filtro de paso bajo.
- ⑨ **(Shelving bajo)**  
Si este botón está activado, LOW EQ cambiará a un tipo de shelving (desaparecerá el mando de control Q de LOW EQ).
- ⑩ **HPF (Filtro de paso alto)**  
Si este botón está activado, LOW EQ funcionará como un EQ con filtro de paso alto. El botón Q de LOW EQ desaparecerá y el botón GAIN actuará como conmutador del filtro de paso alto.
- ⑪ **TYPE I/TYPE II (Tipo de EQ)**  
Selecciona TYPE I (algoritmo utilizado por los mezcladores digitales anteriores) o TYPE II (un algoritmo recién desarrollado) como el tipo EQ.
- ⑫ **ATT (Atenuación)**  
Ajusta la cantidad de atenuación/ganancia.

## ❑ DYNAMICS1

Excepto por el hecho de que los tipos disponibles sean COMPRESSOR, EXPANDER, COMPAND H y COMPAND S, y de que pueda seleccionar más de una señal como señal de entrada de tecla, es igual que la dinámica para canales de entrada (➔ p.32).

## ❑ INSERT

Con la única excepción de que los puntos de inserción que se pueden seleccionar son diferentes, funciona igual que para los ajustes de inserción de un canal de entrada (➔ p.35).

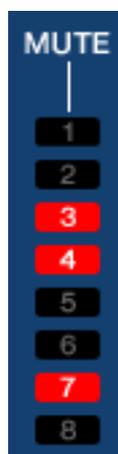
## ❑ RECALL SAFE/MUTE SAFE

Son igual que las funciones Recall Safe y Mute Safe para los canales de entrada.

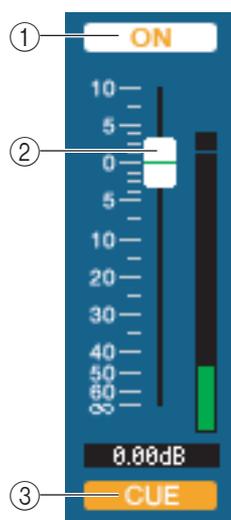


## ❑ MUTE GROUP

Selecciona el grupo de silenciamiento (1–8) al que pertenece el canal MIX.



## ❑ Efecto panorámico/deslizador



### ① ON

Activa o desactiva el canal MIX.

### ② Deslizador

Ajusta el nivel de salida del canal MIX. A la derecha del deslizador se muestra un contador que indica el nivel de señal, y el valor actual aparece en el cuadro numérico situado justo debajo. Puede establecer el valor mínimo ( $-\infty$  dB) manteniendo presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haciendo clic en el mando del deslizador, o ajustarlo en el valor nominal (0,00 dB) manteniendo presionadas la tecla <Ctrl> y <Mayús> y haciendo clic en el mando del deslizador.

### ③ CUE

Este botón permite monitorizar mediante escucha la señal del canal MIX.

# Si se ha seleccionado un canal MATRIX



## ❑ CHANNEL SELECT (Selección de canal)

Con la única excepción de que la edición se aplica a un canal MATRIX, funciona igual que la selección de canal para un canal MIX (→ p.37).

## ❑ FROM MIX (Recibir de mezcla), ST/MONO

### ① Nivel de envío de FROM MIX, ST/MONO

Ajusta los niveles de envío de las señales enviadas desde buses STEREO/MONO o buses MIX de tipo VARI al bus MATRIX. El valor actual se muestra en el cuadro numérico situado justo debajo.

#### • PRE/POST

Seleccione PRE o POST como posición desde la que se envía la señal desde los buses MIX o STEREO/MONO al bus MATRIX. Si está activado, se selecciona PRE POINT, y si está desactivado, se selecciona POST FADER.

### ② ON (activación/desactivación de envío desde FROM MIX, ST/MONO)

Estos son conmutadores de activación/desactivación para la señal enviada desde los buses MIX o STEREO/MONO al bus MATRIX.

#### SUGERENCIA

• Si los buses MIX y los buses MATRIX se están utilizando en estéreo, el mando de control impar será PAN.

PAN (lateral impar)



• Si se selecciona el tipo FIXED para el bus MIX, sólo es válido el botón ON.



• El ajuste estéreo/mono y el ajuste de tipo VARI/FIXED pueden realizarse en la pantalla Mixer Setup.

## □ BALANCE



Este ajuste se muestra únicamente si el bus MATRIX seleccionado se está utilizando como estéreo. Ajusta el balance de volumen hacia la izquierda/derecha de la señal estéreo. Puede ajustarlo en el valor central manteniendo presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haciendo clic en este botón.

## □ EQUALIZER

Coincide con los ajustes de ecualizador de un canal MIX (➔ p.39).

## □ DYNAMICS1

Excepto por el hecho de que los tipos disponibles sean COMPRESSOR, EXPANDER, COMPAND H y COMPAND S, y de que pueda seleccionar más de una señal como señal de entrada de tecla, es igual que la dinámica para canales de entrada (➔ p.31).

## □ INSERT

Con la única excepción de que los puntos de inserción que se pueden seleccionar son diferentes, funciona igual que para los ajustes de inserción de un canal de entrada (➔ p.35).

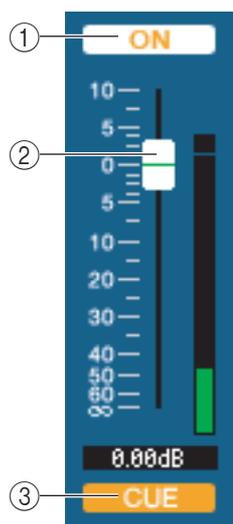
## □ RECALL SAFE/MUTE SAFE

Son igual que la función RECALL SAFE/MUTE SAFE de un canal MIX (➔ p.40).

## □ MUTE GROUP

Son igual que la función MUTE GROUP de un canal MIX (➔ p.40).

## □ Deslizador



### ① ON

Activa o desactiva el canal MATRIX.

### ② Deslizador

Ajusta el nivel de salida del canal MATRIX. A la derecha del deslizador se muestra un contador que indica el nivel de señal, y el valor actual aparece en el cuadro numérico situado justo debajo. Puede establecer el valor mínimo ( $-\infty$  dB) manteniendo presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haciendo clic en el mando del deslizador, o ajustarlo en el valor nominal (0,00 dB) manteniendo presionadas la tecla <Ctrl> y <Mayús> y haciendo clic en el mando del deslizador.

### ③ CUE

Este botón permite monitorizar mediante escucha la señal del canal MATRIX.

# Si ha seleccionado un canal STEREO/MONO

## ● Ventana de canal STEREO



## ● Ventana de canal MONO



## □ CHANNEL SELECT (Selección de canal)

Con la única excepción de que la edición se aplica a un canal STEREO/MONO, funciona igual que la selección de canal para un canal MIX (→ p.37).

## ❑ TO MATRIX

Son igual que la función TO MATRIX de un canal MIX (➡ p.37).

## ❑ BALANCE (salvo para el canal MONO)



Ajusta el balance de volumen hacia la izquierda/derecha en el bus STEREO. Puede ajustarlo en el valor central manteniendo presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y haciendo clic en este botón.

## ❑ EQUALIZER

Es igual que los ajustes de ecualizador de un canal MIX (➡ p.39).

## ❑ DYNAMICS1

Excepto por el hecho de que los tipos disponibles sean COMPRESSOR, EXPANDER, COMPAND H y COMPAND S, y de que pueda seleccionar más de una señal como señal de entrada de tecla, es igual que la dinámica para canales de entrada (➡ p.31).

## ❑ INSERT

Con la única excepción de que los puntos de inserción que se pueden seleccionar son diferentes, funciona igual que para los ajustes de inserción de un canal de entrada (➡ p.35).

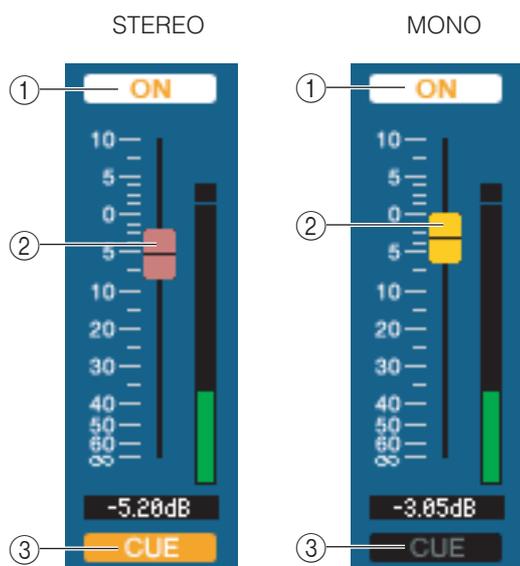
## ❑ RECALL SAFE/MUTE SAFE

Son igual que la función RECALL SAFE/MUTE SAFE de un canal MIX (➡ p.40).

## ❑ MUTE GROUP

Son igual que la función MUTE GROUP de un canal MIX (➡ p.40).

## ❑ Deslizador



### ① ON

Activa o desactiva el canal STEREO/MONO. Está enlazado con las teclas [ON] de la sección STEREO/MONO MASTER del panel de la LS9.

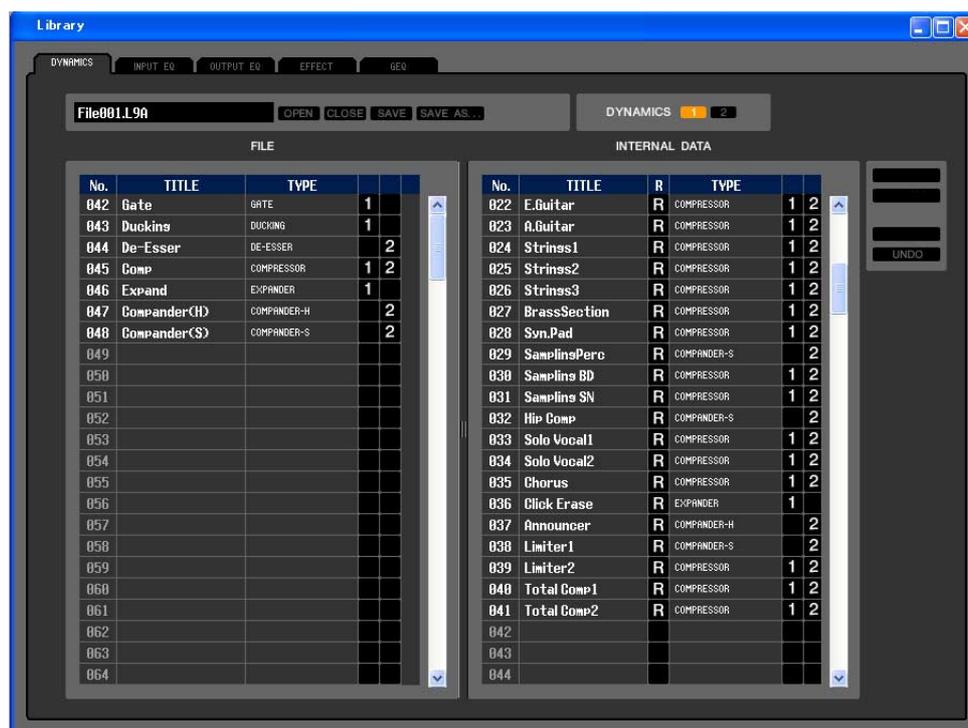
### ② Deslizador

Ajusta el nivel de salida del canal STEREO/MONO. Está enlazado con los deslizadores de la sección STEREO/MONO MASTER del panel de la LS9. A la derecha del deslizador se muestra un contador que indica el nivel de señal, y el valor actual aparece en el cuadro numérico situado justo debajo.

### ③ CUE

Este botón permite monitorizar mediante escucha la señal del canal STEREO/MONO. Está enlazado con las teclas [CUE] de la sección STEREO/MONO MASTER del panel de la LS9.

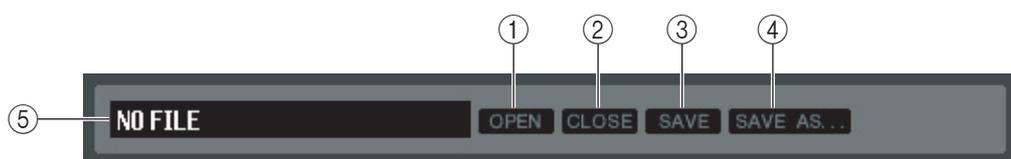
# Ventana Library



Aquí puede editar las diversas bibliotecas de la LS9. También puede cargar archivos de bibliotecas que haya guardado en una unidad del ordenador, editar el orden o el título de los elementos de la biblioteca, recuperar todos los datos deseados de la biblioteca o copiar los datos deseados de la biblioteca a una biblioteca de la LS9.

Esta ventana está dividida en las páginas DYNAMICS, INPUT EQ, OUTPUT EQ, EFFECT (Efecto) y GEQ (EQ gráfico); para pasar de una página a otra, haga clic en las fichas situadas en la parte superior de la ventana.

Para mostrar esta ventana, elija [LIBRARY] en el menú [Windows] y seleccione "DYNAMICS", "INPUT EQ", "OUTPUT EQ", "EFFECT" o "GEQ".



## ① OPEN (Abrir un archivo)

Abre un archivo de una biblioteca situado en una unidad del ordenador. Utilice esta opción cuando desee editar datos de biblioteca que haya guardado en un dispositivo de almacenamiento USB.

## ② CLOSE (Cerrar un archivo)

Cierra el archivo de la biblioteca abierto en ese momento.

## ③ SAVE (Guardar)

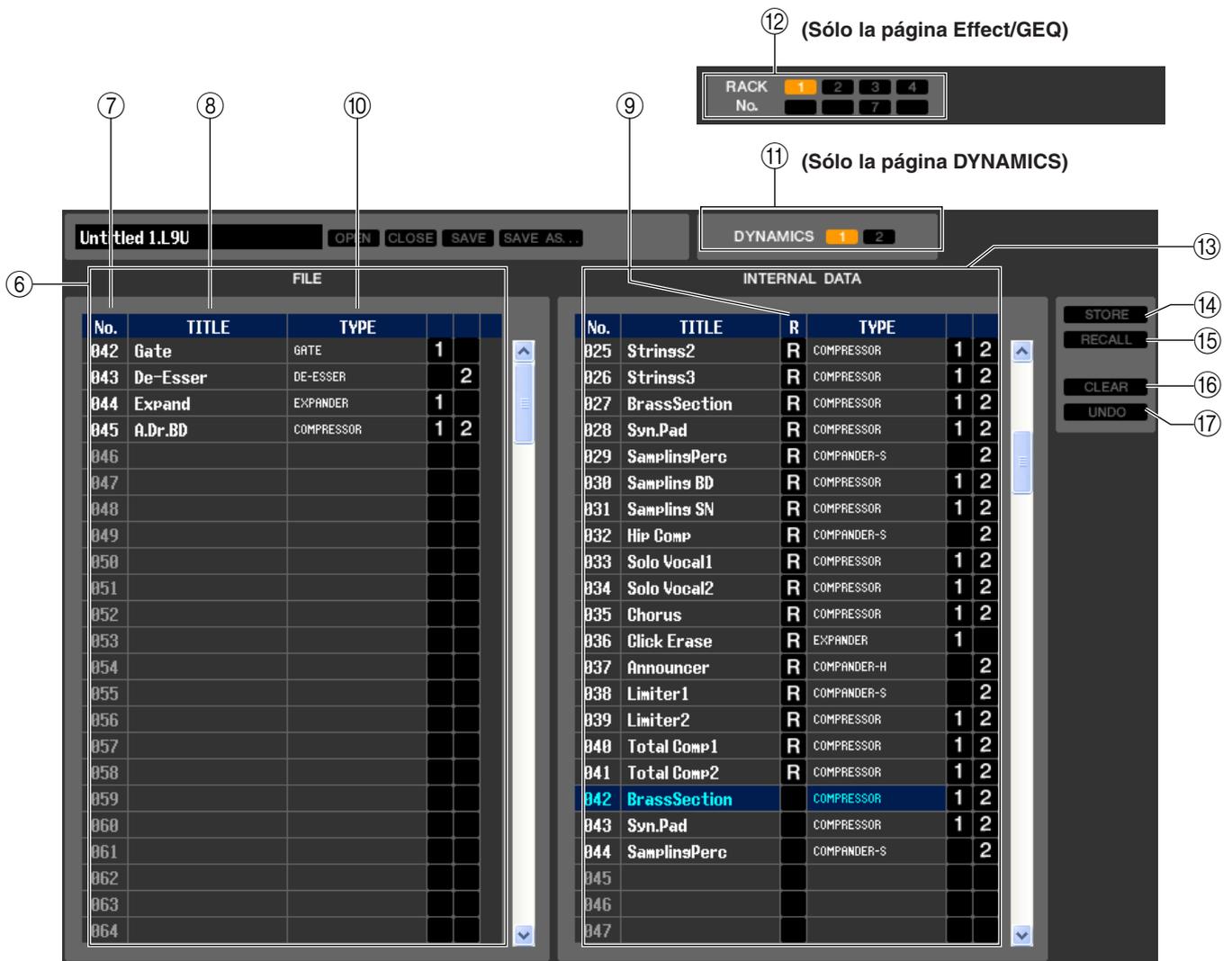
Guarda en una unidad del ordenador el archivo de la biblioteca abierto en ese momento. Utilice esta opción para volver a guardar una biblioteca editada en un dispositivo de almacenamiento USB, o para crear una copia de seguridad en el disco duro del ordenador.

## ④ SAVE AS (Guardar con un nombre diferente)

Guarda en una unidad del ordenador el archivo de la biblioteca abierto en ese momento, con un nombre diferente.

## ⑤ Nombre del archivo

Indica el nombre de archivo de la biblioteca abierta en ese momento.



### ⑥ FILE (Archivo)

En esta lista se muestra el contenido de los datos del archivo de biblioteca que ha abierto con el botón OPEN (Abrir) (①). La lista incluye los siguientes elementos.

### ⑦ No. (Número)

Esta columna indica el número de cada uno de los elementos de la biblioteca.

### ⑧ TITLE (Título)

Esta columna indica el título asignado a cada uno de los elementos de la biblioteca. También puede hacer doble clic en esta área y editar el título.

