



---

## **Software del sistema PM1D, versión 1.5**

---

Manual complementario

**PM1D**  
DIGITAL AUDIO MIXING SYSTEM

E

## **Copyright**

Está prohibida la copia o distribución de este manual, total o parcialmente, sin autorización por escrito de Yamaha Corporation.

## **Marcas comerciales**

Los nombres de compañías y productos son marcas comerciales y marcas registradas de sus respectivos propietarios.

En este documento no se incluyen explícitamente símbolos como ® y TM.

Las ilustraciones y pantallas de este manual tienen una finalidad explicativa y pueden ser distintas de las que aparezcan en el instrumento.

# Índice

|   |           |  |            |
|---|-----------|--|------------|
| <b>Adiciones y cambios de la versión V1.5 .....</b>                   | <b>4</b>  | <b>Función Auto Store (almacenamiento automático) ...</b>  | <b>64</b>  |
| <b>Cambios en la pantalla de visualización constante ..</b>           | <b>6</b>  | Uso de Auto Store desde la pantalla .....  | 64         |
| Parte superior de la pantalla .....                                   | 6         | Uso de Auto Store desde el interruptor [STORE] ....  | 65         |
| Parte inferior de la pantalla .....                                   | 8         |  |            |
| <b>Adición del modo DUAL CONSOLE .....</b>                            | <b>11</b> | <b>Función Global Paste (pegado global) .....</b>  | <b>66</b>  |
| Acerca del modo Dual Console .....                                    | 11        | Pantalla GLOBAL PASTE .....  | 66         |
| Acerca de las memorias de escena o librería .....                     | 13        | Uso de la función de pegado global .....   | 68         |
| Acerca de la función de desconexión de una mesa .....                 | 14        |  |            |
| Pantalla DUAL CONSOLE .....   | 14        | <b>Control de parámetros mediante CONTROL CHANGE y NRPN .....</b>                                  | <b>71</b>  |
| Conexiones en el modo Dual Console .....                              | 17        | Pantalla MIDI CTRL CHANGE .....  | 71         |
| Establecimiento de comunicaciones entre las mesas de mezclas .....    | 18        | Uso de los mensajes CONTROL CHANGE / NRPN para grabar/reproducir cambios de parámetros .....       | 74         |
| Transmisión únicamente de las escenas/librerías necesarias .....      | 21        |  |            |
| Limitaciones del modo Dual Console .....                              | 21        | <b>Función de fundido manual (Manual Fading) .....</b>   | <b>76</b>  |
| Apagado de las mesas de mezclas .....                                 | 26        | Nuevas funciones de la pantalla FADE TIME .....  | 76         |
| <b>Conexión en cascada .....</b>                                      | <b>27</b> | Uso del fundido manual (1) .....   | 76         |
| Acerca de la conexión en cascada .....                                | 27        | Uso del fundido manual (2) .....   | 78         |
| Pantalla CASCADE .....  | 27        |  |            |
| Conexiones en cascada .....   | 29        | <b>Nombre de unidad .....</b>  | <b>79</b>  |
| Configuración de una conexión en cascada .....                        | 31        | Pantalla UNIT NAME .....   | 79         |
| Precauciones al utilizar la conexión en cascada ....                  | 33        | Asignación de nombre a una unidad o puerto .....   | 81         |
| <b>Uso de GPI (General Purpose Interface) .....</b>                   | <b>35</b> |  |            |
| Pantalla GPI .....  | 36        | <b>Atajos de envío de matriz .....</b>   | <b>82</b>  |
| Uso de GPI IN .....   | 40        |  |            |
| Uso de GPI OUT .....  | 41        | <b>Indicador de silenciamiento DCA .....</b>   | <b>85</b>  |
| <b>Función Fader Start .....</b>                                      | <b>42</b> | <b>Mejoras en los osciladores .....</b>  | <b>86</b>  |
| Pantalla FADER START .....  | 43        | Mejoras en la pantalla OSCILLATOR .....  | 86         |
| Uso de la función Fader Start .....                                   | 45        |  |            |
| <b>Función Tap Tempo .....</b>  | <b>51</b> | <b>Mejoras en las pantallas INPUT PATCH / OUTPUT PATCH .....</b>                                   | <b>89</b>  |
| <b>Funciones adicionales de la pantalla USER DEFINE .....</b>         | <b>52</b> | <b>Conexión USB PC (ordenador) .....</b>   | <b>89</b>  |
| <b>Asignaciones de panel de canales de entrada .....</b>              | <b>52</b> | <b>Recorrido automático en las pantallas “CH to MIX” y “MATRIX/ST ROUTING” .....</b>               | <b>90</b>  |
| Pantalla PANEL ASSIGN .....   | 52        | <b>Botón ON/OFF para COMM IN .....</b>   | <b>91</b>  |
| Cambio de la configuración de asignaciones del panel .....            | 55        | <b>Funciones añadidas en la pantalla PREFERENCE .....</b>  | <b>92</b>  |
| <b>Emparejamiento horizontal y vertical .....</b>                     | <b>56</b> | <b>Explicación complementaria de las funciones existentes .....</b>                                | <b>93</b>  |
| <b>Mix minus (mezcla sustractiva) .....</b>                           | <b>58</b> | <b>Memoria de escenas/Librería de efectos a tabla de cambio de programa .....</b>                  | <b>94</b>  |
| Nuevas funciones de la pantalla PAN/ROUTING ....                      | 58        | <b>Tabla de asignación de NRPN (nº de parámetro no registrado) de cambio de control MIDI .....</b> | <b>94</b>  |
| Uso de la mezcla sustractiva (Mix minus) .....                        | 59        | <b>Tabla de asignación de parámetros de cambio de control MIDI .....</b>                           | <b>97</b>  |
| Precauciones respecto a la mezcla sustractiva .....                   | 60        | <b>Formato de datos MIDI .....</b>   | <b>100</b> |
| <b>Selección de operación .....</b>                                   | <b>61</b> |  |            |
| Activación de envío de mezcla (on/off) .....                          | 61        |  |            |
| Punto de envío de mezcla (Mix send point .....                        | 62        |  |            |
| Nivel de envío de mezcla (Mix send level) .....                       | 62        |  |            |
| Panorámico/balance de envío de mezcla<br>(Mix send pan/balance) ..... | 63        |  |            |

Este manual describe las funciones que se han añadido o cambiado en la versión 1.5 del software del sistema PM1D. Rogamos que consulte el manual original conjuntamente con este manual.

En casos en los que la visualización de la mesa de mezclas (CS1D) difiera de la pantalla del programa de aplicación PM1D Manager, las explicaciones que son válidas sólo para PM1D Manager se indican con [PM1D Manager].

## Adiciones y cambios de la versión 1.5

---

Este apartado resume brevemente las adiciones y cambios del programa del sistema PM1D versión 1.5. Consulte la página correspondiente respecto de cada una de las funciones.

### ■ Cambios en la pantalla de visualización constante

Se han realizado cambios importantes en los elementos que siempre aparecen en las partes inferior y superior de la pantalla (→p.6).

### ■ Nuevo modo DUAL CONSOLE

Como modo de funcionamiento del sistema PM1D, se ha añadido un modo DUAL CONSOLE que permite el uso de dos mesas de mezclas con un sistema (→p.11).

### ■ Conexión en cascada

En esta versión se pueden conectar en cascada dos sistemas. Un sistema conectado en cascada puede enviar cualquier salida de bus al mismo bus del otro sistema (→p.27).

### ■ Activación del conector GPI

El conector GPI D-sub de 25 contactos que equipa la mesa de mezclas y el motor, ahora puede utilizarse para introducir o enviar ocho canales de señales de control (→p.35).

### ■ Activación del conector REMOTE

El conector REMOTE D-sub de 9 contactos de la mesa de mezclas y del motor ahora puede utilizarse para controlar un grabador u otro dispositivo (→p.35).

### ■ Función Fader Start

En esta versión se puede determinar la transmisión de diversas órdenes desde un conector asignado cuando el nivel de un canal especificado suba por encima de -60 dB o esté por debajo de -• dB (→p.42).

### ■ Función de tap tempo

Se ha añadido una función "tap tempo" (ajuste manual del tempo) que permite ajustar manualmente el parámetro TEMPO de un efecto interno marcando el compás con ligeros toques sobre un interruptor externo conectado al terminal GPI (→p.51).

### ■ Ampliación de las funciones USER DEFINE

Junto con la adición de distintas funciones, se han ampliado en gran medida las funciones definibles por el usuario (→p.52).

### ■ Selección en el panel de la asignación de canales de entrada

En esta versión pueden especificarse libremente los canales de entrada asignados a los bloques INPUT 1-4 de la mesa de mezclas en bloques de doce canales consecutivos. De manera similar, los canales ST IN asignados a los bloques ST IN 1-2 también pueden asignarse en bloques de dos canales adyacentes (→p.52). Además, la pantalla TRACKING RECALL de la sección DISPLAY SELECT ahora dispone de un botón INPUT [PANEL] con el que puede verse en la pantalla el estado actual de la asignación del panel.

### ■ Nuevo modo de emparejamiento

Además del modo de emparejamiento existente, en el que pueden emparejarse canales de entrada adyacentes 1+2, 3+4..., puede utilizarse el "modo de emparejamiento vertical" en el que se emparejan los canales de entrada 1+49, 2+50... Este modo le permite utilizar un solo deslizante, como si fuera un deslizante estéreo (→p.56).

### ■ Ajuste Mix Minus

Se ha añadido un botón MIX MINUS a la pantalla CH to MIX de la función PAN/ROUTING. Este botón constituye una manera sencilla de anular sólo un canal específico de la señal enviada a un bus MIX determinado. Resulta muy práctico cuando un intérprete o un presentador desea monitorizar el sonido sin su voz (→p.58).

### ■ Selección de operaciones

En esta versión puede mover el cursor a un parámetro y pulsar las teclas [SHIFT] + [ENTER] para acceder a la ventana que contiene una lista de operaciones disponibles para el parámetro. El cursor se pondrá de color amarillo para indicar los parámetros en los que va a utilizar esta función (→p.61).

### ■ Función de almacenamiento automático

Cuando guarde una escena, ahora podrá utilizar una función "Auto Store" que selecciona automáticamente la unidad, conexión o número y título de librería de nombres (→p.64).

### ■ Función de pegado global

Con la nueva función "Global Paste", pueden copiarse los ajustes de cualquier canal o parámetro de la escena actual y pegarse en una o más escenas de la memoria de escenas. Resulta útil para aplicar cambios de la escena actual en escenas almacenadas previamente (→p.66).

## ■ Manejo de parámetros mediante cambios de control

Ahora puede utilizar cambios de control MIDI para controlar a distancia parámetros del sistema PM1D desde un dispositivo externo, o transmitir operaciones de mesa de mezclas como cambios de control (→p.71).

## ■ Fundido manual

Se ha añadido una nueva función "Manual Fading". Cuando recupere una escena para la que se haya ajustado un tiempo de fundido, ahora puede utilizar el codificador [DATA] para realizar el fundido en sentido positivo o negativo. Algo práctico cuando desee variar el volumen junto con la acción desarrollada en el escenario (→p.76).

## ■ Nombre de unidad

Es posible asignar un nombre de unidad a cada uno de los puertos de una unidad o tarjeta de entradas/salidas. Si es necesario, puede visualizarse el nombre de unidad de cada puerto en el campo en el que aparece en pantalla el nombre corto de un canal de entrada (→p.79).

## ■ Atajo de envío a matriz

Ahora puede controlarse el nivel de envío de un canal MIX o de un canal STEREO A/B a un canal MATRIX desde un codificador del panel (→p.85).

## ■ Indicador de silenciamiento de DCA

Cuando silencie un grupo DCA, puede hacer que el diodo [ASSIGN DCA] de los canales asociados con dicho DCA parpadee. Resulta práctico cuando desee saber qué canales se están silenciando (→p.85).

## ■ Oscilador mejorado

El oscilador le permite utilizar dos ondas de seno simultáneamente. Puede especificar la frecuencia y el nivel de cada una y enviarlas de forma independiente a canales de número impar / par (→p.86).

## ■ Mejoras en las pantallas INPUT PATCH / OUTPUT PATCH

El nombre de unidad de cada puerto ahora se visualiza en las pantallas INPUT PATCH / OUTPUT PATCH. Las líneas rojas verticales y horizontales también pueden indicar la rejilla actual seleccionada (→p.89).

## ■ Conexión USB para un PC

Además de la conexión en serie de las versiones anteriores, ahora puede utilizar la conexión USB para conectar el PM1D a un ordenador (→p.89).

## ■ Mejoras en el funcionamiento de las pantallas CH to MIX y MATRIX/ST ROUTING

El movimiento del cursor ahora sigue registrándose en la función CH to MIX de la función PAN/ROUTING y en la pantalla MATRIX/ST ROUTING de la función MATRIX/ST (→p.90).

## ■ Adición del botón ON/OFF a COMM IN

La función COMM IN ahora puede activarse o desactivarse independientemente (→p.91).

## ■ Funciones adicionales en la pantalla PREFERENCE

Se han añadido diversos elementos de ajuste a la pantalla PREFERENCE (→p.92).

## ■ La selección de canal ya puede especificarse individualmente para la función AUTO DISPLAY (botón SELECTED CH ON/OFF)

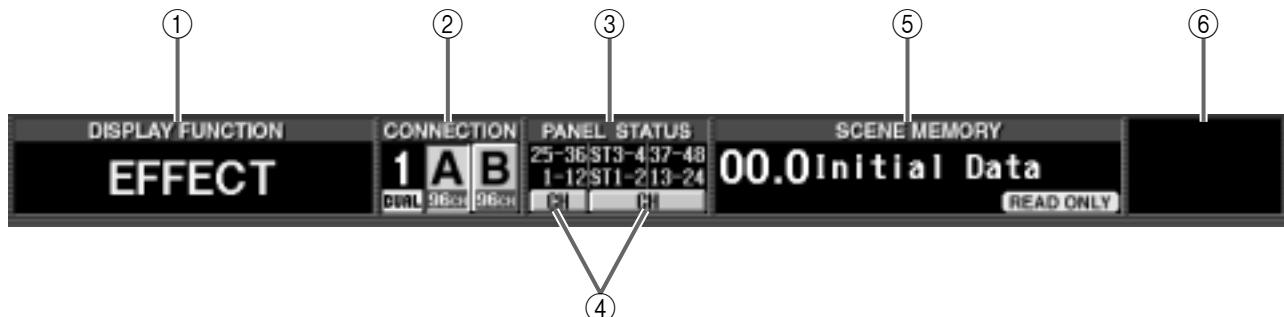
Una de las funciones AUTO DISPLAY mueve automáticamente el cursor al parámetro correspondiente al conmutar el canal que se está controlando.

En la sección AUTO DISPLAY de la pantalla PREFERENCE, esta función puede activarse o desactivarse independientemente de los otros elementos de AUTO DISPLAY (p.92).

## Cambios en la pantalla de visualización constante

En el programa del sistema PM1D en su versión 1.5, se han realizado los siguientes cambios en los elementos que siempre aparecen en la parte inferior y en la parte superior de la pantalla.

### Parte superior de la pantalla



#### ① DISPLAY FUNCTION

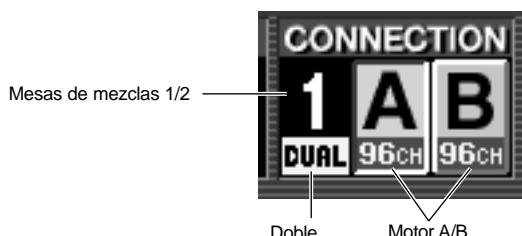
Indica la función actual seleccionada como una abreviatura.

**Consejo**

Haga clic para comutar entre la pantalla FUNCTION MENU y la pantalla de la función actual seleccionada (equivalente al botón MENU de la versión anterior).

#### ② CONNECTION

Indica el estado de las conexiones entre los motores y las mesas de mezclas.



#### • Console 1/2

Si se selecciona DUAL CONSOLE como modo de funcionamiento de la mesa de mezclas (SYSTEM CONFIGURATION en la pantalla SYSTEM CONNECTION, etc.) indica si la mesa de mezclas (CS1D) se ha especificado como mesa de mezclas 1 o 2 (→p.19).

El color de este número dependerá de cómo se haya ajustado CASCADE para el modo de funcionamiento. En el caso de CASCADE OFF o CASCADE ON [MASTER], el número será de color negro sobre un fondo blanco.

**⚠** Si no puede establecerse la comunicación en cascada entre los sistemas aunque se haya seleccionado CASCADE ON, el número parpadeará.

#### • DUAL

Si se ha seleccionado DUAL CONSOLE como modo de funcionamiento de la mesa de mezclas, aquí se visualizará "DUAL" (→p.19).

**⚠** Si no puede establecerse la comunicación entre las mesas de mezclas, aunque se haya seleccionado el modo DUAL CONSOLE, encima de la indicación "DUAL" se visualizará una marca X.

#### • Engine A/B

Si se está utilizando el sistema PM1D en el modo Mirror, indica el motor (A o B) que esté activado, y el número de canales utilizables. El motor activado aparece sobre un fondo verde. También puede hacer clic en este botón para comutar entre los motores A y B.

**⚠** Si el motor que debe activarse no funciona normalmente, o si la conexión se ha interrumpido, se visualizará una marca X encima del símbolo A o B.

#### ③ PANEL STATUS

Indica la asignación de panel actual (los números de canal asignados al bloque INPUT / bloque ST IN).

#### ④ FADER FLIP

Indica el estado del interruptor FADER FLIP situado en el panel de la mesa de mezclas (es decir, si está activado [MIX] o [CH]). También puede utilizar estos botones para comutar entre [MIX] y [CH].

**Consejo**

Si se ha desactivado el botón FADER FLIP LINK en la pantalla PANEL ASSIGN de la función UTILITY (una nueva pantalla añadida en la versión 1.5), el intercambiador de deslizante puede comutarse independientemente para los bloques 1/2 (izquierda) y 3/4 (derecha) (→p.54).

## ⑤ SCENE MEMORY

Indica el número y el título utilizado durante la recuperación/almacenamiento de la memoria de escena actual seleccionada. Según sea el estado de la escena, los siguientes símbolos puede que se visualicen en el margen del campo SCENE MEMORY.

### • EDIT [EDIT]

Este símbolo se visualizará si edita un parámetro de una escena, conexión, unidad o nombre después de recuperar o almacenar una memoria de escena.

Cuando recupere o almacene una memoria de escena, el símbolo desaparecerá (sin embargo, puede que no desaparezca si se ha activado Recall Safe).

### • TC [TC]

Este símbolo se visualizará si se ha ajustado el botón EVENT RECALLING a ENABLE en la pantalla TC EVENT. Mientras se visualice el símbolo no se podrán volver a escribir memorias de escena o librerías de conexiones/unidades/nombres. Esto significa que tampoco podrá utilizar funciones como guardar, deshacer guardar, activación/desactivación de vínculo, edición de títulos, clasificar, o cargar.

### • PREVIEW [PREVIEW]

En el modo PREVIEW se visualizará este símbolo. En el modo PREVIEW, el número y título de escena se visualizarán en caracteres blancos sobre un fondo rojo.

### • READ ONLY [READ ONLY]

### • PROTECT [PROTECT]

El símbolo READ ONLY se visualizará si la escena actual seleccionada es de sólo lectura (00.0-00.9). El símbolo PROTECT se visualizará si se ha activado la protección.

## ⑥ Otros símbolos

Los siguientes símbolos se visualizarán en la parte superior derecha de la pantalla según el estado de la mesa de mezclas.



### • SOLO/CUE [SOLO]

Según sea el estado actual de solo o de monitorización (cue), este área indicará los siguientes símbolos: SOLO, EFFECT CUE, SUBIN CUE, INPUT CUE, DCA CUE, OUTPUT CUE, KEY IN CUE

### • TB/OSC (Intercomunicador / Oscilador)



El símbolo TB se visualizará si se ha activado intercomunicador, y el símbolo OSC se visualizará cuando esté activado el oscilador.

#### Consejo

Si las interpretaciones anteriores se producen simultáneamente, se visualizarán en el orden de TB → OSC.

### • COMM IN (entrada de comunicación)



Si se activa COMM IN en la pantalla MONITOR A, el símbolo COMM IN se visualizará sobre un fondo verde. Además, si se ha asignado un puerto a COMM IN, el fondo de este símbolo cambiará a rojo cuando la señal de entrada pase por la puerta COMM IN.

### • LCR [LCR] [LCR B]

El símbolo LCR se visualizará si se ha activado LCR para al menos un canal de entrada o de salida (en la pantalla LCR de la función PAN/ROUTING o MATRIX/ST). Además, si se ha activado el botón CENTER BUS CONTROL (en la pantalla LCR de la función PAN/ROUTING o MATRIX/ST), se visualizará el símbolo LCR [B].

### • RS422, MIDI, BUSY



Este símbolo se visualizará cuando se reciba una respuesta a una orden de transporte enviada por el conector RS422.



Este símbolo se visualizará cuando se reciba un cambio de programa o un cambio de control.



Este símbolo se visualizará durante el encendido o mientras se acceda a la memoria interna o a un archivo de tarjeta de PC.

#### Consejo

- Si los estados anteriores se producen simultáneamente, se visualizarán con una prioridad descendente de RS422 ③ MIDI → BUSY.
- Los símbolos SRS422 y MIDI permanecerán visibles durante aproximadamente 200 ms después de que termine la recepción.
- El símbolo BUSY desaparecerá inmediatamente después de terminar el acceso.

### • MANUAL FADE, AUTO FADE, TRACKING ENABLE



Este símbolo se visualizará si se ha activado el fundido manual (incluso si no se está realizando una operación de fundido) (→p.76).



Este símbolo se visualizará mientras se esté ejecutando el fundido automático.



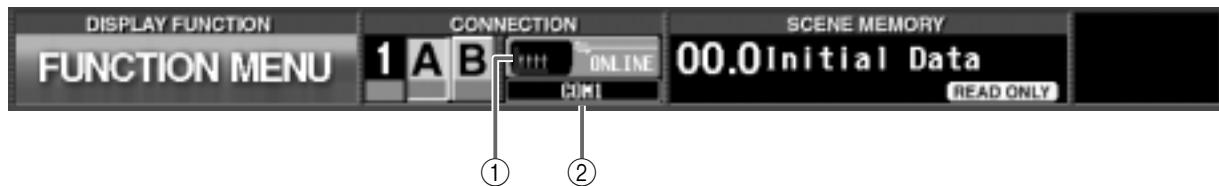
Este símbolo se visualizará si se ha activado la recuperación compensada (botón TRACKING RECALL ajustado a ENABLE en la pantalla TRACKING RECALL).

#### Consejo

Si los estados anteriores se producen simultáneamente, se visualizarán con una prioridad descendente de MANUAL FADE → AUTO FADE → TRACKING.

**[PM1D Manager]**

En PM1D Manager, se visualizará la siguiente información en vez de ③ PANEL STATUS y ④ FADER FLIP descritos anteriormente.

**① Estado de conexión**

Esta área de la pantalla PM1D Manager indicará el estado de la conexión entre el PC y la mesa de mezclas o el motor.

- ..... Indica que se ha conectado un cable entre el PC y la mesa de mezclas o el motor, pero que la comunicación no se ha establecido.
- ..... Indica que se ha conectado un cable entre el PC y la mesa de mezclas o el motor y la comunicación se ha establecido. En este estado, el sistema PM1D puede controlarse desde el ordenador.

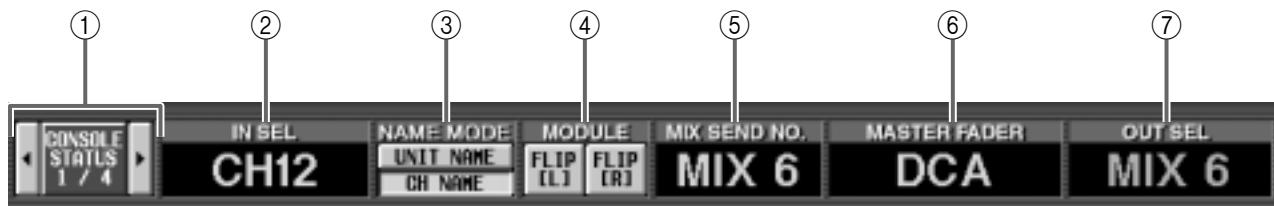
- ..... Indica que el cable no se ha conectado o que no se ha encendido el otro dispositivo.

**② Destino de la conexión / método de conexión**

En los estados OFFLINE y ONLINE, este área mostrará un gráfico que indica el destino de la conexión (mesa de mezclas o motor) y el conector (nombre de puerto COM o nombre de puerto USB) seleccionado en Communication Port (menú Option) (Puerto de comunicaciones, menú de Opciones) de Communication Setup (Configuración de comunicaciones).

**Parte inferior de la pantalla**

La parte inferior de la pantalla se divide en las siguientes cuatro partes. Haga clic en los botones  $\blacktriangleleft/\triangleright$  de la parte inferior izquierda de la pantalla para cambiar los elementos indicados.

**■ CONSOLE STATUS (Estado de la mesa de mezclas)****① Botones de selección**

Haga clic en los botones  $\blacktriangleleft/\triangleright$  para cambiar los elementos visualizados.

**Consejo**

- Si se activa el botón PATTERN CHANGE en la sección MODULE FLIP BUTTON MODE de la pantalla PANEL ASSIGN de la función UTILITY (nueva pantalla añadida en la versión 1.5), las indicaciones de estos botones cambiarán a "PATT.". En este caso, se utilizan para cambiar patrones de asignación de canal del bloque INPUT ( $\rightarrow$  p.52).

**② IN SEL (Canal de entrada seleccionado)**

Indica el canal de entrada actual seleccionado con el interruptor [SEL].

- Si se desactiva el botón MODULE FLIP / PATTERN CHANGE de la misma pantalla, los ajustes de intercambiador de módulo y los patrones podrán realizarse independientemente para los bloques INPUT derecho e izquierdo ( $\rightarrow$  p.54).

**③ NAME MODE**

Selecciona si la pantalla mostrará el nombre corto del canal de entrada (CH NAME) o el nombre de la unidad asignada a dicho canal de entrada (UNIT NAME) ( $\rightarrow$  p.79).

**④ MODULE FLIP**

Indica el estado activado o desactivado del interruptor MODULE [FLIP] del bloque SELECTED INPUT CHANNEL. También puede hacer clic en este botón para cambiar el ajuste de intercambiador de módulo.

**⑤ MIX SEND NO. (Número de envío a mezcla)**

Indica el número del bus MIX seleccionado como destino del envío para los bloques INPUT 1-4.

**⑥ MASTER FADER**

Indica la función asignada a los deslizantes DCA 1-12 (bloque DCA GROUP).

**⑦ OUT SEL (Canal de salida seleccionado)**

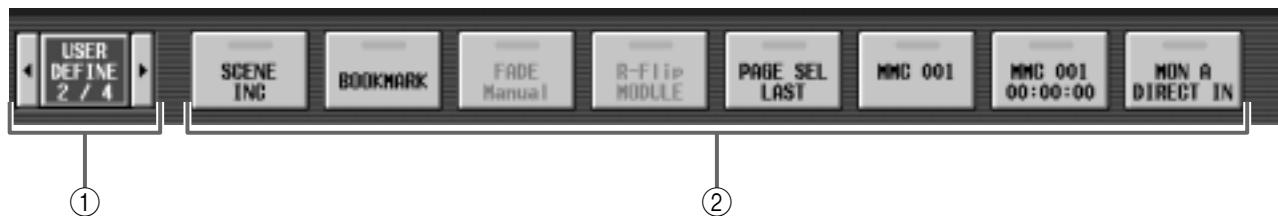
Indica el canal de salida actual seleccionado con el interruptor [SEL].

**[PM1D Manager]**

En PM1D Manager, se visualizará la siguiente información en vez de ④-⑥ descritos anteriormente.

**① DIRECT RECALL / MUTE MASTER**

Según sea el ajuste de los botones RECALL o MUTE, estos botones recuperarán directamente doce escenas asignadas previamente o activarán/desactivarán los grupos de silenciamiento 1-12. Estos botones tienen la misma función que los interruptores SCENE MEMORY [1]-[12] del panel de la mesa de mezclas.

**■ USER DEFINE****① Botones de selección**

Haga clic en los botones  $\blacktriangle/\triangleright$  para cambiar los elementos visualizados. Si hace clic en el medio, volverá a la pantalla CONSOLE STATUS.

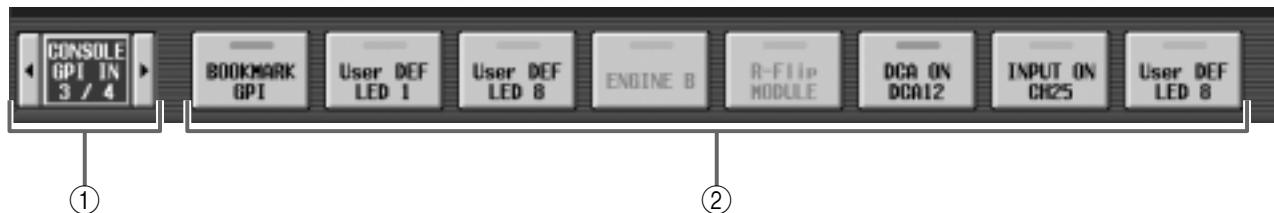
**② Botones definidos por el usuario**

Estos botones ofrecen una lista de las funciones asignadas a los interruptores USER DEFINE [1]-[8] del bloque USER DEFINE de la mesa de mezclas. También puede hacer clic en un botón para ejecutar la función correspondiente.

**Consejo**

Las funciones de los interruptores USER DEFINE [1]-[8] pueden asignarse en la pantalla USER DEFINE de la función UTILITY.

## ■ CONSOLE GPI IN



### ① Botones de selección

Haga clic en los botones  $\blacktriangleleft/\triangleright$  para cambiar los elementos visualizados. Si hace clic en el medio, volverá a la pantalla CONSOLE STATUS.

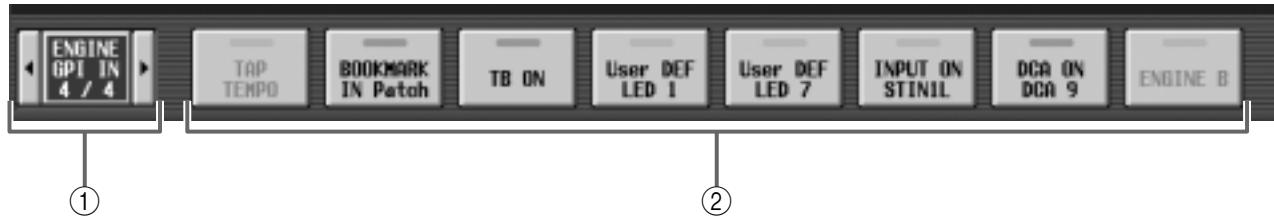
### ② Botones de prueba de mesa de mezclas a GPI IN

Estos botones ofrecen una lista de las funciones asignadas por el conector GPI de la mesa de mezclas a GPI IN (puertos 1-8). También puede hacer clic en un botón para probar la función correspondiente ( $\rightarrow$ p.40).

#### Consejo

- Las funciones de los botones de prueba GPI IN pueden asignarse en la pantalla GPI de la función MIDI/GPI/TC.
- Aunque no esté utilizando el puerto GPI, puede utilizar estos botones en lugar de los interruptores USER DEFINED asignando las funciones a los botones de prueba GPI IN.).

## ■ ENGINE GPI IN



### ① Botones de selección

Haga clic en los botones  $\blacktriangleleft/\triangleright$  para cambiar los elementos visualizados. Si hace clic en el medio, volverá a la pantalla CONSOLE STATUS.

### ② Botones de prueba de motor a GPI IN

Estos botones ofrecen una lista de las funciones asignadas por el conector GPI del motor a GPI IN (puertos 1-8). También puede hacer clic en un botón para probar la función correspondiente ( $\rightarrow$ p.40).

#### Consejo

- Las funciones de los botones de prueba GPI IN pueden asignarse en la pantalla GPI de la función MIDI/GPI/TC.
- Aunque no esté utilizando el puerto GPI, puede utilizar estos botones en lugar de los interruptores USER DEFINED asignando las funciones a los botones de prueba GPI IN.

**⚠** Puesto que la entrada GPI IN del motor puede controlarse sólo desde la mesa de mezclas 1, los botones de prueba GPI IN no se visualizarán en el modo DUAL CONSOLE si se ha especificado la mesa de mezclas 2.

Sin embargo, en PM1D Manager, la visualización no se ve limitada, incluso si se ha especificado la mesa de mezclas 2 en el modo DUAL CONSOLE estando en OFFLINE.

## Adición del modo DUAL CONSOLE (Mesa de mezclas doble)

Como modo de funcionamiento del sistema PM1D, la versión 1.5 añade el modo Dual Console, en el que un sistema utiliza dos mesas de mezclas. A continuación se explica el funcionamiento de este modo.

En los apartados siguientes, las funciones y operaciones válidas sólo para la mesa de mezclas 1 se indican como [Console 1] y las funciones y operaciones que sólo se aplican a la mesa de mezclas 2 como [Console 2].

- ⚠ Si la mesa de mezclas (CS1D) que utiliza se ha fabricado antes de 2002, quizás no pueda seleccionar el modo Dual Console, aunque las conexiones se hayan realizado correctamente. En este caso, la unidad deberá modificarse para poder utilizar este modo. Rogamos que se ponga en contacto con el distribuidor Yamaha.**
- Esta modificación sólo será necesaria si se desea utilizar el modo Dual Console. Si se utiliza el sistema en otros modos, no será necesaria y podrá continuar utilizándose el sistema sin ninguna modificación.

### Acerca del modo Dual Console

El modo Dual Console es un modo en el que se utilizan dos mesas de mezclas (CS1D) en un único sistema PM1D. En este modo, las dos mesas de mezclas comparten uno (en modo Standard) o dos (en el modo Mirror) motores (DSP1D-EX {DSP1D}). A continuación se dan algunos ejemplos acerca del uso del modo Dual Console:

- **Uso de dos mesas de mezclas para controlar la mezcla principal y la mezcla de monitorización**

En esta aplicación, se conectan los mismos canales de entrada a los paneles de las dos mesas de mezclas. Un motor controla la mezcla principal y el otro controla la mezcla de monitorización.

- **Uso de dos mesas de mezclas para controlar la misma mezcla desde dos posiciones**

En este ejemplo, se colocan dos mesas de mezclas en posiciones distintas (por ejemplo, una cerca del escenario y la otra en el patio de butacas) y dos motores controlan la misma mezcla.

- **Uso de dos mesas de mezclas para controlar 96 canales simultáneamente**

En este ejemplo, los canales de entrada 1-48 se conectan a una mesa de mezclas y los canales de entrada 49-96 a la otra mesa de mezclas, lo que permite que uno o más ingenieros de sonido controlen 96 canales simultáneamente.

En el modo Dual Console, la mesa de mezclas conectada al motor funcionará como unidad maestra y la otra mesa de mezclas como unidad esclava. Sin embargo, para evitar confusiones con la relación maestra/esclavo en “conexión en cascada de motores” (más adelante en este documento), se hace referencia a la unidad maestra como “mesa de mezclas 1” y a la unidad esclava como “mesa de mezclas 2”.

La mesa de mezclas 1 y 2 se diferencian en las funciones que pueden controlar y en el orden de prioridad cuando las operaciones se superponen. Las diferencias entre la mesa de mezclas 1 y 2 pueden resumirse de la siguiente manera.

- **Elementos vinculados entre las mesas de mezclas 1 y 2**

En general, los cambios realizados en los parámetros de mezcla de la escena actual se vinculan entre las mesas de mezclas 1 y 2 (una operación en una mesa de mezclas se reflejará en la otra). Las operaciones de la mesa de mezclas 2 no anularán las operaciones de la mesa de mezclas 1. Incluso si se producen diferencias entre los estados de las mesas de mezclas 1 y 2, el motor siempre se ajustará de acuerdo con la mesa de mezclas 1. Si se produce una diferencia entre los parámetros que deben vincularse, es posible determinar si se copiarán todas las escenas y todas las librerías al realizar la conexión, o se copiarán como se deseé después de la conexión.

- **Elementos que funcionan independientemente entre las mesas de mezclas 1 y 2**

La selección de canales con los interruptores [SEL], los cambios en la distribución del panel, como el intercambiador de deslizantes o de módulos, y el cambio de pantalla por medio de los interruptores de función no se vinculan entre las mesas de mezclas. Estas operaciones pueden realizarse independientemente en cada una de las mesas de mezclas.

- **Elementos que sólo funcionan en la mesa de mezclas 1**

La mayoría de las operaciones que afectan al alma del sistema, como la conmutación entre los motores, la conmutación del maestro de reloj de palabra, y el cambio de conexiones entre componentes, puede realizarse sólo en la mesa de mezclas 1. Los ajustes de la mayor parte de elementos puede verse en la pantalla de la mesa de mezclas 2, pero no pueden modificarse.

- **Conexión al PC**

Un PC (PM1D Manager) sólo puede conectarse a la mesa de mezclas 1 o al motor 1. No puede conectarse a la mesa de mezclas 2. Tampoco es posible conectar y utilizar dos o más PC simultáneamente.

Si se vincula un parámetro al manejarse, y la prioridad entre las mesas de mezclas 1 y 2, diferirá según sea la pantalla.

La tabla de la página siguiente resume el funcionamiento de cada una de las pantallas en el modo Dual Console.

| Función     | Pantalla          | Vinculada |     | Independiente | Observaciones  |
|-------------|-------------------|-----------|-----|---------------|--|
|             |                   | 1→2       | 1↔2 |               |  |
| EFFECT      |                   |           | O   |               |  |
| GEQ         |                   |           | O   |               |  |
| SCENE       | MEMORY            |           | △   |               | Sólo se transmite y recibe el disparo de número y las operaciones de almacenamiento y recuperación. Los ajustes relacionados con SORT sólo pueden controlarse en la mesa de mezclas 1  |
|             | RECALL SAFE       |           | O   |               |  |
|             | FADE TIME         |           | O   |               |  |
|             | DIRECT RECALL     |           | O   |               |  |
|             | TRACKING RECALL   |           | O   |               |  |
|             | GLOBAL PASTE      | O         |     |               |  |
| MIDI/GPI/TC | MIDI PGM CHANGE   |           | O   |               |  |
|             | MIDI CTRL CHANGE  |           | O   |               |  |
|             | GPI               | △         |     |               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajuste GPI IN<br/>Mesa de mezclas 1 o PC:<br/>Sólo puede ajustarse la mesa de mezclas 1 / puerto del motor<br/>Sólo puede ajustarse el puerto de la mesa de mezclas 2</li> <li>• Ajustes GPI OUT<br/>Mesa de mezclas 1 o PC:<br/>Sólo puede ajustarse la mesa de mezclas 1 / puerto del motor<br/>Sólo puede ajustarse el puerto de la mesa de mezclas 2.<br/>No obstante, el puerto del motor puede visualizarse.</li> </ul> |
|             | TC EVENT          |           | O   |               |  |
|             | FADER START       |           | O   |               | No se puede ajustar en un PC conectado a un sistema que incluya una mesa de mezclas  |
|             | PREFERENCE        |           |     | O             |  |
| UTILITY     | USER DEFINE       |           |     | O             | A partir de la versión 1.5, puede ajustarse/controlarse independientemente para las mesas de mezclas 1 y 2 y el PC   |
|             | LOAD / SAVE       |           |     | O             | Existen limitaciones sobre los parámetros que pueden ser cargados por la mesa de mezclas 2   |
|             | PANEL ASSIGN      |           |     | O             |  |
|             | PAIR MODE         | O         |     |               |  |
|             | SYSTEM CONNECTION | △         |     |               | Los botones que activan el cableado de la mesa de mezclas 2 también pueden controlarse desde la mesa de mezclas 2.   |
| SYS/W.CLOCK | DUAL CONSOLE      | O         |     |               |  |
|             | CASCADE           |           | O   |               |  |
|             | INPUT UNIT        | △         |     |               | Las unidades virtuales sólo pueden crearse desde la mesa de mezclas 1. Los parámetros de las unidades se vinculan.   |
|             | OUTPUT UNIT       | △         |     |               | Las unidades virtuales sólo pueden crearse desde la mesa de mezclas 1. Los parámetros de las unidades se vinculan.   |
|             | WORD CLOCK        | O         |     |               |  |
|             | DITHER            |           | O   |               |  |
|             | UNIT NAME         |           | O   |               |  |
| METER       |                   | △         |     |               | METERING POINT y PEAK HOLD pueden controlarse sólo desde la mesa de mezclas 1.   |
| MON/CUE     | TALKBACK          |           |     | △             | Sólo TB OUT es común   |
|             | OSCILLATOR        |           | O   |               | Las dos mesas de mezclas comparten un juego de 2 CH de osciladores   |
|             | 2TR IN            | △         |     |               | Los ajustes distintos a INPUT CONSOLE también pueden controlarse desde la mesa de mezclas 2  |
|             | ST OUT DIGITAL    |           | O   |               |  |
|             | MONITOR A         |           |     | O             |  |
|             | MONITOR B         | —         | —   | —             | No puede controlarse puesto que en el modo Dual Console este funciona como MONITOR A de la otra mesa de mezclas  |
|             | CUE/SOLO          |           |     | △             | La monitorización (cue) es independiente, la activación o desactivación de la función de solo puede controlarse desde la mesa de mezclas 1 únicamente. Se vincula si se ha ajustado el botón CUE MODE a SOLO ON, o si se activa CUE ON/OFF en la pantalla DUAL CONSOLE de la función SYS/W.CLOCK.  |

| Función       | Pantalla            | Vinculada |     | Independiente | Observaciones   |
|---------------|---------------------|-----------|-----|---------------|---|
|               |                     | 1→2       | 1↔2 |               |   |
| OUT PATCH     | OUTPUT PATCH        |           | O   |               | Si se produce una discrepancia entre la conexión al recuperar una escena o unidad, tendrá prioridad la conexión de la mesa de mezclas 1 |
|               | INSERT PATCH        |           | O   |               |   |
|               | INSERT POINT        |           | O   |               |   |
|               | INSERT VIEW         |           | O   |               |   |
|               | NAME                |           | O   |               |   |
| OUT INSERT    |                     |           | O   |               |   |
| OUT EQ        |                     |           | O   |               |   |
| OUT COMP      |                     |           | O   |               |   |
| OUT DELAY     |                     |           | O   |               |   |
| OUT DCA MUTE  |                     |           | O   |               |   |
| MATRIX/ST     |                     |           | O   |               |   |
| OUT CH VIEW   |                     |           | O   |               |   |
| IN PATCH      | INPUT PATCH         |           | O   |               | Si se produce una discrepancia entre la conexión al recuperar una escena o unidad, tendrá prioridad la conexión de la mesa de mezclas 1 |
|               | DIRECT OUT PATCH    |           | O   |               |   |
|               | INSERT PATCH        |           | O   |               |   |
|               | INSERT/DIRECT POINT |           | O   |               |   |
|               | INSERT/DIRECT VIEW  |           | O   |               |   |
|               | NAME                |           | O   |               |   |
| HA/INSERT     |                     |           | O   |               |   |
| IN EQ         |                     |           | O   |               |   |
| IN GATE/COMP  |                     |           | O   |               |   |
| IN DELAY      |                     |           | O   |               |   |
| IN DCA/MUTE   |                     |           | O   |               |   |
| PAN/ROUTING   |                     |           | O   |               |   |
| INPUT CH VIEW |                     |           | O   |               |   |

- **Vinculado (1→2)** ..... Pantallas en las que se vinculan los ajustes de las mesas de mezclas 1/2. Sin embargo, sólo pueden controlarse desde la mesa de mezclas 1.
- **Vinculado (1↔2)** ..... Pantallas en las que se vinculan los ajustes de las mesas de mezclas 1/2. Pueden controlarse desde la mesa de mezclas 1 o 2.
- **Independiente** ..... Pantallas en las que pueden realizarse ajustes independientes para las mesas de mezclas 1 y 2.
- **O** ..... Indica que todos los parámetros de la función/pantalla correspondiente funcionarán como se indica (independiente, vinculado 1→2, o vinculado 1↔2).
- **Δ** ..... Indica que algunos parámetros de esta función/pantalla son excepciones y funcionan de manera distinta a lo indicado.

## Acerca de las memorias de escena o librería

Cuando se almacena o se recupera una escena o una librería en una mesa de mezclas, la otra seguirá esta operación. Sin embargo, esto sólo significa que se transmitirá una orden de “recuperar número de escena\*\*\*.\*” a la otra mesa de mezclas; el resultado del almacenamiento/recuperación no se transferirá a la otra mesa de mezclas.

De esta manera, **para poder sincronizar completamente las dos mesas de mezclas, es necesario que la memoria actual (la escena, conexión, unidades, nombres actuales indicados en el panel), las memorias de escena y librerías utilizadas, y algunos de los datos de configuración coincidan.**

Si estos datos no coinciden, las operaciones de recuperación de escena o librería puede hacer que los ajustes de la escena actual sean totalmente diferentes en las dos mesas de mezclas.

Los datos puede sincronizarse entre las dos mesas de mezclas, de la siguiente manera.

### • Transferir todos los datos

Con este método, todos los datos se transmiten por el conector CONTROL I/O de la mesa de mezclas 1 a la mesa de mezclas 2. Puede realizar esta operación en un solo paso al inicializar el modo Dual Console.

### • Transferir sólo los datos necesarios

Con este método, sólo las escenas y librerías que se van a utilizar se transmiten manualmente desde la mesa de mezclas 1 a la mesa de mezclas 2.

### • Transferir todos los datos por la tarjeta de memoria

Con este método, todos los datos de la mesa de mezclas 1 se guardan en una tarjeta de memoria y dichos datos se cargan luego en la mesa de mezclas 2. Para utilizar este método, use la pantalla LOAD/SAVE de la mesa de mezclas 1 para guardar todos los datos en una tarjeta de memoria, luego inserte la tarjeta en la mesa de mezclas 2 y cargue los datos (encontrará más detalles en “Manual de referencia CS1D (Software)”, página 40).

## Acerca de la función de desconexión de una mesa de mezclas individual

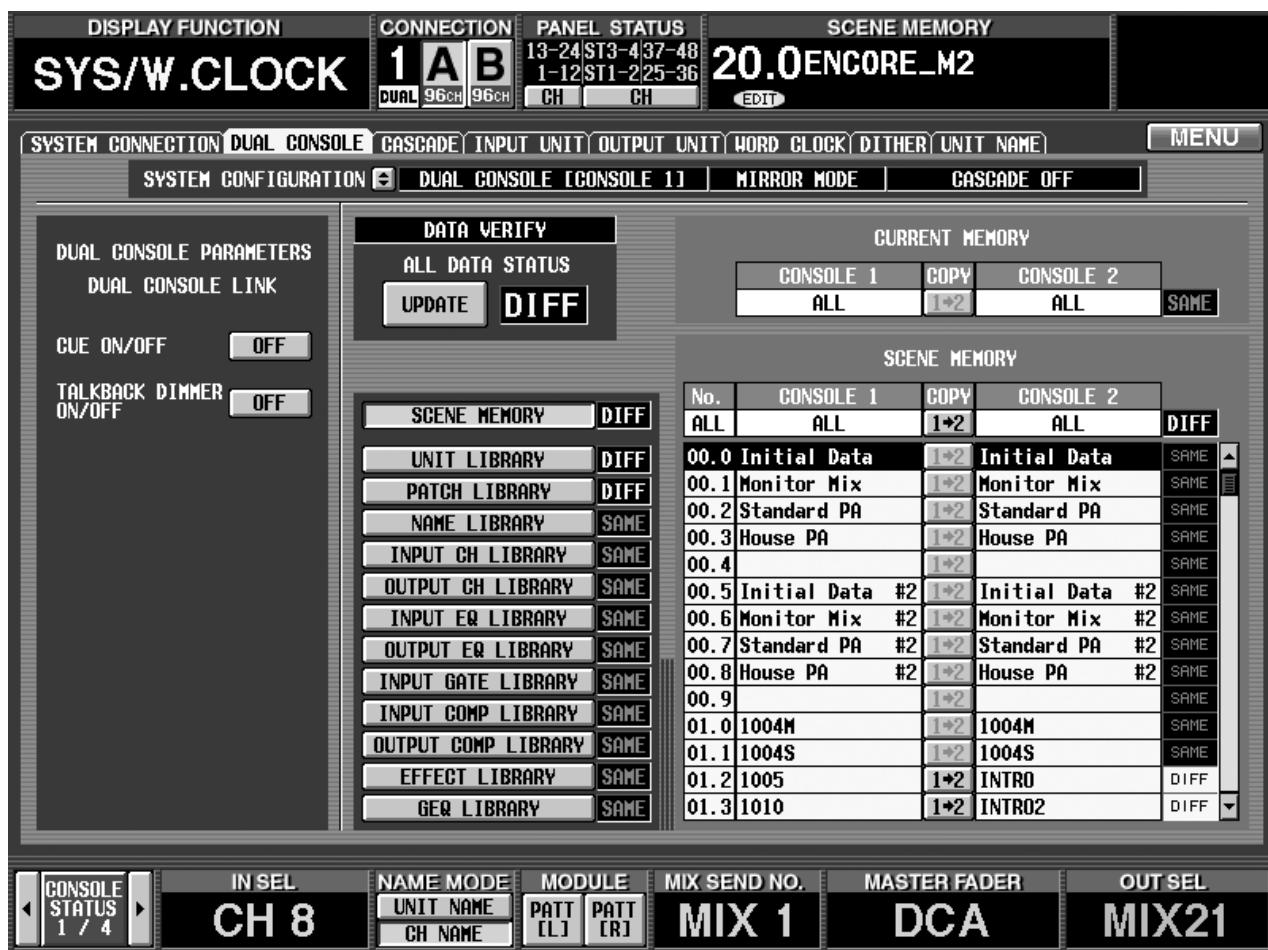
Se ha añadido una función de desconexión de mesa de mezclas individual para evitar que la memoria actual sea modificada en el modo Dual Console. En este modo, el apagado de cualquiera de las dos mesas de mezclas puede modificar la memoria actual de la otra mesa de mezclas o del motor, por lo que al realizar la desconexión antes del apagado, puede evitarse que la memoria resulte modificada.

