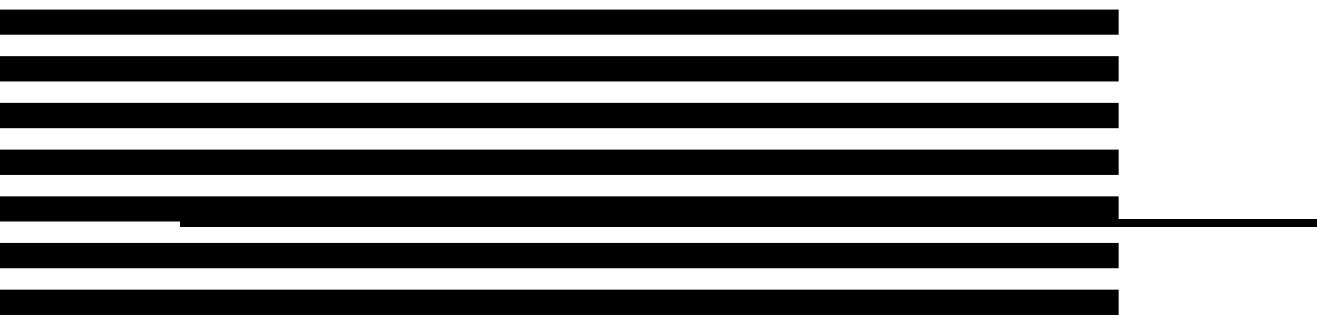




**Console para Mixagem Digital**

# **O2R96**

**Manual de instruções**



---

## Informação Importante

---

### Avisos

- Conecte o cabo de força da unidade somente em uma saída AC do tipo notificada neste manual ou como está marcada na unidade. Falhas podem provocar incêndio ou choque.
- Não permita que água entre nesta unidade ou permita que a unidade fique úmida. Isto pode resultar em incêndio ou choque elétrico.
- Não coloque objetos pesados, nesta unidade, em cima do cabo de força. Um cabo de força danificado pode causar incêndio ou choque. Em particular, tome cuidado para não colocar objetos pesados sobre o cabo de força coberto pelo tapete.
- Não coloque recipientes com líquido ou pequenos objetos metálicos em cima da unidade. Líquido ou objetos metálicos dentro da unidade podem provocar incêndio ou choque.
- Esta unidade está equipada com uma delicada conexão terra para prevenir choque elétrico. Antes de conectar o plug de força em uma saída AC, certifique-se de aterrar a unidade. Se o cabo de força tiver um plug de três pinos, este fornecerá terra suficiente para que a saída AC esteja aterrada corretamente.
- Não arranhe, dobre, torça, puxe ou aqueça o cabo de força. Um cabo de força danificado pode provocar incêndio ou choque elétrico.
- Não remova a tampa da unidade. Você pode tomar um choque. Se você achar que inspeção interna, manutenção, ou reparo são necessários, entre em contato com seu revendedor.
- Não modifique a unidade. Fazendo isso pode provocar incêndio e choque elétrico.
- Se ocorrer algum relâmpago, desligue o interruptor de força da unidade o mais rápido possível, e desplugue o cabo de força da tomada elétrica.
- Se houver uma possibilidade de raio, não toque o plug do cabo de força se estiver conectado. Fazendo isso pode receber um choque ou provocar incêndio.
- Use somente o cabo de força que está incluído nesta unidade. Usando outros tipos podem provocar incêndio ou choque elétrico.
- O O2R96 possui quatro fendas no painel traseiro para instalação de cartões mini-YGDAI. Por razões técnicas, certas combinações de cartões não são suportadas. Antes de instalar qualquer cartão, verifique o web site da Yamaha para ver se seu cartão é compatível. Instalar cartões que não são endossados pela Yamaha pode provocar choques elétricos, incêndio, ou danificar a unidade.
- Se o cabo de força estiver danificado ( cortado, ou com os fios expostos), peça ao seu revendedor por uma troca. Usando a unidade com o cabo de força danificado pode provocar incêndio ou choque elétrico.
- Se você notar alguma anormalidade, tal como fumaça, cheiro, ou barulho, ou se um objeto exterior ou líquido dentro da unidade, desligue-a imediatamente. Remova o cabo de força da saída AC. Consulte seu revendedor para reparo. Usando a unidade nestas condições pode provocar incêndio ou choque elétrico.
- Se esta unidade cair ou o gabinete estiver danificado, desligue o interruptor de força, remova o plug de força da saída AC, e entre em contato com seu revendedor. Se

Se você continuar usando a unidade sem prestar atenção nestas instruções, pode resultar em incêndio ou choque elétrico.

## **Cuidados**

- Mantenha esta unidade longe dos seguintes locais:
  - Locais expostos a respingos de óleos ou vapor, tais como próximos de fogões de cozinha, umidade, etc.
  - Superfícies instáveis tais como, mesas que balançam ou inclinam.
  - Locais expostos a calor excessivo, tais como dentro do carro com todos os vidros fechados, ou lugares que recebem luz do sol diretamente.
  - Locais sujeitos a umidade excessiva ou acúmulo de poeira.
- Segure o plug do cabo de força quando desconecta-lo da saída AC. Nunca puxe o cabo. Um cabo de força danificado tem risco potencial de incêndio ou choque elétrico.
- Não toque o plug do cabo de força com as mãos molhadas. Fazendo isso, você pode tomar um choque.

- Esta unidade tem buracos de ventilação do lado de baixo em frente e na parte de trás para prevenir a temperatura interna de aumentar demais. Não os bloqueie. Buracos de ventilação bloqueados tem perigo de incêndio. Em particular. Não opere a unidade enquanto estiver ao lado, em cima ou em baixo, ou enquanto estiver coberta com algum pano ou camada de poeira.
- Se você estiver usando o MB02R96 Peak Meter Bridge, e não segurar somente o MB02R96 quando estiver movendo o O2R96. Caso contrário, o suporte pode estar danificado, a unidade principal pode funcionar mal, ou você pode ser ferido se a unidade cair.
- Esta unidade é pesada. Use duas ou mais pessoas para carregá-la.
- Quando você transportar ou mover o O2R96 com o MB02R96 preso, não permita impactos ou pressão no cabo conector que conecta o MB02R96 no O2R96. Caso contrário pode ocorrer mau funcionamento.
- Para deslocar a unidade, desligue o interruptor de força, remova o plug de força da saída AC, e remova todos os cabos de conexão. Cabos danificados podem causar incêndio ou choque elétrico.
- Se você souber que você não vai usar a unidade por um longo período de tempo, tal como quando você sair de férias, remova o cabo de força da saída AC. Deixando-o conectado existe a possibilidade de incêndio.
- A parte de dentro da unidade deve ser limpada periodicamente. Acúmulo de poeira dentro da unidade pode causar mau funcionamento e é um risco de incêndio. Consulte seu revendedor para informações sobre limpeza.
- Para prevenir choque elétrico quando estiver limpando a unidade, remova o plug de força da saída AC.

### Notas de operação

- Conectores tipo XLR são conectados como segue: 1 pino-terra, 2 pinos-quente(+), e 3 pinos-frio(-).
- Jacks phones TRS inserts são plugados como seguem: sleeve-ground, tip-send, e ring-return.
- A performance dos componentes com contatos de movimento, tais como, interruptores, controles rotatórios, faders e conectores, deterioram-se com o tempo. A razão da deterioração depende do ambiente de operação e é inevitável. Consulte seu revendedor sobre a troca de componentes com defeito.
- Usar um telefone móvel próximo a unidade pode provocar ruído. Se o ruído ocorrer, use o telefone longe da unidade.
- Se a mensagem "WARNING low battery!" aparecer quando você ligar esta unidade, entre em contato com seu revendedor o mais rápido possível para trocar a bateria e fazer backup dos dados. A unidade operará corretamente, mas dados além dos presets serão perdidos.
- Antes de trocar as baterias, faça um backup de seus dados em um memory card, ou outra unidade usando o MIDI Bulk Dump.

- Os circuitos digitais desta unidade podem induzir a um leve ruído perto de rádios e TVs. Se ocorrer este ruído, desloque o equipamento afetado.
- Quando estiver conectando cabos D-sub, certifique-se de apertar os parafusos em ambos os lados do conector seguramente. Para desconectar o cabo, solte os parafusos completamente, então remova o cabo segurando a parte do conector. Não remova o plug puxando o cabo enquanto os parafusos estiverem presos. Caso contrário, o conector pode ser danificado, provocando mal funcionamento.
- Quando você trocar as programações wordclock em qualquer equipamento em seu sistema digital de áudio, alguns equipamentos podem provocar ruído, então desligue seus amplificadores antes, caso contrário seus auto-falantes podem ser danificados.

### **Interferência**

O O2R96 usa um circuito digital de alta frequência que pode causar interferência em equipamentos de rádio e televisão colocados próximos. Se a interferência for um problema, desloque o equipamento afetado. Usar um telefone móvel perto da unidade pode provocar barulho. Neste caso, use o telefone longe da unidade.

---

## **Exclusão do O2R96 de certas Responsabilidades**

Fabricante, importador, ou revendedor não será responsável por qualquer dano acidental incluindo ferimentos pessoais ou qualquer outro dano causado pelo uso impróprio ou operação do O2R96.

## **Marcas Registradas**

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

## **Direitos Autorais**

Nenhuma parte do O2R96, este software, ou este Manual podem ser reproduzidos ou distribuídos de qualquer forma ou por algum significado sem a prévia autorização por escrito da Yamaha Corporation.

© 2002 Yamaha Corporation. Todos os direitos reservados.

## **Web Site Yamaha**

Informação adicional sobre o O2R96, produtos relacionados, e outros equipamentos de áudio profissional Yamaha estão disponíveis no Web Site Yamaha Profissional em:

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

## **Conteúdo dos Pacotes**

- Console O2R96 Digital Mixing
- CD-ROM
- Cabo de força
- Este manual

## Extras Opcionais

- MB02R96 Peak Meter Bridge
- SP02R96 Wooden Side Panels
- Mini cartões YGDAI I/O

## Sobre este Manual do Proprietário

Este manual do proprietário cobre o 02R96 Digital Mixing Console.

Toda a informação que você precisa para operar o 02R96 Digital Mixing Console está contida neste manual. Use a tabela de comentários para se familiarizar com a organização deste manual e para localizar tarefas e tópicos, e use o índice para localizar a informação específica. Antes de começar, é recomendado que você leia o capítulo "Operações Básicas", que começa na página 29.

Cada capítulo deste manual discute uma sessão específica ou função do 02R96. Os canais de entrada e saída são explicados nos seguintes capítulos: "Canais de entrada", "Saídas Bus", "Aux Sends", e "Saída Estéreo". Onde possivelmente, estes capítulos tenham sido organizados na ordem do fluxo de sinal, da entrada para a saída.

Funções tais como EQ e Delay são comuns para todos os canais. Melhor do que repetir estas informações mais de uma vez, estas funções são explicadas uma vez no capítulo "Funções de Canal Comum", a qual começa na pág. 87. Os capítulos, canais de entrada, Saídas Bus, Aux Sends, e Saída Estéreo, contem referências cruzadas para seções importantes do capítulo "Funções de Canal Comum".

## **Convenções usadas neste manual**

O O2R96 apresenta dois tipos de botão: botões físicos que você pode pressionar (ex. ENTER e DISPLAY) e botões que aparecem nas páginas display. Referências para botões físicos estão dentro do quadrado, por exemplo, “pressione o botão ENTER”. Referências para botões na página display não são enfatizadas, por exemplo, “pressione o botão ENTER”.

Páginas display podem ser selecionadas usando os botões [DISPLAY] ou a Tab Scroll esquerda, Tab Scroll direita, e botões F1 – 4 acima do display. Para simplificar as explicações, somente o método do botão [DISPLAY] é mencionado no procedimento. Consulte “Selecionando páginas Display” na pág. 31 para detalhes em todas as maneiras nas quais as páginas podem ser selecionadas.

## **Instalando o O2R96**

O O2R96 deve ser colocado em uma superfície estável e forte, algum lugar que condiz com os avisos e cuidados nas seções anteriores.



---

## Conteúdo

---

---

## Bem vindo

---

Obrigado por escolher o Console O2R96 Digital Mixing.

O console O2R96 Digital Mixing oferece processamento de áudio digital de 24-bit/96kHz sem compromisso, mixagem surround compreensiva e monitoração, incluindo controle de grave, controle manual do popular sistema DAW (Digital Audio Workstation)

### Especificação Sonic

- Conversores A/D Linear 24-bit, 128-times oversampling
- Conversores D/A Linear 24-bit, 128-times oversampling
- Resposta de frequência 20Hz-40 kHz (0,5, - 1,5 dB) para razão sampling de 96 kHz
- Série dinâmica típica de 105 dB (entrada AD para saída estéreo)
- Processamento de sinal interno 32-bit (acumulador de 58-bit).

### Arquitetura do canal

- 56 Canais de Entrada, com Saídas Diretas
- 8 Saídas Bus, com direcionamento da Saída Estéreo para sub grupos
- 8 Aux Sends
- Saída Estéreo
- Canais podem ser identificados por fácil identificação
- Biblioteca de canais com 127 memórias usáveis

### Arquitetura I/O

- 16 entradas de microfones analógicas balanceadas XLR (phantom plus-48V) 24 entradas em linha balanceadas phones jacks
  - 16 inserts analógicos
  - 32 entradas, 32 saídas via quatro fendas mini-YGDAI e cartões I/O opcionais, as quais oferecem uma variedade de opções analógicas e digitais, com suporte para todos os formatos interconectados de áudio digital popular, incluindo AES/EBU, ADAT, Tascam TDIF-1, e mLAN.
  - 8 Saídas Omni determinadas
  - 1 AES/EBU, 2 entradas digital Coaxial de 2 faixas, com conversores de valor sampling para conectar equipamento de áudio digital de 44.1/48
  - 1 AES/EBU, 2 saídas digital Coaxial de 2 faixas
  - 2 entradas analógicas de 2 faixas.
  - Saídas estéreo de conectores phono e XLR
  - Controle de saídas do monitor
  - Saídas de monitor de estúdio
  - Duplo canal digital I/O para usar com gravadores multi faixas 44.1/48 kHz
  - Ports cascata para cascatear até quatro O2R96 (ex. 224 canais de entrada)
-

## Conectando I/O

- Qualquer port de entrada disponível pode ser conectado para os canais de entrada, Insert Ins, ou entradas de efeitos
- Saídas Direta, Saídas Insert, Aux Send, e a Saída Estéreo pode ser conectada em qualquer port de saída
- Ports de entrada e saída podem ser nomeados para fácil identificação
- Conexões podem ser armazenadas nas bibliotecas Patch de Entrada e Saída

## EQ

- EQ de 4 bandas paramétrico em todos os canais de Entrada e Saída
- Biblioteca EQ com 40 presets, 160 memórias usáveis.

## Grupos e Pares

- Pareamento Horizontal e Vertical de Canais de entrada
- Pareamento Horizontal de Saídas Bus, Aux Sends, e Surround Pan
- 8 Canais de Entrada, Grupos de Fader de 4 canais de saída
- 8 Canais de entrada, grupos Mute de 4 canais de saída
- 4 Canais de entrada, 4 grupos EQ de canais de saída
- 4 Canais de entrada, 4 grupos de compressores de canal de saída

## Efeitos

- 4 processadores de efeito interno
- Biblioteca de efeitos com 52 presets, 76 memórias usáveis.
- Efeitos multi canal para processamento de som surround
- Controle joystick de early reflections e reverb com o efeito Reverb 5.1
- Cartões plug-in de efeitos 56K Waves opcional
- Plug-ins de uso definido para controle de efeitos externos via MIDI, com função Learn

## Dinâmicos

- Gates em todos os 56 canais de entrada
- Biblioteca gate com 4 presets, 124 memórias usáveis
- Compressores em todos os canais de entrada e canais de saída (74 no total)
- Biblioteca de compressores com 36 presets, 92 memórias usáveis.

## Automação

- Automação Dinâmica de todos os parâmetros de mixagem virtualmente, com ¼ - frame de precisão
- Biblioteca automix com 16 memórias.
- Automação estilo snapshot com 99 scene memories, recuperáveis via MIDI ou Automix
- Ajustes fade time individual para todos os faders de entrada e saída.
- Recupera bibliotecas e scene
- Punch in/out canais inteiros com os botões [AUTO], ou parâmetros individuais

- Edita movimento de faders com os modos Fader Return, Fader Takeover, Absolute/Relative
- Edita eventos offline incluindo, erase, copy, move/merge, trim, duplicate, delete, e insert

## Som Surround

- Modos surround 3-1 e 5.1
- Controle Joystick
- Controle de Grave
- Matrix monitor
- Funções de alinhamento do falante do monitor surround
- Biblioteca monitor surround com 32 memórias usáveis.

## Controle Remoto

- Controle e gerencia seu O2R96 de seu Mac ou PC usando o software acoplado Studio Manager
- Remote Layers para controle do equipamento externo, incluindo trajetórias pré-definidas para controlar sistemas DAW, e trajetórias definidas de uso para controlar equipamento MIDI, com a função Learn
- Controle da maquina via MMC, incluindo transport, track arming, jog/shuttle, e built-in locator com oito memórias Locate.
- Port GPI determinado (General Purpose Interface) para controle externo e "Gravação" light

## MIDI

- Ports Standard MIDI, USB TO HOST, SERIAL TO HOST, ou Mlan MIDI I/O
- Opção USB, SERIAL, e mLAN oferecem operação multiport
- Scene recall, controle mix parâmetro, Bulk dump, MTC e MIDI Clock para sincronização Automix, MMC para controle da maquina externa.

## Superfície de Controle

- 25 faders motorizados de 100-mm de toque sensível (touch sense usado para selecionar canais ou punch faders in/out durante a gravação Automix)
- Use os faders para ajustar níveis de canal ou níveis Aux Send
- Use os 24 Encoders para controlar Pan, níveis Aux Send, ou parâmetros determinados usáveis.
- Canais arranjados em dois Layers de entrada, Mater Layer, e Remote Layer
- Display LCD 320x240 pontos com backlight fluorescente
- Completo controle manual de todos as funções dos canais via a seção SELECTED CHANNEL
- Display 2-dígitos Scene Memory
- 4 displays EQ para frequência, ganho, e EQ
- 16 botões user-definable iluminam o trabalho de tarefas repetitivas.

---

## **2 Superfície de Controle & Painel Traseiro**

---

FIGURA

## Seção de Entrada AD

Entrada AD #1 é mostrada no topo; Entradas AD #17 e #18 abaixo.

F

### ← Interruptores (AD 1-16) +48V ON/OFF

Estes interruptores ligam e desligam a alimentação da força phantom +48V para cada ENTRADA 1 (conector tipo XLR). A força Phantom é normalmente usada para microfones tipo condensador ou direct boxes. Consulte “Força Phantom (AD 1-16)” na pág. 39 para mais informações.

I

### ↑ Interruptores PAD (AD 1-16)

Estes interruptores ligam e desligam o pad de 26 dB (atenuador) para cada entrada AD. Consulte “Pad (AD 1-16)” na pág. 39 para mais informações.

G

### → Controles GAIN

Estes controles ajustam o ganho dos amplificadores de entrada AD. Eles tem uma sensibilidade de entrada de -16 dB para -60 dB ou +10dB para -34dB quando o Pad estiver ligado. Entradas AD 17 a 24 tem uma sensibilidade de entrada de +10dB para -34 dB. Consulte “Ganho” na pág. 39 para mais informações.

U

R

### ↓ Indicadores PEAK

Estes indicadores acendem quando o nível do sinal de entrada esta 3 dB abaixo de clipar. Consulte “Indicadores de Pico e Sinal” na pág. 39 para mais informações.

A

### ◦ Indicadores de Sinal

Estes indicadores acendem quando o nível do sinal de entrada está 20 dB abaixo do nominal. Consulte “Indicadores de Pico e Sinal” na pág. 39 para mais informações.

### ± Interruptores INSERT ON/OFF (AD 1-16)

Estes interruptores são para ligar e desligar os inserts de entrada AD. Consulte “Inserts AD (AD 1-16)” na pág. 40 para mais informações.

## Channel Strips

Channel Strip #1 é mostrado aqui.

F

A função de cada channel strip depende do Layer selecionado atualmente. Consulte “Selecionando Layers” na pág. 33 para mais informações.

I

### ← Encoders

Estes controles são usados para editar parâmetros de Canal de Entrada e Saída. Suas operações exatas dependem do modo Encoder e Layer selecionados atualmente. Existem dois tipos de modos de preset Encoder, Pan e Aux, e dois modos determinados, com mais de 40 parâmetros de escolha. Consulte “Selecionando modos Encoder” na pág. 36 para mais informações.

G

U

Os encoders apresentam interruptores que são usados para incluir e excluir o parâmetro atualmente determinado para os Encoders durante a gravação Automix. Consulte “Incluindo e Excluindo Parâmetros Individuais” na pág. 156 para mais informações.

R

A

### ↑ Botões AUTO

Estes botões são usados para ajustar a gravação Automix e reprodução para cada canal. Sua operação exata depende do Layer selecionado atualmente. Seus indicadores acendem em laranja no modo Record-Ready, vermelho enquanto estiver gravando, e verde durante a reprodução. Consulte “Botões [AUTO] Channel Strip” na pág. 149 para mais informações.

→ **Botões SEL**

Estes botões são usados para selecionar Canais de Entrada e Saída para editar com a seção SELECTED CHANNE. Sua operação exata depende do layer selecionado atualmente. O indicador do botão [SEL] pode também ser usado para parear canais, e para adicionar e remover canais para e de EQ, Comp, Fader, grupos Mute.

### ↓ **Botões SOLO**

Estes botões são usados para Canais solo. Os indicadores do botão [SOLO] dos canais que estão solados acendem. Consulte “Solando Canais” na pág. 102 para mais informações.

### ◦ **Botões ON**

Estes botões são usados para mutar os canais de Entrada e Saída. Sua operação exata depende do Layer selecionado atualmente. Os indicadores do botão [ON] que estiverem ligados acendem.

### ± **Faders Channel**

Estes faders motorizados de toque sensível de 100mm são usados para ajustar os níveis do Canais de Entrada, Saídas Bus, e Aux Sends. Sua operação depende do modo Fader e Layer selecionado atualmente. Consulte “Selecionando modos Fader” na pág. 35 para mais informações. Os faders podem ser agrupados para operação simultânea. Consulte “Agrupando faders do canal de entrada” na pág. 65 e “Agrupando Faders de canal de saída” na pág. 106 para mais informações.

Os faders podem ser usados para selecionar canais de entrada e saída. Veja “Selecionar Auto Canal & Selecionar Touch Sense” na pág. 34 para mais informações. Eles podem também ser usados para incluir e excluir canais durante a gravação automix. Consulte “Incluindo e Excluindo Parâmetros Individuais” na pág. 156 para mais informações.

## **AUX SELECT**

### FIGURA

#### ← **Botão AUX SELECT DISPLAY**

Este botão é usado para selecionar as seguintes páginas: Aux Send, Aux Send Pan, e Input Channel Aux View. Consulte “Aux Sends” na pág. 79 para mais informações.

#### ↑ **Botões AUX 1-8**

Estes botões são usados para selecionar Aux Sends quando estiverem enviando sinais do canal de entrada para Aux Sends. O indicador do botão do Aux Send selecionado acende. Se o Aux Send selecionado estiver pareado, o indicador de seu par pisca. Consulte “Aux Sends” na pág. 79 para mais informações. Estes botões podem também ser usados para parear Aux Sends. Veja “Pareando Canais” na pág. 104 para mais informações.

## **MODO ENCODER**

### FIGURA

#### ← **Botão ENCODER MODE DISPLAY**

Este botão é usado para selecionar a pág. Encoder Mode Assign. Consulte “Selecionando Modos Encoder” na pág. 36 para mais informações.

#### ↑ **Botão PAN**

Este botão é usado para selecionar o modo Pan Encoder. Seu indicador acende quando este modo estiver selecionado. Neste modo, os Encoders funcionam como controles Pan



enquanto um Layer Canal de entrada estiver selecionado. Enquanto o Máster Layer estiver selecionado, Encoders 1-8 funcionam como controles Pan de Canais de entrada 49-56 e os Encoders 9-24 estão inativos. Consulte “Selecionando Modos Encoders” na pág. 36 para mais informações.

---

## 7

### → Botão AUX

Este botão é usado para selecionar o modo Aux Encoder. Seu indicador acende quando este modo estiver selecionado. Neste modo, os Encoders funcionam como controladores de nível Aux Send quando um Layer de canal de entrada estiver selecionado. Enquanto o Máster Layer estiver selecionado, os Encoders 1-8 funcionam como controles Aux Send do canal de entrada 49-56, e os Encoders 9-24 estão inativos. Consulte “Selecionando Modos Encoder” na pág. 36.

### ↓ Botões ASSIGN 1 & 2

Estes botões são usados para selecionar modos Encoder determinados. O indicador do botão para o modo selecionado atualmente acende. Quando um modo determinado estiver selecionado, a função dos Encoders depende do parâmetro determinado. Até dois parâmetros, de uma lista de mais de 40, podem ser determinados para estes dois botões. Consulte “Determinado Parâmetros para os botões ENCODER MODE Assign” na pág. 37 para mais informações.

## MODO FADER

### FIGURA

#### ← Botão FADER

Este botão seleciona o modo Fader, no qual os faders controlam os níveis do canal de entrada e saída, dependendo do Layer selecionado atualmente. Seu indicador acende quando este modo estiver selecionado. Consulte “Selecionando Modos Fader” na pág. 35 para mais informações.

#### ↑ Botão AUX

Este botão seleciona o modo Aux Fader, no qual os faders controlam níveis Aux Send. Seu indicador acende quando este modo está selecionado. Consulte “Selecionando Modos Fader” na pág. 35 para mais informações.

## DISPLAY ACCESS

### FIGURA

#### ← Botão AUTOMIX

Este botão é usado para selecionar as seguintes páginas Automix: Automix Main, Automix Memory, Fader Edit, Event Copy, e Event Edit. Consulte “Automix” na pág. 145 para mais informações.

#### ↑ Botão DIO

Este botão é usado para seleccionar as seguintes paginas: Word Clock Select, Dither, Cascade In, Cascade Out, Sampling Rate Converter, e Higher Sample rate Data Format. Consulte “Entrada/Saida Digital & Cascata” na pag. 41 para mais informações.

→ **Botão SETUP**

Este botão é usado para seleccionar as seguintes páginas: Preferences 1, Preferences 2, Preferences 3, MIDI/TO HOST Setup, GPI Setup, Input Port Name, Output Port Name, Time Reference, e Time Signature.

---

**8**

↓ **Botão UTILITY**

Este botão é usado para seleccionar as seguintes págs.: Oscilator, Channel Status Monitor e Battery Check.

◦ **Botão REMOTE**

Este botão é usado para seleccionar a pag. Remote. Consulte “Sobre o Remote Layer” na pag. 189 para mais informações.

± **Botão MIDI**

Este botão é usado para seleccionar as seguintes páginas: MIDI Setup, Programa Change Assign Table, Control Changer Assign Table, e Bulk Dump. Consulte “MIDI” na pag. 163 para mais informações.

” **Botão METER**

Este botão é usado para seleccionar as seguintes páginas: Input Channel Meter, Máster Meter, Effect 1-4, Stereo Meter, e Metering Position. Consulte “Medindo” na pag. 87 para mais informações.

≥ **Botão VIEW**

Este botão é usado para seleccionar as seguintes páginas: Parameter View, Fader View, e Channel Library. Consulte “Visualizando Programas de Parâmetro de Canal” na pag. 108, “Visualizando Programas de Fader de Canal” na pag. 109, e “Biblioteca de Canal” na pag. 123 para mais informações.

× **Botão PAIR**

Este botão é usado para seleccionar páginas Pares de Entrada e Saída. Consulte “Pareando Canais” na pag. 104 para mais informações.

∞ **Botão GROUP**

Este botão é usado para seleccionar as seguintes páginas: Input Channel Fader Group, Input Channel Mute Group, Output Fader Group, Output Mute Group, Input Equalizer Link, Output Equalizer Link, Input Comp Link, e Output Comp Link.

**11 Botão INPUT PATCH**

Este botão é usado para seleccionar as seguintes paginas: Input Channel Patch, Input Channel Insert In Patch, Effects 1-4 Input Patch, Input Channel Name, e Input Patch Library. Consulte “Input Patch” na pag. 52 para mais informações.

**12 Botão OUTPUT PATCH**

Este botão é usado para selecionar as seguintes páginas: Slot Output Patch, Omni Out Patch, Output Insert In Patch, Input Channel Direct Out Destination, 2TR Out Digital, Output Channel Name, e Output Patch Library. Consulte “Output Patching” na pág. 54 para mais informações.

## EFEITOS/PLUG-INS

### FIGURA

#### ← Botão EFFECTS/PLUG-INS DISPLAY

Este botão é usado para selecionar as seguintes páginas: Effects Edit, Effects Library, Plug-In Setup, e Plug-In Edit. Consulte “Efeitos Internos & Plug-Ins na pag. 131 para mais informações.

#### ↑ Botão INTERNAL EFFECTS

Este botão é usado para selecionar processadores de efeitos interno em conjunto com os botões EFFECTS/PLUG-INS [1-4]. Este indicador acende quando é pressionado. Consulte “Editando Efeitos” na pág. 133 para mais informações.

#### → Botão PLUG-INS

Este botão é usado para selecionar os Plug-Ins em conjunto com os botões EFFECTS/PLUG-INS [1-4]. Este indicador acende quando é pressionado. Consulte “Editando Plug-Ins” na pág. 136 para mais informações.

#### ↓ Botão CHANNEL INSERTS

Se um processador de efeitos interno ou um cartão de efeito Y56K estiver inserido no canal selecionado atualmente, a página relacionada Effects Edit ou Plug-In Edit aparece quando este botão estiver pressionado, e este indicador acende. Além disso, o botão correspondente EFFECTS/PLUG-INS [1-4] pisca. Se é um Y56K que está inserido, o indicador do botão [PLUG\_INS] também pisca. Se é um processador de efeito interno, o indicador do botão [INTERNAL EFFECTS] pisca. Uma mensagem de aviso aparece se não houver nada inserido no canal selecionado atualmente. Consulte “Editando Efeitos” na pág. 133 e “Editando Plug-Ins” na pág. 136 para mais informações.

#### ◦ Botões EFFECTS/PLUG-INS 1-4

Estes botões são usados para selecionar processadores de efeitos interno e Plug-Ins em conjunto como os botões EFFECTS/PLUG-INS [INTERNAL EFFECTS] e [PLUG-INS]. O indicador do botão do processador de efeito selecionado atualmente ou Plug-In acende. Enquanto o indicador do botão EFFECTS/PLUG-INS [CHANNEL INSERTS] estiver aceso, todos estes botões estão inativos.

#### ± Botões Parameter Up/Down

Estes botões são usados para selecionar as fileiras do processador de efeito interno e parâmetros Plug-Ins para editar com controles de Parâmetro 1-4. Os parâmetros na fileira selecionada atualmente aparece iluminado. Até 16 parâmetros podem ser mostrados por vez. Se mais estiverem disponíveis, a seta para cima ou para baixo é

mostrada. Consulte “Editando efeitos” na pág. 133 e “Editando Plug-Ins” na pág. 136 para mais informações.

#### ” Controles de Parâmetro 1-4

Estes são controles giratórios e interruptores de pressão. Os controles giratórios são usados para editar os parâmetros do processador de efeitos interno selecionado atualmente ou Plug-In. Quando a pág. Effects Edit está selecionada, eles controlam a fileira de parâmetros selecionados atualmente, fileiras são selecionadas pelos botões Parâmetros up/down. Consulte “Editando Efeitos” na pág. 133 e “Editando Plug-Ins na pág. 136 para mais informações.

Os interruptores de pressão são usados para incluir e excluir os parâmetros de Efeitos ou Plug-Ins atualmente sendo controlados pelos controles rotatórios durante a gravação Automix. Consulte “Incluindo & Excluindo Parâmetros Individuais” na pág. 156 para mais informações.

## Seção Display

### FIGURA

#### ← Display

Este display de 320 x 240 pontos com backlight fluorescente mostra páginas, informação sobre Scene selecionado atualmente e canal, o valor sampling, e mais. Consulte “Sobre o Display” na pág. 29 para mais informações.

#### ↑ Controle de Contraste

Este controle é usado para ajustar o contraste do display.

#### → Botões F1-F4

Estes botões são usados para selecionar as páginas as quais as tabelas estão visíveis. Consulte “Selecionando Páginas Display” na pág. 31 para mais informações.

#### ↓ Botão Left Tab Scroll

Este botão, que está ativo somente quando a seta de Rolagem de Tabulação Esquerda é mostrada, é usado para mostrar as tabelas das páginas disponíveis a esquerda da pagina atualmente selecionada. Consulte “Selecionando Páginas Display” na pág. 31 para mais informações.

#### ° Botão Right Tab Scroll

Este botão, que está ativo somente quando a seta de Rolagem de Tabulação Direita é mostrada, é usado para mostrar as tabelas das páginas disponíveis a direita da pagina atualmente selecionada. Consulte “Selecionando Páginas Display” na pág. 31 para mais informações.

## Seção SELECTED CHANNEL

### FIGURA

As subseções da seção SELECTED CHANNEL está mostrada abaixo.

### ROUTING

#### FIGURA

##### ← Botão ROUTING DISPLAY

Este botão é usado para selecionar as seguintes paginas: Input Channel Routing, Bus to Stereo, e Bus to Stereo Library. Consulte “Direcionando Canais de Entrada” na pag. 66 e “Enviando Saídas Bus para Saída Estéreo” na pág. 78 para mais informações.

##### ↑ Botão FOLLOW PAN

Este botão determina se ou não o programa pan do canal de entrada selecionado atualmente esta aplicado para as Saídas Bus. Este indicador acende quando é pressionado. Consulte “Direcionando Canais de Entrada” na pág. 66 para mais informações.

##### → Botão STEREO

Este botão é usado para direcionar o Canal de Entrada atualmente selecionado para a Saída Estéreo. Este indicador acende quando é pressionado. Consulte “Direcionando Canais de Entrada” na pág. 66 para mais informações.

##### ↓ Botão DIRECT

Este botão é usado para direcionar o Canal de Entrada atualmente selecionado para a Saída Direta. Este indicador acende quando é pressionado. Consulte “Direcionando Canais de Entrada” na pág. 66 para mais informações.

##### ◦ Botões ROUTING 1-8

Estes botões são usados para direcionar o Canal de Entrada Selecionado para a Saída Bus. Os indicadores do botão das saídas Bus para as quais o Canal de Entrada está direcionado acende. Consulte “Direcionando Canais de Entrada” na pág. 66 para mais informações.

## DISPLAY ACCESS

### FIGURA

#### ← Botão PHASE/INSERT

Este botão é usado para selecionar a Fase do Canal de Entrada e páginas Insert. Consulte “Revertendo o Sinal da Fase” na pág. 59 para mais informações.

#### ↑ Botão DELAY

Este botão é usado para selecionar as páginas Delay. Consulte “Aplicando Delay nos Sinais do Canal” na pág. 101 para mais informações.

## DYNAMICS

### FIGURA

#### ← Botão DYNAMICS DISPLAY

Este botão é usado para selecionar as seguintes páginas: Gate Edit, Gate Library, Comp Edit, e Comp Library. Consulte “Aplicando Gate aos Canais de Entrada” na pág. 60 e “Comprimindo Canais” na pág. 97 para mais informações.

#### ↑ Botão GATE ON

Este botão é usado para ligar/desligar o gATE do canal atualmente selecionado. Seu indicador acende quando o Gate está ligado. Consulte “Aplicando Gate aos Canais de Entrada” na pág. 60 para mais informações.

#### → Botão COMP ON

Este botão é usado para ligar/desligar o Compressor do canal atualmente selecionado. Seu indicador acende quando o Compressor está ligado. Consulte “Comprimindo Canais” na pág. 97 para mais informações.

#### ↓ Botão GATE/COMP

Este botão é usado para programar os controles giratórios para qualquer operação de Gate ou Compressor. Quando um canal de saída é selecionado, o Compressor é automaticamente selecionado e não pode ser mudado. Consulte “Aplicando Gate aos Canais de Entrada” na pág. 60 e “Comprimindo Canais” na pág. 97 para mais informações.

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

Quando o botão GATE/COMP estiver programado para GATE, estes controles ajustam os parâmetros Threshold, Range, Attack, Decay, e Hold do Gate do canal de Entrada atualmente selecionado. Quando estiver programado para COMP, eles ajustam os parâmetros Threshold, Ratio, Attack, Release, e Gain do Compressor do canal selecionado atualmente. Consulte “Aplicando Gate aos Canais de Entrada” na pág. 60 e “Comprimindo Canais” na pág. 97 para mais informações.

#### ± Indicadores GATE/COMP

Estes indicadores mostram se os controles rotatórios estão programados para controlar um Gate ou Compressor. O indicador GATE acende quando eles estiverem programados para controlar um Gate; o indicador COMP, quando eles estiverem

programados para controlar um Compressor. Consulte “Aplicando Gate aos Canais de Entrada” na pág. 60 e “Comprimindo Canais” na pág. 97 para mais informações.

## PAN SURROUND

### FIGURA

#### ← Botão PAN/SURROUND DISPLAY

Este botão é usado para selecionar as páginas Pan do Canal de Entrada, a página Surround Mode, e as páginas Surround Edit. Consulte “Aplicando Pan aos Canais de entrada” na pág. 67 e “Usando Surround Pan” na pág. 69.

#### ↑ Botões L & R

Estes botões podem ser usados para selecionar horizontalmente ou verticalmente Canais de Entrada e Saída pares. Eles podem ser usados para selecionar os canais da esquerda e direita quando a Saída Estéreo estiver selecionada. Para Canais de Entrada, no modo Pan Individual, o indicador do botão [L] acende quando um canal impar/esquerdo é selecionado; o indicador do botão [R], quando um canal par/direito é selecionado. No modo Gang ou Inverse Gang Pan, o indicador do botão do outro canal no par pisca enquanto este par é selecionado.

#### → Display PAN

Este display de 10-segmentos indica a posição pan do Canal de Entrada atualmente selecionado. Quando o pan estiver ajustado para o centro, os dois segmentos centrais acendem. Quando a Saída Estéreo é selecionada, mostra o balanço.

#### ↓ Controle PAN

Este controle rotatório é usado para aplicar pan ao Canal de Entrada atualmente selecionado. Quando a Saída Estéreo estiver selecionada, é usado para ajustar o balanço. Para Canais de Entrada no modo Pan Gang ou Inverse Gang, horizontalmente ou verticalmente pareado Canais de Entrada são simultaneamente paneados. Consulte “Aplicando pan aos Canais de Entrada” na pág. 67 e “Balanceando a Saída Estereo” na pág. 75.

#### ◦ Botão LINK

Este botão, o qual é habilitado somente quando um modo Surround além do Estéreo é selecionado, é usado para linkar o controle PAN e o Joystick para que qualquer controle possa ser usado para paneamento normal e surround. É um programa global que aplica-se para todos os Canais de Entrada. Este indicador acende quando o controle PAN e Joystick estiverem Linkados. Se o Joystick estiver ajustado para controlar efeitos (ex., o indicador do botão [EFFECT] está aceso), este botão está desabilitado. Consulte “Aplicando Pan aos Canais de Entrada” na pág. 67 e “Usando Surround Pan” na pg. 69 para mais informações.

#### ± Botão GRAB

Este botão, o qual é habilitado somente quando um modo Surround além do Estéreo é selecionado, é usado para ligar/desligar o controle do Joystick para o canal de Entrada selecionado atualmente. Este indicador acende quando Grab estiver ligado. Quando Grab estiver ligado, o joystick pode ser usado para controlar a posição pan surround do Canal de Entrada atualmente selecionado. Quando desligado, o joystick não controle surround

pan. Se o controle PAN e o Joystick estiverem linkados (ex., o indicador do botão [LINK] aceso), Grab está desligado se o controle Pan estiver ajustado. Se o Joystick estiver programado para controlar efeitos (ex., o indicador do botão [EFFECT] estiver aceso), este botão está desabilitado.

### ” Botão EFFECT

Este botão é usado para selecionar o Joystick para controlar o efeito parâmetro do Reverb 5.1. Seu indicador acende quando o controle do efeito do Reverb 5.1 estiver ligado, e o Joystick não puder ser usado para paneamento surround. Consulte “REVERB 5.1” na pág. 245 para mais informações.

### ≥ Joystick

Este controle pode ser usado para paneamento surround, paneamento normal, ou controlar o parâmetro de efeito do Reverb 5.1. Quando o indicador do botão [EFFECT] estiver aceso, o Joystick controla o efeito Reverb 5.1. Consulte “REVERB 5.1” na pág. 245 para mais informações. Quando o indicador do botão [EFFECT] estiver desligado e o indicador do botão [GRAB] estiver ligado, o Joystick controla o paneamento surround do Canal de Entrada selecionado atualmente. Quando os indicadores do botão [EFFECT] e do botão [GRAB] estiverem ambos desligados, o Joystick pode ainda ser usado para paneamento surround se a preference Auto Grab estiver ligada. Consulte “Usando Surround Pan” na pág. 69 para mais informações. Quando o indicador do botão [EFFECTG] estiver desligado mas os indicadores do botão [GRAB] e botão [LINK] estiverem ambos ligados, o Joystick pode ser usado para paneamento normal em uníssono com o controle PAN. Consulte “Aplicando Pan aos Canais de Entrada” na pág. 67 para mais informações.

## EQUALIZADOR

### FIGURA

#### ← Botão EQUALIZER DISPLAY

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

#### ↑ Controles FREQUENCY/Q

Estes são controles rotatórios e interruptores de pressão. Os interruptores de pressão são usados para selecionar qualquer frequência ou Q. O programa atual é mostrado pelos indicadores FREQUENCY/Q. Os controles rotatórios são usados para ajustar a frequência ou Q, como selecionado pelos interruptores de pressão. Consulte “Usando EQ” na pág. 91 para mais informações.

#### → Controles EQ GAIN

Estes controles são usados para ajustar o ganho de cada banda do EQ. Consulte “Usando EQ” na pág. 91 para mais informações.

#### ↓ Botão EQ ON

Este botão é usado para ligar/desligar o EQ do canal selecionado atualmente. Este indicador acende quando o EQ estiver ligado. Consulte “Usando EQ” na pág. 91 para mais informações.

#### ◦ Indicadores FREQUENCY/Q



Estes indicadores mostram se cada controle FREQUENCY/Q está ajustado para controlar frequência ou Q. O indicador de FREQUENCY acende quando estiver programado para controlar a frequência; o indicador Q, quando estiver ajustado para controlar Q. Consulte “Usando EQ” na pág. 91 para mais informações.

#### ± **Displays EQ**

Normalmente estes displays mostram a frequência de cada banda. Quando o GAIN é ajustado, o valor do ganho é mostrado. Quando o Q é ajustado, o valor do Q é mostrado. Se o ganho ou Q não estiver ajustados para dois segundos, o valor da frequência reaparece. Consulte “Usando EQ” na pág. 91 para mais informações.

## LAYER

### FIGURA

#### ← **Botões 1-24 & 25-48**

Estes botões selecionam os Layers do Canal de Entrada, os quais determinam quais Canais de Entrada são controlados pelos channel strips. O indicador do botão LAYER para o Layer atualmente selecionado acende. Consulte “Selecionando Layers” na pág. 33 para mais informações.

#### ↑ **Botão REMOTE**

Este botão seleciona o Remote Layer, o qual pode ser usado para controlar equipamentos externos, incluindo DAWs. Consulte “Sobre o Remote Layer” na pág. 189 para mais informações. Este indicador do botão acende quando o Remote Layer estiver selecionado. Consulte “Selecionando Layers” na pág. 33 para mais informações.

#### → **Botão MASTER**

Este botão seleciona o máster Layer, do qual o channel strips controla os Canais de Entrada 49-56, Bus Outs, e Aux Sends. Este indicador acende quando o Máster layer é selecionado. Consulte “Selecionando Layers” na pág. 33 para mais informações.

## ESTÉREO

F

I

G

U

R

#### ← **Botão AUTO**

Este botão é usado exclusivamente para programar gravações Automix e reprodução para a Saída Estéreo. Este indicador acende em laranja no modo Record-ready, em vermelho enquanto estiver gravando, e em verde durante a reprodução. Consulte “Botões Channel Strip [AUTO]” na pág. 149 para mais informações.

#### ↑ **Botão SEL**

O botão [SEL] Saída Estéreo é usado exclusivamente para selecionar a saída Estéreo para editar com a seção SELECTED CHANNEL. Este indicador acende quando a Saída Estéreo está selecionada. Cada vez que é pressionado, a seleção alterna entre os canais esquerdos da Saída Estéreo e canais direito. Consulte “Selecionando Canais” na pág. 34 para mais informações. Ele pode também ser usado para adicionar e remover a Saída Estéreo para e do EQ, Comp, Fader, e Mute Groups.

→ **Botão ON**

Este botão é usado exclusivamente para mutar a Saída Estéreo. Este indicador acende quando a Saída Estéreo estiver ligada. Consulte “Mutando a Saída Estéreo (ON/OFF)” na pág. 74 para mais informações.

↓ **Fader**

Este fader motorizado de toque-sensível de 100mm é usado exclusivamente para ajustar o nível da Saída Estéreo. Consulte “Programando o Nível da Saída Estéreo” na pág. 74 para mais informações. Ele pode ser agrupado com outros faders de canal de Saída para operação simultânea. Consulte “Agrupando Faders de Canal de Saída” na pág. 106 para mais informações. Também pode ser usado para selecionar a saída Stereo, consulte “Selecionar Auto Canal & Selecionar Toque Sensível” na pág. 34, ou para incluir, excluir Saída Estéreo durante a gravação Automix. Consulte “Incluindo/Excluindo Parâmetros Individuais” na pág. 156 para mais informações.

---

## SCENE MEMORY

### FIGURA

← **Botão SCENE MEMORY DISPLAY**

Este botão é usado para selecionar as seguintes páginas: Scene memory, Input Channel Fade Time, Output Fade Time, Recall Safe, e Scene Memory Sort. Consulte “Scene Memories” na pág. 138 para mais informações.

↑ **Display Scene Memory**

Este mostra o número do Scene memory atualmente selecionado. Consulte “Scene memories” na pág. 138 para mais informações.

→ **Indicador Edit**

Este indica que os programas de mixagem atuais não combinam com o Scene que foi recordado por último. Consulte “Editar Buffer & Editar Indicador” na pág. 138 para mais informações.

↓ **Botão STORE**

Este botão é usado para armazenar o Scene atual para o Scene memory selecionado. Consulte “Armazenando e Recordando Scenes com os botões SCENE MEMORY” na pág. 140.

◦ **Botões Scene Up/Down**

Estes botões são usados para selecionar Scene memories. Pressionando o botão Scene Up [▲] aumenta a seleção; pressionando o botão Scene Down [▼] diminui a seleção. Segurando o botão continuamente faz a seleção aumentar e diminuir. Consulte “Armazenando e Recordando Scenes com os botões SCENE MEMORY” na pág. 140.

± **Botão RECALL**

Este botão é usado para recordar o Scene memory selecionado. Consulte “Armazenando & Recordando Scenes com os botões SCENE MEMORY” na pág. 140.

## USER DEFINED KEYS

### FIGURA

#### ← Botão USER DEFINED KEYS DISPLAY

Este botão é usado para selecionar a página User Defined Key Assign. Consulte “Usando as Teclas de uso Definido” na pág. 196 para mais informações.

#### ↑ Botões USER DEFINED KEYS 1-16

Até 16 funções, de uma lista de mais de 150, podem ser determinada para estes botões. Consulte “Usando as Teclas de Uso Definido” na pág. 196 para mais informações. Estes botões tem funções específicas quando o Remote Layer DAW esta selecionado. Consulte “Sobre o Remote Layer” na pág. 189 para mais informações.

## MACHINE CONTROL

### FIGURA

#### ← Botão MACHINE CONTROL DISPLAY

Este botão é usado para selecionar as paginas Locate Memory e Machine Configuration. Consulte “Programando Locate Memories” na pág. 194 e “Configurando Maquinas” na pág. 192 respectivamente para mais informações.

#### ↑ Botões LOCATE MEMORY 1-8

Pressionando estes botões transmite comandos Locate para a maquina de destino (DAW,MMC) a fim de localizar pontos Locate Memory. Seus indicadores acendem momentaneamente quando eles são pressionados. Consulte “Usando o Locator” na pág. 194 para mais informações.

#### → Botão SET

Este botão é usado quando estiver especificando os oito pontos Locate. Este indicador acende enquanto é pressionado. Consulte “Usando o Locator na pág. 194 para mais informações.

#### ↓ Botão REW

Este botão inicia o retrocesso da maquina de destino (DAW,MMC). Seu indicador acende enquanto o retrocesso estiver em progresso. Consulte “Botões Transport” na pág. 193.

#### ◦ Botão FF

Este botão inicia o avanço rápido da maquina de destino (DAW,MMC). Seu indicador acende enquanto o avanço rápido estiver em progresso. Consulte “Botões Transport” na pág. 193.

**± Botão STOP**

Este botão para a maquina de destino (DAW,MMC). Seu indicador acende momentaneamente enquanto é pressionado. Consulte “Botões Transport” na pág. 193.

**” Botão PLAY**

Este botão inicia reprodução na maquina de destino (DAW,MMC). Seu indicador acende enquanto a reprodução estiver em progresso. Consulte “Botões Transport” na pág. 193.

**≥ Botão REC**

Este botão é usado em conjunto com o botão [PLAY] para iniciar a gravação na maquina de destino (DAW,MMC). Seu indicador acende enquanto a gravação estiver em progresso. Consulte “Botões Transport” na pág. 193.

**Dados de Entrada & Transporte****FIGURA****← Botão SHUTTLE**

Este botão é usado para programar a roda Parâmetro para o modo Shuttle para a maquina controlar (DAW, MMC). Seu indicador acende quando o modo Shuttle estiver ligado. Consulte “Usando Shuttle & Scrub” na pág. 193 para mais informações.

**↑ Botão SCRUB**

Este botão é usado para programar a roda Parâmetro para o modo Scrub para a maquina controlar (DAW, MMC). Seu indicador acende quando o modo Scrub estiver ligado. Consulte “Usando Shuttle & Scrub” na pág. 193 para mais informações.

**→ Roda Parâmetro**

A roda Parâmetro é usada para editar valores de Parâmetros, rola listas de Scene e library, e para posicionar o cursor quando estiver intitulando Scenes, Efeitos, e etc. Esta ação tem um lado positivo, permitindo uma edição de parâmetro rápido e com segurança. Girando-a no sentido horário aumenta os valores dos parâmetros; no sentido anti horário diminui os valores. Girando-a rápido permite uma edição rápida dos parâmetros. A roda parâmetro é também usada com as funções Shuttle e Scroll. Consulte “Usando Shuttle e Scrub” na pág. 193 para mais informações.

**↓ Botão ENTER**

Este botão é usado para selecionar e finalizar programas de parâmetro, para programar e desprogramar tipos de parâmetros tais como EQ ON/OFF, e para colocar caracteres quando estiver intitulando Scenes, Efeitos, e etc. Quando um controle Pan é selecionad em uma pagina display Pan, pressionando este botão reseta a posição pan para o centro. Para certos parâmetros, o botão [ENTER] suporta um clique duplo (ex. duas pressionadas rápidas).

**° Botões DEC & INC**

Estes botões são usados para ajustar valores de parâmetros. Pressionando o botão [INC] aumenta o valor do parâmetro selecionado atualmente por um. Pressionado o

[DEC] diminui-o. Pressionando e segurando qualquer botão faz com que o valor do parâmetro mude continuamente.

Estes botões podem também ser usados para programar e desprogramar parâmetros, tais como EQ ON/OFF. Quando tais parâmetros estiverem selecionados, pressionando o botão [DEC] desliga a função, pressionando o botão [INC] liga-a. Estes botões podem também ser usados para rolar listas Scene e Library.

#### ± **Botões Cursor**

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

## Seção Monitor, Phones & Talkback

### Figura

#### ← **Controle STUDIO LEVEL**

Este controle é usado para programar o nível do STUDIO MONITOR OUT. Consulte "Monitorando Estúdio" na pág. 115 para mais informações.

#### ↑ **Controle PHONES LEVEL**

Este controle é usado para programar o nível dos PHONES. Consulte "Monitorando Control Room" na pág. 114 para mais informações.

#### → **Jack PHONES**

Este Jack phone TRS estéreo envia o sinal de controle room para monitor via um par de phones estéreo.

#### ↓ **Talkback mic**

Este microfone embutido é usado para talkback. Consulte "Usando Talkback" na pág. 121 para mais informações.

#### ° **Controle TALKBACK LEVEL**

Este controle é usado para programar o nível do microfone talkback embutido. Consulte "Usando talkback" na pág. 121 para mais informações.

## Seção MONITOR

As varias sub-seções da seção MONITOR são explicadas abaixo:

### STUDIO

figura

#### ← Botão MONITOR DISPLAY

Este botão é usado para selecionar as seguintes páginas: Solo Setting, Control Room Setup, e Talkback Setup. Veja “Configurando Solo” na pág. 102, “Monitorando Control Room” na pág. 114, e “Usando Talkback” na pág. 121 respectivamente para mais informações. Quando um modo Pan Surround é selecionado, as seguintes páginas podem ser selecionadas: Surround Monitor, Surround Monitor Setup, Surround Monitor Patch, e Surround Monitor Library. Consulte “Surround Monitoring” na pág. 116 para mais informações.

#### ↑ Botão CONTROL ROOM

Este botão seleciona o sinal Control Room Monitor como a fonte de sinal Studio Monitor. Este indicador acende quando esta fonte é selecionada. Consulte “Studio Monitoring” na pág. 115 para mais informações.

#### → Botão STEREO

Este botão seleciona o sinal Stereo Out como a fonte Studio Monitor. Este indicador acende quando esta fonte é selecionada. Consulte “Studio Monitoring” na pág. 115 para mais informações.

#### ↓ Botão AUX 7

Este botão seleciona Aux Send #7 como a fonte de sinal Studio Monitor. Este indicador acende quando esta fonte é selecionada. Consulte “Studio Monitoring” na pág. 115 para mais informações.

#### ◦ Botão AUX 8

Este botão seleciona Aux Send #8 como a fonte de sinal Studio Monitor. Este indicador acende quando esta fonte é selecionada. Consulte “Studio Monitoring” na pág. 115 para mais informações.

### SOLO

Figura

#### ← Indicador SOLO

Este indicador pisca quando um ou mais canais estão solados, indicando que a função Solo está ativa. Consulte “Solando Canais” na pág. 102 para mais informações.

#### ↑ Botão CLEAR

Este botão pode ser usado para dessolar todos os canais solados. Consulte “Solando Canais” na pág. 102 para mais informações.

