
Informação Importante

Avisos

- Conecte este cabo de força da unidade somente em uma saída AC do tipo que está no Manual do Proprietário ou como marcada na unidade. Falha por isso pode queimar e provocar choque elétrico.
- Não permita que água entre nesta unidade ou permita que a unidade fique úmida. Isto pode provocar choque elétrico.
- Não coloque objetos pesados, sobre o cabo de força. Um cabo de força danificado pode causar choque elétrico. Em particular tome cuidado para não colocar objetos pesados sobre o cabo de força coberto por um tapete.
- Não coloque um recipiente com líquido ou objetos de metal pequenos no topo desta unidade. Objetos de metal ou líquidos dentro desta unidade são um perigo, e podem provocar choques elétricos.
- Esta unidade é equipada com conector terra para prevenir choques elétricos. Antes de conectar o plug de força a uma saída AC, esteja certo em aterrar a unidade. Se o cabo de força tem um plug de 3 dentes serve como terra para a saída AC.
- Não arranhe, dobre, balance, empurre, ou aqueça o cabo de força. Um cabo de força danificado é um perigo e pode provocar choques elétricos.
- Não remova a tampa da unidade você pode receber um choque elétrico. Se você achar que inspeção interna, manutenção, ou reparos são necessários, contacte seu revendedor.
- Não modifique a unidade, fazer isso é um perigo e pode provocar choques elétricos.
- Se relâmpagos começarem a ocorrer desligue o interruptor de força da unidade tão rápido quanto possível, e desplugue o cabo de força da saída elétrica.
- Se houver a possibilidade de relâmpago não toque no plug do cabo de força, se ainda estiver conectado, fazendo isso pode ocorrer choque elétrico.
- Use somente o cabo de força incluído para esta unidade. Usando outros tipos pode ser perigoso e provocar choque elétrico.
- O DM 2000 tem 6 slots para mini-YGDAI cards, no painel traseiro. Antes de instalar os cartões nas slots, visite o web site Yamaha para checar se seu cartão é suportado pelo DM2000. Também verifique o número total de cartões (incluindo outros cartões pela Yamaha ou de terceiros) você pode instalar no painel traseiro.
- Instalando um ou mais cartões que não estão autorizados pela Yamaha para usar com o DM2000, pode causar choque elétrico, fogo, ou mau funcionamento da unidade.

- Se o cabo de força estiver danificado (cortado, ou com uma barra do fio exposta), peça uma substituição a seu revendedor. Usando a unidade com o cabo de força danificado pode provocar choques elétricos.
- Se você notar alguma anormalidade, tal como fumaça, odor, ou barulho, ou se um objeto estranho ou líquido entrou na unidade, desligue-a imediatamente. Remova o cabo de força da saída AC. Consulte seu revendedor para reparos. Usando a unidade nesta condição é perigoso e pode provocar choques elétricos.
- Se esta unidade cair ou o gabinete for danificado, desligue o interruptor de força, remova o plug de força da saída AC, e entre em contato com seu revendedor. Se você continuar a usar a unidade sem prestar atenção nas instruções, isto pode resultar em fogo ou choque elétrico.

Cuidados

- Mantenha esta unidade longe dos seguintes locais:
 - Locais expostos a respingos de óleo ou vapor, tais como fogões de cozinha, umidade, etc.
 - Superfícies instáveis, tais como mesa de balanço ou inclinada.
 - Locais expostos a calor excessivo, tais como dentro de um carro com todas as janelas fechadas, ou lugares que recebem Luz do sol direta.
 - Locais sujeito a umidade excessiva ou acúmulo de poeira.

Pág. ii

- Segure o plug do cabo de força quando estiver desconectando-o da saída AC. Nunca puxe o cabo. Um cabo de força danificado é um risco em potencial e pode provocar choque elétrico.
- Não toque o plug de força com as mãos molhadas. Fazendo isso é arriscado tomar um choque elétrico.
- Esta unidade tem buracos de ventilação no fundo da frente e na traseira para prevenir que a temperatura interna aumente demais. Não bloqueie. Buracos com ventilações bloqueadas são um risco de incêndio.

Em particular não

- coloque a unidade de lado, ou de cabeça para baixo.
- coloque a unidade em qualquer local pouco ventilado como um case ou armário,
- cubra a unidade com toalha de mesa ou coloque-a sobre o carpete ou cama.
- Não segure somente o MB2000 quando você mover a unidade inteira. Caso contrário, o ângulo de medida pode ser deformado ou danificado, a unidade principal pode funcionar mal, ou você talvez seja ferido se a unidade cair.
- Esta unidade é pesada. Use duas ou mais pessoas para carregá-la.

- Quando você transportar ou mover o DM2000 com o MB2000 preso, não permita impacto ou pressão no conector do cabo que conecta o MB2000 ao DM2000. Caso contrário pode ocorrer mal funcionamento.
- Para recolocar a unidade, desligue o interruptor de força, remova o plug de força da saída AC, e remova todos os cabos conectados. Cabos danificados podem provocar incêndio e choque elétrico.
- Se você sabe que você não usará esta unidade por um longo período de tempo, tal como quando você sai de férias, remova o plug de força do AC. Deixa-lo conectado pode provocar incêndio.
- Dentro da unidade pode ser limpo periodicamente. Acumulo de poeira dentro da unidade pode causar mal funcionamento e é um perigo de incêndio em potencial.
- Para prevenir choque elétrico quando estiver limpando a unidade, remova o plug de força da saída AC.

Notas de Operação

- Conectores tipo XLR são instalados como segue: 1 pino: terra, 2 pinos: (+) quente, e 3 pinos: (-) frio.
- Jacks Phones TRS Insert são instalados como segue: sleeve: terra, tip: envia, e ring: retorno.
- A performance de componentes com contatos de movimento, tais como interruptores, controles rotatórios, faders, e conectores, deterioram com o passar do tempo. A razão da deterioração depende do ambiente de operação e é inevitável. Consulte seu revendedor sobre a troca de componentes com defeito.
- Usar um telefone móvel próximo desta unidade pode provocar ruído. Se ocorrerem ruídos, use o telefone longe da unidade.
- Se a mensagem "WARNING Low Battery!" aparecer quando você ligar a unidade, contacte seu revendedor o mais rápido possível sobre troca de bateria e backup de dados internos. A unidade ainda operará corretamente, mas dados além dos presets serão perdidos.
- Antes de trocar as baterias, faça um back up de seus dados em um memory card, ou outra unidade usando o MIDI Bulk Dump.
- O circuito digital desta unidade pode induzir a ruídos leves próximos a rádios e TVs. Se ocorrerem ruídos, troque o equipamento afetado.
- Depois de conectar o sub-cabo DM2000, esteja certo de apertar os parafusos em ambos os lados do conector seguramente. Para desconectar o cabo, solte os parafusos completamente, então remova o cabo segurando a parte do conector. Não use força para remover o cabo puxando o cabo enquanto a parte do conector ainda está fixada aos parafusos. Caso contrário, o conector pode ser danificado, provocando mal funcionamento.
- Quando a fonte wordclock é mudada no equipamento wordclock máster, ruídos podem ocorrer das saídas do DM2000, especialmente se um cartão MY8-AT I/O estiver instalado, então vire seu amplificador de força antes, caso contrário qualquer falante conectado pode ser danificado.

Precauções de manuseio do SmartMedia

- A fenda CARD é para usar somente com SmartMedia. Nunca tente inserir qualquer outro tipo de mídia de armazenagem.
- Use somente SmartMedia do tipo especificado neste Manual
- Armazene o SmartMedia em um lugar livre de temperaturas extremas, umidade, poeira, e sujeira.
- Sempre armazene o SmartMedia em seu case original.
- Copie somente na área determinada.
- Quando estiver manuseando o SmartMedia, tome cuidado para não tocar os contatos dourados. Impressões digitais, manchas, arranhões, ou sujeira podem afetar o desempenho.
- Impressões digitais e sujeira devem ser removidas esfregando gentilmente um pano limpo e macio. Não use benzina, tiner, detergente ou produtos químicos.
- Se SmartMedia estiver armazenado em um local frio (a noite inteira em um carro), e então movido para um ambiente mais quente, ou se a temperatura aumentar nitidamente, pode formar condensação na superfície, a qual pode afetar o desempenho. Neste caso, o SmartMedia deverá ser colocado para climatizar por cerca de uma hora antes de usa-lo.
- Insira o SmartMedia cuidadosamente na fenda CARD, com os contatos dourados virados para cima.
- Não curve ou torça o SmartMedia.
- Não tente sob nenhuma circunstancia usar um SmartMedia que esteja rachado ou deformado. Fazendo isso podem ocorrer danos sérios na fenda CARD.
- Não remova o SmartMedia enquanto estiver salvando ou carregando dados. Fazendo isso pode provocar perda de dados.
- Dados armazenados no SmartMedia podem ser protegidos contra copias inadvertidas acoplado um write-protect sticker (fornecido com o SmartMedia).

Interferência

O DM2000 usa um circuito digital de alta frequência que pode causar interferência em equipamentos de radio e televisão colocados próximo. Se interferência é problema, troque o equipamento afetado. Usar um telefone móvel próximo a unidade pode induzir ruído. Neste caso use o telefone longe da unidade.

Exclusão do DM2000 de Certas Responsabilidades

Fabricante, importador, ou revendedor não estarão sujeitos para quaisquer danos acidentais incluindo ferimentos pessoais ou quaisquer outros danos causados pelo uso impróprio ou operação do DM2000.

Marcas Registradas

ADAT MultiChannel Optical Digital Interface é uma marca registrada e ADAT e Alesis são marcas registradas da Alesis Corporation. Apogee é uma marca registrada da Apogee Electronics, Inc. Apple, Mac, e Power Macintosh são marcas registradas e Mac OS é uma marca registrada da Apple Corporation, Inc. HUI é uma marca registrada da Macke Designs, Inc. Intel e Pentium são marcas registradas da Intel Corporation. Nuendo é uma marca registrada da Steinberg Media Technologies AG. Pro Tools é uma marca registrada ou marca registrada da Digidesign e/ou Avid Technology, Inc.; SmartMedia é uma marca registrada da Toshiba, Corp. Sony é uma marca registrada da Sony Corporation, Inc. Tascam Digital Interface é uma marca registrada e Tascam e Teac são marcas registradas da Teac Corporation. Microsoft e Windows são marcas registradas da Microsoft Corporation, Inc. Waves é uma marca registrada da Waves, Inc. Yamaha é uma marca registrada da Yamaha Corporation. Todas as outras marcas registradas são de propriedade de seus respectivos detentores e são reconhecidas.

Direitos Autorais

Nenhuma parte do DM2000, isto é, software, ou este Manual podem ser reproduzidos ou distribuídos em qualquer forma ou por algum significado sem a previa autorização por escrito da Yamaha Corporation.

© 2002 Yamaha Corporation. Todos os direitos reservados.

Página iv

Web Site Yamaha

Informações sobre o DM2000, produtos relacionados, e outros equipamento de áudio profissional estão disponíveis no Web Site Yamaha Professional Áudio no: <<http://www.yamaha.co.jp/product/proaudio/homeenglish/>>.

Conteúdos do Pacote

- Console de Produção Digital DM2000
- CD-ROM
- Cabo de Força
- Este Manual

Extras Opcionais

- MB2000 Peak Meter Bridge
- SP2000 Wooden Side Panels
- LA1800 Light Gooseneck
- mini YGDAI I/O cards

Sobre este Manual do Proprietário

Este manual de proprietário cobre o Digital Production Console DM 2000.

Todas as informações que você precisar a fim de operar o DM2000 estão contidas neste manual. Use a tabela de conteúdos para familiarizar-se com a organização do manual e para localizar tarefas e tópicos, e use o índice para localizar informação. Antes de começar, é recomendado que você leia o capítulo “Operações Básicas”, que começa na pág. 35.

Cada capítulo deste manual discute uma sessão específica ou função do DM2000. Os canais de entrada e saída são explicados nos seguintes capítulos: “Canais de Entrada”, “Bus Outs”, “Aux Sends”, “Matrix Sends”, e “Stereo Out”. Onde possivelmente, estes capítulos foram organizados a fim do sinal ir da entrada até a saída.

Funções como EQ e Delay são comuns para todos os canais. Melhor do que repetir as mesmas informações mais e mais, estas funções são explicadas uma vez no capítulo “Funções de Canal Comuns”, a qual começa na pág. 103. Os capítulos canais de entrada, Bus Out, Aux Sends, Matrix Sends, Stereo Out contém referências cruzadas para seções importantes do capítulo “Funções Comum de Canal.”.

Convenções usadas neste manual

O DM2000 apresenta dois tipos de botões: botões físicos que você pode pressionar (ENTER e DISPLAY) e botões que aparecem nas páginas display. Referências para botões físicos estão incluídos nas colcheias, por exemplo, “pressione o botão [ENTER]”. Referências para os botões da pág. display não são enfatizados, por exemplo, “pressione o botão ENTER”.

Páginas display podem ser selecionadas usando botões [DISPLAYS] ou os botões Left Tab Scroll, Right Tab Scroll, e F1-4 abaixo do display. A fim de simplificar as explicações, somente o botão [DISPLAY] é mencionado no procedimento. Consulte “selecionando Páginas Display” na pág. 36 para detalhes sobre todas as maneiras nas quais páginas podem ser selecionadas.

Instalando o DM2000

O DM2000 deverá ser colocado em uma superfície forte e estável, algum lugar que concorde com os avisos e cuidados listados nas seções anteriores..

v

Conteúdos

1 Benvindo.....	1
2 Superfície de Controle & Painel Traseiro.....	4
Superfície de Controle.....	4
Painel Traseiro.....	29
3 Operações Básicas.....	35
Conectando o cabo de força.....	35

Ligando e desligando o DM2000.....	35
Sobre o Display	35.
Selecionando Páginas Display.....	36
Display History.....	37
Controles Display Page.....	37
Janelas Parâmetro.....	37
Mensagens de Confirmação.....	37
Janela Title Edit.....	38
Usando um Teclado.....	38
Displays Channel Strips.....	39
Selecionando Layers.....	42
Selecionando Canais.....	43.
Selecionando Modos Fader	44
Selecionando Modos Encoders.....	45
Determinando Parâmetros para os botões Determinados ENCODER MODE.....	46

4 Analógica I/O & Seção AD Input.....48

Seção AD Input.....	48
Stereo Out.....	49
Control Room Monitor Outs.....	49
Studio Monitor Outs.....	49.
Omni Outs.....	49
2TR Analog Ins.....	49

5 Digital I/O & Cascading.....50

Wordclocks.....	50
2TR Digital Outs.....	52.
2TR Digital Ins.....	53
2TR In/Out sampling Rate Conversion.....	53
Slot I/O.....	54.
Dithering Sidas Digitais.....	57
Monitorando o status do canal de Entrada.....	57
Consoles em Cascata.....	58

6 Aplicando Patches de entrada e Saída.....61

Patching de entrada.....	61
Patching de saída.....	63
Nomeando Ports de Entrada & Saída.....	66
Janela Patch Select.....	67
Aplicando Patches com os Encoders.....	67

Página vi

7 Canais de Entrada.....68

Aplicando Patches a canais de entrada.....	68
--	----

Medindo Canais de Entrada.....	68
Revertendo a Fase do Sinal.....	68
Aplicando Gate aos Canais de Entrada.....	69
Equalizando Canais de Entrad.....	70
Agrupando Eqs de Canais de Entrada.....	70
Inserts de Canal de Entrada.....	71
Comprimindo Canais de Entrada.....	71
Agrupando Compressores de Canal de Entrada.....	71
Aplicando Delay a Canais de Entrada.....	72
Mutando Canais de Entrada (ON/OFF)	72
Agrupando Mutes Canal de Entrada (ON/OFF).....	72
Ajustando níveis de Canal de Entrada.....	73
Agrupando Faders de Canal de Entrada.....	74
Direcionando Canais de Entrada.....	74
Aplicando Pan a canais de entrada.....	75
Usando Surround Pan.....	76
Enviando Canais de Entrada para Aux Sends.....	77
Aplicando Solo para Canais de Entrada.....	80
Saídas Diretas.....	81
Pareando Canais de entrada.....	81
Usando MS Decoding.....	81
Visualizando Ajustes de Canal de Entrada.....	81
Copiando Ajustes de Canal de entrada.....	81
Nomeando Canais de Entrada.....	81

8 Saída Estéreo.....82

Conectores de Saída Estéreo.....	82
Ligando a Saída Estéreo para Saídas.....	82
Direcionando Canais de Entrada para a Saída Estéreo.....	82
Enviando Bus Outs para a Saída Estéreo.....	82
Medindo a Saída Estéreo.....	82
Monitorando a Saída Estéreo.....	82
Atenuando a Saída Estéreo.....	82
Equalizando a Saída Estéreo.....	82
Agrupando máster EQ s.....	82
Inserts de saída estéreo.....	82
Comprimindo a Saída Estéreo.....	83
Agrupando Compressores máster.....	83
Mutando a Saída Estéreo (ON/OFF)	83
Agrupando Máster Mutes (ON/OFF)	83
Programando o nível da Saída Estéreo.....	83
Agrupando Máster Faders.....	83
Enviando a Saída Estéreo para a Matrix Sends.....	83
Balanceando a Saída Estéreo.....	84
Aplicando Delay para a Saída Estéreo.....	84
Inserindo GEQs.....	84
Visualizando Programas da Saída Estéreo.....	84

Copiando Programas da Saída Estéreo.....	84
Nomeando a Saída Estéreo.....	84

Página vii

9 Saídas Bus.....	85
Ligando Saídas Bus para Saídas.....	85
Direcionando Canais de Entrada para Saídas Bus.....	85
Medindo Saídas Bus.....	85
Monitorando Saídas Bus.....	85
Atenuando Saídas Bus.....	85
Equalizando Saídas Bus.....	85
Agrupando Máster EQ s.....	85
Inserts de Saídas Bus.....	85
Comprimindo Saídas Bus.....	85
Agrupando Compressores Máster.....	85
Mutando Saídas Bus (ON/OFF)	86
Agrupando Master Mutes (ON/OFF)	86
Programando Níveis de Saídas Bus.....	86
Agrupando Máster Faders.....	86
Enviando Saídas Bus para Matrix Sends.....	86
Aplicando Delay para saídas Bus.....	86
Inserindo GEQs.....	86
Solando Saídas Bus.....	86
Pareando Saídas Bus.....	86
Enviando Saídas Bus para Saída Estéreo.....	87
Visualizando Programas de Saída Bus.....	87
Copiando Programas de Saída Bus.....	87
Nomeando Saídas Bus.....	87
10 Aux Sends.....	88
Ligando Aux Send Masters para Saídas.....	88
Ajustando o Modo Aux Send.....	88
Pre-fader ou Post-fader Aux Sends.....	88
Ajustando níveis Aux Send.....	89
Mutando Aux Sends (ON/OFF)	90
Páginas Aux Send.....	90
Visualizando Ajustes Aux Send.....	92
Aplicando Pan para Aux Send.....	94
Medindo Aux Send Masters.....	95
Monitorando Aux Send Masters.....	95
Atenuando Aux Send Masters.....	95
Equalizando Aux Send Masters.....	95
Agrupando Master EQ s.	95
Inserts Aux Send Masters.....	95
Comprimindo Aux Send Masters.....	95

Agrupando Compressores Masters.....	95
Mutando Aux Send Masters (ON/OFF).....	95
Agrupando Master Mutes (ON/OFF)	95
Ajustando níveis Aux Send Master.....	96
Agrupando Máster Faders.....	96
Enviando Aux Sends para matrix Sends.....	96
Aplicando delay para Aux Send masters.....	96
Inserindo GEQs.....	96
Solando Aux Sends.....	96
Pareando Aux Sends.....	96
Visualizando ajustes Aux Send máster.....	96
Copiando ajustes Aux Send Máster.....	96
Nomeando Aux Send master.....	96

Página viii

11 Matrix Sends.....	97
Ligando Matrix Send Masters para Saídas.....	97
Pre-fader ou Post-fader Matrix Sends.....	97
Ajustando níveis Matrix Send.....	97
Mutando Matrix Sends (ON/OFF)	98
Páginas Matrix Send.....	98
Aplicando Pan para Matrix Send.....	99
Visualizando Ajustes Matrix Send.....	99
Medindo Matrix Send Masters.....	100
Monitorando Matrix Send Masters.....	100
Atenuando Matrix Send Masters.....	100
Equalizando Matrix Send Masters.....	100
Agrupando Master EQ s.	100
Inserts Matrix Send Masters.....	100
Comprimindo Matrix Send Masters.....	100
Agrupando Compressores Masters.....	101
Mutando Matrix Send Masters (ON/OFF).....	101
Agrupando Master Mutes (ON/OFF)	101
Ajustando níveis Matrix Send Master.....	101
Agrupando Máster Faders.....	101
Balanceando Matrix Send Masters.....	101
Aplicando delay para Matrix Send masters.....	102
Solando Matrix Sends.....	102
Inserindo GEQs.....	102
Visualizando ajustes Matrixx Send Máster.....	102
Copiando ajustes Matrix Send Máster.....	102
Nomeando Matrix Send master....	102
12 Funções Common Channel.....	103
Medindo.....	103

Atenuando Sinais.....	106
Usando EQ.....	107
Agrupando EQ s de Canal de Saída.....	110
Usando Inserts.....	111
Comprimindo Canais.....	113
Agrupando Compressores de Canal de Saída.....	116
Aplicando Delay em sinais de canal.....	117
Solando Canais.....	118
Pareando Canais.....	120
Agrupando Faders de Canal de Saída.....	122
Agrupando Mutes de Canal de Saída (ON/OFF).....	123
Visualizando Ajustes Parameter Channel.....	124
Visualizando Ajustes Channel Fader.....	125
Copiando Ajustes de canal.....	129
Nomeando Canais.....	130

13 Monitorando e Talkback.....132

Monitorando Control Room.....	132
Monitorando Studio.....	133
Monitorando Surround.....	134
Usando Talkback & Slate.....	138

Página ix

14 Libraries.....139

Sobre as Libraries.....	139
Operação General Library.....	139
Canal Library.....	140
Library Input Patch.....	141
Library Output Patch.....	141
Library GEQ.....	142
Efeitos Library.....	142
Bus para Library Stereo.....	143
Gate Library.....	144
Comp Library.....	145
EQ library.....	146
Automix library.....	147
Surround Monitor Library.....	147

15 Efeitos Internos, Plug-Ins & GEQs.....148

Sobre os Efeitos.....	148
Ligando a Processadores de Efeito.....	148
Tipos & Preset de efeitos.....	148
Editando Efeitos.....	150
Sobre Plug-Ins.....	152
Configurando Plug-Ins.....	152

Editando Plug-Ins.....	153
Sobre os GEQs.....	155
Editando GEQs.....	155
16 Scene Memories.....	157
Sobre Scene Memories.....	157
Atualizar Memória Auto Scene.....	158
Armazenando & Recuperando Scenes com os botões SCENE MEMORY.....	159
Usando a Pagina Scene Memory.....	160
Fading Scenes.....	161
Recuperando Scenes com Segurança.....	162
Ordenando Scenes.....	163
17	
Automix.....	164
Sobre o Automix.....	164
O que é gravado em um Automix?	164
Pagina Automix Main.....	165
Seção AUTOMIX.....	168
Botões Channel Strip [AUTO]	169
Pagina Automix Memory.....	169
Páginas Fader Edit.....	170
Selecionando o Timecode Source & Frame Rate.....	171
Criando um Mapa Time Signature	172
Gravando um Automix.....	172
Regravando Events.....	173
Gravando Parâmetros.....	176
Parâmetros Punching In & Out Individual.....	175
Reproduzindo um Automix.....	176
Editando Events Offline.....	177

Página x

18 MIDI	182
MIDI & o DM2000	182
MIDI I/O.....	182
MIDI Port Setup.....	183
MIDI Channel Setup.....	184
Determinando Scenes para Program Changes.....	185
Determinando Parâmetros para Control Changes.....	186
Controlando Parâmetros Usando Parameter Change.....	186
Usando Bulk Dump.....	187

19 Pro Tools Remote Layer.....	188
Configurando Computadores Windows.....	188
Configurando Computadores Macintosh.....	188
Configurando o DM2000	188
Configurando Pro Tools.....	189
Operação Control Surface com o Pro Tools Remote Layer.....	190
Rolando Windows.....	203
Selecionando Canais.....	203
Determinando Entradas para canais.....	203
Determinando Saídas para Canais.....	204
Ajustando Níveis de Canal.....	204
Mutando Canais.....	205
Aplicando Pan em Canais.....	205
Solando Canais.....	205
Determinando Destino Send.....	205
Configurando Sends como Pre ou Post.....	206
Ajustando Níveis Send.....	206
Mutando Sends.....	207
Aplicando Pan Sends.....	207
Modo Flip.....	207
Determinando Inserts/Plug-ins.....	208
Editando Plug-ins.....	210
Aplicando Bypass para Plug-Ins individual.....	211
Aplicando Bypass para todos os plug-ins.....	211
Ressetando Faders, Sends, Panpots & Plug-Ins.....	212
Navegando a Janela Edit.....	212
Zoom.....	213
Fazendo Ajustes finos para a Região Selecionada.....	213
Scrub & Shuttle.....	214
Automação.....	215

Página xi

20 Controle Remoto.....	217
Sobre Remote Layers.....	217
Determinando Alvos para Remote Layers.....	217
Configurando User Defined Remote Layers.....	218
Usando User Defined Remote Layers.....	219
Sobre Machine Control (MMC & P2)	220
Configurando Maquinas	220
Configurando o REMOTE port.....	221
Botões Transport.....	221
Usando Shuttle & Scrub.....	222
Usando o Locator	222
Programando as memórias Locate, Pre-roll, Post-roll & Roll-back.....	224
Armando Machine Tracks.....	225

Configurando MTR Track Arming.....	226
Configurando Master Track Arming.....	226
Configurando Grupos Track Arming.....	227
GPI (General Purpose Interface)	228
Controlando Conversores AD824 A/D.	229

21 Outras Funções.....230

Usando o User Defined Keys.....	230
Salvando Dados DM2000 para SmartMedia.....	231
Programando Preferences.....	234
Usando o Oscilador.....	238
Checando a Bateria.....	238
Inicializando o DM2000	239

Appendix A: Lista de Parâmetros.....240

USER DEFINED KEYS.....	240
Determinações Iniciais USER DEFINED KEYS.....	242
Parâmetros Input Patch.....	242
Programas Iniciais Input Patch.....	246
Parâmetros Output Patch.....	247
Programas Iniciais Output Patch.....	255
Nomes Iniciais Input Channel.....	256
Nomes Iniciais Output Channel.....	257
Nomes Iniciais Input port.....	258
Nomes Iniciais Output Port.....	260
Lista GPI Trigger Source.....	261
Parâmetros de Efeito.....	264
Parâmetros Preset EQ.....	292
Parâmetros Preset Gate (fs= 44.1 kHz)	296
Parâmetros Preset Compressor (fs = 44.1 kHz).....	296

Página xii

Appendix B: Especificações.....301

Especificações Gerais.....	301
Controles.....	307
Indicadores.....	309
Libraries.....	310
Especificações Analog Input.....	311
Especificações Analog Output.....	311
Especificações Digital Output.....	312
Especificações I/O slot.....	312
Especificações Control I/O.....	313
Conector Pin determinado.....	314
Dimensões.....	316

Appendix C; MIDI	317
Scene Memory para Tabela Program Change.....	317
Parâmetro Inicial para Tabela Control Change.....	318
Formatar Dados MIDI.....	319
Formatar Detalhes.....	319
Appendix D.: Opções.....	333
Ponte Medidora de Pico MB2000.....	333
Painéis Laterais de Madeira SP2000.....	335
Índice.....	336

1 Bem Vindo

Obrigado por escolher o Digital Production Console DM 2000 Yamaha.

Desenhado pensando na produção, o Digital Production Console DM 2000 oferece um processamento de áudio digital de 24-bits/96 KHz sem compromisso, mistura e monitorização surround completa, incluindo bass management e mistura, e controle prático dos populares sistemas DAW (Estação de trabalho de áudio digital).

Especificações de Som

- Conversores lineares A/D de sobre amostras de 24-bits, 64 tempos
- Conversores lineares A/D de sobre amostras de 24-bits, 8 tempos
- Resposta de frequência de 20 Hz-40KHz (0.5, -1.5dB) a uma frequência de amostra de 96 KHz.
- Intervalo dinâmico normal de 108 dB (Entrada AD para Stéreo Out)
- Processamento interno de senha de 32-bits (acumulador de 58-bits)

Arquitetura de Canal

- 96 canais de entrada, com saídas diretas
- 8 saídas Bus, com direcionamento para Stéreo Out para subagrupar
- 12 envios Aux
- 4 envios estéreo Matrix (matrix de 22 x 8)
- Stereo Out
- Pode assinar um nome aos canais para facilitar sua identificação
- biblioteca de canal com 127 memórias de uso
- Ajustes de canal copiar e pegar

Arquitetura E / S

- 24 entradas analógicas de micro/linha em XLR balanceados e jacks phone (mais 48 V virtual)
- 24 entradas analógicas em jacks phone individuais de entrada/saída.
- 48 entradas, 48 saídas através de seis fendas YGDAI mini e cartões opcionais E/S, que oferecem distintas opções de E/S analógica e digital, com suporte de todos os formatos populares de interconexão de áudio digital, incluindo AES/EBU, ADAT, Tascam TDIF-1, e mLAN.
- 8 saídas Omni assignable
- 2 AES/EBU, 1 entrada digital coaxial de 2 pistas
- 2 AES/EBU, 1 saída digital coaxial de 2 pistas
- 2 entradas analógicas de 2 pistas
- Saídas estéreo XLR e Jack phone

- Saídas da habitação de controle pequena e grande
- Saídas especiais studio monitor
- CONT.PÁGINA 1
- Conversores AES/EBU e de frequência de amostra coaxial E/S para conectar com equipamentos de áudio digital clássicos de 44.1/48 KHz
- E/S digital de canal dobrado para utilizar com os gravadores multifaixa de 44.1/48KHz
- Pontos de cascata para conectar em cascata até quatro DM2000 (por exemplo, 384 canais de entrada)

Página 02

I/O Patching

- Pode-se assinalar um patch de qualquer ponto de entrada disponível aos canais de entrada, entrada Insert, ou entrada Effects
- Pode-se aplicar um patch das saídas Direct, saídas Insert, saídas Bus, envios Aux, envios Matrix, e Stereo Out a qualquer ponto de saída.
- Pode assinar um nome aos pontos de entrada e saída para facilitar sua identificação
- Os Patches podem ser armazenados nas bibliotecas de entrada e saída de patch.

EQ e GEQ

- EQ paramétrico de 4 bandas de todos os canais de saída
- Biblioteca de EQ com 40 pré-definidos, 160 memórias de uso
- Seis equalizadores gráficos de 31 bandas que podem aplicar patches aos canais de saída.
- Biblioteca GEQ com 128 memórias de uso

Grupos e Pares

- Emparelhamento horizontal e vertical dos canais de entrada
- Emparelhamento horizontal de saídas Bus, envios Aux, e panorâmica Surround
- 8 grupos Faders
- 8 grupos de Mutes
- 4 grupos de equalizadores de canais de entrada, 4 canais de saída
- 4 grupos de compressor de canais de entrada, 4 canais de saída.

Efeitos

- 8 processadores de efeitos internos
- Biblioteca de efeitos com 52 pré-definidos, 76 memórias de uso
- Efeitos multicanal para processamento de som surround
- Controle de joystick dos reflexos , e reverb com efeito reverb 5.1
- Cartão opcional plug-in de efeitos de onda de 56K.

- Plug-ins definidos pelo usuário para controle de efeitos externos através de MIDI, com a função Learn.

Cont. Página 02

Dynamics

- Gates em todos os 96 canais de entrada
- Gate library com 4 pré-sets, 124 memórias de uso
- Compressores em todos os canais de entrada e saída (126 no total)
- Compressor library com 36 pré-sets, 92 memórias de uso

Automation

- Automação dinâmica de todos os parâmetros mix virtual, com precisão de 1/4-marco.
- AutoMix library com 16 memórias
- Automação de estilo Snapshot com 99 memórias scene, recuperáveis através de MIDI ou Automix
- Ajustes de fader time individual para todos os faders Input Output
- Recuperação de Scene e Library
- Orifício de entrada/saída de canais inteiros com botões especiais [AUTO], ou parâmetros individuais.
- Edição de movimentos de fader com modos Fader Return, Fader Takeover, Absolute/Relative.
- Edição de eventos Offline que incluem, erase, copy, move/merge, trim, duplicate, delete, e insert.

Página 3

Som Surround

- Modo surround 3-1 e 5.1
- Controle de joystick
- Bass Management
- Mixagem
- Funções de alinhamento de falantes de monitor surround
- Biblioteca de monitor surround com 32 memórias usuais.

Remote Control

- Controle e domine seu DM2000 de seu Mac ou PC usando o software incluso Studio Manager.
- Remote Layers para controlar equipamentos externos, incluindo destinos pré-definidos para controlar sistemas DAW, e destinos definidos pelo usuário para controlar equipamentos MIDI, com a função Learn.

- Controle total via MMC ou P2, incluindo transport, estrutura de faixas, jog/shuttle, e localizados interno com 8 memórias Locate, todas com controle independente de máster e MTR.
- Port GPI determinado para controle externo e indicador “Recording”.
- Controle Remoto de cabeçotes e phantom até 12 conversores A/D Yamaha AD824

MIDI

- Ponto MIDI Standard, ponto USB TO HOST, ponto SERIAL TO HOST, ou m LAN MIDI I/O
- USB, SERIAL, e m LAN oferecem operações multipontos
- Scene recall, controle de parâmetros de mixagem, Bulk Dump, MTC e MIDI Clock para sincronização Automix, MMC para controles externos.

Control Surface

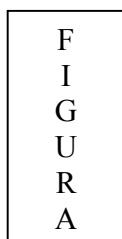
- Faders motorizados de 25 toques sensitivos 100-mm (toque usado para selecionar canais ou orifícios de entrada e saída durante gravações automix)
- Use os faders Send Level para ajustar níveis de canal ou níveis Aux/Matrix
- Use os 24 Encordes para controle de Pan, níveis de Aux/Matrix, ou utilize os parâmetros determinados.
- Canais ordenados em quatro Input Layers, Máster Layer, e quatro Remote Layers
- Display LCD de 320x240 pontos com retro-iluminação fluorescente
- Display de canal strip fluorescente, mostrando nomes do canal, estado do Encoder, direcionamento, etc.
- Controle completo de todas as funções de canal via a seção SELECTED CHANNEL.
- Display Scene memory de 2 dígitos.
- Display de 4 EQ para frequência, gain, e Q.
- 16 teclas definidas pelo usuário que facilitam o trabalho de tarefas repetitivas.
- Botões display History para um acesso rápido para páginas recentemente visualizadas.
- Entrada de cartão Smart/Media para Automix, Scene, library, e armazenagem de dados de configuração e transferência.
- Teclado Opcional PS/2-compatível para uma rápida entrada de títulos.

Página 4

2 Controle de Superfície e Painel Traseiro

Figura – Vide Manual

Página 5



Seção AD Input

AD Input #1 é mostrada aqui.

← **Interruptores +48V ON/OFF**

Estes interruptores ligam e desligam a força phantom +48V para cada INPUT A (conector tipo XLR). A força phantom é tipicamente usada para microfones do tipo condensador de energia ou direct boxes. Veja a “Phantom Power” na pág. 48 para maiores informações.

↑ **Interruptores PAD**

Estes interruptores ligam e desligam o pad de 26 dB (atenuador) para cada AD input. Consulte “Pad” na pág. 48 para mais informações.

↻ **Controles GAIN**

Estes controles ajustam o ganho da AD input dos Amplificadores principais. Eles tem uma sensibilidade de entrada de -16 dB para -60dB ou de +10dB para -34dB quando Pad estiver ativado. Consulte “Gain” na pg. 48 para mais informações.

⌘ **Indicadores PEAK**

Estes indicadores iluminam quando o nível do sinal de entrada estiver em 3 dB abaixo do clipping. Consulte “indicadores PEAK & SIGNAL” na pág. 48 para mais informações.

⊗ **Indicadores SIGNAL**

Estes indicadores iluminam-se quando o nível do sinal de entrada estiver 20 dB abaixo do nominal. Consulte “PEAK & SIGNAL” na pág. 48 para maiores informações.

⊕ **Interruptores INSERT ON/OFF**

Estes interruptores são para ligar e desligar os inserts AD Input. Consulte “AD Inserts” na pág. 49 para maiores informações.

Strips de canal

F
I
G
U
R
A

Strip de canal #1 é mostrado aqui.
A função de cada strip de canal depende do Layer selecionado atualmente. Consulte “Selecting Layers” na pág. 42 para maiores informações.

↻ **Encoders**

Estes controles são usados para editar parâmetros de canais de entrada e saída. Suas operações exatas dependem do modo Encoder e Layer selecionados atualmente. Há dois modos presets Encoder, Pa e Aux/Mtrx, e quatro modos determináveis, com mais de 40 parâmetros de escolha. Consulte “Selecting Encoder Modes” na pg. 45 para maiores informações.

A função dos Encoders é empurrar interruptores que são usados para apertar o parâmetro atualmente selecionado para os Encoders que entram e saem durante a

gravação Automix. Consulte “Punching In & Out Individual Parameters” na pág. 175 para maiores informações.

⌘ Botões AUTO

Estes botões são usados para ajustar gravação Automix e reproduzir para cada canal. Estas operações exatas dependem do Layer selecionado atualmente. Seus indicadores iluminam-se em laranja no modo Record-Ready, vermelho enquanto estiver gravando, e verde durante a reprodução. Consulte “Channel Strip [AUTO] Botões na pag. 169 para maiores informações.

⌘ Botões SEL

Estes botões são usados para selecionar canais de entrada e saída para editar com a seção SELECTED CHANNEL. Suas operações exatas dependem do Layer selecionado atualmente. O indicador do botão SEL do canal selecionado atualmente ilumina-se. Consulte “Selecting Channels” na pg. 43 para maiores informações. Eles também são usados para mostrar os nomes de canal Long. Veja “Channel Names” na pág. 41 para maiores informações. Os botões SEL podem também ser usados para parear canais, e para adicionar e remover canais de EQ, Comp, Fader, e grupos de Mute.

Página 6

⌘ Botões SOLO

Estes botões são usados para Canais Solo. Os indicadores do botão [SOLO] dos canais que são solados iluminam-se. Consulte “Soloing Channels” na pág. 118 para maiores informações.

⊗ Botões ON

Estes botões são usados para mutar Canais de Entrada e Saída. Sua operação exata dependendo Layer selecionado atualmente. Os indicadores do botão [ON] dos canais que estão ativados iluminam-se.

⊕ Display de strip de canal.

Este display fluorescente mostra graficamente o valor dos parâmetros do canal de entrada e saída atualmente determinado para os Encoders. Eles também mostram ajustes de direcionamento, e o status on/off do EQ, Insert, Delay, Comp, e funções Gate. Eles também mostram nomes de canais longos e curtos e indicam o canal selecionado atualmente. Consulte “Channel Strip Displays” na pág. 39 para maiores informações.

∅ Faders de Canal

Estes faders motorizados 100mm touch-sensitive são usados para ajustar os níveis de canais de entrada e saída, Aux Sends, e Matrix Sends. Sua operação exata depende do modo Fader e Layer selecionado atualmente. Consulte “Selecting Fader Modes” na pág. 44 para maiores informações. Os faders podem ser agrupados para

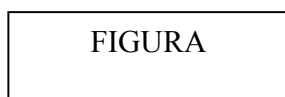
operações simultâneas. Consulte “Grouping Input Channel Faders” na pág. 74 e “Grouping Output Channel Faders” na pag. 122 para maiores informações.

Os faders podem também ser usados para selecionar canais de entrada e saída. Consulte “Auto Channel Select & Touch Sense Select” na pág. 44 para maiores informações. Eles podem também abrir canais de entrada e saída durante a gravação Automix. Consulte “Punching In & Out Individual Parameters” na pág. 175 para maiores informações

SmartMedia CARD slot

Esta fenda é usada para uso com SmartMedia (3.3V), o qual pode ser usado para armazenar dados DM2000, incluindo Setups, Scenes, Automixes, Libraries. Consulte “Saving DM2000 Data to SmartMedia” na pág. 231 para maiores informações.

MATRIX SELECT



⌘ Botão MATRIX SELECT DISPLAY

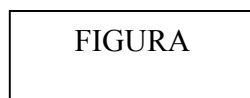
Este botão é usado para selecionar as seguintes páginas: Matrix Send, Matrix Send Pan, e Matrix View. Consulte “Matrix Sends” na pag. 97 para maiores informações.

⌘ Botões MATRIX 1 – 4

Estes botões são usados para selecionar Matrix Sends quando estiver enviando Bus Out, Aux Send e sinais de saída Stereo para Matrix Sends. O indicador do botão do Matrix Send atualmente selecionado ilumina-se. Consulte “Matrix Sends” na pág. 97 para maiores informações.

Página 7

AUX SELECT



⌘ Botão AUX SELECT DISPLAY

Este botão é usado para selecionar as seguintes páginas: Aux Send, Aux Send Pan, e Input Channel Aux View. Consulte “Aux Sends” na pág. 88 para maiores informações.

⌘ Botões AUX 1 – 12

Estes botões são usados para selecionar Aux Sends quando estiver enviando sinais de Canal de Entrada para Aux Sends. O indicador do botão do Aux Send atualmente selecionado ilumina-se. Se o Aux Send atualmente selecionado estiver pareado, o indicador deste partner pisca. Consulte “Aux Sends” na pág. 88 para maiores

informações. Estes botões podem também ser usados para parear Aux Sends. Consulte “Pairing Channels” na pág. 120 para maiores informações.

MODO ENCODER

FIGURA

As pequenas etiquetas abaixo do texto nos botões ASSIGN aplicam-se ao Layer Remote DAW. Consulte “About Remote Layers” na pág. 217 para maiores informações.

⌘ Botão ENCODER MODE DISPLAY

Este botão é usado para selecionar a pág. Encoder Mode Assign. Consulte “Selecting Encoder Modes” na pág. 45 para maiores informações.

⌘ Botão PAN

Este botão é usado para selecionar o modo Pan Encoder. Seu indicador acende quando este modo é selecionado. Neste modo, o Encoders funciona como os controles Pan quando um Canal de Entrada Layer estiver selecionado. Quando o Máster Layer estiver selecionado, Encoders 21-24 funcionam como controles Matrix Send Balance. Os outros Encoders são inativos. Consulte “Selecting Encoder Modes” na pag. 45 para maiores informações.

⌘ Botão AUX/MTRX

Este botão é usado para selecionar o modo Aux/Mtrx Encoder. Seu indicador acende-se quando este modo estiver selecionado. Neste modo, o Encoders funciona como controlador de nível Aux Send quando um Input Channel Layer estiver selecionado. Quando o Máster Layer estiver selecionado, Encoders 1-20 funcionam como controles de nível Matrix Send. Consulte “Selecting Encoder Modes” na pág. 45

⌘ Botões ASSIGN 1 – 4

Estes botões são usados para selecionar modos Encoder determinados. O indicador do botão acende para o modo atualmente selecionado. Quando um modo determinado estiver selecionado, a função do Encoders depende do parâmetro selecionado. Até quatro parâmetros, da lista de acima de 40, pode ser determinado para estes quatro botões. Consulte “Assigning parameters para o ENCODER MOD Assign Buttons” na pág. 46 para maiores informações.

FADER MODE

FIGURA

⌘ Botão FADER

Este botão seleciona o modo Fader, no qual os faders controlam os níveis dos canais de entrada e saída, dependendo do layer atualmente selecionado. Este indicador acende quando este modo estiver selecionado. Consulte “Selecting Fader Modes” na pág. 44 para maiores informações

⌘ Botão AUX/MTRX

Este botão seleciona o modo Fader Aux/Mtrx, no qual os faders controlam níveis Aux Send ou matrix Send, dependendo do Layer selecionado atualmente. Seu indicador acende quando este modo estiver selecionado. Consulte “Selecting Fader Modes” na pág. 44 para maiores informações.

DISPLAY ACCESS

FIGURA

⌘ Botão DATA

Este botão é usado para selecionar as págs. Save, Load, e File, as quais são usadas para salvar e carregar dados do DM2000 para Smart/Media. Consulte “Salvando DM2000 Data to SmartMedia” na pág. 231 para maiores informações.

⌘ Botão DIO

Este botão é usado para selecionar as seguintes paginas: Word Clock Select, Dither, Cascade In, Cascade Ot, Sampling Rate Converter, e Higher Rate Data Format. Consulte “Digital I/O & Cascading na pag. 50 para maiores informações.

⌘ **Botão SETUP**

Este botão é usado para selecionar as seguintes págs. Preferences 1, Preferences 2, Preferences 3, MIDI/TO HOST setup, GPI Setup, Input Port Name, Output Port Name, Time Reference, Time Signature, e Remote Setup.

⌘ **Botão UTILITY**

Este botão é usado para selecionar as seguintes paginas: Oscillator, Channel Status Monitor, e Battery Check.

⊗ **Botão REMOTE**

Este botão é usado para selecionar as paginas Remote. Consulte “About Remote Layers” na pág. 217 para maiores informações.

⊕ **Botão MIDI**

Este botão é usado para selecionar as seguintes págs. MIDI Setup, Program Change Assign Table, Control Change Assign Table, e Bulk Dump. Consulte “MIDI” na pag. 182 para maiores informações.

Página 9

⊘ **Botão METER**

Este botão é usado para selecionar as seguintes págs. Input Channel Meter, Máster Meter, Effect Input/Output Meter, Effect 1-2 Input/Output Meter, Effect 1-8 Input/Output Meter, Stereo Meter, e Metering Position. Consulte “Metering” na pag. 103 para maiores informações.

⌒ **Botão VIEW**

Este botão é usado para selecionar as seguintes págs. Parameter View, Fader View, e Channel Library. Consulte “Viewing Channel Parameter Settings” na pag. 124, “Viewing Channel Fader Settings” a pág. 125, e “Channel Library” na pag. 140 para maiores informações.

⌒ **Botão PAIR**

Este botão é usado para selecionar paginas Pair de Input e Output. Consulte “Pairing Channels” na pag. 120 para mais informações.

⌒ **Botão GROUP**

Este botão é usado para selecionar as seguintes páginas: Fader group, Mute group, Output Fadr group, output Mute group, Input Equalizer Link, Output Equalizer Link, Input Comp Link, e o Output Comp Link.

11 **Botão INPUT PATCH**

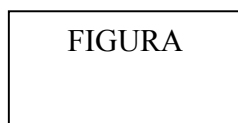
Este botão é usado para selecionar as seguintes paginas: Input Channel Patch, Input Channel Iner In Patch, Effects 1-2 Input Patch, Effects 3-8 Input Patch, Input

Channel Name, e Input Patch Library. Consulte “Input Patching” na pag. 61 para mais informações.

12 Botão OUTPUT PATCH

Este botão é usado para selecionar as seguintes paginas: Slot Output Patch, Omni Out Patch, Output Insert In Patch, Input Channel Direct Out Destination, 2 TR Out Digital, Graphic Equalizer Insert, Output Channel Name, e Output Patch Library. Consulte “Output Patching” na pag. 63 para mais informações.

EFFECTS/PLUG-INS



⌘ Botão EFFECTS/PLUG-INS DISPLAY

Este botão é usado para selecionar as seguintes paginas: effects Edit, Effects library, Graphic Equalizer Edit, Graphic Equalizer Library, Plug-in Setup, e Plug-In Edit. Consulte “Internal Effects, Plug-Ins & GEQs na pag. 148 para mais informações.

⌘ Botão INTERNAL EFFECTS

Este botão é usado para selecionar processadores de efeito internos em conjunção com os botões EFFECTS/PLUG-INS [1-8]. Seu indicador acende quando é pressionado. Consulte “Editing Effects” na pag. 150 para mais informações.

⌘ Botão GRAPHIC EQUALIZERS

Este botão é usado para selecionar os GEQs em conjunção com os botões EFFECTS/PLUG-INS [1-6]. Seu indicador acende quando é pressionado. Consulte “Editing GEQs” na pag. 155 para mais informações.

Página 10

⌘ Botão PLUG-INS

Este botão é usado para selecionar os Plug-Ins em conjunção com os botões EFFECTS/PLUG-INS [1-8]. Seu indicador acende quando é pressionado. Consulte “Editing Plug-Ins” na pag. 153 para mais informações.

⊗ Botão CHANNEL INSERTS

Se um processador de efeito interno ou um cartão Y56K é inserido no canal atualmente selecionado, o Edit Effects relacionado ou a pagina Edit Plug-In aparece quando este botão é pressionado, e seu indicador acende. Além disso, o indicador do botão SEL dos flashes do canal selecionado atualmente, e o indicador do botão EFFECTS/PLUG-INS [1-8] relacionados acendem. Uma mensagem de aviso aparece se nada estiver inserido no canal atualmente selecionado. Consulte “Editing Effects” na pag. 150 e “Editing Plug-Ins” na pag. 153 para mais informações.

⊕ **Botões EFFECTS/PLUG-INS 1 – 8**

Estes botões são usados para selecionar os processadores de efeitos internos, GEQs, e Plug-Ins em conjunção com os botões EFFECTS/PLUG-INS [INTERNAL EFFECTS], [GRAPHIC EQUALIZERS], e [PLUG-INS]. O indicador do botão do processador interno selecionado atualmente, GEQ, ou Plug-In acende. Desde que haja seis GEQs, os botões [7] e [8] estão inativos quando o indicador do botão [GRAPHIC EQUALIZERS] estiver aceso. Quando o indicador do botão EFFECT/PLUG-INS [CHANNEL INSERTS] estiver aceso, todos estes botões estão inativos.

∅ **Botões Parameter Up/Down**

Estes botões são usados para selecionar a fileira do processador de efeitos interno e parâmetros Plug-In para serem editados com controles de Parâmetros 1 – 4. Os parâmetros na fileira selecionada atualmente aparecem iluminados. Até 16 parâmetros podem ser mostrados por vez. Se mais estiverem disponíveis na fileira, para cima ou para baixo, são mostrados. Consulte “Editing Effects” na pag. 150 e “Editing Plug-Ins” na pag. 153 para mais informações.

∩ **Controles de Parâmetro 1 – 4**

Estes são controles rotatórios e interruptores de empurrar. Os controles rotatórios são usados para editar os parâmetros do processador de efeito interno selecionado atualmente, Plug-In, ou GEQ. Quando a pagina Effects Edit está selecionada, eles controlam a fileira de parâmetros selecionada atualmente, a fileira está sendo selecionada pelos botões de parâmetros Up/Down. Quando a pagina Graphic Equalizer Edit estiver selecionada, o controle de parâmetro #1 seleciona as bandas de frequência e o controle de parâmetro #4 ajusta o ganho da banda selecionada. Controles de parâmetros #2 e #3 estão inativos. Consulte “Editing Effects” na pag. 150, “Editing Plug-Ins” na pag. 153, e “Editing GEQs” na pag. 155 para mais informações.

Os interruptores de apertar são usados para colocar os efeitos ou parâmetros Plug-In atualmente sendo controlado por controle rotatório de entrada e saída durante a gravação automix. Consulte “Punching In & Out Individual Parameters” na pag. 175 para mais informações.

Página 11

Display Section

FIGURA

⌘ **Display**

Este display de 320 x 240 pontos com luz traseira fluorescente mostra paginas, informação na Scene e Channel atualmente selecionados, rate sampling e mais. Consulte "About the Display na pág. 35 para mais informações.

⌘ **Contrast Control**

Este controle é usado para ajustar o contraste do display.

⌘ **Botões F1 – F4**

Estes botões são usados para selecionar as paginas nas quais as tabs estão atualmente visíveis. Consulte "Selecting Display Pages" na pág. 36 para mais informações.

⌘ **Botão Left Tab Scroll**

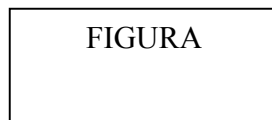
Este botão, o qual esta ativo somente quando a fileira left Tab Scroll é mostrada, é usado para mostrar os tabs das paginas disponíveis a esquerda da pagina selecionada atualmente. Consulte "Selecting Display Páges" na pag. 36 para mais informações.

⊗ **Botão Right Tab Scroll**

Este botão, o qual esta ativo somente quando a fileira right Tab Scroll é mostrada, é usado para mostrar os tabs das paginas disponíveis a direita da pagina selecionada atualmente. Consulte "Selecting Display Páges" na pag. 36 para mais informações.

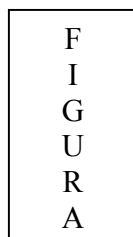
Página 12

Seção SELECTED CHANNEL



As sub-sessões da sessão SELECTED CHANNEL estão explicadas abaixo.

ROUTING



⌘ Botão ROUTING DISPLAY

Este botão é usado para selecionar as seguintes páginas: Input Channel Routing, Bus to Stereo, e Bus to Stereo Library. Consulte “Routing Input Channels” na pag. 75 e “Sending Bus Outs to the Stereo Out” na pag. 87 para mais informações.

⌘ Botão FOLLOW PAN

Este botão determina se ou não o ajuste pan do canal de entrada selecionado atualmente está aplicado para o Bus Outs. Consulte “Routing Input Channels” na pag. 75 para mais informações.

⌘ Botão STEREO

Este botão é usado para direcionar o canal de entrada atualmente selecionado para o Stereo Out. Seu indicador acende quando é pressionado. Consulte “Routing Input Channels” na pag. 75 para mais informações.

⌘ Botão DIRECT

Este botão é usado para direcionar o canal de entrada atualmente selecionado para o Direct Out. Seu indicador acende quando é pressionado. Consulte “Routing Input Channels” na pag. 75 para mais informações.

Página 13

⊗ Botões ROUTING 1 – 8

Estes botões são usados para direcionar o canal de entrada atualmente selecionado para a Bus Out. O indicador do botão da Bus Outs para qual o canal de entrada é direcionado acende. Consulte “Routing Input Channels” na pag. 75 para mais informações.

PHASE/INSERT

FIGURA

⌘ Botão PHASE/INSERT DISPLAY

Este botão é usado para selecionar as páginas Input Channel Phase e Insert. Consulte “Reversing the Signal Phase” na pag. 68 e “Using Inserts” na pag. 111 para mais informações.

⌘ Botão Phase [⌘]

Este botão é usado para reverter o sinal da fase do canal de entrada atualmente selecionado. Seu indicador acende quando a fase é revertida. Consulte “Reversing the Signal Phase” na pag. 68 para mais informação.

⌘ Botão INSERT ON

Este botão é usado para ligar e desligar o Insert do canal atualmente selecionado. Seu indicador acende quando o Insert estiver ligado. Consulte “Using Inserts” na pag. 111 para mais informações.

DELAY

FIGURA

⌘ Botão DELAY DISPLAY

Este botão é usado para selecionar paginas Delay. Consulte “Delaying Channel Signals” na pág. 177 para mais informações.

⌘ Botão ON

Este botão é usado para ligar e desligar o Delay do canal atual selecionado. Seu indicador acende quando a função Delay estiver ligada. Consulte “Delaying Channel Signals” na pág. 117 para mais informações.

⌘ Controle TIME

Este controle é usado para ajustar o tempo de delay da função Delay do canal atualmente selecionado. Consulte “Delaying Channel Signals” na pág. 117 para mais informações.

⌘ Indicadores FB/MIX

Estes indicadores mostram se o controle FB/MIX está ajustado para controlar Feedback Gain ou Feedback Mix. O indicador FB acende quando estiver ajustado para controlar Feedback Gain; o indicador MIX, quando estiver ajustado para controlar Feedback Mix. Consulte “Delaying Channel Signals” na pág. 117 para mais informações.

⊗ Controle FB/MIX

Este é um controle rotatório e interruptor de empurrar. Quando o canal selecionado atualmente é um canal de entrada, o interruptor de empurrar pode ser usado para selecionar Feedback Gain (FB) ou Feedback Mix (MIX). O controle rotatório é usado para ajustar o Feedback Gain ou Feedback Mix, como para selecionar o interruptor. Consulte “Delaying Channel Signals” na pág. 117 para mais informações.

FIGURA

⌘ Botão AUX/MATRIX SEND DISPLAY

As páginas selecionadas por este botão depende do tipo de canal selecionado atualmente. Se é um canal de entrada, seleciona as páginas Aux Send, Aux Send Pan, e Input Channel Aux View. Se é um canal de saída, seleciona as páginas Matrix Send, Matrix Send Pan, e Matrix View.

⌘ Botão BANK

Este botão é usado para selecionar Aux 1-4/ Matrix 1 – 4, Aux 5-8, ou Aux 9-12 para usar com controles AUX/MATRIX LEVEL e botões ON. Quando um canal de saída estiver selecionado o bank Aux 1-4/Matrix 1-4 é selecionado automaticamente e não pode ser mudado. Consulte “Using the SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND LEVEL Controls” na pág. 89 para mais informações.

⌘ Indicadores Bank

Estes indicadores mostram quais bancos de Aux/Matrix Sends foram selecionados pelo botão [BANK]. Quando um canal de saída é selecionado, o banco Aux 1-4/Matrix 1-4 é selecionado automaticamente e não pode ser mudado.

⌘ Controles LEVEL

Estes controles são usados para ajustar os níveis do Aux/Matrix Send selecionado atualmente pelo botão [BANK]. Se o canal selecionado atualmente é um canal de saída, ele controlam os níveis Aux Send. Se for um Bus Out, Aux Send, ou o Stereo Out, eles controlam os níveis Matrix Aux Send. Consulte “Setting Aux Send Levels” na página 89 e “Setting Matrix Send Levels” na pág. 97 para mais informações.

⊗ Botões ON

Estes botões são usados para mutar os Aux/Matrix Sends atualmente selecionados pelo botão [BANK]. Os indicadores do botão de canais que estiverem acesos. Se o canal atualmente selecionado é um canal de entrada, eles mutam o Aux Sends. Se o canal atualmente selecionado é um Bus Out, Aux send, ou o Stereo Out, eles mutam Matrix Sends. Consulte “Muting Aux Sends (ON/OFF) na pág. 90 e “Muting Matrix Sends (ON/OFF) na pag. 98 para mais informações.

DYNAMICS

FIGURA

⌘ Botão DYNAMICS DISPLAY

Este botão é usado para selecionar as seguintes páginas: Gate Edit, Gate Library, Comp Edit, e Com Library. Consulte “Gating Input Channels” na página 69 e “Compressing Channels” na página 113 para mais informações.

Página 15

⌘ Botão GATE/COMP

Este botão é usado para ajustar controles rotatórios para qualquer operação Gate ou Comp. Quando um canal de saída é selecionado, Comp é selecionado automaticamente e não pode ser mudado. Consulte “Gating Input Channels” e “Compressing Channels” na página 113 para mais informações.

⌘ Controles THRESHOLD, RANGE, ATTACK, DECAY, HOLD (THRESHOLD, RATIO, ATTACK, RELEASE, GAIN)

Quando o botão GATE/COMP está ajustado para GATE, estes controles ajustam os parâmetros Threshold, Range, Attack, Decay, e Hold do Gate do canal de entrada atualmente selecionado. Quando estiver ajustado para COMP, eles ajustarão os parâmetros Threshold, Ratio, Attack, Release, e Gain do Comp do canal de entrada atualmente selecionado. Consulte “Gating Input Channels” na página 69 e “Compressing Channels” na página 113 para mais informações.

⌘ Botão GATE ON

Este botão é usado para ligar/desligar o Gate do canal de entrada atualmente selecionado. Este indicador acende quando o Gate estiver ligado. Consulte “Gating Input Channels” na página 69 para mais informações.

⊗ Botão COMP ON

Este botão é usado para ligar/desligar o Comp do canal de entrada atualmente selecionado. Este indicador acende quando o Comp estiver ligado. Consulte “Compressing Channels” na página 113 para mais informações.

⊕ Indicadores GATE/COMP

Estes indicadores mostram se os controles rotatórios estão ajustados para controlar qualquer GATE ou COMP. O indicador GATE acende quando eles estiverem ajustados para controlar GATE; o indicador COMP, quando eles estiverem ajustados para controlar COMP. Consulte “Gating Input Channels” na página 69 e “Compressing Channels” na página 113 para mais informações.

PAN/SURROUND

FIGURA

⌘ Botão PAN/SURROUND DISPLAY

Este botão é usado para selecionar as páginas Channel Pan e a página Surround Mode. Consulte “Panning Input Channels” na pag. 76 e “Using Surround Pan” na pag. 77.

↔ Botões L & R

Estes botões podem ser usados para selecionar horizontalmente ou verticalmente associados canais de entrada e saída. Eles podem ser usados para selecionar os canais esquerdo e direito quando um Matrix Send ou a Stereo Out é selecionada. Para canais de entrada, no modo Pan, o indicador do botão [L] acende quando o canal esquerdo estiver selecionado; o indicador do botão [R], quando o canal direito é selecionado. No modo Gang ou Inverse Gang, o indicador do botão para outro canal em par pisca quando este partner é selecionado.

⌘ Display PAN

Este display 10-segmentos indica a posição pan do canal de entrada atualmente selecionado. Quando o pan estiver ajustado no centro, os dois segmentos centrais iluminam-se. Quando um Matrix Send ou a Stereo Out é selecionada, ele mostra o balanço.

Página 16

⌘ Controle PAN

Este controle rotatório é usado para controlar o pan do canal de entrada selecionado atualmente. Quando uma Matrix Send ou a Stereo Out é selecionada, ele é usado para ajustar o balanço. Para canais de entrada, no modo Gang ou Inverse Gang Pan, horizontalmente ou verticalmente pareados canais de entrada são controlados simultaneamente através do pan. Consulte “Panning Input Channels” na pág. 76, “Balancing the Stereo Out” na pag. 84, e “Balancing Matrix Send Masters” na pag. 101.

⊗ Botão LINK

Este botão, o qual é ativado somente quando um modo Surround além do Stereo é selecionado, é usado para linkar o controle PAN e o Joystick para que qualquer controle possa ser usado para pan normal ou surround. É um ajuste global que se aplica para todos os canais de entrada. Este indicador acende-se quando o controle PAN e joystick estão linkados. Se o joystick estiver ajustado para controlar efeitos (i.e., o indicador do botão EFFECT está iluminado), este botão é desativado. Consulte “Panning Input Channels” na pág. 76 “Using Surround Pan” na pag. 77 para mais informações.

⊕ Botão GRAB

Este botão que está ativado somente quando um modo Surround além do Stereo estiver selecionado, é usado para ligar/desligar o controle do Joystick para o canal de entrada selecionado atualmente. Este indicador acende quando Grab estiver

ligado. Quando Grab estiver ligado, o Joystick pode ser usado para controlar a posição pan surround do canal de entrada selecionado atualmente. Quando estiver desligado, o Joystick não pode ser usado para controlar o pan surround. Quando outro canal de entrada estiver selecionado, Grab é desligado automaticamente. Se o controle PAN e o Joystick estiverem linkados (i.e., o botão indicador LINK está aceso), Grab desliga se o controle PAN estiver ajustado. Se o Joystick estiver ajustado para controlar efeitos (o botão EFFECT estará aceso), este botão é desativado.

⊗ Botão EFFECT

Este botão é usado para selecionar o Joystick para o controle de parâmetro do efeito Reverb 5.1. Este indicador ilumina-se quando o controle do efeito Reverb 5.1 estiver ligado, e o Joystick não pode ser usado para surround panning. Consulte “REVERB 5.1” na pág. 286 para mais informações.