Consulte la página 26, respecto del procedimiento.

- ⚠ • Esta función de desconexión de una mesa de mezclas individual es necesaria sólo en el modo Dual Console. Si no está funcionando el modo Dual Console, el botón SHUTDOWN (→p.26) no se visualizará.
- Si apaga la mesa de mezclas sin realizar este procedimiento tal como se describe, la memoria actual utilizada por la otra mesa de mezclas o motor puede resultar modificada. Sin embargo, los ajustes distintos a la memoria actual (por ejemplo, memoria de escena, las diversas memorias y libreras de configuración) no resultarán afectadas. De esta manera, si ha almacenado la memoria actual en una escena, puede recuperar tal escena para realizar una restauración después de un apagado accidental producido sin haber realizado la desconexión.

## Pantalla DUAL CONSOLE

El software del sistema PM1D, versión 1.5 añade una pantalla DUAL CONSOLE a la función SYS/W.CLOCK. En esta pantalla puede realizar los ajustes y operaciones para el modo Dual Console.



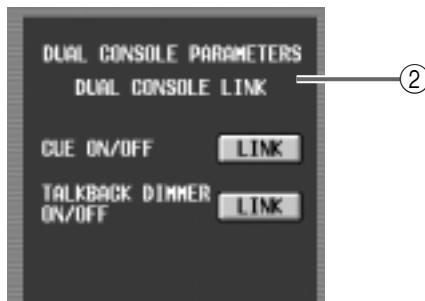


## ① SYSTEM CONFIGURATION (Configuración del sistema)

Indica el modo de funcionamiento actual y el modo cascada del sistema PM1D. Haga clic en el botón para abrir la ventana SYSTEM CONFIGURATION, en la que podrá cambiar el modo de funcionamiento y el modo cascada.

### Consejo

El campo SYSTEM CONFIGURATION se visualiza en las pantallas SYSTEM CONNECTION, DUAL CONSOLE y CASCADE (recientemente añadida en la versión 1.5) de la función SYS./W.CLOCK. Todo esto representa el mismo ajuste.



## ② DUAL CONSOLE LINK (Ajustes de vínculo del modo DUAL CONSOLE)

Aquí puede seleccionar si se vincularán la operación de monitorización (cue) y el funcionamiento del regulador de intensidad luminosa controlador por el intercomunicador.

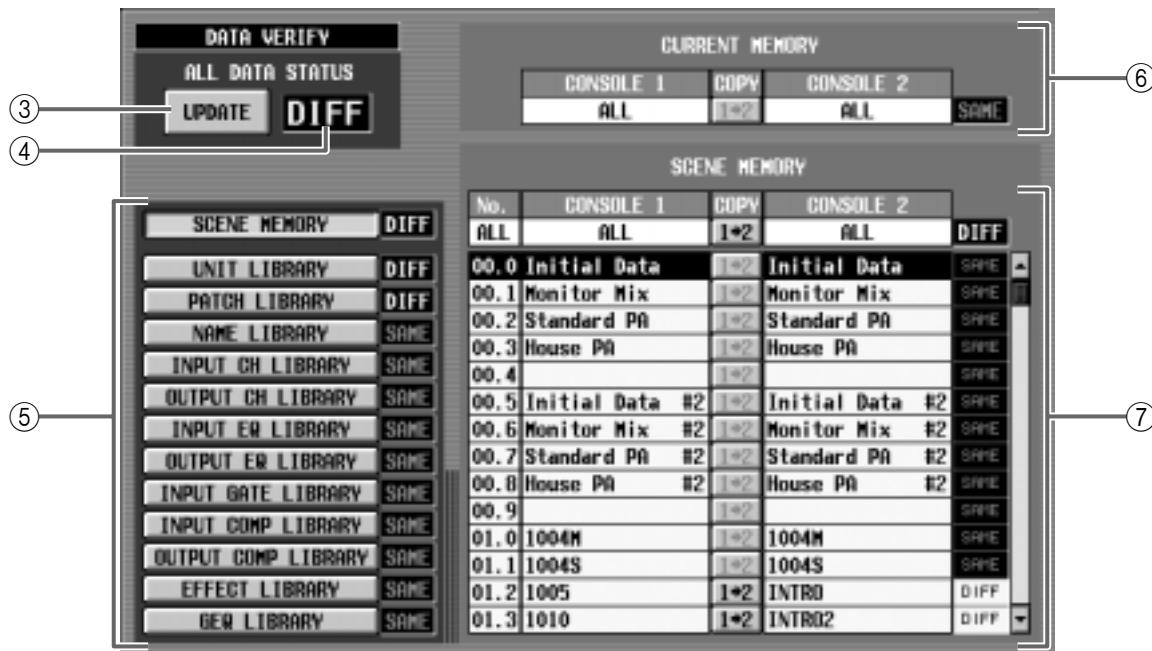
Si se activa el botón CUE ON/OFF LINK, se vincularán las operaciones de los interruptores [CUE], de EFFECT CUE, SUB IN CUE, y de la puerta KEY IN CUE.

Si el botón TALKBACK DIMMER ON/OFF LINK está activado, al activar el intercomunicador en una mesa de mezclas también se atenuará la señal de monitorización de la otra mesa de mezclas.

**⚠** Tenga en cuenta que el botón TALKBACK DIMMER ON/OFF LINK vincula el funcionamiento del regulador de intensidad luminosa; no vincula la operación de activación/desactivación del intercomunicador. La cantidad de atenuación, cuando el regulador está activado, puede ajustarse independientemente en la pantalla MONITOR A de cada una de las mesas de mezclas.

**[Console 1]**

La siguiente pantalla sólo aparece en la mesa de mezclas 1.

**③ UPDATE**

Cada vez que haga clic en este botón, se compararán la memoria actual, las memorias/librerías de escena, y los datos de configuración entre las mesas de mezclas 1 y 2, y se actualizará la pantalla ALL DATA STATUS (④).

**④ ALL DATA STATUS**

Este área muestra el resultado de la comparación de los datos de las mesas de mezclas 1 y 2. Si todos los datos son idénticos, se indicará “SAME”. Si hay alguna diferencia, se indicará “DIFF.”.

**⑤ Memorias / librerías de escena**

Esta área muestra el resultado de la comparación de cada escena y librería de memoria. Puede hacer clic en los botones situados a la izquierda para seleccionar los elementos que se visualizarán en la lista de datos de librerías (⑦).

**⑥ CURRENT MEMORY (Estado de la memoria actual)**

Indica el resultado de la comparación de la memoria actual (la escena actual reflejada por el panel, las conexiones, unidades y nombres). Si son todas idénticas para las mesas de mezclas 1 y 2, se indicará “SAME”. Si hay alguna diferencia, se indicará “DIFF.”. Si hace clic en el botón COPY **1+2** situado en el centro, la memoria actual se copiará desde la mesa de mezclas 1 a la 2.

**⑦ Lista de datos de memoria de escena / librería**

Indica los datos de memoria de escena / librería seleccionados con los botones de estado de memoria de escena / librería (⑤).

El campo ALL situado al principio de la lista indicará “SAME” si todos los datos coinciden, o “DIFF.” si hay alguna diferencia. Si hace clic en el botón COPY **1+2** situado centro, se copiará todo el contenido de la memoria de escena seleccionada o librería desde la mesa de mezclas 1 a la 2.

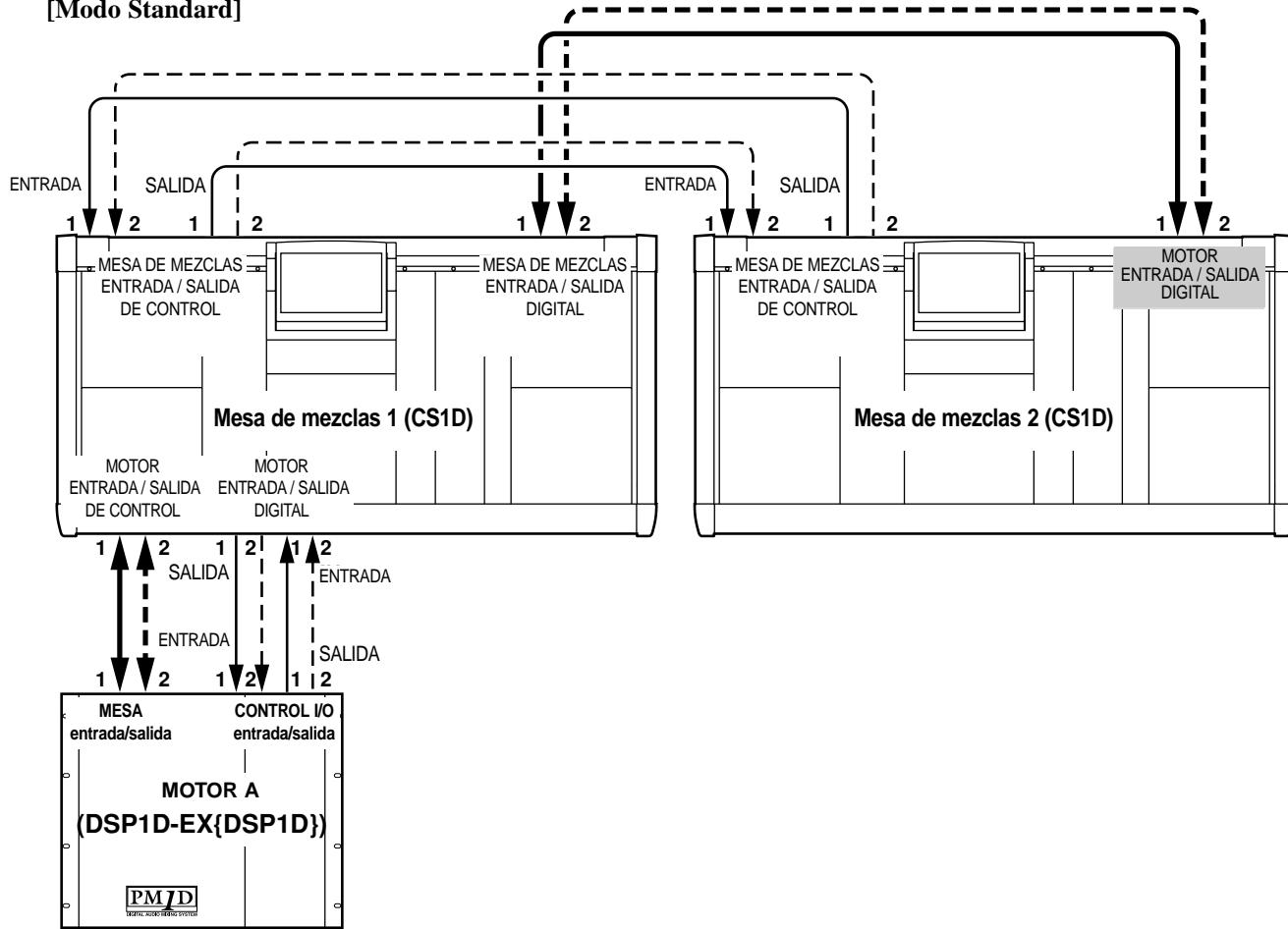
Las líneas inferiores de la lista muestran el contenido de las memorias de escena / librerías de cada mesa de mezclas. Si el contenido de cada número concuerda, se indicará “SAME”. Si hay alguna diferencia se indicará “DIFF.”. Sólo cuando se visualice una memoria de escena en la lista, al hacer clic en el botón COPY **1+2** situado en el centro, se copiará el contenido de la memoria de escena desde la mesa de mezclas 1 en la mesa de mezclas 2.

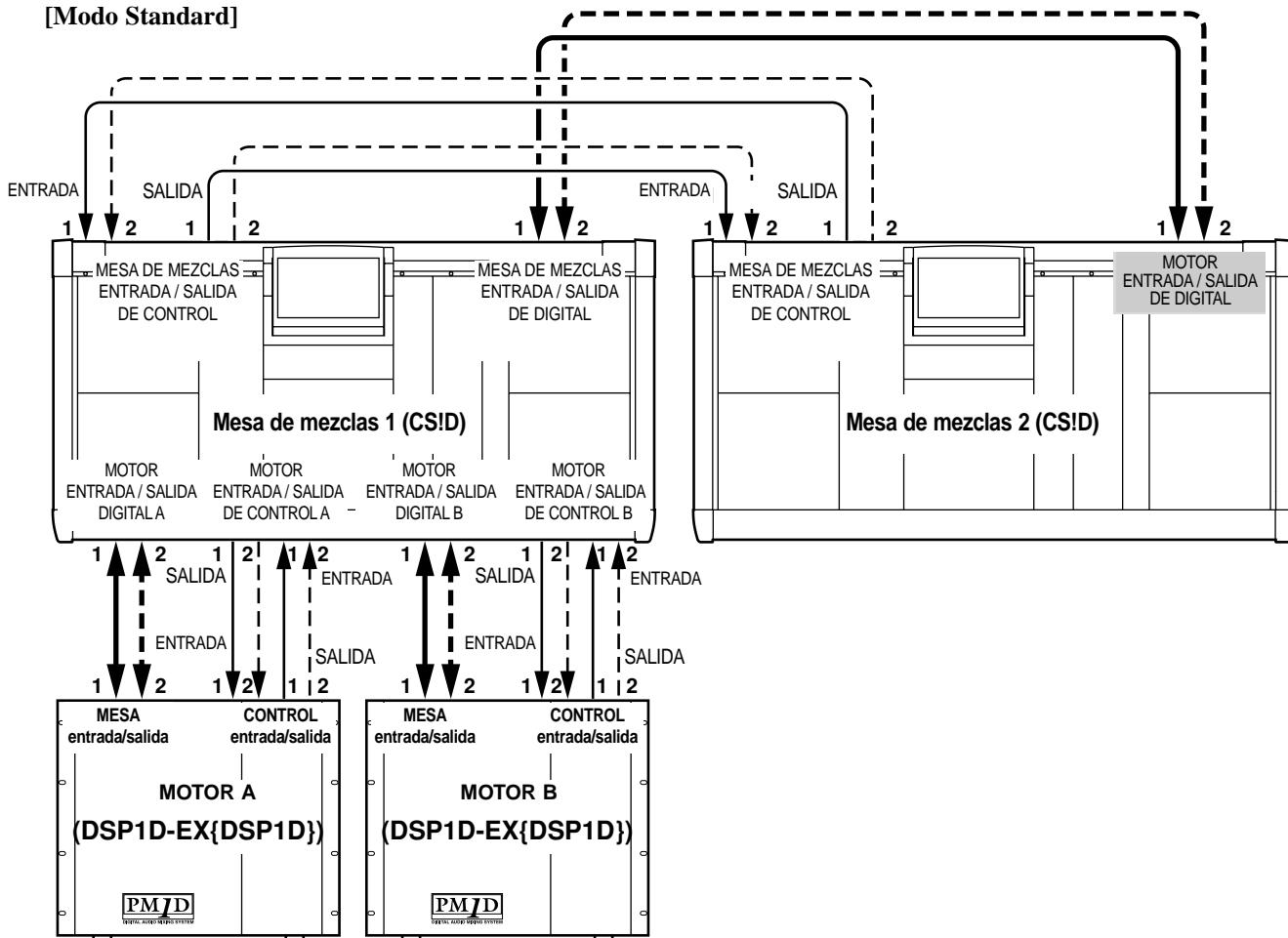
## Conexiones en el modo Dual Console

Los diagramas siguientes muestran conexiones entre las mesas de mezclas y motores en el modo Dual Console.

- ! •** Antes de realizar las conexiones debe apagar todos los equipos.
- Las conexiones de las unidades de entrada o de salida y las fuentes de alimentación no están tratadas en este apartado. Si desea conocer los detalles, consulte "Manual de funcionamiento CS1D, Configuración".
- ! Tenga en cuenta que en la mesa de mezclas 2, se conectarán las líneas DIGITAL I/O a los puertos DIGITAL I/O LENGINE A, no a los puertos DIGITAL I/O CONSOLE.**

### [Modo Standard]



**[Modo Standard]****Consejo**

- Las líneas separadas del diagrama anterior son conexiones de repuesto para usar en casos en los que los conectores actuales válidos no puedan utilizarse.
- El sistema funcionará normalmente incluso sólo con las conexiones indicadas por las líneas continuas. Sin embargo, **se recomienda realizar también las conexiones de repuesto** antes indicadas siempre que sea posible.

**!** Conecte los dispositivos al terminal de número idéntico (1 o 2) de cada dispositivo. El sistema no funcionará correctamente si se conectan terminales de número diferente.

**Establecimiento de comunicaciones entre las mesas de mezclas**

Este apartado explica cómo seleccionar el modo Dual Console en cada una de las mesas de mezclas. Especifique la mesa de mezclas a la que se conectarán el motor como “console 1”, especifique la otra mesa de mezclas como “console 2” y establezca la comunicación.

**!** Para poder utilizar el modo Dual Console, el número de cada mesa de mezclas debe especificarse correctamente. Sepa que la comunicación no se establecerá si se intercambian las mesas de mezclas 1 y 2, o si las dos se ajustan a “console 1”.

**!** El manejo incorrecto mientras se realizan los ajustes puede producir una señal de volumen alto. Se recomienda firmemente bajar el volumen de los amplificadores, etc. hasta que los ajustes se hayan realizados.

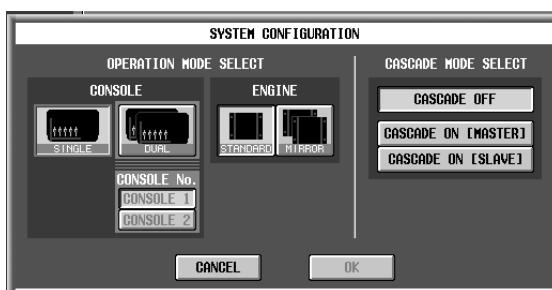
1. Encienda los dispositivos en el orden de unidades de entrada/salida y fuente de alimentación de la mesa de mezclas.

**[Console 2]**

2. En la mesa de mezclas que no está conectado el motor, acceda a la pantalla DUAL CONSOLE de la función SYS/W.CLOCK (una pantalla recién añadida en la versión 1.5).
3. En el campo SYSTEM CONFIGURATION, haga clic en el botón .

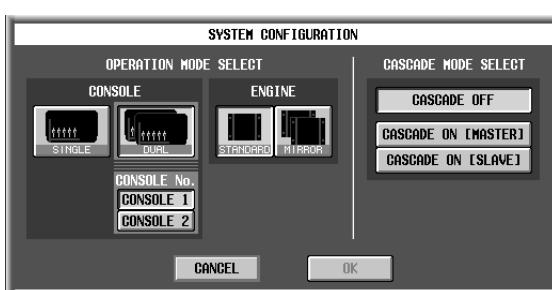


A continuación aparecerá la ventana SYSTEM CONFIGURATION. En el área OPERATION MODE SELECT de esta ventana puede seleccionar el modo de funcionamiento del sistema PM1D.



4. Haga clic en el botón DUAL de la sección CONSOLE del área OPERATION MODE SELECT.

Al activar el botón DUAL, quedarán operativos los botones numéricos de CONSOLE.

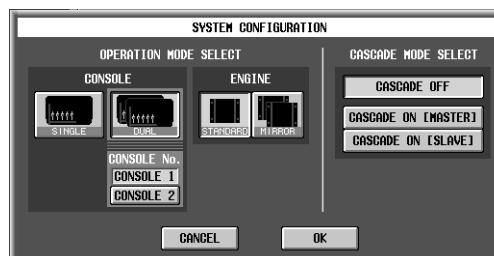


5. Haga clic en el botón CONSOLE 2 para activarlo y luego en OK.

La mesa de mezclas se ajustará al modo DUAL CONSOLE. En la parte superior de la pantalla, el número del campo CONNECTION cambiará a "2" y se indicará "DUAL" debajo del número (no obstante, se superpondrá una X en DUAL puesto que la comunicación aún no se ha establecido).

**[Console 1]**

6. En la mesa de mezclas en la que se haya conectado el motor, acceda a la ventana SYSTEM CONFIGURATION de la misma manera.
7. Haga clic en botón DUAL de la sección CONSOLE del área OPERATION MODE SELECT.

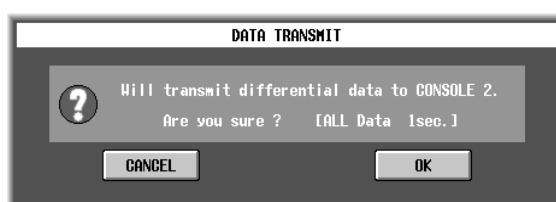


8. Compruebe que el botón CONSOLE 1 esté activado y haga clic en OK.

Cuando haga clic en el botón OK, las dos mesas de mezclas intentarán establecer la comunicación. Cuando ésta se haya establecido, la mesa de mezclas 1 comparará la versión del sistema, las memorias de escena, las librerías y los datos de configuración de las dos mesas de mezclas.

-  • Para poder utilizar el modo Dual Console, las dos mesas de mezclas deben equipar la misma versión del sistema.
- Si las versiones de las dos mesas de mezclas difieren, aparecerá la ventana de comprobación de versión y no será posible el funcionamiento. Actualice la versión del sistema para que coincida y realice la operación otra vez.

Si hay alguna diferencia en los datos de las dos mesas de mezclas, la pantalla de la mesa de mezclas 1 mostrará un mensaje "Will transmit differential data to CONSOLE 2. Are you sure? [xx sec.]" (Se transmitirán los datos diferenciales a CONSOLE 2. ¿Está seguro? [xx seg.]).



Este mensaje le pregunta si es correcto transmitir los datos que difieren, desde la mesa de mezclas 1 a la 2 (los datos siempre se envían desde la mesa de mezclas 1 a la mesa de mezclas 2. [xx sec.] o [xx min.] indica el tiempo estimado necesario para la transmisión).

Cuando haga clic en el botón OK de esta ventana, se transmitirán todos los datos de la escena actual, de escena, de memoria, de librería y cualquier dato de configuración necesario para la operación vinculada, desde la mesa de mezclas 1 a la mesa de mezclas 2.

Si hace clic en el botón CANCEL, sólo se transmitirán los datos de la escena actual y de configuración necesarios para la operación vinculada de la mesa de mezclas 1 a la 2.

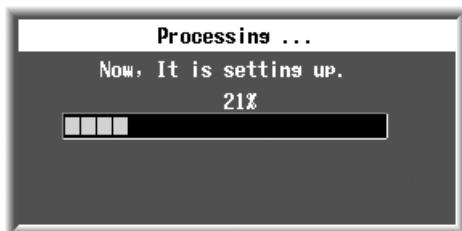


Si se utilizan las memorias y librerías de escenas en su totalidad, la transmisión de todos los datos tardará aproximadamente 60 minutos.

- ⚠** • Tenga en cuenta que una vez que comience la transmisión de datos, no se podrá detener. Tenga precaución.
- El tiempo indicado es sólo una estimación. En realidad puede que se requiera más tiempo del indicado.
  - Si no dispone de tiempo suficiente para la transmisión, le recomendamos firmemente que haga clic en el botón CANCEL cuando aparezca el mensaje antes indicado y transmita sólo los datos necesarios (→ p.21) o transfiera los datos mediante una tarjeta de memoria.

#### 9. Si va a transmitir los datos, haga clic en el botón OK.

A continuación comenzará la transmisión de datos. La pantalla indicará una barra de progresión que indica el estado de progresión.



- ⚠** • Mientras tiene lugar la transmisión, no apague nunca la alimentación ni interrumpa la comunicación. Si por alguna razón se apaga la mesa de mezclas, el contenido de la memoria de la mesa de mezclas 2 se perderá. En este caso, deberá inicializar la mesa de mezclas 2.
- Aunque haga clic en el botón CANCEL del paso 9, se transmitirá parte de los datos de configuración y de los datos actuales, por lo que mientras trabaje con la escena actual, las dos mesas de mezclas funcionarán en tandem.
- Sin embargo, puesto que las librerías y la escena no coinciden, si realiza una operación de almacenamiento/recuperación, puede ocasionar que en las dos mesas de mezclas, la escena actual tenga ajustes totalmente diferentes.

Cuando termine la transmisión, el símbolo X desaparecerá de la indicación “DUAL” del área CONNECTION, en la parte superior de la pantalla. Ahora ya pueden utilizarse las dos mesas de mezclas simultáneamente.



#### Consejo

- Si apaga el sistema en este estado, la mesa de mezclas 1 intentará iniciar la comunicación en el modo Dual Console la próxima vez que se encienda.
- Para cancelar el modo Dual Console, acceda a la pantalla DUAL CONSOLE en la mesa de mezclas 1 o 2 y haga clic en el botón del campo SYSTEM CONFIGURATION y seleccione el modo SINGLE CONSOLE. Si se ha ajustado el modo Dual Console, el cambio al modo Single Console ajustará las dos mesas de mezclas, 1 y 2, al modo Single Console.

Si, después de que se establezca la comunicación, se interrumpe la comunicación con los terminales DIGITAL I/O o CONTROL I/O, en la parte inferior de la pantalla aparecerá el siguiente mensaje de advertencia.



## Transmisión de las escenas / librerías necesarias, únicamente

Después de establecer la comunicación en el modo Dual Console, ya estará en condiciones de transmitir sólo las memorias y librerías necesarias desde la mesa de mezclas 1 a la mesa de mezclas 2. Incluso si ha cancelado la transmisión de todos los datos después de iniciar el modo Dual Console, puede seguir este método para transmitir sólo las escenas y librerías mínimas.

**⚠** El procedimiento siguiente sólo puede realizarse en la mesa de mezclas 1.

### [Console 1]

**1. En la mesa de mezclas 1, acceda a la pantalla DUAL CONSOLE de la función SYS/W.CLOCK.**

**2. En la sección ALL DATA STATUS, haga clic en el botón UPDATE.**

A continuación se comparará el contenido de las mesas de mezclas 1 y 2. Si coinciden perfectamente, aparecerá una indicación “SAME” a la derecha del botón UPDATE. Si hay alguna diferencia se indicará “DIFF.”

**3. Haga clic en los botones de estado de la memoria de escenas / librería que desee transmitir.**

El contenido de la memoria de escena o librería aparecerá en la lista de la derecha. Si los datos con número idéntico concuerdan entre las mesas de mezclas 1 y 2, el campo de la derecha indicará “SAME”. Si los datos no coinciden, el campo indicará “DIFF.”.

### Consejo

Si no se han guardado datos en la memoria con número igual de la mesa de mezclas 1 o 2, este campo indicará “SAME”.

**4. Haga clic en el botón COPY ( ) para el número que desee transmitir.**

Los datos correspondientes se copiarán de la mesa de mezclas 1 a la 2. Realice la misma operación para otros números, si lo desea.

- ⚠** • Cuando copie una memoria de escena, también deberá copiar la unidad, la conexión (patch) y las librerías de nombres utilizadas por cada una de las escenas.  
• Los números individuales de datos de librerías no pueden copiarse. Se copiará la librería entera en su totalidad.

## Limitaciones del modo Dual Console

Este apartado explica las limitaciones del modo Dual Console.

**■ Funcionamiento cuando la memoria actual no coincide**

El modo Dual Console puede utilizarse incluso si la memoria actual (la escena, conexiones, unidades y nombres actuales reflejados en el panel) no coincide. En este caso, la edición de un parámetro vinculable en una mesa de mezclas sólo producirá el cambio del parámetro idéntico de la otra mesa de mezclas.

Para operaciones como el ajuste o anulación de una pareja, el cambio de un bus MIX entre VARI/FIX, y la copia entre canales, sólo se transmitirá el número y la orden correctos. Si la orden recibida entra en conflicto con la memoria actual de la propia mesa de mezclas, el ajuste de la mesa de mezclas 1 siempre tendrá prioridad. En este caso, la parte inferior de la mesa de mezclas 2 indicará “DATA TYPE CONFLICT! EXCLUDED” y no será posible editar el parámetro en la mesa de mezclas 2.

La ventana que le solicita cambiar un ajuste interno (como cambio de unidades) siempre aparecerá sólo en la mesa de mezclas 1. Cuando ejecute un cambio así en la mesa de mezclas 2, aparecerá un mensaje solicitando confirmación.

**■ Operaciones de almacenamiento o recuperación de memorias de escenas**

Cuando realice una operación de almacenamiento o de recuperación de memoria de escena en una mesa de mezclas, se transmitirá el número correspondiente junto con la orden de almacenamiento o recuperación a la otra (la otra mesa de

mezclas no recibe información de si la memoria actual o la memoria de escena coincide después de la ejecución).

Esto significa que si se producen cambios en el contenido de la memoria de escena, pueden producirse discrepancias entre las memorias actuales de las dos mesas de mezclas después de una operación de recuperación. Tenga en cuenta esta posibilidad.

Las operaciones Recall Undo (Deshacer recuperación) y Store Undo (Deshacer almacenamiento) puede realizarse desde cualquiera de las dos mesas de mezclas. Sin embargo, si no se sincronizan las memorias de escenas en el momento de la conexión inicial en el modo Dual Console, el número de escena recuperado con la operación Recall Undo puede ser diferente. En este caso, la operación de deshacer se producirá con memorias de escenas que difieren, y el motor seguirá a los datos de la mesa de mezclas 1.

- ⚠** La operación Store Undo no puede realizarse inmediatamente después de que se haya producido la conexión inicial en el modo Dual Console.

**■ Modo de vista previa**

El modo de vista previa de memoria de escenas puede controlarse independientemente desde cualquiera de las mesas de mezclas. Si se conmuta una mesa de mezclas al modo de vista previa, y se almacena una escena editada, todos los datos de la escena correspondiente se copiarán en el mismo número de escena de la otra mesa de mezclas (la escena destino del almacenamiento coincidirá).

## ■ Operaciones de almacenamiento o recuperación de librerías

Cuando realice una operación de almacenamiento o recuperación de librerías en una mesa de mezclas, se transmitirá el número correspondiente junto con una orden de almacenamiento/recuperación a la otra mesa de mezclas (la otra mesa de mezclas no recibe información de si la librería o la memoria actual coincide después de la ejecución).

Esto significa que si se producen cambios en el contenido de la librería, pueden producirse discrepancias en las memorias actuales de las dos mesas de mezclas después de una operación de recuperación. Tenga en cuenta esta posibilidad.

Como excepción, si abre la ventana LIBRARY en una mesa de mezclas, edita los parámetros directamente y luego los almacena, los datos de la librería correspondiente se copiarán en el mismo número de librería de la otra mesa de mezclas (la librería destino del almacenamiento coincidirá).

## ■ Operaciones de carga / almacenamiento de archivos

En el modo Dual Console, puede utilizar la pantalla LOAD/SAVE para cargar/guardar los datos desde o en una tarjeta de memoria en cualquiera de las dos mesas de mezclas. Sin embargo, en la mesa de mezclas 2, existen ligeras limitaciones sobre los datos que pueden cargarse desde una tarjeta de memoria.

La tabla siguiente muestra los elementos que pueden cargarse en cada mesa de mezclas en el modo Dual Console.

| Elemento cargado                    | Mesa de mezclas 1 | Mesa de mezclas 2 |
|-------------------------------------|-------------------|-------------------|
| Memoria de escena                   | ○                 | ○                 |
| Memoria de escena                   | ○                 | △ <sup>1</sup>    |
| Ajustes de pantalla TC EVENT        | ○                 | X                 |
| Ajustes de pantalla MIDI PGM CHANGE | ○                 | X                 |
| Liberías                            | ○                 | ○                 |

○ Se puede cargar △: Se puede cargar parcialmente X: No puede cargar

1. Sólo se cargarán los parámetros que pueden ajustarse independientemente para cada mesa de mezclas. Los parámetros que están vinculados con la mesa de mezclas 1 no se cargarán.

## ■ Selección de motor en el modo Mirror

Cuando se utiliza el sistema PM1D en el modo Mirror, la conmutación entre los motores A y B puede realizarse sólo desde la mesa de mezclas 1.

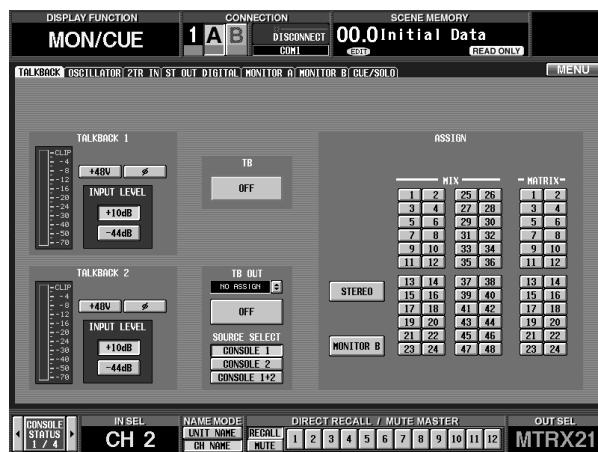
Cuando se ha cambiado el motor, aparecerá el mensaje "ENGINE HAS BEEN SWITCHED TO [A] ([B])" (Se ha cambiado el motor a [A] ([B]) en la parte inferior de la pantalla de la mesa de mezclas 2.

## ■ Intercomunicador

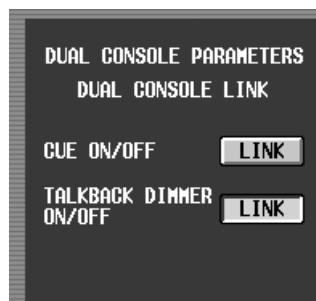
En el modo Dual Console, pueden controlarse independientemente dos sistemas de intercomunicación desde cada una de las mesas de mezclas (1 y 2) (el intercomunicador funcionará con un total de cuatro entradas / dos sistemas).

Para cada mesa de mezclas, puede utilizar la pantalla TALKBACK de la función MON/CUE para ajustar el nivel de entrada, la fase y el destino de los dos intercomunicadores.

Sin embargo, los ajustes de la sección TB OUT de la pantalla TALKBACK serán compartidos entre las mesas de mezclas 1 y 2. En esta sección puede seleccionar la fuente del intercomunicador como CONSOLE 1 (señal de intercomunicador de la mesa de mezclas 1), CONSOLE 2 (señal del intercomunicador de la mesa de mezclas 2), o CONSOLE 1+2 (señales de los intercomunicadores de las mesas de mezclas 1 y 2), y especificar el puerto deseado como destino de la salida (esta operación puede realizarse en cualquiera de las dos mesas de mezclas).



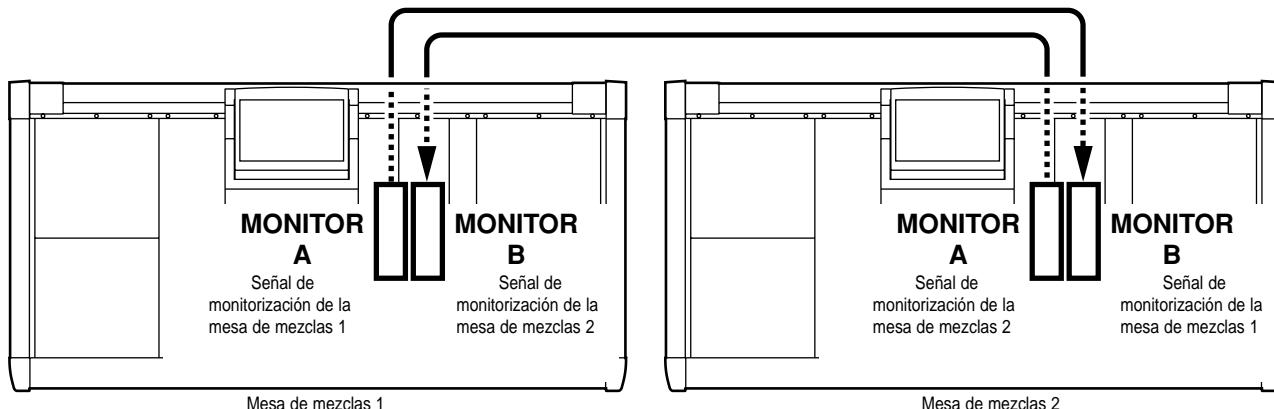
Si se activa el botón TALKBACK DIMMER ON/OFF LINK en la pantalla DUAL CONSOLE de la mesa de mezclas 1, el regulador de intensidad luminosa también funcionará en la otra mesa de mezclas cuando el intercomunicador sea activado por una de las mesas. Sin embargo, incluso en este caso, la operación de activación o desactivación del intercomunicador no se vinculará. El grado en que puede atenuarse la señal cuando el regulador está encendido, puede ajustarse independientemente para cada mesa de mezclas en la pantalla MONITOR A.



## ■ Monitor

En el modo Dual Console, puede asignarse uno de los dos buses de monitor A y B a cada una de las mesas de mezclas (1 y 2) y controlarse de manera independiente.

El bus de monitor controlado por la propia mesa de mezclas se asigna a MONITOR A y el bus de monitor controlado por la otra mesa de mezclas se asigna a MONITOR B. Esto quiere decir que desde cualquiera de las dos mesas de mezclas, los ajustes relacionados con la monitorización pueden realizarse en la pantalla MONITOR A (y la sección MONITOR A del panel).



- ⚠** • En cualquiera de las mesas de mezclas, la pantalla MONITOR B no estará disponible en el modo Dual Console y no se visualizará ningún parámetro.

• La sección MONITOR B SOURCE del panel sólo indicará la fuente que esté siendo monitorizada por la otra mesa de mezclas y no podrá controlarse. Sin embargo, el mando MONITOR B [LEVEL], el interruptor MONITOR B [ON] y el mando MONITOR B [PHONES] sí pueden controlarse (si lo desea, puede monitorizar la misma fuente como la otra mesa de mezclas).

## ■ Cue (Monitorización)

En el modo Dual Console, las operaciones de monitorización (cue) pueden generalmente realizarse de manera independiente. Además, el interruptor [LAST CUE] del panel y el botón LAST CUE de la pantalla CUE/SOLO también pueden controlarse independientemente para cada mesa de mezclas.

Si embargo, si se activa el botón CUE ON/OFF LINK (p.15) de la pantalla DUAL CONSOLE, se vincularán todas las operaciones de monitorización (cue) (activación/desactivación de [CUE], EFFECT CUE, SUB IN CUE, puerta KEY IN CUE). Este método resulta práctico cuando un motor está funcionando en las dos mesas de mezclas.



- ⚠** Cuando se vinculan operaciones de monitorización (cue), es posible activar la monitorización de teclas de manera que la señal de tecla de puerta del canal de entrada actual seleccionado pueda monitorizarse desde las dos mesas de mezclas. No obstante, en el modo Dual Console, las operaciones de teclas [SEL] no se vinculan, lo que significa que la fuente de la señal seleccionada puede ser diferente. Tenga precaución.

Si activa la monitorización (cue) de efectos para un efecto interno determinado (por ejemplo, el efecto interno 3) en una mesa de mezclas, la monitorización de efectos se cancelará cuando cambie de pantalla en dicha mesa de mezclas o si selecciona la misma pantalla (la pantalla EFFECT 3 en este ejemplo) en la otra mesa de mezclas y luego cambia de pantalla. La razón de esta disposición es que, cuando se cambie de pantalla, resultaría imposible saber qué monitorización de efectos se estaba realizando.

### Consejo

Como excepción, la monitorización de efectos no se cancelará si conmuta alternativamente entre la pantalla EFFECT 1-8 que se haya activado para la monitorización de efectos y la pantalla EFFECT ASSIGN. La razón de este diseño es que en la pantalla EFFECT ASSIGN pueda ver la monitorización de efectos que se está realizando.

Del mismo modo, si activa la monitorización (cue) SUB IN en la pantalla SUB IN de una mesa de mezclas, la monitorización SUB IN se cancelará si cambia de pantallas en la misma mesa de mezclas o si selecciona la misma pantalla SUB IN en la otra mesa de mezclas y luego cambia de pantalla.

## ■ Modo SOLO

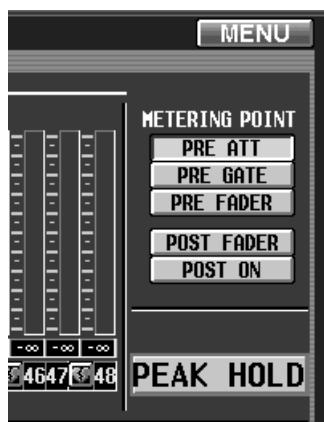
La activación y desactivación del modo SOLO puede controlarse únicamente desde la mesa de mezclas 1. En la mesa de mezclas 2, el interruptor [SOLO] y el botón SOLO ON/OFF de la pantalla CUE/SOLO no funcionarán.

Mientras el modo SOLO esté activado, las operaciones se vincularán independientemente del estado del botón CUE ON/OFF LINK de la pantalla DUAL CONSOLE (p.15) (si se pulsa el interruptor [CUE] en una de las mesas de mezclas, se realizará el solo de tal fuente).

En el modo Dual Console, el interruptor [LAST CUE] puede controlarse independientemente desde cada una de las mesas de mezclas. Sin embargo, el interruptor [LAST CUE] de las mesas de mezclas 1 y 2 se vinculará si se ha activado el botón CUE ON/OFF LINK en la pantalla DUAL CONSOLE o mientras esté activado el modo SOLO. Si el estado de los interruptores [LAST CUE] difiere entre las mesas de mezclas 1 y 2 al acceder al modo SOLO, el ajuste de la mesa de mezclas 1 se copiará en la 2.

## ■ Operaciones de medidor

En el modo Dual Console, se vincularán los botones METER POINT y PEAK HOLD de la función METER, y los interruptores [PRE] y [PEAK HOLD] de la sección METER. Si embargo, estos botones e interruptores sólo pueden controlarse desde la mesa de mezclas 1.



## ■ Comutación del modo de emparejamiento

Este modo sólo puede conmutarse desde la mesa de mezclas 1.

## ■ Pantalla INPUT UNIT / OUTPUT UNIT

Las unidades y las tarjetas pueden cambiarse sólo desde la mesa de mezclas 1. En la pantalla de la mesa de mezclas 2 se visualizará el mismo contenido, pero no se podrá editar. Tampoco pueden especificarse unidades o tarjetas virtuales desde la mesa de mezclas 2.

Como excepción, sólo en el caso de que se ajuste la mesa de mezclas 2 al modo PREVIEW podrán crearse unidades o tarjetas virtuales en la mesa de mezclas 2, cuyo contenido puede guardarse en una escena o librería de unidades.

## ■ Funciones de efectos

Si el tipo de efecto del mismo efecto interno difiere entre las mesas de mezclas 1 y 2, los cambios realizados en los parámetros del efecto serán ignorados.

## ■ Función OUT COMP / Función IN GATE/COMP

Si el tipo de compresor/puerta del mismo canal difiere entre las mesas de mezclas 1 y 2, los cambios realizados en los parámetros del compresor/puerta serán ignorados. Si se activa el botón KEY IN LEFT CH para una mesa de mezclas y si el canal correspondiente está emparejado en la otra mesa de mezclas, será ignorado.

## ■ Pantalla MATRIX/ST ROUTING / Pantalla SUB IN

Si los ajustes de emparejamiento entre las mesas de mezclas 1 y 2 difieren para el mismo canal MATRIX, los cambios realizados en el nivel de envío o el panorámico de la señal enviada desde un canal de entrada / SUB IN a dicho bus MATRIX serán ignorados.

## ■ Pantalla CH to MIX

Si los ajustes de emparejamiento entre las mesas de mezclas 1 y 2 difieren para el mismo canal MIX, los cambios realizados en el nivel de envío o el panorámico de la señal enviada desde un canal de entrada / SUB IN a dicho bus MIX serán ignorados.

## ■ Función IN PATCH / función OUT PATCH

Aunque se active activa la conexión en una mesa de mezclas, la operación será ignorada si no se ha especificado la tarjeta correspondiente en la otra mesa de mezclas.

Además, junto con la adición del modo Dual Console, ahora puede conectar la señal de intercomunicación de CONSOLE 1 y CONSOLE 2 (IN PATCH e IN INSERT "IN" solamente).

El intercomunicador de CONSOLE 1 se visualiza como TB C1 y el de CONSOLE 2 como TB C2. Esto puede visualizarse y ajustarse en el modo Single Console así como en el modo Dual Console, aunque el ajuste TB C2 sólo es válido en el modo Dual Console.

## ■ Función IN HA/INSERT / Función OUT INSERT

Aunque se edite un parámetro de una tarjeta individual (como ganancia, fase) en una tarjeta, la operación será ignorada si no se ha especificado la tarjeta correspondiente en la otra mesa de mezclas.

Además, junto con la adición del modo Dual Console, ahora puede conectar la señal de intercomunicación de CONSOLE 1 y CONSOLE 2 (IN PATCH e IN INSERT "IN" solamente).

El intercomunicador de CONSOLE 1 se visualiza como TB C1 y el de CONSOLE 2 como TB C2. Esto puede visualizarse y ajustarse en el modo Single Console así como en el modo Dual Console, aunque el ajuste TB C2 sólo es válido en el modo Dual Console.

## ■ Función MIDI/GPI/TC

Puede seleccionarse el código de tiempos / entrada MIDI para los puertos de cualquiera de las dos mesas de mezclas.

## ■ Pantalla GPI

Los ajustes GPI IN/GPI OUT sufren las siguientes restricciones.

### • GPI IN

En la mesa de mezclas 1 / PC (PM1D Manager), los ajustes pueden realizarse sólo para el puerto GPI de la mesa de mezclas 1 y el motor. En la mesa de mezclas 2, los ajustes pueden realizarse sólo para el puerto GPI de la mesa de mezclas 2.

### • GPI OUT

En la mesa de mezclas 1 / PC (PM1D Manager), los ajustes pueden realizarse sólo para el puerto GPI de la mesa de mezclas 1 y el motor. En la mesa de mezclas 2, los ajustes pueden realizarse sólo para el puerto GPI de la mesa de mezclas 2. Sin embargo, las señales pueden enviarse desde la mesa de mezclas 2 al puerto del motor.

## ■ Función USER DEFINE/GPI

Los interruptores y funciones definibles por el usuario asignados a GPI IN pueden ajustarse y controlarse independientemente desde la mesa de mezclas 1 o 2. Sin embargo, para algunas funciones, valen las siguientes limitaciones.

### • INC/DEC RECALL

La escena anterior o siguiente puede recuperarse en relación al número de escena que se recuperó/guardó por última vez en la mesa de mezclas 1. Tenga en cuenta esta situación al utilizar esta función en la mesa de mezclas 2.

### • MONITOR B SELECT

Mientras se encuentre en funcionamiento el modo Dual Console, la función MONITOR B SELECT asignada a un interruptor definible por el usuario o GPI no será válida.

### • ENGINE B SELECT (sólo GPI)

El botón de prueba GPI IN asignado a la función ENGINE B SELECT no puede controlarse desde la mesa de mezclas 2.

#### Consejo

La función MONITOR A SELECT puede ajustarse y controlarse desde cualquiera de las dos mesas de mezclas.

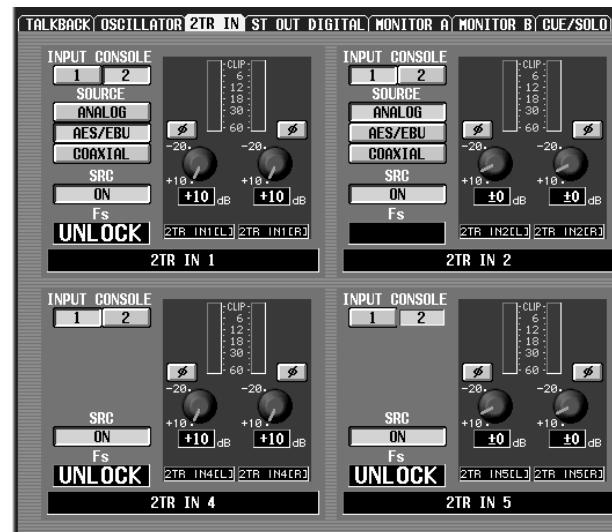
## ■ Pantalla FADER START

Los ajustes de esta pantalla no pueden realizarse desde un PC (PM1D Manager) conectado a un sistema que incluya una mesa de mezclas.

## ■ Pantalla 2TR IN

En el modo Dual Console, puede seleccionar cuál de los 2 TR IN (de la mesa de mezclas 1 o 2) se utilizará para cada una de las seis entradas 2TR IN. **Esta selección puede realizarse sólo en la mesa de mezclas 1.**

Para cambiar la mesa de mezclas cuyos terminales 2TR IN se estén en uso, utilice el botón INPUT CONSOLE de la pantalla 2TR IN. En este momento, el campo Fs indicará la frecuencia de muestreo de la señal que se recibe en la mesa de mezclas seleccionada.



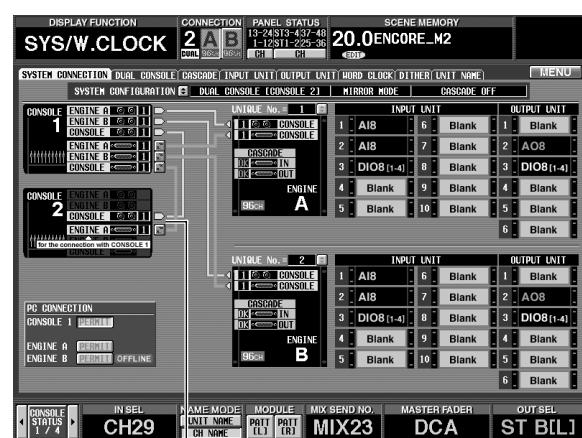
En la mesa de mezclas 2, el botón INPUT CONSOLE quedará enmascarado y no podrá controlarse. No obstante, pude utilizar cualquiera de las mesas de mezclas para seleccionar la fuente de entrada (2TR IN 1 / 2TR IN 2 solamente), cambiar el SRC (convertidor de frecuencia de muestreo) ON/THROUGH, ajustar el nivel, y cambiar la fase. Estas operaciones se vincularán entre las mesas de mezclas 1 y 2.