### ⑨ READ ONLY (Sólo lectura)

Los datos de sólo lectura aparecen indicados con la letra "R" en esta columna. No se pueden sobrescribir, ni tampoco puede editarse su título.

### ⑩ TYPE

En esta columna se indica el tipo de efecto.

En el caso de la dinámica, también existe una indicación de los procesadores de dinámica de este canal donde puede recuperarse cada elemento de la biblioteca. Sólo los elementos de biblioteca que tengan la indicación "1" se pueden recuperar en DYNAMICS 1, y sólo los elementos de biblioteca que tengan la indicación "2" se pueden recuperar en DYNAMICS 2. Los datos para los que no se muestra ni "1" ni "2" no se pueden recuperar en ese canal.

En el caso del EQ, indica TYPEI o TYPEII.

### ⑪ DYNAMICS (sólo la página DYNAMICS)

Seleccione cuál de los dos procesadores de dinámica estará sujeto a la operación de almacenamiento o recuperación.

### ⑫ RACK No. (Nº de bastidor) (Selección de bastidor) (Sólo la página Effect/GEQ)

Seleccione qué bastidor estará sujeto a la operación de almacenamiento o recuperación.

**NOTA** HQ Pitch (Tono de alta calidad) y Freeze (Interrupción) no pueden recuperarse en un módulo de efecto montado en el bastidor 6 o el bastidor 8.

### ⑬ INTERNAL DATA (Datos internos)

En este área se muestra el contenido de la memoria de escenas de la LS9. Los elementos presentados son los mismos contenidos en la lista FILE (⑥).

Si lo desea, podrá copiar uno o varios datos entre la lista FILE y la lista INTERNAL DATA, y copiarlos o moverlos a otra ubicación de una lista.

Para ello, utilice los métodos siguientes para seleccionar los datos que desee copiar o mover.

- **Para seleccionar un único dato**

Haga clic en la línea que contiene el dato deseado.

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckins		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

- **Para seleccionar varios datos consecutivos**

Haga clic en el primer dato para seleccionarlo y, a continuación, mantenga presionada la tecla <Mayús> y haga clic en el último dato.

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckins		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

- **Para seleccionar varios datos no consecutivos**

Haga clic en el primer dato, mantenga presionada la tecla <Ctrl> y, a continuación, haga clic en cada uno de los datos restantes.

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckins		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

Cuando haya seleccionado los datos que desee copiar o mover, arrástrelos a una ubicación de la otra lista (si se están copiando entre listas) o de la misma lista (si se están copiando o moviendo en la misma lista).

- **Para copiar datos (sobrescribiendo el destino)**

Arrastre los datos de origen de la copia a una línea de la otra lista o a otra línea de la misma lista. En ese momento aparecerá el símbolo ► a la derecha del número del dato.

Cuando suelte el dato en este estado, aparecerá un cuadro de diálogo pidiéndole que confirme la acción de guardar. Si hace clic en el botón OK, los datos de origen de la copia sobrescribirán los datos de destino, y los primeros permanecerán sin cambios. (Si la selección de origen de la copia contiene varios datos, los datos sobrescribirán datos consecutivos a partir de dicho dato.)

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckins		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

- **Para mover datos**

En la misma lista, puede mover los datos seleccionados a otra ubicación para cambiar el orden de los datos de la lista. Para ello, arrastre los datos seleccionados a una ubicación situada entre dos líneas de la misma lista. En ese momento aparecerá el símbolo >— entre las líneas.

Cuando suelte el botón del ratón en este estado, los datos seleccionados se moverán a esa ubicación y los números de los datos también cambiarán según corresponda. (Si la selección de origen contiene varios datos, se insertarán consecutivamente en la ubicación especificada.)

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckins		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

**NOTA**

- No puede copiar los datos iniciales de la biblioteca de GEQ.
- No es posible mover los datos de sólo lectura.

14 **STORE**

Almacena los ajustes actuales en el dato que está seleccionado en la lista.

15 **RECALL**

Recupera el dato que está seleccionado en la lista.

16 **CLEAR (Borrar)**

Borra los datos seleccionados de la lista (cuando se eliminan los datos, el campo de título quedará vacío).

17 **UNDO (Deshacer)**

Cancela la última operación de recuperación, almacenamiento, copia o traslado de bibliotecas realizada. Puede hacer clic aquí varias veces para repetir la acción de deshacer y rehacer.

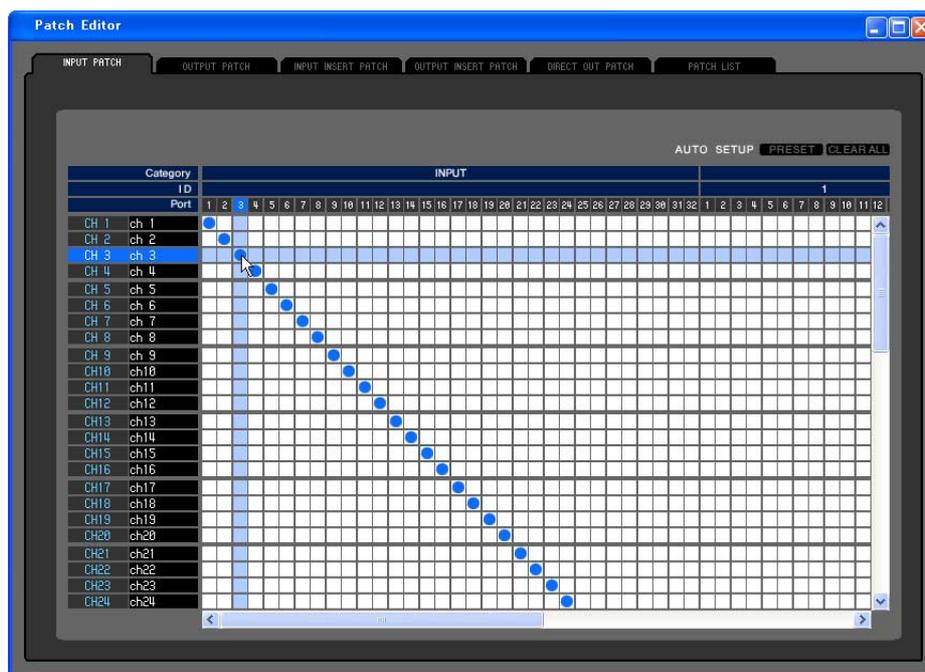
# Ventana Patch Editor (Editor de patches)

Aquí puede asignar el puerto de entrada/salida de cada canal, su salida directa y su entrada/salida de inserción.

Esta ventana está dividida en las páginas INPUT PATCH, OUTPUT PATCH, INPUT INSERT PATCH (Patch de inserción de entrada), OUTPUT INSERT PATCH (Patch de inserción de salida), DIRECT OUT PATCH (Patch de salida directa) y PATCH LIST (Lista de patches). Para pasar de una página a otra, haga clic en las fichas que aparecen en la parte superior de la ventana.

Para mostrar esta ventana, elija [PATCH Editor] en el menú [Windows] y seleccione "INPUT PATCH", "OUTPUT PATCH", "INPUT INSERT PATCH", "OUTPUT INSERT PATCH", "DIRECT OUT PATCH" o "PATCH LIST".

## Página INPUT PATCH



Aquí puede seleccionar el puerto de entrada que se asigna a la entrada de cada canal de entrada.

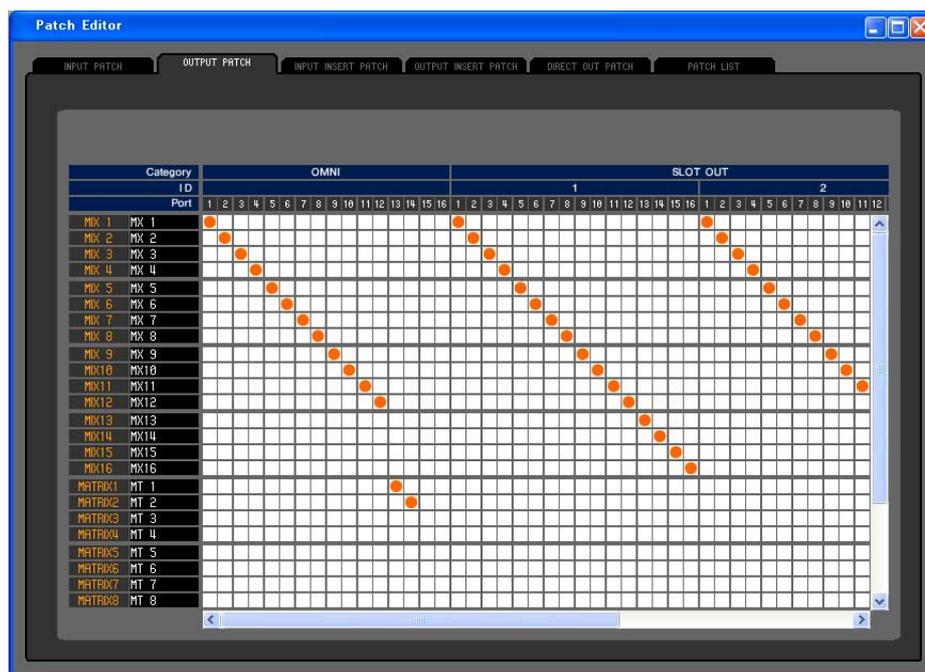
### PRESET (Predeterminado)

Inicializa los patches de esta página.

### CLEAR ALL (Borrar todo)

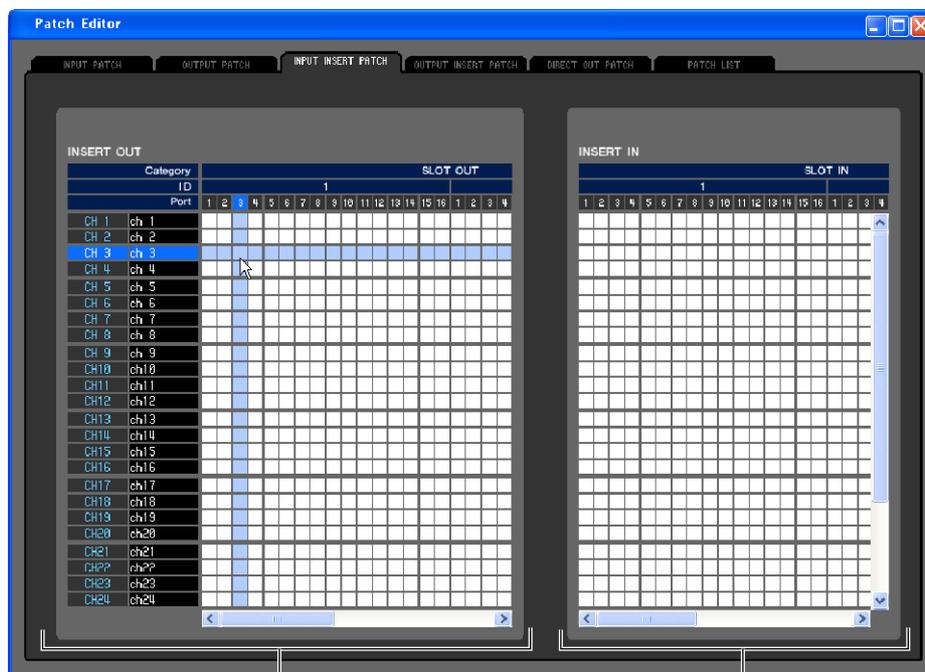
Borra todos los patches de esta página.

# Página OUTPUT PATCH



Aquí puede seleccionar el puerto de entrada que se asigna a la entrada de cada canal de salida.

# Página INPUT INSERT PATCH

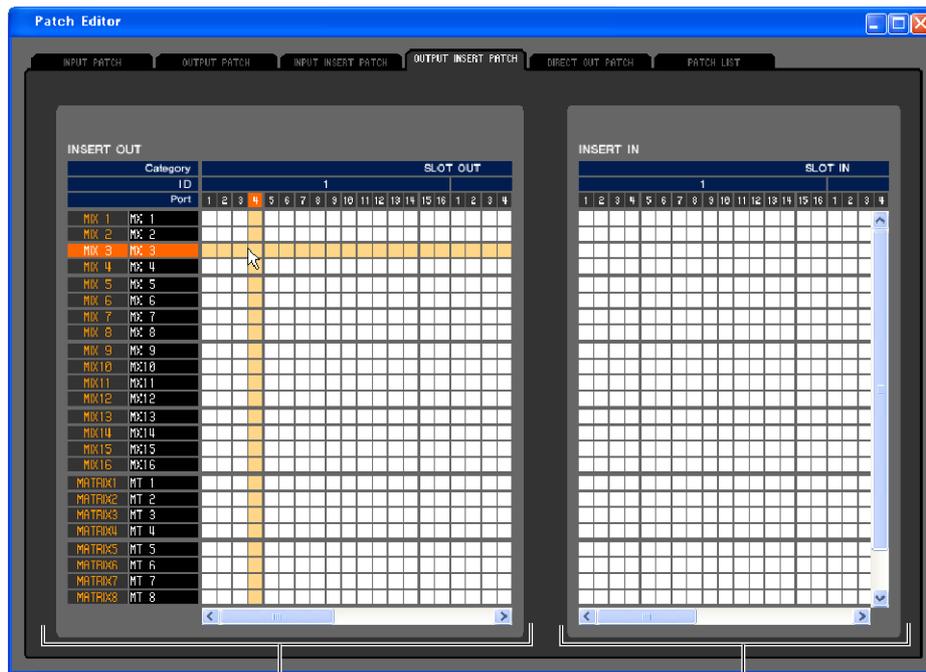


Selección de puerto de salida

Selección de puerto de entrada

Aquí puede asignar puertos de entrada/salida a la entrada/salida de inserción de cada canal de entrada. Seleccione el puerto de salida en la parte izquierda de la pantalla y el puerto de entrada en la parte derecha.

# Página OUTPUT INSERT PATCH

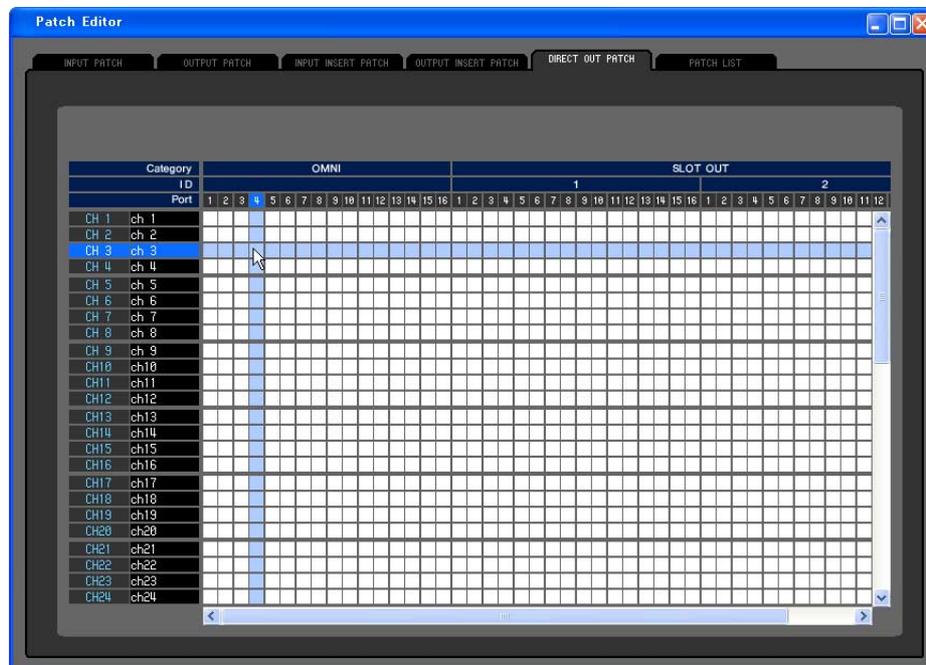


Selección de puerto de salida

Selección de puerto de entrada

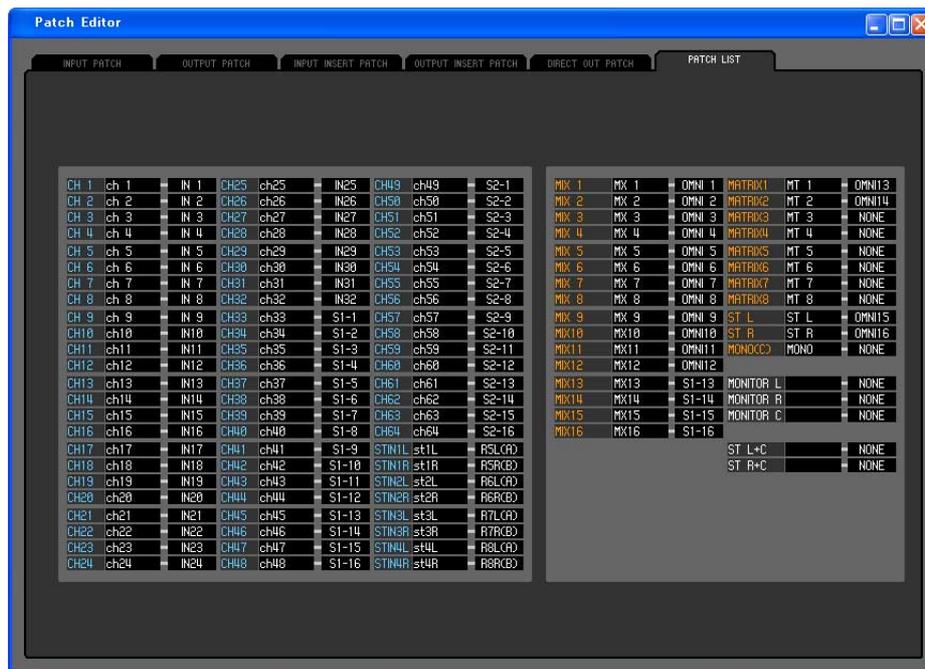
Aquí puede asignar puertos de entrada/salida a la entrada/salida de inserción de cada canal de salida. Seleccione el puerto de salida en la parte izquierda de la pantalla y el puerto de entrada en la parte derecha.

# Página DIRECT OUTPUT PATCH



Aquí puede seleccionar el puerto de salida por el que se emitirá directamente cada canal de entrada.

# Página PATCH LIST



Aquí puede ver y editar los ajustes de los parches de entrada y de salida.

