



SPX2000 Editor

Manual de instrucciones

❑ Avisos especiales

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

SITIO WEB GLOBAL DE YAMAHA PRO AUDIO

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

Contenido

Primeros pasos	2
Configuración de Editor	2
Sincronización de SPX2000 Editor	3
Función de edición fuera de línea	4
Trabajo con sesiones.	4
Función Undo/Redo (Deshacer/Rehacer)	4

Utilización de las ventanas de SPX2000 Editor	5
Ventana Library (Biblioteca).	5
Ventana Effect Editor (Editor de efectos)	7
Ventana REV-X	9

Apéndice.	11
Métodos abreviados	11
Compatibilidad de los archivos de biblioteca ".D2E"	11

* Las especificaciones y descripciones del presente manual de instrucciones tienen una función meramente informativa. Yamaha Corp. se reserva el derecho de cambiar o modificar los productos o las especificaciones en cualquier momento y sin previo aviso. Puesto que las especificaciones, el equipo o las opciones podrían no ser las mismas en todos los sitios, le rogamos consulte a su distribuidor de Yamaha.

Primeros pasos

Descripción de los menús y los botones

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

SPX2000 Editor le permite controlar de forma remota la unidad SPX2000 y guardar los efectos en su ordenador. Para utilizar SPX2000 Editor debe seguir estos pasos:

- > Iniciar Studio Manager.
- > Configurar la aplicación SPX2000 Editor.
- > Sincronizar SPX2000 Editor con la unidad SPX2000.

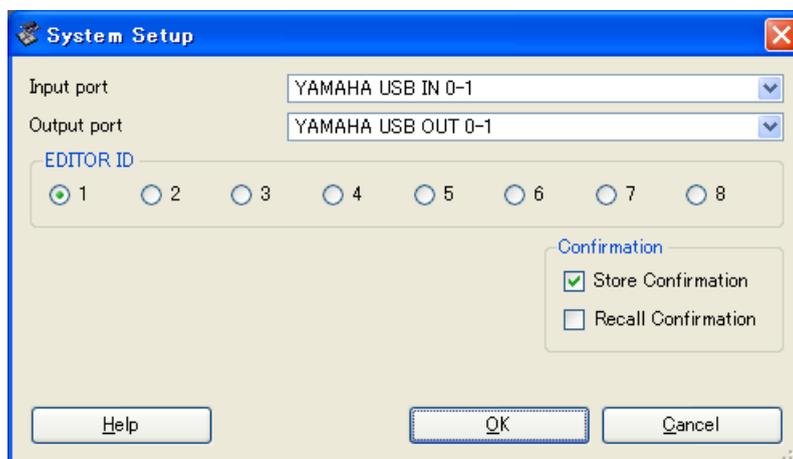
Para obtener más información sobre el uso de Studio Manager, consulte el manual de instrucciones de Studio Manager.

Configuración de Editor

Debe configurar los siguientes ajustes para cada Editor abierto.

Configuración del sistema

Para abrir la ventana de configuración, elija [System Setup] (Configuración del sistema) en el menú [File] (Archivo). Asegúrese de especificar los puertos de entrada y de salida.



Input port/Output port (Puerto de entrada/Puerto de salida) : Estos menús emergentes se utilizan para seleccionar los puertos a través de los cuales SPX2000 Editor se comunicará con la unidad SPX2000.

NOTA Antes de seleccionar el puerto de entrada y de salida, especifique un puerto MIDI en Studio Manager.

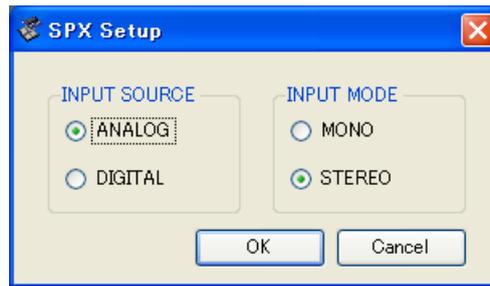
EDITOR ID (Identificador de Editor) : SPX2000 Editor puede controlar cualquiera de un máximo de ocho procesadores de multiefectos profesionales SPX2000, cada uno con su propio identificador exclusivo. Seleccione el identificador de la unidad SPX2000 que desee controlar.