## ■ Pantalla ST OUT DIGITAL

En el modo Dual Console, se enviarán las mismas señales desde STEREO OUT A de las dos mesas de mezclas y STEREO OUT B de ambas mesas de mezclas. De esta manera, se vinculará el ajuste de la pantalla ST OUT DIGITAL.

## ■ Pantalla SYSTEM CONNECTION

En general, los cambios de direccionamiento de la pantalla SYSTEM CONNECTION pueden realizarse sólo en la mesa de mezclas 1. Sin embargo, los direccionamientos conectados a la mesa de mezclas 2 en sí pueden cambiarse sólo desde la mesa de mezclas 2.



Desde la mesa de mezclas 2 sólo puede controlarse este botón

Si se ejecuta un cambio un direccionamiento desde una mesa de mezclas, se visualizará un mensaje de advertencia en la otra mesa. Todos los demás ajustes de la pantalla SYSTEM CONNECTION (permiso de conexión de PC, activación o desactivación de conexión en cascada, selección de modo estándar / modo Mirror, etc.) pueden realizarse únicamente desde la mesa de mezclas 1.

## ■ Pantalla DUAL CONSOLE

En la pantalla DUAL CONSOLE de la mesa de mezclas 2, no se pueden comparar ni copiar datos entre las mesas de mezclas 1 y 2 (los botones y la lista de la parte derecha de la pantalla no aparecerán).

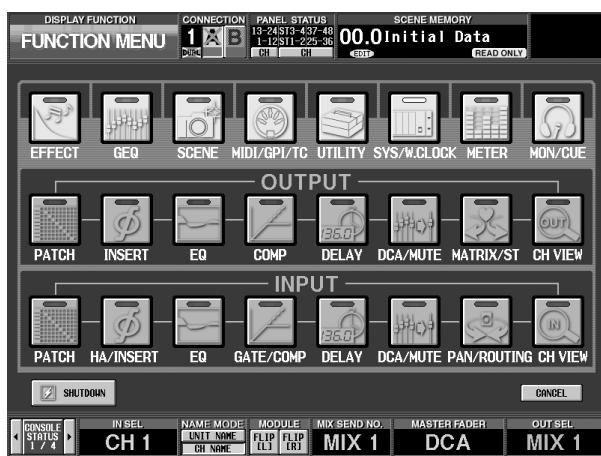
Además, los botones de la parte izquierda de la pantalla, para vincular operaciones de monitorización (cue) y de regulador de intensidad luminosa, sólo se visualizarán y no podrán controlarse.

## Apagado de las mesas de mezclas

En el modo Dual Console, utilice el siguiente procedimiento de desconexión antes de apagar las mesas de mezclas.

- ⚠ • La función de desconexión de una mesa de mezclas individual es necesaria sólo en el modo Dual Console. Si no está utilizando este modo, el botón SHUTDOWN no se visualizará.
- Si apaga la mesa de mezclas sin realizar este procedimiento tal como se describe, la memoria actual utilizada por la otra mesa de mezclas o motor puede resultar modificada. Sin embargo, los ajustes distintos a la memoria actual (por ejemplo, memoria de escena, las diversas memorias y libreras de configuración) no resultarán afectadas. De esta manera, si ha almacenado la memoria actual en una escena, puede recuperar tal escena para realizar una restauración después de un apagado accidental producido sin haber realizado la desconexión.

1. En la pantalla de la mesa de mezclas que desea apagar, pulse el botón MENU para acceder a la pantalla de menús. En la parte inferior izquierda aparecerá el botón SHUTDOWN.



2. Pulse el botón SHUTDOWN y a continuación aparecerá la ventana de desconexión una mesa de mezclas individual.



3. Pulse el botón OK. A continuación aparecerá la siguiente pantalla y se oscurecerán los diodos del panel. En este momento ya puede apagar la mesa de mezclas con seguridad. Si pulsa el botón CANCEL volverá a la pantalla de menús.



## Conexión en cascada

El software PM1D de sistema versión 1.5 le permite conectar dos sistemas en cascada. En los sistemas en cascada puede conectarse cualquier bus. Esto permite aumentar el número de canales de entrada hasta un máximo de dos motores.

### Acerca de la conexión en cascada

La conexión en cascada se produce cuando se conectan los motores (DSP1 EX {DSP1}) de dos sistemas PM1D para compartir los buses. A diferencia de las mesas de mezclas analógicas en cascada, en las que el envío de señales es en una dirección, la conexión en cascada en el sistema PM1D permite la salida y la comunicación de audio en dos direcciones.

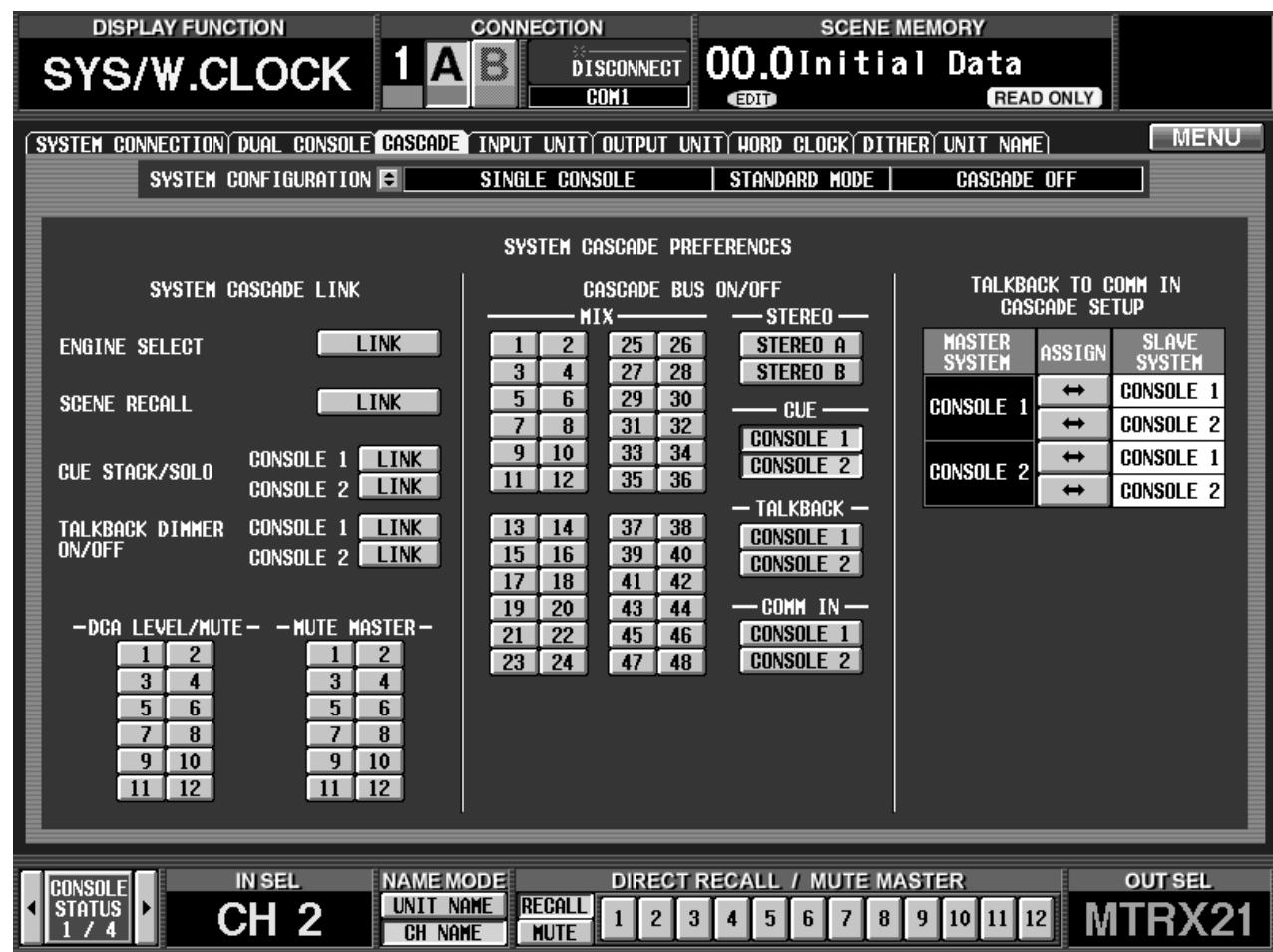
Cuando se utiliza este tipo de conexión, uno de los sistemas debe asignarse como “maestro” y el otro como “esclavo”. Sin embargo, el maestro y el esclavo en cascada se diferencian sólo en la prioridad en que se han conectado inicialmente, y en realidad son totalmente equivalentes en su estado.

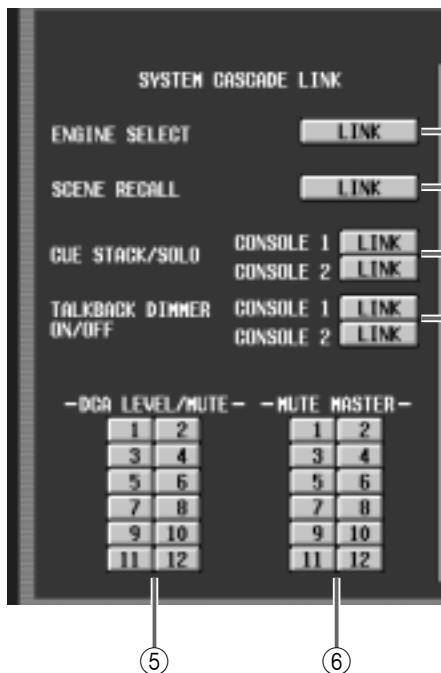
La conexión en cascada no conlleva prácticamente ninguna de las restricciones del modo Dual Console. No se producirán problemas, incluso si el contenido de las esencias o de las librerías son diferentes. Mientras que no hay limitaciones en la conexión en cascada de un sistema en modo Single Console, con un sistema en modo Dual Console no es posible conectar en cascada con un sistema en modo Standard o en modo Mirror. En ese caso, deberá ajustar los dos sistemas PM1D al modo Standard o al modo Mirror.

**⚠** Cuando se utiliza la conexión en cascada todas las mesas de mezclas, los motores y el software PM1D Manager deben utilizar la misma versión de sistema. Antes de realizar la conexión en cascada, compruebe la versión de cada uno de los componentes.

### Pantalla CASCADE

En el software del sistema PM1D versión 1.5 se ha añadido una pantalla CASCADE a la función SYS/W.CLOCK. En esta pantalla podrá realizar los ajustes de las conexiones en cascada.





#### ① ENGINE SELECT (Selección de motor)

Si se utilizan los sistemas maestro y esclavo en el modo Mirror, este botón seleccionará si se vinculará el cambio entre los motores A/B.

#### ② SCENE RECALL (Recuperación de escena)

Selecciona si se vincularán las operaciones de recuperación entre los sistemas maestro y esclavo.

Si se vinculan, se recuperará la escena del otro sistema que tenga el mismo número.

#### ③ CUE STACK/SOLO

Selecciona si se vincularán las operaciones de monitorización cue y las operaciones de solo entre las mesas de mezclas maestro/esclavo 1 y entre las mesas de mezcla maestro y esclavo 2.

#### ④ TALKBACK DIMMER ON/OFF (Activación/desactivación del regulador de intensidad luminosa del intercomunicador)

Selecciona si se vinculará el funcionamiento del regulador ocasionado por el intercomunicador entre las mesas de mezclas maestro/esclavo 1 y entre las mesas de mezcla maestro y esclavo 2. Se recomienda vincular el funcionamiento si las mesas de mezclas están cerca la una de la otra y desea que la regulación de luz se produzca en los dos monitores al activar el intercomunicador.

#### ⑤ DCA LEVEL/MUTE (Nivel/Silenciamiento de DCA)

Selecciona si se vinculará el estado activado o desactivado del nivel y del silenciamiento de grupo DCA entre los sistemas maestro y esclavo. Se vincularán los grupos DCA seleccionados con estos botones.

Si se vincula CUE STACK/SOLO, y monitoriza un grupo DCA seleccionado para DCA LEVEL/MUTE, se monitorizará el mismo grupo DCA en los dos sistemas. Sin embargo, si se asignan un canal de entrada y un canal de salida al mismo número DCA, no se vincularán.

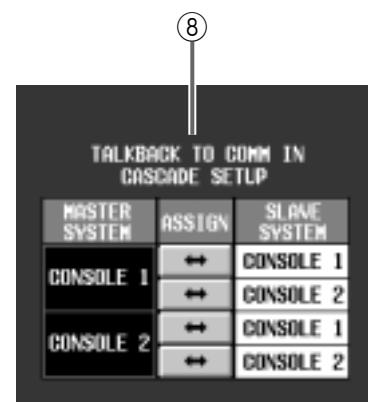
#### ⑥ MUTE MASTER (Maestro de silenciamiento)

Selecciona si se vinculará el estado activado o desactivado del grupo de silenciamiento entre los sistemas maestro y esclavo. Se vincularán los grupos de silenciamiento seleccionado con estos botones.



#### ⑦ CASCADE BUS ON/OFF (Activación/desactivación de buses en cascada)

Estos botones seleccionan los buses/señales que se conectarán en cascada entre los sistemas maestro y esclavo.



#### ⑧ TALKBACK TO COMM IN CASCADE SETUP (Ajustes de cascada del intercomunicador→COMM IN)

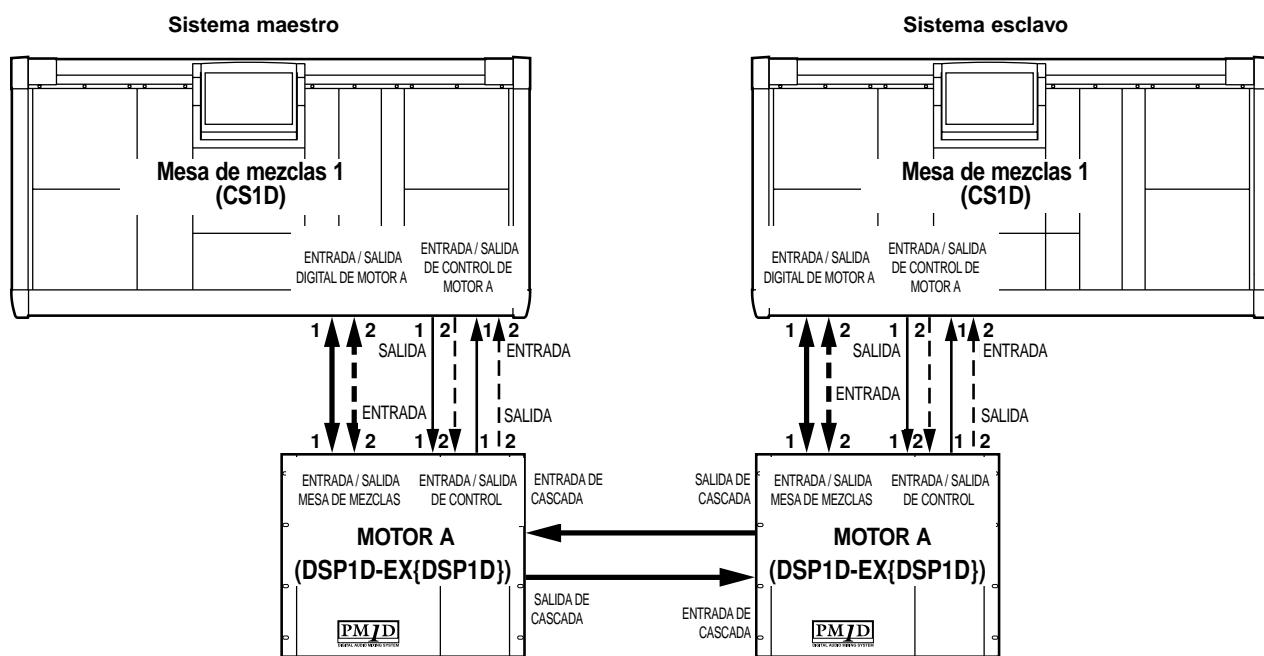
Estos botones seleccionan si la señal del intercomunicador del sistema maestro se proporcionará como señal COMM IN del sistema esclavo. Los ajustes de mesa de mezclas 1 y 2 pueden realizarse de manera independiente para el sistema maestro y el sistema esclavo.

## Conexiones en cascada

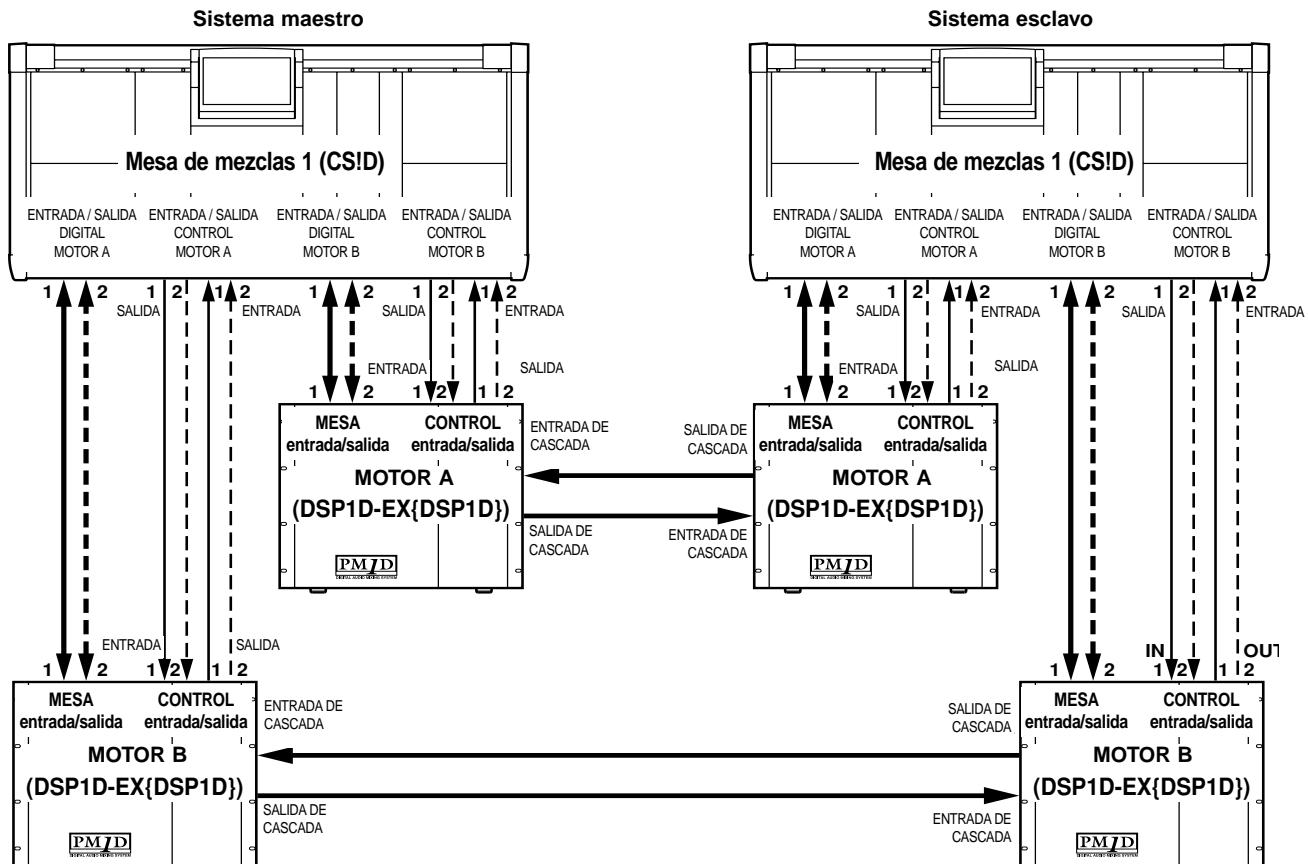
En los siguientes diagramas se muestran conexiones en cascada para los modos Standard, Mirror, y Standard + Dual Console.

- ⚠ • Antes de realizar las conexiones, debe apagar todos los dispositivos.
- Las conexiones para unidades de entrada y salida para fuente de alimentación no están tratadas en este apartado. Si desea más detalles consulte el “Manual de funcionamiento de CS1D (Configuración)”.

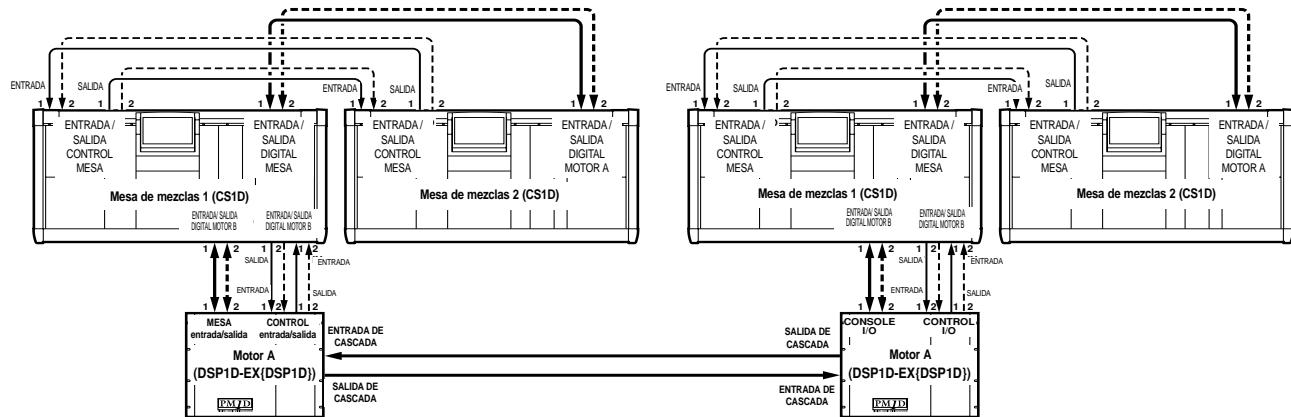
### [Modo Standard]



### [Modo Mirror]



### [Modo Standard + Modo Dual Console]



#### Consejo

- Las líneas separadas de los diagramas anteriores son conexiones de repuesto para casos en los que los conectores válidos queden inutilizados.
- El sistema funcionará con normalidad incluso sólo con las conexiones indicadas por las líneas continuas. No obstante, **se recomienda realizar además las conexiones de repuesto** antes indicadas siempre que sea posible.



Los terminales CASCADE IN deben conectarse a los terminales CASCADE OUT y viceversa. El sistema no funcionará si se conectan dos terminales IN o dos terminales OUT, o si se conecta sólo uno.

## Configuración de una conexión en cascada

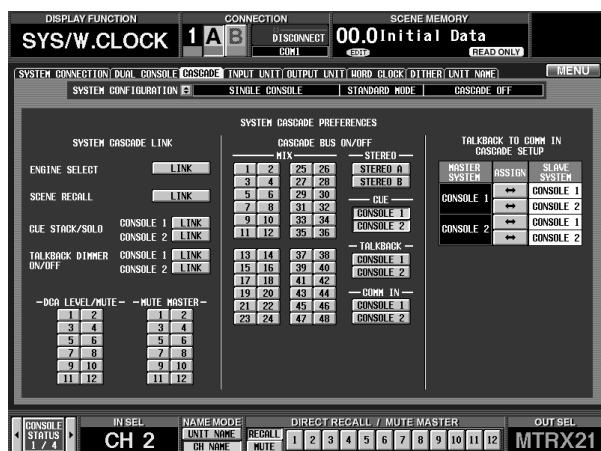
En este apartado se explica el procedimiento para asignar un sistema como “maestro” y el otro como “esclavo”, y configurar una conexión en cascada.

- ⚠** • Para poder utilizar la conexión en cascada, uno de los sistemas debe asignarse como maestro y el otro como esclavo. Si se asignan los dos como maestro (o esclavo), no funcionarán correctamente.
- En la conexión en cascada, ambos sistemas tienen las mismas capacidades. Puede especificarse como maestro cualquiera de los dos.

### 1. Encienda los dispositivos en el orden de unidades de entrada/salida, motores y fuentes de alimentación de mesa de mezclas.

- ⚠** El funcionamiento incorrecto mientras se realizan los ajustes, puede ocasionar la emisión de una señal de alto volumen. **Se recomienda firmemente bajar el volumen de los amplificadores hasta completar las conexiones.**

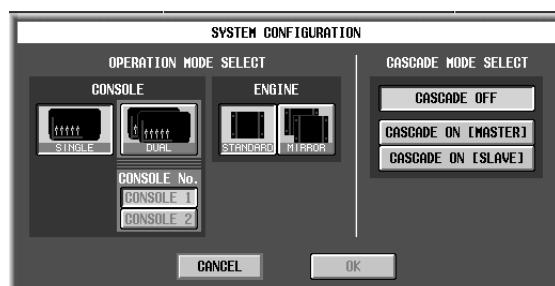
### 2. En un sistema, acceda a la pantalla CASCADE de la función SYS/W.CLOCK (recientemente añadida en la versión 1.5).



- ⚠** Cuando se conecten en cascada sistemas de modo Dual Console, deberá realizar las siguientes operaciones en la mesa de mezclas 1 de cada sistema. Los ajustes de la pantalla CASCADE no pueden editarse desde la mesa de mezclas 2.

### 3. En el campo SYSTEM CONFIGURATION, haga clic en el botón

A continuación aparecerá la ventana SYSTEM CONFIGURATION. En la sección CASCADE MODE SELECT de esta ventana podrá activar o desactivar las conexiones en cascada y asignar los sistemas maestro y esclavo.



### 4. En la sección CASCADE MODE SELECT haga clic en el botón CASCADE ON [MASTER] y luego en el botón OK.

Este sistema se asignará como maestro de la conexión en cascada. En este momento, el número de mesa de mezclas comenzará a parpadear en el campo CONNECTION situado en la parte superior de la pantalla. Este parpadeo indica que se ha especificado la conexión en cascada, pero que todavía no se ha encontrado el otro sistema.



### 5. En el otro sistema, acceda a la ventana SYSTEM CONFIGURATION de la misma manera.

### 6. En la sección CASCADE MODE SELECT, haga clic en el botón CASCADE ON [SLAVE] y luego en OK.

Este sistema quedará asignado como esclavo de la conexión en cascada. Ahora, los dos sistemas intentarán establecer una conexión en cascada. Cuando la conexión se haya establecido, el número de mesa de mezclas que parpadeaba en el campo CONNECTION de la parte superior de la pantalla, cambiará el parpadeo por una iluminación fija.

- ⚠** Para poder utilizar la conexión en cascada, todas las mesas de mezclas, los motores y PM1D Manager de los dos sistemas deberán tener la misma versión del software. Si las versiones son diferentes, aparecerá la ventana de comprobación de versión y no se podrá utilizar la conexión en cascada.

#### Consejo

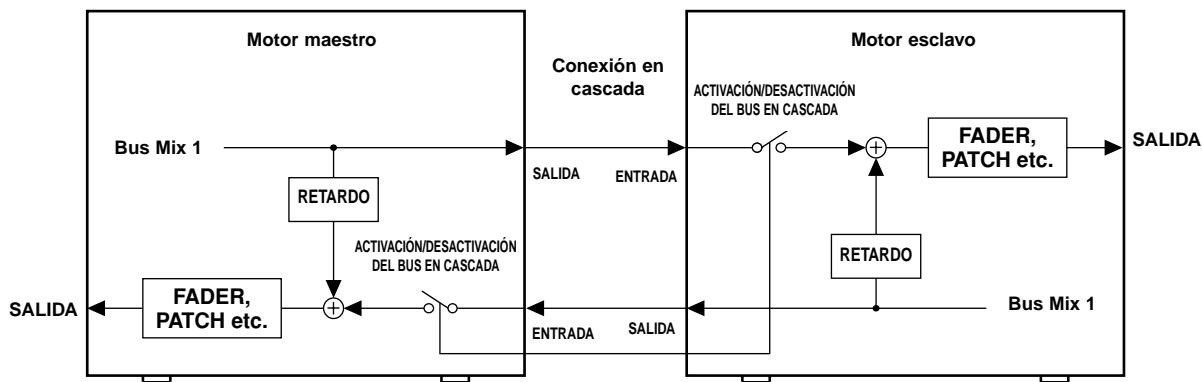
Mientras exista la conexión en cascada, los ajustes de la pantalla CASCADE de los dos sistemas siempre estarán vinculados. Si los ajustes de esta pantalla difieren al conectar los sistemas por primera vez, los ajustes del maestro se copiarán en el esclavo.

### 7. En la pantalla CASCADE utilice los botones de la sección CASCADE BUS ON/OFF para seleccionar los buses/señales que se conectarán en cascada.

Pueden seleccionarse los siguientes buses/señales.

- **MIX**.....Buses MIX 1-48
- **STEREO**.....Buses STEREO A/B
- **CUE** .....El bus CUE de la mesa de mezclas 1 o 2
- **TALKBACK**.....La señal de intercomunicación de la mesa de mezclas 1 o 2
- **COMM IN**.....La señal COMM IN de la mesa de mezclas 1 o 2

Por ejemplo, si selecciona el botón MIX 1, la señal anterior al deslizante del bus MIX 1 se enviará de un motor al otro y se mezclará con la señal anterior al deslizante del bus 1 del otro motor. De la misma manera, la señal anterior al deslizante del bus MIX 1 del otro motor se enviará al primer motor y se mezclará con la señal anterior al deslizante de bus MIX 1.



#### Consejo

Para compensar las diferencias de fase de la señal de entrada cuando se conectan en cascada el bus MIX, el bus STEREO y el bus CUE, las salidas de bus correspondiente serán retardadas por dos muestras (para los buses MIX / buses STEREO) o tres muestras (para el bus CUE) más que en la versión anterior. Estas señales siempre estarán retardadas, aunque la cascada esté desactivada.

Cuando se conecten en cascada el bus CUE, el intercomunicador y COMM IN, estas selecciones pueden realizarse independientemente para la mesa de mezclas 1 y 2 (mesa de mezclas 2 sólo es válido en el modo Dual Console). Por ejemplo, si se activa el botón CONSOLE 1 del área CUE, la señal del bus CUE de la mesa de mezclas 1 se conectará en cascada entre los dos sistemas.

Si se activa la conexión en cascada para la señal del intercomunicador, las operaciones de activación y desactivación del intercomunicador también se vincularán entre los dos sistemas.

**8. Para cancelar la conexión en cascada, acceda a la ventana SYSTEM CONFIGURATION y haga clic en el botón CASCADE OFF de la sección CASCADE MODE SELECT.**

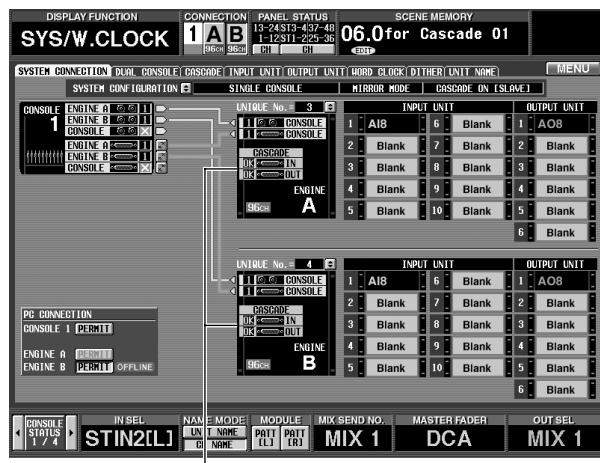
## Precauciones al utilizar la conexión en cascada

Este apartado describe los puntos que han de tenerse en cuenta al utilizar la conexión en cascada.

### ■ Comprobación de los conectores CASCADE

#### IN/OUT

Si la conexión en cascada no se ha establecido, incluso después de haber conectado los terminales CASCADE IN/OUT entre los dos sistemas y asignado uno como maestro y el otro como esclavo, acceda a la pantalla SYSTEM CONNECTION. En esta pantalla, los símbolos CASCADE IN/OUT indicarán el estado de los conectores.



Terminal CASCADE IN/OUT

Cada uno de los símbolos tiene el siguiente significado

- **x** ..... Hay un problema con la conexión física. Compruebe que el cable no esté dañado y que no esté conectado entre dos terminales CASCADE IN o dos CASCADE OUT.
- **OK (gris)** ..... La conexión física existe, pero no se ha establecido la comunicación entre los dos sistemas. Compruebe que no ha asignado los dos sistemas como maestros o como esclavos, y asegúrese de que la versión del sistema es la misma en las dos unidades.
- **OK (verde)** ..... La comunicación se ha establecido entre los dos sistemas. Compruebe que los buses y las señales que desea conectar en cascada están seleccionados.

### ■ Vinculación de la selección de motores A/B

Si se conectan en cascada los sistemas PM1D en modo Mirror, la selección de los motores A/B normalmente será realizada de forma independiente por cada sistema. El otro sistema no resultará afectado de ninguna manera, incluyendo su visualización en pantalla.

Si se activa el botón ENGINE SELECT LINK en la pantalla CASCADE, la conmutación de un motor en un sistema ocasionará la aparición de una pantalla de confirmación sólo en dicho sistema. Cuando ejecute el cambio, el otro sistema también cambiará.

Si el motor se conmuta automáticamente, debido a problemas con el motor o por alguna otra razón, el motor del otro sistema también se conmutará sin que aparezca ninguna advertencia.

### ■ Vinculación de operaciones de almacenamiento / recuperación

Si se activa el botón SCENE RECALL LINK en la pantalla CASCADE, la realización de una operación de almacenamiento/recuperación de memoria de escena en un sistema producirá que se transmita a la otra mesa de mezclas sólo ese número y una orden de almacenamiento / recuperación.

Si el número de escena especificado como fuente de recuperación está vacío en el otro sistema, la orden de recuperación se ignorará.

### ■ Vinculación de operaciones de monitorización (cue)

Con los botones CONSOLE 1 / CONSOLE 2 de la sección CUE de la pantalla CASCADE, puede conectar en cascada los buses CUE entre las unidades de mesa de mezclas 1 o entre las unidades de mesa de mezclas 2 de los dos sistemas.

En este caso, las operaciones de monitorización (cue) de los dos sistemas no se vincularán, por lo que cuando el otro sistema active la monitorización, la señal cue de la otra mesa de mezclas no se podrá monitorizar desde los terminales MONITOR OUT A, a menos que también active la monitorización manualmente para la mesa de mezclas propia.

De esta manera, puede utilizar la sección CUE STACK/SOLO de la pantalla CASCADE para vincular operaciones de monitorización y de sólo entre las mesas de mezclas 1 y 2 de los sistemas maestro y esclavo.

Cuando active el botón LINK, entre las correspondientes mesas de mezclas se vincularán los siguientes elementos.

#### • Modo Cue

Se vincularán los interruptores CUE/SOLO y la conexión LAST CUE / MIX CUE.

#### • Interrupción Cue

Cuando cue/solo es activado por uno de los sistemas, la fuente de monitorización de los terminales MONITOR OUT A de los sistemas cambiará al bus CUE (así podrá monitorizar la señal cue/solo).

#### • Comutación PFL/AFL y PRE PAN/POST PAN de canales de entrada

#### • Comutación PFL/POST ON de canales de salida

- **Comutación de activación/desactivación DCA PRE PAN**
- **Cue stack**

El estado de monitorización (cue) se monitorizará en los dos sistemas y se activará para los dos sistemas el último de los cuatro grupos CUE (INPUT CUE, DCA CUE, OUTPUT CUE, otros) seleccionado. Por ejemplo, cuando se active la monitorización de canal de entrada, si pulsa el grupo DCA [CUE] en uno de los sistemas, se activará el grupo DCA en los dos sistemas.

**Consejo**

- La interrupción cue se vincula sólo si se ha activado CUE INTERRUPTION en la pantalla CUE/SOLO de los dos sistemas.
- Si desea una explicación detallada acerca del funcionamiento de grupos DCA, consulte el “Manual de referencia CS1D (hardware)”, página 81.

## ■ Vinculación del intercomunicador

Con los botones CONSOLE 1 / CONSOLE 2 de la sección TALKBACK de la pantalla CASCADE puede conectar en cascada las señales de intercomunicación entre las unidades de mesa de mezclas 1 o entre las unidades de mesa de mezclas 2 de los dos sistemas.

En este caso, las operaciones de activación y desactivación del intercomunicador también se vincularán entre los dos sistemas. Si activa el intercomunicador para un sistema, la señal del intercomunicador se enviará al bus o conector seleccionado en dicho sistema, y la misma señal también se enviará al bus o conector seleccionado en el otro sistema.

Si además, desea vincular el funcionamiento del regulador de luz que se activa al encender el intercomunicador, utilice los botones CONSOLE 1 / CONSOLE 2 de la sección TALKBACK DIMMER ON/OFF en la pantalla CASCADE.

## ■ Vinculación de grupos DCA

Es posible utilizar los botones DCA LEVEL / MUTE (1-12) de la pantalla CASCADE para vincular el nivel y el estado activado/desactivado de silenciamiento del grupo DCA deseado.

Cuando active el botón del grupo DCA que desea vincular, el nivel y el estado de silenciamiento del grupo DCA se copiará del maestro al esclavo (en este momento no importa si los canales que pertenecen a los grupos DCA coinciden).

En consecuencia, los cambios realizados por un sistema en el nivel o el estado activado o desactivado de silenciamiento del grupo DCA se reflejará en el otro sistema.

Si la recuperación de una escena de un sistema hace que el nivel DCA o el estado de silenciamiento ya no coincide, los ajustes de nivel y de estado de silenciamiento del sistema que ha recuperado la escena se copiarán en el otro sistema.



Mientras esté activado el botón DCA LEVEL/MUTE, el ajuste de tiempo de fundido del grupo DCA se ignorará y no podrá utilizarse el fundido automático ni el fundido manual.

Si se activa el botón DCA LEVEL/MUTE mientras está activado LINK CUE STACK/SOLO, la monitorización (cue) también se vinculará entre los dos sistemas. Sin embargo, si la posición de asignación (canal de entrada o canal de salida) difiere entre los dos sistemas, la monitorización no se vinculará. Si, mientras se utiliza la monitorización, la posición de asignación DCA de un sistema cambia debido a una recuperación de escena o al funcionamiento manual, la monitorización (cue) se anulará para el grupo DCA que haya cambiado.

## ■ Vinculación de grupos de silenciamiento

Es posible utilizar los botones MUTE MASTER (1-12) de la pantalla CASCADE para vincular operaciones de activación o desactivación del grupo de silenciamiento deseado.

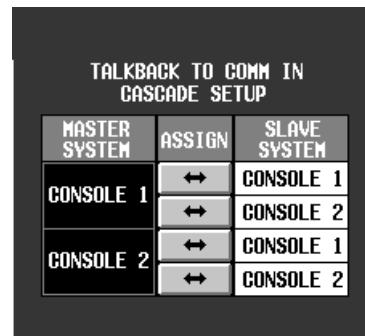
Cuando active el botón del grupo de silenciamiento que desea vincular, las operaciones de activación o desactivación de silenciamiento para el grupo de silenciamiento correspondiente realizadas en un sistema se reflejarán en el otro sistema.



## ■ Envío de la señal de intercomunicación maestra al COMM IN esclavo

La señal de intercomunicación del sistema maestro puede enviarse a la mesa de mezclas 1/2 del sistema esclavo como señal COMM IN. Por ejemplo, esto resulta práctico cuando desee enviar en una sola dirección la señal de intercomunicación del sistema maestro al sistema esclavo en vez de conectar en cascada la señal de intercomunicación.

Para realizar esto, deberá utilizar la sección TALKBACK COMM IN CASCADE SETUP de la pantalla CASCADE.



Las asignaciones pueden realizarse independientemente para la mesa de mezclas 1 y 2 del sistema maestro y para la mesa de mezclas 1 y 2 del sistema esclavo.

Las señales de intercomunicación se enviarán entre las mesas de mezclas asignadas, al COMM IN de la otra unidad.

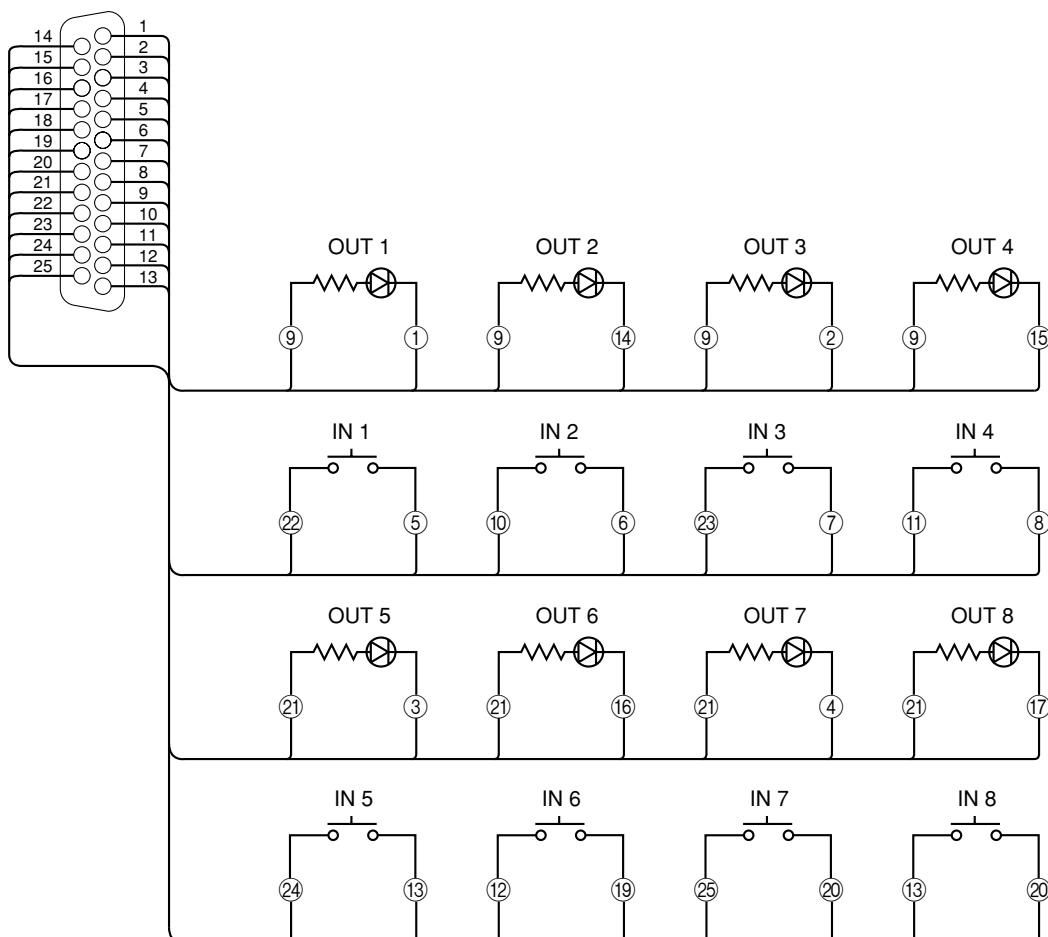
## Uso de GPI (General Purpose Interface)

Con el software PM1D V1.5 puede utilizar la interfaz GPI (General Purpose Interface).

El motor del sistema PM1D (DSP1D-EX{DSP1D}) y la mesa (CS1D) están provistas de un conector GPI D-sub 25-pin que combina GPI IN y GPI OUT y permite recibir y enviar simultáneamente una señal de control por ocho canales para comunicarse con un dispositivo externo. Para la configuración de los contactos, consulte la página 68 del manual de referencia (Apéndices).

- ⚠** El conector GPI OUT es una salida de colector abierto. También GPI IN se ha elevado a 5 V. Los contactos de la alimentación deben utilizarse a menos de MAX 160 mA y los de GPI IN/OUT a menos de MAX 40 mA.

El siguiente diagrama es un ejemplo de cómo crear interruptores externos con sus correspondientes indicadores utilizando el GPI.



del sistema PM1D cuando recibe las señales de control de GPI IN y qué operaciones del sistema PM1D harán que las señales de control sean enviadas desde GPI OUT.

La conexión de un interruptor externo personalizado o un dispositivo externo compatible con GPI, etc. al terminal GPI permite activar un dispositivo externo mediante un deslizante, o utilizar un dispositivo externo para controlar a distancia las operaciones de intercomunicación (talk-back) o seleccionar las fuentes de monitorización.

**⚠** Si utiliza el sistema PM1D en el modo Mirror, sólo el motor actualmente seleccionado podrá usar su conector GPI IN. Asimismo, la salida de GPI OUT estará siempre conectado con los motores A y B.

**⚠** Si utiliza el sistema PM1D en el modo Dual Console (→p. 11), sólo la mesa que esté utilizando en ese momento podrá usar su conector GPI. No podrá cambiar la configuración, ni recibir las señales de control, del otro conector GPI. Asimismo, sólo podrá configurar el conector GPI del motor en la mesa 1.

## Pantalla GPI

Se ha añadido una pantalla GPI a la función MIDI/GPI/TC que permite configurar GPI IN/OUT.



### GPI IN

| INPUT PORT         | TRIGGER | FUNCTION                   | PARAMETER               |
|--------------------|---------|----------------------------|-------------------------|
| CONSOLE 1 PORT 3 H | L/H     | USER DEFINE LED [TALLY IN] | LED No. = 8             |
| CONSOLE 1 PORT 4 H | L/H     | ENGINE B SELECT            |                         |
| CONSOLE 1 PORT 5 H | L/H     | RIGHT SIDE PANEL FLIP      | FLIP TYPE = MODULE FLIP |
| CONSOLE 1 PORT 6 H | L/H     | INPUT/DCA ON               | DCA No. = 12            |
| CONSOLE 1 PORT 7 H | L/H     | INPUT/DCA ON               | CH No. = CH25           |
| CONSOLE 1 PORT 8 H | L/H     | USER DEFINE LED [TALLY IN] | LED No. = 8             |
| ENGINE PORT 1 H    | L/H     | TAP TEMPO                  |                         |
| ENGINE PORT 2 H    | L/H     | BOOKMARK                   | [IN PATCH] INPUT PATCH  |

#### ① INPUT PORT

Especifica el puerto GPI IN que va a configurarse. Puede seleccionar los puertos 1–8 de la mesa o 1–8 del motor.

rillo si está activo o gris si está inactivo. El campo TRIGGER (③) especifica qué nivel de señal, alto o bajo, será el estado activo.

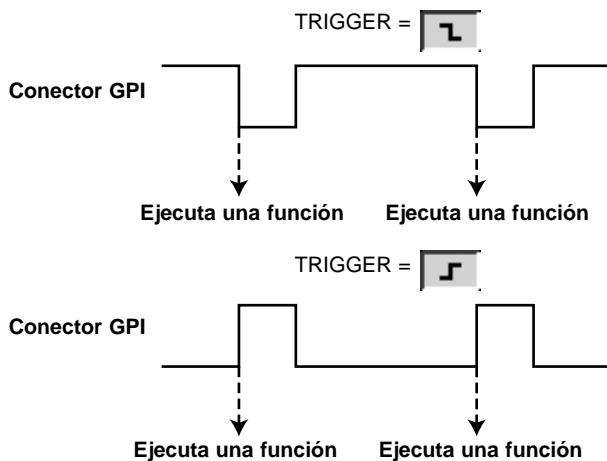
#### ② Estado GPI IN

Indica el estado de la señal de entrada del puerto correspondiente. Los caracteres L/H indican si el nivel de la señal es bajo (el interruptor está cerrado) o alto (receptor de señal de alto nivel). El color del fondo será am-

| Puerto GPI IN actualmente activo |         |
|----------------------------------|---------|
| INPUT PORT                       | TRIGGER |
| CONSOLE 1 PORT 3 L               | L/H     |
| CONSOLE 1 PORT 4 H               | L/H     |

### ③ TRIGGER

Selecciona el procedimiento de detección de activación/desactivación de GPI IN. Puede seleccionar Low Active (activo si el interruptor está cerrado) o High Active (activo si se recibe una señal de alto nivel o está abierto).



### ④ Botón ASSIGN

Pulse este botón para mostrar la ventana emergente GPI IN SETUP y asignar una función a cada uno de los puertos GPI IN.

### ⑤ FUNCTION

Indica el nombre de la función asignada en ④).

### ⑥ PARAMETER

Muestra los parámetros opcionales para la función asignada en ④).

Selecciona las siguientes funciones y sus parámetros para GPI IN (los parámetros específicos de cada función están entre paréntesis):

- **NO ASSIGN**

Sin asignación.

- **SCENE MEM INC/DEC RECALL (RECALL TYPE: INC/DEC)**

Recupera la escena que sigue (o precede) a la escena actualmente seleccionada.

- **MONITOR SOURCE SELECT (2TR IN 3-6, DIRECT, MIX 1-48, MATRIX 1-24, A/B SELECT)**

Selecciona la fuente que desea controlar. Utilice los botones A/B SELECT para seleccionar MONITOR A o B y el resto de los botones para predefinir hasta cuatro fuentes de monitorización.

- **PAGE SELECT (SELECT TYPE: LAST, PREVIOUS, NEXT)**

Muestra la pantalla deseada. Como parámetros puede seleccionar LAST (pantalla seleccionada en último lugar), PREVIOUS (pantalla precedente de la misma función) o NEXT (pantalla siguiente de la misma función).

- **BOOKMARK**

Recupera la última pantalla registrada. Para registrar una pantalla, recuérdela y mantenga pulsado el interruptor externo correspondiente durante dos segundos como mínimo. Si en la parte inferior de la pantalla aparece el botón de prueba GPI IN de la mesa/motor (→ p. 10), el interruptor correspondiente presentará el texto "BOOKMARK" y el título de la escena registrada.

