

COMPRESSOR 260/260S

Manual do Proprietário



O que são Add-On Effects?

Add-On Effects são pacotes de software que instalam programas de efeitos de alta qualidade em consoles digitais.



Janela do Compressor 260 no Studio Manager

O que é o Compressor 260/260S?

O Compressor 260/260S é um pacote de Add-On Effects.

Este efeito simula as características dos compressores e limitadores de meados da década de 1970, que agora são usados em sistemas de sonorização ao vivo.

O Compressor 260S é um efeito estéreo. Você pode vincular seus parâmetros para os canais L (esquerdo) e R (direito).

O Compressor 260 é um efeito mono dividido. Você pode controlar dois canais mono independentemente. Você também pode controlar alguns parâmetros simultaneamente fazendo um vínculo estéreo.

O que é VCM (Virtual Circuitry Modeling)?

VCM é a tecnologia que permite a criação de modelos em nível de elementos de circuitos analógicos (tais como resistores e capacitores).

Esta tecnologia foi desenvolvida por um grupo de engenharia liderado por Mr. Kunimoto, o engenheiro que desenvolveu os primeiros sintetizadores por modelagem física, VL1 e VP1. O Compressor 260/260S utiliza a tecnologia VCM.

Notas especiais

- É expressamente proibido copiar a música e/ou arquivos de áudio digital disponibilizados comercialmente, exceto para uso pessoal.
- Os direitos autorais dos softwares e deste guia de Instalação são propriedade exclusiva da Yamaha Corporation.
- É expressamente proibido copiar os softwares ou reproduzir este manual, total ou parcialmente, por quaisquer meios, sem o consentimento por escrito do fabricante.
- A Yamaha não faz representações nem garantias a respeito de quaisquer problemas decorrentes do uso do softwares e da documentação, e não pode ser responsabilizada pelos resultados do uso deste manual e do software.
- As telas ilustradas neste manual têm objetivo didático, e podem aparecer ligeiramente diferentes das telas que aparecem no computador.
- Os nomes de empresas e produtos citados neste manual são marcas comerciais ou registradas das respectivas empresas.

Instalando o Compressor 260/260S

Consulte o Guia de Instalação dos Add-On Effects para mais informações sobre como instalar o Compressor 260/260S.

Usando o Compressor 260/260S

Da mesma forma que os demais efeitos, você pode chamar e editar o programa do Compressor 260/260S na console ou no Studio Manager.

A operação básica é a seguinte:

- 1 Selecione um dos processadores de efeitos internos.
- 2 Faça o roteamento do sinal de/para o processador de efeito selecionado.
- 3 Localize a página da biblioteca de efeitos (Effects Library).
- 4 Selecione e chame o Compressor 260 ou Compressor 260S.
NOTA: Quando você chama o programa, todas as saídas do processador de efeitos são cortadas temporariamente.
- 5 Localize a página de edição de efeito (Effects Edit).
- 6 Configure os parâmetros (para mais informações sobre os parâmetros do Compressor 260/260S, veja a seção “Nomes e Funções das Partes”).

O procedimento para chamar e editar o Compressor 260/260S varia dependendo da console que você estiver usando. Para mais informações, consulte o Manual do Proprietário que veio com a console.

Editando Parâmetros no Studio Manager

No Studio Manager, os parâmetros editáveis aparecem tanto na janela do Compressor 260/260S quanto na janela do Generic Editor.

Basicamente, a janela do Compressor 260/260S permite a você editar parâmetros específicos do Compressor 260/260S, e a janela do Generic Editor permite a você editar parâmetros comuns ao Compressor 260/260S e outros efeitos.

Para mais informações sobre a janela do Generic Editor, consulte o Manual do Proprietário do Studio Manager para a sua console.