NOTA Debe ajustar el valor de Editor ID al mismo número de identificador que especificó en la unidad SPX2000.

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

❑ Configuración de la señal de entrada

Para abrir la ventana de configuración de la señal de entrada, elija [SPX Setup] (Configuración de SPX) en el menú [File] (Archivo).



Input Source (Fuente de entrada) : Seleccione una fuente de entrada: Analog (Analógica) o Digital

Input Mode (Modo de entrada) : Seleccione un modo de entrada: Mono (Monoaural) o Stereo (Estéreo)

Sincronización de SPX2000 Editor

Cuando se inicie SPX2000 Editor por primera vez, los valores de los parámetros de la unidad SPX2000 y de SPX2000 Editor serán diferentes. Por tanto, en primer lugar debe hacer coincidir los valores de los parámetros de la unidad SPX2000 con los de SPX2000. Esta operación se denomina “sincronización”. Siga los pasos indicados a continuación para sincronizar SPX2000 Editor.

1 Elija [Re-synchronize] (Resincronizar) en el menú [Synchronization] (Sincronización).

Aparece la ventana siguiente.



2 Seleccione si desea transferir los ajustes a SPX2000 Editor o viceversa.

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

[PC -> SPX2000] : Transfiere los ajustes de la sesión actual de SPX2000 Editor a la unidad SPX2000.

[SPX2000 -> PC] : Transfiere los ajustes de la unidad SPX2000 a la sesión actual de SPX2000 Editor.

3 Haga clic en [OK] (Aceptar).



No utilice la unidad SPX2000 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.
- Si el ajuste de bloqueo de operación está activado en la unidad SPX2000, los parámetros que estén bloqueados no cambiarán en la unidad SPX2000 cuando se utilice SPX2000 Editor; esto significa que los valores de los parámetros de SPX2000 Editor y de la propia unidad SPX2000 podrán no coincidir.
Para obtener más información sobre los ajustes que están bloqueados, consulte el manual de instrucciones de SPX2000.

Función de edición fuera de línea

Si no desea sincronizar la unidad SPX2000 con SPX2000 Editor, seleccione [Offline Edit] (Edición fuera de línea) en el menú [Synchronization] (Sincronización). 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 Effect Editor (Editor de efectos). Para aplicar las ediciones fuera de línea a la unidad SPX2000, sincronícela con SPX2000 Editor.

NOTA Algunos parámetros de la unidad SPX2000 cambian sus valores mostrados, dependiendo de la frecuencia de muestreo. Si cambia SPX2000 Editor de OFFLINE (Fuera de línea) a ONLINE (En línea), los valores de parámetro mostrados podrán cambiar porque SPX2000 Editor carga la frecuencia de muestreo de la unidad SPX2000 y actualiza la pantalla.

Trabajo con sesiones

Todos los ajustes de SPX2000 Editor, incluidos los datos de bibliotecas, se denominan de forma colectiva una “sesión”. En la tabla siguiente se describe cómo gestionar las sesiones.

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

Si guarda una sesión en la ventana SPX2000 Editor, únicamente se guardarán los ajustes de ese Editor en un archivo con la extensión “.SPX”.

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

Función Undo/Redo (Deshacer/Rehacer)

En SPX2000 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.

NOTA Para cancelar (es decir, Undo) la última operación realizada en la ventana Library (Biblioteca), haga clic en el botón [Undo] de esa ventana. No puede ejecutar varios comandos [Undo]/[Redo] desde el menú [Edit] (Edición). Para obtener más detalles, consulte la página 5.