⊖ Joystick

Este controle pode ser usado para surround panning, normal panning, ou controle de parâmetro do efeito Reverb 5.1. Quando o indicador do botão EFFECT estiver aceso, o Joystick controla o efeito Reverb 5.1. Consulte “REVERB 5.1” na pág. 286 para mais informações. Quando o indicador do botão EFFECT estiver desligado e o indicador do botão GRAB estiver ligado, o Joystick controla surround panning do canal de entrada atualmente selecionada. Quando o botão EFFECT e o indicador do botão GRAB estiverem ambos desligados, o Joystick pode ainda ser usado para surround panning se o Auto Grab estiver ligado. Consulte “Using Surround Pan” na pág. 77 para mais informações. Quando o indicador do botão EFFECT estiver desligado mas o botão GRAB e o indicador do botão LINK estiverem ambos ligados, o Joystick pode ser usado para normal panning em uníssono com o controle PAN. Consulte “Panning Input Channels” na pág. 76 para mais informações.

EQUALIZER

FIGURA

⌘ Botão EQUALIZER DISPLAY

Este botão é usado para selecionar as seguintes páginas: Equalizer Edit, Equalizer Library, Input Channel Attenuator/Shifter, e Output Attenuator.

⌘ Botão EQ ON

Este botão é usado para ligar/desligar o EQ do canal atualmente selecionado. Este indicador acende quando o EQ estiver ligado. Consulte “Using EQ” na pág. 107 para mais informações.

⌘ **Controle ATT**

Este controle é usado para atenuar o sinal pré-EQ do canal selecionado atualmente. Consulte “Attenuating Signals” na pág. 106 para mais informações.

⊗ **Indicadores FREQUENCY/Q**

Estes indicadores mostram se cada controle FREQUENCY/Q esta ajustado para controlar frequência ou Q. O indicador de FREQUENCY acende quando estiver ajustado para controlar frequência; o indicador Q, quando estiver programado para controlar Q. Consulte “Using EQ” na pág. 107 para mais informações.

⊗ **Controles FREQUENCY/Q**

Estes são controles rotatórios e interruptores de pressão. Os interruptores são usados para selecionar qualquer frequência ou Q. O programa atual é mostrado pelos indicadores de FREQUENCY/Q. Os controles rotatórios são usados para ajustar a frequência ou Q, como selecionada pelos interruptores de pressão. Consulte “Using EQ” na pág. 107 para maiores informações.

⊕ **Controles EQ GAIN**

Estes controles são usados para ajustar o ganho de cada banda EQ. Consulte “Using EQ” na pág. 107 para mais informações.

⊗ **Displays EQ**

Normalmente estes displays mostram a frequência de cada banda. Quando o GAIN é ajustado, o valor do ganho é mostrado. Quando o Q é ajustado, o valor do Q é mostrado. Se o ganho ou Q não estão ajustados para dois segundos, o valor da frequência reaparece. Consulte “Using EQ” na pág. 107 para mais informações.

CHANNEL COPY

FIGURA

⌘ **Botão COPY**

Este botão é usado para copiar ajustes de canal para o buffer Copy. Consulte “Copying Channel Settings” na pág. 129 para mais informações.

⌘ **Botão PASTE**

Este botão é usado para colar os programas no buffer Copy para o canal especificado. Consulte “Copying Channel Settings” na pág. 129 para mais informações.

LAYER

FIGURA

⌘ Botões 1-24, 25-48, 49-72 & 73-96

Estes botões selecionam os Layers do canal de entrada, que determina quais canais de entrada são controlados pelos strip channels. O indicador do botão LAYER para o LAYER atualmente selecionado acende. Consulte “Selecting Layers” na pág. 42 para mais informações.

⌘ Botão MASTER

Este botão seleciona o Máster Layer, do qual o strips channel controla Bus Outs, Aux Sends e Matrix Sends. Este indicador acende quando o mater Layer é selecionado. Consulte “Selecting Layers” na pág. 42 para mais informações.

⌘ Botões REMOTE 1 - 4

Estes botões selecionam os Remote Layers, os quais podem ser usados para controlar equipamentos externos incluindo DAWs. Consulte “About Remote Layers” na pág. 217 para mais informações. O indicador do botão LAYER para o Remote Layer atualmente selecionado acende. Consulte “Selecting Layers” na pág. 42 para mais informações.

STEREO

FIGURA

⌘ Botão AUTO

Este botão é usado exclusivamente para ajustar a gravação e reprodução Automix para Stéreo Out. Seus indicadores acendem em laranja no modo Record-Ready vermelho enquanto se grava e em verde durante a reprodução. Para mais informações consulte “Channel Strip [AUTO] Buttons” na página 169.

⌘ Botão SEL

O botão Stereo Out [SEL] é usado exclusivamente para selecionar o Stereo Out para editar com a seção SELECTED CHANNEL. Seu indicador acende quando a Stereo Out estiver selecionada. Toda vez que é pressionado, a seção troca entre os canais direito e esquerdo do Stereo Out. Consulte “Selecting Channels” na pag. 43 para mais informações. Pode ser usado para adicionar ou remover o Stereo Out até os grupos EQ, Comp, Fader, e Mute.

⌘ Botão ON

Este botão é usado exclusivamente para mutar o Stereo Out. Seu indicador ilumina quando o stereo out estiver ligado. Consulte “Muting the Stereo Out (ON/OFF)” na pág. 83 para mais informações.

Fader

Este Fader sensível motorizado ao toque de 100mm é usado exclusivamente para ajustar o nível do Stéreo Out. Consulte “Setting the Stereo Out Level” na pág. 83 para mais informações. Ele pode ser agrupado com outros faders de canal de saída para operações simultâneas. Consulte “Grouping Output Channel Faders” na pag. 122 para mais informações. Pode ser utilizado para selecionar Stereo Out, consulte “Auto Channel Select & Touch Sense Select” na pág. 44, ou para o orifício de entrada e saída do Stereo Out durante a gravação Automix. Consulte “Punching In & Out Individual Parameters” na pag. 175 para mais informações.

Página 19

TRACK ARMING

FIGURA

Botão TRACK ARMING DISPLAY

Este botão é usado para selecionar as seguintes paginas: Track Arming Group, Mtr Track Arming Configuration, e Master Track Arming Configuration. Consulte “Arming Machine Tracks” na pag. 225 para mais informações.

Botões TRACK ARMING 1-24

Estes botões são usados para armar faixas no equipamento de destino (DAW, MMC ou P2). Seus indicadores acendem quando as faixas estão armadas. Consulte “Arming Machine Tracks” na página 225 para mais informações.

Botões TRACK ARMING GROUP A-D

Estes botões são usados para selecionar os grupos A,B,C e D Track Arms. O indicador para o grupo atualmente selecionado acende. Consulte “Arming Machine Tracks” na pág. 225 para mais informações.

Botão ALL CLEAR

Este botão é usado para limpar todas as faixas armadas no equipamento de destino. (DAW, MMC ou P2). Consulte “Arming Machine Tracks” na pág. 225 para mais informações.

Botão MASTER

Este botão é usado para selecionar equipamentos MASTER ou MTR para Track Arming. Este indicador acende quando o MASTER é selecionado e desliga quando MTR é selecionado. Consulte “ About Machine Control (MMC e P2)” na pág. 220 para mais informações.

SCENE MEMORY



⌘ Botão SCENE MEMORY DISPLAY

Este botão é usado para selecionar as seguintes páginas: Scene Memory, input Channel Fade Time, Output Fade Time, Recall Safe, e Scene Memory Sort. Consulte “Scene Memory” na página 157 para mais informações.

⌘ DISPLAY DE SCENE MEMORY

Este mostra o número do Scene memory atualmente selecionado. Consulte Scene Memory na página 157 para mais informações.

⌘ Indicador EDIT

Indica que os ajustes de mixagem atuais não coincidem com a última scene que foi recuperada. Consulte “ Edit Buffer & Edit Indicator” na página 157 para mais informações.

página 20

⌘ Botão STORE

Este botão é usado para armazenar a scene atual na Scene Memory escolhida. Consulte “ Storing & recalling Scenes with the SCENE MEMORY Buttons” na página 159.

⊗ Botões SCENE Up/DOWN

Estes botões são usados para selecionar Scene memory. Pressionando o botão Scene up [σ] aumenta a seleção; pressionando botão scene down [τ] diminui a seleção. Segurando um dos botões provoca o aumento ou a diminuição continuamente. Consulte “Storing & Recalling Scenes com os botões SCENE MEMORY na pag. 159.

⊕ Botão RECALL

Este botão é usado para recuperar o Scene Memory selecionado. Consulte “Storing & Recalling Scenes como os botões SCENE MEMORY na pag. 159.

AUTOMIX

FIGURA

As pequenas etiquetas com texto abaixo dos botões AUTOMIX aplicam-se ao DAW Remote Layer. Consulte “About Remote Layer” na pag. 217 para mais informações.

⌘ Botão AUTOMIX DISPLAY

Este botão é usado para selecionar as seguintes pags. : Automix Main, Automix Memory, Input Channel Fader Edit, Event Copy, e Event Edit. Consulte “Automix” na pag. 164.

⌘ Botão ENABLE

Este botão é usado para ativar e desativar a função automix. Funciona em uníssono com os botões ENABLE/DISABLE da pagina Automix Main. Consulte “Automix Main Page na pag. 165.

⌘ Botão REC

Este botão é usado com gravação Automix. Funciona em uníssono com o botão REC na pagina Automix Main. Consulte “REC” na pag. 168 para mais informações.

⌘ Botão ABORT/UNDO

Este botão é usado para abortar gravações e reproduções Automix. Funciona em uníssono com o botão ABORT na pagina Automix Main. Consulte “ABORT” na pag. 168. Quando não estiver gravando ou reproduzindo um Automix, é usado para desfazer o Automix, em uníssono com o botão UNDO na pag. Automix Main. Consulte “UNDO na pag. 167 para mais informações”.

⊗ Botão AUTO-REC

Este botão é usado para armar a função Automix Auto Recording. Funciona em uníssono com o botão AUTO REC na pag. Automix Main. Consulte “Auto REC na pag. 168 para mais informações”.

⊕ Botão RETURN

Este botão é usado para selecionar o modo Automix Edit Out. Funciona em uníssono com os botões EDIT OUT RETURN na página Automix Main. Consulte “EDIT OUT” na pág. 166 para mais informações.

Página 21

⊗ Botão RELATIVE

Este botão é usado para ajustar o modo Automix Fader Edit. Funciona em uníssono com os botões FADER EDIT na pag. Automix Main. Consulte “FADER EDIT” na pág. 167 para mais informações.

○ **Botão TOUCH SENSE**

Este botão é usado para ligar e desligar o Fader Touch Sense para gravação Automix. Funciona em uníssono com os botões TOUCH SENSE nas páginas Fader Edit. Consulte “Fader Edit Pages” na pag. 170 para mais informações

○ **Botões FADER, ON, PAN, SURROUND, AUX, AUX ON & EQ**

Estes botões são usados para selecionar o tipo de parâmetros que são gravados em um Automix. Eles funcionam em uníssono com seus equivalentes nas páginas Automix Main e Memory. Consulte “OVERWRITE” na página 167 para mais informações.

USER DEFINED KEYS



FIGURA

⌘ **Botão USER DEFINED KEYS DISPLAY**

Este botão é usado para selecionar a página User Defined Key Assign. Consulte “Using the User Defined Keys” na pag. 230 para mais informações.

⌘ **Botões USER DEFINED KEYS 1-16**

Até 16 funções, de uma lista de mais de 150, podem ser determinadas para estes botões. Consulte “Using the User Defined Keys” na pag. 230 para mais informações. Estes botões têm funções específicas quando o DAW Remote Layer é selecionado. Consulte “About Remote Layers” na pag. 217 para maiores informações.

LOCATOR



FIGURA

⌘ **Botão LOCATOR DISPLAY**

Este botão é usado para selecionar as páginas Locate Memory e Machine Configuration. Consulte “Setting the Locate Memories, Pre-roll, Post-roll & Roll-

back na pag. 224 e “Configuration Machines” na pág. 220 respectivamente para mais informações.

⌘ Botão AUDITION

Este botão é usado para ligar e desligar a função Audition no equipamento de destino (DAW, MMC ou P2). Este indicador acende enquanto a função Audition estiver ligada. Consulte “Using the Locator” na pag. 222 para mais informações.

Página 22

⌘ Botão PRE

Ao pressionar este botão transmite-se um comando Locate no equipamento de destino (DAW,MMC ou P2) para localizar o ponto Pre-Roll. Seu indicador acende momentaneamente quando pressionado. O ponto Pre-Roll é um número pré-definido de segundos antes do ponto In especificado. Consulte “Using the Locator” na página 222 para mais informações.

⌘ Botão IN

Pressionando este botão transmite-se o comando Locate para o equipamento de destino (DAW,MMC ou P2), a fim de localizar o ponto In. Seu indicador acende momentaneamente quando pressionado. Consulte “Using the Locator” na página 222 para mais informações.

⊗ Botão OUT

Este botão é usado para localizar e ajustar o Point Out no equipamento de destino (DAW,MMC ou P2). Seu indicador acende momentaneamente quando pressionado. Consulte “Using the Locator” na página 222 para mais informações.

⊕ Botão POST

Este botão transmite um comando Locate para o equipamento de destino (DAW,MMC, ou P2). Seu indicador acende momentaneamente quando pressionado. O ponto Post-Roll é um número pré-definido de segundos após o Point OUT especificado. Consulte “Using the Locator” na página 222 para mais informações.

⊖ Botão SET

Este botão é usado quando são especificados os oito pontos Locate, o Point IN, Point Out, Point Return para zero. Seu indicador acende enquanto estiver pressionado. Consulte “Using the Locator” na página 222 para mais informações.

⌘ Botão MTR

Este botão é usado para selecionar o equipamento MTR para os controles Locator, Transport, Scrub, e Shuttle (MMC ou P2). Este indicador acende quando MTR está

selecionado (o indicador do botão MASTER apaga). Consulte “Using the locator” na pag. 222 para mais informações.

⌋ **Botões LOCATE MEMORY**

Pressionando estes botões transmite-se comandos Locate para o equipamento destino (DAW, MMC ou P2) a fim de localizar os pontos Locate Memory. Seus indicadores acendem momentaneamente quando eles são pressionados. Consulte “Using Locator” na pag. 222 para mais informações.

⌋ **Botão RETURN TO ZERO**

Pressionando estes botões transmite-se comandos Locate para o equipamento destino (DAW, MMC ou P2) a fim de localizar os pontos Return to Zero. Seus indicadores acendem momentaneamente quando eles são pressionados. Consulte “Using Locator” na pag. 222 para mais informações.

11 Botão END

Pressionando estes botões transmite-se comandos Locate quando usar o DAW Remote Layer a fim de localizar o fim da sessão. Seus indicadores acendem momentaneamente quando eles são pressionados. Consulte “About Remote Layers” na pag. 217 para mais informações.

12 Botão ON LINE

Este botão é usado para ligar/desligar a função Chase no equipamento destino (DAW, MMC ou P2). Seu indicador acende a função Chase estiver ligado. Consulte “Using the locator” na pag. 222 para mais informações.

13 Botão LOOP

Este botão é usado para ligar e desligar Loop Playback no equipamento destino (DAW, MMC ou P2). Seu indicador acende quando Loop Playback estiver ligado. Consulte “Using the locator” na pag. 222 para mais informações.

14 Botão QUICK PUNCH

Este botão é usado para ligar e desligar a função Quick Punch no equipamento destino (DAW, MMC ou P2). Seu indicador acende quando Quick Punch estiver ligado. Consulte “Using the locator” na pag. 222 para mais informações.

Página 23

15 Botão ROLL BACK

Este botão é usado para rolar para trás (retroceder) o equipamento destino (DAW, MMC ou P2) da posição atual por uma quantidade pré-definida. Seu indicador acende momentaneamente quando estiver pressionado. Consulte “Using the locator” na pag. 222 para mais informações.

16 Botão REHEARSAL

Este botão é usado para ligar e desligar a função Rehearsal no equipamento destino (DAW, MMC ou P2). Seu indicador acende quando Rehearsal estiver ligado. Consulte “Using the locator” na pag. 222 para mais informações.

17 Botão MASTER

Este botão é usado para selecionar o Master machine para os controles Locator, Transport, Scrub, e Shuttle . Este indicador acende quando Master estiver selecionado (o indicador do botão MASTER apaga). Consulte “Using the locator” na pag. 222 para mais informações.

Data Entry & Transport

FIGURA

⏮ Botão REW

Este botão inicia o retrocesso no equipamento destino (DAW, MMC ou P2). Seu indicador acende enquanto o retrocesso estiver em progresso. Consulte “Transport Buttons” na pag. 221.

⏭ Botão FF

Este botão inicia o avanço rápido no equipamento destino (DAW, MMC ou P2). Seu indicador acende enquanto o avanço rápido estiver em progresso. Consulte “Transport Buttons” na pag. 221.

⏹ Botão STOP

Este botão para o equipamento destino (DAW, MMC ou P2). Seu indicador acende momentaneamente quando é pressionado. Consulte “Transport Buttons” na pag. 221.

⏪ Botão PLAY

Este botão inicia a reprodução do equipamento destino (DAW, MMC ou P2). Seu indicador acende enquanto a reprodução estiver em processo. Consulte “Transport Buttons” na pag. 221.

⊗ Botão REC

Este botão é usado em conjunto como o botão PLAY para iniciar a gravação no equipamento destino (DAW, MMC ou P2). Seu indicador acende enquanto a gravação estiver em processo. Consulte “Transport Buttons” na pag. 221.

⊕ **Botões DISPLAY HISTORY BACK/FORWARD**

Estes botões funcionam como os botões retrocesso e avanço em um Web browser, permitindo a você retornar para páginas mostradas recentemente. Consulte “Display History” na pag. 37 para mais informações.

Página 24

∅ **Botão SHUTTLE**

Este botão é usado para ajustar a roda Parametro para o modo Shuttle para o controle do equipamento (DAW, MMC ou P2). Seu indicador acende quando o modo Shuttle estiver ligado. Consulte “Using Shuttle & Scrub” na pag. 222 para mais informações.

∩ **Botão SCRUB**

Este botão é usado para ajustar a roda Parametro para o modo Scrub para o controle do equipamento (DAW, MMC ou P2). Seu indicador acende quando o modo Scrub estiver ligado. Consulte “Using Shuttle & Scrub” na pag. 222 para mais informações.

∪ **Botões -DEC & + INC**

Estes botões são usados para ajustar valores de parâmetros. Pressionando o botão [+INC] aumenta o valor do parametro selecionado atualmente. Pressionando o [-DEC] diminui. Pressionando e segurando qualquer botão faz o valor do parametro mudar continuamente.

Estes botões podem também ser usados para ligar/desligar type-parameters, tais como EQ ON/OFF. Quando tal parametro estiver selecionado, pressionando o botão [-DEC] desliga a função, pressionando o botão [+INC] liga-a.

Estes botões também são usados para rolar as listas Scene e library.

▷ **Botão ENTER**

Este botão é usado para selecionar e finalizar programas de parâmetros, para ligar/desligar type parameters, tais como EQ ON/OFF, e para colocar caracteres quando estiver intitulando Scenes, Effects, e outros. Quando um controle Pan é selecionado na pag. Pan display, pressionando este botão coloca o pan na posição central. Para certos parâmetros, o botão ENTER suporta o dobro de click (duas pressões rápidas).

11 Roda Parametro

A roda parametro é usada para editar valores de parâmetros, rolar através das listas Scenes e library, e para posicionar o cursor quando intitular Scenes, Effects, e outros. Sua ação nos dá um lado positivo, permitir edição de parâmetros rápido e com segurança. Gira-lo no sentido horário aumenta os valores dos parâmetros;

gira-lo no sentido anti-horário os diminui. Gira-lo rápido permite uma rápida edição de parâmetros.

A roda parâmetro é também usada com as funções Shuttle e Scroll. Consulte “Using Shuttle & Scrub” na pág. 222 para mais informações.

12 Botões Cursor

Estes botões são usados para mover o cursor em volta das páginas display, selecionando parâmetros e opções. O cursor aparece como uma caixa piscando, tornando fácil de ver quais parâmetros ou opção é atualmente selecionada. Segurando o botão cursor move o cursor continuamente na respectiva direção.

Página 25

Monitor, Phones & Seção Talkback

FIGURA

⌘ Controle SMALL TRIM

Este controle é usado para ajustar o nível do SMALL CONTROL ROOM MONITOR OUT. Consulte “Control Room Monitoring” na pág. 132 para mais informações.

⌘ Controle STUDIO LEVEL

Este controle é usado para ajustar o nível do STUDIO MONITOR OUT. Consulte “Studio Monitoring” na pág. 133 para mais informações.

⌘ Controle PHONES LEVEL

Este controle é usado para ajustar o nível de controle dos PHONES. Consulte “Control Room Monitoring” na pág. 132 para mais informações.

⌘ Jack PHONES

Este Jack TRS phone estéreo envia um sinal room via monitor para um par de headphones estéreo.

FIGURA

⊗ Talkback mic

Este microfone embutido é usado para talkback. Consulte “Using Talkback & Slate” na pág. 138 para mais informações.

⊕ Controle TALKBACK LEVEL

Este controle é usado para ajustar o nível de microfone talkback embutido. Consulte “Using Talkback & Slate” na pág. 138 para mais informações.

Página 26

Seção MONITOR

As várias subseções da seção MONITOR são explicadas abaixo.

F
I
G
U
R
A

STUDIO

F
I
G
U
R
A

⌘ Botão MONITOR DISPLAY

Este botão é usado para selecionar as seguintes págs: Solo Setting, Control Room Setup, e Talkback Setup. Consulte “Configuring Solo” na pág. 119, “Control Room Monitoring” na pág. 132, e “Using Talkback & Slate” na pág. 138 respectivamente para mais informações. Quando um modo Surround Pan é selecionado, as seguintes págs. podem ser selecionadas: Surround Monitor, Surround Monitor Setup, Surround Monitor Patch, e Surround Monitor Library. Consulte “Surround Monitoring” na pág. 134 para mais informações.

⌘ Botão CONTROL ROOM

Este botão seleciona o sinal Control Room Monitor como a fonte do sinal Studio Monitor. Seu indicador acende quando esta fonte é selecionada. Consulte “Studio Monitoring” na pág. 133 para mais informações.

⌘ Botão STEREO

Este botão seleciona o sinal da saída estéreo como a fonte do sinal Studio Monitor. Seu indicador acende quando esta fonte é selecionada. Consulte “Studio Monitoring” na pág. 133 para mais informações.

⌘ Botão AUX 11

Este botão seleciona Aux Send #11 como a fonte de sinal do Studio Monitor. Seu indicador acende quando a fonte é selecionada. Consulte “Studio Monitoring” na pág. 133 para mais informações.

⊗ Botão AUX 12

Este botão seleciona Aux Send #12 como a fonte de sinal do Studio Monitor. Seu indicador acende quando a fonte é selecionada. Consulte “Studio Monitoring” na pág. 133 para mais informações.

SOLO

FIGURA

⌘ **Indicador SOLO**

Este indicador pisca quando um ou mais canais são individuais, indicando que a função Solo está ativada. Consulte “Soloing Channels” na pág. 118 para mais informações.

⌘ **Controle SOLO CONTRAST**

Este controle é usado para ajustar o nível de balanço entre canais individualizados e a fonte CONTROL ROOM atualmente selecionada. Consulte “Soloing Channels” na pág. 118 para mais informações.

⌘ **Botão CLEAR**

Este botão pode ser usado para desfazer a individualidade dos canais. Consulte “Soloing Channels” na pág. 118 para mais informações.

Página 27

CONTROL ROOM

⌘ **Botão Stereo 2TR D1**

Este botão seleciona o 2TR IN DIGITAL AES/EBU 1 como a origem do sinal Control Room Monitor. Seu indicador acende quando esta origem é selecionada. Consulte “Control Room Monitoring” na pág. 132 para mais informações.

⌘ **Botão STEREO 2TR D2**

Este botão seleciona o 2TR IN DIGITAL AES/EBU 2 como a origem do sinal Control Room Monitor. Seu indicador acende quando esta origem é selecionada. Consulte “Control Room Monitoring” na pág. 132 para mais informações.

⌘ **Botão STEREO 2TR D3**

Este botão seleciona o 2TR IN DIGITAL COAXIAL 3 como a origem do sinal Control Room Monitor. Seu indicador acende quando esta origem é selecionada. Consulte “Control Room Monitoring” na pág. 132 para mais informações.

⌘ **Botão STEREO 2TR A1**

Este botão seleciona o 2TR IN ANALOG 1 como a origem do sinal Control Room Monitor. Seu indicador acende quando esta origem é selecionada. Consulte “Control Room Monitoring” na pág. 132 para mais informações.

⊗ **Botão STEREO 2TR A2**

F

I

G

U

R

A

Este botão seleciona o 2TR IN ANALOG 2 como a origem do sinal Control Room Monitor. Seu indicador acende quando esta origem é selecionada. Consulte “Control Room Monitoring” na pág. 132 para mais informações.

⊕ **Botão STEREO**

Este botão seleciona a saída estéreo como a origem do sinal Control Room Monitor. Seu indicador acende quando esta fonte é selecionada. Consulte “Control Room Monitoring” na pág. 132 para mais informações.

⊘ **Botão ASSIGN 1**

Este botão é usado para selecionar o canal de saída determinado como a origem do sinal Control Room Monitor. Seu indicador acende quando esta origem é selecionada. Consulte “Control Room Setup” na pág. 133 para mais informações.

⊖ **Botão ASSIGN 2**

Este botão é usado para selecionar o canal de saída determinado como a origem do sinal Control Room Monitor. Seu indicador acende quando esta origem é selecionada. Consulte “Control Room Setup” na pág. 133 para mais informações.

⊔ **Botão SURROUND BUS**

Este botão é usado para selecionar o Bus Out como a origem do sinal Surround Monitor. Seu indicador acende quando esta origem é selecionada. Consulte “Surround Monitoring” na pág. 134 para mais informações.

⊢ **Botão SURROUND ASSIGN 1**

Este botão é usado para selecionar as entradas Slot's como a origem do sinal Surround Monitor. Seu indicador acende quando esta origem é selecionada. Consulte “Surround Monitoring” na pág. 134 para mais informações.

11 Botão SURROUND ASSIGN 2

Este botão é usado para selecionar as entradas Slot's como a origem do sinal Surround Monitor. Seu indicador acende quando esta origem é selecionada. Consulte “Surround Monitoring” na pág. 134 para mais informações.

12 Controle SURROUND MONITOR LEVEL

Este controle é usado para ajustar o nível dos sinais Surround Monitor. Consulte “Surround Monitoring” na pag. 134 para mais informações.

13 Botão MONO

Este botão é usado para trocar o sinal Control Room Monitor para mono. Seu indicador acende quando mono é selecionado. Consulte “Control Room Monitoring” na pág. 132 para mais informações.

14 Botão DIMMER

Este botão é usado para diminuir os sinais Control Room Monitor e Surround Monitor. Seu indicador acende quando estes sinais são diminuídos. Consulte “Control Rôo Monitoring” na pág. 132 para mais informações.

15 Botão SMALL

Este botão é usado para direcionar o sinal Control Room Monitor para qualquer SMALL ou LARGE CONTROL ROOM MONITOR OUT. Quando estiver desligado (indicador desligado), o sinal é direcionado para LARGE CONTROL ROOM MONITOR OUT, e quando estiver ligado (indicador ligado), o sinal é direcionado para SMALL CONTROL ROOM MONITOR OUT. Consulte “Control Room Monitoring” na pág. 132 para mais informações.

16 Controle CONTROL ROOM LEVEL

Este controle é usado para ajustar o nível do sinal Control Room Monitor. Consulte “Control Monitoring” na pág. 132 para mais informações.

TALKBACK



⌘ Botão SLATE

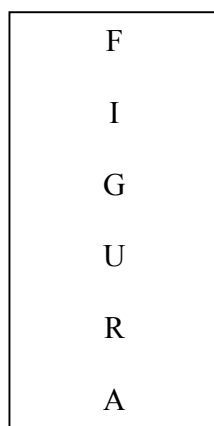
Este botão liga a função Slate, a qual distribui o sinal Talkback mic para todas as Bus Outs, Matrix Sends, e a Stereo Out. Consulte “Using Talkback & Slate na pág. 138 para mais informações.

⌘ Botão TALKBACK

Este botão liga a função Talkback, que distribui o sinal Talkback mic para o Studio Monitor Outs e Slot ou Omini Outputs especificados na pág. Talkback Setup. Consulte “Using Talkback & Slate na pág. 138 para mais informações.

Página 29

PAINEL TRASEIRO



Seção AD Input

F
I
G
U
R
A

⌘ Conectores INPUT A & B (BAL)

Entradas AD de 1 à 24 apresentam conectores tipo XLR –3-31 balanceados e jacks de phone ¼ de polegada balanceado, ambos com uma entrada nominal com curva de –60 dB para +10dB. Força phantom (+48V) é fornecida aos conectores tipo XLR, com interruptores individuais de liga/desliga em cada entrada. Os jacks de phone, que podem também ser usados com plugs de phones desbalanceados, tem prioridades sobre os conectores tipo XLR, então quando um plug de phone é inserido, o conector tipo XLR é desconectado. Estas entradas podem ser desviadas individualmente para os canais de entrada ou inseridos. Com a sua alta sensibilidade e interruptores PAD, estas intradas podem manejar um grande intervalo de sinais, desde microfones condensadores a níveis de linha “hot”. Consulte “AD input Section” na pág. 48 para mais informações.

FIGURA

FIGURA

⌘ Conectores INSERT IN & OUT +4dB (BAL)

Estes jacks de phones TRS de ¼ de polegada são usados para inserir processadores de sinal externo, etc., em entradas AD 1 a 24. Eles estão ligados: sleeve-ground, ring-cold, tip-hot. O nível do sinal nominal de ambos os jacks é +4 dB. Inserções podem ser ligadas e desligadas individualmente usando os interruptores INSERT ON/OFF. Consulte “AD Input Section” na pág 48 para mais informações.

Seção Analog Máster I/O

FIGURA

⌘ STUDIO MONITOR OUT +4 dB (BAL)

Estes jacks phone TRS balanceado de ¼ de polegada, nível de saída nominal +4 dB, envia o sinal analog Studio Monitor para monitorar o estúdio atual. A origem, que é selecionada usando os botões STUDIO na seção MONITOR, pode

ser Aux Send #11, Aux Send #12, o Stereo Out, ou Control Room. O nível de saída é controlada pelo controle STUDIO LEVEL. Consulte “Studio Monitoring” na pág. 133 para mais informações.

Página 31

⌘ **STEREO OUT +4 dB (BAL)**

Estes conectores tipo XLR-3-32 balanceados, nível de saída de +4dB, envia o sinal analógico Stereo Out e são tipicamente conectados as entradas estéreo de um gravador de 2-faixas. Estão conectados plug 1 – ground, plug 2 hot (+), plug 3 cold (-). Veja “Stereo Out Connectors” na página 82. **RRR**

⌘ **SMALL CONTROL ROOM MONITOR OUT +4 dB (BAL)**

Estes conectores balanceados do tipo XLR-3-32, de nível de saída nominal de +4dB, enviam sinal analógico Small Control Room Monitor e são usados normalmente para alimentar monitores através dos controles. Consulte “Control Room Monitoring” na página 132 para mais informações.

⌘ **LARGE CONTROL ROOM MONITOR OUT +4dB (BAL)**

Estes conectores balanceados do tipo XLR-3-32, de nível de saída nominal de +4dB, enviam sinal analógico Large Control Room Monitor e são usados normalmente para alimentar os monitores através do controle. Consulte “Control Room Monitoring” na página 132 para mais informações.

⊗ **2TR IN ANALOG 1 +4Db (BAL)**

Estes jacks phono balanceados de 1 /4 polegadas, de nível nominal de entrada de +4dB, normalmente são usados para conectar as saídas analógicas estéreo de um gravador de 2 faixas. Os sinais conectados aqui podem ser monitorados através de CONTROL ROOM MONITOR OUT pressionando o botão CONTROL ROOM [2 TR A1]. Além disso esta entrada pode ser desviada para canais de entrada ou entrada Insert. Consulte “2TR Analog IN’s” na página 49.

⊕ **STEREO OUT –10 dBV (UNBAL)**

Estes conectores phono não balanceados, de nível nominal de saída de –10dB, enviam sinal Stereo Out analógico e normalmente estão conectados as entradas estéreo de um gravador de 2 faixas. Consulte “Stereo Out Connectors” na página 82.

⊖ **2TR IN ANALOG 2 – 10dB (BAL)**

Este jacks phono não balanceados de nível nominal de entrada de –10 dB, normalmente são usados para conectar as saídas analógicas estéreo de um gravador de 2 faixas. Os sinais conectados aqui podem ser monitorados através dos OUTs CONTROL ROOM MONITOR pressionando o botão CONTROL ROOM [2TR A2]. Além disso, esta entrada pode ser desviada para canais Input ou Insert. Consulte “2TR Analog Ins” na página 49.

OMNI OUT Section

FIGURA

⌘ **OMNI OUT +4dB (BAL)**

Estes jacks phone balanceados de ¼ de polegada TRS, nível de saída nominal de +4 dB, fornece oito saídas analógicas que podem ser aplicadas os seguintes patches: Bus Outs, Aux Sends, Matrix Sends, Stereo Out, Insert outs, Direct Outs, ou Surround Monitor Channels. Consulte "Omni Outs" na pág. 49.

Página 32

Digital I/O & Control Section

FIGURA

⌘ **Conector KEYBOARD**

Um teclado PS/2 compatível pode ser conectado aqui para introduzir rapidamente scene e títulos library e nomes de canal. Consulte "Using a Keyboard" na pág. 38 para mais informações.

⌘ **Conector SMPTE TIME CODE INPUT**

Este conector tipo XLR-3-31 balanceado é usado para entrada SMPTE timecode para sincronizar a função Automix. Consulte "Selecting The Timecode Source & Frame Rate" na pág. 171.

⌘ **Conector MTEC TIME CODE INPUT**

Este conector DIN de 5 pinos é usado para entrada MTC para sincronizar a função Automix. Consulte "Selecting The Timecode Source & Frame Rate" na pág. 171.

⌘ **Porto USB TO HOST**

Este porto USB é para comunicação MIDI entre o DM2000 e um computador host com um porto serial. Consulte "MIDI I/O" na pág. 182 para mais informações.

⊗ **Porto SERIAL TO HOST**

Este porto mini DIN de 8 pinos é para comunicação MIDI entre o DM2000 e um computador host com um porto serial. Consulte "MIDI I/O" na pág. 182 para mais informações.

⊕ **Conector WORD CLOCK OUT 2**

Este conector BNC envia um sinal wordclock para o mesmo clock rate do DM2000 quando estiver usando 88.2 kHz ou 96 kHz. Consulte "Wordclock Connections" na pag. 50 para mais informações.

Ø **Conector WORD CLOCK OUT 1**

Este conector BNC envia um sinal wordclock para o mesmo clock rate do DM2000 quando estiver usando 88.2 kHz ou 96 kHz. Consulte "Wordclock Connections" na pag. 50 para mais informações.

⊖ **Interruptor de terminação WORD CLOCK 75Ω ON/OFF**

Este interruptor aplica terminação de 75Ω para o WORD CLOCK IN. Consulte "Terminating External Wordclocks" na pag. 52 para mais informações.

⊖ **Conector WORD CLOCK IN**

Este conector BNC é para conectar um sinal wordclock externo. Consulte "Selecting the Wordclock Source" na pag. 51 para mais informações.

▷ **2TR OUT DIGITAL COAXIAL 3**

Este conector phono envia audio digital (IEC-60958) formato de consumidor, e é normalmente conectado a entrada estereo digital de um gravador de 2 faixas. Os seguintes sinais podem ser desviados para estas saídas: Stereo Out, Bus Outs, Aux Sends, Direct Outs, Insert Outs, e Control Room. A velocidade sampling da saída de áudio digital pode ser ajustada independentemente da velocidade sampling do DM2000 usando o conversor de velocidade do sampling interno. Dither pode ser aplicado para transferir áudio digital para sistemas de baixa resolução. Consulte "2TR Digital Outs" na pag. 52 para mais informações.

Página 33

11 **2TR DIGITAL OUT AES/EBU 1 & 2**

Estes conectores XLR-3-32 enviam áudio digital formato AES/EBU, e estão tipicamente conectados a entradas estereo digital de gravadores de 2 faixas. Os seguintes sinais podem ser desviados para estas saídas: : Stereo Out, Bus Outs, Aux Sends, Direct Outs, Insert Outs, e Control Room. A velocidade sampling da saída de áudio digital pode ser ajustada independentemente da velocidade sampling do DM2000 usando o conversor de velocidade do sampling interno. Dither pode ser aplicado para transferir áudio digital para sistemas de baixa resolução. Consulte "2TR Digital Outs" na pag. 52 para mais informações.

12 **2TR IN DIGITAL COAXIAL 3**

Este conector phono aceita áudio digital (IEC_60958) formato consumidor, e é tipicamente usado para conectar saída digital estereo de um gravador de 2-faixas. Sinais conectados aqui podem ser monitorados via o CONTROL ROOM MONITOR OUT pressionando o botão CONTROL ROOM [2TR D3]. Além disso, esta entrada pode ser desviada para canais de entrada ou Insert Ins. Sinais de áudio digital não sincronizados podem ser convertidos pelos conversores de

sampling de velocidade interna. Consulte “2TR Digital Ins” na pág. 53 para mais informações.

13 2TR IN DIGITAL AES/EBU 1 & 2

Estes conectores XLR-3-32 enviam áudio digital formato AES/EBU, e estão tipicamente conectados a entradas estéreo digital de gravadores de 2 faixas. Sinais conectados aqui podem ser monitorados via o CONTROL ROOM MONITOR OUT pressionando o botão CONTROL ROOM [2TR D1] ou [2 TR D2]. Além disso, esta entrada pode ser desviada para canais de entrada ou Insert Ins. Sinais de áudio digital não sincronizados podem ser convertidos pelos conversores de sampling de velocidade interna. Consulte “2TR Digital Ins” na pág. 53 para mais informações.

14 Porto METER

Este subconector D. de 15 pinos é para conectar o MB2000 Peak Meter Bridge opcional.

15 Porto CONTROL

Este sub conector D. de 25 pinos fornece acesso ao GPI (General Purpose Interface) através de equipamento externo que pode ser trígado quando faders específicos do DM2000 ou USER DEFINE KEYS são operados. Pode também ser usado para controlar uma luz “RECORDING” fora do studio, para trigar a função Solo de um Console Recording Digital 02R, para ligar Talkback de um equipamento externo. Consulte “GPI na pág. 228 para mais informações.

16 Porto REMOTE

Este subconector D. de 9 pinos pode ser usado para conectar um conversor opcional Yamaha AD824 AD, fornecendo controle remoto e recuperável dos amplificadores. Maquinas que suportam o protocolo Sony P2 pode também ser controlada do DM2000 via este porto. Um cabo esticado deverá ser usado para conectar um equipamento P2; um cabo reverso para um AD824. Consulte “Controlling AD824 A/DM2000 Converters” na pág. 229 e “About Machine Control (MMC & P2) na pag. 220 para mais informações.

17 Portos MIDI IN, OUT & THRU

Estes portos padrões MIDI IN, OUT e THRU são usados para conectar o DM2000 a outro equipamento MIDI. Mensagens MIDI de suporte incluem Program Changes para Scene recall, Control Changes e Parameter Changes para controle de parâmetros em tempo real, Bulk Dump para armazenagem de dados, MIDI clock, MTC, e MMC. Consulte “MIDI I/O na pág. 182 para mais informações.

18 Portos CASCADE IN & OUT

Estes conectores de 64 pinos podem ser usados em cascata para até quatro DM2000 para criar uma múltipla unidade de sistema de mixagem. O DM2000 pode também ser usado em cascata com um Console Recording Digital 02R. Consulte “Cascading Consoles” na pág. 58 para mais informações.

Seção de Alimentação (força)

⌘ Interruptor de força ON/OFF

Este interruptor é usado para ligar a força do DM2000. Consulte “Turning On & Off the DM2000” na pág. 35 para mais informações.

⌘ Parafuso Terra

Por razões de segurança elétrica, e operação correta de faders de toques sensitivos, é importante que o DM2000 esteja adequadamente aterrado. O cabo de força fornecido tem um plug de três pinos e se o terminal terra do AC outlet estiver aterrado, então a unidade será aterrada suficientemente através do cabo de força. Se o AC outlet não fornecer um terra apropriado, este parafuso deve ser conectado a um ponto terra apropriado. Aterrizar é também um método eficiente para eliminar hum, interferência e outros ruídos.

⌘ Conector AC IN

Este conector é usado para conectar o DM2000 a um AC outlet via o cabo de força fornecido. Consulte “Connecting the Power Cord” na pág. 35 para mais informações.

⌘ Ventilador de Refrigeração

O ventilador de refrigeração expulsa ar através desta saída. Se o fluxo de ar estiver bloqueado, o DM2000 pode sobrecarregar, então certifique-se de que esta saída não esteja bloqueada.

Seção SLOT

F I G U R A

⌘ SLOT 1-6

Estas 6 fendas são usadas com mini cartões YGDAI opcionais, que oferecem uma variedade de opções de I/O digital e analógica. Consulte “Slot I/O” na pág. 54 para mais informações. Entradas Slot podem ser conectadas a canais de entrada ou Insert Ins. Consulte “Input Patching” na pág. 61 para mais informações. Os seguintes sinais podem ser conectados as saídas Slots: Bus Outs, Aux Sends,

Matrix Sends, Stereo Out, Insert Outs, Direct Outs, e Surround Monitor Channels. Consulte "Output Patching" na pag. 63 para mais informações.

Página 35

3 Operações Básicas

Conectando o cabo de força

Aviso: Desligar todo equipamento conectado ao DM2000 antes de realizar as conexões de força

Conecte o fim da tomada do cabo de força fornecido ao AC IN no painel traseiro do DM2000. Conecte o fim do plug a uma tomada de parede adequada, que esteja de acordo com as indicações no painel traseiro do DM2000.

Ligando e desligando o DM2000

Para prevenir clicks altos e ruídos em seus auto-falantes, ligue seu equipamento de áudio na seguinte ordem (contrário desta ordem quando estiver desligado) – fontes de som, gravadores multi-faixas e máster, DM2000, amplificadores de potencia de monitoração.

1 Para ligar o DM2000, pressione o interruptor [POWER]

A pagina inicial aparece por uns instantes, e então as páginas dos últimos displays selecionados aparecem.

2 Para desligar o DM2000, pressione novamente o interruptor [POWER]

Sobre o DISPLAY

Todos os parâmetros mix do DM2000 podem ser editados nas varias páginas do display.

FIGURA

Scene atual: O número e titulo do scene Memory selecionado atualmente são mostrados aqui. Consulte "Storing & Recalling Scenes com os botões SCENE MEMORY" na pag. 159 para mais informações. Se o Scene selecionado estiver

protegido contra cópias, um ícone padlock aparece. Consulte “Using the Scene Memory Page” na pág. 160 para mais informações.

Indicador MIDI: Este indicador aparece quando o DM2000 estiver recebendo dados MIDI via os portos MIDI IN, USB TO HOST, ou SERIAL TO HOST.

Página 36

Indicador EDIT: Este indicador aparece quando os ajustes de mix atuais não coincidem com o da última Scene recuperada. Trabalha a uníssono com o ponto do indicador Edit do display SCENE MEMORY. Consulte “Edit Buffer & Edit Indicator” na pág. 157 para mais informações.

DISPLAY selecionado: Este indica o grupo de pagina display selecionado atualmente, por exemplo, AUX EQ, ou AUTOMIX. Grupos de págs. Display são selecionadas usando os botões [DISPLAY].

Valor Sampling: Este indica o valor sampling atual – 44.1 kHz (44k), 48 kHz (48k), 88,2 kHz (88k), ou 96 kHz (96k).

Canal selecionado: O canal de entrada e saída atualmente selecionado pelos botões [SEL] são indicados aqui. Consulte “Selecting Channels” na pág. 43. Os primeiros quatro caracteres são o Channel ID (e.g., CH1-CH96, BUS1-BUS8, AUX1-AUX9, AX10-AX12, MT1L-MT4R, ST-L, ST-R. Os segundos quatro, são os nome curto do canal. Consulte “Naming Channels” na pág. 130.

Nome do canal: Dependendo da pág. selecionada atualmente, este é o nome Long de qualquer canal selecionado atualmente ou o canal selecionado pelos botões do cursor. Nas mesmas págs., as págs. Aux Sends por exemplo, é possível editar os níveis Aux Send sem ter que selecionar cada canal de entrada. Em vez disso, canais de entrada Aux Sends podem ser selecionados usando os botões do cursor. Neste caso, o nom mostrado aqui é diferente do nome mostrado no canto superior direito do display.

Título da página: Este é o título da página selecionada atualmente.

Página #: Dependendo do grupo de páginas selecionadas atualmente, números de páginas são mostrados aqui. Por exemplo. apesar de você visualizar somente uma pagina Aux Send do canal de entrada 1-24 por vez, há de fato 12 páginas Aux Send do canal de entrada 1-24, uma para cada um dos 12 Aux Sends. Números de páginas são também mostrados quando os seguintes grupos de páginas são selecionados: Matrix Sends, Effects, e GEQ.

Área da Página: Esta área do display é onde as várias páginas aparecem.

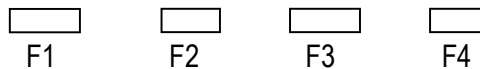
Tabs de Página: Estes tabs são usados quando estiver selecionando págs. Até quatro tabs são visíveis por vez. Consulte “ Selecting Display Pages” na pág. 36 para mais informações.

Setas que rolam tab de pagina: Estas setas indicam que há mais páginas disponíveis. Consulte “Selecting Display Pages” na pág. 36 para mais informações.

Selecionando Páginas Display

◇ Páginas Display são agrupadas pela função, e cada grupo de páginas pode ser selecionado pelo uso dos seguintes botões [DISPLAY]: MATRIX SELECT, AUX SELECT, ENCODER MODE, EFFECTS/PLUG-INS, ROUTING, PHASE/INSERT, DELAY, AUX/MATRIX SEND, DYNAMICS, PAN/SURROUND, EQUALIZER, TRACK ARMING, SCENE MEMORY, AUTOMIX, USER DEFINED KEYS, LOCATOR, MONITOR.

- A próxima página no grupo pode ser selecionada pressionando o botão [DISPLAY]
- Páginas anteriores podem ser selecionadas pressionando e segurando o botão [DISPLAY]
- A primeira página no grupo pode ser selecionada por duplo clique do botão [DISPLAY]
- Páginas as quais tabs são mostradas atualmente podem ser selecionadas usando os botões F1 – F4.



◀ Setas que rolam tab ▶

◻ Botões que rolam tab ◻



Se houver mais páginas disponíveis além das quatro tabs que estiverem atualmente selecionadas, dependendo se elas estiverem localizadas à esquerda ou direita, qualquer seta aparecerá a esquerda ou direita. Pressionando qualquer dos botões da esquerda ou direita mostra as tabs desta página, que podem então ser selecionada usando os botões F1-F4.

Página 37

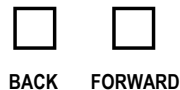
Quando parâmetros são divididos entre várias páginas, por exemplo, O Atenuador do Canal de entrada, que são divididos entre quatro páginas, a página contendo o parâmetro para o canal atualmente selecionado é selecionada automaticamente quando canais em diferentes Layers são selecionados. Por exemplo, se a página do Atenuador do Canal de entrada 1-24 estiver selecionada atualmente, e então você selecionar, digão, canais de entrada #25 usando o botão LAYER [25-48] e o

botão [SEL] #1, o atenuador do canal de entrada [25-48] é selecionado automaticamente.

A página selecionada atualmente em um grupo, e o parâmetro selecionado naquela página, são lembrados quando você selecionar outro grupo de páginas, então quando você retornar para aquele grupo, pressionando o botão [DISPLAY], aquela página é mostrada com o mesmo parâmetro selecionado.

A preferência Auto Display pode ser ajustada para que certas páginas apareçam automaticamente quando um controle correspondente é ajustado. Por exemplo, se a preferência "Auto EQUALIZER Display" estiver ligada, a página EQ aparece automaticamente quando um controle SELECTED CHANNEL EQUALIZER é operado. Consulte a pág. 234 para informações no Auto Display preferences.

Display History



A função Display History funciona como a função history em um Web browser, e permite a você retornar rapidamente até as oito páginas mostradas recentemente. Cada vez que você visualizar uma página por mais do que cinco segundos, ela é adicionada ao buffer Display History.

Pressionando o botão DISPLAY HISTORY [BACK] seleciona a página anterior no buffer. Pressionando o botão DISPLAY HISTORY [FORWARD] seleciona a próxima página no buffer. Se não houver páginas no buffer, nada acontece quando estes botões são pressionados.

Você pode rolar para frente ou para trás todas as páginas no buffer pressionando e segurando o botão [BACK] ou [FORWARD] respectivamente. Rolando como estes ciclos continuamente todas as páginas no buffer. Você pode limpar este buffer pressionando os botões [BACK] e [FORWARD] simultaneamente.

Controles Display Page

Operação de vários botões, controles rotatórios, e faders que aparecem nas páginas display são diretos. Os únicos itens que requerem uma menção especial são os boxes parâmetros, tais como o box parâmetro GEQ Insert mostrado aqui.

A operação destes boxes consiste de dois passos. Primeiro você seleciona um valor, tipicamente usando a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC. Segundo você confirma sua seleção, enquanto o valor está piscando, pressionando o botão ENTER. Se você selecionar outro parâmetro enquanto o valor ainda estiver piscando, ele permanece sem mudar.

Janelas Parâmetro

Quando um controle rotatório na seção SELECTED CHANNEL é operado, se o parâmetro correspondente não aparecer na página selecionada atualmente, um janela parâmetro como um mostrado aqui é mostrado enquanto o controle é ajustado. Se o controle não estiver ajustado no momento, a janela fecha automaticamente. Se a preferência Auto Display para o parâmetro ajustado estiver ligada, a página contendo parâmetros aparecem em vez desta janela parâmetro.

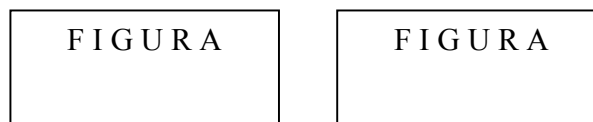
Mensagens de Confirmação

Para certas funções, o DM2000 orienta você para confirmação antes de executá-las, como mostra aqui. Pressione YES para executar a função, ou pressione NO para cancelar. Se nenhuma ação é tomada por enquanto, a janela de confirmação fecha automaticamente e a função não é executada.

Página 38

Janela Title Edit

A janela Title Edit é usada para introduzir títulos para Scene e library memories, automixes, e mais. Dependendo do item que estiver sendo intitulado, o número de caracteres que pode ser colocado é 4, 12, 16. As seguintes telas mostram os caracteres disponíveis. A janela da esquerda mostra caracteres superiores e vários marcadores de pontuação. O da direita caracteres inferiores e números.



Use os botões cursor para selecionar caracteres, e o botão ENTER para introduzi-los no título. O cursor move para a direita automaticamente assim que cada caractere for introduzido. A roda parâmetro ou os botões seta podem ser usados para mover o cursor dentro do título.

Use o botão SHIFT LOCK para selecionar caracteres superiores e inferiores, e use o botão SPC para introduzir um espaço. Para inserir um espaço na posição cursor e mover caracteres subsequentes para a direita, pressione o botão INS. Para deletar o caractere na posição cursor, pressione o botão DEL.

Quando você terminar, pressione o botão OK para introduzir um título, ou pressione CANCEL para cancelar títulos que foram introduzidos.

Usando um teclado

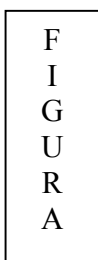


Um teclado PS/2 compatível pode ser conectado ao porta KEYBOARD e usado para introduzir títulos rapidamente enquanto a janela Title Edit é mostrada. Note que somente teclados de 101-104 teclas U.S. são suportados.

Caracteres incluindo letras, números, marcadores de pontuação, suportado pelo DM2000 pode ser introduzido. Caracteres aparecem diretamente na janela Title Edit, os mesmos que quando estavam sendo introduzidos no DM2000. A seguinte tabela mostra como outros teclados correspondem as funções da janela Title Edit.

Key	Função Janela Title Edit	Descrição
ESC	CANCEL	Cancela títulos introduzidos
RETURN/ENTER	OK	Introduz o título específico
CAPS/LOCK	SHIFT LOCK	Passa de minúscula para maiúscula.
SHIFT	-	Interrompe os caracteres superiores
Backspace	-	Deleta o caracter para a esquerda
Cursor (left/right)	Botões Seta left/right	Move o cursor dentro do título
INSERT	INS	Troca entre modos insert e overwrite
DELETE	DEL	Deleta o caracter selecionado
SPACE bar	SPACE	Insere um espaço na posição atual.

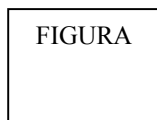
Channel Strip Displays



O display channel strip fluorescente mostra graficamente o valor do parâmetro de entrada e saída atualmente determinada para os Encoders, programas de direção, e o status on/off do EQ, Insert, Delay, Comp, e funções Gate. Eles também mostram os nomes de canal Long e Short e indicam o canal selecionado

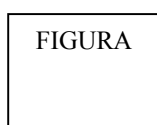
atualmente. Você pode ajustar seu brilho usando a preferência Channel Strip Display Brightness na pág. 236.

Canal Selecionado



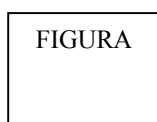
A margem do display strip channel do canal atualmente selecionado ilumina-se como este

Fader Touch Sense



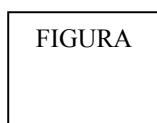
Quando botões faders são tocados, o indicador Touch Sense correspondente ilumina-se como este.

Indicadores de Direção



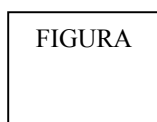
Estes indicadores mostram quais canais de saída e entrada estão sendo direcionado:

Indicadores EQ, Insert, Delay, Comp & Gate



Estes indicadores mostram se as funções EQ, Insert, Delay, Comp & Gate estão ligadas ou desligadas.

Encoder Displays



Operação de Encoder display depende do parâmetro determinado para os Encoders, como a seguir.

Modo Pan

Hard left Outra posição Central Hard right
(indica posição central) (*indica no centro)

Modo Aux/Mtrx

Mínimo (-∞) Outra posição Nominal Máximo
(indica posição nominal) (*indica nominal)

Parâmetro Atenuador

Mínimo (-96 dB) Outra posição Nominal Máximo
(*indica posição nominal) (*indica para nominal)

Página 40

Parâmetros Delay Feedback Gain, Delay Mix & EQ Gain

Valor negativo 0%, +-0dB Valor da Posição
(*indica 0%, +-0 dB) (*indica para 0%, +- 0dB)

Parâmetros On/Off & Pré/Post

EQ On/off, Aux Send On/off, Matrix Send On/Off, Aux Send Pre/Post, Matrix Send Pre/Post.

Pre/ligado Post/Desligado

Parâmetros AD824 Input Gain, Insert In Gain & Scene Fade Time

AD824 Input Gain, AD824 Insert In Gain, Scene Fade Time.

Mínimo
 Outro Valor
Máximo

(desligado quando o Fade time estiver no mínimo)

Outros Parâmetros

Delay Time, EQ Q, EQ Frequency, Comp Threshold, Comp Ratio, Comp Attack, Comp Release, Comp Out Gain, Com Knee, Gate Threshold, Gate Range, Gate Attack, Gate Hold, Gate Decay, Compander Width.

Mínimo
 Outra Posição
Outra Posição
Máximo

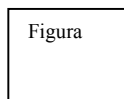
No Assign

Quando os Encoders estiverem determinados para os parâmetros: No Assign, Input Patch, Insert In Patch, Insert Out Patch, ou direct Out, os displays Encoder estarão inativos.

Página 41

Channel Names

O display channel strip também mostra os nomes ou Ids de todos os canais no Layer selecionado atualmente. Cada canal de entrada e saída tem um ID Channel fixo e nomes Short e Long que você pode editar. Consulte "Naming Channels" na pág. 130.



Você pode escolher se os nomes Short ou Channel Ids são mostrados na preferences. Consulte "Channel ID/Channel" na pág. 236.

1 Para mostrar um Long name do canal, pressione e segure o botão [SEL].

Depois de cerca de um segundo, o short name do canal, Long name, e Channel ID são mostrados como abaixo.



Todos os outros itens no display estão desligados enquanto o botão [SEL] é segurado.

2 Desaperte o botão [SEL] quando estiver terminado.

O display strip channel retorna para o normal.

Input Patch, Insert In Patch, Insert Out Patch & Direct Out

Quando os parâmetros Input Patch, Insert In Patch, Insert Out Patch, ou Direct Out estiverem determinados para os Encoders, o display Encoder mostra Port Ids. Consulte "Patching with the Encoders" na pág. 67 para mais informações.

Página 42

Selecionando Layers

Canais de entrada e saída são organizados em Layers, como ilustrado abaixo. Há nove Layers juntos: quatro Input Channel Layers, um Máster Layer (ou Output Layer), e quatro Remote Layers.



Para selecionar canais para serem editados com controles strip channels, você usa os botões LAYER para selecionar um Layer. O indicador do botão LAYER para o Layer selecionado atualmente acende, e o display channel strip mostra os nomes Short/Channel Ids dos canais no Layer selecionado.

O Layer selecionado atualmente determina a função do Encoders strip channel, botões AUTO, botões SEL, botões SOLO, botões ON, channel strip displays, e faders. Por exemplo, quando o Layer 1-24 está selecionado, o botão SEL #1 controla o canal de entrada #1. Quando o Layer 25-48 estiver selecionado, este controla o canal de entrada #25. E quando o Máster Layer é selecionado, este controla Bus Out #1.

As seguintes tabelas mostram quais canais de entrada e saída são controlados pelo channel strips para cada Layer.

Layers	Channel Strips			
	1-8	9-16	17-20	21-24
1-24	Canais de entrada 1-24			
25-48	Canais de entrada 25-48			
49-72	Canais de entrada 49-72			
73-96	Canais de entrada 73-96			
MASTER	Bus Out masters 1-8	Aux Send Master 1-12	MatrixSend Master1-4	
REMOTE 1-4	A operação depende do destino selecionado. Consulte "About Remote Layers" na pág. 217 para mais informações.			

A função exata de cada channel strip fader e Encoder também depende do modo fader selecionado atualmente e do modo Encoder respectivamente. Consulte “Selecting Fader Modes” na pág. 44 e “Selecting Encoder Modes” na pg.45 para mais informações.

Página 43

Selecionando Canais

Para selecionar canais de entrada e saída para serem editados com os controles SELECTED CHANNEL, você usa os botões LAYER para selecionar um LAYER, e os botões SEL para selecionar um canal naquele LAYER.

1 Selecione um Layer, como foi explicado na pág. 42.

2 Use os botões [SEL] para selecionar um canal de entrada ou saída.

O indicador do botão [SEL] para o canal atualmente selecionado acende, e a margem deste channel strip display acende (consulte pág. 39). Além disso, os IDs dos canais e Short name aparecem no canto superior direito do display (consulte pág. 36).

O canal exato selecionado para cada botão SEL depende do Layer selecionado atualmente. Por exemplo, quando o Layer 1-24 estiver selecionado, o botão SEL #1 seleciona canais de entrada #1. Quando o Layer 25-48 estiver selecionado, este seleciona canais de entrada #25. E quando o Máster Layer estiver selecionado este seleciona Bus Out #1, como mostra a seguinte tabela.

Layers	Channel Strips			
	1-8	9-16	17-20	21-24
1-24	Canais de entrada 1-24			
25-48	Canais de entrada 25-48			
49-72	Canais de entrada 49-72			
73-96	Canais de entrada 73-96			
MASTER	Bus Out masters 1-8	Aux Send Master 1-12	MatrixSend Master1-4	
REMOTE 1-4	A operação depende do destino selecionado. Consulte “About Remote Layers” na pág. 217 para mais informações.			

1. Cada vez que um botão [SEL] é pressionado, a seleção troca entre os canais esquerdo e direito do Matrix Send.

Para parear canais de entrada ou saída, o canal o qual o botão SEL que você pressiona está selecionado, e o indicador acende. O indicador do botão SEL de outro canal pisca.

Partners de canal de entrada e saída horizontal e vertical podem também ser selecionado usando os botões SELECTED CHANNEL PAN/SURROUND [L] e [R], que podem também ser usados para selecionar canais esquerdo e direito quando um Matrix Send ou a saída estéreo estiver selecionada.

Se a página mostrada atualmente contiver um parâmetro importante, quando um botão SEL de um canal é pressionado, o cursor move-se para aquele parâmetro

automaticamente. Se a página mostrada atualmente não contiver tal parâmetro, a página que contém tal parâmetro é selecionada automaticamente. Por exemplo, se uma página Delay para canais de saída é selecionada quando um botão do canal de entrada [SEL] é pressionado, a página Delay mostra o parâmetro Delay do canal de entrada que está selecionado automaticamente.

Botão Stereo Out [SEL]

Este botão é usado exclusivamente para selecionar a saída estéreo para edição com os controles SELECTED CHANNEL. Este indicador acende quando a saída estéreo é selecionada. Cada vez que é pressionada, a seleção troca entre os canais de saída estéreo esquerdo e direito. Os botões SELECTED CHANNEL PAN/SURROUND [L] E [R] podem também ser usados para selecionar os canais da esquerda e direita.

Se a página mostrada atualmente contiver um parâmetro Stereo Out, aquele parâmetro é selecionado automaticamente quando o botão SEL da saída estéreo é pressionado. Se a página selecionada atualmente não contém tal parâmetro, a página que não contém tal parâmetro é selecionada automaticamente. Por exemplo, se uma página Delay para os canais de entrada estiver atualmente selecionada quando o botão SEL de saída estéreo estiver pressionado, a página Delay mostra o parâmetro do Delay Stereo Out que está selecionado automaticamente.

Página 44

Auto Channel Select & Touch Sense Select

Enquanto a preferência Auto Channel Select estiver ligada (consulte pag. 235), canais podem ser selecionados pelo movimento correspondente de fader ou Encoder, ou ligando o botão correspondente [AUTO], [SOLO], ou [ON].

Enquanto a preferência Touch Sense Select estiver ligada (consulte pag. 237), canais podem ser selecionados simplesmente tocando os botões faders.

Selecionando modos Fader

A função exata de cada fader depende do Layer selecionado e do modo Fader.

1 Selecione um Layer, como explicado na página 42.

2 Use os botões FADER MODE para selecionar um modo Fader.

[FADER]: Faders de canais controlam níveis de canal de entrada ou níveis de canais de saída máster, dependendo do Layer selecionado.

[AUX/MTRX]: Faders de canais controlam níveis de Aux ou Matrix Send, dependendo do Layer selecionado.

O indicador do botão FADER MODE atualmente selecionado acende.