- **MANUAL FADE ON (TRIGGER TYPE: AUTO/MANUAL, MANUAL ONLY)**

Commutación de fundido manual. Si selecciona AUTO/MANUAL como parámetro, el sistema comutará entre el fundido automático y el manual cada vez que se reciba un disparo.

Si selecciona MANUAL ONLY, se habilitará el fundido manual en cuanto se reciba un disparo.

En ambos casos, al habilitarse el fundido manual se recuperará la pantalla FADE TIME y el cursor se desplazará al mando PROGRESS. En este estado, puede girar el codificador [DATA] para controlar inmediatamente el fundido manual.

- **MUTE MASTER/DIRECT RECALL (TRIGGER TYPE: LATCH, UNLATCH)**

Determina si los interruptores SCENE MEMORY [1]-[12] del panel frontal de la mesa recuperarán directamente las doce escenas preasignadas o si actuarán como interruptores de activación/desactivación para los grupos de silenciamiento 1-12.

(Se trata de la misma función que el botón MODE de la pantalla DIRECT RECALL). Como en la operación de commutación, puede seleccionar Latch (cambiar cada vez que se pulsa el interruptor) o Unlatch (la recuperación directa está habilitada únicamente cuando se mantiene pulsado el interruptor).

- **NAME MODE CH/UNIT (TRIGGER TYPE: LATCH, UNLATCH)**

Determina si en la pantalla aparecerá el nombre abreviado del canal de entrada o el nombre de la unidad asignada a ese canal de entrada. Es la misma función que el botón NAME MODE (→p. 8) de la parte inferior de la pantalla. Como en la operación de commutación, puede seleccionar Latch (cambiar cada vez que se pulsa el interruptor) o Unlatch (el nombre de la unidad aparece únicamente si se mantiene pulsado el interruptor).

- **RIGHT SIDE PANEL FLIP (FLIP TYPE: MODULE FLIP, FADER FLIP)**

Efectúa la operación de intercambio (Flip) para los bloques INPUT 3/4 situados en el lateral derecho de la mesa. Si selecciona MODULE FLIP, se intercambiarán los bloques INPUT 3 y 4. Si selecciona FADER FLIP, se intercambiarán los deslizantes y codificadores [MIX].

**⚠** Si desea manejar independientemente el intercambiador de módulo para los bloques INPUT izquierdo y derecho, acceda a la pantalla PANEL ASSIGN (una nueva pantalla añadida en V1.5) y desactive el botón MODULE FLIP / PATTERN CHANGE LINK. Si desea manejar independientemente la función de intercambio de deslizante para los bloques INPUT izquierdo y derecho, deberá desactivar el botón FADER FLIP LINK de esa misma pantalla.

- **TRACKING RECALL (KEY ASSIGN: ENABLE, OFFSET LOCK)**

Gestión de la función de recuperación compensada (Tracking Recall). Si selecciona ENABLE, podrá comutar entre la habilitación / deshabilitación de la recuperación compensada. Si selecciona OFFSET LOCK, el valor de compensación quedará bloqueado/desbloqueado.

**• MMC TRANSPORT (MIDI PORT, MMC ID, TRANSPORT)**

Transmite una orden de transporte MMC al puerto MIDI especificado. Como parámetros, puede seleccionar el puerto MIDI de destino (mesa o motor), el MMC ID (1-127, ALL) y el tipo de orden de transporte (<<REW, FF>>, STOP, PLAY>).

Al ser un bucle abierto, no se controla el estado del otro dispositivo.

**• MMC LOCATE (MIDI PORT, MMC ID, FRAME, TIME CODE)**

Transmite al puerto MIDI especificado una orden de localización MMC para desplazarse a la posición de código temporal deseada.

Como parámetros, puede especificar el puerto MIDI de destino (mesa o motor), el MMC ID (1-127, ALL), la velocidad de los cuadros (24, 25, 29.97, 30) y el código temporal (horas/minutos/segundos/fracciones).

**• REMOTE [RS422] TRANSPORT (RS422 PORT, FORMAT, TRANSPORT)**

Envía una orden de transporte al conector RS422 especificado. Como parámetros, puede seleccionar el puerto RS422 de destino (mesa o motor), el formato de orden (P2 o DENON) y el tipo de orden de transporte. (En el formato P2\_, las órdenes de transporte son <<REW, FF>>, STOP, PLAY>. En el formato DENON\_, las órdenes de transporte son <<PREV, NEXT>>, STANDBY, PLAY>.)

**⚠** Sólo puede especificarse un formato de orden REMOTE [RS422] por componente.

**• REMOTE [RS422] LOCATE (RS422 PORT, FORMAT, TIME CODE)**

Envía una orden de posición al conector RS422 especificado. Como parámetros, puede seleccionar el puerto RS422 de destino (mesa o motor), el formato de orden (P2 o DENON) y el código temporal (horas/minutos/segundos/fracciones). Con el formato DENON, el procedimiento es el siguiente:

- Puede también especificar el número TRACK.
- TRACK 0 será únicamente válido para CD.
- Las fracciones o cuadros pueden llegar hasta 74, aunque con el dispositivo MD se ampliará hasta 86 cuadros.

**⚠** Sólo puede especificarse un formato de orden REMOTE [RS422] por componente.

**• GPI TRANSPORT (GPI PORT, PORT, TRANSPORT)**

Envía una señal de control al puerto de GPI OUT especificado. Como parámetros, puede seleccionar el puerto GPI de destino (mesa o motor), el número de puerto (1-8) y el nombre (<<REW, FF>>, STOP, PLAY) que aparecerá en la parte inferior de la pantalla.

**⚠** El parámetro TRANSPORT aquí especificado se utiliza para seleccionar el nombre de la función (→p. 10) cuando en la parte inferior de la pantalla aparece el botón de prueba GPI IN para la mesa/motor. Tenga en cuenta que con independencia del nombre seleccionado, la señal de control que realmente se envía no sufre ningún cambio.

**• OUT CONTROL (GPI PORT, PORT)**

Envía al puerto GPI OUT especificado una señal de control idéntica al estado de activación/desactivación GPI IN. Como parámetros, puede seleccionar el puerto GPI de destino (mesa o motor) y el número de puerto GPI OUT (1- 8).

**• TAP TEMPO**

Puede ajustar manualmente el parámetro TEMPO de un efecto interno marcando el compás deseado mediante unos ligeros toques aplicados a un interruptor externo conectado a GPI IN (→p. 51).

**• TB ON (TRIGGER TYPE: LATCH, UNLATCH)**

Puede activar/desactivar las operaciones de intercomunicación (Talkback) accionando un interruptor externo conectado a GPI IN. Como modo de funcionamiento del interruptor, puede seleccionar Latch (cambiar cada vez que pulsa el interruptor) o Unlatch (la intercomunicación se activará únicamente si mantiene pulsado el interruptor).

**• USER DEFINE LED [TALLY IN] (LED No.)**

La activación / desactivación de GPI IN puede utilizarse para seleccionar la operación de iluminado/apagado de los indicadores luminosos del interruptor USER DEFINE. El parámetro LED No. selecciona el número de interruptor (1-8).

Si la lista de las funciones USER DEFINE aparece en la parte inferior de la pantalla, los botones de la pantalla también comutarán entre iluminado/apagado.

**Consejo**

Los led USER DEFINE de la mesa pueden utilizarse como indicadores luminosos. Por ejemplo, si el dispositivo externo dispone de una función de salida TALLY capaz de indicar el estado del dispositivo mismo, puede asignar GPI TRANSPORT o MMC TRANSPORT a USER DEFINE de modo que los indicadores USER DEFINE LED se iluminen o apaguen en función del estado.

**• INPUT/DCA ON (ASSIGN TYPE, CH No.)**

Activación / desactivación de un canal de entrada o DCA específicos. Utilice el parámetro ASSIGN TYPE para seleccionar INPUT o DCA, y el parámetro CH No. para especificar el canal.

**• ENGINE B SELECT**

Si utiliza el sistema PM1D en el modo Mirror, cambie - si es posible- al motor B.

**Consejo**

Puede estructurar un sistema que cambie automáticamente al motor B en caso de que falle la alimentación, conectando una línea de señal desde una fuente de alimentación ininterrumpida, etc. a GPI IN

1. El formato P2 es un formato de órdenes utilizado por el Yamaha D24, Tascam DA-98HR y diversos equipos de video profesionales.
2. El formato DENON es un formato de órdenes utilizado por dispositivos profesionales CD Denon (DN-C680) y MD (DN-M1050R). Configure el CD o MD a 9600 bps/RS422. En el caso de DENON, si pulsa PLAY durante la reproducción activará el modo PAUSE y si pulsa STANDBY mientras se encuentra en este modo activará el modo STOP. Si desea cambiar del modo STOP a STANDBY, pulse NEXT. Utilice un cable plano D-sub de 9 agujas para conectar el terminal REMOTE RS422 al dispositivo controlado con los formatos P2 o DENON.

## ■ GPI OUT

The screenshot shows the 'GPI OUT' configuration window. It has two main sections: 'OUTPUT PORT' and 'ASSIGNED TRIGGER'. The 'OUTPUT PORT' section lists ports 1 through 8, each with a 'Polarity' column (L or H) and a 'TEST' button. The 'ASSIGNED TRIGGER' section lists triggers for each port, such as 'TALLY', 'TRIGGER', 'FADER START', etc. A 'PARAMETER' column provides additional details like 'CONSOLE 1 PORT 1' or 'START CH27'. Numbered callouts point to specific parts of the interface:

- ① OUTPUT PORT**: Points to the first row of the table.
- ② Estado GPI OUT**: Points to the 'Polarity' column.
- ③ TALLY/TRIGGER/TOGGLE**: Points to the 'TEST' button.
- ④ POLARITY**: Points to the 'Polarity' column.
- ⑤ TEST**: Points to the 'TEST' button.
- ⑥ Botón DIRECT ASSIGN**: Points to the 'DIRECT ASSIGN' button.
- ⑦**: Points to the 'ASSIGNED TRIGGER' column.
- ⑧**: Points to the 'PARAMETER' column.

### ① OUTPUT PORT

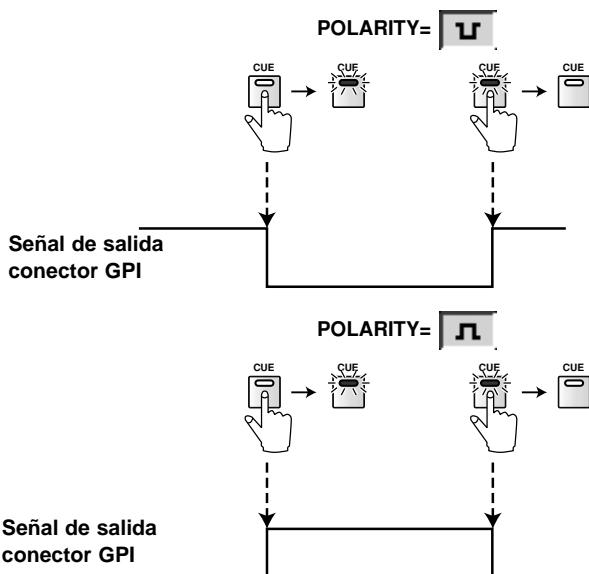
Selecciona el puerto GPI OUT que se va a configurar. Puede seleccionar los puertos de control 1–8 o los puertos 1–8 del motor.

### ② Estado GPI OUT

Indica el estado de la señal de salida del puerto correspondiente. Las letras L o H indican si el nivel de señal es bajo (el interruptor está cerrado) o alto (abierto). El color del fondo será amarillo si está activo o gris si está inactivo. Utilice el campo POLARITY (④) para especificar si se va a enviar una señal de alto o bajo nivel en el estado Activo.

### ③ TALLY/TRIGGER/TOGGLE

Indica el procedimiento de transmisión de la señal enviada desde GPI OUT. Si la función del puerto ha sido determinada con el botón DIRECT ASSIGN (⑥), aparecerá indicado TALLY y no será posible activarlo o desactivarlo. En este caso, el estado de actividad del elemento seleccionado con ASSIGNED TRIGGER (⑦) será detectado y la señal global se enviará al puerto GPI OUT correspondiente sólo cuando éste activo. En el siguiente diagrama se ilustra un ejemplo de transmisión de señal global desde el puerto GPI OUT en función de las operaciones de activación de un interruptor específico [CUE].



Si selecciona GPI TRANSPORT o GPI OUT CONTROL como las funciones asignadas a USER DEFINE o GPI IN, o selecciona GPI como destino del inicio por deslizante, aquí aparecerá un botón con el que podrá commutar entre TRIGGER y TOGGLE (más detalles sobre su funcionamiento en las páginas 49 y 50).

Si desea controlar GPI OUT desde USER DEFINE, realice los ajustes en la pantalla USER DEFINE de la función UTILITY. Si desea controlarlo desde GPI IN, realice los ajustes en el campo GPI IN (→p. 36). Si desea controlarlo con la función de inicio por deslizante, compruebe la pantalla FADER START de la función MIDI/GPI/TC (→p. 43).

### ④ POLARITY

Especifica la polaridad de la señal enviada desde el puerto correspondiente. Puede seleccionar Low (cerrado si está activa) o High (abierto si está activa).

### ⑤ TEST

Estos botones permiten comprobar los puertos GPI OUT. Cada vez que pulsa uno, se enviará una señal de control a GPI OUT, de acuerdo con las configuraciones de TALLY/TRIGGER/TOGGLE (③) y POLARITY (④), como si hubiese habido un disparo.

### ⑥ Botón DIRECT ASSIGN

La pulsación de este botón abrirá la ventana emergente GPI OUT SETUP donde podrá especificar directamente el tipo de disparo que va a controlar el envío de señal de cada puerto GPI.

En la ventana emergente GPI OUT SETUP podrá seleccionar los siguientes elementos:

#### • NO ASSIGN

Sin asignación.

#### • GPI IN FUNCTION

Se enviará una señal de control en función del estado de la función asignada al puerto y número de puerto idénticos de GPI IN. Si selecciona esta activación, en el campo PARAMETER (8) aparecerá indicado el tipo de puerto GPI IN (CONSOLE o ENGINE) y el número de puerto (1–8).

Si conecta un interruptor externo a GPI IN, puede utilizarse GPI OUT como indicador de dicho interruptor.

#### • PREVIEW ON/OFF

Transmite una señal de control si el modo PREVIEW está activado en el bloque SCENE MEMORY de la mesa.

#### • CUE ON/OFF

Transmite una señal de control cuando se activan los interruptores DCA [CUE] de un canal de entrada o salida específicos, EFFECT CUE de un efecto interno específico, o KEY IN CUE o SUB IN CUE de una puerta específica.

#### • CUE ON/OFF [INPUT ONLY]

Transmite una señal de control cuando se activa el interruptor [CUE] de un canal de entrada específico.

#### • CUE ON/OFF [DCA ONLY]

Transmite una señal de control cuando se activa el interruptor [CUE] de un DCA específico.

#### • CUE ON/OFF [OUTPUT ONLY]

Transmite una señal de control cuando se activa el interruptor [CUE] de un canal de salida específico.

### ⑦ ASSIGNED TRIGGER

Indica el tipo de disparo asignado en ⑥.

### ⑧ PARAMETER

Muestra más información en función del tipo de disparo asignado en ⑥.

#### Consejo

Hay cuatro formas de especificar un disparo para GPI OUT:

- En la pantalla USER DEFINE (función UTILITY), seleccione GPI TRANSPORT y GPI OUT CONTROL.
- Seleccione GPI TRANSPORT y GPI OUT CONTROL como función GPI IN.
- En la pantalla FADER START (función MIDI/GPI/TC), seleccione GPI como destino de salida.
- Seleccione directamente el disparo con el botón DIRECT ASSIGN (⑥).

**!** No es posible seleccionar simultáneamente distintos tipos de disparo para el mismo puerto GPI OUT. Si intenta efectuar configuraciones conflictivas, en la parte inferior de la pantalla aparecerá la indicación “GPI OUT SETUP IN USE WAS STOLEN.” y perderá la configuración anterior.

A la inversa, puede seleccionar simultáneamente más de un disparo del mismo tipo, por ejemplo asignando una función GPI OUT CONTROL desde varios GPI IN al mismo GPI OUT. En este caso, en los campos ⑦ y ⑧ aparecerá “...” para indicar que se ha asignado más de un disparo. No obstante, aunque se haya asignado más de un disparo, sólo habrá respuesta ante el seleccionado más recientemente.

## Uso de GPI IN

Procedimiento para enviar una señal de control desde un dispositivo externo a GPI IN y controlar a distancia el funcionamiento del sistema PM1D.

### 1. Conecte un dispositivo o interruptor externos compatibles con GPI al terminal GPI del motor o de la mesa.

- !**
- Si está utilizando el sistema PM1D en el modo Mirror, sólo podrá usar el terminal GPI IN del motor actualmente seleccionado.
  - Si está utilizando el sistema PM1D en el modo Dual Console (→p. 11), sólo podrá usar el terminal GPI de la mesa actualmente en funcionamiento. No podrá cambiar los ajustes del terminal GPI de la otra unidad o recibir señales de control del conector GPI de la otra unidad. Además, sólo podrá realizar los ajustes del terminal GPI del motor desde la mesa 1.

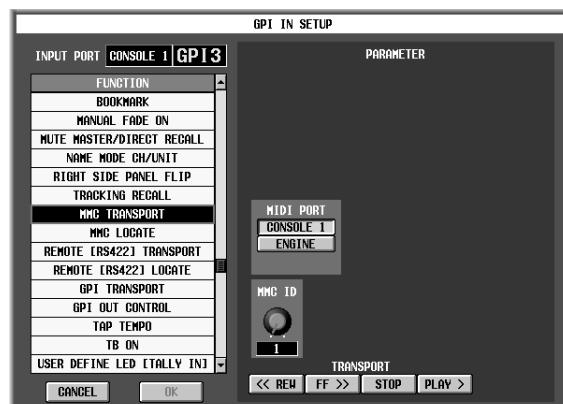
### 2. Abra la pantalla GPI de la función MIDI/GPI/TC.

### 3. Seleccione en la lista GPI IN el puerto INPUT que desea configurar.

### 4. En función del carácter de la señal que se envía desde el dispositivo/interruptor externos, ajuste el campo TRIGGER a Low Active (activo si el interruptor está cerrado) o High Active (activo si entra una señal de alto nivel o está abierto).

### 5. Pulse, a la izquierda del campo FUNCTION, el botón DIRECT ASSIGN [ ] para acceder a la ventana emergente GPI IN SETUP.

En la ventana emergente GPI IN SETUP, en el campo INPUT PORT situado en la parte superior izquierda, aparecerá marcado el tipo (CONSOLE/ENGINE) de puerto actualmente seleccionado y el número de puerto (GPI1–GPI8).



### 6. Desplácese por la lista de la parte izquierda de la pantalla y pulse la función que desea asignar.

En el campo PARAMETER aparecerán los parámetros específicos para dicha función.

- 7. Si es necesario, especifique los parámetros en el campo PARAMETER situado a la derecha y pulse el botón OK.**

La ventana emergente se cerrará.

- 8. Realice el resto de ajustes GPI IN que desee de igual manera.**

**Consejo**

Mostrando GPI IN CONSOLE / GPI IN ENGINE en la parte inferior de la pantalla, podrá comprobar la función asignada a cada puerto (→p. 10).

- 9. Utilice el dispositivo/interruptor externos para enviar una señal de control al sistema PM1D.**

La función asignada a ese puerto GPI IN será ejecutada en el sistema PM1D.

**Consejo**

Entre las funciones que pueden asignarse a GPI IN, Tap Tempo se explica detalladamente en la página 51, de modo que también puede consultar esa sección.

## Uso de GPI OUT

Procedimiento para controlar a distancia un dispositivo externo mediante el envío de señales de control desde GPI OUT cuando se efectúa una determinada operación en el sistema PM1D.

- 1. Conecte el dispositivo externo compatible con GPI al terminal GPI del motor o de la mesa.**



- Si está utilizando el sistema PM1D en el modo Mirror, la salida GPI OUT funcionará siempre conjuntamente para los motores A y B.
- Si está utilizando el sistema PM1D en el modo Dual Console (→p. 11), únicamente podrá utilizar el terminal GPI de la mesa actualmente en funcionamiento. No podrá cambiar los ajustes del terminal GPI de la otra unidad o recibir señales de control del conector GPI de la otra unidad. Además, sólo podrá realizar los ajustes del terminal GPI del motor desde la mesa 1.

- 2. Abra la pantalla GPI de la función MIDI/GPI/TC.**

- 3. Seleccione en la lista GPI IN el puerto OUTPUT que desea configurar.**

- 4. En función del carácter de la señal recibida por el dispositivo externo, ajuste el campo POLARITY a Low (activo si el interruptor está cerrado) o High (activo si está abierto).**

- 5. Pulse, a la izquierda del campo ASSIGNED TRIGGER, el botón DIRECT ASSIGN [ ] para abrir la ventana emergente GPI OUT SETUP.**

- 6. Desplácese por la lista de la parte izquierda, pulse sobre el disparo que desea asignar y, a continuación, sobre el botón OK.**

Se cerrará la ventana emergente.

- 7. Realice otros ajustes GPI OUT que desee del mismo modo.**

**Consejo**

Puede utilizar el botón TEST de la pantalla GPI para transmitir señales de control de prueba desde cada GPI OUT en función de los ajustes de POLARITY y TRIGGER/Toggle/TALLY. Es un procedimiento muy cómodo para verificar que el dispositivo externo va a funcionar como espera.

- 8. Ejecute la operación asignada a GPI OUT.**

Una señal de control será enviada desde el puerto GPI OUT correspondiente.

**Consejo**

Si desea utilizar GPI OUT como destino de USER DEFINE, efectúe los ajustes en la pantalla USER DEFINE (→p. 52). Si desea utilizar GPI OUT como destino de GPI IN, realice los ajustes en GPI IN (→p. 36).

En la página 42 encontrará más información sobre su uso como destino de la función Fader Start.

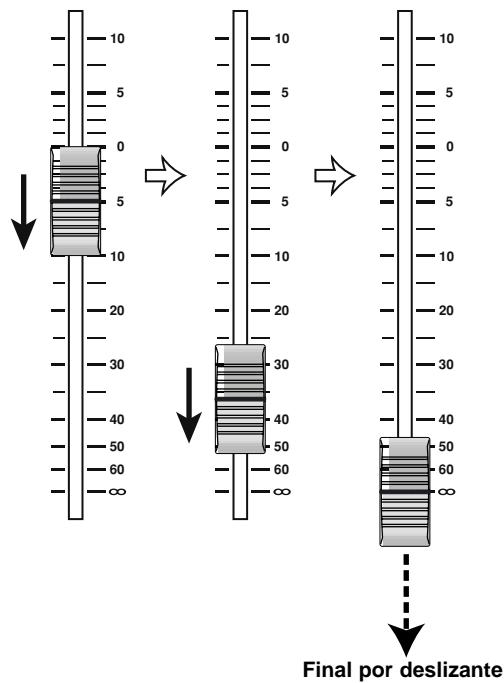
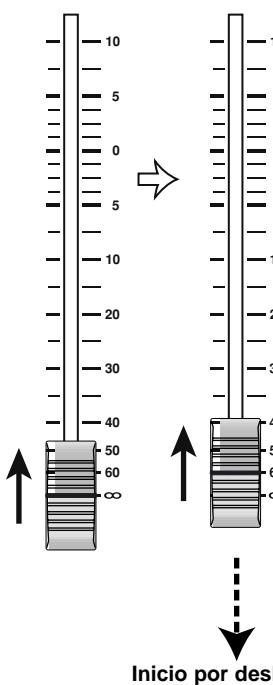


## Función Fader Start

Esta función del software PM1D V1.5 permite transmitir señales de control (GPI/MMC/RS422) a un dispositivo externo cuando se utiliza un deslizante específico. Por ejemplo, es muy útil para controlar remotamente un dispositivo externo (un reproductor de CD compatible con GPI, un reproductor de vídeo compatible con RS422 o un secuenciador MIDI) situado a una cierta distancia.

Para utilizar esta función, es preciso asignar la función Fader Start al deslizante deseado y seleccionar el tipo de señal de control (GPI/MMC/RS422) que desea transmitir.

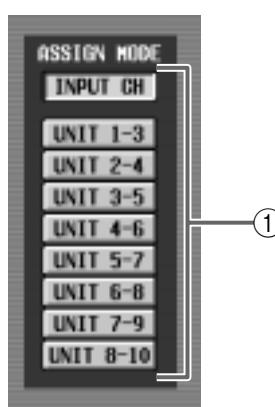
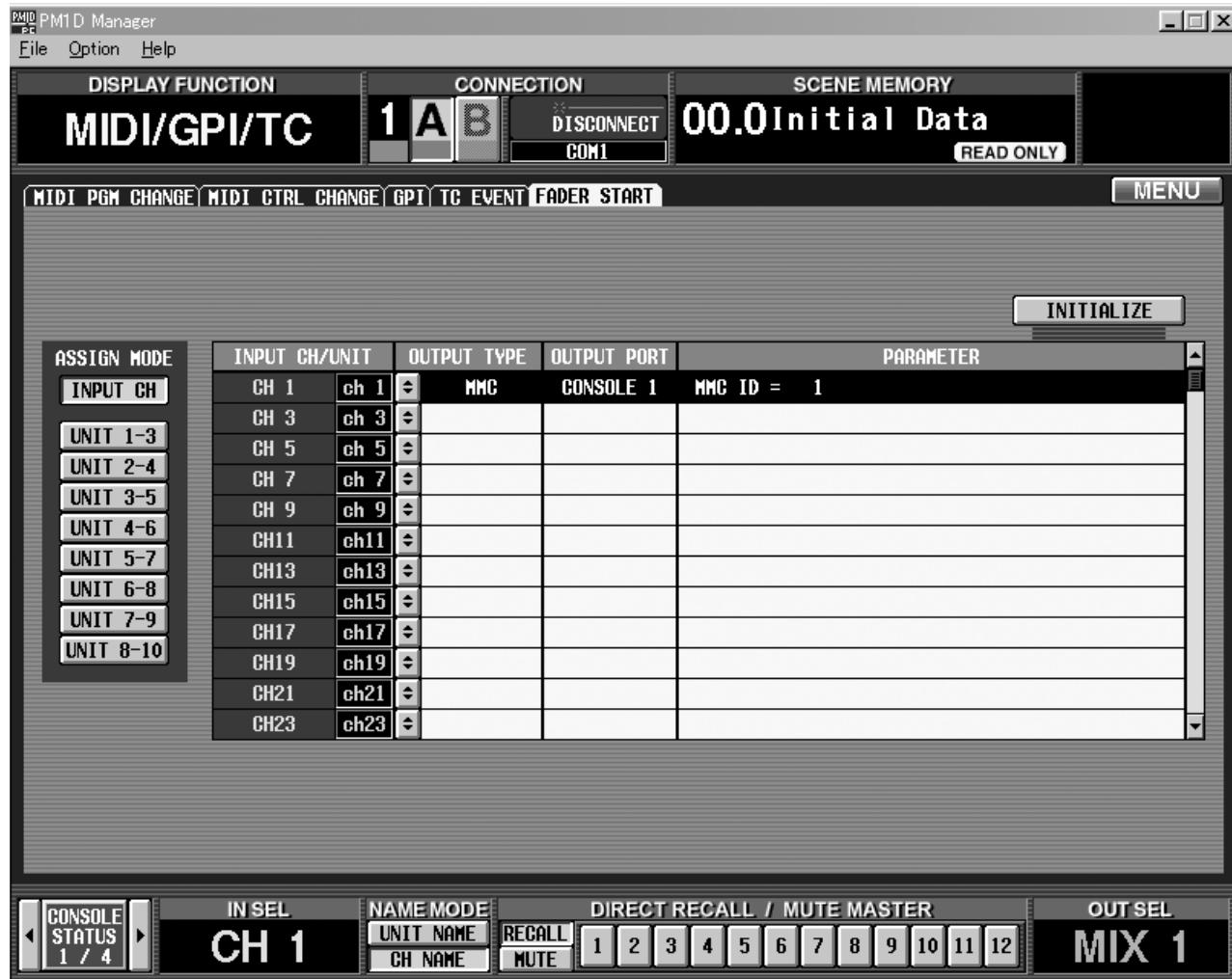
El disparo “Fader Start” tiene lugar cuando este deslizante se desplaza desde menos -60 dB a más -60 dB, y el disparo “Fader End” cuando se desplaza de nuevo a ???. Mediante estos disparos, la señal de control seleccionada será enviada al dispositivo externo.



- Si desea generar un disparo de inicio cuando la posición del deslizante está ya en más -60dB, baje el deslizante hasta menos -60dB y vuelva a subirlo.
- Si ha seleccionado CONSOLE 1 o ENGINE como puerto de destino de la señal, el inicio por deslizante no funcionará aunque desplace el deslizante (o edite el parámetro con el ordenador o MIDI) si la mesa 1 se halla en el modo PREVIEW. De igual modo, si ha seleccionado CONSOLE 2 como puerto de destino de la salida, el inicio por deslizante no funcionará mientras la mesa 2 se halle en el modo PREVIEW. La función de inicio por deslizante no funcionará aunque cancele el modo PREVIEW de los estados citados anteriormente.
- Si hay un ordenador (PM1D Manager) conectado en línea al motor, la recuperación de una escena que especifique un tiempo de fundido hará que la función Fader Start funcione inmediatamente después de la recuperación, con independencia del ajuste del tiempo de fundido.

## Pantalla FADER START

Se ha añadido una pantalla FADER START a la función MIDI/GPI/TC para realizar los ajustes de la función de inicio por deslizante.



### • INPUT CH

Si este botón está activado, puede efectuar las asignaciones de la función de inicio por deslizante para los canales de entrada individuales y los canales ST IN.

### • UNIT 1-3 – UNIT 8-10

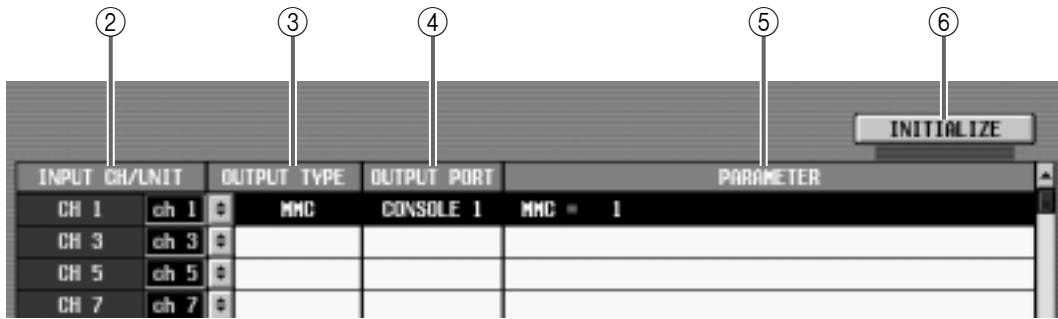
Si uno de estos botones está activado, puede efectuar las asignaciones de inicio por deslizante para tres unidades de entrada con números ID consecutivos. En este caso, puede efectuar las asignaciones para los canales de entrada asignados a cada puerto de dichas unidades. (Si un puerto tiene asignados varios canales de entrada, la asignación será válida únicamente para el más alto de estos canales de la pantalla INPUT PATCH de la función IN PATCH).

- ⚠ • En ambos casos tenga presente que no podrá asignar el inicio por deslizante a todos los canales y puertos.
- Si el botón INPUT CH está activado, puede asignar el inicio por deslizante a los canales de entrada impares (en el modo de emparejamiento vertical, canales 1–48) y al canal izquierdo de los canales de entrada estéreo.
- Si está activado un botón UNIT 1-3 – UNIT 8-10, únicamente podrá asignar el inicio por deslizante a un puerto impar de los puertos disponibles.

### ① ASSIGN MODE

Este modo determina si las asignaciones de inicio por deslizante se realizarán por canales de entrada individuales o grupos de unidades. Puede seleccionar uno de los siguientes botones.

Pulse uno de estos botones para abrir la ventana emergente FADER START INITIALIZE, especifique en ella los ajustes de inicio por deslizante y pulse el botón OK.



## ② INPUT CH/UNIT (canal/unidad de entrada)

En función de la selección efectuada en el modo ASSIGN MODE (①), aquí aparecerá indicado el canal o unidad/tarjeta/puerto que recibirán las asignaciones de inicio por deslizante.

Si el botón INPUT CH está activado, aparecerán los canales de entrada impares (en el modo de emparejamiento vertical, canales 1–48).

Si está activado un botón UNIT 1-3 – UNIT 8-10, únicamente aparecerán los puertos impares disponibles.

## ③ OUTPUT TYPE (tipo de salida)

Indica el tipo de señal que se envía al manejar el deslizante del canal/unidad de entrada. Para cambiar esta asignación, pulse el botón [ ] de la izquierda para abrir la ventana emergente de configuración FADER START SETUP.

Podrá seleccionar los siguientes elementos (los parámetros específicos del elemento se encuentran entre paréntesis).

### • NO ASSIGN

Sin asignación.

### • GPI (GPI PORT, START PORT, END PORT)

Se enviará una señal de control al conector GPI. Puede especificar el puerto GPI (mesa 1/2, motor), puerto de inicio (el número de puerto que enviará la señal cuando se reciba un disparo de inicio por deslizante), y puerto de final (el número del puerto que enviará la señal cuando se reciba un disparo de final por deslizante).

#### Consejo

Si especifica el mismo puerto GPI como puerto de inicio y de final, y selecciona TOGGLE en la pantalla GPI de la función MIDI/GPI/TC, el inicio por deslizante hará que GPI OUT se active y el final por deslizante que se desactive, pudiendo utilizar el inicio por deslizante como salida Tally.

### • MMC (MIDI PORT, MMC ID)

Se enviará una orden MMC al conector MIDI.

Puede especificar el puerto MIDI (mesa 1/2, motor) y el MMC ID (1–127, ALL). Se enviará una orden PLAY cuando haya un disparo de inicio por deslizante, y una orden STOP cuando el disparo sea de final.

## • RS422 (RS422 PORT, FORMAT)

Se enviará una orden de transporte de protocolo RS422 al conector RS422. Puede especificar el puerto RS422 (mesa 1/2, motor) y el formato (P2, DENON). Se enviará una orden PLAY cuando haya un disparo de inicio por deslizante, y una orden STOP (si ha seleccionado el formato P2) o PAUSE (si ha seleccionado el formato DENON) cuando el disparo sea de final.

**⚠** Únicamente podrá seleccionar un tipo (P2 o DENON) como formato de orden REMOTE [RS422] para cada componente.

## ④ OUTPUT PORT

Indica el puerto que enviará la señal (mesa 1/2 o motor).

## ⑤ PARAMETER

En función del tipo de señal seleccionada en (③), esta zona mostrará los ajustes de parámetro opcionales.

## ⑥ INITIALIZE

Pulse este botón para abrir la ventana emergente FADER INITIALIZE en la que podrá reiniciar los ajustes de inicio por deslizante. Para reiniciar la configuración, pulse el botón OK.

## Uso de la función Fader Start

Este es el procedimiento de uso de la función Fader Start para controlar a distancia un dispositivo externo conectado a los terminales MIDI OUT, RS422 o GPI.

### 1. Conecte el dispositivo externo al terminal MIDI IN/RS422/GPI del motor o de la mesa.

- ⚠ • Si está utilizando el sistema PM1D en el modo Mirror y ha seleccionado el terminal GPI como destino del inicio por deslizante, la salida estará siempre dirigida a las mesas A y B. Si ha seleccionado los terminales MIDI o RS422 como destino, la orden será enviada únicamente al motor habilitado en ese momento.
- Si está utilizando el sistema PM1D en el modo Dual Console (→ p. 11), será indiferente para la función de activación por deslizante que maneje éste desde una u otra mesa. Asimismo, podrá efectuar los ajustes de esta función de inicio y especificar los terminales MIDI/RS422/GPI como destino de la señal desde cualquiera de las mesas.

Tampoco habrá ninguna diferencia en la función Fader Start si maneja el deslizante desde el ordenador (PM1D Manager). No obstante, si conecta el ordenador a un sistema que incorpore una mesa, no será posible efectuar los ajustes de inicio por deslizante desde el ordenador. Si este es el caso, deberá realizarlos desde la mesa.

### 2. Abra la pantalla FADER START de la función MIDI/GPI/TC.

### 3. Con los botones de la zona ASSIGN MODE seleccione cómo va a efectuar las asignaciones de la función de inicio por deslizante.

#### • Si selecciona el botón INPUT CH

En la zona INPUT CH/UNIT aparecerán los canales de entrada impares (en el modo de emparejamiento vertical, canales 1–48) y los canales L de ST IN. En la zona de nombre de la pantalla aparecerá la abreviación del canal o unidad en función del modo de nombre (NAME MODE) seleccionado en la parte inferior de la pantalla.

| ASSIGN MODE | INPUT CH/UNIT | OUTPUT TYPE |
|-------------|---------------|-------------|
| INPUT CH    | CH 1 ch 1     | MMC         |
| UNIT 1-3    | CH 3 ch 3     |             |
| UNIT 2-4    | CH 5 ch 5     |             |
| UNIT 3-5    | CH 7 ch 7     |             |
| UNIT 4-6    | CH 9 ch 9     |             |
|             | CH11 ch11     |             |

#### • Si ha seleccionado UNIT 1-3 – UNIT 8-10

En la zona INPUT CH/UNIT aparecerán únicamente los puertos impares de las unidades/tarjetas/puertos utilizables. En este caso, en la zona de nombre de la pantalla aparecerá siempre el nombre de la unidad.

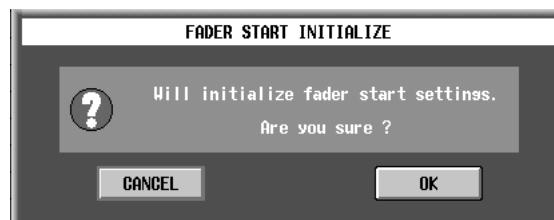
| INPUT CH/UNIT | OUTPUT TYPE |
|---------------|-------------|
| I1AI8:1-1     | MMC         |
| I1AI8:1-3     |             |
| I1AI8:2-1     |             |
| I1AI8:2-3     |             |
| I1AI8:3-1     |             |
| I1AI8:3-3     |             |

#### Consejo

Si selecciona UNIT 1-3 – UNIT 8-10 como modo de asignación (ASSIGN MODE), podrá efectuar las asignaciones de inicio por deslizante que dependen de los ajustes de patch.

Por ejemplo, si los puertos de varias unidades están recibiendo por separado las señales de múltiples fuentes de audio, puede crear bibliotecas de patch o ajustes de escenas que sucesivamente conecten las distintas fuentes de audio al mismo deslizante para poder utilizar el mismo en la operación de activación, incluso después de la recuperación.

Si pulsa el botón ASSIGN MODE, aparecerá la ventana emergente FADER START INITIALIZE y le pedirán la confirmación (OK) para reiniciar los ajustes de inicio por deslizante.



#### Consejo

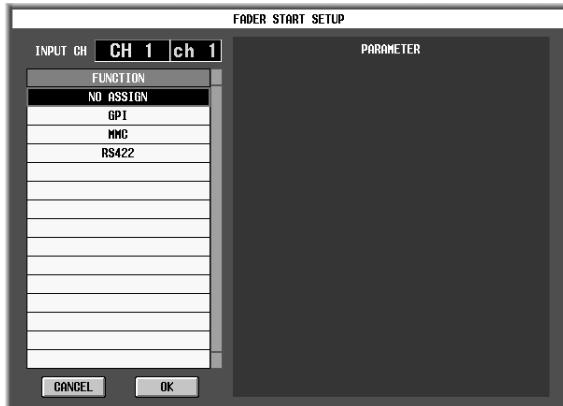
- Si el botón INPUT CH está activado, la función Fader Start sólo podrá utilizar uno de cada dos deslizantes. Si el canal de entrada correspondiente está emparejado, puede usar el otro deslizante para controlar la función Fader Start.
- Si desea asignar la función Fader Start a los deslizantes de canales de entrada numerados consecutivamente, active uno de los botones UNIT 1-3 – UNIT 8-10 y asigne canales de entrada consecutivos a cada puerto o utilice el modo Vertical Pair.

### 4. Si está listo para reiniciar la configuración de inicio por deslizante, pulse el botón OK para cerrar la ventana emergente.

Al pulsar el botón OK, todos los ajustes anteriores se perderán.

**5. Desplácese por la lista para ver el canal/unidad que desea asignar y pulse el botón  del campo OUT-PUT TYPE.**

Aparecerá la ventana emergente FADER START SETUP donde podrá seleccionar el tipo de señal de salida.



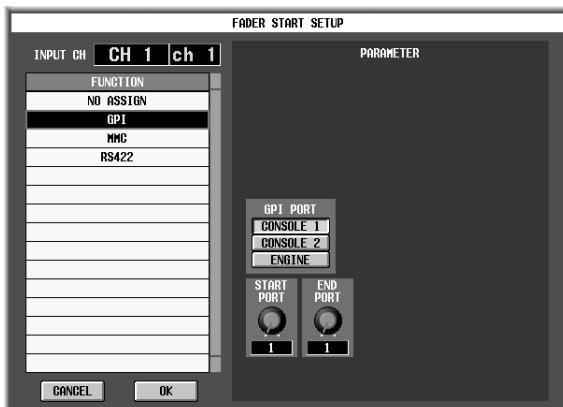
**6. En el campo FUNCTION, seleccione el tipo de señal que desea enviar: GPI, MMC o RS422.**

**7. Especifique los parámetros necesarios en la zona PARAMETER situada a la derecha.**

**• Si ha seleccionado GPI**

Con los botones GPI PORT seleccione el puerto GPI (mesa 1/2, motor) al que se va a enviar la orden. Seleccione START PORT para especificar el número de puerto (1–8) que enviará la señal cuando se reciba un disparo de inicio por deslizante. Seleccione END PORT para especificar el número de puerto (1–8) que enviará la señal cuando se reciba un disparo de final por deslizante.

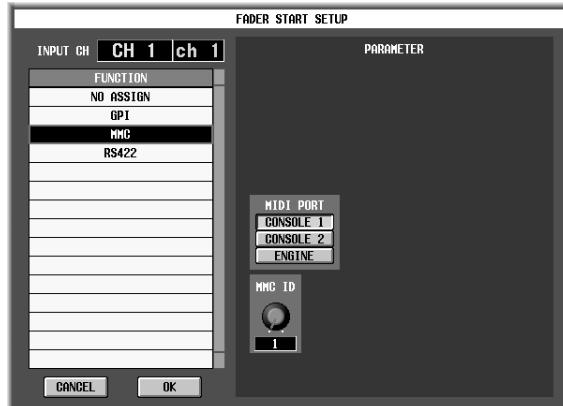
 Para habilitar GPI, deberá acceder a la pantalla GPI de la función MIDI/GPI/TC y efectuar los ajustes de salida GPI (POLARITY, TRIGGER/Toggle).



**• Si ha seleccionado MMC**

Seleccione con los botones MIDI PORT el puerto MIDI (mesa 1/2, motor) al que se va a enviar la orden.

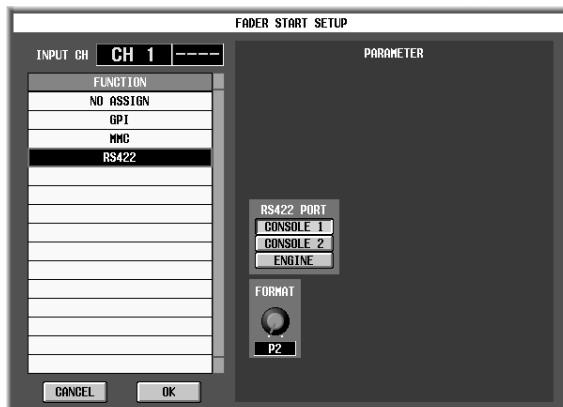
Seleccione el valor del mando MMC ID para que coincida con el ID (1-127, ALL) del dispositivo MIDI externo que recibirá la orden.



 Sólo podrá seleccionar un tipo (P2 o DENON) de formato de orden REMOTE [RS422] por componente.

**• Si ha seleccionado RS422**

Seleccione con los botones RS422 PORT el puerto RS422 (mesa 1/2, motor) al que se enviará la orden. Con el mando FORMAT seleccione el formato (P2 o DENON) del protocolo RS422.



**8. Pulse [OK] una vez finalizada la configuración de parámetros.**

Regresará a la pantalla FADER START.

 Si ya ha asignado otra función al puerto GPI seleccionado como destino, cuando pulse el botón OK aparecerá el mensaje "GPI OUT SETUP IN USE WAS STOLEN" en la parte inferior de la pantalla y los ajustes para ese puerto serán anulados. Puede comprobar la función asignada en la pantalla GPI de la función MIDI/GPI/TC.

**9. Utilice el mismo procedimiento para efectuar los ajustes de otros canales/unidades.**

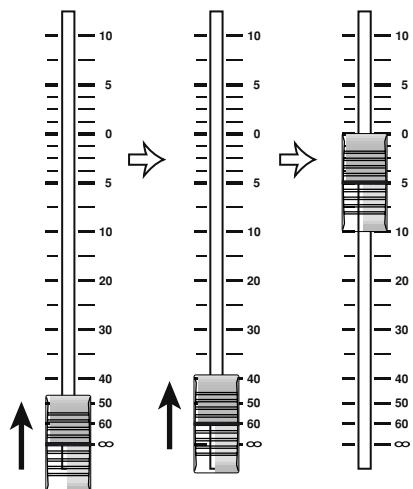
Los siguientes pasos diferirán ligeramente en función de si está utilizando MMC/RS422 o GPI.

## ■ Si usa MMC/RS422

### 10. Utilice el deslizante correspondiente.

Si ha seleccionado MMC como señal de control, las órdenes MMC PLAY y STOP serán enviadas desde el conector MIDI OUT especificado cuando suba y baje el deslizante.

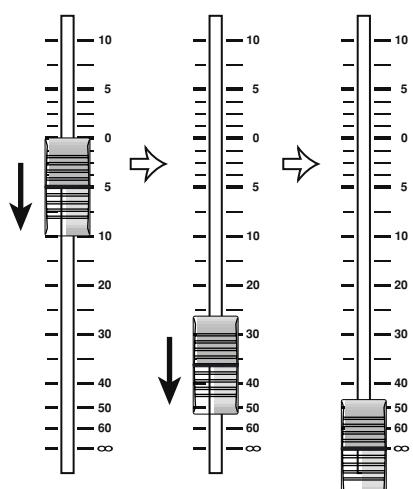
Si desea más detalles sobre P2 y DENON, lea la explicación sobre GPI RS422 (→ p. 38).



MIDI OUT



**MMC  
Orden PLAY**

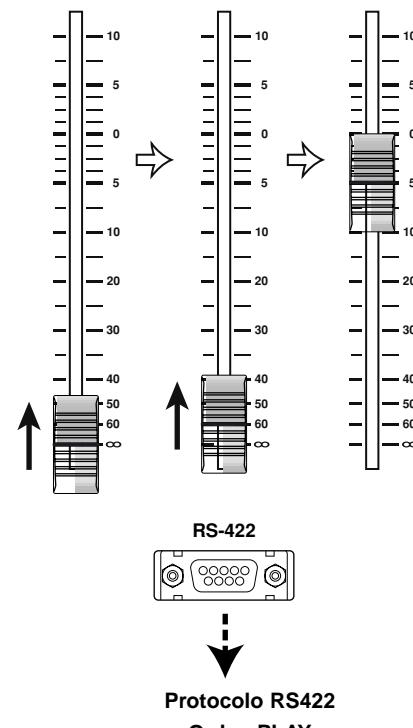


MIDI OUT

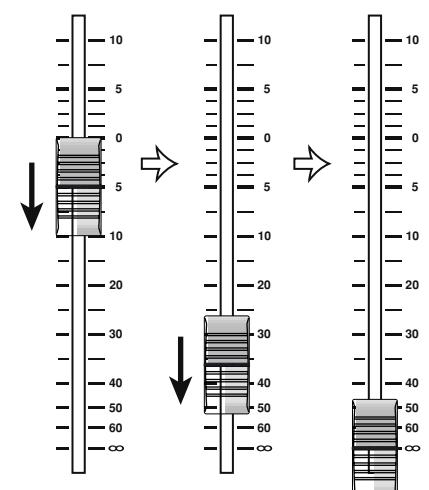


**MMC  
Orden STOP/PAUSE**

Si ha seleccionado RS422 como señal de control, las órdenes PLAY y STOP del protocolo RS422 (si se ha seleccionado el formato P2) serán enviadas desde el conector RS422 especificado cuando suba y baje el deslizante.



**Protocolo RS422  
Orden PLAY**



**Protocolo RS422  
Orden STOP/PAUSE**

## ■ Si usa GPI

### 11. Abra la pantalla GPI.

En el campo ASSIGNED TRIGGER se indicará FADER START para los puertos GPI OUT a los que se ha asignado la función de inicio por deslizante.