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

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

- Cerrar Studio Manager
- Sincronizar su consola o dispositivo con Studio Manager
- Crear una sesión nueva
- Abrir y cerrar una sesión
- Guardar una sesión
- Recuperar un efecto

NOTA Las siguientes operaciones no se pueden deshacer ni rehacer:

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

Utilización de las ventanas de SPX2000 Editor

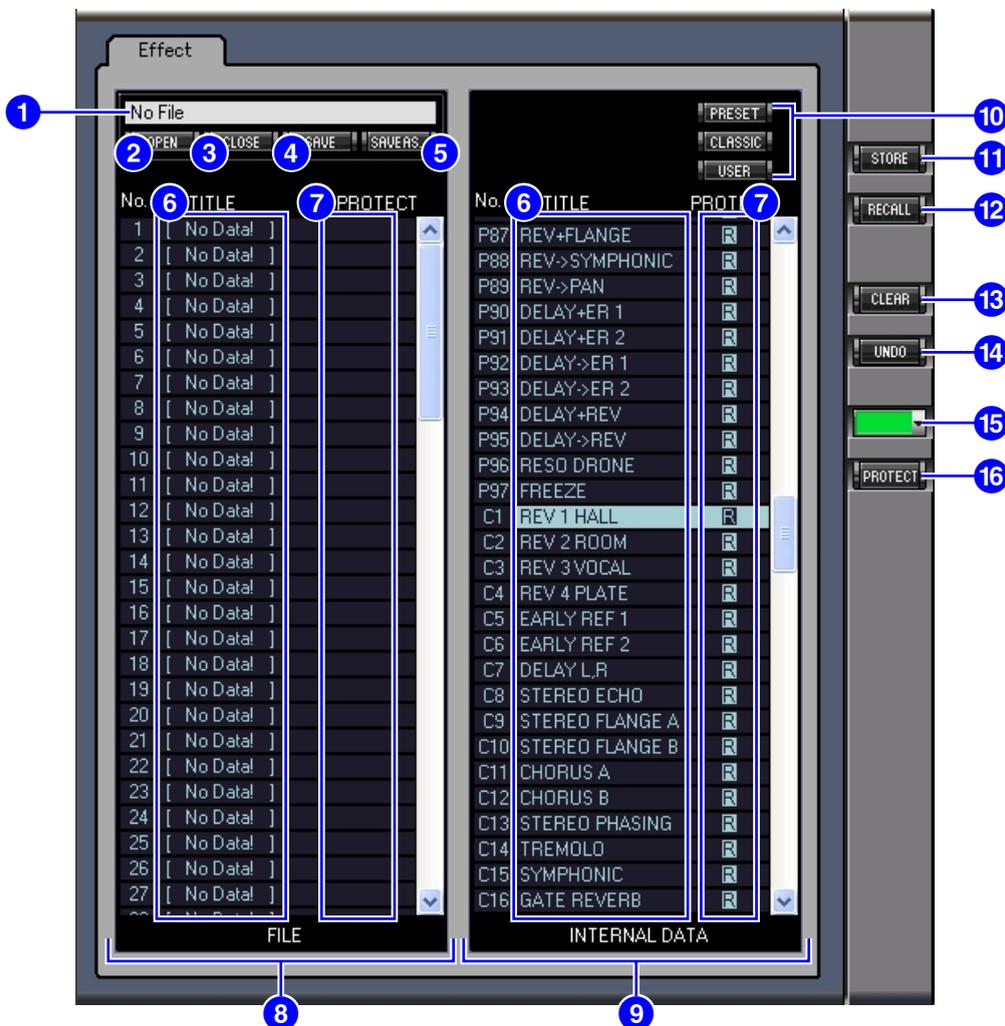
Ventana Library (Biblioteca)

La ventana Library (Biblioteca) le permite gestionar bibliotecas (los ajustes de parámetro de cada efecto). Las bibliotecas también se pueden guardar en el disco del ordenador como archivos de bibliotecas.

Para abrir la ventana Library (Biblioteca), elija [Library] (Biblioteca) en el menú [Windows] (Ventanas).