A seguinte tabela mostra as funções fader channel para cada Layer e modo Fader

Layer	Fader Mode	Fader			
		1-8	9-16	17-20	21-24
1-24	Fader	CH 1-24: level			
	Aux/Mtrx	CH 1-24: Aux Send level			
25-48	Fader	CH25-48: level			
	Aux/Mtrx	CH 25-48: Aux Send level			
49-72	Fader	CH 49-72: level			
	Aux/Mtrx	CH 49-72: Aux Send Level			
73-96	Fader	CH 73-96			
	Aux/Mtrx	CH 73-96: Aux Send level			
Master	Fader	Bus Out 1-8: master level	Aux Send 1-12: master level	Matrix Send 1-4 master level	
	Aux/Mtrx	Bust Out 1-8: Matrix Send level	Aux Send 1-12: Matrix Send level	No operation: Faders fixed para -	
Remote 1-4	Fader	A operação depende do destino selecionado. Consulte "About Remote Layers" na pag. 217			
	Aux/Mtrx				

Página 45

Selecionando Modos Encoders

A exata função de cada Encoder depende do modo Layer e Encoder atualmente selecionado. Há dois modos Encoders preset, Pan e Aux/Mtrx, e quanto modos determináveis, para os quais você pode escolher até 40 parâmetros.

1 Selecione um Layer, como explicado na pág. 42

2 Use os botões **ENCODER MODE** para selecionar um modo Encoder.

[PAN]: Função Encoder como controle Pan.

[AUX/MTRX]: Encoders controla Aux ou Matrix Send levels, dependendo do Layer selecionado.

[ASSIGN 1-4]: Encoders controla os parâmetros determinados para os botões ASSIGN. Consulte "Assigning Parameters to the ENCODER MODE Assign Buttons" na pág. 46 para mais informações.

O indicador do botão ENCODER MODE atualmente selecionado acende.

A seguinte tabela mostra a exata função do Encoder para cada Layer e modo Encoder.

Layer	Encoder Mode	Encoder			
		1-8	9-16	17-20	21-24

1-24	Pan	CH 1-24: pan		
	AUX/Mtrx	CH 1-24: Aux Send level		
	Assign 1-4	CH 1-24: parametro determinado		
25-48	Pan	CH 25-48: pan		
	Aux/Mtrx	CH 25-48: Aux Send level		
	Assign 1-4	CH 25-48: parametro determinado		
49-72	Pan	CH 49-72: pan		
	Aux/Mtrx	CH 49-72: Aux Send level		
	Assign 1-4	CH 49-72 parametro determinado		
73-96	Pan	CH 73-96: pan		
	Aux/Mtrx	CH 73-96: Aux Send level		
	Assign 1-4	CH 73-96: parametro determinado		
Master	Pan	Sem operação	Sem operação	Matrix 1-4: Balance
	Aux/Mtrx	Bus Out 1-8: Matrix Send Level	Aux Send 1-12: Matrix Send level	Sem operação
	Assign 1-4	Bus out 1-8: parâmetro determinado	Aux Send 1-12: parâmetro determinado	Matrix Send 1-4: parâmetro determin.
Remote 1-4	Pan / Aux Mtrx	A operação depende do destino selecionado. Veja "About Remote Layers" na pág. 217.		
	Assign 1-4			

Os valores dos parâmetros que estão sendo controlados pelos Encoders são mostrados graficamente pelo display strip channel. Consulte "Channel Strip Displays" na pág. 39 para mais informações.

Página 46

Determinando parâmetros para os botões Encoder Mode determinados

Até quatro parâmetros pode ser determinado para quatro botões ENCODER MODE ASSIGN.

Inicialmente, os seguintes parâmetros são determinados para os botões ASSIGN:

[ASSIGN 1]: Input Patch

[ASSIGN 2]: Direct Out

[ASSIGN 3]: Surr. LFE level

[ASSIGN 4]: Surr. Pan Wheel

1 Use o botão ENCODER MODE [DISPLAY] para selecionar a página Encoder Mode Assign.

F I G U R A

Os nomes dos parâmetros atualmente selecionados para cada botão ASSIGN são mostrados na caixa da mão-esquerda. O parâmetro atualmente determinado para o botão ASSIGN selecionado aparece iluminado na caixa da mão direita.

2 Pressione um botão ASSIGN, ou use os botões cursor Up/Down, para selecionar um botão ASSIGN.

3 Use o parâmetro wheel, ou os botões INC/DEC para selecionar um parâmetro.

Um parâmetro é selecionado quando ele aparece dentro da caixa pontilhada. Consulte "Assignable Encoder Mode Parameter List" na pág. 47 para uma completa lista de parâmetros determinados.

4 Pressione o botão [ENTER] para determinar sua escolha.

Uma vez determinado, o parâmetro selecionado aparece iluminado na caixa da mão-direita.

Quando canais que não apresentam parâmetros determinados atualmente são selecionados, os Encoders estão inativos. Por exemplo, se o parâmetro Encoder determinado estiver em "Phase", e o Máster Layer é selecionado, os Encoders estão inativos, porque o Bus Outs, Aux Sends, e matrix Send não apresentam parâmetros Phase.

cont.página 46

Os botões ASSIGN determinantes estão armazenados no Setup memory. Consulte "saving DM2000 Data to SmartMedia" na pág. 231 para mais informações.

Lista de parâmetros de Modo Encoder determinados

#	Parâmetros	Operação Encoder	
1		—	—
2	Attenuator	Attenuator	—
3	Input Patch	Input Channel Patch	
4	Insert In Patch	Insert In Patch	
5	Insert Out Patch	Insert Out Patch	
6	Direct Out	Direct Out Patch	
7	Phase	Phase: normal/reverse	—
8	Insert On	Insert On/Off	—
9	Aux pre/post	Aux pre/post	—
10	Delay On	Delay On/Off	—
11	Delay Time	Delay Time	—
12	Delay FB.Gain	Delay FB.Gain	—
13	Delay Mix	Delay Mix	—
14	EQ On	EQ On/Off	—
15	EQ Type	EQ Type	—
16	EQ Low Q	EQ Low Q	—
17	EQ Low F	EQ Low Frequency	—
18	EQ Low G	EQ Low Gain	—
19	EQ Low-Mid Q	EQ Low-Mid Q	—
20	EQ Low-Mid F	EQ Low-Mid Frequency	—
21	EQ Low-Mid G	EQ Low-Mid Gain	—
22	EQ High Mid Q	EQ High Mid Q	—

23	EQ High Mid F	EQ High Mid Frequency	—
24	EQ High Mid G	EQ High Mid Gain	—
25	EQ High Q	EQ High Q	—
26	EQ High F	EQ High Frequency	—
27	EQ High G	EQ High Gain	—
28	Gate On	Gate On/Off	—
29	Gate Threshold	Gate Threshold	—
30	Gate Range	Gate Range	—
31	Gate Attack	Gate Attack	—
32	Gate Decay	Gate Decay	—
33	Gate Hold	Gate Hold	—
34	Comp On	Comp On/Off	—
35	Comp Threshold	Comp Threshold	—
36	Comp Ratio	Comp Ratio	—
37	Comp Attack	Comp Attack	—
38	Comp Release	Comp Release	—
39	Comp Out Gain	Comp Out Gain	—
40	Comp Knee/Width	Comp Knee/Width	—
41	Surr.LFE Level	Surround LFE Level	—
42	Surr. Pan Wheel	Surround Pan Wheel	—
43	Scene Fade Time	Scene Fade Time	—
44	AD824 Gain	AD824 Gain	—
45	Ins AD824 Gain	Ins AD824 Gain	—

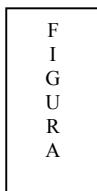
4 Seção Analog I/O & AD Input

Seção AD Input

O DM2000 apresenta Entradas 24 AD para conexão de microfones e fontes line-level.

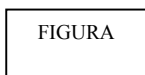
Entradas AD podem ser conectadas a canais de entrada ou canais de entrada Insert Ins (consulte pág. 61). Eles pode também ser conectados a canais de saída Insert Ins (consulte pág. 64).

Conectores AD Input



Entradas AD apresentam conectores tipo XLR 3-31 balanceado e jacks phone de ¼ de polegadas balanceados, ambos com um valor nominal de entrada de -60 dB para +10 dB. Os Jack phones, os quais podem ser usados com plugs de phone desbalanceados, tem prioridade sobre os conectores tipo XLR, então quando um plug phone é inserido, o conector tipo XLR é desconectado.

Força Phantom



As entradas AD apresentam interruptores de força de +48v para usar com microfones tipo condensador e direct boxes. Força Phantom é fornecida para o

conector tipo XLR 3-31 balanceado, e pode ser interrompido individualmente para cada entrada AD.

Pad

FIGURA

Entradas AD apresentam interruptores pad, que atenuam sinais de entrada por 26 dB, permitindo trabalhar com amplificadores com sinais de alto nível. Pad é tipicamente usado para atenuar sinais "hot" de contrabaixo ou microfones de bateria, ou sinais 'hot' de alto-nível.

Gain

FIGURA

Entradas AD apresentam controles de ganhos giratórios detidos com uma sensibilidade de entrada de -16 dB para -60 dB, ou +10 dB para -34dB quando o Pad estiver ligado. Os controles de GAIN ajustam o ganho do Amplificador, permitindo a você otimizar níveis de sinais de entrada para melhor performance de sinal-to-noise. O controle de GAIN deveria estar ajustado para que o nível de sinal esteja relativamente alto, e está ok para o indicador de PEAK acender ocasionalmente. Se o indicador de PEAK acender com frequência, de qualquer maneira, você deve voltar para trás o controle de GAIN, caso contrario, pode ocorrer clipping de sinais.

Se o GAIN estiver ajustado para muito baixo, a performance sinal-to-noise suportará.

Indicadores de PEAK & SIGNAL

FIGURA

Estes indicadores são usados em conjunto com os controles de GAIN e interruptores PAD para otimizar níveis de sinais. O indicador SIGNAL acende quando o nível do sinal de entrada estiver abaixo de nível nominal de 20 dB. O indicador PEAK acende quando o nível de sinal de entrada estiver 3 dB abaixo do clipping.

Página 49

AD Inserts

F
I
G
U
R
A

Entradas AD apresentam interruptores inserts analógicos com jacks phone de ¼ de polegada balanceada para envio e retorno de sinais. Eles estão ligados: sleeve-ground, ring-cold, tip-hot. O nível de sinal nominal para ambos os conectores é +4 dB.

Inserts de entrada AD pode ser ligados e desligados individualmente usando os interruptores INSERT ON/OFF, então você não tem que desconectar seu equipamento externo a fim de remover um insert.

Stereo Out

Consulte a pág. 82 para informação nas saídas Stereo Out.

Control Room Monitor Outs

Consulte a pag. 132 para informações sobre o Control Room Monitor Outputs.

Studio Monitor Outs

Consulte a pag. 133 para informações sobre o Studio Monitor outputs.

Omni Outs

O DM2000 apresenta Omni Outs determinadas em jacks phone TRS de ¼ de polegada balanceada. As saídas Omni podem ser conectadas a Bus Outs, Aux Sends, Matrix Sends, Stereo Out, Input ou Output Channel Insert Outs, ou Surround Monitor Channels (veja pag. 64). Além disso, saídas diretas de canais de entrada pode ser conectadas a Omni Outs (veja pg. 65).

2TR A F I G U R A

O DM2000 apresenta dois ajustes de entradas analógicas de 2-faixas: 2TR IN ANALOG 1 +4 Db (BAL) usa jacks phone TRS de ¼ de polegada balanceadas. Estas entradas podem ser monitoradas via os monitores Control Room pressionando os botões CONTROL ROOM [2TR A1] e [2TR A2]. Eles podem ser conectados a Canais de entrada (veja pag. 61), Canais de entrada Insert Ins (veja pag. 62), ou Canais de saída Insert Ins (veja pag. 64).

Página 50

5 Digital I/O & Cascading

Wordclocks

Equipamentos de áudio analógicos diferentes, equipamentos de áudio digital devem ser sincronizados quando sinais de áudio digital tiverem sido transferidos de um equipamento para outro, ao contrário, sinais podem não estar sendo recebidos corretamente e ruídos audíveis, ou clicks podem ocorrer. Sincronização é obtida usando o que é chamado de *wordclock*, que é um sinal clock para sincronização de todos os sinais de áudio digital em um sistema. Note que wordclocks não são os mesmos que SMPTE/EBU ou MTC timecode, que é tipicamente usado para sincronizar equipamentos de gravação, sequencers MIDI. Sincronização Wordclock refere-se a sincronização de circuitos de processamento de áudio digital dentro de cada equipamento de áudio digital.

Em um típico sistema de áudio digital, um equipamento opera como o wordclock máster, e o outro equipamento opera como wordclock slaves, sincronizando o wordclock máster. Sinais wordclocks pode ser distribuídos via cabos, tipicamente cabos BNC, ou derivados de uma conexão áudio digital, incluindo AES/EBU, ADAT, e formatos Tascam.

Se você estiver conectando o DM2000 usando somente entradas e saídas analógicas, sem nenhum ajuste wordclock que é necessário, o DM2000 pode ser ajustado para uso em seu próprio gerador interno wordclock. Se você estiver conectando outro equipamento digital, de qualquer maneira, você deve decidir quais equipamentos usar como o wordclock máster e quais equipamentos usar como escravo.

O DM2000 pode ser usado como o wordclock máster funcionando para qualquer 44.1 kHz, 48 kHz, 88.2kHz, ou 96 kHz, ou escravo de uma fonte externa wordclock. Sinais de wordclock externos podem ser recebidos via os Slot Inputs, 2TR Digital Inputs, o porto CASCADE IN, ou o conector BNC WORD CLOCK IN.

Em um sistema onde todos os equipamentos dividem um wordclock comum, é importante que todos os equipamentos estejam ligados mesmo se eles não estiverem sendo usados. Ligue o wordclock máster primeiro, e depois os escravos. Quando desligar o sistema, desligue os **escravos** primeiro, e depois o máster. Antes de usar, certifique-se de que o wordclock slave esteja corretamente fechado para o wordclock máster. A maioria dos equipamentos tem indicadores de painel frontal para indicar isto. Consulte o manual do proprietário relacionado para mais informações.

Conexões Wordclock

O DM2000 apresenta uma entrada wordclock BNC e duas saídas wordclock BNC. Sinais wordclock externos pode ser conectados para o conector WORD CLOCK IN, e terminado usando o interruptor 75 ON/OFF (veja pág. 52). WORD CLOCK OUT 1 envia um sinal para o mesmo clock rate como o DM2000. WORD CLOCK 2 envia um sinal wordclock metade do clock rate do DM2000 quando estiver usando 88.2 kHz ou 96 kHz, então se o DM2000 estiver funcionando com 96 kHz, o sinal wordclock é 48kHz de saída aqui.

Página 51

Selecionando a fonte Wordclock

A fonte wordclock pode ser selecionada como a seguir.

Note: Quando a fonte wordclock é mudada no equipamento wordclock máster, ruídos podem ocorrer das saídas do DM2000, especialmente se um cartão MY8-AT I/O estiver instalado, então abaixe seus amplificadores antes de manusear, caso contrário seus auto-falantes podem ser danificados.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [DIO] para localizar a pag. Word Clock Select.

F I G U R A

2 Use os botões cursor para selcionar as fontes, e pressionar [ENTER] para ajustar.

A coluna SLOT TYPE msotra os nomes de alguns cartões I/O instalados. As colunas IN e OUT indicam o número de entradas e saídas disponíveis para cada cartão I/O instalado.

A caixa FS no canto inferior-esquerdo mostra a situação wordclock atual: 44.1 kHz, 48 kHz, 88.2 kHz, 96 Khz, ou Unlock.

As seguintes fontes wordclock são possíveis:

SLOT 1-6 (1/2 – 15/16): Estes botões selecionam as entradas Slot como a fonte wordclock. Entradas são selecionadas em pares, o número dos pares dependem do tipo de cartão I/O instalado.

WC IN: Este botão seleciona o conector WORD CLOCK IN como a fonte wordclock.

CAS. IN: Este botão seleciona o porto CASCADE IN como a fonte wordclock.

2TRD1, 2TRD2, 2TRD3: Estes botões selecionam as entradas Digital 2TR como a fonte wordclock

INT44.1K, INT 48K, INT88.2K, INT96K: Estes botões selecionam o gerador wordclock interno como a fonte wordclock.

A fonte seleciona botões que tem as seguintes indicações:

Um sinal wordclock usual está presente nesta entrada.

Nenhum sinal wordclock está presente nesta entrada.

Um sinal wordclock está presente, mas está fora de sincronia com o clock DM2000 atual.

Esta é a fonte wordclock atualmente selecionada.

Esta entrada foi selecionada como fonte wordclock, mas nenhum sinal usual foi recebido.

Esta não pode ser selecionada como a fonte wordclock porque um sinal wordclock não pode ser fonte desta entrada neste tipo de cartão I/O, ou nenhum tipo de cartão está instalado.

Se um fonte wordclock externa falhar por alguma razão, o DM2000 automaticamente troca seu gerador wordclock interno para as frequências mais próximas.

Finalizando Wordclocks Externos

Sinais wordclock distribuídos via cabos BNC devem estar terminados corretamente. Terminações são tipicamente fornecidas para o último equipamento, apesar disso depender do método de distribuição que estiver sendo usado. O interruptor WORD CLOCK 75Ω ON/OFF do DM2000 permite que o DM2000 seja conectado em uma variedade de maneiras. Os seguintes exemplos mostram duas maneiras nas quais sinais wordclock pode ser distribuídos e como terminações devem ser aplicadas em cada caso.

Distribuição STAR

Neste exemplo uma caixa de distribuição wordclock dedicada é usada para fornecer sinal wordclock para cada equipamento individualmente. Terminação é aplicada para cada equipamento.

F I G U R A

Distribuição Daisy Chain

Neste exemplo o sinal wordclock é distribuído em uma maneira "Daisy-chain", com cada equipamento alimentando o sinal wordclock para o próximo. Este método de distribuição não é recomendado para sistemas maiores.

F I G U R A

2TR Digital Outs

O DM2000 apresenta três ajustes de saídas digitais de 2-faixas: 2TR OUT DIGITAL AES/EBU 1 e conectores tipo XLR-3-32 e saída de áudio formato digital AES/EBU. 2TR OUT DIGITAL COAXIAL 3 usa um conector phono e envia áudio digital (IEC-60958) formato consumidor. Estas saídas podem ser conectadas as saídas Bus Outs, ou sinais Control Room (veja pág. 65). Elas também podem ser conectadas para Direct Outs (veja pág.65). Estas saídas podem enviar sinais de áudio digital para sampling rates além de valores atuais do DM2000 usando um conversor de sampling interno (veja pág. 53). Sinais de saída digital podem ser dithered para transferir para sistemas de baixa resolução.

2TR Digital Ins

O DM2000 apresenta três ajustes de entradas digital de 1-faixas: 2TR IN DIGIAL AES/EBU 1 e AES/EBU 1 e AES/EBU 2 usa conectores tipo XLR-3-31 e aceita áudio digital formato AES/EBU. 2TR IN DIGITAL COAXIAL 3 usa um conector phono e aceita áudio digital (IEC-60958) formato consumidor. Estas entradas podem ser monitoradas via os monitores Control Room usando os botões CONTROL ROOM [2TR D1], [2TR D2], e [2TR D3]. Eles podem ser conectados a canais de entrada (veja pág. 61), canal de entrada Insert Ins (veja pág. 62), ou canal de saída Insert Ins (veja pág. 64). Sinais de áudio digital recebido para valores sampling além dos valores atuais do DM2000 pode ser convertidos pelo conversor de valor sampling interno (veja pág. 53). Você pode monitorar a situação do canal de sinais digitais para estas entradas na pág. Channel Status Monitor (ver pág. 57).

2TR In/Out Sampling Rate Conversion

As entradas e saídas digital 2TR do DM2000 apresentam conversores de valores sampling então você pode conectar facilmente seu equipamento de áudio digital 44.1/48kHz.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [DIO] para localizar a página Sampling Rate Converter.

F I G U R A

2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda parâmetro, botões INC/DEC, ou botão [ENTER] para seleciona-los.

A caixa FS no canto esquerdo inferior mostra a situação do wordclock atual: 44.1 kHz, 48kHz, 88.2kHz, ou Unlock.

2TR IN D1-3: Estes botões são usados para ligar e desligar conversor sampling rate para cada entrada digital 2TR. Quando estiver ligado, o sampling do áudio digital recebido é convertido para o sampling rate atual do DM2000. O sampling rate original é mostrado.

2TR OUT D1-3: Estes botões são usados para ligar e desligar os conversores sampling rate para cada saída digital 2TR. Quando estiver ligada, a sampling rate do áudio digital transmitido é convertido para a rate especificada, a qual pode ser ajustada para qualquer 44.1kHz ou 48kHz.

O DM2000 apresenta seis fendas para instalação de cartões I/O opcionais mini-YGDAI (Yamaha General Digital Audio Interface), que oferecem várias opções analógicas de I/O e interfaces digital I/O em todos os formatos interconectados de áudio digital, incluindo AES/EBU, ADAT, e Tascam.

Entradas slots podem ser determinadas para canais de entrada ou canal de entrada Insert Ins (veja pág.61), ou para canal de saída Insert Ins (veja pág. 64). Saídas Slot podem ser determinadas para Bus Outs, Aux Send, Matrix Sends, Stereo Out, Insert Outs, ou o Surround Monitor Channels (veja pág. 63), ou direct Outs (veja pág. 65).

Saídas Slots podem ser dithered para transferir áudio digital para sistemas de baixa resolução (veja pág. 57).

Cartões disponíveis

Os seguintes cartões mini-YGDAI I/O estão disponíveis atualmente. Consulte o site Yamaha Professional Áudio Web no seguinte URL para atualizar novidades nos I/O cards.

<http://www.yamaha.co.jp/product/proaudio/homeenglish/>.

VIDE MANUAL!!!!

Restrições de Combinação de Cartões

Por razões técnicas, certas combinações de cartões I/O não são suportadas. Se você usar um combinação não suportada, você corre o risco de danificar o DM2000, no qual no caso a Yamaha não terá responsabilidade por qualquer dano. Consulte o site Yamaha Professional Áudio Web no seguinte URL para atualizar novidades nos I/O cards.

<http://www.yamaha.co.jp/product/proaudio/homeenglish/>.

Página 55

Instalando cartões I/O

Esta seção explica como instalar cartões I/O

1 Desligue o DM2000

2 Desaperte os dois parafusos fixos e remova a tampa da fenda, como mostrado abaixo.

F I G U R A

Mantenha a tampa e parafusos de fixação em lugar seguro para uso futuro.

3 Insira o cartão entre os trilhos guia e deslize-o para a fenda, como mostrado abaixo. Você talvez tenha que empurrar firmemente para plugar o cartão no conector interno.



4 Assegure o cartão usando parafusos redondos. Não os perca, desta maneira o cartão não será aterrado corretamente, o que pode causar mau funcionamento no DM2000.

Você pode checar quais cartões I/O estão instalados na pagina Word Clock Select (veja pág. 51).

Página 56

Ajustando o formato Transfer para Higher Sampling Rates

O formato de transferência de dados para sampling rate mais altos podem ser ajustados como a seguir

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [DIO] para localizar a pagina Higher Sample Rate Data Transfer Format.



2 Use os botões cursor para selecionar os parametros, e use a roda Parametro, botões INC/DEC, ou o botão ENTER para ajusta-los.

A coluna SLOT TYPE mostra os nomes de qualquer cartão I/O instalado.

IN/OUT: Estes parâmetros são usados para ajustar o formato de transferência de dados de entrada e saída dos cartões I/O quando estiverem correndo para o higher sampling rates (88.2 kHz ou 96 kHz) para qualquer Doublé Channel ou Doublé Speed. No modo Doublé Speed, dados de áudio digital são recebidos e transmitidos para a sampling rate higher atual (88.2 kHz ou 96 kHz). No modo Doublé Channel, dados de áudio digital são recebidos e transmitidos para uma sampling rate que é exatamente metade da higher sampling atual e dados são segurados por dois canais, deste modo reduzindo o número total de entradas ou saídas para um cartão I/O de oito canais para quatro. No modo Doublé Channel, os canais pares são desativados. O modo doublé Channel permite a você gravar áudio de 96 kHz para gravadores multifaixas digital 44.1/48kHz.

Os parâmetros IN e OUT estão somente disponíveis quando uma higher sampling rate (88.2 kHz ou 96 kHz) está selecionada. Quando a sampling rate é 44.1 kHz ou 48 kHz, todos os parâmetros na página estão indisponíveis. Desta maneira são parâmetros individuais para Slots com Cartões I/O analógicos instalados, ou nenhum cartão I/O instalado. Quando um cartão digital I/O que não suporta 88.2/96 kHz é instalado, tais como o MY8-AE, MY8-AT, ou MY8-TD, seus formatos IN e OUT são fixados para o modo Double Channel.

SRC: Estes parâmetros são usados para ligar e desligar conversores sampling rate para cada par de entradas Slot. Quando estiver ligado, a sampling rate do áudio digital recebido é convertida para o sampling rate atual do DM2000. O sampling rate original é mostrado. Estes parâmetros estão disponíveis somente quando um cartão I/O com conversores onboard sampling rate está instalado, tais como o MY8-AE96S.

Página 57

Dithering Digital Outputs

Para transferir áudio digital para sistemas de baixa resolução, as saídas Digital 2TR e saídas Slot podem ser dithered para 16-bit, 20-bit, ou 24-bit.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [DIO] para localizar a página Dither

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros Dither, e use a roda parâmetro ou os botões INC/DEC para ajusta-los.

A coluna SLOT mostra os nomes de qualquer cartão I/O instalado.

Você pode copiar o programa selecionado atualmente para todos os parâmetros Dither com um duplo-clique no botão ENTER.

Monitorando Status de Canal de Entrada Digital

Você pode monitorar o status do canal de sinais de áudio digital conectado ao 2TR Digital Inputs e Slot Inputs como segue.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [UTILITY] para localizar a pág. Channel Status Monitor.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar os botões SLOT 1-6 e 2TR IN, e pressione ENTER.

Informações de status do canal mostrado inclui sampling rate (FS), emphasis, category, e copy protection.

Página 58

Cascading Consoles

Até quatro DM2000s podem ser ligados em cascata, oferecendo o máximo de 384 canais de entrada. Várias funções são linkadas entre todos cascaded consoles, incluindo Solo, Scene Recall e Store, para que todos os consoles funcionem apenas como um grande console. Um único Console Gravador Yamaha 02R Digital pode ser incluído no sistema cascata.

Os portos CASCADE IN e CASCADE OUT são usados para transmitir e receber Cascade e controlar sinais. Somente use os cabos Cascade dedicated para conexão.

Funções Linkadas

As seguintes funções DM2000 estão linkadas via os portos cascade:

- AUX SELECT
- MATRIX SELECT
- Seleção Display page
- Função Solo
- FADER MOD
- ENCODER MODO
- Ajuste Metering position
- Peak Hold On/Off
- Meter Fast Fall on/off
- Scene Store, Recall, e Title Edit

Quando um scene é recuperado na console master, aquele scene é recuperado em toda a cascata console.

- As seguintes funções Automix: Make New Automix, Store, Recall, Undo, Title Edit, Transport (AutoREc, REC, PLAY, STOP, ABORT).
- Os seguintes parâmetros Automix: Automix Enable/Disable, Internal Start Time, Offset time, Framerate, Overwrite (FADER, ON, PAN, SURR, AUX, AUX ON, EQ), Motor ON/OFF, Edit Out Mode OFF/RETURN/TAKEOVER, Return Time, Update To End On/Off, ABSOLUTE/RELATIVE fader Edit Mode, Touch Sense Edit In On/Off, Touch sense Edit Out On/Off.

Função e parâmetros linkados podem ser ligados ou desligados usando a preferência Cascade COMM Link (veja pag. 235). A função Solo está sempre linkada apesar desta preferência.

Nota: Quando a preferência Cascade COMM Link estiver ligada, não faça nenhuma conexão MIDI, entre DM2000 cascadeados. Se dois DM2000s

estiverem em cascata e conectados via MIDI, e o Link preference estiver ligado, quando uma operação sobre é realizada no console máster, um loop será criado, levando ambos os consoles a executar operações store sem fim.

Página 59

VIDE MANUAL!!!!!!

Página 60

Atenuando Entradas em Cascata

As entradas em cascata podem ser atenuadas, e o modo e a fonte Cascade, são especificadas na página Cascade In.

1 Utilize o botão DISPLAY ACCESS [DIO] para localizar a página Cascade In

FIGURA

2 Utilize os botões do cursor para selecionar os parâmetros, e utilize a roda parâmetro, os botões INC/DEC, ou o botão [ENTER] para ajusta-los.

MODO CASCADE: Quando desejar enviar o mesmo sinal do Digital Production Console DM 2000, ligue o botão BI-DIRECIONAL. Neste caso, realizará um looped com as conexões em cascata. Ative a operação CASCADE MASTER em um dos DM2000s para convertê-lo em console MASTER. Quando o botão BI-DIRECIONAL estiver desligado, o último DM2000 em cascata configura-se automaticamente como console MASTER e envia os sinais finais.

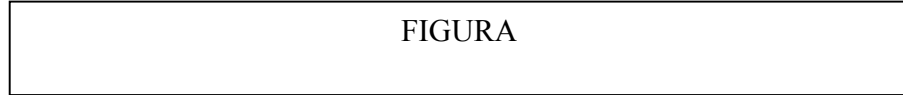
CASCADE IN FROM: É usado para especificar o tipo de dispositivo conectado ao ponto CASCADE IN, o DM2000 ou o 02R. Quando um DM2000 é conectado ao ponto CASCADE IN, DM2000 especifica-se automaticamente.

CASCADE IN ATTENUATOR: Estes controles são usados para atenuar os sinais Cascade Input. Poderá copiar o ajuste selecionado em todos os parâmetros Attenuador fazendo um double-clicking no botão [ENTER].

Ativar e Desativar as saídas em Cascata

As saídas em cascata individuais devem ser ligadas ou desligadas da seguinte forma:

1 Utilize o botão DISPLAY ACCESS [DIO] para localizar a página Cascade Out.



2 Utilize os botões do cursor para selecionar os botões ON/OFF, e utilize o botão [ENTER] para ajusta-los.

Página 61

6 Aplicando PATCHES INPUT & OUTPUT

Aplicando Patches de entrada (INPUT)

As fontes de sinais para os canais de entrada, entradas Insert do canal de entrada e processadores de efeitos são selecionados nas páginas Input Patch, que são selecionadas usando o botão DISPLAY ACCESS [INPUT PATCH]. Use os botões do cursor para selecionar os parâmetros do patch, use a roda parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar uma fonte e aperte [ENTER] para ajustar. Os parâmetros patch mostram nomes Short Port. O nome Long Port do parâmetro patch selecionado atualmente é mostrado no canto superior direito de cada página.

Uso de patch pode também ser feito usando a janela Patch Select (ver pág. 67). Para colocar Channel Input, Insert Ins, e Insert Outs pode também ser conectados usando os Encoders (veja pág. 67).

Veja pág. 242 para uma lista completa de fontes patch de entrada. Consulte pág. 246 para uma lista de patches de entrada inicial.

Programas de patch de entrada podem ser armazenados na library patch Input, a qual contem 1 preset de memória e 32 memórias de uso. Consulte "Input Patch Library" na pág. 141 para mais informações.

Aplicando Patches de Canais de Entrada

AD Inputs, Slot Inputs, saídas de processador de efeitos internos, Entradas 2TR Analógica ou Digital, Bus Outs, ou Aux Sends podem ser conectadas as entradas dos canais de entrada.

Os parâmetros Input Channel Patch para os 96 canais de entrada são divididos entre duas páginas. A página Input Channel 1-48 é mostrada abaixo. O layout da outra página é o mesmo. Quando o modo de pareamento Vertical Input Channel

estiver selecionado, parâmetros patch para partners vertical são mostrados, por exemplo, CH1, CH25, CH2, CH26, etc.

F I G U R A

Além disso, usando os botões cursor, parâmetros Patch também podem ser selecionados usando os botões [SEL] e os Input Layers.

Página 62

Aplicando Patch no Canal de Entrada Insert Ins

AD Inputs, Slot Inputs, saídas de processador de efeitos internos, Entradas 2TR Analógica ou Digital, Bus Outs, ou Aux Sends podem ser conectadas ao canal de entrada Insert Ins.

Os parâmetros Input Channel Insert In para os 96 canais de entrada são divididos entre duas páginas. A página Input Channel 1-48 é mostrada abaixo. O layout da outra página é o mesmo. Quando o modo de pareamento Vertical Input Channel estiver selecionado, parâmetros patch para partners vertical são mostrados, por exemplo, CH1, CH25, CH2, CH26, etc.

F I G U R A

Além disso, usando os botões cursor, parâmetros Patch também podem ser selecionados usando os botões [SEL].

Aplicando Patch nas entradas de Efeitos

Aux Sends, saídas de processador de efeitos interno, ou Saída Channel Insert Outs pode ser conectada as entradas do processador de efeitos internos. Os parâmetros Input Patch do processador de efeito interno estão divididos entre duas páginas para : Uma para Processadores de Efeitos #1 e #2, e uma para Processadores de Efeitos 3-8. Os tipos de efeitos para cada Processador de Efeitos é mostrado nas caixas.

F I G U R A

F I G U R A

Página 63

Aplicando Patch de Saída

Fontes de Sinal para Slot Outputs, Omni Outs, Output Channel Inserts Ins, Direct Outs, 2TR Digital Outputs, e GEQs são selecionadas nas páginas Output Patch, as quais são selecionadas usando o botão DISPLAY ACCESS [OUTPUT PATCH]. Use os botões cursor para selecionar os parâmetros patch, use a roda parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar uma fonte, e pressione [ENTER] para ajustar.

Dependendo da pág. patch, parâmetros patch mostram qualquer Short Channel ou nomes Short Port. O Long Channel ou Port name do parâmetro patch atualmente selecionado é mostrado na canto superior direito de cada página.

Fontes de sinal também podem ser selecionadas usando a janela Patch Select (pág. 67). Insert Ins, Insert outs, e Direct Outs podem também ser conectadas usando os Encoders (consulte pg. 67)

Consulte a pág. 247 para uma completa lista de fontes output patch. Consulte a pág. 255 para uma lista de output patches inicial.

Programas Output Patche pode ser armazenados na library patch output, a qual contem 1 preset de memória e 32 memórias de uso. Consulte "Output Patch Library" na pág. 141 para mais informações.

Aplicando Patch de Saída Slot

Bus Outs, Aux Sends, Matrix Sends, Stereo Out, Canal de Entrada ou Saída Insert Outs, ou Canais Surround Monitor podem ser conectados para as saídas Slot. Saídas Slot podem ser conectadas para Direct Outs nas páginas Direct Out Destination (consulte pág. 65).

Os parâmetros Slot Output Patch para seis Slots são organizados em três páginas. A página Slot 1-2 Output Patch é mostrada abaixo. O layout das outras duas páginas é o mesmo.

F I G U R A

Quando uma saída Slot é conectada para uma Direct Out (consulte pg. 65), e aquela Direct Out é determinada para uma pág. Input Channel Routing, o patch Slot Output não pode ser mudado aqui.

Pág. 64

Aplicando Patch Omni Out

Bus Outs, Aux Sends, Matrix Sends, Stereo Out, Canal de Entrada ou Saída Insert Outs, ou Canais Surround Monitor podem ser conectados para as Omni Outs. Omni Outs podem ser conectadas para Direct Outs nas páginas Direct Out Destination (consulte pág. 65).

F I G U R A

Quando uma Omni Out é conectada para uma Direct Out (consulte pg. 65), e aquela Direct Out é determinada para uma pág. Input Channel Routing, o patch Omni Out não pode ser mudado aqui.

Canal de Saída Inserts Ins

AD Inputs, Slot Inputs, saídas de processador de efeitos internos, Entradas 2TR Analógica ou Digital, Bus Outs, ou Aux Sends podem ser conectadas ao canal de entrada Insert Ins. Os canais da esquerda e direita das saídas Matrix Sends e Stereo Out pode ser conectados individualmente.

F I G U R A

Além disso, usando os botões cursor, parâmetros Patch podem também ser selecionados usando os botões [SEL] e o Máster Layer.

Página 65

Aplicando Patch Direct Outs

Direct Outs pode ser conectadas a Slot Outputs, Omni Outs, ou 2TR Digital Outputs. Os parâmetros Direct Out Destination para os 96 Canais de entrada estão divididos entre duas páginas. A página Input Channel 1-48 Direct Out Destination é mostrada abaixo. O layout da outra página é o mesmo.

F I G U R A

Além disso usando os botões cursor, Parâmetros Patch podem também ser selecionados usando os botões [SEL].

Aplicando Patch 2TR Digital Outputs

Bus Outs, Aux Sends, Matrix Sends, Stereo Out, Canal de entrada ou Saída Insert Outs, ou os sinal Control Room pode ser conectado para as saídas 2TR Digital Outputs. Elas podem ser conectadas as Direct Outs nas páginas Direct Out Destination (consulte pg. 65). Os canais esquerdo e direito de cada saída digital pode ser conectado individualmente.

F I G U R A

Quando uma saída 2TR Digital Output estiver conectada para uma Direct out (ver pág. 65), e aquela Direct Out estiver determinada para uma página Channel Routing, o patch 2TR Digital Output não pode ser mudado aqui.

Página 66

Aplicando Patch nos GEQs

Os equalizadores gráficos de 31 bandas podem ser inseridos em Bus Outs, Aux Sends, ou canais esquerdos ou direitos das Matrix Sends ou Stereo Out na página Graphic Equalizer Insert.

GEQs pode também ser conectados na página Graphic Equalizer Edit (ver pag. 155) ou na página Output Channel Insert page (ver pág. 111).

F I G U R A

Nomeando Ports de Entrada & Saída

Você pode especificar nomes Long e Short para os Ports de Entrada e Saída como segue. Estes nomes aparecem nas páginas Input e Output Patches e o channel strip mostra quando aplicar patch com os Encoders.

Consulte a pág. 258 para uma lista de nomes Input Port iniciais; pg. 260 para nomes Output port.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [SETUP] para localizar a pág. Input Port ou Output Port Name.



2 Use a roda Parametro ou os botões INC/DEC para selecionar os Ports.

3 Use os botões cursor para selecionar os nomes Long ou Short, e então pressione [ENTER].

Quando a janela Title Edit aparecer, edite o port name, e pressione OK quando você terminar. Consulte "Title Edit Window" na pág. 38 para mais informações.

Quando a opção Name Input Auto Copy estiver ligada, o primeiro dos quatro caracteres de uma entrada recente de Long name é automaticamente copiado para o Short name e vice-versa.

Você pode resetar todos os port names aos seus valores iniciais pressionando o botão INITIALIZE.

Página 67

Janela Patch Select

Patches de entrada e saída podem ser feitos usando a janela Patch Select, mostrada abaixo, a qual aparece quando o botão ENTER é pressionado enquanto o parâmetro patch é selecionado.



Fontes de entrada e saída disponíveis e destinos são mostrados no formato hierárquico em três páginas. A fonte existente ou destino é mostrado no canto superior direito da janela. Use os botões cursor para mover o cursor para o vidro a esquerda, e use a roda parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar o item no nível do topo. Então mova o cursor para o vidro do centro, e selecione

um item para o próximo nível. Selecione um item no vidro direito, se disponível, e então selecione o botão YES e pressione [ENTER].

Aplicando Patching com os Encoders

Os seguintes patches podem ser feitos usando os Encoders: Input Channel Inputs, Insert Outs, Insert Ins, e Direct Outs.

1 Determine um dos parâmetros acima para um botão Encoder ASSIGN, como explicado na pág 46.

Para ajustar a entrada de um canal de entrada ou patches Direct Outs, você deve selecionar um Input Channel Layer. Para patches Insert Out ou Insert In, você pode selecionar um Input Channel Layer ou o Máster layer.

2 Pressione o botão ASSIGN para o qual você determinou o parâmetro patch.

Se nenhuma ação a mais é realizada dentro de cinco segundos, os display strip channel retorna ao normal, e você deve pressionar o botão ASSIGN outra vez. Dependendo do Port ID/Port preference na pág. 143, o canal strip display mostra os Port Ids ou nomes Short Port para os patches atuais.

3 Use os Encoders para selecionar ports, e pressione os interruptores Encorder para ajusta-los.

Se você não ativar sua seleção dentro de cinco segundos (enquanto o Port ID ou Short Channel name pisca), ou você operar outro Encoder, a seleção é cancelada e o patch é abandonado sem mudança.

Página 68

7 Canais de Entrada

Aplicando Patch a Canais de Entrada

AD Inputs, Slot Inputs, processador de efeitos interno de saída, Entradas Digital ou Analógica 2TR, Bus Outs, ou Aux Sends pode ser conectadas para as entradas do canal de entrada. Consulte "Patching Input Channels" na pág. 61 para mais informações.

Medindo Canais de Entrada

Níveis de sinal do Canal de Entrada pode ser medido nas págs. Meter. Consulte "Metering" na pág. 103 para mais informações.

Revertendo a Fase do Sinal

A fase do sinal de cada canal de entrada pode ser revertida como segue.

Usando o botão SELECTED CHANNEL PHASE/INSERT [Ø]

1 Use os botões LAYER para selecionar Layers de canal de entrada, e use os botões [SEL] para selecionar Canais de Entrada.

2 Use o botão Phase [Ø] para ajustar a fase.

A fase é revertida quando o indicador do botão Phase está iluminado.

Páginas Phase

Programas Phase podem ser visualizados e ajustados nas páginas Phase. Se o display Auto PHASE/INSERT preference estiver ligado, estas páginas aparecem automaticamente quando o botão Phase [Ø] na seção SELECTED CHANNEL PHASE/INSERT estiver pressionado. Consulte "Auto PHASE/INSERT Display" na pág. 234.

1 Use o botão SELECTED CHANNEL PHASE/INSERT [DISPLAY] para selecionar as páginas Phase.

Os parâmetros Phase para os 96 canais de entrada são divididos entre duas páginas. A página Input Channel 1-48 Phase é mostrada abaixo. O layout de outra página é o mesmo.



F I G U R A

2 Use os botões cursor ou roda Parâmetro para selecionar os botões NOR/REV e o botão ENTER e INC/DEC para ajusta-los.

Os botões NOR/REV pode também ser selecionados usando os botões Input Channel Layer e os botões [SEL].

GLOBAL NOR/REV: Estes botões permitem a voce ajustar a fase de todos os canais de entrada simultaneamente.

Aplicando Gate nos Canais de Entrada

Cada canal de entrada apresente um noise Gate para eliminar ruídos indesejáveis. Ajustes de Gate podem ser armazenados na Gate library, a qual contém 4 presets de memória e 88 memórias usáveis. Consulte “Gate Library” na pág. 144 para mais informações.

Preset Gates & Tipos

A seguinte tabela lista os preset Gates e tipos. Consulte a pág. 296 para informações de parâmetros detalhados.

#	Nome Preset	Tipo	Descrição
1	Gate	GATE	Gate template
2	Ducking	DUCKING	Ducking Template
3	A. Dr. BD	GATE	Preset Gate para usar com bateria e baixo acustico
4	A. Dr. SN	GATE	Preset Gate para usar com bateria acustica

Usando os controles SELECTED CHANNEL DYNAMICS

1 Use os botões LAYER para selecionar Layers de Canais de Entrada, e use os botões [SEL] para selecionar Canais de Entrada.

2 Use o botão [GATE ON] para ligar/desligar o Gate dos canais selecionados atualmente.

F I G U R A

3 Use o botão [GATE/COM] para ajustar os controles DYNAMICS para GATE (indicador GATE aceso), e use os controles THRESHOLD, RANGE, ATTACK, DECAY, E HOLD para ajustar o Gate.

Página Gate Edit

Programas Gate podem ser visualizados e ajustados na pág. Gate Edit. Se o Auto Display DYNAMICS preference estiver ligado, esta página aparece automaticamente quando um controle gate na seção SELECTED CHANNEL é operado.

1 Use os botões LAYER para selecionar Layers de canal de entrada, e use os botões [SEL] para selecionar Canais de Entrada.

2 Use o botão SELECTED CHANNEL DYNAMICS [DISPLAY] para localizar a pág. Gate Library, e então recupere um preset Gate que contem o tipo de Gate que você deseja.

Consulte "Gate Library" na pág. 144 para mais informações.

Página 70

3 Use o botão SELECTED CHANNEL DYNAMICS [DISPLAY] para localizar a pág. Gate Edit.

F I G U R A

4 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, e botão ENTER para ajusta-los.

KIYIN SOURCE: Este determina a fonte encadeada para o Gate do canal de entrada selecionado atualmente. Fontes encadeadas incluem SELF (sinal de entrada do próprio GATE), CHANNEL (outro canal de entrada), ou AUX (uma Aux Send de 1-12). Fontes encadeadas de canais de entrada são selecionadas em blocos de 12 canais. Por exemplo, se o canal de entrada #1 estiver atualmente selecionado, um canal de entrada de 1-12 pode estar selecionado como uma fonte encadeada. De qualquer maneira, se o canal de entrada #13 estiver atualmente selecionado, um canal de entrada de 13-24 pode estar selecionado.

STEREO LINK: Este permite a você parear Gates para operação estéreo mesmo quando canais de entrada não estão pareados. Gates de canal de entrada são pareados horizontalmente ou verticalmente dependendo do modo Pair programado para o canal de entrada selecionado atualmente. Consulte "Pairing Channels" na pág. 120 para mais informações sobre pareamento na horizontal e vertical. Quando canais de entrada estiverem pareados, este parâmetro é ativado automaticamente e não pode ser mudado.

CURVE: Este mostra a curva gate (nível de entrada vs. nível de saída).

TYPE: Este é o tipo de gate usado pelo gate do canal de entrada atualmente selecionado.

Meters: Estes medidores indicam os níveis do canal de entrada atualmente selecionado e se é horizontal ou vertical. O medidor GR indica a quantidade de redução de ganho que está sendo aplicado no Gate do canal de entrada selecionado atualmente.

ON/OFF: Este liga/desliga o Gate do canal de entrada atualmente selecionado. Funcionando em unísono com o botão SELECTED CHANNEL DYNAMICS [GATE ON]

PARAMETER: Estes controles são usados para programar os parâmetros Threshold, Range, Attack, Decay, e Hold.

Atenuando canais de entrada

Sinais de Canais de entrada podem ser atenuados no pré-EQ. Consulte “Attenuating Signals” na página 106 para mais informações.

Equalizando canais de entrada

Cada canal de entrada possui um equalizador paramétrico de 4 bandas. Consulte “Using EQ” na página 107 para mais informações.

Página 71

Agrupar Equalizadores de canais de entrada

Os equalizadores dos canais de entrada podem ser agrupados, permitindo-lhe controlar a equalização de distintos canais de entrada simultaneamente. Há quatro grupos de equalizadores de canais de entrada: a, b, c, e d.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [GROUP] para localizar a página Input Equalizer Link.



2 Use o botão LAYER para selecionar o canal de Input Layer.

A fila dos grupos correspondentes são selecionados como layers do canal de entrada que está selecionado.

3 Use os botões do cursor Up/Dow para selecionar os grupos de EQ a-d.

O grupo selecionado é iluminado por um flash na caixa cursor.

4 Use os botões [SEL] para somar e remover canais de entrada do grupo selecionado.

Os ajustes de equalização do primeiro canal de entrada somado ao grupo são aplicados a todos os canais de entrada ganhos posteriormente.

Quando é somado um canal de entrada a um grupo, seu indicador o botão [SEL] acende.

Inserts de canal de entrada

Podem determinar processadores de efeitos internos e processadores de sinais externos aos canais de entrada usando os Inserts. Consulte "Using Inserts" na página 111 para mais informações.

Comprimindo canais de entrada

Cada canal de entrada contém um compressor. Consulte "Compressing Channels" na página 113 para mais informações.

Página 72

Agrupando compressores do canal de entrada

Os compressores de canais de entrada podem-se agrupar, permitindo-lhe controlar a compressão de vários canais de entrada simultaneamente operando qualquer controle de compressor no grupo. Existem quatro grupos de compressores de canais de entrada: i, j, k, e l.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [GROUP] para localizar a página Input Comp Link.



2 Use o botão Layer para selecionar os layers do canal de entrada.

A fila de grupos correspondentes são selecionadas como layers do canal de entrada.

3 Use os botões do cursor Up/Down para selecionar os grupos de compressor i-l.

O grupo selecionado é iluminado por um flash na caixa cursor.

4 Use os botões [SEL] para somar e remover canais de entrada do grupo selecionado.

Os ajustes do compressor do primeiro canal de entrada somados ao grupo poderão ser aplicados a todos os canais de entrada ganhos posteriormente.

Quando um canal de entrada é somado a um grupo, seu indicador botão [SEL] acende.

Se a opção estéreo link de um compressor de canal de entrada esta ligado, desliga-se quando somado ao canal de entrada de um grupo.

Delaying de canal de entrada

Cada canal de entrada contém uma função Delay. Consulte "Delaying Channel signals" na página 117 para mais informações.

Mutando canais de entrada (ON/OFF)

Os canais de entrada podem ser mutados como segue.

1 Use os botões LAYER para selecionar os layers do canal de entrada.

2 Use os botões [ON] para mutar os canais de entrada no layer selecionado.

Os indicadores do botão [ON] dos canais que estão ativados acendem.



ON

Página 73

Agrupando Mutes dos canais de entrada

Os mutes de canais de entrada podem ser agrupados, permitindo-lhe mutar vários canais de entrada simultaneamente. Há oito grupos de Mutes de canais de entrada: I, J, K, L, MIDI, N, O, e P.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [GROUP] para localizar as páginas Input Channel Group Mute.

Os parametros Mute Group para os 96 canais de entrada são divididos em duas páginas. A página Mute Group dos canais de entrada 1-48 é mostrada abaixo. A disposição da outra página é a mesma.



2 Use os botões LAYER para selecionar os layers de canal de entrada.

A página Mute Group e fila de grupos correspondentes são selecionados como layers de canal de entrada.

3 Utilize os botões do cursor Up/Dow para selecionar os grupos Mute.I-P

O grupo selecionado é iluminado por um flash da caixa do cursor.

4 utilize os botões [SEL] para somar e remover mutes para o grupo selecionado.

Quando um canal de entrada é somado a um grupo Mute, seu indicador [SEL] acende.

ENABLE: Estes botões são usados para ligar e desligar os grupos.

Os grupos Mute podem conter uma combinação de canais que estão ativados e canais que estão desligados.

Página 74

Ajustando os níveis de canais de entrada

Os níveis de canais de entrada podem ser ajustados da seguinte forma:

1 Use o botão LAYER para selecionar o layer do canal de entrada.

2 Pressione o botão FADER MODE [FADER] para selecionar o modo Fader.

3 Use os faders para ajustar os níveis de canais de entrada.

Consulte a lista a esquerda dos faders quando ajustar os níveis do canal de entrada.

As posições dos faders podem ser vistas nas páginas Fader View.

Consulte “Viewing Channel Fader Settings” na página 125 para mais informações.

f
i
g
u
r
a

Agrupando Faders do canal de entrada

Os faders de canais de entrada podem ser agrupados, permitindo-lhe controlar o nível de vários canais de entrada simultaneamente. Há oito grupos de faders de canais de entrada: A, B, C, D, E, F, G, e H.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [GROUP] para localizar as páginas Input Channel Fader Group.

Os parâmetros Fader Group para os 96 canais de entrada são divididos em duas páginas. Na continuação é mostrada a página Fader Group do canal de entrada 1-48: A disposição da outra página é a mesma.

FIGURA

2 Use o botão LAYER para selecionar os layers de canais de entrada.

A página Fader Group e fila de grupos correspondentes são selecionados como layers de canais de entrada.

3 Use os botões do cursor Up/Dow para selecionar os grupos de faders A-Z.

O grupo selecionado é iluminado por um flash na caixa do cursor.

4 Use o botão [SEL] para somar e remover faders para o grupo selecionado.

Quando um canal de entrada é somado a um grupo, seu indicador botão [SEL] acende.

ENABLE: Estes botões são usados para ligar e desligar os grupos.

Pode desligar temporariamente um grupo de faders para realizar ajustes a faders individuais tocando, ou operando com dois faders ou mais no grupo.

Os grupos de faders somente são ativados no modo fader (quando o indicador do botão FADER MODE [FADER] está aceso). Consulte “Selecting Fader Modes” na página 44 para mais informações.

Página 75

Direcionando canais de entrada

Cada canal de entrada pode ser direcionado às saídas Bus, Stéreo Out, ou sua própria saída direta.

Usando os controles SELECTED CHANNEL ROUTING

1 Use os botões LAYER para selecionar layers de canais de entrada , e os botões [SEL] para selecionar os canais de entrada.

2 Use os botões [1-8], [STEREO], e [DIRECT] para selecionar o canal de entrada atualmente selecionado.

[1-8]: Estes botões direcionam o canal de entrada atualmente selecionado as saídas BUS.

[STÉREO]: Este botão direciona o canal de entrada atualmente selecionado para a saída Bus.

DIRECT: Este botão direciona o canal de entrada atualmente selecionado a sua saída direta.

[FOLLOW PAN]: Determina se o ajuste do controle de PAN do canal de entrada esta aplicado as saídas BUS. Quando está desligado, os níveis dos sinais enviados as saídas Bus Outs pares e ímpares é o mesmo. Quando está ligado, os níveis dos sinais enviados as saídas Bus Outs pares e ímpares segue o controle de PAN.

Direcionando Páginas

Os ajustes de canal de entrada podem ser vistos e ajustados nas páginas Routing. Se o “Auto ROUTING Display” estiver ligado, estas páginas aparecem automaticamente quando pressionado o botão na seção SELECTED CHANNEL ROUTING. Consulte “Auto ROUTING Display” na página 234.

1 Use o botão SELECTED CHANNEL ROUTING [DISPLAY] para selecionar as páginas Routing.

Os parametros Routing para os 96 canais de entrada são divididos em quatro páginas. A página Routing dos canais de entrada 1-24 é mostrada abaixo. A disposição das outras três páginas é a mesma.

FIGURA

2 Use os botões do cursor ou a roda parâmetro para selecionar os parâmetros, e o botão [ENTER] ou os botões INC/DEC para ajusta-los.

Os canais também podem ser selecionados usando os botões layers do canal de entrada e os botões [SEL].

ALL STÉREO:este botão determina todos os canais de entrada para Stéreo Out.

ALL BUS: Este botão determina todos os canais de entrada a todas as saídas Bus.

ALL CLEAR: este botão elimina todas as determinações de direcionamento.

O modo Surround atualmente selecionado é mostrado no canto inferior esquerdo. Quando o modo Stéreo está selecionado, os botões de direcionamento Bus Out mostram números de 1 a 8. Quando um modo Surround Pan está selecionado, é mostrado abreviações dos nomes dos canais Surround, como mostramos na tabela seguinte. Consulte "Using Surround Pan" na página 77 para mais informações.

Modo Surround	Saídas Bus							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Estéreo	1	2	3	4	5	6	7	8
3-1	L	R	C	S	5	6	7	8
5.1	L	R	Ls	Rs	C	E ₁	7	8

1. Abreviação para LFE (Low frequency Effects)

Aplicando Pan aos Canais de Entrada

Pode ser aplicado pan ao canais de entrada entre os canais esquerdo e direito da saída estéreo.

Usando os Encoders

1 Use os botões LAYER para selecionar os Layers do canal de entrada.

2 Pressione o botão ENCODER MODE [PAN] para selecionar o modo Pan Encoder.

3 Use os Encoders para aplicar pan aos canais de entrada.

Usando os controles SELECTED CHANNEL PAN/SURROUND

1 Use os botões LAYER para selecionar os Layers do canal de entrada, e use os botões [SEL] para selecionar os canais de entrada.

F I G U R A

2 Use o controle Pan para aplicar o pan ao canal de entrada selecionado atualmente.

O display pan indica a posição pan do canal de entrada atualmente selecionado. Quando o pan estiver ajustado no centro, o centro dos dois segmentos acendem. Você pode usar os botões [L] e [R] para selecionar canais de entrada equivalentes horizontal e vertical.

O botão [LINK], o qual é ativado somente quando um modo Surround além do Stereo estiver selecionado, é usado para ligar o controle Pan e o Joystick para que qualquer controle possa ser usado para ser aplicado o pan. É um ajuste global que se aplica para todos os canais de entrada. Para isto funcionar, o indicador do botão [EFFECT] deve estar desligado e os indicadores dos botões [GRAB] e [LINK] devem estar ligados.

Páginas Pan

Ajustes Pan podem ser visualizados e ajustados nas páginas Pan. Se o display PAN/SURROUND estiver ligado, estas páginas aparecem automaticamente quando um controle na seção SELECTED CHANNEL PAN/SURROUND é operado. Se ambos os indicadores dos botões [GRAB] e [LINK] estiverem ligados, estas págs. também aparecerão quando o Joystick é operado. Consulte "Auto PAN/SURROUND Display" na pág. 234.

1 use o botão SELECTED CHANNEL PAN/SURROUND [DISPLAY] para selecionar as páginas Input Channel Pan.

Página 77

Os parametros Pan para os 96 canais de entrada estão organizados em quatro páginas. A página Input Channel 1-24 é mostrada abaixo. O layout da outra página é o mesmo.

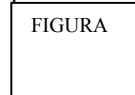
F I G U R A

2 Use os botões cursor para selecionar os controles Pan, e use a roda Parâmetro e botões INC/DEC para ajusta-los.

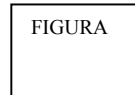
Parâmetros pan podem também ser selecionados usando os botões Input Channel layer e botões [SEL].

O controle Pan atualmente selecionado pode ser ajustado para o centro pressionando ENTER.

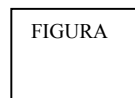
MODE: Há três modos Pan que determinam como Canais de Entrada pareados Horizontalmente e verticalmente são aplicados pan: Individual, Gang, e Inverse Gang. Este é um programa global que se aplica a todos os canais de entrada pareados.



No modo individual, controles pan de canal de entrada operam independentemente.



No modo Gang, controles pan de canal de entrada pareados operam em uníssono.



No modo Inverse Gang, controles pan de canal de entrada pareado operam em uníssono mas move em direções opostas.

Usando Surround Pan

O DM2000 suporta os modos Surround 3-1 e 5-1. Pan surround é independente do pan normal. Pan normal determina como é colocado o pan no sinal do canal de entrada entre os canais esquerdo e direito da saída Stereo. Uma vez que o pan surround determine como o sinal do Canal de Entrada esta em pan no meio dos canais Surround. A seguinte tabela mostra como os canais Surround são manuseados pelas saídas Bus.

Surround Mode	Bus Outs					
	1	2	3	4	5	6
3-1	Esquerdo	Direito	Centro	Surround	--	--
5.1	Esquerdo	Direito	Esquerdo Surround	Direito Surround	Centro	LFE

Consulte a pagina 134 para informações sobre monitores surround.

Página 78

Selecionando modos Pan Surround

O modo Surround pode ser selecionado como segue.

1 Use o botão SELECTED CHANNEL PAN/SURROUND [DISPLAY] para selecionar a página Surround Mode



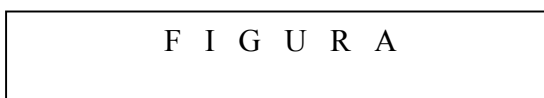
2 Use os botões cursor para selecionar os botões mode surround, e pressione ENTER para ativar o modo selecionado

A página Surround mode 3-1 esta mostrada na esquerda; a página 5.1 na direita. O diagrama em cada página mostra a colocação da imagem de som típico e o canal Surround para configuração de saída Bus.



Usando o joystick

1 Use os botões LAYER para selecionar os Layers do canal de entrada, e use os botões SEL para selecionar os canais de entrada.



2 Pressione o botão GRAB para agarrar a posição do joystick atual, e então use o joystick para ajustar o pan surround.

O botão GRAB, que é ativado somente quando um modo Surround além do Stereo estiver selecionado, é usado para ligar e desligar o controle pan do Joystick surround para o canal de entrada selecionado atualmente. Enquanto Grab estiver ligado, o Joystick pode ser usado para ajustar a posição do pan surround do canal de entrada atualmente selecionado. Quando outro canal de entrada estiver selecionado, Grab é desligado automaticamente. Se o Joystick estiver programado para controlar efeitos (indicador do botão efeito está aceso), o botão GRAB é desativado.

Página 79

Página Channel Surround Edit Selecionada

Programas pan surround podem ser visualizados e ajustados na pagina Surround Edit do canal de entrada. Se o display Auto PAN/SURROUND estiver ligado, e um modo pan surround além do Stereo estiver selecionado, esta pagina aparece automaticamente quando o Joystick é operado. Consulte "Display Auto PAN/SURROUND" na pág. 234.

1 Use o botão SELECTED CHANNEL PAN/SURROUND [DISPLAY] para selecionar a pág. Surround Edit.

F I G U R A

2 Use os botões LAYER para selecionar os Layers do canal de entrada, e use os botões [SEL] para selecionar os canais de entrada.

A página Surround Edit mostra parâmetros surround pan para o canal de entrada atualmente selecionado e é partur horizontal ou vertical. A posição pan surround atual de cada canal de entrada é indicada por um pequeno círculo. É também indicado numericamente próximo a cada número de canal de entrada, por exemplo, "CH1 (L9,R10)."

O gráfico do canal de entrada atualmente selecionado mostra um pequeno quadrado, que indica a posição atual do Joystick. Se o Auto Grab estiver ligado (ver pág. 235), quando o Joystick é movido para a posição pan surround atual, o Joystick empurra como um controle pan surround e o pequeno quadrado desaparece.

O número de ícones de falantes e medidas em volta do gráfico surround depende do modo Surround atualmente selecionado. Os medidores indicam os níveis de sinal da saída Bus.

Você pode mover o pan surround diretamente para um dos ícones falantes, incluindo os ícones da caixa sem falantes, selecionando este ícone, e então pressionando [ENTER].

3 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para ajustá-los.

LFE: Este ajusta o nível do canal LFE (Low Frequency Effects) (somente modo 5.1)

DIV (divergência): Este determina como o sinal Central é alimentado para canais de Esquerda, Direita, e Centrais. Quando ajustado para 0, o sinal central é alimentado somente para para canais da Esquerda Direita (Phantom). Quando ajustado para 50, o sinal central é alimentado igualmente para os canais da esquerda, direita e central. Quando ajustado para 100, é alimentado somente para o canal central (Centro Real).

Patterns: Estes botões são usados para selecionar os sete patterns que determinam como os pan surround move pela roda Parâmetro e botões INC/DEC.

FAST: Este ajusta a velocidade do controle do pan surround quando estiver usando a roda Parâmetro e botões INC/DEC.

WIDTH: Este ajusta a largura da esquerda para direita do pattern selecionado.

DEPTH: Este ajusta a profundidade da frente para a traseira do pattern selecionado.

WIDTH OFFSET: Este pode ser usado para contrabalancear a direção da esquerda para a direita do pattern selecionado.

DEPTH OFFSET: Este pode ser usado para contrabalancear a direção da frente para a traseira do pattern selecionado.

ST LINK: Este pode ser usado para ligar os parâmetros pan surround do canal de entrada selecionado atualmente e é partner horizontal ou vertical a menos se não estiverem pareados.

PATTERN: Quando canais de entrada estiverem ligados, os sete patterns selecionados aqui determinam como o pan surround ligado move pela roda Parâmetro e botões INC/DEC.

Páginas Surround do Canal de Entrada

Posições pan surround podem ser visualizadas e ajustadas nas páginas surround

1 Use o botão SELECTED CHANNEL PAN/SURROUND [DISPLAY] para selecionar as páginas Surround do Canal de Entrada.

Os parâmetros surround para os 96 canais de entrada são organizados em quatro páginas. A página Surround do canal de entrada 1-24 é mostrada abaixo. O layout das outras três páginas é o mesmo.