CH 1	ch 1	IN 1	CH25	ch25	IN25	CH49	ch49	NONE	MIX 1	MX 1	OMNI 1	MATRIX1	MT 1	NONE
CH 2	ch 2	IN 2	CH26	ch26	IN26	CH50	ch50	NONE	MIX 2	MX 2	OMNI 2	MATRIX2	MT 2	NONE
CH 3	ch 3	IN 3	CH27	ch27	IN27	CH51	ch51	NONE	MIX 3	MX 3	OMNI 3	MATRIX3	MT 3	NONE
CH 4	ch 4	IN 4	CH28	ch28	IN28	CH52	ch52	NONE	MIX 4	MX 4	OMNI 4	MATRIX4	MT 4	NONE

①

②

③

④

⑤

⑥

## ① Número del canal de entrada

## ② Nombre del canal de entrada

El número y el nombre del canal de entrada. En esta página puede hacer clic en el cuadro del nombre del canal para editarlo.

## ③ Puerto de entrada

Muestra el puerto de entrada asignado al canal de entrada. Puede hacer clic en este cuadro y elegir el puerto de entrada en el menú emergente que aparece.

## ④ Número del canal de salida

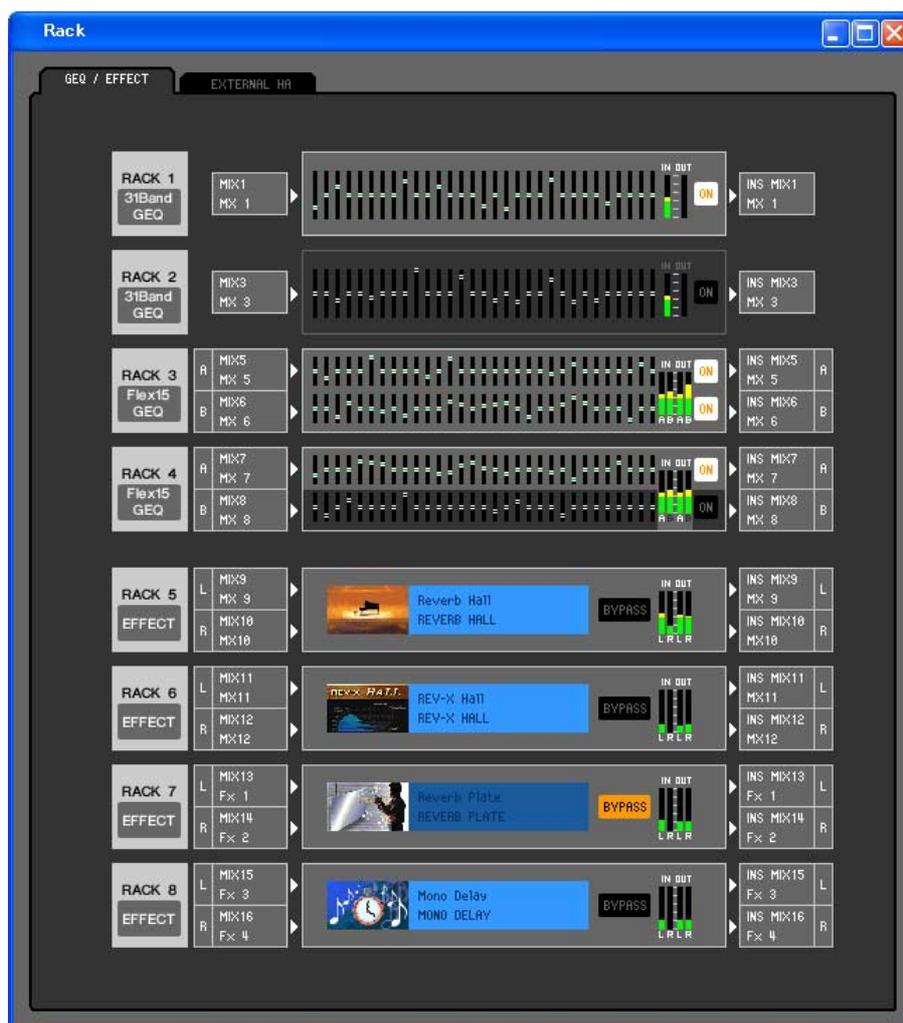
## ⑤ Nombre del canal de salida

El número y el nombre del canal de salida. En esta página puede hacer clic en el cuadro del nombre del canal para editarlo.

## ⑥ Puerto de salida

Muestra el puerto de salida asignado al canal de salida. Puede hacer clic en este cuadro y elegir el puerto de salida en el menú emergente que aparece.

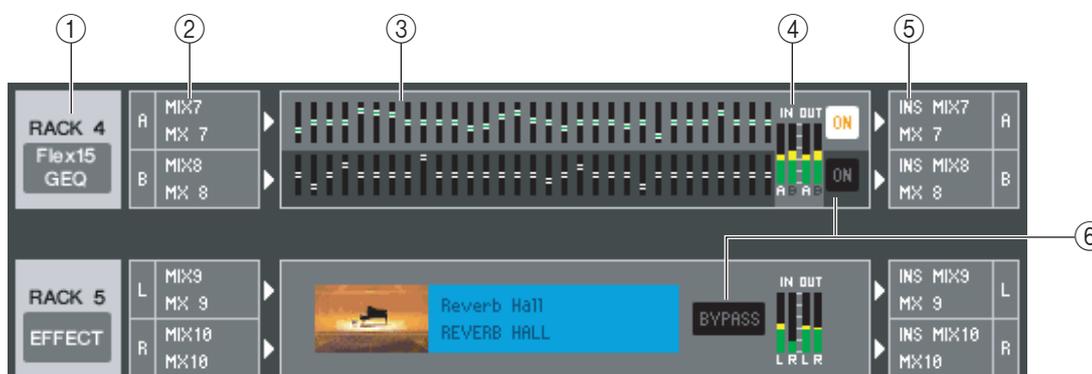
# Ventana Rack (Bastidor)



Aquí puede realizar ajustes de GEQ, efectos y preamplificadores externos.

Esta ventana está dividida en las páginas GEQ/EFFECT (EQ gráfico/Efecto) y EXTERNAL HA (Preamplificador externo); para pasar de una página a otra, haga clic en las fichas situadas en la parte superior de la ventana.

## Página GEQ/EFFECT



## ① Montaje

Seleccione entre las siguientes opciones un módulo GEQ o módulo de efecto para montar en el bastidor.

<b>BLANK (Vacío)</b>	Sin asignación
<b>31 Band GEQ (GEQ de 31 bandas)</b>	Ecualizador gráfico de 1 entrada/1 salida de 31 bandas
<b>Flex15GEQ (GEQ Flex 15)</b>	Ecualizador gráfico de 2 entradas/2 salidas que permite controlar quince bandas de las 31 existentes
<b>EFFECT</b>	Efecto interno (sólo para RACK 5–8)

## ② Patch de entrada

Seleccione los puertos de entrada que se asignarán al bastidor, a partir de las siguientes opciones.

<b>NONE</b>	Sin asignación
<b>MIX1–16(*)</b>	Canal MIX 1–16
<b>MATRIX1–8(*)</b>	Canal MATRIX 1–8
<b>ST L, ST R, MONO(C) (*)</b>	Canal STEREO L/R, canal MONO
<b>INS CH 1–32</b>	Salida de inserción del canal INPUT CH 1–32
<b>INS MIX 1–16</b>	Salida de inserción del canal MIX 1–16
<b>INS MATRIX1–8</b>	Salida de inserción del canal MATRIX 1–8
<b>INS ST L, INS ST R, INS MONO(C)</b>	Salida de inserción del canal STEREO L/R o del canal MONO

(\*) Sólo se puede seleccionar con los módulos de efecto.

Esto no se muestra si no se monta nada en el bastidor.

## ③ Gráfico de módulo

En esta área se muestra un gráfico del módulo GEQ o del módulo de efecto asignado en ese momento al bastidor y los parámetros de dicho módulo. No se pueden editar los parámetros de esta pantalla.

Haga doble clic aquí para abrir el editor de módulos para esa unidad de bastidor.

Si mantiene presionada la tecla <Ctrl> del teclado del ordenador y hace doble clic aquí, podrá abrir varios editores de módulos de bastidor. Para estos editores adicionales, los botones de selección de bastidor no están enlazados con la ventana emergente RACK de la propia LS9-32.

## ④ Indicador de entrada/indicador de salida

Indican el nivel de las señales que entran y salen del bastidor.

## ⑤ Patch de salida

Seleccione los puertos de salida que se asignarán al bastidor, a partir de las siguientes opciones.

<b>NONE</b>	Sin asignación
<b>IN CH 1–64(*)(*2)</b>	Tomas INPUT 1–64 (*1)
<b>STIN1L-STIN4R(*2)</b>	Canales L/R de tomas ST IN 1–4
<b>INS CH 1–32</b>	Entrada de inserción del canal INPUT CH 1–32
<b>INS MIX 1–16</b>	Entrada de inserción del canal MIX 1–16
<b>INS MTRX1–INS MTRX8</b>	Entrada de inserción del canal MATRIX 1–8
<b>INS ST L, INS ST R, INS MONO(C)</b>	Entrada de inserción del canal STEREO L/R o del canal MONO

(\*1) INPUT CH 33–64 sólo se muestra si está editando fuera de línea y ha seleccionado LS9-32 en el campo Model Select de la ventana Mixer Setup o si está editando en línea con la mesa LS9-32 conectada.

(\*2) Sólo se puede seleccionar con los módulos de efecto.

## ⑥ ON, BYPASS (Omitir)

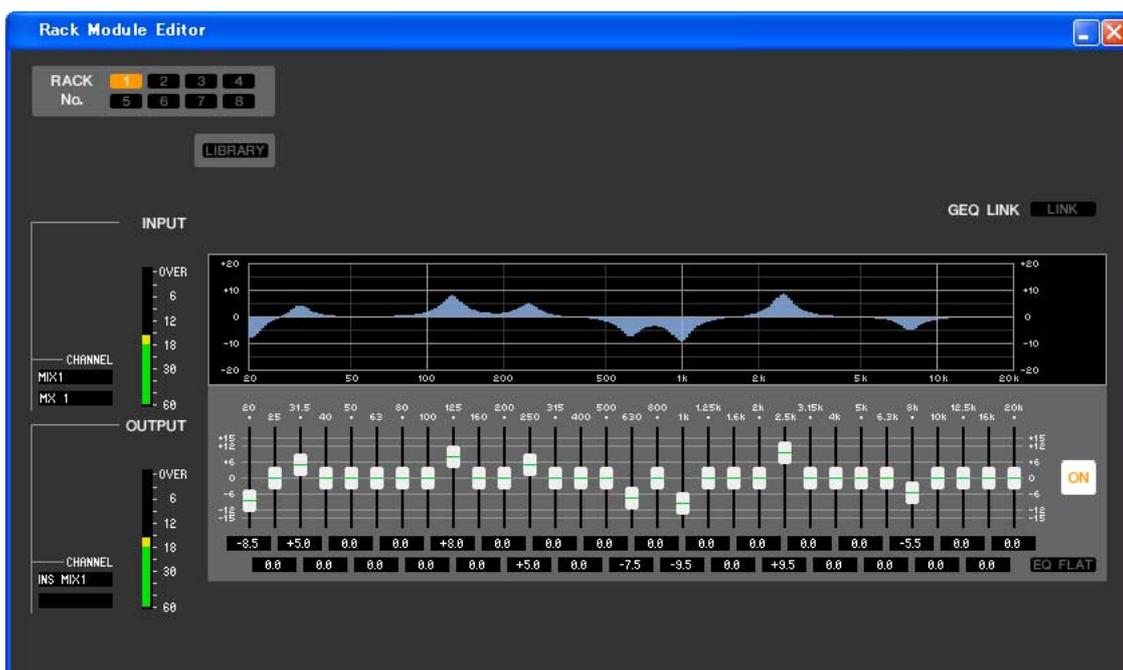
Hace que el módulo GEQ o el módulo de efecto pase del estado activo a omitido, y viceversa.

Un módulo GEQ está activo cuando está encendido el botón ON.

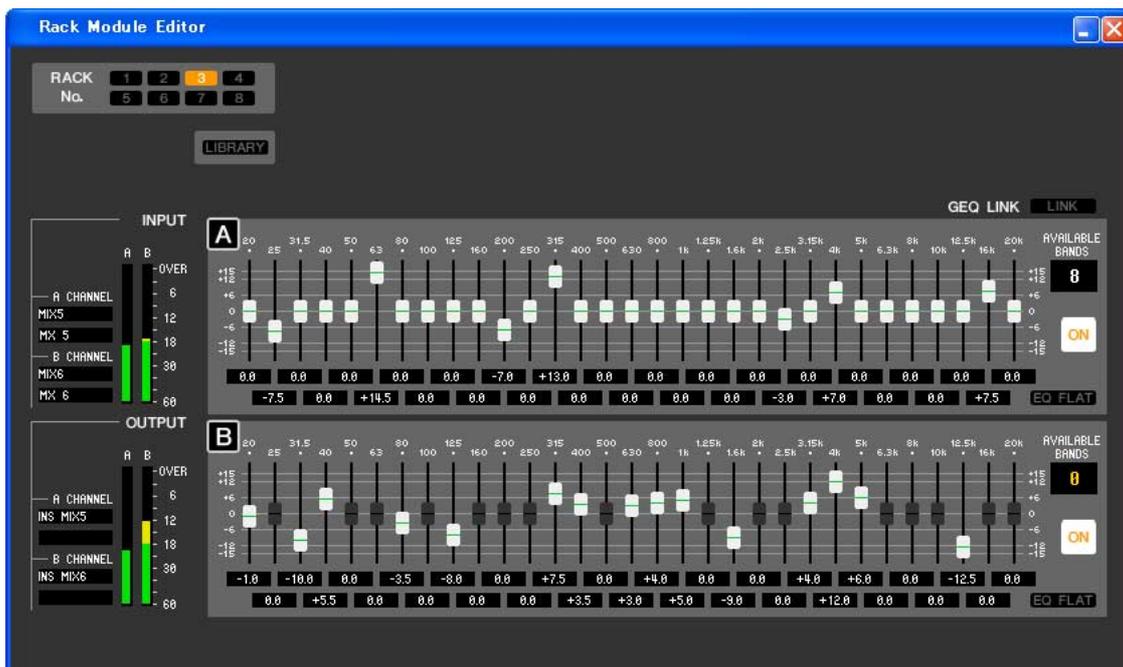
Un módulo de efecto está activo cuando el botón BYPASS se muestra oscuro.

# Editor de módulo de bastidor — Ventana de GEQ

## ● GEQ de 31 bandas



## ● GEQ Flex 15



En esta ventana puede seleccionar el destino de inserción de GEQ y editar los parámetros.

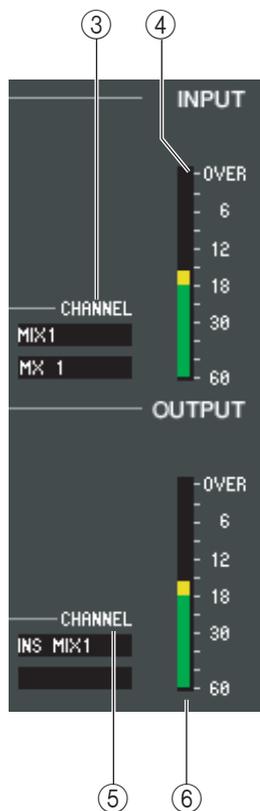


### ① **Rack No. (Selección de bastidor)**

Seleccione el módulo de bastidor que desee controlar.

### ② **LIBRARY**

Este botón da acceso a la biblioteca de GEQ. Al hacer clic en este botón se abre la página GEQ de la ventana LIBRARY.



### ③ Patch de entrada

Haga clic en el campo CHANNEL (Canal) y elija una de las siguientes opciones como la ruta de señal que se aplicará un patch a los canales de entrada del módulo GEQ seleccionado en ese momento. Se enlaza con ⑤ Patch de salida.

<b>NONE</b>	Sin asignación
<b>MIX1-16(*)</b>	Canal MIX 1-16
<b>MATRIX1-8(*)</b>	Canal MATRIX 1-8
<b>ST L, ST R, MONO(C) (*)</b>	Canal STEREO L/R, canal MONO
<b>INS CH 1-32</b>	Salida de inserción del canal INPUT CH 1-32
<b>INS MIX 1-16</b>	Salida de inserción del canal MIX 1-16
<b>INS MATRIX1-8</b>	Salida de inserción del canal MATRIX 1-8
<b>INS ST L, INS ST R, INS MONO(C)</b>	Salida de inserción del canal STEREO L/R o del canal MONO

(\*) Es de sólo visualización y no puede seleccionarse.

El nombre del canal aparece en los cuadros situados justo debajo.

### ④ Indicador de entrada

Indica el nivel de la señal que entra en el módulo GEQ seleccionado en ese momento.

### ⑤ Patch de salida

Haga clic en el campo CHANNEL y elija una de las siguientes opciones como la ruta de señal que se aplicará como parche a los canales de salida del módulo GEQ seleccionado en ese momento. Se enlaza con ③ Patch de entrada.

<b>NONE</b>	Sin asignación
<b>IN CH 1-64(*) (*)</b>	Tomas INPUT 1-64(*)
<b>STIN1L-STIN4R(*)</b>	Canales L/R de tomas ST IN 1-4
<b>INS CH 1-32</b>	Entrada de inserción del canal INPUTCH 1-32
<b>INS MIX 1-16</b>	Entrada de inserción del canal MIX 1-16
<b>MATRIX INSERT1-8</b>	Entrada de inserción del canal MATRIX 1-8
<b>INS ST L, INS ST R, INS MONO(C)</b>	Entrada de inserción del canal STEREO L/R o del canal MONO

(\*) INPUT CH 33-64 sólo se muestra si está editando fuera de línea y ha seleccionado LS9-32 en el campo Model Select de la ventana Mixer Setup o si está editando en línea con la mesa LS9-32 conectada.