## CONTROL ROOM

### ← Botão STEREO 2 TR D1

Este botão seleciona o 2TR IN DIGITAL AES/EBU 1 como a fonte de sinal Control Room Monitor. Este indicador acende quando esta fonte é selecionada. Consulte “Control Room Monitoring” na pág. 114 para mais informações.

### ↑ Botão STEREO 2TR D2

Este botão seleciona o 2TR IN DIGITAL COAXIAL 2 como a fonte de sinal Control Room Monitor. Este indicador acende quando esta fonte é selecionada. Consulte “Control Room Monitoring” na pág. 114 para mais informações

### → Botão STEREO 2TR D3

Este botão seleciona o 2TR IN DIGITAL COAXIAL 3 como a fonte de sinal Control Room Monitor. Este indicador acende quando esta fonte é selecionada. Consulte “Control Room Monitoring” na pág. 114 para mais informações

### ↓ Botão STEREO 2TR A1

Este botão seleciona o 2TR IN ANALOG 1 como a fonte de sinal Control Room Monitor. Este indicador acende quando esta fonte é selecionada. Consulte “Control Room Monitoring” na pág. 114 para mais informações

### ◦ Botão STEREO 2TR A2

Este botão seleciona o 2TR IN ANALOG 2 como a fonte de sinal Control Room Monitor. Este indicador acende quando esta fonte é selecionada. Consulte “Control Room Monitoring” na pág. 114 para mais informações

### ± Botão STEREO

Este botão seleciona a saída Estéreo como a fonte de sinal Control Room Monitor. Este indicador acende quando esta fonte é selecionada. Consulte “Control Room Monitoring” na pág. 114 para mais informações

### ” Botão STEREO ASSIGN 1

Este botão é usado para selecionar o Canal de Saída determinado como fonte de sinal Control Room Monitor. Este indicador acende quando esta fonte é selecionada. Consulte “Control Room Setup” na pág. 115 para mais informações

### ≥ Botão STEREO ASSIGN 2

Este botão é usado para selecionar o Canal de Saída determinado como fonte de sinal Control Room Monitor. Este indicador acende quando esta fonte é selecionada. Consulte “Control Room Setup” na pág. 115 para mais informações

### × Botão SURROUND BUS

Este botão é usado para selecionar as Saídas Bus como a fonte de sinal Surround Monitor. Este indicador acende quando esta fonte é selecionada. Consulte “Surround Monitoring” na pág. 116 para mais informações.

**∞ Botão SURROUND SLOT**

Este botão é usado para selecionar as Entradas das Slots como a fonte de sinal Surround Monitor. Este indicador acende quando esta fonte é selecionada. Consulte "Surround Monitoring" na pág. 116 para mais informações.

**11 Controle SURROUND MONITOR LEVEL**

Este controle é usado para ajustar o nível dos sinais Surround Monitor. Consulte "Surround Monitoring" na pág. 116 para mais informações.

**12 Controle CONTROL ROOM LEVEL**

Este controle é usado para ajustar o nível do sinal Control Room Monitor. Consulte "Control Room Monitoring" na pág. 114 para mais informações.



**13 Botão DIMMER**

Este botão é usado para diminuir sinais Control Room Monitor e Surround Monitor. Este indicador acende quando estes sinais são diminuídos. Consulte “Control Room Monitoring” na pág. 114 para mais informações.

**14 Botão TALKBACK**

Este botão liga a função Talkback, que distribui o sinal Talkback mic para as saídas Studio Monitor e qualquer Slot ou Saídas Omni especificada na pág. Talkback Setup. Consulte “Usando Talkback” na pág. 121 para mais informações.

PAINEL TRASEIRO

O2R96

FIGURA

## Seção AD Input

AD Input #1 é mostrada no topo; AD Inputs #17 e #18 abaixo

### ← Conectores INPUT A & B (BAL)

As entradas AD 1 a 16 apresentam conectores tipo XLR-3-31 balanceado e jacks phones de ¼ de polegada balanceado, ambos com um valor de entrada de -60 dB a +10dB. Força Phantom (+48V) é fornecida para os conectores tipo XLR, com interruptores ON/OFF em cada entrada. Os jacks phone, que podem também ser usados com plugs de phone desbalanceados, tem prioridade sobre os conectores tipo XLR, então quando um plug de phone é inserido, o conector tipo XLR é desconectado. Entradas AD 17-24 apresentam jacks phone de ¼ de polegada balanceado. Entradas AD podem ser conectadas individualmente aos canais de entrada ou Insert Ins. Consulte "Seção AD Input" na pág. 39 para mais informações.

figura

### ↑ INSERT I/O +4dB (UNBAL) conectores (AD-16)

Estes jacks phone TRS de ¼ de polegada desbalanceados são usados para inserir processadores de sinal externo, etc., nas entradas AD 1 a 16. Eles estão ligados: sleeve-ground, ring-return, tip-send. O nível de sinal nominal é +4dB. Inserts podem ser ligados e desligados individualmente usando os interruptores INSERT ON/OFF. Consulte "Seção Input AD" na pág. 39 para mais informações.

figura

## Seção Analog Master I/O

figura

### ← STUDIO MONITOR OUT +4 dB (BAL)

Estes jacks phone TRS de ¼ de polegada balanceados, nível de saída nominal de +4dB, enviam o sinal Studio Monitor analógico para monitorar no estúdio atual. A fonte, a qual esta selecionada usa os botões STUDIO na seção MONITOR, pode ser Aux Send #7, Aux Send #8, a Saída Estéreo, ou Control Room. O nível de saída é controlado pelo controle STUDIO LEVEL. Consultar "Monitorando Studio" na pág. 115 para mais informações.

**↑ STEREO OUT +4 Db (BAL)**

Estes conectores tipo XLR-3-32, nível de saída nominal +4dB, enviam o sinal de Saída Estéreo e são tipicamente conectados as entradas estéreo de um gravador de 2-pistas. Eles são ligados pino 1-terra, pino 2-quente (+), e pino 3-frio (-). Consulte “Conectores de Saída Estéreo” na pág. 73.

**→ 2TR IN ANALOG 1 +4dB (BAL)**

Estes jacks phone TRS de ¼ de polegada balanceados de nível de entrada nominal +4 dB, são tipicamente usados para conectar as saídas estéreo analógicas de um gravador de 2 pistas. Sinais conectados aqui podem ser monitorados via o CONTROL ROOM MONITOR OUT pressionando o botão CONTROL ROOM [2TR A1]. Além disso, estas entradas podem ser conectadas a Canais de Entrada ou Inserts Ins. Consulte “2TR Analog Ins” na pág. 40.

**↓ CONTROL ROOM MONITOR OUT +4 dB (BAL)**

Estes jacks phone TRS de ¼ de polegada balanceados de nível de entrada nominal +4 dB, enviam o sinal analógico Controle Room Monitor e são tipicamente usados para alimentar os monitores principais do control room. Consulte “Controle Room Monitoring” na pág. 114 para mais informações.

**○ STEREO OUT –10 dBV (UNBAL)**

Estes conectores phono desbalanceados, de nível de saída nominal de –10dBV, enviam o sinal analógico de Saída Estéreo e são tipicamente conectados as entradas estéreo de um gravador de 2 pistas. Consulte “Conectores de Saída Estéreo” na pág. 73 para mais informações.

**± 2TR IN ANALOG 2 –10 dBV (UNBAL)**

Estes conectores desbalanceados, de nível de entrada nominal –10 dBV, são tipicamente usados para conectar as saídas estéreo analógicas de um gravador de 2 pistas. Sinais conectados aqui podem ser monitorados via o CONTROL ROOM MONITOR OUT pressionando o botão CONTROL ROOM [2TR A2]. Além disso, estas entradas podem ser conectadas para canais de entrada ou Insert Ins. Consulte “2TR Analog Ins” na pág. 40.

## Seção de Controle OMNI OUTs, Digital I/O

Figura

### ← OMNI OUT +4dB (BAL)

Estes jacks phone TRS de ¼ de polegada balanceados de nível de entrada nominal +4 dB, fornecem oito saídas analógicas que podem ser conectadas para as seguintes: Saídas Bus, Aux Sends, Saída Estéreo, Saídas Insert, Saídas Direct, ou Surround Monitor Channel. Consulte "Saídas Omni" na pág. 40.

### ↑ Conector SMPTE TIME CODE INPUT

Este conector tipo XLR-3-31 é usado para colocar timecode SMPTE para sincronizar a função Automix. Consulte "Selecionando a Fonte Timecode & Frame Rate" na pág. 152.

### → Conector MTC TIME CODE INPUT

Este conector DIN de 5 pinos é usado para colocar MTC para sincronizar a função Automix. Consulte "Selecionando a Fonte Timecode & Frame Rate" na pág. 152.

### ↓ Port USB TO HOST

Este port USB é para comunicação MIDI entre o O2R96 e um computador com um port em série. Consulte "MIDI I/O" na pág. 163 para mais informações.

### ° Port SERIAL TO HOST

Este port mini DIN de 8 pinos é para comunicação MIDI entre o O2R96 e um computador com um port em série. Consulte "MIDI I/O" na pág. 163 para mais informações.

### ± 2TR OUT DIGITAL COAXIAL 2 & 3

Estes conectores phono de saída formato consumidor (IEC-60958) de áudio digital, são tipicamente conectados as entradas digital estéreo de gravadores de 2 pistas. Os seguintes sinais podem ser conectados para estas saídas: Saída Estéreo, Saídas Bus, Aux Sends, Saídas Diretas, Saídas Insert, e Control Room. Dither pode ser aplicado para transferir áudio digital para sistemas de resolução mais baixa. Consulte "2TR Saídas Digitais" na pág. 43 para mais informações.

### " 2TR OUT DIGITAL AES/EBU 1

Este conector tipo XLR-3-32 envia áudio digital formato AES/EBU, e é tipicamente conectado as entradas digital estéreo de gravadores de 2 pistas. Os seguintes sinais podem ser conectados para estas saídas: Saída Estéreo, Saídas Bus, Aux Sends, Saídas Diretas, Saídas Insert, e Control Room. Dither pode ser aplicado para transferir áudio digital para sistemas de resolução mais baixa. Consulte "2TR Saídas Digitais" na pág. 43 para mais informações.

### ≥ 2TR IN DIGITAL COAXIAL 2 & 3

Estes conectores phono aceitam consumir formato (IEC 60958) digital áudio, e são tipicamente usados para conectar saídas estéreo digital de gravadores de 2 pistas. Sinais conectados aqui podem ser monitorados via o CONTROL ROOM MONITOR OUT pressionando o botão CONTROL ROOM [2TR D2] ou [2TR D3]. Além disso, estas entradas podem ser conectadas a Canais de Entrada ou Insert Ins. Sinais de áudio não sincronizados podem ser convertidos pelos conversores de valor samplers internos. Consulte “2TR Digital Ins” na pág. 44 para mais informações.

### × 2TR IN DIGITAL AES/EBU 1

Este conector tipo XLR-3-31 aceita áudio digital formato AES/EBU, e é tipicamente usado para conectar a saída estéreo digital de um gravador de 2 pistas. Sinais conectados aqui podem ser monitorados via o CONTROL ROOM MONITOR OUT pressionando o botão CONTROL ROOM [2TR D1]. Além disso, estas entradas podem ser conectadas a Canais de Entrada ou Insert Ins. Sinais de áudio não sincronizados podem ser convertidos pelos conversores de valor samplers internos. Consulte “2TR Digital Ins” na pág. 44 para mais informações.

### 10 Conector WORD CLOCK OUT

Este conector BNC envia um sinal wordclock para a mesma razão clock como o O2R96. Consulte “Wordclock Connections” na pág. 41 para mais informações.

### 11 Interruptor de terminação WORD CLOCK 75Ω ON/OFF

Este interruptor aplica terminação de 75Ω para o WORD CLOCK IN. Veja “Terminando Wordclocks Externos” na pág. 43 para mais informações.

### 12 Conector WORD CLOCK IN

Este conector BNC é para conectar um sinal wordclock externo. Consulte “Selecionando a fonte Wordclock” na pág. 42 para mais informações.

### 13 Port CONTROL

Este sub-conector D de 25 pinos fornece acesso ao GPI (General Purpose Interface) através do equipamento externo pode ser trigado quando faders especificados O2R96 ou USER DEFINE KEYS são operados. Pode também ser usado para controlar uma luz “RECORDING” fora do estúdio, para trigar a função Solo de um Console de Gravação Digital O2R, ou para ligar Talkback de um equipamento externo. Consulte “GPI (General Purpose Interface)” na pág. 195 para mais informações.

### 14 Port METER

Este sub conector D 15 pinos é para conectar o opcional MB02R96 Peak Meter Bridge.

### 15 Ports MIDI IN, OUT & THRU

Estes port MIDI IN, OUT, e THRU são usados para conectar o O2R96 a outro equipamento MIDI. Mensagens MIDI suportadas incluem Program Changes para Scene recall, Control Changes e Parameter Changes para controlar parâmetro em tempo real, Bulk Dump para armazenar dados, MIDI Clock, MTC, e MMC. Consulte “MIDI I/O” na pág 163 para mais informações.

### 16 Ports CASCADE IN & OUT

Estes conectores de 64 pinos podem ser usados para ligar em cascata até quatro O2R96 para criar um sistema de mixagem de unidade múltipla. O O2R96 pode

também ser ligado em cascata com um Console de Gravação 02R. Consulte “Cascading Consoles” na pág. 49 para mais informações.

---

## Power Section

figura

### ← Interruptor POWER ON/OFF

Este interruptor é usado para ligar a força do 02R96. Consulte “Ligando e Desligando o 02R96” na pág. 29 para mais informações.

### ↑ Aterrando o parafuso

Por razões de segurança elétricas, e operação correta dos faders de toque sensitivos, é importante que o 02R96 esteja aterrado corretamente. O cabo de força fornecido tem um plug de três pinos, e se o terminal terra da saída AC estiver aterrado, então a unidade estará aterrada suficientemente para o cabo de força. Se a saída AC não fornecer um aterramento apropriado, este parafuso deve ser conectado a um ponto terra apropriado. Aterrando é também um método efetivo para eliminar hum, interferência, e outros ruídos.

### → Conector AC IN

Este conector é usado para conectar o 02R96 a uma saída AC via o cabo de força fornecido. Consulte “Conectando o Cabo de força” na pág. 29 para mais informações.

### ↓ Cooling fan

O ventilador expelle ar através desta saída. Se o fluxo de ar estiver restrito, o 02R96 pode super aquecer, então esteja certo de que a saída não esteja bloqueada.

## Seção SLOT

figura

### ← SLOT 1-4

Estas quatro fendas são para usar com cartões opcionais mini YGDAI, os quais oferecem uma variedade de opções de I/O digital e analógica. Consulte “Slot I/O” na pág. 45 para mais informações. Entradas slot podem ser conectadas aos Canais de Entrada ou Insert Ins. Consulte “Input Patching” na pág. 52 para mais informações. Os sinais seguintes podem ser conectados as Saídas Slot: Saídas Bus, Aux Sends, Saída Estéreo, Saídas Insert, Saídas Direta, Canais de Monitor Surround. Consulte “Conectando Saída” na pág. 54 para mais informações.

---

## 3 Operações Básicas

---

### Conectando o cabo de Força

*Aviso: Desligue todo o equipamento conectado ao 02R96 antes de fazer qualquer conexão de força*

Conecte o soquete do cabo de força fornecido no AC IN na traseira do painel do 02R96. Conecte o plug a uma tomada AC apropriada na parede, uma que esteja em conformidade com a necessária descrita na traseira do painel do 02R96.

### Ligando e Desligando o 02R96

Para prevenir clicks altos e pancadas em seus falantes, ligue seu equipamento de áudio na seguinte ordem (reverta esta ordem quando for desligar)- fontes de som, gravadores master e multifaixas, 02R96, amplificadores de força.

**1 Para ligar o 02R96, pressione o interruptor [POWER]**

A pagina inicial aparece por enquanto, e então a pagina do ultimo display selecionado aparece.

**2 Para desligar o 02R96, pressione o interruptor [POWER] novamente.**

### Sobre o Display

Todos os parâmetros mix 02R96 podem ser editados em varias páginas display

figura

**Scene atual:** O número e título do Scene memory atualmente selecionado esta mostrado aqui. Consulte "Armazenando & Recordando Scenes com os botões SCENE MEMORY" na pág. 140 para mais informações. Se o scene selecionado estiver protegido, um ícone aparece. Consulte "Usando a Pagina Scene Memory" na pág. 141 para mais informações.

**Indicador MIDI:** Este indicador aparece quando o 02R96 estiver recebendo dados MIDI via o port MIDI IN, port USB TO HOST, ou port SERIAL TO HOST.



**Indicador Edit:** Este indicador aparece quando os programas de mixagens atuais não se comparam como os Scenes que forma recordados por ultimo. Funciona em unísono com o indicador Edit marcado no display SCENE MEMORY. Consulte “Edit Buffer & Edit Indicator” na pág. 138 para mais informações.

**DISPLAY selecionado:** Isto indica o grupo de páginas display selecionado atualmente, por exemplo, AUX, EQ ou AUTOMIX. Grupos de páginas display são selecionados usando os botões [DISPLAY].

**Sampling rate:** Este indica a razão sampling atual – 44.1 kHz (44k), 48 kHz (48k), 88.2kHz (88k), ou 96 kHz (96k).

**Canal Selecionado:** O canal de entrada e saída selecionado pelos botões [SEL] estão indicados aqui. Consulte “Selecionando Canais” na pág. 34. O primeiro dos quatro caracteres são os Channel ID (ex. CH1-CH56, BUS8, AUX1-AUX8, ST-L, ST-R. Os segundos quatro, é o nome curto do canal. Consulte “Nomeando Canais” na pág. 112. Se a preferência Channel ID estiver ligada, somente o Channel ID é mostrado. Consulte “Channel ID/Channel” na pág. 198 para mais informações.

**Nome Channel:** Dependendo da pagina selecionada atualmente, este é o nome Long de qualquer canal selecionado atualmente ou canal selecionado pelos botões cursor. Em algumas páginas, as páginas Aux Sends, por exemplo, é possível editar níveis Aux Send sem ter que selecionar cada Canal de Entrada. Em vez disso, Canais de Entrada Aux Send podem ser selecionados usando os botões cursor. Neste caso, o nome mostrado aqui é diferente do nome mostrado no canto superior direito do display.

**Título da Pagina:** Este é o titulo da pagina selecionada atualmente.

**Página # :** Dependendo do grupo de páginas atualmente selecionadas, os números das páginas são mostrados aqui. Por exemplo, apesar de você poder visualizar somente uma página Aux Send Canal de Entrada 1-24 por vez, existem de fato oito páginas Aux Send Canal de Entrada 1-24, uma para cada das oito Aux Sends. Numeradores de páginas também são mostrados quando o grupo de páginas Effects é selecionado.

**Área de Página:** Esta área do display é onde as varias páginas do display aparecem.

**Tabuladores de Página:** Estes tabuladores são usados quando estiver selecionando páginas. Até quatro tabuladores estão visíveis por vez. Consulte “Selecionando páginas display” na pág. 31 para mais informações.

**Setas de rolagem de tabuladores de página:** Estas setas indicam que existem mais páginas disponíveis. Consulte “Selecionando páginas display” na pág. 31 para mais informações.

## Selecionando Páginas Display

As páginas display são agrupadas pela função, e cada grupo de páginas podem ser selecionadas usando os seguintes botões [DISPLAY]: AUX SELECT, ENCODER MODE, EFFECTS/PLUG-INS, ROUTING, DYNAMICS, PAN/SURROUND, EQUALIZER, SCENE MEMORY, USER DEFINED KEYS, MACHINE CONTROL, MONITOR. Grupos de páginas adicionais podem ser selecionados usando os botões DISPLAY ACCESS.

- A próxima página no grupo pode ser selecionada pressionando o botão [DISPLAY]
- Páginas anteriores podem ser selecionadas pressionando e segurando o botão [DISPLAY].
- A primeira página no grupo pode ser selecionada por um duplo-clique no botão [DISPLAY].
- Páginas que tabuladores são mostrados atualmente podem ser selecionadas usando os botões F1-F4.

Figura

Se existir mais páginas disponíveis além das quatro que os tabuladores são mostrados atualmente, dependendo se elas estiverem localizadas a esquerda ou a direita, qualquer seta de rolagem do tabulador esquerdo ou direito aparece. Pressionando qualquer botão de rolagem tab esquerdo ou direito mostra os tabs destas páginas, que então são selecionados usando os botões F1-F4.

Quando parâmetros são divididos entre várias páginas, por exemplo, Atenuadores de Canal de Entrada, os quais estão divididos entre as páginas, a página contendo o parâmetro para o canal atualmente selecionado é selecionada automaticamente quando os canais nos diferentes Layers são selecionados. Por exemplo, se a página Atenuador do Canal de Entrada 1-24 estiver selecionada atualmente, e então você selecionar, digamos, Canal de entrada #25 usando o botão LAYER [25-48] e o botão #1 [SEL], a página Atenuador Canal de Entrada 25-48 é selecionada automaticamente.

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

As preferências Auto Display podem ser ajustadas para que certas páginas apareçam automaticamente quando um controle correspondente é ajustado. Por exemplo, se a preferência "Auto EQUALIZER Display" estiver ligada, a página EQ aparece automaticamente quando um controle SELECTED CHANNEL EQUALIZER é operado. Consulte a pág. 197 para informações sobre a preferência Auto Display.

## Boxes Display Parâmetros

A operação de vários botões, controles rotatórios, e faders que aparecem nas páginas display é simples. O único item que necessita de uma menção especial são os boxes parâmetros, tais como os boxes parâmetros INSERT POSITION, OUT, e IN mostrados aqui. A operação destes boxes consiste de dois passos. Primeiro você seleciona um valor, tipicamente usando a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC. Segundo você confirma sua seleção, enquanto o valor estiver piscando, pressionando o botão [ENTER]. Se você selecionar outro parâmetro enquanto o valor ainda estiver piscando, ela permanece sem mudança.

## Janelas Parâmetro

Quando um controle rotatório na seção SELECTED CHANNEL é operado, se o parâmetro correspondente não aparecer na página atualmente selecionada, uma janela parâmetro é mostrada enquanto o controle é ajustado. Se o controle não estiver ajustado por enquanto, a janela fecha automaticamente. Se a preferência Auto Display para o parâmetro ajustado estiver ligada, a página que contém aquele parâmetro aparece ao invés desta janela parâmetro.

## Mensagens de Confirmação

Para certas funções, o O2R96 sinaliza a você por uma confirmação antes de executá-lo, como mostra aqui. Pressione YES para executar a função, ou pressione NO para cancelar. Se nenhuma ação for tomada por enquanto, a janela de confirmação fecha automaticamente e a função não é executada

## Janela Title Edit

A janela Title Edit é usada para colocar títulos para Scene e memories Library, automixes, e etc. Dependendo do item que estiver sendo intitulado, o número de caracteres que pode ser colocado é 4, 12, ou 16. As telas seguintes mostram os caracteres disponíveis. A da esquerda mostra caracteres maiúsculos e vários marcadores de pontuação. A da direita, caracteres minúsculos e números.

figuras

Use os botões cursor para selecionar caracteres, e o botão [ENTER] para colocá-los no título. O cursor move para a direita automaticamente quando cada caractere é colocado. A roda Parâmetro ou os botões seta podem ser usados para mover o cursor dentro do título.

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

Quando você terminou, pressione o botão OK para colocar o título, ou pressione CANCEL para cancelar o título que entrou.

## Selecionando Layers

Canais de Entrada e Saída são organizados em Layers, como ilustrado abaixo. Existem quatro Layers ao todo juntos: dois Layers de Canal de Entrada, um Master Layer (ou Layer de Saída), e um Remote Layer.

### FIGURA

Para selecionar Canais de Entrada e Saída para editar com os controles channel strip, você usa os botões LAYER para selecionar um Layer.

O indicador do botão LAYER para o Layer atualmente selecionado acende.

O Layer atualmente selecionado determina a função do canal strip Encoders, botões [AUTO], botões [SEL], botões [SOLO], botões [ON], e faders. Por exemplo, quando o Layer 1-24 estiver selecionado, o botão #1 [SEL] controla o canal de Entrada #1. Quando o Layer 25-48 estiver selecionado, controla o canal de entrada #25. E quando o Master Layer estiver selecionado, ele controla o Canal #49.

A seguinte tabela mostra quais canais de entrada e Saída são controlados pelos strip channel em cada Layer.

Layers	Channel Strips		
	1-8	9-16	17-24
<b>1-24</b>	Canais de Entrada 1-24		
<b>25-48</b>	Canais de Entrada 25-48		
<b>Master</b>	Canais de entrada 49-56	Aux Send Masters 1-8	Bus Out Masters 1-8
<b>Remote</b>	A operação depende do alvo selecionado. Consulte "Sobre o Remote Layer" na pág. 189 para mais informações.		

A função exata de cada fader channel strip e Encoder também depende do modo Fader selecionado atualmente e do modo Encoder respectivamente. Consulte "Selecionando modos Fader" na pág. 35 e "Selecionando modos Encoder" na pág. 36 para mais informações.

## Selecionando Canais

Para selecionar canais de Entrada e Saída para editar com os controles SELECTED CHANNEL, você usa os botões LAYER para selecionar um Layer, e os botões [SEL] para selecionar um canal naquele Layer.

- 1 **Selecione um Layer, como explicado na pág. 33**
- 2 **Use os botões [SEL] para selecionar o Canal de Entrada e Saída.**

O indicador do botão [SEL] para o canal atualmente selecionado acende. Além disso, o ID do Canal e nome Short aparece no canto superior direito do display (ver pág. 30).

O exato canal selecionado para cada botão [SEL] depende do Layer atualmente selecionado. Por exemplo, quando o Layer 1-24 é selecionado, o botão [SEL] #1 seleciona o Canal de Entrada #1. Quando o Layer 25-48 estiver selecionado, ele seleciona o Canal de Entrada #25. E quando o Master Layer estiver selecionado, ele seleciona o Canal de Entrada #49, como mostra a seguinte tabela.

Layers	Channel Strips		
	1-8	9-16	17-24
1-24	Canais de Entrada 1-24		
25-48	Canais de Entrada 25-48		
Master	Canais de entrada 49-56	Aux Send Masters 1-8	Bus Out Masters 1-8
Remote	A operação depende do alvo selecionado. Consulte "Sobre o Remote Layer" na pág. 189 para mais informações.		

Para canais de Entrada e Saída pareados, o canal o qual o botão [SEL] você pressiona estiver selecionado, e seu indicador acende. O indicador do botão [SEL] de outro canal pisca.

Canal de Entrada e Saída Vertical e Horizontal pares podem também ser selecionados usando os botões SELECTED CHANNEL PAN/SURROUND [L] e [R], os quais podem ser usados para selecionar canais esquerdo e direito quando a Saída Estéreo estiver selecionada.

Se a página mostrada atualmente contém um parâmetro relacionado, quando um botão de canal [SEL] estiver pressionado, o cursor move para aquele parâmetro automaticamente. Se a página mostrada atualmente não contém tal parâmetro, a página que não contém tal parâmetro é selecionada automaticamente. Por exemplo, se uma página Delay para os Canais de Saída estiver selecionada quando um botão [SEL] Canal de entrada estiver pressionado, a página Delay mostra o parâmetro Delay do Canal de Entrada relacionado selecionado automaticamente.

## Botão Stereo Out [SEL]

O botão Estereo Out [SEL] é usado exclusivamente para selecionar a Saída Estéreo para editar com os controles SELECTED CHANNEL. Este indicador acende quando a Saída Estéreo estiver selecionada.

Cada vez que é pressionada, a seleção altera entre os canais de Saída Estéreo esquerdo e direito. Os botões SELECTED CHANNEL PAN/SURROUND [L] e [R] podem também ser usados para selecionar os canais esquerdo e direito.

Se a página atualmente mostrada contém um parâmetro de Saída Estéreo, aquele parâmetro é selecionado automaticamente quando o botão Stereo Out [SEL] é pressionado. Se a página selecionada atualmente não contém tal parâmetro, a página que não contém tal parâmetro é selecionada automaticamente. Por exemplo, se uma página Delay para os Canais de Saída estiver selecionada quando um botão [SEL] Canal de entrada estiver pressionado, a página Delay mostra o parâmetro Delay do Canal de Entrada relacionado selecionado automaticamente.

## Auto Channel Select & Touch Sense Select

Enquanto a preferencia Auto Channel Select estiver ligada (ver pag. 197), canais podem ser selecionados movendo o fader ou Encoder correspondente, ou ligando o botão [AUTO], [SOLO], ou [ON] correspondente. Enquanto a preferência Touch Sense estiver ligada (ver pág. 199), canais podem ser selecionados simplesmente tocando os botões fader.

35

## Selecionando Modos Fader

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

- 1 **Selecione um Layer, como explicado na pág. 33.**
- 2 **Use os botões FADER MODE para selecionar um modo Fader**

### FIGURA

**[FADER]:** Faders Channel controlam níveis de Canais de Entrada ou níveis de Canal de Saída Master, dependendo do Layer selecionado.

**[AUX]:** Faders Channel controlam níveis Aux Send, dependendo do Layer selecionado. O indicador do botão FADER MODE atualmente selecionado acende.

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

Layer	Modo Fader	Fader		
		1-8	9-16	17-24
1-24	Fader	Nível dos Canais de entrada 1-24		
	Aux	Nível Aux Send dos Canais de Entrada 25-48		
25-48	Fader	Nível dos Canais de entrada 25-48		
	Aux	Nível Aux Send dos Canais de Entrada 1-24		
Master	Fader	Nível dos Canais de Entrada 49-56	Nível Aux Send Master 1-8	Nível Bus Out Master 1-8
	Aux	Nível Aux Send dos Canais de Entrada 49-56	Nenhuma operação: faders fixados para $-\infty$	
Remote	Fader	A operação depende do alvo selecionado. Consulte "Sobre o Remote Layer" na pág. 189 para mais informações.		
	Aux			

36

## Selecionando Modos Encoder

A função exata de cada encoder depende do modo Layer e Encoder selecionado. Existem dois presets de modo Encoder, Pan e Aux, e dois modos determinados, para os quais você pode escolher acima de 40 parâmetros.

- 3 **Selecione um Layer, como explicado na pág. 33.**
- 4 **Use os botões ENCODER MODE para selecionar um modo Encoder**

FIGURA

**[PAN]:** Função Encoders como controles Pan.

**[AUX]:** Encoders controlam níveis Aux Send, dependendo do Layer selecionado.

**[ASSIGN 1 /2]:** Encoders controlam os parâmetros determinados para os botões ASSIGN. Veja “Determinando Parâmetros para os botões ENCODER MODE” na pág. 37 para mais informações.

O indicador do botão ENCODER MODE atualmente selecionado acende.

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

Layer	Modo Encoder	Encoder		
		1-8	9-16	17-24
1-24	Pan	Pan Canais de entrada 1-24		
	Aux	Nível Aux Send dos Canais de Entrada 1-24		
	Assign 1 /2	Parâmetro determinado dos Canais de Entrada 1-24		
25-48	Pan	Pan Canais de entrada 25-48		
	Aux	Nível Aux Send dos Canais de Entrada 25-48		
	Assign 1 /2	Parâmetro determinado dos Canais de Entrada 25-48		
Master	Pan	Pan Canais de Entrada 49-56	Nenhuma operação	
	Aux	Nível Aux Send dos Canais de Entrada 49-56	Nenhuma Operação	
	Assign 1 /2	Parâmetro determinado dos Canais de entrada 49-56	Parâmetro determinado Aux Sends 1-8	Parâmetro determinado Bus Outs 1-8
Remote	Pan	A operação depende do alvo selecionado. Consulte “Sobre o Remote Layer” na pág. 189 para mais informações.		
	Aux			
	Assign 1 /2			



## Determinando Parâmetros para os Botões Determinados ENCODER MODE

Até dois parâmetros podem ser determinados para dois botões ENCODER MODE ASSIGN.

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

**[ASSIGN 1]:** Patch de entrada

**[ASSIGN 2]:** Saída Direta

- 1 Use o botão ENCODER MODE [DISPLAY] para selecionar a pagina Modo Encoder Assign**

### figura

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

- 2 Pressione um botão ASSIGN, ou use os botões cursor Up/Down, para selecionar um botão ASSIGN.**
- 3 Use a roda Parâmetro, ou os botões INC/DEC para selecionar um parâmetro.**

Um parâmetro é selecionado quando ele aparece dentro da caixa pontilhada. Consulte "Lista de Parâmetro de Modo Encoder Determinado" na pág. 38 para uma completa lista de parâmetros determináveis.
- 4 Pressione o botão [ENTER] para determinar sua escolha.**

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

Quando canais que não apresentarem o parâmetro determinado atualmente estão selecionados, os Encoders estão inativos. Por exemplo, se o parâmetro Encoder determinado é "Phase", e o master Layer estiver selecionado, Encoders 9-24 estão inativos, porque o Aux Sends e Bus Ousts não apresentam parâmetros Phase.

### Lista de Parâmetros Encoder Mode determinado

#	Parâmetros	Operação Encoder	Operação com Interruptor
1	No Assign	-	-
2	Attenuator	Attenuator	-
3	Injaut Patch	Input Channel patch	Confirm patch selection
4	Insert In Patch	Insert In patch	Confirm patch selection
5	Insert Out Patch	Insert Out patch	Confirm patch selection
6	Direct Out	Direct Out patch	Confirm patch selection
7	Phase	Phase: normal/reverse	-
8	Insert On	Insert on/off	-
9	Aux pre/post	Aux pre/post	-
10	Delay On	Delay on/off	-
11	Delay Time	Delay Time	-
12	Delay FB.Gain	Delay FB.Gain	-
13	Delay Mix	Delay Mix	-
14	EQ On	EQ on/off	-
15	EQ Type	EQ Type	-
16	EQ Low Q	EQ Low Q	-
17	EQ Low F	EQ Low Frequency	-
18	EQ Low G	EQ Low Gain	-
19	EQ Low-1V11c1 Q	EQ Low-Mid Q	-
20	EQ Low-Mid F	EQ Low-Mid Frequency	-
21	EQ Low-Mid G	EQ Low-Mid Gain	-
22	EQ High-Mid Q	EQ High-Mid Q	-
23	EQ High-Mid F	EQ High-Mid Frequency	-
24	EQ High-Mid G	EQ High-Mid Gain	-
25	EQ High Q	EQ High Q	-
26	EQ High F	EQ High Frequency	-
27	EQ High C	EQ High Gain	-
28	Cate On	Cate on/off	-
29	Cate Threshold	Cate Threshold	-
30	Cate Range	Cate Range	-
31	Cate Attack	Cate Attack	-
32	Cate Decay	Cate Decay	-
33	Cate Hold	Cate Hold	-
34	Comp On	Comp on/off	-
35	Comp Threshold	Comp Threshold	-
36	Comp Ratio	Comp Ratio	-
37	Comp Attack	Comp Attack	-
38	Comp Release	Comp Release	-
39	Comp Out Gain	Comp Out Gain	-
40	Comp Knee/Width	Comp Knee/Width	-
41	Surr. LFE Level	Surround LFE level	-
42	Surr. Pan Wheel	Surround Pan Wheel	-
43	Scene Fade Time	Scene Fade Time	-

---

## 4 Seção Analog I/O & AD Input

---

### Seção AD Input

O O2R96 apresenta Entradas 24 AD para conexão de microfones e fontes line-level. Entradas AD podem ser conectadas para Canais de Entrada ou Insert Ins Canais de Entrada (ver pág. 52). Eles podem também ser conectados aos Insert Ins Canais de Saída (ver pág. 55).

#### Conectores de Entrada AD (AD 1-16)

Entradas AD 1 a 16 apresentam conectores tipo XLR-3-31 balanceados e jacks phone de ¼ de polegada balanceado, ambos com um valor nominal de entrada de -60 dB para + 10 dB. Os jacks phone, que podem também ser usados com plug phone desbalanceado, tem prioridade sobre os conectores tipo XLR, então quando um plug phone é inserido, o conector tipo XLR é desconectado.

#### Conectores de Entrada AD (AD 17-24)

Entradas AD 17 a 24 apresentam jacks phone de ¼ de polegada, com um valor de entrada nominal de -34 dB para + 10 dB. Eles podem também ser usados com plugs phone desbalanceados.

#### Força Phantom (AD 1-16)

Entradas AD 1 a 16 apresentam interruptores de força phantom de +48V para usar com microfones tipo condensador e direct boxes. A força phantom é fornecida para o conector tipo XLR-3-31, e pode ser interrompido individualmente para cada Entrada AD.

#### Pad (AD 1-16)

Entradas AD 1 a 16 apresentam interruptores pad, os quais atenuam sinais de entrada para 26 dB, permitindo que os Amplificadores funcionem com sinais de alto nível. Pad é tipicamente usado para atenuar sinais "hot" de graves ou microfones de bateria, ou sinais "hot" de nível-linha.

#### Ganho

Entradas AD apresentam controles de ganho giratórios com uma sensibilidade de entrada de -16 dB para -60 dB, ou +10dB para -34 dB quando o Pad estiver ligado (+10dB para -34 dB para entradas AD 17-24). Os controles GAIN ajustam o ganho dos Amplificadores, permitindo a você otimizar os níveis de sinal de entrada para a melhor performance signal-to-noise. O controle de ganho deve estar programado para que o nível de sinal seja relativamente alto, e é certo o indicador PEAK acender ocasionalmente. Se o indicador PEAK acender freqüentemente, de qualquer maneira, você deve diminuir o controle de ganho um pouco, caso contrário, o sinal pode clipar. Se o GAIN estiver baixo demais, a performance signal-to-noise sofrerá.

#### Indicadores de PEAK & SIGNAL

Estes indicadores são usados em conjunto com os controles GAIN e interruptores PAD para otimizar os níveis de sinal. O indicador SIGNAL

acende quando o nível do sinal de entrada é 20 dB abaixo do nominal. O indicador PEAK acende quando o nível do sinal de entrada estiver abaixo de 3 dB de clipar.

### **Inserts AD (AD 1-16)**

As entradas AD 1 a 16 apresentam jacks phone TRS de ¼ de polegada de inserts analógicos para enviar e receber sinais. Eles são ligados: sleeve-ground, ring-return, tip-send. O nível de sinal nominal é +4 dB.

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

### **Saída Estéreo**

Veja a página 73 para informações sobre as saídas Estéreo.

### **Saída Control Room Monitor**

Veja a página 114 para informações sobre a saída Control Room Monitor.

### **Saída Studio Monitor**

Veja a página 115 para informações sobre a saída Studio Monitor.

### **Saídas Omni**

O 02R96 apresenta jacks phone de ¼ de polegada balanceado nas saídas Omni determinadas. Saídas Omni podem ser conectadas para Saídas Bus, Aux Sends, Saída Estéreo, Saídas Insert de Canal de Entrada e Saída, ou Canais Monitor Surround (veja pág. 55). Além disso, Saídas Direta de Canal de Entrada, podem ser conectadas para Saídas Omni (ver pág. 56).

#### **Figura**

O nível de saída máximo de cada OMNI OUT pode ser ajustado internamente para qualquer +4 dB (nível de operação de -10 dB) ou + 18 dB (nível de operação +4 dB). Entre em contato com seu revendedor para detalhes adicionais.

### **2TR Analog Ins**

O 02R96 apresenta dois ajustes de entradas analógicas de 2-faixas: 2TR IN ANALOG 1 +4 dB (BAL) usa jacks phone TRS balanceados de ¼ de polegada. 2TR IN ANALOG 2 – 10 dBV (UNBAL) usa conectores phono desbalanceados. Estas entradas podem ser monitoradas através dos monitores Control Room pressionando os botões CONTROL ROOM [2TR A1] e [2TR A2]. Eles podem ser conectados aos canais de entrada (ver pág. 52), Insert Ins de Canal de Entrada (ver pág. 53), Insert Ins Canal de Saída (ver pág. 55).

---

## Entrada e Saída Digital & Cascata

---

### Wordclocks

Ao contrário de um equipamento de áudio analógico, o equipamento de áudio digital deve estar sincronizado quando os sinais de áudio digitais são transferidos de um equipamento para outro, caso contrário, sinais não podem ser recebidos corretamente e ruídos audíveis, ou clicks podem ocorrer. A Sincronização é conseguida usando o que é chamado um *wordclock*, que é um sinal clock para sincronização de todos os sinais de áudio digital em um sistema. Note que wordclocks não são os mesmos que SMPTE/EBU ou MTC timecode, que é tipicamente usado para sincronizar máquinas tape, sequencers MIDI, e etc. A sincronização Wordclock refere-se a sincronização de circuitos de processamento de áudio digital dentro de cada equipamento de áudio digital.

Em um sistema de áudio digital típico, um equipamento opera como o wordclock master, e o outro equipamento opera como o wordclock slave, sincronizando o wordclock master. Sinais wordclock podem ser distribuídos através de cabos, cabos BNC, ou derivados de conexões de áudio, incluindo formatos AES/EBU, ADAT, e Tascam.

Se você estiver conectando para o O2R96 usando somente entradas e saídas analógicas, sem ajustes wordclocks especiais como necessário, o O2R96 pode ser ajustado para usar seu próprio wordclock gerado internamente. Se você estiver conectando outro equipamento digitalmente, de qualquer maneira, você deve decidir qual equipamento usar como o wordclock master e qual equipamento usar como slaves.

O O2R96 pode ser usado como o wordclock master funcionando para 44.1 kHz, 48 kHz, 88.2 kHz, ou 96 kHz, ou como slave para uma fonte wordclock externa. Sinais wordclock externos podem ser recebidos através de Entradas Slot, Entradas Digital 2TR, o port CASCADE IN, ou o conector BNC WORD CLOCK IN.

Em um sistema onde todos os equipamentos dividem um wordclock comum, é importante que todos os equipamentos estejam ligados mesmo se eles não estiverem sendo usados. Ligue o wordclock master primeiro, e depois os slaves. Quando desligar o sistema, desligue os slaves primeiro, e então o master. Antes de usar, certifique-se de que o wordclock slave esteja localizado corretamente no wordclock master. A maioria dos equipamentos tem indicadores no painel frontal para indicar isto. Consulte o manual para mais informações.

### Conexões Wordclock

O O2R96 apresenta uma entrada wordclock BNC e uma saída wordclock BNC. Sinais do wordclock externo podem ser conectados ao conector WORD CLOCK IN, e terminados usando o interruptor 75Ω ON/OFF (ver pág. 43). A WORD CLOCK OUT envia um sinal wordclock para o mesmo valor clock como o O2R96.

## Selecionando a fonte Wordclock

A fonte wordclock pode ser selecionado como segue.

*Nota: Quando você mudar os ajustes wordclock em qualquer equipamento em seu sistema de áudio digital, em alguns equipamentos podem ocorrer ruídos, então desligue os amplificadores antes de usar, caso contrário seus falantes podem ser danificados.*

### 1 Use o botão DISPLAY ACESS [DIO] para localizar a pagina Word Clock Select.

figura

### 2 Use os botões cursor para selecionar as fontes, e pressione [ENTER] para ajustar.

A coluna SLOT TYPE mostra os nomes de qualquer Cartão I/O instalado. As colunas IN e OUT indicam o número de entradas e saídas disponíveis para cada Card I/O instalado. A caixa FS no canto inferior esquerdo mostra a situação wordclock atual: 44.1 kHz, 48 kHz, 88.2kHz, 96kHz, ou Unlock.

As seguintes são fontes wordclock possíveis:

**SLOT1-4 (1/ 2-15/16):** Estes botões selecionam as Entradas Slot como a fonte wordclock. Entradas são selecionadas em pares, o número dos pares dependem do tipo do Cartão I/O instalado.

**WC IN:** Este botão seleciona o conector WORDCLOCK IN como fonte wordclock .

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

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

**INT 44.1k, INT 48k, INT88.2k, INT96k:** Estes botões selecionam o gerador wordclock interno como a fonte wordclock.

A fonte seleciona botões que tem as seguintes indicações:

- Um sinal wordclock usável está presente nesta entrada.
- Nenhum sinal wordclock está presente para esta entrada.
- O sinal wordclock está presente, mas está fora de sincronia com o clock atual O2R96
- Esta é a fonte wordclock selecionada atualmente.
- Esta entrada foi selecionada como a fonte wordclock, mas nenhum sinal usável foi recebido
- Este não pode ser selecionado como fonte wordclock porque um sinal wordclock não pode ser mandado desta entrada neste tipo de I/O Card, ou nenhum I/O Card está instalado.

Se uma fonte wordclock externa cair por alguma razão, o O2R96 interrompe automaticamente este gerador wordclock interno para a frequência mais próxima.

## Terminando Wordclocks Externos

Sinais wordclocks distribuídos via cabos BNC devem estar terminados corretamente, caso contrário, podem ocorrer erros de sincronização. Idealmente você deveria fazer uma conexão wordclock separadamente para cada equipamento e termina-lo. Os seguintes exemplos mostram duas maneiras nas quais os sinais wordclocks podem ser distribuídos e como a terminação deve ser aplicada em cada caso. Normalmente o interruptor WORD CLOCK 75Ω ON/OFF deve estar ajustado para ON. O ajuste OFF fornece suporte para equipamentos fonte wordclock com especificações especiais.

### Distribuição Estrela

Neste exemplo uma caixa de distribuição dedicada wordclock é usada para provisionar sinais wordclock para cada equipamento individualmente. A terminação é aplicada para cada equipamento.

FIGURA

### Distribuição Daisy Chain

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

## 2TR Saídas Digital

O 02R96 apresenta três ajustes de saídas digital de 2 pistas: 2TR OUT DIGITAL AES/EBU 1 usa um conector tipo XLR-3-32 e saídas AES/EBU formato audio digital. 2TR OUT DIGITAL COAXIAL 2 e 3 usa conectores phono e formato de saída consumidor (IEC-60958) áudio digital. Estas saídas podem ser conectadas para as Saídas Bus, Aux Sends, Saídas Estéreo, Insert Outs de Canal de Entrada e Saída ou o sinal Control Room ( veja pág. 56). Eles podem também ser conectados para as Saídas Direct (ver pág. 56). Sinais digitais de saída podem ser dithered para transferir para sistemas de baixa resolução (ver pág. 48).

---

## 2TR Digital Ins

O O2R96 apresenta três ajustes de saídas digital de 2 pistas: 2TR IN DIGITAL AES/EBU 1 usa um conector tipo XLR-3-31 e aceita AES/EBU formato audio digital. 2TR OUT DIGITAL COAXIAL 2 e 3 usa conectores phono e formato de saída consumidor (IEC-60958) áudio digital. Estas saídas podem ser monitoradas via os monitores Control Room usando os botões CONTROL ROOM [2TR D1], [2TR D2], e [2 TR D3]. Eles podem ser conectadas para canais de entrada ( veja pág. 52), Insert Ins de Canal de Entrada (ver pág. 53), ou Insert Ins de Canais de Saída (ver pág. 55). Sinais de Audi Digital recebidos para valores sampling além dos valores atuais O2R96 podem ser convertidos pelo valor sampling convertido (ver pág. 44). Você pode monitorar o Status do Canal de sinais digitais presentes nestas entradas na pagina Channel Status Monitor (ver pág. 48).

## Conversão 2TR In Sampling Rate

As entradas Digitais do O2R96 apresentam conversores sampling rates para que você possa conectar facilmente seu equipamento de audio digital 44.1/48 kHz.

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

### FIGURA

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

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

**2TR IN D1-3:** Estes botões são usados para ligar e desligar o conversor sampling rate para cada Entrada Digital 2 TR. Quando estiver ligado, a sampling rate do audio digital recebido é convertida para a sampling rate atual do O2R96. A sampling rate original é mostrada.



## Slot I/O

O O2R96 apresenta quatro Slots para instalar Cards I/O opcionais mini-YGDAI (Yamaha General Digital Audio Interface), que oferecem várias opções analógicas I/O e interfaces I/O Digitais em todos os formatos de interconexão de audio digital, incluindo AES/EBU, ADAT, e Tascam.

Entradas Slot podem ser determinadas para Canais de Entrada ou Insert Ins de Canal de Entrada (ver pág. 52), ou para Insert Ins de Canal de Saída (ver pág. 55). Saídas Slot podem ser determinadas para Saídas Bus, Aux Sends, Saídas Estéreo, ou Canais Monitor Surround (ver pág. 54), ou Saídas Diretas (ver pág. 56).

Saídas Slot podem ser dithered para transferir sinais de audio digital para sistemas de baixa resolução (ver pág. 48).

## Cartões Disponíveis

Os seguintes mini-cards YGDAI I/O estão disponíveis atualmente. Consulte o WebSite Yamaha Professional Audio no seguinte URL para atualizar noticias nos Cartões I/O:

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

Cartão	Formato	IN	Out	Resolução/Sampling Rate	Conectores
MY8-AD	Analog in	8	-	20-bit, 44.1/48 kHz	Jack Phone (balanceado) x8
MY8-AD24 1		8	-	24-BIT, 44.1/48 kHz	tipo XLR-3-31(balanceado)x4
MY4-AD		4	-		
MY8-AD96		8		24-bit, 44.1/48/88.2/96kHz	25-pin D-sub
MY4-DA	Analog out	-	4	24-bit, 44.1	

## Restrições de Combinação Card

Por razões técnicas, certas combinações Card I/O não são suportadas. Se você usar uma combinação não suportada, você corre o risco de danificar o O2R96, neste a Yamaha não terá nenhuma responsabilidade por qualquer dano. Veja o Web Site Yamaha no seguinte URL para mais detalhes:

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

## Instalando I/O Cards

Esta seção explica como instalar I/O Cards.

- 1 **Desligue o 02R96**
- 2 **Tire os dois parafusos de fixação e remova a tampa slot, como mostra abaixo.**

### FIGURA

Mantenha a tampa e os parafusos em um lugar seguro para usar futuramente.

- 3 **Insira o card entre os trilhos guia e deslize-o da maneira mostrada abaixo. Você deve empurrar firmemente para plugar o card no conector interno.**

### FIGURA

- 4 **Prenda o card usando parafusos. Não deixe-os soltos, assim o cartão não será colocado corretamente, causando o mal funcionamento do 02R96.**  
Você pode checar qual Card I/O está instalado na pág. Word Clock Select (ver pág. 42).

---

## Ajustando o Formato de Transferência para Sampling Rates mais Altas

O formato de transferência de dados para sampling rates mais altos podem ser ajustados como segue.

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

### FIGURA

- 2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões **INC;DEC**, ou o botão **[ENTER]** para ajusta-los.

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

**IN/OUT:** Estes parâmetros são usados para ajustar o formato de transferência de dados de entrada e saída dos I/O Cards quando estiverem funcionando para sampling rates mais altas (i.e., 88,2 kHz ou 96kHz) para qualquer Double Channel ou Double Speed. No modo Double Speed, dados de audio digital são recebidos e transmitidos para a sampling rate mais alta (i.e., 88,2 kHz ou 96kHz). No modo Double Channel, dados de audio digital são recebidos e transmitidos para a sampling rate que estiver exatamente metade da sampling rate atual mais alta e os dados são manuseados por dois canais, reduzindo o número total de entradas e saídas de um I/O Card de oito canais para quatro. No modo Double Channel, os canais pares estão desabilitados, o modo Double Channel permite a você gravar audio 96kHz para gravadores multi faixas 44.1/48 kHz.

Os parâmetros IN e OUT estão somente disponíveis quando uma sampling rate mais alta (i.e., 88,2 kHz ou 96kHz) estiver selecionada. Quando a sampling rate for de 44.1 kHz ou 48 kHz, todos os parâmetros nesta pagina estarão indisponíveis. Assim estão parâmetros individuais para Slots com I/O Cards analógicos instalados, ou nenhum I/O Card instalado. Quando um I/O card digital que não suportar 88.2/96 kHz estiver instalado, tais como o MY8-AE, MY8-AT, ou MY8-TD, estes formatos IN e OUT são fixados para o modo Double Channel.

**SRC:** Estes parâmetros são usados para ligar e desligar o conversor sampling rate para cada par de entradas Slot. Quando estiver ligada, a sampling rate do áudio digital recebido é convertida para a sampling rate atual do O2R96. O sampling rate original é mostrado. Estes parâmetros estão disponíveis somente quando um I/O Card com conversores onboard sampling rate estiverem instalados, tais como o MY8-AE96S.

---

## Aplicando Dither às Saídas Digitais

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

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [DIO]** para localizar a pág. **Dither**.

### FIGURA

- 2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros **Dither**, e use a roda **Parâmetro** ou os botões **INC/DEC** para ajusta-los.  
A coluna **SLOT** mostra os nomes de qualquer I/O Card.  
Você pode copiar o ajuste selecionado atualmente para todos os parâmetros **Dither** clicando duas vezes no botão **[ENTER]**.

## Monitorando o status do Canal de Entrada Digital

Você pode monitorar o status do Canal de sinais de áudio digital conectado as entradas 2TR Digital e entradas Slot como segue.

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

### FIGURA

- 2 Use os botões cursor para selecionar os botões **SLOT 1-4** e **2 TR IN**, e pressione **[ENTER]**.  
A informação **Status Channel** mostrada inclui **sampling rate (FS)**, **emphasis**, **category**, e **proteção de copia**.

## Consoles em Cascata

Até quatro O2R96 podem ser ligados em cascata, oferecendo um máximo de 224 Canais de entrada. Varias funções estão linkadas entre os consoles em cascata, incluindo Solo, Scene Recall e Store, para que todos os consoles funcionem apenas como um grande console. Um único Console Yamaha O2R Digital Recording pode ser incluído no sistema em cascata.

Os ports CASCADE IN e CASCADE OUT são usados para transmitir e receber sinais Cascade e controlar sinais. Somente use cabos opcionais dedicated Cascade para conectar.

FIGURA

### Funções Linkadas

As seguintes funções O2R96 estão linkadas via os ports cascade:

- AUX SELECT
  - Seleção da Página Display
  - Função Solo
  - MODO FADER
  - MODO ENCODER
  - Ajustando a posição de medida
  - Liga/Desliga Peak Hold
  - Liga/Desliga meter Fast Fall
  - Scene Stores, Recall, e Title Edit.
- Quando um scene é chamado , aquele scene é chamado em todos os consoles da cascata.
- As seguintes funções Automix: Make New Automix, Store, Recall, Undo, Title Edit, Transport (Auto REC, REC PLAY, STOP, ABORT).
  - Os seguintes parametros automix: Automix Enable/Disable, Internal Start Time, Offset Time, Frame Rate, Overwrite (FADER, ON, PAN, SURR, AUX, AUX ON, EQ), Motor ON/OFF, Modo Edit Out OFF/RETURN/TAKEOVER, Return Time, Update To End On/Off, Modo Fader Edit ABSOLUTE/RELATIVE, Touch Sense Edit In On/Off, Touch Sense Edit Out On/Off.