La ventana Library consta de dos paneles. El panel de la izquierda, que se denomina la sección [FILE] (Archivo), muestra el contenido del archivo de bibliotecas de SPX2000 Editor. El panel de la derecha, que se denomina la sección [INTERNAL DATA] (Datos internos), muestra la lista de efectos de la unidad SPX2000.

Puede copiar y ordenar los elementos (efectos) de la lista arrastrándolos de un panel a otro. En el mismo panel puede copiar un efecto soltándolo encima de otro efecto, y también puede ordenar los efectos soltando un efecto entre dos efectos. Puede intercambiar efectos manteniendo presionada la tecla <Mayúsculas> mientras los arrastra. En todos los casos se sobrescribe el contenido del efecto de destino. Para editar el título de un efecto, haga clic en el título y escriba el título nuevo. Para seleccionar varios efectos, haga clic en los efectos que desee elegir mientras mantiene presionada la tecla <Mayúsculas> o la tecla <Ctrl> (<#&#>).



1 Nombre del archivo

Es el nombre del archivo de biblioteca abierto actualmente.

2 Botón [OPEN] (Abrir)

Este botón se utiliza para abrir archivos de bibliotecas.

NOTA Los archivos de biblioteca de los sistemas DM2000/02R96/DM1000/01V96 con la extensión ".D2E" también se pueden abrir, pero algunos archivos podrán no ser compatibles con SPX2000 Editor. (vea la página 11)

3 Botón [CLOSE] (Cerrar)

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

4 Botón [SAVE] (Guardar)

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

NOTA Normalmente debería guardar los archivos con la extensión ".SPE". Si desea guardar un archivo en un formato que se pueda abrir con los sistemas DM2000/02R96/DM1000/01V96, deberá guardarlo con la extensión ".D2E".

5 Botón [SAVE AS] (Guardar como)

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

NOTA Normalmente debería guardar los archivos con la extensión ".SPE". Si desea guardar un archivo en un formato que se pueda abrir con los sistemas DM2000/02R96/DM1000/01V96, deberá guardarlo con la extensión ".D2E".

6 TITLE (Título)

En esta columna se muestran los títulos de los efectos.

7 PROTECT (Proteger)

En esta columna, los efectos protegidos aparecen identificados con un icono de candado . También se muestra un icono  (sólo lectura) para los datos predeterminados.

8 Sección [FILE] (Archivo)

Esta sección muestra el contenido del archivo de biblioteca de SPX2000 Editor.

9 Sección [INTERNAL DATA] (Datos internos)

Esta sección muestra la lista de efectos de la unidad SPX2000.

NOTA Si se selecciona el indicador OFFLINE (Fuera de línea) mediante el botón [ONLINE]/[OFFLINE] (En línea/Fuera de línea) en la ventana Effect Editor (Editor de efectos), SPX2000 Editor no se sincroniza con la unidad SPX2000. Por tanto, esta sección no muestra el ajuste correcto de la unidad SPX2000.

10 Botones de selección de banco

Haga clic en uno de los botones [PRESET/CLASSIC/USER] (Predeterminado/Clásico/Usuario) para mostrar los efectos que están almacenados en el banco correspondiente.

11 Botón [STORE] (Almacenar)

Almacena los ajustes actuales en el efecto seleccionado (ubicación).

12 Botón [RECALL] (Recuperar)

Este botón se utiliza para recuperar el efecto seleccionado.

NOTA Si recupera un efecto de la sección FILE de la ventana Library, el color de fondo de la pantalla de la unidad SPX2000 y de la pantalla de SPX2000 Editor podrán ser diferentes. En este caso, copie el efecto en la sección INTERNAL DATA y después recupérela.

13 Botón [CLEAR] (Borrar)

Este botón borra el efecto seleccionado de la lista.