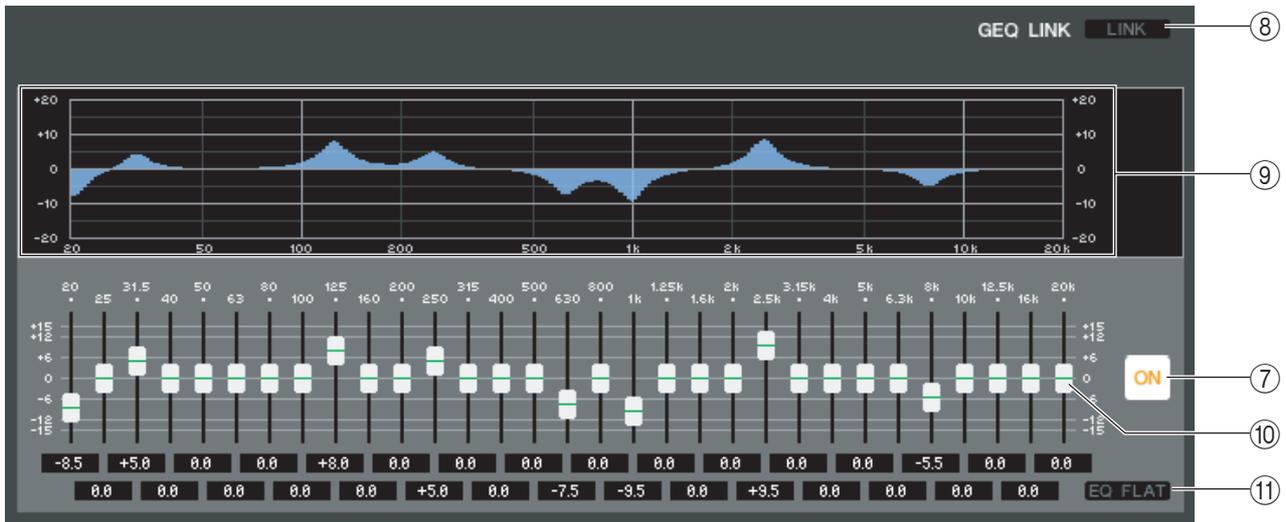
(\*\*) Es de sólo visualización y no puede seleccionarse.

El nombre del canal aparece en los cuadros situados justo debajo.

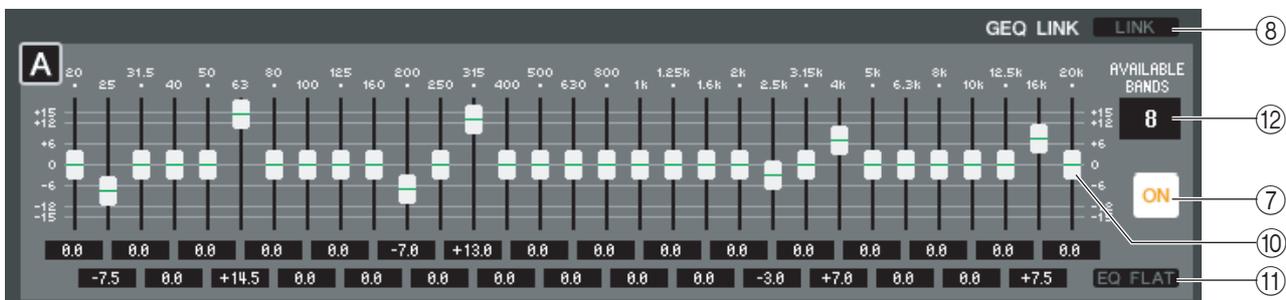
### ⑥ Indicador de salida

Indica el nivel de la señal que sale del módulo GEQ seleccionado en ese momento.

## ● GEQ de 31 bandas



## ● GEQ Flex 15



### ⑦ ON (Activación/desactivación de GEQ)

Activa y desactiva el módulo GEQ seleccionado en ese momento.

### ⑧ LINK (Enlace)

Este botón enlaza los ajustes de dos módulos GEQ de 31 bandas adyacentes par o impar, o los ajustes del grupo A y el grupo B de un módulo GEQ Flex 15. Si hace clic en este botón, una ventana le pedirá su confirmación. Haga clic en los botones de los módulos que desea utilizar como destino de copia y origen de copia de parámetros. Si hace clic en el botón RESET BOTH (Restablecer ambos), los parámetros de los dos módulos recuperarán su estado predeterminado.

### ⑨ Gráfico de GEQ

Este gráfico muestra la respuesta del módulo GEQ seleccionado en ese momento.

### ⑩ Deslizadores de GEQ

Estos deslizadores cortan o aumentan las bandas de frecuencia del módulo GEQ. El valor de cada deslizador se muestra en el cuadro numérico situado debajo del mismo. Mantenga presionada la tecla <Ctrl> y haga clic para ajustar el valor en 0,00 dB.

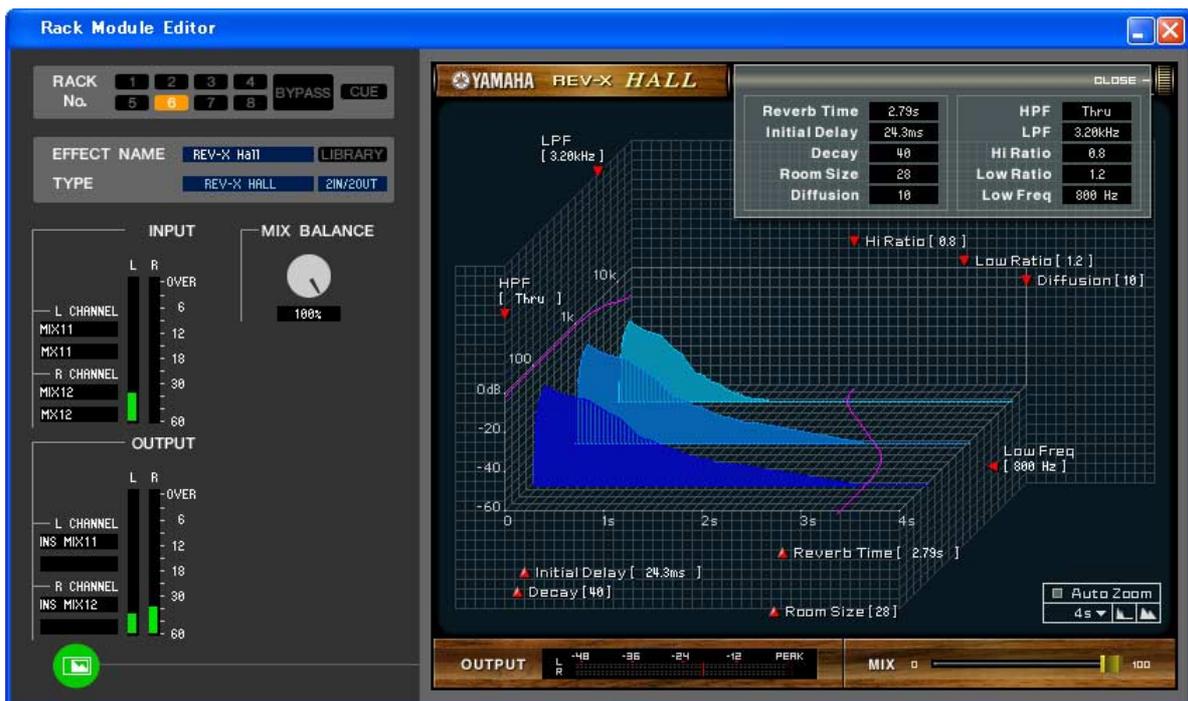
### ⑪ EQ FLAT (EQ a cero)

Este botón restablece todos los deslizadores del GEQ en la posición de 0 dB.

### ⑫ AVAILABLE BANDS (número de bandas disponibles) (sólo GEQ Flex 15)

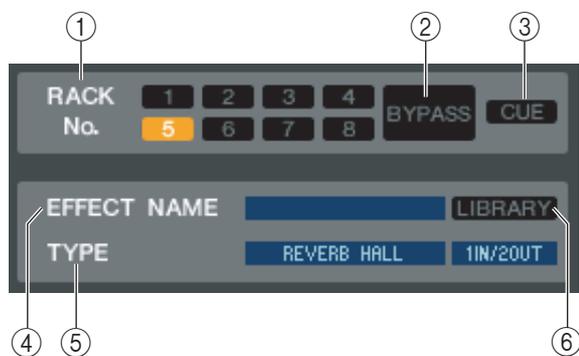
Para un GEQ Flex 15, puede utilizar quince bandas de las treinta y una existentes. Este cuadro numérico muestra el número de bandas restante que pueden utilizarse. Si ha utilizado quince bandas, este número será cero, y no podrá utilizar ninguna otra banda adicional. Si desea utilizar otra banda en este estado, deberá volver a situar una banda previamente utilizada en la posición de 0 dB.

# Editor de módulo de bastidor — Ventana de efectos



**NOTA** Para obtener más detalles sobre la pantalla especial de interfaz de usuario, consulte el apéndice.

Aquí puede seleccionar el tipo de efecto para un efecto interno, editar los parámetros y especificar la aplicación de parches de entrada y de salida.



### ① Rack No. (Selección de bastidor)

Aquí puede seleccionar el bastidor que desea utilizar. Sólo se pueden utilizar los bastidores 5–8 con los módulos de efecto; los 1–4 son únicamente para los módulos de GEQ.

### ② BYPASS

Este botón omite temporalmente el efecto. Está inactivo cuando se utiliza el módulo de GEQ.

### ③ CUE

Este botón permite monitorizar mediante escucha la salida del efecto seleccionado en ese momento. Está inactivo cuando se utiliza el módulo de GEQ.

### ④ EFFECT NAME (Nombre del efecto)

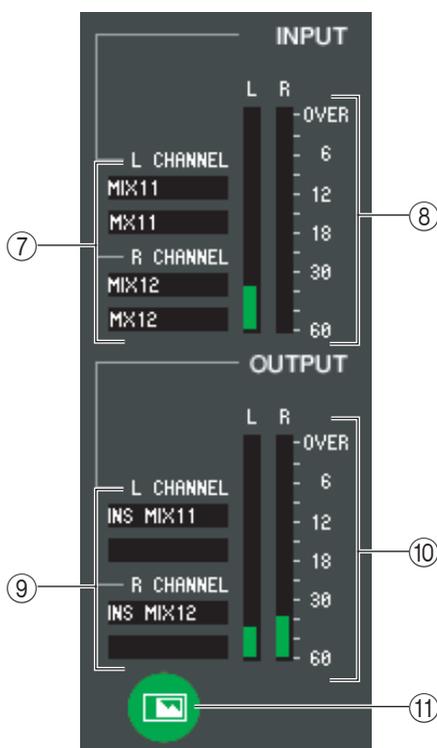
Indica el título del efecto seleccionado en ese momento.

### ⑤ EFFECT TYPE (Tipo de efecto)

Indica el tipo de efecto seleccionado en ese momento. También puede cambiar el tipo de efecto en esta ventana. Para ello, haga clic en el cuadro de texto y seleccione el tipo de efecto deseado en el menú emergente que aparece.

### ⑥ LIBRARY

Este botón da acceso a la biblioteca de efectos. Al hacer clic en este botón se abre la página EFFECT de la ventana LIBRARY.



### ⑦ Patch de entrada

Haga clic en el área L CHANNEL o R CHANNEL y elija una de las opciones siguientes como la ruta de la señal que se asignará a los canales de entrada L/R del efecto interno.

NONE	Sin asignación
MIX 1–16(*)	Canal MIX 1–16
MATRIX1–8(*)	Canal MATRIX 1–8
ST L, ST R, MONO(C)*)	Canal STEREO L/R, canal MONO
INS CH 1–32	Entrada de inserción del canal INPUT CH 1–32
INS MIX 1–16	Entrada de inserción del canal MIX 1–16
INS MATRIX1–8	Entrada de inserción del canal MATRIX 1–8
INS ST L, INS ST R, INS MONO(C)	Entrada de inserción del canal STEREO L/R o del canal MONO

(\*) Sólo se puede seleccionar con los módulos de efecto.

El nombre del canal aparece en los cuadros situados justo debajo.

### ⑧ Indicador de entrada

Indica el nivel de la señal que se envía al efecto interno.

### ⑨ Patch de salida

Haga clic en el área L CHANNEL o R CHANNEL y elija una de las opciones siguientes como la ruta de la señal que se asignará a los canales de salida L/R del efecto interno.

NONE	Sin asignación
CH 1–64(*)(*2)	INPUT CH 1–64(*)
STIN1L–STIN4R(*2)	ST IN CH 1–4 (L/R)
INS CH 1–32	Salida de inserción del canal INPUT CH 1–32
INS MIX 1–16	Salida de inserción del canal MIX 1–16
MATRIX INSERT1–8	Salida de inserción del canal MATRIX 1–8
INS ST L, INS ST R, INS MONO(C)	Salida de inserción del canal STEREO L/R o del canal MONO

(\*) INPUT CH 33–64 sólo se muestra si está editando fuera de línea y ha seleccionado LS9-32 en el campo Model Select de la ventana Mixer Setup o si está editando en línea con la mesa LS9-32 conectada.

(\*2) Sólo se puede seleccionar con los módulos de efecto.

El nombre del canal aparece en los cuadros situados justo debajo.

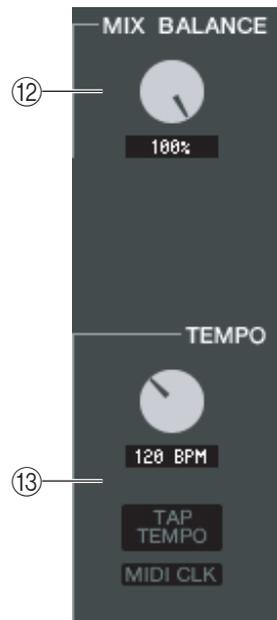
### 10 Indicador de salida

Indica el nivel de la señal que se emite desde el efecto interno.

### 11 Botón de selección de visualización de parámetros

Si se selecciona "046 REV-X HALL" o cualquier efecto posterior como tipo de efecto, cambiará el la pantalla de parámetros estándar y la pantalla de interfaz de usuario especial.

Para obtener más detalles sobre las pantallas de interfaz de usuario especiales, consulte el apéndice.



### 12 MIX BALANCE (Balance de mezcla)

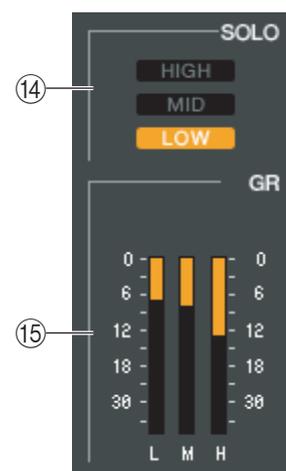
Ajusta el balance del sonido del efecto en relación con el sonido original. 0 (%) emite sólo el sonido original y 100 (%), sólo el sonido del efecto.

### 13 TEMPO

Si se selecciona un efecto de tipo tempo o de tipo modulación, esta opción permite ajustar parámetros relacionados con el tiempo, como DELAY (Retardo) y FREQ. (velocidad de modulación).

Para ajustar el valor del parámetro TEMPO, puede introducir el valor de BPM (pulsaciones por minuto) en el cuadro numérico, o bien hacer clic varias veces en el botón TAP TEMPO (Tempo por pulsación) con el tempo deseado.

Si el botón MIDI CLK (Reloj MIDI) está activado, el valor del parámetro TEMPO se sincronizará con el reloj de sincronización MIDI que se recibe del puerto MIDI.



### 14 SOLO

Si se selecciona "044 M.BAND DYNA" o "045 M.BAND COMP" como tipo de efecto, estos botones permiten monitorizar únicamente la banda especificada (HIGH, MID o LOW).

### 15 Indicador GR

Si se selecciona "044 M.BAND DYNA" o "045 M.BAND COMP" como tipo de efecto, aquí se indica la cantidad de reducción de ganancia para las bandas H (HIGH), M (MID) y L (LOW).

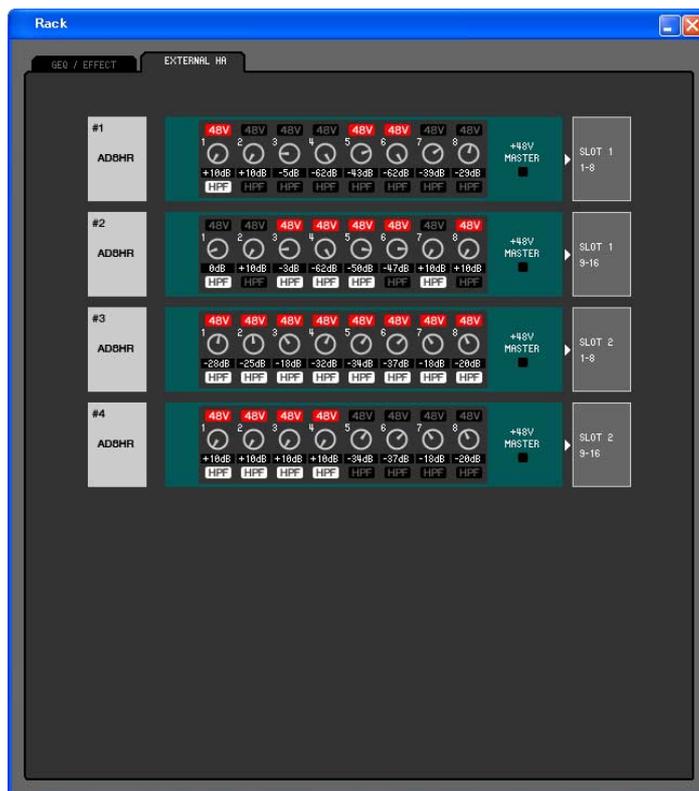


### 16 Botones PLAY (Reproducir)/REC (Grabar)

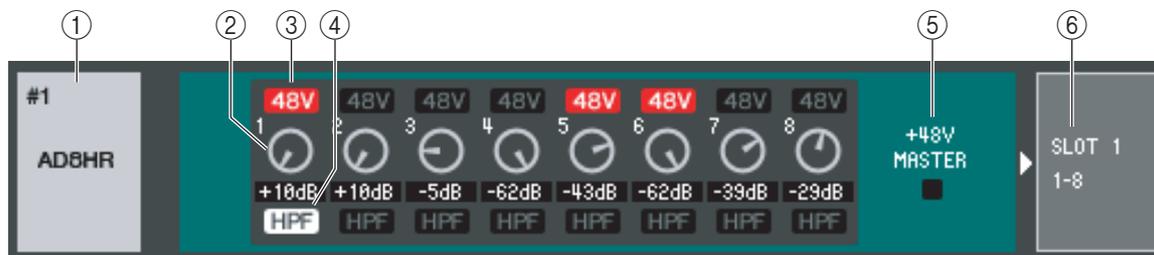
Si se selecciona "042 FREEZE" como tipo de efecto, podrá utilizar estos botones para grabar y reproducir la señal que se introduce en el efecto.