Si para los puertos de inicio y final ha especificado puertos GPI OUT distintos, aparecerá una pantalla similar a ésta:

| GPI OUT   |             |          |      |                  |           |             |              |
|-----------|-------------|----------|------|------------------|-----------|-------------|--------------|
|           | OUTPUT PORT | POLARITY | TEST | ASSIGNED TRIGGER | PARAMETER |             |              |
| CONSOLE 1 | PORT 1 H    | TRIGGER  | U    | L                | +/-       | FADER START | [START] CH 1 |
| CONSOLE 1 | PORT 2 H    | TRIGGER  | U    | L                | +/-       | FADER START | [END] CH 1   |
| CONSOLE 1 | PORT 3 H    | TRIGGER  | U    | L                | +/-       |             |              |
| CONSOLE 1 | PORT 4 H    | TRIGGER  | U    | L                | +/-       |             |              |
| CONSOLE 1 | PORT 5 H    | TRIGGER  | U    | L                | +/-       |             |              |
| CONSOLE 1 | PORT 6 H    | TRIGGER  | U    | L                | +/-       |             |              |
| CONSOLE 1 | PORT 7 H    | TRIGGER  | U    | L                | +/-       |             |              |
| CONSOLE 1 | PORT 8 H    | TRIGGER  | U    | L                | +/-       |             |              |

Si ha especificado el mismo puerto como puerto de inicio y de final, la pantalla será similar a ésta:

| GPI OUT   |             |          |      |                  |           |             |                  |
|-----------|-------------|----------|------|------------------|-----------|-------------|------------------|
|           | OUTPUT PORT | POLARITY | TEST | ASSIGNED TRIGGER | PARAMETER |             |                  |
| CONSOLE 1 | PORT 1 H    | TRIGGER  | U    | L                | +/-       | FADER START | [START] CH 1 ... |
| CONSOLE 1 | PORT 2 H    | TRIGGER  | U    | L                | +/-       |             |                  |
| CONSOLE 1 | PORT 3 H    | TRIGGER  | U    | L                | +/-       |             |                  |
| CONSOLE 1 | PORT 4 H    | TRIGGER  | U    | L                | +/-       |             |                  |
| CONSOLE 1 | PORT 5 H    | TRIGGER  | U    | L                | +/-       |             |                  |
| CONSOLE 1 | PORT 6 H    | TRIGGER  | U    | L                | +/-       |             |                  |
| CONSOLE 1 | PORT 7 H    | TRIGGER  | U    | L                | +/-       |             |                  |
| CONSOLE 1 | PORT 8 H    | TRIGGER  | U    | L                | +/-       |             |                  |

⚠ Los ajustes de un puerto GPI OUT al que ha asignado la función de inicio no podrán editarse en la pantalla GPI. Si desea editarlos, deberá regresar a la pantalla FADER START.

Sin embargo, si selecciona un elemento distinto en el campo ASSIGN TRIGGER de la pantalla GPI, en la parte inferior de la pantalla aparecerá el mensaje “GPI OUT SETUP IN USE WAS STOLEN,” y los ajustes de la pantalla FADER START para ese puerto serán anulados.

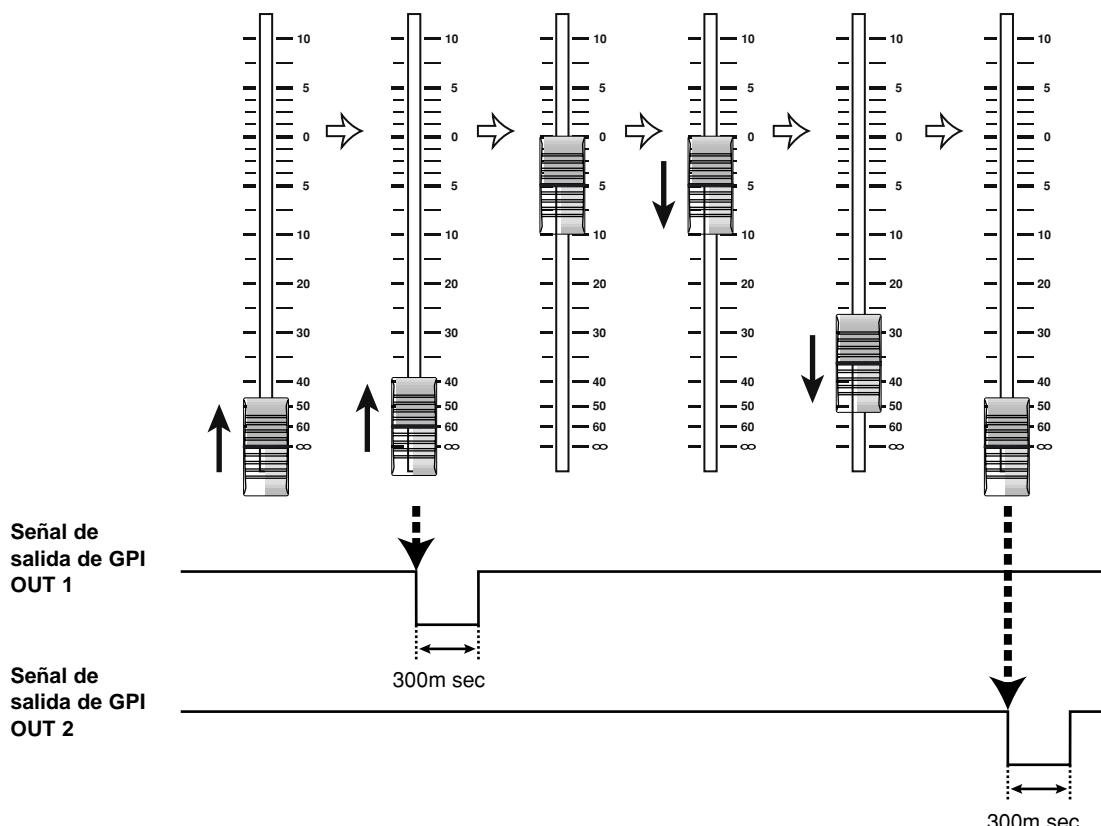
12. Use el botón del campo OUTPUT PORT para seleccionar TOGGLE o TRIGGER como procedimiento de transmisión de la señal enviada desde GPI OUT.

13. Use el botón del campo POLARITY para seleccionar la polaridad de la señal enviada desde GPI OUT.

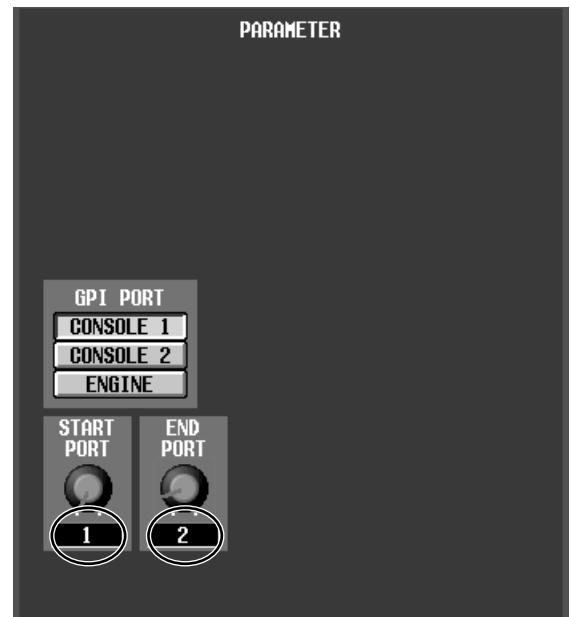
14. Utilice el deslizante adecuado.

Si ha seleccionado GPI como señal de control, la operación dependerá de la configuración de los campos OUTPUT PORT y POLARITY en la pantalla GPI, y de los ajustes de parámetro de la pantalla FADER START.

El siguiente diagrama es un ejemplo de cómo se envían las señales de disparo (inferior activo) desde los puertos GPI OUT 1 y 2 a un dispositivo externo cuando se producen un inicio y un final por deslizante.



Para efectuar este tipo de operación, abra primero la pantalla FADER START, seleccione GPI como control de señal para los deslizantes correspondientes y especifique START PORT = 1 y END PORT = 2.

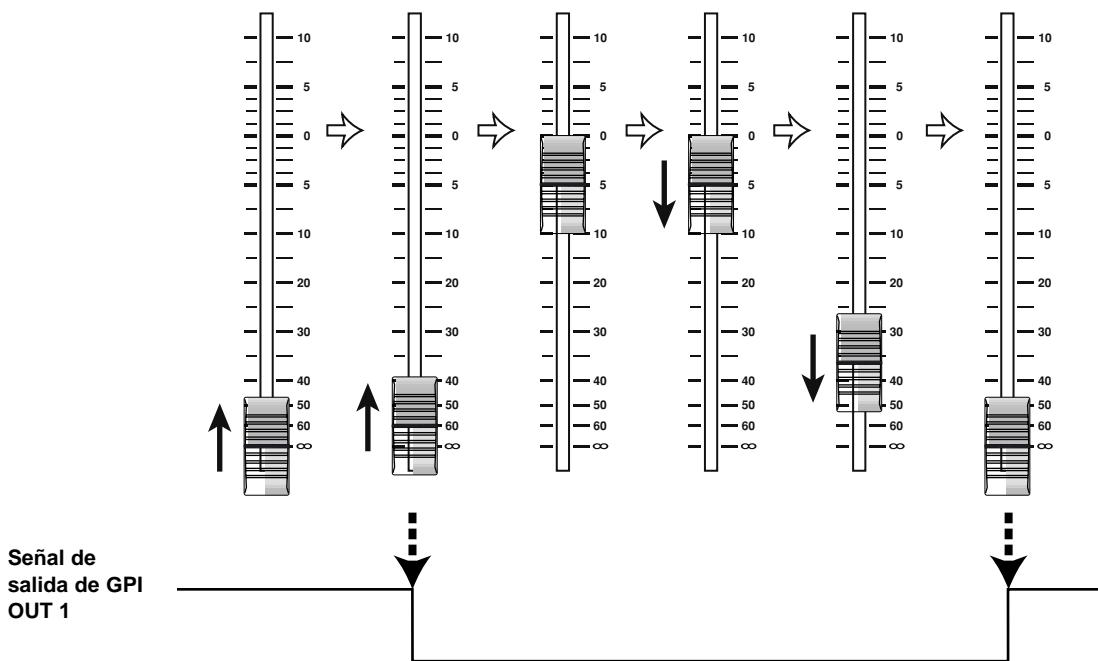


A continuación, vaya a la pantalla GPI y para los puertos GPI OUT 1/2 seleccione **TRIGGER** en el campo OUTPUT PORT y **[■]** (inferior activo) en el campo POLARITY.

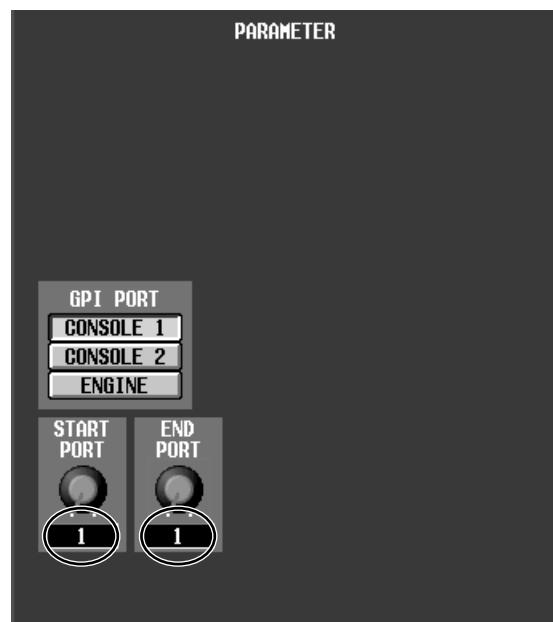
| GPI OUT            |          |      |   | ASSIGNED TRIGGER | PARAMETER    |
|--------------------|----------|------|---|------------------|--------------|
| OUTPUT PORT        | POLARITY | TEST |   |                  |              |
| CONSOLE 1 PORT 1 H | TRIGGER  | ■    | □ | FADER START      | [START] CH 1 |
| CONSOLE 1 PORT 2 H | TRIGGER  | ■    | □ | FADER START      | [END] CH 1   |
| CONSOLE 1 PORT 3 H | TRIGGER  | ■    | □ |                  |              |
| CONSOLE 1 PORT 4 H | TRIGGER  | ■    | □ |                  |              |

⚠ El intervalo de la señal de activación está fijada en 300 msec.

El siguiente diagrama es un ejemplo de cómo comutan las señales de bajo y alto nivel del puerto GPI OUT 1 cuando tiene lugar un inicio y un final por deslizante.



Para efectuar este tipo de operación, acceda primero a la pantalla FADER START, seleccione GPI como señal de control para el deslizante correspondiente y especifique START PORT = 1 y END PORT = 1.



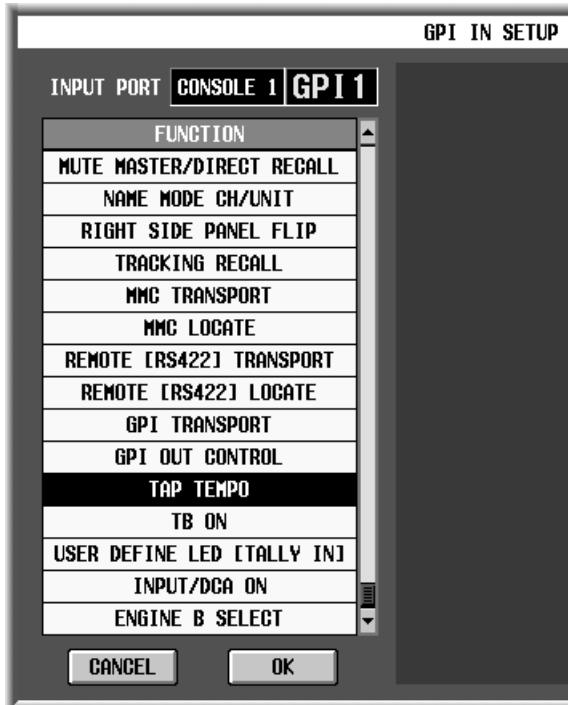
A continuación, vaya a la pantalla GPI y para ese puerto GPI OUT seleccione el botón **TRIGGER** para OUTPUT PORT y **■** (inferior activo) para POLARITY.

| GPI OUT   |        | OUTPUT PORT |         | POLARITY TEST | ASSIGNED TRIGGER | PARAMETER        |
|-----------|--------|-------------|---------|---------------|------------------|------------------|
| CONSOLE 1 | PORT 1 | H           | TOGGLE  | ↑ ↓ ↗ ↘ ↙ ↘   | FADER START ...  | [START] CH 1 ... |
| CONSOLE 1 | PORT 2 | H           | TRIGGER | ↑ ↓ ↗ ↘ ↙ ↘   |                  |                  |
| CONSOLE 1 | PORT 3 | H           | TRIGGER | ↑ ↓ ↗ ↘ ↙ ↘   |                  |                  |
| CONSOLE 1 | PORT 4 | H           | TRIGGER | ↑ ↓ ↗ ↘ ↙ ↘   |                  |                  |

## Función Tap Tempo

El software PM1D V1.5 incorpora una función “Tap Tempo” que permite ajustar manualmente el parámetro TEMPO de un efecto interno dando ligeros toques en un interruptor externo conectado al terminal GPI. Este es el procedimiento de uso de esta función:

- 1. Conecte un interruptor externo al terminal GPI del motor o de la mesa.**
  - 2. Abra la pantalla GPI de la función MIDI/GPI/TC.**
  - 3. Desplácese por la lista GPI IN hasta localizar el puerto INPUT al cual está conectado el interruptor que desea utilizar para las pulsaciones.**
  - 4. En función de la característica de la señal enviada desde el interruptor externo, ajuste el campo TRIGGER a “Low active” (activado si el interruptor está cerrado) o a “High active” (activado cuando se recibe una señal de alto nivel o está abierto).**
  - 5. Pulse  a la izquierda del campo FUNCTION para abrir la ventana emergente GPI IN SETUP.**
  - 6. Desplácese por la lista de la izquierda y seleccione TAP TEMPO como función.**
- La función TAP TEMPO no dispone de parámetros que deba ajustar.



- 7. Pulse el botón OK para cerrar la ventana emergente.**  
Con estos ajustes, habrá completado los preparativos para utilizar un interruptor externo para la función Tap Tempo.
- 8. Abra la pantalla EFFECT 1-EFFECT 8 que desee.**

- 9. Recupere de la biblioteca de efectos un tipo de efecto que contenga un parámetro TEMPO (por ejemplo, Delay LCR, Echo, Chorus).**

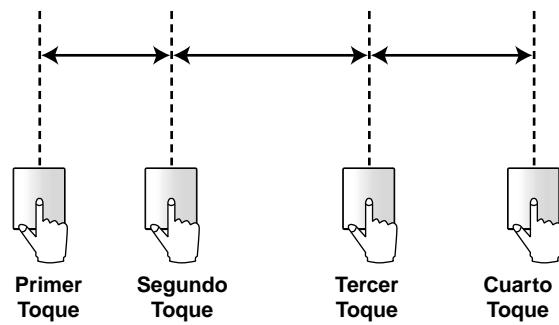
TEMPO es un parámetro que permite seleccionar un parámetro de efecto temporal (como DELAY en Delay LCR o Echo, o FREQ. en Chorus) en unidades de BPM.



- 10. Marque con ligeros toques los intervalos del tempo deseado en el interruptor externo que asignó a la función Tap Tempo.**

Cuando haya golpeado el interruptor cuatro veces, se calculará el valor medio (BPM) de los tres intervalos y dicho valor se introducirá en el parámetro TEMPO.

**El valor medio de los intervalos será introducido en el parámetro**



- !**
- La función Tap Tempo será válida únicamente para el efecto interno visualizado en ese momento. No obstante, no estará operativa si el tipo de efecto no incluye un parámetro TEMPO.
  - Si el valor medio no está incluido en el rango de 20–300 BPM, será rechazado.
  - Debido a limitaciones funcionales, no podrá usar la función Tap Tempo marcando el compás en el botón de prueba GPI IN situado en la parte inferior de la pantalla.

## Funciones adicionales de la pantalla USER DEFINE

Ahora, en la pantalla USER DEFINE de la función UTILITY pueden seleccionar las siguientes funciones

- MANUAL FADE ON
- MUTE MASTER/DIRECT RECALL
- NAME MODE CH/UNIT
- RIGHT SIDE PANEL FLIP
- TRACKING RECALL
- MMC TRANSPORT
- MMC LOCATE
- REMOTE [RS422] TRANSPORT
- REMOTE [RS422] LOCATE
- GPI TRANSPORT
- GPI OUT CONTROL

Las opciones y parámetros de cada elemento son las mismas que las de los elementos de la ventana emergente GPI IN SETUP de la pantalla GPI. En las páginas 37 y 38 encontrará más detalles.

**Consejo**

Para acceder a la pantalla USER DEFINE puede pulsar varias veces el interruptor [UTILITY] de la mesa (situado en el bloque LCD FUNCTION ACCESS) o pulsar el botón MENU de la pantalla ‡ botón UTILITY ‡ pestaña USER DEFINE.

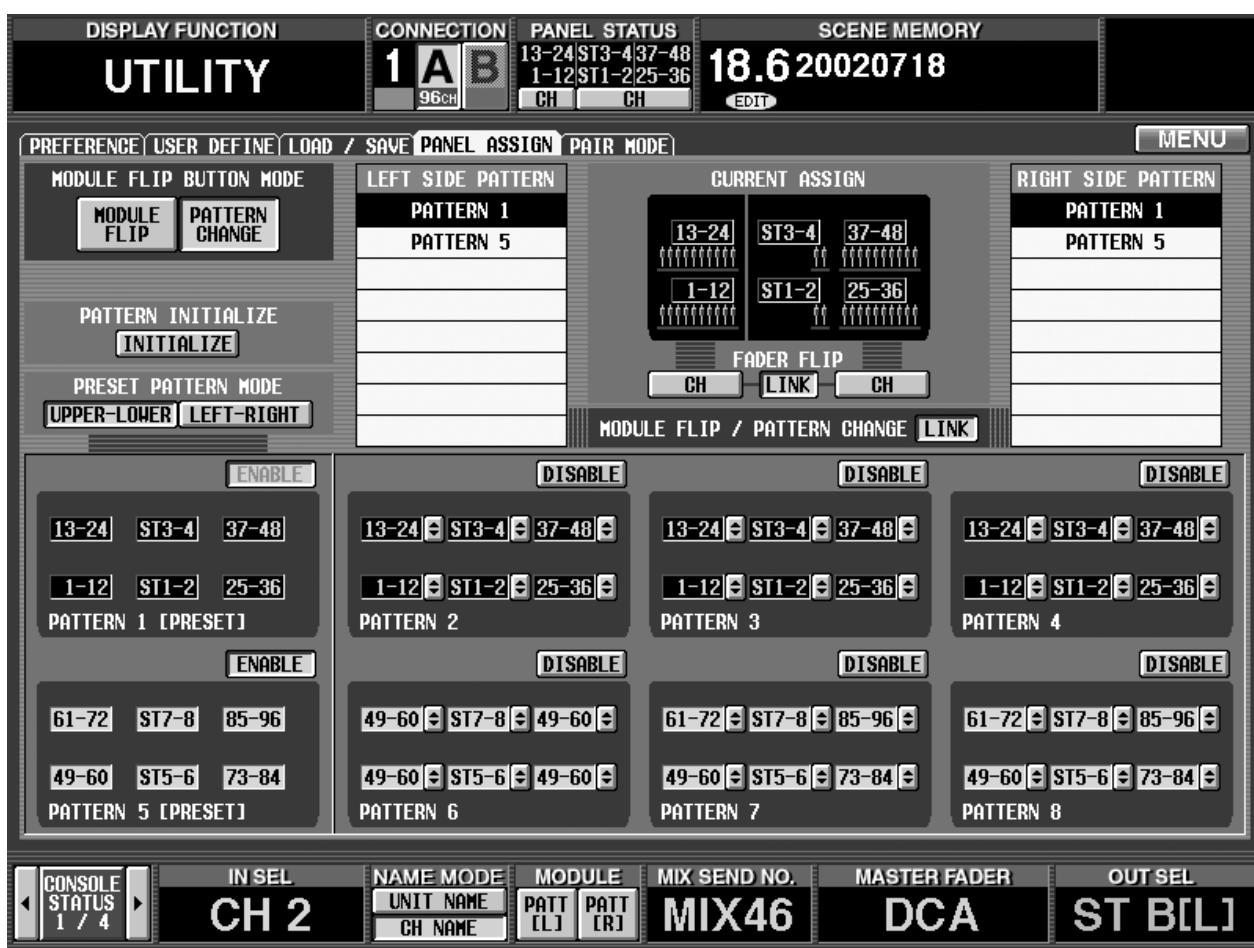
## Asignaciones de panel de canales de entrada

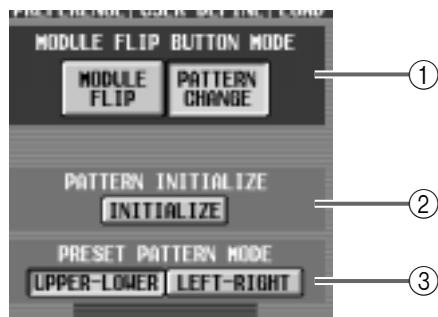
La configuración de los canales de entrada asignados a los bloques INPUT 1–4 de la mesa (CS1D) pueden especificarse ahora libremente en unidades de 12 canales consecutivos. De igual manera, los canales ST IN asignados al bloque ST IN 1/2 pueden especificarse en bloques de dos canales numerados consecutivamente.

La configuración de las asignaciones de panel pueden guardarse como patrón de usuario. Además, puede seleccionar cualquiera de los ocho patrones (dos predeterminados, seis patrones de usuario) y utilizar un interruptor como FADER FLIP para seleccionarlos consecutivamente.

## Pantalla PANEL ASSIGN

En la función UTILITY se ha añadido una pantalla PANEL ASSIGN para poder efectuar los ajustes de asignación de panel.





### ① Modo MODULE FLIP BUTTON

Estos botones seleccionan una de las siguientes dos funciones para el interruptor MODULE [FLIP] de la sección SELECTED INPUT CHANNEL (esto también se aplica a un interruptor USER DEFINE o disparo GPI IN que tenga asignada la función RIGHT SIDE PANEL FLIP).

- **MODULE FLIP** .....Como en las versiones anteriores, cambiarán los canales de entrada asignados a los bloques INPUT superior e inferior.
- **PATTERN CHANGE** .....Cada vez que pulse el interruptor MODULE [FLIP], serán seleccionados alternativamente los patrones de asignación de panel registrados en la lista de patrones (⑦) de la pantalla PANEL ASSIGN.

**⚠** Si desactiva el botón MODULE FLIP/PATTERN CHANGE LINK (⑪), el interruptor MODULE [FLIP] será válido únicamente para el lateral izquierdo del panel (bloque INPUT 1/2).

Si este es el caso, la conmutación del intercambiador de módulo (module flip) para el lateral derecho (bloque ST IN 1/2, bloque INPUT 3/4) será realizada por los interruptores USER DEFINE, los botones MODULE situados en la parte inferior de la pantalla o el interruptor RIGHT SIDE PANEL FLIP de la función GPI (→p. 37).

### ② PATTERN INITIALIZE

Al pulsar este botón se reiniciará la configuración de la pantalla PANEL ASSIGN (excepto PRESET PATTERN MODE (③)).

### ③ PRESET PATTERN MODE

Estos botones seleccionan una de las dos distribuciones siguientes de los patrones predefinidos (patrones 1 y 5).

#### • UPPER-LOWER (superior-inferior)

Esta es la distribución por omisión en la que los canales de entrada se distribuyen en el orden del bloque INPUT 1→2→3→4.

#### • LEFT-RIGHT (izquierda-derecha)

Los canales de entrada están distribuidos en el orden del bloque INPUT 1→3→2→4.

Estos botones seleccionan una de las dos distribuciones siguientes de los patrones predefinidos (patrones 1 y 5).

### SUPERIOR-INFERIOR

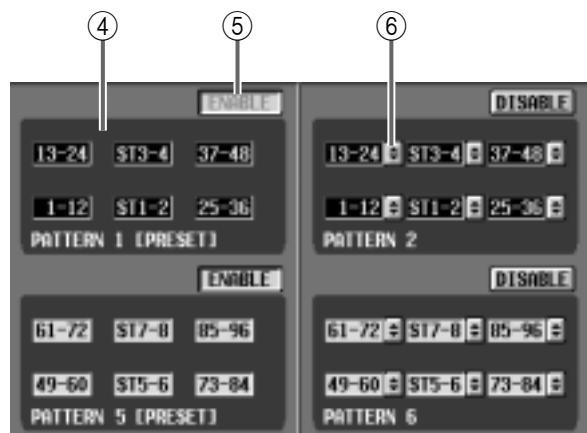
|                           |                           |
|---------------------------|---------------------------|
| Bloque Input 2<br>CH13-24 | Bloque Input 4<br>CH37-48 |
| Bloque Input 1<br>CH1-12  | Bloque Input 3<br>CH25-36 |

### IZQUIERDA-DERECHA

|                           |                           |
|---------------------------|---------------------------|
| Bloque Input 3<br>CH25-36 | Bloque Input 4<br>CH37-48 |
| Bloque Input 1<br>CH1-12  | Bloque Input 2<br>CH13-24 |

**⚠** • Aunque utilice el botón PATTERN INITIALIZE (②) para ejecutar la operación de reinicio, el ajuste PRESET PATTERN MODE no se verá afectado. Al ejecutar la operación de reinicio, la distribución del patrón 1 se copiará en los patrones 2–4 y la distribución del patrón 5 en los patrones 6–8. Esto significa que la configuración PRESET PATTERN MODE (UPPER-LOWER/LEFRIGHT) se aplicará a los patrones 1–8.

- La distribución de la pantalla TRACKING RECALL de la función SCENE (si con el botón MODE ha seleccionado INPUT 1–48 o INPUT 49–96) y las pantallas de los canales de entrada de la función METER cambiarán en función del modo PRESET PATTERN MODE.



### ④ Zona de visualización de patrón

Este área muestra las configuraciones de los canales de los patrones predefinidos (patrones 1 y 5) y patrones de usuario (patrones 2–4, 6–8).

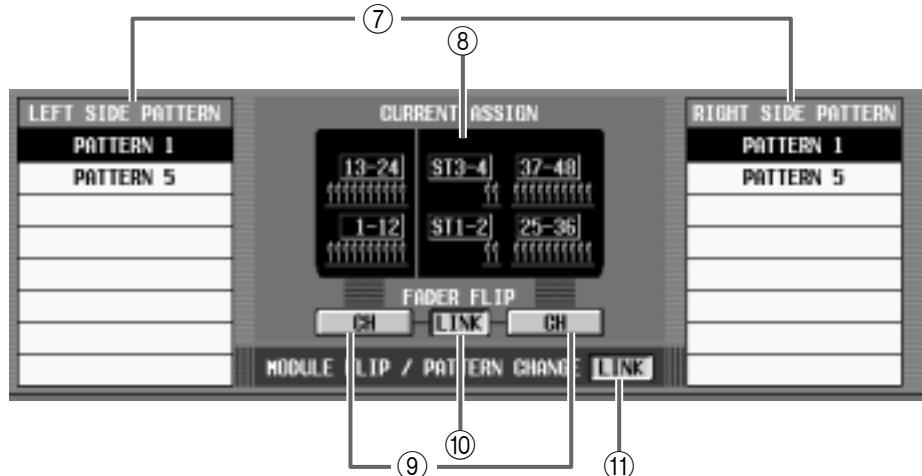
### ⑤ ENABLE/DISABLE

Habilita/deshabilita cada patrón. Los patrones que tienen este botón ajustado a ENABLE quedarán registrados en la lista de patrones (⑦).

**⚠** No es posible deshabilitar el botón ENABLE del patrón actualmente seleccionado. Si desea hacerlo, utilice el interruptor MODULE [FLIP] para seleccionar otro patrón como asignación de panel y opere entonces con el botón ENABLE.

#### ⑥ Selección de canales

Pulse este botón  para editar los bloques de un patrón de usuario.



#### ⑦ Lista de patrones

En estas zonas se incluyen las listas de los patrones registrados con el botón ENABLE. La lista está dividida en los laterales izquierdo (bloque INPUT 1/2) y derecho (bloque INPUT 3/4, bloque ST IN 1/2) del panel.

Los patrones registrados en esta lista pueden commutarse de la siguiente manera:

- Pulse en la lista de patrones de la pantalla para seleccionar directamente un patrón.
- Seleccione PATTERN CHANGE en MODULE FLIP BUTTON MODE (①) y pulse el interruptor MODULE [FLIP] situado en la sección SELECTED INPUT CHANNEL del panel.
- Seleccione PATTERN CHANGE en (①) y opere con el interruptor USER DEFINE o la fuente de control GPI IN a la que asignó la función RIGHT SIDE PANEL FLIP.
- Seleccione PATTERN CHANGE en (①) y pulse los botones PATT [L] o PATT [R] en la zona de MODULE en la parte inferior de la pantalla.
- En la zona PANEL STATUS -parte superior de la pantalla-, pulse el número de canal.

No obstante, en función del ajuste MODULE FLIP/PATTERN CHANGE LINK (⑪), es posible que la conmutación de patrón entre los laterales derecho e izquierdo del panel no esté conectada.

#### ⑧ CURRENT ASSIGN

Indica el estado de asignaciones de panel válido en ese momento. Este estado es el mismo que se muestra en la zona de PANEL STATUS (→p. 6) en la parte superior de la pantalla.

#### ⑨ FADER FLIP

Commuta el modo de intercambio de deslizante (CH o MIX). Esta función es la misma que la de la pantalla FADER FLIP del panel o el botón FADER FLIP (→p. 6) de la zona PANEL STATUS situada en la parte superior de la pantalla.

#### ⑩ FADER FLIP LINK

Determina si las operaciones del botón FADER FLIP (9) entre los laterales derecho e izquierdo del panel van a estar enlazadas. Si el botón está desactivado, las operaciones del interruptor de panel FADER FLIP serán válidas únicamente para el lateral izquierdo del panel.

##### Consejo

Si el botón está desactivado, puede conmutar la función Fader Flip del lateral derecho con el interruptor USER DEFINE, el botón FADER FLIP (→p. 6) de la zona PANEL STATUS situada en la parte superior de la pantalla o la función RIGHT SIDE PANEL FLIP asignada al control GPI (→p. 37).

#### ⑪ MODULE FLIP/PATTERN CHANGE LINK

Determina si las operaciones del botón MODULE [FLIP] serán válidas para ambos laterales del panel. Si este botón está desactivado, las operaciones del botón MODULE [FLIP] únicamente serán válidas para el lateral izquierdo del panel.

##### Consejo

- El resultado real derivado de la pulsación del botón MODULE [FLIP] dependerá del modo MODULE FLIP BUTTON MODE (①).
- Si este botón está desactivado, podrá conmutar el intercambio de módulo para el lateral derecho con un interruptor USER DEFINE, con los botones MODULE situados en la parte inferior de la pantalla o la función RIGHT SIDE PANEL FLIP asignada al control GPI (→p. 37).

## Cambio de la configuración de asignaciones del panel

- 1. Abra la pantalla PANEL ASSIGN de la función UTILITY.**
- 2. Pulse el botón INITIALIZE.**  
Se reiniciarán los ajustes de la pantalla PANEL ASSIGN (excepto de PRESET PATTERN MODE).
- 3. En la zona de visualización de patrones, especifique los canales que desea asignar a cada patrón con los botones [ ] de los patrones de usuario (patrones 2–4, 6–8).**  
Si lo desea, puede asignar el mismo grupo de canales más de un bloque INPUT o combinar los grupos de canales de entrada 1–48 con los grupos 49–96.
- 4. Para el patrón que desea utilizar, seleccione “ENABLE” en el botón ENABLE/DISABLE. El patrón seleccionado quedará registrado en la lista de patrones en el orden de su número de patrón.**
- 5. Active el botón PATTERN CHANGE de la sección MODULE FLIP BUTTON MODE.**  
Ahora puede utilizar el interruptor MODULE [FLIP] para cambiar el patrón de asignaciones de panel.
- 6. Pulse el interruptor MODULE [FLIP].**  
Los patrones registrados en la lista de patrones cambiarán secuencialmente.

Consejo

Se ha añadido un botón INPUT [PANEL] a la sección DISPLAY SELECT de la pantalla TRACKING RECALL.



Si pulsa el botón INPUT [PANEL], los valores de compensación de la pantalla TRACKING RECALL quedarán ordenados igual que en la mesa especificada por la asignación de panel. Al estar ordenadas de la misma manera, el accionamiento y la comprobación se realizan más fácilmente.

Sin embargo, no será posible pulsar este botón en PM1D Manager puesto que no dispone de una función de asignación de panel.

Consejo

Si selecciona un patrón predefinido (patrón 1, 5), el indicador luminoso del interruptor [FLIP] se apagará. Si selecciona un patrón de usuario (patrón 2–4, 6–8), este mismo indicador se iluminará.

- 7. Si no desea que el interruptor MODULE [FLIP] sea válido tanto para el lateral izquierdo como derecho del panel, desactive el botón MODULE FLIP/PATTERN CHANGE LINK.**

En este caso, puede asignar la función RIGHT SIDE PANEL FLIP a un interruptor USER DEFINE (o a GPI IN) y utilizar el interruptor USER DEFINE (o GPI IN) para que el intercambiador de deslizante sea válido para el lateral derecho.

Consejo

Si los patrones 1 y 5 están registrados en la lista de patrones, puede utilizar los interruptores GLOBAL LAYER [1-48]/[49-96] para seleccionar los patrones 1 y 5. Pulse el interruptor GLOBAL LAYER [1-48] para seleccionar el patrón 1, o [49-96] para el patrón 5.

- ⚠ Si ha introducido los mismos canales de entrada en otro bloque INPUT, utilice los interruptores [SEL] de cualquiera de los bloques para establecer/anular el emparejamiento. Tenga también en cuenta que los interruptores [SEL] de canales adyacentes establecerán o anularán el emparejamiento si se pulsan simultáneamente aunque los interruptores estén en bloques distintos.

## Emparejamiento Horizontal y Emparejamiento Vertical

Si los canales de entrada están emparejados, el procedimiento para emparejar canales adyacentes como 1+2, 3+4... (como en las anteriores versiones del sistema) se denomina “horizontal pair mode”. Ahora, la versión 1.5 también permite emparejar los canales en combinaciones como 1+49, 2+50..., y esto se denomina “vertical pair mode”.

Si cambia del modo de emparejamiento horizontal al vertical, a cada canal de entrada le serán asignados números nuevos:

No obstante, tenga en cuenta que esto solo implica que el canal de entrada previamente denominado "canal 2" ahora se denomina "canal 49" y haya cambiado de lugar en el panel. Elementos como las asignaciones de unidad, nombre de canal y parámetros de mezcla no cambiarán, es decir, aunque cambie el modo de emparejamiento de horizontal a vertical, las combinaciones que pueden emparejarse no cambiarán.

En todas las pantallas (excepto en las pantallas PANEL ASSIGN y TRACKING RECALL), el cambio al modo de emparejamiento vertical solo cambiará los números mostrados; la configuración seguirá siendo la misma que en el modo horizontal.

#### |Modo de emparejamiento horizontal

| SELECTED PATCH |        | CH 9 | ---   |   |   |   | AU |   |
|----------------|--------|------|-------|---|---|---|----|---|
| INPUT UNIT     |        |      | IN 10 |   |   |   |    |   |
| SLOT           | PORT   | 1    | 2     | 3 | 4 | 5 | 6  | 7 |
| UNIT           | NAME   |      |       |   |   |   |    |   |
| CH             | ASSIGN | 3    | 3     | 3 | 3 | 2 | 2  | 1 |
| CH 1           | AE-1   | ●    |       |   |   |   |    |   |
| CH 2           | AE-2   |      | ●     |   |   |   |    |   |
| CH 3           | AE-3   |      |       | ● |   |   |    |   |
| CH 4           | AE-4   |      |       |   | ● |   |    |   |
| CH 5           | AE-5   |      |       |   |   | ● |    |   |
| CH 6           | AE-6   |      |       |   |   |   | ●  |   |
| CH 7           | AE-7   |      |       |   |   |   |    | ● |
| CH 8           | AE-8   |      |       |   |   |   |    |   |

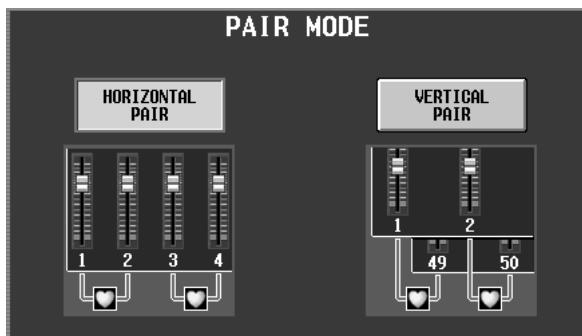
## Modo de emparejamiento vertical

| SELECTED PATCH |        | CH 5  | --- |   |   |   |
|----------------|--------|-------|-----|---|---|---|
| INPUT UNIT     |        | IN 10 |     |   |   |   |
| SLOT           | PORT   | 1     | 2   | 3 | 4 |   |
| UNIT           | NAME   | 1     | 2   | 1 | 2 | 1 |
| CH             | ASSIGN | 3     | 3   | 3 | 3 | 2 |
| CH 1           | AE-1   | ●     |     |   |   |   |
| CH49           | AE-2   |       | ●   |   |   |   |
| CH 2           | AE-3   |       |     | ● |   |   |
| CH50           | AE-4   |       |     |   | ● |   |
| CH 3           | AE-5   |       |     |   |   | ● |
| CH51           | AE-6   |       |     |   |   | ● |
| CH 4           | AE-7   |       |     |   |   |   |
| CH52           | AE-8   |       |     |   |   | ● |

Este es el procedimiento de uso del modo de emparejamiento vertical.

### 1. Abra la pantalla PAIR MODE de la función UTILITY (una nueva pantalla de esta versión).

En la pantalla PAIR MODE puede conmutar entre los modos de emparejamiento horizontal y vertical.



### 2. Pulse el botón VERTICAL PAIR para activarlo.

El modo de emparejamiento vertical quedará habilitado.

### 3. Para especificar un emparejamiento vertical, mantenga pulsado el interruptor [SHIFT] y pulse el interruptor [SEL] del canal de entrada que desea emparejar.

Aparecerá la ventana emergente CHANNEL PAIRING pidiéndole la confirmación del emparejamiento.



#### Consejo

Si ha cambiado la asignación de panel de la pantalla PANEL ASSIGN (→p. 55) y los canales que pueden ser emparejados verticalmente aparecen simultáneamente en el panel, puede establecer/anular el emparejamiento pulsando sus dos interruptores [SEL] al mismo tiempo, como en las versiones anteriores.

### 4. Pulse uno de los tres botones para especificar cómo van a copiarse los parámetros entre los canales.

En esta fase, puede utilizar el deslizante del canal de entrada 1 para controlar los canales 1 + 49 y el deslizante del canal de entrada 2 para los canales 2 + 50. Este procedimiento resulta particularmente cómodo cuando desea controlar múltiples fuentes estéreo con deslizantes adyacentes.

### 5. Para anular el emparejamiento, mantenga pulsado el interruptor [SHIFT] y pulse el mismo interruptor [SEL] del paso 3.

Aparecerá la ventana emergente RELEASING CHANNEL PAIRING pidiéndole que confirme la operación de anulación del emparejamiento. Para hacerlo, pulse el botón OK.

#### Consejo

También puede establecer/anular el emparejamiento vertical pulsando el botón de emparejamiento en la pantalla adecuada.



- Para utilizar los interruptores [SHIFT] + [SEL] para establecer/anular el emparejamiento vertical, deberá desactivar tanto “PROHIBIT PAIR CHANGE ON PANEL” como “L,RMONO SELECT ON PANEL” en la pantalla PREFERENCE.
- Si “PROHIBIT PAIR CHANGE ON PANEL” y “L,R-MONO SELECT ON PANEL” están activados, al pulsar el interruptor [SHIFT] + interruptor [SEL] del canal de entrada seleccionará LR-MONO.

## Mix minus (mezcla sustractiva)

Ahora puede excluir rápidamente la señal de un determinado canal de las señales enviadas a un bus MIX tipo VARI. Esta operación, denominada “mix minus”, es muy cómoda cuando un intérprete o un presentador desea controlar la misma mezcla del bus estéreo pero no desea oírse.

### Nuevas funciones de la pantalla PAN/ROUTING

Para poder efectuar la operación de mezcla sustractiva, se han añadido los siguientes botones a la pantalla PAN/ROUTING.



#### ① Botón MIX MINUS

Este botón excluye de la señal enviada al bus MIX especificado únicamente la señal del canal correspondiente. Si pulsa este botón, aparecerá una ventana emergente donde podrá seleccionar el bus MIX aplicable.

También podrá abrir esta ventana emergente pulsando simultáneamente el interruptor [SEL] del bloque INPUT/ST IN y el interruptor [SEL] del bloque MIX.



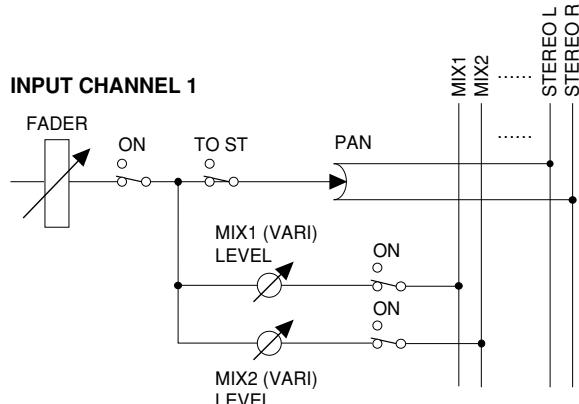
#### ② Botón POST ON/POST TO ST

Este botón cambia el punto en que se toma la señal cuando la señal postfader es enviada a buses MIX tipo VARI pares/impares adyacentes.

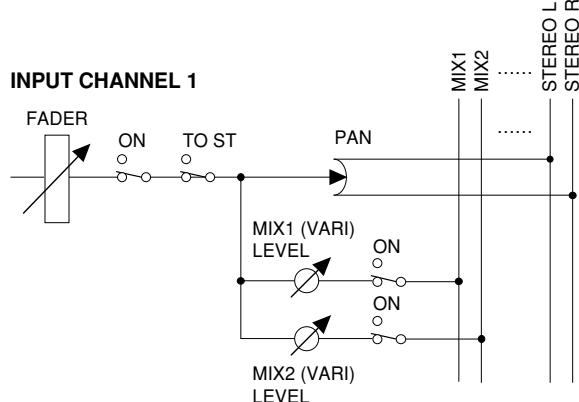
**Si ha seleccionado POST ON**, la señal será enviada inmediatamente después del interruptor [ON] del canal de entrada. Si selecciona POST TO ST, se enviará la señal inmediatamente posterior al interruptor [TO ST].

Los siguientes diagramas muestran la variación del flujo de señal en función de que el botón POST ON/POST TO ST del bus MIX 1/2 esté ajustado a POST ON o POST TO ST.

- POST ON/POST TO ST = **POST ON**



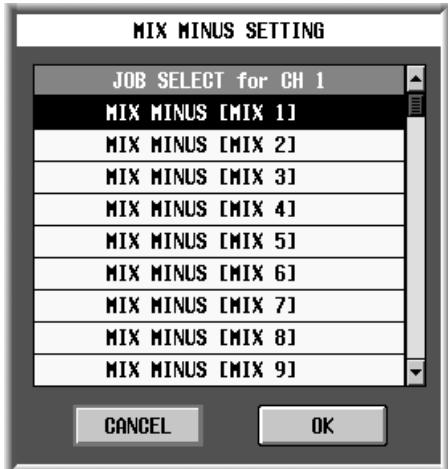
- POST ON/POST TO ST = **POST TO ST**



Si pulsa el botón MIX MINUS para utilizar la función de mezcla sustractiva, el botón POST ON/POST TO ST de ese bus MIX cambiará automáticamente a POST TO ST. El ajuste del botón POST TO ST también es válido en el modo FIX.

## Uso de la mezcla sustractiva (Mix Minus)

1. Abra la pantalla CH to MIX de la función PAN/ROUTING.
  2. Seleccione el canal de entrada cuya señal desea excluir del bus MIX y pulse el botón MIX MINUS de ese canal.
- Aparecerá la ventana emergente MIX MINUS SETTING



### Consejo

También puede abrir la ventana emergente MIX MINUS SETTING pulsando simultáneamente los interruptores [SEL] del bloque INPUT/ST IN y [SEL] del bloque MIX.

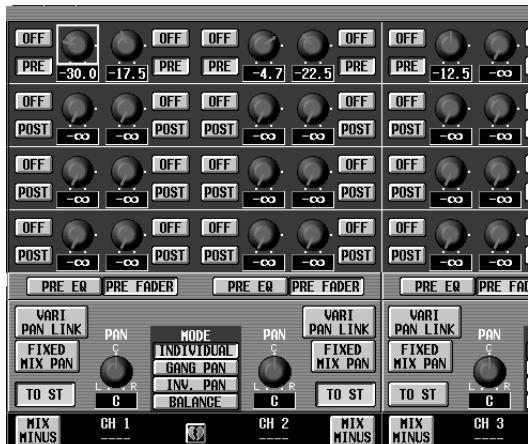
3. Desplácese por la lista para seleccionar el bus MIX aplicable.

### Consejo

- En lugar de recorrer la lista, puede seleccionar el botón MIX pulsando la tecla [SEL] del bloque MIX.
- Si lo desea, para cambiar el canal de entrada cuya señal va a excluir del bus MIX, puede pulsar un interruptor [SEL] de los bloques INPUT o ST IN mientras esta ventana está activada.

### 4. Pulse el botón OK.

Con la pulsación del botón OK de la ventana emergente MIX MINUS SETTING, la configuración de la pantalla PAN/ROUTING cambiará de la siguiente manera:

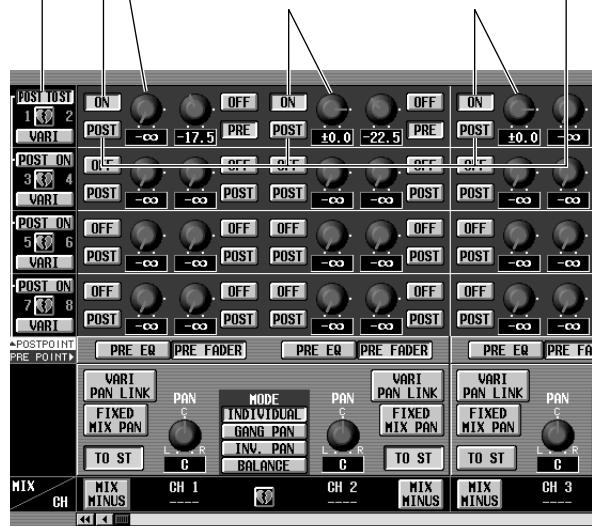


El botón POST ON/POST TO ST del bus MIX aplicable cambiará a POST TO ST.

Los botones PRE/POST del bus MIX aplicable cambiarán a POST.

El nivel de envío de la señal que se transmite desde el canal de entrada seleccionado hasta el bus MIX aplicable disminuirá a ??.

El nivel de las señales enviadas al bus MIX aplicable desde todos los canales que no sean los anteriores, se ajustará al nivel nominal (0,0 dB). El botón ON/OFF de envío MIX se activará automáticamente.



Después de ejecutar la operación Mix Minus para el canal de entrada 1 → bus MIX 1

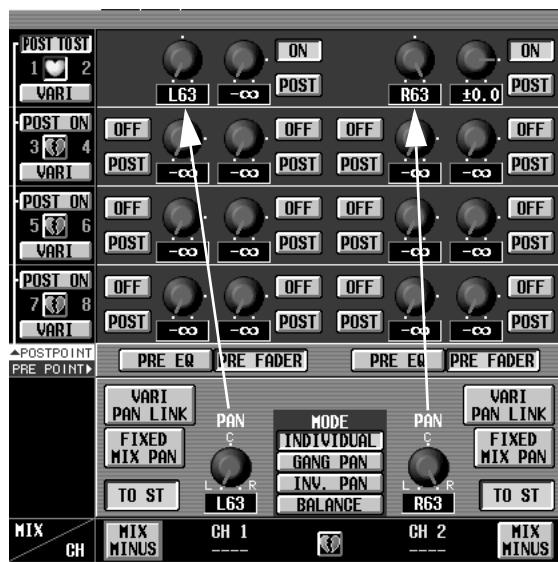
Con estos ajustes se enviará al bus MIX seleccionado una señal idéntica a la enviada al bus STEREO pero con la exclusión del canal de entrada correspondiente.