F I G U R A

2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros Surround, e use a roda parâmetro e os botões INC/DEC para ajusta-los.

Canais de entrada podem também ser selecionados usando os botões Layer do Canal de Entrada e os botões [SEL]. O gráfico para o canal de entrada atualmente selecionado mostra um pequeno quadrado, o qual indica a posição atual do Joystick.

L/R: Estes parâmetros são usados para ajustar a posição surround da esquerda/direita. Enquanto selecionado, eles podem rapidamente ser ajustados para o centro pressionando [ENTER].

F/R: Estes parâmetros são usados para ajustar a posição surround da frente/traseira. Enquanto selecionado, eles podem rapidamente ser ajustados para o centro pressionando [ENTER].

Você pode pular para uma página Surround Edit mais detalhada pressionando [ENTER] enquanto o gráfico surround do canal de entrada estiver selecionado.

Enviando Canais de Entrada para Aux Sends

Sinais do canal de entrada podem ser enviados para Aux Sends 1-12. Consulte “Setting Aux Send Levels” na pág. 89”, “Mutting Aux Sends (ON/OFF) na pág. 90, e “Pre-Fader ou Post-Fader Aux Sends” na pag. 88.

Página 81

Solando Canais de Entrada

Canais de Entrada podem ser solados. Consulte pág. 118 para mais informações.

Saídas Direta

Cada Canal de Entrada apresenta uma Saída Direta, a qual pode ser ligada para as Saídas Slot, Saídas Omni, ou Saídas Digital 2TR. Sinais de Saída Direta podem ser pre-EQ, pre-fader, ou post-fader. Consulte “Patching Direct Outs” na pág. 65 e “Routing Input Channels” na pag. 75 para mais informações.

Pareando Canais de Entrada

Partners de canal de Entrada Horizontal ou vertical pode ser pareado para operação Estéreo. Consulte “Pairing Channels” na pág. 120 para mais informações.

Usando MS Decoding

Quando Canais de Entrada são pareados, o MS Decoding pode ser usado para decodificar sinais de microfones organizados como pares MS. o MS Decoding é ajustado nas páginas Pair Input Channels. Consulte “Pairing Channels” na pág. 120 para mais informações.

Visualizando Ajustes de Canal de Entrada

Ajustes Parâmetro e Fader para cada Canal de Entrada podem ser visualizados nas páginas View. Consulte “Viewing Channel Parameter Settings” na pag. 124 e “Viewing Channel Fader Settings” a pag. 124 para mais informações.

Copiando Ajustes do Canal de Entrada

Ajustes de canal de entrada podem ser copiados para outro Canal de Entrada usando a função Channel Copy. Consulte “Copying Channel Settings” na pág. 129 para mais informações.

Nomeando Canais de Entrada

Canais de Entrada podem ser nomeados para identificação fácil. Consulte “Naming Channels” na pág. 130 para mais informações.

Página 82

Saída Estéreo

Conectores de Saída Estéreo

A saída estéreo é enviada pelos conectores tipo XLR – 3-32 STEREO OUT +4 Db (BAL) balanceado e os conectores phono desbalanceados STEREO OUT –10 Dbv (UNBAL).



FIGURA

Ligando a Saída Estereo para Saídas

Os canais da esquerda e direita da Saída Estéreo podem ser ligados para Saídas Slot, Omni, ou digital 2TR. Consulte “Output Patching” na pág. 63 para mais informações.

Direcionando Canais de Entrada para a Saída Estéreo

Canais de entrada podem ser direcionados e paneados para a Saída Estéreo. Consulte “Routing Input Channels” na pág. 75 para mais informações.

Enviando Saídas Bus para Saídas Estéreo

Sinais de Saída Bus pode ser enviado para a Saída Estéreo. Consulte “Sending Outs to the Stereo Out” na pág. 87 para mais informações.

Medindo a Saída Estereo

Níveis de sinais de saída estéreo podem ser medidos nas páginas Meter. Consulte “Metering” na pág. 103 para mais informações.

Monitorando a Saída Estéreo

A saída estéreo pode ser monitorada via o LARGE e SMALL CONTROL ROOM MONITOR OUT e os PHONES (veja pág. 132) ou o STUDIO MONITOR OUT (veja pág. 133).

Atenuando a Saída Estéreo

Sinais de saída estéreo podem ser atenuados pre-EQ. Consulte “Attenuating Signals” na pág. 106 para mais informações.

Equalizando a Saída Estéreo

A saída Estéreo apresenta um EQ paramétrico de 4-bandas. Consulte “Using EQ” na pág. 107 para mais informações.

Agrupando Máster Eqs

O EQ da saída estéreo pode ser agrupado com os Eqs de outros Canais de Saída. Consulte “Grouping Output Channel EQs” na pág. 110 para mais informações.

Inserts de Saída Estéreo

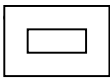
Processadores de efeitos interno e processadores de sinal externos podem ser ligados em Saídas Estéreo usando os Inserts. Consulte “Using Inserts” na pág. 111 para mais informações.

Página 83

Comprimindo a Saída Estéreo

Dinâmicos Sinais podem ser controlados usando o Compressor da Saída Estéreo. Consulte “Compressing Channels” na pág. 113 para mais informações.

Agrupando Compressores Máster



O compressor de saída estéreo pode ser agrupado com os compressores de outros Canais. Consulte “Grouping Output Channel Compressors” na pág. 116 para mais informações

Mutando a Saída Estéreo (ON/OFF)

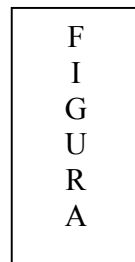
A saída estéreo pode ser mutada usando o botão STEREO ON, o qual é usado exclusivamente para esta tarefa e não é afetado por Layeres. Seu indicador acende quando a saída estéreo estiver ligada.

Agrupando Mute Masters (ON/OFF)

O mute da saída estéreo pode ser agrupado com os Mutes de outros Canais de Saída. Consulte “Grouping Output Channel Mutes (ON/OFF)” na pag. 123 para mais informações.

Ajustando o nível da Saída Estéreo

O nível da saída estéreo é ajustado pelo uso do fader STEREO, o qual é usado exclusivamente para esta tarefa e não é afetado por Layers ou Fader modes.



Agrupando Máster Faders

O fader da saída estéreo pode ser agrupado com os faders de outros canais de entrada. Consulte “Grouping Output Channel Faders” na pág. 122 para mais informações.

Enviando a Saída Estéreo para as Matrix Sends

Os canais da esquerda e direita da saída estéreo podem ser enviados individualmente para as Matrix Sends. Consulte “Matrix Sends” na pág. 97 para mais informações.

Balanceando a Saída Estéreo

Os canais esquerdo e direito da saída estéreo podem ser balanceados como segue.

Usando os controles SELECTED CHANNEL PAN/SURROUND

1 Pressione o botão STEREO [SEL] para selecionar a saída estéreo.

F I G U R A

2 Use o controle Pan para ajustar o balanço.

O display pan indica o balanço. Quando o balanço estiver ajustado para o centro, dois segmentos centrais acendem.

O balanço da saída estéreo também pode ser ajustado na página Stereo Fader View. Consulte “Viewing Channel Fader Settings” na página 125 para mais informações.

Aplicando Delay à Saída Estéreo

Os canais da esquerda e direita da saída estéreo podem ser ajustados para delay independentemente pelo uso do Stereo Out Delay. Consulte “Delaying Channel Signals” na página 117 para mais informações.

Insertando GEQs

GEQs internos podem ser inseridos nos canais da esquerda e direita da saída estéreo. Consulte “About GEQs” na página 155 para mais informações.

Visualizando Ajustes de Canal de Saída

Ajustes de Parâmetro e Fader para cada Canal de Saída podem ser visualizados e ajustados nas páginas View. Consulte “Viewing Channel Parameter Settings” na página 124 e “Viewing Channel Fader Settings” na página 124 para mais informações.

Copiando Ajustes do Canal de Saída

Ajustes podem ser copiados entre os canais da esquerda e direita da saída estéreo usando a função Channel Copy. Consulte “Copying Channel Settings” na página 129 para mais informações.

Nomeando a Saída Estéreo

A saída estéreo pode ser nomeada para identificação fácil. Consulte “Naming Channels” na página 130 para mais informações.

Saídas Bus

Ligando as Saídas Bus para Saídas

Saídas Bus podem ser ligadas para Saídas Slot, Omni, ou digital 2TR. Consulte “Output Patching” na pág. 63 para mais informações.

Direcionando Canais de Entrada para as Saídas Bus

Canais de entrada podem ser direcionados para Saídas Bus. Consulte “Routing Input Channels” na pág. 75 para mais informações.

Medindo Saídas Bus

Níveis de sinais de saída Bus podem ser medidos nas páginas Meter. Consulte “Metering” na pág. 103 para mais informações.

Monitorando Saídas Bus

A saída Bus pode ser monitorada via o LARGE e SMALL CONTROL ROOM MONITOR OUT e os PHONES (veja pág. 132) ou o STUDIO MONITOR OUT (veja pág. 133).

Atenuando Saídas Bus

Sinais de saída Bus podem ser atenuados pre-EQ. Consulte “Attenuating Signals” na pág. 106 para mais informações.

Equalizando Saídas Bus

Cada saída Bus apresenta um EQ paramétrico de 4-bandas. Consulte “Using EQ” na pág. 107 para mais informações.

Agrupando Máster EQs

O EQ da saída Bus pode ser agrupado com os Eqs de outros Canais de Saída. Consulte “Grouping Output Channel EQs” na pág. 110 para mais informações.

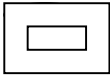
Inserts de Saída Bus

Processadores de efeitos interno e processadores de sinal externos podem ser ligados em Saídas Bus usando os Inserts. Consulte “Using Inserts” na pág. 111 para mais informações.

Comprimindo Saídas Bus

Dinâmicos Sinais podem ser controlados usando o Compressor da Saída Bus. Consulte “Compressing Channels” na pág. 113 para mais informações.

Agrupando Compressores Máster



O compressor de saída Bus pode ser agrupado com os compressores de outros Canais. Consulte “Grouping Output Channel Compressors” na pág. 116 para mais informações

Página 86

Mutando Saídas Bus (ON/OFF)

Saídas Bus podem ser mudadas pelo uso dos botões [ON] channel strip.

1 Pressione o botão LAYER [MASTER] para selecionar o Máster Layer.

2 Use os botões channel strip [ON] 1-8 para mutar as saídas Bus.

O indicador do botão [ON] das saídas Bus que estiverem ligadas acenderão.

Agrupando Máster Mutes (ON/OFF)

Mutes das saídas Bus podem ser agrupados com os Mutes de outros Canais de Saída. Consulte “Grouping Output Channel Mutes (ON/OFF)” na pag. 123 para mais informações.

Ajustando Níveis da Saída Bus

Níveis da saída Bus podem ser ajustados como segue.

1 Pressione o botão LAYER [MASTER] para selecionar o Máster Layer.

2 Pressione o FADER MODE [FADER] para selecionar o modo Fader.

3 Use os faders 1-8 para ajustar os níveis de saída Bus.

Consulte a legenda do lado direito dos faders quando estiver ajustando níveis de saída Bus

F
I
G
U
R
A

Agrupando Máster Faders

O fader da saída Bus pode ser agrupado com os faders de outros canais de saída. Consulte “Grouping Output Channel Faders” na pág. 122 para mais informações.

Enviando Saídas Bus para as Matrix Sends

Sinais de saída Bus podem ser enviados para as Matrix Sends. Consulte “Matrix Sends” na pág. 97 para mais informações.

Aplicando Delay às Saídas Bus

Cada Saída Bus apresenta uma função Delay. Consulte “Delaying Channel Signals” na pág. 117 para mais informações.

Insertando GEQs

GEQs internos podem ser inseridos nas Saídas Bus. Consulte “About GEQs” na pág. 155 para mais informações.

Solando Saídas Bus

Saídas Bus podem ser solados. Consulte pág, 118 para mais informações.

Pareando Saídas Bus

Saídas Bus podem ser pareadas para operação estereo. Consulte “Pairing Channels” na pág. 120 para mais informações.

Página 87

Enviando Saídas Bus para Saída Estéreo

Saídas Bus podem ser direcionadas para buses de saída estéreo como segue. Ajustes de Saída Bus para para Saída Estéreo podem ser armazenados no Bus para Stereo Library, a qual contém 1 preset de memória e 32 memórias usáveis. Consulte “Bus to Stereo Library” na pág. 143 para mais informações.

1 Use o botão SELECTED CHANNEL ROUTING [DISPLAY] para localizar a pagina Bus to Stereo.



F I G U R A

2 Use os botões cursor para selecionar os parametros, e use a roda Parametro, botões INC/DEC, e o botão [ENTER] para ajusta-los.

PAN: Estes controles são usados para aplicar o pan aos sinais da Saída Bus entre as saídas buses da esquerda e direita. O controle Pan atualmente selecionado pode ser ajustado para o centro pressionando [ENTER].

ON/OFF: Estes botões são usados para ligar/desligar a saída Bus para o direcionamento da saída estéreo.

Faders: Estes faders são usados para ajustar a saída Bus para níveis de saída Estéreo. Botões Fader aparecem iluminados quando faders estão programados para 0.0 dB.

Visualizando Ajustes de Saída Bus

Ajustes Parâmetro e Fader para cada Saída Bus podem ser visualizados e ajustados nas páginas View. Consulte “Viewing Channel Parameter Settings” na pag. 124 e “Viewing Channel Fader Settings” a pag. 125 para mais informações.

Copiando Ajustes da Saída Bus

Ajustes de saídas Bus podem ser copiados para outras saídas Bus usando a função Channel Copy. Consulte “Copying Channel Settings” na pág. 129 para mais informações.

Nomeando Saídas Bus

Saídas Bus podem ser nomeadas para identificação fácil. Consulte “Naming Channels” na pág. 130 para mais informações.

Página 88

Aux Sends

Ligando Aux Send Masters para Outputs

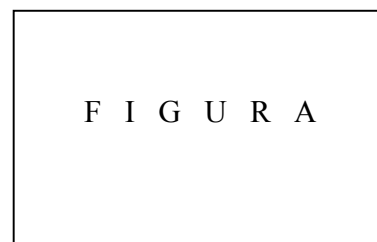
Aux Send Masters podem ser ligados para as saídas Slot, Omni, ou a Digital 2TR. Consulte “Output Patching” na pág. 63 para mais informações.

Ajustando o modo Aux Send

Aux Sends tem dois modos de operação – Variable e Fixed – os quais podem ser ajustados individualmente para cada dos 12 Aux Sends. No modo Variable, os níveis Aux Send são variáveis e ponto do sinal de origem pode ser qualquer pre-fader ou post-fader. No modo Fixed, os níveis Aux Send são fixados para nominal e ponto de origem do sinal é fixado para post-fader.

1 Use o botão AUX SELECT [DISPLAY] para seleccionar as págs. Aux Send

Os parâmetros Aux Send para os 96 canais de entrada estão divididos entre quatro páginas. A pagina Aux Send dos canais de entrada 1-24 esta mostrada abaixo. O modo Variable a esquerda, modo Fixed a direita. O layout das outras três páginas é o mesmo.



Na pagina Fixed mode, “GLOBAL POST”, é mostrado no canto inferior direito, indicando que o parâmetro Aux Send Pre/Post está fixado para Post.

2 Use os botões AUX SELECT [1-12] para selecionar os botões FIXED e VARIABLE, e pressione [ENTER] para selecionar um modo.

Quando o modo Aux é mudado, os parâmetros do Aux send selecionado são programados como segue.

Parâmetros	Muda de Variável para Fixado	Muda de Fixado para Variável
Nível	Todo ajustado para nominal	Todo ajustado para $-\infty$
Pre/Post	Todo ajustado para Post	
On/Off	Todo desligado	Todo ligado

Aux Sends Pre-fader ou Post-Fader

Aux Sends podem ser configuradas individualmente como qualquer pre-fader ou post-fader nas paginas Aux Send (veja pag. 90) ou as páginas Aux View (ver pag. 93).

Página 89

Ajustando Níveis Aux Send

Níveis Aux Send podem ser ajustados pelo uso dos controles SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND LEVEL, os faders , ou os Encoders.

Usando os controles SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND LEVEL

1 Use os botões LAYER para selecionar os Layers Canal de entrada, e use os botões [SEL] para selecionar Canais de Entrada.

2 Use o botão [BANK] para selecionar Aux 1-4, Aux 5-8, Aux 9-12

3 Use os controles LEVEL para ajustar os níveis Aux Send.

F I G U R A

Usando os Faders

1 Use os botões LAYER para selecionar os Layers Canal de entrada.

2 Pressione os botão FADER MODE [AUX/MTRX] para selecionar o modo Fader Aux/Mtrx.

3 use os botões AUX SELECT [1-12] para selecionar Aux Sends 1-12

F
I
G
U
R
A

4 Use os Faders para ajustar os níveis Aux Send.

Consulte a legenda do lado esquerdo dos faders quando estiver programando níveis Aux Send.

Usando os Encoders

1 Use os botões LAYER para selecionar os Layers Canal de Entrada.

2 Pressione os botão ENCODER MODE [AUX/MTRX] para selecionar o modo Encoder Aux/Mtrx.

3 use os botões AUX SELECT [1-12] para selecionar Aux Sends 1-12

4 Use os Encoders para ajustar os níveis Aux Send.

Página 90

Mutando Aux Sends

1 Use os botões LAYER para selecionar os Layers do Canal de Entrada, e use os botões [SEL] para selecionar os Canais de Entrada.

2 Use o botão SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND [BANK] para selecionar Aux 1-4, Aux 5-8, Aux 9-12.

3 Use o botão SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND [ON] para ligar/desligar Aux Sends do canal de entrada.

F I G U R A

Páginas Aux Send

Você pode visualizar e ajustar os parâmetros Aux Send de todos os canais de entrada nas páginas Aux Send. A operação das páginas Aux Send no modo Variável e Fixado é explicado separadamente.

Modo Variável

Veja a pagina 88 para mais informações sobre como selecionar o modo Variável Aux.

1 Use o botão AUX SELECT [DISPLAY] para selecionar as págs. Aux Send.

Os parâmetros Aux send para os 96 Canais de Entrada são divididos entre quatro páginas. A página Aux Send do canal de entrada 1-24 no modo Variável é mostrado abaixo. O layout das outras três páginas é o mesmo.

F I G U R A

2 Use os botões AUX SELECT [1-12] para selecionar Aux Sends 1-12.

3 Use os botões cursor para selecionar os controles do Canal de Entrada Aux Send.

Canais de Entrada podem também ser selecionados usando os botões Layer do canal de entrada e botões [SEL].

4 Para ligar/desligar Aux Sends, selecione os controles rotatórios, e pressione [ENTER].

Os controles rotatórios dos Aux Send que estão desligados, aparecem cinzento, e “OFF” aparece no lugar do valor do nível. Os níveis Aux Send podem até ser mudado mesmo quando Aux Sends estão desligados.

Página 91

5 Para ajustar níveis Aux Send, selecione os controles rotatórios, e use a roda parâmetro ou os botões INC/DEC.

6 Para ajustar os parâmetros Pre/Post, selecione os botões PRE/POST, e use o botão ENTER ou os botões INC/DEC.

7 Para ajustar todos os Canais de Entrada para o selecionado Aux Send para pre-fader ou post-fader simultaneamente, selecione o botão GLOBAL PRE ou POST, e então pressione [ENTER].

O botão PRE ou POST aparecem iluminados, e permanecem iluminados até os ajustes de Pre/Post de um ou mais canais serem mudados, então você pode rapidamente ver se todos os Canais de Entrada estão ajustados para pre-fader ou post-fader.

Modo Fixed

Consulte pág. 88 para informações sobre como selecionar o modo Fixed Aux.

1 Use o botão AUX SELECT [DISPLAY] para selecionar as páginas Aux Send.

A página Aux Send do Canal de Entrada 1-24 no modo Fixed é mostrada abaixo. O layout das outras três páginas no modo Fixed é o mesmo.

F I G U R A

2 Use os botões AUX SELECT [1-12] para selecionar Aux Sends 1-12.

3 Use os botões cursor ou roda parâmetro para selecionar os botões Aux Send.

Canais de entrada também podem ser selecionados usando os botões Layer do Canal de Entrada e botões [SEL].

4 Use o botão [ENTER] ou botões INC/DEC para ligar/desligar Aux Send.

Se o modo Fader estiver ajustado para Aux/Mtrx, os faders fornecem uma indicação visual da situação On/Off de cada canal de entrada para o Aux Send selecionado atualmente. Para Aux Sends que estiverem ligados, faders movem-se para posição nominal. Aux Sends que estiverem desligados, eles movem-se para a posição $-\infty$. Ajuste On/Off não podem ser mudados usando os faders.

Página 92

Visualizando Ajustes Aux Send

Você pode visualizar e programar ajustes de todas Aux Sends nas páginas Aux View. Parâmetros Pre/Post e Level são mostrados separadamente. Se o Display Auto AUX/MATRIX estiver ligado, estas páginas aparecem automaticamente quando um controle SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND é operado. Consulte "Auto AUX/MATRIX Display" na pág. 234 para mais informações.

Parâmetros Level

No modo Level, as páginas Aux View mostram Aux Send Level e parâmetros On/Off. O modo Fixed Aux Sends pode ser ligado e desligado somente.

1 Use o botão AUX SELECT [DISPLAY] para selecionar as páginas Aux View.

2 Selecione o botão DISPLAY LEVEL, e pressione [ENTER]

Os parâmetros Aux view para os 96 Canais de Entrada são divididos entre quatro páginas. A página Aux View do canal de entrada 1-24 é mostrado no modo Level. O layout das outras três páginas é o mesmo.

3 Use os botões cursor para selecionar o canal de entrada Aux Sends.

Canais de entrada podem também ser selecionados pelo uso dos botões Layer do canal de entrada e botões [SEL]. Aux Sends podem também ser selecionadas pelo uso dos botões AUX SELECT [1-4].

4 Use a roda parâmetro ou os botões INC/DEC para ajustar os níveis do Aux Send

5 Use o botão [ENTER] para ligar e desligar o Aux Send selecionado.

Os vários indicadores da página Aux View são como segue:

Send Level ajustado para $-\infty$. ou modo Fixed Aux Send ajustado para off.

■ Barra Send level

- Send ajustado para off.
 - Send level ajustado para nominal.
 - Send off, nível ajustado para nominal
 - Modo Fixed Aux Send ajustado para on.

No modo Variable Aux, os valores parametros Level e On/Off para os Aux Send mostrados na canto inferior-direito da pagina, por exemplo, "LEVEL: -2.0 dB ON/OFF: ON".

No modo Fixed Aux, os valores do parâmetro On/Off para os Aux Send selecionados são mostrados no canto inferior direito da pagina, por exemplo, "LEVEL: FIXED ON/OFF: ON".

Página 93

Parâmetros Pre/Post

No modo Pre/Post, as páginas Aux View mostram parâmetros Aux Send Pre/Post. O modo Fixed Aux Sends podem ser ligados e desligados somente.

1 Use o botão AUX SELECT [DISPLAY] para selecionar as páginas Aux View.

2 Selecione o botão DISPLAY PRE/POST, e pressione [ENTER].

A página do canal de entrada 1-24 Aux View está mostrada abaixo no modo Pre/post. O layout das outras três páginas Aux View no modo Pre/Post é o mesmo.

F I G U R A

3 Use os botões cursor ou a roda Parâmetro para selecionar o Canal de entrada Aux Sends.

Canais de Entrada podem também ser selecionados usando os botões Layer do canal de entrada e botões [SEL]. Aux Sends podem também ser selecionados usando os botões AUX SELECT [1-12].

4 Use o botão [ENTER] ou botões INC/DEC para ajustar o selecionado Aux Send para pre-fader ou post-fader.

Os vários indicadores da pagina Aux View são como segue:

- Aux Send configurado pre-fader.
- Aux Send configurado post-fader

■ Modo fixed Aux Send.

Modo Fixed Aux Sends pode ser ligados e desligados usando os botões ENTER ou INC/DEC.

Aplicando Pan Aux Sends

Quando Aux Sends estiverem pareadas, Aux Sends podem ser paneados entre as Aux buses pareadas. Consulte "Pairing Channels" na pág. 120 para mais informação. Se a Aux Send selecionada não estiver pareada, a mensagem "AUXx-x não está pareada" aparece.

Se o par atualmente selecionado dos Aux Send Masters estiver ajustado para Follow Surround na pág. Output Pair, Aux Send seguem os ajustes do Surround Pan do canal de entrada e não pode ser ajustado aqui, neste caso a mensagem "Now AUX x-x PAN Following Surround" aparece. Consulte "Pairing Aux Sends" na pág. 96 para mais informação.

1 Use o botão AUX SELECT [DISPLAY] para selecionar as páginas Aux Pan.

Os parâmetros Aux Pan para os 96 canais de entrada são divididos entre quatro páginas. A página Aux Pan do canal de entrada 1-24 é mostrada abaixo. O layout das outras três páginas é o mesmo.

F I G U R A

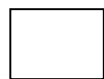
2 Use os botões AUX SELECT [1-12] para selecionar Aux Sends 1-12.

3 Use os botões cursor para selecionar os controles pan Aux Send do canal de entrada, e use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para ajusta-los.

Canais de Entrada podem também ser selecionado usando os botões Layer do canal de entrada e botões [SEL].

O controle Pan atualmente selecionado pode ser ajustado para o centro pressionando [ENTER].

MODO: Há três modos Pan que determinam como Aux Sends pareadas estão equilibradas: Individual, Gang, e Inverse Gang. Este é um ajuste global que aplica para todas Aux Send Másters pareadas.



No modo individual, os controles Aux Send pan operam independentemente.



No modo Gang, os controles Aux Send pan de canais de entrada pareados operam em unísono.



No modo Inverse Gang, os controles Aux Send pan dos canais de entrada pareados operam em unísono mas movem-se em direções opostas.

INPUT PAN LINK: Este é usado para ligar controles Aux Send Pan para controles Pan de canal de entrada para que operando um controle Pan de Canal de entrada também opera o control Aux Send Pan correspondente, e vice versa. Este pode ser ajustado individualmente para cada para de Aux Send Masters. Quando um link estiver estabelecido, as posições pan e modo Pan dos canais de entrada são copiados para as Aux Sends. Enquanto linkados, o modo Pan pode ser ajustado da pág. Aux Pan da pág. Input Channel Pan. (veja pag. 76).

Página 95

Medindo Aux Send Masters

Níveis Aux Send Master podem ser medidos nas paginas Meter. Consulte “Metering” na pág. 103 para mais informação.

Monitorando Aux Send Masters

Aux Send masters podem ser determinadas para o botão CONTROL ROOM [ASSIGN 1] ou [ASSIGN 2] para monitorar. Consulte “Control Room Monitoring” na pag. 132 para mais informações. Aux 11 e Aux 12 podem ser monitoradas via o STUDIO MONITOR OUT (consulte pág. 133).

Atenuando Aux Send Masters

Sinais Aux Send Máster podem ser atenuados pre-EQ. consulte “Attenuating Signals” na pág. 106 para mais informações.

Equalizando Aux Send Masters

Cada Aux Send Máster apresenta um EQ paramétrico de 4 bandas. Consulte “Using EQ” na pág. 107 para mais informações.

Agrupando Máster Eqs

Aux Send Máster EQ s podem ser agrupados como os EQ s de outros Canais de Saída. Consulte “Grouping Output Channel EQ s” na pág. 110 para mais informações.

Inserts Aux Send Máster

Processadores de efeitos interno e processadores de sinal externo podem ser ligados a Aux Send Masters usando os Inserts. Consulte “Using Inserts” na pag. 111 para mais informações.

Comprimindo Aux Send Masters

Dinâmicos Sinais podem ser controlados usando os compressores Aux Send Máster. Consulte “Compressing Channels” na pág. 113 para mais informação.

Agrupando Compressores Máster

Compressores Aux Send Máster podem ser agrupados com os compressores de outros canais de Saída. Consulte “Grouping Output Channel Compressors” na pág. 116 para mais informações.

Mutando Aux Send Masters (ON/OFF)

Aux Send Masters podem ser mutados como segue:

1 Pressione o botão LAYER [MASTER] para selecionar o Máster Layer.

2 Use os botões channel strip [ON] 9-20 para mutar os Aux Send Masters



indicador do botão ON do Aux Send Máster que estiver ligado acende.

Agrupando Máster Mutes

Aux Send Máster Mutes podem ser agrupados com os Mutes de outros canais de saída. Consulte “Grouping Output Channel Mutes (ON/OFF)” na pág. 123 para mais informações.

Página 96

Ajustando Níveis Aux Send Master

Os níveis de Aux Send Máster podem ser ajustados como segue.

1 Pressione o botão LAYER [MASTER] para selecionar o Máster Layer.

2 Pressione o botão FADER MODE [FADER] para selecionar o modo Fader

3 Use os faders 9-20 para ajustar os níveis Aux Send Máster.

Consulte a legenda a direita dos faders quando estiver programando níveis Aux Send máster.

Agrupando Máster Faders

Faders Aux Send Máster podem ser agrupados com os faders de outros canais de saída. Consulte “Grouping Output Faders” na pag. 122 para mais informações.

Enviando Aux Sends para Matrix Sends

Sinais Aux Send máster podem ser enviados para os Matrix Sends. Consulte “Matrix Sends” na pág. 97 para mais informações.

Aplicando Delay Aux Send Masters

Cada Aux Send Máster apresenta um função Delay. Consulte “Delaying Channel Signals” na pág. 117 para mais informações.

Insertando GEQs

GEQs internos podem ser inseridos nos Aux Send Masters. Consulte “About the GEQs” na pág. 155 para mais informações.

Solando Aux Sends

Aux Sends podem ser soladas. Consulte pág. 118 para mais informações.

Pareando Aux Sends

Aux Sends podem ser pareadas para operação estéreo. Consulte “Pairing Channels” na pág. 120 para mais informações

Visualizando Ajustes Aux Send Máster

Parâmetro e programas fader para cada Aux Send Máster podem ser visualizados e ajustados nas páginas View. Consulte “Viewing Channel Parameter Settings” na pág. 124 e “Viewing Channel Fader Settings” na pag. 125 para mais informações.

Copiando Programas Aux Send Master

Programas Aux Send Master podem ser copiados para outros Aux Send usando a função Channel Copy. Consulte “Copying Channel Settings” na pág. 129 para mais informações.

Nomeando Aux Send Masters

Aux Send Masters podem ser nomeadas para fácil identificação. Consulte “Naming Channels” na pag. 130 para mais informações.

Página 97

11 Matrix Sends

Ligando Matrix Send Máster para Saídas

Os canais esquerdo e direito do Matrix Send Masters podem ser ligados para as saídas Slot, Omni, ou Saídas Digital 2TR. Consulte Outoput Patching na pág. 63 para mais informações.

Pre-Fader ou Post-Fader Matrix Sends

Matrix Sends podem ser configurados globalmente como qualquer pre-fader ou post-fader na pág. Matrix View. Consulte “Viewing Matrix Send Settings” na pág. 99 para mais informações.

Programando Níveis Matrix Send

Níveis Matrix Send podem ser ajustados usando os controles SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND LEVEL, os faders, ou os Encoders.

Usando os controles SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND LEVEL

1 Use o botão LAYER [MASTER] para selecionar o Master Layer.

2 use os botões [SEL] 1-20 para selecionar as saídas Bus e Aux Sends, e use o botão STEREO [SEL] para selecionar a saída estéreo.

Os Matrix Sends dos canais da esquerda e direita da saída Estéreo podem ser ajustados individualmente. Use o botão STEREO[SEL] para selecionar os canais da esquerda e direita.

3 Use os controles LEVEL para ajustar os níveis Matrix Send.

F I G U R A

Usando os Faders

Saída estereo matrix Sends não podem ser ajustados usando os faders.

1 Use o botão LAYER [MASTER] para selecionar o Máster Layer

2 Pressione o botão FADER MODE [AUX/MTRX] para selecionar o modo Fader Aux/Mtrx.

3 Use os botões MATRIX SELECT [1-4] para selecionar Matrix Sends 1-4.

4 Use faders 1-20 para ajustar os níveis matrix Send.

Faders 21-24 são inativos porque Matrix Send masters não apresentam controles Matrix Send.

Consulte a legenda do lado esquerdo dos faders quando estiver programando Níveis Matrix Send.

Usando os Encoders

Saída estéreo Matrix Sends não podem ser ajustadas usando os Encoders.

1 Use o botão LAYER [MASTER] para selecionar o Máster Layer

2 Pressione o botão ENCODER MODE [AUX/MTRX] para selecionar o modo Encoder Aux/Mtrx.

3 Use os botões MATRIX SELECT [1-4] para selecionar Matrix Sends 1-4.

4 Use Encoders 1-20 para ajustar os níveis matrix Send.

Encoders 21-24 são inativos porque Matrix Send masters não apresentam controles Matrix Send.

Mutando Matrix Sends

1 Pressione o botão LAYER [MASTER] para selecionar o Máster Layer

2 use os botões [SEL] 1-20 para selecionar as saídas Bus e Aux Sends, e use o botão STEREO [SEL] para selecionar a saída estéreo.

Os Matrix Sends dos canais da esquerda e direita da saída Estéreo podem ser mutados individualmente. Use o botão STEREO[SEL] para selecionar os canais da esquerda e direita.

3 Use os botões SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND [ON] para ligar/desligar Matrix Sends no canal de saída selecionado.

F I G U R A

Páginas Matrix Send

Parâmetros Matrix Send para as saídas Bus, Aux Sends, Saída Estéreo pode ser visualizados e ajustados na pág. matrix Send.

1 Use o botão MATRIX SELECT [DISPLAY] para selecionar a pág. Matrix Send.

F I G U R A

2 Use os botões Matrix SELECT [1-4] para selecionar Matrix Sends 1-4.

3 Use os botões cursor para selecionar os controles Matrix Send do canal de saída.

Se o máster layer estiver selecionado, botões [SEL] 1-20 podem também ser usados para selecionar canais de saída.

4 Para ligar/desligar Matrix Send, selecione os controles rotatórios, e pressione [ENTER]

Os controles rotatórios de Matrix Sends que são desligados, aparecem acinzentados, e "OFF" aparece no lugar do valor do nível. Níveis Matrix Send podem até ser mudados mesmo quando Matrix Send estiverem desligados.

5 Para programar níveis Matrix Send, selecione os controles rotatórios, e use a roda Parâmetro ou botões INC/DEC.

Aplicando Pan Matrix Sends

Pan pode ser aplicado na Matrix Send na pagina matrix Send. Os canais esquerdo e direito do Matrix Send da saída estéreo pode ser aplicada pan individualmente.

1 Use o botão MATRIX SELECT [DISPLAY] para selecionar a pág. Matrix Send Pan.



2 Use os botões Matrix SELECT [1-4] para selecionar Matrix Sends 1-4.

3 Use os botões cursor para selecionar os controles pan do canal de saída Matrix Send e use a roda parâmetro ou os botões INC/DEC para ajusta-los.

Se o máster layer estiver selecionado, botões [SEL] 1-20 podem também ser usados para selecionar canais de saída.

O controle Pan atualmente selecionado pode rapidamente ser ajustado para o centro pressionando [ENTER].

Visualizando Ajustes Aux Send

Você pode visualizar e programar parâmetros Matrix Send Level e liga/desliga de todos Matrix Send na pág. Matrix View. Se o display AUX/MATRIX estiver ligado, esta pagina aparece automaticamente quando um controle SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND é operado. Consulte "Auto AUX/MATRIX Display" na pág. 234 para mais informações.

1 Use o botão MATRIX SELECT [DISPLAY] para selecionar a pág. Matrix Send View.



2 Use os botões cursor para selecionar os botões PRE FADER e POST FADER, e pressione [ENTER] para ajustar todos Matrix Sends para qualquer pre-fader ou post-fader.

3 Use os botões cursor para selecionar os Matrix Sends dos canais de saída.

Se o Máster Layer estiver atualmente selecionado, botões [SEL] 1-20 podem também ser usados para selecionar canais de saída. Matrix sends podem também ser selecionados usando os botões MATRIX SELECT [1-4].

4 Use a roda parâmetro ou os botões INC/DEC para ajustar os níveis dos matrix Sends.

5 Use o botão ENTER para ligar e desligar o Matrix Send selecionado.

Os vários indicadores da pág. Matrix View são como seguem:

· Send Level ajustado para $-\infty$. ou modo Fixed Aux Send ajustado para off.

■ Barra Send level

□ Send ajustado para off.

N Send level ajustado para nominal.

N Send off, nível ajustado para nominal

O nível em dB e valores on/off do Matrix Send atualmente selecionado são mostrados no canto inferior direito da página.

Medindo Matrix Send Masters

Níveis Matrix Send Master podem ser medidos nas páginas Meter. Consulte “Metering” na pág. 103 para mais informação.

Monitorando Matrix Send Masters

Matrix Send masters podem ser determinadas para o botão CONTROL ROOM [ASSIGN 1] ou [ASSIGN 2] para monitorar. Consulte “Control Room Monitoring” na pag. 132 para mais informações. Aux 11 e Aux 12 podem ser monitoradas via o STUDIO MONITOR OUT (consulte pág. 133).

Atenuando Matrix Send Masters

Sinais Matrix Send Máster podem ser atenuados pre-EQ. consulte “Attenuating Signals” na pág. 106 para mais informações.

Equalizando Matrix Send Masters

Cada Matrix Send Máster apresenta um EQ paramétrico de 4 bandas. Consulte “Using EQ” na pág. 107 para mais informações.

Agrupando Máster Eqs

Matrix Send Máster EQ s podem ser agrupados como os EQ s de outros Canais de Saída. Consulte “Grouping Output Channel EQ s” na pág. 110 para mais informações.

Inserts Matrix Send Máster

Processadores de efeitos interno e processadores de sinal externo podem ser ligados a Matrix Send Masters usando os Inserts. Consulte “Using Inserts” na pag. 111 para mais informações.

Comprimindo Matrix Send Masters

Dinâmicos Sinais podem ser controlados usando os compressores Matrix Send Máster. Consulte “Compressing Channels” na pág. 113 para mais informação.

Página 101

Agrupando Compressores Máster

Compressores Matrix Send Máster podem ser agrupados com os compressores de outros canais de Saída. Consulte “Grouping Output Channel Compressors” na pág. 116 para mais informações.

Mutando Matrix Send Masters (ON/OFF)

Matrix Send Masters podem ser mutados como segue:

1 Pressione o botão LAYER [MASTER] para selecionar o Máster Layer.

2 Use os botões channel strip [ON] 9-20 para mutar os Matrix Send Masters



indicador do botão ON do Matrix Send Máster que estiver ligado acende.

Agrupando Máster Mutes

Matrix Send Máster Mutes podem ser agrupados com os Mutes de outros canais de saída. Consulte “Grouping Output Channel Mutes (ON/OFF)” na pág. 123 para mais informações.

Ajustando Níveis Matrix Send Master

Os níveis de Matrix Send Máster podem ser ajustados como segue.

1 Pressione o botão LAYER [MASTER] para selecionar o Máster Layer.

2 Pressione o botão FADER MODE [FADER] para selecionar o modo Fader

3 Use os faders 9-20 para ajustar os níveis Matrix Send Máster.

Consulte a legenda a direita dos faders quando estiver programando níveis Matrix Send máster.

Agrupando Máster Faders

Faders Matrix Send Máster podem ser agrupados com os faders de outros canais de saída. Consulte “Grouping Output Faders” na pag. 122 para mais informações.

Balanceando Matrix Send Masters

Os canais da esquerda e direita do Matrix Send Masters podem ser balanceados como segue.

1 Pressione o botão LAYER [MASTER] para selecionar o Máster Layer, e use os botões [SEL] 21-24 para selecionar os Matrix Send Masters.

F I G U R A

2 Use o controle pan para ajustar o balanço do Matrix Send Máster atualmente selecionado.

O display Pan indica o balanço. Quando o balanço estiver ajustado para o centro, os dois segmentos centrais acendem.

O balanço do Matrix Send Máster pode também ser ajustado nas páginas Matrix Fader View. Consulte “Viewwing Channel Fader Settings” na pág. 125 para mais informações.

Página 102

Aplicando Delay Matrix Send Masters

Cada Matrix Send Máster apresenta um função Delay. Consulte “Delaying Channel Signals” na pág. 117 para mais informações.

Insertando GEQs

GEQs internos podem ser inseridos nos canais esquerdo e direito do Matrix Send Masters. Consulte “About the GEQs” na pág. 155 para mais informações.

Solando Aux Sends

Matrix Sends podem ser soladas. Consulte pág. 118 para mais informações.

Visualizando Ajustes Matrix Send Máster

Parâmetro e programas fader para cada Matrix Send Máster podem ser visualizados e ajustados nas páginas View. Consulte “Viewing Channel Parameter Settings” na pág. 124 e “Viewing Channel Fader Settings” na pag. 125 para mais informações.

Copiando Programas Matrix Send Master

Programas Matrix Send Master podem ser copiados para outros Aux Send usando a função Channel Copy. Consulte “Copying Channel Settings” na pág. 129 para mais informações.

Nomeando Matrix Send Masters

Matrix Send Masters podem ser nomeadas para fácil identificação. Consulte "Naming Channels" na pag. 130 para mais informações.

Página 103

12 Funções Common Channel

Medindo

Canais de entrada, Saídas Bus, Aux Sends, Matrix Sends, Saída estéreo, e processadores de efeito podem ser medidos nas várias páginas Meter, as quais são localizadas usando o botão DISPLAY ACCESS [METER].

Páginas Meter de canal de entrada e saída também mostram posições fader numericamente. A função Peak Hold, a qual aplica-se para todos os medidores de nível, podem ser ligadas e desligadas em qualquer página Meter.

Programando a posição de medida

Canais de entrada e saída podem ser medidos pre-EQ, pre-fader, ou post-fader. Este ajuste, o qual pode ser ajustado independentemente para os canais de entrada e saída, pode ser ajustado na página Metering Position mostrada abaixo, ou em qualquer uma das páginas Meter do canal de entrada e saída.

F I G U R A

PRE EQ: Canais são medidos pre-EQ.

PRE FADER: Canais são medidos pre-fader

POST FADER: Canais são medidos post-fader.

Medindo Canais de Entrada

Há dois tipos de página Meter de canal de entrada: 24 canais e 48 canais.

Há quatro páginas de 24-canais. A página Meter Canal de entrada 1-24 é mostrada abaixo. O layout das outras três páginas é o mesmo. Estas páginas apresentam dois medidores de nível para cada canal de entrada. Quando os Canais de entrada estiverem verticalmente pareados, ambos os medidores operam. Quando os canais de entrada estiverem horizontalmente pareados, somente os medidores da mão esquerda operam.

F I G U R A

Página 104

Há duas páginas Meter de 48-canais. A página Meter de canal de entrada 1-48 é mostrada abaixo. O Layout das outras páginas é o mesmo.

F I G U R A

Medindo Canais de Saída

Saídas Bus, Aux Sends, Matrix Sends, e a Saída Estéreo podem todas ser medidas na página Máster Meter.

F I G U R A

Medindo Efeitos

Há duas páginas Meter de Entrada/Saída de efeitos. Efeitos 1-8 e Efeitos 1-2. Os efeitos 1-8 da página Meter Entrada/saída apresenta dois medidores de nível de entradas e saídas para cada um dos processadores de efeitos interno.

F I G U R A

Página 105

Os efeitos 1-2 da pág. Meter de entrada/saída apresenta medidores de nível individual para oito entradas e saídas de processadores de efeitos interno #1 e #2.

F I G U R A

Medindo a saída estéreo

A saída estéreo pode ser medida na pág. Stereo Meter. Níveis de sinal de Pico para os canais esquerdo e direito são mostrados numericamente.

F I G U R A

Página 106

Atenuando Sinais

Canais de entrada, Saídas Bus, Aux Sends, matrix Sends e a saída estéreo apresentam atenuação pre-EQ, o qual é útil para sinais de atenuação quente antes de Equalizar.

Usando o controle SELECTED CHANNEL EQUALIZER ATT

1 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e use os botões [SEL] para selecionar canais.

2 Use o controle ATT para ajustar a quantidade de atenuação.

Atenuador de Páginas

Ajustes Atenuadores podem ser visualizados e ajustados nas páginas Attenuator.

1 Use o botão EQUALIZER [DISPLAY] para selecionar as páginas Attenuator.

Os parâmetros Attenuator para os 96 canais de entrada são organizados em quatro páginas. A pagina Attenuator/Shifter do canal de entrada 1-24 é mostrada abaixo. O layout das outras três páginas é o mesmo.

F I G U R A

Os parâmetros atenuadores para os canais de entrada aparecem na pág. Output Attenuator.

F I G U R A

2 Use os botões cursor para selcionar os canais, e use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para ajustar a quantidade de atenuação.

Canais de entrada e saída podem também ser selecionados usando os botões LAYER e [SEL]. Você pode copiar ajustes de atenuação de canal de entrada e saída para todos os canais de entrada e saída respectivamente pelo duplo-click no botão ENTER.

Para canais de entrada, você pode também ajustar a quantidade de atenuação em bits de +2 bits para -24 bits. Use os botões cursor para selecionar os parâmetros bit shift, e use a roda parâmetro ou os botões INC/DEC para ajustá-los. Os atenuadores rotatórios e os parâmetros bit shift podem ser ajustados independentemente.

Página 107

Usando EQ

Canais de entrada, Saídas Bus, Aux Sends, Matrix Sends, e as saídas estéreo todas apresentam EQ paramétricos de 4-bandas. As bandas LOW-MID e HIGH-MID são tipo pico. As bandas LOW e HIGH podem ser ajustadas para por de lado, ou HPF e LPF respectivamente. Ajustes de EQ podem ser armazenados na EQ library, a qual contém 40 presets de memória e 160 memórias de uso. Consulte "EQ Library" na pág. 146 para mais informações.

Preset Eqs

A seguinte tabela lista os presets de EQ s. Consulte a pág. 292 para informações de parâmetro detalhada.

#	Preset Name	Descrição
1	Bass Drum 1	Enfatiza a curva baixa de uma bateria grave e o ataque criado por um baterista.
2	Bass Drum 2	Cira um pico de cerca de 80 Hz, produzindo um forte, som duro
3	Snare Drum 1	Enfatiza "snappy" e sons rimshot.
4	Snare Drum 2	Enfatiza varias curvas para som de bateria de rock clássico.
5	Tom-tom 1	Enfatiza o ataque dos tom-tons, e cria uma longa, caída "leathery"
6	Cymbal	Enfatiza o ataque de chimbaus crash, extendendo o caída "sparkling"
7	High Hat	Use um high hat forte, enfatizando a curva media para aguda.
8	Percurssão	Enfatiza ataque e adiciona claridade para as curvas agudas dos instrumentos, tais como, pandeiros, cabaças, e congas.
9	E.Bass 1	Produz um forte som de baixo elétrico cortando frequências muito graves.
10	E.Bass 2	Ao contrario do preset 9, este preset enfatiza a

		curva grave de um contrabaixo elétrico.
11	Syn. Bass 1	Use em um contrabaixo sintetizado com ênfase nas curvas graves.
12	Syn. Bass 2	Enfatiza o ataque que é peculiar ao contrabaixo sintetizado.
13	Piano 1	Produz sons de piano com mais brilho.
14	Piano 2	Usado em conjunto com um compressor, este preset enfatiza o ataque e curva grave de pianos.
15	E. G. Clean	Use para gravações em linha de uma guitarra elétrica ou semi-acustica para obter um som mais pesado e delicado.
16	E. G. Crunch 1	Ajusta a qualidade tonal de um som de guitarra delicadamente distorcida.
17	E. G. Crunch 2	Uma variação do preset 16
18	E. G. Dist. 1	Produz um som de guitarra distorcido e pesado mais limpo.
19	E. G. Dist. 2	Uma variação do preset 18
20	A. G. Stroke 1	Enfatiza o brilho dos tons de uma guitarra acustica
21	A. G. Stroke 2	Uma variação do preset 20. Você pode também usar-lo com sons de guitarra nervosa.
22	A. G. Arpeg. 1	Ideal para tocar arpejos em guitarras acústicas
23	A. G. Arpeg. 2	Uma variação do preset 22
24	Brass Séc.	Use com trompetes, trombones, ou saxes. Quando usado com um único instrumento, tente ajustar a frequência HIGH ou HIGH-MID.
25	Male Vocal 1	Um modelo de EQ para vocais masculinos. Tente ajustar os parâmetros HIGH ou HIGH-MID de acordo com a qualidade de voz.
26	Male Vocal 2	Uma variação do preset 25.
27	Female Vo. 1	Um modelo de EQ para vocais femininos. Tente ajustar os parâmetros HIGH ou HIGH-MID de acordo com a qualidade da voz.
28	Female Vo. 2	Uma variação do preset 27
29	Chorus&Harmo	Um modelo de EQ para chorus brilhantes
30	Total EQ 1	Use um mixer estéreo durante a mixagem. Os sons melhoram quando usados com um compressor
31	Total EQ 2	Uma variação do preset 30
32	Total EQ 3	Uma variação do preset 30. Pode também ser usado com canais de entrada e saída pareados.
33	Bass Drum 3	Uma variação do preset 1, com curva grave e media reduzida.
34	Snare Drum 3	Uma variação do preset 3, criando um som mais grosso.
35	Tom-tom 2	Uma variação do preset 5, enfatizando as curvas media e aguda.
36	Piano 3	Uma variação do preset 13

37	Piano Low	Enfatiza a curva grave de pianos gravados em estéreo.
38	Piano High	Enfatiza a curva aguda de pianos gravados em estéreo.
39	Fine-EQ Cass	Adiciona clareza quando gravada de fita cassete
40	Narrator	Ideal para gravar narrações.

Usando os controles SELECTED CHANNEL EQUALIZER

1 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e use os botões [SEL] para selecionar canais.

F I G U R A

2 Use o botão [EQ ON] para ligar/desligar o EQ.

3 Use os controles GAIN para ajustar o ganho de cada banda.

Quando um controle GAIN é ajustado, o ganho em dB é mostrado no display EQ correspondente. Se o controle GAIN não estiver ajustado para dois segundos, o display EQ retorna para mostrar a frequência.

4 Para ajustar a frequência, pressione um controle FREQUENCY/Q para que o indicador FREQUENCY acenda, e use o controle FREQUENCY/Q para ajustar a frequência.

A frequência é mostrada pelo display EQ correspondente.

5 Para programar o Q, pressione um controle FREQUENCY/Q para que o indicador Q acenda, e use o controle FREQUENCY/Q para ajustar o Q.

O valor Q é mostrado pelo display correspondente. Se o controle Q não estiver ajustado para dois segundos, o display EQ retorna para mostrar a frequência.

As curvas parâmetro EQ são mostradas abaixo.

Parâmetro	LOW	LOW-MID	HIGH-MID	HIGH
Gain	-18.0 dB para + 18.0 dB (0.1 dB steps) ^{1*}			
Frequency	21.1 Hz para 20.0 kHz (120 passos por 1/12 oitavas)			
Q	HPF, 10.0 p/ 0.10 (41 passos), L. SHELF	10.0 para 0.10 (41 passos)	LPF, 10.0 para 0.10 (41 passos)	H. SHELF

^{1*} . Os controles LOW e HIGH GAIN funcionam como controles de filtro on/off quando Q estiver ajustado para HPF ou LPF respectivamente.

O ajuste do parâmetro EQ inicial é como segue.

Parâmetro	LOW	LOW-MID	HIGH-MID	HIGH
Gain	0 dB			
Frequency	125 Hz	1.00 kHz	4.00 kHz	10.0 kHz
Q	L.SHELF	0.70		H.SHELF

Página 109

Páginas EQ Edit

Parâmetros EQ podem também ser ajustados na página EQ Edit. Se o display Auto EQUALIZER estiver ligado, esta página aparece automaticamente quando um controle na seção SELECTED CHANNEL EQUALIZER é operado. Consulte "Auto EQUALIZER Display" na pág. 234.

1 Use o botão EQUALIZER [DISPLAY] para selecionar a pág. EQ Edit.



2 Use os botões Layer para selecionar Layers, e use os botões [SEL] para selecionar canais.

3 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda parâmetro e botões INC/DEC para ajustá-los.

EQ ON: Este liga/desliga o EQ. O botão ENTER pode ser usado para ligar e desligar ao longo de qualquer parâmetro além do TYPE que estiver selecionado.

TYPE: Este seleciona o tipo de EQ: TYPE 1 (o tipo de EQ usado nos consoles Yamaha digital mixing) ou TYPE II (um algoritmo desenvolvido recentemente).

ATT: Este pode ser usado para atenuar sinais pre-EQ. É o mesmo parâmetro atenuador que aparece nas páginas Attenuator. Consulte "Attenuating Signals" na pág. 106 para mais informações.

CURVE: Este mostra a curva do EQ do canal de entrada atualmente selecionado.

Level meters: Estes medidores indicam os níveis de canal de entrada atualmente selecionados e se é um parâmetro horizontal ou vertical.

LOW, L-MID, H-MID, HIGH: Estes são parâmetros Q, Frequency, (F), e Gain (G) para as quatro bandas.

Agrupando EQ s de Canal de Saída.

As saídas Bus, Aux Send, Matrix Send, e EQ s de Saída Estéreo podem ser agrupados, permitindo a você controlar o EQ de vários canais de saída simultaneamente. Há quatro grupos de EQ de canal de saída: e, f, g, e h.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [GROPU] para localizar a pagina Output Equalizer Link.



2 Pressione o botão LAYER [MASTER]

3 Use os botões cursor Up/Down para selecionar grupos EQ e-h.

O grupo selecionado é iluminado por um flash no quadro cursor.

4 Use os botões [SEL] para adicionar e remover Canais de Saída para e de grupo selecionado.

Os programas de EQ do primeiro canal de saída adicionado para o grupo é aplicado para todos os canais de saída subseqüentes.

Quando um canal de saída é somado ao grupo, o indicador do botão SEL acende.

Usando Inserts

Canais de entrada, Saídas Bus, Aux Sends, matrix Sends, e saídas estéreo todas apresentam Inserts determináveis.

Usando o botão SELECTED CHANNEL PHASE/INSERT [INSERT ON]

1 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e use os botões [SEL] para selecionar canais.

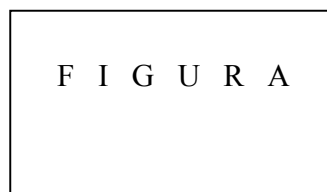
2 Use o botão [INSERT ON] para ligar/desligar o Insert dos canais atualmente selecionados.

Páginas Insert

Inserts podem ser configurados na pág. Insert. Se o Auto Display PHASE/INSERT estiver ligado, esta pagina aparece automaticamente quando o botão SELECTED CHANNEL PHASE/INSERT [INSERT ON] é operado. Consulte "Auto PHASE/INSERT Display" na pág. 234.

1 Use o botão SELECTED CHANNEL PHASE/INSERT [DISPLAY] para selecionar a pág. Insert.

A pag. Insert para os canais de entrada é mostrada a esquerda; a pagina Insert para as saídas Bus, Aux Sends, e a saída Estéreo, a direita.



A página Insert para Matrix Sends é mostrada abaixo.



Página 112

2 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e use os botões [SEL] para selecionar canais.

3 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda parâmetro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para ajusta-los.

INSERT ON/OFF: Este liga/desliga o Insert dos canais selecionados atualmente. Funciona em unísono com o botão SELECTED CHANNEL PHASE/INSERT [INSERT ON].

INSERT POSITION: Este determina a posição do Insert dentro do canal, e pode ser ajustado para pre-EQ, pre-fader, ou post-fader.

INSERT OUT: Este seleciona o destino para a saída Insert, a qual pode ser uma Saída Slot, Omni, Saída Digital 2TR, ou a entrada para um processador de efeito interno. consulte pág. 242 e pág. 247 para listar parâmetros patch de entrada e saída. O Port Id do destino selecionado atualmente é mostrado abaixo do Long Name do canal selecionado atualmente no canto superior direito da pagina. O porto destino pode também ser selecionado usando a Patch select Window (ver pág. 67), a qual é acessada pressionando [ENTER] enquanto este parâmetro é selecionado. Saídas Insert podem também ser ligadas nas páginas Output Patches. Consulte "Output Patching" na pág. 63 para mais informações.

INSERT IN: Este seleciona a fonte para o Insert In, o qual pode ser uma Entrada AD, Entrada Slot, Entrada Analógica, Digital 2TR, ou a saída de um processador de efeito interno. consulte pág. 242 e pág. 247 para lista de Insert de canais de

entrada; a pág. 247 para uma lista de fontes Insert In de canal de saída. O Port Id da fonte selecionado atualmente é mostrado abaixo do Long Name do canal selecionado atualmente no canto superior direito da página. O porto fonte pode também ser selecionado usando a Patch select Window (ver pág. 67), a qual é acessada pressionando [ENTER] enquanto este parâmetro é selecionado. Insert In podem também ser ligadas nas páginas Saídas Insert podem também ser ligadas nas páginas Insert In Patches canal de entrada. Consulte “Patching Input Channels Insert Ins” na pág. 62 para mais informações.

COMP ON/OFF: Este liga/desliga o compressor do canal selecionado atualmente. Funciona em uníssono com o botão SELECTED CHANNEL DYNAMICS [COMP ON], e o botão ON/OFF na pág. Comp Edit. Consulte “Compressing Channels” na pág. 113 para mais informações.

COMP POSITION: Este determina a posição do Compressor dentro do canal e pode ser ajustado para pre-EQ, pre-fader, ou post-fader. Funciona em uníssono com o parâmetro POSITION na pág. Comp Edit. Consulte “Compressing Channels” na pág. 113 para mais informações.

COMP ORDER: Se o Insert e Compressor estiverem ajustados para a mesma posição no canal (INSERT POSITION e COMP POSITION são os mesmos), você pode usar este parâmetro para ajustar a ordem do Insert e Compressor para qualquer Comp- >Ins ou Ins - > Comp.

GEQ: Este parâmetro permite a você inserir um GEQ na saída do canal de saída atualmente selecionado. Este parâmetro pode também ser ajustado na pág. Graphic Equalizer Edit (consulte pág. 155) e a pág. Graphic Equalizer Insert (ver pág. 66).

Se um processador de efeito interno, ou um cartão de efeitos Y56k estiver inserido no canal selecionado atualmente, o Effect Edit, ou a pag. Plug-In pode ser localizada rapidamente pressionando o botão EFFECTS/PLUG-INS [CHANNEL INSERTS]. Este indicador do botão acenderá e os indicadores do botão EFFECTS/PLUG-INS [1-8] acenderão. Uma mensagem de aviso aparece se não houver nada inserido no canal atualmente selecionado.

Página 113

Comprimindo Canais

Canais de entrada, Saídas Bus, Aux Sends, Matrix Sends, e a saída estéreo todas apresentam um Compressor. Programas podem ser armazenados na Comp library, que contém 36 presets de memória e 88 memórias de uso. Consulte “Comp Library” na pág. 145 para mais informações.

Preset Comps & Tipos

A seguinte tabela lista os preset Comps e tipos. Consulte pág. 296 para informações de parâmetros detalhados.

#	Nome Preset	Tipo	Descrição
1	Comp	COMP	Compressor destinado a reduzir o nível de volume overall. Use-o na saída estéreo durante a mixagem, ou com entradas pareadas ou Canais de Saída.
2	Expand	EXPAND	Modelo Expander
3	Compander (H)	COMPAND-H	Modelo compressor Hard-kneed
4	Compander (s)	COMPAND-S	Modelo compressor Soft-kneed
5	A. Dr. BD	COMP	Compressor para usar com bumbo grave acustico
6	A. Dr. BD	COMPAND-H	Compander Hard-Kneed para usar com bumbo grave acustico
7	A. Dr. SN	COMP	Compressor para usar com bumbo snare
8	A. Dr. SN	EXPAND	Expander para usar com bumbo snare
9	A. Dr. SN	COMPAND-S	Compander soft kneed para usar com bumbo snare
10	A. Dr. Tom	EXPAND	Expander para usar com tom tons acústicos, que automaticamente reduzem o volume quando os tons não são tocados, melhorando a separação de mic.
11	A. Dr. Over Top	COMPAND-S	Compander Soft-kneed para enfatizar o ataque de chimbaus gravados com mic overheads. Isto automaticamente reduz o volume quando os chimbaus não são tocados, melhorando a separação dos mic
12	E. B. Finger	COMP	Compressor para nivelar o ataque e volume de um slap de contrabaixo elétrico
13	E. B. Slap	COMP	Compressor para nivelar o ataque e volume de um slap de contrabaixo elétrico
14	Syn. Bass	COMP	Compressor para controlar ou enfatizar o nível de um contrabaixo sintetizado.
15	Piano 1	COMP	Compressor para brilhar a cor tonal de um piano
16	Piano 2	COMP	Uma variação no preset 15, usando um limite profundo para mudar o ataque overall e nível.
17	E. Guitar	COMP	Compressor para guitarra elétrica "cortando" ou estilo arpejo. A cor do som pode ser variada tocando diferentes estilos
18	A. Guitar	COMP	Compressor para guitarra acústica "stroke" ou estilo arpejo.
19	Strings 1	COMP	Compressor para usar com cordas
20	Strings 2	COMP	Uma variação do preset 19, destinado para violas ou celos

#	Nome Preset	Tipo	Descrição
21	Strings3	COMP	Uma variação do preset 20, destinado para instrumentos de cordas com uma curva muito grave, tais como cello e contrabaixo.
22	BrassSection	COMP	Compressor para sons de metais com um ataque forte e rápido.
23	Syn. Pad	COMP	Compressor para pad sintetizado, destinado a prevenir difusão do som
24	SamplingPerc	COMPAND-s	Compressor para fazer percussão sampleadas como percussão acústica real
25	Sampling BD	COMP	Uma variação do preset 24, destinado para sons sampleados de bumbos graves
26	Sampling SN	COMP	Uma variação do preset 25, destinado para samplear sons de bateria snare.
27	Hip Comp	COMP	Uma variação do preset 26, destinado para samplear loops e frases.
28	Solo Vocal1	COMP	Compressor para usar com vocais principais
29	Solo Vocal2	COMP	Uma variação do preset 28
30	Chorus	COMP	Uma variação do preset 28, destinado para chorus
31	Click Erase	EXPAND	Expander para remover um click que talvez vaze através de um fone de ouvido dos músicos
32	Announcer	COMPAND-H	Compander Hard-kneed para reduzir o nível da musica quando um narrador fala.
33	Limiter1	COMPAND-s	Um compander soft-kneed com um desfecho lento
34	Limiter2	COMP	Um compressor "peak-stop"
35	Total Comp1	COMP	Compressor para reduzir o nível de volume overall. Use-o na saída estéreo durante a mixagem, ou com canais de entrada e saída pareados.
36	Total Comp2	COMP	Uma variação do preset 35, mas com mais compressão

Usando os controles SELECTED CHANNEL DYNAMICS

1 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e use os botões [SEL] para selecionar canais.

2 Use o botão SELECTED CHANNEL DYNAMICS [COMP ON] para ligar/desligar o compressor do canal atualmente selecionado.

F I G U R A

3 Use o botão SELECTED CHANNEL DYNAMICS [GATE/COMP] para ajustar os controles DYNAMICS para COMP (indicador COMP aceso), e use os controles THRESHOLD, RATIO, ATTACK, RELEASE, e GAIN para ajustar o Compressor.