14 Botón [UNDO] (Deshacer)

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

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

15 Selección de color de pantalla

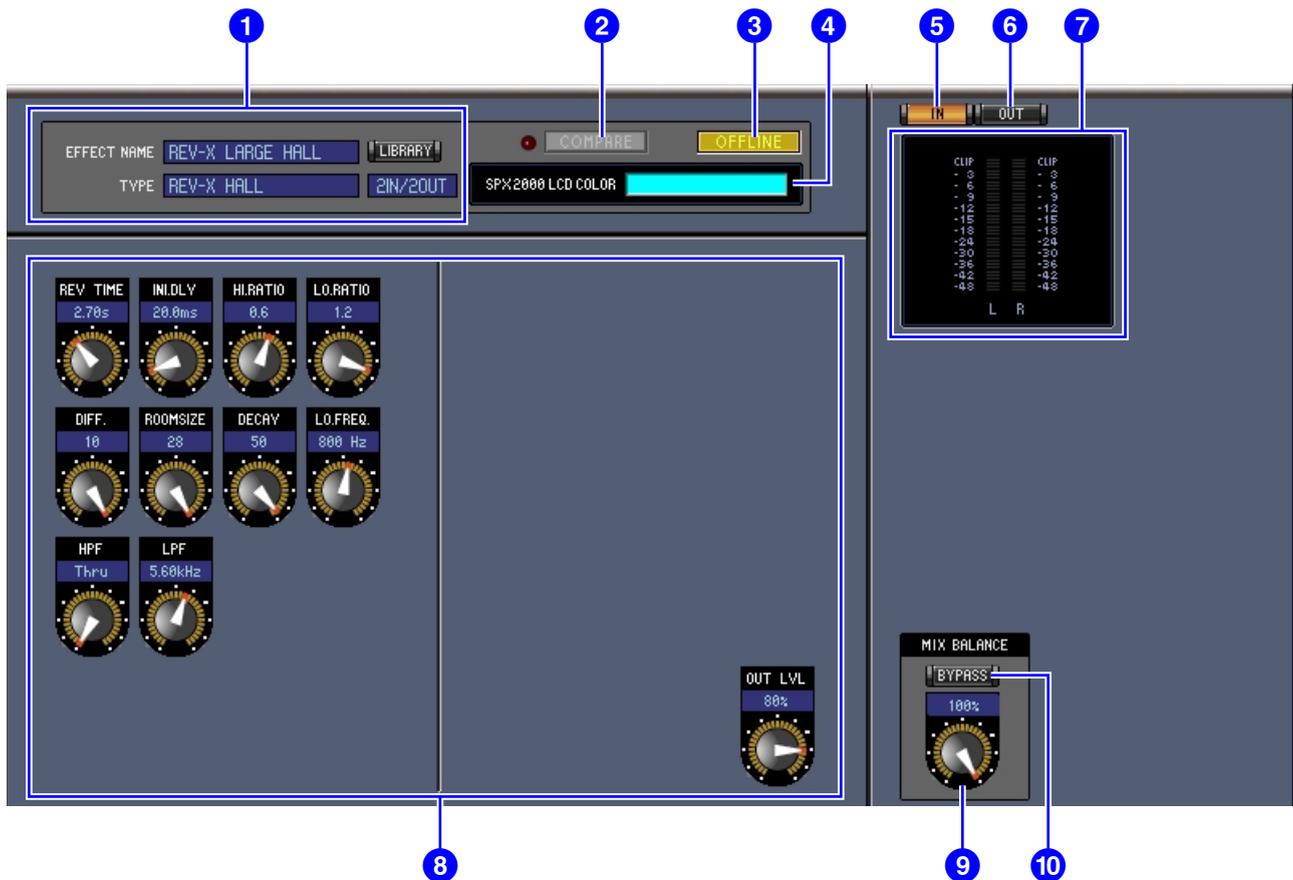
Le permite cambiar el color de fondo de la pantalla de la unidad SPX2000 para cada efecto recuperado. Sólo puede cambiar el color de fondo para los efectos del banco USER (Usuario). Puede elegir uno de los cinco colores disponibles.

16 Botón [PROTECT] (Proteger)

Este botón se utiliza para proteger o desproteger el efecto seleccionado.