## Precauciones respecto a la mezcla sustractiva

Tenga en cuenta estas indicaciones cuando utilice esta operación:

- La operación de mezcla sustractiva es un atajo para realizar rápidamente la configuración; no es equivalente al cambio de "modo". Es decir, incluso después de ejecutar la mezcla sustractiva, podrá editar los diversos parámetros de la pantalla CH to MIX.
- La operación de mezcla sustractiva se aplica siempre únicamente al último canal de entrada seleccionado. Si desea excluir dos o más canales de entrada de las señales que se envían a un bus MIX específico, ejecute la operación de mezcla sustractiva y a continuación edite los ajustes manualmente.
- El ajuste del botón POST ON/POST TO ST se aplica a dos buses pares/impares adyacentes. Por ejemplo, si ejecuta la operación de mezcla sustractiva sobre el bus MIX 1, la señal que se está enviando al bus MIX 2 puede verse también afectada. (No se enviarán a los buses MIX 1 y 2 las señales procedentes de un canal de entrada cuyo botón [TO ST] esté desactivado)
- La operación de mezcla sustractiva es válida únicamente para los buses MIX tipo VARI. No podrá seleccionar la ventana emergente de configuración MIX MINUS para un tipo FIX.
- Si desea conseguir los resultados de una mezcla sustractiva con un bus MIX tipo FIX, puede hacerlo fácilmente con la operación de selección de operación descrita en la siguiente página.
- Si un canal de entrada está emparejado (o si ha seleccionado un canal ST IN), el nivel de la señal enviada desde ambos canales al bus MIX aplicable será ??
- La operación de mezcla sustractiva será válida aunque el bus MIX aplicable esté emparejado. En este caso, los ajustes PAN de los canales de entrada pares/impares adyacentes se reflejarán en los ajustes PAN de los buses MIX emparejados.

Los ajustes PAN de los canales de entrada pares/impares adyacentes se reflejarán en los ajustes PAN de los buses MIX emparejados.



Después de ejecutar la mezcla sustractiva para el canal de entrada 1 → buses MIX emparejados 1/2.



Antes de ejecutar la mezcla sustractiva

## Selección de operación

En el software PM1D versión V1.5 puede desplazar el cursor a un parámetro específico de la pantalla y pulsar los interruptores [SHIFT] + [ENTER] para abrir una ventana emergente con las operaciones que puede utilizar para ese parámetro. (Esta operación se denomina “job select”. Si esta función está disponible para un parámetro, el cursor quedará enmarcado en amarillo cuando se desplace a dicho parámetro).

En la versión 1.5, esta función puede utilizarse para los siguientes parámetros de la pantalla CH to MIX (función PAN/ROUTING).

### Activación de envío de mezcla (on/off)

Activación de envío de mezcla (on/off)



La señal enviada desde un canal de entrada a un bus MIX puede activarse o desactivarse con esta operación. Si desplaza el cursor a este parámetro y pulsa los interruptores [SHIFT] + [ENTER], aparecerá la siguiente ventana emergente:



Puede seleccionar las siguientes operaciones:

- **ALL OFF [ALL MIX ↑↓]**

- **ALL ON [ALL MIX ↑↓]**

Las señales enviadas desde el canal seleccionado a todos los buses MIX serán activadas o desactivadas juntas.

- **ALL OFF [ALL CH ↔]**

- **ALL ON [ALL CH ↔]**

Las señales enviadas desde todos los canales al bus MIX seleccionado serán activadas o desactivadas juntas.

- **ALL OFF [ALL CH x ALL MIX]**

- **ALL ON [ALL CH x ALL MIX]**

Las señales enviadas desde todos los canales a todos los buses MIX serán activadas o desactivadas juntas.

## Punto de envío de mezcla (Mix send point)

Punto de envío de mezcla



Estas operaciones comutan la selección prefader/postfader de la señal enviada desde un canal de entrada a un bus MIX.

Si desplaza el cursor a este parámetro y pulsa los interruptores [SHIFT] + [ENTER], aparecerá la siguiente ventana emergente:



Puede seleccionar las siguientes operaciones:

- **ALL POST [ALL MIX ↑↓]**
- **ALL PRE [ALL MIX ↑↓]**

El punto de extracción de las señales enviadas desde el canal seleccionado a todos los buses MIX comutará simultáneamente a postfader o prefader.

- **ALL POST [ALL CH ↔]**

- **ALL PRE [ALL CH ↔]**

El punto de extracción de las señales enviadas desde todos los canales al bus MIX seleccionado comutará simultáneamente a postfader o prefader.

- **ALL POST [ALL CH x ALL MIX]**

- **ALL PRE [ALL CH x ALL MIX]**

El punto de extracción de las señales enviadas desde todos los canales a todos los buses MIX comutará simultáneamente a postfader o prefader.



La operación anterior no será válida para los buses MIX tipo FIX.

Si el canal sobre el que va a ejecutar esta operación está en uno de los laterales de un emparejamiento LR-MONO, la operación funcionará como para los

canales emparejados.

Punto de envío de mezcla



## Nivel de envío de mezcla (Mix send level)

Con estas operaciones puede copiarse a otro canal el valor del nivel de señal enviada desde un canal de entrada a un bus MIX. Si desplaza el cursor a este parámetro y pulsa los interruptores [SHIFT] + [ENTER], aparecerá la siguiente ventana emergente.



Puede seleccionar las siguientes operaciones:

- **LEVEL COPY [ALL MIX ↑↓]**

El valor del parámetro seleccionado se copiará en el nivel de la señal enviada desde ese canal a todos los buses MIX.

- **LEVEL COPY [ALL CH ↔]**

El valor del parámetro seleccionado se copiará en el nivel de la señal enviada desde todos los canales a ese bus MIX.

- **LEVEL COPY [ALL CH x ALL MIX]**

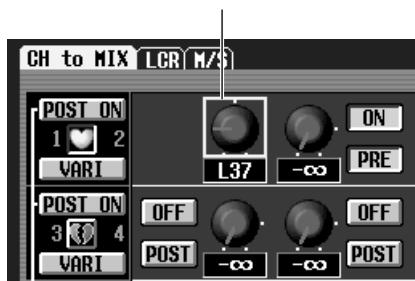
El valor del parámetro seleccionado se copiará en el nivel de la señal enviada desde todos los canales a todos los buses MIX.

La operación anterior no será válida para los buses MIX tipo FIX.

Si el canal sobre el que va a ejecutar esta operación está en uno de los laterales de un emparejamiento LR-MONO, la operación funcionará como para los canales emparejados.

## Panorámico/balance de envío de mezcla (Mix send pan/balance)

Panorámico/balance de envío de mezcla



Con estas operaciones puede copiar a otro canal la configuración de panorámico/balance de la señal enviada desde un canal de entrada a buses MIX emparejados.

Desplace el cursor al mando PAN/BALANCE que aparece cuando los buses MIX están emparejados y pulse los interruptores [SHIFT] + [ENTER] para abrir la siguiente ventana emergente:



Puede seleccionar las siguientes operaciones:

- **PAN (BAL) COPY [ALL MIX ↑↓ ]**

El valor del parámetro seleccionado se copiará en el panorámico (balance) de la señal enviada desde ese canal a todos los buses MIX emparejados.

- **PAN (BAL) COPY [ALL MIX ↔]**

El valor del parámetro seleccionado se copiará en el panorámico (balance) de la señal enviada desde todos los canales a ese bus MIX.

- **PAN (BAL) COPY [ALL CH x ALL MIX]**

El valor del parámetro seleccionado se copiará en el panorámico (balance) de las señales enviadas desde todos los canales a todos los buses MIX emparejados.



- La operación anterior no es válida para los buses MIX desemparejados o para los buses MIX tipo FIX.
- No podrá copiar un parámetro PAN en un parámetro BALANCE (o viceversa).
- No podrá copiar en un canal cuya función VARI PAN LINK esté activada.

## Función Auto Store (Almacenamiento automático)

Cuando se guardaba una escena en las versiones anteriores, si se había cambiado una unidad, un patch o un nombre incluido en la escena, aparecía una ventana especial solicitando especificar un número de librería para guardar los tipos de datos. Sin embargo, desde la versión 1.5, puede utilizar la función Auto Store, que selecciona automáticamente el número y título de la librería de destino del almacenamiento. Algo que resulta útil si se desea guardar una escena rápidamente. La función de almacenamiento puede ejecutarse tanto en la pantalla como con el interruptor [STORE].

### Uso de Auto Store desde la pantalla

1. Acceda a la pantalla MEMORY de la función SCENE, seleccione el destino del almacenamiento y luego haga clic en el botón STORE (o en la sección SCENE MEMORY de la mesa de mezclas, seleccione el número de escena de destino del almacenamiento y pulse [STORE]).

A continuación se abrirá la ventana SCENE STORE, en la que podrá asignar un título y un comentario a la escena y luego guardarla.



2. Para ejecutar el almacenamiento automático, haga clic en el botón AUTO STORE.

Los datos se guardarán automáticamente con el número y título de librería indicados encima del botón AUTO STORE.

Si se han cambiado la unidad, el patch o el número, o si la librería de unidad guardada/recuperada por última vez era de sólo lectura, se seleccionará el número de librería disponible que tenga el número más bajo. En este caso, la librería seleccionada se guardará con el mismo nombre que el título de la escena (indicado en caracteres amarillos).

Si no se ha producido ningún cambio de unidad, patch o nombre, el número de librería guardada/recuperada por última vez se asociará a la escena (indicado en caracteres grises).

**⚠** Si no hubiera ninguna librería disponible del tipo correspondiente, el botón AUTO STORE quedará oculto y no se podrá hacer clic en él. En este caso, el campo de número de librería indicará “—” y el campo de título indicará “—DATA FULL—”.

#### Consejo

- Puede hacer clic en el botón MANUAL STORE y especificar la unidad, el patch y el nombre de destino del almacenamiento como en las versiones anteriores.
- Para las librerías que requieran especificar el destino del almacenamiento, se visualizarán los símbolos amarillos “??” encima del botón MANUAL STORE.
- Si se han cambiado la unidad, el patch o el nombre, las librerías no serán reemplazadas; se seleccionará automáticamente un nuevo número de librería para el almacenamiento, incluso si se reemplaza una escena previamente guardada. Esto evita que la operación de almacenamiento automático afecte a otras escenas en caso de asociar una librería de más de una escena. Si desea realizar cambios que se reflejen en todas las escenas asociadas a la librería dada, haga clic en el botón MANUAL STORE y realice la operación de almacenamiento como en las versiones anteriores, o edite cada una de las librerías directamente.

## Uso de Auto Store desde el interruptor [STORE]

Ejecución de la función Auto Store con sólo pulsar el interruptor [STORE] del bloque SCENE MEMORY.

1. Acceda a la pantalla **PREFERENCE** de la función **UTILITY**.
2. Para el campo **USE STORE SW ON PANEL FOR AUTO STORE**, haga clic en el botón **ON/OFF** para activarlo (ON).



3. Para ejecutar la función de almacenamiento automático, pulse el interruptor **[STORE]** del bloque **SCENE MEMORY** dos veces.

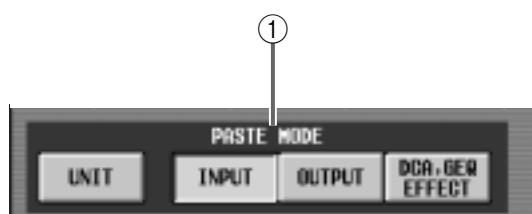
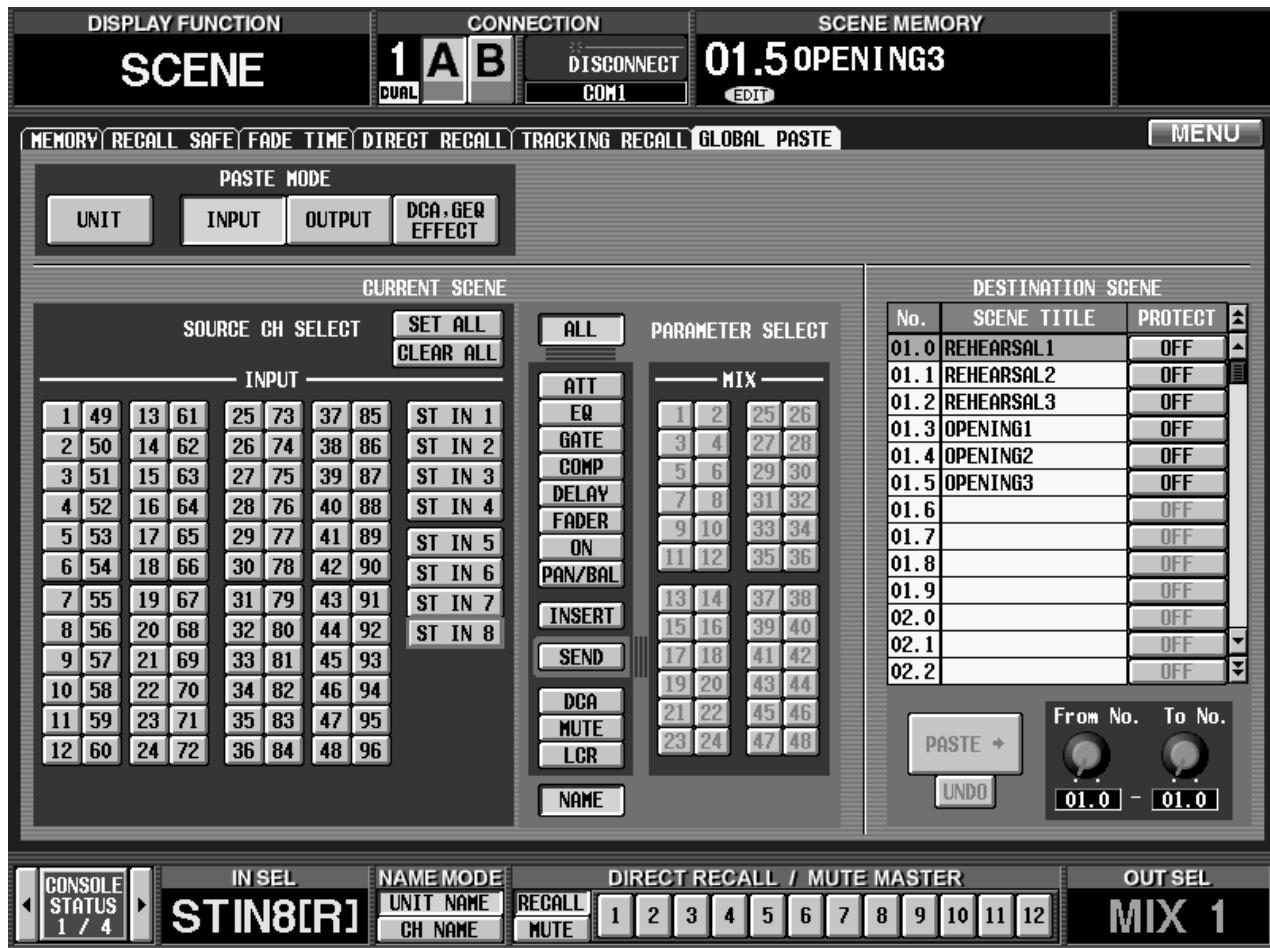
La primera vez que pulse [STORE], aparecerá la ventana SCENE STORE. La segunda vez que pulse el interruptor, se ejecutará el almacenamiento automático (el resultado es el mismo que si hace clic en el botón AUTO STORE).

## Función Global Paste (Pegado global)

Los ajustes de un canal o de un parámetro deseados de la escena actual, ahora pueden copiarse y pegarse en una o más escenas de la memoria de escenas. Esta función se denomina Global Paste. Resulta muy útil para que los cambios de la escena actual se reflejen en las escenas guardadas anteriormente.

### Pantalla GLOBAL PASTE

A la función SCENE se le ha añadido la pantalla GLOBAL PASTE.

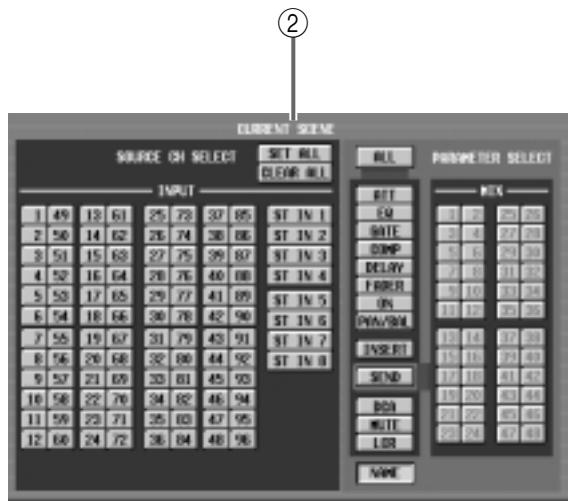


#### ① PASTE MODE (Modo pegar)

Aquí puede seleccionar uno de los elementos siguientes para pegarlo.

- **UNIT** .....Ajustes de una unidad de entrada asignada a un canal de entrada
- **INPUT** .....Parámetros de un canal de entrada

- **OUTPUT** .....Parámetros de un canal de salida
- **DCA, GEQ, EFFECT** .Ajustes de nivel DCA y de activación o desactivación del silenciamiento (Mute), ajustes de GEQ y ajuste de EFFECT.



## ② CURRENT SCENE (Escena actual)

Aquí puede seleccionar los canales y parámetros de la escena actual cuyos datos va a copiar. Los elementos visualizados dependen de la selección de PASTE MODE (①).

| No.  | SCENE TITLE | PROTECT |
|------|-------------|---------|
| 01.0 | REHEARSAL1  | OFF     |
| 01.1 | REHEARSAL2  | OFF     |
| 01.2 | REHEARSAL3  | OFF     |
| 01.3 | OPENING1    | OFF     |
| 01.4 | OPENING2    | OFF     |
| 01.5 | OPENING3    | OFF     |
| 01.6 |             | OFF     |
| 01.7 |             | OFF     |
| 01.8 |             | OFF     |
| 01.9 |             | OFF     |
| 02.0 |             | OFF     |
| 02.1 |             | OFF     |
| 02.2 |             | OFF     |

⑤ PASTE +  
⑥ UNDO

## ③ DESTINATION SCENE (Escena de destino)

Para cada escena guardada en memoria, esta área indica el número de la escena, el título y el ajuste de activación o desactivación de protección. Haga clic en el campo de número/título para seleccionar la escena de destino del pegado (la escena actual seleccionada se visualizará de color azul). En esta pantalla, también puede activar o desactivar la protección.

### Consejo

Si mantiene pulsada la tecla [SHIFT] y hace clic en un número/título en la lista de escenas, podrá seleccionar dos o más escenas consecutivas.

Puede seleccionarse simultáneamente un máximo de 100 escenas.

## ④ From No./To No. (Desde número/A número)

Cuando se seleccionan dos o más escenas consecutivas como destino del pegado, estos mandos especifican los números de inicio y final.

## ⑤ PASTE (Pegar)

Haga clic en este botón para ejecutar el pegado.

## ⑥ UNDO (Deshacer)

Haga clic en este botón para deshacer la operación de pegado realizada por última vez.

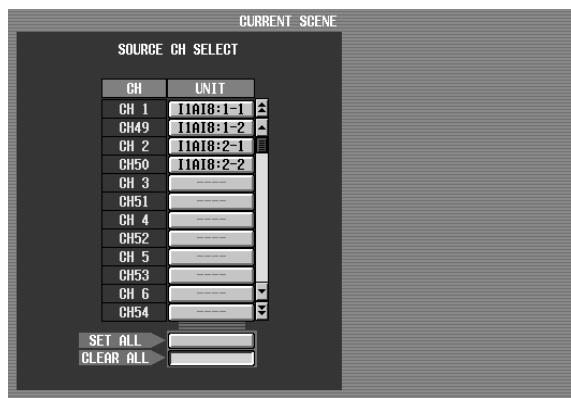
⚠ Si recupera otra escena u ordena las memorias de escenas después de ejecutar el pegado, la función Undo ya no estará disponible.

## Uso de la función de pegado global

1. Acceda a la pantalla GLOBAL PASTE de la función SCENE.
2. Utilice los botones PASTE MODE para seleccionar el tipo de elemento que desee pegar.
3. En la sección CURRENT SCENE, seleccione el canal o el parámetro que deseé copiar.

Los elementos visualizados en el área CURRENT SCENE dependerán de la selección del área PASTE MODE (①).

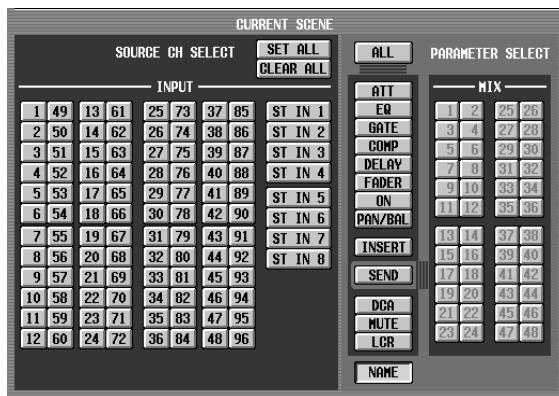
- Cuando PASTE MODE = INPUT



Haga clic en el campo UNIT para seleccionar la unidad desde la que se copiarán los datos.

- ⚠**
- Si la unidad fuente es de un tipo diferente al de la unidad de destino, no se copiará ningún parámetro.
  - Incluso si se ha seleccionado SET ALL, las unidades desconectadas no se pegarán.

- Cuando PASTE MODE = INPUT



Utilice el área SOURCE CH SELECT para seleccionar los canales de entrada, y el área PARAMETER SELECT para seleccionar los parámetros.

Puede seleccionar los siguientes parámetros.

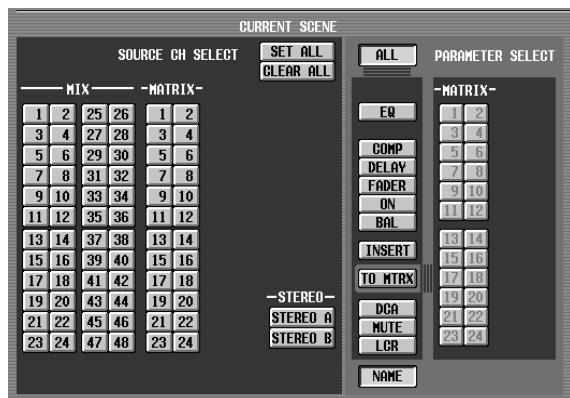
- **ALL** ..... Todos los parámetros, excepto NAME
- **ATT** ..... Atenuador
- **EQ** ..... Ajustes de la función EQ (ecualizador)
- **GATE** ..... Ajustes de la función GATE (puerta de ruido)
- **COMP** ..... Ajustes de la función COMP (compresor)
- **DELAY** ..... Ajustes de la función DELAY (retardo)
- **FADER** ..... Nivel del deslizante
- **ON** ..... Estado activado o desactivado del interruptor [ON]
- **PAN/BAL** ..... Ajustes de panorámico/balance
- **INSERT** ..... Estado activado/desactivado de inserción, y punto de inserción
- **SEND** ..... Nivel de envío a un bus MIX determinado
- **DCA** ..... Grupo DCA asociado
- **MUTE** ..... Grupo de silenciamiento asociado
- **LCR** ..... Ajustes de pantalla LCR
- **NAME** ..... Nombre del canal de entrada

Si activa el botón SEND, utilice los botones 1(1-48) del campo MIX para seleccionar el bus MIX que corresponda.

**Consejo**

Si hace clic en el botón SET ALL, se seleccionarán todos los elementos. Si se hace clic en el botón CLEAR ALL, se borrará la selección de todos los elementos. Estos botones funcionan de la misma manera, independientemente del PASTE MODE (modo de pegado).

• Cuando PASTE MODE = OUTPUT Utilice el área



SOURCE CH SELECT para seleccionar los canales de salida, y el área PARAMETER SELECT para seleccionar los parámetros.

Puede seleccionar los siguientes parámetros.

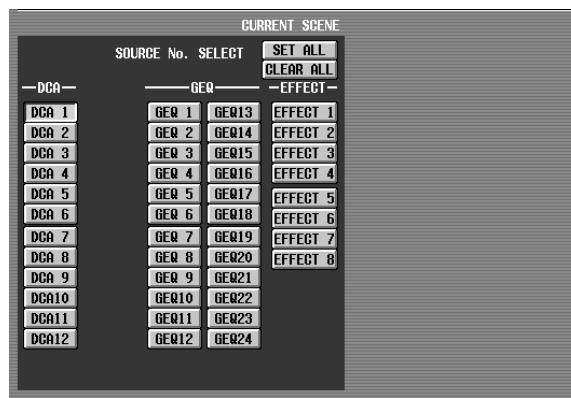
- ALL .....Todos los parámetros, excepto NAME
- ATT .....Atenuador
- EQ .....Ajustes de la función EQ (ecualizador)
- GATE .....Ajustes de la función GATE (puerta de ruido)
- COMP .....Ajustes de la función COMP (compresor)
- DELAY .....Ajustes de la función DELAY (retardo)
- FADER .....Nivel del deslizante
- ON .....Estado activado o desactivado del interruptor [ON]
- PAN/BAL .....Ajustes de panorámico/balance
- INSERT .....Estado activado/desactivado de inserción, y punto de inserción
- TO MTRX .....Nivel de envío a un bus MATRIX determinado
- DCA .....Grupo DCA asociado
- MUTE .....Grupo de silenciamiento asociado
- LCR .....Ajustes de pantalla LCR
- NAME .....Nombre del canal de entrada

Si activa el botón TO MTRX, utilice los botones l(1-24) del campo MTRX para seleccionar el bus MTRX que corresponda.

**Consejo**

Si hace clic en el botón SET ALL, se seleccionarán todos los elementos. Si se hace clic en el botón CLEAR ALL, se borrará la selección de todos los elementos. Estos botones funcionan de la misma manera, independientemente del PASTE MODE (modo de pegado).

• Cuando PASTE MODE = DCA, GEQ, EFFECT



Utilice el área SOURCE No. SELECT para seleccionar el grupo DCA (DCA 1-12), GEQ (GEQ 1-24) y/o el efecto interno (EFFECT 1-8) que se va a copiar.

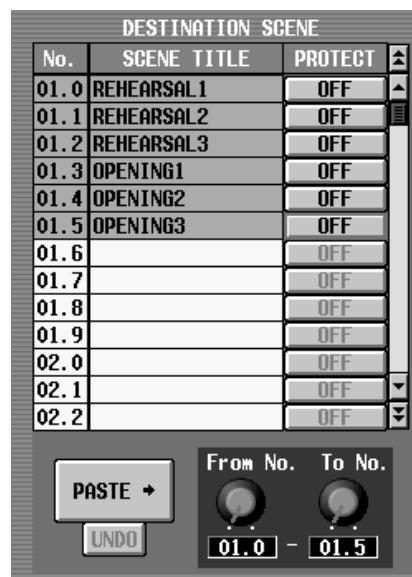
**Consejo**

Si hace clic en el botón SET ALL, se seleccionarán todos los elementos. Si se hace clic en el botón CLEAR ALL, se borrará la selección de todos los elementos. Estos botones funcionan de la misma manera, independientemente del PASTE MODE (modo de pegado).

4. En el área DESTINATION SCENE, seleccione la escena en la que se van a pegar los datos.

Para seleccionar una escena individual, haga clic en el campo de número/título de la lista de escenas.

Si desea seleccionar dos o más escenas consecutivas, utilice los mandos From No./To No. para especificar las posiciones de inicio y final.



También puede seleccionar dos o más escenas consecutivas manteniendo pulsada la tecla [SHIFT] y haciendo clic en los campos de número/título de posiciones distintas.

**Consejo**

Puede seleccionarse simultáneamente un máximo de 100 escenas.

## 5. Haga clic en el botón PASTE.

Los elementos seleccionados de la escena actual se pegarán en las escenas de la memoria.

- !**
- Si PASTE MODE = UNIT, se buscarán y pegarán las librerías de unidad asociadas a la escena seleccionada.
  - Si PASTE MODE = INPUT/OUTPUT y el parámetro pegado es NAME, se buscará y pegará la librería de nombre asociada a la escena seleccionada.
  - Tenga en cuenta que si se asocia una librería desde una escena diferente, con la operación de pegado puede producir que la librería sea reemplazada.

**!** Si los parámetros difieren entre las escenas fuente de la copia y destino de la copia, los datos se manipularán de la siguiente manera, según el tipo de parámetros.

### ■ Cuando Paste Mode = UNIT

- Si el tipo de unidad difiere entre la fuente y el destino de la copia, no se copiará ningún parámetro de ninguna tarjeta (de las seis ranuras) instalada en tal unidad.
- Incluso, si las unidades fuente y destino de la copia son del mismo tipo, si el tipo de tarjeta instalada es diferente, los parámetros de la tarjeta no se pegarán.

### ■ Cuando Paste Mode = INPUT

- Si la fuente y el destino de la copia tienen ajuste del bus MIX que difieren (emparejados o FIX/VARI), los parámetros relacionados con el envío de mezcla no se pegarán.
- Si los estados (panorámico o balance) de la fuente y el destino de la copia difieren, el ajuste de panorámico/balance y el nivel de envío del bus MIX no se pegarán.
- Si los estados (emparejamiento o LR-Mono) de la fuente y el destino de la copia difieren, los parámetros se pegarán sólo si los dos canales L y R, y ALL están seleccionados.
- Algunos parámetros relacionados con el emparejamiento se pegarán sólo si se han seleccionado los dos canales L y R.
- Si está activado PAN LINK para el destino del pegado, PAN LINK se desactivará si se selecciona un parámetro que no sea ALL y se selecciona SEND o PAN/BAL.
- Los parámetros de grupo DCA se pegarán sólo en los grupos a los que no se haya asignado ningún canal de salida.

### ■ Cuando Paste Mode = OUTPUT

- Si el emparejamiento MATRIX difiere entre la fuente y el destino de la copia, los parámetros relacionados con el envío de mezcla, no se pegarán.
- Si el emparejamiento MIX o MATRIX difieren entre la fuente y el destino de la copia, los parámetros se pegarán sólo si se han seleccionado los dos canales L y R, y ALL.

- Si ha cambiado el emparejamiento MIX como resultado del pegado, los niveles de envío a tal MIX cambiarán de la siguiente manera.

| Cambio en la pareja MIX | MIX TYPE | PAN LINK | CH PAIR | PAN MODE | Ajuste de nivel de envío  |
|-------------------------|----------|----------|---------|----------|---|
| Pareja → Mono           | Fix      | —        | —       | —        | Impar y par ajustado al valor nominal   |
|                         | Vari     | —        | —       | —        | Par (nivel) copiado en impar (Pan)  |
| Mono → Pareja           | Fix      | —        | —       | —        | Impar y par ajustado al valor nominal   |
|                         | Vari     | On       | —       | —        | ChPan copiado en impar (Pan). Par ajustado al mayor de dos ajustes MIX.                       |
|                         |          | Mono     | —       | —        | Impar (Pan) ajustado al centro, par ajustado al mayor de dos ajustes MIX.                     |
|                         | Off      | Pan      | —       | —        | Impar (Pan) ajustado a la izquierda y a la derecha, par ajustado al mayor de dos ajustes MIX. |
|                         |          | Pair     | —       | —        | Impar (Pan) ajustado al centro, par ajustado al mayor de dos ajustes MIX.                     |
|                         |          | Balence  | —       | —        | Impar (Pan) ajustado al centro, par ajustado al mayor de dos ajustes MIX.                     |

- Si el emparejamiento MATRIX ha cambiado como resultado del pegado, los niveles de envío a tal MATRIX cambiarán de la manera siguiente.

| Cambio en la pareja MATRIX | Pareja Mix | Ajuste de nivel de envío   |
|----------------------------|------------|--|
| Mono → Pareja              | —          | Par (nivel) copiado en impar (Pan)   |
| Pareja → Mono              | Mono       | Impar (Pan) ajustado al centro, par ajustado al mayor de dos ajustes MATRIX.                     |
|                            | Pair       | Impar (Pan) ajustado a la izquierda y a la derecha, par ajustado al mayor de dos ajustes MATRIX. |

- Algunos parámetros relacionados con el emparejamiento se pegarán sólo si se han seleccionado los dos canales L y R.
- Los parámetros de grupo DCA se pegarán sólo en los grupos a los que no se haya asignado canales de entrada (para MATRIX y STEREO A/B, sólo MUTE).

### ■ Cuando Paste Mode = DCA, GEQ, EFFECT

Si se desactiva GEQ LINK en la fuente de la copia (la escena actual), y se activa GEQ LINK en el destino de la copia, GEQ LINK se desactivará en el destino de la copia y se pegarán los parámetros GEQ.

## Control de parámetros mediante CONTROL CHANGE y NRPN

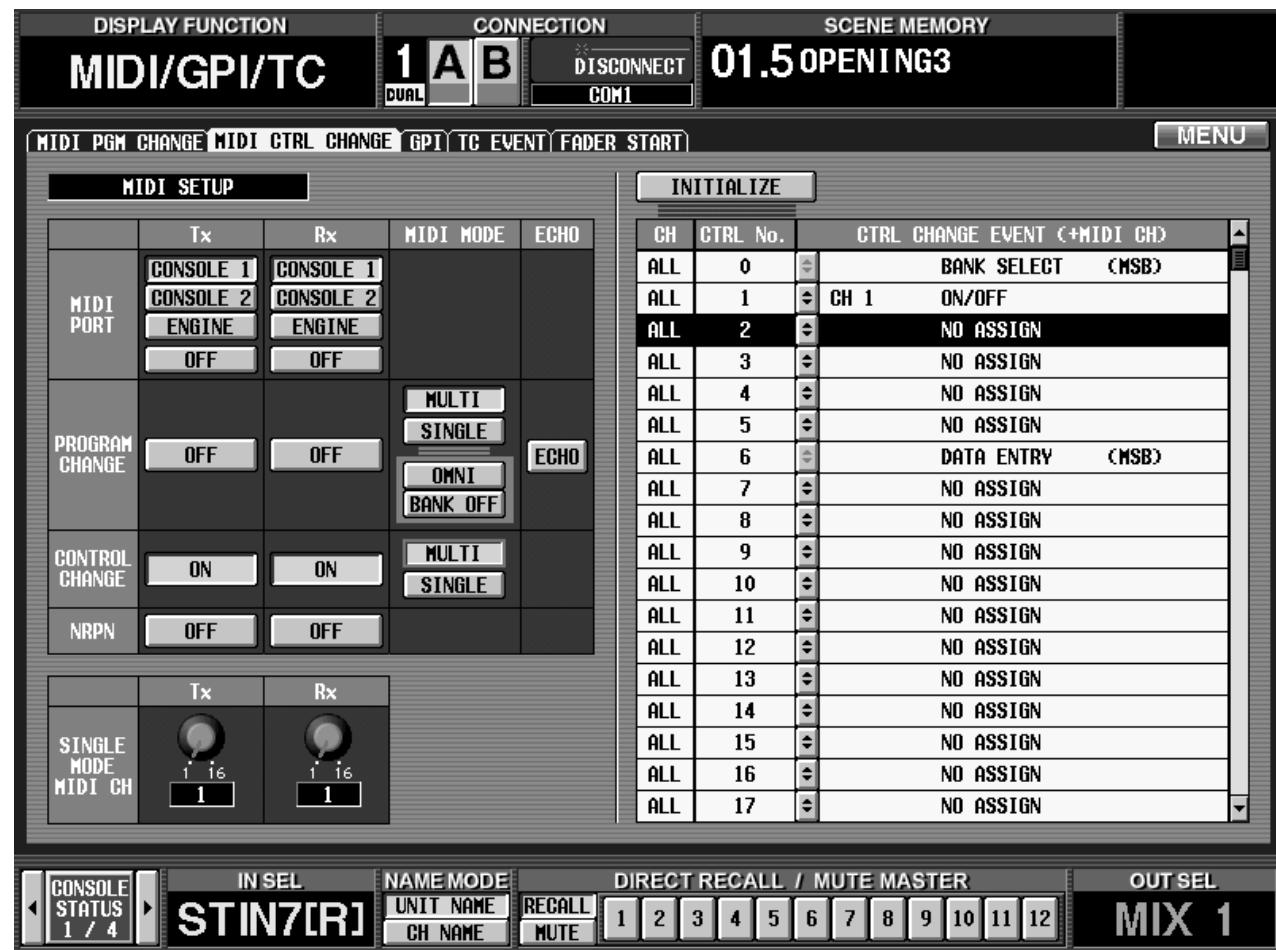
Los parámetros del software de sistema PM1D versión 1.5 pueden transmitirse a un dispositivo externo como datos MIDI de variación continua al realizar una operación (distinta de recuperación de escena) en la mesa de mezclas (CS1D). De manera similar, los datos de variación continua recibidos desde un dispositivo externo puede controlar parámetros internos a distancia. Por ejemplo, puede utilizar un secuenciador MIDI externo o un programa de secuenciación informática para grabar cambios de parámetros en tiempo real y reproducir estos movimientos cuando lo desee.

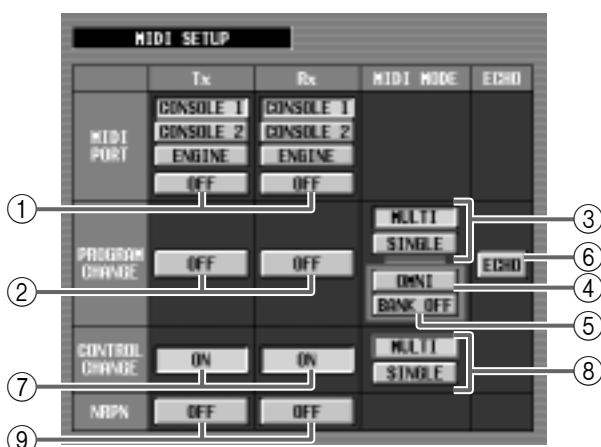
PM1D (versión 1.5) puede recibir y transmitir dos tipos de mensajes MIDI: mensajes de cambio de control y mensajes NRPN (número de parámetro no registrado).

|                          |                          |  |
|--------------------------|--------------------------|--|
| <b>Cambio de control</b> | <b>CAMBIO DE CONTROL</b> | Puede asignar parámetros para que controlen números de cambio. Sin embargo, existen limitaciones sobre el tipo de parámetros que pueden asignarse. |
|                          | <b>NRPN</b>              | Las asignaciones de parámetros son predeterminadas. Estas asignaciones no pueden cambiarse.  |

### Pantalla MIDI CTRL CHANGE

Los ajustes de los mensajes MIDI CONTROL CHANGE y los mensajes NRPN se realizan en la pantalla MIDI CTRL CHANGE de la función MIDI/GPI/TC.



**Consejo**

(②)-(⑥) son idénticas a las funciones del mismo nombre de la pantalla MIDI PGM CHANGE de las versiones anteriores.

**⑦ CONTROL CHANGE Tx/Rx (transmisión/recepción de cambio de control)**

Activa o desactiva la transmisión (Tx) o la recepción (Rx) de CONTROL CHANGE.

**⑧ CONTROL CHANGE MIDI MODE (modo MIDI de cambio de control)**

Selecciona uno de los siguientes como modo de transmisión o recepción de cambio de control.

**• MULTI**

El cambio de control (CONTROL CHANGE) de los canales MIDI 1-16 se utilizará simultáneamente para controlar el evento (parámetro) asignado en la lista de parámetros situada en el lado derecho de la pantalla y los parámetros de los quince números NRPN que le siguen. Cuando se utiliza la mesa de mezclas para editar el parámetro correspondiente o cualquier parámetro de los quince números NRPN que le siguen, se transmitirá un mensaje CONTROL CHANGE en el canal MIDI 1-16.

**• SINGLE**

Cuando se recibe un CONTROL CHANGE por el canal MIDI seleccionado con el mando Rx (11), se editarán el parámetro asignado en la lista de parámetros de la derecha de la pantalla.

Cuando se utilice la mesa de mezclas para editar el parámetro correspondiente, se transmitirá un mensaje de cambio de control por el canal MIDI seleccionado con el mando Tx (10).

**⑨ NRPN Tx/Rx (transmisión y recepción NRPN)**

Activa o desactiva la transmisión (Tx) o la recepción (Rx) de NRPN. Puede utilizarse simultáneamente con la transmisión y recepción de CONTROL CHANGE. En este caso, el funcionamiento será el siguiente.

**• La recepción de CONTROL CHANGE/NRPN está activada**

Responderán los parámetros a los que se haya asignado la recepción de CONTROL CHANGE o de NRPN (o de ambos).

**• La transmisión de CONTROL CHANGE/NRPN está activada**

Cuando accione un parámetro al que se haya asignado CONTROL CHANGE o NRPN (no los dos), se transmitirá el correspondiente mensaje.

Cuando accione un parámetro al que se haya asignado CONTROL CHANGE y NRPN, sólo se transmitirá el mensaje de CONTROL CHANGE.

**① MIDI PORT Tx/Rx (puerto de transmisión y recepción MIDI)**

Selecciona el puerto MIDI que transmitirá los mensajes MIDI (Tx) y el puerto MIDI que recibirá los mensajes MIDI (Rx). Puede seleccionar el puerto de mesa de mezclas o de motor.

- ⚠** • Cuando utilice el sistema PM1D en el modo de mesa de mezclas dual, puede seleccionar la mesa de mezclas 1 o 2.
- Cuando utilice el sistema PM1D en el modo Mirror, y esté seleccionado el motor, se seleccionará automáticamente el puerto MIDI del motor actual activado (esta es una actualización respecto de las versiones anteriores).

**② PROGRAM CHANGE Tx/Rx (transmisión y recepción de cambio de programa)**

Activa o desactiva la transmisión (Tx) o la recepción (Rx) de PROGRAM CHANGE.

**③ PROGRAMA CHANGE Tx/Rx MIDI MODE (modo MIDI de cambio de programa)**

Como modo de transmisión/recepción de PROGRAM CHANGE puede seleccionar el modo multi (uso de los canales MIDI 1-16 para la transmisión y la recepción) o el modo single (uso de un sólo canal MIDI para la transmisión y la recepción)

Si desea más detalles, consulte el manual de referencia (Software), página 30, ítem (③).

**④ OMNI**

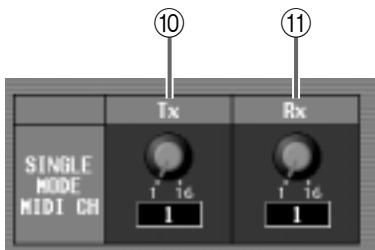
Si se selecciona el modo single, al activar este botón, se recibirán los mensajes de cambio de programa de todos los canales MIDI. En el modo multi, este botón no tiene ningún efecto.

**⑤ BANK ON/OFF (activación/desactivación de banco)**

Si se selecciona el modo single, al activar este botón, se recibirán los mensajes de selección de banco aumentando el número de parámetros que responden a los mensajes de cambio de programa. En el modo multi, este botón no tiene ningún efecto.

**⑥ PROGRAM CHANGE ECHO (salida de retransmisión de cambio de programa)**

Si se activa este botón, los mensajes de cambio de programa recibidos por el conector MIDI IN serán retransmitidos por el conector MIDI OUT

**⑩ Mando Tx**

Si se selecciona el modo Single como modo MIDI para PROGRAM CHANGE/CONTROL CHANGE, este mando seleccionará el canal MIDI por el que se realizará la transmisión. En el modo Multi este parámetro no tiene ningún efecto.

**⑪ Mando Rx**

Si se selecciona el modo Single como modo MIDI para PROGRAM CHANGE/CONTROL CHANGE, este mando seleccionará el canal MIDI por el que se realizará la recepción. En el modo Multi este parámetro no tiene ningún efecto.

| INITIALIZE |           |                               |
|------------|-----------|-------------------------------|
| CH         | CTRL. No. | CTRL. CHANGE EVENT (+MIDI CH) |
| ALL        | 0         | BANK SELECT (MSB)             |
| ALL        | 1         | CH 1                          |
| ALL        | 2         | NO ASSIGN                     |
| ALL        | 3         | NO ASSIGN                     |
| ALL        | 4         | NO ASSIGN                     |
| ALL        | 5         | NO ASSIGN                     |
| ALL        | 6         | DATA ENTRY (MSB)              |
| ALL        | 7         | NO ASSIGN                     |
| ALL        | 8         | NO ASSIGN                     |
| ALL        | 9         | NO ASSIGN                     |
| ALL        | 10        | NO ASSIGN                     |
| ALL        | 11        | NO ASSIGN                     |
| ALL        | 12        | NO ASSIGN                     |
| ALL        | 13        | NO ASSIGN                     |
| ALL        | 14        | NO ASSIGN                     |
| ALL        | 15        | NO ASSIGN                     |
| ALL        | 16        | NO ASSIGN                     |
| ALL        | 17        | NO ASSIGN                     |

**⑫ Lista de eventos de CONTROL CHANGE**

Partiendo de la izquierda, las columnas indican el canal MIDI, el número de control y el evento (parámetro) asignado. Puede hacer clic en el botón ( ) para abrir la ventana MIDI CTRL CHANGE y seleccionar un parámetro.

**Consejo**

En la lista de eventos de CONTROL CHANGE, la columna de canal MIDI indicará "ALL" si se ha seleccionado el modo Multi, o "—" si se ha seleccionado el modo Single.

**⑬ INITIALIZE (Inicializar)**

Inicializa las asignaciones del parámetro de número de control a sus valores de fábrica.

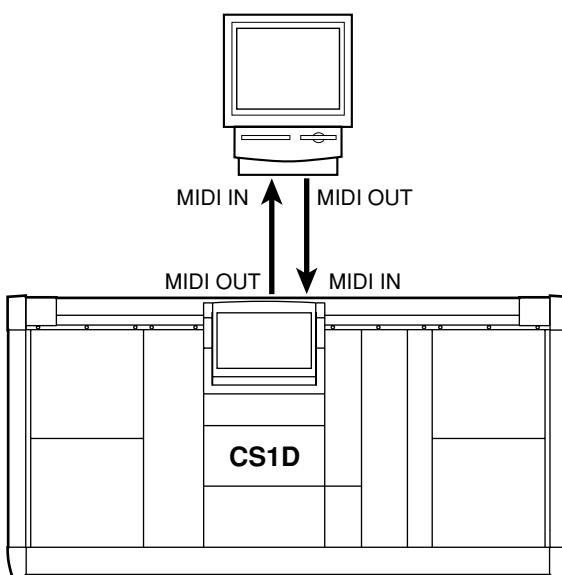
⚠️ En la versión 1.5, el contenido de los elementos (10) y (11) de la pantalla MIDI PROGRAM CHANGE ha cambiado de la misma manera.

## Uso de los mensajes de CONTROL CHANGE/NRPN para grabar/reproducir cambios de parámetros

En este apartado se explica la manera en que pueden grabarse operaciones de parámetros de la mesa de mezclas (CS1D) en un secuenciador MIDI u otro dispositivo externo y reproducir sus cambios.

1. Conecte el terminado **MIDI OUT** de su secuenciador MIDI (software de secuenciador informático) al terminal **MIDI IN** de la mesa de mezclas o del motor y conecte el terminal **MIDI IN** de su secuenciador MIDI al terminal **MIDI OUT** de la mesa de mezclas o del motor.

El diagrama siguiente muestra un ejemplo de conexión de la mesa de mezclas con el programa de secuenciador informático.



### Consejo

Cuando grabe operaciones de la mesa de mezclas, compruebe que el ajuste “MIDI echo” o “MIDI thru” (una función por la que los mensajes recibidos por el conector MIDI IN son retransmitidas al conector MIDI OUT) de su secuenciador MIDI está desactivado.

2. Acceda a la pantalla **MIDI CTRL CHANGE** de la función **MIDI/GPI/TC** y ajuste el campo **MIDI PORT** para especificar el puerto **MIDI** que recibirá los mensajes **MIDI**.

### Consejo

La selección del puerto **MIDI** puede realizarse en las pantallas **MIDI PGM CHANGE** o **MIDI CTRL CHANGE**.

3. Según el tipo de mensaje que desee transmitir y recibir, active los botones **CONTROL CHANGE Tx/Rx** o **NRPN Tx/Rx**.

Se recomienda, normalmente, activar los botones **Tx/Rx** para **CONTROL CHANGE Tx/Rx** o **NRPN Tx/Rx**, o los dos.

Si ha activado los botones **CONTROL CHANGE Tx/Rx**, diríjase al paso 4.

Si ha activado los botones **NRPN Tx/Rx**, diríjase al paso 9.

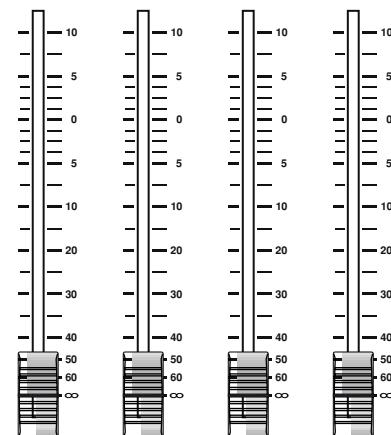
4. Utilice los botones **CONTROL CHANGE MODE** para seleccionar el modo **Multi** o el modo **Single**.

Según el modo seleccionado, el funcionamiento será diferente, como se explica a continuación.