Página Comp Edit

Ajustes de compressor podem ser visualizados e ajustados na pág. Comp Edit. Se o display Auto DYNAMICS estiver ligado, esta página aparece automaticamente quando um controle compressor na seção SELECTED CHANNEL DYNAMICS é operado. Consulte “Auto DYNAMICS Display” na pág. 234.

1 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e use os botões [SEL] para selecionar canais.

2 Use o botão SELECTED CHANNEL DYNAMICS [DISPLAY] para localizar a pág. Comp Library, e recuperar um preset compressor que contenha o tipo Comp que você deseja.

Consulte “Comp Library” na pág. 145 para mais informações.

Página 115

3 Use o botão SELECTED CHANNEL DYNAMICS [DISPLAY] para localizar a pág. Comp Edit.

F I G U R A

4 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, e botão ENTER para ajusta-los.

POSITION: Este determina a posição do Compressor dentro do cano, e pode ser ajustado para pre-EQ, pre-fader, ou post-fader. Funciona em uníssono com o parâmetro COMP POSITION na pág. Insert. Consulte “Using Inserts” na pág. 111 para mais informações.

STEREO LINK: Esta permite a você parear Comps para operação Stereo mesmo quando canais não estão pareados. Comps de canal de entrada são pareados horizontalmente ou verticalmente dependendo do modo Pair ajustado para o canal de entrada selecionado atualmente. Consulte “Pairing Channels” na pág. 120 para mais informações no pareamento horizontal ou vertical. Quando canais estiverem pareados, este parâmetro é ligado automaticamente e não pode ser mudado.

CURVE: Este mostra a curva Compressor (nível de entrada vx. nível de saída).

TYPE: Este é o tipo de comp usado pelo compressor do canal atualmente selecionado.

Meters: Estes medidores indicam os níveis do canal de entrada atualmente selecionado e é um partner horizontal ou vertical. O medidor GR indica a quantidade de redução de ganho que está sendo aplicado pelo compressor do canal de entrada atualmente selecionado.

ON/OFF: Este liga/desliga o compressor do canal atualmente selecionado. Funciona em uníssono com o botão SELECTED CHANNEL DYNAMICS [COMP ON].

PARAMETER: Estes controles são usados para ajustar Threshold, Ratio, Attack, Release, Out Gain, e parâmetros Knee.

Página 116

Agrupando Compressores de Canal de Saída

A saída Bus, Aux Send, Matrix Send, e Compressores de saída estéreo podem ser agrupados, permitindo a você controlar a compressão de vários canais de saída simultaneamente. Há quatro grupos de Compressores de Canal de Saída: m, n, o, e p.

1 Use os DISPLAY ACESS [GROUP] para localizar a pág. Output Comp Link.

F I G U R A

2 Pressione o botão LAYER {MASTER}

3 Use os botões do cursor Up/Down para selecionar grupos Comp m-p.

O grupo selecionado é iluminado por um flash na caixa cursor.

4 Use os botões [SEL] para adicionar e remover canais de saída para e de grupos selecionados.

Os ajustes do Compressor do primeiro Canal de Saída adicionado para o grupo são aplicados para todos os canais de saída adicionados subseqüentemente.

Quando um canal de saída é adicionado a um grupo, o indicador do botão SEL acende.

Aplicando Delay em Sinais de Canal

Canais de entrada, Saídas Bus, Aux Sends, Matrix Sends, e Saída Estéreo todas apresentam funções Delay independentes. Delays de canal de entrada apresentam feedback, com parâmetros Mix e Gain independentes.

Usando os controles SELECTED CHANNEL DELAY

1 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e use os botões [SEL] para selecionar canais.

2 use o botão [ON] para ligar/desligar a função Delay.

3 Use o controle TIME para ajustar o tempo delay.

Se o canal selecionado atualmente é um canal de entrada, você pode também ajustar os parâmetros Feedback Gain (FB) e Feedback Mix (MIX). Use o interruptor FB/MIX para selecionar FB ou MIX, e use o controle FB/MIX para ajustá-lo.

Páginas Delay

Ajustes Delay podem ser visualizados e ajustados nas páginas Delay. Se o Auto DELAY Display estiver ligado, estas páginas, aparecem automaticamente quando o controle na seção SELECTED CHANNEL DELAY é operado. Consulte "Auto DELAY Display" na pág. 234.

1 Use o botão SELECTED CHANNEL DELAY [DISPLAY] para selecionar as páginas Delay.

Os parâmetros Delay para os 96 canais de entrada são organizados em quatro páginas. A página Delay canal de entrada 1-24 é mostrada abaixo. O layout das outras três páginas é o mesmo.



Os parâmetros Delay para as saídas Bus, Aux Sends, Matrix Sens, e a saída estéreo aparecem na pág. Output Delay.



Use os botões cursor para selecionar os parâmetros Delay, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, e botão ENTER para ajusta-los.

Canais de entrada e Saída podem também ser selecionados usando os botões LAYER e [SEL].

DELAY SCALE: Estes botões determinam as unidades do valor delay mostrado abaixo o valor msec. Unidades podem ser ajustadas para medidores, feet, samples, beats, ou timecode frames.

GANG: Quando esta opção é ligada, o tempo delay para canais pareados podem ser ajustados simultaneamente. Ganging é relativo, então qualquer diferença de tempo delay entre os dois canais é equilibrada quando este botão estiver ligado.

ON/OFF: Estes botões ligam/desligam as funções Delay individual. O botão ENTER pode ser usado para ligar e desligar um Delay a menos que qualquer parâmetro esteja selecionado.

msec: Este ajusta o tempo delay em milésimos de segundos. O tempo delay pode também ser ajustado usando o parâmetro abaixo, o qual é um tempo de delay em unidades selecionadas pelo botão DELAY SCALE. Você pode copiar o ajuste Delay do canal de entrada ou saída selecionado atualmente para todos canais de entrada ou saída respectivamente por um duplo click no botão ENTER.

FB GAIN: Este parâmetro, disponível somente nas páginas Input Channel Delay, ajustam a quantidade de feedback.

Solando Canais

Canais de entrada, Saídas Bus, Aux Sends, Matrix Sends, podem ser soladas como segue.

1 Use os botões Layer para selecionar os Layers do canal de entrada se você quiser solar canais de entrada, ou selecione o Máster Layer se você quiser solar Canais de Saída.

Canais de entrada e saída não podem ser solados simultaneamente. Canais de entrada solados serão dessolados quando um canal de saída estiver solado, e vice-versa.

2 Use os botões [SOLO] para solar os canais no Layer selecionado.

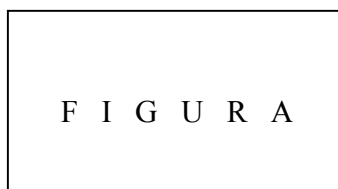
Os indicadores do botão [SOLO] dos canais que estiverem solados acendem.

O indicador SOLO na seção MONITOR pisca quando a função Solo estiver ativa. Você pode dessolar todos canais solados pressionando o botão SOLO [CLEAR]. Você pode ajustar o nível de contraste entre os canais solados e a fonte Control Room Monitor atualmente selecionada ajustando o controle SOLO CONTRAST.

Configurando Solo

A função solo é configurada na página Solo Setup. Se o display Auto SOLO estiver ligado, esta página aparece automaticamente quando um canal estiver solado. Consulte “Auto SOLO Display” na pág. 234.

1 Use o botão MONITOR [DISPLAY] para localizar a pág. Solo Setup.



2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda parâmetro, botões INC/DEC, e botão ENTER para ajusta-los.

SOLO: Este é usado para ativar e desativar a função solo

STATUS: Este determina o modo Solo: Gravação ou Mixagem.

No modo Recording Solo, sinais de canais de entrada solados são alimentados para a Solo bus e envia através das saídas Control Room. Outros buses não são afetados por este modo. Se o parâmetro Listen estiver ajustado para AFTER PAN, a fonte do sinal para canais de entrada que estiverem desligados, é pre-fader.

No modo Mixdown Solo, sinais de canal de entrada solados são alimentados para a bus estéreo e envia via a saída estéreo e saídas Control Room. Canais de entrada dessolados são mutados (a menos que eles estejam ativados Solo Safe). Somente canais de entrada que são direcionados para a saída estéreo podem ser solados neste modo. Canais de entrada que estiverem desligados são temporariamente ligados quando eles estiverem solados.

SEL MODE: Este determina o modo Solo Select: Mix Solo ou Last Solo. No modo Mix Solo, qualquer número de canais podem ser solados simultaneamente. No modo last Solo, somente um canal pode ser solado por vez;

LISTEN: Este determina a fonte do sinal do canal de entrada Solo: Pre-fader ou After Pan. Este parâmetro não afeta o modo Mixdown Solo.

SOLO TRIM: Este é usado para arrumar o nível do sinal Solo. Este parâmetro não afeta o modo Mixdown Solo.

SOLO SAFE CHANNEL: Para o modo Mixdown Solo, Canais de entrada podem ser configurados individualmente para que eles não sejam mutados quando outros canais de entrada estiverem solados. use os botões SEL, botões cursor, ou roda Parâmetro para selecionar os botões SOLO SAFE CHANNEL. Use os botões ENTER ou INC/DEC para ajustar Solo Safe para cada Canal de entrada. Estes ajustes não afetam modo Recording Solo. Você pode limpar todos os ajustes Solo Safe selecionando o botão ALL CLEAR e pressionando ENTER.

Pareando Canais

Canais de Entrada, Saídas Bus, e Aux Sends podem ser pareados para operação estéreo. Canais de Entrada podem ser pareados horizontalmente, canais adjacentes pares no mesmo Layer (1-2, 3-4, 5-6 etc) ou verticalmente, que são, canais equivalentes nos Layers adjacentes (1-25, 2-26, 49-73, 50-74, etc). Saídas Bus e Aux Sends podem ser pareados somente horizontalmente.

Pareando Canais usando os Botões [SEL]

Somente pareamento horizontal pode ser programado usando os botões [SEL].

- 1 Use os botões LAYER para selecionar o Layer contendo os canais que você quer parear.**
- 2 Enquanto segurar o botão [SEL] do primeiro canal, pressione o botão [SEL] do segundo canal.**

Os programas do primeiro canal são copiados para o segundo canal e os canais são pareados. O indicador do botão [SEL] do canal atualmente selecionado acende, enquanto o indicador do botão [SEL] do outro canal pisca.

Aux Sends podem também ser pareadas usando os botões AUX SELECT.

Para cancelar um pareamento, enquanto segurar o botão [SEL] do primeiro canal, pressione o botão [SEL] do segundo canal.

Os seguintes parâmetros canal não são copiados, e controlados junto, quando canais são pareados: Fader, On/Off, Insert On/Off, Aux/Matrix On/Off, Aux/Matrix Send Level, Aux/Matrix Pre/Post, parâmetros Gate, parâmetros Compressor, parâmetros EQ, Fader group, Mute group, Eq group, Comp group, Solo Safe, botão [AUTO], Fade Time, Recall Safe, Bus para Stereo on/off, Bus para nível Estéreo.

Os seguintes parâmetros canal não são copiados, ou controlados junto, quando canais são pareados: Input Patch, Insert Patch, Output Patch, Comp Position, Phas, Delay Time, Delay Feedback, Delay Mix, Routing, Pan, Follow Pan, Surround Pan, Bus para Stereo pan, Aux/matrix Send Pan, Balance, Attenuator, Solo.

Pareando Canais usando as Páginas Pair

Ambos pareamentos horizontal e vertical pode ser programados nas páginas Pair

- 1 Use o botão DISPLAY ACCESS [PAIR] para localizar as páginas Pair.**

Os parâmetros Pair para os 96 canais de entrada são divididos entre duas páginas. A página Pair do canal de entrada 1-48 é mostrada abaixo. O layout da outra página é o mesmo.

F I G U R A

Página 121

3 Para programar o modo pair, selecione os botões PAIR MODE HORIZONTAL ou VERTICAL, e pressione [ENTER]

Quando o modo Pair é mudado, todos os pares existentes são cancelados. O modo Pair pode ser ajustado independentemente para Canais de Entrada 1-48 e canais de entrada 49-96. A página Pair Canal de Entrada 1-48 no modo Vertical é mostrada abaixo.

F I G U R A

Parâmetros Pair para as saídas Bus e Aux Sends aparecem na pagina Output Pair.

F I G U R A

4 Use os botões cursor ou roda Parâmetro para selecionar os botões de pareamento, e pressione [ENTER] para fazer ou quebrar pares.

Canais de entrada e saída podem também ser selecionados usando os botões LAYER e [SEL].

Uma caixa dialog aparece com opções para copiar os programas do primeiro canal para o segundo canal, o segundo canal para o primeiro canal, e para resetar ambos os canais para seus programas iniciais. Escolha a opção desejada, e então pressione [ENTER]

Na outra pagina display, canais pareados tem um ícone coração, ou um hífen entre seus números de canal.

Quando Canais de Entrada são pareados, MS Decoding pode ser usado para decodificar sinais de microfones organizados como pares MS. A Decodificação é feita nas páginas Input Channel Pair. Esta pode ser ligada e desligada para cada par de canais usando os botões MS.

A pagina Output Pair mostra o modo Surround atualmente selecionado (Stereo, 3-1, ou 5.1), as quais podem ser ajustadas na pagina surround Mode (ver pág.77). Quando um modo Surround alem do Stereo estiver selecionado, os

nomes dos canais Surround são mostradas abaixo nos botões pares Bus Out e Aux Send, como mostra a seguinte tabela.

Surround Mode	Bus Out/Aux Send					
	1	2	3	4	5	6
3-1	L	R	C	S.	-	-
5.1	L	R	Ls	Rs	C	LFE

Página 122

Quando um modo Surround além do Stereo estiver selecionado, Aux Sends podem ser ajustados para seguir o mesmo Pan Surround do canal de entrada que aplica para a Saída Bus, a qual é usada para alimentar os botões F.S que aparecem abaixo os botões Aux Send Pair. Quando um par de Aux Sends estiverem programados para seguir Surround Pan, seu botão Aux Send Pair está indisponível, e seus parâmetros Aux Pan (ver pág. 94) estão indisponíveis.

Agrupando Faders de Canal de Saída

A Saída Bus, Aux Send, Matrix Send, e faders Stereo Out podem ser agrupados, permitindo a você controlar o nível de vários canais simultaneamente. Há quatro grupos de Output Channel Fader: Q, R, Studio Manager e T.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS {GROUP} para localizar a página Output Fader Group.



2 Pressione o botão LAYER [MASTER]

3 Use os botões cursor Up/Down para selecionar Fader groups Q-T.
O grupo selecionado é iluminado por um flash na caixa cursor.

4 Use os botões [SEL] para adicionar e remover faders de canal de saída para e de grupos selecionados.

Quando um Canal de Saída é adicionado ao grupo, o indicador do botão [SEL] acende.

ENABLE: Estes botões são usados para ativar e desativar os grupos.

Você pode temporariamente desativar um Fader group a fim de fazer ajustes para faders individuais tocando dois ou mais faders naquele grupo.

Fader groups estão ativos somente no modo Fader. Consulte "Selecting Fader Modes" na pág. 44 para mais informações.

Agrupando Mutes Canal de Saída (ON/OFF)

Os mutes das saídas Bus, Aux Send, Matrix Send, e Saída Stereo podem ser agrupados, permitindo a você mutar vários canais de saída simultaneamente. Existem quatro grupos de Output Channel Mute: U,V,W., e X.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [GROUP] para localizar a pagina Output Mute Group.

F I G U R A

2 Pressione o botão LAYER [MASTER]

3 Use os botões cursor Up/Down para selecionar Mute Groups U-X.

O grupo selecionado é iluminado por um flash na caixa cursor.

4 Use os botões [SEL] para adicionar e remover canais de saída para e de grupo selecionado.

Quando um canal de saída estiver adicionado para um grupo Mute, seu indicador do botão [SEL] acende.

ENABLE: Estes botões são usados para ativar e desativar os grupos.

Mute groups devem contém uma combinação de canais que estão ligados e canais que estão desligados.

Visualizando Programas de Parâmetro Canal

O programa parâmetro do canal de entrada atualmente selecionado, Saídas Bus, Aux Send, Matrix Send, ou a saída Estéreo pode ser visualizados e programados nas páginas Parameter View.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [VIEW] para selecionar a pagina Parameter View.

2 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e use os botões [SEL] para selecionar canais.

3 Use os botões cursor para selecionar parâmetros, e use a roda parâmetro, botões INC/DEC, e botões ENTER para ajusta-los.

Canais de Entrada

Este é o parâmetro View para canais de entrada.



GATE: Os seguintes parâmetros Gate para o canal de entrada atualmente selecionado pode ser programado: Gate On/Off, Threshold, Range, Attack, Decay, e Hold. Os medidores GR indicam a quantidade de redução de ganho que está sendo aplicada ao Gate. Também mostradas estão a gate curve e gate type. Consulte “Gating Input Channels” na pág. 69 para mais informações.

COMP: Os seguintes parâmetros Compressor para o canal atualmente selecionado pode ser programado: Comp On/Off, Threshold, Ratio, Attack, Release, Gain, e Knee. Os medidores GR indicam a quantidade de redução de ganho que está sendo aplicada ao Compressor. Também mostradas estão a gate curve e gate type. Consulte “Gating Input Channels” na pág. 69 para mais informações.

INSERT: O Insert do canal atualmente selecionado pode ser ligado e desligado e conectado. Consulte “Using Inserts” na pág. 111 para mais informações.

EQ: O atenuador e EQ para os canais atualmente selecionados podem ser programados. Também mostrada esta a curva EQ do canal de entrada atualmente selecionado. Consulte “Using EQ” na pág. 107 para mais informações

Meters: Estes medidores de níveis do canal atualmente selecionado é um partner horizontal ou vertical.

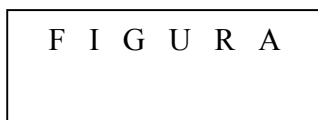
Phase: A fase sinal do canal de entrada atualmente selecionado pode ser revertida. Consulte “Reversing the Signal Phase” na pág. 68 para mais informações.

DELAY: A função Delay do canal selecionado atualmente pode ser programada. Consulte “Delaying Channel Signals” na pág. 117 para mais informações.

PAIR: Este ícone coração indica se ou não canais estão pareados. Consulte “Pairing Channels” na pág. 120 para mais informações.

Canais de Saída

Esta é a pagina Parameter View para as saídas Bus, Aux Sends, matrix Sends, e saídas estéreo. Parâmetros são os mesmos como para a pág. Input Channel View, menos as seções GATE e Phase e os parâmetros DELAY MIX e FB GAIN.



O parâmetro programa canais da esquerda e direita dos Matrix Sends e Saída Estéreo podem ser visualizadas individualmente. Use os botões [SEL] para ligar entre os canais da esquerda e direita.

Visualizando Programas Fader Channel

O programa fader-related do canal de entrada atualmente selecionado, Saídas Bus, Aux Send, Matrix Send, ou a saída Estéreo pode ser visualizados e programados nas páginas Fader View.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [VIEW] para selecionar a pagina Fader View.

2 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e use os botões [SEL] para selecionar canais.

3 Use os botões cursor para selecionar parâmetros, e use a roda parâmetro, botões INC/DEC, e botões ENTER para ajusta-los.

Canais de Entrada

Este é a pagina Fader View para canais de entrada.



PAN: Este é o parâmetro Pan do canal de entrada atualmente selecionado. Veja “Panning Input Channels” na pág. 76 para mais informações.

ON/OFF: Este é o parâmetro ON/OFF do canal de entrada atualmente selecionado. Consulte “Muting Input Channels (ON/OFF)” na pág. 72 para mais informações.

Fader: Este indica a posição fader do canal de entrada atualmente selecionado. O botão fader aparece aceso quando o fader estiver programado para 0.0 dB. A posição fader é mostrada numericamente abaixo do fader. Consulte “Setting Input Channels Levels” na pág. 74 para mais informações.

SURROUND PAN: Os parâmetros Surround pan para o canal de entrada atualmente selecionados são mostrados somente quando um modo Surround além do Stereo esta selecionado. Consulte “Using Surround Pan” na pág. 77 para mais informações.

BUS ROUTING: Esta seção contém botões Routing e Follow Pan para o canal de entrada atualmente selecionado. Consulte “Routing Input Channels” na pág. 75 para mais informações.

AUX: Existem parâmetros Aux Send Level, On/Off, e Pre/Post do canal de entrada atualmente selecionado. Enquanto um controle rotatório estiver selecionado, o Aux Send pode ser ligado e desligado pressionando [ENTER]. Consulte “Aux Sends” na pág. 88 para mais informações.

Meters: Estes medidores indicam os níveis do canal de entrada selecionado atualmente e é partner horizontal ou vertical. A posição de medida é mostrada abaixo deles.

GROUP: Estes botões indicam quais Fader, Mute, EQ, ou Comp group, se qualquer canal de entrada atualmente selecionado está dentro.

Saídas Bus

Esta é a pagina Fader View para as saídas Bus.



ON/OFF: Este é um parametro On/Off da saída Bus atualmente selecionada. Consulte “Muting Bus Outs(ON/OFF)” na pág. 86 para mais informações.

Fader: Este indica a posição fader da saída Bus atualmente selecionado. O botão fader aparece aceso quando o fader estiver programado para 0.0 dB. A posição fader é mostrada numericamente abaixo do fader. Consulte “Setting Bus Out Levels” na pág. 86 para mais informações.

TO ST PAN, ON/OFF & Fader: Estes são os parametros Bus Out to stereo Pan, On/Off e Fader para a saída Bus atualmente selecionada. . O botão fader aparece aceso quando o fader estiver programado para 0.0 dB. A posição fader é mostrada numericamente abaixo do fader. Consulte “Setting Bus to the Stereo Out” na pág. 87 para mais informações.

MATRIX PAN: Estes são controles Matrix Send Pan para a saída Bus atualmente selecionada. Consulte “Panning Matrix Sends” na pag. 99 pa ra mais informações.

MATRIX SEND: Estes são controles Matrix Send Level para as saídas Bus atualmente selecionadas. Enquanto um controle rotatório estiver selecionado, O Matrix Send pode ser ligado e desligado pressionando [ENTER]. Consulte “Setting Matrix Send Levels” na pág. 97 para mais informações.

Meters: Estes medidores indicam os níveis da saída Bus selecionada atualmente e é partner. A posição de medida é mostrada abaixo deles.

GROUP: Estes botões indicam quais Fader, Mute, EQ, ou Comp group, se qualquer saída Bus atualmente selecionado está dentro.

Página 127

Aux Sends

Abaixo está a pagina Fader View para as Aux Sends.



ON/OFF: Este é um parametro On/Off da Aux Send atualmente selecionada. Consulte “Muting Aux Sends(ON/OFF)” na pág. 90 para mais informações.

Fader: Este indica a posição fader da Aux Send atualmente selecionado. O botão fader aparece aceso quando o fader estiver programado para 0.0 dB. A posição fader é mostrada numericamente abaixo do fader. Consulte “Setting Aux Sends Master Levels” na pág. 99 para mais informações.

MATRIX PAN: Estes são controles Matrix Send Pan para a Aux Send atualmente selecionada. Consulte “Panning Matrix Sends” na pag. 99 para mais informações.

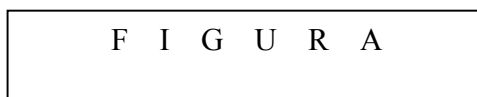
MATRIX SEND: Estes são controles Matrix Send Level para Aux Send atualmente selecionadas. Enquanto um controle rotatório estiver selecionado, O Matrix Send pode ser ligado e desligado pressionando [ENTER]. Consulte “Setting Matrix Send Levels” na pág. 97 para mais informações.

Meters: Estes medidores indicam os níveis Aux Send selecionada atualmente e é partner. A posição de medida é mostrada abaixo deles.

GROUP: Estes botões indicam quais Fader, Mute, EQ, ou Comp group, se qualquer Aux Send atualmente selecionado está dentro.

Matrix Sends

Abaixo está a pagina Fader View para a Matrix Sends. Os programas dos canais da esquerda e direita dos Matrix Send podem ser visualizados individualmente. Use os botões [SEL] 1-24 para trocar entre os canais da esquerda e direita.



BAL: Este é o parâmetro Balance para a Matrix Send atualmente selecionada. Consulte “Balancing Matrix Send masters” na pág. 101 para mais informações.

ON/OFF: Este é um parametro On/Off da Matrix Send atualmente selecionada. Consulte “Muting Matrix Sends(ON/OFF)” na pág. 98 para mais informações.

Fader: Este indica a posição fader da Matrix Send atualmente selecionado. O botão fader aparece aceso quando o fader estiver programado para 0.0 dB. A posição fader é mostrada numericamente abaixo do fader. Consulte “Setting matrix Sends Master Levels” na pág. 99 para mais informações.

Meters: Estes medidores indicam os níveis Matrix Send selecionada atualmente e é partner. A posição de medida é mostrada abaixo deles.

GROUP: Estes botões indicam quais Fader, Mute, EQ, ou Comp group, se qualquer Matrix Send atualmente selecionado está dentro.

Saída Estéreo

Abaixo está a pagina Fader View para a Saída Estéreo Os programas dos canais da esquerda e direita da saída estereo podem ser visualizados individualmente. Use o botão STEREO [SEL] para trocar entre os canais da esquerda e direita.

F I G U R A

BAL: Este é o parâmetro Balance para a Saída Estéreo atualmente selecionada. Consulte “Balancing Stereo Out” na pág. 84 para mais informações.

ON/OFF: Este é um parametro On/Off da Matrix Send atualmente selecionada. Consulte “Muting Stereo Outs(ON/OFF)” na pág. 83 para mais informações.

Fader: Este indica a posição fader da Saída Estereo atualmente selecionado. O botão fader aparece aceso quando o fader estiver programado para 0.0 dB. A posição fader é mostrada numericamente abaixo do fader. Consulte “Setting Stereo Out Levels” na pág. 83 para mais informações.

MATRIX PAN: Estes são controles Matrix Send Pan para a Saída Stereo atualmente selecionada. Consulte “Panning Matrix Sends” na pag. 99 para mais informações.

MATRIX SEND: Estes são controles Matrix Send Level para Saída Stereo atualmente selecionadas. Enquanto um controle rotatório estiver selecionado, O Matrix Send pode ser ligado e desligado pressionando [ENTER]. Consulte “Setting Matrix Send Levels” na pág. 97 para mais informações.

Meters: Estes medidores indicam os níveis da Saída Estereo selecionada atualmente e é partner. A posição de medida é mostrada abaixo deles.

GROUP: Estes botões indicam quais Fader, Mute, EQ, ou Comp group, se qualquer Saída Estéreo atualmente selecionado está dentro.

Copiando Programas Channel

Os ajustes de Canais de Entrada, Saídas Bus, Aux Sends, Matrix Sends, e Saída Estéreo podem ser copiadas entre canais do mesmo tipo usando a função Channel Copy. Você pode mesmo copiar para e de canais em Scenes sem recupera-los. Para Matrix Send e Saída Estéreo, os canais da esquerda e direita são copiados e colados independentemente.

Os botões Parâmetro Channel Copy na página Preference 2 permite a você especificar quais ajustes de canais serão copiados. Consulte “Channel Copy Parameter” na pág. 236.

Copiando ajustes de canal no mesmo Scene

1 Use os botões LAYER e botões [SEL] para selecionar o canal fonte.

2 Pressione o botão CHANNEL [COPY].

Os ajustes do canal atualmente selecionado são copiados para o buffer Copy.

3 Use os botões LAYER e [SEL] para selecionar o canal destino.

4 Pressione os botão CHANNEL [PASTE]

Se o canal destino é do mesmo tipo do canal fonte, os ajustes no buffer Copy é colado para o canal destino e estes ajustes são atualizados adequadamente.

Copiando Ajustes de canal do Scene Atual para Outros Scenes

1 Use os botões LAYER e botões [SEL] para selecionar o canal fonte.

2 Pressione o botão CHANNEL [COPY].

3 Use os botões SCENE MEMORY Up [▲] e Down [▼] para selecionar os scene destino.

O número do scene destino pisca no display SCENE MEMORY.

4 Use os botões LAYER e [SEL] para selecionar o canal destino.

5 Pressione os botão CHANNEL [PASTE]

O ajuste do canal fonte é copiado para o canal destino.

Copiando Ajustes de Canal de Outros Scenes para o Scene atual

1 Use os botões SCENE MEMORY Up [▲] e Down [▼] para selecionar os scene fonte.

O número do scene fonte pisca no display SCENE MEMORY

2 Use os botões LAYER e botões [SEL] para selecionar o canal fonte.

3 Pressione o botão CHANNEL [COPY].

4 Use os botões SCENE MEMORY Up [▲] e Down [▼] para selecionar os scene atual.

O número do scene atual não pisca no display SCENE MEMORY.

5 Use os botões LAYER e [SEL] para selecionar o canal destino.

6 Pressione os botão CHANNEL [PASTE]

O ajuste do canal fonte é copiado para o canal destino.

Copiando ajustes de Canal Entre Scenes Não Atuais

1 Use os botões SCENE MEMORY Up [▲] e Down [▼] para selecionar o scene fonte.

O número do scene fonte pisca no display SCENE MEMORY.

2 Use os botões LAYER e [SEL] para selecionar o canal fonte.

3 Pressione os botão CHANNEL [COPY]

4 Use os botões SCENE MEMORY Up [▲] e Down [▼] para selecionar os scene destino.

O número do scene destino pisca no display SCENE MEMORY.

5 Use os botões LAYER e [SEL] para selecionar o canal destino.

6 Pressione os botão CHANNEL [PASTE]

O ajuste do canal fonte é copiado para o canal destino.

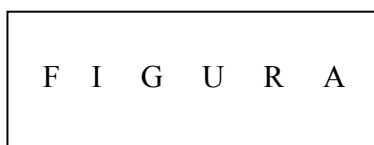
Nomeando Canais

Você pode especificar nomes Long e Shorts para os canais de entrada, Saídas Bus, Aux Sends, Matrix Sends, e a Saída Estéreo como segue.

Veja pág. 256 para uma lista de nomes de canal de entrada; pagina 257 para nomes de Canal de Saída.

Canais de Entrada

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [INPUT PATCH] para localizar a página Input Channel Name.



2 Use a roda parametro, os botões INC/DEC, ou os botões LAYER e [SEL] para selecionar os canais de entrada.

Quando o modo de pareamento de canal de entrada Vertical estiver selecionado, Canais de Entrada são listados na ordem de partners vertical, por exemplo: CH1, CH25, CH2, CH26, e etc...

3 Use os botões cursor para selecionar o nome Long ou Short do Canal de Entrada, e então pressione [ENTER].

Quando a janela Title Edit aparece, edite o nome do Canal de Entrada, e pressione OK quando você terminar. Consulte "Title Edit Window" na pág. 38 para mais informações.

Você pode ressetar todos os nomes do Canal de Entrada de volta a seu valor inicial pressionando o botão INITIALIZE.

Página 131

Canais de Saída

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [OUTPUT PATCH] para localizar a página Output Channel Name.



2 Use a roda parametro, os botões INC/DEC, ou o Máster Layer e [SEL] para selecionar os canais de saída.

3 Use os botões cursor para selecionar o nome Long ou Short do Canal de Saída, e então pressione [ENTER].

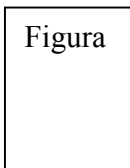
Quando a janela Title Edit aparece, edite o nome do Canal de Saída, e pressione OK quando você terminar. Consulte "Title Edit Window" na pág. 38 para mais informações.

Você pode ressetar todos os nomes do Canal de Saída de volta a seu valor inicial pressionando o botão INITIALIZE.

Página 132

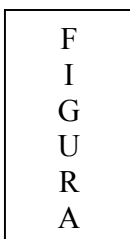
13 Monitorando & Talkback

Monitorando Control Room



O DM2000 apresenta saídas independentes e controles de nível para dois sets de monitores estúdio. Os conectores tipo LARGE CONTROL ROOM MONITOR OUT +4 Db (BAL) XLR-3-32 são destinados a alimentar para os monitores principais do control room. Os conectores tipo SMALL CONTROL ROOM MONITOR OUT +4Db (BAL) XLR-3-32 são destinados para alimentar os monitores nearfield do control room.

A fonte do sinal Control Room Monitor é selecionada usando os botões CONTROL ROOM STEREO.



[2TR D1]: Seleciona o 2TR IN DIGITAL AES/EBU 1.

[2TR D2]: Seleciona o 2TR IN DIGITAL AES/EBU 2.

[2TR D3]: Seleciona o 2TR IN DIGITAL COAXIAL 3.

[2TR A1]: Seleciona o 2TR IN ANALOG 1.

[2TR A2]: Seleciona o 2TR IN ANALOG 2.

[STEREO]: Seleciona a Saída Estéreo.

[ASSIGN 1]: Seleciona o Canal de Saída determinado para este botão na pagina Control Rôo Setup. Consulte “Control Room Setup” na pág. 133.

[ASSIGN 2]: Seleciona o Canal de Saída determinado para este botão na pagina Control Rôo Setup. Consulte “Control Room Setup” na pág. 133.

F
I
G
U
R
A

O nível do sinal Control Room Monitor pode ser ajustado usando o controle CONTROL ROOM LEVEL. Você pode trocar entre o LARGE CONTROL ROOM MONITOR OUT e SMALL CONTROL ROOM MONITOR OUT usando o botão CONTROL ROOM [SMALL], os quais o indicador esta desligado quando LARGE está selecionado, e ligado quando SMALL está selecionado.

O sinal Control Room Monitor pode ser interrompido em mono usando o botão CONTROL ROOM [MONO], O botão [DIMMER] ativa a função Dimmer, a qual diminui os sinais Control Room Monitor e Surround Monitor pela quantidade especificada na pág. Control Room Setup (pág. 133). A função Dimmer é ativada automaticamente quando a função Slate, Talkback, ou Oscillator estiver ativada.

FIGURA

O nível do SMALL CONTROL ROOM MONITOR OUT pode ser ajustado usando o controle SMALL TRIM. Quando ajustado ao Maximo, o nível é o mesmo que do LARGE CONTROL ROOM MONITOR OUT.

FIGURA

O sinal Control Room Monitor é também alimentado para os Jack PHONES, o nível do qual é ajustado usando o controle PHONES LEVEL.

Página 133

Control Room Setup

A monitoração Control Room é configurada na pág. Control Room Setup.

1 Use o botão MONITOR [DISPLAY] para localizar a pag. Control Room Setup.

F I G U R A

2 Use os botões cursor para selecionar os botões ASSIGN na caixa da mão esquerda, e use a roda parâmetro para selecionar o Canal de Saída na caixa da mão direita.

Saídas Bus, Aux Sends, ou Matrix Sends podem ser determinadas para os botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2].

3 Pressione [ENTER] para determinar o canal de saída selecionado.

Uma vez determinado, o Canal de Saída selecionado aparece iluminado na caixa da mão direita. Os outros parâmetros nesta pág. são como segue.

CONTROL ROOM DIMMER LEVEL: Este determina a quantidade de atenuação aplicada aos sinais Control Room Monitor e Surround Monitor pela função Dimmer. Use os botões cursor para selecioná-lo, e use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para ajustá-los.

MONO: Este botão, o qual funciona em uníssono com o botão CONTROL ROOM [MONO], pode ser usado para interromper o sinal Control Room Monitor em mono.

Monitorando Studio

F
I
G
U
R
A
S

O DM2000 apresenta saídas dedicadas, seleção de fonte, e controle de nível.

O sinal Studio Monitor é enviado pelos jacks phone STUDIO MONITOR OUT +4 Db (BAL) ¼-polegada TRS

A fonte do sinal Studio Monitor é selecionada usando os botões STUDIO

[CONTROL ROOM]: Seleciona o Control Room Monitor.

[STEREO]: Seleciona a Saída Estéreo.

[AUX 11]: Seleciona Aux Send #11

[AUX 12]: Seleciona Aux Send #12.

O nível do sinal Studio Monitor pode ser ajustado usando o controle STUDIO LEVEL.

Página 134

Monitorando Surround

O DM2000 apresenta funções de monitoração surround total, incluindo gerador pink noise para falantes, Gerenciamento de Graves e Mixagem.

As páginas Surround explicadas nesta seção estão disponíveis somente quando um modo Surround além do Stereo está selecionado (veja pág. 78).

F
I
G
U
R
A

A fonte do sinal Monitor Surround é selecionada usando os botões SURROUND.

O botão [BUS] seleciona as saídas Bus como a fonte. Os botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] selecionam as Entradas dos Slots especificados na pág. Surround Monitor como a fonte. Mixagens surround de gravadores de até seis multifaixas podem ser monitoradas plugando Entradas Slots para Canais de Monitor Surround (veja pág. 137) e selecione com os botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2]. O nível do Surround Monitor pode ser ajustado usando o controle SURROUND MONITOR LEVEL.

Falantes Surround Monitor podem ser alinhados usando o Atenuador individual e parâmetros Delay em cada Canal Monitor Surround. Além disso para os falantes Ls e Rs, o DM2000 suporta falantes Ls2 e Rs2, com atenuação independente e parâmetros Delay, para um ambiente de monitoração surround mais difundido. Consulte "Configuring Surround Monitoring" na pág. 135 para mais informações.

Canais surround monitor podem ser plugados para Saídas Slot ou Saídas Omni. Consulte “ Output Patching” na pág. 63 para mais informações.

Ajustes Surround Monitor podem ser armazenados na Surround Monitor library, a qual contém 1 preset de memória e 32 memórias usuais. Consulte “Surround Monitor library” na pág. 147 para mais informações.

General surround monitoring é realizado na pág. Surround Monitor.

1 Use o botão MONITOR [DISPLAY] para localizar a pág. Monitor Surround.



2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda parâmetro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para ajustá-los.

O número de ícones de falantes e medidores mostrados na pág. Surround Monitor dependem do modo Surround atualmente selecionado. Os medidores indicam os níveis de sinal de saída Bus.

MUTE/SOLO: Estes parâmetros são usados para mutar e solar Canais Surround. Um canal surround está ligado quando este ícone falante estiver iluminado. Ícones falantes podem ser selecionados usando os botões cursor ou os botões da saída Bus [SEL]. no Máster Layer. Quando SOLO estiver ligado, os Canais Surround podem ser solados selecionando os ícones falante e pressionando [ENTER].

SETTING: Estes botões são usados para selecionar quais Entradas Slot são monitoradas quando os botões SURROUND [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] estiverem pressionados. Até seis Slots podem ser determinado para cada botão ASSIGN, neste caso os sinais são mixados. Entradas Slot individuais podem ser plugadas para Canais Surround Monitor na pág. Surround Monitor Patch (veja pág. 137).

Página 135

Quando o botão MONITOR L/R para C-R estiver ligado, os canais Surround Monitores direito e esquerdo são alimentados para os monitores Control Room. Isto é usado quando você quer usar os mesmos falantes para Surround Monitors direito e esquerdo e Control Room Monitors.

STATUS: O MODO SURROUND indica o modo Surround atualmente selecionado, o qual é ajustado na pág. Surround Mode (ver pág. 78). MONITOR LEVEL indica o ajuste de volume do controle SURROUND MONITOR LEVEL, o qual pode ser calibrado para 85 dB SPL, o padrão cinema para falantes Surround Channel Monitor. Para fazer isso, envie pink noise de dentro do Oscilador (ver pág. 135), ajuste o controle SURROUND MONITOR LEVEL e os controles de

nível nos amplificadores de falantes Surround Monitor para que a saída total seja 85 dB SPL, então pressione o botão SET SPL85. A indicação do MONITOR LEVEL então mostrará o ajuste de volume relativo a 85 dB SPL. Pressione o botão SET SPL85 outra vez para retornar para a indicação de volume normal.

Configurando Monitores Surround

Monitoração Surround, incluindo falantes, monitor matrix, Bass Management, e alinhamento de monitores, são configurados na pág. Surround Monitor Setup.

1 Use o botão MONITOR [DISPLAY] para localizar a pagina Surround Monitor Setup



2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda parâmetro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para ajusta-los.

SPEAKER SETUP: Estes parâmetros são para ajustar o balanço volume dos falantes monitor surround. Selecione o parâmetro OSC (Oscilador) e escolha de PINK NOISE, 500-2K (pink noise através de 500 Hz para 2 kHz BPF), 1K (1kHz sinewave), ou 50 Hz (50 Hz sinewave). use o botão ON/OFF para ligar/desligar o Oscilador. Quando estiver ligado, o Oscilador envia um sinal para -20dB para os canais Surround os quais os ícones são iluminados. Você pode ligar e desligar a saída do Oscilador para falantes individualmente. Ícones falante podem ser selecionados usando os botões cursor ou os botões Bus Outs no máster layer. A fase do sinal do canal LFE pode ser revertida usando o botão SW Phase. Quando ROTATE estiver ligado, o sinal Oscilador é enviado para cada falante para dentro na direção horária (3 segundos de sinal, 2 segundos de pausa).

SURR. MODE: Este indica o modo Surround selecionado atualmente, o qual é programado na pág. Surround Mode (ver pág. 78).

Página 136

MONITOR MATRIX: Este é usado para selecionar o Surround Monitor Matrix. No modo Surround 5.1, você pode selecionar 5.1, 3 -1, ou ST. No modo Surround, você pode selecionar 3-1 ou ST. Quando um Monitor Matrix down mix é selecionado, você pode atenuar sinais usando os parâmetros ATT. Os seguintes diagramas, os quais mostram as Matrixes Monitor disponíveis em cada modo Surround, são mostrados quando este parâmetro é selecionado.



F I G U R A

F I G U R A

F I G U R A

BASS MANAGE: Este parâmetro é usado para selecionar os cinco presets dos modos Bass Management para usar com o modo Surround5.1 e o Monitor Matrix 5.1. Os presets não podem ser selecionados quando outros modos Surround o Monitor Matrixes são selecionados. Use o botão ON/OFF para ligar/desligar o Bass Mangement Quando estiver desligado, o filtro Bass management estão programados para THRU e o canal 5.1 discreto para LFE alimentador é mutado. O diagrama Bass Management e parâmetros mostrados aqui são mostrados quando este parâmetro é selecionado. Parâmetros Bass Management podem ser programados como seguem:

F I G U R A

Parametro	Range
HPF	THRU, 80-12, 80-12L, 80-24, 80-24L
LPF1	THRU, 80-24, 80-24L, 120,42
LPF2	THRU, 80-24, 80-24L, MUTE
ATT	0 para -12 Db (passos de 1 dB)
AMP	0 para +12 dB (passos de 1 dB)

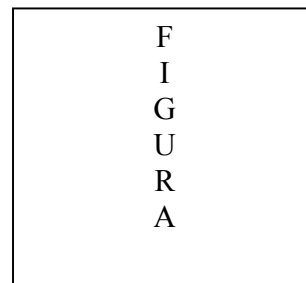
“80-12” significa um corte de frequência de 80 Hz e um filtro de resposta de -12 dB/oitavas. “L” significa filtro Linkwitz. Outros filtros são Butterworth.

A seguinte tabela lista os valores do parâmetro preset Bass Management (“w/BS” significa com Bass Management). falantes SMALL são assumidos para os presets

Presets		Parametros				
#	Titulo	HPF	LPF1	LPF2	ATT	AMP
1	DVD Mix w/BS	80-12	80-24	80-24	0	10
2	DVD Author w/BS	80-12	120-42	80-24	0	10
3	Film Mix w/BS	80-12	80-24	80-24	-3	10
4	Film Author w/BS	80-12	120-42	80-24	-3	10
5	Bypass	THRU	THRU	MUTE	0	0

MONITOR ALIGNMENT ATT & DLY ON/OFF:

Estes botões são usados para ligar/desligar o Atenuador de Alinhamento de Monitor e parâmetros Delay de todos os falantes Surrounds. O diagrama MONITOR ALIGNMENT e atenuador Channel Surround e parâmetros Delay, os quais são mostrados quando qualquer um destes botões são selecionados, permitem a você alinhar os falantes monitor surround atenuando e aplicando delay Surround Channels como necessário. os parâmetros Attenuator pode ser ajustados de -12 dB para +12 dB nos passos 0.1 dB. Os parâmetros Delay podem ser ajustados de 0.0 para 30.0 msec em 0.02 msec passos.



Plugando Entradas Slot para Canais Surround

Entradas Slot Individual podem ser plugadas para Canais Surround Monitor como segue.

1 Use o botão MONITOR [DISPLAY] para localizar a pág. Surround Monitor Patch.



2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda parâmetro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para ajusta-los.

SLOT/CH: Este patching matrix é usado para plugar Entradas 1-8 de cada uma das seis slots para os canais Surround Monitor 1-8. Cada Entrada Slot pode plugada para somente um Canal Surround Monitor.

LEVEL: Estes parâmetros são usados para ajustar o nível de monitor de cada Slot.

Usando Talkback & Slate

A função Talkback distribui o sinal Talkback mic para as saídas Studio Monitor e qualquer Saída Slot ou Omni especificada na pág. Talkback Setup.



O botão [TALKBACK] tem dois modos de operação: Se estiver pressionado uma vez (por menos do que 300ms), a função Talkback é ligada e permanece ligada quando o botão é solto. Este é o modo Unlatched. O indicador do botão [TALKBACK] pisca enquanto a função Talkback está ativada.

A função Slate distribui o sinal Talkback mic para todas as saídas Bus, Matrix Sends, e as Saídas Stereo.



O botão [SLATE] tem dois modos de operação: Se for pressionado uma vez (por menos do que 300ms), a função Slate é ligada e permanece ligada quando o botão é solto. Este é o modo Latched. Se for pressionado e segurado por mais tempo, a função Slate é ligado, mas desliga quando o botão é solto. Este é o modo Unlatched. O indicador do botão [SLATE] pisca enquanto a função Slate está ativada.

Talkback Setup

1 Use o botão **MONITOR [DISPLAY]** para localizar a pag. Talkback Setup.

F I G U R A

2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda parâmetro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para ajusta-los.

OUTPUT ASSIGN: Estes botões são usados para determinar o sinal Talkback mic para Saídas Omni e Slot.

TALKBACK DIMMER LEVEL: Quando a função Talkback estiver ativada, este determina a quantidade de atenuação aplicada as fontes de som determinadas para os Studio Monitors e selecionada para Talkback.

USE AD IN X AS TALKBACK: Este permite a você selecionar uma entrada AD como a fonte de sinal Talkback. Use a check Box para ligar e desligar esta opção, e use o parâmetro number para especificar o número da Entrada AD. O sinal da entrada AD especificada é mixada com o sinal Talkback mic. Abaixo o TALKBACK LEVEL se você não quiser usar o Talkback mic.

NEVER LATCH TALKBACK: Estas opções permitem a você desativar latching para a função Talkback.

14 Libraries

Sobre as Libraries

O DM2000 apresenta 11 libraries para armazenar Automix, Efeitos, Canal, patch de entrada, Patch de Saída, GEQ, Bus para Stereo, Gate, Comp, EQ, e dados Surround Monitor.

Dados Library pode ser armazenados em equipamentos MIDI externos, tais como um MIDI data filer, usando MIDI Bulk Dump (ver pág. 187). Pode também ser armazenado para SmartMedia (ver pág. 231).

Operação General Library

Desde que as funções library sejam as mesmas para cada library, em lugar de explica-las varias vezes, elas estão explicadas somente aqui para desencargos de consciência.

1 Localize as varias páginas library como explicado nas seguintes seções.

A página Input Patch Library mostrada abaixo é usada aqui para propósitos de explicação.



F I G U R A

2 Use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar as memórias.

Uma memória é selecionada quando ela aparece dentro da caixa pontilhada.

3 Use os botões cursor para selecionar os seguintes botões da pagina.

TITLE EDIT: Para editar o titulo da memória selecionada, selecione este e pressione [ENTER]. Quando a janela Title Edit aparecer, edite o titulo, e pressione OK quando você terminar. Consulte "Title Edit Window" na pág. 38 para mais informações.

RECALL: Para recuperar os conteúdos das memórias selecionadas, selecione este e pressione [ENTER]. Se a preferencia Recall Confirmation estiver ligada, uma janela confirmação aparece antes do conteúdo ser recuperado.

STORE: Para armazenar programas de memória selecionada, selecione este e pressione [ENTER]. Quando a janela Title Edit aparecer, coloque um titulo, e pressione Ok! Consulte "Title Edit Window" na pág. 38 para mais informações. Você pode parar a janela Title Edit de aparecer desligando a pagina preference Store Confirmation na pág. 235.

CLEAR: Para deletar o conteúdo e título da memória selecionada, selecione este e pressione [ENTER]. Uma janela de confirmação aparece antes da memória ser limpa.

Presets de memórias Read-only tem um ícone “R” próximo ao seu nome. Você não pode armazenar, limpar, ou editar o título destas memórias.

Memórias Vazias tem o título “No Data!” Memory #0 é uma memória read-only que você pode recuperar para ressetar ajustes para seu valor inicial.

Página 140

Memória #U é uma memória especial read-only que permite a você aplicar undo e redo memory recall e armazenar operações. Depois de recuperar um memória, você pode revertê-la para seu conteúdo anterior recuperando memória #U. Você pode aplicar redo para qualquer destas operações undo recuperando memória #U outra vez.

Library de Canal

Ajustes de Canal de entrada, Saída Bus, Aux Send, Matrix Send, e Saída Estéreo podem ser armazenados na Channel Library, que contém 2 presets de memória e 127 memórias de uso.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [VIEW] para selecionar a pág. Channel Library.



2 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e os botões [SEL] para selecionar canais.

Quando estiver armazenando, os programas do canal selecionado atualmente são armazenados para a memória selecionada. Quando estiver recuperando, os programas na memória selecionada são aplicados no canal atualmente selecionado.

Somente memórias as quais conteúdo correspondente para o canal atualmente selecionado pode ser recuperado. Por exemplo, você pode recuperar programas de canal de entrada, mas não para Aux Sends. Quando a memória selecionada e o canal atualmente selecionado não corresponder, um triângulo avisa e a palavra “CONFLICT” aparece na caixa STORED FROM.

Preset de memória #0, “Reset (-∞dB),” resseta todos os parâmetros do canal atualmente selecionado para seus valores iniciais e programam o nível do canal para -∞dB. Presete de memória #1, “Reset (0dB),” também resseta todos os parâmetros, mas programa o nível de canal para 0 dB (nominal).

SEL CH: Este indica o canal atualmente selecionado.

CURRENT CONFIGURATION: Se o canal atualmente selecionado é um Canal de Entrada, a informação da configuração do modo Surround e Aux é mostrada aqui.

Level meters: Estes meters indicam os níveis do Canal de Entrada atualmente selecionado e é um partner horizontal e vertical.

STORED FROM: Este indica o canal o qual programas foram originalmente armazenados na memória selecionada. Se o canal atualmente selecionado é um Canal de Entrada, informação pareada do Pan mode e Aux é também mostrada.

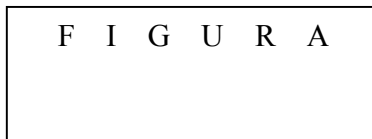
Para detalhes sobre funções Store, Recall, Title Edit, e Clear, consulte “General Library Operation” na pág. 139.

Página 141

Library Input Patch

Programas Input Patch podem ser armazenados na Input Patch library, o qual contém 1 preset de memória e 32 memórias usuais. Consulte pág. 61 para mais informações sobre programas Input Patch.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [INPUT PATCH] para selecionar a página Output Patch Library.



Quando estiver armazenando, os programas Output Patch atuais são armazenados na memória selecionada. Para maiores detalhes sobre funções Store, Recall, Title Edit e Clear, consulte “General Library Operation” na pág. 139.

Library Output patch

Programas output patch podem ser armazenados na output patch libray, a qual contém um préset de memória e 32 memórias usáveis. Consulte a página 63 para informação sobre programas output patch.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [OUTPUT PATCH] para selecionar a página output patch library.



Quando estiver armazenando, os programas output patch atuais estão armazenados na memória selecionada.
Para detalhes sobre as funções Store, Recall, Tittle Edit, e Clear, consulte "General Library Operation" na página 139.

Página 142

Library GEQ

Programas GEQ pode ser armazenados na library GEQ, que contém 1 preset de memória e 128 memórias usuais. Consulte pág. 155 para mais informações ou usando os GEQs.

1 Use o botão EFFECTS/PLUG-INS [DISPLAY] para selecionar a pág. Graphic Equalizer Library.

F I G U R A

2 Pressione o botão EFFECTS/PLUG-INS [GRAPHIC EQUALIZERS], e use os botões EFFECTS/PLUG-INS [1-6] para selecionar os GEQs.

Quando estiver armazenando, os programas GEQ atualmente selecionados, indicados no canto superior estão armazenados na memória selecionada.

CURRENT CURVE: Esta é a curva resposta do GEQ atualmente selecionado.

CURVE: Este mostra a curva resposta na memória selecionada atualmente.

Para detalhes sobre funções Store, Recall, Title Edit, e Clear, consulte “General Library Operation” na pág. 139.

Efeitos Library

Programas de efeito podem ser armazenados na Effects library, que contém 52 presets de memória e 76 memórias usuais. Consulte a pág. 148 para informações sobre usar os efeitos.

1 Use o botão EFFECTS/PLUG-INS [DISPLAY] para selecionar a pág. Effect Library.

F I G U R A

2 Pressione o botão EFFECTS/PLUG-INS [INTERNAL EFFECTS], e use os botões EFFECTS/PLUG-INS [1-8] para selecionar os processadores de efeitos interno.

Quando estiver armazenando, os programas do processador de efeitos internos atualmente selecionado, indicado no canto superior esquerdo, está armazenado na memória selecionada.

EFFECT NAME: Este é o nome do Effects Memory recuperado anteriormente.

Página 143

TYPE: Este é o tipo de efeito usado nas Effects Memory recuperadas anteriormente. Esta configuração I/O é mostrada abaixo.

Level meters: Estes medidores indicam os níveis de saída do processador de efeito atualmente selecionado. Existem oito medidores de saída para processadores de efeitos #1 e #2, e dois medidores de saída para processadores de Efeitos #3 para #8.

EFFECT TYPE: Este é o tipo de efeito na memória selecionada. Esta configuração I/O é mostrada abaixo.

Para detalhes sobre as funções Store, Recall, Title Edit, e Clear, consultar “General Library Operation” na pág. 139.

Bus para Library Stereo

Programas Bus para Stereo podem ser armazenados na library Bus to Stereo, a qual contém 1 preset de memória e 32 memórias usáveis. Consulte pág. 87 para informações sobre a direção Bus to Stereo.

1 Use o botão ROUTING [DISPLAY] para selecionar a pg. Bus to Stereo library.

F I G U R A

Quando estiver armazenando, os ajustes Saída Bus atual para Saída Estéreo estão armazenados na memória selecionada.

CURRENT CONFIGURATION: Informação para pareamento de Saída Bus para configuração atual é mostrada aqui.

LIBRARY CONFIGURATION: Informação para pareamento de Saída Bus para configuração armazenada na memória selecionada atualmente é mostrada aqui. Somente memórias as quais a configuração de pareamento da Saída Bus iguale-se a configuração atual pode ser recuperada. Quando a configuração atual e a memória selecionada não igualam-se, a palavra "CONFLICT" aparece na caixa LIBRARY CONFIGURATION.

Para detalhes sobre as funções Store, Recall, Title Edit, e Clear, consultar "General Library Operation" na pág. 139.

Página 144

Gate Library

Programas Gate de Canal de Entrada podem ser armazenados na Gate Library, a qual contém 4 preset de memórias e 124 memórias usáveis. Consulte a pág. 69 para informações sobre gate de canais de entrada.

1 Use o botão DYNAMICS [DISPLAY] para selecionar a pág. Gate Library.



2 Use os botões LAYER para selecionar os Layers do Canal de Entrada, e os botões [SEL] para selecionar canais de entrada.

Quando estiver armazenando, os programas Gate do Canal de Entrada atualmente selecionado, indicado no canto superior direito, está armazenado na memória selecionada. Quando estiver recuperando, o programa Gate na memória selecionada, está aplicado para o Canal de Entrada atualmente selecionado.

CURRENT TYPE: Este indica o tipo de Gate do canal de memória atualmente selecionado.

CURRENT CURVE: Esta é a curva Gate do canal selecionado atualmente.

medidores GR: Estes medidores indicam a quantidade de redução de ganho que está sendo aplicado pelo Gate, e os níveis do canal atualmente selecionado e é um canal adjacente. Se o mod Pair do canal atualmente selecionado estiver ajustado para Vertical, o nível de sua equivalência no layer adjacente é mostrado. O tipo (Gate ou Ducking) e curva da memória atualmente selecionada é mostrada a direita da lista memory.

Para detalhes sobre as funções Store, Recall, Title Edit, e Clear, consultar "General Library Operation" na pág. 139.


Página 145

Comp Library

Programas Comp podem ser armazenados na comp Library, a qual contém 36 preset e 92 memórias usáveis. Consulte pág. 113 para informações sobre Comps

1 Use o botão DYNAMICS [DISPLAY] para selecionar a pág. Comp Library

F I G U R A

2 Use os botões  **ers, e os botões [SEL] para selecionar canais.**

Quando estiver armazenando, os ajustes Comp do canal selecionado atualmente, indicados no canto superior direito estão armazenados na memória selecionada. Quando forem recuperados, os programas Comp na memória selecionada são aplicados para o canal atualmente selecionado.

CURRENT TYPE: Este indica o tipo de Comp do canal de memória atualmente selecionado.

CURRENT CURVE: Esta é a curva Comp do canal selecionado atualmente.

medidores GR: Estes medidores indicam a quantidade de redução de ganho que está sendo aplicado pelo Comp, e os níveis do canal atualmente selecionado e é um canal adjacente. Se o mod Pair do canal atualmente selecionado estiver ajustado para Vertical, o nível de sua equivalência no layer adjacente é mostrado. O tipo (Comp, Expand, Comp Soft, Comp Hard) e curva da memória atualmente selecionada é mostrada a direita da lista memory.

Para detalhes sobre as funções Store, Recall, Title Edit, e Clear, consultar "General Library Operation" na pág. 139.

Página 146

EQ Library

Programas de Canais de Entrada, Saídas Bus, Aux Send, Matrix Send, e EQ de Saída Stereo podem ser armazenados na EQ library, a qual contém 40 presets de memória e 160 memórias usáveis. Consulte pág. 107 para informações sobre EQ.

1 Use o botão EQUALIZER [DISPLAY] para selecionar a pág. EQ Library

F I G U R A

2 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e os botões [SEL] para selecionar canais.

Quando estiver armazenando, os ajustes EQ do canal selecionado atualmente, indicados no canto superior esquerdo e direito, estão armazenados na memória selecionada. Quando forem recuperados, os programas EQ na memória selecionada são aplicados para o canal atualmente selecionado.

CURRENT TYPE: Este indica o tipo de EQ atual (TYPE I ou TYPE II) para o canal atualmente selecionado.

CURRENT CURVE: Esta é a curva EQ do canal selecionado atualmente.

medidores de nível: Estes medidores indicam os níveis do canal de entrada atualmente selecionado e é um par vertical ou horizontal.

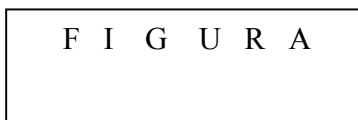
Para detalhes sobre as funções Store, Recall, Title Edit, e Clear, consultar "General Library Operation" na pág. 139.

Página 147

Automix Library

Até 16 Automixes podem ser armazenados na Automix Library. Consulte a pág. 164 para informações sobre usar o Automix.

1 Use o botão AUTOMIX [DISPLAY] para selecionar a pág. Automix Memory.



Quando estiver armazenando, o Automix atual é armazenado na memória selecionada.

TITLE: Este é o título do Automix atual.

CURRENT: Este é o tamanho do Automix atual.

FREE: Esta é a quantidade de memória livre para armazenar o Automix atual.

SIZE: Este é o tamanho da memória Automix selecionada.

PROTECT: Para proteger os conteúdos da memória selecionada, selecione este e pressione [ENTER]. Um ícone padlock aparece próximo aos títulos das memórias que estão protegidas. Automixes não podem ser armazenados em memórias protegidas.

Para detalhes sobre as funções Store, Recall, Title Edit, e Clear, consultar "General Library Operation" na pág. 139.

Surround Monitor Library

Programas Surround Monitor podem ser armazenados na Surround Monitor Library, a qual contém 1 preset de memória e 32 memórias usáveis. Consulte a pág. 134 para informações sobre Surround Monitoring.

1 Use o botão MONITOR [DISPLAY] para selecionar a pág. Surround Monitor Library.

F I G U R A

Quando estiver armazenando, os programas Surround Monitor atuais estão armazenados na memória atual.

Para detalhes sobre as funções Store, Recall, Title Edit, e Clear, consultar "General Library Operation" na pág. 139.

15 Efeitos Internos, Plug-Ins & GEQs

Sobre os Efeitos

O DM2000 apresenta oito processadores de multi-efeitos interno, oferecendo vários tipos de efeitos, incluindo reverbs, delays, efeitos modulation-based, efeitos de combinação, efeitos multi-canal determinados especialmente para usar com som surround.

Processadores de efeitos 3-8 apresentam determinações de saídas e entradas estéreo. Os Processadores #1 e #2, os quais são determinados para usar com os efeitos surround do multicanal, apresentam oito entradas e saídas determinadas. As entradas e saídas do processador podem ser plugadas para varias fontes, incluindo as entradas e saídas dos processadores de Efeitos, permitindo a você amarrar processadores em série.

Os níveis de sinais de saída do precessador de Efeito atualmente selecionado podem ser medidos na pág. Effects Edit. Os níveis dos sinais de entrada e saída

de todos os processadores de Efeitos podem ser medidos nas págs. Meter. Consulte “Metering” na pág. 103 para mais informações.

Programas de Efeitos podem ser armazenados na Effects library, a qual contém 52 preset de memória e 76 memórias usáveis. Consulte “Effects Library” na pág. 142 para mais informações.

Plugando Processadores de Efeitos

Entradas de processadores de efeitos podem ser alimentadas dos Aux Sends, Saídas de Canal Insert de Saída e Entrada, ou saídas de outros processadores de efeitos. Consulte “Patching Effects Inputs” na pág. 62 para mais informações.

Saídas de processadores de efeitos podem ser plugadas nos canais de entrada, entrada e saída de Insert Ins de canal de Saída, ou entradas de outros processadores de Efeitos. Consulte “Output Patching” na pág. 63 para mais informações.

Efeitos Preset & Tipos

As seguintes tabelas listam os efeitos preset e tipos. Consulte pág. 264 para detalhes sobre informações do parâmetro.

Reverbs

#	Nome Preset	Tipo	Descrição
1	Reverb Hall	REVERB HALL	Simulação de reverberação Concert Hall com gate.
2	Reverb Room	REVERB ROOM	Simulação de reverberação Room com gate.
3	Reverb Stage	REVERB STAGE	Reverb determinado para vocais, com gate
4	Early Ref.	EARLY REF.	Reflexos Early sem o reverb subsequente
5	Gate Reverb	GATE REVERB	Reflexos Early com gate
6	Reverse Gate	REVERSE GATE	Reflexos early reverse com gate
7	Reverb Plate	REVERB PLATE	Simulação de Reverb Plate com gate.