Função e link de parâmetro podem ser ligados ou desligados usando a preference Cascade COMM Link (veja pág. 198). A função Solo esta sempre linkada apesar de sua preference.

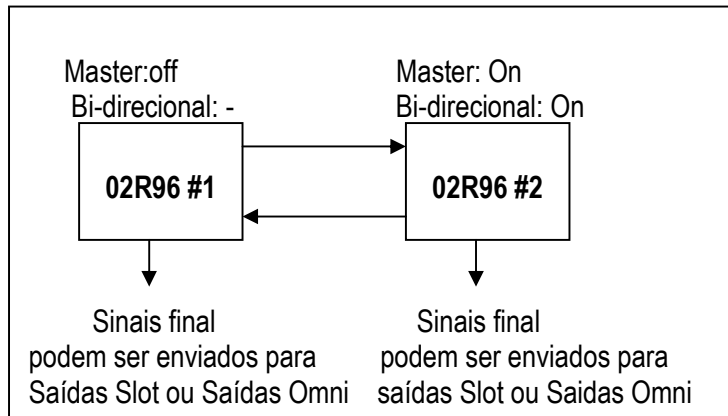
*Nota: Quando a preference Cascade COMM Link estiver ligada, não faça qualquer conexão MIDI entre O2R96 ligados em cascata. Se dois O2R96 estiverem em cascata e conectados via MIDI, e a preference Cascade COMM Link estiver ligada, quando uma operação store estiver sendo realizada no console master, um loop será criado, fazendo ambos consoles executar as operações store finais.*

Quando o O2R96 estiver em cascata com um Yamaha DM2000 Digital Production Console, mostra seleção de páginas que não estão linkadas, e Matrix Send

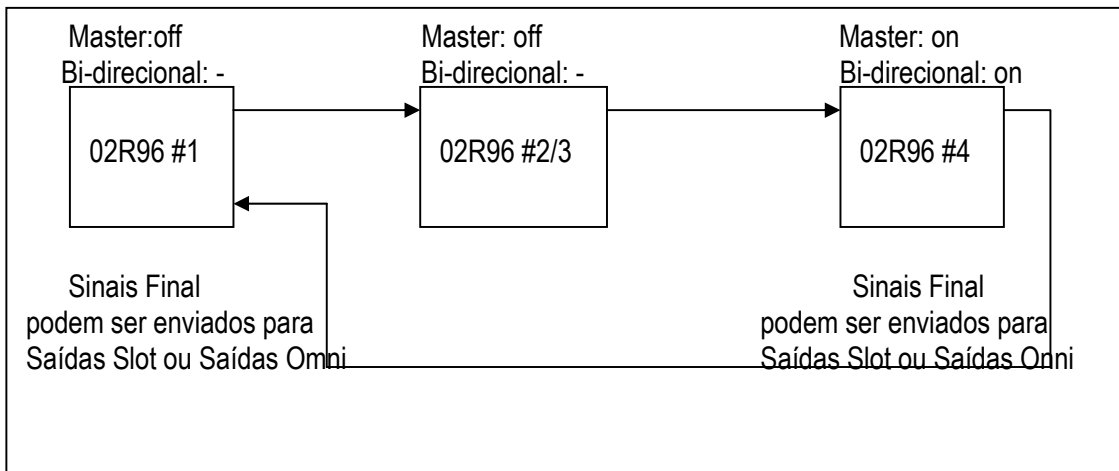
selecionam ações, e Aux Send 9-12 selecionam ações realizadas no DM2000 que são ignoradas pelo O2R96.

**Exemplos de Cascata**

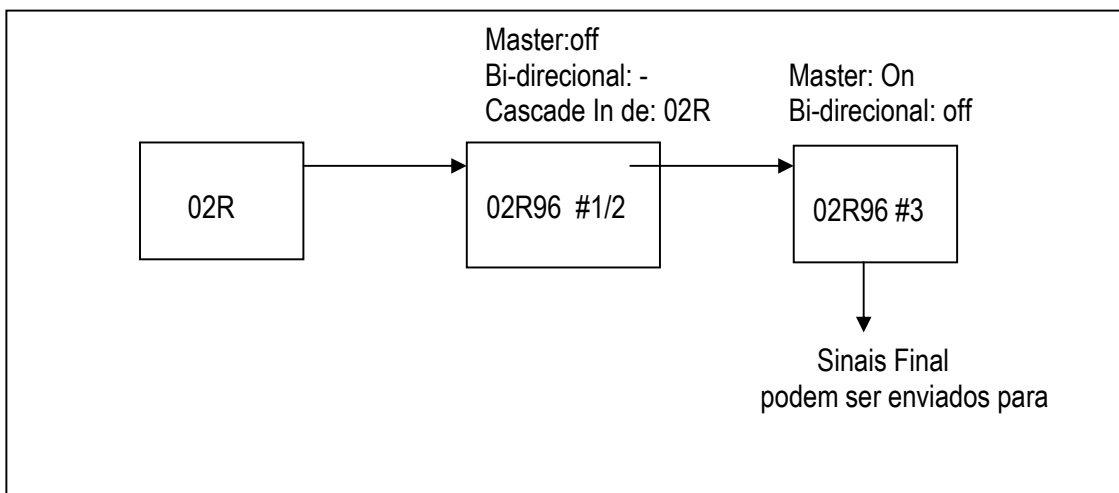
**Ligando dois O2R96 em cascata**



**Ligando três ou mais O2R96 em cascata**



**Ligando em cascata um O2R Digital Recording console**



## Atenuando Entradas em Cascata

Entradas em cascata podem ser atenuadas, e o modo Cascade e fonte Cascade podem ser especificados na pág. Cascade In.

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [DIO]** para localizar a página **Cascade In**

### FIGURA

- 2 Use os botões cursor para selcionar os parametros, e use a roda **Parâmetro**, botões **INC/DEC**, ou botão **[ENTER]** para ajusta-los.

**MODO CASCADE:** Quando você quiser enviar os mesmos sinais de dois 02R96s, ligue o botão **BI-DIRECTIONAL**. Neste caso, as conexões Cascade entram em loop. Ligue a opção **CASCADE MASTER** no ultimo 02R96 para torna-lo o console master.

**CASCADE IN FROM:** Este é usado para especificar o tipo de equipamento conectado ao port **CASCADE IN**, qualquer 02R96 ou 02R. Quando um 02R96 estiver conectado ao port **CASCADE IN**, 02R96 é especificado automaticamente.

**CASCADE IN ATTENUATOR:** Estes controles são usados para atenuar sinais de entrada ascade. os controles **AUX9-AUX12** atenuam os sinais correspondentes somente quando o 02R96 estiver em cascata entre dois Yamaha **DM2000 Digital Production Consoles**, eles não tem efeito sobre o 02R96. Você pode copiar o programa selecionado atualmente para todos os parametros **Attenuator** aplicando um duplo-clique no botão **[ENTER]**.

## Ligando e desligando Saídas Cascade

Saídas Cascade Individual pode ser ligada ou desligada como segue.

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [DIO]** para localizar a pág. **Cascade Out**.

### figura

- 2 Use os botões cursor para selecionar os botões **ON/OFF**, e use o botão **[ENTER]** para ajusta-los.

---

## 6 Conectando Entrada & Saída

---

### Conectando Entrada

Fontes de sinal para Canais de Entrada, Insert Ins de Canal de Entrada, e processadores de efeitos interno são selecionados nas páginas Input Patch, que são selecionadas usando o botão DISPLAY ACCESS [INPUT PATCH]. Use os botões cursor para selecionar os parâmetros patch, use a roda parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar uma fonte, e pressione [ENTER] para programar.

Parâmetros patch mostram nomes Short Port. O nome Long Port do parâmetro patch selecionado atualmente é mostrado no canto superior direito de cada página.

A conexão pode também ser feita usando a janela Patch Select (ver pág. 57). Entradas do Canal de Entrada, Insert Ins, e Insert Outs podem também ser conectados usando os Encoders (ver pág. 58).

Consulte a pag. 204 para um lista completa de fontes patch de entrada. Consulte a pág. 207 para uma lista de patches de entrada inicial.

Programas de Input Patch podem ser armazenados na biblioteca Input Patch, que contem 1 preset memory e 32 memórias usáveis. Consulte “Biblioteca Input Patch” na pág. 124 para mais informações.

### Conectando Canais de Entrada

Entradas AD, Entradas Slot, saídas de processador de efeitos internos, entradas 2TR Digital ou Analógica, ou Aux Sends podem ser conectados para Entradas do Canal de Entrada.

Os parâmetros patch do Canal de Entrada para os 56 Canais de Entrada são divididos entre duas páginas. A página Patch canal de Entrada 1-48 é mostrada abaixo. O layout da outra página é o mesmo. Quando o modo de pareamento do Canal de Entrada Vertical estiver selecionado, parâmetros patch para pares verticais são mostrados, por exemplo, CH1, CH25, CH2, CH26, e etc.

#### FIGURA

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



### **Conectando Insert Ins de Canal de Entrada**

Entradas AD, Entradas Slot, saídas de processador de efeitos internos, entradas 2TR Digital ou Analógica, podem ser conectados para Insert Ins do Canal de Entrada.

Os parâmetros patch no Insert In do Canal de Entrada para os 56 Canais de Entrada são divididos entre duas páginas. A página Patch canal de Entrada 1-48 é mostrada abaixo. O layout da outra página é o mesmo. Quando o modo de pareamento do Canal de Entrada Vertical estiver selecionado, parâmetros patch para pares verticais são mostrados, por exemplo, CH1, CH25, CH2, CH26, e etc.

FIGURA

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

### **Conectando Entradas de Efeitos**

Aux Sends, saídas de processador de efeitos internos, ou Insert Outs de Canal de Saída podem ser conectados as entradas do processador de efeitos internos na pág. Input Patch Effect 1-4.

FIGURA

---

## Conectando Saída

Fontes de sinal para Saídas Slot, Omni Outs, Insert Ins de Canais de Saída, Direct Outs e Saídas Digital 2TR são selecionados nas páginas Output Patch, que são selecionadas usando o botão DISPLAY ACCESS [OUTPUT PATCH]. Use os botões cursor para selecionar os parâmetros patch, use a roda parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar uma fonte, e pressione [ENTER] para programar.

Dependendo da página patch, parâmetros patch mostram qualquer Canal Short ou nomes Short Port. O Canal Long ou nome Port do parâmetro patch atualmente selecionado é mostrado no canto superior direito de cada página.

Fontes de sinal podem também ser selecionadas usando a janela Patch Select (ver pág. 57). Insert Ins, Insert Outs e Direct Outs podem também ser conectados usando os Encoders (ver pág. 58).

Consulte a pag. 208 para uma lista completa de fontes patch de saída. Consulte a pág. 213 para uma lista de patches de saída inicial.

Programas de output Patch podem ser armazenados na biblioteca output Patch, que contem 1 preset memory e 32 memórias usáveis. Consulte "Biblioteca Output Patch" na pág. 124 para mais informações.

## Conectando Saídas Slot

Bus Outs, Aux Sends, Saída Estéreo, ou Insert Outs de Canal de Saída, ou Canais de Monitor Surround podem ser conectados para as Saídas Slot. Saídas Slot podem ser conectados para Saídas Direct nas páginas Direct Out Destination ( ver pág. 56).

Os parametros slot Output Patch para os quatro Slots são organizados em duas páginas. A página Slot 1-2 Output Patch é mostrada abaixo. O Layout da outra página é o mesmo.

### FIGURA

Quando uma saída Slot estiver conectada em uma Saída Direta (ver pág. 56), e aquela Saída Direta estiver determinada em uma página Channel Routing, o patch de saída slot não pode ser mudado aqui.

### **Conectando Omni Outs**

Bus Outs, Aux Sends, Saída Estéreo, ou Insert Outs de Canal de Saída, ou Canais de Monitor Surround podem ser conectados para Omni Outs. Omni Outs podem ser conectados para Saídas Direct nas páginas Direct Out Destination ( ver pág. 56).

#### FIGURA

Quando uma Omni Out estiver conectada em uma Saída Direta (ver pág. 56), e aquela Saída Direta estiver determinada em uma página Channel Routing, o patch Omni Out não pode ser mudado aqui.

### **Insert Ins de Canal de Saída**

Entradas AD, Entradas Slot, saídas de processador de efeitos internos, ou entradas 2TR Analógica ou Digital podem ser conectadas para Insert Ins do Canal de Saída. Os canais esquerdo e direito da Saída Estéreo pode ser conectada individualmente.

#### FIGURA

Além disso usando os botões cursor, Parametros Patch podem também ser selecionados usando botões [SEL] 9-24 e o botão STEREO [SEL] enquanto o Master Layer estiver selecionado.

### **Conectando Direct Outs**

Direct Outs podem ser conectadas para Saídas Slot, Omni Outs, ou Saídas 2TR Digital. Os parâmetros Destination Direct Out para os 56 Canais de Entrada estão divididos entre duas páginas. A página Direct Out Destination do canal de entrada 1-48 é mostrada abaixo. O layout da outra página é o mesmo.

#### FIGURA

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

### **Conectando Saídas 2TR Digital**

Saídas Bus, Aux Sends, a Saída Estéreo, Insert Outs do Canal de Entrada e Saída, ou o sinal Control Room pode ser conectado para saídas 2TR digital. Saídas 2TR Digital podem ser conectadas a Saídas Direta nas páginas Direct Out Destination (ver pág. 56). Os canais da esquerda e direita de cada Saída Digital pode ser conectado individualmente.

#### FIGURA

Quando uma Saída 2TR Digital estiver conectada a Direct Out (ver pág. 56), e aquela Direct Out estiver determinada em uma página Input Channel Routing, o patch de saída Digital 2TR não pode ser mudado aqui.

## Nomeando Ports de Entrada & Saída

Você pode especificar nomes Long e Short para os Ports de Entrada e de Saída como segue. Estes nomes aparecem nas páginas Input e Output Patch.

Veja a pág. 215 para uma lista de nomes Port de Entrada inicial; pág. 216 para nomes Port de Saída.

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

figuras

- 2 Use a roda **Parâmetro** ou os botões **INC/DEC** para selecionar os ports.
- 3 Use os botões **cursor** para selecionar o nome **Long** ou **Short**, e então pressione **[ENTER]**.

Quando a janela **Title Edit** aparece, edite o nome port, e pressione **OK** quando você terminar. Consulte “**Title Edit Window**” na pág. 32 para mais informações.

Quando a opção **Name Input Auto Copy** estiver ligada, o primeiro dos quatro caracteres do nome **Long** colocado por último é automaticamente copiado para o nome **Short** e vice e versa.

Você pode resetar todos os nomes port de volta ao seus valores iniciais pressionando o botão **INITIALIZE**.

## Janela Patch Select

Patches de entrada e Saída podem ser feitos usando a janela **Patch Select**, mostrada abaixo, que aparece quando o botão **[ENTER]** é pressionado enquanto um parâmetro patch é selecionado.

figura

A disponibilidade de fontes de entrada e saída e destinations são mostrados no formato hierárquico em três quadros. A fonte existente ou destino é mostrada no canto superior direito da janela. Use os botões **cursor** para mover o cursor para o quadro na direita, e use a roda **Parâmetro** ou os botões **INC/DEC** para selecionar o item de nível do topo. Então mova o cursor para o quadro do centro, e selecione um item no próximo nível. Selecione um item no quadro direito, se estiver disponível, e então selecione o botão **YES** e pressione **[ENTER]**.

### **Conectando com os Encoders**

Os seguintes patches podem ser feitos usando os Encoders: Inputs de Canal de Entrada, Insert Outs, Insert Ins, e Direct Outs.

- 1 Determine um dos parâmetros acima para um botão Encoder ASSIGN, como explicado na pág. 37.**
- 2 Pressione o botão ASSIGN para o qual você determinou o parâmetro patch.**
- 3 Use os Encoders para selecionar ports, e pressione os interruptores Encoder para ajusta-los.**

A página Patch correspondente aparece quando um Encoder é operado. Se você operar outro Encoder, a seleção é cancelada e o patch é deixado sem mudança.

---

## 7 Canais de Entrada

---

### Conectando Canais de Entrada

Entradas AD, Entradas Slot, saídas de processadores de efeito interno, Entradas 2TR Digital ou Analógica, Bus Outs, Aux Sends podem ser conectadas para Inputs do Canal de Entrada. Consulte “Conectando Canais de Entrada” na pág. 52 para mais informações.

### Medindo Canais de Entrada

Níveis de sinal do canal de entrada pode ser medido nas páginas Meter. Consulte “Medindo” na pág. 87 para mais informações.

### Revertendo a Fase do Sinal

A fase do sinal de cada Canal de Entrada pode ser revertida como segue.

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

Os parâmetros Phase para os 56 Canais de Entrada estão divididos em duas páginas. A página Input Channel 1-48 Phase é mostrada abaixo. O layout da outra página é o mesmo.

figura

- 2 **Use os botões cursor ou roda Parâmetro para selecionar os botões NOR/VER, e o botão [ENTER] e botões INC/DEC para ajusta-los.**

Os botões NOR/VER podem também ser selecionados usando os botões LAYER e [SEL].

**GLOBAL NOR/REV:** Estes botões permitem a você ajustar a fase de todos os Canais de Entrada simultaneamente.

## Aplicando Gate aos Canais de Entrada

Cada canal de Entrada apresenta um noise Gate cortar barulhos indesejado. Ajustes Gate podem ser armazenados na biblioteca Gate, que contém 4 presets de memória e 88 memórias usáveis. Consulte “Biblioteca Gate” na pág. 127 para mais informações.

### Preset Gates & Types

A seguinte tabela lista preset Gates e tipos. Consulte a pág. 255 para informações detalhadas de parâmetros.

#	Nome Preset	Tipo	Descrição
1	Gate	GATE	Modelo Gate
2	Ducking	DUCKING	Modelo Ducking
3	A. Dr. BD	GATE	Preset gate para usar com baterias, baixos acústicos
4	A. Dr. SN	GATE	Preset gate para usar com baterias snare acusticas

### Usando os controles SELECTED CHANNEL DYNAMICS

- 1 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e use os botões [SEL] para selecionar canais de entrada.
- 2 Use o botão [GATE ON] para ligar/desligar o Gate do canal de entrada atualmente selecionado.

#### FIGURA

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

### Página Gate Edit

Ajustes Gates podem ser visualizados e programados na pagina Gate Edit. Se a preference Auto DYNAMICS Display estiver ligada, esta pagina aparece automaticamente quando um controle gate na seção SELECTED CHANNEL DYNAMICS é operado.

- 1 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e use os botões [SEL] para selecionar Canais de Entrada.
- 2 Use o botão SELECTED CHANNEL DYNAMICS [DISPLAY] para localizar a pagina Gate Library, e então relembre um preset Gate que contenha o tipo de gate que você quer.

Consulte “Gate Library” na pág. 127 para mais informações.



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

#### FIGURA

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

**KEYIN SOURCE:** Este determina a fonte trigger para o Gate do canal de entrada atualmente selecionado. Fontes Trigger incluem SELF (o sinal de entrada do próprio Gate), CHANNEL (outro canal de entrada), ou AUX (um AUX SEND de 1-8). Fontes trigger de Canal de Entrada são selecionadas em blocos de 12 canais. Por exemplo, se o Canal de Entrada #1 estiver atualmente selecionado, um Canal de Entrada de 1-12 pode ser selecionado como a fonte trigger. De qualquer maneira, se o canal de Entrada #13 estiver atualmente selecionado, um canal de Entrada de 13-24 pode ser selecionado.

**STEREO LINK:** Este permite a você parear Gates para operação estéreo mesmo quando Canais de Entrada não estão pareados. Gates de Canal de Entrada estão pareados horizontalmente ou verticalmente dependendo do ajuste do modo Pair para o Canal de Entrada atualmente selecionado. Consulte "Pareando Canais" na pág. 104 para mais informações sobre pareamento horizontal e vertical. Quando Canais de Entrada estiverem pareados, este parâmetro é ligado automaticamente e não pode ser mudado.

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

**TYPE:** Este é um tipo de gate usado pelo Gate do Canal de entrada atualmente selecionado.

**Meters:** Estes medidores indicam os níveis do canal de entrada atualmente selecionado e é par horizontal ou vertical. O medidor GR indicia a quantidade de redução de ganho sendo aplicada pelo Gate do canal de entrada atualmente selecionado.

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

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

### Atenuando Canais de Entrada

Sinais de Canais de Entrada podem ser atenuados pré-EQ. Consulte "Atenuando Sinais" na pág. 90 para mais informações.

### Equalizando Canais de Entrada

Cada canal de entrada apresenta um EQ paramétrico de 4 bandas. Consulte "Usando EQ" na pág. 91 para mais informações.

## Agrupando EQs de Canal de Entrada

EQs de canal de entrada podem ser agrupadas, permitindo a você controlar a EQ de vários canais de entrada simultaneamente. Existem 4 grupos de EQ de Canal de Entrada: a, b, c, d.

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

### FIGURA

- 2 Use os botões **LAYER** para selecionar os Layers.  
A fileira do grupo correspondente é selecionada como cada Layer é selecionado.
- 3 Use os botões **cursor Up/Down** para selecionar grupos EQ a-d.  
O grupo selecionado é iluminado por um flash na caixa do cursor.
- 4 Use os botões **[SEL]** para adicionar e remover Canais de entrada para e de grupos selecionados.  
Os programas de EQ do primeiro Canal de Entrada adicionado ao grupo são aplicados para todos os Canais de Entrada adicionados subseqüentemente.  
Quando um Canal de Entrada é adicionado ao grupo, este indicador do botão **[SEL]** acende.

## Inserts de Canal de Entrada

Processadores de efeitos e processadores de sinal externo podem ser conectados em Canais de Entrada usando os Inserts. Veja "Usando Inserts" na pág. 95 para mais informações.

## Comprimindo Canais de Entrada

Cada canal de entrada apresenta um Compressor. Consulte "Comprimindo Canais" na pág. 97 para mais informações.

## Agrupando Compressores de Canal de Entrada

Compressores de Canal de Entrada podem ser agrupados, permitindo a você controlar a compressão de vários Canais de Entrada simultaneamente operando qualquer controle de Compressor no grupo. Existem quatro grupos de Compressores de Canal de Entrada: i, j, k, e l.

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

### FIGURA

- 2 Use os botões **LAYER** para selecionar os **Layers**.

A fileira do grupo correspondente está selecionada quando cada Layer estiver selecionado.

- 3 Use os botões **cursor up/down** para selecionar os grupos **Comp i – l**.

O grupo selecionado é iluminado por uma caixa cursor piscante.

- 4 Use os botões **[SEL]** para adicionar e remover Canais de Entrada para e do grupo selecionado.

Os programas do Compressor do primeiro Canal de Entrada adicionado ao grupo é aplicado para todos os Canais de Entrada adicionados subseqüentemente.

Quando um Canal de Entrada é adicionado ao grupo, seu indicador do botão **[SEL]** acende.

Se uma opção **Stereo Link** do Canal de Entrada, estiver ligada, ela é desligada quando aquele Canal de Entrada é somado ao grupo **Comp**.

## Aplicando Delay aos Canais de Entrada

Cada Canal de Entrada apresenta uma função **Delay**. Consulte “Aplicando Delay aos Sinais do Canal” na pág. 101 para mais informações.

## Mutando Canais de Entrada (ON/OFF)

Canais de Entrada podem ser mutados como segue.

- 1 Use os botões **LAYER** para selecionar os **Layers**.
- 2 Use os botões **[ON]** para mutar os **Canais de Entrada**.

O indicador do botão **[ON]** de canais que estão ligados estão acesos.

## Agrupando Mutes de Canal de Entrada (ON/OFF)

Mutes de Canal de Entrada podem ser agrupados, permitindo a você mutar vários canais de entrada simultaneamente. Existem oito grupos Mute de Canal de Entrada: I, J., K, L, M., N, O, e P.

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

Os parâmetros Mute Group para os 56 Canais de Entrada estão divididos em duas páginas. A página Mute Group do Canal de Entrada 1-48 é mostrada abaixo. O layout da outra página é o mesmo.

### FIGURA

**2 Use os botões LAYER para selecionar os Layers.**

A página Mute Group correspondente e a fileira de grupo é selecionada quando cada Layer é selecionado.

**3 Use os botões cursor Up/Down para selecionar Grupos Mute I-P.**

O grupo selecionado é iluminado pela caixa de cursor piscante.

**4 Use os botões [SEL] para adicionar e remover mutes para e do grupo selecionado.**

Quando um canal de entrada é adicionado para um grupo Mute, este indicador [SEL] acende.

**ENABLE:** Estes botões são usados para habilitar e desabilitar os grupos.

Grupos Mute podem conter uma combinação de canais que estão ligados e canais que estão desligados.

## Níveis de ajuste de Canal de Entrada

Níveis do canal de Entrada podem ser ajustados como segue.

- 1 **Use os botões LAYER para selecionar os Layers.**
- 2 **Pressione o botão FADER MODE [FADER] para selecionar o modo Fader.**
- 3 **Use os faders para ajustar os níveis do Canal de Entrada.**

Consulte a legenda no lado esquerdo dos faders quando estiver ajustando os níveis de Canal de Entrada. Posições fader podem ser visualizadas nas páginas Fader View. Consulte “Visualizando Ajustes de Fader de Canal” na pág. 109 para mais informações.

## Agrupando Faders de Canal de Entrada

Faders de Canal de Entrada podem ser agrupados, permitindo a você controlar o nível de vários canais de entrada simultaneamente. Existem oito grupos Fader de Canais de Entrada: A, B, C, D, E, F, G, e H.

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

Os parâmetros Fader Group para os 56 Canais de Entrada estão divididos em duas páginas. A página Fader Group do Canal de Entrada 1-48 é mostrada abaixo. O layout de outra página é o mesmo.

### FIGURA

- 5 **Use os botões LAYER para selecionar os Layers.**  
A página Mute Group correspondente e a fileira de grupo é selecionada quando cada Layer é selecionado.
- 6 **Use os botões cursor Up/Down para selecionar Grupos Mute I-P.**  
O grupo selecionado é iluminado pela caixa de cursor piscante.
- 7 **Use os botões [SEL] para adicionar e remover mutes para e do grupo selecionado.**  
Quando um canal de entrada é adicionado para um grupo Mute, este indicador [SEL] acende.  
**ENABLE:** Estes botões são usados para habilitar e desabilitar os grupos.  
Você pode desabilitar temporariamente um grupo Fader a fim de fazer ajustes para faders individuais tocando dois ou mais faders no grupo, ou operando o fader enquanto estiver segurando o botão [SEL].  
Grupos Fader estão ativos somente no modo Fader (quando o indicador do botão [FADER] FADER MODE estiver ligado). Consulte “Selecionando Modos Fader” na pág. 35 para mais informações.

## Direcionando Canais de Entrada

Cada canal de entrada pode ser direcionado para Bus Outs, Stereo Out, ou sua própria Direct Out.

### Usando os Controles SELECTED CHANNEL ROUTING

- 1 Use os botões LAYER para selecionar os Layers, e use os botões [SEL] para selecionar os Canais de Entrada.
- 2 Use os botões [1-8], [STEREO], e [DIRECT] para direcionar o canal de entrada atualmente selecionado.

**[1-8]:** Estes botões direcionam o Canal de Entrada atualmente selecionado para Bus Outs.

**[STEREO]:** Este botão direciona o Canal de Entrada atualmente selecionado para a Stereo Out.

**[DIRECT]:** Este botão direcion o Canal de Entrada atualmente selecionado para sua Direct Out.

**[FOLLOW PAN]:** Este determina se o ajuste do controle Pan do Canal de Entrada está aplicado para as Bus Outs. Quando estiver desligado, os níveis dos sinais alimentam as Bus Outs pares e ímpares. Quando ligados, os níveis dos sinais alimentam as Bus Outs ímpares e pares que seguem o Controle Pan.

### Direcionando Páginas

Ajustes de direcionamento do Canal de Entrada podem ser visualizados e programados nas páginas Routing. Se a preference Auto ROUTING estiver ligada, estas páginas aparecem automaticamente quando um botão na seção SELECTED CHANNEL ROUTING é pressionado. Consulte "Display Auto ROUTING" na pág. 197.

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

Os parâmetros Routing para os 56 Canais de Entrada estão divididos entre três páginas. A pagina Routing Canal de Entrada 1-24 é mostrada abaixo. O layout das outras duas páginas é o mesmo.

#### FIGURA

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

Canais podem também ser selecionados usando os botões LAYER e botões [SEL].

**ALL STEREO:** Este botão determina todos os canais de entrada para a Stereo Out.

**ALL BUS:** Este botão determina todos os Canais de Entrada para todas as Bus Outs.

**ALL CLEAR:** Este botão limpa todas as rotas determinadas.

O modo Surround atualmente selecionado é mostrado no canto inferior esquerdo. Quando o modo Stereo estiver selecionado, os botões de direcionamento Bus Out mostram números de 1 a 8. Quando um modo Surround Pan estiver selecionado, eles mostram abreviações dos nomes Surround Channel, como mostra a seguinte tabela. Consulte “Usando Surround Pan” na pág. 69 para mais informações.

Modo Surround	Bus Outs							
	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Stereo</b>	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>3-1</b>	L	R	C	5	5	6	7	8
<b>5-1</b>	L	R	Ls	Rs	C	E1	7	8

## Usando Pan nos Canais de Entrada

Pan pode ser usado nos Canais de Entrada entre os canais esquerdo e direito da Saída estéreo.

## Usando os Encoders

- 1 Use os botões LAYER para selecionar os Layers.
- 2 Pressione o botão ENCODER MODE [PAN] para selecionar o modo Pan Encoder.
- 3 Use os Encoders para usar o pan nos Canais de entrada.

## Usando os controles SELECTED CHANNEL PAN/SURROUND

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

figura

- 2 Use o controle pan no Canal de Entrada atualmente selecionado.  
O display pan indica a posição pan do Canal de Entrada atualmente selecionado. Quando o pan estiver no centro, os dois segmentos centrais acendem. Você pode usar os botões [L] e [R] para selecionar pares de Canal de Entrada horizontal e vertical.  
O botão [LINK], o qual está habilitado somente quando um modo Surround além do Stereo estiver selecionado, é usado para linkar o controle Pan e o joystick para que qualquer controle possa ser usado para aplicar o pan. É um ajuste mundial que se aplica a todos os Canais de Entrada. Para isto funcionar, o indicador do botão [EFFECT] deve estar desligado e os indicadores dos botões [GRAB] e [LINK] devem estar ligados.

## Páginas Pan

Ajustes Pan podem ser visualizados e programados nas páginas Pan. Se o Display preference Auto PAN/SURROUND estiver ligado, estas páginas aparecem automaticamente quando um controle na seção SELECTED CHANNEL PAN/SURROUND é operada. Se ambos os indicadores dos botões [LINK] e [GRAB] estiverem ligados, estas páginas também aparecerão quando o Joystick for operado. Consulte "Display Auto PAN/SURROUND" na pág. 197.

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

Os parâmetros Pan para os 56 Canais de Entrada são organizados em três páginas. A página Input Channel 1-24 Pan é mostrada abaixo. O layout das outras duas páginas é o mesmo.

#### FIGURA

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

Paraemtros Pan podem também ser selecionados usando os botões LAYER e botões [SEL]. O controle Pan atualmente selecionado pode ser programado para o centro pressionando [ENTER].

**MODE:** Existem três modos Pan que determinam quanto os Canais de Entrada horizontalmente ou verticalmente podem ser ajustados: Individual, Gang, e Inverse Gang. Esta é uma regulagem mundial que se aplica a todos os canais de Entrada pareados.



No modo individual, controles pan de Canal de Entrada pareados operam independentemente.



No modo Gang, controles pan de Canal de Entrada operam em uníssono.



No modo Inverse Gang, controles pan de Canal de Entrada operam em uníssono, mas move em direções opostas.

Controles Pan Aux Sends podem ser linkados para controles Pan de Canal de Entrada para que um controle Pan de Canal de Entrada também opere o controle Aux Send Pan correspondente, e vice versa (ver pág. 84). Enquanto



linkado, o modo Pan pode ser ajustado na página Aux Pan ou na página Input Channel Pan.

## Usando Surround Pan

O O2R96 suporta modos Surround 3-1 e 5.1. Surround pan é independente da regulagem pan normal. A regulagem pan normal determina como um sinal de Canal de Entrada é paneado entre os canais esquerdo e direito da Saída Estéreo, uma vez que o paneamento surround determina como um sinal de Canal de Entrada é paneado entre os canais Surround (ex. Bus Outs). A tabela seguinte mostra canais Surround que são manuseados pelas Bus Outs.

Modo Surround	Bus Outs					
	1	2	3	4	5	6
3-1	Esquerdo	Direito	Central	Surround	-	-
5.1	Esquerdo	Direito	Esquerdo Surrond	Direito Surround	Central	LFE

Consulte a página 115 para mais informações sobre monitoração surround.

## Selecionando Modos Surround Pan

O modo Surround pode ser selecionado como segue.

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

### FIGURA

- 2 Use os botões cursor para selecionar os botões surround mode, e pressione **[ENTER]** para ativar o modo selecionado.

A página Surround Mode 3-1 é mostrada a esquerda; a página 5.1 na direita. O diagrama de cada página mostra a colocação som imagem típica e canal Surround para configuração Bus Out.

### FIGURAS

## Usando o Joystick

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

### FIGURA

- 2 Pressione o botão [GRAB] para agarrar a posição do Joystick atual, e então use o Joystick para programar o surround pan.

O botão [GRAB], que é permitido somente quando um modo Surround além do estéreo estiver selecionado, é usado para ligar e desligar o controle pan surround Joystick para o Canal de Entrada atualmente selecionado. Enquanto GRAB estiver ligado, o Joystick pode ser usado para ajustar a posição surround pan do Canal de Entrada atualmente selecionado. Se o Joystick estiver programado para controlar efeitos (o indicador do botão EFFECT está aceso), o botão [GRAB] é descapacitado.

## Página Surround Edit do Canal selecionado

Ajustes Surround Pan podem ser visualizados e programados na página Surround Edit do Canal de Entrada. Se o Display preference Auto PAN/SURROUND estiver ligado, o Joystick pode ser usado para programar a posição surround pan do Canal de Entrada atualmente selecionado, esta página aparece automaticamente quando um controle PAN/SURROUND além do botão [EFFECT] é operado. Consulte "Auto PAN/SURROUND Display" na pág. 197.

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

### FIGURA

- 2 Use os botões LAYER para selecionar os Layers, e use os botões para selecionar os Canais de Entrada.

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

O gráfico do Canal de Entrada atualmente selecionado mostra um pequeno quadrado, que indica a posição atual do Joystick. Se a preference Auto Grab estiver ligada (ver pág. 198), quando o Joystick é movido para a posição atual surround pan, o Joystick funciona como o controle surround pan e o pequeno quadrado desaparece.

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

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

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

**LFE:** Este ajusta o nível do Canal LFE (Low Frequency Effects) (somente modo 5.1).

**DIV (divergência):** Este determina como o sinal Central alimenta os canais da esquerda, direita e central. Quando estiver ajustado para 0, o sinal Central é alimentado somente os canais da esquerda e direita (Phanton Center). Quando estiver ajustado para 50, o sinal Central é alimentado igualmente para os canais da Esquerda, Direita e Central. Quando estiver programado para 100, alimenta somente o canal Central (Real Center).

**Patterns:** Estes botões são usados para selecionar os sete padrões que determinam como o surround pan move a roda Parâmetro e botões INC/DEC.

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

**WIDTH:** Este ajusta a largura esquerda para direita do padrão selecionado

**DEPTH:** Este ajusta a profundidade frente para traseira do padrão selecionado.

**WIDTH OFFSET:** Este pode ser usado para compensar a direção esquerda para direita do padrão selecionado.

**DEPTH OFFSET:** Este pode ser usado para compensar a direção frente para traseira do padrão selecionado.

**ST LINK:** Este pode ser usado para linkar os parâmetros surround pan do Canal de Entrada atualmente selecionado e é padrão horizontal ou vertical a menos que eles estejam pareados.

**PATTERN:** Quando canais de entrada estiverem linkados, os sete padrões determinados aqui determinam como o surround pan linkado move para a roda Parâmetro e botões INC/DEC.

## Páginas Surround de Canal de Entrada

Posições Surround pan podem ser visualizadas e programadas nas páginas Surround.

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

Os parâmetros Surround para os 56 Canais de Entrada são organizados em três páginas. A pagina Input Channel 1-24 Surround é mostrada abaixo. O layout das outras duas páginas é o mesmo.

### FIGURA

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

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

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

**F/R:** Estes parâmetros são usados para ajustar a posição surround frontal/traseira. Enquanto selecionados, eles podem ser rapidamente ajustados pressionando [ENTER].

Você pode jamppear para mais páginas Surround Edit detalhadas pressionando [ENTER] enquanto o gráfico surround do canal de entrada estiver selecionado.

### **Enviando Canais de Entrada para Aux Sends**

Sinais de Canal de Entrada podem ser enviados para Aux Sends 1-8. Consulte “Ajustando níveis Aux Send” na pág. 80 e “Pré-Fader ou Post-Fader Aux Sends” na pág. 79.

### **Solando Canais de Entrada**

Canais de Entrada podem ser solados. Consulte a pág. 102 para mais informações.

### **Saídas Diretas**

Cada canal de Entrada apresenta uma Saída Direta, que pode ser conectada a Saídas Slot, Saídas Omni, ou Saídas 2TR Digital. Sinais de Saída Direta podem ser passados pelo pré-EQ, pré-fader, ou post-fader. Consulte “Conectando Saídas Diretas” na pág. 56 e “Direcionando Canais de Entrada” na pág. 66 para mais informações.

### **Pareando Canais de Entrada**

Canais de Entrada Vertical ou Horizontal padrões podem ser pareados para operação estéreo. Consulte “Pareando Canais” na pág. 104 para mais informações.

### **Usando Decodificador MS**

Quando canais de entrada estiverem pareados, o Decodificador Ms pode ser usado para decodificar sinais de microfones organizados como pares MS. O decodificador MS está ajustado nas páginas Pair do Canal de Entrada. Consulte “Pareando Canais” na pág. 104 para mais informações.

### **Visualizando Programas do Canal de Entrada**

Programas parâmetro e fader para cada Canal de Entrada pode ser visualizado nas páginas View. Consulte “Visualizando Ajustes do Parâmetro de Canal” na pág. 108 e “Visualizando Programas Fader de Canal” na pág. 109 para mais informações.

### **Nomeando Canais de Entrada**

Canais de Entrada podem ser nomeados para fácil identificação. Consulte “Nomeando Canais” na pág. 112 para mais informações.

---

## 8 Saída Estéreo

---

### Conectores de Saída Estéreo

A saída Estéreo é enviada pelos conectores STEREO OUT +4 Db (BAL) balanceados XLR-3-32 e os conectores phono desbalanceados STEREO OUT –10 dBV (UNBAL).

### Conectando A Saída Estéreo para Saídas

Os canais esquerdo e direitos da Saída Estéreo podem ser conectados para Saídas Slot, Saídas Omni, ou Saídas 2TR Digitais. Consulte “Conectando Saída” na pág. 54 para mais informações.

### Direcionando Canais de Entrada para a Saída Estéreo

Canais de Entrada podem ser direcionados e paneados para a Saída Estéreo. Consulte “Direcionando Canais de Entrada” na página 66 para mais informações.

### Enviando Saídas Bus para a Saída Estéreo

Sinais Bus Out podem ser enviados para a Saída Estéreo. Consulte “Enviando Saídas Bus para a Saída Estéreo” na pág. 78 para mais informações.

### Medindo a Saída Estéreo

Níveis de Sinal da Saída Estéreo podem ser medidos nas páginas Meter. Consulte “Medindo” na pág. 87 para mais informações.

### Monitorando a Saída Estéreo

A saída Estéreo pode ser monitorada através do CONTROL ROOM MONITOR OUTs e os PHONES (ver pág. 114) ou o STUDIO MONITOR OUT (ver pág. 115).

### Atenuando a Saída Estéreo

Sinais de Saída Estéreo podem ser atenuados pré-EQ. Consulte “Atenuando Sinais” na pág 90 para mais informações.

### Equalizando a Saída Estéreo

A Saída Estéreo apresenta um EQ paramétrico de 4-bandas. Consulte “Usando EQ” na pág. 91 para mais informações.

## Agrupando EQs Master

O EQ de Saída Estéreo pode ser agrupado com os EQs de outro Canal de Saída. Consulte “Agrupando EQs de Canal de Saída” na pág. 94 para mais informações.

74

---

## Inserts de Saída Estéreo

Processadores de efeitos Internos e processadores de sinal externo podem ser conectados na Saída Estéreo usando os Inserts. Consulte “Usando Inserts” na pág. 95 para mais informações.

## Comprimindo a Saída Estéreo.

Sinais dinâmicos podem ser controlados usando o Compressor de Saída Estéreo. Consulte “Comprimindo Canais” na pág. 97 para mais informações.

## Agrupando Compressores Master

O Compressor de Saída Estéreo pode ser agrupado com os Compressores de outro Canal de Saída. Consulte “Agrupando Compressores de Canal de Saída” na pág. 100 para mais informações.

## Mutando a Saída Estéreo (ON/OFF)



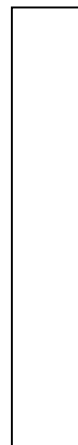
A Saída Estéreo pode ser mutada suando o botão STEREO [ON], que é usado exclusivamente para esta tarefa e não é afetado pelos Layers. Seu indicador acende quando a Saída Estéreo estiver ligada.

## Agrupando Mute Masters (ON/OFF)

O Mute de Saída Estereo pode ser agrupado com os Mutes de outros Canais de Entrada. Consulte “Agrupando Mutes (ON/OFF) do Canal de Saída” na pág. 107 para mais informações.

## Programando o Nível de Saída Estéreo.

O nível de Saída estéreo é programado usando o fader STEREO, que é usado exclusivamente para esta tarefa e não é afetado pelos Layers dos modos Fader.



## Agrupando Faders Master

O fader de Saída Estéreo pode ser agrupado com os faders de outro Canal de Entrada. Consulte “Agrupando Faders do Canal de Saída” na pág. 106 para mais informações.

75

---

## Balaceando a Saída Estéreo

Os canais esquerdo e direito da Saída Estéreo pode ser balanceado como segue.

- 1 **Pressione o botão STEREO [SEL] para selecionar a Saída Estéreo.**

figura

- 2 **Use o controle Pan para ajustar o balanço.**

O display pan indica o balanço. Quando o balanço estiver ajustado para o centro, os dois segmentos centrais acendem. O balanço pode ser ajustado para o centro pressionando [ENTER].

O balanço da Saída Estéreo pode também ser ajustado na pág. Stereo Fader View. Consulte “ Visualizando Ajustes Fader de Canal” na pg. 109 para mais informações.

## Aplicando Delay para a Saída Estéreo

Delay pode ser aplicado independentemente na Saída Estéreo dos canais Esquerdo e direito usando o Delay de Saída Estéreo. Consulte “Aplicando Delay para sinais de Canal” na pág. 101 para mais informações.

## Visualizando Ajustes da Saída Estéreo

Ajustes Fader e Parâmetro para a Saída estéreo pode ser visualizado e ajustado nas páginas View. Consulte “Visualizando Ajustes de Parâmetro de Canal” na pág. 108 e “Visualizando Ajustes Fader de Canal” na pág. 109 para mais informações.

## Nomeando a Saída Estéreo

A saída Estéreo pode ser nomeada para fácil identificação. Consulte “Nomeando Canais” na pág. 112 para mais informações.

## 9 Saídas Bus

---

### Conectando a Saída Bus para Saídas

Saídas Bus podem ser conectados para Saídas Slot, Saídas Omni, ou Saídas 2TR Digitais. Consulte “Conectando Saída” na pág. 54 para mais informações.

### Direcionando Canais de Entrada para a Saída Bus

Canais de Entrada podem ser direcionados para a Saída Bus. Consulte “Direcionando Canais de Entrada” na página 66 para mais informações.

### Medindo a Saída Estéreo

Níveis de Sinal da Saída Bus podem ser medidos nas páginas Meter. Consulte “Medindo” na pág. 87 para mais informações.

### Monitorando a Saída Bus

A saída Bus pode ser determinado pelo botão CONTROL ROOM [ASSIGN 1] ou [ASSIGN 2] para monitorar. Consulte “Monitorando Control Room” na pág. 114 para mais informações.

### Atenuando a Saída Bus

Sinais de Saída Bus podem ser atenuados pré-EQ. Consulte “Atenuando Sinais” na pág 90 para mais informações.

### Equalizando a Saída Estéreo

Cada Saída Bus apresenta um EQ paramétrico de 4-bandas. Consulte “Usando EQ” na pág. 91 para mais informações.

### Agrupando EQs Master

O EQ de Saída Bus pode ser agrupado com os EQs de outro Canal de Saída. Consulte “Agrupando EQs de Canal de Saída” na pág. 94 para mais informações.

### Inserts de Saída Bus

Processadores de efeitos Internos e processadores de sinal externo podem ser conectados na Saída Bus usando os Inserts. Consulte “Usando Inserts” na pág. 95 para mais informações.



## Comprimindo a Saída Estéreo.

Sinais dinâmicos podem ser controlados usando o Compressor de Saída Bus. Consulte “Comprimindo Canais” na pág. 97 para mais informações.

## Agrupando Compressores Master

O Compressor de Saída Bus pode ser agrupado com os Compressores de outro Canal de Saída. Consulte “Agrupando Compressores de Canal de Saída” na pág. 100 para mais informações.

77

---

## Mutando a Saída Bus (ON/OFF)

Saídas Bus podem ser mutadas usando os botões channel strip [ON]

- 1 **Pressione o botão LAYER [MASTER] para selecionar o Master Layer.**
- 2 **Use os botões channel strip [ON] 17-24 para mutar as Saídas Bus.**



O indicador do botão [ON] das Saídas Bus que estão ligadas acendem.

## Agrupando Mute Masters (ON/OFF)

O Mute de Saída Bus pode ser agrupado com os Mutes de outros Canais de Entrada. Consulte “Agrupando Mutes (ON/OFF) do Canal de Saída” na pág. 107 para mais informações.

## Programando o Nível de Saída Bus.

Níveis de Saída Bus podem ser ajustados como seguem.

- 1 **Pressione o botão LAYER [MASTER] para selecionar o Master Layer.**
- 2 **Pressione o botão FADER MODE [FADER] para selecionar o modo Fader.**
- 3 **Use os faders 17-24 para ajustar os níveis da Saída Bus.**

Consulte a legenda no lado direito dos faders quando estiver ajustando níveis de saída Bus.



## Agrupando Faders Master

O fader de Saída Estéreo pode ser agrupado com os faders de outro Canal de Entrada. Consulte “Agrupando Faders do Canal de Saída” na pág. 106 para mais informações.

## Aplicando Delay para as Saídas Bus

Cada Saída Bus apresenta uma função Delay. Consulte “Aplicando Delay nos Sinais de Canal” na pág. 101 para mais informações.

## Solando Saídas Bus

Saídas Bus podem ser soladas. Veja a pág. 102 para mais informações.

## Pareando Saídas Bus

Saídas Bus podem ser pareadas para operação estéreo. Consulte “Pareando Canais” na pág. 104 para mais informações.

78

---

## Enviando Saídas Bus para a Saída Estéreo

Saídas Bus podem ser direcionadas para as Saídas Estéreo como segue. Ajustes de Saídas Bus para Saídas Estéreo podem ser armazenados no Bus para a Biblioteca Estéreo, que contem 1 preset de memória e 32 memórias usáveis. Consulte “Bus para Biblioteca Estereo” na pág. 126 para mais informações.

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

### FIGURA

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

**PAN:** Estes controles são usados para plear os sinais de Saída Bus entre os buses de Saída Estéreo direito e esquerdo. O controle Pan atualmente selecionado pode ser ajustado para o centro pressionando [ENTER].

**ON/OFF:** Estes botões são usados para ligar e desligar o direcionamento da Saida Bus para a Saida Estéreo.

**Faders:** Estes faders são usados para ajustar a Saida Bus para niveis da Saida Estereo. Botões Fader aparecem iluminados quando os faders estão ajustados para 0.0 dB.

## Visualizando Ajustes da Saída Bus

Ajustes fader e Parâmetro para cada Saída Bus pode ser visualizado e ajustado nas páginas View. Consulte “Visualizando Programas de Parâmetro de Canal” na pág. 108 e “Visualizando Ajustes Fader de Canal” na pág. 109 para mais informações.

## Nomeando Saídas Bus

Saídas Bus podem ser nomeadas para fácil identificação. Consulte “Nomeando Canais” na pág. 112 para mais informações.

---

## 10 Aux Sends

---

### Conectando Aux Send Masters para Saídas

Aux Send Masters podem ser conectados para as Saídas Slot, Saídas Omni, ou Saídas 2TR Digital. Consulte “Conectando Saída” na pág. 54 para mais informações.

### Ajustando o modo Aux Send

Aux Send tem dois modos de operação – Variável e Fixo - os quais podem ser ajustados individualmente para cada oito Aux Sends. No modo Variável, níveis Aux Send são variáveis e o ponto da fonte de sinal pode ser pré-fader ou post-fader. No modo Fixo, níveis Aux Send são fixados para nominal e o ponto fonte de sinal é fixado para post-fader.

- 1 **Use o botão AUX SELECT [DISPLAY] para selecionar as páginas Aux Send.**  
Os parâmetros Aux Send para os 56 Canais de Entrada estão divididos em três páginas. A página Aux Send do Canal de Entrada 1-24 é mostrada abaixo: Modo Variável a esquerda, modo Fixo a direita. O layout das outras duas páginas é o mesmo.

#### FIGURAS

Na pág. Modo Fixo, “GLOBAL POST” é mostrada no canto inferior direito, indicando que o parâmetro Aux Send Pré/Post está fixo para Post.

- 2 **Use os botões AUX SELECT [1-8] para selecionar Aux Sends 1-8.**
- 3 **use os botões cursor para selecionar os botões FIXED e VARIABLE, e pressione [ENTER] para selecionar um modo.**

Quando o modo Aux é mudado, os parâmetros do Aux Send selecionado é ajustado como segue.

Parâmetros	Muda de Variável para Fixo	Muda de Fixo para Variavel
Nível	Todo ajustado para nominal	Todo ajustado para $-\infty$
Pré/Post	Todo ajustado para Post	
On/Off	Todo desligado	Todo ligado

## Aux Sends Pré-Fader ou Post-Fader

Aux Sends podem ser configuradas individualmente como pré-fader ou post-fader nas páginas Aux Sends (ver pág. 80) ou as páginas Aux View (ver pág. 83).

80

---

## Ajustando os níveis Aux Send

Níveis Aux Send podem ser ajustados usando os faders ou Encoders.

### Usando os Faders

- 1 Use os botões LAYER para selecionar os Layers.
- 2 Pressione o botão FADER MODE [AUX] para selecionar o modo Aux Fader.
- 3 Use o botões AUX SELECT [1-8] para selecionar Aux Sends 1-8.
- 4 Use os faders para ajustar os níveis Aux Send.

Consulte a legenda no lado esquerdo dos faders quando estiver ajustando os níveis Aux Send.

### Usando os Encoders

- 1 Use os botões LAYER para selecionar os Layers.
- 2 Pressione o botão ENCODER MODE [AUX] para selecionar o modo Aux Encoder
- 3 Use os botões AUX SELECT [1-8] para selecionar Aux Sends 1-8.
- 4 Use os Encoders para ajustar os níveis Aux Send.

## Páginas Aux Send

Você pode visualizar e ajustar os parâmetros Aux Send de todos os Canais de Entrada nas páginas Aux Send. A operação das páginas Aux Send no modo Variável ou Fixo é explicado separadamente.

### Modo Variável

Consulte a pág. 79 para mais informações de como selecionar o modo Variable Aux.

- 1 Use o botão AUX SELECT [DISPLAY] para selecionar as páginas Aux Send  
Os parâmetros Aux Send para os 56 Canais de Entrada estão divididos em três páginas. A página Aux Send Canal de Entrada 1-24 no modo Variável é mostrada abaixo. O layout das outras duas é o mesmo.

FIGURA

- 2 Use os botões AUX SELECT [1-8] para selecionar Aux Sends 1-8.

- 3 **Use os botões cursor para selecionar os controles Aux Send do Canal de Entrada.**  
Canais de Entrada podem também ser selecionados usando os botões LAYER e botões [SEL].

- 4 **Para ligar/desligar Aux Send, selecione os controles giratórios, e pressione [ENTER].**  
Os controles giratórios do Aux Send que estiverem desligados, aparecem em cinza, e "OFF" aparece no lugar do valor do nível. Níveis Aux Send podem ainda ser mudados mesmo quando eles estiver desligados.
- 5 **Para ajustar níveis Aux Send, selecione os controles giratórios, e use a roda Parâmetro ou botões INC/DEC.**
- 6 **Para ajustar os parâmetros Pré/Post, selecione os botões PRE/POST, e use o botão [ENTER] ou botões INC/DEC.**
- 7 **Para ajustar todos os canais de Entrada para o Aux Send selecionado para pré-fader ou post-fader simultaneamente, selecione o botão GLOBAL PRE ou POST, e então pressione [ENTER].**

### Modo Fixed

Ver pág. 79 para mais informações sobre como selecionar o modo Fixed Aux.

- 1 **Use o botão AUX SELECT [DISPLAY] para selecionar as páginas Aux Send.**  
A pagina Aux Send Canal de Entrada 1-24 no modo Fixed é mostrada abaixo. O layout das outras duas páginas Aux Send no modo Fixed é o mesmo.

### FIGURA

- 2 **Use os botões AUX SELECT [1-8] para selecionar Aux Send 1-8.**
- 3 **Use os botões cursor ou roda Parâmetro para selecionar os botões Aux Send.**  
Canais de Entrada podem também ser selecionados usando os botões LAYER e botões [SEL].
- 4 **Use o botão ENTER ou botões INC/DEC para ligar/desligar Aux Sends.**  
Se o modo Fader estiver ajustado para Aux, os faders fornecem uma indicação visual da situação On/Off de cada Canal de Entrada para o Aux Send atualmente selecionado. Para Aux Sends que estiverem ligadas, os faders movem para a posição nominal. Aux Sends que estiver desligados, eles moverão para a posição  $-\infty$ . Ajustes On/Off não podem ser mudados usando os faders.

## Visualizando Ajustes Aux Send

Você pode visualizar e ajustar regulagens de todos Aux Sends nas páginas Aux View. Nível e parâmetros Pré/Post são mostrados separadamente.

### Parâmetros Level

No modo Level, as páginas Aux View mostram Aux Send Level e parâmetros On/Off. O modo Fixed Aux Sends pode ser somente ligado e desligado.