Ventana Effect Editor (Editor de efectos)

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



1 Sección de selección de efectos

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

2 Botón/indicador [COMPARE] (Comparar)

El botón [COMPARE] se enciende cuando se edita un parámetro después de recuperar un efecto. Para comparar el resultado de la edición con los valores no editados del efecto, haga clic en el botón [COMPARE] encendido. (Se encenderá el indicador de la izquierda.) El botón y el indicador [COMPARE] se apagan cuando se almacena o se recupera un efecto.

- NOTA**
- Si recupera un efecto de la sección FILE (Archivo) de la ventana Library (Biblioteca), al presionar el botón [COMPARE] se comparará ese efecto con el efecto existente antes de su recuperación.
 - Mientras se compara el resultado de la edición con los ajustes no editados de un efecto, no es posible realizar otras operaciones en SPX2000 Editor.

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

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

- NOTA** Si SPX2000 Editor no está conectado a la unidad SPX2000 o no se está comunicando con la misma, al hacer clic en este botón el estado de la unidad SPX2000 no cambiará entre en línea y fuera de línea.

ONLINE : Este indicador aparece cuando SPX2000 Editor está conectado correctamente a la unidad SPX2000. Si la conexión es correcta, los parámetros de SPX2000 Editor funcionarán al unísono con los de la unidad SPX2000.

OFFLINE : Este indicador aparece cuando SPX2000 Editor no está conectado o no se está comunicando con la unidad SPX2000, o cuando se selecciona Offline Edit (Edición fuera de línea). Si la conexión es incorrecta, los parámetros de SPX2000 Editor no funcionarán al unísono con los de la unidad SPX2000.

4 Color de pantalla

Para cada efecto que se recupera, indica el color de fondo de la pantalla de la unidad SPX2000. Para los efectos del banco USER (Usuario), puede utilizar [Selección de color de pantalla] en la ventana Library (Biblioteca) para cambiar el color de fondo.

5 Botón [IN] (Entrada)

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

6 Botón [OUT] (Salida)

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

7 Indicadores de nivel

SPX2000 Editor muestra el nivel de entrada o de salida del efecto.

8 Sección de parámetros de efectos

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

9 Mando [MIX BALANCE] (Balance de mezcla)

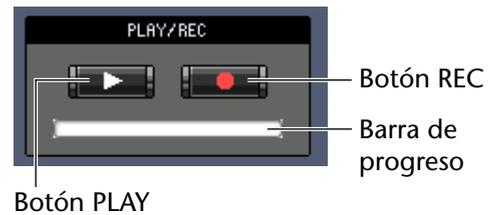
Este mando permite ajustar el balance entre las señales puras y con efectos. Cuando se ajusta a 0, sólo se oye la señal pura. Cuando se ajusta a 100, sólo se oye la señal con efectos.

10 Botón [BYPASS] (Omitir)

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

11 Sección PLAY/REC (Reproducción/Grabación)

Esta ventana sólo aparece si está seleccionado el tipo de efecto FREEZE/FREEZE A/FREEZE B (Interrupción/Interrupción A/Interrupción B). Para empezar a grabar (muestrear), haga clic en el botón REC y haga clic a continuación en el botón PLAY. La barra de progreso indica la posición de grabación actual. Para reproducir la muestra grabada, haga clic en el botón PLAY.



12 Sección TEMPO

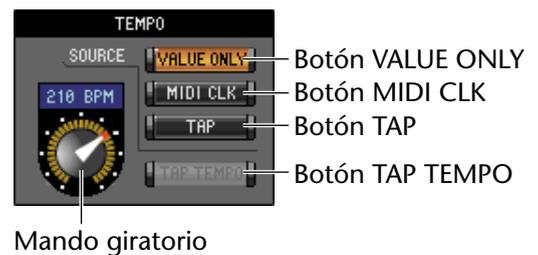
El parámetro TEMPO sólo aparece si se selecciona un tipo de efecto que incluye el parámetro TEMPO. Seleccione uno de los tres botones siguientes para elegir cómo se ajustará el parámetro TEMPO.