### 17 Parámetros de efectos

Este área muestra los parámetros de efectos y los botones para el tipo de efecto seleccionado en ese momento.



**NOTA** Es posible conectar un máximo de dos dispositivos de preamplificador a la LS9-16 y es posible conectar un máximo de cuatro a la LS9-32. Los dispositivos 3 y 4 sólo se muestran si está editando fuera de línea y ha seleccionado LS9-32 en el campo Model Select de la ventana Mixer Setup o bien si está editando en línea con la mesa LS9-32 conectada.



- ① **Nombre de preamplificador externo**  
Muestra el nombre del modelo y el número de ID del dispositivo preamplificador externo conectado en ese momento.
- ② **GAIN**  
Especifica la ganancia para cada canal. El valor actual aparece en el cuadro inferior.
- ③ **48V**  
Activa y desactiva la alimentación phantom (+48V) para cada canal.
- ④ **HPF (Filtro de paso alto)**  
Este botón activa y desactiva el filtro de paso alto para cada canal.
- ⑤ **+48V MASTER (Principal +48 V)**  
Si hay conectado un AD8HR, indica el estado de activación/desactivación de la fuente de alimentación phantom principal.
- ⑥ **Ranuras/canales**  
Aquí puede seleccionar las ranuras y los canales a los que están conectadas las salidas de audio del dispositivo de preamplificador principal externo.

NONE
SLOT1 1-8
SLOT1 9-16
SLOT2 1-8(*)
SLOT2 9-16(*)

(\*) SLOT2 sólo se muestra si está editando fuera de línea y ha seleccionado LS9-32 en el campo Model Select de la ventana Mixer Setup o si está editando en línea con la mesa LS9-32 conectada.

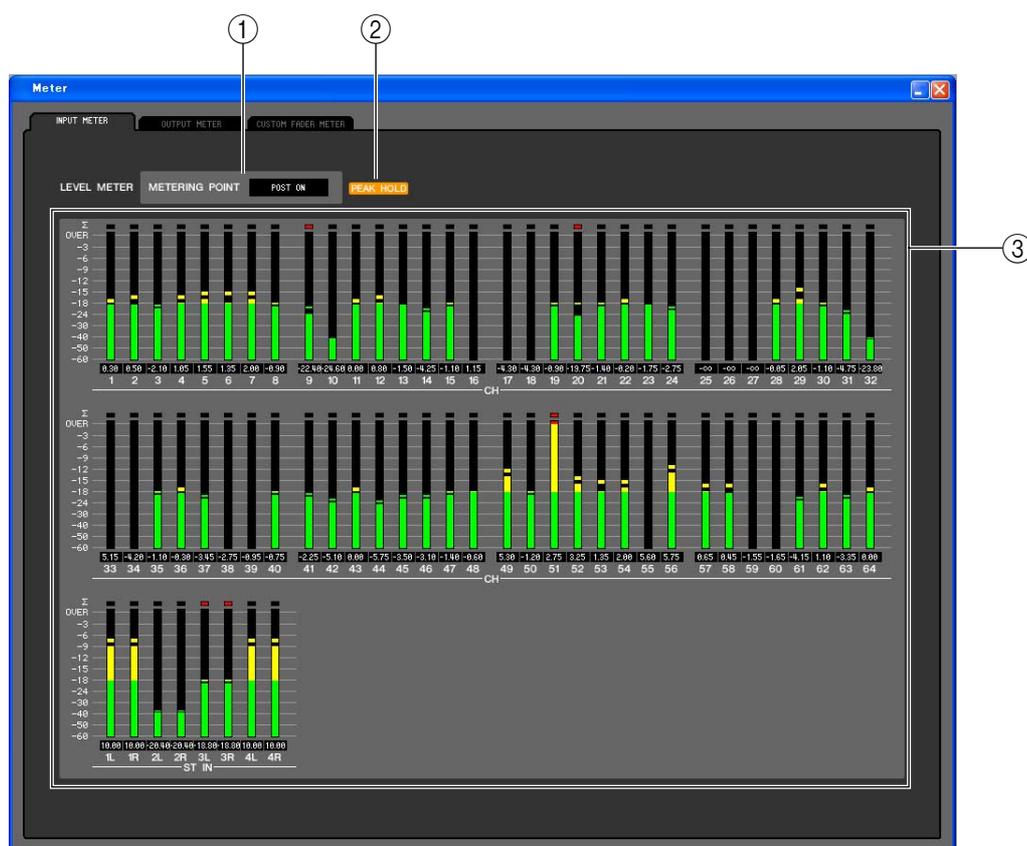
# Ventana Meter (Contador)

Esta ventana muestra los niveles de señales de cada sección del LS9, permitiéndole comprobar la presencia de señales y si se está produciendo una sobrecarga.

Esta ventana está dividida en las páginas INPUT METER (Indicador de entrada), OUTPUT METER (Indicador de salida) y Custom Fader Layer Meter (Indicador de capa de deslizador personalizada); para pasar de una página a otra, haga clic en las fichas situadas en la parte superior de la ventana.

**NOTA** Para poder mostrar los niveles de las señales de la LS9 en la ventana Meter, asegúrese de que LS9 Editor y la propia LS9 están sincronizados.

## Página INPUT METER



### ① METERING POINT (Punto de medición)

Seleccione una de las siguientes opciones como el punto donde tendrá lugar la medición.  
PRE HPF, PRE FADER, POST ON (Posterior a activación)

### ② PEAK HOLD (Retención de pico)

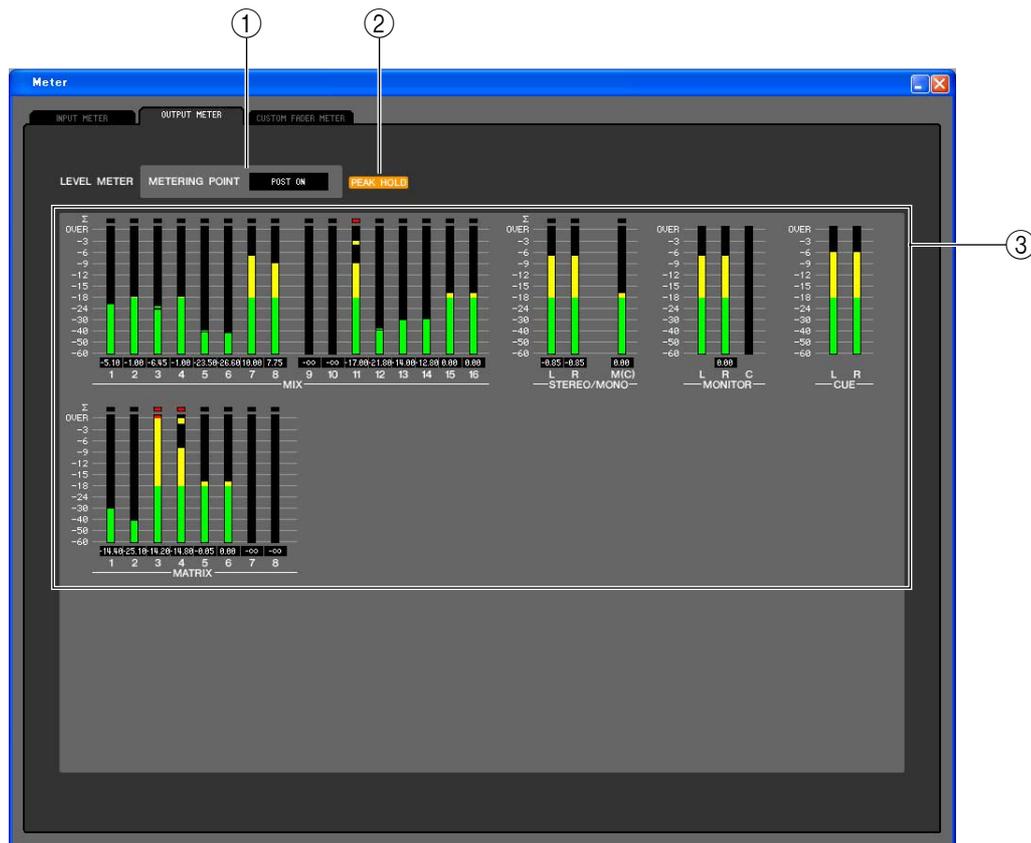
Activa/desactiva la retención de pico

### ③ Contadores

Estos contadores de nivel de pico muestran el nivel de entrada de cada canal. El valor actual del deslizador aparece en el cuadro inferior.

Si se produce un recorte en cualquiera de los puntos de detección del canal, se iluminará el segmento  $\Sigma$ .

# Página OUTPUT METER



## ① METERING POINT

Seleccione una de las siguientes opciones como el punto donde tendrá lugar la medición.  
PRE EQ, PRE FADER y POST ON

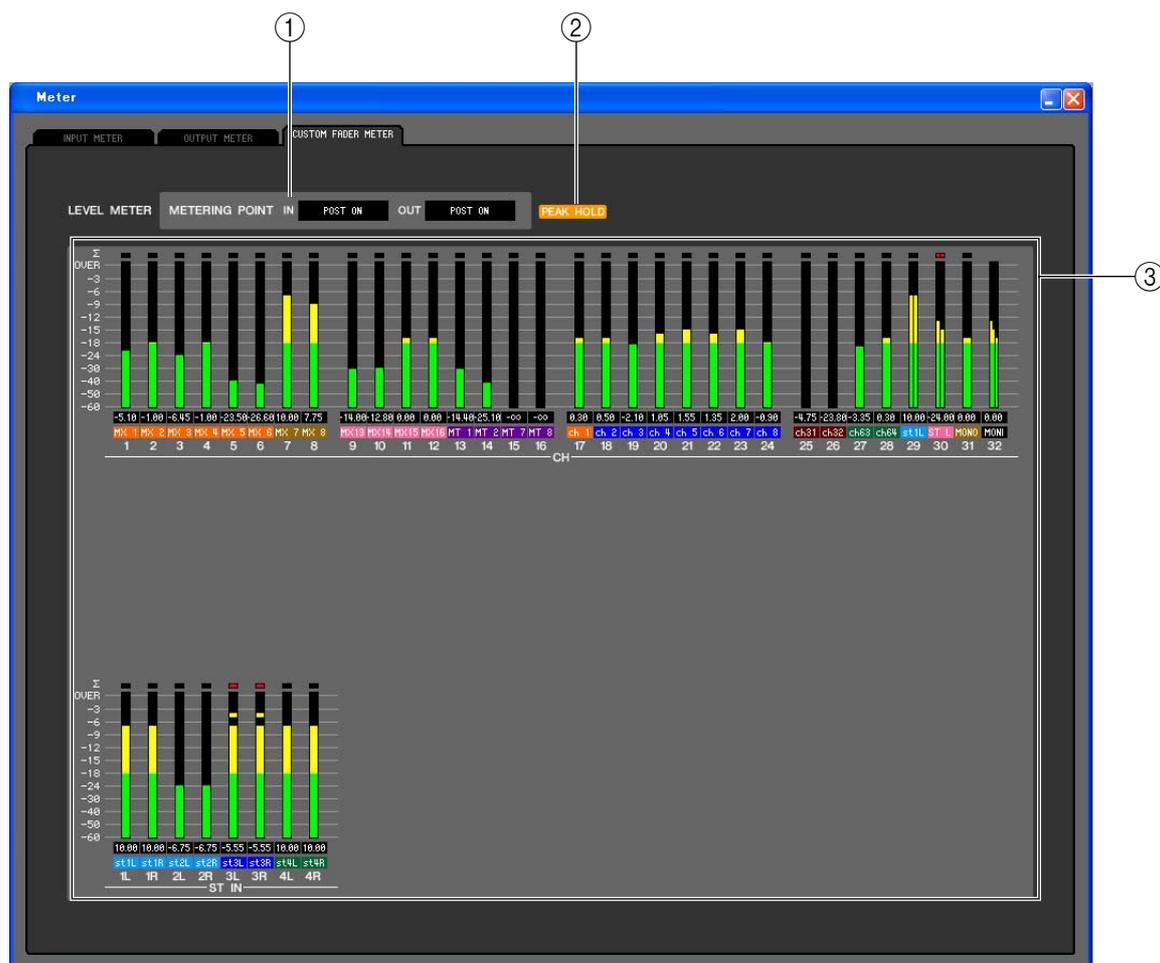
## ② PEAK HOLD

Es igual que en la página INPUT METER.

## ③ Contadores

Es igual que en la página INPUT METER.

# Página CUSTOM FADER LAYER METER



## ① METERING POINT

Selecciona el punto en el que se mostrarán los niveles de señal. Puede seleccionar uno de los siguientes puntos de medición para los canales de entrada y los canales de salida.

IN: PRE HPF, PRE FADER, POST ON

OUT: PRE EQ, PRE FADER, POST ON

## ② PEAK HOLD

Es igual que en la página INPUT METER.

## ③ Contadores

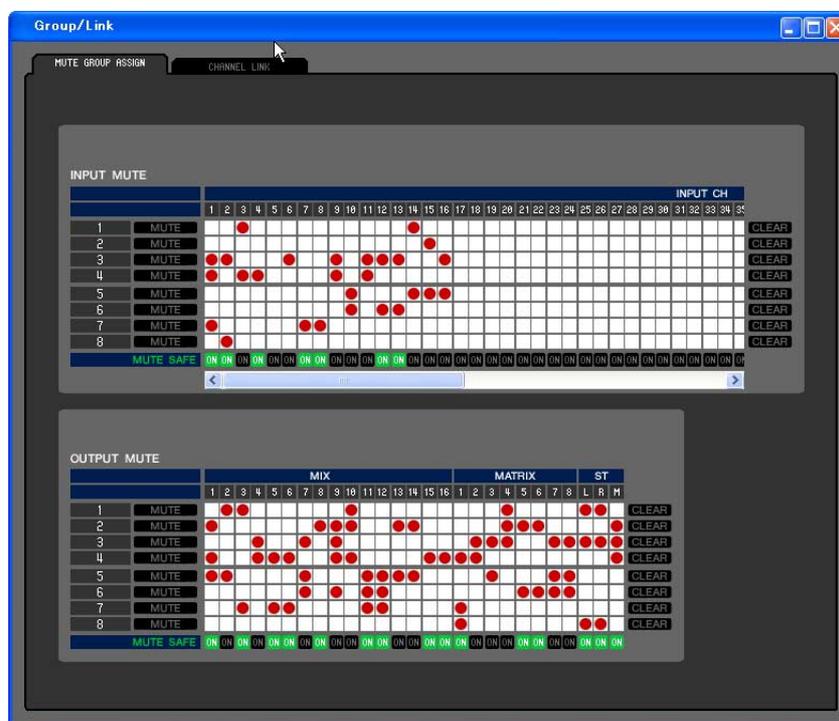
Son contadores de nivel de pico que muestran el nivel de entrada de cada canal. El siguiente cuadro muestra el valor de deslizador actual y el siguiente cuadro que muestra el ID del canal asignado.

Si se produce un recorte incluso en uno de los puntos de detección de cada canal, se iluminará el segmento  $\Sigma$ .

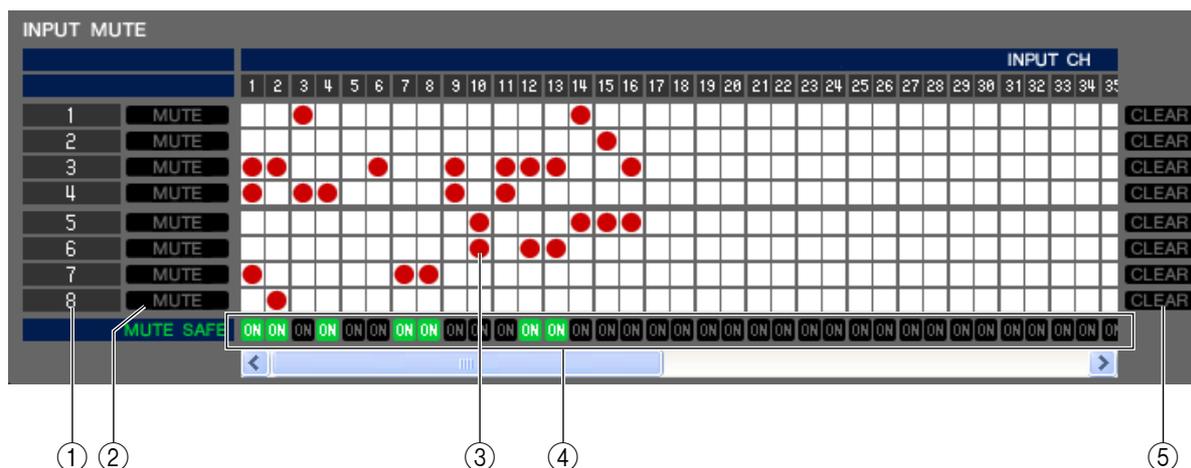
# Ventana Group/Link

En esta ventana puede seleccionar los canales que se asignarán a cada grupo de silenciamiento. Esta ventana está dividida en dos páginas: MUTE GROUP ASSIGN (Asignación de grupo de silenciamiento) y CHANNEL LINK (Enlace de canal).

## Página MUTE GROUP ASSIGN



Aquí puede especificar los canales que se asignarán a los grupos de silenciamiento 1–8. La parte superior de la pantalla permite asignar canales de entrada a los grupos de silenciamiento, mientras que la parte inferior permite asignar canales de salida a los grupos de silenciamiento.



### ① Grupo de silenciamiento

Esta área muestra el número del grupo de silenciamiento.

### ② MUTE MASTER (Silenciamiento principal)

Estos botones activan y desactivan el grupo de silenciamiento de cada canal de entrada o de salida.