- 1 **Use o botão AUX SELECT [DISPLAY] para selecionar as páginas Aux View.**
- 2 **Selecione o botão DISPLAY LEVEL, e pressione [ENTER].**






Os parâmetros Aux View para os 56 Canais de Entrada estão divididos em tres páginas. A pagina do Canal de Entrada 1-24 Aux View é mostrada abaixo no modo Level. O layout das outras duas páginas é o mesmo.

FIGURA

- 3 **Use os botões cursor para selecionar os Aux Sends do Canal de Entrada.**  
Canais de entrada podem também ser selecionados usando os botões Layer do Canal de Entrada e botões [SEL]. Aux Sends podem também ser selecionados usando os botões AUX SELECT [1-8].
- 4 **Use a roda Parâmetro ou botões INC/DEC para ajustar os níveis Aux Send.**
- 5 **Use o botão ENTER para ligar e desligar Aux Send selecionado.**

Os vários indicadores da pagina Aux View são como segue:

. Ajuste Send level para  $-\infty$ , ou modo Fixed Aux Send ajustado para off.

-  Barra Send Level
-  Send ajustado para off.
-  Send level ajustado para nominal
-  Send desligado, ajuste level para nominal
-  FFIX

Modo Fixed Aux Send ajustado para on.

No modo Variable Aux, os valores do parâmetro On/Off e nível para Aux Send são mostrados no canto inferior direito da pagina, por exemplo, "LEVEL: - 2.0 dB ON/OFF: ON".

No modo Fixed Aux, os valores do parâmetro On/Off para Aux Send selecionados são mostrados no canto inferior direito da pagina, por exemplo, "LEVEL: FIXED ON/OFF: ON".

### Parâmetros Pré/Post

No modo Pré/Post, as páginas Aux View mostram parâmetros Aux Send Pré/Post. Modo Fixed Aux Send pode ser somente ligado e desligado.

- 1 **Use o botão AUX SELECT [DISPLAY] para selecionar as páginas Aux View.**
- 2 **Selecione o botão DISPLAY PRE/POST, e pressione [ENTER].**

A pagina Input Channel 1-24 Aux View é mostrada abaixo no modo Pré/Post. O layout das outras duas páginas Aux View no modo Pré/post é o mesmo.

FIGURA

- 3 **Use os botões cursor ou roda Parâmetro para selecionar Canal de Entrada Aux Sends.**

Canais de entrada podem também ser selecionados usando os botões LAYER e [SEL]. Aux Sends podem também ser selecionados usando os botões AUX SELECT [1-8].

- 4 **Use o botão [ENTER] ou botões INC/DEC para ajustar o Aux Send selecionado para pré-fader ou post-fader.**

Os vários indicadores da pagina Aux View são como a seguir:

P.R	Aux Send configurado pré-fader
PO	Aux Send configurado post-fader
FIX	modo Fixed Aux Send.

O modo Fixed Aux Send pode ser ligado e desligado usando os botões [ENTER] ou INC/DEC.

## Paneando Aux Sends

Quando Aux Sends estiverem pareados, Aux Sends podem ser paneados entre Aux buses pareados. Consulte "Pareando Canais" na pág. 104 para mais informações. Se o Aux Send selecionado não estiver pareado, a mensagem "AUXx-x are not paired" aparece.

Se o par selecionado atualmente do Aux Send Master estiver ajustado para Follow Surround na página Output Pair, Aux Sends segue os ajustes Surround Pan do Canal de Entrada e não ser ajustado aqui, neste caso a mensagem "Now AUX x-x PAN Following Surround" aparece. Consulte "Pareando Aux Sends" na pág. 86 para mais informações.

**1 Use o botão AUX SELECT [DISPLAY] para selecionar as páginas Aux Pan.**

Os parâmetros Aux Pan para os 56 Canais de Entrada estão divididos em três páginas. A página Input Channel 1-24 Aux Pan é mostrada abaixo. O layout das outras duas páginas é o mesmo.

FIGURA

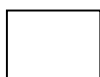
**2 Use os botões AUX SELECT [1-8] para selecionar o Aux Sends 1-8.**

**3 Use os botões cursor para selecionar os controles pan do Canal de Entrada Aux Send, e use a roda Parâmetro ou botões INC/DEC para ajusta-los.**

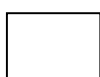
Canais de entrada podem também ser selecionados usando os botões LAYER e botões [SEL].

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

**MODE:** Há três modos Pan que determinam como aux Send pareados são paneados: Individual, Gang, e Inverse Gang. Este é um ajuste global que se aplica para todos Aux Send masters.



No modo individual, controles Aux Send pan operam independentemente.



No modo Gang, os controles Aux Send Pan dos Canais de Entrada pareados operam em uníssono.





No modo Inverse Gang, os controles Aux Send pan dos Canais de Entrada pareados operam em uníssono mas movem-se em direções opostas.

**INPUT PAN LINK:** Este é usado para linkar controles Aux Send Pan para controles Pan do Canal de Entrada para que operando um controle Pan de Canal de Entrada também opere o controle Aux Send Pan correspondente, e vice-versa. Este pode ser ajustado individualmente para cada par de Aux Send masters. Quando um link estiver estabelecido, as posições pan e modo Pan dos Canais de Entrada são copiadas para as Aux Sends. Enquanto linkadas, o modo Pna pode ser ajustado de qualquer página Aux Pan ou a página Input Channel Pan (ver pág. 67).

### **Medindo Aux Send Masters**

Níveis Aux Send Master podem ser medidos nas páginas Meter. Consulte “Medindo” na pág. 87 para mais informações.

### **Monitorando Aux Send Masters**

Aux Send Masters pode ser determinado pelo botão CONTROL ROOM [ASSIGN 1] ou [ASSIGN 2] para monitorar. Consulte “Monitorando Control Room” na pág. 114 para mais informações. Aux 11 e Aux 12 podem ser monitorados através do STUDIO MONITOR OUT (veja pág. 115).

### **Atenuando Aux Send Master**

Sinais Aux Send Masters podem ser atenuados pré-EQ. Consulte “Atenuando Sinais” na pág 90 para mais informações.

### **Equalizando Aux Send Masters**

Cada Aux Send Master apresenta um EQ paramétrico de 4-bandas. Consulte “Usando EQ” na pág. 91 para mais informações.

### **Agrupando EQs Master**

EQs Aux Send Master pode ser agrupado com os EQs de outro Canal de Saída. Consulte “Agrupando EQs de Canal de Saída” na pág. 94 para mais informações.

### **Inserts Aux Send Master**

Processadores de efeitos Internos e processadores de sinal externo podem ser conectados na Aux Send Master usando os Inserts. Consulte “Usando Inserts” na pág. 95 para mais informações.

### **Comprimindo Aux Send Master.**

Sinais dinâmicos podem ser controlados usando o Compressor Aux Send Master. Consulte “Comprimindo Canais” na pág. 97 para mais informações.

## Agrupando Compressores Master

O Compressor Aux Send Master pode ser agrupado com os Compressores de outro Canal de Saída. Consulte “Agrupando Compressores de Canal de Saída” na pág. 100 para mais informações.

## Mutando Aux Send Masters (ON/OFF)

Aux Send masters podem ser mutadas como segue:

- 3 **Pressione o botão LAYER [MASTER] para selecionar o Master Layer.**
- 4 **Use os botões channel strip [ON] 9-16 para mutar as Aux Send masters.**



Os indicadores do botão [ON] das Aux Send Masters que estão ligadas acendem.

## Agrupando Mute Masters (ON/OFF)

O Mute de Saída Bus pode ser agrupado com os Mutes de outros Canais de Saída. Consulte “Agrupando Mutes (ON/OFF) do Canal de Saída” na pág. 107 para mais informações.

86

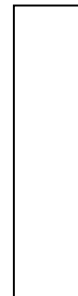
---

## Programando o Nível de Saída Bus.

Níveis Aux Send Master podem ser ajustados como seguem.

- 4 **Pressione o botão LAYER [MASTER] para selecionar o Master Layer.**
- 5 **Pressione o botão FADER MODE [FADER] para selecionar o modo Fader.**
- 6 **Use os faders 9-16 para ajustar os níveis da Aux Send Master.**

Consulte a legenda no lado direito dos faders quando estiver ajustando níveis de Aux Send master.



## Agrupando Faders Master

Os faders Aux Send Master podem ser agrupados com os faders de outro Canal de Saída. Consulte “Agrupando Faders do Canal de Saída” na pág. 106 para mais informações.

## Aplicando Delay para Aux Send Master

Cada Aux Send Master apresenta uma função Delay. Consulte “Aplicando Delay nos Sinais de Canal” na pág. 101 para mais informações.

## Solando Aux Sends

Aux Sends podem ser soladas. Veja a pág. 102 para mais informações.

## Pareando Aux Sends

Aux Sends podem ser pareadas para operação estéreo. Consulte “Pareando Canais” na pág. 104 para mais informações.

## Visualizando Ajustes Aux Send Master

Ajustes de Parâmetro e Fader para cada Aux Send master pode ser visualizado e ajustado nas páginas View. Consulte “Visualizando Ajustes de Parâmetro de Canal” na pág. 108 “Visualizando Ajustes de Fader de Canal” na pág. 109 para mais informações.

## Nomeando Aux Send masters

Aux Send Masters podem ser nomeados para fácil identificação. consulte “Nomeando Canais” na pág. 112 para mais informações.

87

---

## 11 Funções Common Channel

---

### Medindo

Canais de Entrada, Sidas Bus, Aux Sends, a Saida Estereo, e os processadores de efeitos podem ser medidos nas várias páginas Meter, as quais são localizadas usando o botão DISPLAY ACCESS [METER].

Páginas Input e Output Channel Meter também mostram as posições fader numericamente. A função Peak Hold, aplica-se para todos os medidores de níveis, pode ser ligado ou desligado em quaisquer das páginas Meter.

### Programando a Posição de medida

Canais de Entrada e Saída podem ser medidos pré-EQ, pré-fader, ou post-fader. Este ajuste, o qual pode ser ajustado independentemente para os Canais de Entrada e Saída, pode ser ajustado na página Metering Position mostrada abaixo, ou qualquer uma das páginas Input e Output Channel Meter.

FIGURA

**PRE EQ:** Canais são medidos pré-EQ.

**PRE FADER:** Canais são medidos pré-fader

**POST FADER:** Canais são medidos post fader

### Medindo Canais de Entrada

Há dois tipos de página Meter de Canal de Entrada: 24 canais e 48 canais. Há três páginas 24-channel Meter. A página Input Channel 1-24 é mostrada abaixo. O layout das outras duas páginas é o mesmo. Estas páginas apresentam dois medidores de nível para cada Canal de Entrada. Quando Canais de Entrada estiverem verticalmente pareados, ambos medidores operam. Quando Canais de Entrada estiverem horizontalmente pareados, somente o medidor da mão esquerda opera.

FIGURA

Há duas páginas 48-Channel meter. A página Input Channel 1-48 Meter é mostrada abaixo. O layout da outra página é o mesmo.

FIGURA

### **Medindo Canais de Entrada**

Saídas Bus, Aux Sends, e a Saída Estéreo podem todas ser medidas na página Master Meter.

FIGURA

### **Medindo Efeitos**

Entradas de Efeitos e saídas são medidos na pág. Effect 1-4. Existem oito medidores de entrada e saída para efeito #1, e 2 medidores de entrada e saída para efeitos 2 a 4.

FIGURA

**Medindo a Saída Estéreo**

A Saída Estéreo pode ser medida na página Stereo Meter. Níveis de sinal Peak para os canais da esquerda e direita são mostrados numericamente.

FIGURA

---

## Atenuando Sinais

Canais de Entrada, Saídas Bus, Aux sends, e a Saída Estéreo todas apresentam atenuação pré-EQ, a qual é utilizada para atenuar sinais “hot” antes de Equalizar.

**1 Use o botão EQUALIZER [DISPLAY] para selecionar as páginas Attenuator.**

Os parâmetros Attenuator para os 56 Canais de Entrada são organizados em três páginas. A página Input Channel 1-24 Attenuator/Shifter é mostrada abaixo. O layout das outras duas páginas é o mesmo.

FIGURA

Os parâmetros attenuator para os Canais de Saída aparecem na página Output Attenuator.

FIGURA

**2 Use os botões cursor para selecionar os canais, e use a roda Parâmetro ou botões INC/DEC para ajustar a quantidade de atenuação.**

Canais de Entrada e Saída podem também ser selecionados usando os botões LAYER E [SEL]. Você pode copiar os ajustes de atenuação dos Canais de Entrada e Saída selecionados atualmente para todos os Canais de Entrada e Saída respectivamente com um duplo clique no botão ENTER.

Para canais de Entrada, você pode também ajustar a quantidade de atenuação em bits de +2 bits para -24 bits. Use os botões cursor para selecionar os parâmetros bit shift, e use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para ajusta-los. Os atenuadores giratórios e os parâmetros bit shift podem ser ajustados independentemente.

## Usando EQ

Canais de Entrada, Saida Bus, Aux Sends, e a Saída Estéreo, todas apresentam um EQ paramétrico de 4 bandas. As bandas LOW-MID e HIGH-MID são tipos de pico. As bandas HIGH e LOW podem ser ajustadas para shelving, peaking, ou HPF e LPF respectivamente. Ajustes de EQ podem ser armazenados na biblioteca EQ, que contém 40 presets de memória e 160 memórias usáveis. Consulte “Biblioteca EQ” na pág. 129 para mais informações.

## Presets EQs

A seguinte tabela lista o preset de EQs. Consulte a pág. 251 para informação detalhada de parâmetros.

#	Preset Name	Description
1	<b>Bass Drum 1</b>	Enfatiza a curva grave de uma bateria e o ataque criado pelo baterista.
2	<b>Bass Drum 2</b>	Cria um pico por volta de 80 Hz, produzindo um som forte
3	<b>Snare Drum 1</b>	Enfatiza sons rimshot e “snappy”
4	<b>Snare Drum 2</b>	Enfatiza varias curvas de som de bateria de rock clássico
-5	<b>Tom-tom 1</b>	Enfatiza o ataque de tom-tons, e cria uma longa ressonância
6	<b>Cymbal</b>	Enfatiza o ataque dos chimbals crash, extendendo em brilho
7	<b>High Hat</b>	Usa um high-hat forte, enfatizando o medio para agudo
8	<b>Percussion</b>	Enfatiza o ataque e adicione clareza as curvas agudas do instrumento, tais como pandeiros, cabaças, e congas.
9	<b>E. Bass 1</b>	Produce um som forte de baixo elétrico cortando frequencias muito baixas
10	<b>E. Bass 2</b>	Diferente do preset 9, este preset enfatiza a curva de graves do baixo elétrico
11	<b>Syn. Bass 1</b>	Usa um baixo sintetizado com enfase nas curvas graves
12	<b>Syn. Bass 2</b>	Enfatiza o ataque que é peculiar para baixos sintetizados
13	<b>Piano 1</b>	Faz sons de pianos mais brilhantes
14	<b>Piano 2</b>	Usado em conjunto com um compressor, este preset enfatiza o ataque e curvas graves do piano
15	<b>E. G. Clean</b>	Use para gravações em linha de uma guitarra elétrica ou semi acústica para obter um som levemente mais pesado
16	<b>E. G. Crunch 1</b>	Ajusta a qualidade tonal de um som de guitarra levemente distorcido
17	<b>E. G. Crunch 2</b>	Uma variação do preset 16
18	<b>E. G. Dist. 1</b>	Faz um som de guitarra pesado e distorcido mais claro
19	<b>E. G. Dist. 2</b>	Uma variação do preset 18
20	<b>A. G. Stroke 1</b>	Enfatiza o brilho dos tons de guitarras acusticas
21	<b>A. G. Stroke 2</b>	Uma variação do preset 20, Você pode também usa-lo com sons de guitarra

22	<b>A. G. Arpeg. 1</b>	Ideal para tocar arpejos e guitarras acusticas
23	<b>A. G. Arpeg. 2</b>	Uma variação do preset 22
24	<b>Brass Sec.</b>	Use com trompetes, trombones, ou sax. Quando usado com um único instrumento, tente ajustar a frequência HIGH ou HIGH-MID
25	<b>Male Vocal 1</b>	Um modelo de EQ para vocais masculinos. Tente ajustar os parâmetros HIGH ou HIGH-MID de acordo com a qualidade da voz
26	<b>Male Vocal 2</b>	Uma variação do preset 25
27	<b>Fernale Vo. 1</b>	An EQ template for fernaie vocais. Try adjusting the HIGH or HIGH-MID parameters according to the voice quality.
28	<b>Fernale Vo. 2</b>	Um modelo de EQ para vocais femininos. Tente ajustar os parâmetros HIGH ou HIGH-MID de acordo com a qualidade da voz
29	<b>Chorus&amp;Harmo</b>	Um modelo de EQ para chorus mais brilhantes
30	<b>Total EQ 1</b>	Use em um mixer estereo durante a mixagem. O som melhora quando usado com um compressor
31	<b>Total EQ 2</b>	Uma variação do preset 30
32	<b>Total EQ 3</b>	Uma variação do preset 30. Pode tambem ser usado com Canais de Entrada ou Saida pareados.

#	Nome Preset	Descrição
33	<b>Bass Drum</b>	Uma variação do preset 1, com curvas graves e medias reduzidas
34	<b>Snare Drum 3</b>	Uma variação do preset 3, criando um som mais denso
35	<b>Tom-tom 2</b>	Uma variação do preset 5, enfatizando as curvas medias e agudas
36	<b>Piano 3</b>	Uma variação do preset 13
37	<b>Piano Low</b>	Enfatiza as curvas graves de pianos gravados em estéreo
38	<b>Piano High</b>	Enfatiza as curvas agudas de pianos gravados em estéreo
39	<b>Fine-EQ Cass</b>	Adiciona claridade quando estiver gravando de um tape
40	<b>Narrator</b>	Ideal para gravação de narração

## Usando os controles SELECTED CHANNEL EQUALIZER

- 1 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e use os botões [SEL] para selecionar canais

### FIGURA

- 2 Use o botão [EQ ON] para ligar e desligar o EQ
- 3 Use os controles GAIN para ajustar o ganho de cada banda  
Quando o controle GAIN estiver ajustado, o ganho em dB é mostrado no display EQ correspondente. Se o controle GAIN não estiver ajustado para dois segundos, o display EQ retorna para mostrar a frequência
- 4 Para ajustar a frequência, pressione o controle FREQUENCY/Q para que o indicador FREQUENCY acenda, e use o controle FREQUENCY/Q para ajustar a frequência.  
A frequência é mostrada pelo display EQ correspondente.
- 5 Para ajustar o Q, pressione o controle FREQUENCY/Q para que o indicador Q acenda, e use o controle FREQUENCY para ajustar o Q.  
O valor Q é mostrado pelo display EQ correspondente. Se o controle Q não estiver ajustado para dois segundos, o display EQ retorna para mostrar a frequência.



Para resetar um controle de ganho individual, segure o controle FREQUENCY/Q correspondente. Para resetar todos os controles de ganho, pressione os controles LOW e HIGH FREQUENCY/Q.

A série de parâmetros EQ são como segue:

Parâmetro	LOW	LOW-MID	HIGH-MID	HIGH
Gain	-18.0 dB para +18.0 dB (0.1 dB steps) <sup>1</sup>			
Frequency	21.1 Hz para 20.0 kHz (120 steps por 1/12 oitavas)			
Q	HPF, 10.0 PARA 0.10 (41 steps), L.SHELF	10.0 PARA 0.10 (41 steps)	HPF, 10.0 PARA 0.10 (41 steps), H.SHELF	

1. Os controles LOW e HIGH funcionam como controles on/off dos filtros quando Q estiver ajustado para HPF ou LPF respectivamente.

O parâmetro inicial EQ ajusta como segue:

Parâmetro	LOW	LOW-MID	HIGH-MID	HIGH
Gain	0 dB			
Frequency	125 Hz	1.00 kHz	4.00 kHz	10.0 kHz
Q	L.SHELF	0.70		H.SHELF

## Páginas EQ Edit

Parâmetros EQ podem também ser ajustados na página EQ Edit. Se a preference EQUALIZER Display estiver ligada, esta página aparece automaticamente quando um controle na seção SELECTED CHANNEL EQUALIZER é operado. Consulte "Display Auto EQUALIER" na pág. 197.

- 1 Use o botão EQUALIZER [DISPLAY] para selecionar a página EQ Edit.

### FIGURA

- 2 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e use os botões [SEL] para selecionar canais
- 3 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro e botões INC/DEC para ajusta-los.

**EQ ON:** Este liga/desliga o EQ. Enquanto esta página estiver selecionada, o botão [ENTER] pode ser usado para ligar e desligar o EQ para que qualquer parâmetro além do TYPE seja selecionado.

**TYPE:** Este seleciona o tipo de EQ: TYPE 1 (o tipo EQ usado nos consoles de mixagem Yamaha) ou TYPE II (um algoritmo freqüentemente desenvolvido).

**ATT:** Este pode ser usado para atenuar sinais pré-EQ. É o mesmo parâmetro atenuador que aparece nas páginas Attenuator. Consulte "Atenuando Sinais" na pág. 90 para mais informações.

**CURVE:** Este mostra a curva EQ do canal de Entrada atualmente selecionado.

**Medidores de Nível:** Estes medidores indicam os níveis do Canal de Entrada atualmente selecionado e é um par horizontal ou vertical.

**LOW, L-MID, H-MID, HIGH:** Estes são as Q, parametros Frequencia (F), e Gain (G) para as quatro bandas.

## Agrupando Eqs de Canal de Saída

As EQ de Saída Bus, Aux Send, e Saída Estéreo podem ser agrupadas, permitindo a você controlar a EQ de vários Canais de Saída simultaneamente. Há quatro grupos de EQ de Canal de Saída: e, f, g e h

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS** para localizar a página **Output Equalizer Link**.

### FIGURA

- 2 **Pressione o botão LAYER [MASTER]**
- 3 **Use os botões cursor Up/Down selecionar os grupos EQ e-h.**  
O grupo selecionado é iluminado por um flash na caixa cursor.
- 4 **Use os botões [SEL] para adicionar e remover Canais de Entrada para e do grupo selecionado.**

Os programas EQ do primeiro Canal de Saída adicionado para o grupo está aplicado para todos os Canais de Entrada somados subsequentemente somados.

Quando um canal de entrada é adicionado ao grupo, o indicador do botão [SEL] acende.

## Usando Inserts

Canais de Entrada, Saídas Bus, Aux Sends, e a saída Estereo todos apresentam Inserts determinados.

- 1 **Use o botão SELECTED CHANNEL DISPLAY ACCESS [PHASE/INSERT] para selecionar a página Insert.**

A página Insert para Canais de Entrada é mostrada abaixo.

FIGURA

A página Insert para Saídas Bus, Aux Sends, e Saída Estéreo é mostrada abaixo.

FIGURA

- 2 **Use os botões LAYER para selecionar Layers, e use os botões [SEL] para selecionar canais.**
- 3 **Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para ajusta-los.**

**INSERT ON/OFF:** Este liga/desliga o Insert do Canal selecionado atualmente.

**INSERT POSITION:** Este determina a posição do Insert dentro do canal e pode ser ajustado para pré-EQ, pré-fader, ou post-fader.

**INSERT OUT:** Este seleciona o destino para a Saída Insert, que pode ser uma Saída Slot, Saída Omni, Saída 2TR Digital, ou a entrada para um processador de efeito interno. Consulte a página 204 e a página 208 para listas de parâmetros patch de Entrada e Saída. O port ID do destino selecionado atualmente é mostrado abaixo do nome Long do canal selecionado atualmente no canto superior direito da página. O port destino pode também ser selecionado usando a janela Patch Select (ver pág. 57), a qual é acessada pressionando [ENTER] enquanto este parâmetro é selecionado. Saídas Insert pode também ser conectada nas páginas Output Patch. Consulte "Output Patching" na pág. 54 para mais informações.

**INSERT IN:** Este seleciona a fonte para os Insert In, que pode ser uma entrada AD, Entrada Slot, Entrada 2TR Digital ou Analógica, ou a saída de um processador de efeitos interno. Consulte a página 204 para uma lista de fontes de Insert Ins de Canal de Entrada; pág. 208 para uma lista de fontes Insert Ins de Canal de Saída. O Port ID da fonte selecionada atualmente é mostrada abaixo do Long Name na canto superior direito da página. O port fonte pode também ser selecionado usando a janela Patch Select (ver pág. 57), que é acessada pressionando [ENTER] enquanto este parâmetro é selecionado. Insert Ins podem também ser conectados nas páginas Input Channel Insert In Patch. Veja “Conectando Insert Ins de Canal de Entrada” na pág. 53 para mais informações.

**COMP ON/OFF:** Este liga/desliga o Compressor do canal selecionado atualmente. Funciona em uníssono com o botão SELECTED CHANNEL DYNAMICS [COMP ON], e o botão ON/OFF da pág. Comp Edit. Consulte “Comprimindo Canais” na pág. 97 para mais informações.

**COMP POSITION:** Este determina a posição do Compressor dentro do canal e pode ser ajustado para pré-EQ, pré-fader, ou post-fader. Funciona em uníssono com o parâmetro POSITION na página Comp Edit. Consulte “Comprimindo Canais” na pág. 97 para mais informações.

**COMP ORDER:** Se o Insert e Compressor estiverem ajustados para a mesma posição no canal (INSERT POSITION e COMP POSITION são os mesmos), você pode usar este parâmetro para ajustar a ordem do Insert e Compressor para qualquer Comp->Ins ou Ins->Comp.

Quando um efeito card Y56K, ou um processador de efeito interno é inserido no canal atualmente selecionado, quando o botão EFFECTS/PLUG-INS [CHANNEL INSERTS] é pressionado, o indicador do botão EFFECTS/PLUG-INS [1-4] pisca, e os Efeitos correspondentes, ou páginas Plug-In Edit aparecem. Se é um card Y56K que é inserido, o indicador do botão [PLUG-INS] também pisca. Isto se aplica somente para efeitos que são inseridos em canais. Se não houver nada inserido no canal atualmente selecionado, uma mensagem aparece.

## Comprimindo Canais

Canais de Entrada, Sidas Bus, Aux Sends, e Sidas Estereo todas apresentam um Compressor. Ajustes podem ser armazenados na biblioteca Comp, que contem 36 presets de memória e 88 memórias usáveis. Consulte “Biblioteca Comp” na pág. 128 para mais informações.

## Preset Comps & Tipos

A seguinte tabela mostra os preset Comps e tipos. Consulte a página 255 para informação detalhada do parâmetro.

#	Nome Preset	Tipo	Descrição
1	Comp	COMP	Compressor com a função de reduzir o nível de volume overall. Use-o na saída estéreo durante a mixagem, ou com Canais de Entrada e Saida pareados
2	Expand	EXPAND	Modelo Expander
3	Compander (H)	COMPAND-1-1	Modelo de compressor Hard-Kneed
4	Compander (S)	COMPAND-5	Modelo de Compressor Soft-Kneed
5	A. Dr. BID	COMP	Compressor para usar com bateria acustica
6	A. Dr. BD	COMPAND-1-1	Compander Hard-Kneed para usar com bateria acustica
7	A. Dr. SN	COMP	Compressor para usar com bateria snare acustica.
8	A. Dr. SN	EXPAND	Expander para usar com bateria snare acustica.
9	A. Dr. SN	COMPAND-S	Soft-kneed compander para usar com bateria snare acustica
10	A. Dr. Tom	EXPAND	Expander para usar com tom toms acusticos, os quais reduzem automaticamente o volume quando os tom tons não são tocados, melhorando a separação de microfones
11	A. Dr. OverTop	COMPAND-5	Compander Soft-Kneed para enfatizar o ataque e ambiência dos chimbaus gravados com microfones overhead. Isto automaticamente reduz o volume quando o chimbaus não são tocados, melhorando a separação dos microfones.
12	E. B. Finger	COMP	Compressor para nivelar o ataque e volume de um dedilhado de contrabaixo elétrico.
13	E. B. Slap	COMP	Compressor para nivelar o ataque e volume de um slap de contrabaixo elétrico.
14	Syn. Bass	COMP	Compressor para controlar ou enfatizar o nível de um contrabaixo sintetizado.
15	Piano]	COMP	Compressor para brilhar a cor tonal de um piano.
16	Piano2	COMP	Uma variação do preset 15, usando uma profundidade threshold para mudar o ataque overall e nível
17	E. Gultar	COMP	Compressor para “cortar” a guitarra elétrica ou backing estilo arpejo. A cor do som pode ser variada tocando diferente estilos
18	A. Guitar	COMP	
19	Strings11	COMP	Compressor para usar com cordas
20	Strings2	COMP	Uma variação do preset 19, para violas e celos.

21	<b>Strings3</b>	COMP	Uma variação do preset 20, usado para instrumentos de cordas com uma curva muito grave, tais como celos ou contrabaixos.
22	<b>BrassSection</b>	COMP	Compressor para sons de metais com um rápido e forte ataque.
23	<b>Syn. Pad</b>	COMP	Compressor para pad sintetizados, usado para prevenir difusão do som.
24	<b>SamplinqPerc:</b>	COMPAND-S	Compressor para fazer som de percussão sampleada como percussão acústica real.
25	<b>Sampling BID</b>	COMP	Uma variação do preset 24, usado para sampelar sons de bateria.
26	<b>Sampling SN</b>	COMI,	Uma variação do preset 25, usado para sampelar sons de baterias snare.

	Preset Name	Type	Description
27	<b>Hip Comp</b>	COMPAND-S	Uma variação do preset 26, usado para samplear loops e frases
28	<b>Solo Vocall</b>	COMP	Compressor para usar com o vocal principal
29	<b>Solo Voca12</b>	COMP	Uma variação do preset 28
30	<b>Chorus</b>	COMP	Uma variação do preset 28, usado para chorus
31	<b>Click Erase</b>	EXPAND	Expander para remover clicks que podem vazar através dos fone de ouvido dos músicos
32	<b>Announcer</b>	COMPAND-H	Compander Hard-Kneed para reduzir o nível da musica quando um técnico falar
33	<b>Limiter1</b>	COMPAND-S	Um compander soft-kneed com uma performance lenta
34	<b>Limiter2</b>	COMP	Um compressor "peak stop"
35	<b>Total Compl</b>	COMP	Compressor para reduzir o nível de volume overall. Use-o na saída estéreo durante a mixagem, ou com Canais de Entrada ou Saída pareados
36	<b>Total Comp2</b>	COMI,	Uma variação do preset 35, mas com mais compressão

## Usando os controles SELECTED CHANNEL DYNAMICS

- 1 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e use os botões [SEL] para selecionar canais.
- 2 Use o botão SELECTED CHANNEL DYNAMICS [COMP ON] para ligar/desligar o compressor do canal atualmente selecionado.

### FIGURA

- 3 Use o botão SELECTED CHANNEL DYNAMICS [GATE/COMP] para ajustar os controles DYNAMICS para COMP (o indicador COMP acende), e use os controles THRESHOLD, RATIO, ATTACK, RELEASE, e GAIN para ajustar o Compressor. Enquanto um Canal de saída é selecionado, o botão [GATE/COMP] é fixado para COMP.

## Página Comp Edit

Os ajustes do Compressor pode ser visualizado e ajustados na página Comp Edit. Se a preference Auto DYNAMICS Display estiver ligada, esta página aparece automaticamente quando um controle Compressor na seção SELECTED CHANNEL DYNAMICS é operado. Consulte "Display Auto DYNAMICS" na pág. 197.

- 1 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e use os botões [SEL] para selecionar canais.

- 2 Use o botão **SELECTED CHANNEL DYNAMICS [DISPLAY]** para localizar a página **Comp Library**, e recupere um preset **Compressor** que contenha o tipo **comp** que você deseja.

Consulte “Biblioteca Comp” na pág. 128 para mais informações.

- 3 Use o botão **SELECTED CHANNEL DYNAMICS [DISPLAY]** para localizar a página **Comp Edit**.

#### FIGURA

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

**POSITION:** Este determina a posição do Compressor dentro do canal, e pode ser ajustado para pré-EQ, pré-fader, ou post-fader. Funciona em uníssono com o parâmetro **COMP POSITION** na página **Insert**. Consulte “Usando Inserts” na pág. 95 para mais informações.

**STEREO LINK:** Este permite a você parear Comps para operação stereo mesmo quando canais não estão pareados. Comps de Canal de Entrada são pareados horizontalmente ou verticalmente dependendo do ajuste do modo **Pair** para o Canal de Entrada atualmente selecionado. Consulte “Pareando Canais” na página 104 para mais informações sobre pareamento horizontal e vertical. Quando Canais estão pareados, este parâmetro é ligado automaticamente e não pode ser mudado.

**CURVE:** Este mostra a curva do compressor (nível de entrada vs. nível de saída).

**TYPE:** Este é o tipo comp usado pelo Compressor do canal atualmente selecionado.

**Meters:** Estes medidores indicam os níveis do canal de Entrada atualmente selecionado e é um par horizontal ou vertical. O medidor **GR** indica a quantidade de redução de ganho que esta sendo aplicado pelo Compressor do canal de entrada atualmente selecionado.

**ON/OFF:** Este liga/desliga o Compressor do canal atualmente selecionado. Funciona em uníssono com o botão **SELECTED CHANNEL DYNAMICS [COMP ON]**.

**PARAMETER:** Estes controles são usados para ajustar os parâmetros **Threshold**, **Ratio**, **Attack**, **Release**, **Out Gain**, e **Knee**.

## Agrupando Compressores do Canal de Saída

A saída Bus, Aux Send, e Compressores de Saída Estéreo podem ser agrupados, permitindo a você controlar a compressão de vários Canais de Saída simultaneamente. Há quatro grupos de Compressores de Canal de Saída: m, n, o, e p.

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS** para localizar a página **Output Comp Link**.

### FIGURA

- 2 Pressione o botão **LAYER [MASTER]**.
- 3 Use os botões cursor **Up/Down** para selecionar grupos **Comp m-p**.  
O grupo selecionado é iluminado por uma caixa cursor piscante.
- 4 Use os botões **[SEL]** para adicionar e remover **Canais de Saída para e do grupo selecionado**.  
Os ajustes do Compressor do primeiro Canal de Saída adicionado ao grupo está aplicado para todos os Canais de Saída subseqüentemente adicionados.  
Quando um canal de saída é adicionado ao grupo, este indicador do botão **[SEL]** acende.



## Aplicando Delay nos Sinais de Canal

- 1 Use o botão **SELECTED CHANNEL DISPLAY ACCESS [DELAY]** para selecionar as páginas Delay.

Os parâmetros Delay para os 56 Canais de Entrada são organizados em três páginas. A página Input Channel 1-24 Delay é mostrada abaixo. O layout das outras duas páginas é o mesmo.

FIGURA

Os parâmetros Delay para as Saídas Bus, Aux Sends, e a Saída Estéreo aparecem na página Output Delay.

FIGURA

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

Canais de Entrada e Saída também podem ser selecionados usando os botões LAYER E [SEL].

**DELAY SCALE:** Estes botões determinam a unidade de valor delay mostrada abaixo do valor msec. Unidades podem ser ajustadas por medidores, pés, samples, beats, ou timecode frames.

**GANG:** Quando esta opção estiver ligada, o tempo delay para canais pareados pode ser ajustado simultaneamente. Aplicar Gang é relativo, então qualquer diferença de tempo delay entre os dois canais é mantida quando esta opção estiver ligada.

**ON/OFF:** Estes botões ligam/desligam as funções Delay individuais. O botão [ENTER] pode ser usado para ligar e desligar um Delay apesar do parâmetro estar selecionado.

**msec:** Este ajusta o tempo Delay em milésimos de segundos. O tempo Delay pode ser ajustado também usando o parâmetro abaixo, o qual é o tempo delay em unidades selecionadas pelos botões DELAY SCALE. Você pode copiar os ajustes delay do Canal de Entrada ou Saída atualmente selecionados para todos os canais de Entrada e Saída respectivamente com um duplo-click no botão [ENTER].

**MIX:** Este parâmetro, disponível somente nas páginas Input Channel Delay, ajustam o mix dos sinais dry e wet.

**FB.GAIN:** Este parâmetro, disponível somente nas páginas Input Channel Delay, ajusta a quantidade de feedback.

## Solando Canais

Canais de Entrada, Sidas Bus, e Aux Sends podem ser solados como segue.

- 1 **Use os botões LAYER para selecionar os Layers do Canal de Entrada se você quiser solar Canais, ou selecionar o master Lyaer se você quiser solar Canais de Entrada.**

Canais de Entrada e Saída não podem ser solados simultaneamente. Canais de Entrada Solados serão dessolados quando um Canal de Saída estiver solado, e vice versa.

- 2 **Use os botões [SOLO] para solar os canais no Layer selecionado.**

Os indicadores do botão Solo dos canais que estão solados acendem.

O indicador SOLO na seção MONITOR pisca quando a função Solo estiver ativa. Você pode dessolar todos os canais solados pressionando o botão SOLO [CLEAR].

## Configurando Solo

A função Solo é configurada na página Solo Setup. Se a preference Auto SOLO Display estiver ligada, esta página aparece automaticamente quando um canal é solado. Consulte "Auto SOLO Display" na pág. 197.

- 1 **Use o botão MONITOR [DISPLAY] para localizar a página Solo Setup.**

### FIGURA

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

**SOLO:** Este é usado para ativar e desativar a função Solo.

**STATUS:** Este determina o modo Solo: Gravação ou Mixagem. Ele afeta somente Canais de Entrada.

No modo Recording Solo, sinais de Canal de Entrada solados são alimentados para a Solo bus e enviado através das Saídas Control Room. Outras buses não são afetadas

neste modo. Se o parâmetro Listen estiver ajustado para AFTER PAN, a fonte do sinal para Canais de Entrada que estiverem desligados, é pré-fader.

No modo Mixdown Solo, sinais de Canal de Entrada solados são alimentados para Stereo bus e enviados através da Saída Estéreo e Saídas Control Room. Canais de Entrada dessolados são mutados e seus indicadores dos botões [ON] piscam (a menos que eles

estejam com o Solo Safe desativado). Somente Canais de Entrada que estão direcionados para a Saída estéreo podem ser solados neste modo. Canais de Entrada que estiverem desligados são temporariamente ligados quando eles estiverem solados.

**MODO SEL:** Este determina o modo Solo Select: Mix Solo ou Last Solo. No modo Mix Solo, qualquer número de canais podem ser solados simultaneamente. No modo Last Solo, somente um canal pode ser solado por vez.

**LISTEN:** Este determina a fonte do sinal Solo do Canal de Entrada: Pré Fader ou After Pan. Não afeta o modo Mixdown Solo. Canais de Saída são fixados para After Pan.

**SOLO TRIM:** Este é usado para arrumar o nível do sinal Solo. Este parâmetro não afeta o modo Mixdown Solo.

**SOLO SAFE CHANNEL:** Para o modo Mixdown Solo, Canais de Entrada podem ser configurados individualmente para que eles não estejam mutados quando outros Canais de Entrada estiverem solados. Use os botões [SEL], botões cursor, ou roda Parâmetro para selecionar os botões SOLO SAFE CHANNEL. Use os botões [ENTER] ou INC/DEC para ajustar Solo Safe para cada Canal de Entrada. Estes ajustes não afetam o modo Recording Solo. Você pode limpar todo ajuste Solo Safe selecionando o botão ALL CLEAR e pressionando [ENTER].

## Pareando Canais

Canais de Entrada, Saídas Bus, e Aux Sends podem ser pareados para operação em estereo. Canais de entrada podem ser pareados horizontalmente, que são, canais pares adjacentes no mesmo Layer. (1-2, 3-4,5-6, etc.) ou verticalmente, que são canais equivalentes nos Layers adjacentes (1-25, 2-26, 49-73, 50-74, etc.). Saídas Bus e Aux Sends podem ser pareados somente horizontalmente.

### Pareando Canais usando os botões [SEL]

Somente pareamento horizontal pode ser ajustado usando os botões [SEL].

- 1 Use os botões LAYER para selecionar o Layer contendo os canais que você quer parear.**
- 2 Enquanto estiver segurando o botão [SEL] do primeiro canal, pressione o botão [SEL] do segundo canal.**

Os ajustes do primeiro canal são copiados para o segundo canal e os canais são pareados. O indicador do botão [SEL] do canal de entrada atualmente selecionado acende, enquanto o indicador do botão [SEL] de outro canal pisca.

Aux Sends podem também ser pareados usando os botões AUX SELECT.

Para cancelar um par, enquanto estiver segurando o botão [SEL] do primeiro canal, pressione o botão [SEL] do segundo canal.

Os seguintes parâmetros de canal são copiados, e controlados juntos, quando os canais estiverem pareados: parâmetros Fader, On/Off, Insert On/Off, Aux On/Off, Aux Send Level, Aux Pré/Post, Gate, parâmetros Compressor, parâmetros EQ, Fader group, Mute group, EQ group, Comp group, Solo, Solo Safe, botão [AUTO], Fade Time, Recall Safe, Bus para Stereo On/Off, Bus para Nível Estéreo.

Os seguintes parâmetros de canal não são copiados, ou controlado juntos, quando canais estiverem pareados: Input Patch, Insert patch, Output Patch, Comp Position, Phase, Delay On/Off, Delay Time, Delay Feedback, Delay Mix, routing, Pan, Follow Pan, Surround Pan, Bus para Stereo Pan, Aux Send Pan, Balance, Attenuator.

## Pareando Canais usando as paginas Pair

Ambos pareamento horizontal e vertical podem ser ajustados nas páginas Pair.

### 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [PAIR]** para localizar as páginas Pair.

Os parâmetros Pair para os 56 Canais de Entrada são divididos entre duas páginas. A página Input Channel 1-48 pair é mostrada abaixo. O layout da outra página é o mesmo.

FIGURA

105

---

### 1 Para ajustar o modo pair, selecione os botões **PAIR MODE HORIZONTAL** ou **VERTICAL**, e pressione **[ENTER]**.

O modo Pair pode ser ajustado independentemente para Canais de Entrada 1-48 e Canais de Entrada 49-56. A página Input Channel 1-48 Pair no modo Vertical é mostrada abaixo.

FIGURA

Parâmetros Pair para Saídas Bus e Aux Sends aparecem na página Output Pair.

FIGURA

### 1 Use os botões cursor ou roda Parâmetro para selecionar os botões **channel pair**, e pressione **[ENTER]** para fazer ou quebrar pares.

Canais de Entrada e Saída podem também ser selecionados usando os botões **LAYER** e **[SEL]**.

Uma caixa de dialogo aparece com opções para copiar os ajustes do primeiro canal para o segundo canal, o segundo canal para o primeiro canal, e para resetar ambos os canais para seus ajustes iniciais. Escolha a opção necessária, e então pressione **[ENTER]**.

Nas outras páginas display, canais pareados tem um ícone coração, ou um hífen entre seus números de canal.

Quando canais de Entrada estiverem pareados, MS Decoding podem ser usado para decodificar canais de microfones organizados como pares MS. O Decodificador MS é ajustado nas páginas Pair do Canal de Entrada. Isto pode ser ligado e desligado para cada par de canais usando os botões MS.

A página Output Pair mostra o modo Surround atualmente selecionado (Stereo, 3-1, ou 5.1), o qual pode ser ajustado na página Surround Mode (ver pág. 69). Quando um modo

Surround além do Stereo estiver selecionado, os nomes dos canais Surround são mostradas abaixo nos botões pares Saídas Bus e Aux Send, como mostra a seguinte tabela.

Modo Surround	Bus Out/ Aux Send					
	1	2	3	4	5	6
3-1	L	R	C	S	-	-
5.1	L	R	Ls	Rs	C	LFE

Quando um modo Surround além do Stereo estiver selecionado, Aux Sends podem ser ajustadas para seguir o mesmo Surround Pan Canal de Entrada que aplica para as Saídas Bus, a qual é utilizada para alimentar sinais de canal Surround para processadores de efeitos externos. Este é ligado e desligado usando os botões F.S que aparecem abaixo dos botões Aux Send Pair. Quando um par de Aux Sends estiverem ajustados para seguir Surround Pan, seus botões Aux Send Pair estão indisponíveis, e seus parâmetros Aux Pan (ver pág. 84) estão indisponíveis.

### Agrupando Faders de Canal de Saída

A saída Bus, Aux Send, e Faders de Saída Estéreo podem ser agrupados, permitindo a você controlar o nível de vários Canais de Saída simultaneamente. Há quatro grupos Faders de Canais de Saída: Q, R, S, e T.

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [GROUP]** para localizar a página **Output Fader Group**.

#### FIGURA

- 2 Pressione o botão **LAYER [MASTER]**
- 3 Use os botões cursor **Up/Down** para selecionar os grupos Fader Q-T.  
O grupo selecionado é iluminado pela caixa cursor piscante.
- 4 Use os botões **[SEL]** para adicionar e remover faders de Canal de Saída para e do grupo selecionado.

Quando um Canal de Saída é adicionado a um grupo, este indicador do botão **[SEL]** acende.

**ENABLE:** Estes botões são usados para habilitar e desabilitar o grupo.

Você pode temporariamente desabilitar um grupo Fader a fim de fazer ajustes para faders individuais tocando dois ou mais faders no grupo, ou operando o fader enquanto estiver segurando o botão [SEL]. Grupos Faders estão ativos somente no modo Fader. Consulte “Selecionando Modos Fader” na pág. 35 para mais informações.

### **Agrupando Mutes do Canal de Saída (ON/OFF)**

Os mutes das Saídas Bus, Aux Send, e Saídas Estéreo podem ser agrupados, permitindo a você mutar vários Canais de Saída simultaneamente. Há quatro grupos Mute de Canal de Saída: U, V, W, e X.

- 1 Use o botão DISPLAY ACCESS [GROUP] para localizar a página Output Mute Group.**

#### **FIGURA**

- 2 Pressione o botão LAYER [MASTER].**
- 3 Use os botões cursor Up/Down para selecionar os grupos Mute U-X.**  
O grupo selecionado é iluminado por uma caixa cursor piscante.
- 4 Use os botões [SEL] para adicionar e remover Canais de Saída para e do grupo selecionado.**

Quando um Canal de Saída é adicionado ao grupo Mute, seu indicador [SEL] acende.

**ENABLE:** Estes botões são usados para habilitar e desabilitar os grupos.

Grupos Mute podem conter uma combinação de canais que estão ligados e canais que estão desligados.

### Visualizando Ajustes de Parametro de Canal

O ajuste de parametro do Canal de Entrada atualmente selecionado, Saida Bus, Aux Send, ou a Saida Estereo pode ser visualizado e ajustado nas paginas Parameter View.

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [VIEW]** para selecionar a página **Parameter View**.
- 2 Use os botões **LAYER** para selecionar Layers, e use os botões **[SEL]** para selecionar canais.
- 3 Use os botões cursor para selecionar parâmetros, e use a roda **Parâmetro**, botões **INC/DEC**, e botões **[ENTER]** para ajusta-los.

### Canais de Entrada

Esta é a página Parameter View para os Canais de Entrada.

#### FIGURA

**GATE:** Os seguintes parâmetros Gate para o Canal de Entrada atualmente selecionado pode ser ajustado: Gate On/Off, Threshold, Range, Attack, Decay, e Hold. Os medidores GR indicam a quantidade de redução de ganho que está sendo aplicada ao Gate. Também mostrada está a curva Gate e o tipo Gate. Consulte “Aplicando Gate aos Canais de Entrada” na pág. 60 para mais informações.

**COMP:** Os seguintes parâmetros Compressor para o Canal atualmente selecionado pode ser ajustado: Comp On/Off, Threshold, Ratio, Attack, Release, Gain e Knee. Os medidores GR indicam a quantidade de redução de ganho que está sendo aplicada pelo Compressor. Também mostrada está a curva Gate e o tipo Gate. Consulte “Comprimindo Canais” na pág. 97 para mais informações.

**INSERT:** O insert do canal atualmente selecionado pode ser ligado e desligado e conectado. Consulte “Usando Inserts” na pág. 95 para mais informações.



**EQ:** O EQ do canal atualmente selecionado e Attenuator podem ser ajustados. Também mostrada está a curva EQ do Canal de Entrada atualmente selecionado. Consulte “Usando EQ” na pág. 91 para mais informações.

**Meters:** Estes medidores indicam os níveis do canal selecionado atualmente e é um par horizontal ou vertical.

**Phase:** A fase do sinal do Canal de Entrada atualmente selecionado pode ser revertida. Consulte “Revertendo a fase do Sinal” na pág. 59 para mais informações.

**DELAY:** A função Delay do Canal atualmente selecionado pode ser ajustada. Consulte “Aplicando Delay nos Sinais de Canal” na pág. 101 para mais informações.

**PAIR:** Este ícone coração indica se os canais estão ou não pareados. Consulte “Pareando Canais” na pág. 104 para mais informações.

## Canais de Saída

Esta é a pág. Parameter View para as Saídas Bus, aux Sends, e Saída Estéreo. Os Parâmetros são os mesmos que os parâmetros do Canal de Entrada da página View, menos as seções GATE e Phase e os parâmetros DELAY MIX e FB GAIN. Os ajustes de Parâmetro dos canais esquerdo e direito da Saída Estéreo pode ser visualizada individualmente. Use os botões [SEL] para trocar entre canais esquerdo e direito.

FIGURA

## Visualizando Ajustes Fader de Canal

Os ajustes fader-related do Canal de Entrada atualmente selecionado, Saída Bus, Aux Send, ou a Saída Estéreo pode ser visualizada e ajustada nas páginas Fader View.

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [VIEW]** para selecionar a pág. **Fader View**.
- 2 Use os botões **LAYER** para selecionar Layers, e use os botões **[SEL]** para selecionar canais.
- 3 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões **INC/DEC**, e botões **[ENTER]** para ajusta-los.

## Canais de Entrada

Esta é a página Parameter View para Canais de Entrada.

FIGURA

**PAN:** Este é o parâmetro Pan do Canal de Entrada atualmente selecionado. Consulte “Paneando Canais de Entrada” na pág. 67 para mais informações.

**ON/OFF:** Este é o parâmetro On/Off do canal de Entrada atualmente selecionado. Consulte “Mutando Canais de Entrada (ON/OFF)” na pág. 63 para mais informações.

**Fader:** Este indica a posição fader do Canal de Entrada atualmente selecionado. O botão fader aparece iluminado quando o fader estiver ajustado para 0.0 dB. A posição fader é mostrada numericamente abaixo do fader. Consulte “Ajustando Níveis de Canal de Entrada” na pág 65 para mais informações.

**SURROUND PAN:** Os parâmetros Surround pan para os Canais de Entrada atualmente selecionados são mostrados somente quando um modo surround além do Estéreo estiver selecionado. Consulte “Usando Surround Pan” na pág. 69 para mais informações.

**BUS ROUTING:** Esta seção contém botões Routing e Follow para o canal de Entrada atualmente selecionado. Consulte “Direcionando Canais de Entrada” na pág. 66 para mais informações. A conexão de saída da Saída Direta também pode ser ajustada. Consulte “Conectando Saídas Diretas” na pg. 56 para mais informações.

**AUX:** Estes são Aux Send Level do Canal de Entrada selecionado, On/Off, e parâmetros Pré/Post. Enquanto um controle giratório estiver selecionado, O Aux Send pode ser desligado e ligado pressionando [ENTER]. Consulte “Aux Send” na pág. 79 para mais informações.

**Meters:** Estes medidores indicam os níveis do Canal de Entrada atualmente selecionado e é um par horizontal ou vertical. A posição da medição é mostrada abaixo.

**GROUP:** Estes botões indicam quais Fader, Mute, EQ, ou grupo Comp, se qualquer, Canal de entrada atualmente selecionado estiver dentro.

## Saídas Bus

Esta é a página Fader View para as Saídas Bus.

### FIGURA

**ON/OFF:** Este é o parâmetro On/Off da Saída bus atualmente selecionada. Consulte “Mutando Saídas Bus (ON/OFF)” na pág. 77 para mais informações.

**Fader:** Este indica a posição fader da Saída Bus atualmente selecionada. O botão fader aparece iluminado quando o fader estiver ajustado para 0.0 dB. A posição fader é mostrada numericamente abaixo do fader. Consulte “Ajustando Níveis Bus Outs” na pág. 77 para mais informações.

**TO ST PAN, ON/OFF & FADER:** Estes são Saídas Bus para Pan de Saída Estéreo, On/Off, e parâmetros Fader para a Saída Bus atualmente selecionada. O botão fader aparece iluminado quando o fader estiver ajustado para 0.0 dB. A posição fader é mostrada numericamente abaixo do fader. Consulte “Enviando Saídas Bus para a Saída Estéreo” na pág. 78 para mais informações.

**Meters:** Estes medidores indicam os níveis da Saída Bus atualmente selecionada e é par. A posição da medida é mostrada abaixo deles.

**GROUP:** Estes botões indicam quais Fader, EQ, ou grupo Comp, se qualquer Saída Bus atualmente selecionada esta dentro.

## Aux Sends

Abaixo está a página Fader View para as Aux Sends.

### FIGURA

**ON/OFF:** Este é o parâmetro On/Off da Aux Send atualmente selecionada. Consulte “Aux Send Pages” na pág. 80 para mais informações.

**Fader:** Este indica a posição fader da Aux Send atualmente selecionada. O botão fader aparece iluminado quando o fader estiver ajustado para 0.0 dB. A posição fader é mostrada numericamente abaixo do fader. Consulte “Ajustando Níveis Aux Send Masters” na pág. 86 para mais informações.

**Meters:** Estes medidores indicam os níveis da Aux Send atualmente selecionada e é par. A posição da medida é mostrada abaixo deles.

**GROUP:** Estes botões indicam quais Fader, Mute, EQ, ou grupo Comp, se qualquer Aux Send atualmente selecionada esta dentro.

## Saída Estéreo

Abaixo está a página Fader View para a Saída Estéreo. os ajustes dos canais esquerdo e direito da Saída Estéreo pode ser visualizado individualmente. Use o botão STEREO [SEL] para trocar entre os canais esquerdo e direito.

### FIGURA

**BAL:** Este é o parâmetro Balance para a Saída Estéreo. Consulte “Balanceando a Saída Estéreo” na pág. 75 para mais informações.

**ON/OFF:** Este é o parâmetro On/Off da Saída Estereo atualmente selecionada. Consulte “Mutando a Saída Estéreo (On/Off)” na pág. 74 para mais informações.

**Fader:** Este indica a posição fader da Saída Estéreo atualmente selecionada. O botão fader aparece iluminado quando o fader estiver ajustado para 0.0 dB. A posição fader é mostrada numericamente abaixo do fader. Consulte “Ajustando Níveis da Saída Estéreo ” na pág. 74 para mais informações.

**Meters:** Estes medidores indicam os níveis da Saída Estéreo . A posição da medida é mostrada abaixo deles.

**GROUP:** Estes botões indicam quais Fader, Mute, EQ, ou grupo Comp, se qualquer Saída Estéreo atualmente selecionada esta dentro.