Delays

#	Nome Preset	Tipo	Descrição
8	Mono Delay	MONO DELAY	Delay mono simples
9	Stereo Delay	STEREO DELAY	Delay stereo simples
10	Mod. delay	MOD.DELAY	Delay repetição simples com modulação
11	Delay LCR	DELAY LCR	Delay 3-tap (esquerdo, centro, direito)
12	Echo	ECHO	Delay estéreo com feedback cruzado

			esquerdo/direito.
--	--	--	-------------------

Efeitos Modulation-based

#	Nome Preset	Tipo	Descrição
13	Chorus	CHORUS	Chorus
14	Flange	FLANGE	Flanger
15	Symphonic	SYMPHONIC	Efeito de propriedade da Yamaha que produz uma modulação mais rica e mais complexa do que o chorus normal
16	Phaser	PHASER	Controlador de fase estéreo de 16 estágios.
17	Auto Pan	AUTO PAN	Auto-panner
18	Tremolo	TREMOLO	Tremolo
19	HQ.Pitch	HQ.PITCH	Controlador pitch mono, produzindo resultados estáveis
20	Dual Pitch	DUAL PITCH	Controlador Pitch Estereo
21	Rotary	ROTARY	Simulação de falantes rotatórios
22	Ring Mod.	RING MOD.	Modulador Ring
23	Mod. Filter	MOD. FILTER	Filtro Modulado

Efeitos de Guitarra

#	Nome Preset	Tipo	Descrição
24	Distortion	DISTORTION	Distorção
25	Amp Simulate	AMP SIMULATE	Simulação de Amp de Guitarra

Efeitos Dinâmicos

#	Nome Preset	Tipo	Descrição
26	Dyna.Filter	DYNA.FILTER	Filtro Controlado Dinamicamente
27	Dyna.Flange	DYNA.FLANGE	Flanger controlado Dinamicamente
28	Dyna.Phaser	DYNA.PHASER	Controlador Phaser controlado dinamicamente.

Combinação de Efeitos

#	Nome Preset	Tipo	Descrição
29	Rev+Chorus	REV+CHORUS	Reverb e Chorus em paralelo
30	Rev->Chorus	REV->CHORUS	Reverb e Chorus em série
31	Rev+Flange	REV+FLANGE	Reverb e Flanger em paralelo
32	Rev->Flange	REV->FLANGE	Reverb e Flanger em série
33	Rev+Sympho	REV+SYMPHO	Reverb e Sinfonica em paralelo
34	Rev->Sympho	REV+SYMPHO	Reverb e Sinfonica em série
35	Rev->Pan	REV->PAN	Reverb e auto-pan em série
36	Delay+ER.	DELAY+ER	Delay e reflexos early em paralelo
37	Delay->ER.	DELAY->ER.	Delay e reflexos early em série
38	Delay+Rev	DELAY+REV	Delay e reverb em paralelo
39	Delay->Rev	DELAY->REV	Delay e reverb em serie
40	Dist->Delay	DIST->DELAY	Distorção e Delay em série

Página 150

Outros

#	Nome Preset	Tipo	Descrição
41	Muti.Filter	MULTI.FILTER	Filtro paralelo de 3-bandas (24 dB/oitava)
42	Freeze	FREEZE	Sampler Simples
43	Stereo Reverb	ST REVERB	Reverb Estereo
44 ₁	Reverb 5.1	REVERB 5.1 ₂	reverb canal-6 para 5.1 surround
45 ₁	Octa Reverb	OCTA REVERB ₂	reverb canal-8 para 7.1 surround
46 ₁	Auto Pan 5.1	AUTO PAN 5.1	Auto pan canal 6 para 5.1 surround
47 ₁	Chorus 5.1	CHORUS 5.1	Chorus canal-6 para 5.1 surround
48 ₁	Flange 5.1	FLANGE 5.1	Flanger Canal-6 p/ 5.1 surround
49 ₁	Sympho 5.1	SYMPHO. 5.1	Efeito symphonic canal-6 para 5.1 surround
50	M.Band Dyna.	M.BAND DYNA.	Processador dinamico multi-banda
51 ₁	Comp 5.1	COMP 5.1 ₂	Compressor multi-banda para 5.1 surround
52 ₁	Compand 5.1	COMPAND 5.1 ₂	Compander Multi-banda para 5.1 surround

1. Estes efeitos podem ser recuperados somente para processadores de Efeitos #1 e #2.

- Desde que estes efeitos necessitem de quatro DSPs, o número total de processadores de efeitos é reduzido para três quando um destes tipos é usado. Por exemplo, se o REVERB 5.1 é usado com processador de Efeitos #1, somente processadores 2-5 estão disponíveis. E se, por exemplo, REVERB 5.1 é usado como ambos os processadores de Efeito #1 e #2, então os processadores 3-8 não estão disponíveis.

Editando Efeitos

Os processadores de efeitos podem ser editados como seguem.

1 Pressione o botão EFFECTS/PLUG INS [INTERNAL EFFECTS]

2 Use os botões EFFECTS/PLUG INS [1-8] para selecionar os processadores de efeito interno.

3 Use o botão EFFECTS/PLUG INS [DISPLAY] para localizar a pág. Effects Library, e recupere uma memória de efeito preset que contenha o tipo de efeito que você deseja.

Consulte "Effects Library" na pág. 142 para mais informações.

5 Use o botão EFFECTS/PLUG INS [DISPLAY] para localizar a pág. Effects Edit.



Os parâmetros de efeito dependem do tipo de efeitos atualmente selecionados. Consulte a pag. 148 para detalhes sobre informação de parâmetros.

6 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, os botões INC/DEC, ou o botão ENTER para ajusta-los.

EFFECT NAME: Este é o nome do Effects memory recuperado anteriormente.

Página 151

TYPE: Este é o tipo de efeito usado na Effect Memory recuperada anteriormente. Sua configuração de I/O é mostrada abaixo.

MIX BALANCE: Este é usado para ajustar o balanço entre os sinais dry e wet. Quando estiverem em 0%, somente o sinal dry é ouvido. Quando estiver para 100%, somente o sinal wet é ouvido.

BYPASS: Este botão é usado para bypass o processador de Efeitos atualmente selecionado.

TEMPO: Estes parâmetros, os quais aparecem somente quando um tipo de efeito com um parâmetro delay, ou efeitos modulation-based com um parâmetro Frequency é selecionado, são usados para calcular automaticamente e ajustar o

delay time, ou frequência de modulação relativa para o tempo especificado e extensão de nota. Use o parâmetro Note para especificar a extensão da nota, e use o controle BPM para especificar o tempo. Você pode também especificar o tempo tocando o botão TAP TEMPO, o qual calcular o tempo baseado no intervalo de tempo entre dois toques. Quando o botão MIDI CLK estiver ligado, o tempo é derivado da informação MIDI Clock recebida no port MIDI Rx especificado. Consulte "MIDI I/O" na pág. 182.

Meters: Estes são medidores de saída para o processador de Efeitos atualmente selecionados. Existem oito medidores quando processadores #1 ou #2 estão selecionados; dois quando processadores 3-8 são selecionados.

Parâmetros de Efeito podem também ser ajustados usando os controles Parâmetro 1-4. Use os botões Parâmetro Up/Down para selecionar as filas de parâmetros. Os parâmetros na fila que aparece iluminada atualmente selecionada. Até 16 parâmetros podem ser mostrados por vez, e se mais estiverem disponíveis, uma subida ou descida da fila é mostrada.

F I G U R A

Quando um cartão de efeito Y56K, ou um processador de efeito interno é inserido no canal atualmente selecionado, quando o botão EFFECTS/PLUG-INS [CHANNEL INSERTS] é pressionado, o indicador do botão correspondente EFFECTS/PLUG-INS [1-8] pisca, e as páginas Effects, ou Plug-In edit aparecem. Se é um processador de efeitos interno, o indicador do botão também pisca. Este aplica-se somente para efeitos que são inseridos em canais. Se não houver nada inserido no canal atualmente selecionado, uma mensagem aparece.

Página 152

Sobre Plug-Ins

Existem dois tipos de Plug-Ins: Waves Plug-Ins e user Defined Plug-Ins. Waves Plug-Ins estão disponíveis nos cartões Y56K, os quais precisam ser instalados no mini YGDAI slot (Slots 4-6 somente) do DM2000. Consulte seu revendedor Yamaha para maiores detalhes. User Defined Plug-Ins podem ser usados para controlar até 32 parâmetros usuais definidos via mensagem MIDI Control Change ou Parameter Change em um equipamento MIDI externo, tal como um processador de efeitos externo. Parâmetros Plug-In podem ser controlados usando os quatro controles Parâmetro abaixo do display. Programas de parâmetros Plug-In são armazenados em Scenes, para snapshot-style automation.

Quando estiver instalando cartões Y56K, mini YGDAI Slots 4-6 correspondente para plug-Ins 4-6, então você instala, por exemplo um cartão Y56K no Slot#4, é automaticamente configurado como Plug-In #4.

Sinais DM2000 são plugdos através de corrente de efeitos dos cartões Y56K como qualquer outro sinal que é plugado para a entrada ou Saída Slot. Saídas Slot, ou Canais Insert Outs de entrada e Saída, Entradas Slot (saídas de efeito

corrente) podem ser alimentados para os Canais de Entrada, ou a entrada e Canal de Saída Insert Ins. Consulte "Input & Output Patching" na pág. 61.

Configurando Plug-Ins

Plug-Ins podem ser configurados como seguem.

Se você instalou um cartão Y56K em uma das fendas, o DM2000 configura-se automaticamente e nenhum outro programa de configuração é necessário.

1 Pressione o botão EFFECTS/PLUG INS [PLUG-INS]

2 Use o botão EFFECTS/PLUG INS [DISPLAY] para localizar a pagina Plug-In Setup.

F I G U R A

3 Use os botões cursor para selecionar os parametros, e use a roda parametro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para ajusta-los.

TARGET: Estes são usados para determinar um alvo para cada dos oito Plug-Ins. Parâmetros para o alvo especificado aparecem na pág. Plug-In Edit quando aquele Plug-In é selecionado os botões EFFECTS PLUG-INS [1-8]. Alem disso, usando os botões cursor, Plug-Ins também são selecionados nesta pagina usando os botões EFFECTS PLUG-INS [1-8].

TITLE: Se um cartão Y56K estiver instalado, seu nome é mostrado aqui. Se o alvo estiver ajustado par USER DEFINED, o titulo especificado do bank atualmente selecionado na pág. Plug-In é mostrado.

PORT: Se um cartão Y56K estiver instalado, seu número Slot é mostrado aqui. Se o alvo estiver ajustado para USER DEFINED, você pode especificar o port MIDI Plug-Ins como MIDI, SERIAL 1-8, USB 1-8, ou SLOT 1-8. Ports Plug-In MIDI podem também ser ajustados na pág. MIDI/To host Setup. Consulte "M I D I I/O" na pag. 182 para mais informações.

Ajustes Plug-In Setup são armazenados no Setup data. Consulte "Saving DM2000 Data to SmartMedia" na pág. 231 para mais informações.

Página 153

Editando Plug-Ins

Plug-Ins podem ser editados como segue. Os programas de bancos Waves plug-Ins e User Defined Plug-In podem ser armazenados como um equipamento MIDI externo, tais como um arquivo de dados MIDI, usando MIDI Bulk Dump (consulte pág. 187), ou armazene para SmartMedia (ver pág. 231).

Se você instalou um cartão Y56K em uma das fendas, páginas display especialmente para os cartões Waves são mostradas quando o Plug-In correspondente estiver selecionado. Consulte a documentação Waves para mais informações. A seguinte explicação aplica-se somente para User Defined Plug-Ins.

1 Pressione o botão EFFECTS/PLUG INS [PLUG-INS]

2 Use os botões EFFECTS/PLUG INS [1-8] para selecionar os Plug-Ins.

3 Use o botão EFFECTS/PLUG INS [DISPLAY] para localizar a pág. Plug-In.

FIGURA

4 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda parâmetro, botões INC/DEC, e o botão ENTER para ajusta-los.

TRANSMIT: Este ativa e desativa os dados de transmissão MIDI para o Plug-In atualmente selecionado.

INITIALIZE: Este inicializa os programas do banco atualmente selecionado.

BANK: Estes botões são usados para selecionar os bancos parâmetros do Plug-In atualmente selecionado. Até quatro programas de parâmetros podem ser armazenados em cada banco, fazendo um total de 32 parâmetros por Plug-In.

TITLE: Este é usado para colocar um título (até 16 caracteres) para cada banco. Para colocar um título para o banco selecionado atualmente, selecione este e pressione [ENTER]. Quando a janela Title Edit aparece, coloque um título, e pressione OK quando você terminar. consulte "Titule Edit Window" na pág. 38 para mais informações .

PARAMETER ID/NAME: Este é usado para selecionar os quatro controles rotatórios do fundo da pág. Plug-In Edit para edição, e para colocar um nome (até 16 caracteres) para cada controle. Use a roda Parâmetro ou botões INC/DEC para selecionar um parâmetro ID de 1-4, e então pressione [ENTER]. Quando a janela Title Edit aparece, coloque um título, e pressione OK quando tiver terminado. Consulte "Title Edit Window" na pág. 38 para mais informações .

DATA: Este é usado para especificar a mensagem MIDI (até 16 bytes) para ser transmitida quando cada controle de parâmetro é ajustado. Use o parâmetro PARAMETER ID/NAME para selecionar um Parâmetro ID de 1-4, e então edit como necessário. Valores de dados podem ser ajustados em hex de 00 para FF. O programa VAL é o valor do controle parâmetro. O programa END especifica o fim dos dados. NOP significa que nenhum dado é transmitido.

LEARN: Este botão é usado para ligar e desligar a função Learn, a qual pode ser usada para aprender que mensagens MIDI são transmitidas por equipamentos MIDI externos quando seus controles ou parâmetros são ajustados. Quando estiver ligado, mensagens MIDI são mostradas pelo parâmetro DATA. Somente o primeiro dos 16 bytes de dados, iniciando com um bit Status, são mostrados.

MIN/MAX: Estes parâmetros determinam os valores máximo e mínimo dos dados MIDI transmitidos quando cada controle de parâmetro é ajustado. Use o parâmetro PARAMETER ID/NAME para selecionar um ID Parâmetro de 1-4, e então edit quanto necessário.

VAL: Isto é usado para selecionar o formato dos valores de controle do parâmetro de conversão para os programas VAL dos parâmetros DATA. Isto aplica-se para o banco atual selecionado. As opções disponíveis são listadas na tabela seguinte.

Valor	Descrição	Contador Valor
Um byte	Transmite bits menores que 7 do valor parâmetro como 1 palavra	Até um VAL
MSB/LSB	Transmite bits menores que 14 do valor do parâmetro em unidades de 7 bits iniciando do byte superior	Até dois VAL's
LSB/MSB	Transmite bits menores que 14 do valor do parâmetro em unidades de 7 bits iniciando do byte superior	Até dois VAL's
2 Nibbles M.	Transmite	

Quando os controles no fundo da pág. Plug-In Edit é operado, os dados MIDI especificados, com o valor do controle parâmetro, é transmitido.

Parâmetros Plug-In podem também ser ajustados usando controles de Parâmetros 1-4, o qual corresponde a 4 parâmetros mostrados no fundo da pág. Plug-In.

FIGURA

Quando um cartão de efeito Y56K, ou um processador de efeito interno é inserido no canal atualmente selecionado, quando o botão EFFECTS/PLUG-INS [CHANNEL INSERTS] é pressionado, o indicador do botão EFFECTS/PLUG-INS correspondente pisca, e os Efeitos correspondentes, pagina edit Plug-In aparece. Se for um cartão Y56K que estiver inserido, o indicador do botão [PLUG-INS] também pisca. Se for um processador de efeito interno, o indicador do botão [INTERNAL EFFECTS] também pisca. Isto se aplica somente para efeitos que estão inseridos em canais. Se não houver nada inserido no canal selecionado atualmente, uma mensagem aparece.

Os programas parâmetro, e o Target e bank para cada plug-In estão armazenado nos Scenes. Quando um Scene é recuperado, se o Target dos Plug-Ins é o mesmo quando o Scene foi armazenado, os parâmetros são ajustados adequadamente e os dados MIDI correspondentes são transmitidos (durante isto o parâmetro é ajustado para ENABLED). Se o Target não é o mesmo, os parâmetros são ajustados adequadamente mas nenhum dado MIDI é transmitido.

Sobre os GEQs

O DM2000 apresenta seis equalizadores gráficos de 31-bandas que podem ser inseridos nas Saídas, Aux Sends, ou os canais esquerdos ou direito das Matrix Sends ou saída Estéreo. GEQs podem ser linkados para operação simultaneamente. Programas GEQ podem ser armazenados na library GEQ, a qual contém 1 preset de memória e 128 memórias usuais. Consulte “GEQ Library” na pág. 142 para mais informações.

Editando GEQs

GEQs podem ser editados como seguem.

1 Pressione o botão EFFECTS/PLUG INS [GRAPHIC EQUALIZERS]

2 Use os botões EFFECTS/PLUG INS [1-6] para selecionar os GEQs.

3 Use o botão EFFECTS/PLUG INS [DISPLAY] para localizar a pagina GEQ Edit.

FIGURA

4 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para ajusta-los.

ON/OFF: Este é usado para ligar e desligar o GEQ atualmente selecionado.

INSERT: Este seleciona o Canal de Saída (Bus Out, Aux Send, ou o canal esquerdo ou direito de um Matrix Send ou a Saída Estéreo) na qual o GEQ é inserido. Este parâmetro pode também ser ajustado na pág. Output Channel Insert (veja pág. 111) ou a pag. Graphic Equalizer Insert (veja pag. 66).

LINK: Estes botões são usados para linkar o GEQ atualmente selecionado com outro GEQ para operação simultâneas. Os botões do GEQs que já estão linkados estão indisponíveis. Quando você pressionar um botão para linkar um GEQ, os programas do GEQ atualmente selecionado é copiado para aquele GEQ.

LIMIT: Este determina a quantidade máxima de estimular e cortar para o GEQ atualmente selecionado. Pode ser ajustado para +/- 15dB, +/- 12dB, +/-6dB, ou -24dB.

FLAT: Pressionando este resseta todas as bandas do GEQ selecionado atualmente para 0 dB.

Meters: Estes medidores mostram níveis de sinais pre-GEQ e post-GEQ.

CURVE: Este mostra graficamente os programas do GEQ atualmente selecionado.

Faders: Este é usado para estimular e cortar o nível de cada banda. A banda atualmente selecionada pode ser ressetada para 0dB pressionando [ENTER].

FREQUENCY: Este indica a frequência da banda atualmente selecionada.

GAIN: Este indica o ajuste de ganho da banda atualmente selecionada.

Parâmetros GEQ podem também ser ajustados usando controles de Parâmetro #1 e #4. O controle de Parâmetro #1 seleciona as bandas frequência. Controle de Parâmetro #4 resseta o ganho da banda selecionada. Controles de parâmetro #2 e #3 estão inativos.

FIGURA

16 Memórias Scene

Sobre Memórias Scenes

Memórias Scene permite a você armazenar um snapshot de ajuste de mixagem DM2000 virtualmente em um Scene. Existem 99 memórias scene, e eles podem ser intitulados para fácil identificação. Um fade time de até 30 segundos pode ser ajustado individualmente para cada Fader de Canal de Entrada e Saída. Recall Safe pode ser usado para excluir Canais de Entrada e Saída individuais e certos parâmetros de Scenes recuperados. Scenes podem ser ordenados como necessário.

Scenes podem ser armazenados e recuperados usando os botões SCENE MEMORY [STORE] e [RECALL], ou usando a pág. Scene Memory. **Scenes podem ser números Change de Programas MIDI e recuperado remotamente.** Consulte "Assigning Scenes to Program Changes" na pág. 185 para mais informações. Quando um Scene é recuperado no DM2000, o número Program Change determinado para aquele Scene é transmitido, o qual pode ser usado para recuperar programas, efeitos, etc. em outro equipamento MIDI. Além disso, Scene manual recuperado pode ser gravado on-the-fly em um Automix. Quando aquele Automix é reproduzido, os Scenes são recuperados automaticamente. Consulte "Automix" na pág. 164 para mais informações.

Scene memories podem ser armazenados em equipamentos externos MIDI, tais como um arquivo de dados MIDI, usando o MIDI Bulk Dump (consulte pg. 187). Eles podem também ser armazenados em SmartMedia (ver pág. 231).

O que está armazenado em um Scene?

Os itens seguintes estão armazenados em Scenes: ajustes de canal de Entrada e Saída, ajustes de Efeito, ajustes GEQ, ajustes Group e Pair, ajustes de Fade Time, e título Scene.

Edit Buffer & Indicador Edit

O Edit Buffer está onde os ajustes de mixagem atual (Scene atual) estão armazenados. Quando um Scene é recuperado, o conteúdo do Scene memory selecionado é copiado para o Edit Buffer, fazendo-lhes o programa da mixagem atual.

Quando um parâmetro é ajustado depois que um Scene foi recuperado, os indicadores Edit- o ponto no display SCENE MEMORY e “EDIT” no display – aparecem, indicando que os programas de mixagem atual (aqueles no Edit buffer) não se equiparam a aqueles do Scene que foi recuperado por ultimo, como ilustrado abaixo.

02

2 My scene

Scene #2 foi recuperado, então os conteúdos do Edit Buffer igualam-se a aqueles do Scene #2 e os indicadores Edit estão desligados.

02

2 My scene

Um parâmetro foi ajustado desde que Scene #2 foi recuperado, então os indicadores aparecem, indicando os conteúdos do Edit Buffer que se equiparam ao Scene #2

Os conteúdos do Edit Buffer são retidos enquanto o D é desligado.

Scene Memories #0 & #U

Scene memory #0 é uma memória somente-leitura especial que contem os programas iniciais de todos os parâmetros de mixagem. Ele pode ser recuperado, mas não armazenado. Quando você quiser ressetar todos os parâmetros mix para seus estados iniciais, ou **default** valores, recupere Scene memory #0. Faders de Canal de Entrada são programados para qualquer $-\infty$ dB ou nominal, dependendo da preferência Initial Data Nominal (ver pág. 235).

Página 158

Scene memory #U é uma memória de leitura-somente que permite a você desfazer e refazer recal Scene Memory e operações store. Depois de recuperar um Scene memory, você por reverter o Scene memory recuperado anteriormente, recuperando o scene memory #U. Depois de armazenar um Scene memory, você pode revertê-lo para seu conteúdo anterior recuperando o Scene memory #U. Você pode refazer qualquer destas operações unido recuperando Scene memory #U outra vez.

Memória Atualizada Auto Scene

Normalmente, quando u Scene é recuperado e então editado, aquele Scene deve ser armazenado outra vez a fim de salvar as edições. Se a preferência

Scene MEM Auto Update na pág. 235 estiver ligada, de qualquer maneira, estas edições são armazenadas automaticamente na Shadow Memory. Há uma Shadow Memory para cada Original Scene. Os conteúdos das memórias Original e Shadow podem ser recuperadas alternadamente, a qual é usada para fazer comparações A/B.

Quando um Scene é recuperado, os programas mix atuais são automaticamente armazenados na Shadow memory do Scene memory que foi recuperado por último. Quando você retornar para aquele Scene, você pode recuperar a memória Shadow ou Original alternadamente.

Enquanto a preferência Scene MEM Auto Update estiver ligada, memórias Shadow, não memórias Original são recuperadas inicialmente. Para recuperar uma memória Original, recupere esta memória Shadow primeiro, e enquanto os indicadores Edit estiverem ambos desligados, recupere outra vez. Desta vez a memória Original é recuperada.

Quando estiver recuperando memórias Original e Shadow, você pode facilmente dizer quais estão atualmente ativas pelos indicadores Edit, as quais estão desligadas quando uma memória Original estiver ativa, e ligada quando uma memória Shadow estiver ativa. Noque que quando um Scene estiver armazenado, os conteúdos das memórias Original e Shadow serão os mesmos e os indicadores Edit serão desligados apesar de quais memórias estiverem ativas. Quando estiver armazenando dados para SmartMedia, memórias Shadow são automaticamente armazenadas com suas memórias originais. Quando estiver recuperando Scenes no Automix, somente as memórias Original podem ser recuperadas. Quando estiver recuperando Scenes via mensagens MIDI Program Change, memórias Original e Shadow podem ser recuperadas, e a operação é a mesma para recuperar Scenes usando os botões SCENE MEMORY do DM2000 ou a pág. Scene Memory.

Página 159

Armazenando & Recuperando Scenes com os botões SCENE MEMORY

Assim que cada Scene é selecionado, seu número pisca no display SCENE MEMORY, e seu número e título pisca na seção Scene memory do display. Estes param de piscar quando o Scene memory selecionado é armazenado ou recuperado. Scene memories vazios tem o título "No data!" e não pode ser recuperado. Você não pode armazenar Scene memories que tem memória protegida.

Aviso: Quando estiver armazenando Scenes, esteja certo que não existam programas no Edit Buffer que você não quer armazenar. Talvez alguns programas tenham sido ajustados acidentalmente, ou por alguém mais. Se você não estiver certo do exato conteúdo do Edit Buffer, recupere o último Scene, faça o ajuste que você realmente quer, e então armazene o Scene. Você talvez queira armazenar o Scene atual para um scene memory sem uso apenas neste caso.

Armazenando Scenes

1 Use os botões SCENE MEMORY Up [▲] e Down [▼] para selecionar um Scene Memory.

2 Pressione o botão [STORE]

A janela Title Edit aparece. Este janela pode ser desativada pela preferência Store Confirmation na pág. 235.

3 Coloque um titulo

Veja “Title Edit Window” na pág. 38 para mais informações

4 Pressione OK na janela Title Edit.

O Scene atual é armazenado no Scene Memory selecionado.

Você pode desfazer armazenagens Scene, revertendo para os programas mix anteriores, recuperando Scene Memory #U (“Ud” no display SCENE MEMORY).

Recuperando Scenes

1 Use os botões SCENE MEMORY Up [▲] e Down [▼] para selecionar um Scene Memory.

2 Pressione o botão [RECALL]

O conteúdo do Scene memory selecionado são recuperados e todos os parâmetros mix estão ajustados adequadamente. Se a preferência Recall Confirmation estiver ligada, uma janela confirmation aparece antes de um Scene ser recuperado.

Você pode desfazer Scene recalls, revertendo para os programas mix anteriores, recuperando Scene memory #U (“Ud” no display SCENE MEMORY).

Página 160

Usando a Pagina Scene Memory

Na pagina Scene Memory você pode armazenar, recuperar, proteger, deletar, e editar os títulos dos Scenes.

1 Use o botão SCENE MEMORY [DISPLAY] para localizar a pág. Scene Memory.

FIGURA

2 Use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar um Scene Memory.

Um Scene memory é selecionado quando aparece dentro do quadro pontilhado.

3 Use os botões cursor para selecionar os seguintes botões

TITLE EDIT: Para editar o titulo do Scene memory selecionado, selecione este e pressione [ENTER]. Quando a janela Title Edit aparecer, edite o titulo, e

pressione OK quando você tiver terminado. consulte "Title Edit Window" na pág. 38 para mais informações

RECALL: Para recuperar os conteúdos do Scene Memory selecionado, selecione este e pressione [ENTER]. Os conteúdos do Scene Memory selecionado são recuperados, todos os parâmetros são ajustados adequadamente, o número do Scene memory e título param de piscar, e os indicadores Edit realizam-se. Se a preferência Recall Confirmation estiver ligada, uma janela de confirmação aparece antes do Scene ser recuperado.

STORE: Para armazenar um Scene atual para a Scene memory selecionada, selecione este e pressione [ENTER]. Quando a janela Title Edit aparecer, coloque um título, e pressione OK. Veja "Title Edit Window" na pág. 38 para mais informações. Quando um Scene é armazenado, o número Scene Memory e o título param de piscar, e os indicadores Edit desligam. Você pode fazer a janela Title Edit parar de aparecer desligando a preferência Store Confirmation na pág. 235.

CLEAR: Para deletar os conteúdos e títulos do Scene memory atualmente selecionado, selecione este, pressione [ENTER], e pressione YES quando a janela de confirmação aparecer.

PROTECT: Para proteger os conteúdos do Scene memory selecionado, selecione este e pressione [ENTER]. Um ícone padlock aparece próximo ao títulos dos Scene memories que estão protegidos. Scenes não podem ser armazenados para proteger Scenes Memories. Enquanto o botão PROTECT estiver selecionado, o Scene memory selecionado pode ser protegido e desprotegido usando os botões INC/DEC.

Página 161

Fading Scenes

Fade times podem ser especificados para Canais de Entrada individuais, Bus Outs, Aux Sends, Matrix Sends, e Stereo Out. O fade time determina o tempo que leva os faders do canal de entrada e saída para mover para suas novas posições quando um Scene é recuperado. Você deve armazenar estes programas em um Scene anteriormente para que eles tenham efeito. Fade time. Programas de fade time podem ser especificados para cada scene individualmente.

1 Use o botão SCENE MEMORY [DISPLAY] para localizar a pág. Fade Time.

Os parâmetros fade time para canais de entrada 1-48 aparecem na pág. Input CH1-48 Fade Time, para canais de entrada 49-96 aparecem na pág. Input 49-96 Fade Time, e aquelas para Bus Outs, Aux Sends, Matrix Sends, e Stereo Out aparecem na pág. Output Fade Time.

FIGURAS

2 Use os botões cursor ou botões [SEL] para selecionar os parametros Fade Time individual, e use a roda Parametro ou os botões INC/DEC para ajusta-los.

Você pode copiar o Fade Time Canal de Entrada ou Saída atualmente selecionado programando para todos os canais de entrada e saída respectivamente por um duplo-click no botão [ENTER].

O nome longo do canal o qual o parâmetro Fade Time está atualmente selecionado aparecera canto superior direito da pagina. Quando um canal é selecionado usando estes botões [SEL], este nome longo também aparece no canto superior direito do display.

O Fade time pode ser programado de 0 a 30 segundos em 0.1 passos de segundo.

Você pode ressetar todos os parâmetros Fade Time para zero selecionando o botão ALL CLEAR, e pressionando [ENTER].

Página 162

Recuperando Scenes com Segurança

Quando um Scene é recuperado, todos os parâmetros mix são programados adequadamente. Em algumas situações, você deve querer reter os programas de certos parâmetros em certos canais, e isto pode ser alcançado usando a função Recall Safe. Recall Safe pode ser programada individualmente para canais de entrada, Bus Outs, Aux Sends, Matrix Sends, e Stereo Out.

1 Use o botão SCENE MEMORY [DISPLAY], para localizar a pág. Recall Safe

FIGURA

2 Selecione o botão SAFE ENABLED/DISABLED, e use o botão [ENTER] ou os botões INC/DEC para ativar ou desativar a função Recall Safe.

3 Use os botões cursor, botões [SEL] ou a roda Parâmetro para selecionar canais e usar o botão [ENTER] ou os botões INC/DEC para ajusta-los como canal Safe.

Quando um canal é selecionado usando os botões [SEL], seu nome longo aparece no canto superior direito do display. Quando um canal é Salvo, seu número aparece iluminado.

4 Use os botões cursor ou roda Parâmetro para selecionar os parâmetros MODE, e o botão [ENTER] para ajusta-los.

Os botões MODE determinam quais os parâmetros Safe Channel não são afetados pelo Scene Recall. ALL (todos os parâmetros. Esta opção é mutuamente exclusiva com as seguintes opções), FADER (faders), ON (parâmetros On/Off), PAN (Parâmetros PAN), EQ (Parâmetros EQ), COMP (Parâmetros COMP), GATE (Parâmetros GATE), AUX (Aux/Matrix Send levels), AUX ON (Parâmetros Aux/Matrix Send On/Off).

Os botões EFFECT e GEQ operam independentemente dos botões MODE e podem ser usados para fazer os efeitos e Salvar GEQs.

Programas Recall Safe são armazenados no Setup data. Consulte "Saving DM2000 Data to SmartMedia" na pág. 231 para mais informações.

Ordenando Scenes

Scene pode ser ordenado usando a função Scene Memory Sort.

1 Use o botão SCENE MEMORY [DISPLAY] para localizar a pág. Scene Memory Sort

FIGURA

2 Use o botão cursor para selecionar a lista SOURCE, e use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar a Scene memory que você quer mover.

3 Use o botão cursor para selecionar a lista DESTINATION, e use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar a posição para qual você quer mover a fonte Scene memory

7 Pressione [ENTER] para mover a fonte Scene memory para o destino especificado.

O botão [ENTER] executa a função Sort independentemente de sua posição.

17 Automix

Sobre o Automix

A função Automix do DM2000 permite automação dinâmica de todos os parâmetros mix virtualmente, incluindo Levels, Mutes, Pan, Surround Pan, Aux/matrix Sends, Aux/Matrix Send Mutes, EQ, efeitos, e Plug-Ins. Você pode especificar quais destes parâmetros serão gravados, e punch in/out de gravações on-the-fly. Operações User Defined Remote Layer, e operações Scene e library recall podem também ser automatizadas, combinando snap shot e automação mix dinâmica. Events são gravados em tempo real e podem ser editados offline, com ¼ frame de precisão, ou gravando com punch in/out. Automix pode ser sincronizado para uma fonte timecode externa ou para o gerador timecode interno.

Até 16 automixes podem ser armazenados na Automix library. Consulte "Automix Library" na pág. 147 para mais informações. Eles podem também ser armazenados em um equipamento externo MIDI, tais como um arquivo de dados MIDI, usando MIDI Bulk Dump (veja pág. 187), ou armazenar para SmartMedia (Veja pág. 231).

O que é Gravado em um Automix?

Os seguintes parâmetros podem ser gravados em um Automix.

Parâmetro	Canais de Entrada	Bus Out Masters	Aux Send Masters	Matrix Send Masters	Stereo Out
Níveis de Canal(fader)	0	0	0	0	0
Mutes de Canal(ON/Off)	0	0	0	0	0
Pan	0	-	-	-	-
Surround Pan	0	-	-	-	-
EQ(F,Q,G.On/Off)	0	0	0	0	0
Aux Send níveis 1-12	0	-	-	-	-
Aux Send mutes 1-12	0	-	-	-	-
Matrix Send níveis 1-4	-	0	0	-	0
Matrix Send mute 1-4	-	0	0	-	0
Scene Recalls	-				
EQ, Gate, Comp, Effects, Channel Library Recalls	-				
Parametros Effect (parametros certos)	-				
User Defined Plug-Ins (Parametros 1-4)	-				
User Defined Remote Layers (faders, [ON], encoders)	-				

Página 165

Página Automix Main

Esta seção explica a página Automix Main.

1 Use o botão AUTOMIX [DISPLAY] para localizar a pag. Automix Main.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, e o botão [ENTER] para ajusta-los.

TITLE: Este é o título do Automix atual.

DISABLED/ENABLED: Este botão é usado para habilitar e desabilitar a função Automix. Funciona em uníssono com o botão AUTOMIX [ENABLE].

TIME CODE: Este contador mostra a posição timecode atual. Se o MB2000 Peak Meter Bridge opcional estiver instalado, a posição timecode atual é também mostrado no contador TIME CODE.

FREE: A quantidade de memória Automix livre restante é mostrada aqui em kilobytes, porcentagem e graficamente por uma barra gráfica.

SIZE: O tamanho do Automix atual e o tamanho de qualquer dado Automix no buffer undo é mostrado aqui em kilobytes.

OFFSET: Este parâmetro pode ser usado para especificar um balanceamento relativo para a fonte timecode externa em horas, minutos, segundos, frames, e subframes. Especifique um valor "+" para mover events relativos avançados para o timecode que estiver entrando. Pressione o botão [ENTER] para ressetar dígitos selecionados atualmente para "00".

INT START TIME: Este parâmetro é usado para ajustar o tempo de início do gerador timecode interno em horas, minutos, segundos, frames, e subframes. Pressione o botão [ENTER] para ressetar os dígitos selecionados atualmente para "00". O gerador timecode interno é selecionado na pág. Time Reference (ver pág. 171).

UPDATE: Este botão determina o destino de events que existem além do ponto para o qual regravações param. Quando TO END estiver ligado, todos os events que existem além do ponto o qual a regravação estiver parada para parâmetros que foram editados durante a passagem atual são apagados. Esta função é usada quando você quiser parâmetros para permanecer certo para o fim do automix. Events são apagados somente quando a passagem atual é geralmente parada, não quando um punch out ocorre. Quando TO END estiver desligado, events existentes são deixados como eles são.

Quando TO END estiver ligado, o jeito no qual Fader events são processados depende do modo Fader Edit selecionado atualmente e do modo Edit Out. Na tabela seguinte, o modo Fader Edit está ajustado para Absolute. Se o modo Fader Edit estiver ajustado para Relative, e o modo Edit Out estiver ajustado para qualquer Takeover ou Off, o fader permanecerá naquela posição relativa a posição a qual a gravação parou.

Página 166

TO END	RETURN	Takeover ou Off
OFF	No ponto o qual a gravação é parada, o fader retorna para a posição especificada pelos fader data existentes, para a velocidade especificada pelo parâmetro Time nas páginas Fader Edit.	No ponto o qual a gravação é parada, o fader permanece na mesma posição até o próximo Fader event ocorrer na data existente

	FIGURA	FIGURA
ON	Para o ponto ao qual a gravação esta parada, o fader retorna para a posição especificada pelo fader data existente, para a velocidade especificada pelo parâmetro Time, e todos events subseqüentes são apagados para que o Fader permaneça na posição certa até o fim do automix.	Para o ponto ao qual a gravação parou, todos events subseqüentes são apagados para que o fader permaneça na posição certa para o fim do automix.
	FIGURA	FIGURA

EDIT OUT: Estes botões são usados para ajustar o modo Edit Out: Off, Takeover, ou Return. o modo Edit Out determina como fader moves regravado e alinham-se com fader data existentes para o ponto punch out. Fader data incluem nível de canal de entrada, Bus Out Máster levels, Aux Send máster level, Matrix Send máster levels, Stereo Out level, e user Defined Remote Layer faders. Os modos Edit Out são explicados na seguinte tabela. O modo Edit Out pode também ser ajustado usando o botão AUTOMIX [RETURN]. O Return Time é especificado na pág. Fader Edit (veja pág. 171).

Off	Return	Takeover
Para o ponto punch out, o fader permanece na mesma posição até o proximo event Fader na data existente ocorrer	Para o ponto punch out, o fader retorna para a posição especificada pelo fader data existente, para a velocidade especificada pelo parâmetro Time nas págs. Fader Edit.	Para o ponto punch out, a gravação continua até a posição fader intersectar o fader data existente. Se você ainda estiver tocando o botão fader para o ponto punch out real, o fader é desabilitado ate você solta-lo.
FIGURA	FIGURA	FIGURA
		Neste exemplo, punch out foi realizado pressionando o botão [AUTO] e o fader foi movido manualmente entre os pontos punch out e actual puch.

Página 167

FADER EDIT: Estes botões são usados para ajustar o modo Fader Edit: Absolute ou Relative. O Modo Fader Edit determina como fader moves são regravados como valores absolutos e fader data existentes são apagados. No modo Relative, fader moves são regravados relative para o fader data existente. Fader data incluem nível de canal de entrada, Bus Out Máster levels, Aux Send máster level, Matrix Send máster levels, Stereo Out level, e user Defined Remote

Layer faders. O modo Fader Edit pode tambem ser ajustado usando o botão AUTOMIX [RELATIVE].

A seguinte tabela explica operação Fader Edit mode (TO END: off, Edit Out: off)

Absolute	Relative
Fader edits são gravados como valores absolutos e fader data existente entre os pontos punch in e out são apagados.	Fader edits são regravados relative para o fader data existente.
FIGURA	FIGURA

TIME REFERENCE: Esta seção mostra a fonte timecode atual e frame rate. Se você selecionar este item e então pressionar o botão [ENTER], você pode pular diretamente para a pág. Time Reference (ver pág. 171).

OVERWRITE: Estes botões determinam quais parâmetros podem ser gravados na primeira passagem, e regravado (overwritten) nas passagens subsequentes. Eles podem também ser programados enquanto estiver em progresso. Parâmetros para quais o botão OVERWRITE correspondente não está programado, não pode ser editado enquanto a gravação estiver em progresso. Eles funcionam em uníssono com os botões AUTOMIX [FADER], [ON], [PAN], [SURROUND], [AUX], [AUX ON] & [EQ].

Botão Parâmetro	Descrição
Fader	Faders canal (canal de entrada, Bus Out Máster levels, Aux Send máster level, Matrix Send máster levels, Stereo Out level, e user Defined Remote Layer faders.)
ON	Canal Mute (ON/OFF), botões User Defined Layer [ON]
PAN	Canal de entrada Pan, Encoders User Defined Layer
SURR	Pan Surround de canal de entrada, nível LFE, parametro DIV
AUX	Niveis Aux/matrix Send 1-12
AUX ON	Aux/Matrix Send 1-12 mutes
EQ	EQ (F, Q, G, On/Off)

Scene e library recalls, e processadores de efeitos interno e parametros Plug-Ins podem ser gravados adequadamente dos programas OVERWRITE.

NEW: Este botão é usado para criar um novo Automix. Quando um novo Automix é criado, um Scene recall event para recuperar o Scene atual (o ultimo Scene recuperado) é automaticamente inserido no inicio do Automix. Você pode editar este event para que outro Scene seja recuperado. Este Scene inicial é importante porque ele ajusta todos os parâmetros mix como você gostaria deles no inicio do Automix. Sem ele, parâmetros mix permaneceriam os mesmos como quando a reprodução Automix foi parada.

UNDO: Este botão é usado para desfazer varias operações Automix. Durante cada passagem de gravação, quando um novo Automix é criado, quando um Automix é recuperado, quando uma edição offline é realizada, ou quando a função UNDO é usada, os dados Automix são copiados para o buffer Undo, do

qual pode ser recobrado pressionando UNDO enquanto Automix estiver parado. Este botão funciona em uníssonos com o botão AUTOMIX [ABORT/UNDO].

Página 168

AUTO REC: Este botão funciona como o botão REC exceto que ele permanece ligado quando a gravação Automix estiver parada. Ele aparece iluminado enquanto o modo Auto Record estiver ligado. Ele funciona em uníssonos com o botão AUTOMIX [AUTO-REC].

REC: Este botão é usado para engrenar o modo Record-Ready, no qual a gravação Automix inicia automaticamente tão logo quanto a fonte timecode inicia. Ao contrário o botão AUTO REC, de qualquer maneira, é desligado quando a gravação é parada. O modo Record-Ready pisca, e é iluminado durante a gravação. Este botão pode também ser usado para engrenar a gravação Automix durante a reprodução. Para fazer isto, enquanto o botão PLAY estiver aceso. (durante a reprodução), pressione o botão REC (o modo Record-Ready pisca). Então pressione o botão PLAY para iniciar a gravação. Este botão pode também ser usado para parar a gravação. Este botão funciona em uníssonos como o botão AUTOMIX [REC].

PLAY: Este botão é usado para iniciar a gravação Automix e reproduzir quando a fonte timecode estiver ajustada para interna. Quando uma fonte timecode externa estiver selecionada, enquanto o timecode externo estiver sendo gravado, gravação e reprodução são iniciadas, e este botão é ligado automaticamente. Se Automix estiver parado pressionando o botão STOP ou ABORT, gravação ou reprodução podem ser reiniciados pressionando este botão quando o timecode ainda estiver sendo recebido. Este botão pode também ser usado em conjunto com o botão REC para punch in gravação durante a reprodução Automix.

STOP: Este botão é usado para parar a reprodução e gravação Automix. Ele aparece iluminado enquanto Automix estiver parado.

ABORT: Este botão é usado para abortar a gravação atual sem atualizar os dados Automix existentes. Gravações Automix podem também ser abortadas pressionando o botão AUTOMIX [ABORT/UNDO].

Seção AUTOMIX

Certas funções Automix e parâmetros podem ser controlados usando os botões na seção AUTOMIX.

FIGURA

Botão [DISPLAY]: Este botão é usado para selecionar as seguintes páginas Automix: Main, Memory, Fader Edit, Event Copy, e Event Edit.

Botão [ENABLE]: Este botão é usado para habilitar e desabilitar a função Automix. Ele funciona uníssonos com o botão ENABLED/DISABLED na página Automix Main.

Botão [REC]: Este botão pode ser usado para engrenar o modo Record-Ready do stop, engrenar gravações durante reproduções, e para parar a gravação. Seu

indicador pisca no modo Record-Ready, e ilumina continuamente durante a gravação.

Botão [ABORT/UNDO]: Este botão é usado para abortar a gravação Automix ou reprodução. enquanto Automix estiver parado, ele realiza a função undo, revertendo para o Automix no Undo buffer. Funciona uníssono com os botões ABORT e UNDO nas págs. Automix Main e Memory.

Botão [AUTO-REC]: Este botão é usado para ligar e desligar Auto gravação. Seu indicador acende enquanto Auto Record estiver ligado. Funciona uníssono com o botão AUTO REC nas págs. Automix Main e Memory.

Página 169

Botão [RETURN]: Este botão é usado para ajustar o modo Edit Out. Funciona uníssono com os botões EDIT OUT RETURN nas páginas Automix Main e Memory. Quando seu indicador estiver ligado, o modo Return é ajustado. Quando seu indicador estiver piscando, o modo Takeover está ajustado. E quando seu indicador estiver desligado, nenhum modo está ajustado.

Botão [RELATIVE]: Este botão é usado para ajustar o modo Fader Edit. Funciona uníssono com os botões FADER EDIT nas páginas Automix Main e Memory. Quando seu indicador estiver desligado, o modo Absolute está ajustado. Quando seu indicador estiver ligado, o modo Relativo está ajustado.

Botão [TOUCH SENSE]: Este botão é usado para ligar e desligar o Fader Touch Sense. Funciona uníssono com os botões TOUCH SENSE nas páginas Fader Edit (veja a pág. 170).

Botões [FADER], [ON], [PAN], [SURROUND], [AUX], [AUX ON] & [EQ]: Estes botões determinam quais parametros podem ser gravados na primeira passagem, e gravado (overwritten) nas passagens subseqüentes. Eles trabalham uníssono com seus equivalentes nas págs. Automix Main e Memory.

Botões Channel Strip [AUTO]

Os botões channel strip [AUTO] são usados para armar canais no modo Record-Ready, e para **punch in/out** canais durante a gravação.

O indicador do botão [AUTO] opera como segue:

- Off: Reprodução do Automix desabilitada
- Verde: Automix parado ou tocando
- Laranja: modo Record-Ready
- Vermelho: Gravando (mesmo para parâmetros individuais, consulte pg. 175)
- Piscando vermelho: Takeover em progresso
- Piscando verde: indica que um fader esta inativo, por exemplo, quando você continuar tocando um fader depois do **punch out** ocorrer quando estiver usando o modo Takeover Edit Out.

Página Automix Memory

Automixes podem ser armazenados e recuperados na pág. Automix Memory. A metade abaixo desta pág. é idêntica a pág. Automix Main.

1 Use o botão AUTOMIX [DISPLAY] para localizar a pág. Automix Memory.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para ajusta-los.

As funções Automix library são explicadas na pág. "Automix Library" na pág. 147. Os itens restantes são os memsos na pág. Main e são explicados na pg. 165.

Página 170

Páginas Fader Edit

Durante a reprodução, as posições fader são mostradas graficamente como barras pretas na pág. Fader Edit, das quais há duas. A pág. CH1-48 Fader Edit mostra posições para Canal de Entrada 1 a 48, Bus Outs, Aux Sneds, e Stereo Out. A pág. Fader Edit CH49-96 mostra posições faders para canal de entrada 49 a 96, a bus Outs, aux Sends, e Matrix Sends. Quando o modo Fader estiver ajustado para Fader, Níveis de canal de entrada e saída são mostrados. Quando estiverem ajustados para o modo Aux/Mtrx, níveis Aux/Matrix Sned são mostrados.

Durante regravações, fileiras são mostradas próximas a cada barra fader. Uma fileira para baixo indica que a posição fader atual esta mais alta do que a especificadas pelos dados fader existentes. Uma fileira para cima indica que a posição fader atual esta abaixo do especificados pelos dados fader existentes.

1 Use o botão AUTOMIX [DISPLAY] para localizar as páginas Fader Edit.

A pagina Fader Edit CH1-48 é mostrada aqui.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para ajusta-los.

O contador no canto superior esquerdo mostra a posição timecode atual.

Botões Edit Safe: Os botões numerados abaixo de cada barra fader são botões Channel Safe, os quais podem ser usados para proibir gravações automix em certos canais. Um canal é ajustado para segurança quando este botão aparece iluminado. Você pode tornar todos os canais seguros selecionando um botão e então por um duplo click no botão ENTER. Uma mensagem de confirmação aparece e você pode eleger para tornar um canal seguro de outros canais. Durante a gravação, events não podem ser gravados, ou regravados nos canais safe, apesar de existir events que são reproduzidos e botões faders, Encoders, ON, e continuar ainda a ser usado, os quais são usados para ensaiar movimentos mix. Programas Channel Safe não podem ser mudados durante a gravação.

ABSOLUTE & RELATIVE: Estes botões são os mesmos como aqueles nas páginas Main e Memory. Consulte “Automix Main page” na pág. 165 para mais informações.

MOTOR: Este botão é usado para ligar/desligar os motores dos faders para reprodução Automix. O botão aparece iluminado quando os motores estiverem ligados. Os motores não podem ser desligados durante a gravação, e são automaticamente ligados quando a gravação inicia.

TOUCH SENSE: Touch Sense permite a você **punch in out** faders durante a gravação simplesmente tocando botões fader. Touch sense IN e touch sense OUT podem ser ligados e desligados independentemente.

Touch sense pode também ser ligados e desligados usando o botão AUTOMIX [TOUCH SENSE], os quais lembram a situação dos botões IN e OUT individual nesta página. Por exemplo, se ambos os botões IN e OUT nestas páginas estiverem ligados, o botão AUTOMIX [TOUCH SENSE] ligará/desligará ambos IN e OUT, o botão AUTOMIX [TOUCH SENSE] ligará e desligará somente o botão IN.

Página 171

UPDATE: Este botão é o mesmo que aqueles nas páginas Main e Memory. Consulte “Automix Main Page” na pág. 165 para mais informações.

EDIT OUT: Os botões TAKEOVER e RETURN são os mesmos que aqueles nas páginas Main e Memory. Consulte “Automix Main Page” na pág. 165 para mais informações. O parâmetro TIME determina o tempo que leva os faders para retornar para níveis especificados pelos Automix data existentes quando o modo Edit Out estiver ajustado para Return. Este pode ser ajustado de 0.0 para 30.0 segundos em 0.1 passos de segundos.

Selecionando o Timecode Source & Frame Rate

A fonte timecode e frame rate para Automix pode ser ajustado como segue.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [SETUP] para selecionar a pág. Time Reference.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para ajusta-los.

TIME REFERENCE: As fontes timecode seguintes podem ser selecionadas.

Fonte	Descrição
INTERNAL	Timecode gerado internamente
SMPTE	Timecode SMPTE recebido via SMPTE TIME CODE INPUT
MIDI CLOCK	MIDI Clock recebido via o MIDI IN port.
MTC	MTC recebido via o MTC TIME CODE INPUT
USB	MTC recebido via o USB TO HOST port

SERIAL	MTC recebido via o port SERIAL TO HOST
SLOT1	MTC recebido via Slot#1 (para usar com um opcional Mlan I/O Card instalado na Slot #1)
MIDI	MTC recebido via o port MIDI IN

Para as fontes USB, SERIAL, e SLOT1, você deve especificar um port de 1-8.

FRAMES: A frame rate pode ser ajustada para: 30, 30D, 29.97, 29.97D, 25, 24. Um automix reproduzirá corretamente mesmo se a frame rate é diferente para aquelas que foram usadas quando o Automix foi originalmente gravado.

A fonte MIDI CLOCK suporta Pointers position Song, F8 TIMING CLOCK (timing info), FA START (inicia o Automix do início), FB CONTINUE (inicia Automix da posição atual), e FC STOP (para o Automix).

Página 172

Criando um Time Signature Map

Quando estiver usando a fonte timecode MIDI CLOCK, você também precisará especificar a time signature inicial e qualquer mudança de time signature como segue.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [SETUP] para selecionar a pág. Time Signature.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, para especificar a measure e time signature.

Para inserir uma mudança time signature, use os botões cursor para selecionar a próxima entrada disponível e pressione ENTER, ou gire a roda Parâmetro.

Para deletar uma mudança time signature, selecione-a, e então pressione [ENTER]. O inicial time signature entry para measure #1 não pode ser deletada.

Gravando um Automix

Esta seção fornece um procedimento geral para gravação Automix.

1 Selecione a fonte timecode e frame rate.

Consulte “selecting the Timecode Source & Frame Rate” na pág. 171 para mais informações.

2 Use o botão AUTOMIX [DISPLAY] para localizar a pag. Automix Main.

3 Pressione o botão AUTOMIX [ENABLE] para habilitar a função Automix.

O indicador do botão AUTOMIX [ENABLE] acende, e o botão ENABLED/DISABLED na pág. Automix main aparece iluminada.

4 Use os botões AUTOMIX OVERWRITE para selecionar quais parâmetros você deseja gravar.

Os indicadores do botão AUTOMIX OVERWRITE correspondente acendem, e os botões OVERWRITE correspondente nas páginas Automix Main e Memory aparecem iluminadas.

5 Pressione o botão AUTOMIX [REC]

O indicador do botão AUTOMIX [REC] pisca, e o botão REC nas páginas Automix Main e Memory pisca.

Alternadamente, você pode pressionar o botão AUTOMIX [AUTO-REC] para que a gravação Automix inicie automaticamente quando timecode é recebido. A principal diferença entre REC e AUTO REC é que as funções AUTO REC permanecem ligadas quando a gravação estiver parada.

Considerando que REC deve ser pressionado cada e toda vez que você quiser começar a gravação. Inicialmente de qualquer maneira, REC deve ser a opção safer.

6 Use os botões [AUTO] para armar canais para gravação Automix.

Os indicadores do botão [AUTO] de canais armados acendem em laranja.

Página 173

7 Inicie a fonte timecode.

O indicador do botão AUTOMIX [REC] acende continuamente, e liga as páginas Automix Main e Memory, os botões REC e PLAY aparecem iluminados.

8 Ajuste os faders e outros controles como necessário.

Use a seção SELECTED CHANNEL para editar o canal atualmente selecionado. Canais são selecionados automaticamente quando os botões [AUTO] são pressionados. Você pode **punch out** canais de gravação usando os botões [AUTO].

9 Para parar a gravação Automix, pare a fonte timecode, ou pressione o botão STOP na pág. Automix Main ou Memory.

Uma mensagem de confirmação aparece perguntando se você quer atualizar os dados Automix existentes (mantem as edições apenas gravadas).

Regravando Events

Eventos podem ser regravados muitas vezes como você quiser. Lembre-se, que ao contrario da primeira passagem, nas passagens subseqüentes events existentes por os parâmetros **punched in** são copiados, então use os botões OVERWRITE e os botões [AUTO] com cuidado. Em vez de usar botões [AUTO] para **punch in** um canal de entrada, você pode reduzir o risco de dados importantes copiados por **punch in e out** parâmetros individuais (veja pág. 175). Use a opção Update to End para determinar como events existentes são

manipulados quando a gravação é parada (veja pág. 165). Use as opções Edit Out (veja pág. 166) e Fader Edit(veja pág. 167) para determinar como Fader events são regravados.

Gravando Parâmetro

A seguinte tabela explica a operação gravação de parâmetro para cada parâmetro. Ajustes de parâmetros feitos nas respectivas páginas display são também gravados.

Parâmetro	Canal	OVER WRITE	Operação	Par/Grupo
Channel levels (faders)	Entrada	FADER	Ajustar Layer para entrada, Modo fader para Fader, use Faders	Faders de canais pareados e faders grupo são gravados juntos
	Bus Out, AuxSend Matrix Send		Ajustar Layer para Master, modo Fader para Fader, use faders	
	Saida Estereo		Use faders Stereo Out	
Channel Mutes (ON/OFF)	Entrada	ON	Ajusta Layer para a entrada use botões [ON]	Botões [ON] de canais pareados e mutes agrupados são gravados juntos
	Bus Out, AuxSend Matrix Send		Ajusta Layer para a Master use botões [ON]	
	Saida Estereo		Use botão [ON] saida estereo	
Pan	Entrada	Pan	Ajusta Layer para entrada, modo Encoder para Pan, use /encoders (tambem use o controle PAN na seção SELECTED CHANNEL, ou joystick se [LINK] estiver ligado)	Se o modo Pan for canais pareados Gang ou Inverse Gang são gravados juntos
Surround Pan	Entrada	SURR	Use joystick (se [LINK] estiver ligado, tambem use o controle PAN na seção SELECTED CHANNEL) (Se um parametro surround estiver determinado para os Encoders, também use Encoders)	Se o botão ST LINK na pág. Surround Edit estiver ligado, canais adjacentes são gravados juntos.
EQ(F,Q,G,On/Off)	Input, Bus Out, Aux send, Matrix Send, Stereo Out	EQ	Use a seção SELECTED CHANNEL EQUALIZER (Se o parametro EQ estiver determinado para Encoder, tambem use Encoders)	EQ de canais pareados, e Eqs agrupados gravados juntos
AuxSend levels 1-12	Entrada	AUX	Use os controles SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND LEVEL (Se o Layer é entrada e o modo Fader é Aux/Mtrx, use faders. Se Layer é entrada e o modo Encoder é Aux/Matr, use Encoders)	Aux Send levels de canais pareados gravados juntos. (Se o Aux Send selecionado é pareado, o send level para ambos Aux Sends é gravado.

Aux Send 1-12 Mutes	Entrada	AUX ON	Use os botões SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SNED [ON]	Aux send mute de canais pareados gravados juntos (Se o Aux Send selecionado é pareado, o send level para ambos Aux Sends é gravado)
Matrix Send 1-4 levels	Bus Out, AuxSend	AUX	Se Layer é Máster e modo Fader é Aux/Mtrx, use faders (Se Layer é Máster e modo Encoder 'Aux/Mtrx, use Encoders)	Matrix send levels de Saídas Bus pareadas ou Aux Sends gravadas juntas.
	Bus Out, AuxSend Stereo Out		Use os controles SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND	
Matrix Send 1-4 Mutes	Bus Out, Aux Send, Stereo Out	AUX ON	Use os botões SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND [ON]	Matrix Send mutes de Saídas Bus pareadas ou Aux Sends gravadas juntas.
Scene recalls	-	-	Use a seção SCENE MEMORY ou a pag. Scene memory	-
Library recalls	EQ, Gate, Comp, Effects, Channel	-	Use a pag. library correspondente	-
Parametros Effect (parametros certos)	Processadores de efeito 1-8	-	Use controles de Parâmetro 1-4(push para punch in/out)	-
User Defined Plug-Ins (parâmetros 1-4)	Plug-Ins 1-8	-	Use controles de parâmetro 1-4(push para punch in/out)	-
User Defined Remote Layers	Faders	FADER	Selecione User Defined Remote Layer, use faders	-
	Botões [ON]	ON	Selecione User Defined Remote Layer, use botões [ON]	-
	Encoders	PAN	Selecione User Defined Remote Layer, use Encoder	-

Punching In & Out Parametros Individuais

Durante a gravação automix, canais podem ser **punched in e out** pressionando os botões channel strip [AUTO]. Parâmetros Individuais podem ser **punched in e out** como segue.

Parâmetro	Canal	OVER WRITE	Operação	Punch in	Punch out
Channel levels (faders)	Entrada	FADER	Ajusta Layer para entrada, modo Fader para Fader	Botão Touch fader e ajuste 1	Libera botão fader 2
	Bus Out, Aux Send, Matrix Send		Ajusta Layer para Master, modo fader para fader		
	Stereo Out		stereo out fader		
Pan	Entrada	PAN	Ajusta Layer para entrada, modo Encoder para Pan (Tambem use o controle PAN na seção SELECTED CHANNEL, ou Joystick se [LINK] estiver ligado)	Pressione Encoder e ajuste	Pressione Encoder
Surround Pan	Entrada	SURR	Seleciona Layer de entrada e determina Surround LFE Level ou Roda Surround Pan para os Encoders	Pressione Encoder e ajuste	Pressione Encoder
EQ (F, Q, G)	Todos os canais	EQ	Liga Auto EQ Edit In (veja pág. 237). Use a seção SELECTED CHANNEL EQUALIZER (Se o parâmetro EQ estiver determinado para um Encoder, também use Encoders.	Ajusta o controle	Pressione o botão [AUTO]
EQ On/Off			Pressione o botão EQ [ON]	Pressione o botão [AUTO]	
Aux Sends 1-12 levels	Entrada	AUX	Ajusta o Layer para entrada, modo Fader para Aux/Mtrx	Pressione Encoder e ajuste	Pressione Encoder
			Ajusta Layer para entrada, modo Encoder para Aux/Mtrx (Ou use controles SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SNED LEVEL)		

Aux Send 1-12 Mutes	Entrada	AUX ON	Ajusta Layer para entrada	Pressione o botão SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND [ON]	Pressione o botão [AUTO]
Matrix Send 1-4 levels	Bus Out, Aux Send, Stereo Out	AUX	Ajusta o Layer para master, o modo Fader para Aux/Mtr ₃	Toque o botão fader e ajuste ¹	Libere o botão fader ²
			Ajusta o Layer para master, modo Encoder para Aux/Mtr _x (tambem use os controles SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND LEVEL	Pressione Encoder e ajuste	Pressione Encoder
Matrix Send 1-4 mutes	Bus Out, Aux send, Stereo Out	AUX ON	Ajusta Layer para master	Pressione o botão SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND [ON]	Pressione o botão [AUTO]
Effect parameters (certain parameters)	Processadores de efeito 1-8	-	Seleciona processadores de efeitos internos	Controle push parameter 1-4	Controle push parameter 1-4
User Defined plug-Ins (parametros 1-4)	Plug-Ins 1-8	-	Selecione os Plug-Ins	Controle push parameter 1-4	Controle push parameter 1-4
User Defined Remote Layers	Faders	FADER	Selecione User Defined Remote Layer	Toque o botão fader e ajuste ¹	Libere o botão fader ²
	Encoders	PAN	Selecione User Defined Remote Layer	Pressione Encoder e ajuste	Pressione Encoder

1. TOUCH SENSE IN na pág. Fader Edit deve estar ligado.
2. TOUCH SENSE OUT na pág. Fader Edit deve estar ligado.
3. Não pode ser usado para controlar Saída Estéreo para Matrix Send levels.

Se durante a gravação automix você punch in um parâmetro individual usando os controles listados na tabela acima, mesmo se alguns botões OVERWRITE estiverem ligados, somente os dados existentes daquele parâmetro em particular será copiado. Igualmente, quando você punch out um parâmetro individual usando os controles listados acima, somente aquele parâmetro em particular será punched out.

Se durante a gravação automix você pressionar um botão [AUTO] para punch in um canal, os dados existentes de todos os parâmetros para os quais os botões OVERWRITE correspondentes estiverem ligados serão copiados. Quando você pressiona o botão [AUTO] para punch out a gravação, todos aqueles parâmetros serão punched out.

Quando faders são agrupados, se o botão OVERWRITE FADER estiver ligado, pressionando um botão [AUTO], ou tocando o botão fader de qualquer fader no grupo (se TOUCH SENSE na pág. Fader Edit estiver ligado) coloca todos os canais correspondentes no modo Record e todos os indicadores dos botões [AUTO] acenderão em vermelho. O mesmo aplica-se para Mute (Botão OVERWRITE ON) e EQ (botão OVERWRITE EQ) grupos.