[VALUE ONLY] (Sólo valor) : Puede ajustar el parámetro TEMPO mediante el mando giratorio.

[MIDI CLK] (Reloj MIDI) : Puede ajustar el parámetro TEMPO utilizando el mando giratorio y mensajes de reloj MIDI de un dispositivo externo.

[TAP] (Pulsación) : Puede ajustar el parámetro TEMPO mediante el mando giratorio o el botón [TAP TEMPO].

[TAP TEMPO] (Tempo por pulsación) : Haga clic repetidamente en el botón [TAP TEMPO] para ajustar el parámetro TEMPO al intervalo correspondiente.



13 Sección SOLO

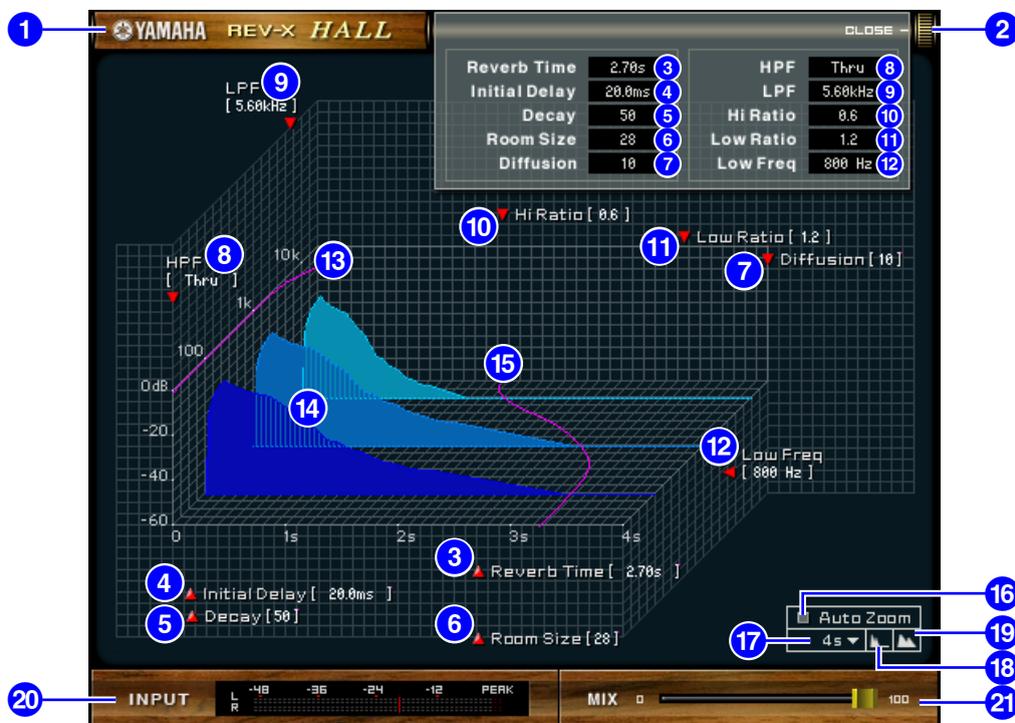
Esta ventana sólo aparece si se selecciona el tipo de efecto M.BAND DYNA (Compresor multibanda). La unidad SPX2000 sólo emitirá las bandas que estén activadas. Si activa los tres botones, se emitirán todas las bandas.



Ventana REV-X

Cuando se recupera un efecto REV-X aparece una de las tres ventanas REV-X HALL (Reverberación sala de conciertos), REV-X ROOM (Reverberación sala) o REV-X PLATE (Reverberación placas). Si se recupera un efecto REV-X, también podrá mostrar la ventana REV-X seleccionando [REV-X] en el menú [Windows] (Ventanas).

- NOTA**
- Las ventanas REV-X sólo se muestran para los efectos REV-X. Si el efecto recuperado no es un efecto REV-X, estas ventanas no aparecerán.
 - Si cambia un ajuste de parámetro en la ventana REV-X, el ajuste de la ventana Effect Editor (Editor de efectos) cambiará en consecuencia.