## Nomeando Canais

Voce pode especificar nomes Long e Short para os Canais de Entrada, Saidas Bus, Aux Sends, e a Saída Estéreo como segue.

Consulte a pág. 214 para uma lista de nomes de Canal de Entrada; página 214 pra nomes de Canal de Saída.

### Canais de Entrada

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [INPUT PATCH]** para localizar a página **Input Channel Name**.

#### FIGURA

- 2 Use a roda **Parametro**, botões **INC/DEC**, ou os botões **LYAER** e **[SEL]** para **selecionar os Canais de Entrada**.

Quando o modo de pareamento de Canal de Entrada Vertical estiver selecionado, Canais de Entrada são listados em ordem de pares verticais, por exemplo, CH1, CH25, CH2, CH26, e etc.

- 3 Use os botões **cursor** para **selecionar o nome Long ou short do Canal de Entrada, e então pressione [ENTER]**.

Quando a janela **Title Edit** aparecer, edite o nome do Canal de Entrada, e pressione **OK** quando tiver terminado. Consulte “Janela **Title Edit**” na pág. 32 para mais informações.

Você pode resetar todos os nomes de Canal de Entrada de volta aos seus valores iniciais pressionando o botão INITIALIZE.

## Canais de Saída

- 1 Use o botão DISPLAY ACCESS [OUTPUT PATCH] para localizar a página Output Channel Name

### FIGURA

- 2 Use a roda Parametro, botões INC/DEC, ou os botões Master Layer e [SEL] para selecionar os Canais de Saída.
- 3 Use os botões cursor para selecionar o nome Long ou Short do Canal de Saída, e então pressione [ENTER].

Quando a janela Title Edit aparecer, edite o nome do Canal de Entrada, e pressione OK quando tiver terminado. Consulte “Janela Title Edit” na pág. 32 para mais informações.  
Você pode resetar todos os nomes de Canal de Saída de volta aos seus valores iniciais pressionando o botão INITIALIZE.

---

## 12 Monitorando & Talkback

---

### Monitorando Control Room

O CONTROL ROOM MONITOR OUT usa jacks phone de ¼ de polegada balanceados, nível nominal de +4dB. Tipicamente é usado para alimentar os monitores do control room.

A fonte do sinal Control Room Monitor é selecionada usando os botões CONTROL ROOM.

**[2TR D1]:** Seleciona o 2TR IN DIGITAL AES/EBU 1.

**[2TR D2]:** Seleciona o 2 TR IN DIGITAL COAXIAL 2.

**[2TR D3]:** Seleciona o 2TR IN DIGITAL COAXIAL 3.

**[2TR A1]:** Seleciona o 2TR IN ANALOG 1.

**[2TR A2]:** Seleciona o 2TR IN ANALOG 2.

**[STEREO]:** Seleciona a Saída Estéreo.

**[ASSIGN 1]:** Seleciona o Canal de Saída determinado para este botão na página Control Room Setup. Consulte “Control Room Setup” na pág. 115.

**[ASSIGN 2]:** Seleciona o Canal de Saída determinado para este botão na página Control Room Setup. Consulte “Control Room Setup” na pág. 115.

O nível do sinal Control Room Monitor pode ser ajustado usando o controle CONTROL ROOM LEVEL. O botão [DIMMER] ativa a função Dimmer, a qual diminui os sinais Control Room Monitor e Surround Monitor pela quantidade especificada na pág. Control Room Setup (pág. 115). A função Dimmer é ativada automaticamente quando a função Talkback ou Oscilador estiver ativa.

O sinal control Room é também alimentado para os jack PHONES, o nível do qual é ajustado usando o controle PHONES LEVEL.

## Control Room Setup

A monitoração Control Room é configurada na pág. Control Room Setup.

- 1 Use o botão **MONITOR [DISPLAY]** para localizar a página **Control Room Setup**.

### FIGURA

- 2 Use os botões cursor para selecionar os botões **ASSIGN** na caixa da mão esquerda, e use a roda **Parâmetro** para selecionar o **Canal de Saída** na caixa da mão direita. Saídas Bus ou aux Sends podem ser determinadas para os botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2].
- 3 Pressione **[ENTER]** para determinar o **Canal de Saída selecionado**. Uma vez selecionado, o Canal de Saída selecionado aparece iluminado na caixa da mão direita. Os outros parâmetros nesta caixa são como segue.  
**CONTROL ROOM DIMMER LEVEL:** Este determina a quantidade de atenuação aplicada aos sinais Control room Monitor e Surround Monitor pela função Dimmer. Use os botões cursor para seleciona-la, e use a roda **Parâmetro** ou botões **INC/DEC** para ajusta-las.  
**MONO:** Este botão é usado para interromper o sinal Control Room Monitor para mono.

## Monitorando Studio

O STUDIO MONITOR OUT usa jacks phone de ¼ de polegada balanceados, de nível nominal +4 dB. Tipicamente é usado para alimentar sistemas de monitoração no estúdio atual

A fonte sinal Studio Monitor é selecionada usando os botões STUDIO.

**[CONTROL ROOM]:** Seleciona o Control Room Monitor.

**[STEREO]:** Seleciona a Saída Estéreo.

**[AUX 7]:** Seleciona Aux Send #7.

**[AUX 8]:** Seleciona Aux Send #8.

O nível do sinal Studio Monitor pode ser ajustado usando o controle STUDIO LEVEL.

## Monitorando Surround

O O2R96 apresenta funções de monitoração surround comprehensive, incluindo um gerador pink noise para falantes. Bass Management, e down mixing.

As paginas surround explicadas nesta seção estão disponíveis somente quando um modo surround além do Stereo estiver selecionado (veja pág. 69).

A fonte de sinal Surround Monitor é selecionada usando os botões SURROUND. O botão [BUS] seleciona as Saídas Bus como a fonte. O botão [SLOT] seleciona as Entradas dos Slots especificados na pág. Surround Monitor como a fonte. Mixagens Surround de até quatro gravadores multi faixas podem ser monitorados conectando Entradas Slot para Canais Surround Monitor (ver pág. 120) e selecionando com o botão [SLOT]. O nível do Surround Monitor pode ser ajustado pelo uso do controle SURROUND MONITOR LEVEL.

Falantes Surround Monitor podem ser alinhados usando os parâmetros Attenuator e Delay em cada Canal Surround Monitor. Além disso para o padrão Ls e Rs de falantes, o O2R96 suporta falantes Ls2 e Rs2, com parâmetros Attenuator e Delay independentes, para um ambiente de monitoração surround mais difuso. Consulte "Configurando a monitoração Surround". na pág. 117 para mais informações.

Canais Surround Monitor podem ser conectados para Saídas Slot ou Saídas omni. Consulte 'Conectando Saída' na pág. 54 para mais informações.



Ajustes Surround Monitor podem ser armazenados na biblioteca Surround Monitor, que contem 1 preset de memória e 32 memórias usáveis. Consulte “Biblioteca Surround Monitor” na pág. 130 para mais informações.

A monitoração General surround é realizada na pág. Surround Monitor.

- 1 **Use o botão MONITOR [DISPLAY] para localizar a pagina Surround Monitor.**

## FIGURA

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

O número dos ícones falantes e medidores mostrados na pág. Surround Monitor depende do modo Surround Selecionado atualmente. Os medidores indicam níveis de sinal de Saída Bus.

**MUTE/SOLO:** Estes parâmetros são usados para mutar e solar Canais Surround. Um canal Surround está ligado quando seu ícone falante estiver iluminado. Os ícones falante podem ser selecionados usando os botões cursor. Quando SOLO estiver ligado, Canais Surround podem ser solados selecionando ícones falantes e pressionando [ENTER].

**SETTING:** Este botões são usados para selecionar quais entradas Slot são monitoradas quando o botão SURROUND [SLOT] é pressionado. Até quatro Slots podem ser determinados, e os sinais de cada Slot são mixados. Entradas Slot individuais podem ser conectadas para Canais Surround Monitor na página Surround Monitor Patch (veja pág. 120.).

Quando o botão MONITOR L/R para C-R estiver ligado, os Canais Monitor Surround Esquerdo e Direitos são alimentados para os monitores Control Room. Isto é usado quando você quiser usar os mesmos falantes para os Monitores Surround Esquerdo e Direito e Monitores Control Room.

**STATUS:** SURROUND MODE indica o modo Surround atualmente selecionado, o qual é ajustado na página Surround Mode (ver pág. 69). MONITOR LEVEL indica o volume de ajuste do controle SURROUND MONITOR LEVEL, o qual pode ser calibrado para 85 dB SPL, o padrão cinema para regular falantes Surround Channel Monitor. Para fazer isto, envie pink noise do Oscilador embutido (veja pág. 117), ajuste o controle SURROUND MONITOR LEVEL e os controles de nível nos amplificadores de falantes Surround Monitor para que a saída total seja 85 dB SPL, então pressione o botão SET SPL85. A indicação do MONITOR LEVEL mostrará então o volume ajustado relativamente para 85 dB SPL. Pressione o botão SET SPL85 outra vez para retornar a indicação do volume normal.

## Configurando Monitoração Surround

Monitoração Surround, incluindo regulagem de falante, monitor matrix. Bas Management, e alinhamento do monitor, é configurado na pág. Surround Monitor Setup.

- 1 Use o botão **MONITOR** [DISPLAY] para localizar a página **Surround Monitor Setup**.

### FIGURA

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

**SPEAKER SETUP:** Estes parâmetros são para ajustar o volume balance dos falantes monitor surround. Selecione o parâmetro OSC (Oscilador) e escolha do PINK NOISE, 500-2K (pink noise através de 500Hz a 2kHz BPF), 1K (1 kHz de onda), ou 50 Hz (50 Hz de onda). Use o botão ON/OFF para ligar e desligar o Oscilador. Quando estiver ligado, o Oscilador envia um sinal de -20 dB para os Canais Surround os quais os ícones são iluminados. Você pode ligar e desligar a saída do Oscilador para falantes individualmente. Ícones falantes podem ser selecionados usando os botões cursor ou os botões Bus Out [SEL] no master Layer. A fase do sinal do Canal LFE pode ser revertida usando o botão SW Phase. Quando ROTATE estiver ligado, O sinal Oscilador é enviado para cada falante e gira na direção horária (3 segundos sinal, 2 segundos pausa).

**SURR.MODE:** Este indica o modo Surround selecionado atualmente, o qual está ajustado na página Surround Mode (ver pág. 69).

**MONITOR MATRIX:** Este é usado para selecionar o Surround Monitor Matrix. No modo Surround 5.1, você pode selecionar 5.1, 3-1, ou ST. No modo Surround 3-1, você pode selecionar 3-1 ou ST. Os parâmetros ATT podem ser usados para atenuar sinais Surround Channels individuais. Os seguintes diagramas, os quais mostram as Matrixes Monitores disponíveis em cada modo Surround, estão mostradas quando este parâmetro é selecionado.

### FIGURAS

**BASS MANAGE:** Este parâmetro é usado para selecionar os cinco modos preset Bass Management. use o botão ON/OFF para ligar/desligar o Bass Management. A seguinte tabela lista os valores dos parâmetros do preset Bass management ("w/BS significa: com Bass Mangement). Falantes SMALL são assumidos para os presets.

Presets		Parâmetros				
#	Título	HPF	LPF1	LPF2	ATT	AMP
1	DVD Mix w/Bs	80-12	80-24	80-24	0	10
2	DVD Author w/BS	80-12	120-42	80-24	0	10

3	Film Mix w/BS	80-12	80-24	80-24	-3	10
4	Film Author w/BS	80-12	120-42	80-24	-3	10
5	Bypass	THRU	THRU	MUTE	0	0

Se você estiver usando matrix monitor 3-1, mesmo com fontes film, use presets 1 e 2, presets 3 e 4 não podem fornecer monitoração correta.

Parâmetros Bass Management podem ser ajustados como segue.

Parâmetro	Range
HPF	THRU, 80-12, 80-12L, 80-24, 80-24L
LPF1	THRU, 80-24, 80-24L, 120-42
LPF2	THRU, 80-24, 80-24L, MUTE
ATT	0 para -12 dB (1 dB passos)
AMP	0 para +12 dB (1 dB passos)

“80-12” significa um corte de frequência de 80 Hz e uma resposta de filtro de -12 dB/oitavas. “L” significa filtro Linkwitz. Outros filtros são Butterworth.

Os seguintes diagramas mostram a configuração Bass Management para cada ajuste monitor matrix, com Bass Management liga/desliga.

## FIGURAS

### ALINHAMENTO DO MONITOR ATT & DLY ON/OFF:

Estes botões são usados para ligar/desligar os parâmetros de Alinhamento Attenuator e Delay de todos os falantes Surround. O diagrama MONITOR ALIGNMENT e parâmetros Surround Channel Attenuator e Delay, os quais são mostrados quando qualquer um destes botões estiverem selecionados, permitem a você alinhar os falantes surround monitor atenuando e aplicando delay nos Canais Surround tanto quanto o necessário. os parâmetros Attenuator podem ser ajustados de -12 dB para

+12 dB em 0.1 dB passos. Os parâmetros Delay podem ser ajustados de 0.0 para 30.0 msec in 0.02R96 msec passos.

### **Conectando Entradas Slot a Canais Surround**

Entradas Slot individuais podem ser conectadas para Canais Surround Monitor como segue.

- 1 Use o botão MONITOR [DISPLAY] para localizar a página Surround Monitor Patch.**

**figura**

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

**SLOT/CH:** Esta conexão matrix é usada para conectar Entradas 1-8 de cada uma das quatro Slots para Canais Surround monitor 1-8. Cada entrada Slot pode ser conectada para somente um Canal de Monitor Surround.

**LEVEL:** Estes parâmetros são usados para monitorar o nível de cada Slot.

## Usando Talkback

A função Talkback distribui o sinal Talkback mic para as Saídas Studio Monitor e qualquer Slot ou Saídas Omni especificadas na página Talkback Setup.

O controle TALBACK LEVEL ajusta o nível do microfone Talkback embutido.

O botão [TALKBACK] tem dois modos de operação: Se for pressionado uma vez (por menos do que 300ms), a função Talkback é ligada e permanece ligada enquanto o botão é solto. Este é o modo Latched (este modo pode ser desativado na página Talkback Setup). Se for pressionado e segurado por mais tempo, a função Talkback é ligada, mas desliga quando o botão é solto. Este é o modo Unlatched. O indicador do botão [TALKBACK] pisca enquanto a função Talkback estiver ativa.

## Talkback Setup

- 1 Use o botão MONITOR [DISPLAY] para localizar a pagina Talkback Setup.

**FIGURA**

- 2 **Use os botões para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para ajusta-los.**

**OUTPUT ASSIGN:** Estes botões são usados para determinar o sinal Talkback mic para Saídas Slot e Omni.

**TALKBACK DIMMER LEVEL:** Quando a função Talkback estiver ativa, este determina a quantidade de atenuação aplicada para as fontes de som determinadas para os Studio Monitors selecionados para Talkback.

**USE AD IN x AS TALKBACK:** Este permite a voce selecionar uma Entrada AD como fonte de sinal Talkback. Use a caixa check para ligar e desligar esta opção , e use o número parâmetro para especificar o número da entrada AD. O sinal da Entrada AD especificada é mixada com o sinal Talkback mic; Abaixo o TALKBACK LEVEL se você não quiser usar o Talkback mic.

**NEVER LATCH TALKBACK:** Estas opções permitem a voce desativa latching para a função Talkback.

---

## 13 Libraries

---

### Sobre as Libraries

O O2R96 apresenta 10 Libraries para armazenar Automix, Efeitos, Canal, Input Patch, Output Patch, Bus para Estéreo, Gate, Comp, EQ, e dados Surround Monitor.

Dados Library podem ser armazenados para um equipamento externo MIDI, tal como um arquivador de dados MIDI, usando MIDI Bulk Dump (veja pág. 168).

### Operação Library Geral

Apesar da maioria das funções library serem as mesmas para cada library, melhor do que explica-las varias vezes, elas estão explicadas somente aqui

- 1 **Localize as varias páginas library como explicado nas seguintes seções.**

A página Input Patch Library mostrada abaixo é usada aqui para propósitos de explicação.

## FIGURA

- 2 **Use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar memórias.**  
Uma memória é selecionada quando aparece dentro do quadro pontilhado.
- 3 **Use os botões cursor para selcionar os seguintes botões page.**  
**TITLE EDIT:** Para editar o título da memória selecionada, selecione este e pressione [ENTER]. Quando a janela Title Edit aparecer, edite o título, e pressione OK quando você tiver terminado. Consulte “Janela Title Edit” na pág. 32 para mais informações.  
**RECALL:** Para chamar os conteúdos das memórias selecionadas, selecione este e pressione [ENTER]. Se a preferência Recall Confirmation estiver ligada, uma janela confirmação aparece antes do conteúdo ser chamado.  
**STORE:** Para armazenar programas da memória selecionada, selecione este e pressione [ENTER]. Se a janela Title Edit aparecer, coloque um Título, e pressione OK. Consulte “Janela Title Edit” na pág. 32 para mais informações. Você pode parar a janela Title Edit de aparecer desligando a preferência Store Confirmation na página 197.  
**CLEAR:** Para deletar o conteúdo e título da memória selecionada, selecione este e pressione [ENTER]. Uma janela confirmação aparece antes da memória estar limpa. Presets de memória Read-only tem um ícone “R” próximo ao seu nome. Você não pode armazenar, limpar, ou editar o título destas memórias. Memórias Vazias tem o título “No Data!” Memória #0 é uma memória read-only que você pode chamar para resetar programas para seus valores iniciais.  
A memória #U é uma memória read-only especial que permite a você desfazer e refazer memory recall e armazenar operações. Depois de chamar uma memória, você pode reverter para a memória chamada anteriormente pelo recalling memory #U. Depois de armazenar uma memória, você pode revertê-la para seus conteúdos anteriores pelo recalling memory #U. Você pode refazer qualquer uma destas operações chamando memória #U outra vez.

123

---

**Channel Library**

Canal de Entrada, Saida Bus, Aux Send, e programas de Canal de Saida Estereo pode ser armazenado na Channel library, que contem 2 preset de memorias e 127 memorias usáveis.

- 1 **Use o botão DISPLAY ACCESS [VIEW] para selecionar a pagina Channel Library.**

## FIGURA

- 2 **Use os botões LAYER para selecionar Layers, e os botões [SEL] para selecionar canais.**  
Quando estiver armazenando, os programas do canal selecionado atualmente são armazenados para a memória selecionada. Quando estiver lembrando, os programas na memória selecionada é aplicado ao canal selecionado atualmente.  
Somente memórias as quais o conteúdo corresponde ao canal selecionado atualmente pode ser lembrada. Por exemplo, você pode lembrar programas de Canal de Entrada para canais de entrada, mas não para Aux Sends. Quando a memória selecionada e

canal selecionado atualmente não corresponder, um triângulo de aviso e a palavra "CONFLICT" aparece no quadro STORED FROM.

Preset de memória #0, "Reset (-∞ dB)", reset todos os parâmetros do canal selecionado atualmente para seus valores iniciais e ajusta o nível do canal para -∞ dB, Preset memory #1, Reset (0dB)", também reseta todos os parâmetros, mas ajusta o nível do canal para 0 dB (nominal).

**SEL CH:** Este indica o canal selecionado atualmente.

**CURRENT CONFIGURATION:** Se o canal atualmente selecionado é um Canal de Entrada, o modo Surround e informação Aux Configuration é mostrada aqui.

**Level meters:** Estes medidores indicam os níveis do Canal de Entrada atualmente selecionado e é um par horizontal e vertical

**STORED FROM:** Este indica o canal o qual programas estavam originalmente armazenados na memória selecionada. Se o canal atualmente selecionado é um Canal de Entrada, o modo Pan e a informação de pareamento Aux é também mostrada.

Para detalhes sobre Store, Recall, tilte Edit, e funções Clear, consulte "Operação Geral Library" na pág. 122.

## Input Patch Library

Programas Input Patch podem ser armazenados na Input Patch Library, a qual contém 1 preset de memória e 32 memórias usáveis. Consulte a pág. 52 para mais informações sobre programas Input Patch.

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [INPUT PATCH]** para selecionar a página Input Patch library.

### FIGURA

Quando estiver armazenando os programas Input Patch atuais são armazenados na memória selecionada.

Para detalhes sobre Store, Recall, Title Edit, e funções Clear, consulte "Operação Geral Library" na pág. 122.



## Output Patch Library

Programas Output Patch podem ser armazenados na Output Patch library, que contém 1 predefinido e 32 memórias usáveis. Consulte a pág. 54 para informações sobre programas Output Patch.

- 1 use o botão **DISPLAY ACCESS [OUTPUT PATCH]** para selecionar a página **Output Patch Library**.

### FIGURA

Quando estiver armazenando os programas output patch atuais são armazenados na memória selecionada.

Para detalhes sobre Store, Recall, Title Edit, e funções Clear, consulte “Operação Geral Library” na pág. 122.

## Effects Library

Programas de Efeito podem ser armazenados na Effect Library, que contém 52 presets de memória e 76 memórias usáveis. Consulte a pág. 131 para informação sobre usar os Efeitos.

- 1 Use o botão **EFFECTS/PLUG-INS [DISPLAY]** para selecionar a página **Effect Library**.

### FIGURA

- 2 Pressione o botão **EFFECTS/PLUG-INS [INTERNAL EFFECTS]**, e use os botões **EFFECTS/PLUG-INS [1-4]** para selecionar os processadores de efeitos internos.

Quando estiver armazenando, os programas do processador de efeitos internos selecionados, indicado no canto superior esquerdo, estão armazenados para as memórias selecionadas.

**EFFECT NAME:** Este é o nome do Efeito memory atualmente lembrado.

**TYPE:** Este é o tipo de efeito usado na Effects memory lembrado anteriormente. É uma configuração I/O e está mostrada abaixo disto.

**Level meters:** Estes medidores indicam os níveis de saída do processador de Efeitos selecionados atualmente. Há oito medidores de saída para processador de Efeitos #1, e dois medidores de saída para processadores de Efeitos #2 a #4.

**EFFECT TYPE:** Este é o tipo de efeito na memória selecionada. É uma configuração I/O e é mostrada abaixo.

Para detalhes sobre Store, Recall, Title Edit, e funções Clear, consulte "Operação Geral library" na pág. 122.

## Bus para Library Stereo

Bus para programas estereo podem ser armazenados na Bus para Library Stereo, o qual contem 1 preset de memória e 32 memórias usáveis. Consulte a pág. 78 para informações sobre Bus para rota Estéreo.

- 1 Use o botão **ROUTING [DISPLAY]** para selecionar a pág. **Bus to Stereo Library**.

### FIGURA

Quando estiver armazenando, a Saida Bus atual para programas de Saida Estéreo são armazenados na memória selecionada.

**CURRENT CONFIGURATION:** Informação de pareamento de Saída Bus para a configuração atual é mostrada aqui.

**LIBRARY CONFIGURATION:** Informação de pareamento de Saída Bus para a configuração armazenada na memória selecionada atualmente é mostrada aqui.

Somente memórias as quais a configuração do pareamento da Saída Bus se igualam com a configuração atual pode ser lembrada. Quando a configuração atual e a memória selecionada não se equiparar, a palavra 'CONFLICT' aparece na caixa LIBRARY CONFIGURATION.

Para detalhes sobre Store, Recall, Title Edit, e funções Clear, consulte "Operação Geral Library". na pág. 122.

## Gate Library

Programas Gate de Canal de Entrada podem ser armazenados na Gate Library, que contem 4 presets de memórias e 124 memórias usáveis. consulte a pág. 60 para informação sobre aplicar Gate no Canal de Entrada.

- 1 Use o botão **DYNAMICS [DISPLAY]** para selecionar a página Gate Library.

### FIGURA

- 2 Use os botões **LAYER** para selecionar os Layers, e os botões **[SEL]** para selecionar Canais de Entrada.

Quando estiver armazenando, os programas Gate do Canal de Entrada atualmente selecionado, indicado no canto superior direito, estão armazenados na memória selecionada. Quando estiver relembrando, os programas Gate na memória selecionada são aplicados para o Canal de Entrada atualmente selecionado.

**CURRENT TYPE:** Este indica o tipo Gate atual do canal selecionado atualmente.

**CURRENT CURVE:** Esta é a curva Gate do canal selecionado atualmente.

**GR meters:** Estes medidores indicam a quantidade de redução de ganho que esta sendo aplicada pelo Gate, e os níveis do canal selecionado atualmente e é um canal adjacente. Se o modo Pair para o canal atualmente selecionado estiver programado para Vertical, o nível deste equivalente no Layer adjacente é mostrado.

O tipo (Gate ou Ducking) e curva da memória selecionada atualmente é mostrada a direita da lista de memória.

Para detalhes sobre Store, Recall, Title Edit, e funções Clear, consulte "Operação Geral Library" na pág. 122.

## Comp Library

Programas Comp podem ser armazenados na Comp library, a qual contem 36 presets de memória e 92 memórias usáveis. Consulte a pág. 97 para informação sobre os Comps.

- 1 Use o botão **DYNAMICS [DISPLAY]** para selecionar a página **Comp Library**.

figura

**2 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e botões [SEL] para selecionar canais.**

Quando estiver armazenando, os programas Comp do canal selecionado atualmente, indicado no canto superior direito, são armazenados na memória selecionada. Quando estiver relembrando, os programas Comp na memória selecionada são aplicados no canal atualmente selecionado.

**CURRENT TYPE:** Este indica o tipo Comp atual do canal selecionado atualmente.

**CURRENT CURVE:** Esta é a curva Comp do canal selecionado atualmente.

**GR meters:** Estes medidores indicam a quantidade de redução de ganho que esta sendo aplicada pelo Comp, e os níveis do canal selecionado atualmente e é um canal adjacente. Se o modo Pair para o canal atualmente selecionado estiver programado para Vertical, o nível deste equivalente no Layer adjacente é mostrado.

O tipo (Comp, Expand, Comp Softg, comp Hard) e curva da memória selecionada atualmente é mostrada a direita da lista de memória.

Para detalhes sobre Store, Recall, Title Edit, e funções Clear, consulte "Operação Geral Library" na pág. 122.

---

## EQ Library

Canal de Entrada, Saida Bus, Aux Send, e programas de EQ de Saida Estereo podem ser armazenados na EQ library, a qual contem 40 preset de memórias e 160 memórias usáveis. Consulte a pág. 91 para informação sobre EQ.

**1 Use o botão EQUALIZER [DISPLAY] para selecionar a página EQ Library.**

**FIGURA**

**2 Use os botões LAYER para selecionar Layers, e os botões [SEL] para selecionar canais.**

Quando estiver armazenando, os programas EQ do canal selecionado atualmente, incicado no canto superior esquerdo e direito, são armazenados na memória selecionada. Quando estiver lembrando, os programas EQ na memória selecionada são aplicados no canal atualmente selecionado.

**CURRENT TYPE:** Este indica o tipo EQ atual (TYPE I ou TYPE II) para o canal selecionado atualmente.

**CURRENT CURVE:** Esta é a curva EQ do canal selecionado atualmente.

**Level meters:** Estes medidores indicam os nvies do canal de Entrada atualmente selecionado e é um par horizontal ou vertical.

**CURVE:** Este mostra a curva EQ na memória selecionada atualmente.

Para detalhes sobre Store, Recall, Title Edit, e funções Clear, consulte “operação Geral Library” na pág. 122.

## Automix Library

Até 16 Automixes podem ser armazenados na Automix library. Consulte a pág. 145 para informação sobre o uso do Automix.

**1 Use o botão AUTOMIX [DISPLAY] para selecionar a página Automix Memory.**

figura

Quando estiver armazenando, o Automix atual é armazenado na memória selecionada.

**TITLE:** Este é o título do Automix atual.

**CURRENT:** Este é o tamanho do Automix atual.

**FREE:** Esta é a quantidade de memória livre para armazenar o Automix atual.

**SIZE:** Este é o tamanho da memória Automix selecionada.

**PROTECT:** Para proteger o conteúdo da memória selecionada, selecione este e pressione [ENTER]. Um ícone padlock aparece próximo aos títulos da memória que estão protegidas. Os Automixes não podem ser armazenados em memórias protegidas. Para detalhes sobre Store, Recall, Title Edit, e funções Clear, consulte “operação Geral Library” na pág. 122.

## Surround Monitor Library

Programas Surround Monitor podem ser armazenados na Surround Monitor Library, a qual contém 1 preset de memória e 32 memórias usáveis. Consulte a pág. 116 para informação sobre Surround Monitoring.

- 1 Use o botão **MONITOR [DISPLAY]** para selecionar a página Surround Monitor Library.

### FIGURA

Quando estiver armazenando, os programas Surround Monitor são armazenados na memória selecionada. Para detalhes sobre Store, Recall, Title Edit, e funções Clear, consulte “Operação Geral Library” na pág. 122.

---

## 14 Efeitos Internos & Plug-Ins

---

### Sobre os Efeitos

O O2R96 apresenta quatro processadores multi-efeitos internos, oferecendo uma grande quantidade de tipos, incluindo reverbs, delays, efeitos de modulação, combinação de efeitos, e efeitos multi canais determinados especialmente para usar com som surround.

Processadores de efeitos 2-4 apresentam entradas e saídas estéreo. O processador #1, que é determinado para usar com os efeitos surround multi canais, apresentam oito entradas e saídas determinadas. Entradas e Saídas do processador podem ser conectadas a várias fontes, incluindo as de entrada e saídas de outros processadores de efeitos, permitindo a você ligar processadores juntos em série.

Os níveis de sinal de saída do processador de efeitos atualmente selecionado podem ser medidos na página Effects Edit. Os níveis de sinal de entrada e saída de todos os processadores de efeitos podem ser medidos nas páginas Meter. Consulte "Medindo" na pág. 87 para mais informações.

Programas de Efeitos podem ser armazenados na library Effects, a qual contém 52 preset de memória e 76 memória usáveis. Consulte "Effects Library" na pág. 125 para mais informações.

## Conectando Processadores de Efeitos

Entradas de processadores de efeitos podem ser alimentados das Aux Sends, Insert Outs do Canal de Entrada e Saída, ou enviadas para outro processador de efeito.

Consulte "Conectando Entradas de Efeito" na pág. 53 para mais informações.

Saídas de processador de efeitos podem ser conectados para Canais de Entrada, Insert Ins do Canal de Entrada e Saída, ou entradas de outros processadores de efeitos.

Consulte "Conectando Saída" na pág. 54 para mais informações.

## Efeitos Preset & Tipos

A seguinte tabela lista os efeitos preset e tipos. Consulte a pág. 223 para informação de parâmetro detalhado.

### Reverbs

#	Nome Preset	Tipo	Descrição
1	<b>Reverb Hall</b>	REVERB HALL	Simulação de reverberação Concert hall com gate
2	<b>Reverb Room</b>	REVERB ROOM	Simulação de reverberação Room com gate
3	<b>Reverb Stage</b>	REVERB STAGE	Reverb determinado para vocais, com gate
4	<b>Reverb Plate</b>	REVERB PLATE	Simulação de Reverb Plate com Gate
5	<b>Early Ref.</b>	EARLY REF.	Early reflections sem o reverb subsequente
6	<b>Gate Reverb</b>	GATE REVERB	Early reflections com gate
7	<b>Reverse Gate</b>	REVERSE GATE	Early reflection com Gate revertido

### Delays

#	Preset Name	Type	Description
8	<b>Mono Delay</b>	MONO DELAY	Mono Delay simples
9	<b>Stereo Delay</b>	STEREO DELAY	Delay Stereo Simples
10	<b>Mod.delay</b>	MOD.DELAY	Delay repeat simples com modulação
11	<b>Delay LCR</b>	DELAY LCR	Delay 3-tap (esquerdo, central, direito)
12	<b>Echo</b>	ECHO	Delay estereo com feedback cruzado esquerdo/direito

## Efeitos Modulation-based

#	Preset Name	Type	Description
---	-------------	------	-------------



13	<b>Chorus</b>	CHORUS	Chorus
14	<b>Flange</b>	FLANCE	Flanger
15	<b>Symphonic</b>	SYMPHONIC	Efeito de propriedade da Yamaha que produz uma modulação mais rica e mais complexa do que o chorus normal
16	<b>Phaser</b>	PHASER	16-stage stereo phase shifter
17	<b>Auto Pan</b>	AUTO PAN	Auto-panner
18	<b>Trepolo</b>	TREMOLO	Tremolo
19	<b>HQ.Pitch</b>	HQ.PITCH	Mono pitch shifter, resultados estáveis
20	<b>Dual Pitch</b>	DUAL PITCH	Stereo pitch shifter
21	<b>Rotary</b>	ROTARY	Simulação de falante rotatório
22	<b>Ring Mod.</b>	RING MOD.	Modulador Ring
23	<b>Mod.Filter</b>	MOD.FILTER	Filtro modulado

### Efeitos de Guitarra

#	Preset Name	Type	Description
24	<b>Distortion</b>	DISTORTION	Distorção
25	<b>Amp Simulate</b>	AMP SIMULATE	Simulação de Amplificador de Guitarra

### Efeitos Dinamicos

#	Preset Name	Type	Description
26	<b>Dyna.Filter</b>	DYNA.FILTER	Filtro controlado dinamicamente
27	<b>Dyna.Flange</b>	DYNA.FLANGE	Flanger controlado dinamicamente
28	<b>Dyna.Phaser</b>	DYNA.PHASER	Phase shifter controlado dinamicamente

### Combinação de Efeitos

#	Preset Name	Type	Description
29	<b>Rev+Chorus</b>	REV+CHORUS	Reverb e Chorus em paralelo
30	<b>Rev-&gt;Chorus</b>	REV->CHORUS	Reverb e chorus em série
31	<b>Rev+Flange</b>	REV+FLANGE	Reverb e flanger em paralelo
32	<b>Rev-&gt;Flange</b>	REV->FLANGE	Reverb e flanger em série
33	<b>Rev+Sympho.</b>	REV+SYMPHO.	Reverb e symphonic em paralelo
34	<b>Rev-&gt;Sympho.</b>	REV->SYMPHO.	Reverb e symphonic in series
35	<b>Rev-&gt;Pan</b>	REV->PAN	Reverb e auto-pan em serie
36	<b>Delay+ER.</b>	DELAY+ER.	Delay e early reflections em paralelo
37	<b>Delay-&gt;ER.</b>	DELAY->ER.	Delay e early reflections em série
38	<b>Delay+Rev</b>	DELAY+REV	Delay e reverb em paralelo
39	<b>Delay-&gt;Rev</b>	DELAY->REV	Delay e reverb em série
40	<b>Dist-&gt;Delay</b>	DIST->DELAY	Distortion e delay em série

### Outros

#	Preset Name	Type	Description
---	-------------	------	-------------

41	<b>Multi.Filter</b>	MULTI.FILTER	Filtro paralelo de 3 bandas (24 dB/octave)
42	<b>Freeze</b>	FREEZE	Simple sampler
43	<b>Stereo Reverb</b>	ST REVERB	Stereo reverb
44 1	<b>Reverib 5.1</b>	REVERB S. 12	6-channel reverb para 5.1 surround
45 1	<b>Octa Reverib</b>	OCTA REVERB2	8-channel reverb para 7.1 surround
46 1	<b>Auto Pan 5.1</b>	AUTO PAN 5.1	6-channel auto pan para 5.1 surround
47 1	<b>Chorus 5.1</b>	CHORUS 5.1	6-channel chorus para 5.1 surround
48 1	<b>Flange 5.1</b>	FLANGE 5.1	6-channel flanger para S.] surround
49 1	<b>Sympho. 5.1</b>	SYMPHO. 5.1	6-channel symphonic effect para 5.1 surround
50	<b>M. Band Dyna.</b>	M. BAND DYNA.	Processador dinamico Multi banda
51 1	<b>COmP 5-1</b>	COMP 5.12	Compressor Multi-band para 5.1 surround
52 1	<b>Compand 5.1</b>	COMPAND 5.12	Compander Multi-band para 5.1 surround

1. Estes efeitos podem ser lembrados somente para processador de efeitos #1.
2. Já que estes tipos de efeitos necessitam de quatro DPs, o número total de processadores de efeitos é reduzido por três quando um destes tipos é usado. Por exemplo, se o REVERB 5.1 é usado com processador de efeitos #1, processadores 2-4 estão indisponíveis.

## Editando efeitos

Os processadores de efeitos internos podem ser editados como segue.

- 1 **Pressione o botão EFFECTS/PLUG INS [INTERNAL EFFECTS].**
- 2 **Use os botões EFFECTS/PLUG INS [1-4] para selecionar os processadores de efeitos interno.**
- 3 **Use o botão EFFECTS/PLUG INS [DISPLAY] para localizar a página Effects Library, e lembre um preset effects memory que contém os tipo de efeitos que você quer.** Consulte "Effects Library" na pág. 125 para mais informações.
- 4 **Use o botão EFFECTS/PLUG INS [DISPLAY] para localizar a página Effects Edit.**

### FIGURA

Os parâmetros de efeitos disponíveis dependem do tipo de efeito atualmente selecionado. Consulte a pág. 131 para informação de parâmetros detalhado.

- 5 **Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, ou botão [ENTER] para ajusta-los.**  
**EFFECT NAME:** Este é o nome do Effect memory lembrado anteriormente.

**TYPE:** Este é o effects type usado no Effects memory lembrado anteriormente. É uma configuração I/O é mostrada abaixo.

**MIX BALANCE:** Este é usado para ajustar o balanço entre sinais wet e dry. Quando ajustado para 0%, somente o sinal dry é ouvido. Quando ajustado para 100%, somente o sinal wet é ouvido.

**BYPASS:** Este botão é usado para bypass o processador de efeitos selecionado anteriormente.

**TEMPO:** Estes parâmetros, os quais aparecem somente quando um effects type com um parâmetro delay, ou um modulation-based effects type com um parâmetro de Frequência é selecionado, são usados para calcular automaticamente e ajustar o tempo delay, ou modular a frequência relativa para o tempo especificado e anota a extensão. Use o parâmetro Note para especificar a extensão da nota, e use o controle BPM para especificar o tempo. Você pode também especificar o tempo usando o botão TAP TEMPO, o qual calcula o tempo baseado no intervalo de tempo entre dois toques. Quando o botão MIDI CLK estiver ligado, o tempo é derivado da informação MIDI Clock recebida para o port MIDI Rx especificado. Consulte "MIDI I/O" na pág. 163.

**Meters:** Estes são medidores de saída para o processador de efeitos atualmente selecionados. Existem oito medidores quando o processador #1 está selecionado; dois quando os processadores 2-4 estão selecionados.

Parâmetros de Efeitos podem também ser ajustados usando os controles parâmetros 1-4. Use os botões Up/Down para selecionar as fileiras de parâmetros. os parâmetros na fileira atualmente selecionada aparece iluminada. Até 16 parâmetros pode ser mostrado por vez, e se mais estiverem disponíveis, uma fileira acima ou abaixo é mostrada.

#### FIGURA

Quando um cartão de efeito Y56K, ou um processador de efeito interno é inserido no canal atualmente selecionado, quando o botão EFFECTS/PLUG-INS [CHANNEL INSERTS] é pressionado, o indicador do botão correspondente EFFECTS/PLUG-INS [1-4] pisca, e o Efeito correspondente, ou a página Plug-In Edit aparece. Se for um cartão Y56K que está inserido, o indicador do botão [PLUG-INS] também pisca. Se é um processador de efeitos interno, o indicador do botão [INTERNAL EFFECTS] também pisca. Isto se aplica somente para efeitos que são inseridos nos canais. Se não houver nada inserido no canal atualmente selecionado, uma mensagem aparece.

## Sobre Plug-Ins

Existem dois tipos de Plug-Ins: Waves Plug-Ins e user Defined Plug-Ins. Waves Plug-Ins estão disponíveis nos cartões Y56K, os quais necessitam ser instalados nas Slots mini YGDAI do O2R96 (Slot 3 e 4 somente). Consulte seu revendedor Yamaha para detalhes. User Defined plug-Ins podem ser usados para controlar até 32 parâmetros de uso

definido, tais como um processador de efeitos externo. Parâmetros plug-in podem ser controlados usando os quatro controles de parâmetro abaixo do display. Ajustes de Parâmetro Plug-In são armazenados em Scenes, para automação snapshot-style. Quando estiver instalando cartões Y56K, Slots YGDAI mini 3 e 4 corresponde a Plug-Ins 3 e 4, então se você instalar, por exemplo, um cartão Y56K na Slot #4, é automaticamente configurado como Plug-In #4. Sinais O2R96 são conectados através das correntes de efeito do cartão Y56K como qualquer outro sinal é conectado para a Entrada ou Saída Slot. Saídas Slot podem ser alimentadas da Saída Bus, Aux Sends, Saída Estéreo, ou Insert Outs do Canal de Entrada e Saída. Entradas Slot podem ser alimentadas para os Canais de Entrada, ou os Insert Ins de Canal de Entrada e Saída. Consulte “Conectando Entrada & Saída” na pág. 52.

## Configurando Plug-Ins

Plug-Ins podem ser configurados como segue.

Se você instalou um cartão Y56K em uma das Slots, o O2R96 configura-se automaticamente e nenhuma configuração adicional é necessária.

- 1 **Pressione o botão EFFECTS/PLUG INS [PLUG INS].**
- 2 **Use o botão EFFECTS/PLUG INS [DISPLAY] para localizar a página Plug-Ins Setup.**

### FIGURA

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

**TARGET:** Estes são usados para determinar um alvo para cada um dos quatro Plug-Ins. Parâmetros para o alvo especificado aparecem na página Plug-In quando aquele Plug-In estiver selecionado usando os botões EFFECTS PLUG-INS [1-4]. Além de usar os botões cursor, Plug-Ins podem também ser selecionados nesta página usando os botões EFFECTS PLUG-INS [1-4].

**TITLE:** Se um cartão Y56K estiver instalado, este nome é mostrado aqui. Se o alvo estiver ajustado para USER DEFINED, o título especificado do banco atualmente selecionado na página Plug-In Edit é mostrada.

**PORT:** Se um cartão Y56K estiver instalado, este número Slot é mostrado aqui. Se o alvo estiver ajustado para USER DEFINED, você pode especificar o port MIDI Plug-Ins como MIDI, SERIAL 1-8, USB 1-8, ou SLOT 1-8. Ports MIDI Plug-Ins podem também ajustar na pág. MIDI /To host Setup. Consulte “MIDI I/O” na pag. 163 para mais informações.

## Editando Plug-Ins

Plug-Ins podem ser editados como segue. Os programas de Waves Plu-Ins e bancos User Defined Plug-In podem ser armazenados para um equipamento MIDI externo, tais como um arquivador de dados MIDI, usando MIDI Bulk Dump (ver pág. 168).

Se você tiver instalado um cartão Y56K em uma das Slots, páginas display especialmente para os Waves Card são mostradas quando o Plug-In correspondente está selecionado. Consulte a documentação Waves para mais informações. A seguinte explicação aplica-se somente para User Defined Plug Ins.

- 1 **Pressione o botão EFFECTS/PLUG INS [PLUG-INS]**
- 2 **Use os botões EFFECTS/PLUG INS [1-4] para selecionar os Plug-Ins.**
- 3 **Use o botão EFFECTS/PLUG INS [DISPLAY] para localizar a página Plug-In Edit.**

#### FIGURA

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

**TRANSMIT:** Este habilita e desabilita a transmissão de dados MIDI para o Plug-In atualmente selecionado.

**BANK:** Estes botões são usados para selecionar os bancos parâmetros do Plug-In atualmente selecionado. Até quatro programas de parâmetro pode ser armazenado em cada banco, fazendo um total de 32 parâmetros por Plug-In.

**TITLE:** Este é usado para colocar um título (de até 16 caracteres) para cada banco. Para colocar um título para um banco selecionado atualmente, selecione este e pressione [ENTER]. Quando a janela Title Edit aparecer, coloque um título, e pressione OK quando você terminar. Consulte "Janela Title Edit" na pág. 32 para mais informações.

**PARAMETER ID/NAME:** Este é usado par selecionar os quatro controles rotatórios para o fundo da página Plug-In Edit para editar, e para colocar um nome (de até 16 caracteres) para cada controle. use a roda Parâmetro ou botões INC/DEC para selecionar um ID de Parâmetro de 1-4, e pressione [ENTER]. Quando a janela Title Edit aparecer, coloque um título, e pressione OK quando você terminar. Consulte "Janela Title Edit" na pág. 32 para mais informações.

**DATA:** Este é usado para especificar a mensagem MIDI (até 16 bytes) para ser transmitido quando cada controle de parâmetro é ajustado. Use o parâmetro PARAMETER ID/NAME para selecionar um Parâmetro ID de 1-4, e então edite o quanto for necessário. Valores de Dados podem ser ajustados em hex de 00 a FF. O programa de VAL é o valor do controle do parâmetro. O programa END especifica o fim dos dados. NOP significa que nenhum dado é transmitido.

**LEARN:** Este botão é usado para ligar e desligar a função Learn, a qual pode ser usada para aprender porque mensagens MIDI são transmitidas por equipamentos MIDI externos quando seus controles ou parâmetros são ajustados. Quando estiver ligado, mensagens MIDI recebidas são mostradas pelo parâmetro DATA. Somente os primeiros 16 bytes de dados, que começam com Status bit, são mostrados..

---

**MIN/MAX:** Este parâmetros determinam o mínimo e valores máximos de dados MIDI transmitidos quando cada controle de parâmetro está ajustado. Use o parâmetro PARAMETER ID/NAME para selecionar um Parâmetro ID de 1-4, e então edite o necessário.

**VAL:** Este é usado para selecionar o formato para converter o valor do controle do parâmetro para o programa VAL do parâmetro. Isto se aplica ao banco selecionado atualmente. As opções disponíveis são listadas na tabela seguinte.

<b>VAL</b>	<b>Descrição</b>	<b>Contador VAL</b>
<b>One byte</b>	Transmite abaixo de 7 bits do valor do parâmetro como 1 palavra	Até 1 VAL
<b>MSB/LSB</b>	Transmite abaixo de 14 bits do valor parâmetro em unidades de 7-bits começando do byte superior	Até dois VAL'S
<b>LSB/MSB</b>	Transmite abaixo de 14 bits do valor parâmetro em unidades de 7-bits começando do byte inferior	Até dois VAL'S
<b>2 Nibbles M</b>	Transmite abaixo de 8 bits do valor parâmetro em 4 unidades bit, consecutivamente do dado mais alto	Até dois VAL'S
<b>3 Nibbles M</b>	Transmite abaixo de 12 bits do valor parâmetro em 4 unidades bit, consecutivamente do dado mais alto	Até três VAL'S
<b>4 Nibbles M</b>	Transmite o valor parâmetro em unidades de 4 bits, consecutivamente dos dados mais altos	Até quatro VAL'S
<b>2 Nibbles L</b>	Transmite abaixo de 8 bits do valor parâmetro em 4 unidades bit, consecutivamente do dado mais alto	Até dois VAL'S
<b>3 Nibbles L</b>	Transmite abaixo de 12 bits do valor parâmetro em 4 unidades bit, consecutivamente do dado mais baixo	Até três VAL'S
<b>4 Nibbles L</b>	Transmite abaixo de 8 bits do valor parâmetro em 4 unidades bit, consecutivamente do dado mais baixo	Até quatro VAL'S

Quando os controles do fundo da página Plug-In Edit é operada, os dados MIDI especificados, com o valor do controle do parâmetro, é transmitido. Parâmetros Plug-In podem também ser ajustados usando controles Parâmetro 1-4, os quais correspondem aos quatro parâmetros mostrados no fundo da página Plug-In Edit.

figura

Quando um cartão de efeito Y56K, ou um processador de efeito interno é inserido no canal selecionado atualmente, quando o botão EFFECTS/PLUG-INS [CHANNEL INSERTS] é pressionado, o indicador do botão correspondente EFFECTS/PLUG-INS [1-4] pisca. Se é um processador de efeitos interno, o indicador do botão [INTERNAL EFFECTS] também pisca. Isto se aplica somente para efeitos que são inseridos nos canais. Se não houver nada inserido no canal selecionado atualmente, uma mensagem aparece.

Os programas parâmetro, e o Target e bank para cada Plug-In são armazenados em Scenes. Quando um Scene é lembrado, se o Target do Plug-In é o mesmo como quando o Scene foi armazenado, os parâmetros são programados de acordo e os dados MIDI correspondentes são transmitidos (assim que o parâmetro REMOTE estiver programado para ENABLED). Se o Target não for o mesmo. os parâmetros são programados de acordo mas nenhum dado MIDI é transmitido.

## 15 Scene Memories

### Sobre Scene Memories

Scene memories permitem a você armazenar um snapshot de ajustes de mixagem de todo O2R96 virtualmente em um scene. Existem 99 Scenes memories, e eles podem ser intitulados para fácil identificação. Scenes podem ser linkados para memórias library patch de entrada e saída, para que patches de entrada e saída sejam lembrados com Scenes. Um fade time de até 30 segundos pode ser programado individualmente para cada fader de Canal de Entrada e Saída. Recall Safe pode ser usado para excluir Canais de Entrada e Saída individual e certos parâmetros dos Scene recalls. Scenes armazenados podem ser classificados conforme o necessário.

Scenes podem ser armazenados e lembrados usando os botões SCENE MEMORY [STORE] e [RECALL], ou usando a pág. Scene Memory. Scenes podem ser números MIDI Program Change determinados e lembrados remotamente. Consulte “Determinando Scenes para Program Changes” na pág. 166 para mais informações. Quando um Scene é lembrado no O2R96, o número Program Change determinado para aquele Scene é transmitido, o qual pode ser usado para lembrar programas, efeitos, etc. em outro equipamento MIDI. Além disso, Scene recalls manual podem ser gravados on-the-fly no Automix. Quando aquele Automix é tocado, os Scenes são lembrados automaticamente. Consulte “Automix” na pág. 145 para mais informações. Scene memories podem ser armazenados para equipamentos MIDI externos, tais como um arquivador de dados MIDI, usando MIDI Bulk Dump (ver pág. 168).

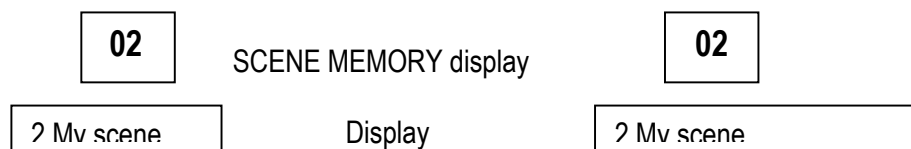
### O que está armazenado em um Scene ?

Os seguintes itens são armazenados em Scenes: programas de Canal de Entrada e Saída, programas de Efeitos, programas de Group e Pair. Programas Fade Time, e Scene Title.

### Edit Buffer & Edit Indicator

O Edit Buffer é onde os programas de mixagem atuais (Scene atuais) estão armazenados. Quando um Scene é armazenado, os programas de mixagem no Edit Buffer são copiados para o Scene memory selecionado. Quando um Scene é lembrado, o conteúdo do Scene memory selecionado é copiado para o Edit Buffer, fazendo os programas de mixagem atual.

Quando um parâmetro é ajustado depois que o Scene foi lembrado, os indicadores Edit - o ponto no display SCENE MEMORY e “EDIT” no display – aparecem, indicando que os programas de mixagem atuais (aqueles no Edit Buffer) não se comparam a aqueles do Scene que foram lembrados por último, como ilustrado abaixo.



Scene #2 foi lembrado, para que o conteúdo do Edit Buffer se iguale aos do Scene #2 e os indicadores estão desligados.

desligados

parâmetro foi ajustado  
 conteúdo do Edit Buffer se iguale aos  
 do Scene #2 e os indicadores Edit estão

## Scene Memories #0 & #U

Scene memory #0 é uma memória especial somente de leitura que contém programas iniciais de todos os parâmetros mix. Ele pode ser lembrado, mas não armazenado. Quando você quiser resetar todos os parâmetros mix para seus iniciais, ou valores default, lembre o Scene Memory #0. Faders de Canal de Entrada são ajustados para qualquer

-∞ dB ou nominal, dependendo da preference Initial Data Nominal (ver pág. 198).

Scene memory #U é uma memória especial somente de leitura que permite a você desfazer e refazer Scene memory recall e armazenar operações. Depois de lembrar um Scene memory, você pode reverter para o Scene memory lembrado anteriormente lembrando o Scene Memory #U. Depois de armazenar um Scene memory, você pode revertê-lo para seu conteúdo anterior lembrando o Scene memory #U. Você pode refazer qualquer uma destas operações undo lembrando o Scene memory #U outra vez.

## Auto Scene Memory Update

Normalmente, quando um Scene é lembrado e então editado, aquele Scene deve ser armazenado outra vez a fim de salvar as edições. Se a preference Scene MEM Auto Update na pág. 198 estiver ligada, de qualquer maneira, estas edições são armazenadas automaticamente em uma memória Shadow. Não há memória Shadow para cada Scene Memory Original. O conteúdo das memórias Original e Shadow podem ser lembrados alternadamente, o qual é utilizado para fazer comparações A/B.

Quando um Scene é lembrado, os programas de mix atuais são automaticamente armazenados na memória Shadow do Scene memory que foi lembrado por último. Quando você retornar para aquele Scene, você pode lembrar a memória Shadow e Original alternadamente.

Enquanto a preference Scene MEM Auto Update estiver ligada, memórias Shadow, não Memórias Original são lembradas inicialmente. Para lembrar uma memória Original, lembre sua Memória Shadow primeiro, e enquanto os indicadores Edit estiverem ambos desligados, lembre outra vez. Esta hora a memória Original é lembrada. Quando estiver lembrando memórias Original e Shadow, você pode facilmente dizer quais estão corretamente ativas pelos indicadores Edit, o quais estão desligados quando uma memória Original está ativa, e liga quando uma memória Shadow está ativa. Note que quando um Scene é armazenado, o conteúdo das memórias Original e Shadow serão o mesmo e os indicadores Edit serão desligados apesar de quais memórias estiverem ativas.

Quando estiver lembrando Scenes em um Automix, somente as memórias Original podem ser lembradas. Quando estiver lembrando Scenes via mensagens MIDI Program Change, memórias Original e Shadow podem ser lembradas, e a operação é a mesma para lembrar Scenes usando os botões SCENE MEMORY do O2R96 ou a página Scene Memory.



## Armazenando & Relembrando Scenes com os botões SCENE MEMORY

Quando cada Scene Memory é selecionado, seu número pisca no display SCENE MEMORY, e seu número e título piscam na seção Scene memory do display. Estes param de piscar quando a memória Scene selecionada é relembrada ou armazenada. Memories Scenes vazios tem o título "No Data!" e não pode ser relembrado. Você não pode armazenar Scene memories que estão protegidos contra gravação.