Reproduzindo um Automix

Assim que a função Automix é habilitada, a função Automix perseguirá o timecode que estiver entrando e toca e para o automix atual adequadamente. A reprodução para automaticamente quando o fim dos dados automix são alcançados. A reprodução pode ser parada manualmente pressionando o botão STOP ou ABORT nas páginas Automix Main ou Memory, ou o botão AUTOMIX [ABORT/UNDO]. A reprodução parará automaticamente se nenhum timecode for recebido por enquanto, por exemplo, se a fonte timecode é desconectada ou desligada.

Se a fonte timecode é ajustada para interna, use o botão PLAY na pág. Automix Main ou Memory para iniciar a reprodução Automix, e o botão STOP para para-lo. Você pode desabilitar a reprodução automix nos canais individuais usando os botões channel strip [AUTO]. Durante a reprodução, o indicador do botão [AUTO] aparece verde. Quando a reprodução automix para um canal individual é desabilitada, o indicador do botão [AUTO] apaga.

Durante a reprodução, faders move em acordo com Fader Events gravados (assim que o Layer correspondente e modo Fader é selecionado). Movimentos de fader podem ser desabilitados desligando os fader motors (veja pág. 170). Fader events podem ser visualizados nas págs. Fader Edit (ver pág. 170).

Outros events são refletidos pelo display strip channel e varios outros displays e indicadores de botão. Events gravados do canal selecionado atualmente são mostrados pelos controles da seção SELECTED CHANNEL e displays.

Se os tipos de efeitos forem diferentes daqueles os quais foram usados quando o parâmetro effects edits foram gravados, o parameter edit não será reproduzido. De qualquer maneira, eles não são deletados. Quando você regravar effects parameter edits, é recomendado que você delete os efeitos existentes, events offline. Consulte "Editing Events Offline" na pág. 177 para mais informações.

Editando Events Offline

Events Automix podem ser editados offline nas págs. Event Copy e Event Edit. Edições Offline podem ser realizadas somente enquanto a função Automix é parada.

Página Event Copy

Na pagina Event Copy, events em canais especificados entre pontos específicos de entrada e saída podem ser apagados, copiados, movidos/fundidos, ou aparados.

1 Use o botão AUTOMIX [DISPLAY] para localizar a pág. Event Copy.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda parâmetro, botões INC/DEC, e o botão [ENTER] para ajusta-los.

Botões Channel: Estes botões são usados para especificar os canais de entrada e saída os quais os dados automix que você deseja apagar, copiar, mover/fundir, ou aparar. Em outras palavras, os dados fonte. Um canal é especificado quando seu botão aparece iluminado. Canais múltiplos podem ser especificados. Botões Channel podem ser selecionados usando a roda parâmetro ou os botões cursor. Você pode especificar todos os canais por um duplo-click em qualquer botão channel. Uma mensagem de confirmação aparece e você pode selecionar um ou todos os canais. Não é necessário selecionar canais quando estiver editando library ou Scene recall events ou effects ou plug-ins events.

SOURCE: Estes parâmetros são usados para selecionar a fonte automix para copiar e mover/fundir. Você pode selecionar CURRENT, o Automix atual, ou MEM e qualquer Automix de 1 a 16. Quando MEM estiver selecionado, o botão MOVE muda para MERGE. As funções Erase e Trim funcionam somente com o Automix e ignora estes programas.

TIME SETTING: Os parâmetros IN e OUT são usados para especificar a região de dados Automix a serem apagados, copiados, movidos/fundidos, ou aparados. Os pontos IN e OUT podem ser ajustados on-the-fly pressionando o botão [ENTER] enquanto o botão IN ou OUT é selecionado. O valor timecode capturado pode ser editado usando a roda parâmetro ou os botões INC/DEC. Pressione o botão ENTER para ressetar os dígitos selecionados atualmente para "00". Até o valor de oito IN e OUT timecode pode ser capturado e armazenado nas oito memórias capturadas. Use os botões cursor para selecionar o número Capture memory, e use a roda parâmetro ou os botões INC;DEC para selecionar as memórias Capture.

O parâmetro TO é usado para especificar o ponto ao qual os dados especificados serão copiados ou movidos/fundidos. O ponto TO pode ser

ajustado on-the-fly pressionando o botão ENTER enquanto o botão TO é selecionado. O valor timecode capturado pode ser editado usando a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC. Pressione o botão enter para ressetar os dígitos selecionados atualmente para "00".

O parâmetro DESTINATION é usado para especificar o canal para o qual os dados especificados serão copiados ou movidos/fundidos. O número dos canais de destino dependem do número dos canais fonte especificados. Por exemplo, se Canais de entrada 1 a 8 estiverem especificados como fonte, então o número de canais destination será oito. Canais destination são contíguos e somente o primeiro canal na série pode ser especificado.

Página 178

TRIM EDIT: Estes parâmetros são usados para especificar os tempos TRIM IN e TRIM OUT e o nível trim, os quais podem ser ajustados em 0,5 dB passos. O parâmetro TRIM IN determina o tempo no qual o fader level deve alcançar a quantidade trim especificada. o ponto TIME SETTING IN determina o ponto para o qual trimming inicia.

O tempo TRIM OUT determina o tempo do qual o Fader level pode iniciar retornando ao nível anterior. O ponto TIME SETTING OUT determina o ponto para o qual trimming termina.

FIGURA

PARAM: Pressionando este botão abre-se a janela PARAMETERS, a qual é usado para especificar quais parâmetros serão apagados, copiados, movidos/fundidos, ou aparados. Um parâmetro é selecionado quando este botão aparece iluminado. Parâmetros múltiplos podem ser especificados. Você pode selecionar todos os parâmetros por um duplo-click em qualquer botão parâmetro. Uma mensagem de confirmação aparece e você pode selecionar um ou todos os parâmetros.

Botão	Events
-------	--------

FADER		Events Fader Channel (Canais de entrada, Bus Out Masters, Aux Send masters, Matrix Send masters, e a stereo Out)
ON		Channel mute events
PAN		Events Pan de canal de entrada
SURR		Surround pan do canal de entrada, nível LFE, e events de parametros DIV
EQ		Events Channel EQ
LIB	CH	Events recall Channel library
	GATE	Events recall Gate library
	COMP	Events recall Comp library
	EQ	Events recall EQ library
	SCENE	Events recall scenes
FX LIB	1-8	Events recall effects library de cada processador de efeito interno
AUX	1-12	Events level de cada Aux Send
ON	1-12	Events mute de cada Aux Send
MATRIX	1-4	Events level de cada matrix send
ON	1-4	Events mute de cada Matrix Send
REMOTE	1-4	Events Layer User Defined Remot
EFFECT	1-8	Events parametro para cada processador de efeito interno
PLUG-IN	1-8	Events parâmetro para cada Plug-in

Botão ERASE: Este botão é usado para apagar os dados Automix especificados. Use os botões canal para selecionar os canais fonte. Use os parâmetros IN e OUT para especificar a região a ser apagada. Use a janela PARAMETERS para especificar quais events Automix são para ser apagados. Então selecione o botão ERASE e pressione ENTER.

Botão COPY: Este botão é usado para copiar dados Automix. Use os botões channel para selecionar os canais fonte. Use os parâmetros IN e OUT para especificar a região a ser copiada. Use o Parâmetro To para especificar o ponto para o qual os dados especificados estão para ser copiados. Use o parâmetro DESTINATION para especificar os canais para os quais os dados especificados são copiados. Então selecione o botão COPY e pressione [ENTER]. Events duplicados para o destino especificado serão apagados.

Botão MOVE/MERGE: Este botão é usado para mover/fundir os dados Automix especificados.

Para events move, ajuste o SOURCE para CURRENT. Use os botões channel para selecionar os canais fonte. use os parâmetros IN e OUT para especificar a região a ser movida. Use o parâmetro TO para especificar o ponto para o qual os dados especificados são movidos. use o parâmetro DESTINATION para especificar os canais para os quais os dados especificados estão para ser movidos. Use a janela PARAMETERS para especificar quais events Automix estão para ser movidos. Então selecione o botão MOVE e pressione [ENTER].

Para events merge de outro Automix, selecione a opção SOURCE MEM e especifique o Automix fonte. Use os botões channel para selecionar os canais fonte. Use os parâmetros IN e OUT para especificar a região a ser unida. Use o parâmetro TO para especificar o ponto para o qual os dados especificados serão unidos. Use o parâmetro DESTINATION para especificar os canais para os quais os dados especificados estão para ser unidos. Use a janela PARAMETERS para especificar quais events Automix estão para ser unidos. Então selecione o botão MERGE e pressione ENTER.

Botão TRIM: Este botão é usado para arrumar os dados Automix especificados. Use os botões channel para selecionar os canais fonte. Use os parâmetros IN e OUT para especificar a região a ser arrumada. Use os parâmetros TRIM EDIT IN E out PARA ESPECIFICAR os tempos TRIM IN e OUT, e programar a quantidade de trim. Use a janela PARAMETERS para especificar quais events automix estão para ser arrumados (veja abaixo). Então selecione o botão TRIM e pressione ENTER.

Para arrumar, você pode selecionar os seguintes fader events na janela PARAMETER: FADER (Canais de entrada, Bus Out Masters, Aux Send masters, Matrix Send masters e Stereo Out.), AUX 1-12 (Aux Send levels 1-12, e MATRIX 1-4 (Matrix Send levels 1-4).

Botão UNDO: Este botão funciona mesmo como o botão UNDO na página Automix Main. Veja “UNDO” na pág. 167 para mais informações.

Página 180

Página Event Edit

Na página Event Edit, você pode editar, duplicar, deletar, e inserir novos eventos.

1 Use o botão AUTOMIX [DISPLAY] para localizar a página Event Edit.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda parâmetro, botões INC/DEC, e botão ENTER para ajusta-los.

Event list: Events Automix são listados em ordem cronológica. O tipo de events listados depende dos botões Event. Use os botões cursor para selecionar parâmetros events. Enquanto o cursor estiver ligado os botões DUPLICATE, DELETE, SELECTED CH, Event select, ou SYNC, você pode usar a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para rolar a lista. Enquanto o cursor estiver dentro da event list, você pode usar estes controles para editar parâmetros events. O cursor triangular no lado esquerdo da lista indica o event selecionado atualmente. Quando um timecode de valor de event estiver editado, a lista é recorrida automaticamente.

Botão DUPLICATE: Este botão é usado para duplicar events. Use a roda Parâmetro para selecionar um event, selecione o botão DUPLICATE, e então

pressione [ENTER]. Um event duplicado é inserido abaixo do event selecionado atualmente. Se não houver events na lista, você pode usar este botão para inserir um novo event do tipo especificado pelos botões de selecionar Event.

Botão DELETE: Este botão é usado para deletar events. Use a roda Parâmetro para selecionar um event, selecione o botão DELETE, e pressione [ENTER].

SELECTED CH: Quando esta opção estiver ligada, somente events do canal atualmente selecionado são mostrados. Todos event Scene recall e effects library são mostrados adequadamente nesta opção. Para canais pareados, somente events do canal atualmente selecionado são mostrados.

Botões de selecionar Event: Estes botões são usados para selecionar o tipo de events para ser mostrado na lista event.

Botão	Events listados	Formato da Lista
SCENE/LIB	Events Scenes recall e library	TIME CODE, CH, SCENE/LIB
FADER	Faders de canal(canais de entrada, Bus Out Masters, Aux Send masters, Matrix Send masters, e Stereo Out)	TIME CODE, CH Db, SEC
ON	Channel Mutes (ON/OFF)	TIME CODE, CH, ON/OFF
PAN	Pan	TIME CODE, CH, L-C-R
SURR	Surround Pan	TIME CODE, CH, SURR
AUX	Aux/Matrix send 1-12 levels	TIME CODE, CH, AUX, Db
AUX ON	Aux/matrix Send 1-12 mutes	TIME CODE, CH, AUX, ON/OFF

Botão SYNC: Este botão é usado para sincronizar a lista para a posição timecode. Quando pressionado, events mais perto da posição timecode atual são mostrados. Esta função pode ser usada durante a reprodução automix.

Contador timecode: Este contador mostra a posição atual do timecode.

Botão CAPTURE: Este botão é usado para capturar a posição timecode atual. Até 8 valores timcode podem ser capturados e armazenados nas oito memórias capture. Use os botões cursor para selecionar o número de memória Capture, e use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar as memórias Capture. Memórias Capture podem ser selecionadas mesmo enquanto o botão CAPTURE, LOCATE, OU INSERT é selecionado.

Se a preferência Auto Inc TC capture estiver ligada (ver pág. 237), as memórias Capture aumentam automaticamente cada vez que uma posição timecode é capturada.

Se a preferência Link Capture & Locate Memory estiverem ligadas (ver pág. 237), as oito memórias Capture são linkadas para as oito memórias Locate para que,

por exemplo, edições feitas para memórias Capture #1 sejam refletidas na memória Locate #1, e vice e versa.

Display Capture memory: Este mostra a posição timecode capturada. Os valores timecode captures podem ser editados usando a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC. Pressione o botão ENTER para ressetar os dígitos selecionados para "00".

Botão LOCATE: Este botão é usado para localizar events para a posição display Capture memory.

Botão INSERT: Este botão é usado para inserir novos events. Use os botões Event select para selecionar o tipo de event que você quer inserir. Use o contador Captured timecode para especificar o ponto para o qual você quer inserir o novo event. Selecione o botão INSERT, e pressione [ENTER].

18 MIDI

MIDI & o DM2000

O DM2000 suporta as seguintes mensagens MIDI:

- Programas Changes para recuperar Scenes (ver pág. 185)]
- Control Changes para controlar parâmetro real-time (ver pág. 186)
- Parâmetros Changes de Sistema Exclusivo para controlar parâmetro em real-time (ver pág. 186)
- Nota MIDI On/Off para efeito Freeze (ver pág. 285)
- Bulk Dump para transmitir Scene, Library, e dados setup (ver pág. 187)
- MTC e MIDI Clock para sincronização Automix (ver pág. 171)
- MMC para controlar maquina externa (ver pág. 220)
- User Defined Plug-Ins transmitem dados user-specified MIDI quando channel strip faders, Encoders e Botões ON são operados (ver pag. 217).
- Layers Remote Predefinidos para controlar DAWs (Digital Áudio Workstations), incluindo Pro Tools (ver pág. 188)

MIDI I/O

O DM2000 apresenta quatro tipos de interface para transmitir e receber dados MIDI:

- Standard MIDI ports
- TO HOST USB port
- TO HOST SERIAL port
- SLOT 1 (para usar com um cartão opcional mLAN I/O instalado na Slot #1).

FIGURA

TO HOST SERIAL, TO HOST USB, e SLOT1 são interfaces multiport, com oito ports cada.

Quando o DM2000 recebe dados MIDI via qualquer destes interfaces, o indicador MIDI aparece no display (ver pg. 35).

Se você estiver conectando um computador Windows para o port TO HOST USB ou TO HOST SERIAL, você deve instalar e usar um Driver YAMAHA CBX para Windows e o driver YAMAHA USB para Windows, os quais estão incluídos no CD-ROM fornecido.

Se você estiver conectando um computador Macintosh nos ports TO HOST USB ou TO HOST SERIAL, você deve instalar e usar o Driver YAMAHA USB para Macintosh e OMS 2.3.3, os quais estão incluídos no CD-ROM fornecido.

Página 183

MIDI Port Setup

MIDI ports são configurados como segue:

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [SETUP] para localizar a pág. MIDI/TO HOST.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar os parametros, e use a roda Parametro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para seleciona-lo.

TO HOST SERIAL: Estes botões são usados para configurar o port TO HOST SERIAL para usar com qualquer Mac ou PC.

Cuidados: Quando um PC é conectado no port TO HOST SERIAL, não ajuste este para Mac porque seu PC pode quebrar.

GENERAL: Estes parâmetros são usados para selecionar port para transmissão de dados MIDI geral e recepção, incluindo Program Change para recuperar Scenes, Control Changes para controle de parâmetro real-time, e Note On/Off para usar com o efeito Freeze. Port disponíveis incluem: MIDI, SERIAL 1-8, USB 1-8, e SLOT 1-8.

MIDI THRU: Estes parâmetros permitem a você direcionar dados MIDI que estiverem entrando de um port para outro port. Ports disponíveis incluem: MIDI, SERIAL 1-8, USB 1-8, e SLOT 1-8.

REMOTE 1-4: Estes parâmetros são usados para selecionar ports para os Layer Remote. Ports disponíveis incluem: MIDI, SERIAL 1-8, USB 1-8, e SLOT 1-8. Se Pro Tools estiver selecionado como o alvo para um remote Layer, "Pro Tools" são mostrados aqui e nenhum programa pode ser feito.

Studio Manager: Estes parâmetros são usados para selecionar um port para usar com o software Studio Manager e para determinar o DM2000 e ID de 1 para 8. Ports disponíveis incluem: MIDI, SERIAL 1-8, USB 1-8, e SLOT 1-8. Consulte a documentação Studio Manager para mais informações.

DAW: Estes parâmetros são usados para selecionar ports para usar com DAW's. Desde que três ports são necessários para controlar DAW's, ports são

selecionados em grupos de três, como segue: 1-3, 2-4, 3-5, 4-6, 5-7, 6-8. Ports disponíveis incluem: MIDI, SERIAL 1-8, USB 1-8, e SLOT 1-8. Ports para User Defined Plug-Ins podem também ser ajustados na pág. Plug-In (veja pág. 152).

Nota: Algumas funções não podem dividir ports. Se você tentar determinar um port que já estiver determinado para tal função, a mensagem "Change Port" aparece. Se você selecionou YES, o port será determinado para a função selecionada e a função selecionada anteriormente será ajustada para "NO ASSIGN".

Página 184

MIDI Channel Setup

MIDI Channels para recepção e transmissão são especificados como segue.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [MIDI] para localizar a pág. MIDI Setup.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parametro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para seleciona-lo.

RECEIVE: Os botões Channel são usados para selecionar um MIDI Channel para recepção de mensagem MIDI. Os botões Enable são usados para ligar e desligar a recepção do Program Change, Parâmetros Change, e mensagens Control Change.

TRANSMIT: Os botões Channel são usados para selecionar um Canal MIDI para transmissão de mensagens MIDI. Os botões Enable são usados para ligar e desligar a transmissão do Program Change, Parâmetros Change, e mensagens Control Change.

OMNI: Estes botões determinam se o DM2000 responde a mensagens Program Change e Control Change somente no MIDI Receive Channel especificado ou em todos os Channels.

ECHO: Estes botões determinam se Program Change, Parameter Change, Control change, e Other Commands recebidos para o port MIDI IN são ecoados para o port MIDI OUT.

Página 185

Determinando Scenes para Program Changes

Scenes DM2000 podem ser determinados para MIDI Program Changes para remote recall. Quando um Scene é recuperado no DM2000, o número do Program Change determinado é transmitido. Se aquele Scene é determinado para mais do que um Program Change, o menor Program Change é transmitido. Caso contrario, quando uma mensagem Program Change é recebida, o Scene

determinado é recuperado. Você deve ajustar os parâmetros MIDI Setup a fim de transmitir e receber mensagens program Changes (ver pág. 184).

Inicialmente, Scenes 1 a 99 são determinados seqüencialmente para Program Changes 1 a 99. Scene #0 é determinado para Program Changes #100. Um Scene para a tabela determinada Program Change, listando determinações iniciais e com espaço para determinações usuárias de notas, é fornecida na pág. 317. Esta tabela , pode ser armazenada em um equipamento externo MIDI, tal como um arquivo de dados MIDI, usando MIDI Bulk dump (ver pág. 187), ou armazenagem para SmartMedia (ver pág. 231).

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [MIDI] para localizar a pag. da tabela Program Change Assign.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar a coluna PGM CHG, e use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar os program Changes.

3 Use os botões cursor para selecionar a coluna SCENE No/TITLE, e use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar os Scenes.

Você pode inicializar o Scene para a tabela de determinações Program Change selecionando o botão INITIALIZE, e pressione [ENTER].

Página 186

Determinando Parâmetros para Control Changes

Parametros DM2000 podem ser determinados para MIDI Program Changes para controlar em real-time. Quando um parâmetro é ajustado no DM2000, uma mensagem Control Change é transmitida. Igualmente, quando uma mensagem Controle Change é recebida, o Parâmetro determinado DM2000 determinado é ajustado. Você deve ajustar os parâmetros MIDI Setup a fim de transmitir e receber mensagens Control Changes (ver pág. 184).

Um parametro para a tabela determinada Control Change, listando determinações iniciais , é fornecida na pág. 318. Esta tabela , pode ser armazenada em um equipamento externo MIDI, tal como um arquivo de dados MIDI, usando MIDI Bulk dump (ver pág. 187), ou armazenagem para SmartMedia (ver pág. 231).

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [MIDI] para localizar a pag. Control change Assign Table.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar o botão MODE TABLE, e pressione [ENTER].

No modo TABLE, quando parâmetros DM2000 são ajustados, mensagens MIDI Control change são transmitidas de acordo com as determinações desta página. No modo NRPN, quando os parâmetros DM2000 são ajustados, NRPNs predefinidos (Non Registered Parameter Number) são transmitidos.

3 Use os botões cursor para selecionar a coluna CTL CHG., e use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar os parâmetros.

Parâmetros com mais de 128 passos necessitam de duas ou mais mensagens Control Change para transmissão e recepção MIDI. Certos parâmetros Delay e os faders são divididos em parâmetros L e H. Parâmetros Delay Time são divididos em parâmetros LOW, MID, e HIGH. Para transmissão precisa, todos os parâmetros (ambos L e H para faders) devem estar determinados para Control Changes Individual.

Você pode inicializar o Parâmetro para a tabela de determinações Control Change selecionando o botão INITIALIZE, e pressionando [ENTER].

Controlando Parâmetros Usando Parameter Changes

Parâmetros DM2000 podem ser controlados em real time usando mensagens Parameter Changes as quais são mensagens System Exclusive. Quando um parâmetro é ajustado no DM2000, uma mensagem parameter Change é transmitida. Igualmente, quando uma mensagem Parameter Change é recebida, um parâmetro DM2000 é ajustado. Consulte "MIDI Data Format" na pág. 319 para informações detalhadas. Você deve ajustar os parâmetros MIDI Setup a fim de transmitir e receber mensagens Parameter Changes (ver pág. 184).

Página 187

Usando Bulk Dump

Dados DM2000 podem ser armazenados em um equipamento externo MIDI, tal como um arquivo de dados MIDI, usando o MIDI Bulk Dump.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [MIDI] para localizar a pág. Bulk Dump.

FIGURA

2 Para transmitir dados, use os parâmetros CATEGORY para selecionar o tipo de dados que você deseja transmitir, selecione o botão TRANSMIT, e então pressione [ENTER]

3 Para receber dados, use os parâmetros CATEGORY para selecionar o tipo de dados que você deseja receber, selecione o botão REQUEST, e então pressione [ENTER]

O parâmetro INTERVAL ajustar o intervalo entre pacotes de dados durante a transmissão.

Os parâmetros CATEGORY podem ser ajustados como segue:

ALL: Todos os dados.

SCENE MEM: ALL Scenes, Scenes Individuais, ou atuais (o Edit buffer)

AUTOMIX: All Automixes, Automixes individuais, ou os Automix atuais.

LIBRARY: As seguintes libraries: EQ, Gate, Comp, Channel, Effects, GEQ, Bus para Stereo, Input Patch, Output Patch, Surround Monitor, Para cada library voce pode especificar ALL as memorias usuais, memorias individuais usáveis, e para Bus to Stereo, Input Patch, Output Patch, Surround Monitor libraries você pode também especificar os programas atuais.

BANK: Bancos User Defined Remote Layer, User Defined Plug-Ins, ou User Defined Keys. Para cada item voce pode especificar ALL ou bancos individuais.

SETUP MEM: Dados setup DM2000 (ajuste de sistema)

PGM TABLE: Scene para a tabela MIDI Program Change. Consulte "Assignini Scenes to Program Changes" na pág. 185.

CTL TABLE: Parâmetro para a tabela MIDI Control Change. Consulte "Assignini Scenes to Control Changes" na pág. 186.

PLUG-IN: Os ajustes para qualquer cartão Y56K instalado. Você pode especificar ALL Slots ou Slots 4-6 individualmente.

19 Pro Tools Remote Layer

O DM2000 apresenta um alvo Remote Layer especialmente determinado para controlar Pro Tools. Se um MB2000 Peak Meter opcional estiver instalado, Pro Tools channels level são mostrados pelos medidores, e timecode é mostrado no contador TIME CODE.

Configurando Computadores Windows

1 Conecte seu PC

O DM2000 pode ser conectado em seu Windows PC conectando o port TO HOST SERIAL para um port série RS232 satisfatório em seu PC, ou conectando o port TO HOST USB para um port USB em seu PC. Se você usar o port TO HOST SERIAL, esteja certo de que o parâmetro HOST SERIAL na pág. Setup MIDI /TO HOST esta ajustada para PC-2 (veja pág. 183).

2 Instale os drivers necessários.

Uma vez que seu PC está conectado, você precisará instalar os drivers TO HOST SERIAL ou TO HOST USB incluídos no CD-ROM DM2000.

Configurando Computadores Macintosh

1 Conecte seu Mac.

O DM2000 pode ser conectado a seu Mac conectando o port TO HOST SERIAL para qualquer port de Impressora ou Modem em seu Mac, ou conectando o port TO HOST USB para um port USB em seu Mac. Se você usar o port TO HOST

SERIAL, esteja certo de que o parâmetro TO HOST SERIAL na pág. setup MIDI/TO HOST está ajustada para Mac (ver pág. 183).

2 Instale OMS

O DM2000 comunica-se como o Pro Tools via o software OMS (Open Music System). Se você já tem OMS instalado em seu Mac, não há a necessidade de instalá-lo novamente e você pode continuar a próxima seção. Se você não tem instalado o OMS, ele está incluído no CD-ROM DM2000. Consulte a documentação OMS incluída no CD-ROM DM2000 para mais informações sobre instalação.

3 Instale o driver Yamaha USB MIDI ou mais tarde.

Se você estiver usando o port TO HOST USB, você deve também instalar o driver Yamaha USB MIDI incluído no CD-ROM DM2000. Veja a documentação incluída para mais informações.

Configurando o DM2000

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [SETUP] para localizar a página Setup MIDI/TO HOST, e especificar o port para o qual Pro Tools está conectado

Veja “MIDI Port Setup” na pág. 183 para mais informações.

2 Use o botão DISPLAY ACCESS [REMOTE] para localizar as páginas Remote, e determinar Pro Tools para um Remote Layer.

Consulte “Assigning Targets to Remote Layers” na pág. 217 para mais informações.

3 Use os botões LAYER [REMOTE] para selecionar o Pro Tools Remote Layer.

Quando o Pro Tools Remote Layer é selecionado, a superfície de controle do DM2000 controla Pro Tools, não o DM2000. A fim de controlar o DM2000, você precisa selecionar um Canal de Entrada Layer ou o Master Layer. Mixagens de Áudio nos Layers Máster e de entrada, e Automix continuam enquanto o Pro Tools está selecionado.

Página 189

Configurando Pro Tools

Pro Tools precisa ser configurado como segue. Para mais informações, consulte sua documentação Pro Tools.

1 Lance o Pro Tools.

2 Escolha OMS Studio Setup do menu Setup, e configure OMS como necessário.

Esta tela mostra o driver USB MIDI com oito ports. Um perfil de equipamento OMS-compatível para o DM2000 está incluído no CD-ROM DM2000. Veja a documentação para mais informações.

FIGURA

3 Escolha Peripherals do menu Setups.

8 Quando a janela Peripherals aparece, clique no botão MIDI Controlers.

FIGURA

9 Selecione HUI como Tipo de controller

6 Selecione os ports Receive From e Send To, e então clique em OK.

O DM2000 pode emular até três controles típicos de 8-channel Pro Tools MIDI. Um único port MIDI é necessário para todos os oito canais. Então você deve configurar MIDI Controller #2 para usar canais 9 a 16, e configurar MIDI Controller #3 par usar canais 17 a 24.

Página 190

Controlar operação Surface com os Pro Tools Remote Layer

Esta seção explica a operação de controle surface do DM2000 quando os Pro Tools Remote Layer estão selecionados. Os botões DM2000 e controles são referidos pelos nomes impressos no DM2000 com o nome da função Pro Tools correspondente entre parêntesis. Por exemplo, “Pressione o botão MATRIX SELECT [MATRIX 1] (DEFAULT)”. No atalho do teclado, os nomes da função Pro tools são omitidos para simplificação.

Display

Esta é a pág. Pro Tools Remote Layer, as várias seções são explicadas abaixo.

FIGURA

TARGET

Este parâmetro não pode ser mudado aqui. Para mudar o targe para este layer, você deve primeiro selecionar outro Layer, e então use o botão DISPLAY ACCESS [REMOTE] para localizar a pág. Remote para este Layer. Consulte “Assigning Targets to remote Layers” na pag. 217 para mais informações.

COUNTER

Este contador funciona em unissono com o contador timecode no Pro Tools. O formato do Display é especificado no Pro Tools FIGURA

As três check Box indicam o formato atualmente selecionado, como segue:

TIME CODE: Formato Pro Tools timecode ajustado para "Time Code"

FEET: Formato Pro Tools timecode ajustado para "Feet:Frames"

BEATS: Formato Pro Tools timecode ajustado para "Bars:Beats"

Quando o formato Pro Tools timecode estiver ajustado para "Minutes:Seconds" ou "Samples", nenhuma check Box está selecionada.

CURSOR MODE

O modo cursor atualmente selecionado é mostrado aqui: NAVIGATION, ZOOM, ou SELECT. Modos cursor são selecionados usando o botão [+/INC] (CURSOR MODE).

SELECT ASSIGN

Este indica a função atual dos Encoders. Por exemplo, Pan (PanR), SndA, SndB, SndC, SndD, ou SndE.

Página 191

INSERT ASSIGN/ EDIT

FIGURA

ASSIGN: Este indicador funciona em uníssono com o indicador do botão EFFECTS/PLUG-INS [5] (ASSIGN). Consulte "Assigning Inserts/Plug-ins" na pág. 209 para mais informações.

COMPARE: Este indicador funciona em uníssono com o indicador do botão EFFECTS/PLUG-INS [6] (COMPARE). Consulte "Editing Plug-ins" na pág. 210 para mais informações.

BYPASS: Este indicador funciona em uníssono com o indicador do botão EFFECTS/PLUG-INS [7] (BYPASS). Consulte "Editing Plug-ins" na pág. 210 para mais informações e "Bypassing Individual Plug-Ins" na pág. 211 para mais informações.

INSERT: Este indicador funciona em uníssono com o indicador do botão EFFECTS/PLUG-INS [8] (INSERT/PARAM). Consulte "Editing Plug-ins" na pág. 210 para mais informações.

Display INSERT/PARAM

FIGURA

Esta seção mostra principalmente informação de insert e plug-in-related, apesar de outras mensagens também serem mostradas aqui.

Display Encoder

FIGURA

Esta seção mostra informação sobre os controles de Parâmetro 1-4. Os indicadores SEL mostram o status On/Off dos interruptores de controle dos parâmetros. Os indicadores dos controles rotatórios mostram as posições dos controles de parâmetros. O símbolo “O” abaixo de cada controle de Parâmetro mostra o status de automação para cada controle de Parâmetro.

Channel Strips

FIGURA Channel strips do DM2000 corresponde a canais Pro Tools da esquerda para a direita, com os canais Pro Tools mais a esquerda sendo manuseados pelos channel strip #1 do DM2000. Você pode mudar a ordem do channel strips arrastando os botões do canal selecionado no Pro Tools, em cada caso o DM2000 automaticamente reordena seus channel strips. Usando certos USER DEFINED KEYS, canais Pro Tools podem ser rolados individualmente (veja pág. 198), ou em bancos de 24 (veja pág. 198).

Página 192

Encoders & Push-Switches

Os Encoders são usados para ajustar pan send levels e selecionar determinações I/O . Os interruptores Encoder são usados para mutar sends, ressetar send levels e panpots, e confirmar determinações I/O . Sua exata operação depende do modo Encode selecionado atualmente, como mostra a seguinte tabela.

Modo Encoder	Encoder	Push-switches
[PAN]	Pan (veja pág. 205)	Reset Pan (veja pag. 212)
[SEND LEVEL]	Send levels (veja pag. 207)	Mute Sends(veja pg. 207) Send pre/post(veja pg.206) Reset Send Levels(pg. 212)
[INPUT]	Selecione a fonte de entrada (veja pag. 203)	Confirmar seleção
[OUTPUT]	Selecione destino de saída (veja pág. 204)	
[SEND ASSIGN]	Selecione o destino send (ver pág. 206)	
[INSERT]	Selecione insert/plug-in (ver pág. 209)	

Botões [AUTO]

Estes botões são usados em conjunto com a seção AUTOMIX para ajustar o modo Automation de cada canal. Veja “Setting the Automation Mode” na pág. 215 para mais informações

Botões [SEL]

Estes botões são usados para selecionar canais (ver pág. 203), para selecionar inserts (ver pág. 210), e para bypass inserts (ver pág. 211).

Botões [SOLO]

Estes botões são usados para canais solo. Veja “Muting Channels” na pág. 205 para mais informações

Botões [ON]

Estes botões são usados para mutar canais. Veja “Muting Channels” na pág. 205 para mais informações.

Faders

Os faders são usados para ajustar channel levels (ver pág. 204), or para ajustar send levels no modo Flip (ver pág. 208).

Página 193

Displays Channel strip

FIGURA

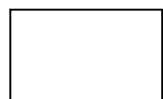
O display fluorescente channel strip mostra graficamente o valor do parâmetro determinado atualmente para encoders. Os segmentos mínimos e máximos não funcionam com os Pro Tools Remote Layer. Channel Strip displays mostram também nomes de canal Pro Tools de uma forma abreviada. Varias outras informações também são mostradas aqui e isto é explicado em seções relevantes.

Selected channel



As bordas do strip channel do canal atualmente selecionado acende como este.

Fader Touch Sense



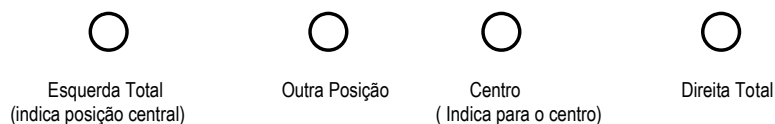
Quando os botões faders são tocados, os indicadores do Touch Sense correspondente acende como este.

Indicador Insert



O indicador INS mostra se um plug-in de canal está ligado ou desligado

Display Pan



Send Level



Página 194

Seção MATRIX SELECT

FIGURA

Botão [MATRIX 1] (DEFAULT)

Este botão é usado em conjunto com outros controles para ressetar faders, panpots, send, e plug-ins para seus valores default. Consulte “Resetting Faders, Sends, Panpots & Plug-ins” na pág. 212 para mais informações.

Botão [MATRIX 2] (SEND MUTE)

Este botão é usado em conjunto com os interruptores Encoder para mutar sends. Consulte “Muting Sends” na pág. 207 para mais informações.

Botão [MATRIX 4] (INSERT BYPASS)

Este botão é usado em conjunto com outros controles para **bypass** plug-ins. Consulte “Bypassing Individual Plug-Ins” na pág. 211 para mais informações.

Seção AUX SELECT

FIGURA

Botões AUX SELECT [AUX 1-5] são usados para selecionar sends A-E. O indicador do botão do send atualmente selecionado acende.

Seção ENCODER MODE

FIGURA

Botão [PAN] (PAN)

Quando este botão é pressionado, os Encoders funcionam como channel panpots. Seu indicador acende quando é pressionado. Consulte “Panning Channels” na pag. 205 para mais informações.

Botão [AUX/MTRX] (SEND LEVEL)

Quando este botão é pressionado, os Encoders funcionam como controles send level. Seu indicador acende quando é pressionado, e send A é selecionado automaticamente. Se os Encoders estiverem ajustados atualmente para controlar pan, seu indicador acende automaticamente quando um dos botões AUX SELECT [AUX 1-3] (SEND A-E) é pressionado.

Página 195**Botão [ASSIGN 1] (INPUT)**

Este botão é usado em conjunto com outros controles para ajustar fontes channel input. Consulte “Assigning Inputs to Channels” na pag. 203 para mais informações.

Botão [ASSIGN 2] (OUTPUT)

Este botão é usado em conjunto com outros controles para ajustar destino de saída de canal. Consulte “Assigning Outputs to Channels” na pag. 204 para mais informações.

Botão [ASSIGN 3] (SEND ASSIGN)

Este botão é usado em conjunto com outros controles para ajustar destinos send. Consulte “Assigning Send Destination” na pag. 206 para mais informações.

Botão [ASSIGN 4] (INSERT)

Este botão determina a operação dos botões [SEL]. Quando seu indicador estiver desligado, botões [SEL] selecionam canais (ver pág. 203). Quando seu indicador estiver ligado, eles selecionam inserts/plug-ins. (ver pág. 210).

Seção FADER MODE

FIGURA

Botões [FADER] & [AUX/MTRX]

Estes botões são usados para selecionar o modo Flip, no qual Faders, Encoders, e botões [ON] podem ser usados para controlar sends. Consulte “Flip Mode” na pg. 208 para mais informações.

Seção DISPLAY ACCESS

FIGURA

Botão [METER]

Este botão é usado para ressetar os indicadores meter clip e indicadores peak hold.

Página 196

Seção EFFECTS/PLUG-INS

FIGURA

Botão [DISPLAY] (SHOW INSERT)

Este botão é usado para abrir e fechar janelas plug-ins.

Botão [5] (ASSIGN)

Este botão é usado em conjunto com outros controles para determinar inserts/plug-ins para canais. Consulte "Assigning Inserts/Plug-Ins" na pág. 209 para mais informações.

Botão [6] (COMPARE)

Este botão é usado para comparar edições plug-ins antes e depois. Consulte "Editing Plug-Ins" na pág. 210 para mais informações.

Botão [7] (BYPASS)

Este botão é usado para **bypass** plug-ins. Consulte "Editing Plug-Ins" na pág. 210 e "Bypassing Individual Plug-Ins" na pág. 211 para mais informações.

Botão [8] (INSERT/PARAM)

Este botão é usado em conjunto com outros controles quando estiver editando plug-ins. Consulte "Editing Plug-ins" na pág. 210 para mais informações.

Botões Parameter Up (<SCROLL) & Parameter Down (SCROLL >)

Estes botões são usados para rolar parâmetros quando estiver determinando inserts e editando plug-ins. Consulte "Assigning Inserts/Plug-Ins" na pág. 210 para mais informações.

Página 197

Seção TRACK ARMING

FIGURA

Botões [1-24] (REC/RDY)

Estes botões são usados para armar canais Pro Tools para gravação. Os indicadores do botão dos canais que estão armados piscam. Os indicadores dos canais armados acendem continuamente quando a gravação inicia.

Botão [MASTER] (REC/RDY ALL)

Este botão é usado para armar todos os canais Pro Tools para gravação. Os indicadores do botão de todos os canais piscam quando este botão é pressionado. Todos os canais podem ser desarmados pressionando-os outra vez, neste caso todos os indicadores dos botões apagam. O número de canais que podem ser armados depende do número de faixas graváveis na seção Pro Tools atual.

Aplique o seguinte atalho.

Para fazer isto.....	Faça isto!
Arme todos os botões dos canais (mesmos como [MASTER] (REC/RDY ALL))	USER DEFINED KEYS [5]+TRACK ARMING [1-24]
Arme todos os canais selecionados	USER DEFINED KEYS [5]+USER DEFINED KEYS [4]+TRACK ARMING [1-24]

Seção AUTOMIX

FIGURA

Botão [DISPLAY] (AUTO STATUS)

Quando este botão é pressionado, os modos Automation de todos os canais são mostrados no display channel strip. Consulte "Viewing the Automation Mode" na pag. 215 para mais informações.

Botão [ENABLE] (SUSPEND)

Este botão é usado para suspender todas as gravações automation e operações de reprodução. Seus indicadores piscam enquanto a automation estiver suspensa. Level e outros ajustes channel strip são deixados como são enquanto a automation estiver suspensa.

Página 198

Botões [REC] (WRITE), [ABORT, UNDO] (TOUCH), [AUTOREC] (LATCH), [RETURN] (READ), [RELATIVE] (TRIM) & [TOUCH SENSE] (OFF)

Estes botões são usados para selecionar os modos channel Automation. Consulte "Setting the Automation Mode" na pag. 215 para mais informações.

Botões OVERWRITE [FADER] (FADER), [ON] (MUTE), [PAN] (PAN), [AUX] (SEND), [AUX ON] (SEND MUTE) & [EQ] (PLUG-IN)

Estes botões são usados para selecionar parâmetros para gravação automation e reprodução. Consulte "Arming Parameters for Automation" na pag. 216 para mais informações.

Seção USER DEFINED KEYS

FIGURA

Botão [DISPLAY] (STATUS)

Este botão é usado para abrir e fechar a janela Session Setup.

Botão [1] (TRANSPORT)

Este botão é usado para abrir e fechar a janela Transport. Seu indicador acende enquanto a janela Transport estiver acesa.

Botões [2] (<BANK) & [3] (BANK>)

Estes botões são usados para trocar bancos de canal de 24 canais por vez.

Botões [4] (SHIFT/ADD) & [5] (OPTION/ALL)

Estes botões são usados em conjunto com outros botões para modificar operação função. Eles correspondem a teclas modificadoras Shift e Option encontradas nos teclados Macintosh.

Botão [6] (GROUP)

Este botão é usado para mostrar grupo de informação para todos os canais. Enquanto estiver pressionado, o display channel strip mostra o ID de qualquer grupo no qual cada canal está determinado.

Botão [7] (SUSPEND)

Este botão é usado para suspender temporariamente todos os grupos mix (não grupos editados). Este indicador pisca enquanto os grupos mix estiverem suspensos.

Botão [8] (CREATE)

Este botão é usado para abrir a nova janela New Group (Command-G in Pro Tools).

[9] (MIX/EDIT)

Este botão é usado para **toggle** entre o Mix e janelas Edit.

Botões [10] (< CH) & [11] (CH>)

Estes botões são usados para rolar canais um de cada vez.

Botões [12] (CTRL/CLUTCH) & [13] (Command-ALT/FINE)

Estes botões são usados em conjunto com outros botões para modificar função e operação. Eles correspondem as teclas Control e Command encontradas nos teclados Macintosh.

Botão [14] (MONITOR)

Este botão é usado para mostrar o modo monitor selecionado atualmente no menu de Operações Pro Tools. Quando o modo monitor estiver ajustado para "Auto Input Monitor", "Auto" é mostrado. Quando estiver ajustado para "Input Only Monitor", "Input" é mostrado. Canais Input Aux sempre mostram "AUX". Máster fader channels sempre mostram "Mstr". E Faixas MIDI sempre mostram "MIDI".

Botão [15] (UNDO)

Este botão é usado para desfazer e refazer a última operação. Seu indicador acende quando a última operação pode ser desfeita, e pisca quando a última operação pode ser refeita.

[16] (SAVE)

Este botão é usado para salvar a seção atual (mesmo que o comando Save Session no menu File). Seu indicador acende quando há mudanças não salvas, e apaga quando não há mudanças não salvas. Quando pressionado, o indicador pisca e você pode pressioná-lo outra vez para continuar e salvar a seção atual, ou pressione [ESC] para cancelar.

Seção LOCATOR

FIGURA

Botão [DISPLAY] (MEM-LOC)

Este botão é usado para abrir e fechar a janela Memory Locations.

Botões LOCATE MEMORY [1-8]

Estes botões realizam a mesma função transport-related como as teclas número 1-8 no teclado Macintosh. Se você ajustar o Modo Numeric Keypad Pro Tools to "Classic" (Setups menu), estes botões podem ser usados para localizar marcadores 1-8 diretamente.

Botão [AUDITION]

Este botão é usado em conjunto com os botões [PRE], [IN], [OUT], E [POST] para audição. Seu indicador acende enquanto a audição estiver ligada e a operação é a seguinte:

- Pressione o botão [PRE] para a audition a seção entre o ponto pre-roll e o ponto in da região selecionada.
- Pressione o botão [IN] para audition do ponto da região selecionada, continuando para o tempo especificado pre-roll.

- Pressione o botão [OUT] para audition a seção antes o ponto out da região selecionada. A extensão da seção é determinada pelo tempo post-roll.
- Pressione o botão [POST] para audition de ponto out da região selecionada, continuando para o tempo post-roll especificado.

Página 200

Audition para no fim da seção, ou quando um botão transport é pressionado

Botões [PRE] & [POST]

Estes botões são usados para ligar e desligar pre-roll e post-roll. Enquanto o indicador do botão [AUDITION] estiver aceso, eles estão sendo usados para audição.

Botão [RETURN TO ZERO]

Pressionando este botão move o cursor de reprodução para o início da seção.

Botão [END]

Pressionando este botão move o cursor de reprodução para o fim da seção.

Botão [ON LINE]

Este botão é usado para manter Pro Tools online e offline (mesmo que o comando Online no menu Operations). Seu indicador acende quando Pro Tools estiver online.

Botão [LOOP]

Este botão é usado para ligar e desligar a reprodução loop (mesmo que o comando Loop Playback no menu Operations). Este indicador acende quando o loop playback estiver ligado. Este botão é mutuamente exclusivo com os botões [QUICK PUNCH], [SHUTTLE], E [SCRUB].

Botão [QUICK PUNCH]

Este botão é usado para ligar/desligar o quick punch (o mesmo que o comando Quick Punch no menu Operations). Este indicador acende quando quick punch estiver ligado. Este botão é mutuamente exclusivo com os botões [LOOP], [SHUTTLE], e [SCRUB].

Página 201

Seção Transport & Data Entry

FIGURA

Botão [REW]

Este botão retrocede da posição atual do cursor (não está travada)

Botão [FF]

Este botão avança da posição atual do cursor (não esta travada)

Botão [PLAY]

Este botão inicia a reprodução da posição atual do cursor

Botão [REC]

Este botão arma Pro Tools para gravação (indicador do botão [REC] pisca), a gravação inicia pressionando o botão [PLAY] (o indicador do botão [REC] acende continuamente).

Botão [BACK] (EDIT MODE)

Este botão é usado para selecionar os seguintes modos edit: Shuffle, Slip, Spot, e Grid.

Botão [FORWARD] (EDIT TOOLS)

Este botão é usado para selecionar os seguintes edit tools: Zoomer, Trimmer, Selector, Grabber, SmartTool, Scrubber, e Pencil.

Roda Parâmetro

A roda Parâmetro é usada para fechar e cancelar (ver pág. 214). É também usado para fazer ajustes finos para a região selecionada (ver pág. 213).

Página 202

Botões [SHUTTLE] & [SCRUB]

Estes botões são usados para selecionar os modos Shuttle e Scrub. Consulte "Scrub & Shuttle" na pag. 214 para mais informações. Estes botões são mutuamente exclusivos com os botões [QUICK PUNCH] e [LOOP].

Botão [ENTER]

Este botão funciona do mesmo jeito que a tecla ENTER em seu teclado do computador. Pressionando-o abre a caixa de dialogo New Memory Location. Enquanto a caixa dialogo estiver aberta, pressionando-o realiza-se a mesma função de como clicar o botão OK.

Botão [- / DEC] (ESC)

Para a maior parte, este botão funciona como a tecla Esc de seu computador. Enquanto a caixa dialogo estiver aberta, pressionando-o tem a mesma função de como clicar o botão Cancel.

Botão [+ / INC] (CURSOR MODE)

Este botão é usado para selecionar os seguintes modos cursor: Navigation (ver pág. 212), Zoom (ver pág. 213), e Select (ver pág. 213).

Botões Cursor

Estes botões podem ser usados para rolar as janelas Mix e Edit (ver pág. 203), a janela Navigate Edit (ver pág. 212), zoom waveforms (ver pág. 213), e para fazer ajustes finos para a região selecionada (ver pág. 213). Sua operação exata depende do modo cursor atualmente selecionado.

Página 203

Rolando Janelas

Os seguintes atalhos podem ser usados para rolar as janelas Mix e Edit.

Rolar a janela para a esquerda	USER DEFINED KEYS [13]+botão cursor esquerdo
Rolar a janela para a direita	USER DEFINED KEYS [13]+botão cursor direito
Rolar a janela para cima	USER DEFINED KEYS [13]+botão cursor para cima
Rolar a janela para baixo	USER DEFINED KEYS [13]+botão cursor para baixo
Rolar a janela para o início	USER DEFINED KEYS [5]+USER DEFINED KEYS [13]+botão cursor esquerdo
Rolar a janela para o fim	USER DEFINED KEYS [5]+USER DEFINED KEYS [13]+botão cursor direito
Rolar a janela para o topo	USER DEFINED KEYS [5]+USER DEFINED KEYS [13]+botão cursor para cima
Rolar a janela para o fundo	USER DEFINED KEYS [5]+USER DEFINED KEYS [13]+botão cursor para baixo.

Selecionando Canais

Canais podem ser selecionados como segue.

(Esteja certo de que o indicador do botão ENCODER MODE [ASSIGN 4] (INSERT) não esteja aceso antes de proceder).

1 Use os botões [SEL] para selecionar canais.

Os indicadores do botão [SEL] dos canais selecionados acendem. A borda do display channel strip correspondente também acende.

2 Para selecionar canais múltiplos em cada bloco de oito-canais (1-8, 9-16, ou 17-24), enquanto estiver segurando um botão [SEL], use os botões [SEL] de outros canais no mesmo bloco para adicionar e remover canais.

Aplique os seguintes atalhos.

Para fazer isto...	Faça isto!
Selecionar canais múltiplos	USER DEFINED KEYS [4]+[SEL]
Selecionar todos os canais	USER DEFINED KEYS [5]+[SEL]
Inverter a seleção de canais	USER DEFINED KEYS [13]+[SEL]

Determinando Entradas para Canais

Canais podem ser determinados para fontes de entrada como segue. O transport Pro Tools deve ser parado a fim de fazer estas determinações.

Você pode visualizar a determinação de fonte de entrada para cada canal no display channel strip pressionando e segurando o botão ENCODER MODE [ASSIGN 1] (INPUT).

1 Pressione o botão ENCODER MODE [ASSIGN 3] (SEND ASSIGN)

Este indicador do botão pisca, e a seção SELECT ASSIGN do display mostra "ASGN".

2 Pressione o botão ENCODER MODE [ASSIGN 1] (INPUT)

Este indicador do botão acende, e o display channel strip mostra a fonte de entrada atual para cada canal.

3 Use os Encoders para selecionar as fontes de entrada.

Os nomes das fontes de entrada aparecem no display channel strip em forma abreviada. Quando você selecionar uma fonte além da atual, o display channel strip correspondente pisca.

4 Para confirmar sua seleção, pressione os interruptores Encoder.

O display channel strip para de piscar.

Aplicar os seguintes atalhos.

Para fazer isso.....	Faça isso!
Ajuste todos os canais para a mesma fonte de entrada	ENCODER MODE [ASSIGN 3], ENCODER MODE [ASSIGN 1], Encoder, USER DEFINED KEYS [5]+Interruptor Encoder
Ajuste todos os canais selecionados	ENCODER MODE [ASSIGN 3],

para a mesma fonte de entrada	ENCODER MODE [ASSIGN 1], Encoder, USER DEFINED KEYS [5]+USER DEFINED KEYS [4]+Interruptor Encoder
-------------------------------	--

Você pode cancelar esta função pressionando o botão [- / DEC] (ESC).

Determinando Saídas para Canais

Canais podem ser determinados para destinos de saída como segue. O Pro Tools transport deve estar parado a fim de fazer estas determinações.

Você pode visualizar as determinações de saída atual para cada canal no display channel strip pressionando e segurando o botão ENCODER MODE [ASSIGN 2] (OUTPUT).

1 Pressione o botão ENCODER MODE [ASSIGN 3] (SEND ASSIGN)

Este indicador pisca, e a seção SELECT ASSIGN do display mostra "ASGN".

2 Pressione o botão ENCODE MODE [ASSIGN 2] (OUTPUT)

Este indicador acende, e o display channel strip mostra o destino de saída atual para cada canal.

3 Use os Encoders para selecionar destinos de saída.

Os nomes dos destinos de saída aparecem no display channel strip de forma abreviada. Quando você seleciona um destino além do atual, o círculo do display do channel strip correspondente pisca.

4 Para confirmar sua seleção, pressione os interruptores dos Encoders.

O círculo do display do channel strip para de piscar.

Aplicar os seguintes atalhos.

Para fazer isso.....	Faça isso!
Ajuste todos os canais para o mesmo destino de saída	ENCODER MODE [ASSIGN 3], ENCODER MODE [ASSIGN 2], Encoder, USER DEFINED KEYS [5]+Interruptor Encoder
Ajuste todos os canais selecionados para o mesmo destino de saída	ENCODER MODE [ASSIGN 3], ENCODER MODE [ASSIGN 2], Encoder, USER DEFINED KEYS [5]+USER DEFINED KEYS [4]+Interruptor Encoder

Você pode cancelar esta função pressionando o botão [- / DEC] (ESC).

Ajustando Níveis de Canal

Níveis de canal podem ser ajustados como segue.

(Esteja certo de que os indicadores do botão FADER MODE [FADER] e [AUX/MTRX] não estejam piscando antes do procedimento).

1 Use os faders para ajustar níveis de canais.

Faders em um grupo mix são controlados juntos. Você pode desativar temporariamente um grupo mix a fim de fazer ajustes para faders individuais pressionando e segurando o botão USER DEFINED KEYS [12] (CTRL/CLUTCH). Alternadamente, você pode fazer ajustes para faders individuais enquanto estiver tocando o botão de pelo menos um fader naquele grupo mix.

Você pode visualizar níveis de canal em dB no display channel strip segurando o botão USER DEFINED KEYS [13] (ALT/FINE) enquanto estiver ajustando faders.

Página 205

Mutando Canais

Canais podem ser mutados como segue.

1 Use os botões [ON] para mutar canais

Os indicadores do botão [ON] de canais mutados apagam.

2 Pressione os botões [ON] outra vez para desmutar canais.

Os indicadores do botão [ON] de canais desmutados estão acesos.

Canais agrupados são mutados juntos. Você pode desabilitar temporariamente um grupo a fim de mutar canais individuais pressionando e segurando o botão USER DEFINED KEYS [12] (CTRL/CLUTCH).

Aplique os seguintes atalhos.

Para fazer isso...	Faça isso!
Mute todos os canais	USER DEFINED KEYS [5]+[ON]
Mute todos os canais selecionados	USER DEFINED KEYS [5]+USER DEFINED KEYS [4]+[ON]

Aplicando Pan aos Canais

Pan pode ser aplicado aos canais como segue.

1 Pressione o botão ENCODER MODE [PAN] (PAN).

Seu indicador acende.

2 Use os Encoders para aplicar pan aos canais.

Posições Pan são mostradas nos displays channel strip. Consulte “Pan Display” na pág. 193 para mais informações.

Você pode visualizar ajustes pan numericamente nos displays channel strip segurando o botão USER DEFINED KEYS [13] (ALT/FINE) enquanto estiver ajustando os Encoders.

Para canais de entrada aux estéreo (canais com dois panpots), use o botão ENCODER MODE [PAN] (PAN) para **toggle** entre os panpots da esquerda e direita, e aplicar pan com os Encoder. Quando o panpot esquerdo estiver ativado, os indicadores do botão ENCODER MODE [PAN] (PAN) estão iluminados

continuamente e a seção SELECT ASSIGN do display mostra "Pan". Quando o panpot direito estiver ativado, o indicador do botão ENCODER MODE [PAN] (PAN) pisca e a seção SELECT ASSIGN do display mostra "PanR".

Solando Canais

Canais podem ser solados como segue

1 Use os botões [SOLO] para solar canais.

Os indicadores do botão [SOLO] de canais solados acendem e os indicadores do botão [ON] de canais não solados piscam.

2 Pressione os botões [SOLO] outra vez para desfazer o solo dos canais.

Canais agrupados são solados juntos. Você pode desabilitar temporariamente um grupo mix a fim de solar canais individuais pressionando e segurando o botão USER DEFINED DKEYS [12] (CTRL/CLUTCH).

Página 206

Determinando Destinos Send

Sends podem ser determinados para destinos de saída como segue. Os Pro Tools transport devem estar parados a fim de fazer estas determinações.

Você pode visualizar as determinações de destino de saída atual para cada send no display channel strip pressionando e segurando os botões AUX SELECT [AUX 1-5] (SEND A-E).

1 Pressione o botão ENCODER MODE [ASSIGN 3] (SEND ASSIGN)

Este indicador pisca, e a seção SELECT ASSIGN do display mostra "ASGN".

2 Use os botões AUX SELECT [AUX 1-5] (SEND A-E) para selecionar os sends.

O indicador do botão do send selecionado acende, e o display channel strip mostra os destinos send atuais de todos os canais. Se o send selecionado atualmente não estiver determinado para um canal, " – " é mostrado.

3 Use os Encoders para selecionar destinos send.

Os nomes dos destinos send aparecem no display channel strip de forma abreviada. Quando você selecionar um destino diferente, o círculo do display channel strip correspondente pisca. Quando um destino send stereo é selecionado, seu nome pisca e continua a piscar mesmo depois que foi confirmado.

4 Para confirmar sua seleção, pressione o interruptor do Encoder

O círculo do channel strip display para de piscar.

Aplicar os seguintes atalhos.

Para fazer isso.....	Faça isso!
Ajuste todos os canais para o mesmo	ENCODER MODE [ASSIGN 3], AUX

destino send	SELECT [AUX 1-5],Encoder, USER DEFINED KEYS [5]+Interruptor Encoder
Ajuste todos os canais para o mesmo destino send	ENCODER MODE [ASSIGN 3], AUX SELECT [AUX 1-5],Encoder, USER DEFINED KEYS [5]+USER DEFINED KEYS [4]+Interruptor Encoder

Você pode cancelar esta função pressionando o botão [- / DEC] (ESC).

Configurando Sends como Pre ou Post

Sends podem ser configurados como qualquer pre ou post como segue. (Esteja certo de que o indicador do botão MATRIX SELECT [MATRIX 2] (SEND MUTE) não acenda antes do procedimento).

1 Use os botões AUX SELECT [AUX 1-5] (SEND A-E) para selecionar os sends.

O indicador do botão ENCODER MODE [AUX/MTRX] (SEND LEVEL) acende, como faz o indicador do botão do send selecionado.

2 Use os interruptores Encoder para **toggle** entre pre e post.

Página 207

Ajustando Níveis Send

Níveis Send podem ser ajustados como segue.

1 Use os botões AUX SELECT [AUX1-5] (SEND A-E) para selecionar os sends.

O indicador do botão ENCODER MODE [AUX/MTRX] (SEND LEVEL) acende, como faz o indicador do botão do send selecionado.

2 Use os Encoders para ajustar os níveis Send.

Você pode visualizar níveis em dB nos display channel strip segurando o botão USER DEFINED KEYS [13] (ALT/FINE) enquanto estiver ajustando os Encoders. Níveis Send também podem ser ajustados usando os faders no modo Flip. Consulte "Flip Mode" na pág. 208 para mais informações.

Mutando Sends

Sends podem ser mutados como segue.

1 Pressione o botão MATRIX SELECT [MATRIX 2] (SEND MUTE)

2 Use os botões AUX SELECT [AUX1-5] (SEND A-E) para selecionar os sends.

O indicador do botão ENCODER MODE [AUX/MTRX] (SEND LEVEL) acende, como faz o indicador do botão do send selecionado.

3 Use os interruptores Encoder para mutar os sends.

Quando um send é mutado, o círculo do display channel strip pisca.

Sends podem também ser mutados usando os botões [ON] no modo Flip.

Consulte "Flip Mode" na pág. 208 para mais informações.

Aplicando Pan em Sends

Somente sends determinadas para destinos stereo podem ser aplicadas pan.

Pode ser aplicado pan em sends usando o modo Flip. Consulte "Flip Mode" na pág. 208 para mais informações.

Página 208

Modo Flip

No modo Flip, os faders, Encoders, e botões [ON] podem ser usados para controlar sends, como mostra a seguinte tabela.

Controle	Modo Normal	Modo Flip
Fader	Channel level	Send level
Encoder	Channel pan/send level	Send pan
Botão [ON]	Channel mute	Send mute

1 Pressione o botão FADER MODE [FADER] ou [AUX/MTRX].

Os indicadores do botão FADER MODE [FADER] e [AUX/MTRX] piscam alternadamente, e ambos os indicadores do botão ENCODER MODE [PAN] e [AUX/MTRX] (SEND LEVEL) acendem. A seção SELECT ASSIGN dos display mostra "FLIP".

2 Use os botões AUX SELECT [AUX 1-5] (SEND A-E) para selecionar os sends.

O indicador do botão do send selecionado acende.

3 Use os faders, Encoders, e botões [ON] para controlar o send atualmente selecionado.

Para canais de entrada aux estéreo (canais com dois panpots), use o botão ENCODER MODE [PAN] (PAN) para **toggle** entre os panpots da esquerda e direita, e aplicar pan com os Encoder. Quando o panpot esquerdo estiver ativado, os indicadores do botão ENCODER MODE [PAN] (PAN) estão iluminados continuamente. Quando o panpot direito estiver ativado, o indicador do botão ENCODER MODE [PAN] (PAN) pisca.

Página 209

Determinando Inserts/Plug-ins

Inserts podem ser determinados para canais como segue. Os Pro Tools transport devem estar parados a fim de fazer estas determinações.

1 Pressione o botão ENCODER MODE [ASSIGN 4] (INSERT)

Este indicador pisca.

2 Use os botões [SEL] para selecionar canais para determinações insert.

O nome do canal selecionado aparece na seção INSERT/PARAM do display. A borda do nome do canal correspondente na janela Pro Tools Mix é iluminada em vermelho.

3 Pressione o botão EFFECTS/PLUG-INS [5] (ASSIGN)

Este indicador pisca, como faz o indicador ASSIGN no display.

4 Use os controles Parâmetro 1-4 para selecionar inserts/plug-ins.

Os nomes dos inserts/plug-ins aparecem no display de forma abreviada. Quando você selecionar um insert/plug-in além do atual, o botão SEL correspondente pisca no display.

5 Para confirmar sua seleção, pressione o interruptor de controle Parameter

O botão SEL para de piscar.

Enquanto o indicador do botão EFFECTS/PLUG-INS [5] (ASSIGN) ainda estiver piscando, você pode determinar mais inserts/plug-ins para o mesmo canal. Para ajustar insert #5, pressione o botão Parameter down (SCROLL>). Pressione o botão Parameter Up (<SCROLL) para visualizar inserts 1-4 novamente.

Para determinar inserts/plug-ins para outros canais, use os botões [SEL] para selecioná-los. Você precisará pressionar o botão EFFECTS/PLUG-INS [5] (ASSIGN) cada vez que você selecionar outro canal.

Para determinar o mesmo insert/plug-ins para todos os canais, enquanto estiver segurando o botão USER DEFINED DEYS [5] (OPTION/ALL), pressione o interruptor de controle Parameter. (O número de determinações possíveis depende da força CPU disponível).

Para determinar o mesmo insert/plug-in para uma seleção de canais, pressione o botão (indicador desligado) ENCODER MODE [ASSIGN 4] (INSERT) para que os botões [SEL] possam ser usados para selecionar canais. Selecione os canais como explicado na pág. 203, então pressione o botão EFFECTS/PLUG-INS [5] (ASSIGN). Enquanto este indicador estiver piscando, use os controles Parameter 1-4 para selecionar um insert/plug-in, e enquanto estiver segurando o botão USER DEFINED KDEYS [5] (OPTION/ALL) e USER DEFINED KEYS [4] (SHIFT/ADD), pressione os interruptores de controle Parameter. (O número de determinações possíveis dependem da força CPU disponível) Você pode cancelar esta função pressionando o botão [-/DEC] (ESC).