### • Modo Single

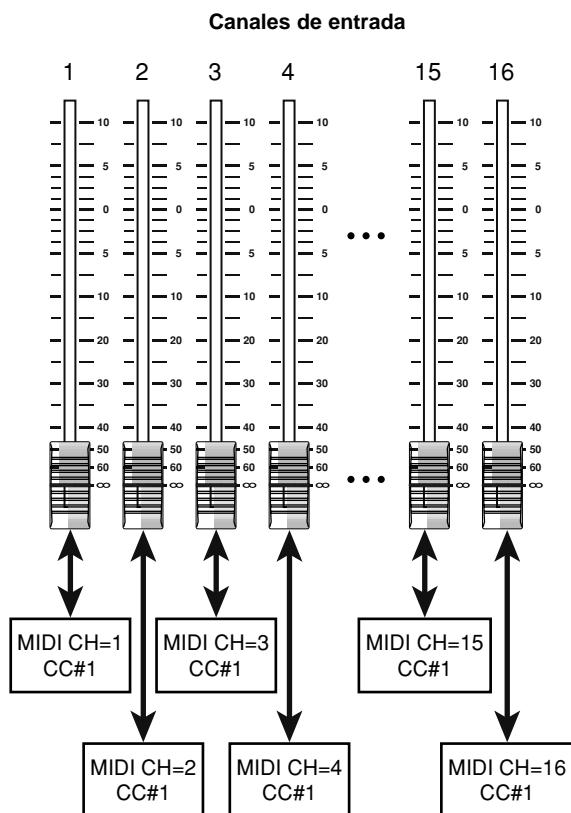
Tanto para la transmisión como para la recepción, los mensajes se transferirán por un solo canal **MIDI**. En este modo, si asigna el nivel (deslizante) del canal de entrada 1 a **CONTROL CHANGE #1** (cambio de control 1), el accionamiento del deslizante del canal 1 transmitirá **CONTROL CHANGE #1** por el canal **Tx** (transmisión). Si se recibe **CONTROL CHANGE #1** por el canal **Rx** (recepción), el nivel del canal de entrada 1 cambiará.

### Canal de entrada 1



• **Modo Multi**

Pueden utilizarse hasta dieciséis canales MIDI simultáneamente (la columna CH de la lista de parámetros indicará “ALL”). En este modo, si asigna el nivel (deslizante) del canal de entrada 1 a CONTROL CHANGE #1, los canales MIDI respectivos se asignarán automáticamente a los canales de entrada 2-16. En este estado, el accionamiento de los deslizantes 1-16 transmitirá CONTROL CHANGE #1 por los canales MIDI 1-16. Si se recibe un mensaje CONTROL CHANGE #1 por un canal MIDI 1-16, el nivel del canal de entrada 1-16 correspondiente cambiará.



**Consejo**

Los parámetros que se asignan automáticamente a los canales MIDI 1-16 serán los “NRPN#” del parámetro asignado +1 a 15.

Si desea más detalles acerca de los números NRPN, consulte la página 94.

**5. Si se selecciona el modo Single, utilice los botones Tx y Rx para especificar los canales de transmisión y recepción MIDI.**

**6. Si desea cambiar el parámetro asignado a cada número de control, haga clic en el botón □ de la lista de parámetros.**

A continuación aparecerá la ventana MIDI CTRL CHANGE para que asigne un parámetro a CONTROL CHANGE.



**7. Seleccione el grupo de parámetros en el campo MODE, seleccione el tipo de parámetro y el número de canal (o grupo DCA, efecto, número GEQ) en el campo PARAMETER y haga clic en el botón OK.**  
Si selecciona el modo Multi como modo MIDI para CONTROL CHANGE, se asignarán automáticamente hasta dieciséis canales MIDI para el parámetro seleccionado; el número seleccionado = canal MIDI 1, número seleccionado +1 = canal MIDI 2, número seleccionado +2= canal MIDI 3, etc.

**Consejo**

Si desea más detalles sobre los parámetros que pueden seleccionarse para cada grupo, consulte la página 94.

**8. De la misma manera, asigne parámetros a otros números de control.**

Pueden utilizarse los números de control 0-119. Sin embargo, los parámetros no pueden asignarse a los siguientes números de control, utilizados con propósitos especiales.

| Número de cambio de control | Función                     |
|-----------------------------|-----------------------------|
| 0                           | Selección de banco (MSB)    |
| 6                           | Introducción de datos (MSB) |
| 312                         | Selección de banco (LSB)    |
| 38                          | Introducción de datos (LSB) |
| 96                          | Incremento de datos (LSB)   |
| 97                          | Disminución de datos (LSB)  |
| 98                          | NRPN (LSB)                  |
| 99                          | NRPN (MSB)                  |
| 100                         | RPN (LSB)                   |
| 101                         | RPN (MSB)                   |

**9. Ponga su secuenciador MIDI en el modo de grabación y accione los parámetros que ha asignado.**

Los mensajes CONTROL CHANGE / NRPN correspondientes se transmitirán por el conector MIDI OUT y se grabarán en su secuenciador.

**10. Cuando haya terminado de grabar, realice la reproducción en su secuenciador.**

Se reproducirán los cambios de los parámetros.

## Función de fundido manual (Manual Fading)

Cuando recupere una escena para la que se ha especificado un tiempo de fundido, puede utilizar la función Manual Fading, que le permite controlar el fundido hacia atrás y hacia delante girando el codificador [DATA].

### Nuevas funciones de la pantalla FADE TIME

Para que pueda utilizar la función de fundido manual, se han añadido los siguientes elementos a la pantalla FADE TIME de la función SCENE.



#### ① MANUAL FADING

Activa o desactiva el fundido manual. Mientras se está ejecutando el fundido automático, puede mover el cursor a este botón y pulsar el interruptor [ENTER] para cambiar inmediatamente a fundido manual. Alternativamente, si activa este botón por anticipado, podrá controlar manualmente el fundido desde el comienzo al recuperar una escena para la que se haya especificado un tiempo de fundido.

#### ② PROGRESS

Si está activado el botón MANUAL FADING (①), puede mover el cursor a este mando y girar el codificador [DATA] para realizar manualmente el fundido entre 0% (valores de deslizante anteriores a la recuperación) y 100% (valores de deslizante alcanzados después de la recuperación). En este momento, el fundido en curso (como porcentaje) aparece indicado en el cuadro numérico situado debajo del mando

### Uso del fundido manual (1)

Descripción de los pasos a seguir para cambiar a fundido manual cuando se está ejecutando el fundido automático.

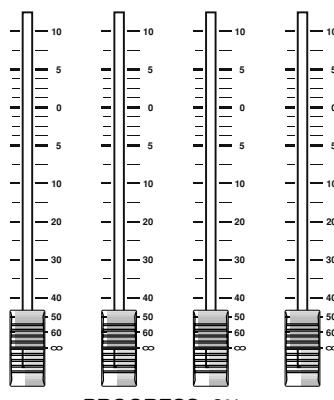
1. Acceda a la pantalla FADE TIME de la función SCENE.
2. Mueva el cursor al botón MANUAL FADING.
3. Por medio de la sección SCENE MEMORY del panel recupere una escena para la que se haya especificado el fundido automático.
4. Cuando comience el fundido automático, pulse el interruptor [ENTER].

El funcionamiento cambiará de fundido automática a fundido manual y el cursor se moverá automáticamente al mando PROGRESS.

## 5. Gire el codificador [DATA] hacia la derecha.

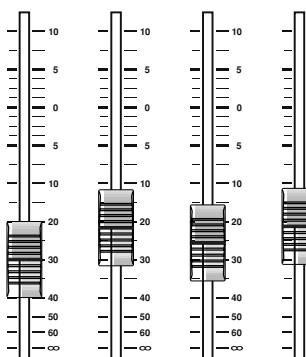
El fundido se realizará a medida que se gira el codificador. Si es necesario, puede girar el codificador hacia la izquierda para invertir el fundido.

Ajustes de deslizante anteriores a la recuperación de escena.

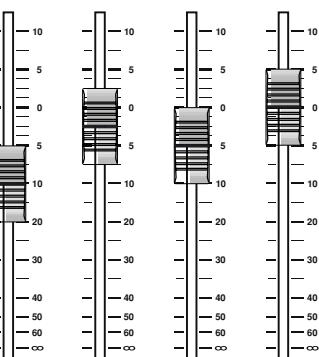


PROGRESS=0%

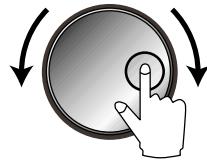
Ajustes de deslizante posteriores a la recuperación de escena.



PROGRESS=50%



PROGRESS=100%



Si transcurre un minuto durante el fundido manual sin que se accione el codificador [DATA], el botón MANUAL FADING se desactivará automáticamente y comenzará el fundido automático. Además, el fundido automático comenzará inmediatamente si se desactiva el botón MANUAL FADING.

### Consejo

Con la asignación de un conmutador USER DEFINE (o GP1 IN) a la función MANUAL FADE ON, podrá utilizar el conmutador USER DEFINE (o un conmutador externo conectado al terminal GP1) para comutar entre el fundido manual y el fundido automático. Incluso, si se visualiza una pantalla diferente, aparecerá inmediatamente la pantalla FADE TIME y el cursor se moverá al mando PROGRESS.

- ⚠** • No es posible modificar el parámetro FADE TIME mientras se está realizando el fundido manual.
- El fundido manual se cancelará si se cambia el botón FADING a “DISABLE”, si están activados todos los botones de la sección FADING CH SELECT, o si se edita un valor de deslizante o de panorámico manualmente o desde un controlador externo como MIDI.

### [PM1D Manager]

- ⚠** En PM1D Manager, el parámetro FADE TIME puede editarse incluso mientras se está realizando el fundido manual. No obstante, el parámetro FADE TIME no se reflejará hasta que no haya concluido el fundido en ejecución.

## **Uso del fundido manual (2)**

---

He aquí cómo puede activar el fundido manual por anticipado y realizar el fundido manual desde el comienzo, al recuperar una escena.

**1. Acceda a la pantalla FADE TIME de la función SCENE.**

**2. Mueva el cursor al botón MANUAL FADING y pulse el interruptor [ENTER].**

El botón MANUAL FADING se activará.

**3. Por medio de la sección SCENE MEMORY del panel recupere una escena para la que se haya especificado el fundido automático.**

Cuando se recupera una escena, se activará el fundido manual.

**4. Mueva el cursor al mando PROGRESS y gire el codificador [DATA] para controlar el fundido.**

Si transcurre un minuto durante el fundido manual sin que se accione el mando PROGRESS, el botón MANUAL FADING se desactivará automáticamente y comenzará el fundido automático.

Además, si el valor del mando PROGRESS permanece al 100% durante cinco segundos, el botón MANUAL FADING se desactivará y el fundido finalizará.

Si desactiva el botón MANUAL FADING, el fundido automático comenzará inmediatamente.

**Consejo**

Si asigna un conmutador USER DEFINE (o GP1 IN) a la función MANUAL FADE ON, podrá conmutar instantáneamente a la pantalla FADE TIME desde cualquier otra pantalla.

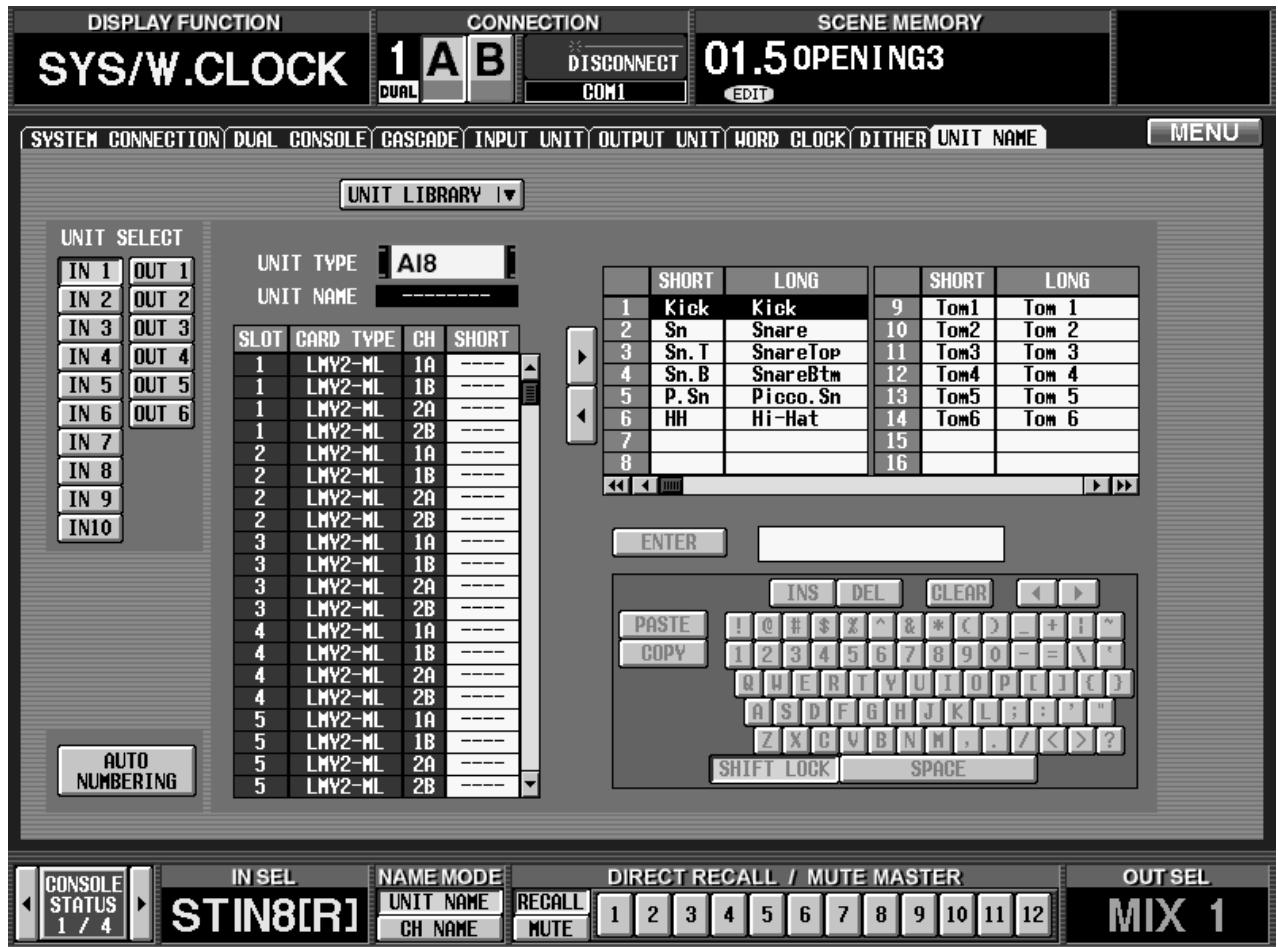
---

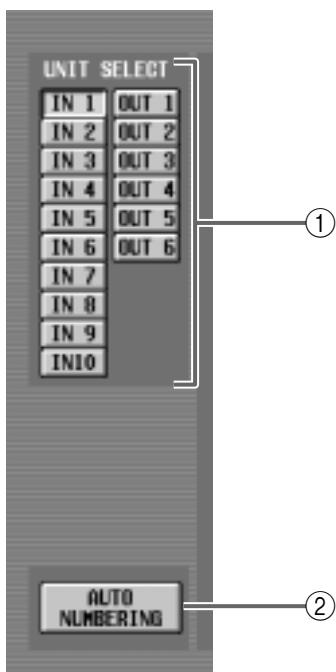
## Nombre de unidad

Ahora ya puede asignar un nombre de unidad a cada unidad de entrada/salida y a cada puerto de una tarjeta.

### Pantalla UNIT NAME

A la función SYS/W.CLOCK se le ha añadido la pantalla UNIT NAME, que permite asignar un nombre a cada unidad y a cada puerto de una tarjeta.



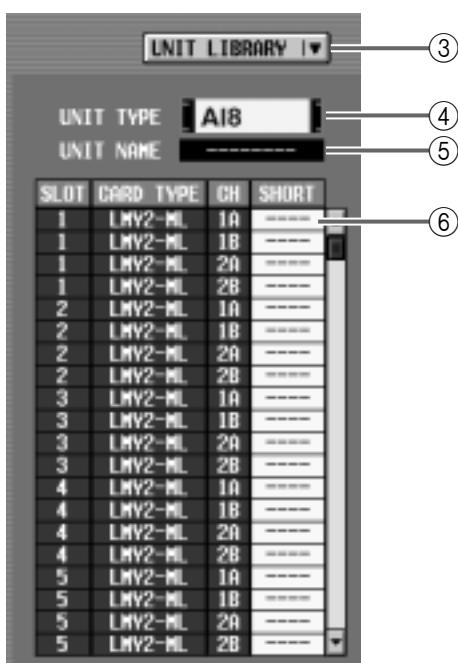


#### ① UNIT SELECT

Utilice estos botones para seleccionar la unidad (IN 1-10, OUT 1-6) a la que deseé asignar un nombre.

#### ② AUTO NUMBERING

Cuando haga clic en este botón, a cada INPUT UNIT / OUTPUT UNIT se asignarán automáticamente números consecutivos.



#### ③ UNIT LIBRARY

Este botón abre la ventana UNIT LIBRARY, que le permite guardar o cargar los ajustes de unidad como datos de librería.

**⚠** Los datos de nombre de unidad se guardan en la librería de unidades, no en la librería de nombres.

#### ④ UNIT TYPE

Indica el tipo de unidad seleccionada en UNIT SELECT (①).

##### Consejo

Si hace clic en este botón podrá ir directamente a la página correspondiente de las pantallas INPUT UNIT o OUTPUT UNIT.

#### ⑤ UNIT NAME

Indica el nombre de la unidad seleccionada en UNIT SELECT (①). También puede hacer clic en este campo y utilizar el cuadro de texto (⑧) y la paleta de caracteres (⑨) para asignar un nombre a la unidad.

#### ⑥ Lista de nombres

Esta columna indica el nombre de cada puerto de las tarjetas instaladas en la unidad actual seleccionada.



#### ⑦ Lista de nombres de plantillas

En esta lista pueden registrarse los nombres y abreviaturas de uso frecuente como nombres de plantillas.

Esta lista es común a la lista de nombres de plantillas de la pantalla NAME de la función IN PATCH / OUTPUT PATCH. Los cambios realizados en una se reflejarán en la otra.

#### ⑧ Cuadro de texto

El cuadro de texto le permite editar o crear un nombre en la lista de nombres (⑥) o en la lista de nombres de plantillas (⑦).

#### ⑨ Paleta de caracteres

Esta paleta le permite introducir caracteres, números y símbolos en el cuadro de texto. Si desea más detalles acerca del funcionamiento, consulte la sección “Asignación de nombre” (página →20), del “Manual de funcionamiento de CS1D (Funcionamiento básico)”.

## Asignación de nombre a una unidad o puerto

- 1. Acceda a la pantalla UNIT NAME de la función SYS/W.CLOCK.**
- 2. Haga clic en el botón UNIT SELECT para seleccionar una unidad.**
- 3. Para asignar un nombre a la propia unidad, haga clic en el campo UNIT NAME.**  
El campo cambiará de color a azul claro, para indicar que ya puede editarse.
- 4. Utilice la paleta de caracteres o un teclado externo para introducir un nombre de hasta ocho caracteres en el cuadro de texto y haga clic en el botón ENTER de la pantalla.**  
Concluirá la asignación de nombre a la unidad.

**Consejo**

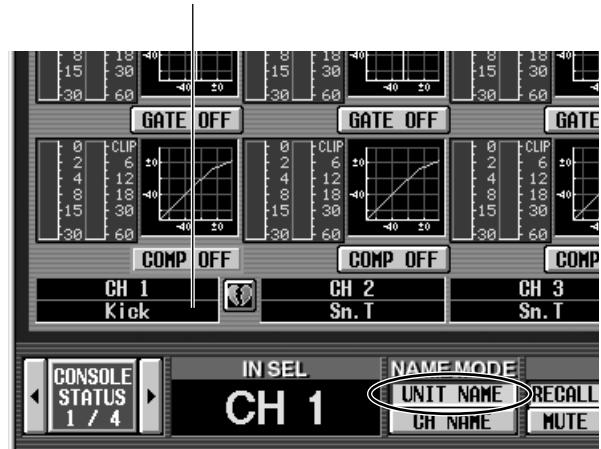
Alternativamente, puede utilizar un nombre de plantilla en vez de introducir un nombre. Si desea más detalles sobre el uso de nombres de plantillas, consulte el "Manual de referencia CS1D (Software)", página 129.

- 5. Para asignar un nombre a cada puerto de una tarjeta instalada en la unidad, haga clic en el campo de nombres de la lista de nombres.**  
El campo cambiará de color a azul claro, para indicar que ya puede editarse.
- 6. Utilice la paleta de caracteres o un teclado externo para introducir un nombre de hasta cuatro caracteres en el cuadro de texto y haga clic en el botón ENTER de la pantalla.**
- 7. Asigne nombres a los otros puertos de la misma manera.**
- 8. Si desea que los puertos tengan números consecutivos, haga clic en el botón AUTO NUMBERING.**  
A continuación aparecerá una ventana solicitando confirmación de la operación de asignación automática de nombre.
- 9. Haga clic en el botón OK.**  
Se asignarán números consecutivos a todos los puertos de la unidad.

⚠ Si se ha instalado una tarjeta de entrada de micro/línea LMY2-ML en la unidad de entrada, se asignará el mismo número a los terminales A y B del mismo puerto.

- 10. Si desea visualizar el nombre del puerto asignado a un canal dado, en lugar del nombre corto del canal de entrada indicado en la pantalla haga, clic en el botón UNIT NAME situado en la parte inferior de la pantalla.**

Nombre del puerto



| UNIT TYPE |           |    |       | A18   |
|-----------|-----------|----|-------|-------|
| UNIT NAME |           |    |       | ----- |
| SLOT      | CARD TYPE | CH | SHORT |       |
| 1         | LMY2-ML   | 1A | 1     | ▲     |
| 1         | LMY2-ML   | 1B | 1     |       |
| 1         | LMY2-ML   | 2A | 2     |       |
| 1         | LMY2-ML   | 2B | 2     |       |
| 2         | LMY2-ML   | 1A | 3     |       |
| 2         | LMY2-ML   | 1B | 3     |       |
| 2         | LMY2-ML   | 2A | 4     |       |
| 2         | LMY2-ML   | 2B | 4     |       |
| 3         | LMY2-ML   | 1A | 5     |       |
| 3         | LMY2-ML   | 1B | 5     |       |
| 3         | LMY2-ML   | 2A | 6     |       |
| 3         | LMY2-ML   | 2B | 6     |       |
| 4         | LMY2-ML   | 1A | 7     |       |
| 4         | LMY2-ML   | 1B | 7     |       |
| 4         | LMY2-ML   | 2A | 8     |       |
| 4         | LMY2-ML   | 2B | 8     |       |
| 5         | LMY2-ML   | 1A | 9     |       |
| 5         | LMY2-ML   | 1B | 9     |       |
| 5         | LMY2-ML   | 2A | 10    |       |

## Atajos de envío de matriz

En la versión anterior, el nivel de envío de una señal enviada desde un canal MIX / canal STEREO A/B a un bus MATRIX podía controlarse sólo desde la pantalla. Sin embargo, la versión 1.5 proporciona un atajo que le permitirá utilizar los codificadores del panel para realizar el control.

Hay un atajo para el control del nivel de envío de un canal MIX individual a cada uno de los buses MATRIX, y otro atajo para controlar el nivel de envío de cada uno de los canales MIX a un canal MATRIX individual.

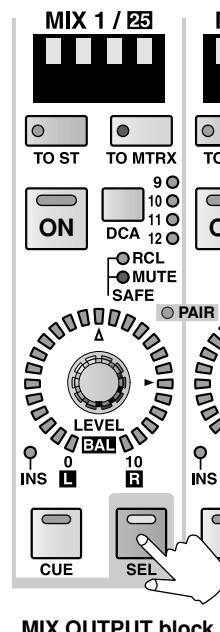
### ■ Canal MIX individual → cada uno de los buses MATRIX

En el bloque MIX OUTPUT del panel, mantenga pulsado el interruptor [SEL] del canal MIX que envíe la señal.

Después de mantener pulsado el interruptor [SEL] durante un momento, el indicador MATRIX [NAME] del bloque MATRIX OUTPUT mostrará alternativamente "SEND" y el nombre corto del canal MATRIX.

En el caso de canales MATRIX emparejados, el indicador [NAME] del canal de número impar indicará alternativamente "PAN" y el nombre corto del canal MATRIX.

Mientras continua manteniendo pulsado el interruptor, utilice los codificadores MATRIX [LEVEL/BAL] del bloque MATRIX OUTPUT para ajustar el nivel de envío o el panorámico del canal MIX seleccionado a cada uno de los buses MATRIX (el valor de nivel de envío es indicado por los diodos que rodean al codificador MATRIX [LEVEL/BAL]).



Alternativamente indica "SEND" y el nombre corto del canal MATRIX 1.

Indica el nivel de envío de la señal enviada desde el canal MIX 1 al bus MATRIX 1.

Indica el nivel de envío de la señal enviada desde el canal MIX 1 al bus MATRIX 1.

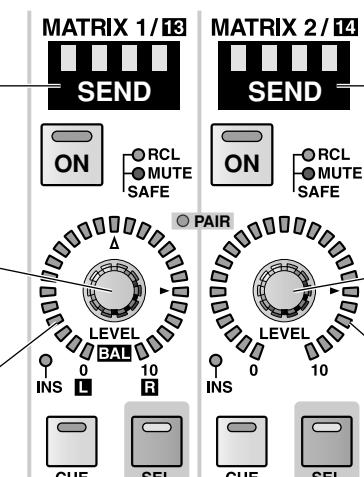
MATRIX 1/13  
SEND

MATRIX 2/14  
SEND

Indica el nivel de envío de la señal enviada desde el canal MIX 1 al bus MATRIX 1.

Alternativamente indica "SEND" y el nombre corto del canal MATRIX 2.

Indica el nivel de envío de la señal enviada desde el canal MIX 1 al bus MATRIX 2.



MATRIX OUTPUT block

#### Consejo

De la misma manera, puede mantener pulsado el interruptor STEREO A/B [SEL] del bloque STEREO OUTPUT y utilizar los codificadores MATRIX [LEVEL/BAL] para ajustar el nivel de envío de la señal del canal STEREO A/B a cada uno de los buses MATRIX.



Si utiliza los controles del bloque MIX OUTPUT para editar parámetros de efectos, el atajo anterior no podrá usarse. Sin embargo, puede seguir utilizando el atajo de mantener el interruptor STEREO A/B [SEL].

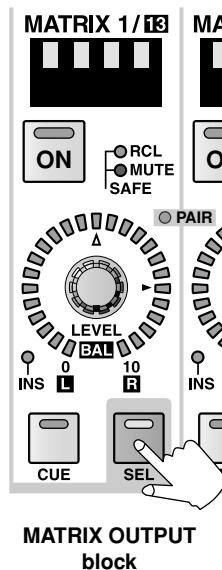
### ■ Cada canal MIX AE bus MATRIX individual

En el bloque MATRIX OUTPUT del panel, mantenga pulsado el interruptor [SEL] del canal MATRIX que envía la señal.

Después de mantener pulsado el interruptor [SEL] durante un momento, el indicador MIX [NAME] del bloque MIX OUTPUT mostrará alternativamente “SEND” y el nombre corto del canal MIX.

Mientras continua manteniendo pulsado el interruptor, utilice los codificadores MIX [LEVEL/BAL] del bloque MIX OUTPUT para ajustar el nivel de envío o el panorámico de cada uno de los canales MIX al bus MATRIX seleccionado (el valor de nivel de envío es indicado por los diodos que rodean al codificador MIX [LEVEL/BAL]).

En el caso de canales MATRIX emparejados, si pulsa el interruptor [SEL] del canal de nombre de corto, el indicador [NAME] del canal MIX indicará alternativamente “PAN” y el nombre corto, permitiendo ajustar el panorámico.



**MATRIX OUTPUT block**

Alternativamente indica  
“SEND” y el nombre corto del  
canal MIX 1.

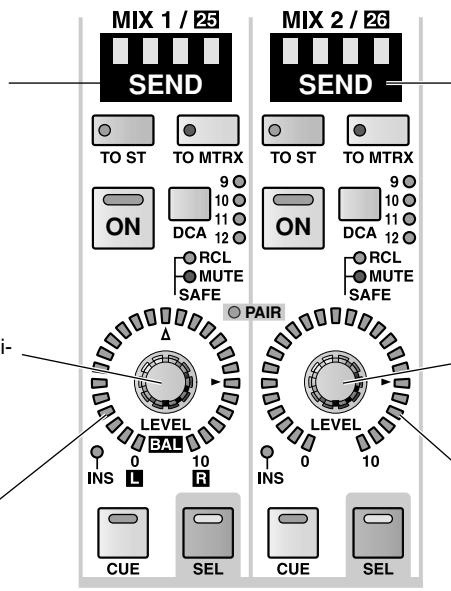
Alternativamente indica  
“SEND” y el nombre corto del  
canal MIX 2.

Use este mando para ajustar el  
nivel de envío de la señal transmitida del canal MIX 1 al bus  
MATRIX 1.

Indica el nivel de envío de la  
señal transmitida del canal  
MIX 1 al bus MATRIX 1.

Use este mando para ajustar el  
nivel de envío de la señal  
transmitida del canal MIX 2 al  
bus MATRIX 1.

Indica el nivel de envío de la  
señal transmitida del canal MIX  
2 al bus MATRIX 1.



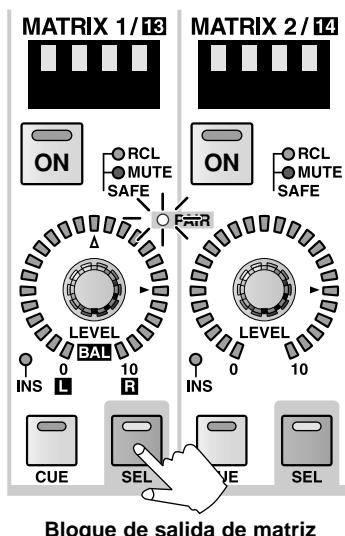
**MIX OUTPUT block**

⚠ Este atajo no puede utilizarse en el bloque STEREO  
OUTPUT.

Si se empareja el canal MATRIX seleccionado, este atajo funcionará de manera diferente según sea que mantenga pulsado el interruptor [SEL] del canal de numero impar (izquierdo) o del canal par (derecho).

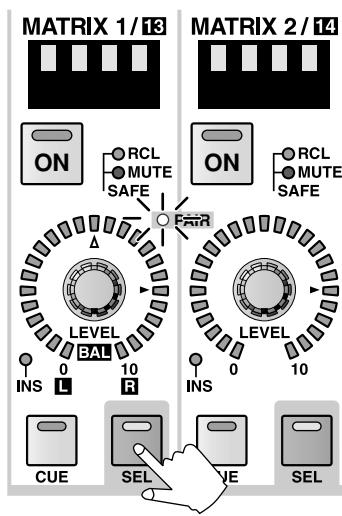
- Si mantiene pulsado el interruptor [SEL] de número impar (izquierdo), podrá utilizar el codificador MIX [LEVEL/BAL] del bloque MIX OUTPUT para ajustar el panorámico de la señal enviada desde el canal al par de buses MIX seleccionado.

Durante este tiempo, el indicador MIX [NAME] mostrará alternativamente “PAN” y el nombre corto del canal MIX, y los diodos que rodean al codificador MIX [LEVEL/BAL] indicarán el valor de panorámico.



Bloque de salida de matriz

Si mantiene pulsado el interruptor [SEL] de número par (derecho), podrá utilizar el codificador MIX [LEVEL/BAL] del bloque MIX OUTPUT para ajustar el panorámico de la señal enviada desde el canal al par de buses MIX seleccionado.

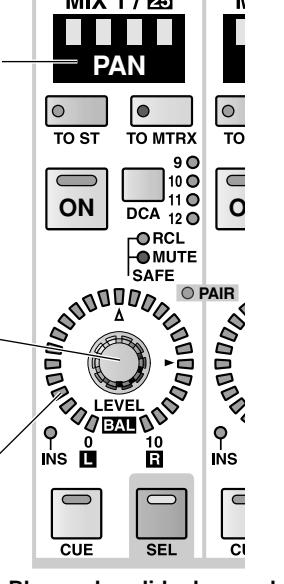


Bloque de salida de matriz

Alternativamente indica “SEND” y el nombre corto del canal MIX 1.

Utilice este mando para ajustar el panorámico de la señal enviada desde el canal MIX 1 a los buses MATRIX 1/2.

Indica el panorámico de la señal enviada desde el canal MIX 1 a los buses MATRIX 1/2.

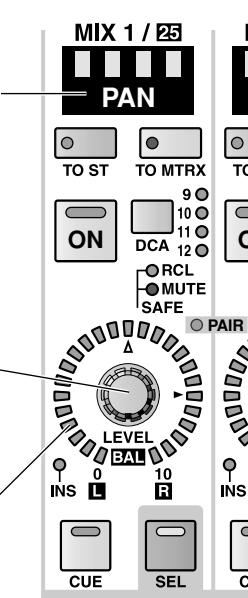


Bloque de salida de mezcla

Alternativamente indica “SEND” y el nombre corto del canal MIX 1.

Utilice este mando para ajustar el panorámico de la señal enviada desde el canal MIX 1 a los canales MATRIX 1/2.

Indica el panorámico de la señal enviada desde el canal MIX 1 a los canales MATRIX 1/2.



Bloque de salida de mezcla

#### Consejo

Para los dos atajos, transcurrirá una cierta cantidad de tiempo desde el momento en que pulse el interruptor [SEL] hasta que el indicador [NAME] comience a parpadear. Si no desea esperar, puede mantener pulsado el interruptor [SEL] y accionar inmediatamente el codificador [LEVEL/BAL] del destino del envío (o fuente del envío) y el atajo se activará desde ese instante.

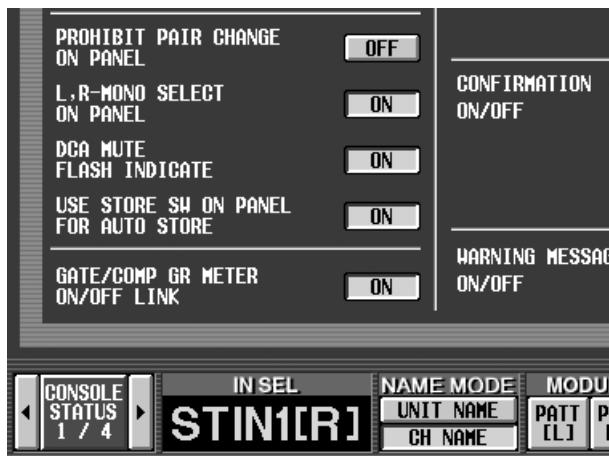
Si se activa ROUTING en el área AUTO DISPLAY ON/OFF de la pantalla PREFERENCE de la función UTILITY, esta operación de atajo hará que la visualización cambie inmediatamente a la pantalla MATRIX / ST ROUTING, y el cursor se moverá al mando correspondiente.

## Indicador de silenciamiento DCA

En las versiones anteriores podía saberse si un grupo DCA estaba silenciado o no mirando al diodo del interruptor DCA [MUTE] del bloque DCA (iluminado = silenciado, oscuro = sin silenciar). Sin embargo, no era posible determinar si los canales pertenecientes al grupo DCA estaban silenciados en el bloque INPUT.

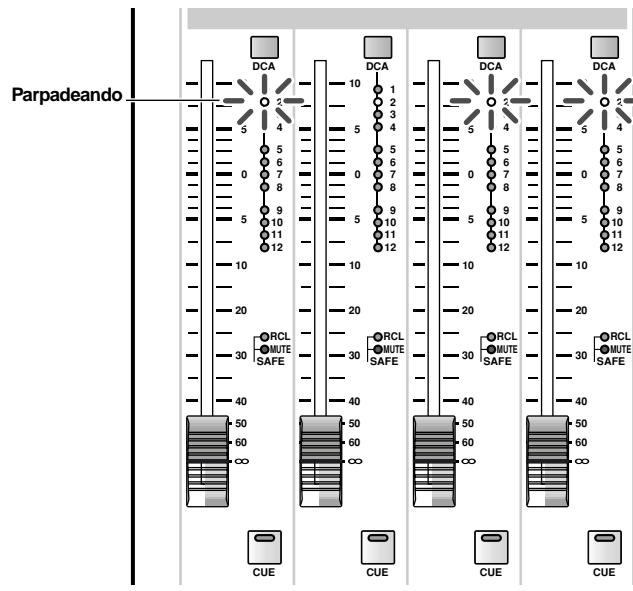
El software del sistema PM1D versión 1.5 ofrece una manera de comprobar si los canales individuales también se silencian cuando se silencia un grupo DCA.

Para ello, acceda a la pantalla PREFERENCE de la función UTILITY y active DCA MUTE FLASH INDICATE.



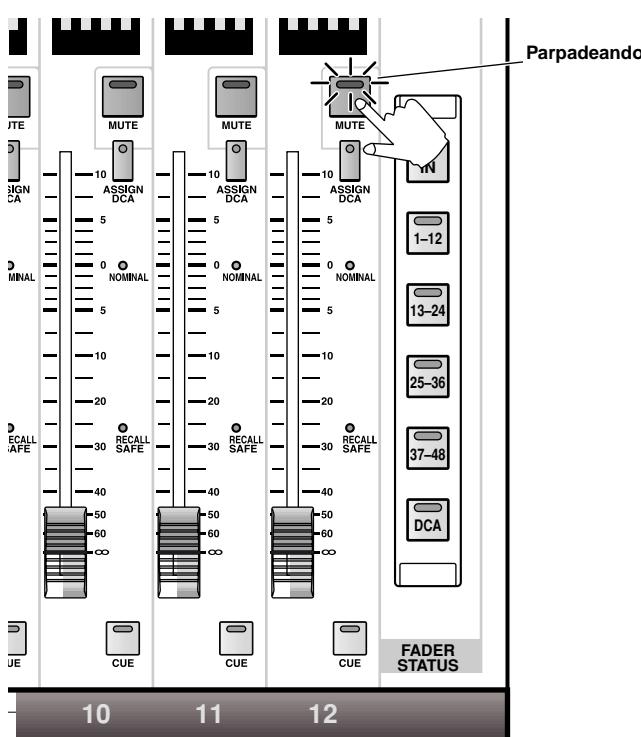
En este estado, el silenciamiento de un grupo DCA hará que el diodo del interruptor DCA [MUTE] del bloque DCA parpadee, y también hará que parpadee el diodo [ASSIGN DCA] correspondiente de los canales que pertenezcan al grupo.

Por ejemplo, si silencia el grupo DCA 12, el diodo [ASSIGN DCA] 2 parpadeará para los canales de entrada o los canales de salida que pertenezcan al grupo dado.



### Consejo

El diodo [ASSIGN DCA] también parpadeará si asigna un canal a tal DCA. No obstante, parpadeará más rápido cuando esté silenciado.

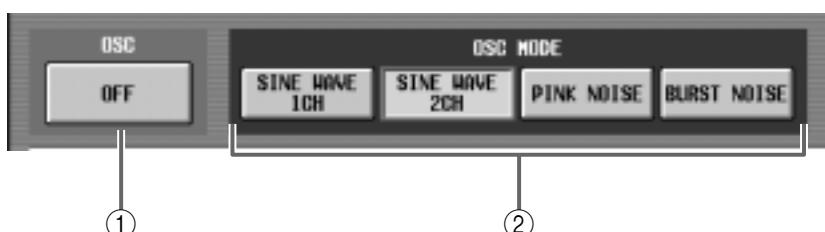
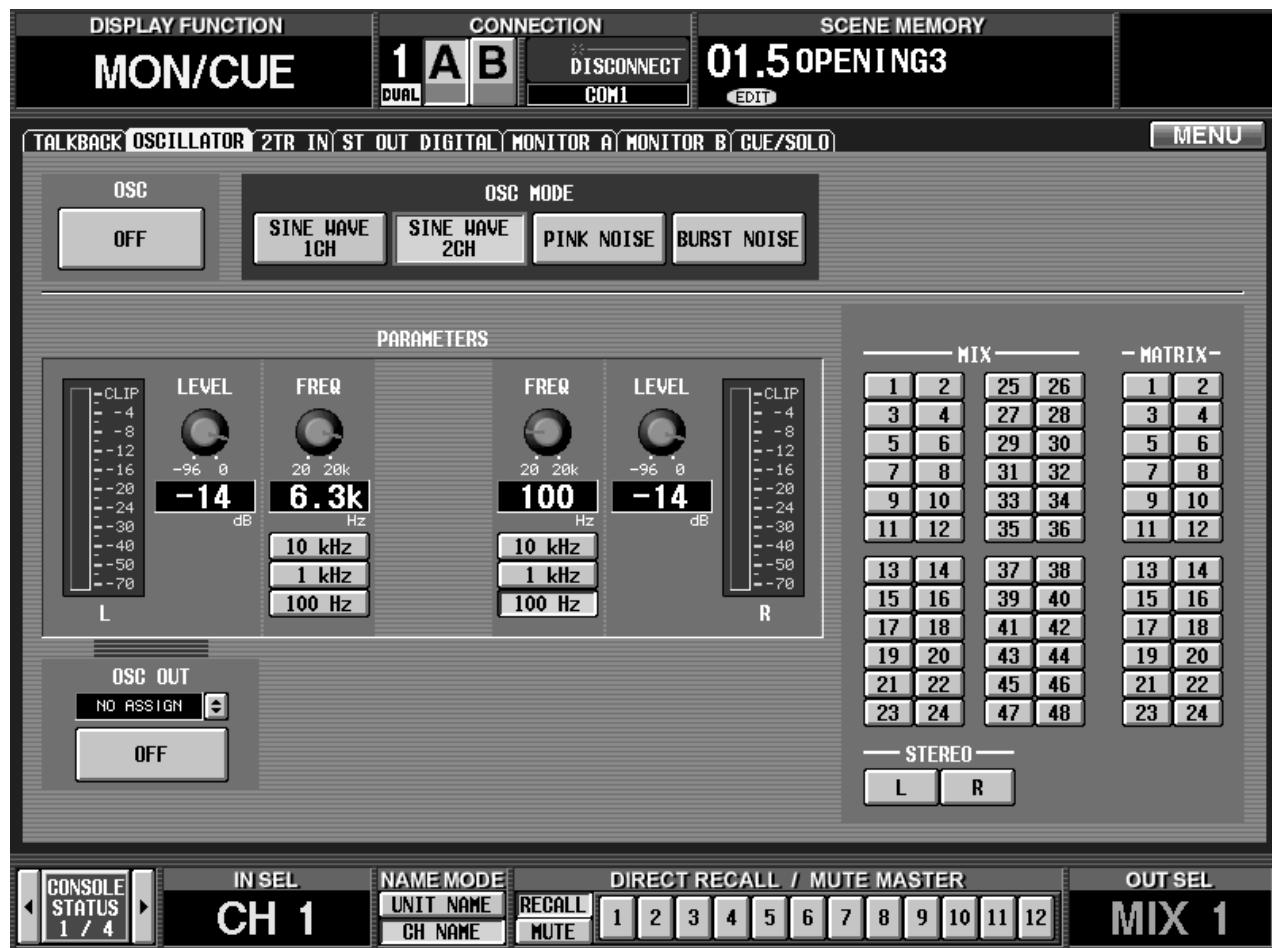


## Mejoras en los osciladores

Ahora puede utilizar dos ondas de seno diferentes simultáneamente en la pantalla OSCILLATOR. Puede especificar la frecuencia y el nivel de cada una y enviarlas separadamente a los canales de número impar o par.

### Mejoras en la pantalla OSCILLATOR

Junto con las mejoras anteriores, la pantalla OSCILLATOR de la función MON/CUE ha mejorado en lo siguiente.



#### ① OSC ON/OFF (activación y desactivación del oscilador)

Activa o desactiva la señal seleccionada por OSC MODE (onda de seno o ruido).

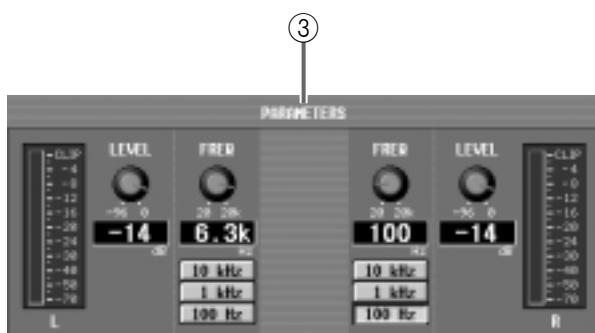
#### ② OSC MODE (modo de oscilador)

Selecciona uno de los parámetros siguientes para especificar el tipo de señal de salida y el número de canales. La visualización de la sección PARAMETERS diferirá según sea lo seleccionado aquí.

- SINE WAVE 1CH.....Se utilizará una onda de seno.
- SINE WAVE 2CH.....Se utilizarán dos ondas de seno.
- PINK NOISE .....Se utilizará ruido rosa.
- BURST NOISE .....Se utilizará ruido burst (ráfagas)

**Consejo**

- Si selecciona SINE WAVE 2CH, la onda de seno del canal L se enviará a los canales de número impar (o al canal STEREO L) seleccionado con el parámetro ASSIGN (④), descrito a continuación, y la onda de seno del canal R se enviará a los canales de número par (o al canal STEREO R).
- Si selecciona cualquiera de las otras opciones, la misma señal se enviará a todos los canales seleccionados con el parámetro ASSIGN (④).

**③ PARAMETERS**

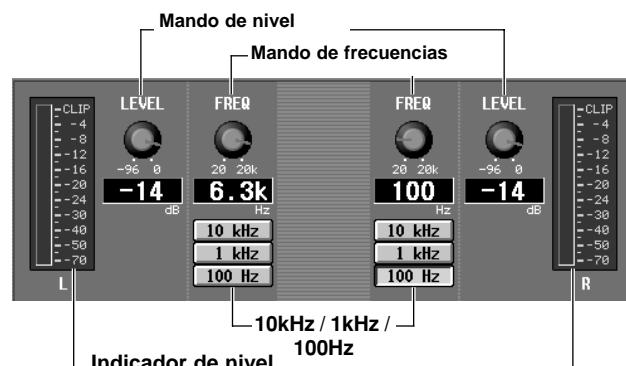
Aquí puede seleccionar los parámetros de la onda de seno o del ruido. La visualización de esta sección diferirá según sea la selección de OSC MODE (②).

**■ Si selecciona SINE WAVE 1CH**

Se enviará una onda de seno de nivel fijo a los buses especificados.



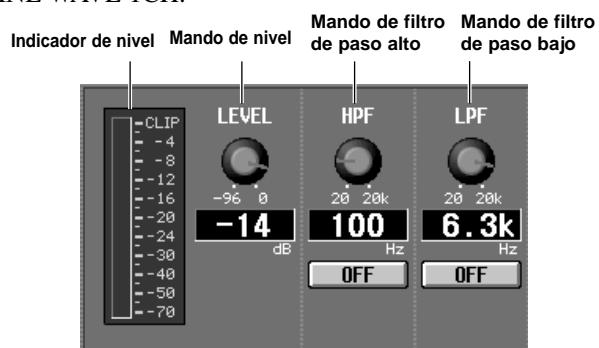
- Level meter**.....Indica el nivel de salida de la onda de seno.
- LEVEL knob**.....Ajusta el nivel de salida de la onda de seno en un margen de –96 dB a 0 dB. El valor actual aparece en el cuadro numérico situado debajo del mando.
- FREQ knob**.....Ajusta la frecuencia de la onda de seno en un margen de 20 Hz – 20kHz. El valor actual aparece en el cuadro numérico situado debajo del mando.
- 10 kHz / 1 kHz / 100 kHz**.....Estos botones ajustan la frecuencia de la onda de seno a los valores de fábrica.

**■ Si selecciona SINE WAVE 2CH**

El nivel y la frecuencia de las ondas de seno puede ajustarse independientemente para el canal L y para el canal R. El contenido de los parámetros es el mismo que para SINE WAVE 1CH.

⚠ Las dos ondas de seno se generan de manera completamente independiente. Incluso si ajusta las dos ondas de seno a la misma frecuencia, no estarán en fase. Si desea que estén en fase, utilice SINE WAVE 1CH.

El nivel y la frecuencia de las ondas de seno puede ajustarse independientemente para el canal L y para el canal R. El contenido de los parámetros es el mismo que para SINE WAVE 1CH.



- Level meter**.....Indica el nivel de salida del ruido.
- LEVEL knob**.....Ajusta el nivel de salida del ruido en un margen de –96 dB a 0 dB. El valor actual aparece en el cuadro numérico situado debajo del mando.
- HPF knob / LPF knob**.....Estos mandos ajustan de manera continua la frecuencia del filtro de paso alto y del filtro de paso bajo que procesan el ruido, en un margen de 20 Hz – 20 kHz. La frecuencia actual aparece en el cuadro numérico situado debajo del mando. También puede utilizar los botones ON/OFF, situados debajo de cada cuadro numérico, para activar o desactivar el filtro de paso alto y el filtro de paso bajo.

## ■ Si selecciona BURST NOISE

Se enviará ruido rosa intermitente a los buses especificados.

- **WIDTH knob** .....Ajusta la duración desde el momento en que se emite el ruido rosa hasta que cesa, en un margen de 0,1-10 segundos. El valor actual aparece en el cuadro numérico situado debajo del mando.
- **INTERVAL** .....Ajusta la duración del ruido rosa + silencio, en un margen de 1-30 segundos. El valor actual aparece en el cuadro numérico situado debajo del mando.



Los parámetros restantes son los mismos que para PINK NOISE



## ④ ASSIGN

selecciona los buses a los que se enviará la onda de seno o el ruido (puede seleccionar más de un bus).