### ③ Rejilla

En esta rejilla puede asignar canales (filas horizontales) a grupos de silenciamiento (columnas verticales). Las rejillas que actualmente tienen patches aparecen indicadas mediante el símbolo . Para activar o desactivar una asignación, haga clic en la rejilla deseada.

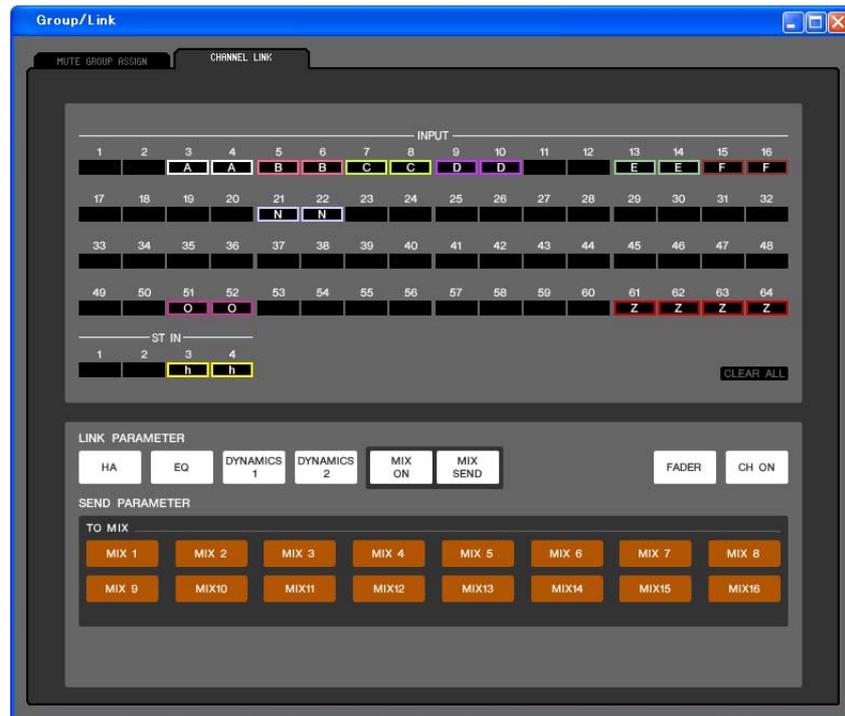
### ④ Activación de MUTE SAFE

Estos botones activan y desactivan la función Mute Safe de cada canal. Los canales para los que esté activado este botón se excluirán de los grupos de silenciamiento.

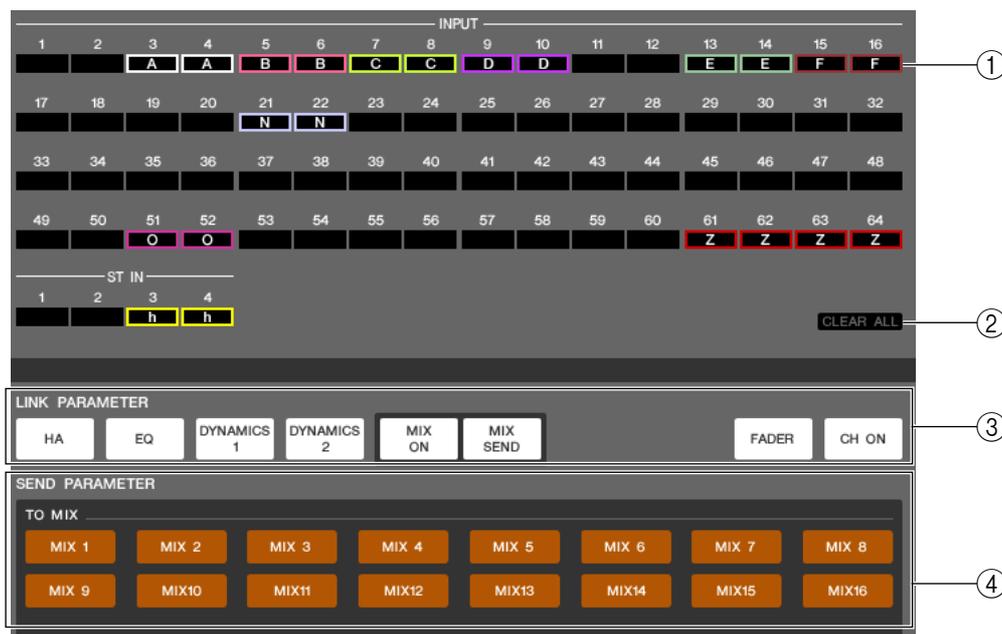
### ⑤ CLEAR

Estos botones borran todos los canales de entrada y de salida asignados al grupo de silenciamiento correspondiente. Al hacer clic en uno de estos botones aparece una ventana que le solicita la confirmación de la operación. Para ejecutar la acción de borrar, haga clic en el botón OK.

## Página CHANNEL LINK



Al enlazar dos o más canales de entrada, puede controlar los parámetros de estos canales de forma simultánea.



### ① **Botones de enlace**

Aquí puede seleccionar el grupo de enlace (A–Z, a–h) al que se asignará cada canal de entrada. Si no desea enlazar un canal de entrada, seleccione NONE. Puede asignar hasta 32(\*) grupos para INPUT CH 1–48, y hasta dos grupos para los canales ST IN CH.

(\*) Durante la edición fuera de línea, al seleccionar LS9-16 en el campo Model Select de la ventana Mixer Setup o durante la edición en línea con la mesa LS9-16 conectada, pueden asignarse hasta dieciséis grupos para INPUT CH 1–32, y podrá elegir entre los grupos de enlace A–R.

### ② **CLEAR ALL**

Borra los ajustes de enlace para todos los canales.

### ③ **LINK PARAMETER (Parámetro de enlace)**

Aquí puede seleccionar los parámetros que se enlazarán para utilizarse.

<b>HA</b>	Ajustes de alimentación phantom y ganancia de preamplificador
<b>EQ</b>	Ajustes de ecualizador
<b>DYNAMICS1</b>	Ajustes Dynamics 1
<b>DYNAMICS2</b>	Ajustes Dynamics 2
<b>MIX ON (Activar mezcla)</b>	Activación/desactivación de MIX SEND
<b>MIX SEND</b>	Cantidad de envío del canal de entrada al bus MIX
<b>FADER (Deslizador)</b>	Valor de nivel de deslizador
<b>CH ON (Activar canal)</b>	Activación/desactivación de la salida del módulo de canales de entrada

### ④ **SEND PARAMETER (Parámetro de envío)**

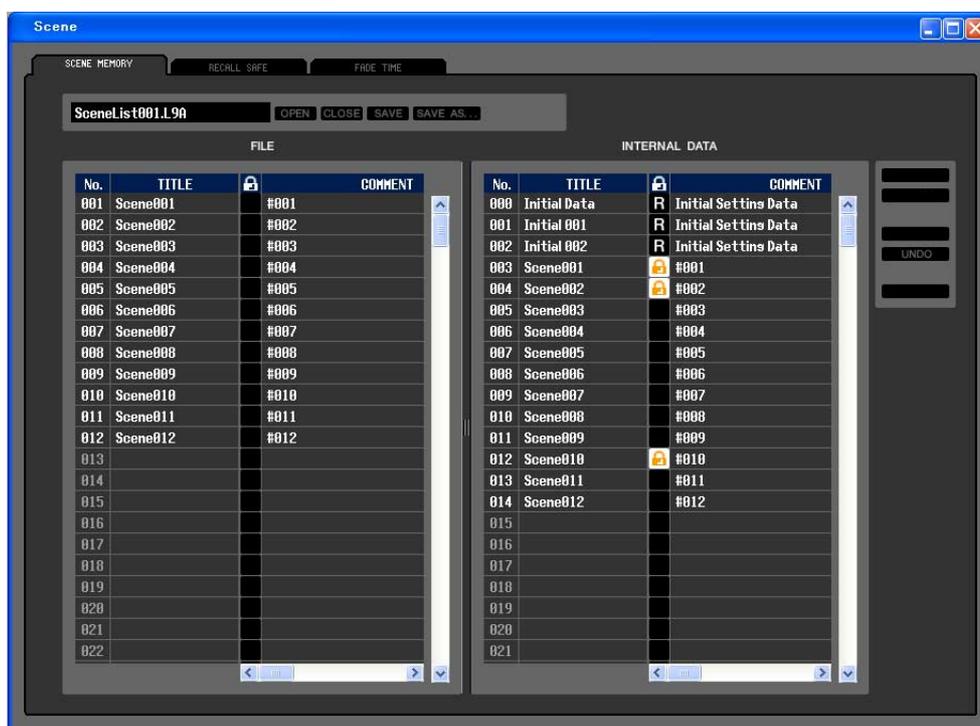
Especifique el estado de enlace de cada bus MIX SEND.

# Ventana Scene (Escena)

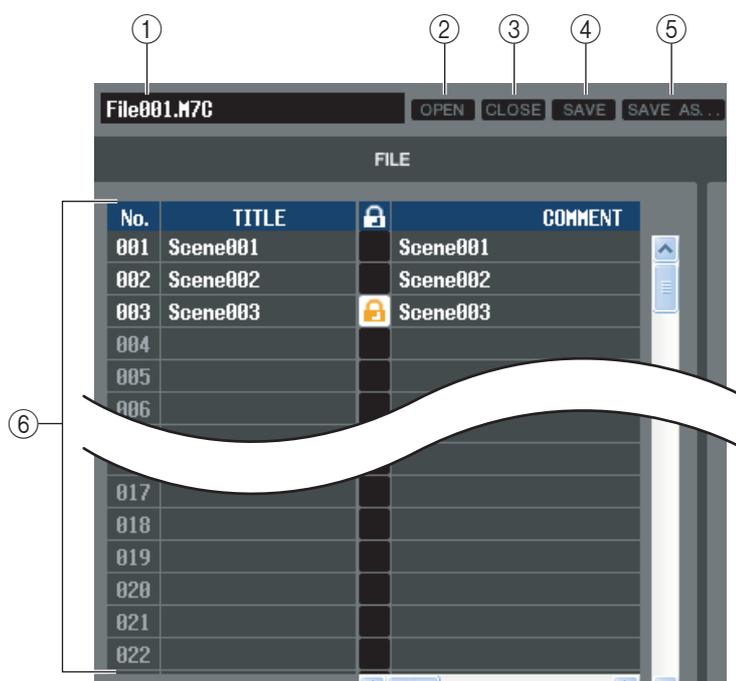
Aquí puede gestionar memorias de escenas y realizar diversos ajustes relacionados con las operaciones de recuperación de escenas.

Esta ventana está dividida en las páginas SCENE MEMORY, RECALL SAFE y FADE TIME (Tiempo de aumento/reducción). Para pasar de una página a otra, haga clic en las fichas que aparecen en la parte superior de la ventana.

## Página SCENE MEMORY



Aquí puede editar las memorias de escenas de la LS9. También puede cargar archivos de bibliotecas de escenas de un dispositivo de almacenamiento USB o de una unidad del ordenador y editarlos. En este caso, podrá volver a guardar todas las escenas en un archivo después de editarlas, recuperar únicamente una escena deseada o copiar una escena deseada en la memoria de escenas de la propia LS9.



### ① Nombre del archivo

Indica el nombre de archivo de la biblioteca de escenas abierta en ese momento.

### ② OPEN (Abrir un archivo)

Abre un archivo de una biblioteca de escenas situado en una unidad del ordenador.

### ③ CLOSE (Cerrar un archivo)

Cierra el archivo de la biblioteca de escenas abierto en ese momento.

### ④ SAVE (Guardar)

Guarda en una unidad del ordenador el archivo de la biblioteca de escenas abierto en ese momento.

### ⑤ SAVE AS (Guardar con un nombre diferente)

Guarda en una unidad del ordenador el archivo de la biblioteca de escenas abierto en ese momento, con un nombre diferente.

## ⑥ FILE

En este área se enumeran las escenas del archivo que abrió con el botón OPEN (②). La lista incluye los siguientes elementos.

**SUGERENCIA** Para ver los elementos que no se muestran en ese momento, desplace la lista a la derecha.

No.	TITLE	🔒	COMMENT	FOCUS							TIME STAMP	FADING
				ALL	RACK	HA	IN PATCH	OUT PATCH	IN	OUT		
000	Initial Data	R	Initial Settings Data	ALL	RACK	HA	IN PATCH	OUT PATCH	IN	OUT		FADING
001	Scene001		Scene001	ALL	RACK	HA	IN PATCH	OUT PATCH	IN	OUT	08/01/2005 00:00:00	FADING
002	Scene002	🔒	Scene002	ALL	RACK	HA	IN PATCH	OUT PATCH	IN	OUT	08/01/2005 00:00:00	FADING
003	Scene003		Scene003	ALL	RACK	HA	IN PATCH	OUT PATCH	IN	OUT	08/01/2005 00:00:00	FADING
004												
005												
006												
007												
008												
009												
010												

## ⑦ No.

Es el número de la escena.

## ⑧ TITLE

Es el título de la escena. También puede hacer doble clic en esta área y editar el título.

## ⑨ PROTECT (Proteger)

Indica si la protección está activada o desactivada para cada escena. En esta área se muestra un icono de candado para indicar las escenas protegidas; estas escenas no se pueden sobrescribir y tampoco se puede editar su título. Las escenas de sólo lectura aparecen indicadas con la letra "R" en esta columna.

## ⑩ COMMENT (Comentario)

En esta columna aparece el comentario asignado a cada escena. También puede hacer doble clic en esta columna y editar el comentario.

## ⑪ FOCUS (Centrar)

En la siguiente lista, elija los parámetros que se recuperarán mediante una Scene Recall. Si selecciona ALL (Todo), los demás botones no estarán disponibles. Además de ALL, también pueden seleccionarse otros botones.

<b>ALL</b>	Se recuperarán todos los ajustes de esta escena
<b>RACK</b>	Se recuperarán los ajustes de efectos internos y de GEQ
<b>HA</b>	Se recuperarán los ajustes de preamplificador externo y preamplificador interno
<b>IN PATCH</b>	Se recuperarán los ajustes de patch de entrada
<b>OUT PATCH</b>	Se recuperarán los ajustes de patch de salida
<b>IN</b>	Se recuperarán los ajustes de los canales de entrada (INPUT, ST IN y DCA), salvo los ajustes de preamplificador
<b>OUT</b>	Se recuperarán los ajustes de los canales de salida (MIX, MATRIX y STEREO/MONO)
<b>WITH SEND (Con envío)(*)</b>	Se recuperarán los ajustes de envío a los canales de salida

(\*) Sólo puede seleccionarse si está seleccionado OUT

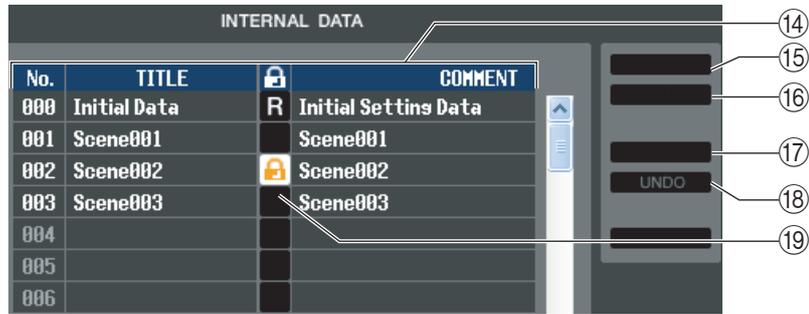
## ⑫ TIME STAMP (Fecha y hora)

Indica la fecha y la hora en que se almacenó la escena por última vez, en el formato mes/día/año/horas/minutos/segundos. Es una columna de sólo visualización y no se puede editar.

## ⑬ FADING (Aumento/reducción)

Estos botones activan y desactivan la función Fade de cada escena.

Para obtener más información sobre los ajustes de la función Fade, consulte la página FADE TIME.



⑭ **INTERNAL DATA**

En este área se muestra el contenido de la memoria de escenas de la LS9. Los elementos presentados son los mismos contenidos en la lista FILE (⑥).

Si lo desea, podrá copiar una o más escenas entre la lista FILE y la lista INTERNAL DATA, y copiarlas o moverlas a una ubicación diferente de una lista.

⑮ **STORE**

Almacena los ajustes actuales en la escena que está seleccionada en la lista.

⑯ **RECALL**

Recupera los ajustes de la escena que está seleccionada en la lista.

⑰ **CLEAR**

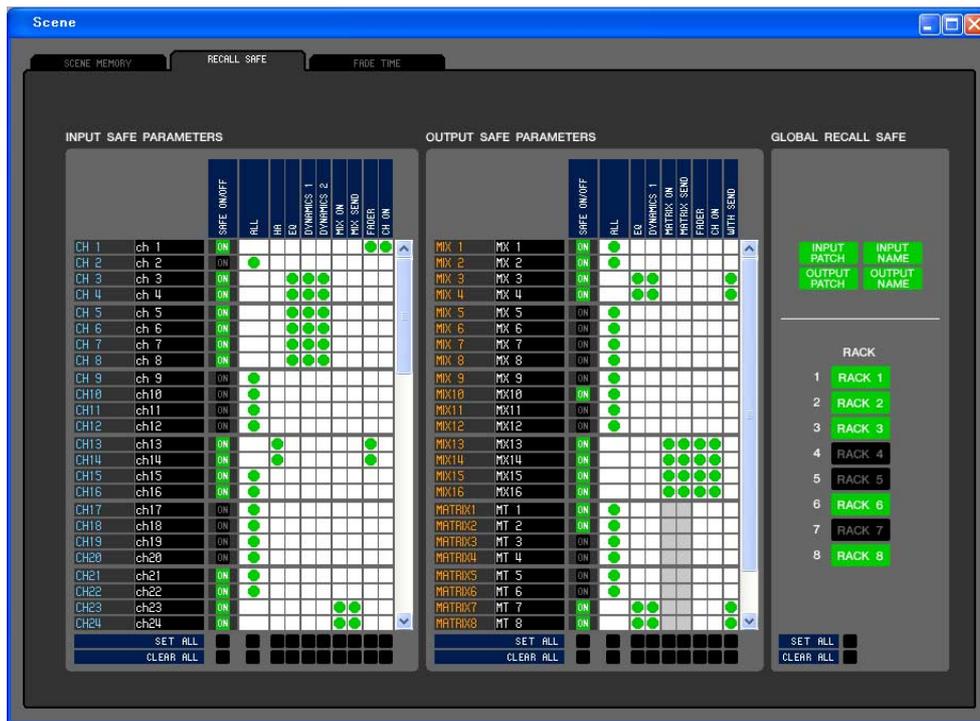
Borra las escenas seleccionadas de la lista (el título de la escena borrada se quedará en blanco).