Página 210

Editando Plug-ins

Plug-ins podem ser editados como segue.

(Esteja certo de que o indicador do botão MATRIX SELECT [MATRIX 4] (INSERT BYPASS) não esteja aceso antes do procedimento.)

1 Pressione o botão ENCODER MODE [ASSIGN 4] (INSERT).

Este indicador pisca e os botões [SEL] são ajustados para o modo Insert Select.

2 Use os botões [SEL] para selecionar o canal para o qual o plug-in você quer editar.

Aquele indicador do botão do canal [SEL] acende, e a borda do nome do canal correspondente na janela Pro Tools Mix é iluminada vermelho. Os nomes dos Plug-ins inseridos no canal são mostrados na seção INSERT ASSIGN/EDIT do display.

3 Use os interruptores Parameter control 1-4 para selecionar o plug-in que você quer editar.

O modo Plug-in edit é ajustado e os parâmetros plug-in são mostrados na seção INSERT ASSIGN/EDIT do display. O indicador do botão EFFECTS/PLUG-INS [8] (INSERT/PARAM) acende e o indicador PARAM no display aparece iluminado.

4 Use os parameters controls 1-4 e seus interruptores para editar os parâmetros mostrados.

Parâmetros mostrados no topo da fileira podem ser editados usando os interruptores. Parâmetros mostrados no fundo da fileira podem ser editados usando os controles Parâmetros.

5 Use o botão Parameter Down (SCROLL>) E PARAMETER Up (<SCROLL) para selecionar as páginas parâmetro.

Quando uma página parâmetro é selecionada pela primeira vez, o número da página parâmetro atual e o número total de páginas parâmetro é mostrada momentaneamente. Por exemplo, "1/2" indica que a primeira página de duas esta atualmente selecionada. O título do plug-in é também mostrado.

Enquanto estiver editando um plug-in que você pode **bypass** pressionando o botão EFFECTS/PLUG-INS [7] (BYPASS). Neste caso, o indicador BYPASS aparece iluminado.

Tão logo você comece a editar um plug-in, o indicador COMPARE no display aparece iluminado. Você pode comparar suas edições com programas iniciais pressionando o botão EFFECTS/PLUG-INS [6] (COMPARE). O indicador COMPARE no display aparece iluminado enquanto os programas originais estão ativados, e não iluminado enquanto suas edições estão ativadas.

6 Para editar outro plug-in, pressione o botão (indicador apagado) EFFECTS/PLUG-INS [8] (INSERT/PARAM), use os botões [SEL] para selecionar o canal (mesmo como no passo #2), e use os interruptores Parameter control 1-4 para selecionar o plug-in (mesmo como no passo #3).

Bypassing Plug-ins Individuais

Plug ins individuais podem ser **bypassed** como segue.

(Esteja certo de que o indicador do botão EFFECTS/PLUG-INS [8] (INSERT/PARAM) não esteja aceso antes do procedimento.)

1 Pressione o botão ENCODER MODE [ASSIGN 4] (INSERT)

Este indicador pisca.

2 Use os botões [SEL] para seleccionar plug-ins.

3 Enquanto estiver segurando o botão EFFECTS/PLUG-INS [7] (BYPASS), use os interruptores Parameter control 1-4 para **bypass os plug-ins.**

Para **bypass** plug-in #5, pressione o botão Parametro Down (SCROLL >), e então realize o passo 3. Pressione o botão Parâmetro Up (< SCROLL) para visualizar plug-ins 1-4 outra vez.

Os títulos de plug-ins **bypassed** são mostrados nos caracteres no caso acima. Por exemplo, o título do plug in “Dverb” aparece como “d-verb” quando não está **bypassed**, e aparece como “DVERB” quando está bypassed.

Bypassing todos os Plug-Ins

Todos os plug-ins em um canal podem ser **bypassed** como segue.

1 Pressione o botão MATRIX SELECT [MATRIX 4] (INSERT BYPASS).

Este indicador acende.

Os indicadores INS no display channel strip funcionam como segue.

Indicador INS = desligado: Nenhum dos plug-ins do canal estão **bypassed**

Indicador INS = aceso: Todos os plug-ins do canal estão **bypassed**.

Indicador INS = piscando: Alguns dos plug-ins do canal estão **bypassed**.

2 Pressione o botão ENCODER MODE [ASSIGN 4] (INSERT)

Este indicador pisca.

3 Pressione os botões [SEL] para bypass todos plug-ins em cada canal.

Aplicar os seguintes atalhos.

Para fazer isso....	Faça isso!
Bypass todos os plug-ins em todos os canais	MATRIX SELECT [MATRIX 4], ENCODER MODE [ASSIGN 4], USER DEFINED KEYS [5]+[SEL]
Bypass todos os plug-ins em todos os canais seleccionados	MATRIX SELECT [MATRIX 4], ENCODER MODE [ASSIGN 4], USER DEFINED KEYS [5]+USER DEFINED KEYS [4]+[SEL]

Resetando Faders, Sends, Panpots & Plug-ins

Faders, panpots, sends, e plug-ins podem ser resetados para seus valores default como segue. Para faders e controles send, isto é "0". Para panpots, é centro.

Esteja certo de que o indicador do botão ENCODER MODE [ASSIGN 4] (INSERT) esteja desligado antes de proceder com estes atalhos.

Para fazer isso...	Faça isso!
Resete um fader channel	[MATRIX 1]+[SEL]
Resete todos faders channel	USER DEFINED KEYS [5]+[MATRIX 1]+[SEL]
Resete todos os faders channel selecionados	USER DEFINED KEYS [5]+USER DEFINED KEYS [4]+[MATRIX 1]+[SEL]
Resete um panpot channel	[PAN], [MATRIX 1]+[ENCODER push]
Resete todos os channel panpot	[PAN],USER DEFINED KEYS [5]+[MATRIX 1]+[ENCODER push]
Resete todos os channel panpot selecionados	[PAN],USER DEFINED KEYS [5]+USER DEFINED KEYS [4]+[MATRIX 1]+[ENCODER push]
Resete um channel send level	AUX SELECT [AUX1-5], [MATRIX 1]+[ENCODER push]
Resete todos channel send levels	AUX SELECT [AUX1-5],USER DEFINED KEYS [5]+ [MATRIX 1]+[ENCODER push]
Resete todos os canais selecionados send levels	AUX SELECT [AUX1-5],USER DEFINED KEYS [5]+USER DEFINED [4]+ [MATRIX 1]+[ENCODER push]
Resete o plug-in atualmente selecionado.	[MATRIX 1]+EFFECTS PLUG-INS[6]

Enquanto o botão [MATRIX 1] (DEFAULT) estiver sendo pressionado, este indicador pisca e "DFLT" aparece na seção SELECT ASSIGN do display.

Canais agrupados são resetados juntos. Você pode desabilitar temporariamente um grupo pressionando e segurando o botão USER DEFINED KEYS [12] (CTRL/CLUTCH) antes de pressionar o botão [MATRIX 1] (DEFAULT).

Navegando a janela Edit

Os botões cursor podem ser usados para navegar a janela Edit como segue.

1 Use o botão [+/INC] (CURSOR MODE) para selecionar o modo cursor Navigation.

A seção CURSOR MODE do display mostra "NAVIGATION".

2 Para mover o cursor edit para o limite da região anterior, ou para o marcador anterior, pressione o botão cursor esquerdo.

3 Para mover o cursor edit para o próximo limite da região, ou para o próximo marcador, pressione o botão cursor Direito.

Aplique os seguintes atalhos.

Para fazer isso....	Faça isso!
Estender a seleção	USER DEFINED KEYS [4]+botão cursor esquerdo ou direito
Selecionar a região anterior	USER DEFINED KEYS [12]+botão cursor esquerdo
Selecionar a próxima região	USER DEFINED KEYS [12]+ botão cursor direito
Mostra o ponto in da região selecionada no centro da janela Edit	USER DEFINED KEYS [5]+ botão cursor esquerdo (ou botão LOCATE MEMORY [IN])
Mostra o ponto out da região selecionada no centro da janela Edit	USER DEFINED KEYS [5]+ botão cursor direito (ou botão LOCATE MEMORY [OUT])

Página 213

Zoom

Os botões cursor podem ser usados para zoom na janela Edit como segue.

1 Use o botão [+/INC] (CURSOR MODE) para selecionar o modo cursor Zoom.

A seção CURSOR MODE do display mostra "ZOOM".

Na Zoom cursor mode, os botões cursor funcionam como segue:

- Botão cursor esquerdo: Zoom out horizontal
- Botão cursor direito: Zoom in horizontal
- Botão cursor up: Zoom in vertical
- Botão cursor down: Zoom out vertical

Fazendo ajustes finos para Selecionar Região

Os botões cursor podem ser usados em conjunto com a roda parâmetro para fazer ajustes finos para a região selecionada.

1 Use o botão [+/INC] (CURSOR MODE) para selecionar o modo Select cursor.

A seção CURSOR MODE do display mostra "SELECT".

2 Enquanto segurar o botão cursor esquerdo, gire a roda Parâmetro para fazer ajustes finos para o in point da região selecionada.

3 Enquanto segurar o botão cursor esquerdo, gire a roda Parâmetro para fazer ajustes finos para o out point da região selecionada.

Aplique os seguintes atalhos.

Para fazer isso...	Faça isso!
Mova o cursor edit para o ponto in da região selecionada	Duplo-click no botão cursor esquerdo
Mova o cursor edit para o ponto out da região selecionada	Duplo-click no botão cursor direito

Os seguintes atalhos podem ser usados em qualquer modo cursor Navigation ou Select.

Para fazer isso...	Faça isso!
Selecione a faixa/região abaixo	Botão cursor down
Selecione a faixa/região acima	Botão cursor up
Estenda a seleção para incluir a mesma região na faixa abaixo	Botão cursor USER DEFINED KEYS [4]+Down
Estenda a seleção para incluir a mesma região na faixa acima	Botão cursor USER DEFINED KEYS [4]+Up
Encurte a seleção desseleccionando a região na faixa mais baixa	Botão cursor USER DEFINED KEYS [5]+Down
Encurte a seleção desseleccionando a região na faixa mais alta	Botão cursor USER DEFINED KEYS [5]+Up
Mova a seleção (não o áudio) para trás ou para frente.	Botão cursor esquerdo+botão cursor direito+roda parametro

Página 214

Scrub & Shuttle

A roda Parâmetro pode ser usada para scrub e shuttle como segue.

1 Esteja certo que Pro Tools está parado.

2 Pressione o botão [SCRUB] se você quiser scrub, pressione o botão [SHUTTLE] se você quiser shuttle.

O indicador do botão correspondente acende. Os indicadores do botão [REW] e [FF] também acendem, e o modo cursor é ajustado para Navigation (a seção CURSOR MODE do display mostra "NAVIGATION").

3 Gire a roda Parâmetro no sentido horário para scrub/shuttle para a direita. Gire-a no á esquerda para scrub/shuttle.

Scrub/shuttle iniciam no ponto in da região selecionada. Se nenhuma região estiver selecionada, a posição do cursor de edição é usada. Se você segurar o botão USER DEFINED KEYS [5] (OPTION/ALL) quando estiver pressionando o botão [SCRUB] ou [SHUTTLE], scrub, shuttle iniciarão no ponto out da região selecionada.

Se a preferência Edit Insertion Follow Scrub/Shuttle estiver ligada no Pro Tools (Setups menu, Preferences comand, pagina Operation), a região atualmente selecionada será cancelada quando o botão [SCRUB] ou [SHUTTLE] estiver pressionado. Para equilibrar a região selecionada, segure o botão USER

DEFINED KEYS [4] (SHIFT/ADD) quando estiver pressionando o botão [SCRUB] ou [SHUTTLE].

Você pode alternar entre scrub e shuttle pressionando os botões [SCRUB] e [SHUTTLE], neste caso scrub e shuttle continuam da posição atual.

4 Para expandir ou encolher a região selecionada, enquanto segurar o botão USER DEFINED KEYS [4] (SHIFT/ADD), rode a roda Parâmetro.

Pressione o botão cursor esquerdo quando você quiser mover para o ponto in. Pressione o botão cursor direito, para mover o ponto out.

Para iniciar scrub/shuttle do topo da região selecionada, enquanto estiver segurando o botão USER DEFINED KEYS [5] (OPTION/ALL), pressione o botão cursor esquerdo. Similarmente, para iniciar scrub/shuttle do fim da região selecionada, enquanto estiver segurando o botão user defined keys [5] (OPTION/ALL), pressione o botão cursor direito.

5 Para parar scrub/shuttle, pressione a botão [SCRUB] ou [SHUTTLE] outra vez, ou pressione o botão [STOP]

Se você pressionar o botão [REW], [FF], ou [PLAY], a operação scrub/shuttle é parada antes de retroceder, avançar, ou reproduzir começos.

Enquanto scrub/shuttle estiver ativado, somente os seguintes controles Pro Tools/DM2000 podem ser usados: botões [SCRUB] e [SHUTTLE], roda parâmetro, botões Transport, faders, botões [ON], e botões [SOLO]. A posição atual pode ser armazenada como um marcador pressionando o botão [ENTER].

A resolução scrub depende do ajust zoom atual, quanto mais zoom maior a resolução. Se você segurar o botão USER DEFINED KEYS [13] (ALT/FINE) enquanto estiver eliminando, você pode eliminar para a resolução mais alta apesar do ajuste zoom atual.

Página 215

Automação

Visualizando o modo Automation

O ajuste do modo Automation de cada canal pode ser visualizado como segue.

1 Pressione e segure um botão do canal [AUTO]

O modo Automation do canal é mostrado no display channel strip correspondente enquanto o botão [AUTO] é pressionado.

Pro Tools	Display Channel Strip	Indicadores de Botão [AUTO]
Auto write	Wrt	Piscando vermelho (Record Ready)
Auto touch	Tch	
Auto latch	Ltch	Vermelho (Gravando)
Auto read	Read	Verde
Auto off	Off	Desligado

O ajuste do mod Automation de todos os canais podem ser visualizados como segue.

2 Pressione e segure o botão AUTOMIX [DISPLAY] (AUTO STATUS)

Os modos Automation de todos os canais são mostrados nos displays channel strip enquanto o botão AUTOMIX [DISPLAY] (AUTO STATUS) é pressionado.

Programando o modo Automation

O modo Automation pode ser programado como segue.

1 Enquanto estiver segurando um botão do canal [AUTO], pressione o botão AUTOMIX [WRITE], [TOUCH], [LATCH], [TRIM], [READ], ou [OFF].

Os modos do canal Automation são mostrados no display channel strip enquanto o botão [AUTO] é pressionado.

Canais agrupados são ajustados juntos. Você pode temporariamente desabilitar um grupo a fim de programar canais individuais pressionando e segurando o botão USER DEFINED KEYS [12] (CTRL/CLUTCH).

Aplique os seguintes atalhos.

Para fazer isso...	Faça isso!
Programa o modo Automation de todos os canais	USER DEFINED KEYS [5]+AUTOMIX [WRITE], [TOUCH], [LATCH], [TRIM], [READ], ou [OFF]
Programa o modo Automation de todos os canais selecionados	USER DEFINED KEYS [5]+USER DEFINED KEYS [4]+AUTOMIX [WRITE], [TOUCH], [LATCH], [TRIM], [READ], ou [OFF]

Página 216

Modo Trim

O modo trim pode ser usado como segue.

1 Enquanto estiver segurando um botão do canal [ATUO], pressione o botão AUTOMIX [RELATIVE] (TRIM).

O modo Automation do canal é mostrado no display channel strip correspondente enquanto este botão [AUTO] é pressionado.

Pro Tools	Display Channel Strip	Indicadores de Botão [AUTO]
Auto trim write	TWrt	Piscando vermelho/laranja (Record Ready)
Auto trim touch	TTch	
Auto trim latch	TLch	Laranja (Gravando)
Auto trim read	TRd	Piscando Verde/laranja

Canais agrupados são ajustados juntos. Você pode temporariamente desabilitar um grupo a fim de programar canais individuais pressionando e segurando o botão USER DEFINED KEYS [12] (CTRL/CLUTCH).

Aplice os seguintes atalhos.

Para fazer isso...	Faça isso!
Programe o modo trim para todos os canais	USER DEFINED KEYS [5]+AUTOMIX [RELATIVE]
Programe o modo Trim de todos os canais selecionados	USER DEFINED KEYS [5]+USER DEFINED KEYS [4]+AUTOMIX [RELATIVE]

No modo Trim, voce pode mostrar canais e valores send level relativamente (em vez de valores decibeis absolutos) nos displays channel strip segurando o botão USER DEFINED KEYS [13] (ALT/FINE) enquanto estiver ajustando faders e Encoders.

Armando Parâmetros para Automação

Parâmetros podem ser selecionados para gravação e reprodução automation como segue.

Botões AUTOMIX-OVERWRITE	Pro Tools
[FADER] (FADER)	Volume
[ON] (MUTE)	Mute
[PAN] (PAN)	Pan
[AUX] (SEND)	Send level
[AUX ON] (SEND MUTE)	Send mute
[EQ] (PLUG-IN)	Plug-in

Os indicadores do botão para parametros armados acendem

Aplice os seguintes atalhos.

Para fazer isso...	Faça isso!
Arme todos os parâmetros	USER DEFINED KEYS [5]+AUTOMIX-OVERWRITE [FADER], [ON], [PAN], [AUX], [AUX ON], ou [EQ]
Inverta a seleção de parametros armados	USER DEFINED KEYS [13]+AUTOMIX-OVERWRITE [FADER], [ON], [PAN], [AUX], [AUX ON], ou [EQ]

20 Controle Remoto

Sobre Remote Layers

Os quatro Remote Layers do DM2000 permite a voce controlar equipamentos externos MIDI diretamente do DM2000. O tipo de equipamento a ser controlado

(o alvo) pode ser especificado para cada Remote Layer. Há três tipos de alvo: User Defined, Nuendo, e Pro tools. Alvos User Defined permitem a você especificar os dados MIDI que serão transmitidos quando os 24 canais strip faders, encoders e botões [ON] são operados. Estes programas são armazenados em Scenes, para automação Snapshot-style. Os alvos Nuendo e Pro Tools foram determinados especialmente para controlar Nuendo e Pro Tools.

Determinando Alvos para Remote layers

Alvos são determinados para Remote Layers como segue.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [REMOTE] para localizar as páginas Remote 1-4.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar o parâmetro TARGET, use a roda Parâmetro ou botões INC/DEC para selecionar um alvo, e então pressione [ENTER]

TARGET: Este pode ser programado para NO ASSIGN, USER DEFINED, Nuendo, ou Pro Tools. Somente um Remote Layer pode ser ajustado para Nuendo ou Pro Tools. Consulte a pág. 218 para mais informações sobre o alvo User Defined. Consulte pág. 188 para mais informações sobre o alvo Pro Tools.

Página 218

Configurando User Defined Remote Layers

User Defined Remote Layers podem ser configurados como segue.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [REMOTE] para localizar as páginas Remote 1-4.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, use a roda Parâmetro ou botões INC/DEC para seleciona-los.

TARGET: Este é usado para selecionar o alvo para o remote Layer selecionado atualmente (o alvo User Defined é explicado aqui).

TRANSMIT: Este habilita e desabilita transmissão de dados MIDI para o Remote Layer selecionado.

INITIALIZE: Este inicializa os programas do bank selecionado atualmente.

BANK: Estes botões são usados para selecionar banks 1, 2, 3 e 4. Cada bank pode conter programas MIDI para os 24 faders, encoders, e botões [ON]. Banks podem ser armazenados em um equipamento MIDI externo, tal como um arquivo de dados MIDI, usando MIDI Bulk Dump (veja pág. 187), ou armazenado em SmartMedia (ver pág. 231).

ID/SHORT/LONG: Sobre Remote Layers, channel strips 1-24 são identificados pelos Ids fixados RM01-RM24. Você pode colocar um nome short ou long para cada remote channel strip. Nomes short aparecem no display channel strip. Para colocar um nome, use os botões cursor para selecionar o nome SHORT ou LONG, use os botões [SEL], roda Parâmetro, ou botões INC/DEC para selecionar os channel strips, e então pressione [ENTER]. Quando a janela Title Edit aparece, coloque um nome, e pressione OK quando você tiver terminado. Consulte "Title Edit Window" na pag. 38 para mais informações.

ON: Estes parâmetros são usados para especificar a mensagem MIDI (até 16 bytes) para ser transmitida quando um botão [ON] é pressionado. Use os botões [SEL] para selecionar o channel strips, e então edite como necessário. Quando um valor de 00 para FF é especificado, aquele valor é transmitido quando um botão [ON] é pressionado. Para o programa SW, valor de dados 7F é transmitido quando um botão [ON] estiver ligado, a valor de dados 00 é transmitido quando um botão [ON] estiver desligado. O programa END especifica o fim dos dados. NOP significa que nenhum dado é transmitido.

UNLATCH/LATCH: Este parâmetro determina a operação dos botões [ON]: Latching ou Non-latching. Quando programar para UNLATCH, um valor ON é transmitido quando um botão é pressionado, e um valor OFF é transmitido quando é executado. Quando programar para LATCH, um valor ON é transmitido quando o botão é pressionado e aquele valor é mantido quando o botão é executado. A próxima vez que você pressionar aquele botão, o valor OFF é transmitido.

LEARN: Este botão é usado para ligar e desligar a função Learn, a qual pode ser usada para aprender que mensagens MIDI estão sendo transmitidas pelos equipamentos externos MIDI quando seus controles e parâmetros são ajustados. Quando estiver ligado, mensagens MIDI recebidas são mostradas na área DATA. Somente os primeiros 16 bytes de dados, iniciando com um Status bit, são mostrados.

ENCODER: Estes parâmetros são usados para especificar a mensagem MIDI (até 16 bytes) a ser transmitida quando um Encoder é operado. Use os botões [SEL] para selecionar o channel strips, e então edite como necessário. Quando um valor de 00 a FF é especificado, aquele valor é transmitido quando um Encoder é ajustado. Para programas ENC, o valor atual de Encoder de 0-127 é transmitido quando é ajustado. O programa END especifica o fim dos dados. NOP significa que nenhum dado é transmitido.

Página 219

LEARN: Este funciona como a função Learn do botão [ON] acima. exceto as mensagens MIDI recebidas são mostradas na área ENCODER DATA. Somente uma função Learn pode ser usada por vez.

FADER: Estes parâmetros são usados para especificar a mensagem MIDI (até 16 bytes) para ser transmitida quando um fader é operado. Use os botões [SEL] para selecionar o channel strips, e então edit como necessário. Quando um valor de 00 para FF é especificado, aquele valor é transmitido quando um fader é ajustado. Para o programa FAD, um valor atual de fader de 0-127 é transmitido

quando é ajustado. O programa END especifica o fim dos dados. NOP significa que nenhum dado é transmitido.

LEARN: Este funciona como o botão [ON] função Learn acima, exceto mensagens MIDI recebidas são mostradas na área FADER DATA. Somente uma função Learn pode ser usada por vez.

Usando user Defined Remote Layers

Uma vez configurado, User Defined Remote Layers podem ser usados como segue.

1 Use os botões LAYER REMOTE [1-4] para selecionar o User Defined Remote layers.

FIGURA

Enquanto um User Defined Remote Layer é selecionado, operando os faders channel strip, Encoders, e botões [ON] fazem os dados MIDI serem transmitidos. Quando um user Defined Remote Layer é selecionado, a pág. Remote correspondente aparece. Desde que esta seja a mesma pagina que aquela selecionada pelo botão DISPLAY ACCESS [REMOTE], User Defined Remote Layers podem ser configurados aqui, mesmo o alvo pode ser mudado.

Quando um User Defined Remote Layer é selecionado, o display channel strip mostra Remote channel strip Short names. A borda do display channel strip do canal selecionado atualmente acende. O display Encoder indica as posições dos Encoders.

Os programas dos faders channel strip, Encoders, e botões [ON], e o alvo atual e programas bank para cada Remote Layer são armazenados em Scenes. Quando um Scene é recuperado, se o alvo do Remote Layer é o mesmo quando o Scene foi armazenado, os faders, Encoders, e botões [ON] são ajustados adequadamente e os dados MIDI correspondentes são transmitidos (contanto que o parâmetro TRANSMIT está ajustado para ENABLED). Se o alvo não é o mesmo. os faders, Encoders, e botões [ON] são programados adequadamente, mas nenhum dado MIDI é transmitido.

Página 220

Sobre Machine Control (MMC & P2)

O DM2000 pode controlar o transport, funções locate, track arming, e função chase até oito maquinas de gravação externas que suportam o protocolo de controle MMC ou P2. Maquinas podem ser especificadas como qualquer MTR ou Máster e controlada independentemente.

Máquinas que suportam o protocolo P2 podem ser controladas conectando-as no port REMOTE do DM2000 usando um cabo de 9 pinos. Detalhes sobre wiring são fornecidos na pág. 315. O port REMOTE deve ser programado para controlar P2 na pág. Remote Port Setup (veja pág. 221).

Máquinas que suportam MMC podem ser controladas conectando-as MIDI, SERIAL, USB, ou SLOT1 do DM2000 (com cartão opcional Mlan I/O instalado na slot #1).

Protocolo MMC e P2 suporta variação de máquina para máquina. Algumas máquinas não podem operar exatamente como explicado nesta seção.

Configurando Máquinas

Até oito máquinas podem ser configuradas como segue.

1 Use o botão LOCATOR [DISPLAY] para localizar a pág. Machine Configuration.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para ajusta-los.

TYPE: Este é usado para especificar o tipo de máquina. MMC ou P2.. Somente uma máquina pode ser ajustada para P2.

PORT: Quando a máquina TYPE é MMC, use este parâmetro para especificar o port para comunicações MMC. Ports disponíveis incluem: MIDI, SERIAL 1-8, USB 1-8, e SLOT1 1-8.

DEVICE ID: Quando a máquina TYPE é MMC, use este parâmetro para especificar o equipamento ID de 1 para 127 ou ALL. A máquina alvo deve ser ajustada para o mesmo ID. O mesmo ID não pode ser determinado para mais do que um port SERIAL, USB, ou SLOT1.

TRANSPORT CONTROL: Este parâmetro determina se ou não os botões transport do DM2000 controlam a máquina. Somente um Máster e uma máquina MTR pode ser habilitada por vez.

CHASE CONTROL: Este parâmetro determina se ou não um comando Chase On/Off é transmitido do DM2000 para uma máquina quando o botão LOCATOR [ON LINE] é pressionado.

MASTER/MTR: Este parâmetro é usado para especificar quais máquinas são Masters e quais são MTRs. Máquinas Múltiplas podem ser ajustadas para máster e MTR.

Página 221

Configurando o Port REMOTE

Se você estiver usando o protocolo P2 para controlar um máquina, o port REMOTE deve ser configurado como segue.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [SETUP] para selecionar a pág. Remote Port Setup.

FIGURA

2 Use os botões cursor para seleccionar o botão REMOTE FUNCTION P2, e então pressione [ENTER].

Botões Transport

O transport do DM2000 pode ser usado para controlar máquinas externas. Controle Transport pode ser habilitado e desabilitado para máquinas individuais na pág. Machine Configuration (veja pág. 220).

FIGURA

Botão [REW]

Este botão inicia o retrocesso nas máquinas externas.

Botão [FF]

Este botão inicia o avanço rápido nas máquinas externas.

Botão [STOP]

Este botão para as máquinas externas.

Botão [PLAY]

Este botão inicia a reprodução nas máquinas externas. É também usado para **punch out** da gravação

Botão [REC]

Este botão é usado em conjunto com o botão [PLAY] para iniciar a gravação nas máquinas externas. Pressionando o botão [REC] sozinho não tem efeito.

Página 222

Usando Shuttle & Scrub

A roda parâmetro pode ser usada para shuttle e scrub as máquinas externas.

FIGURA

Quando o indicador do botão [SHUTTLE] estiver aceso, a roda Parâmetro pode ser usada para shuttle. Quando o indicador do botão [SCRUB] estiver aceso, a roda Parâmetro pode ser usada para scrub. Gire a roda parâmetro à direita para frente para shuttle/scrub. Gire-a à esquerda para trás para shuttle/scrub. Estes botões são mutuamente exclusivos com os botões LOCATOR [QUICK PUCH] e [LOOP].

Usando o Locator

A seção LOCATOR pode ser usada para controlar as máquinas externas.

FIGURA

Botões LOCATE MEMORY [1-8]

Estes botões são usados para programar e para localizar as oito memórias Locate. Memórias Locate podem ser programadas na pág. Locate Memory (ver pág. 224). Para programar uma memória locate on-the-fly, enquanto segurar o botão [SET], pressione um botão LOCATE MEMORY [1-8]. O DM2000 deve estar recebendo timecode a fim de fazer isto. Uma vez programado, a posição de armazenagem pode ser localizada pressionando o botão correspondente. Se o botão é pressionado enquanto a maquina esta parada, a posição de armazenagem é localizada. Se o botão estiver pressionado enquanto a maquina estiver reproduzindo, a posição de armazenagem é localizada e então a reprodução continua daquela posição.

Quando estiver usando P2, operações locate são baseadas no controle de informação recebida no port REMOTE. A fim de sincronizar o MB2000 Peak Meter Bridge's time counter, é recomendado que você programe o DM2000 para a mesma fonte timecode que a maquina.

Botão [AUDITION]

Este botão é usado em conjunto com os botões [PRE], [IN], [OUT], e [POST] para audições. Seus indicadores acendem enquanto a audição estiver ligada e a operação é como segue:

- Pressione o botão [PRE] para locate e audition do ponto pre-roll.
- Pressione o botão [IN] para locate e audition do ponto in
- Pressione o botão [OUT] para locate e audition do ponto out
- Pressione o botão [POST] para locate e audition do ponto post-roll

Página 223

Botões [PRE] & [POST]

Estes botões são usados para localizar pontos pre-roll e post-roll. Se o indicador do botão [AUDITION] estiver aceso, a reprodução inicia quando um ponto é localizado. O ponto pre-roll é o ponto in menos o tempo pre-roll especificado. O ponto post-roll é o ponto out plus o especificado pot-roll time. Os pre-roll e post-roll times podem ser especificados na pág. Memory Locate (ver pág. 224). Se um botão é pressionado enquanto a maquina esta parada, a posição de armazenagem é localizada. Se um botão é pressionado enquanto a maquina estiver reproduzindo, a posição de armazenagem é localizada e então a reprodução continua daquela posição.

Botões [IN] & [OUT]

Estes botões são usados para programar e para localizar os pontos in e out. Estes pontos podem ser programados na pág. Locate Memory (ver pág. 224). Para programar um ponto on-the-fly, enquanto estiver segurando o botão [SET], pressione o botão [IN] ou [OUT]. O DM2000 deve estar recebendo timecode a fim de fazer isto. Uma vez programado, a posição de armazenagem pode ser localizada pressionando o botão correspondente. Se o botão é pressionado enquanto a maquina esta parada, a posição de armazenagem é localizada. Se o botão estiver pressionado enquanto a maquina estiver reproduzindo, a posição

de armazenagem é localizada e então a reprodução continua daquela posição. Se o indicador do botão [AUDITION] estiver aceso, a reprodução inicia quando um ponto é localizado.

Botão [SET]

Este botão é usado em conjunto com os botões LOCATE MEMORY [1-8], [IN], [OUT], e [RETURN TO ZERO] para programar pontos locate.

Botão [RETURN TO ZERO]

Este botão é usado para programar e para localizar o retorno para o ponto zero. Este ponto pode ser programado na pág. Locate Memory (ver pág. 224). Para programar um ponto on-the-fly, enquanto estiver segurando o botão [SET], pressione o botão [RETURN TO ZERO]. O DM2000 deve estar recebendo timecode a fim de fazer isto. Uma vez programado, a posição de armazenagem pode ser localizada pressionando o botão [RETURN TO ZERO]. Se o botão é pressionado enquanto a máquina esta parada, a posição de armazenagem é localizada. Se o botão estiver pressionado enquanto a máquina estiver reproduzindo, a posição de armazenagem é localizada e então a reprodução continua daquela posição.

Botão [ON LINE]

Este botão é usado para interromper as máquinas externas online e offline. Este indicador acende quando as máquinas estiverem online. Essencialmente, esta função chase das máquinas liga e desliga. Esta função pode ser habilitada ou desabilitada para máquinas individuais na pág. Machine Configuration (ver pág. 220).

Quando chase estiver ligado, a máquina automaticamente persegue sua fonte timecode especificada, e os seguintes controles DM2000 são ineficazes: transport, [SHUTTLE], [SCRUB], [PRE], [POST], [IN], [OUT], [RETURN TO ZERO], [LOOP], e [QUICK PUNCH].

Botão [LOOP]

Este botão é usado para ligar/desligar a reprodução loop, na qual a reprodução circula entre os pontos pre-roll e post-roll. Seu indicador acende quando a reprodução loop estiver ligada. Se a reprodução Loop estiver ligada durante a reprodução, a reprodução loop não inicializará até o ponto post-roll ser encontrado.

Este botão é mutuamente exclusivo com os botões [QUICK PUCH], [SHUTTLE], e [SCRUB].

Botão [QUICK PUNCH]

Este botão é usado para ligar/desligar o quick punch (também conhecido como auto punch). Este indicador acende quando quick punch está ligado.

Este botão é mutuamente exclusivo com os botões [LOOP], [SHUTTLE], e [SCRUB].

- Quando o indicador do botão [QUICK PUNCH] estiver aceso, pressionando o botão [PLAY] localizará o ponto pre-roll e inicia a reprodução. Para o ponto post-roll, a máquina parará a reprodução, localize o ponto pre-roll e então pare.
- Quando o indicador do botão [QUICK PUNCH] estiver aceso, pressionando os botões [PLAY] e [REC] juntos localizará o ponto pre-roll e iniciará a reprodução. Para o ponto in, a máquina interrompe para o monitor de entrada e para a gravação. Para o ponto out, a máquina interrompe o monitor playback e para a gravação. Para o ponto post-roll, a máquina localiza o ponto pre-roll e então para. Se o indicador do botão [REHEARSAL] estiver aceso, a máquina entra no modo Record-Rehearsal entre os pontos in e out (nada é gravado).

Botão [ROLL BACK]

Este botão é usado para rolar para trás a máquina pela quantidade especificada na pág. Locate Memory (ver pág. 224). Se estiver pressionado enquanto a máquina estiver parada, a máquina rola para trás a quantidade especificada e para. Se estiver pressionado durante a reprodução, a máquina rola para trás a quantidade especificada e então continua tocando.

Botão [REHEARSAL]

Este botão é usado para ligar/desligar o modo Rehearsal. Seu indicador acende quando o modo Rehearsal estiver ligado. No modo Rehearsal, a máquina entra no modo Record-Rehearsal em vez de gravar atualmente quando os botões [PLAY] e [REC] estiverem pressionados juntos. O modo Rehearsal pode também ser usado com quick punch.

Botões [MTR] & [MASTER]

Estes botões mutuamente exclusivos são usados para selecionar as máquinas MTR ou Máster para controlar com a seção LOCATOR. Quando o indicador do botão [MTR] estiver aceso, a seção LOCATOR controla máquinas programadas para MTR. Quando o indicador do botão [MASTER] estiver aceso, a seção LOCATOR controla máquinas programadas para MASTER. Consulte "Configuring Machines" na pág. 220.

Programando Locate Memories, Pre-roll, Post-roll & Roll-back

Os pontos locate e pre-roll, post-roll, e roll-back times podem ser programados como seguem.

1 Use o botão LOCATOR [DISPLAY] para localizar a pág. Locate Memory

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para ajusta-los.

LOCATE MEMORY 1-8, IN, OUT, e RTZ: Estes valores de tempo determinam os pontos que serão localizados quando os botões LOCATOR [1-8], [IN], [OUT], e [RTZ] são pressionados. Pontos Locate podem ser especificados em horas, minutos, segundos e frames.

Página 225

Estes pontos podem ser programados on-the-fly, quando o DM2000 estiver recebendo timecode. Para fazer isto, enquanto estiver segurando o botão LOCATOR [SET], pressione o botão [1-8], [IN], [OUT], ou [RTZ].

PREROLL TIME: Em conjunto com o ponto in, este determina a posição que será localizada quando o botão LOCATOR [PRE] é pressionado. Por exemplo, se o ponto in estiver 00:01:00.00 e o tempo post-roll for 5 segundos, 00:01:05.00 será localizado.

POSTROLL TIME: Em conjunto com o ponto out, este determina a posição que será localizada quando o botão LOCATOR [POST] é pressionado. Por exemplo, se o ponto out estiver 00:01:00.00 e o tempo post-roll for 5 segundos, 00:01:05.00 será localizado.

ROLLBACK TIME: Este determina quantos segundos as máquinas rolam para trás da posição atual quando o botão LOCATOR [ROLL BACK] é pressionado.

Arming Machine Tracks

A seção TRACK ARMING pode ser usada para armar faixas nas máquinas externas.

FIGURA

Botões [1-24]

Estes botões são usados para armar faixas nas máquinas MTR e Máster externas. Seus indicadores acendem quando faixas são armadas. Estes botões podem ser configurados para armar qualquer faixa de qualquer máquina. Consulte "Configuring MTR Track Arming" na pág. 226 e "Configuring máster Track Arming" na pág. 226 para mais informações.

Botões TRACK ARMING GROUP [A-D.]

Estes botões são usados para selecionar grupos track arming A,B,C e D. O indicador do grupo atualmente selecionado acende. Grupos track arming podem ser usados somente com máquinas P2. Consulte "Configuring Track Arming Groups" na pag. 227 para mais informações.

Botões [ALL CLEAR]

Este botão é usado para limpar todas track arming nas máquinas externas.

Botões [MASTER]

Este botão é usado para selecionar as máquinas MTR ou Máster para track arming. Quando o indicador deste botão estiver desligado, a seção TRACK ARMING controla ajustes de máquinas MTR. Quando o indicador do botão

estiver aceso, a seção TRACK ARMING controla ajustes de maquinas para MASTER. Consulte “Configuring Machines” na pág. 220.

Página 226

Configurando MTR Track Arming

Você pode determinar MTR machine tracks para os botões TRACK ARMING [1-24] como segue. Estas determinações fazem efeito somente quando o indicador do botão TRACK ARMING [MASTER] estiver desligado.

1 Use o botão TRACK ARMING [DISPLAY] para localizar a pág. MTR Track Arming Configuration.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar parametros, e use a roda parametro, botões INC/DEC, e botão ENTER para ajusta-los.

MACHINE: Este parâmetro é usado para especificar a máquina MTR para quais faixas são armadas quando cada botão TRACK ARMING é pressionado. Somente máquinas configuradas como MTRs na pág. Machine Configuration (ver pág. 220) pode ser selecionada.

TARGET TRACK: Este parametro é usado para especificar a faixa da maquina MTR que esta para ser armada quando cada botão TRACK ARMING é pressionado.

Configurando Máster Track Arming

Você pode determinar faixas na máquina Máster para os botões TRACK ARMING [1-24] como segue.

Estas determinações fazem efeito quando o indicador do botão TRACK ARMING [MASTER] estiver aceso.

1 Use o botão TRACK ARMING [DISPLAY] para localizar a pág. Master Track Arming Configuration.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar parametros, e use a roda parametro, botões INC/DEC, e botão ENTER para ajusta-los.

MACHINE: Este parâmetro é usado para especificar a máquina MTR para quais faixas são armadas quando cada botão TRACK ARMING é pressionado. Somente máquinas configuradas como Masters na pág. Machine Configuration (ver pág. 220) pode ser selecionada.

Página 227

TARGET TRACK: Este parametro é usado para especificar a faixa da maquina Master que esta para ser armada quando cada botão TRACK ARMING é pressionado.

Configurando Grupos Track Arming

Grupos Track Arming A,B,C, e DM2000 fornecem uma maneira rápida de armar faixas de máquina MTR ou Máster múltiplas.

1 Use o botão TRACK ARMING [DISPLAY] para localizar a pág. Track Arming Group.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar parametros, e use a roda parametro, botões INC/DEC, e botão ENTER para adicionar e remover faixas dos grupos.

Uma faixa está em um grupo quando este botão aparece iluminado, e faixas podem estar em múltiplos grupos. Os botões CLEAR podem ser usados para limpar todas as determinações em cada grupo.

Quando um botão TRACK ARMING GRUOUP [A-DM2000] é pressionado, aquele indicador do botão, e os indicadores do botão das faixas naquele grupo acendem. Se uma das faixas estiver subseqüentemente sem desarmadas, ou outra faixa estiver armada, o indicador do botão TRACK ARMING GROUP [A-DM2000] apaga.

Página 228

GPI (General Purpose Interface)

O CONTROL port do DM2000 (sub-conector D 25 pin) fornece um GPI (General Purpose Interface) para controlar equipamentos externos. Pinouts são fornecidos na pág. 315. As oito saídas GPI podem ser configuradas para que elas enviem sinais trigger quando faders ou USER DEFINED KEYS são operados. OGPI pode também ser usado para controlar um aviso "RECORDING" aceso fora do estúdio, ou para trigar a função Solo de um Console Yamaha 02R Digital Recording.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [SETUP] para selecionar a pág. GPI.

FIGURA

Os nomes dos parâmetros determinados atualmente para cada saída GPI são mostrados no quadro esquerdo. O parâmetro atualmente selecionado para a saída GPI selecionada aparece iluminado no quadro direito.

2 Use os botões cursor Up/Down para selecionar a saída GPI

3 Use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar uma função.

Uma função está selecionada quando aparece dentro do quadro pontilhado.

Consulte a “GPI Trigger Source List” na pág. 261 para uma lista completa de funções determinadas.

4 Pressione o botão [ENTER] para determinar a sua escolha.

Uma vez determinada, a função selecionada aparece iluminada no quadro direito.

Faders: Faders podem ser usados para controlar equipamento externo. Um event FADER ON ocorre quando um fader é movido para cima para $-\infty$. Um event FADER OFF ocorre quando um fader é movido para baixo para $-\infty$. Quando um event ocorre, a GPI determinada envia High (+5 V) para aproximadamente 250msec.

USER DEFINED KEYS: Estes botões podem ser usados como general-purpose triggers. Para UNLATCH, quando um USER DEFINED KEY é pressionado, a GPI determinada envia High (+5V) para aproximadamente 250 msec. Para LATCH, quando um USER DEFINED DEY é pressionado, a GPI determinada envia High (+5V) e permanece High até que USER DEFINED KEY seja pressionado outra vez.

REC LAMP: Esta fonte pode ser usada para controlar uma luz de aviso “RECORDING” fora do studio. Quando o indicador do botão [REC] estiver aceso, o GPI determinado envia High (+5V).

Página 229

Controlando Conversores AD824 A/D

Você pode controlar parametros Gain e Phantom On/Off de até 12 conversores Yamaha AD824 A/D. do DM2000 conectando-os para o port REMOTE do DM2000 usando um cabo reversível de 9-pinos. Pinouts são fornecidos na pág. 315.

Configurando o Port REMOTE & Determinando Slots para AD824 Ids

O port REMOTE pode ser configurado, e Slots determinados para AD824 Ids como segue.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [SETUP] para selecionar a pág. Remote Port Setup.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar o botão REMOTE FUNCTION AD824, e então pressione [ENTER].

3 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros AD824 SLOT, e use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar os Slots.

Os números de ID s dependem do número de AD824s conectados no DM2000.

Controlando AD824s do DM2000

AD824s conectados são controlados da pág. AD824 Gain/Phantom Control.

1 Use o botão SELECTED CHANNEL PHASE/INSERT [DISPLAY] para selecionar a pag. AD824 Gain/Phantom Control.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar o ID do AD824 que você deseja controlar, e então pressione [ENTER].

3 Use os controles rotatórios para programar o ganho de cada canal AD824, e use os botões +48V para ligar/desligar a força phantom para cada canal. Ajustes do parâmetro Gain (não Phantom) são armazenados em Scenes.

Página 230

21 Outras Funções

Usando o User Defined Keys

Até 16 funções de uma lista de mais de 150 pode ser determinada para os USER DEFINED KEYS, e até quatro setups determinados podem ser armazenados em banks A,B,C, e D. Veja pág 240 para uma lista de determinações de banks iniciais.

FIGURA

1 Use o botão USER DEFINED KEYS [DISPLAY] para localizar a pág. User defined Key Assigned.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar os botões BANK, A, B, C, e D, e pressione [ENTER] para selecionar um bank.

3 Use os botões cursor para selecionar os botões Assign no quadro esquerdo, e use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar uma função.

Uma função é selecionada quando aparece dentro do quadro pontilhado. Consulte a pág. 240 para uma completa lista de funções determináveis.

4 Pressione [ENTER] para ativar sua seleção.

Quando você selecionar uma função que recupera um Scene específico ou library memory, você precisa especificar o número da memória que você quer recuperar quando o USER DEFINED KEY estiver pressionado. Para fazer isso, no quadro esquerdo, selecione o parâmetro número próximo ao botão Assign, e use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para especificar o número. Você pode inicializar as determinações do bank selecionado atualmente selecionando o botão INITIALIZE, e pressionando [ENTER].

Banks User Defined Keys podem ser armazenados para um equipamento externo MIDI, tal como um arquivo de dados MIDI, usando MIDI Bulk Dump (veja a pag. 187), ou armazenado para SmartMedia (veja pág. 231).

Página 231

Salvando dados DM2000 para SmartMedia

Salvando

Dados DM2000 podem ser salvos para SmartMedia como segue.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [DATA] para localizar a pág. Save.

FIGURA

2 Insira seu cartão SmartMedia na fenda CARD.

Se o cartão não tem um diretório “/YPE/DM2000”, uma mensagem de confirmação aparece e você deverá escolher YES para fazer o diretório.

O quadro LIST mostra arquivos e diretórios alfabeticamente. Somente arquivos de CATERGORY atualmente selecionados são mostrados. Todos os arquivos são mostrados quando a CATEGORY estiver programada para ALL. Use os botões cursor para selecionar a caixa LIST, e então use a roda Parâmetro ou botões INC;DEC para selecionar arquivos e diretórios. Os Diretórios tem um pequeno “DM2000” próximo ao seu nome. Você pode abrir o diretório atualmente selecionado pressionando [ENTER]. Para mover até a estrutura do diretório, selecione “up”, e então pressione [ENTER]. Você não pode mover para cima alem do diretório “/YPE/DM2000”.

O quadro PATH indica o path do arquivo selecionado atualmente. O ícone SmartMedia a direita do quadro PATH indica se ou não um cartão SmartMedia está inserido: “O” quando um cartão esta inserido, “X” quando nenhum cartão está inserido.

3 Para salvar dados, use os parâmetros CATEGORY para selecionar o tipo de dados que você quer salvar, use o quadro LIST para selecionar onde você quer salvar os dados, selecione o botão SAVE e então pressione [ENTER].

Quando a janela Title Edit aparece, coloque um nome de arquivo, e pressione OK quando você terminar. Consulte “Title Edit Window” na pág. 38 para mais informações.

Você pode salvar dados com um nome diferente usando o botão SAVE AS.

Quando estiver salvando itens individuais, tais como Scenes ou library memories, você pode usar o SAVE OPTIONS APPEND e OVERWRITE para juntar memórias individuais para arquivos existentes ou para recopia-las. OSAVE OPTIONS estão indisponíveis quando ALL, ou SCENE MEM ALL, AUTOMIX ALL, LIBRARY ALL, BANK ALL, ou PLUG IN ALL estiverem selecionados.

Os parâmetros CATEGORY podem ser ajustados como segue:

ALL: Salva todos os dados.

SCENE MEM: Salva Scenes. Você pode salvar ALL Scenes, Scenes individuais, ou o Edit Buffer (o scene atual).

AUTOMIX: Salva automixes. Você pode salvar ALL Automixes, Automixes Individual, os Automix atuais.

LIBRARY: Salva as seguintes libraries: EQ, Gate, Comp. Channel, Effects, GEQ, Bus to Stereo, Input Patch, Output Patch, Surround Monitor. Para cada library voce pode selecionar All user memories, individual user memories, e para a Bus to Stereo, Input Patch, Output Patch, Surround Monitor libraries voce pode tambem selecionar os seguintes ajustes.

Página 232

BANK: Salva os banks User Defined Remote, User Defined Plug-Ins, ou os banks User Defined Keys. Para cada item você pode selecionar ALL ou banks individuais.

SETUP MEM: Salva os dados do setup DM2000 (programas de sistema).

PGM TABLE: Salva o Scene para a tabela MIDI Program Change. Veja "Assigning Scenes to Program Changes" na pág. 185.

CTL TABLE: Salva o Parâmetro para a tabela MIDI Control Change. Consulte "Assigning Parameters to Control Changes" na pág. 186.

PLUG-IN: Salva os programas dos cartões de processamento de efeitos instalados nas Slots. Você pode salvar ALL slots ou Slots individuais.

Carregando

Os dados DM2000 podem ser carregados da SmartMedia como segue.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [DATA] para localizar a pág. Load.

FIGURA

2 Insira seu cartão Smart/media dentro da slot CARD.

3 Para carregar dados, use os botões no quadro CATEGORY para selecionar o tipo de arquivo que você quer carregar, selecione um arquivo no quadro LIST, selecione o botão LOAD, e então pressione [ENTER].

O quadro FILE INFORMATION mostra o nome de arquivo e a data quando o arquivo selecionado atualmente foi armazenado por ultimo. Consulte "Saving" na pág. 231 para mais informações sobre quadros PATH e LIST e o ícone SmartMedia.

Página 233

Gerenciando Arquivos & SmartMedia

Arquivos armazenados em SmartMedia podem ser renomeados e deletados como segue.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [DATA] para localizar a pág. File.

FIGURA

2 Insira seu cartão SmartMedia na CARD slot.

Se o cartão não tem um diretório “/YPE/DM2000”, uma mensagem de confirmação aparece e você deverá escolher YES para fazer o diretório.

O quadro FILE INFORMATION mostra o nome do arquivo e a data quando o arquivo selecionado atualmente foi armazenado por ultimo. Consulte “Saving” na pág. 231 para mais informações sobre quadros PATH e LIST e o ícone SmartMedia.

O quadro STATUS mostra informação sobre o cartão SmartMedia inserido atualmente, incluindo, este Volume label, total Capacity, quantidade de espaço usado, e quantidade de espaço livre.

3 Para criar um novo diretório, use o quadro LIST para selecionar o diretório no qual você quer criar o novo diretório, selecione o botão CREATE DIRECTORY, e então pressione [ENTER].

Quando a janela Title Edit aparece, coloque um nome para o novo diretório, e pressione OK quando você terminar. Consulte “Title Edit Window” na pág. 38 para mais informações

4 Para renomear um arquivo ou diretório, use o quadro LIST para selecionar aquele arquivo ou diretório, selecione o botão RENAME, e então pressione [ENTER].

Quando a janela Title Edit aparece, edite o nome, e pressione OK quando você terminar. Consulte “Title Edit Window” na pág. 38 para mais informações

5 Para deletar um arquivo ou diretório, use o quadro LIST para selecionar aquele arquivo ou diretório, selecione o botão DELETE, e então pressione [ENTER].

6 Para formatar um cartão SmartMedia, selecione o botão FORMAT, e pressione [ENTER]

Quando a janela Title Edit aparece, coloque um volume label para o cartão, e pressione OK quando você terminar. Consulte “Title Edit Window” na pág. 38 para mais informações. O diretório “/YPE/DM2000” é criado automaticamente.

Página 234

Programando Preferences

Você pode personalizar a operação do DM2000 usando as páginas preferences.

Preferences 1

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [SETUP] para localizar a pág. Preferences 1.

FIGURA

2 Use os botões cursor ou a roda Parâmetro para selecionar as preferências, e use os botões INC/DEC ou botão [ENTER] para ajustá-los.

Display Auto ROUTING: Quando esta preferência estiver ligada, as páginas Routing aparecem automaticamente quando um botão na seção SELECTED CHANNEL ROUTING é pressionada (ver pág. 75).

Display Auto PHASE/INSERT: Quando esta preferência estiver ligada, as páginas Phase aparecem automaticamente quando o botão Phase [] na seção SELECTED CHANNEL PHASE/INSERT é pressionado (ver pág. 68), e a página Insert aparece automaticamente quando o botão SELECTED CHANNEL PHASE/INSERT [INSERT ON] é pressionado (veja pág. 111).

Display Auto DELAY: Quando esta opção estiver ligada, as páginas Delay aparecem automaticamente quando um controle na seção SELECTED CHANNEL DELAY é operado (ver pág. 117).

Display Auto AUX/MATRIX: Quando esta preferência estiver ligada, as páginas Aux View aparecem automaticamente quando um controle SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND é operado enquanto um layer de canal de entrada é selecionado (veja pág. 92), e a página Matrix View aparece automaticamente quando um controle SELECTED CHANNEL AUX/MATRIX SEND é operado enquanto o Máster Layer é selecionado (ver pág. 99).

Display Auto DYNAMICS: Quando este parâmetro estiver ligado, a página Gate Edit aparece automaticamente quando um controle gate na seção SELECTED CHANNEL DYNAMICS é operado (veja pág. 69), e a página Comp Edit aparece automaticamente quando um controle Compressor na seção SELECTED CHANNEL DYNAMICS é operado (ver pág. 113).

Display Auto PAN/SURROUND: Quando esta preferência estiver ligada, as páginas Pan aparecem automaticamente quando um controle na seção SELECTED CHANNEL PAN/SURROUND é operado (veja pág. 76). Similarmente, quando um modo Surround Pan além do Stereo é selecionado, a página Input Channel Surround Edit aparece automaticamente quando o Joystick é operado (veja pág. 79).

Display Auto EQUALIZER: Quando esta preferência estiver ligada, a página EQ Edit aparece automaticamente quando um controle na seção SELECTED CHANNEL EQUALIZER é operado (ver pág. 109).

Display Auto SOLO: quando esta opção estiver ligada, a página Solo Setup aparece automaticamente quando um canal é solado (ver pág. 119).

Display Auto WORD CLOCK: Quando este parâmetro estiver ligado, a página Word Clock Select aparece automaticamente se a fonte wordclock externa selecionada falhar. (ver pág. 51).

Auto Channel Select: Quando esta preferência estiver ligada, canais podem ser selecionados movendo o fader correspondente ou Encoder, ligando o botão [AUTO], [SOLO], ou [ON] correspondente.

Store Confirmation: Quando esta preference estiver ligada, a janela Title Edit aparece quando você armazena um Scene (pág. 159) ou library memory (pág.139)

Recall Confirmation: Quando esta preference estiver ligada, uma mensagem de confirmação aparece quando você recupera um Scene (pág.159) ou library memory (pg. 139).

Patch Confirmation: Quando esta preference estiver ligada, , uma mensagem de confirmação aparece quando você edita os Patch de Input e Output. (ver pág. 61).

L/R Nominal Pan: Quando esta preference estiver ligada, sinais esquerdos/impares e direitos pares estarão para o nível nominal quando Canais de Entrada são paneados para toda a esquerda ou toda a direita, e para -3dB quando o pan estiver no centro. Quando esta preference estiver desligada, sinais que estiver com o pan totalmente para a esquerda ou para a direita estarão para 3 dB, e para nominal level quando o pan estiver no centro.

Fast Meter Fall Time: Quando esta preference estiver ligada, os medidores de níveis caem mais rapidamente.

TC Drop Warning: Quando esta preference estiver ligada, uma mensagem de aviso aparece se um dropout é detectado no timecode que estiver entrando.

DIO Warning: Quando esta preference estiver ligada, uma mensagem de aviso aparece se qualquer erro é detectado nos sinais de áudio digitais recebidos pelas entradas slot ou entradas 2TR Digitais.

MIDI Warning: Quando esta preferência estiver ligada, uma mensagem de aviso aparece se qualquer erro é detectado nas mensagens MIDI que estiverem entrando.

Initial Data Nominal: Quando esta preference estiver ligada, faders de Canal de entrada são ajustadas para nominal quando Scene #0 é recuperado

Meter Follow Layer: Quando esta preference estiver ligada, o opcional MB2000 Peak Meter Bridge automaticamente segue a seleção Layer no DM2000.

Scene MEM Auto Update: Quando este parâmetro estiver ligado, as memórias Shadow Scene podem ser usadas (ver pág. 158).

Joystick Auto Grab: Quando esta preference estiver ligada, varias funções são linkadas entre DM2000s em cascata (ver pág. 58). Quando esta preference estiver desligada, somente sinais de áudio digital são distribuídos ao longo dos DM2000 em cascata.

Preferences 2

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [SETUP] para localizar a pág. Preferences 2.

FIGURA

2 Use os botões cursor para seleccionar preferences, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, ou botão [ENTER] para ajusta-los.

Channel ID/Channel: Quando a preference Channel ID., estiver ligada, o display channel strip mostra Channel Ids. Quando a preference Channel Short Name estiver ligada, elas mostram Short channel names. Veja “Channel Names” na pag. 41.

Port ID /Port: Quando a preference Port ID. estiver ligada, o display strip channel mostra Port ID s quando os Encoders são usados para patching. Quando a preference Port Short Name estiver ligada, eles mostram Short Port names. Veja “Patching with the Encoders” na pag. 67.

Channel Copy Parameter: Estes botões permitem a voce escolher quais parâmetros de canais são copiados pela função Channel Copy: parâmetros ALL, ou qualquer combinação de FADER, ON, PAN, SURR, AUX, AUX ON, e EQ. Veja “Copying Channel Settings” na pag. 129.

Display Brghtness: Esta preference é usada para ajustar o brilho de fluorescente e displays LED e indicadores.

Fader Touch Sensitivity: Este determina a sensibilidade de toque dos botões fader quando eles são usados para selecionar canais. Se você estiver tendo problemas em selecionar canais porque os botões fader não são sensíveis o suficiente, tente aumentando este valor. Se eles estiverem sensíveis demais, tente reduzindo. É importante que o DM2000 esteja aterrado apropriadamente para Touch Select funcionar corretamente. Consulte “Grounding Screw” na pág. 34 para mais informações.

Date: Estes parâmetros são usados para ajustar a data e hora que é aplicada para arquivos quando eles são armazenados em smartMedia. Use a roda Parâmetro ou botões INC/DEC para ajustar os parâmetros e então pressione o botão SET, ou pressione CANCEL para cancelar.

Preferences 3

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [SETUP] para localizar a pág. Preferences 3.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar preferences, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, ou botão [ENTER] para ajusta-los.

Mix Update Confirmation: Quando esta preference estiver ligada, uma mensagem de confirmação pergunta se você quer atualizar o Automix atual com as últimas edições que aparecem quando a gravação Automix é parada.

Auto EQ Edit In: Quando esta preferenece estiver ligada, EQ é automaticamente punched into gravação Automix quando um controle EQ é ajustado.

Auto Inc TC Capture: Quando esta preference estiver ligada, o Timecode Capture Memory é aumentado automaticamente cada vez que um endereço timecode é capturado na pág. Automix Event Edit. (ver pag. 177).

Link Capture & Locate Memory: Quando esta preference estiver ligada, as oito Captured Memories na pag. Automix Edit são linkadas para as oito Locate memories para que, por exemplo, edições feitas para Capture memory #1 são refletidas na Locate memory #1, e vice e versa.

Show Compact Size: Dados Automix, exceto aquele no buffer Undo, é comprimido enquanto estiver sendo gravado. Quando esta preference estiver ligada, o tamanho comprimido do automix é mostrado no Automix Main e págs. Memory. Quando esta preference estiver desligada, o tamanho descomprimido é mostrado.

Automix Store Undo: Quando esta preference estiver ligada, operações Automix Store podem ser desfeitas usando a função Undo.

Copy Initial Fader: Quando esta preference estiver ligada, quando events Fader são copiados ou movidos na pag. Automix Event Copy, o valor do Fader para o ponto IN especificado é copiado para o ponto TO especificado. Isto elimina a posição fader equilibrando problemas quando nenhum event fader existir para o ponto TO especificado.

Touch Sense Control: Quando esta preference estiver ligada, movimentos de fader são ineficazes quando os sensores de toque não estiverem trigados (quando botões fader são movidos por um item separado, tal como um fingernail, em vez de um fingertip), permitindo operação estilo “cut-in”. Quando esta preference estiver desligada, movimentos fader são sempre reconhecidos.

Touch Sense Select: Quando esta preference estiver ligada, canais podem ser selecionados simplesmente tocando os botões fader.

Receive Full Frame Message: Quando esta preference estiver ligada, mensagens MTC full frame são reconhecidas e o Automix os segue.

Clear Edit Channel after REC: Quando esta preference estiver ligada, quando estiver usando Auto Rec, canais são automaticamente desarmados(botões AUTO são desligados) quando a gravação Automix para. Quando esta preference estiver desligada, canais permanecem armados quando a gravação para.

Página 238

Usando o Oscilador

O DM2000 apresenta um oscilador que pode ser usado para calibrar ou diagnosticar propósitos.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [UTILITY] para localizar a pag. Oscillator.

FIGURA

2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda parâmetro, botão INC/DEC, ou o botão [ENTER] para programa-los.

OSCILLATOR ON: Este liga/desliga o Oscilador. Enquanto o parâmetro LEVEL estiver selecionado, o botão [ENTER] pode ser usado para ligar e desligar o Oscilador.

Nota: Para prevenir qualquer estouro de som súbito em seus monitores ou headphones, você deve programar o parâmetro LEVEL para o mínimo antes de ligar o Oscilador.

LEVEL: Este ajusta o nível de saída do oscilador, o qual é mostrado pelo medidor adjacente. Este parâmetro pode ser ajustado para usar a roda Parâmetro apesar daqueles parâmetros atualmente selecionados.

WAVEFORM: Estes botões são usados para selecionar as waveforms: SINE 100Hz, SINE 1kHz, SINE 10kHz, PINK NOISE, ou BURST NOISE, os quais 200 msec pink noise pulsa para quatro intervalos de segundo.

ASSIGN: Estes botões são usados para determinar a saída Oscilator para Bus Outs, Aux Sends, Matrix Sends, e a Stereo Out.

Checando a Bateria

A condição do backup de memória interna da bateria pode ser checada como segue.

1 Use o botão DISPLAY ACCESS [UTILITY] para localizar a pág. Battery Check.

figura

Se o status estiver "Okay", a bateria esta okay. Se o Status estiver "Getting Low", peça a seu distribuidor Yamaha para substituir a bateria tão logo quanto possível. Não tente substituir a bateria. Falhas para substituir uma bateria pode resultar em perda de dados.

Página 239

Inicializando o DM2000

O DM2000 pode ser inicializado como segue.

Aviso: Este procedimento limpará todas as memórias usáveis e reseta todos os programas para seus valores iniciais. Você talvez queira fazer um back up de algum dado anterior importante via MIDI Bulk Dump (veja pág. 187), or para SmartMedia (pág. 231). Se você quiser reresetar apenas os programas mix, recupere scene memory #0 ao invés (veja pág. 157).

1 Desligue o DM2000

2 Enquanto estiver segurando o botão SCENE MEMORY [STORE], ligue o DM2000

3 Quando a mensagem de confirmação aparece, solte o botão SCENE MEMORY [STORE], selecione YES, e pressione [ENTER].

A seguinte mensagem é mostrada enquanto a inicialização está em progresso: "Loading Factory Presets & Calibrating the Faders... Do Not Touch the Faders".

É importante que voce não toque os faders enquanto esta mensagem é mostrada.
O display retorna ao normal quando a inicialização estiver completa.

TABELAS!!