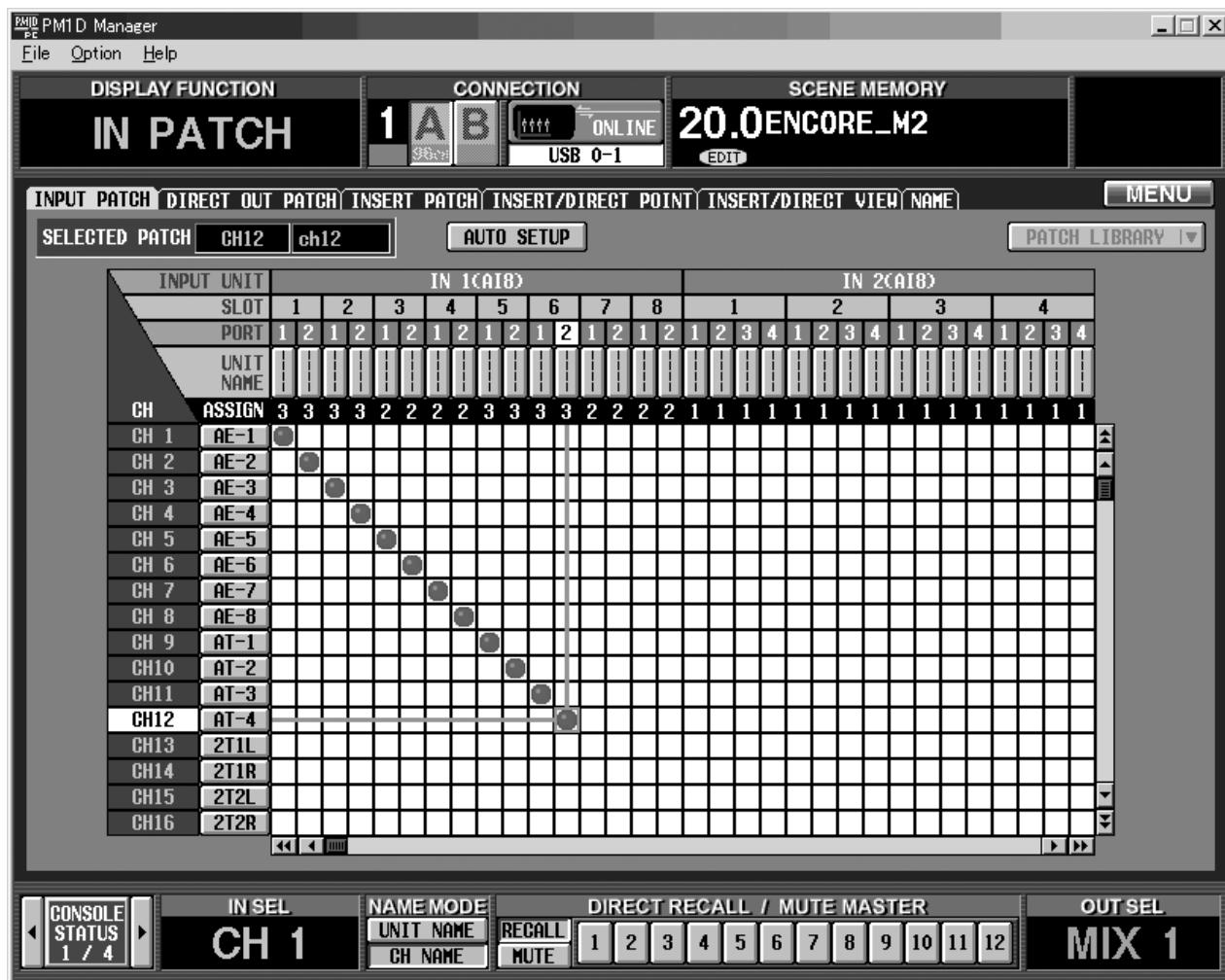
## ⑤ OSC OUT (Salida de oscilador)

Envía directamente la onda de seno / ruido rosa a un puerto físico. Haga clic en el botón  para seleccionar el puerto de destino de la salida y utilice el botón ON/OFF para activar o desactivar la salida.

**⚠** Si selecciona SINE WAVE 2CH para OSC MODE, la salida directa se enviará desde el canal L a OSC OUT.

## Mejoras en las pantallas INPUT PATCH / OUTPUT PATCH

Ahora puede visualizar y editar el nombre de unidad para cada puerto en las pantallas INPUT PATCH y OUTPUT PATCH. Además, unas líneas rojas verticales y horizontales indican la rejilla actual seleccionada.



## Conexión USB PC (ordenador)

Ahora puede conectarse un ordenador que utilice PM1D Manager por USB. Para utilizar la conexión USB, abra la ventana Option de PM1D Manager, y en el puerto de comunicaciones, seleccione “YAMAHA USB OUTxxx (en el que xxx es el número de dispositivo / número de puerto)”.

- ⚠** • La actualización del software de sistema se realiza utilizando el puerto de serie, como antes. Tenga en cuenta que la actualización no puede realizarse por USB.
- Si PM1D Manager se ejecuta en un ordenador conectado por USB, y desea conectar o desconectar el cable USB o reiniciar la mesa de mezclas/motor conectado, deberá salir de PM1D Manager y luego reiniciar el ordenador. En algunos casos, quizás no pueda volver a conectar la mesa de mezclas/motor hasta que el ordenador se haya reiniciado.

- ⚠** • Utilice un cable USB de 3 metros o más corto. No utilice un distribuidor (hub) USB ni ningún otro dispositivo USB junto con el sistema. De lo contrario, la comunicación puede ser inestable.
- La conexión USB no garantiza mayor rapidez que una conexión en serie. Según sea el sistema, una conexión en serie puede proporcionar una velocidad de transmisión superior y además ser más estable. Si podía establecer una conexión en serie en la versión anterior, le recomendamos que siga utilizando la conexión en serie.

## Recorrido automático en la pantalla CH to MIX y en la pantalla MATRIX / ST ROUTING

En la pantalla CH to MIX de la función PAN/ROUTING y en la pantalla MATRIX/ST ROUTING de la función MATRIX/ST, la pantalla ahora se moverá en respuesta a los movimientos del cursor.

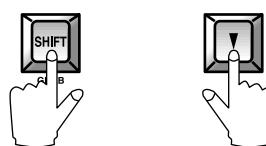
Por ejemplo, como se indica en la ilustración siguiente, cuando el cursor de la pantalla CH to MIX está situado en el punto de envío más bajo (botón PRE/POST) para cada MIX, si pulsa el interruptor CURSOR [▼] la pantalla se moverá hacia abajo.

Además, puede mantener pulsado el interruptor [SHIFT/GRAB] y pulsar el interruptor CURSOR [▼] para ir inmediatamente a la sección PRE POINT (la línea PRE EQ/PRE FADER) sin realizar el recorrido por movimiento de la pantalla.

De esta manera, las zonas de recorrido de la pantalla CH to MIX y de la pantalla MATRIX/ST ROUTING se moverán al pulsar los interruptores CURSOR [▲]/[▼]/[◀]/[▶] en una dirección que vaya fuera del borde. De manera similar, puede mantener pulsado el interruptor [SHIFT/GRAB] y pulsar los interruptores CURSOR [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para mover el cursor directamente fuera del borde sin realizar el recorrido por movimiento de la pantalla.

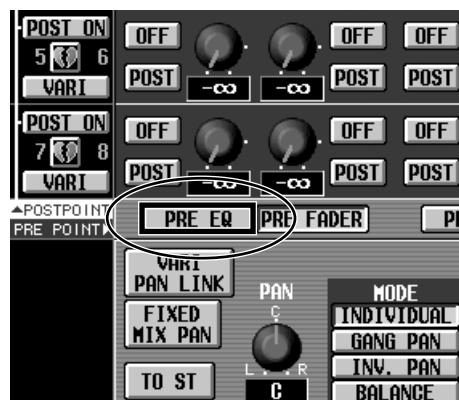


Interruptor de cursor [▼]



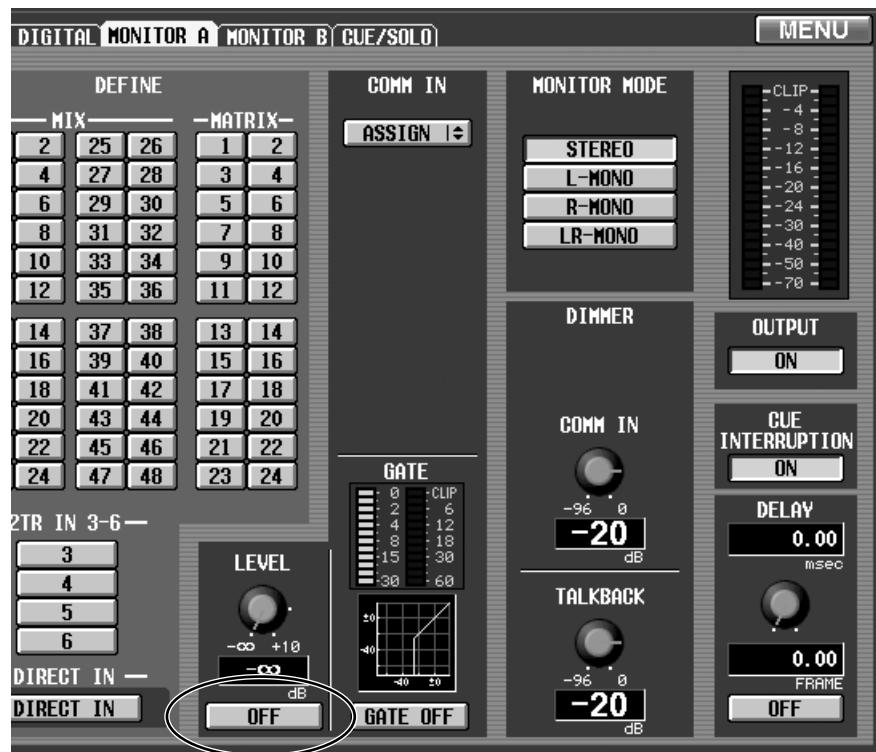
Interruptor [SHIFT/GRAB]

Interruptor de cursor +  
[▼]



## Botón ON/OFF para COMM IN

En la pantalla MONITOR A se ha añadido un botón para activar o desactivar la función COMM IN. Cuando se desactiva el botón, la función COMM IN estará desactivada y la señal COMM IN no se recibirá. Esta operación es distinta del ajuste del nivel a  $-\infty$ .



## Funciones añadidas en la pantalla PREFERENCE

En la pantalla PREFERENCE de la función UTILITY se han añadido las siguientes funciones.



### ■ Botón DCA MUTE FLASH INDICATE ON/OFF

Si se activa este botón y se silencia un grupo DCA, parpadearán el interruptor de tal grupo DCA y el diodo DCA ASSIGN de los canales que pertenezcan a dicho grupo.

### ■ Botón USE STORE SW ON PANEL FOR AUTO STORE ON/OFF

Si este botón está activado podrá utilizar la función de almacenamiento automático (→p. 64) con el interruptor [STORE] del panel.

### ■ Botón STEAL PATCH ON/OFF

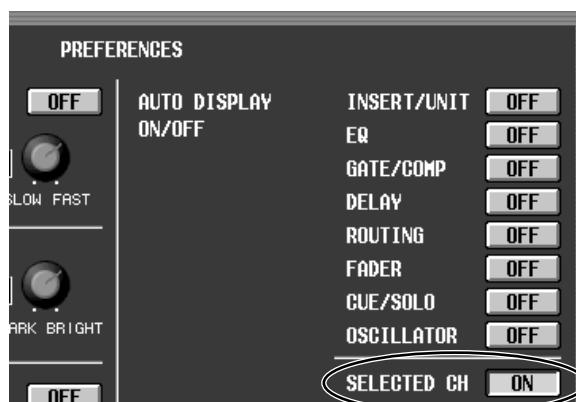
Si está activado este botón e intenta realizar conexiones en la pantalla PATCH, aparecerá una advertencia de que esta unidad ya está conectada.

### ■ Botón SELECTED CH ON/OFF

Si está activado el botón SELECTED CH ON/OFF de esta sección, cuando pulse el interruptor [SEL] de un canal de entrada o de uno de salida, el cursor se moverá al sitio correspondiente de la pantalla que contenga los parámetros de tal canal (o cambiará a la pantalla que

contenga el canal correspondiente). En las versiones anteriores, si se activaba AUTO DISPLAY ON/OFF, el cursor se movía sólo si se accionaba el interruptor [SEL] en una pantalla que contuviera tal función.

Sin embargo, puesto que SELECTED CH ON/OFF ahora puede especificarse independientemente, podrá activar el movimiento del cursor en respuesta al interruptor [SEL] en cualquier pantalla, incluso si todos los demás elementos de AUTO DISPLAY ON/OFF están desactivados.



---

## Explicación complementaria de las funciones existentes

---

### ■ Ajuste MIRROR cuando se ajusta a CONSOLE CLOCK MASTER

Cuando utilice el sistema en modo Mirror, podrá usar la mesa de mezclas como maestro de reloj de palabra en vez de un generador de relojes, y distribuir el reloj de palabra desde el conector WORD CLOCK OUT de la mesa de mezclas a los conectores WORD CLOCK IN de cada una de las unidades. Así se evita que cada unidad se silencie al comutar entre el motor A y el B.

## Memoria de escenas/Librería de efectos a tabla de cambio de programa

Consulte la página 35 del apéndice en el manual de referencia del CS1D.

### Tabla de asignación de NRPN (nº de parámetro no registrado) de cambio de control MIDI

**INPUT (NRPN LSB 0-111 : CH NUMBER1-96,STIN1L-8R)**

| Nombre de parámetro     | NRPN |       |
|-------------------------|------|-------|
|                         | MSB  | LSB   |
| ON/OFF                  | 0    | 0-111 |
| FADER                   | 1    | 0-111 |
| PAN/BALANCE             | 2    | 0-111 |
| RECALL SAFE ON/OFF      | 3    | 0-111 |
| GATE ON/OFF             | 4    | 0-111 |
| GATE RANGE              | 5    | 0-111 |
| GATE LPF ON/OFF         | 6    | 0-111 |
| GATE LPF FREQ           | 7    | 0-111 |
| GATE HPF ON/OFF         | 8    | 0-111 |
| GATE HPF FREQ           | 9    | 0-111 |
| GATE THRESHOLD          | 10   | 0-111 |
| GATE ATTACK             | 11   | 0-111 |
| GATE DECAY              | 12   | 0-111 |
| GATE HOLD               | 13   | 0-111 |
| COMP ON/OFF             | 14   | 0-111 |
| COMP RATIO              | 15   | 0-111 |
| COMP XOVER ON/OFF       | 16   | 0-111 |
| COMP XOVER FREQ         | 17   | 0-111 |
| COMP KNEE/WIDTH         | 18   | 0-111 |
| COMP OUT GAIN           | 19   | 0-111 |
| COMP THRESHOLD          | 20   | 0-111 |
| COMP ATTACK             | 21   | 0-111 |
| COMP RELEASE            | 22   | 0-111 |
| EQ LOW TYPE             | 23   | 0-111 |
| EQ HIGH TYPE, LPF SLOPE | 24   | 0-111 |
| EQ ON/OFF               | 25   | 0-111 |
| HPF ON/OFF              | 26   | 0-111 |
| EQ ATT                  | 27   | 0-111 |
| EQ LOW F                | 28   | 0-111 |
| EQ LOW G                | 29   | 0-111 |
| EQ LOW Q                | 30   | 0-111 |
| EQ L-MID F              | 31   | 0-111 |
| EQ L-MID G              | 32   | 0-111 |
| EQ L-MID Q              | 33   | 0-111 |
| EQ H-MID F              | 34   | 0-111 |
| EQ H-MID G              | 35   | 0-111 |
| EQ H-MID Q              | 36   | 0-111 |
| EQ HIGH F               | 37   | 0-111 |
| EQ HIGH G               | 38   | 0-111 |
| EQ HIGH Q               | 39   | 0-111 |
| HPF FREQ                | 40   | 0-111 |

**MIX (NRPN LSB 0-47,48-95 : MIX1-48)**

| Nombre de parámetro   | NRPN |       |
|-----------------------|------|-------|
|                       | MSB  | LSB   |
| ON/OFF                | 68   | 0-47  |
| FADER                 | 68   | 48-95 |
| BALANCE               | 69   | 0-47  |
| RECALL SAFE ON/OFF    | 69   | 48-95 |
| COMP ON/OFF           | 70   | 0-47  |
| COMP RATIO            | 70   | 48-95 |
| COMP XOVER ON/OFF     | 71   | 0-47  |
| COMP XOVER FREQ       | 71   | 48-95 |
| COMP KNEE/WIDTH       | 72   | 0-47  |
| COMP OUT GAIN         | 72   | 48-95 |
| COMP THRESHOLD        | 73   | 0-47  |
| COMP ATTACK           | 73   | 48-95 |
| COMP RELEASE          | 74   | 0-47  |
| EQ ON/OFF             | 74   | 48-95 |
| EQ SUB-LOW TYPE,SLOPE | 75   | 0-47  |
| EQ HIGH TYPE,SLOPE    | 75   | 48-95 |
| EQ SUB-LOW Q          | 76   | 0-47  |
| EQ SUB-LOW F          | 76   | 48-95 |
| EQ SUB-LOW G          | 77   | 0-47  |
| EQ SUB-LOW BYPASS     | 77   | 48-95 |
| EQ LOW Q              | 78   | 0-47  |
| EQ LOW F              | 78   | 48-95 |
| EQ LOW G              | 79   | 0-47  |
| EQ LOW BYPASS         | 79   | 48-95 |
| EQ L-MID Q            | 80   | 0-47  |
| EQ L-MID F            | 80   | 48-95 |
| EQ L-MID G            | 81   | 0-47  |
| EQ L-MID BYPASS       | 81   | 48-95 |
| EQ MID Q              | 82   | 0-47  |
| EQ MID F              | 82   | 48-95 |
| EQ MID G              | 83   | 0-47  |
| EQ MID BYPASS         | 83   | 48-95 |
| EQ H-MID Q            | 84   | 0-47  |
| EQ HI-MID F           | 84   | 48-95 |
| EQ H-MID G            | 85   | 0-47  |
| EQ H-MID BYPASS       | 85   | 48-95 |
| EQ HIGH Q             | 86   | 0-47  |
| EQ HIGH F             | 86   | 48-95 |
| EQ HIGH G             | 87   | 0-47  |
| EQ HIGH BYPASS        | 87   | 48-95 |

**MATRIX (NRPN LSB 0-23,24-47,48-71,72-95 : MATRIX1-24)**

| Nombre de parámetro   | NRPN |       |
|-----------------------|------|-------|
|                       | MSB  | LSB   |
| ON/OFF                | 90   | 0-23  |
| FADER                 | 90   | 24-47 |
| BALANCE               | 90   | 48-71 |
| RECALL SAFE ON/OFF    | 90   | 72-96 |
| COMP ON/OFF           | 91   | 0-23  |
| COMP RATIO            | 91   | 24-47 |
| COMP XOVER ON/OFF     | 91   | 48-71 |
| COMP XOVER FREQ       | 91   | 72-96 |
| COMP KNEE/WIDTH       | 92   | 0-23  |
| COMP OUT GAIN         | 92   | 24-47 |
| COMP THRESHOLD        | 92   | 48-71 |
| COMP ATTACK           | 92   | 72-96 |
| COMP RELEASE          | 93   | 0-23  |
| EQ ON/OFF             | 93   | 24-47 |
| EQ SUB-LOW TYPE,SLOPE | 93   | 48-71 |
| EQ HIGH TYPE,SLOPE    | 93   | 72-96 |
| EQ SUB-LOW Q          | 94   | 0-23  |
| EQ SUB-LOW F          | 94   | 24-47 |
| EQ SUB-LOW G          | 94   | 48-71 |
| EQ SUB-LOW BYPASS     | 94   | 72-96 |
| EQ LOW Q              | 95   | 0-23  |
| EQ LOW F              | 95   | 24-47 |
| EQ LOW G              | 95   | 48-71 |
| EQ LOW BYPASS         | 95   | 72-96 |
| EQ L-MID Q            | 96   | 0-23  |
| EQ L-MID F            | 96   | 24-47 |
| EQ L-MID G            | 96   | 48-71 |
| EQ L-MID BYPASS       | 96   | 72-96 |
| EQ MID Q              | 97   | 0-23  |
| EQ MID F              | 97   | 24-47 |
| EQ MID G              | 97   | 48-71 |
| EQ MID BYPASS         | 97   | 72-96 |
| EQ H-MID Q            | 98   | 0-23  |
| EQ H-MID F            | 98   | 24-47 |
| EQ H-MID G            | 98   | 48-71 |
| EQ H-MID BYPASS       | 98   | 72-96 |
| EQ HIGH Q             | 99   | 0-23  |
| EQ HIGH F             | 99   | 24-47 |
| EQ HIGH G             | 99   | 48-71 |
| EQ HIGH BYPASS        | 99   | 72-96 |

**ST MASTER (NRPN LSB EVEN,ODD : STEREO MASTER A,B)**

| Nombre de parámetro    | NRPN |       |
|------------------------|------|-------|
|                        | MSB  | LSB   |
| ON/OFF                 | 101  | 0,1   |
| FADER                  | 101  | 2,3   |
| BALANCE                | 101  | 4,5   |
| RECALL SAFE ON/OFF     | 101  | 6,7   |
| COMP ON/OFF            | 101  | 8,9   |
| COMP RATIO             | 101  | 10,11 |
| COMP XOVER ON/OFF      | 101  | 12,13 |
| COMP XOVER FREQ        | 101  | 14,15 |
| COMP KNEE/WIDTH        | 101  | 16,17 |
| COMP OUT GAIN          | 101  | 18,19 |
| COMP THRESHOLD         | 101  | 20,21 |
| COMP ATTACK            | 101  | 22,23 |
| COMP RELEASE           | 101  | 24,25 |
| EQ ON/OFF              | 101  | 26,27 |
| EQ SUB-LOW TYPE, SLOPE | 101  | 28,29 |
| EQ HIGH TYPE, SLOPE    | 101  | 30,31 |
| EQ SUB-LOW Q           | 101  | 32,33 |
| EQ SUB-LOW F           | 101  | 34,35 |
| EQ SUB-LOW G           | 101  | 36,37 |
| EQ SUB-LOW BYPASS      | 101  | 38,39 |
| EQ LOW Q               | 101  | 40,41 |
| EQ LOW F               | 101  | 42,43 |
| EQ LOW G               | 101  | 44,45 |
| EQ LOW BYPASS          | 101  | 46,47 |
| EQ L-MID Q             | 101  | 48,49 |
| EQ L-MID F             | 101  | 50,51 |
| EQ L-MID G             | 101  | 52,53 |
| EQ L-MID BYPASS        | 101  | 54,55 |
| EQ MID Q               | 101  | 56,57 |
| EQ MID F               | 101  | 58,59 |
| EQ MID G               | 101  | 60,61 |
| EQ MID BYPASS          | 101  | 62,63 |
| EQ H-MID Q             | 101  | 64,65 |
| EQ HI-MID F            | 101  | 66,67 |
| EQ H-MID G             | 101  | 68,69 |
| EQ HI-MID BYPASS       | 101  | 70,71 |
| EQ HIGH Q              | 101  | 72,73 |
| EQ HIGH F              | 101  | 74,75 |
| EQ HIGH G              | 101  | 76,77 |
| EQ HIGH BYPASS         | 101  | 78,79 |

**DCA (NRPN LSB 0-11,12-23 : DCA1-12)**

| Nombre del Parámetro | NRPN |       |
|----------------------|------|-------|
|                      | MSB  | LSB   |
| DCA FADER(0-11)      | 102  | 0-11  |
| DCA MUTE(12-23)      | 102  | 12-23 |

**EFFECT (NRPN LSB 0-7,8-15,16-23,24-31,32-39,40-47,48-55,56-63,64-71,72-79,80-87,88-95,96-103,104-111 : EFFECT1-8)**

| Nombre del Parámetro | NRPN |         |
|----------------------|------|---------|
|                      | MSB  | LSB     |
| BYPASS ON/OFF        | 103  | 0-7     |
| ATT L                | 103  | 8-15    |
| ATT R                | 103  | 16-23   |
| WET BALANCE          | 103  | 24-31   |
| PARAMETER1           | 103  | 32-39   |
| PARAMETER2           | 103  | 40-47   |
| PARAMETER3           | 103  | 48-55   |
| PARAMETER4           | 103  | 56-63   |
| PARAMETER5           | 103  | 64-71   |
| PARAMETER6           | 103  | 72-79   |
| PARAMETER7           | 103  | 80-87   |
| PARAMETER8           | 103  | 88-95   |
| PARAMETER9           | 103  | 96-103  |
| PARAMETER10          | 103  | 104-111 |
| PARAMETER11          | 104  | 0-7     |
| PARAMETER12          | 104  | 8-15    |
| PARAMETER13          | 104  | 16-23   |
| PARAMETER14          | 104  | 24-31   |
| PARAMETER15          | 104  | 32-39   |
| PARAMETER16          | 104  | 40-47   |
| PARAMETER17          | 104  | 48-55   |
| PARAMETER18          | 104  | 56-63   |
| PARAMETER19          | 104  | 64-71   |
| PARAMETER20          | 104  | 72-79   |
| PARAMETER21          | 104  | 80-87   |

**GEQ (NRPN LSB 0-23,24-47,48-71,72-95,96-119 : GEQ1-24)**

| Nombre del Parámetro | NRPN |        |
|----------------------|------|--------|
|                      | MSB  | LSB    |
| GEQ ON/OFF           | 105  | 0-23   |
| NOTCH1 ON/OFF        | 105  | 24-47  |
| NOTCH2 ON/OFF        | 105  | 48-71  |
| NOTCH3 ON/OFF        | 105  | 72-95  |
| NOTCH4 ON/OFF        | 105  | 96-119 |
| GEQ BAND1 G          | 106  | 0-23   |
| GEQ BAND2 G          | 106  | 24-47  |
| GEQ BAND3 G          | 106  | 48-71  |
| GEQ BAND4 G          | 106  | 72-95  |
| GEQ BAND5 G          | 106  | 96-119 |
| GEQ BAND6 G          | 107  | 0-23   |
| GEQ BAND7 G          | 107  | 24-47  |
| GEQ BAND8 G          | 107  | 48-71  |
| GEQ BAND9 G          | 107  | 72-95  |
| GEQ BAND10 G         | 107  | 96-119 |
| GEQ BAND11 G         | 108  | 0-23   |
| GEQ BAND12 G         | 108  | 24-47  |
| GEQ BAND13 G         | 108  | 48-71  |
| GEQ BAND14 G         | 108  | 72-95  |
| GEQ BAND15 G         | 108  | 96-119 |
| GEQ BAND16 G         | 109  | 0-23   |
| GEQ BAND17 G         | 109  | 24-47  |
| GEQ BAND18 G         | 109  | 48-71  |
| GEQ BAND19 G         | 109  | 72-95  |
| GEQ BAND20 G         | 109  | 96-119 |
| GEQ BAND21 G         | 110  | 0-23   |
| GEQ BAND22 G         | 110  | 24-47  |
| GEQ BAND23 G         | 110  | 48-71  |
| GEQ BAND24 G         | 110  | 72-95  |
| GEQ BAND25 G         | 110  | 96-119 |
| GEQ BAND26 G         | 111  | 0-23   |
| GEQ BAND27 G         | 111  | 24-47  |
| GEQ BAND28 G         | 111  | 48-71  |
| GEQ BAND29 G         | 111  | 72-95  |
| GEQ BAND30 G         | 111  | 96-119 |
| GEQ BAND31 G         | 112  | 0-23   |
| NOTCH1 Q             | 112  | 24-47  |
| NOTCH2 Q             | 112  | 48-71  |
| NOTCH3 Q             | 112  | 72-95  |
| NOTCH4 Q             | 112  | 96-119 |
| NOTCH1 F             | 113  | 24-47  |
| NOTCH2 F             | 113  | 48-71  |
| NOTCH3 F             | 113  | 72-95  |
| NOTCH4 F             | 113  | 96-119 |

## Tabla de asignación de parámetros de cambio de control MIDI

Utilice esta tabla para anotar los parámetros que haya asignado a los números de control en la pantalla MIDI CTRL CHANGE. En las columnas de parámetro de origen, anote el nombre y el NRPN# (p.94) del parámetro que desee gestionar con el número de control correspondiente. Y en las columnas de parámetro de destino (modo multi), anote el NRPN# resultante de sumar +15 al valor superior, y el nombre de su parámetro. Puede usar el cambio de control correspondiente para gestionar el parámetro de origen en el modo Single, o bien para controlar el parámetro de origen a través de los parámetros de destino en el modo Multi. Si ejecuta la función INITIALIZE, todos los números de control se ajustarán a “NO ASSIGN”.

| CTRL CHG.# | PARÁMETRO DE ORIGEN |                      |    | PARÁMETRO DE DESTINO (MODO MULTI) |                      |    |
|------------|---------------------|----------------------|----|-----------------------------------|----------------------|----|
|            | NRPN#               | Nombre del Parámetro | CH | NRPN#                             | Nombre del Parámetro | CH |
| 1          |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 2          |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 3          |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 4          |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 5          |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 7          |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 8          |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 9          |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 10         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 11         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 12         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 13         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 14         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 15         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 16         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 17         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 18         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 19         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 20         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 21         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 22         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 23         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 24         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 25         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 26         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 27         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 28         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 29         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 30         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 31         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 33         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 34         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 35         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 36         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 37         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 39         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 40         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 41         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 42         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 43         |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 44         |                     |                      |    |                                   |                      |    |

| CTRL<br>CHG.# | PARÁMETRO DE ORIGEN |                      |    | PARÁMETRO DE DESTINO (MODO MULTI) |                      |    |
|---------------|---------------------|----------------------|----|-----------------------------------|----------------------|----|
|               | NRPN#               | Nombre del Parámetro | CH | NRPN#                             | Nombre del Parámetro | CH |
| 45            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 46            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 47            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 48            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 49            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 50            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 51            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 52            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 53            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 54            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 55            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 56            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 57            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 58            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 59            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 60            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 61            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 62            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 63            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 64            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 65            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 66            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 67            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 68            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 69            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 70            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 71            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 72            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 73            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 74            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 75            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 76            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 77            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 78            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 79            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 80            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 81            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 82            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 83            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 84            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 85            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 86            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 87            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 88            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 89            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 90            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 91            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 92            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 93            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 94            |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 95            |                     |                      |    |                                   |                      |    |

Tabla de asignación de parámetros de cambio de control MIDI

| CTRL<br>CHG.# | PARÁMETRO DE ORIGEN |                      |    | PARÁMETRO DE DESTINO (MODO MULTI) |                      |    |
|---------------|---------------------|----------------------|----|-----------------------------------|----------------------|----|
|               | NRPN#               | Nombre del Parámetro | CH | NRPN#                             | Nombre del Parámetro | CH |
| 102           |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 103           |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 104           |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 105           |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 106           |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 107           |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 108           |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 109           |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 110           |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 111           |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 112           |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 113           |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 114           |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 115           |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 116           |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 117           |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 118           |                     |                      |    |                                   |                      |    |
| 119           |                     |                      |    |                                   |                      |    |

## Formato de datos MIDI

### 1. TRANSMIT/RECEIVE DATA

#### 1.1 CHANNEL MESSAGE

##### 1.1.1 CONTROL CHANGE (Bn) BANK SELECT

**<Reception>**

In PROGRAM CHANGE SINGLE CH mode when [Bank] is ON, this message can be received via the MIDI IN for BANK SELECT reception is enabled, if the [Rx CH] matches.

This will specify the bank for a subsequently-received program change.

**<Transmission>**

In SINGLE CH mode when [Bank] is ON, and you recall a scene memory or effect library, a bank select message will be transmitted (before the program change message) from the selected MIDI OUT, on the specified [Tx CH].

|        |          |    |                 |
|--------|----------|----|-----------------|
| STATUS | 1011nnnn | Bn | Control Change  |
|        | 00000000 | 00 | Bank Select MSB |
|        | 0vvvvvvv | vv | MSB Value       |
|        | 00100000 | 20 | Bank Select LSB |
|        | 0vvvvvvv | vv | LSB Value       |

##### 1.1.2 CONTROL CHANGE (Bn) ASSIGN

**<Reception>**

If CONTROL CHANGE ASSIGN is ON and CONTROL CHANGE is set to SINGLE CH mode, this message can be received from the MIDI IN for which reception is enabled, if the [Rx CH] matches. The parameter that is assigned in the [Control Change Table] will be modified.

In MULTI mode, any MIDI channel will be received. The received MIDI channel (i.e., its number) will be added to the number of the parameter assigned in the [Control Change Table] (the same number as NRPN) to determine the parameter that will be modified by the message.

This message is not echoed, but will be transmitted as described below even when a parameter is modified as a result of the MIDI reception.

**<Transmission>**

In SINGLE CH mode, when a parameter assigned in the [Control Change Table] has been modified, this message will be transmitted from the MIDI OUT for the selected [Tx CH].

In MULTI CH mode, when a parameter corresponding to a parameter number (same as NRPN) assigned in the [Control Change Table] +15 or less is modified, this message will be transmitted from the selected MIDI OUT, with the MIDI channel representing the difference from the parameter number. If the parameter is assigned to more than one control number, the message will be transmitted using the lowest-numbered control number.

If a parameter with a resolution of greater than 7 bits is assigned to a control number in the range of 1–31, that control number +32 can be assigned as the LSB of the same parameter.

|        |          |    |  |
|--------|----------|----|--|
| STATUS | 1011nnnn | Bn | Control Change                                 |
|        | 0ccccccc | cc | Control No. (1-5, 7-31, 33-37, 39-95, 102-119) |
|        | 0vvvvvvv | vv | Value  |

The transmitted and received values are calculated as follows. (The same applies to the NRPN messages discussed later.)

Given the following:

(128 or 16384 in the case of word data) / (number of parameter steps)  
= X ... Y  
INT ((Y + 1) / 2) = Z

**Reception:**

If (MIDI data - Z) < 0, then parameter = 0

If ((MIDI data - Z) / Z) > MAX, then parameter = MAX

Otherwise, INT (MIDI data - Z) / X) = parameter

**Transmission:**

If parameter = 0, then MIDI data = 0

If parameter = MAX, then MIDI data = (127 or 16383 in the case of word data)

Otherwise, (X x parameter) + INT (X / 2) + Z = MIDI data

##### 1.1.3 CONTROL CHANGE (Bn) NRPN

**<Reception>**

If NRPN is ON, and if the [Rx CH] matches, this message can be received at the MIDI IN for which reception is enabled.

There is a one-to-one correspondence between the received NRPN number and the parameter that will change. (See the "MIDI control change NRPN (Non Registered Parameter Number) assignment table".)

This message is not echoed, but the transmission described below will occur even if a parameter is modified due to MIDI reception.

**<Transmission>**

If NRPN is ON and a parameter is modified, this message will be transmitted from the MIDI OUT selected by [Tx CH].

If both CONTROL ASSIGN and NRPN are simultaneously ON, an assigned parameter will be transmitted as a control change.

If the parameter has a resolution of less than 7 bits, only the MSB data will be transmitted.

|        |          |    |                |
|--------|----------|----|----------------|
| STATUS | 1011nnnn | Bn | Control Change |
|        | 01100010 | 62 | NRPN LSB       |
|        | 0vvvvvvv | vv | MSB Value      |
|        | 01100011 | 63 | NRPN MSB       |
|        | 0vvvvvvv | vv | LSB Value      |
|        | 00000110 | 06 | DATA ENTRY MSB |
|        | 0vvvvvvv | vv | MSB Value      |
|        | 00110110 | 26 | DATA ENTRY LSB |
|        | 0vvvvvvv | vv | LSB Value      |

60 h (INC) and 61 h (DEC) are not supported.

##### 1.1.4 PROGRAM CHANGE (Cn)

**<Reception>**

If [Program Change Rx] is ON, this message can be received at the MIDI IN for which reception is enabled, if the [Rx CH] matches in the case of SINGLE mode. However if [OMNI] is ON, this message will be received regardless of the channel.

In the case of MULTI mode, all MIDI channels will be received, and will be divided into banks according to the channel.

If [Program Change ECHO] is ON, this message will be echoed.

A scene memory or effect library will be recalled according to the settings of the [Program Change Table].

**<Transmission>**

If [Program Change TX] is ON, this message will be transmitted from the selected MIDI OUT on the [Tx CH] channel (in the case of SINGLE mode), when a scene or effect library is recalled.

In the case of MULTI mode, this will be transmitted on the MIDI channel according to the bank. If the recalled memory number is assigned to more than one program number, the program number for the lowest-numbered channel of the lowest-numbered bank will be transmitted.

|        |          |    |                     |
|--------|----------|----|---------------------|
| STATUS | 1100nnnn | Cn | Program Change      |
| DATA   | 0nnnnnnn | nn | Program No. (0-127) |

## 1.2 EXCLUSIVE MESSAGE (F0-F7)

### 1.2.1 MOTION CONTROL STATE (MCS) MMC STOP/PLAY/FORWARD/REWIND

#### <Transmission>

These messages are transmitted by assignment to USER DEFINE or GPI.

[DEVICE NO.] specifies the transmission destination.

|           |          |    |   |
|-----------|----------|----|---|
| STATUS    | 11110000 | F0 | System Exclusive Message  |
| ID No.    | 01111111 | 7F | Real Time System Exclusive  |
| Device ID | 0ddddd   | dd | Destination (00-7E, 7F:all call)  |
| Command   | 00000110 | 06 | Machine Control Command(mcc)sub-id  |
|           | 0ccccccc | cc | Command String<br>[1]:Stop<br>[3]:Deferred Play<br>[4]:Fast Forward<br>[5]:Rewind |
| EOX       | 11110111 | F7 | End of Exclusive  |

### 1.2.2 MOTION CONTROL PROCESS (MCP)

#### MMC LOCATE (target)

#### <Transmission>

This message is transmitted by assignment to USER DEFINE or GPI.  
[DEVICE NO.] specifies the transmission destination. (This requires setting the ID of the receiving device.)

|           |          |    |                                    |
|-----------|----------|----|------------------------------------|
| STATUS    | 11110000 | F0 | System Exclusive Message           |
| ID No.    | 01111111 | 7F | Real Time System Exclusive         |
| Device ID | 0ddddd   | dd | Destination (00-7E, 7F:all call)   |
| Command   | 00000110 | 06 | Machine Control Command(mcc)sub-id |
|           | 01000100 | 44 | Locate                             |
|           | 00000110 | 06 | byte count                         |
|           | 00000001 | 01 | "target" sub command               |
|           | 0tthhhh  | th | frame type, hour                   |
|           | 0mmmmmmm | mm | minute                             |
|           | 0sssssss | ss | second                             |
|           | 0fffffff | ff | frame                              |
|           | 0sssssss | ss | sub-frame(only'0')                 |
| EOX       | 11110111 | F7 | End of Exclusive                   |

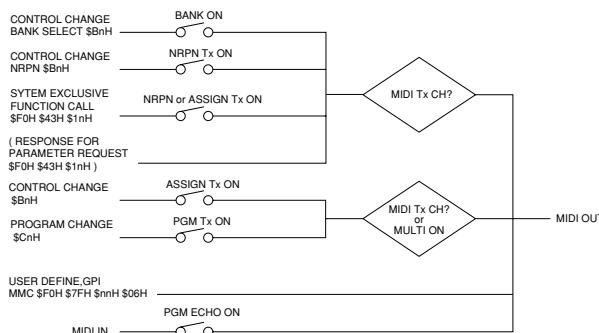
## 1.3 ACTIVE SENSING (Fe)

#### <Reception>

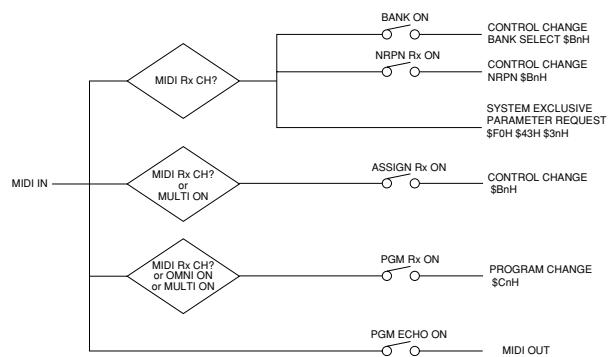
Once this message has been received, and there is an interval of 300 ms during which nothing is received, Running Status will be cleared, and MIDI communication will be initialized.

|        |          |    |                |
|--------|----------|----|----------------|
| STATUS | 11111110 | FE | Active Sensing |
|--------|----------|----|----------------|

## 2. TRANSMISSION CONDITION



## 3. RECEIVE CONDITION



## 4. PARAMETER CHANGE

### BASIC FORMAT

|            |          |     |  |
|------------|----------|-----|--|
| STATUS     | 11110000 | F0  | System Exclusive Message   |
| ID No.     | 01000011 | 43  | Manufacture's ID No.(YAMAHA)   |
| SUB STATUS | 0pppnnnn | pn  | p=mode 1:parameter change or response for request 3:parameter request n=0-15(Device Channel No.1-16) |
| GROUP ID   | 00111110 | 3e  | MODEL ID(digital mixer)  |
| MODEL ID   | 00001001 | 09  | Device code(PM1D)  |
| PARAM TYPE | 0ttttttt | tt  | (TYPE)   |
| DATA       | 0ddddd   | dd0 | DATA 0   |
|            | :        |     | :  |
|            | 0ddddd   | ddn | DATA n   |
| EOX        | 11110111 | F7  | End of Exclusive   |

### PARAMETER VALUE REQUEST (type 0x00:Current Memory)

#### <Reception>

These messages can be received via the port that is enabled for reception. The VALUE RESPONSE message described below is sent in reply to this message.

|            |           |     |  |
|------------|-----------|-----|--|
| STATUS     | 11110000  | F0  | System Exclusive Message                         |
| ID No.     | 01000011  | 43  | Manufacture's ID No.(YAMAHA)                     |
| SUB STATUS | 0pppnnnn  | 3n  | parameter request n=0-15(Device Channel No.1-16) |
| GROUP ID   | 00111110  | 3e  | MODEL ID(digital mixer)                          |
| MODEL ID   | 00001001  | 09  | Device code(PM1D)                                |
| PARAM TYPE | 00000000  | 00  | Current Memory                                   |
| DATA       | 0ttttttt  | dd0 | data type  |
|            | 0aaaaaaa  | dd1 | addressHIGH(BIT13-7)                             |
|            | 0aaaaaaaa | dd2 | addressLOW(BIT6-0)                               |
|            | 0ddddd    | dd3 | REQUEST BYTE COUNT                               |
| EOX        | 11110111  | F7  | End of Exclusive                                 |

#### data type

|      |                                |
|------|--------------------------------|
| 0x00 | SCENE LOW ADDRESS(BIT14 LOW)   |
| 0x10 | SCENE HIGH ADDRESS(BIT14 HIGH) |
| 0x0a | ENGINE SETUP                   |

### PARAMETER VALUE RESPONSE (type 0x00:Current Memory)

#### <Transmission>

This message is sent in reply when the above VALUE REQUEST is received.

|            |          |    |                              |
|------------|----------|----|------------------------------|
| STATUS     | 11110000 | F0 | System Exclusive Message     |
| ID No.     | 01000011 | 43 | Manufacture's ID No.(YAMAHA) |
| SUB STATUS | 0pppnnnn | 1n | response for request         |

```

n=0-15(Device Channel
No.1-16)
GROUP ID 00111110 3e MODEL ID(digital mixer)
MODEL ID 00001001 09 Device code(PM1D)
PARAM TYPE 00000000 00 Current Memory
DATA 0ttttttt dd0 data type
Oaaaaaaaaa dd1 addressHIGH(BIT13-7)
Oaaaaaaaaa dd2 addressLOW(BIT6-0)
Oddddddd dd3 data
:
Oddddddd ddn
EOX 11110111 F7 End of Exclusive

```

Data type:

The “data” field contains the requested number of data bytes from the requested address, converted from 8-bit to 7-bit form. The MSB's for seven bytes will be the first byte of data.

Example) [seven bytes of 8 bit data] [8 bytes of 7 bit data]  
80 01 82 03 84 05 06 → 54 00 01 02 03 04 05 06

The “data type” is the same as for a Parameter Value Request.

### PARAMETER CHANGE (type 0x02:function call)

#### <Transmission>

If transmission is ON for Control Change ASSIGN or NRPN, this message is transmitted when an operation causing multiple parameters to be modified simultaneously is performed. This message is not received.

```

STATUS 11110000 F0 System Exclusive Message
ID No. 01000011 43 Manufacturer's ID
No.(YAMAHA)
SUB STATUS 0pppnnnn 1n response for request
n=0-15(Device Channel
No.1-16)
GROUP ID 00111110 3e MODEL ID(digital mixer)
MODEL ID 00001001 09 Device code(PM1D)
PARAM TYPE 00000010 02 function call
DATA 0ttttttt dd0 function
Oaaaaaaaaa dd1 category/number
Oaaaaaaaaa dd2 channel/number2
Oddddddd dd3 type
EOX 11110111 F7 End of Exclusive

```

| function  | category/number                             | number2,channel             |
|---|---|-----------------------------|
| 0x00 SCENE Recall   | SCENE No.Bit9-7<br>(SCENE No.0-999)         | SCENE No.Bit6-0             |
| 0x04 EFF Lib Recall   | LIB No.Bit7-1<br>(LIB No.1-199, EFF No.0-7) | LIB No..Bit0,<br>EFF No.0-7 |
| 0x04 EFF Copy   | No.Bit7-1<br>(No.255, EFF No.0-7)           | No.Bit0, EFF<br>No.0-7      |
| 0x05 GEQ Recall   | Category Library 126                        | GEQ No.0-23                 |
| 0x05 GEQ Copy,Link  | No.127                                      | GEQ No.0-23                 |
| 0x06 IN EQ Lib Recall   | Category Library 126                        | CH No.0-111                 |
| 0x06 IN EQ Copy   | Category Copy 127                           | CH No.0-111                 |
| 0x07 OUT EQ Copy  | Category Library 126                        | CH No.0-73                  |
| 0x07 OUT EQ Recall  | Category Copy 127                           | CH No.0-73                  |
| 0x08 IN GATE Lib Recall   | Category Library 126                        | CH No.0-111                 |
| 0x08 IN GATE Copy   | Category Copy 127                           | CH No.0-111                 |
| 0x09 IN COMP Lib Recall   | Category Library 126                        | CH No.0-111                 |
| 0x09 IN COMP Change   | Category Copy 127                           | CH No.0-111                 |
| 0x0a OUT COMP Lib Recall  | Category Library 126                        | CH No.0-73                  |
| 0x0a OUT COMP Change  | Category Copy 127                           | CH No.0-73                  |
| 0x0b IN CH Lib Recall   | Category Library 126                        | CH No.0-111                 |
| 0x0c OUT CH Lib Recall  | Category Library 126                        | CH No.0-73                  |
| 0x0d IN CH COPY   | Source CH No.0-111                          | Destination CH<br>No.0-111  |
| 0x0e OUT CH COPY  | Source CH No.0-73                           | Destination CH<br>No.0-73   |
| 0x0f IN CH PAIR/LR-MONO *1  |   | CH No.0-111                 |
| 0x10 OUT CH PAIR *1   |   | CH No.0-73                  |
| 0x11 SETUP CHANGE 127   | 0   |                             |
| (* 0:PAIR L->R, 1:PAIR R->L, 2:RESET BOTH, 3:PAIR RELEASE<br>4:L-MONO, 5:R-MONO, 6:LR-MONO, 7:L,R,LR-MONO RELEASE ) |   |                             |

|      |                                    |
|------|------------------------------------|
| type | For SCENE, always 0                |
|      | For EFF BIT5-0:EFFECT TYPE         |
|      | For GEQ BIT6:MONO/LINK             |
|      | For EQ, GATE, COMP, CH, COPY, PAIR |
|      | BIT6:MONO/PAIR, BIT5-3:reserved    |
|      | BIT2:GATE TYPE, BIT1, 0:COMP TYPE  |

For SETUP 0:LOAD,  
1:RECALL SAFE INPUT ALL ON,  
2:RECALL SAFE INPUT ALL OFF,  
3:RECALL SAFE OUTPUT ALL ON,  
4:RECALL SAFE OUTPUT ALL OFF

SCENE and EFF LIBRARY are transmitted when you recall a number that is not assigned to a program change.

| Function...      |  | Transmitted                           | Recognized                 | Remarks  |
|------------------|--|---------------------------------------|----------------------------|--|
| Basic Channel    | Default Changed  | 1-16<br>1-16                          | 1-16<br>1-16               | Memorized  |
| Mode             | Default Messages<br>Altered                                | X<br>X<br>*****                       | OMNI off/OMNI on<br>X<br>X | Memorized  |
| Note Number      | True Voice   | X<br>*****                            | X<br>X                     |  |
| Velocity         | Note On<br>Note Off  | X<br>X                                | X<br>X                     |  |
| After Touch      | Key's<br>Ch's  | X<br>X                                | X<br>X                     |  |
| Pitch bend       |  | X                                     | X                          |  |
| Control Change   | 0,32<br>1-5,7-31,33-37<br>39-95,102-119<br>98,99<br>6,38   | O<br>O<br>O<br>O                      | O<br>O<br>O<br>O           | Bank Select<br>Assignable<br><br>NRPN<br>(Non Registered Parameter Number)<br>Data Entry<br>(for NRPN) |
| Prog Change      | :True#   | 0-127<br>*****                        | 0-127<br>0.0-99.9          | Assignable   |
| System Exclusive |  | O                                     | O                          | *1   |
| System Common    | :Song Pos<br>:Song Sel<br>:Tune                            | X<br>X<br>X                           | X<br>X<br>X                |  |
| System Real Time | :Clock<br>:Commands  | X<br>X                                | X<br>X                     |  |
| Aux Messages     | :Local ON/OFF<br>:All Notes OFF<br>:Active Sense<br>:Reset | X<br>X<br>X<br>X                      | X<br>X<br>O<br>X           |  |
| Notes            |  | *1: Parameter Change/Request and MMC. |                            |  |

Mode 1: OMNI ON, POLY  
 Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO  
 Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: Yes  
 X: No