⑱ **UNDO**

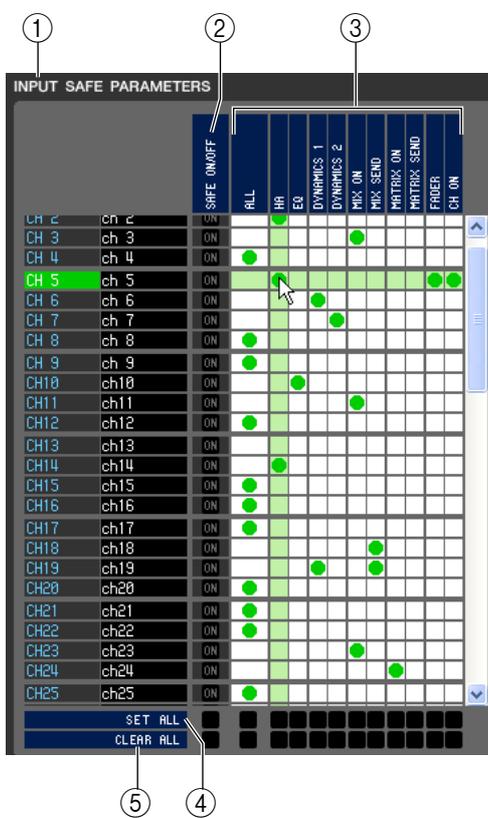
Cancela la última operación de recuperación, almacenamiento, copia o traslado de escenas realizada.

⑲ **PROTECT**

Activa el ajuste de protección para las escenas que están seleccionadas en la lista.



Aquí puede ajustar la función Recall Safe, que sólo excluye canales específicos de las operaciones de recuperación de todas las escenas.



## ① INPUT SAFE PARAMETERS (Parámetros de entrada segura)

En esta área puede visualizar y editar los ajustes de Recall Safe para todos los canales de entrada y canales ST IN CH. Esta área contiene los siguientes elementos.

## ② SAFE ON/OFF (Activación/desactivación de seguridad)

Botones de activación y desactivación que seleccionan los canales que se van a excluir de las operaciones de recuperación.

## ③ Rejilla matriz de parámetros

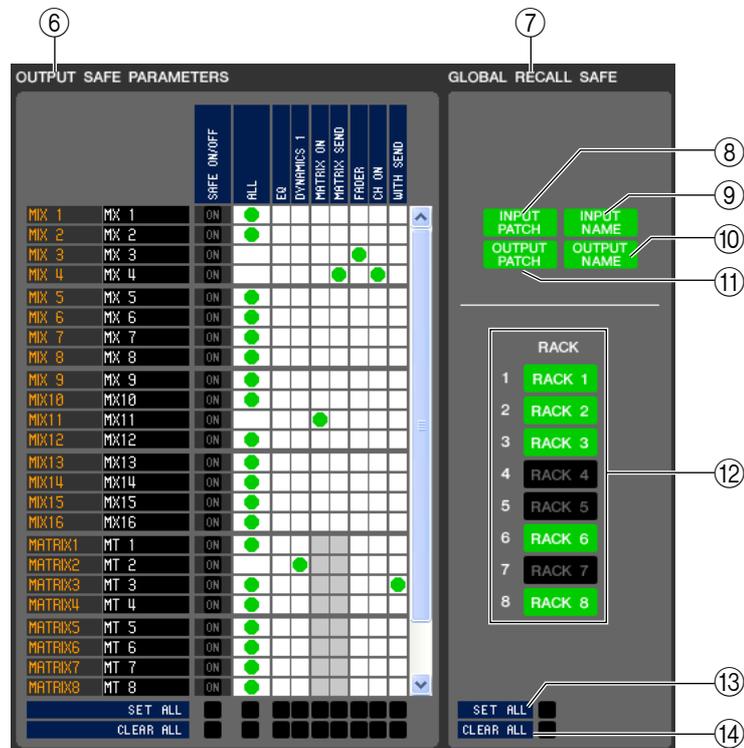
Aquí puede seleccionar los parámetros que se excluirán de las operaciones de recuperación. Si el botón ALL está activado, se excluirán todos los parámetros.

## ④ SET ALL (Configurar todo)

Estos botones activan todos los botones de todos los canales de entrada o canales ST IN CH, o del parámetro correspondiente.

## ⑤ CLEAR ALL

Estos botones desactivan todos los botones de todos los canales de entrada o canales ST IN CH, o del parámetro correspondiente.



⑥ **OUTPUT SAFE PARAMETERS (Parámetros de salida segura)**

En esta área puede visualizar y editar los ajustes de Recall Safe para todos los canales de salida. Los elementos de este área son los mismos que los del área Input Safe Parameters (①).

⑦ **GLOBAL RECALL SAFE (Recuperación segura global)**

En esta área puede visualizar y editar los ajustes de Recall Safe para patches y bastidores.

⑧ **INPUT PATCH**

Este botón de activación y desactivación especifica si los ajustes de INPUT PATCH se excluirán de las operaciones de recuperación.

⑨ **INPUT NAME (Nombre de entrada)**

Este botón de activación y desactivación especifica si los nombres de canal de los canales de entrada se excluirán de las operaciones de recuperación.

⑩ **OUTPUT NAME (Nombre de salida)**

Este botón de activación y desactivación especifica si los nombres de canal de los canales de salida se excluirán de las operaciones de recuperación.

⑪ **OUTPUT PATCH**

Este botón de activación y desactivación especifica si los ajustes de OUTPUT PATCH se excluirán de las operaciones de recuperación.

⑫ **RACK**

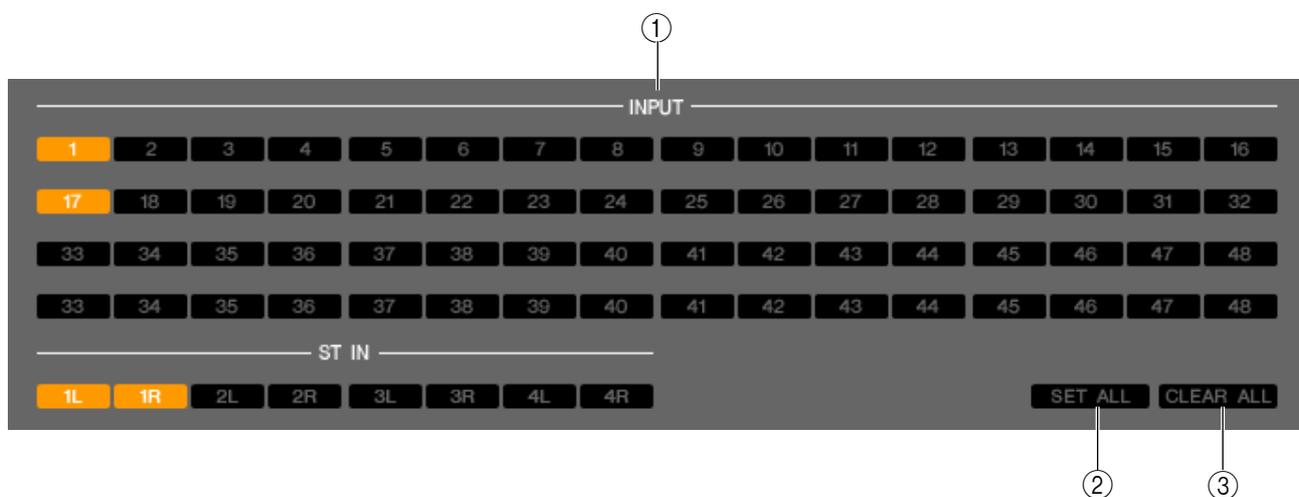
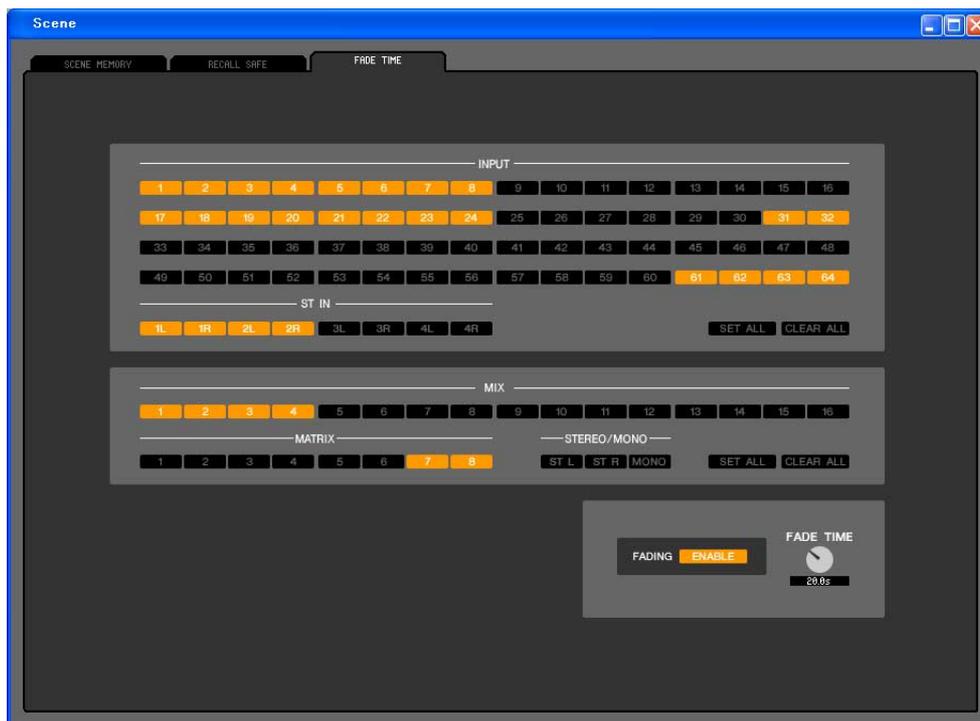
Este botón de activación y desactivación especifica si los ajustes de RACK se excluirán de las operaciones de recuperación.

⑬ **SET ALL**

Este botón activa todos los botones de los parámetros 8–12.

⑭ **CLEAR ALL**

Este botón desactiva todos los botones de los parámetros 8–12.



Aquí puede definir los valores de la función Fade Time, que ajusta el tiempo que transcurre hasta que el deslizador y el efecto panorámico alcancen sus nuevos valores cuando se recupera una escena. Debido a que los ajustes de la función Fade son independientes de cada escena, deberá recuperar la escena deseada antes de realizar estos ajustes.

## ① **INPUT CHANNEL FADING ENABLE** (Activación de aumento/reducción de canales de entrada)

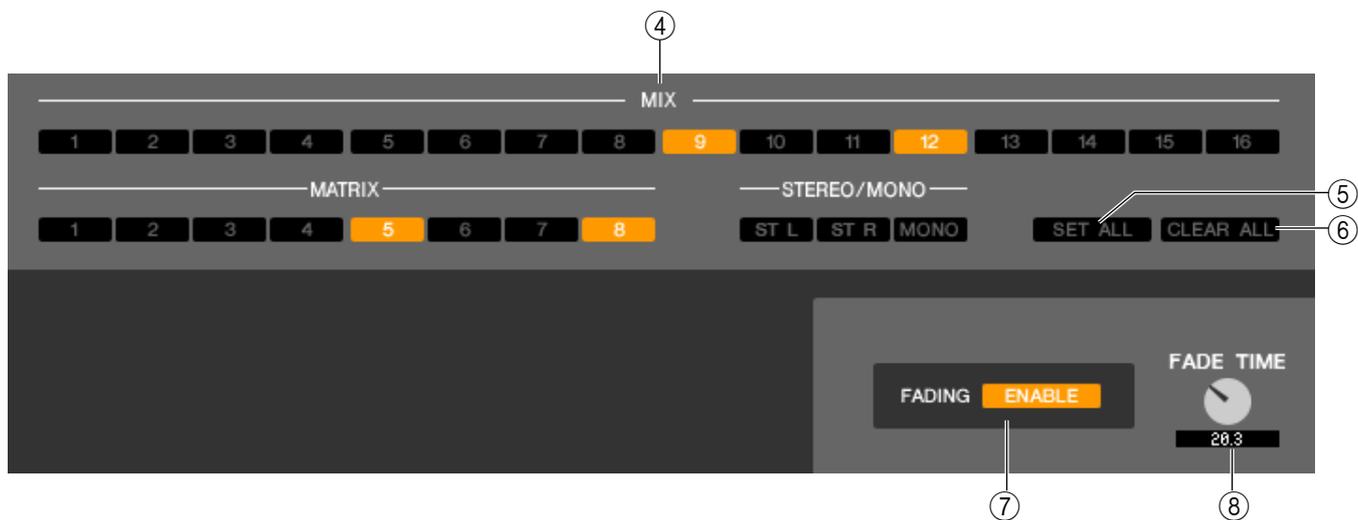
Estos botones de activación/desactivación seleccionan los canales de entrada que se van a excluir de las operaciones de recuperación.

## ② **SET ALL**

Este botón activa los botones de todos los canales de entrada.

## ③ **CLEAR ALL**

Este botón desactiva los botones de todos los canales de entrada.



④ **OUTPUT CHANNEL FADING ENABLE  
(Activación de aumento/reducción de canales de salida)**

Botones de activación y desactivación que seleccionan los canales de salida que se van a excluir de las operaciones de recuperación.

⑤ **SET ALL**

Este botón activa los botones de todos los canales de salida.

⑥ **CLEAR ALL**

Este botón desactiva los botones de todos los canales de salida.

⑦ **FADING ENABLE**

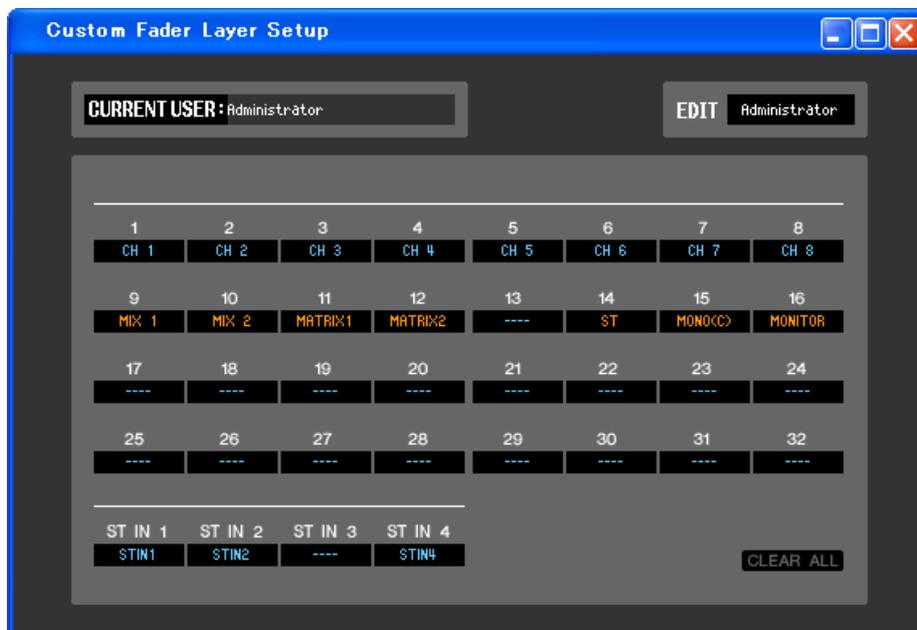
Este botón activa/desactiva la función Fade de los deslizadores de la escena actual.

⑧ **FADE TIME**

Arrastre este botón en la pantalla para ajustar el tiempo de aumento/reducción. El valor actual aparece en el cuadro numérico situado debajo.

# Ventana Custom Fader Layer Setup (Configuración de capa de deslizador personalizada)

La función Custom Fader Layer permite combinar libremente los canales internos de la LS9 en una capa personalizada de cada nivel de usuario. La ventana Custom Fader Layer Setup permite editar los ajustes de Custom Fader Layer.



**NOTA** CH 17–32 y ST IN 3/4 sólo aparecen en la edición fuera de línea y si se ha seleccionado LS9-32 en el modelo. Select de la ventana Mixer Setup o si está editando en línea con la mesa LS9-32 conectada.

## ❑ Current User (Usuario actual)

Muestra el nombre del usuario actual de la consola LS9. En el estado inicial en que el editor no se ha sincronizado nunca con la mesa LS9, será el administrador. En LS9 Editor, las operaciones pueden realizarse siempre con privilegios de administrador, y la configuración del administrador se guardará siempre en la clave de autenticación del usuario.

## ❑ Selección de usuario para edición

Selecciona el nivel de usuario que se mostrará y editará en la ventana Custom Fader Layer Setup.

En el estado inicial, se puede seleccionar Administrator (Administrador) o Guest (Invitado).

Si el editor está sincronizado con una mesa LS9 que está identificada mediante una clave de identificación del usuario guardada en un dispositivo de almacenamiento USB, podrá seleccionar Administrator, Guest o Ext.User (Usuario exterior).

**NOTA** La ventana Overview muestra los ajustes del usuario actual.

**NOTA** Sólo se guardan los ajustes de Administrator y Guest en el archivo de la sesión.

## ❑ ID de canal

Aquí puede seleccionar los canales que se asignarán a la banda de canales de la capa de deslizador personalizada.

## ❑ CLEAR ALL

Devuelve los ajustes a un estado inicializado en que no se ha realizado ninguna asignación.

# Ventana User Defined Keyas Setup (Configuración de teclas definidas por el usuario)



**NOTA** INPUT CH 33–64 sólo se muestra si está editando fuera de línea y ha seleccionado LS9-32 en el campo Model Select de la ventana Mixer Setup o si está editando en línea con la mesa LS9-32 conectada.

## ❑ Current User (Usuario actual)

Muestra el nombre del usuario actual de la consola LS9. En el estado inicial en que el editor no se ha sincronizado nunca con la mesa LS9, será el administrador. En LS9 Editor, las operaciones pueden realizarse siempre con privilegios de administrador, y la configuración del administrador se guardará siempre en la clave de autenticación del usuario.