*Aviso: Quando estiver armazenando Scenes, esteja certo de que não há programas no Edit Buffer que você não quer armazenar. Talvez alguns programas foram ajustados acidentalmente, ou por alguém mais. Se você não estiver certo do conteúdo exato do Edit Buffer, relembre o ultimo scene, faça os ajustes que você realmente deseja, e então armazene o Scene. Você talvez queira armazenar o Scene atual em um Scene não usado apenas neste caso.*

### Armazenando Scenes

- 1 Use os botões SCENE MEMORY Up [▲ ] e Down [▼ ] para selecionar os Scene memories.**
- 2 Pressione o botão [STORE]**  
A janela Title Edit aparece. Esta janela pode ser desabilitada pela preference Store Confirmation na pág. 197.
- 3 Coloque um Título.**  
Consulte "Janela Title Edit" na pág. 32 para mais informações.
- 4 Pressione OK na janela Title Edit.**  
O Scene atual é armazenado para o Scene memory selecionado.  
Você pode desfazer armazenagens Scene, revertendo para os programas mix anteriores, relembrando Scene memory #U ("Ud" no display SCENE MEMORY).

## Usando a Página Scene Memory

Na página Scene Memory voce pode armazenar, lembrar, proteger, deletar e editar os títulos dos Scenes.

- 1 Use o botão **SCENE MEMORY [DISPLAY]** para localizar a página Scene Memory.

### FIGURA

- 2 Use a roda **Parâmetro** ou os botões **INC/DEC** para selecionar os Scene memories.

Um Scene memory é selecionado quando ele aparece dentro da caixa pontilhada.

- 3 Use os botões **cursor** para selecionar os seguintes botões.

**TITLE EDIT:** Para editar o título da Scene memory selecionada, selecione este e pressione [ENTER]. Quando a janela Title Edit aparecer, edite o título, e pressione OK quando tiver terminado. Consulte “Janela Title Edit” na pág. 32 para mais informações.

**RECALL:** Para lembrar os conteúdos do Scene memory selecionado, selecione este e pressione [ENTER]. Os conteúdos do Scene Memory selecionado são lembrados, todos os parâmetros são programados de acordo, o número do Scene memory e título param de piscar, e os indicadores Edit apagam. Se a preference Recall Confirmation estiver ligada, uma janela de confirmação aparece antes de um Scene ser lembrado.

**STORE:** Para armazenar o Scene atual para a memória Scene selecionada, selecione este e pressione [ENTER]. Quando a janela Title Edit aparecer, coloque o título. e pressione OK. Consulte “Janela Title Edit” na pág. 32 para mais informações. Quando um Scene é armazenado, o número da memória do Scene e título param de piscar, e os indicadores Edit apagam. Se a preference Recall Confirmation estiver ligada, uma janela de confirmação aparece antes de um Scene ser lembrado.

**CLEAR:** Para deletar o conteúdo e título do Scene memory selecionado, selecione este, pressione [ENTER], e pressione YES quando a janela confirmação aparecer.

**PROTECT:** Para proteger o conteúdo do Scene memory selecionado, selecione este e pressione [ENTER]. Um ícone cadeado aparece próximo aos títulos dos Scenes memories que estão protegidos. Os Scenes não podem ser armazenados para Scene memories

protegidos. Enquanto o botão PROTECT estiver selecionado, o Scene memory selecionado pode ser protegido e desprotegido usando os botões INC/DEC.

**PATCH LINK:** Estes parâmetros INPUT e OUTPUT permitem a você linkar Scene memories para memórias Patch library de Saída, para que quando um Scene é lembrado, os patches de entrada e saída linkados sejam lembrados. Se uma memory library Patch de entrada e saída não contiver dados, somente o Scene especificado é lembrado, os patches de entrada e saída permanecem os mesmos.

## Fading Scenes

Fade times podem ser especificados para Canais de Entrada individual, Saida Bus, Aux Sends, e a Saida Estereo. O fade time determina o tempo que leva os faders de Canal de entrada e Saída para mover para suas novas posições quando um Scene é lembrado. Você deve armazenar estes programas em um Scene antes deles terem efeito. Programas fade time podem ser especificados para cada Scene individualmente.

**1 Use o botão SCENE MEMORY [DISPLAY] para localizar a página Fade Time.**

Os parâmetros Fade Time para os 56 Canais de Entrada estão divididos em duas páginas. A página Input Channel 1-48 Fade Time é mostrada abaixo. O layout da outra página é o mesmo.

FIGURA

Os parâmetros Fade Time para os Canais de Saída aparecem na página Output Fade Time.

FIGURA

**2 Use os botões cursor ou botões [SEL] para selecionar os parâmetros Fade Time individual, e use a roda Parâmetro ou botões INC/DEC para ajusta-los.**

Você pode copiar o programa Input ou Output Channel Fade Time selecionado para todos os Canais de Entrada e Saída respectivamente com um duplo click no botão [ENTER].

O Long name do canal o qual o parâmetro Fade Time esta atualmente selecionado aparece na canto superior direito da página. Quando um canal é selecionado usando os botões [SEL], este Long name também aparece no canto superior direito do display.

O Fade Time pode ser ajustado de 0 a 30 segundos em 0.1 passos de segundos.

Você pode resetar todos os parâmetros Fade Time para zero selecionando o botão ALL CLEAR, e então pressionando [ENTER].

## Relembrando Scenes Safe

Quando um Scene é relembrado, todos os parâmetros mix são ajustados de acordo. Em algumas situações, você pode querer conservar os programas de certos parâmetros em certos canais, e isto pode ser conseguido usando a função Recall Safe. Recall Safe pode ser ajustado individualmente para Canais de Entrada, Saídas Bus, Aux Sends, e Saída Estéreo.

- 1 Use o botão **SCENE MEMORY [DISPLAY]** para localizar a página Recall Safe.

### FIGURA

- 2 **Selecione o botão SAFE ENABLED/DISABLED, e use o botão [ENTER] ou os botões INC/DEC para habilitar ou desabilitar a função Recall Safe.**
- 3 **Use os botões cursor, botões [SEL], ou roda Parâmetro para selecionar canais, e use o botão [ENTER] ou os botões INC/DEC para ajusta-los como canais Safe.**  
Quando um canal é selecionado usando os botões [SEL], seu Long name aparece no canto superior direito do display. Quando um canal esta Safe (salvo), seu número aparece iluminado.
- 4 **Use os botões cursor ou roda Parâmetro para selecionar os parâmetros MODE, e o botão [ENTER] para ajusta-los.**

Os botões MODE determinam quais parâmetros de Canal Safe não são afetados pelo Scene Recalls. ALL (todos os parâmetros. Esta opção é mutuamente exclusiva com as seguintes opções), FADER (faders), ON (parâmetros ON,OFF), PAN (parâmetros PAN), EQ (parâmetros EQ), COMP (parâmetros COMP), GATE (parâmetros GATE), AUX (níveis Aux Send), AUX ON (parâmetros Aux Send On/Off).

O botões EFFECT opera independentemente dos botões MODE e pode ser usado para fazer os efeitos Safe.

Programas Recall safe são armazenados em Scenes memories.

## Sorting Scenes

Scene pode ser classificado usando a função Scene Memory Sort.

- 1 Use o botão **SCENE MEMORY [DISPLAY]** para localizar a página **Scene Memory Sort**.

### FIGURA

- 3 Use o botão cursor para selecionar a lista **SOURCE**, e use a roda Parametro ou os botões **INC/DEC** para selecionar o **Scene Memory** que você quer mover.
- 4 Use o botão cursor para selecionar a lista **DESTINATION**, e use a roda Parâmetro ou os botões **INC/DEC** para selecionar a posição para quais você quer mover a fonte **Scene memory**.
- 5 Pressione **[ENTER]** para mover a fonte **Scene memory** para o destino especificado. O botão **[ENTER]** executa a função **Sort** apesar de sua posição.

## 16 Automix

### Sobre Automix

A função Automix do O2R96 permite automação dinâmica de todos os parâmetros mix virtualmente, incluindo Levels, Mutes, Pan, Surround Pan, Aux Sends, Aux Send Mutes, EQ, effects, e Plug-Ins. você pode especificar quais destes parâmetros serão gravados, e empurrar canais de gravação on-the-fly. operações User Defined Remote Layer, e scene e operações library recall podem também ser automatizada, combinando snap shot e automação mix dinâmica. Events são gravados em tempo real e podem ser editados offline, com ¼ frame de segurança, ou por regravações com punch in/out. Automix pode ser sincronizado para uma fonte timecode externa ou para um gerador timecode interno.

Até 16 automixes podem ser armazenados na Automix library. consulte "Automix Library" na pág. 130 para mais informações. Eles podem também ser armazenados em um equipamento MIDI externo, tais como um arquivador de dados MIDI, usando MIDI Bulk Dump (ver pág. 168).

### O que é Gravado em um Automix ?

Os seguintes parâmetros podem ser gravados em um Automix.

Parametro	Channels	Bus Out	Stereo	
		Masters	Masters	Out
Channel Levels (faders)	0	0	0	0
Channel Mutes (ON/OFF)	0	0	0	0
Pan	0	-	-	-
Surround Pan	0	-	-	-
EQ (F, 0, C, On/Off)	0	0	0	0
Aux Send 1-8 levels	0	-	-	-
Aux Send 1-8 mutes	0	-	-	-
Scene recalls				
EO, Gate, Comp, Effects, Channel library recalls				
Effect parameters (certain parameters)				
User Defined PlugAns (parameters 1-4)				
User Defined Remote Layers (faders, [ON], Encoders)				

## Página Automix Main

Esta seção explica a página Automix Main.

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [AUTOMIX]** para localizar a página Automix Main.

### FIGURA

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

**TITLE:** Este é o título do Automix atual.

**DISABLED/ENABLED:** Este botão é usado para habilitar e desabilitar a função Automix.

**TIME CODE:** Este contador mostra a posição timecode atual.

**FREE:** A quantidade de memória Automix livre restante é mostrada aqui em kilobytes, percentual, e graficamente por uma barra gráfica.

**SIZE:** O tamanho do Automix atual e o tamanho de qualquer dado Automix no buffer undo é mostrado aqui em kilobytes.

**OFFSET:** Este parâmetro pode ser usado para especificar um offset relativo para a fonte externa timecode em horas, minutos, segundos, frames, e subframes. Especifique um valor “+” para mover para frente eventos relativos para o timecode. Especifique um valor “-” para mover eventos para trás para timecode. Pressione o botão **[ENTER]** para resetar os dígitos selecionados atualmente para “00”.

**INT START TIME:** Este parâmetro é usado para ajustar o tempo de início do gerador timecode interno em horas, minutos, segundos, frames, e subframes. Pressione o botão **[ENTER]** para resetar os dígitos selecionados para “00”. O gerador timecode interno é selecionado na página Time Reference (ver pág. 152).

**UPDATE:** Este botão determina o fato dos eventos que existem além do ponto ao qual a gravação está parada. Quando **TO END** estiver ligado, todos os eventos que existem além do ponto ao qual a gravação está parada para parâmetros que foram editados durante a passagem atual são apagados. Esta função é utilizada quando você quer que os parâmetros permaneçam bem no fim do Automix. Eventos são apagados somente quando a passagem atual é atualmente parada, não quando um punch out ocorre. Quando **TO END** estiver desligada, existindo eventos que estão a esquerda como eles são.

Quando **TO END** estiver ligado, a maneira na qual eventos Fader são processados depende do modo Fader Edit atualmente selecionado e modo Edit Out. Na tabela seguinte, o modo Fader Edit está programado para Absolute. Se o modo Fader Edit estiver ajustado para Relative, e o modo Edit Out estiver ajustado para Takeover ou Off, o fader permanecerá em uma posição relativa a posição para a qual a gravação parou.

TO END	Return	Takeover ou Off
OFF	FIGURA	Para o ponto ao qual a gravação esta parada, o fader permanece na mesma posição até o próximo Fader event na ocorrência de dados existentes.  FIGURA
ON		FIGURA

**EDIT OUT:** Estes botões são usados para ajustar o modo Edit Out: Off, Takeover, ou Return. O modo Edit Out determina como fader regravados movem alinhados com fader data existentes para o ponto punch out. Fader data inclui níveis de Canal de Entrada, Níveis Master de Saída Bus, Níveis master Aux Send, nível da Saída estéreo, e faders

User Defined Remote Layer. Os modos Edit Out são explicados na seguinte tabela.. O return time é especificado na página Fader Edit (ver pág. 151.)

Off	Return	Takeover
Para o ponto punch out, o fader permanece na mesma posição até o próximo Fader event nos dados existentes ocorrer.  FIGURA	Para o ponto punch out, o fader retorna para a posição especificada pelo fader data existente, para a velocidade especificada pelo parâmetro Time nas páginas Fader Edit.  FIGURA	Para o ponto punch out, a gravação continua até a posição fader intersectar o fader data existente. Se você ainda estiver tocando o botão fader para o ponto punch out atual, o fader é desabilitado até você solta-lo.  FIGURA  Neste exemplo, punch out foi realizado pressionando o botão [AUTO], e o fader foi movido manualmente entre o punch out e os pontos punch out atual.



**FADER EDIT:** Estes botões são usados para ajustar o modo Fader Edit: Absolute ou Relative. O modo Fader Edit determina como fader moves são regravados. Isto não tem efeito durante a primeira passagem de gravação. No modo Absolute, fader moves são regravados como valores absolutos e dados de fader existentes são apagados. No modo Relative, fader moves são regravados relative para os dados fader existentes. Dados fader incluem níveis de Canal de Entrada, níveis master de Saídas Bus, níveis master Aux Send, nível de Saída Estéreo, e faders User Defined Remote Layers. A tabela seguinte explica a operação do modo Fader Edit (TO END: off, Edit Out: off)

Absolute	Relative
Fader Edits são gravados como valores absolutos e dados fader existentes entre os pontos punch in e out são apagados.	Fader edits são regravados relative para os dados fader existentes
FIGURA	FIGURA

**TIME REFERENCE:** Esta seção mostra a fonte timecode atual e frame rate. Se você selecionar este item e então pressionar o botão [ENTER], você pode pular diretamente para a pág. Time Reference (ver pág. 152).

**OVERWRITE:** Estes botões determinam quais parâmetros podem ser gravados no primeiro passo, e regravado (re-escrito) nas passagens subseqüentes. Eles podem ser programados enquanto a gravação estiver em progresso. Parâmetros para os quais o botão OVERWRITE correspondente não está programado, não pode ser editado enquanto a gravação estiver em progresso.

Botão Parâmetro	Descrição
<b>FADER</b>	Channel faders (inputs Channels, Bus Out masters, Aux Send masters, the stereo Out, and User Defined Layer faders)
<b>ON</b>	Channel Mutes (ON/OFF), User Defined Layer [ON] buttons
<b>PAN</b>	Input channel Pan, User Defined Layer Encoders
<b>SURR</b>	input Channel Surround pan, LFE level, DIV parameter
<b>AUX</b>	Aux Send 1-8 levels
<b>AUX ON</b>	Aux Send 1-8 mutes
<b>EQ</b>	EQ (F, Q, G, On/Off)

Scene e library recalls, e processadores de efeitos interno e parametros Plug-Ins podem ser gravados apesar dos programas OVERWRITE.

**NEW:** Este botão é usado para criar um novo Automix. Quando um novo Automix é criado, um Scene recall event para lembrar um Scene atual (o ultimo Scene lembrado) é automaticamente inserido no inicio do Automix. Você pode editar este event para que outro Scene seja lembrado. Este Scene inicial é importante porque ele ajusta todos os parâmetros mix como você gostaria no inicio do Automix. Sem eles, parâmetros mix permaneceriam os mesmos como quando a reprodução Automix parou.

**UNDO:** Este botão é usado para desfazer varias operações Automix. Durante cada passagem de gravação, quando um novo Automix é criado, quando um Automix é lembrado, quando uma edição offline é realizada, ou quando a função Undo é usada,

os dados Automix atuais são copiados para o buffer Undo, do qual pode ser recuperado pressionando UNDO enquanto Automix estiver parado.

O buffer Undo é limpo quando o O2R96 estiver desligado. Se você quiser salvar o conteúdo do buffer Undo, realize o Undo, e então armazene o Automix (ver pág. 130).

---

## página 149

---

**AUTO REC:** Este botão funciona igual ao botão REC exceto que ele permanece ligado quando a gravação Automix estiver parada. Ele aparece iluminado enquanto o modo Auto Record estiver ligado.

**REC:** Este botão é usado para engrenar o modo Record-Ready, no qual a gravação Automix inicia automaticamente tão logo quanto a fonte timecode especificada iniciar. Ao contrário do botão AUTO REC, de qualquer maneira, ele é desligado quando a gravação parar. Ele pisca no modo Record-Ready, e é iluminada durante a gravação. Este botão pode também ser usado para engrenar a gravação Automix durante o playback. Para fazer isto, enquanto o botão PLAY estiver iluminado (durante a reprodução), pressione o botão REC (ele pisca no modo Record-Ready). Então pressione o botão PLAY para iniciar a gravação. Este botão pode também ser usado para parar a gravação.

**PLAY:** Este botão é usado para iniciar a gravação Automix e reproduzir quando a fonte timecode estiver ajustada para interna. Quando uma fonte timecode externa estiver selecionada, enquanto a timecode externa estiver sendo recebida, a gravação e reprodução são iniciadas, e este botão é ligado automaticamente. Se o Automix estiver parado pressionando o botão STOP ou ABORT, a gravação ou reprodução pode ser reiniciada pressionando este botão assim que o timecode estiver sendo recebido. Este botão pode também ser usado em conjunto com o botão REC para punch in a gravação durante a reprodução automix.

**STOP:** Este botão é usado para parar a gravação e reprodução Automix. Ele aparece iluminado enquanto Automix estiver parado.

**ABORT:** Este botão é usado para abortar a gravação atual sem atualizar os dados Automix existentes.

### Botões Channel Strip [AUTO]

Os botões channel strip [AUTO] são usados para armar canais no modo Record-Ready, e para punch in e out canais durante a gravação.

Os indicadores do botão [AUTO] operam como segue:

- Off: Reprodução Automix desabilitada
- Verde: Automix parado ou tocando
- Laranja: modo Record-Ready
- Vermelho: Gravando (mesmo para parâmetros individuais, veja pág. 156)
- Piscando vermelho: Takeover em progresso
- Piscando verde: indica que o fader está inativo, por exemplo, quando você continuar tocando um fader depois que o punch out atual tiver ocorrido quando estiver usando modo Takeover Edit Out.

## Página Automix Memory

Automixes podem ser armazenados e lembrados na página Automix Memory. A metade inferior desta página é idêntica a página Automix Main.

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [AUTOMIX]** para localizar a página **Automix memory**.

### FIGURA

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

As funções Automix library são explicadas na pág. "Automix library" na pg. 130. Os itens restantes são os mesmos na página Main e são explicados na pág. 146.

## Páginas Fader Edit

Durante a reprodução, posições fader são mostradas graficamente como barras pretas na pág. Fader Edit, das quais existem duas. A página Fader Edit 1 mostra posições Fader para o Canal de Entrada 1 a 56, as Saídas Bus, a Saída Estéreo. A página Fader Edit 2 mostra posições fader para Canal de Entrada 1 a 56, a Saídas Bus, e Aux Sends. Quando o modo Fader estiver ajustado para Fader, os níveis do Canal de Entrada e Saída são mostrados. Quando estiver ajustado para o modo Aux, níveis Aux Send são mostrados.

Durante a regravação, fileiras são mostradas próximas de cada barra fader. Uma seta apontada para baixo indica que a posição fader atual é mais alta do que aquela especificada pelo fader data existente. Uma seta apontada para cima indica que a posição fader está abaixo do especificado fader existente.

- 1 **Use o botão DISPLAY ACCESS [AUTOMIX] para localizar as páginas Fader Edit.** A página Fader Edit 1 é mostrada aqui.

### FIGURA

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

O contador no canto superior esquerdo mostra a posição timecode atual.

**Botões Edit Safe:** Os botões numerados abaixo de cada barra fader são botões Channel Safe, os quais podem ser usados para proibir gravação automix em certos canais. Um canal esta ajustado para ser salvo quando este botão aparecer iluminado. Você pode salvar todos os canais selecionando um botão e então dando um duplo clique no botão [ENTER]. Uma mensagem de confirmação aparece e você pode salvar um canal ou todos os canais. Durante a gravação, events não podem ser gravados, ou regravados nos canais salvos, apesar de existirem events que são reproduzidos e faders, Encoders, botões [ON], e etc. podem ser usados, os quais são utilizados para ensaiar movimentos mix. Programas de Canais Safe não podem ser mudados durante a gravação.

**ABSOLUTE & RELATIVE:** Estes botões são os mesmos que aqueles na página Main e memory. Consulte “Página Automix Main” na pág. 146 para mais informações.

**MOTOR:** Este botão é usado para ligar e desligar os motores fader para reprodução Automix. O botão aparece iluminado quando os motores estão ligados. Os motores não podem ser desligados durante a gravação, e são automaticamente ligados quando a gravação iniciar.

**TOUCH SENSE:** Touch sense permite a você punch in e out faders durante a gravação simplesmente tocando botões fader. Touch sense IN e touch sense OUT podem ser ligados e desligados independentemente.

**UPDATE:** Este botão é o mesmo que nas páginas Main e Memory. Consulte “Página Automix Main” na pág. 146 para mais informações.

**EDIT OUT:** Os botões TAKEOVER e RETURN são os mesmos que aqueles nas páginas Main e Memory. Consulte “Página Automix Main” na pág. 146 para mais informações. O parâmetro TIME determina o tempo que leva os faders para retornar para níveis especificados pelos dados Automix existentes quando o modo Edit Out estiver ajustado para Return. Ele pode ser ajustado de 0.0 para 30.0 segundos em 0.1 segundos.

## Selecionando a Fonte Timecode & Frame Rate

A fonte timecode e frame rate para Automix pode ser ajustada como segue.

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [SETUP]** para selecionar a página **Time Reference**.

### FIGURA

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

**TIME REFERENCE:** As seguintes fontes timecode podem ser selecionadas.

Fonte	Descrição
<b>INTERNAL</b>	Timecode gerado internamente
<b>SMPTE</b>	timecode SMPTE recebido via SMPTE TIME CODE INPUT
<b>MIDI CLOCK</b>	MIDI Clock recebido via o MIDI IN port
<b>MTC</b>	MTC recebido via o MTC TIME CODE INPUT
<b>11513</b>	MTC recebido via o LISB TO HOST port
<b>SERIAL</b>	MTC recebido via o SERIAL TO HOST port
<b>SLOT 1</b>	MTC recebido via Slot #1 (para usar com um card mLAN 1/0 opcional instalado na Slot #1)
<b>MIDI</b>	MTC recebido via o MIDI IN port

Para as fontes USB, SERIAL, e SLOT1, você deve especificar um port de 1-8.

**FRAMES:** A frame rate pode ser ajustada para : 30, 30D, 29.97, 29.97D, 25, ou 24. Um automix reproduzirá corretamente mesmo se a frame rate estiver diferente daquilo que foi usado quando o Automix foi originalmente gravado.

A fonte MIDI CLOCK suporta Song position Pointers, F8 TIMING CLOCK (timing info), FA START (inicia o Automix do início), FB CONTINUE ( inicia o Automix da posição atual), e FC STOP (para o Automix).

## Criando um Mapa Time Signature

Quando estiver usando a fonte timecode MIDI CLOCK, você também precisará especificar o time signature inicial e qualquer mudança time signature que seguir.

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [SETUP]** para selecionar a página **Time Signature**.

### FIGURA

- 2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda **Parâmetro** ou os botões **INC/DEC** para especificar a medida e time signature.

Para inserir uma mudança de time signature, use os botões cursor para selecionar a próxima entrada disponível, e pressione **[ENTER]**, ou gire a roda **Parâmetro**.

Para deletar uma mudança de time signature, selecione-a e então pressione **ENTER**. A time signature inicial que entra na measure #1 não pode ser deletada.

## Gravando um Automix

Esta seção fornece um procedimento geral para gravação Automix.

- 1 Conecte uma fonte timecode.**
- 2 Selecione a fonte timecode e frame rate.**  
Consulte “Selecionando a Fonte Timecode & Frame Rate” na pág. 152 para mais informações.
- 3 Use o botão DISPLAY ACCESS para localizar a página Automix Main.**
- 4 Na página Automix Main, use o botão ENABLED/DISABLED para habilitar a função Automix**
- 5 Na página Automix Main, use os botões OVERWRITE para selecionar quais parâmetros você quer gravar.**  
Os botões OVERWRITE correspondente aparecem iluminados.
- 6 Na página Automix Main, pressione o botão REC.**  
O botão REC pisca.  
Alternadamente, você pode pressionar o botão AUTO REC para que a gravação Automix inicie automaticamente quando timecode é recebido. A principal diferença entre REC e AUTO REC é que as funções AUTO REC permanecem ligadas quando a gravação estiver parada, o botão REC deve ser pressionado toda vez que você quiser iniciar a gravação. Inicialmente de qualquer maneira, REC pode ser a opção de salvar.
- 7 Use os botões AUTO para armar canais para gravação Automix.**  
Os indicadores do botão [AUTO] de canais armados acendem em laranja.
- 8 Inicie a fonte timecode.**  
Os botões REC e PLAY aparecem iluminados.
- 9 Ajuste os faders e outros controles como necessário.**  
Use a seção SELECTED CHANNEL para editar o canal selecionado atualmente. Canais são selecionados automaticamente quando os botões [AUTO] são pressionados. Você pode punch out canais de gravação usando os botões [AUTO].
- 10 Para parar a gravação Automix, pare a fonte timecode, ou pressione o botão STOP na Automix Main ou Memory page.**  
Uma mensagem de confirmação aparece perguntando se você quer atualizar os dados Automix existentes (mantém as edições gravadas).

## Regravando Events

Events podem ser regravados quantas vezes você quiser. Lembre-se, de qualquer maneira, que indiferente da primeira passagem, nas passagens subsequentes events existentes para o parâmetro punched in atualmente são recopiados, então use os botões OVERWRITE e botões AUTO com cuidado. Em vez de usar os botões [AUTO] para punch in o canal inteiro, você pode reduzir o risco de recopiar dados importantes pelo parametro punching in e out (ver pág. 156). Use a opção Update to End para determinar como events existentes são manuseados quando a regravação estiver parada. (ver pág. 146). Use as opções Edit Out (pág. 147) e Fader Edit (ver pag. 148) para determinar como Fader events são regravados.

## Parâmetros de Gravação

A seguinte tabela sumariza operação de gravação de parâmetro para cada parâmetro.

Ajustes de parâmetros feitos nas páginas display respectivas são também gravados.

Parametro	Canal	OVER WRITE	Operação	Parear/Grupo
<b>Channel Levels (faders)</b>	Input	FADER	Ajusta Layer para a Entrada, modo Fader para Fader, use faders	Faders de canais pareados e faders agrupados são gravados juntos
	Bus Out, Aux Send		Ajusta Layer para Master, modo Fader para Fader, use faders	
	Stereo Out		Use Stereo Out fader	
<b>Channel Mutes (On/off)</b>	Input	ON	Ajusta Layer para Entrada, use os botões [ON]	Botões [ON] de canais pareados e mutes agrupados são gravados juntos
	Bus Out, Aux Send		Ajusta Layer para Master, use os botões [ON]	
	Stereo Out		Use o botão Stereo Out [ON]	
<b>Pan</b>	Input	PAN	Ajusta Layer para Entrada, modo Encoder para Pan, use Encoders (Tambem use o controle Pan da seção SELECTED CHANNEL, ou joystick se [LINK] estiver ligado).	Se o modo Pan é Gang ou Inverse Gang, cnais pareados são gravados juntos
<b>Surround Pan</b>	Input	SURR	Use o joystick (se [LINK] estiver ligado, também use o controle PAN na seção SELECTED CHANNEL) (Se um parâmetro surround estiver determinado para os Encoders, também use Encoders).	Se o botão ST LINK na pág. Surround Edit estiver ligado, canais adjacentes são gravados juntos.
<b>EQ (F, Q G, On/Off)</b>	Input, Bus Out, Aux Send, Stereo Out	EQ	Use a seção SELECTED CHANNEL EQUALIZER (se o parametro EQ determinado para um Encoder, também usar Encoders)	EQ de canais pareados, Eqs agrupados gravados juntos
<b>Aux send 1-8 levels</b>	Input	AUX	Se o modo Fader é Aux, use faders. Se o modo Encoder é Aux, use Encoders (também use Aux Send ou Aux view pages)	Níveis Aux Send de canais pareados gravados juntos. (Se o Aux Send selecionado estiver pareado, o nível send para ambos Aux Sends é gravado)



<b>Aux send 1-8 mutes</b>	Input	AUX ON	Use as paginas Aux Send ou Aux View	Mutes Aux Send de canais pareados gravado juntos (se o Aux Send selecionado estiver pareado, mutes para ambos Aux Send gravados)
<b>Scene recalls</b>	-	-	Use a seção SCENE MEMORY ou pagina Scene Memory.	-
<b>Library recalls</b>	Eq, Gate, Comp Effects, channel	-	Use a pag library correspondente	-
<b>Effect parameters (certos parametros)</b>	Effects processors 1-4	-	Use controles Parametro 1-4 (empurre para punch in/out)	-
<b>User Defined Plug-Ins (parameters 1-4)</b>	Plug-ins 1-4	-	Use controles Parametro 1-4 (empurre para punch in/out)	-
<b>User Defined Remote Layers</b>	Faders	FADER	Seleciona User Defined Remote Layer, use faders	
	(ONI buttons	ON	Selecion User Defined Remote Layer, use botões [ON]	
	Encoders	PAN	Seleciona User Defined Remote Layer, use Encoder	

---

## Punching In & Out Parâmetros Individuais

Durante a gravação automix, canais podem ser punched in e out pressionando os botões channel strip [AUTO]. Parâmetros individuais podem ser punched in e out como seguem.

Parametro	Canal	OVER WRITE	Operação	Punch In	Punch Out
<b>Channel Levels (faders)</b>	Input	FADER	Ajusta o Layer para Input, modo Fader para Fader	Toque o botão fader e ajuste 1	Solte o botão fader 2
	Bus Out, Aux Send		Ajusta Layer para Master, modo Fader para Fader		
	Stereo Out		Fader Stereo Out		
<b>Pan</b>	Input	PAN	Ajusta o Layer para input, modo Encoder para Pan (Tambem usa o controle PAN na seção SELECTED CHANNEL, ou joystick se [LINK] estiver ligado.	Pressione Encoder e ajuste	Pressione Encoder
<b>Surround Pan</b>	Input	SURR	Selecione Input Layer e determine o nível Surround LFE ou a roda Surround Pan para os Encoders	Pressione Encoder e ajuste	Pressione Encoder
<b>EQ (F, Q G)</b>	All channels	EQ	Ligue a preference Auto EQ Edit In (ver pag. 199). Use a seção SELECTED CHANNEL EQUALIZER (se o parâmetro determinado EQ para um Encoder, também usar Encoders	Ajuste o controle	Pressione o botão [AUTO]
<b>EQ On/Off</b>				Pressione o botão EQ [ON]	Pressione o botão [AUTO]
<b>Aux send 1-8 levels</b>	Input	AUX	Ajusta Layer para Input, modo Fader para Aux	Toque o botão fader e ajuste 1	Solte o botão fader 2
			Ajusta Layer para input, modo Encoder para Aux	Pressione Encoder e ajuste	Pressione Encoder
<b>Effect parameters (certos parameters)</b>	Effects processors 1-4	-	Seleciona processadores de efeitos internos	Empurre o controle de parametro 1-4	Empurre o controle de parametro 1-4
<b>User Defined Plug-Ins (parametros 1-4)</b>	Plug-Ins 1-4	-	Seleciona Plug-Ins	Empurre o controle de parametro 1-4	Empurre o controle de parametro 1-4
<b>User Defined Remate Layers</b>	Faders	FADER	Seleciona User Defined Remote Layer	Toque o botão fader e ajuste 1	Solte o botão fader 2
	Encoders	PAN	Selecione User Defined Remote Layer	Pressione Encoder e ajuste	Pressione encoder

1. TOUCH SENSE IN na página Fader Edit deve estar ligada.
2. TOUCH SENSE OUT na pagina Fader Edit deve estar ligada.

Se durante a gravação Automix você punch in um parâmetro individual usando os controles listados na tabela acima, mesmo se alguns botões OVERWRITE estiverem ligados, somente os dados existentes do parâmetro particular será copiado. Igualmente, quando você punch out um parâmetro individual usando os controles listados acima, somente aquele parâmetro em particular será punch out.

Se durante a gravação Automix você pressionar um botão [AUTO] para punch in um canal, os dados existentes de todos os parâmetros para os quais os botões OVERWRITE correspondentes estiverem ligados serão copiados. Quando você pressionar o botão [AUTO] para punch out da gravação, todos estes parâmetros serão punched out.

Quando os faders estiverem agrupados, se o botão OVERWRITE estiver ligado, pressione um botão [AUTO] , ou toque o botão fader de qualquer fader no grupo (se TOUCH SENSE na pág. fader edit estiver ligado) coloque todos os canais correspondentes no modo Recored e todos os indicadores do botão [AUTO] acendem em vermelho. O mesmo se aplica para os grupos Mute (botão OVERWRITE) e EQ (botão OVERWRITE EQ).

## Reproduzindo um Automix

Contanto que a função Automix esteja habilitada, a função Automix perseguirá o timecode que está entrando e reproduz e para o Automix atual de acordo. A reprodução para automaticamente quando o fim dos dados Automix chegar. A reprodução pode ser parada manualmente pressionando o botão STOP ou ABORT na página Automix Main ou Memory. A reprodução parará automaticamente se nenhum timecode estiver sendo recebido por enquanto, por exemplo, se a fonte timecode estiver desconectada ou desligada.

Se a fonte timecode estiver ajustada para interna, use o botão PLAY na página Automix Main ou memory para iniciar o playback Automix, e o botão STOP para para-la.

Você pode desabilitar a reprodução Automix ou canais individual usando os botões channel strip [AUTO]. Durante a reprodução, os indicadores do botão [AUTO] aparecem verdes. Quando uma reprodução Automix para o canal desabilitado estiver desabilitado, o indicador do botão [AUTO] apaga.

Durante a reprodução, faders movem-se de acordo com events fader gravados (contanto que o Layer correspondente e modo Fader esteja selecionado). O movimento Fader pode ser desabilitado desligando os motores fader (ver pág. 151). Events faders podem ser visualizados nas páginas Fader Edit (ver pág. 151).

Outros events são mostrados pelas páginas display e indicadores de botão. Events gravados do canal selecionado atualmente são mostrados pelos controles da seção SELECTED CHANNEL e displays.

Se os effects types forem diferentes daqueles que foram usados quando as edições de parâmetros de efeitos foram gravadas, o parâmetro editado não será reproduzido. De qualquer maneira, eles não são deletados. Quando você regravar edições de parâmetros de efeitos, é recomendado que você delete os effects events existentes offline. Consulte "Editando Events offline" na pág. 158 para mais informações.

## Editando Events Offline

Events Automix podem ser editados offline nas páginas Event Copy e Event Edit. Edições offline podem ser realizadas somente enquanto a função Automix está parada.

### Página Event Copy

Na página Event Copy, events especificados em canais especificados entre pontos in e out especificados podem ser apagados, copiados, movidos/margados, ou aparada.

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [AUTOMIX]** para localizar a página Event Copy.

### FIGURA

- 2 Use os botões cursor e selecione os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para ajusta-los.

**Botões Channel:** Estes botões são usados para especificar os Canais de Entrada e Saída os quais os dados Automix você quer apagar, copiar, mover/margear, ou aparar. Em outras palavras, os dados fonte. Um canal é especificado quando este botão aparecer iluminado. Canais múltiplos podem ser especificados. Botões Channel podem ser selecionados usando a roda Parâmetro ou os botões cursor. você pode especificar todos os canais com um duplo clique em qualquer botão channel. Uma mensagem de confirmação aparece e você pode selecionar um ou todos os canais. Não é necessário selecionar canais fonte quando estiver editando library ou events Scene recalls ou efeitos ou events Plug-Ins.

**SOURCE:** Este parâmetros são usados para selecionar a fonte Automix para copiar e movimentar/margear. Você pode selecionar CURRENT, o automix Atual, ou MEM e qualquer Automix de 1 a 16. Quando MEM estiver selecionado, o botão MOVE muda para MERGE. As funções Erase e Trim funcionam somente com a Automix atual e ignora estes ajustes.

**TIME SETTING:** Os parâmetros IN e OUT são usados para especificar a região de dados Automix para serem apagados, copiados, movidos/margados, ou arrumados. Os pontos IN e OUT podem ser ajustados on-the-fly pressionando o botão [ENTER] enquanto o botão IN ou OUT estiver selecionado. Os valores Timecode capturados podem ser editados usando a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC. Pressione o botão [ENTER] para resetar os dígitos selecionados atualmente para "00". Até oito valores timecode IN e OUT podem ser capturados e armazenados nas oito memórias Captures. Use os botões cursor para selecionar o número da memória Capture, e use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar as memórias Capture.

O parâmetro TO é usado para especificar o ponto ao qual os dados especificados serão copiados ou moved/merged. O ponto TO pode ser ajustado on-the-fly pressionando o botão [ENTER] enquanto o botão TO estiver selecionado. O valor timecode capturado pode ser editado usando a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC. Pressione o botão [ENTER] para resetar os dígitos selecionados para "00".

O parâmetro DESTINATION é usado para especificar o canal para o qual os dados especificados serão copiados movidos/merged. O número de canais destination dependem do número de canais fontes especificados. Por exemplo, se Canais de Entrada 1 a 8 estiverem especificados como fonte, então o número de canais destination serão oito. Canais destination são contínuos e somente o primeiro canal na série pode ser especificado.

**TRIM EDIT:** Estes parâmetros são usados para especificar os tempos TRIM IN e TRIM OUT e o nível trim, o qual pode ser ajustado em 0,5 dB steps. O parâmetro TRIM IN determina o tempo no qual o nível fader deve chegar a quantidade especificada. O ponto TIME SETTING IN determina o ponto ao qual o trim inicia. O tempo TRIM OUT determina o tempo do qual o nível Fader pode iniciar o retorno ao nível anterior. o ponto TIME SETTIN OUT determina o ponto ao qual o trim termina.

#### FIGURA

**PARAM:** Pressionando este botão abre a janela PARAMETERS, a qual é usada para especificar quais parâmetros serão apagados copiados, moved, marged, ou trimmed. Um parametro é selecionado quando este botão aparecer iluminado. Parâmetros múltiplos podem ser especificados. Você pode selecionar todos os parâmetros com um duplo clique em qualquer botão parâmetro. Uma mensagem de confirmação aparece e você pode selecionar um dos parâmetros.

#### FIGURA

Button		Events
<b>FADER</b>		Events Channel Fader (Canais de Entrada, Saidas Bus Masters, aux Send masteres, e Saida Estereo).
<b>ON</b>		Channel Mute events
<b>PAN</b>		Input Channel pan events
<b>SURR</b>		Input Channel surround pan, nivel LFE , e events parametros DIV
<b>EQ</b>		Channel EQ events
	<b>CH</b>	Channel library recall events
	<b>GATE</b>	Gate library recall events
<b>LIB</b>	<b>COMP</b>	Comp library recall events
	<b>EQ</b>	EQ library recall events
	<b>SCENE</b>	Scene recall events
<b>FX LIB</b>	<b>1-4</b>	Effects library recall events de cada processador de efeitos internos
<b>AUX</b>	<b>1-8</b>	Level events de cada Aux Send
<b>ON</b>	<b>1-8</b>	Mute events de cada Aux Send
<b>REMOTE</b>	<b>1</b>	User Defined Rernote Layer events
<b>EFFECT</b>	<b>1-4</b>	Parameter events para cada processador de efeito interno
<b>PLUG-IN</b>	<b>1-4</b>	Parameter events para cada Plug-In

**Botão ERASE:** Este botão é usado para apagar os dados Automix. Use os botões channel para selecionar os canais fonte. use os parâmetros IN e OUT para especificar a região a ser apagada. Use a janela PARAMETER para especificar quais events Automix são para ser apagados. Então seleccione o botão ERASE e pressione [ENTER];

**Botão COPY:** Este botão é usado para copiar os dados Automix especificados. Use os botões channel para selecionar os canais fonte. Use os parâmetros IN e OUT para especificar a região a ser copiada. Use o parâmetro TO para especificar o ponto ao qual os dados especificados estão para ser copiados. Use o parâmetro DESTINATION para especificar os canais aos quais os dados especificados estão para ser copiados. Use a janela PARAMETERS para especificar quais events Automix estão para ser copiados. Então selecione o botão COPY e pressione [ENTER]. Events Duplicate para destinos especificados serão apagados.

**Botão MOVE/MERGE:** Este botão é usado para mov/merge os dados Automix especificados. Para mover events, ajuste a SOURCE para CURRENT. Use os botões Channel para selecionar os canais fontes. Use os parâmetros IN e OUT para especificar a região a ser movida. Use o parâmetro TO para especificar o ponto ao qual os dados especificados serão movidos. Use o parâmetro DESTINATION para especificar os canais para os quais os dados especificados estão para ser movidos. Use a janela PARAMETERS para especificar quais events Automix estão para ser movidos. Então selecione o botão MOVE e pressione [ENTER].

Os events merge de outro Automix, selecionam a opção SOURCE MEM e especificam a fonte Automix. Use os botões channel para selecionar os canais fontes. Use os parâmetros IN e OUT para especificar a região a ser margeada. Use o parâmetro TO para especificar o ponto ao qual os dados especificados serão margeados. Use o parâmetro DESTINATION para especificar os canais para os quais os dados especificados estão para ser margeados. Use a janela PARAMETERS para especificar quais events AUTOMIX estão para ser trimmed (ver abaixo). Então selecione o botão TRIM e pressione [ENTER].

Para trimming, você pode selecionar os seguintes Fader Events na janela PARAMETERS: FADER (Canais de Entrada, Bus Out masters, Aux Send masters, e Stereo Out), AUX 1-8(Aux Send levels 1-8).

**Botão UNDO:** Este botão funciona igual ao botão UNDO na pág. Automix Main. Consulte "UNDO" na pág. 148 para mais informações.

## Página Event Edit

Nesta página, você pode editar, duplicar, deletar, e inserir novos events.

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [AUTOMIX]** para localizar a página Event Edit.

### FIGURA

- 2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda Parâmetro, botões INCDEC, e botão [ENTER] para ajusta-los.

**Event list:** Events Automix são listados em ordem cronológica. O tipo de events listado depende dos botões de seleção Events. Use os botões cursor para selecionar parâmetros event. Enquanto o cursor estiver nos botões DUPLICATE, DELETE, SELECTED CH, Event select, ou SYNC, você pode usar a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para rolar a lista. Enquanto o cursor estiver dentro da lista evente, você pode usar estes controles para editar parâmetros event. O cursor triangular do lado esquerdo da lista indica o event selecionado atualmente. Quando um valor timecode do event estiver editado, a lista é reclassificada automaticamente.

**Botão DUPLICATE:** Este botão é usado para duplicar events. Use a roda Parâmetro para selecionar um event, selecione o botão DUPLICATE, e então pressione [ENTER]. Um event duplicado será inserido abaixo do event selecionado atualmente. Se não houver events na lista, você pode usar este botão para inserir um novo event do tipo especificado pelos botões de seleção Event.

**Botão DELETE:** Este botão é usado para deletar events. Use a roda Parâmetro para selecionar um event, selecione o botão DELETE, e então pressione [ENTER].

**SELECTED CH:** Quando esta opção estiver ligada, somente events do canal selecionado atualmente são mostrados. Todo Scene recall e efeitos events library recall são mostrados apesar desta opção. Para canais pareados, somente events do canal selecionado atualmente são mostrados.

**Botões Event select:** Estes botões são usados para selecionar o tipo de events para ser mostrado na lista event.

Botão	Events Listados	Formato das Listas
<b>SCENE/LIB</b>	Events Library e Scene recall	TIME CODE, CH, SCENE/LIB
<b>FADER</b>	Channel faders (Canais de entrada, Saida Bus Masters, Aux Send Masters, e Saida Estereo)	TIME CODE, CH, dB, SEC
<b>ON</b>	Channel Mutes (on/off)	TIME CODE, CH, ON/OFF
<b>PAN</b>	Pan	TIME CODE, CH, L-C-R
<b>SURR</b>	Surround Pan	TIME CODE, CH, SURR
<b>AUX</b>	niveis Aux Send 1-8	TIME CODE, CH, AUX, Db
<b>AUX ON</b>	Mutes Aux Send 1-8	TIME CODE, CH, AUX, ON/OFF

**Botão SYNC:** Este botão é usado para sincronizar a lista para a posição atual timecode. Quando pressionado, events mais próximos para a posição timecode atual são mostrados. Esta função pode ser usada durante a reprodução Automix.

**Timecode counter:** Este contador mostra a posição timecode atual.

**Botão CAPTURE:** Este botão é usado para capturar a posição timecode atual. Até oito valores timecode podem ser capturados e armazenados nas oito memórias Capture. use os botões cursor para selecionar o número memory Capture, e use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar as memórias Captures. Memórias Capture podem ser selecionadas mesmo enquanto o botão CAPTURE, LOCATE, ou INSERT estiver selecionado.

Se a preference Auto Inc TC capture estiver ligada (ver pág. 199), memórias Capture aumentam automaticamente cada vez que o tempo em uma posição timecode é capturada.

Se a preference Link Capture & Locate Memory estiver ligada (ver pág. 199), as oito memórias Capture são linkadas para as oito memórias Locate para que, por exemplo, edições feitas para a memória Capture #1 seja refletida na memória Locate #1, e vice versa.

**Display Capture memory:** Este mostra a posição timecode capturada. O valor timecode capturado pode ser editado usando a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC. Pressione o botão [ENTER] para resetar os dígitos selecionados atualmente para "00".

**Botão LOCATE:** Este botão é usado para localizar events para a posição Capture memory display.

**Botão INSERT:** Este botão é usado para inserir novos events. Use os botões Event select para selecionar o tipo de event que você quer inserir. Use o contador Captured timecode para especificar o ponto ao qual você quer inserir o novo event. Selecione o botão INSERT, e então pressione [ENTER].



---

## 17 MIDI

---

### MIDI & o O2R96

O O2R96 suporta as seguintes mensagens MIDI:

- Program Change para relembrar Scenes (ver pág. 166)
- Control Changes para controlar parâmetro em tempo real (ver pág. 167)
- Sistema Exclusivo Parameter Changes para controlar parâmetro em tempo real (ver pág. 167)
- MIDI Note On/Off para efeito Freeze (ver pág. 244)
- Bulk Dump para transmitir Scene, library, e setup data (ver pág. 168)
- MTC e MIDI Clock para sincronização Automix (ver pág. 152)
- MMC para controlar maquina externa (ver pág. 192)
- User Defined Plug-Ins transmite dados user-specified MIDI quando os controles de parâmetros 1-4 são operados (ver pág. 135).
- User Defined Remote Layer transmite dados user-specified MIDI quando o canal strip faders, encoders, e botões [ÓN] são operados (ver pag. 189).
- Remote Layers Predefined para controlar DAWs popular(Digital Áudio Workstations), incluindo ProTools (ver pag. 169).

### MIDI I/O

O O2R96 apresenta quatro tipos de interface para transmitir e receber dados MIDI:

- Ports MIDI padrão
- port TO HOST USB
- port TO HOST SERIAL
- SLOT1 (para usar com um Cartão mLAN I/O instalado na Slot #1)

#### FIGURA

TO HOST SERIAL, TO HOST USB, e SLOT1 são interfaces multiport, com oito ports cada.

Quando o O2R96 recebe dados MIDI através de qualquer uma destas interfaces, o indicador MIDI aparece no display (ver pág. 29).

Se você estiver conectando um computador Windows para o port TO HOST USB ou TO HOST SERIAL, você deve instalar e usar o Driver YAMAHA CBX para Windows e o Driver YAMAHA USB para Windows, o qual está incluído no CD-ROM fornecido.

Se você conectando um Macintosh nos ports TO HOST USB ou TO HOST SERIAL, você deve instalar e usar o Driver YAMAHA USB para Macintosh e OMS 2.3.8, o qual está incluído no CD-ROM fornecido.

## MIDI Port Setup

Ports MIDI são configurados como segue.

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [SETUP]** para localizar a página **MIDI/TO HOST Setup**

### FIGURA

- 2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda **Parâmetro**, botões **INC/DEC**, e o botão **[ENTER]** para ajustá-los.  
**TO HOST SERIAL:** Estes botões são usados para configurar o port TO HOST SERIAL para usar com qualquer Mac ou PC.

*Cuidado: Quando um PC estiver conectado ao port TO HOST SERIAL, não programe este para Mac porque seu PC pode quebrar.*

**GENERAL:** Estes parâmetros são usados para selecionar ports para transmissão de dados MIDI geral e recepção, incluindo Program Changes para lembrar Scenes, Control Changes para controlar parâmetros em tempo real, e Note On/Off para usar com o efeito Freeze. Ports disponíveis incluem: MIDI, SERIAL 1-8, e SLOT1 1-8.

**MIDI THRU:** Estes parâmetros permitem a você direcionar dados MIDI que estão entrando de um port através de outro port. Ports disponíveis incluem: MIDI, SERIAL 1-8, USB 1-8, e SLOT1 1-8.

**REMOTE1:** Este parâmetro é usado para selecionar um port para o Remote Layer. Ports disponíveis incluem: MIDI, SERIAL 1-8, USB 1-8, e SLOT1 1-8. Se ProTools estiverem selecionados como o alvo para o Remote Layer, "ProTools" é mostrado aqui e nenhum ajuste pode ser feito.

**Studio Manager:** Estes parâmetros são usados para selecionar um port para usar com o software Studio Manager e para determinar o O2R96 um ID de 1 a 8. Ports disponíveis incluem: MIDI, SERIAL 1-8, USB 1-8, e SLOT1 1-8. Consulte a documentação Studio Manager para mais informações.

**DAW:** Estes parâmetros são usados para selecionar ports para usar com DAWs. Desde que três ports sejam necessários para controlar DAWs, os ports são selecionados em grupos de três, como segue: 1-3, 2-4, 3-5, 4-6, 5-7, 6-8. Ports disponíveis incluem: SERIAL, USB e SLOT1.

**PLUG-IN 1-4:** Estes parâmetros são usados para selecionar ports para usar com os Plug-Ins. Se um cartão Wave Plug-In estiver instalado em uma Slot, o número daquela Slot é mostrado e nenhum ajuste pode ser feito. Se o alvo Plug-Ins estiver ajustado para USER DEFINED, você pode selecionar um port de MIDI, SERIAL 1-8, USB 1-8, ou SLOT 1-8. Ports para user Defined Plug-Ins podem também ser ajustados na página Plug-In Setup (ver pág. 135).

*Nota: Algumas funções não podem dividir ports. Se você tentar determinar um port que já está determinado para tal função, a mensagem "Change Port?" aparece. Se você selecionar YES, o port será determinado para a função selecionada e a função determinada anteriormente será ajustada para "NO ASSIGN".*

## MIDI Channel Setup

Canais MIDI para recepção e transmissão são especificados como segue.

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [MIDI]** para localizar a página **MIDI Setup**.

### FIGURA

- 2 Use os botões cursor ou roda **Parâmetro** para selecionar os parâmetros, e use os botões **INC/DEC** ou botão **[ENTER]** para ajusta-los.

**RECEIVE:** Os botões Channel são usados para selecionar um MIDI Channel para recepção de mensagem MIDI. Os botões Enable são usados para ligar e desligar a recepção do Program Change, Parameter Change, e mensagens Control Change.

**TRANSMIT:** Os botões Channel são usados para selecionar um MIDI Channel para transmissão de mensagens MIDI. Os botões Enable são usados para ligar e desligar a recepção do Program Change, Parameter Change, e mensagens Control Change.

**OMNI:** Estes botões determinam se o O2R96 responde as mensagens Program Change e Control Change somente no MIDI Receive Channel especificado ou em todos os Canais.

**ECHO:** Estes botões determinam se Program Change, Parameter Change, Control Change, e Outros Comandos recebidos no port MIDI IN são ecoados através do port MIDI OUT.

## Determinando Scenes para Program Changes

Scenes O2R96 podem ser determinados para Program Changes MIDI para remote recall. Quando um Scene é lembrado no O2R96, o número Program Change determinado é transmitido. Se aquele scene é determinado para mais do que um Program Change, o Program Change mais baixo é transmitido. Igualmente, quando uma mensagem Program Change é recebida, o Scene determinado é lembrado. Você deve ajustar os parâmetros MIDI Setup em ordem para transmitir e receber mensagens Program Change (ver pág. 165).

Inicialmente, Scenes 1 a 99 são determinados seqüencialmente para Program Changes 1 a 99. Scene #0 é determinado para Program Changes #100. Um Scene para a tabela program Change determinável, listando determinações iniciais e com espaço para anotar determinações de usuários, é fornecida na pág. 273. Esta tabela pode ser armazenada em um equipamento externo MIDI, tal como um arquivador de dados MIDI, usando MIDI Bulk Dump (ver pág. 168).

- 1 **Use o botão DISPLAY ACCESS [MIDI] para localizar a página Program Change Assign Table.**

### FIGURA

- 2 **Use os botões cursor para selecionar a coluna PGM CHG., e use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar os Program Changes.**
- 3 **Use os botões cursor para selecionar a coluna SCENE No/TITLE, e use a roda parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar SCENES.**

Você pode inicializar o Scene para a tabela determinante Program Change selecionando o botão INITIALIZE, e então pressionando [ENTER].

## Determinando Parâmetros para Control Changes

Parâmetros O2R96 podem ser determinados para Control Change MIDI para controlar em tempo real. Quando um parâmetro estiver ajustado no O2R96, a mensagem Control Change determinada é transmitida. Igualmente, quando uma mensagem Control Change é recebida, o parâmetro O2R96 determinado é ajustado. Você deve ajustar os parâmetros MIDI Setup a fim de transmitir e receber mensagens Control Changes (ver pág. 165).

Um parâmetro para a tabela Control Change assignment, listando as determinações iniciais, é fornecida na pág. 274. Esta tabela pode ser armazenada em um equipamento externo MIDI, tais como um arquivador de dados MIDI, usando MIDI Bulk Dump (ver pág. 168).