1 Tipo de efecto

Aquí aparece el tipo de efecto.

2 [OPEN/CLOSE] (Abrir/Cerrar)

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

3 [Reverb Time] (Tiempo de reverberación)

Tiempo que la reverberación tarda en desvanecerse. Los valores más altos prolongan la reverberación. Arrastre el icono  para modificar el valor.

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.

5 [Decay] (Disminución)

Forma del envolvente de reverberación. Este valor determina las características de la reverberación. Arrastre el icono  para modificar el valor.

6 [Room Size] (Tamaño de la sala)

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.

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.

8 [HPF] (Filtro 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.

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.

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.

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.

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.

13 Curva de respuesta de frecuencia del filtro

La curva cambia dependiendo 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 [] (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 [] (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 Indicador de nivel [INPUT]/[OUTPUT] (Entrada/Salida)

SPX2000 Editor muestra el nivel de entrada o de salida del efecto. Utilice los botones [IN]/[OUT] (Entrada/Salida) de la ventana Effect Editor (Editor de efectos) para cambiar entre la medida del nivel de entrada y de salida.

21 Barra deslizante [MIX] (Mezcla)

Esta barra deslizante le permite 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.

Métodos abreviados

	Acción	Windows	Macintosh
Menú File (Archivo)	Crea una sesión nueva	Ctrl+N	⌘ +N
	Abre una sesión guardada previamente	Ctrl+O	⌘ +O
	Guarda la sesión actual	Ctrl+S	⌘ +S
Menú Edit (Edición)	Deshacer	Ctrl+Z	⌘ +Z
	Rehacer	Ctrl+Y	⌘ +Y
Menú Windows (Ventanas)	Cierra la ventana activa	Ctrl+W	⌘ +W
	Cierra todas las ventanas	Ctrl+Alt+W	⌘ +Opción+W
	Abre la ventana Library (Biblioteca)	Ctrl+4	⌘ +4
	Abre la ventana Effect Editor (Editor de efectos)	Ctrl+8	⌘ +8
Ventana Library (Biblioteca)	Selecciona varios elementos consecutivos (efectos)	Mayúsculas+clic	Mayúsculas+clic
	Selecciona varios elementos no consecutivos (efectos)	Ctrl+clic	⌘ +clic
	Selecciona todos los efectos de una sección	Ctrl+A	⌘ +A
Otros	Restablecer los valores iniciales	Llevar el cursor a un control o a un valor de parámetro y presionar Ctrl+clic	Llevar el cursor a un control o a un valor de parámetro y presionar ⌘ +clic

Compatibilidad de los archivos de biblioteca “.D2E”

Cuando se carga un archivo de biblioteca de SPX2000 Editor en otro editor o en otro dispositivo, los números de los elementos de la biblioteca se desplazan 52 puestos. (El primer efecto se cargará en el número 53.) Asimismo, los efectos que superen el rango de ubicaciones de memoria de usuario (efectos) en el dispositivo de destino de carga no se podrán cargar.

NOTA El número de elemento de la biblioteca se desplaza de manera similar cuando se carga en SPX2000 Editor un archivo de biblioteca de otro editor o de otro dispositivo. (El número de efecto 53 se cargará en el número 1 de la memoria de efectos.)

Realice el procedimiento siguiente para cargar un archivo de biblioteca en otro editor.

- 1** Compruebe el número en el que empiezan las ubicaciones de memoria de usuario del otro editor.
- 2** En SPX2000 Editor, almacene los efectos en ubicaciones de memoria que sean inferiores en 52 al número inicial que verificó en el paso 1.
Por ejemplo, si las memorias de usuario corresponden a los números 62 a 128, almacene los efectos en los números 10 a 76 de SPX2000 Editor.
- 3** Guarde los datos en SPX2000 Editor como un archivo con la extensión “.D2E” y cárguelo en el otro editor.