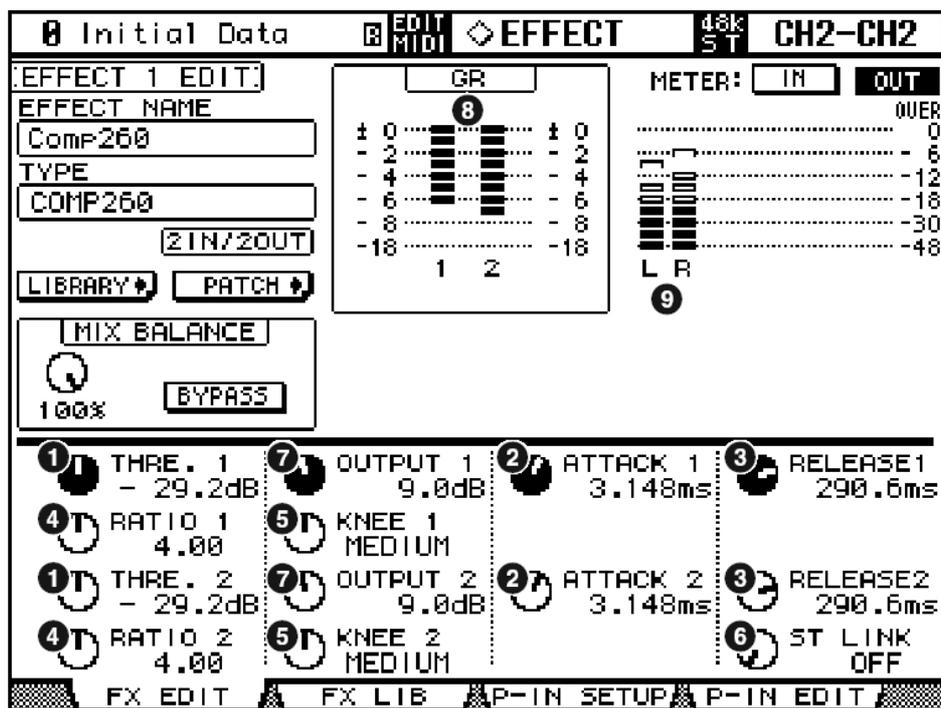


Janela do Generic Editor no Studio Manager

Nomes e Funções das Partes



Janela do Compressor 260 no Studio Manager



Tela da Console (esta é uma tela da DM2000)

Na seção a seguir:

Funções marcadas com **Studio Manager** estão disponíveis no Studio Manager.

Funções marcadas com **Console** estão disponíveis na console.

1. Controles [THRESHOLD]/[THRE. (1&2)] **Studio Manager** **Console**

Ajustam o limiar do compressor.

NOTA: A faixa vai de -60.0 a 0.0 dB.

2. Controles [ATTACK]/[ATTACK (1&2)] **Studio Manager** **Console**

Ajustam o tempo de ataque do compressor.

NOTA: A faixa vai de 0.010 a 80.00 ms.

3. Controles [RELEASE]/[RELEASE (1&2)] **Studio Manager** **Console**

Ajustam o tempo de liberação do compressor.

NOTA: A faixa vai de 6.2 a 999.0 ms.



1	THRE. 1	7	OUTPUT 1	2	ATTACK 1	3	RELEASE 1
	- 29.2dB		9.0dB		3.148ms		290.6ms
4	RATIO 1	5	KNEE 1				
	4.00		MEDIUM				
1	THRE. 2	7	OUTPUT 2	2	ATTACK 2	3	RELEASE 2
	- 29.2dB		9.0dB		3.148ms		290.6ms
4	RATIO 2	5	KNEE 2			6	ST LINK
	4.00		MEDIUM				OFF

4. Controles [RATIO]/[RATIO (1&2)] Studio Manager Console

Ajustam a razão de compressão.

NOTA: A faixa vai de 1.0 a 8.

5. Botão [KNEE] / Controles [KNEE (1&2)] Studio Manager Console

Ajustam o ponto de quebra (“knee”) da curva do compressor.

NOTA: As opções são Soft (LED desligado), Medium (,), e Hard ().

6. Botão [LINK ON] / Controle [ST LINK] Studio Manager Console

Este botão e este controle só estão disponíveis no Compressor 260.

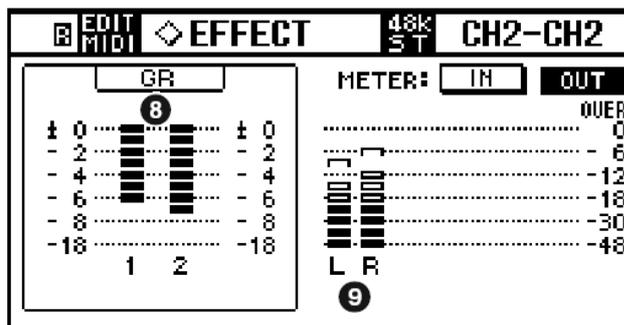
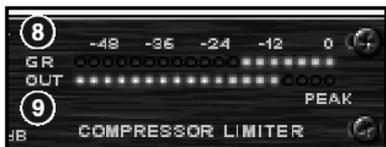
Quando você ativa este parâmetro, o LED se acende em vermelho, e os canais CH1 e CH2 são vinculados como par estéreo.

Nesse momento, são vinculados os parâmetros Threshold (limiar), Knee (ponto de quebra da curva de compressão), Attack (tempo de ataque), Release (tempo de liberação), e Ratio (razão de compressão) dos canais CH1 e CH2, mas não o parâmetro Output Gain (ganho de saída).

7. Controle [OUTPUT] Studio Manager Console

Ajusta o ganho de saída.

NOTA: A faixa vai de -20.0 a 40.0 dB.



8. Medidor GR Studio Manager Console

Indica a quantidade de redução de ganho aplicada pelo compressor.

9. Medidor [OUT] / Medidor Level Studio Manager Console

O Studio Manager mostra o nível de saída do efeito.

A console mostra o nível de saída do efeito ou o nível de saída.

Você pode escolher para ser mostrado o nível de entrada ou o nível de saída usando os botões **METER: [IN]/[OUT]**.