- 1 **Use o botão DISPLAY ACCESS [MIDI] para localizar a página Control Change Assign Table.**

### FIGURA

- 2 **Use os botões cursor para selecionar o botão MODE TABLE, e pressione [ENTER].** No modo TABLE, quando os parâmetros O2R96 são ajustados, mensagens MIDI Control Change são transmitidas de acordo com as determinações nesta página. No modo NRPN, quando os parâmetros O2R96 são ajustados, NRPNs predefinidos (Non Registered Parameter Number) são transmitidos.
- 3 **Use os botões cursor para selecionar a coluna CTL CHG., e use a roda Parâmetro ou botões INC/DEC para selecionar os Control Changes.**
- 4 **Use os botões cursor para selecionar as três colunas PARAMETER, e use a roda Parâmetro ou botões INC/DEC para selecionar os parâmetros.**

Parâmetros com mais de 128 steps necessitam de duas ou mais mensagens Control Change para transmissão e recepção MIDI. Certos parâmetros Delay e os faders são divididos em parâmetros L e H. Parâmetros Delay Time são divididos em parâmetros LOW, MID, e HIGH. Para uma transmissão segura, todos os parâmetros (ambos L e H para faders) devem ser determinados para Control Changes individuais. Você pode inicializar o Parâmetro para Control Change assignment table selecionando o botão INITIALIZE, e então pressionando [ENTER].

## Controlando Parâmetros usando Parameter Changes

Parâmetros O2R96 podem ser controlados em tempo real usando mensagens Parameter Changes, as quais são mensagens de Sistema Exclusivo. Quando um parâmetro estiver ajustado no O2R96, uma mensagem Parameter Change é transmitida. Igualmente, quando uma mensagem parameter Change é recebida, um parâmetro O2R96 é ajustado. Ver "MIDI Data Format" na pág. 275 para mais informações. Você deve ajustar os parâmetros MIDI setup a fim de transmitir e receber mensagens Parameter Change (ver pág. 165).

## Usando Bulk Dump

Dados O2R96 podem ser armazenados em um equipamento externo MIDI, tais como um arquivador de dados MIDI, usando MIDI Bulk Dump.

- 1 Use o botão **DISPLAY ACCESS [MIDI]** para localizar a página Bulk Dump.

### FIGURA

- 2 Para transmitir dados, use os parâmetros **CATEGORY** para selecionar o tipo de dados que você quer transmitir, selecione o botão **TRANSMIT**, e então pressione **[ENTER]**.
- 3 Para receber dados, use os parâmetros **CATEGORY** para selecionar o tipo de dados que você quer receber, selecione o botão **REQUEST**, e então pressione **[ENTER]**.

O parâmetro **INTERVAL** ajusta o intervalo entre pacotes de dados durante a transmissão. Os parâmetros **CATEGORY** podem ser ajustados como segue:

**ALL:** Todos os dados.

**SCENE MEM:** Todos os Scenes, Scenes individuais, ou atuais (o buffer Edit)

**LIBRARY:** As seguintes libraries: EQ, Gate, Comp, Channel, Effects, Bus to Stereo, Input Patch, Output Patch, Surround Monitor. Para cada library você pode especificar ALL memorias usáveis, memorias usáveis individuais, e para a Bus to Stereo, Input Patch, Output Patch, Surround Monitor, você pode também especificar os ajustes atuais.

**BANK:** Bancos user Defined Remote Layer, bancos User Defined Plug-Ins, ou bancos user Defined Keys. Para cada item você pode especificar ALL ou bancos individuais.

**SETUP MEM:** O2R96 setup data (ajustes do sistema).

**PGM TABLE:** Scene para tabela MIDI Program Change. Ver "determinado Scenes para Program Changes" na pág. 166.

**CTL TABLE:** Parâmetro para tabela MIDI Control Change. Ver "Determinando Parâmetros para Control Changes" na pág. 167.

**PLUG-IN:** Os ajustes de qualquer cartão Y56K instalado. Você pode especificar ALL Slots ou Slot 3 ou 4.

---

## 18 Pro Tools Remote Layer

---

O O2R96 apresenta um alvo Remote Layer especialmente determinado para controlar Pro Tools. Se uma MB02R96 Peak Meter Bridge opcional estiver instalada, os níveis do canal ProTools são mostrados nestes medidores.

### Configurando Computadores Windows

**1 Conecte seu PC.**

O O2R96 pode ser conectado em seu PC Windows conectando o port TO HOST SERIAL em um port apropriado RS232 em seu PC, ou conectando o port TO HOST USB a um port USB em seu PC. Se você usar o port TO HOST SERIAL, esteja certo de que o parâmetro TO HOST SERIAL na página MIDI/TO HOST Setup esta ajustada para PC-2 (ver pág. 164).

**2 Instale os drivers necessários.**

Uma vez que seu PC estiver conectado, você precisará instalar os drivers TO HOST SERIAL ou TO HOST USB incluídos no CD-ROM O2R96.

### Configurando Computadores Macintosh

**1** O O2R96 pode ser conectado em seu Mac conectando o port TO HOST SERIAL para qualquer Impressora ou port Modem em seu Mac, ou conectando o port TO HOST USB para um port USB em seu Mac. Se você usar o port TO HOST SERIAL, esteja certo de que o parâmetro TO HOST SERIAL na página setup MIDI/TO HOST esteja ajustada para Mac (ver pág. 164).

**2 Instalar OMS**

O O2R96 comunica-se com o ProTools via o software OMS (Open Music System). Se você já tiver OMS instalado em seu Mac, não há a necessidade de instala-lo novamente e você pode pular para a próxima seção. Se você não tem OMS instalado, ele está incluído no CD-ROM do O2R96. Consulte a documentação OMS incluída no CD-ROM O2R96 para mais informações sobre a instalação.

**3 Instale o driver Yamaha USB MIDI 1.04 ou mais tarde.**

Se você estiver usando o port TO HOST USB, você deve também instalar o driver USB MIDI incluído no CD-ROM O2R96 . Consulte a documentação incluída para mais informações.

### Configurando o O2R96

**1 Use o botão DISPLAY ACCESS [SETUP] para localizar a página MIDI/TO HOST Setup, e use o parâmetro DAW para especificar para qual ProTools está conectado.** Veja "MIDI Port Setup" na pág. 164 para mais informações.

**2 Use o botão DISPLAY ACCESS [REMOTE] para localizar a página Remote, e ajuste o alvo para ProTools.**

Consulte "Determinando o Alvo para o Remote Layer" na pág. 198 para mais informações.

**3 Use o botão LAYER [REMOTE] para selecionar o Remote Layer.**

Quando o ProTools Remote Layer estiver selecionado, a superfície de controle do O2R96 controla o ProTools, não o O2R96. A fim de controlar o O2R96, você precisa selecionar um Layer do Canal de Entrada ou o master Layer. A mixagem de áudio em outros Layers e Automix continuam enquanto o ProTools Layer estiver selecionado.

## Configurando ProTools

Protools necessitam ser configurados como segue. Para mais informações , consulte sua documetação Protools.

- 1 Lance ProTools.**
- 2 Escolha OMS Studio Setup do menu Setups, e configure OMS como o necessário.**  
Esta tela mostra o driver USB MIDI Yamaha com oito ports. Um equipamento OMS-compatível para o O2R96 está incluído no CD-ROM do O2R96. Consulte a documentação incluída para mais informações.

FIGURA

- 3 Escolha periféricos do menu Setups.**
- 4 Quando as janelas Peripherals aparecerem, clique no botão MIDI Controllers.**

FIGURA

- 5 Selecione HUI como o tipo de controller.**
- 6 Selecione os ports Receive From e Send To, e então clique em OK.**  
O O2R96 pode emular até três controladores ProTools MIDI de oito canais. Um port single MIDI é necessário para todos os oito canais. Então você deve configurar o Controller #2 MIDI para usar os canais de 9 a 16, e configurar o MIDI Controller #3 para usar canais 17 a 24.



## Operação de Controle da Superfície com o ProTools Remote Layer

Esta seção explica a operação do controle da superfície do O2R96 quando o ProTools Remote Layer estiver selecionado. Botões e controles O2R96 são encontrados pelos nomes impressos no O2R96 com o nome da função ProTools correspondente no parêntesis. Por exemplo, "Pressione o botão AUX SELECT [AUX 1] (SEND A)".

### Display

Esta é a página ProTools Remote Layer, as várias seções são explicadas abaixo.

#### FIGURA

#### Botões F2 (INSERT), F3 (CHANNEL), F4 (METER)

Estes botões são usados para selecionar os seguintes modos display:

- [F2] – Modo Insert Assign/Edit Display (ver pág. 172)
- [F3] – Modo Channel Display (ver pag. 172)
- [F4] – Modo Meter Display (ver pag. 173).

#### TARGET

Este parâmetro não pode ser mudado aqui. Para mudar o alvo para este Layer, você deve primeiro selecionar outro Layer, e então pressionar o botão DISPLAY ACCESS [REMOTE]. Veja "Determinando um alvo para o Remote Layer" na pág. 189 para mais informações.

#### COUNTER

Este contador funciona em uníssono com o contador timecode no ProTools. O formato do display é especificado no ProTools. Os três quadros check indicam o formato selecionado atualmente, como segue:

**TIME CODE:** Formato ProTools timecode ajustado para "Time Code".

**FEET:** Formato ProTools timecode ajustado para "Feet:Frames"

**BEATS:** Formato ProTools timecode ajustado para "Bars:Beats".

Quando o formato ProTools timecode estiver ajustado para "Minutos:Segundos" ou Samples, nenhum quadro check está selecionado.

#### MODOS CURSOR

O modo cursor atualmente selecionado é mostrado aqui: NAVIGATION, ZOOM, ou SELECT. Modos cursor são selecionados usando o botão [INC] (CURSOR MODE).

#### SELECT ASSIGN

Este indica a função atual dos Encoders. Por exemplo, Pan (PanR), SndA, SndB, SndC, SndD, ou SndE.

**Modo display INSERT ASSIGN/EDIT**

Pressione o botão [F2] para selecionar este modo.

**ASSIGN:** Este indicador pisca quando o botão EFFECTS/PLUG-INS [1] (ASSIGN) estiver pressionado. Consulte “Determinando Inserts/Plug-Ins” na pág. 182 para mais informações.

**COMPARE:** Este indicador aparece iluminado quando o botão EFFECTS/PLUG-INS [2] (COMPARE) estiver pressionado. Consulte “Editando Plug-Ins” na pág. 183 para mais informações.

**BYPASS:** Este indicador aparece iluminado quando o botão EFFECTS/PLUG INS [4] (INSERT/ASSIGN) estiver pressionado. Consulte “Editando Plug-Ins” na pág. 183 e “Bypassing Plug-Ins” na pág. 184 para mais informações.

**INSERT:** Este indicador aparece iluminado quando o botão EFFECTS/PLUG-INS [4] (INSERT/ASSIGN) estiver pressionado. Consulte “Editando Plug-Ins” na pág. 183 para mais informações.

**Display INSERT/PARAM****FIGURA**

Esta seção mostra principalmente informações insert e plug-in-related, apesar de outras mensagens também estarem mostradas aqui.

**Display Encoder****FIGURA**

Esta seção mostra informação sobre os controles Parâmetro 1-4. Os indicadores SEL mostram o status On/Off dos interruptores de controle do Parâmetro. Os indicadores do controle giratório mostram as posições dos controles Parameter. O símbolo “O” abaixo de cada controle de parâmetro mostra o status da automação para cada controle de Parâmetro.

**Modo Channel Display**

Pressione o botão [F3] para selecionar este modo display.

**FIGURA**

Neste modo display, controles para os parâmetros atualmente determinados para os Encoders são mostrados (pan ou aux send). Quando estiver mostrando panpots, os pequenos círculos dentro dos ícones Encoder são iluminados quando pan estiver no centro. o nome de cada canal é mostrado abaixo dos ícones Encoder. Os ajustes do modo Automation, aux send destinations, e ajustes aux send pré/post podem também ser mostrados aqui. Veja “Visualizando o Modo Automation” na pág. 187, “Visualizando Send Destination” na pág. 180, e “Configurando Sends como Pré ou Post” na pág. 180 respectivamente para mais informações.

**Modo Meter Display**

Pressione o botão [F4] para selecionar este modo display.

## FIGURA

Neste modo display, medidores estéreo para cada canal são mostrados. O nome de cada canal é mostrado abaixo dos medidores. Ajustes no modo Automation, aux send destinations, e aux send pré/post podem ser mostrados aqui. Veja “Visualizando o Modo Automation” na pág. 187, “Visualizando Send Destination” na pág. 180, e “Configurando Sends como Pré ou Post” na pág. 180 respectivamente para mais informações.

**Channel Strips**

Channel strips do O2R96 correspondem a canais ProTools da esquerda para a direita, com os canais ProTools da maioria esquerda sendo manuseados pelo channel strip #1 do O2R96. Você pode mudar a ordem do channel strips arrastando os botões do canal selecionado no ProTools, neste caso o O2R96 reordena automaticamente este channel strips. Usando o USER DEFINED KEYS, canais ProTools podem ser rolados em banks de 24 (ver pág. 176).

**Encoders & Interruptores de Apertar**

Os Encoders são usados para ajustar Pan e níveis Send. Os interruptores encoders são usados para resetar níveis e panpots e para ajustar sends para fader pré ou post. Sua operação exata depende do modo Encoder selecionado atualmente, como mostra a seguinte tabela.

Modo Encoder	Encoder	Interruptores
[PAN]	Pan (ver pág. 179)	Reset Pan (ver pag. 184)
[SEND LEVEL]	Send levels (ver pag. 180)	Send pre/post (ver pag. 180) Reset send levels (ver pág. 184)

**Botões [AUTO]**

Estes botões são usados um conjunto com USER DEFINED KEYS [3-8] para ajustar o modo Automation de cada canal. Consulte “Ajustando o modo Automation” na pág. 187 para mais informações.

**Botões [SEL]**

Estes botões são usados para selecionar canais (ver pág. 179) e para selecionar inserts (ver pág. 183).

**Botões [SOLO]**

Estes botões são usados para solar canais. consulte “Solando Canais” na pág. 179 para mais informações.

**Botões [ON]**

Estes botões são usados para mutar canais. Consulte “Mutando Canais” na pág. 179 para mais informações.

**Faders**

Os faders são usados para ajustar níveis de canal (ver pag. 179), ou para ajustar send levels no modo Flip (ver pág. 181).

**Seção AUX SELECT**

## FIGURA

Botões AUX SELECT [AUX 1-5] são usados para selecionar sends A-E. O indicador do botão do send selecionado atualmente acende.

**Seção ENCODER MODE**

## FIGURA

**Botão [PAN] (PAN)**

Quando este botão é pressionado, os Encoders funcionam como panpots de canal. Este indicador acende quando é pressionado. Consulte "Paneando Canais" na pág. 179 para mais informações.

**Botão [AUX] (SEND LEVEL)**

Quando este botão é pressionado, os Encoders funcionam como controles Send level. Este indicador acende quando é pressionado, e send A é selecionado automaticamente. Se os Encoders estiverem ajustados atualmente para control pan, este indicador acende automaticamente quando um dos botões AUX SELECT [AUX 1-5] (SEND A-E) é pressionado.

**Seção FADER MODE**

## FIGURA

**Botões [FADER] & [AUX]**

Estes botões são usados para selecionar o modo Flip, nos quais Faders, Encoders, e botões [ON] podem ser usados para controlar sends. Consulte "Flip Mode" na pág. 181 para mais informações.

## Seção EFFECTS/PLUG-INS

### FIGURA

#### **Botão [DISPLAY] (SHOW INSERT)**

Este botão é usado para abrir e fechar a janela plug-in.

#### **Botão [PLUG-INS] (DEFAULT)**

Este botão é usado em conjunto com outros controles para resetar faders, panpots, e sends para seus valores default. Consulte “Resetando Faders, Sends, & Panpots” na pág. 184 para mais informações.

#### **[CHANNEL INSERTS]**

Este botão determina a operação dos botões [SEL]. Quando este indicador estiver desligado (modo Channel Select), botões [SEL] selecionam canais (ver pág. 179). Quando este indicador estiver ligado (modo Insert Select), eles selecionam inserts/plug-ins (ver pág. 183).

#### **Botão [1] (ASSIGN)**

Este botão é usado em conjunto com outros controles para determinar inserts/plug-ins para canais. Consulte “Determinando Inserts/Plug-Ins” na pág. 182 para mais informações.

#### **Botão [2] (COMPARE)**

Este botão é usado para comparar edições plug-ins antes e depois. Consulte “Editando Plug-Ins” na pág. 183 para mais informações.

#### **Botão [3] (BYPASS)**

Este botão é usado para bypass plug-ins. Consulte “Editando Plug-Ins” na pág. 183 e “Bypassing Plug-ins” na pág. 184 para mais informações.

#### **Botão [4] (INSERT/PARAM)**

Este botão é usado em conjunto com outros controles quando estiver editando plug-ins. Consulte “Editando Plug-Ins” na pág. 183 para mais informações.

#### **Botões Parameter Up ( ◀ SCROLL ) & Parameter Down ( SCROLL ▶ )**

Estes botões são usados para rolar parametros quando estiver determinando inserts e editando plug-ins. Consulte “Determinando Inserts/Plug-Ins” na pág. 182 e “Editando Plug-Ins” na pág. 183 para mais informações.

## Seção USER DEFINED KEYS

### FIGURA

#### **Botão [DISPLAY] (AUTO STATUS)**

Este botão é usado para mostrar os ajustes do modo Automation de todos os canais. Consulte “Visualizando o Modo Automation” na pág. 187 para mais informações.

#### **[1] (MIX/EDIT)**

Este botão é usado para trocar entre as janelas Mix e Edit.

#### **Botão [2] (SUSPEND)**

Este botão é usado para suspender temporariamente toda gravação automation e reprodução. Seu indicador pisca enquanto a automation estiver suspensa.

#### **Botões [3] (WRITE), [4] (TOUCH), [5] (LATCH), [6] (READ), [7] (TRIM), [8] (OFF)**

Estes botões são usados em conjunto com os botões channel strip [AUTO] para ajustar o modo Automation de cada channel strip. Consulte “Ajustando o Modo Automation” na pág. 187 para mais informações.

#### **Botões [9] (◀ BANK) & [10] (BANK ▶)**

Estes botões são usados para trocar banks de canal de 24 canais por vez.

#### **Botões [11] (FADER), [12] (MUTE), [13] (PAN), [14] (SEND), [15] (SEND MUTE), [16] (PLUG-IN)**

Estes botões são usados para selecionar parâmetros para gravação e reprodução de automation. Consulte “Armando Parâmetros para Automation” na pág. 188 para mais informações.

---

## Seção MACHINE CONTROL

### FIGURA

**Botão [DISPLAY] (MEM-LOC)**

Este botão é usado para abrir e fechar a janela Memory Locations.

**Botões LOCATE MEMORY [1-8]**

Estes botões realizam as mesmas funções transport-related como as teclas número 1-8 no teclado Macintosh. Se você ajustar o modo Numeric Keypad no ProTools para "Classic" (Setups menu, Preferences), estes botões podem ser usados para localizar diretamente marcadores 1-8.

**Botão [REW]**

Este botão retrocede da posição do cursor atual

**Botão [FF]**

Este botão avança rápido da posição atual do cursor

**Botão [STOP]**

Este botão para a reprodução e gravação

**Botão [PLAY]**

Este botão inicia a reprodução da posição atual do cursor.

**Botão [REC]**

Este botão arma ProTools para gravação (indicador do botão [REC] pisca), a gravação é iniciada pressionando o botão [PLAY] (o indicador do botão REC acende continuamente).

Normalmente a seção MACHINE CONTROL pode ser usada para controlar ProTools somente enquanto o ProTools Remote Layer estiver selecionada. Ligando a opção DAW CONTROL em qualquer página Locate Memory (ver pág. 194) ou a página Machine Configuration (ver pág. 192), a seção MACHINE CONTROL pode ser usada para controlar ProTools apesar do Layer que está atualmente selecionado.

## Seção Data Entry

### FIGURA

#### **Roda Parâmetro**

A roda Parâmetro é usada para shuttling e scrubbing (ver pág. 186). É também usado para fazer ajustes finos para a região selecionada (ver pág. 185).

#### **Botões [SHUTTLE] & [SCRUB]**

Estes botões são usados para selecionar os modos Shuttle e Scrub. Ver “Scrub & Shuttle” na pág. 186 para mais informações.

#### **Botão [ENTER]**

Este botão funciona igual a tecla Enter do teclado do seu computador. Pressionando-a abre a caixa de dialogo New Memory Location. Enquanto a caixa dialogo estiver aberta, pressionando-a realiza a mesma ação como clicar o botão OK.

#### **Botão [DEC] (ESC)**

Para a maior parte, este botão funciona como a tecla Esc de seu computador. Enquanto a caixa de dialogo estiver aberta, pressionando-a realiza a mesma ação como clicar o botão Cancel.

#### **Botão [INC] (CURSOR MODE)**

Este botão é usado para selecionar os seguintes modos cursor: Navigation (ver pág. 184), Zoom (ver pág. 185), e Select (ver pág. 185).

#### **Botões Cursor**

Estes botões podem ser usados para navegar a janela Edit (ver pág. 184), zoom waveforms (ver pág. 185), e para fazer ajustes finos para a região selecionada (ver pág. 185). Sua operação exata depende do modo cursor selecionado atualmente.



## Selecionando Canais

Canais podem ser selecionados como segue.  
(Esteja certo de que o indicador do botão EFFECTS/PLUG-INS [CHANNEL INSERTS] não esteja aceso antes de proceder).

- 1 **Use os botões [SEL] para selecionar canais.**  
Os indicadores do botão [SEL] dos canais selecionados acendem.
- 2 **Para selecionar múltiplos canais em cada bloco de oito canais (ex. 1-8, 9-16, ou 17-24), enquanto estiver segurando o botão [SEL], use os botões [SEL] dos outros canais no mesmo bloco para adicionar e remover canais.**

## Programando Níveis de Canal

Níveis de Canal podem ser ajustados como segue.  
(Esteja certo de que os indicadores do botão FADER MODE [FADER] e [AUX] não estejam piscando antes de proceder).

- 1 **Use os faders para ajustar channel levels.**  
Faders no grupo mix são controlados juntos.

## Mutando Canais

Canais podem ser mutados como seguem:

- 1 **Use os botões [ON] para mutar canais.**  
Os indicadores do botão [ON] de canais mutados apagam.
- 2 **Pressione os botões [ON] outra vez para desmutar canais**  
Os indicadores do botão [ON] de canais desmutados estão acesos.  
Canais agrupados são mutados juntos.

## Paneando Canais

Canais podem ser paneados como seguem:

- 1 **Pressione o botão ENCODER MODE [PAN] (PAN)**  
Este indicador acende
- 2 **Use os Encoders para panear os canais.**  
Posições Pan são mostradas no modo Channel Display. Consulte “Modo Channel Display” na página 172 para mais informações.  
Para canais de entrada aux estéreo (canais com dois panpots), use o botão ENCODER MODE [PAN] (PAN) para trocar entre os panpots esquerdo e direito, e panear com o Encoder. Quando o panpot esquerdo estiver ativado, o indicador do botão ENCODER MODE [PAN] (PAN) acende continuamente e a seção SELECT ASSIGN do display mostra “Pan”. Quando o panpot direito estiver ativado, o indicador do botão ENCODER MODE [PAN] (PAN) pisca e a seção SELECT ASSIGN do display mostra “PanR”.

## Solando Canais

Canais podem ser solados como segue

- 1 **Use os botões [SOLO] para solar canais.**  
Os indicadores do botão SOLO de canais solados acendem e os indicadores do botão [ON] de canais dessolados piscam.
- 2 **Pressione os botões [SOLO] outra vez para dessolar canais.**  
Canais agrupados são solados juntos.

## Visualizando Send Destinations

Send Destinations podem ser visualizados no modo Channel Display [F3] ou modo Meter Display [F4] (ver pag. 172) pressionando os botões AUX SELECT [AUX 1-5] (SEND A-E).

## Configurando Sends como Pre ou Post

Sends podem ser configuradas como qualquer pré ou post como seguem. (Esteja certo de que o indicador do botão ENCODER MODE [PAN] (PAN) não esteja aceso antes de proceder).

**1 Use os botões AUX SELECT [AUX 1-5] (SEND A-E) para selecionar as sends.**

O indicador do botão ENCODER MODE [AUX] (SEND LEVEL) acende, como faz o indicador do botão do send selecionado.

**2 Use os interruptores Encoder para trocar entre pre e post.**

Sends também podem ser ajustadas como pre ou post fader usando os interruptores Encoder no modo Flip. Consulte “Modo Flip” na pág. 181 para mais informações.

O status Send pre/post pode ser visualizado no modo Channel Display [F3] ou modo Meter Display [F4] (ver pág. 172) pressionando os interruptores Encoder.

## Ajustando Send Levels

Send levels podem ser ajustados como seguem.

**1 Use os botões AUX SELECT [AUX 1-5] (SEND A-E) para selecionar os sends.**

O indicador do botão ENCODER MODE [AUX] (SEND LEVEL) acende, como o indicador do botão do send selecionado.

Os níveis para o send selecionado são mostrados no modo Channel Display. Consulte “Modo Channel Display” na pág. 172 para mais informações.

**2 Use os Encoders para ajustar os send levels.**

Send levels podem também ser ajustados usando os faders no modo Flip. Consulte “Modo Flip” na pág. 181 para mais informações.

## Mutando Sends

Sends podem ser mutados usando os botões [ON] no modo Flip. Consulte “Modo Flip” na pág. 181 para mais informações.

## Paneando Sends

Somente sends determinadas para destination stereo podem ser paneadas. Sends podem ser paneados usando os Encoders no modo Flip. Consulte “Modo Flip” na pág. 181 para mais informações.

## Modo Flip

No modo Flip, os faders, Encoders, e botões [ON] podem ser usados para controlar sends, como mostra a seguinte tabela.

Controle	Modo Normal	Modo Flip
Fader	Nível do Canal	Nível Send
Encoder	Nível Channel Pan/nível send	Send pan
Interruptores Encoder	Modo Encoder é Pan, inativo Modo Encoder é Send level, Send pre/post	Send pre/post
Botão [ON]	Channel Mute	Send Mute

### 1 Pressione o botão FADER MODE [FADER] ou [AUX]

Os indicadores do botão FADER MODE [FADER] e [AUX] piscam alternadamente, e ambos os indicadores do botão ENCODER MODE [PAN] e [AUX] [SEND LEVEL] acendem. A seção SELECT ASSIGN do display mostra "FLIP".

### 2 Use os botões AUX SELECT [AUX 1-5] (SEND A-E) para selecionar os sends.

O indicador do botão do send selecionado acende.

### 3 Use os faders, Encoders, e botões [ON] para controlar o send atualmente selecionado.

Para canais de entrada aux estéreo (canais com dois send panpots), use o botão ENCODER MODE [PAN] (PAN) para alternar entre os panpots da esquerda e direita, e paneie com os encoders. Quando o panpot esquerdo estiver ativo, o indicador do botão ENCODER MODE [PAN] (PAN) acende continuamente. Quando o panpot direito estiver ativo, o indicador do botão ENCODER MODE [PAN] (PAN) acende.

## Determinando Insert/Plug-ins

Inserts podem ser determinados para canais como segue. Os ProTools transport devem estar parados a fim de fazer estas determinações.

- 1 Pressione o botão EFFECTS PLUG-INS [CHANNEL INSERTS].**  
Este indicador acende e os botões [SEL] são ajustados para o modo Insert Select.
- 2 Use os botões [SEL] para selecionar canais para determinações insert.**  
O nome do canal selecionado aparece na seção INSERT/PARAM do display.  
A borda do nome do canal correspondente na janela ProTools Mix é iluminada em vermelho.
- 3 Pressione o botão EFFECTS/PLUG-INS [1] (ASSIGN).**  
Este indicador pisca, como faz o indicador ASSIGN no display.
- 4 Use os controles parâmetros 1-4 para selecionar inserts/plug-ins.**  
Os nomes dos inserts/plug-ins aparecem no display em formas abreviadas. Quando você selecionar um insert/plug-in além dos atuais, o botão SEL correspondente SEL pisca no display.
- 5 Para confirmar sua seleção, pressione os interruptores do controle Parâmetro.**  
O botão SEL para de piscar.  
Enquanto o indicador do botão EFFECTS/PLUG-INS [1] (ASSIGN) ainda estiver piscando, você pode determinar mais inserts/plug-ins para o mesmo canal. Para ajustar insert #5, pressione o botão Parameter Down (SCROLL). Pressione o botão Parameter Up (<SCROLL) para visualizar inserts 1-4 novamente.  
Para determinar inserts/plug-ins para outros canais, use os botões [SEL] para selecioná-los. Você precisará pressionar o botão EFFECTS/PLUG-INS [1] (ASSIGN) cada vez que você selecionar outro canal.  
Você pode cancelar esta função pressionando o botão [DEC] (ESC).

## Editando Plug-Ins

Plug-Ins podem ser editados como segue.

- 1 Pressione o botão EFFECTS PLUG-INS [CHANNEL INSERTS]**  
Este indicador acende e os botões [SEL] são ajustados para o modo Insert Select.
- 2 Use os botões [SEL] para selecionar o canal o qual o plug-in você quer editar.**  
O indicador do botão [SEL] do canal acende, e a borda do canal correspondente na janela ProTools Mix é iluminada em vermelho. Os nomes dos plug-ins inseridos no canal são mostrados na seção INSERT ASSIGN/EDIT do display.
- 3 Use os interruptores do controle Parameter 1-4 para selecionar o plug-in que você quer editar.**  
O modo plug-in Edit é ajustado e os parâmetros plug-in são mostrados na seção INSERT ASSIGN/EDIT do display. O indicador do botão EFFECTS/PLUG-INS [4] (INSERT/PARAM) acende e o indicador PARAM no display aparece iluminado.
- 4 Use os controles parâmetros 1-4 e seus interruptores para editar os parâmetros mostrados.**  
Parâmetros mostrados no topo da fileira podem ser editados usando os interruptores de apertar. Parâmetros mostrados no fundo da fileira podem ser editados usando os controles Parâmetro.
- 5 Use o botão Parâmetro Down (SCROLL<) e o botão Parâmetro Up (<SCROLL) para selecionar as páginas parâmetro.**  
Quando uma página parâmetro é selecionada pela primeira vez, o número da página parâmetro atual e o número total de páginas parâmetro é mostrado momentaneamente. Por exemplo, "1/2" indica que a primeira página dos dois está atualmente selecionada. Quando indicar "3/4" a terceira página dos quatro está atualmente selecionada. O título do plug-in é também mostrado.  
Enquanto estiver editando um plug-in você pode bypass pressionando o botão EFFECTS/PLUG-INS [3] (BYPASS). Neste caso, o indicador BYPASS no display aparece iluminado.  
Assim que você começar a editar um plug-in, o indicador COMPARE no display aparece iluminado. Você pode compara suas edições com os programas originais pressionando o botão EFFECTS/PLUG-INS [2] (COMPARE). O indicador COMPARE no display aparece iluminado enquanto os programas originais estiverem ativados, e não iluminados enquanto suas edições estiverem ativadas.
- 6 Para editar outro plug-in, pressione o botão EFFECTS/PLUG-INS [4] (INSERT/PARAM) (seu indicador apaga), use os botões [SEL] para selecionar o canal (mesmo como no passo #2), e use os interruptores 1-4 do controle parameter para selecionar o plug-in (como no passo #3).**

## Aplicando Bypass aos Plug-Ins

Bypass pode ser aplicado aos plug-ins como segue.

(Esteja certo de que o indicador do botão EFFECTS/PLUG-INS [4] (INSERT/PARAM) não esteja aceso antes do procedimento)

- 1 **Pressione o botão EFFECTS PLUG-INS [CHANNEL INSERTS].**  
Este indicador acende e os botões [SEL] são ajustados para o modo Insert Select.
- 2 **Use os botões [SEL] para selecionar plug-ins.**
- 3 **Enquanto estiver segurando o botão EFFECTS/PLUG-INS [3] (BYPASS), use os interruptores do controle Parameter 1-4 para aplicar bypass aos plug-ins.**  
Para aplicar bypass no plug-in #5, pressione o botão Parameter Down (SCROLL >), e então realize o passo 3. Pressione o botão Parameter Up (<SCROLL) para visualizar plug-ins 1-4 outra vez.  
Os títulos dos plug-ins já aplicados bypass estão mostrados nos caracteres uppercase. Por exemplo, o título do plug in "D-Verb" aparece como "d-verb" quando não estiver aplicado o bypass, e aparece como "D-VERB" quando estiver aplicado o bypass.

## Resetando Faders, Sends, & Panpots

Faders, Panpots, e sends podem ser resetados para seus valores iniciais como seguem.

Para controles faders e send, este é "0". Para panpots, é centro.

Esteja certo de que o indicador do botão EFFECTS PLUG-INS [CHANNEL INSERTS] esteja desligado antes de prosseguir com estes atalhos.

Para fazer isto....	Faça isto!!!
Resetar um channel fader	EFFECTS PLUG-INS [PLUG-INS]+[SEL]
Resetar um channel panpot	[PAN], EFFECTS PLUG-INS [PLUG-INS]+[ENCODER]
Resetar um channel send level	AUX SELECT [AUX-R], EFFECTS PLUG-INS [PLUG-INS]+[ENCODER]

Enquanto o botão EFFECTS PLUG-INS [PLUG-INS] (DEFAULT) estiver sendo pressionado, seu indicador pisca e "DFLT" aparece na seção SELECT ASSIGN do display.

Canais agrupados são resetados juntos.

## Navegando a Janela Edit

Os botões cursor podem ser usados para navegar a janela Edit como segue.

- 1 **Use o botão [INC] (CURSOR MODE) para selecionar Navigation cursor mode.**  
A seção CURSOR MODE do display mostra "NAVIGATION".
- 2 **Para mover o cursor edit para o limite da região anterior, ou para o marcador anterior, pressione o botão cursor Left.**
- 3 **para mover o cursor edit para a próxima região limite, ou para o próximo marcador, pressione o botão cursor Right.**
- 4 **Para selecionar a faixa acima, pressione o botão Cursor Up.**
- 5 **Para selecionar a faixa abaixo, pressione o botão cursor Down.**

## Aplicando Zoom

Os botões cursor podem ser usados para aplicar zoom na janela Edit como segue.

- 1 **Use o botão [INC] (CURSOR MODE) para selecionar o modo cursor Zoom.**

A seção CURSOR MODE do display mostra "ZOOM".

No modo cursor Zoom, os botões cursor funcionam como segue:

- Botão cursor Left: Zoom out horizontalmente
- Botão cursor Right: Zoom in horizontalmente
- Botão cursor Up: Zoom in verticalmente
- Botão cursor Down: Zoom out verticalmente.

## Fazendo Ajustes finos para a Região Selecionada

Os botões cursor podem ser usados em conjunto com a roda Parâmetro para fazer ajustes finos para a região selecionada.

- 1 **Use o botão [INC] (CURSOR MODE) para selecionar o modo cursor Select.**  
A seção CURSOR MODE do display mostra "SELECT".
- 2 **Enquanto estiver segurando o botão cursor esquerdo, gire a roda Parâmetro para fazer ajustes finos para o ponto in da região selecionada.**
- 3 **Enquanto estiver segurando o botão cursor direito, gire a roda Parâmetro para fazer ajustes finos para o ponto out da região selecionada.**
- 4 **Para selecionar a faixa acima, pressione o botão cursor Up.**
- 5 **Para selecionar a faixa abaixo, pressione o botão cursor Down.**
- 6 **Para mover o cursor para o ponto in da região selecionada, de um duplo-clique no botão cursor Left.**
- 7 **Para mover o cursor para o ponto out da região selecionada, de um duplo-clique no botão cursor Right.**

## Scrub & Shuttle

A roda Parametro pode ser usada para scrub e shuttle como segue.

- 1 Esteja certo de que o ProTools esteja parado.
- 2 Pressione o botão [SCRUB] se você quiser scrub, pressione o botão [SHUTTLE] se você quiser shuttle.  
O indicador do botão correspondente acende. Os indicadores do botão [REW] e [FF] também acende, e o modo cursor é ajustado para Navigation (a seção CURSOR MODE do display mostra "NAVIGATION").
- 3 Gire a roda parâmetro no sentido horário para avançar scrub/shuttle. Gire-a no sentido anti-horário para retroceder scrub/shuttle.  
Scrub/Shuttle inicia no ponto in da região selecionada. Se nenhuma região estiver selecionada, a posição do cursor edit é usada. Note que se a preference Edit Insertion Follows Scrub/Shuttle estiver ligada no ProTools (Ajustes menu, Preferences Comand, página Operation), a região cursor atualmente selecionada será cancelada quando o botão [SCRUB] ou [SHUTTLE] estiver pressionado.  
Pressione o botão cursor left para mover para o ponto in. Pressione o botão cursor right, para mover para o ponto out.  
Você pode alternar entre scrub e shuttle pressionando os botões [SHUTTLE] e [SCRUB], neste caso scrub e shuttle continuam da posição atual.
- 4 Para parar scrub/shuttle, pressione o botão [SCRUB] ou [SHUTTLE] outra vez, ou pressione o botão [STOP]  
Se você pressionar o botão [REW], [FF], ou [PLAY], a operação scrub/shuttle é parada antes de retroceder, avançar rápido, ou reproduzir começos.  
Enquanto scrub/shuttle estiver ativado, somente os seguintes controles ProTools/O2R96 podem ser usados:  
botões [SCRUB] e [SHUTTLE], roda Parâmetro, botões transport, faders, botão [ON], e botões [SOLO]. A posição atual pode ser armazenada como um marcador pressionando o botão [ENTER].  
A resolução scrub depende do ajuste de zoom atual, quanto mais zoom você tiver, maior a resolução.



## Automation

### Visualizando o Modo Automation

O ajuste do modo Automation de cada canal pode ser visualizado como segue.

- 1 Pressione qualquer um dos botões [F3] ou [F4]  
O modo Channel Display ou o modo Meter Display é selecionado.
- 2 Pressione e segure o botão do [AUTO] do canal.  
O modo Automation do canal é mostrado enquanto o botão [AUTO] é pressionado.

ProTools	Display	Indicadores do botão [AUTO]
<b>Auto write</b>	Wrt	Piscando em vermelho (Record Ready)
<b>Auto touch</b>	Tch	
<b>Auto latch</b>	Ltch	Vermelho (Gravando)
<b>Auto read</b>	Read	Verde
<b>Auto off</b>	Off	Desligado

Para faixas MIDI, “-“ aparece no display.

Os ajustes do modo Automation de todos os canais podem ser visualizados como segue.

- 3 Pressione e segure o botão USER DEFINED [DISPLAY] (AUTO STATUS)  
Os modos Automation de todos os canais são mostrados enquanto o botão USER DEFINED [DISPLAY] estiver pressionado.

### Ajustando o modo Automation

O modo Automation pode ser ajustado como segue.

- 1 Enquanto estiver segurando o botão [AUTO] do canal, pressione o botão USER DEFINED [3] (WRITE), [4] (TOUCH), [5] (LATCH), [6] (READ), [7] (TRIM), ou [8] (OFF).  
Se o modo Channel Display ou o modo Meter Display estiver selecionado atualmente, o modo Automation do canal é mostrado enquanto o botão [AUTO] estiver pressionado.  
Canais agrupados são ajustados juntos.

## Modo Trim

O modo Trim pode ser ajustado como segue.

- 1 Enquanto estiver segurando o botão [AUTO] do canal, pressione o botão USER DEFINED KEYS [7] (TRIM).

Se o modo channel Display [F3] ou o modo Meter Display [F4] estiver atualmente selecionado, o modo Automation do canal é mostrado enquanto este botão [AUTO] é pressionado.

ProTools	Display	Indicadores do Botão [AUTO]
Auto trim/write	TWrt	Piscando em vermelho/laranja (Record Ready) Laranja (Gravando)
Auto trim/touch	TTch	
Auto trim/latch	TIch	
Auto trim/read	Trd	piscando verde/laranja

Voce pode mostrar os programas do modo Automation de todos os canais pressionando e segurando o botão USER DEFINED KEYS [DISPLAY] (AUTO STATUS).  
Canais agrupados são programados juntos.

## Armando Parâmetros para Automation

Parâmetros podem ser selecionados para gravação automation como segue.

- 1 Use o seguinte USER DEFINED KEYS para armar parâmetros.

USER DEFINED KEYS	ProTools
[11] (FADER)	Volume
[12] (MUTE)	Mute
[13] (PAN)	Pan
[14] (SEND)	Send level
[15] (SEND MUTE)	Send Mute
[16] (PLUG-IN)	Plug-in

Os indicadores do botão para parâmetros armados acendem.

---

## 19 Controle Remoto

---

### Sobre o Remote Layer

O Remote Layer do 02R96 permite a você controlar equipamentos MIDI externos diretamente do 02R96. O tipo do equipamento a ser controlado (ex. target) é especificado na página Remote. Existem três tipos de targets: User Defined, Nuendo, e ProTools. O User Defined permite a você especificar os dados MIDI daquele que será transmitido quando os 24 channel strip faders, Encoders, e botões [ON] são operados. Estes programas são armazenados nos Scenes, para automação snapshot-style. O Nuendo e ProTools são especificadamente determinados para controlar Nuendo e ProTools.

### Determinado um Target para o Remote Layer

Target são determinados para o Remote Layer como segue.

- 1 Use o botão DISPLAY ACCESS [REMOTE] para localizar as páginas Remote 1-4.
- 2 Use os botões cursor para selecionar o parâmetro TARGET, use a roda parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar um target, e então pressione [ENTER].

**TARGET:** Este pode ser ajustado para NO ASSIGN, USER DEFINED, Nuendo, ou ProTools. Consulte a página 190 para mais informações sobre o target User Defined. Consulte a página 169 para mais informações sobre target ProTools.

## Configurando o User Defined Remote Layer

O User Defined Remote Layer pode ser configurado como segue.

- 1 Use o botão DISPLAY ACCESS [REMOTE] para localizar a pagina Remote.

### FIGURA

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

**TARGET:** Este é usado para selecionar o target (somente o target User Defined é explicado nesta seção).

**TRANSMIT:** Este ativa e desativa a transmissão de dados MIDI para o Remote Layer.

**INICIALIZE:** Este inicializa os programas do bank selecionado atualmente.

**BANK:** Estes botões são usados para selecionar banks 1,2,3 e 4. Cada bank pode contém programas MIDI para os 24 faders, Encoders, e botões [ON]. Banks podem ser armazenados a um equipamento MIDI externo, tais como um arquivador de dados MIDI, usando MIDI Bulk Dump (ver pag. 168). Consulte "User Defined Remote Layer Initial Bank Settings" na pag. 219 para uma lista de programas bank iniciais.

**ID/SHORT/LONG:** No Remote Layer, channel strips 1-24 são identificados pelos lds RE01-RM24. Voce pode colocar um nome Short ou LONG, use os botões [SEL], roda parâmetro, ou botões INC/DEC para selecionar as channel strips, e então pressione [ENTER]. Quando a janela Title Edit aparecer, coloque um nome, e pressione OK quando você terminar. Consulte "Title Edit Window" na pag. 32 para mais informações.

**ON:** Estes parâmetros são usados para especificar a mensagem MIDI (até 16 bytes) a ser transmitida quando um botão [ON] estiver pressionado. Use os botões [SEL] para selecionar os channel strips, e então edite quanto for necessário. Quando um valor de 00 para FF estiver especificado, este valor é transmitido quando um botão [ON] é pressionado. Para o programa SW, valores de dados 7F é transmitido quando um botão [ON] é ligado, e valores de dados 00 é transmitido quando um botão [ON] estiver desligado. os programas END especificam o fim dos dados. NOP significa que nenhum dado esta sendo transmitido.

**UNLATCH/LATCH:** Este parâmetro determina a operação dos botões [ON]: Latching ou Non-latching. Quando ajustado para UNLATCH, um valor ON é transmitido quando um botão é pressionado, e um valor OFF é transmitido quando é solto. Quando ajustado para LATCH, um valor ON é transmitido quando o botão é pressionado e aquele valor é mantido quando o botão é solto. A próxima vez que você pressionar aquele botão, o valor OFF é transmitido.

**LEARN:** Este botão é usado para ligar e desligar a função Learn, que podem ser usados para aprender que mensagens MIDI estão sendo transmitidas por equipamentos MIDI externos quando seus controles ou parâmetros estiverem ajustados. Quando estiver ligado, mensagens MIDI recebidas são mostradas área DATA. Somente os primeiros 16 bytes de dados, iniciando com um Status bit, que é mostrado.

**ENCODER:** Estes parâmetros são usados para especificar a mensagem MIDI (até 16 bytes) para ser transmitido quando um Encoder é operado. Use os botões [SEL] para selecionar o channel strips. e então edite quanto for necessário. Quando um valor de 00 para FF estiver especificado, aquele valor é transmitido quando um Encoder é ajustado.

Para o programa ENC, o valor atual do Encoder de 0-127 é transmitido quando é ajustado. O programa END especifica o fim dos dados. NOP significa que nenhum dado é transmitido.

**LEARN:** Este funciona como a função Learn do botão [ON] acima, exceto a mensagens MIDI recebidas são mostradas na área ENCODER DATA. Somente uma função Layer pode ser usada por vez.

**FADER:** Estes parâmetros são usados para especificar a mensagem MIDI (até 16 bytes) para ser transmitida quando um fader é operado. Use os botões [SEL] para selecionar o channel strips, e então edite como necessário. Quando um valor de 00 para FF é especificado, este valor é transmitido quando um fader é ajustado. Para o programa FAD, um valor atual do fader de 0-127 é transmitido quando é ajustado. O programa END especifica o fim dos dados. NOP significa que nenhum dado é transmitido.

**LEARN:** Este funciona como o botão [ON] da função Learn acima, exceto mensagens MIDI recebidas são mostradas na área FADER DATA. Somente uma função Learn pode ser usada por vez.

### Usando o User Defined Remote Layer.

Uma vez configurada, o User Defined Remote Layer pode ser usado como segue.

- 1 Use o botão LAYER [REMOTE] para selecionar o User Defined Remote Layer.

#### FIGURA

Enquanto o User Defined Remote Layer estiver selecionado, operando os faders channel strips, Encoders, e botões [ON] fazem os dados MIDI especificados serem transmitidos. Quando o User Defined Remote layer estiver selecionado, a página Remote aparece. Desde que esta página esteja selecionada como a selecionada pelo botão DISPLAY ACCESS [REMOTE], o User defined Remote Layer pode ser configurado aqui, mesmo o target pode ser mudado.

Os programas dos channel strip faders, Encoders, e botões [ON], e o target atual e ajuste bank para o Remote Layer são armazenados em Scenes. Quando um Scene é lembrado, se o target do Remote Layer é o mesmo quando o Scene foi armazenado, os faders, Encoders, e botões [ON] são ajustados de acordo e os dados MIDI correspondentes são transmitidos (assim que o parâmetro TRANSMIT estiver ajustado para ENABLED). Se o target não for o mesmo, os faders, Encoders, e botões [ON] são ajustados de acordo, mas nenhum dado MIDI é transmitido.

## Sobre Machine Control

O O2R96 pode controlar o transport e localizar funções de até oito máquinas de gravação externa que suportam MMC (MIDI Machine Control).

Machines que suportam MMC podem ser controladas conectando-as para o MIDI do O2R96, SERIAL, USB, ou SLOT (com mLAN I/O opcional instalado na Slot #1).

MMC suporta variedades de maquinas para maquinas. Algumas máquinas não podem operar exatamente como explicada nesta seção.

## Configurando Maquinas.

Até oito tipo de maquinas podem ser configuradas como segue.

- 1 Use o botão MACHINE CONTROL [DISPLAY] para localizar a página Machine Configuration.

### FIGURA

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

**MACHINE CONTROL/DAW CONTROL:** Quando a opção MACHINE CONTROL estiver ligada, a seção MACHINE CONTROL controla machines MMC externas, exceto quando um DAW Remote layer estiver selecionado, neste caso ele controla o DAW. Quando a opção DAW CONTROL estiver ligada, a seção MACHINE CONTROL controla o DAW apesar de qual Layer estiver atualmente selecionado. Estes programas também aparecem na página Locate Memory (ver pag. 194).

**TYPE:** Isto é usado para especificar o tipo de machine: MMC ou NONE.

**PORT:** Quando a machine TYPE é MMC, use este parâmetro para especificar o port para comunicações MMC. Ports disponíveis incluem: MIDI, SERIAL 1-8, USB 1-8, SLOT 1-8.

**DEVICE ID:** Quando a machine TYPE é MMC, use este parametro para especificar o equipamento ID do 1 para 127 ou ALL. A target machine deve ser ajustada para o mesmo ID. O mesmo ID não pode ser determinado para mais do que um port SERIAL, USB, ou SLOT1.

**TRANSPORT CONTROL:** Este parâmetro determina qual machine é controlada pelos botões transport do O2R96. Somente uma machine pode ser controlada por vez.

## Botões Transport

O transport do O2R96 pode ser usado para controlar machines externas. A machine que é para ser controlada pode ser seleccionada na página Machine Configuration (ver pag. 192).

### FIGURA

#### **Botão [REW]**

Este botão inicia o retrocesso nas machines externas.

#### **Botão [FF]**

Este botão inicia o avanço rápido nas máquinas externas.

#### **Botão [STOP]**

Este botão para as machines externas.

#### **Botão [PLAY]**

Este botão inicia a reprodução nas machines externas. É também usado para punch out da gravação.

#### **Botão [REC]**

Este botão é usado em conjunto com o botão [PLAY] para iniciar a gravação nas machines externas. Pressionando o botão [REC] somente, não produz efeito.

## Usando Shuttle & Scrub

A roda parametro pode ser usada para shuttle e scrub as machines externas.

### FIGURA

Quando o indicador do botão [SHUTTLE] estiver aceso, a roda Parâmetro pode ser usada para shuttle. Quando o indicador do botão [SCRUB] estiver aceso, a roda Parâmetro pode ser usada para scrub. Gire a roda parâmetro no sentido horário para avançar shuttle/scrub. Gire-a no sentido anti-horário para retroceder shuttle/scrub.

## Usando o Locator

### FIGURA

#### Botões LOCATE MEMORY [1-8]

Estes botões são usados para ajustar e para localizar as oito memórias Locate. Memórias Locate podem ser ajustadas na pag. Locate memory (ver pag. 194). Para ajustar a memória Locate on-the-fly, enquanto estiver segurando o botão [SET], pressione o botão LOCATE MEMORY [1-8]. O O2R96 deve estar recebendo timecode a fim de fazer isto. Uma vez ajustada, a posição armazenada pode ser localizada pressionando o botão correspondente. Se o botão é pressionado enquanto a machine estiver parada, a posição armazenada é localizada. Se o botão é pressionado enquanto a machine estiver tocando, a posição armazenada é localizada e então a reprodução continua daquela posição.

#### Botão [SET]

Este botão é usado em conjunto com os botões LOCATE MEMORY [1-8], [IN], [OUT], e [RETURN TO ZERO], para ajustar os pontos locate.

## Ajustando as Memórias Locate

Os pontos Locate podem ser ajustados como segue.

- 1 Use o botão MACHINE CONTROL [DISPLAY] para localizar a página Locate memory.  
figura
- 2 Use os botões cursor para selecionar os parâmetros, e use a roda parâmetro, botões INC/DEC, e botão [ENTER] para ajusta-los.  
MACHINE CONTROL/DAW CONTROL: **Quando a opção MACHINE CONTROL estiver ligada, a seção MACHINE CONTROL controla machines MMC externas, exceto quando um DAW Remote Layer estiver selecionado, neste caso ele controla o DAW. Quando a opção DAW CONTROL estiver ligada, a seção MACHINE CONTROL controla o DAW apesar do Layer que estiver atualmente selecionado.**  
LOCATE MEMORY 1-8: **Estes valores de tempo determinam os pontos que serão localizados quando os botões LOCATE MEMORY [1-8] estiverem pressionados. Eles podem somente ser ajustados enquanto a opção MACHINE CONTROL estiver ligada. Pontos Locate podem ser especificados em horas, minutos, segundos, e frames, a série frame depende do valor frame programado na página Time Reference (ver pag. 152).**



## GPI (General Purpose Interface)

O port CONTROL do 02R96 (sub conector de 25-pin D) fornece um GPI (General Purpose Interface) para controlar equipamentos externos. Pinouts são fornecidos na pag. 271. As oito saídas GPI podem ser configuradas para que elas enviem sinais trigger quando faders ou USER DEFINED KEYS são operados. O GPI pode também ser usado para controlar uma luz de aviso "RECORDING" do lado de fora de um estúdio, ou para trigar a função Solo de um Console Yamaha 02R Digital Recording.

- 1 Use o botão DISPLAY ACCESS [SETUP] para selecionar a página GPI.

### FIGURA

Os nomes dos parâmetros atualmente determinados para cada Saída GPI são mostrados na caixa da mão esquerda. O parâmetro determinado atualmente na Saída GPI selecionada aparece iluminada na caixa da mão direita.

- 2 Use os botões cursor Up/Down para selecionar uma Saída GPI
- 3 Use a roda Parâmetro ou os botões INC/DEC para selecionar uma função. Uma função é selecionada quando aparecer dentro da caixa pontilhada. Consulte "Lista GPI Trigger Source" na pag. 217 para uma completa lista de funções determinadas.
- 4 Pressione o botão [ENTER] para determinar sua escolha. Uma vez determinada, a função selecionada aparece iluminada na caixa da mão direita.
 

**Faders:** Faders podem ser usados para controlar equipamento externo. Um event FADER ON ocorre quando um fader é movido de cima para -∞. Um event FADER OFF ocorre quando um fader é movido de baixo para -∞. Quando tais event ocorrerem, a saída GPI determinada vai High (+5V) para aproximadamente 250 msec.

**USER DEFINED KEYS:** Estes botões podem ser usados como general purpose triggers. Para UNLATCH, quando um USER DEFINED KEY é pressionado, a saída GPI determinada vai High (+5V) e permanece High até o USER DEFINED KEY ser pressionado novamente.

**REC LAMP:** Esta fonte pode ser usada para controlar uma luz de aviso "RECORDING" do lado de fora de um estúdio. Quando o indicador do botão [REC] estiver aceso, a saída GPI determinada vai High (+5V).

**POWER ON:** Enquanto o 02R96 estiver ligado, a saída GPI determinada vai High (+5V). O 02R96 também apresenta duas entradas fixadas GPI para usar com talkback e dimmer. Cada vez que a entrada GPI0 vai a Low, o botão TALKBACK é ligado ou desligado. Toda vez que a entrada GPI1 vai a Low, o botão DIMMER é ligado ou desligado.

---

## 20 Outras Funções

---

### Usando a User Defined Keys

Até 16 funções de uma lista de mais de 150 podem ser determinadas para a USER DEFINED KEYS, e até quatro setups determináveis podem ser armazenados em bancos A,B, C e D. Veja página 202 para uma lista de determinações de bancos iniciais.