## ❑ Selección de usuario para edición

Selecciona el nivel de usuario que se mostrará y editará en la ventana User Defined Keys Setup.

En el estado inicial, se puede seleccionar Administrator o Guest.

Si el editor está sincronizado con una mesa LS9 que está identificada mediante una clave de identificación del usuario guardada en un dispositivo de almacenamiento USB, podrá seleccionar Administrator, Guest o Ext.User.

**NOTA** Sólo se guardan los ajustes de Administrator y Guest en el archivo de la sesión.

## ❑ Nombre de la función

Aquí puede seleccionar la función o los parámetros que se asignarán a cada tecla definida por el usuario.

Al hacer clic en el botón, aparecerá el cuadro de diálogo Parameter List (Lista de parámetros).

Para obtener más información sobre los parámetros que se pueden asignar, consulte el "Manual de instrucciones de LS9-16/32".

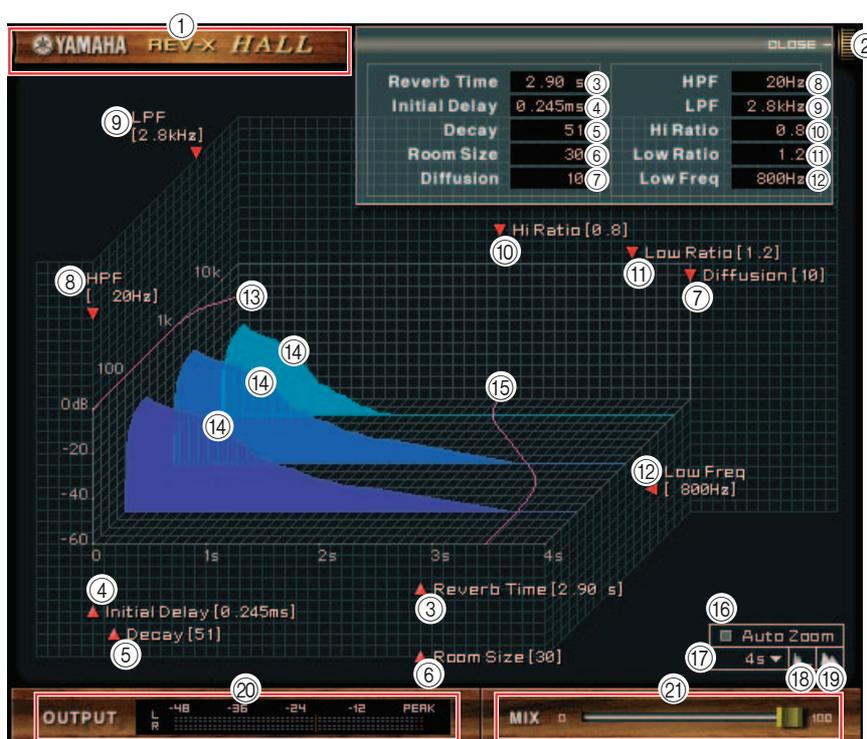
# Métodos abreviados

Menú	Acción	Combinación de teclas
Menú File (Archivo)	Crea una sesión nueva	Ctrl+N
	Abre una sesión guardada previamente	Ctrl+O
	Guarda la sesión actual	Ctrl+S
Menú Edit (Editar)	Undo (Deshacer)	Ctrl+Z
	Redo (Rehacer)	Ctrl+Y
Menú Windows (Ventanas)	Cierra la ventana activa	Ctrl+W
	Cierra todas las ventanas	Ctrl+Alt+W
	Organiza en mosaico todas las ventanas	Ctrl+T
	Organiza en cascada todas las ventanas	Ctrl+Alt+T
	Abre la ventana Master (Principal)	Ctrl+1
	Abre la ventana INPUT CH 1-16 (Canal de entrada 1-16)	Ctrl+Alt+1
	Abre la ventana INPUT CH 17-32 (Canal de entrada 17-32)	Ctrl+Alt+2
	Abre la ventana INPUT CH 33-48 (Canal de entrada 33-48)(*)	Ctrl+Alt+3
	Abre la ventana INPUT CH 49-64 (Canal de entrada 49-64)(*)	Ctrl+Alt+4
	Abre la ventana ST IN (Entrada estéreo)	Ctrl+Alt+5
	Abre la ventana MIX (Mezcla)	Ctrl+Alt+6
	Abra la ventana MATRIX (Matriz)	Ctrl+Alt+7
	Abre la ventana STEREO/MONO (Estéreo/mono)	Ctrl+Alt+8
	Abre la ventana Selected Channel (Canal seleccionado)	Ctrl+3
	Abre la ventana Library (Biblioteca)	Ctrl+4
	Abre la ventana Patch Editor (Editor de patches)	Ctrl+5
	Abre la ventana Rack (Bastidor)	Ctrl+6
Abre la ventana Meter (Contador)	Ctrl+7	
Abre la ventana Group/Link (Grupo/Enlace)	Ctrl+8	
Abre la ventana Scene (Escena)	Ctrl+9	
Menú Synchronization (Sincronización)	Abre la ventana Re-Synchronize (Resincronizar)	Ctrl+0
Ventana Library o página SCENE MEMORY (Memoria de escena) de la ventana Scene	Selecciona varios elementos consecutivos (memorias)	Mayús+clic
	Selecciona varios elementos no consecutivos (memorias)	Ctrl+clic
	Selecciona todas las memorias de una sección	Ctrl+A

(\*) Sólo se muestra si está editando fuera de línea con la mesa LS9-32 seleccionada para Model Select (Selección de modelo) en la pantalla Mixer Setup (Configuración de mezclador) o si está editando en línea con la mesa LS9-32 conectada.

## REV-X HALL (Reverberación sala de conciertos), REV-X ROOM (Reverberación sala), REV-X PLATE (Reverberación placas)

### □ Nombres de componentes y funciones



#### ① **EFFECT NAME (Nombre del efecto)**

Aquí aparece el nombre del efecto.

#### ② **[OPEN/CLOSE] (Abrir/Cerrar)**

Haga clic aquí para abrir o cerrar la ventana de parámetros.

#### ③ **[Reverb Time] (Tiempo de reverberación)**

Periodo de tiempo de atenuación de la reverberación hasta la total desaparición del efecto. Los valores más altos prolongan la reverberación.

Arrastre el icono  para modificar el valor.

**NOTA** El rango está comprendido entre 0,3 y 30,0 segundos. No obstante, este rango varía en función del ajuste Room Size (Tamaño de la sala).

#### ④ **[Initial Delay] (Retardo inicial)**

Periodo de tiempo entre la entrada del sonido y el inicio de la reverberación. Los valores más altos retrasan el inicio de la reverberación.

Arrastre el icono  para modificar el valor.

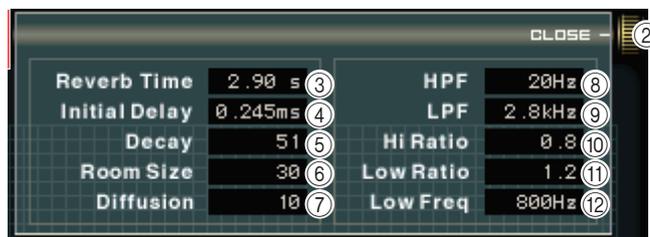
**NOTA** El rango está comprendido entre 0,0 y 125,0 ms.

#### ⑤ **[Decay] (Disminución)**

Forma del envolvente de reverberación. Este valor determina las características de la reverberación.

Arrastre el icono  para modificar el valor.

**NOTA** El rango está comprendido entre 0 y 53.



### ⑥ [Room Size]

Tamaño del espacio. Los valores más altos simulan espacios de mayor tamaño.

Este valor está relacionado con el valor de **Reverb Time**. Si se modifica este valor, el valor de **Reverb Time** también cambia.

Arrastre el icono  para modificar el valor.

**NOTA** El rango está comprendido entre 0 y 28.

### ⑦ [Diffusion] (Difusión)

Densidad y difusión de la reverberación. Los valores más altos aumentan la densidad y mejoran la difusión.

Arrastre el icono  para modificar el valor.

**NOTA** El rango está comprendido entre 0 y 10.

### ⑧ [HPF] (Filtro de paso alto)

Este filtro reduce el rango de frecuencias bajas de la reverberación. Se reduce el rango por debajo de la frecuencia especificada por este valor. Este filtro no afecta al sonido fuente original.

Arrastre el icono  para modificar el valor.

**NOTA** El rango está comprendido entre Thru y 8,00 kHz.

### ⑨ [LPF] (filtro de paso bajo)

Este filtro reduce el rango de frecuencias altas de la reverberación. Se reduce el rango por encima de la frecuencia especificada por este valor. Este filtro no afecta al sonido fuente original.

Arrastre el icono  para modificar el valor.

**NOTA** El rango está comprendido entre 1,00 kHz y Thru.

### ⑩ [Hi Ratio] (Proporción de frecuencias altas)

Duración de la reverberación en el rango de frecuencias altas. La duración del rango de frecuencias altas se expresa como proporción en relación con **Reverb Time**.

Arrastre el icono  para modificar el valor.

**NOTA** El rango está comprendido entre 0,1 y 1,0.

### ⑪ [Lo Ratio] (Proporción de frecuencias bajas)

Duración de la reverberación en el rango de frecuencias bajas. La duración del rango de frecuencias bajas se expresa como proporción en relación con **Reverb Time**.

Arrastre el icono  para modificar el valor.

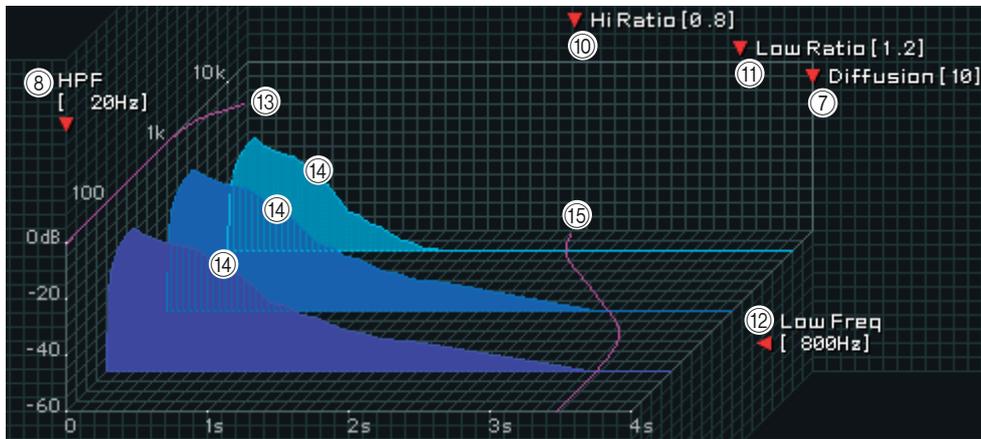
**NOTA** El rango está comprendido entre 0,1 y 1,4.

### ⑫ [Low Freq] (Frecuencia baja)

Valor de frecuencia que sirve de base para el valor de **Lo Ratio**. La banda de frecuencia situada por debajo de este valor se ve afectada por el ajuste del parámetro **Lo Ratio**.

Arrastre el icono  para modificar el valor.

**NOTA** El rango está comprendido entre 22,0 Hz y 18,0 kHz.



**13 Curva de respuesta de frecuencia del filtro**

La curva cambia en función de los valores de HPF y LPF.

**14 Imágenes de reverberación**

Estas imágenes representan la reverberación de rango alto (10 kHz), rango medio (1 kHz) y rango bajo (100 Hz). Estas imágenes cambian de forma en función de los valores de los parámetros. El eje vertical representa el nivel, el eje horizontal el tiempo de reverberación y la forma representa el envolvente.

**15 Curva de tiempo de reverberación**

Esta curva representa el tiempo de reverberación de rango alto (10 kHz), de rango medio (1 kHz) y de rango bajo (100 Hz). La curva cambia en función de los valores de los parámetros Reverb Time, Hi Ratio y Lo Ratio.



**16 Botón [Auto Zoom] (Aumento automático)**

Haga clic en el botón para ajustar automáticamente el eje de tiempo (eje horizontal).

**17 Botón de ajuste del eje de tiempo**

Utilice este botón para especificar el tiempo (en segundos) como se muestra en el eje de tiempo (eje horizontal).

**18 Botón [L] (Alejar)**

Haga clic en este botón para aumentar el valor de tiempo (en segundos) como se muestra en el eje de tiempo (eje horizontal).

Como resultado, el eje horizontal se aleja en la pantalla.

**19 Botón [R] (Acercar)**

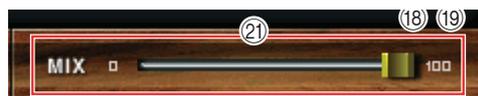
Haga clic en este botón para reducir el valor de tiempo (en segundos) como se muestra en el eje de tiempo (eje horizontal).

Como resultado, el eje horizontal se acerca en la pantalla.



**20 Contador [OUTPUT] (Salida)**

Indica el nivel de salida del efecto.



**21 Barra deslizante [MIX] (Mezcla)**

Estos controles le permiten ajustar el balance de la mezcla de sonidos (efectos) procesados y sin procesar. Cuando el balance es 0%, sólo se emite el sonido sin procesar. Cuando el balance es 100%, sólo se emite el sonido procesado.

**NOTA** El rango está comprendido entre 0 y 100%.

# Índice

- B**  
BYPASS (Omitir) ..... 53
- C**  
CHANNEL LINK, página ..... 65  
CLEAR (Borrar) ..... 47, 65, 69  
CLEAR ALL (Borrar todo) ...48, 70, 71, 72, 73, 74  
CLOSE (Cerrar) ..... 45, 67  
Configuración ..... 2  
    Mezclador ..... 3  
    Sistema ..... 2  
Controladores ..... 8  
CUSTOM FADER LAYER METER, página ..... 63  
Custom Fader Layer Setup, ventana ..... 74  
Custom Fader Layer, ventana ..... 24  
    Custom Fader Layer ST IN, ventana ..... 25
- D**  
DIRECT OUTPUT PATCH, página ..... 50
- E**  
EXTERNAL HA, página ..... 60
- F**  
FADE TIME ..... 73  
FADE TIME, página ..... 72  
FADING ..... 68  
FADING ENABLE ..... 73  
FILE (Archivo) ..... 68  
FOCUS ..... 68
- G**  
GEQ/EFFECT, página ..... 52  
GLOBAL RECALL SAFE ..... 71  
Group/Link, ventana ..... 64  
    CHANNEL LINK, página ..... 65  
    MUTE GROUP ASSIGN, página ..... 64
- I**  
INPUT CH, ventana ..... 13  
INPUT CHANNEL FADING  
    ENABLE ..... 72  
INPUT INSERT PATCH, página .. 49  
INPUT METER, página ..... 61  
INPUT PATCH, página ..... 48  
INPUT SAFE PARAMETERS ..... 70
- INTERNAL DATA  
    (Datos internos) ..... 69
- L**  
Library (Biblioteca), ventana ..... 45
- M**  
Master (Principal), ventana ..... 10  
MATRIX (Matriz), ventana ..... 20  
Meter (Contador), ventana ..... 61  
    CUSTOM FADER LAYER METER, página ..... 63  
    INPUT METER, página ..... 61  
    OUTPUT METER, página ..... 62  
Métodos abreviados ..... 76  
MIX, ventana ..... 18  
MUTE GROUP ASSIGN, página .. 64
- O**  
Offline Edit (Edición fuera de línea) ..... 8  
OPEN (Abrir) .....45, 67  
OUTPUT CHANNEL FADING  
    ENABLE ..... 73  
OUTPUT INSERT PATCH, página ..... 50  
OUTPUT METER, página ..... 62  
OUTPUT PATCH, página ..... 49  
OUTPUT SAFE PARAMETERS ... 71  
Overview, ventana ..... 13
- P**  
Patch Editor, ventana ..... 48  
    DIRECT OUTPUT PATCH, página ..... 50  
    INPUT INSERT PATCH, página ..... 49  
    INPUT PATCH, página ..... 48  
    OUTPUT INSERT PATCH, página ..... 50  
    OUTPUT PATCH, página ..... 49  
    PATCH LIST, página ..... 51  
PATCH LIST, página ..... 51  
PROTECT (Proteger) .....68, 69
- R**  
Rack (Bastidor), ventana ..... 52  
    Editor de módulo de bastidor —  
        Ventana de efectos ..... 57  
    Editor de módulo de bastidor —  
        Ventana de GEQ ..... 54  
EXTERNAL HA, página ..... 60  
GEQ/EFFECT, página ..... 52  
RECALL (Recuperar) ..... 69
- RECALL SAFE, página .....70  
REDO (Rehacer) .....6  
REV-X .....77
- S**  
SAFE .....70  
SAVE (Guardar) .....45, 67  
SAVE AS (Guardar como) .....45, 67  
    Guardar con un nombre diferente .....45, 67  
SCENE MEMORY, página .....67  
Scene, ventana .....67  
    FADE TIME, página .....72  
    RECALL SAFE, página .....70  
    SCENE MEMORY, página .....67  
Selected Channel, ventana .....26  
    BALANCE .....42, 44  
    Canal de entrada .....26  
    Deslizador ..... 36, 40, 42, 44  
    DIRECT OUT .....35  
    DYNAMICS .....31  
    EQUALIZER .....30, 39  
    FROM MIX, ST/MONO .....41  
    HA GAIN/Ø/HP .....28  
    INSERT .....35  
    MATRIX, canal .....41  
    MIX SEND .....28  
    MIX, canal .....37  
    MUTE GROUP .....36, 40  
    Pan .....40  
    RECALL SAFE/MUTE SAFE ...36  
    Selección de canal .....27  
    STEREO/MONO, canal .....43  
    TO MATRIX .....37  
    TO STEREO/MONO .....29, 38  
Sesiones .....6  
SET ALL ..... 70, 71, 72, 73  
ST IN, ventana ..... 16  
STEREO/MONO, ventana .....22  
STORE (Almacenar) .....69  
Synchronization .....8  
Synchronize (Sincronizar) .....8
- T**  
TIME STAMP (Fecha y hora) .....68
- U**  
UNDO (Deshacer) .....6, 69  
User Defined Keyas Setup, ventana .....75  
USER KEY (Clave de usuario) .....4