- 1 Use o botão USER DEFINED KEYS [DISPLAY] para localizar a página User defined Key.  
FIGURA
- 2 Use os botões cursor para selecionar os botões BANK, A, B, C, e D, e pressione [ENTER] para selecionar um banco.
- 3 Use os botões cursor para selecionar botões Assign na caixa da mão esquerda, e use a roda Parâmetro ou botões INC/DEC para selecionar uma função.  
Uma função é selecionada quando aparecer dentro da caixa pontilhada.  
Veja a página 202 para uma completa lista de funções determinadas.
- 4 Pressione [ENTER] para ativar sua seleção.  
Quando você selecionar uma função que relembra um Scene específico ou library memory, você precisa especificar o número da memória que você quer relembrar quando o USER DEFINED KEY estiver pressionado. Para fazer isto, na caixa da mão esquerda, selecione o número parâmetro próximo ao botão Assign, e use a roda Parâmetro ou botões INC/DEC para especificar o número.  
Você pode inicializar as determinações do banco selecionado atualmente selecionando o botão INITIALIZE, e pressionando [ENTER].  
Bancos User Defined Keys podem ser armazenados em um equipamento MIDI externo, tais como um arquivador MIDI , usando o MIDI Bulk Dump (ver pag. 168).

## Ajustando Preferences

Você pode se acostumar a operação da O2R96 usando as páginas preference.

### Preferences 1

- 1 Use o botão DISPLAY ACCESS [SETUP] para localizar a pag. Preferences 1.  
FIGURA
  
- 2 Use os botões cursor ou roda Parâmetro para selecionar as preferences, e use os botões INC/DEC ou botão [ENTER] para ajusta-los.
  - Display Auto ROUTING:** Quando esta preference estiver ligada, as paginas Routing aparecem automaticamente quando um botão na seção SELECTED CHANNEL ROUTING é pressionado (veja a pag. 66).
  - Display Auto DYNAMICS:** Quando esta preference estiver ligada, a página Gate Edit aparece automaticamente quando um controle gate na seção SELECTED CHANNEL DYNAMICS é operado (ver pag. 60), e a página Comp Edit aparece automaticamente quando um Controle Compressor na seção SELECTED CHANNEL DYNAMICS é operado (ver pag. 97).
  - Display Auto PAN/SURROUND:** Quando esta preference estiver ligada, as páginas Pan aparecem automaticamente quando um controle na seção SELECTED CHANNEL PAN/SURROUND é operado (ver pag. 68). Similarmente, quando um modo Surround Pan além do Stereo estiver selecionado, a página Input Channel Surround Edit aparece automaticamente quando o Joystick é operado (ver pag. 70).
  - Display Auto EQUALIZER:** Quando esta preference estiver ligada, a página EQ Edit aparece automaticamente quando um controle na seção SELECTED CHANNEL EQUALIZER é operado (ver pag. 93).
  - Display Auto SOLO:** Quando esta opção estiver ligada, a página Solo Setup aparece automaticamente quando um canal é solado (ver pag. 102).
  - Display Auto WORD CLOCK:** Quando esta preference estiver ligada, a página Word Clock Select aparece automaticamente se a fonte wordclock externa selecionada falhar (ver pag. 42).
  - Auto Channel Select:** Quando esta preference estiver ligada, canais podem ser selecionados movendo o fader correspondente ou Encoder, ou ligando o botão [AUTO], [SOLO], ou [ON].
  - Store Confirmation:** Quando esta preference estiver ligada, a janela Title Edit aparece quando você armazena um Scene (página 140) ou library memory (pag. 122).
  - Recall Confirmation:** Quando esta preference estiver ligada, uma mensagem de confirmação aparece quando você relembrar um Scene (pag. 140) ou library memory (pag. 122).
  - Patch Confirmation:** Quando esta preference estiver ligada, uma mensagem de confirmação aparece quando você editar os Patches de Entrada e Saida (ver pag. 52).
  - L/R Nominal Pan:** Quando esta preference estiver ligada, sinais esquerdo/impares e direito/pares serão para nível nominal quando Canais de Entrada estiverem paneados

para a esquerda ou direita, e para -3 dB quando estiver paneado no centro. Quando esta preference estiver desligada, sinais paneados para esquerda ou direita serão para 3 dB, e para nível nominal quando paneados no centro.

**Fast Meter Fall Time:** Quando esta preference estiver ligada, os medidores de nível tornam-se mais rápidos.

**TC Drop Warning:** Quando esta preference estiver ligada, uma mensagem de aviso aparece se um dropout é detectado no timecode que estiver entrando.

**DIO Warning:** Quando esta preference estiver ligada, uma mensagem de aviso aparece se qualquer erro for detectado em sinais de áudio digital recebidos pelas entradas Slot ou entradas 2 TR Digital.

**MIDI Warning:** Quando esta preference estiver ligada, uma mensagem de aviso aparece se qualquer erro for detectado no timecode que estiver entrando.

**Initial Data Nominal:** Quando esta preference estiver ligada, os faders do Canal de Entrada estão ajustados para nominal quando Scene #0 for lembrado.

**Meter Follow Layer:** Quando esta preference estiver ligada, o MB02R96 Peak Meter Bridge automaticamente segue a seleção Layer no O2R96

**Scene MEM Auto Update:** Quando esta preference estiver ligada, as memórias Shadow Scene podem ser usadas (veja pag. 139).

**Joystick Auto Grab:** Quando esta preference estiver ligada, o joystick age automaticamente como o controle surround pan quando é movido para a posição pan surround atual (veja pag. 70).

**Cascade COMM Link:** Quando esta preference estiver ligada, varias funções são linkadas entre O2R96 em cascata (ver pag. 49). Quando esta preference estiver desligada, somente sinais de áudio digital são distribuídos entre os O2R96 em cascata.

## Preferences 2

- 1 Use o botão DISPLAY ACCESS [SETUP] para localizar a página Preferences 2.

### Figura

- 2 Use os botões cursor para selecionar as preferencias, e use a roda Parâmetro, botões INC/DEC, ou botão [ENTER] para ajusta-los.

**Channel ID/Channel:** Quando a preference Channel ID estiver ligada, o Channel ID aparece no canto superior direito da pagina display (CH1-CH1). Quando a preference Channel Short Name estiver ligada, o Channel ID e Channel Short name aparece (CH1-NAME)

**Port ID/Port:** Quando a preference Port ID estiver ligada, as páginas patch mostram Port Ids. quando a preference Port Short Name estiver ligada, eles mostram Short Port names. Veja "Patching com os Encoders" na pag. 58.

**Display Brightness:** Esta preference é usada para ajustar o brilho dos displays LED e indicadores.

**Fader Touch Sensitivity:** Este determina o toque de sensibilidade dos botões fader quando eles são usados para selecionar canais. Se você tiver problemas em selecionar canais porque os botões faders não tem sensibilidade suficiente, tente aumentar este valor. Se eles estiverem com sensibilidade demais, tente reduzi-la. É importante que o O2R96 esteja aterrado apropriadamente para Touch Select para funcionar corretamente. Consulte "Aterrando parafuso" na pag. 28 para mais informações.

## Preferences 3

- 1 Use o botão DISPLAY ACCESS [SETUP] para localizar a pagina Preferences 3.

figura

- 2 Use os botões cursor ou roda Parametro para selecionar as preferences, e use os botões INC/DEC ou botão [ENTER] para ajusta-los.

**Mix Update Confirmation:** Quando este preference estiver ligada, uma mensagem de confirmação perguntando se você quer atualizar o Automix atual com as ultimas edições aparecem quando a gravação Automix parar.

**Auto EQ Edit In:** Quando esta preference estiver ligada, EQ é automaticamente colocada na gravação Automix quando um controle EQ estiver ajustado.

**Auto Inc TC Capture:** Quando esta preference estiver ligada, a memória Timecode Capture é aumentada automaticamente cada vez que um endereço timecode é capturado na pag. Automix Event Edit (ver pag. 158).

**Link Capture & Locate Memory:** Quando esta preference estiver ligada, as oito memórias Capture na página Automix Event Edit é linkada para as oito memórias Locate para que, por exemplo, edições feitas para memória Capture #1 seja refletida na memória Locate #1, e vice-versa.

**Show Compact Size:** Dados Automix, exceto aqueles no buffer Undo, são comprimidos enquanto gravados. Quando esta preference estiver ligada, o tamanho comprimido do Automix é mostrado nas páginas Automix Main e Memory. Quando esta preference estiver desligada, o tamanho descomprimido é mostrado.

**Automix Store Undo:** Quando esta preference estiver ligada, operações Automix Store podem ser desfeitas usando a função Undo.

**Copy Initial Fader:** Quando esta preference estiver ligada, quando events Fader são copiados ou movidos na página Automix Event Copy, o valor fader para o ponto In especificado é copiado para o ponto TO especificado. Isto elimina a posição fader equilibrando problemas quando nenhum event fader existe para o ponto TO especificado.

**Touch Sense Control:** Quando esta preference estiver ligada, movimentos fader são ineficazes quando os sensores de toques não estão trigados (ex. quando botões fader forem movidos por um item isolado, tais como, ponta da unha, ao invés de ponta dos dedos), permitindo uma operação estilo "cut-in". Quando esta preference estiver desligada, movimentos fader são sempre reconhecidos.

**Touch Sense Select:** Quando esta preference estiver ligada, canais podem ser selecionados simplesmente tocando os botões fader.

**Receive Full Frame Message:** Quando esta preference estiver ligada, mensagens MTC full frame são reconhecidas e o Automix as seguem.

**Clear Edit Channel after REC:** Quando esta preference estiver ligada, quando estiver usando Auto Rec, canais são automaticamente desarmados (ex. botões [AUTO] são desligados) quando a gravação Automix parar. Quando esta preference estiver desligada, canais permanecem armados quando a gravação para.

## Usando o Oscilador

O O2R96 apresenta um oscilador que pode ser usado para calibrar e diagnosticar propósitos.

- 1 Use o botão DISPLAY ACCESS [UTILITY] para localizar a página Oscillator.

### FIGURA

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

**OSCILLATOR ON:** Este liga e desliga o Oscilador. Enquanto o parâmetro LEVEL estiver selecionado, o botão [ENTER] pode ser usado para ligar e desligar o Oscilador.

*Nota: Para prevenir qualquer surpresa de estouro de tom em seu monitor ou headphones, você deve ajustar o parâmetro LEVEL ao mínimo antes de ligar o oscilador.*

**LEVEL:** Este ajusta o nível de saída do Oscilador, que é mostrado pelo medidor adjacente. Este parâmetro pode ser ajustado usando a roda parâmetro apesar do parâmetro que estiver atualmente selecionado.

**WAVEFORM:** Estes botões são usados para selecionar as waveforms: SINE 100Hz, SINE 1kHz, SINE 10kHz, PINK NOISE, ou BURST NOISE, os quais são 200 msec pulsos pink noise para quatro segundos de intervalo.

**ASSIGN:** Estes botões são usados para determinar a saída do Oscilador para Bus Outs, Aux Sends, e Stereo Out.

## Checando a Bateria

A condição da bateria pode ser checada como segue.

- 1 Use o botão DISPLAY ACCESS [UTILITY] para localizar a página Battery Check.

### FIGURA

Se o status estiver "Okay", a bateria está okay. Se o status estiver "Getting Low", peça a seu revendedor Yamaha para substituir a bateria o mais rápido possível. Não tente trocar a bateria. Falhas ao trocar as baterias podem resultar em perda de dados.

## Inicializando o 02R96

O 02R96 pode ser inicializado como segue.

*Aviso: Este procedimento limpará toda a memória usável e resetará todos os programas para seus valores iniciais. Você deve fazer um backup dos dados importantes antes via MIDI Bulk Dump (ver pag. 168). Se você quiser resetar apenas os programas mix, lembre o scene memory #0 (ver pag. 139).*

- 1 Desligue o 02R96
- 2 Enquanto estiver segurando o botão SCENE MEMORY [STORE], ligue o 02R96
- 3 Quando a mensagem de confirmação aparecer, solte o botão SCENE MEMORY [STORE], selecione YES, e pressione [ENTER].

A seguinte mensagem é mostrada enquanto a inicialização estiver em progresso:

“Loading Presets & Calibrating the Faders... Do not Touch the Faders!”

É importante que você não toque os faders enquanto esta mensagem é mostrada, quando os faders não estiver calibrados corretamente.

O display retorna ao normal quando a inicialização estiver completa.

## Apêndice A : Listas de Parâmetros

---

### USER DEFINED KEYS

#	Function	Display
0	No ASSIGN	No Assign
1	Scene MEM. Recall +1	Scene +11 Recall
2	Scene MEM. Recall -1	Scene -1 Recall
3	Scene MEM. Recall No. XX	Scene XX Recall
4	Effect- 1 Lib. Recall +1	Fx11 Lib+11 Recall
5	Effect- 1 Lib. Recall -1	Fx11 Lib -1 Recall
6	Effect-1 Lib. Recall No. XX	Fx11 LibXXX RCL.
7	Effect-2 Lib. Recall +1	Fx2 Lib+11 Recall
8	Effect-2 Lib. Recall -1	Fx2 Lib-1 Recall
9	Effect-2 Lib. Recall No.XX	Fx2 LibXXX RCL.
10	Effect-3 Lib. Recall +1	Fx3 Lib+1 Recall
11	Effect-3 Lib. Recall -1	Fx3 Lib-1 Recall
12	Effect-3 Lib. Recall No.XX	Fx3 LibXXX RCL.
13	Effect-4 Lib. Recall +11	Fx4 Lib+11 Recall
14	Effect-4 Lib. Recall -1	Fx4 Lib-1 Recall
15	Effect-4 Lib. Recall No.XX	Fx4 LibXXX RCL.
16	Effect- 1 Bypass On/Off	Fx11 Bypass
17	Effect-2 Bypass On/Off	Fx2 Bypass
18	Effect-3 Bypass On/Off	Fx3 Bypass
19	Effect-4 Bypass On/Off	Fx4 Bypass
20	Channel Lib. Recall +1	CH Lib+11 Recall
21	Channel Lib. Recall -1	CH Lib-1 Recall
22	Channel Lib. Recall No. XX	CH LibXXX Recall
23	CATE Lib. Recall +11	Gate Lib+11 RCL.

24	CATE Lib. Recall -1	Gate Lib-1 RCL.
25	CATE Lib. Recall No. XX	Gate LibXXX RCL.
26	COMP Lib. Recall +1	Comp Lib+1 RCL.
27	COMP Lib. Recall -1	Comp Lib-1 RCL.
28	COMP Lib. Recall No. XX	Comp LibXXX RCL.
29	EQ Lib. Recall +1	EQ Lib+11 Recall
30	EQ Lib. Recall -1	EQ Lib-1 Recall
31	EQ Lib. Recall No. XX	EQ LibXXX Recall
32	SURR. MONI MUTE Mute L On/Off	Surr.Mon L Mute
33	SURR. MONI MUTE Mute R On/Off	Surr.Mon R Mute
34	SURR. MONI MUTE Mute Ls On/Off	Surr.Mon Ls Mute
35	SURR. MONI MUTE Mute Rs On/Off	Surr.Mon Rs Mute
36	SURR. MONI MUTE Mute C On/Off	Surr.Mon C Mute
37	SURR. MONI MUTE Mute LFE On/Off	Surr.Mon LFEMute
38	SURR. MONI SLOT1 ON/OFF	Surr.SLOT1 ON
39	SURR. MONI SLOT2 ON/OFF	Surr.SLOT2 ON
40	SURR. MONI SLOT3 ON/OFF	Surr.SLOT3 ON
41	SURR. MONI SLOT4 ON/OFF	Surr.SLOT4 ON
42	SURR. MONI BASS MANAGE ON/OFF	Bass Manage ON

#	Function	Display
43	Input Fader Group Enable A	IN Fader Group A
44	Input Fader Group Enable 13	IN Fader Group 13
45	Input Fader Group Enable C	IN Fader Group C
46	Input Fader Group Enable D	IN Fader Group D
47	Input Fader Group Enable E	IN Fader Group E
48	Input Fader Group Enable F	IN Fader Group F
49	Input Fader Group Enable G	IN Fader Group G
50	Input Fader Group Enable H	IN Fader Group H
51	Input MUTE Group Enable 1	IN Mute Group 1
52	Input MUTE Group Enable J	IN Mute Group J
53	Input MUTE Group Enable K	IN Mute Group K
54	Input MUTE Group Enable L	IN Mute Group L
55	Input MUTE Group Enable M	IN Mute Group M
56	Input MUTE Group Enable N	IN Mute Group N
57	Input MUTE Group Enable 0	IN Mute Group 0
58	Input MUTE Group Enable P	IN Mute Group P
59	Output Fader Group Enable Q	OutFader Group Q
60	Output Fader Group Enable R	OutFader Group R
61	Output Fader Group Enable S	OutFader Group S
62	Output Fader Group Enable T	OutFader Group T
63	Output MUTE Group Enable U	Out Mute Group U
64	Output MUTE Group Enable V	Out Mute Group V
65	Output MUTE Group Enable W	Out Mute Group W
66	Output MUTE Group Enable X	Out Mute Group X
67	PEAK HOLD On/Off	Peak Hold
68	OSCILLATOR On/Off	OSC. ON/OFF

	SOLO Enable	SOLO ENABLE
70 16 9	Input Patch Lib. Recall +1	IN Patch Lib+1
71	Input Patch Lib. Recall -1	IN Patch Lib-1
72	Input Patch Lib. Recall No. XX	IN Patch LibXX
73 1	Output Patch Lib. Recall +1	Out Patch Lib+1
74	Output Patch Lib. Recall -1	Out Patch Lib-1
75	Output Patch Lib. Recall No. XX	Out Patch LibXX
76	Channel Name ID/Short	CH Name ID/Short
77	Port Name ID/Short	PortNameID/Short
78	Automix REC	Automix REC
79	Automix PLAY	Automix PLAY
80	Automix STOP	Automix STOP
81	Automix ABORT	Automix ABORT
82	Automix AUTO REC	Automix AUTOREC
83	Automix ENABLE	Automix ENABLE
84	Automix RETURN	Automix RETURN
85	Automix TAKEOVER	Automix TAKEOVER
86	Automix RELATIVE	Automix RELATIVE
87	Automix TOUCH SENSE	Automix T.SENSE
88	Overwrite FADER	Overwrite FADER
89	Overwrite ON	Overwrite ON
90	Overwrite PAN	Overwrite PAN
91	Overwrite SURROUND	Overwrite SURR.

## Pág.203

#	Function	Display
92	Overwrite EQ	Overwrite EQ
93	Overwrite AUX	Overwrite AUX
94	Overwrite AUX ON	Overwrite AUX ON
95	Track Arming 1 ON/OFF	Track Arming 1
96	Track Arming 2 ON/OFF	Track Arming 2
97	Track Arming 3 ON/OFF	Track Arming 3
98	Track Arming 4 ON/OFF	Track Arming 4
99	Track Arming 5 ON/OFF	Track Arming 5
100	Track Arming 6 ON/OFF	Track Arming 6
101	Track Arming 7 ON/OFF	Track Arming 7
102	Track Arming 8 ON/OFF	Track Arming 8
103	Track Arming 9 ON/OFF	Track Arming 9
104	Track Arming 10 ON/OFF	Track Arming 10
105	Track Arming 11 ON/OFF	Track Arming 11
106	Track Arming 12 ON/OFF	Track Arming 12
107	Track Arming 13 ON/OFF	Track Arming 13
108	Track Arming 14 ON/OFF	Track Arming 14
109	Track Arming 15 ON/OFF	Track Arming 15
110	Track Arming 16 ON/OFF	Track Arming 16
111	Track Arming 17 ON/OFF	Track Arming 17
112	Track Arming 18 ON/OFF	Track Arming 18
113	Track Arming 19 ON/OFF	Track Arming 19
114	Track Arming 20 ON/OFF	Track Arming 20
115	Track Arming 21 ON/OFF	Track Arming 21
116	Track Arming 22 ON/OFF	Track Arming 22



117	Track Arming 23 ON/OFF	Track Arming 23
118	Track Arming 24 ON/OFF	Track Arming 24
119	Surr Lib. Recali +I	Surr Lib+J RCL
120	Sun- Lib. Recali -1	Surr Lib-1 RCL
121	Sun- Lib. Recali No. XX	Surr LibXX RCL
122	CH Copy	ChannelCopy
123	CH Paste	Channei Paste
124	Dispiay Back	Dispiay Back
125	Display Forward	Display Forward

204

### Determinantes Iniciais USER DEFINED KEYS

#	Bank A	Bank 13	Bank C	Bank D
1	Surr Lib 0 Recall	Scene 1 Recall	IN Fader Group A	Automix ENABLE
2	Surr Lib -1 Recall	Scene 2 Recall	IN Fader Group 13	Automix REC
3	Surr Lib +I Recall	Scene 3 Recall	IN Fader Croup C	Automix ABORT
4	No Assign	Scene 4 Recall	IN Fader Group D	Automix AUTOREC
-5	No Assign	Scene 5 Recall	IN Fader Croup E	Automix RETURN
6	Surr.Mon L Mute	Scene 6 Recall	IN Fader Group F	Automix RELATIVE
7	Surr.Mon C Mute	Scene 7 Recall	IN Fader Croup C	Automix T. SENSE
8	Surr.Mon R Mute	Scene +I Recall	IN Fader Group H	Automix TAKEOVER
9	Bass Manage ON	Scene 8 Recall	IN Mute Croup 1	Overmite FADER
10	No Assign	Scene 9 Recall	IN Mute Group J	Overmite ON
11	No Assign	Scene 10 Recall	IN Mute Croup K	Overwite PAN
12	No Assign	Scene 11 Recall	IN Mute Group L	Overmite SURR
13	No Assign	Scene 12 Recall	IN Mute Croup M	Overwite AUX
14	Surr.Mon Ls Mute	Scene 13 Recall	IN Mute Group N	Overwite AUX ON
15	Surr.Mon LFEMute	Scene 14 Recall	IN Mute Group 0	Overwrite EQ
16	Surr.Mon Rs Mute	Scene -1 Recall	IN Mute Group P	Automix STOP

### Parametros Input Patch

Entradas Input Channel		Entrada Channel insert Ins		Entradas Internal Effects Processor	
Port ID	Description	Port ID	Description	Port ID	Description
NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE
AD1	AD NI 1	AD1	AD IN 1	AUX1	AUX1
AD2	AD IN 2	AD2	AD IN 2	AUX2	AUX2
AD3	AD IN 3	AD3	AD IN 3	AUX3	AUX3
AD4	AD IN 4	AD4	AD IN 4	AUX4	AUX4
AD5	AD IN 5	AD5	AD IN 5	AUX5	AUX5
AD6	AD IN 6	AD6	AD IN 6	AUX6	AUX6
AD7	AD IN 7	AD7	AD IN 7	AUX7	AUX7
AD8	AD IN 8	AD8	AD IN 8	AUX8	AUX8
AD9	AD IN 9	AD9	AD IN 9	INSCH1	InsertOut-CH1
AD10	AD IN 10	AD10	AD IN 10	INSCH2	InsertOut-CH2
AD11	AD N 11	AD11	AD IN 11	INSCH3	InsertOut-CH3
AD12	AD IN 12	AD12	AD IN 12	INSCH4	InsertOut-CH4
AD13	AD IN 13	AD13	AD IN 13	INSCH5	InsertOut-CH5
AD14	AD IN 14	AD14	AD IN 14	INSCH6	InsertOut-CH6
AD15	AD IN 15	AD15	AD IN 15	INSCH7	InsertOut-CH7
AD16	AD IN 16	AD16	AD IN 16	INSCH8	InsertOut-CH8
AD17	AD IN 17	AD17	AD IN 17	INSCH9	InsertOut-CH9
AD18	AD IN 18	AD18	AD IN 18	INSCH10	InsertOut-CH10
AD19	AD IN 19	AD19	AD IN 19	INSCH11	InsertOut-CH11
AD20	AD IN 20	AD20	AD IN 20	INSCH12	InsertOut-CH12
AD21	AD IN 21	AD21	AD IN 21	INSCHI3	InsertOut-CHI 3

AD22	AD IN 22	AD22	AD IN 22	INSCH14	InsertOut-CH14
AD23	AD IN 23	AD23	AD IN 23	INSCH15	InsertOut-CH15
AD24	AD IN 24	AD24	AD IN 24	INSCH16	InsertOut-CH16
S1-1	Slot 1CH1 IN	S1-1	Slot 1CH1 IN	INSCH17	InsertOut-CH17
S1-2	Slot 1CH2 IN	S1-2	Slot 1CH2 IN	INSCH18	InsertOut-CH18
S1-3	Slot 1CH3 IN	S1-3	Slot 1CH3 IN	INSCH19	InsertOut-CH19

205

Input Patch Parameters

Entradas Input Channel		Entradas Channel Inserts Ins		Entradas Internal Effects Processor	
Port ID	Description	Port ID	Description	Port ID	Description
S1-4	Slot1 CH4 IN	S1-4	Slot1 CH4 IN	INSCH20	InsertCut-CH20
S1-5	Slot1 CH5 IN	S1-5	Slot1 CH5 IN	INSCH21	InsertOut-CH21
S1-6	Slot1 CH6 IN	S1-6	Slot1 CH6 IN	INSCH22	InsertOut-CH22
S1-7	Slot1 CH7 IN	S1-7	Slot1 CH7 IN	INSCH23	InsertOut-CH23
S1-8	Slot1 CH8 IN	S1-8	Slot1 CH8 IN	INSCH24	InsertOut-CH24
S1-9	Slot1 CH9 IN	S1-9	Slot1 CH9 IN	INSCH25	InsertOut-CH25
S1-10	Slot1 CH10 IN	S1-10	Slot1 CH10 N	INSCH26	InsertOut-CH26
S1-11	Slot1 CH11 IN	S1-11	Slot1 CH11 IN	INSCH27	InsertOut-CH27
S1-12	Slot1 CH12 IN	S1-12	Slot1 CH12 IN	INSCH28	InsertOut-CH28
S1-13	Slot1 CH13 IN	S1-13	Slot1 CH13 IN	INSCH29	InsertOut-CH29
S1-14	Slot1 CH14 IN	S1-14	Slot1 CH14 IN	INSCH30	InsertOut-CH30
S1-15	Slot1 CH15 IN	S1-15	Slot1 CH15 IN	INSCH31	InsertOut-CH31
S1-16	Slot1 CH16 IN	S1-16	Slot1 CH16 IN	INSCH32	InsertOut-CH32
S2-1	Slot2 CH1 IN	S2-1	Slot2 CH1 IN	INSCH33	InsertOut-CH33
S2-2	Slot2 CH2 IN	S2-2	Slot2 CH2 IN	INSCH34	InsertOut-CH34
S2-3	Slot2 CH3 IN	S2-3	Slot2 CH3 IN	INSCH35	InsertOut-CH35
S2-4	Slot2 CH4 IN	S2-4	Slot2 CH4 IN	INSCH36	InsertOut-CH36
S2-5	Slot2 CH5 IN	S2-5	Slot2 CH5 IN	INSCH37	InsertOut-CH37
S2-6	Slot2 CH6 IN	S2-6	Slot2 CH6 IN	INSCH38	InsertOut-CH38
S2-7	Slot2 CH7 IN	S2-7	Slot2 CH7 IN	INSCH39	InsertOut-CH39
S2-8	Slot2 CH8 IN	S2-8	Slot2 CH8 IN	INSCH40	InsertOut-CH40
S2-9	Slot2 CH9 IN	S2-9	Slot2 CH9 IN	INSCH41	InsertOut-CH41
S2-10	Slot2 CH10 IN	S2-10	Slot2 CH10 IN	INSCH42	InsertOut-CH42
S2-11	Slot2 CH11 IN	S2-11	Slot2 CH11 IN	INSCH43	InsertOut-CH43
S2-12	Slot2 CH12 IN	S2-12	Slot2 CH12 IN	INSCH44	InsertOut-CH44
S2-13	Slot2 CH13 IN	S2-13	Slot2 CH13 IN	INSCH45	InsertOut-CH45
S2-14	Slot2 CH14 IN	S2-14	Slot2 CH14 IN	INSCH46	InsertOut-CH46
S2-15	Slot2 CH15 IN	S2-15	Slot2 CH15 IN	INSCH47	InsertOut-CH47
S2-16	Slot2 CH16 IN	S2-16	Slot2 CH16 IN	INSCH48	InsertOut-CH48
S3-1	Slot3 CH1 IN	S3-1	Slot3 CH1 IN	INSCH49	InsertOut-CH49
S3-2	Slot3 CH2 IN	S3-2	Slot3 CH2 IN	INSCH50	InsertOut-CH50
S3-3	Slot3 CH3 IN	S3-3	Slot3 CH3 IN	INSCH51	InsertOut-CH51
S3-4	Slot3 CH4 IN	S3-4	Slot3 CH4 IN	INSCH52	InsertOut-CH52
S3-5	Slot3 CH5 IN	S3-5	Slot3 CH5 IN	INSCH53	InsertOut-CH53
S3-6	Slot3 CH6 IN	S3-6	Slot3 CH6 IN	INSCH54	InsertOut-CH54
S3-7	Slot3 CH7 IN	S3-7	Slot3 CH7 IN	INSCH55	InsertOut-CH55
S3-8	Slot3 CH8 IN	S3-8	Slot3 CH8 IN	INSCH56	InsertOut-CH56
S3-9	Slot3 CH9 IN	S3-9	Slot3 CH9 IN	INSBUS1	InsertOut-BUS1
S3-10	Slot3 CH10 IN	S3-10	Slot3 CH10 IN	INSBUS2	InsertOut-BUS2
S3-11	Slot3 CH11 IN	S3-11	Slot3 CH11 IN	INSBUS3	InsertOut-BUS3
S3-12	Slot3 CH12 IN	S3-12	Slot3 CH12 IN	INSBUS4	InsertOut-BUS4
S3-13	Slot3 CH13 IN	S3-13	Slot3 CH13 IN	INSBUS5	InsertOut-BUS5
S3-14	Slot3 CH14 IN	S3-14	Slot3 CH14 IN	INSBUS6	InsertOut-BUS6
S3-15	Slot3 CH15 IN	S3-15	Slot3 CH15 IN	INSBUS7	InsertOut-BUS7
S3-16	Slot3 CH16 IN	S3-16	Slot3 CH16 IN	INSBUS8	InsertOut-BUS8

S4-1	Slot4 CH1 IN	S4-1	Slot4 CH1 IN	INSAUX1	InsertOut-AUX1
S4-2	Slot4 CH2 IN	S4-2	Slot4 CH2 IN	INSAUX2	InsertOut-AUX2
S4-3	Slot4 CH3 IN	S4-3	Slot4 CH3 IN	INSAUX3	InsertOut-AUX3
S4-4	Slot4 CH4 IN	S4-4	Slot4 CH4 IN	INSAUX4	InsertOut-AUX4
S4-5	Slot4 CH5 IN	S4-5	Slot4 CH5 IN	INSAUXS	InsertOut-AUX5
S4-6	Slot4 CH6 IN	S4-6	Slot4 CH6 IN	INSAUX6	InsertOut-AUX6

Appendix A: Parameter Lists

Input Channel Inputs		Input Channel insert Ins		Internal Effects Processor Inputs	
Port ID	Description	Port ID	Description	Port ID	Description
S4-7	Slot4 CH7 IN	S4-7	Slot4 CH7 IN	INSAUX7	InsertOut-AUX7
S4-8	Slot4 CH8 IN	S4-8	Slot4 CH8 IN	INSAUX8	InsertOut-AUX8
S4-9	Slot4 CH9 IN	S4-9	Slot4 CH9 IN	INSSTL	InsertOut-STL
S4-10	Slot4 CH10 IN	S4-10	Slot4 CH10 IN	INSSTR	InsertOut-STR
S4-11	Slot4 CH11 IN	S4-11	Slot4 CH11 IN	FX1-1	Effect1 OUT 1
S4-12	Slot4 CH12 IN	S4-12	Slot4 CH12 IN	FX1-2	Effect2 OUT 2
S4-13	Slot4 CH13 IN	S4-13	Slot4 CH13 IN	FX2-1	Effect2 OUT 1
S4-14	Slot4 CH14 IN	S4-14	Slot4 CH14 IN	FX2-2	Effect2 OUT 2
S4-15	Slot4 CH15 IN	S4-15	Slot4 CH15 IN	FX3-1	Effect3 OUT 1
S4-16	Slot4 CH16 IN	S4-16	Slot4 CH16 IN	FX3-2	Effect3 OUT 2
FX1 -1	Effect1 OUT 1	FX1-1	Effect1 OUT 1	FX4-1	Effect4 OUT 1
FX1 -2	Effect1 OUT 2	FX1-2	Effect1 OUT 2	FX4-2	Effect4 OUT 2
FX1 -3	Effect1 OUT 3	FX1 -3	Effect1 OUT 3		
FX1 -4	Effect1 OUT 4	FX1-4	Effect1 OUT 4		
FX1 -5	Effect1 OUT 5	FX1-5	Effect1 OUT 5		
FX1 -6	Effect1 OUT 6	FX1-6	Effect1 OUT 6		
FX1 -7	Effect1 OUT 7	FX1-7	Effect1 OUT 7		
FX1 -8	Effect1 OUT 8	FX1-8	Effect1 OUT 8		
FX2-1	Effect2 OUT 1	FX2-1	Effect2 OUT 1		
FX2-2	Effect2 OUT 2	FX2-2	Effect2 OUT 2		
FX3-1	Effect3 OUT 1	FX3-1	Effect3 OUT 1		
FX3-2	Effect3 OUT 2	FX3-2	Effect3 OUT 2		
FX4-1	Effect4 OUT 1	FX4-1	Effect4 OUT 1		
FX4-2	Effect4 OUT 2	FX4-2	Effect4 OUT 2		
2TD1 L	2TR IN Dig.1 L	2TDI L	2TR IN Dig. 1 L		
2TD1 R	2TR IN Dig.1 R	2TDI R	2TR IN Dig.1 R		
2TD2 L	2TR IN Dig.2 L	2TD2L	2TR IN Dig.2 L		
2TD2 R	2TR IN Dig.2 R	2TD2R	2TR IN Dig.2 R		
2TD3 L	2TR IN Dig.3 L	2TD3L	2TR IN Dig.3 L		
2TD3 R	2TR IN Dig.3 R	2TD3R	2TR IN Dig.3 R		
2TA1 L	2TR IN Analog1 L	2TA1 L	2TR IN Analog1 L		
2TA1 R	2TR IN Analog1 R	2TA1 R	2TR IN Analog1 R		
2TA2 L	2TR IN Analog2 L	2TA2L	2TR IN Analog2 L		
2TA2 R	2TR IN Analog2 R	2TA2R	2TR IN Analog2 R		
BUS1	BUS1				
BUS2	BUS 2				
BUS3	BUS3				
BUS4	BUS4				
BUS5	BUS5				
BUS6	BUS6				
BUS7	BUS7				
BUS8	BUS8				
AUX1	AUX1				
AUX2	AUX2				
AUX3	AUX3				
AUX4	AUX4				
AUX5	AUX5				
AUX6	AUX6				
AUX7	AUX7				
AUX8	AUX8				

207

---

 Programas Initial Input Patch
**Entradas Input channel**

#	Source	#	Source
1	AD01	29	S105
2	AD02	30	S1-06
3	AD03	31	S1-07
4	AD04	32	S1-08
5	AD05	33	S2-01
6	AD06	34	S2-02
7	AD07	35	S2-03
8	AD08	36	S2-04
9	AD09	37	S2-05
10	AD10	38	S2-06
11	AD11	39	S2-07
12	AD12	40	S2-08
13	AD13	41	S3-01
14	AD14	42	S3-02
15	AD15	43	S3-03
16	AD16	44	S3-04
17	AD17	45	S3-05
18	AD18	46	S3-06
19	AD19	47	S3-07
20	AD20	48	S3-08
21	AD21	49	S4-01
22	AD22	50	S4-02
23	AD23	51	S4-03
24	AD24	52	S4-04
25	S1-01	53	S4-05
26	S1-02	54	S4-06
27	S1-03	55	S4-07
28	S1-04	56	S4-08

**Entradas Effects Processors**

#	Source
1-1	AUX1
1-2	NONE
1-3	NONE
1-4	NONE
1-5	NONE
1-6	NONE
1-7	NONE

1-8	NONE
2-1	AUX2
2-2	NONE
3-1	AUX3
3-2	NONE
4-1	AUX4
4-2	NONE

## 208

## Parametros Output Patch

Parametros Output Patch são divididos em duas tabelas. A primeira tabela contém parâmetros para as Saídas Slot, Omni Outs, e Output Channel Insert Ins. A segunda tabela, Direct Outs e, Saídas 2 TR Digital.

## Output Patch Tabela 1

Slot Outputs		Omni Outs		Output Channel Insert Ins	
Source	Description	Source	Description	Source	Description
NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE
BUS1	BUS1	BUS1	BUS1	AD1	AD IN 1
BUS2	BUS2	BUS2	BUS2	AD2	AD IN 2
BUS3	BUS3	BUS3	BUS3	AD3	AD IN 3
BUS4	BUS4	BUS4	BUS4	AD4	AD IN 4
BUS5	BUS5	BUS5	BUS5	AD5	AD IN 5
BUS6	BUS6	BUS6	BUS6	AD6	AD IN 6
BUS7	BUS7	BUS7	BUS7	AD7	AD IN 7
BUS8	BUS8	BUS8	BUS8	AD8	AD IN 8
AUX1	AUX1	AUX1	AUX1	AD9	AD IN 9
AUX2	AUX2	AUX2	AUX2	ADI 0	AD IN 10
AUX3	AUX3	AUX3	AUX3	ADI 1	AD IN 11
AUX4	AUX4	AUX4	AUX4	ADI 2	AD IN 12
AUX5	AUX5	AUX5	AUX5	ADI 3	AD IN 13
AUX6	AUX6	AUX6	AUX6	AD14	AD IN 14
AUX7	AUX7	AUX7	AUX7	ADI 5	AD IN 15
AUX8	AUX8	AUX8	AUX8	AD16	AD IN 16
STEREO-L	STEREO L	STEREO-L	STEREO L	AD17	AD IN 17
STEREO-R	STEREO R	STEREO-R	STEREO R	AD18	AD IN 18
INSCHI	InsertOut-CH1	INSCHI	InsertOut-CH1	AD19	AD IN 19
INSCH2	InsertOut-CH2	INSCH2	InsertOut-CH2	AD20	AD IN 20
INSCH3	InsertOut-CH3	INSCH3	InsertOut-CH3	AD21	AD IN 21
INSCH4	InsertOut-CH4	INSCH4	InsertOut-CH4	AD22	AD IN 22
INSCH5	InsertOut-CH5	INSCH5	InsertOut-CH5	AD23	AD IN 23
INSCH6	InsertOut-CH6	INSCH6	InsertOut-CH6	AD24	AD IN 24
INSCH7	InsertOut-CH7	INSCH7	InsertOut-CH7	S1-1	Slot1 CH1 IN
INSCH8	InsertOut-CH8	INSCH8	InsertOut-CH8	S1-2	Slot1 CH21N
INSCH9	InsertOut-CH9	INSCH9	InsertOut-CH9	S1-3	Slot1 CH31N
INSCH1 0	InsertOut-CH10	INSCHI 0	InsertOut-CH10	S1-4	Slot1 CH4 IN
INSCHI 1	InsertOut-CH11	INSCHI 1	InsertOut-CH11	S1-5	Slot1 CH5 IN
INSCH12	InsertOut-CH12	INSCHJ2	InsertOut-CH12	S1-6	Slot1 CH61N
INSCH1 3	InsertOut-CH13	INSCH1 3	InsertOut-CH13	S1-7	Slot1 CH71N
INSCH14	InsertOut-CH14	INSCH14	InsertOut-CH14	S1-8	Slot1 CH8 IN
INSCH15	InsertOut-CH15	INSCH15	InsertOut-CH15	S1-9	Slot1 CH9 IN
INSCH16	InsertOut-CH16	INSCH16	InsertOut-CH16	S1-10	Slot1 CH10 IN
INSCH17	InsertOut-CH17	INSCHI 7	InsertOut-CH17	S1-11	Slot1 CH11 IN
INSCH18	InsertOut-CH18	INSCHI 8	InsertOut-CH18	S1-12	Slot1 CH12 IN
INSCH19	InsertOut-CH19	INSCHI9	InsertOut-CH19	S1-13	Slot1 CH13 IN
INSCH20	InsertOut-CH20	INSCH20	InsertOut-CH20	S1-14	Slot1 CH14 IN
INSCH21	InsertOut-CH21	INSCH21	InsertOut-CH21	S1-15	Slot1 CH15 IN
INSCH22	InsertOut-CH22	INSCH22	InsertOut-CH22	S1-16	Slot1 CH16 IN
INSCH23	InsertOut-CH23	INSCH23	InsertOut-CH23	S2-1	Slot2 CH1 IN
INSCH24	InsertOut-CH24	INSCH24	InsertOut-CH24	S2-2	Slot2 CH2 IN
INSCH25	InsertOut-CH25	INSCH25	InsertOut-CH25	S2-3	Slot2 CH3 IN

## Parametros Output Patch

slot outputs		Omni Outs		Output Channel Insert Ins	
Source	Description	Source	Description	Source	Description
INSCH26	InsertOut-CH26	INSCH26	InsertOut-CH26	S2-4	Slot2 CH4 IN
INSCH27	InsertOut-CH27	INSCH27	InsertOut-CH27	S2-5	Slot2 CH5 IN
INSCH28	InsertOut-CH28	INSCH28	InsertOut-CH28	S2-6	Slot2 CH6 IN
INSCH29	InsertOut-CH29	INSCH29	InsertOut-CH29	S2-7	Slot2 CH7 IN
INSCH30	InsertOut-CH30	INSCH30	InsertOut-CH30	S2-8	Slot2 CH8 IN
INSCH31	InsertOut-CH31	INSCH31	InsertOut-CH31	S2-9	Slot2 CH9 IN
INSCH32	InsertOut-CH32	INSCH32	InsertOut-CH32	S2-10	Slot2 CH10 IN
INSCH33	InsertOut-CH33	INSCH33	InsertOut-CH33	S2-11	Slot2 CH11 IN
INSCH34	InsertOut-CH34	INSCH34	InsertOut-CH34	S2-12	Slot2 CH12 IN
INSCH35	InsertOut-CH35	INSCH35	InsertOut-CH35	S2-13	Slot2 CH13 IN
INSCH36	InsertOut-CH36	INSCH36	InsertOut-CH36	S2-14	Slot2 CH14 IN
INSCH37	InsertOut-CH37	INSCH37	InsertOut-CH37	S2-15	Slot2 CH15 IN
INSCH38	InsertOut-CH38	INSCH38	InsertOut-CH38	S2-16	Slot2 CH16 IN
INSCH39	InsertOut-CH39	INSCH39	InsertOut-CH39	S3-1	Slot3 CH1 IN
INSCH40	InsertOut-CH40	INSCH40	InsertOut-CH40	S3-2	Slot3 CH2 IN
INSCH41	InsertOut-CH41	INSCH41	InsertOut-CH41	S3-3	Slot3 CH3 IN
INSCH42	InsertOut-CH42	INSCH42	InsertOut-CH42	S3-4	Slot3 CH4 IN
INSCH43	InsertOut-CH43	INSCH43	InsertOut-CH43	S3-5	Slot3 CH5 IN
INSCH44	InsertOut-CH44	INSCH44	InsertOut-CH44	S3-6	Slot3 CH6 IN
INSCH45	InsertOut-CH45	INSCH45	InsertOut-CH45	S3-7	Slot3 CH7 IN
INSCH46	InsertOut-CH46	INSCH46	InsertOut-CH46	S3-8	Slot3 CH8 IN
INSCH47	InsertOut-CH47	INSCH47	InsertOut-CH47	S3-9	Slot3 CH9 IN
INSCH48	InsertOut-CH48	INSCH48	InsertOut-CH48	S3-10	Slot3 CH10 IN
INSCH49	InsertOut-CH49	INSCH49	InsertOut-CH49	S3-11	Slot3 CH11 IN
INSCH50	InsertOut-CH50	INSCH50	InsertOut-CH50	S3-12	Slot3 CH12 IN
INSCH51	InsertOut-CH51	INSCH51	InsertOut-CH51	S3-13	Slot3 CH13 IN
INSCH52	InsertOut-CH52	INSCH52	InsertOut-CH52	S3-14	Slot3 CH14 IN
INSCH53	InsertOut-CH53	INSCH53	InsertOut-CH53	S3-15	Slot3 CH15 IN
INSCH54	InsertOut-CH54	INSCH54	InsertOut-CH54	S3-16	Slot3 CH16 IN
INSCH55	InsertOut-CH55	INSCH55	InsertOut-CH55	S4-1	Slot4 CH1 IN
INSCH56	InsertOut-CH56	INSCH56	InsertOut-CH56	S4-2	Slot4 CH2 IN
INSBUS1	InsertOut-BUS1	INSBUS1	InsertOut-BUS1	S4-3	Slot4 CH3 IN
INSBUS2	InsertOut-BUS2	INSBUS2	InsertOut-BUS2	S4-4	Slot4 CH4 IN
INSBUS3	InsertOut-BUS3	INSBUS3	InsertOut-BUS3	S4-5	Slot4 CH5 IN
INSBUS4	InsertOut-BUS4	INSBUS4	InsertOut-BUS4	S4-6	Slot4 CH6 IN
INSBUS5	InsertOut-BUS5	INSBUS5	InsertOut-BUS5	S4-7	Slot4 CH7 IN
INSBUS6	InsertOut-BUS6	INSBUS6	InsertOut-BUS6	S4-8	Slot4 CH8 IN
INSBUS7	InsertOut-BUS7	INSBUS7	InsertOut-BUS7	S4-9	Slot4 CH9 IN
INSBUS8	InsertOut-BUS8	INSBUS8	InsertOut-BUS8	S4-10	Slot4 CH10 IN
INSAUX1	InsertOut-AUX1	INSAUX1	InsertOut-AUX1	S4-11	Slot4 CH11 IN
INSAUX2	InsertOut-AUX2	INSAUX2	InsertOut-AUX2	S4-12	Slot4 CH12 IN
INSAUX3	InsertOut-AUX3	INSAUX3	InsertOut-AUX3	S4-13	Slot4 CH13 IN
INSAUX4	InsertOut-AUX4	INSAUX4	InsertOut-AUX4	S4-14	Slot4 CH14 IN
INSAUX5	InsertOut-AUX5	INSAUX5	InsertOut-AUX5	S4-15	Slot4 CH15 IN
INSAUX6	InsertOut-AUX6	INSAUX6	InsertOut-AUX6	S4-16	Slot4 CH16 IN
INSAUX7	InsertOut-AUX7	INSAUX7	InsertOut-AUX7	FXI -1	Effect1 OUT 1
INSAUX8	InsertOut-AUX8	INSAUX8	InsertOut-AUX8	FXI -2	Effect1 OUT 2
INSSTL	InsertOut-STL	INSSTL	InsertOut-STL	FXI -3	Effect1 OUT 3
INSSTR	InsertOut-STR	INSSTR	InsertOut-STR	FXI -4	Effect1 OUT 4
Surr L	Surround Monitor L	Surr L	Surround Monitor L	FXI-5	Effect1 OUT 5
Surr R	Surround Monitor R	Surr R	Surround Monitor R	FXI -6	Effect1 OUT 6

slot Outputs		Omni Outs		Output Channel Insert Ins	
Source	Description	Source	Description	Source	Description
Surr Ls	Surround Monitor Ls	Surr Ls	Surround Monitor Ls	FX1 -7	Effect1 OUT 7
Surr Rs	Surround Monitor Rs	Surr Rs	Surround Monitor Rs	FX1 -8	Effect1 OUT 8
Surr C	Surround Monitor C	Surr C	Surround Monitor C	FX2-1	Effect2 OUT 1
Surr LFE	Surround Monitor LFE	Surr LFE	Surround Monitor LFE	FX2-2	Effect2 OUT 2
Surr Ls2	Surround Monitor Ls2	Surr Ls2	Surround Monitor Ls2	2TD1 L	2TR IN Dig.1 L
Surr Rs2	Surround Monitor Rs2	Surr Rs2	Surround Monitor Rs2	2TD1 R	2TR IN Dig.1 R
				2TD2L	2TR IN Dig.2 L
				2TD2R	2TR IN Dig.2 R
				2TD3L	2TR IN Dig.3 L
				2TD3R	2TR IN Dig.3 R
				2TA1 L	2TR IN Analog1 L
				2TA1 R	2TR IN Analog1 R
				2TA2L	2TR IN Anaio2 L
				2TA2R	2TR IN Anaio2 R

Output Patch Tabela 2

Direct Outs		2TR Digital Outs	
Source	Description	Source	Description
NONE	NONE	NONE	NONE
S1-1	Slot1 CH1 OUT	BUS1	BUS1
S1-2	Slot1 CH2 OUT	BUS2	BUS2
S1-3	Slot1 CH3 OUT	BUS3	BUS3
S1-4	Slot1 CH4 OUT	BUS4	BUS4
S1-5	Slot1 CH5 OUT	BUS5	BUS5
S1-6	Slot1 CH6 OUT	BUS6	BUS6
S1-7	Slot1 CH7 OUT	BUS7	BUS7
S1-8	Slot1 CH8 OUT	BUS8	BUS8
S1-9	Slot1 CH9 OUT	AUX1	AUX1
S1-10	Slot1 CH10 OUT	AUX2	AUX2
S1-11	Slot1 CHI 1 OUT	AUX3	AUX3
S1-12	Slot1 CH1 2 OUT	AUX4	AUX4
S1-13	Slot1 CHI 3 OUT	AUX5	AUX5
S1-14	Slot1 CH14 OUT	AUX6	AUX6
S1-15	Slot1 CHI 5 OUT	AUX7	AUX7
S1-16	Slot1 CH1 6 OUT	AUX8	AUX8
S2-1	Slot2 CH1 OUT	STEREO-L	STEREO L
S2-2	Slot2 CH2 OUT	STEREO-R	STEREO R
S2-3	Slot2 CH3 OUT	INSCHI	InsertOut-CHI
S2-4	Slot2 CH4 OUT	INSCH2	InsertOut-CH2
S2-5	Slot2 CH5 OUT	INSCH3	InsertOut-CH3
S2-6	Slot2 CH6 OUT	INSCH4	InsertOut-CH4
S2-7	Slot2 CH7 OUT	INSCH5	InsertOut-CH5
S2-8	Slot2 CH8 OUT	INSCH6	InsertOut-CH6
S2-9	Slot2 CH9 OUT	INSCH7	InsertOut-CH7
S2-10	Slot2 CH1 0 OUT	INSCH8	InsertOut-CH8
S2-11	Slot2 CHI 1 OUT	INSCH9	InsertOut-CH9
S2-12	Slot2 CHI 2 OUT	INSCH10	InsertOut-CHI 0
S2-13	Slot2 CH1 3 OUT	INSCH11	InsertOut-CHI 1
S2-14	Slot2 CH14 OUT	INSCH12	InsertOut-CHI 2
S2-15	Slot2 CH1 5 OUT	INSCH13	1 nsertOut-CH 13
S2-16	Slot2 CH1 6 OUT	INSCH14	InsertOut-CH1 4
S3-1	Slot3 CHI OUT	INSCH15	InsertOut-CH1 5
S3-2	Slot3 CH2 OUT	INSCH16	InsertOut-CH 16
S3-3	Slot3 CH3 OUT	INSCH17	InsertOut-CHI 7
S3-4	Slot3 CH4 OUT	INSCH18	InsertOut-CH 18
S3-5	Slot3 CH5 OUT	INSCH19	InsertOut-CH 19
S3-6	Slot3 CH6 OUT	INSCH20	InsertOut-CH20
S3-7	Slot3 CH7 OUT	INSCH21	InsertOut-CH21
S3-8	Slot3 CH8 OUT	INSCH22	InsertOU-CH22
S3-9	Slot3 CH9 OUT	INSCH23	InsertOut-CH23
S3-10	Slot3 CH1 0 OUT	INSCH24	InsertOut-CH24
S3-11	Slot3 CHI 1 OUT	INSCH25	InsertOut-CH25
S3-12	Slot3 CHI 2 OUT	INSCH26	InsertOut-CH26
S3-13	Slot3 CH1 3 OUT	INSCH27	InsertOut-CH27
S3-14	Slot3 CH14 OUT	INSCH28	InsertOut-CH28
S3-15	Slot3 CH 15 OUT	INSCH29	InsertOut-CH29
S3-16	Slot3 CH1 6 OUT	INSCH30	InsertOut-CH30
S4-1	Slot4 CHI OUT	INSCH31	InsertOut-CH31



Direct Outs		2TR Digital Outs	
Source	Description	Source	Description
S4-2	SIM CH2 OUT	INSCH32	InsertOut-CH32
S4-3	Slot4 CH3 OUT	INSCH33	InsertOut-CH33
S4-4	Slot4 CH4 OUT	INSCH34	InsertOut-CH34
S4-5	Slot4 CH5 OUT	INSCH35	InsertOut-CH35
S4-6	Slot4 CH6 OUT	INSCH36	InsertOut-CH36
S4-7	Slot4 CH7 OUT	INSCH37	InsertOut-CH37
S4-8	Slot4 CH8 OUT	INSCH38	InsertOut-CH38
S4-9	SIM CH9 OUT	INSCH39	InsertOut-CH39
S4-10	Slot4 CH10 OUT	INSCH40	InsertOut-CH40
S4-11	Slot4 CH11 OUT	INSCH41	InsertOut-CH41
S4-12	Slot4 CH12 OUT	INSCH42	InsertOut-CH42
S4-13	Slot4 CH13 OUT	INSCH43	InsertOut-CH43
S4-14	Slot4 CH14 OUT	INSCH44	InsertOut-CH44
S4-15	SIM CH15 OUT	INSCH45	InsertOut-CH45
S4-16	Slot4 CH16 OUT	INSCH46	InsertOut-CH46
OMNI1	OMNI OUT 1	INSCH47	InsertOut-CH47
OMNI2	OMNI OUT 2	INSCH48	InsertOut-CH48
OMNI3	OMNI OUT 3	INSCH49	InsertOut-CH49
OMNI4	OMNI OUT 4	INSCH50	InsertOut-CH50
OMNI5	OMNI OUT 5	INSCH51	InsertOut-CH51
OMNI6	OMNI OUT 6	INSCH52	InsertOut-CH52
OMNI7	OMNI OUT 7	INSCH53	InsertOut-CH53
OMNI8	OMNI OUT 8	INSCH54	InsertOut-CH54
2TD1 L	2TR OUT Dig. 1 L	INSCH55	InsertOut-CH55
2TD1 R	2TR OUT Dig.1 R	INSCH56	InsertOut-CH56
2TD2L	2TR OUT Dig.2 L	INSBUS1	InsertOut-BUS1
2TD2R	2TR OUT Dig.2 R	INSBUS2	InsertOut-BUS2
2TD3L	2TR OUT Dig.3 L	INSBUS3	InsertOut-BUS3
2TD3R	2TR OUT Dig.3 R	INSBUS4	InsertOut-BUS4
		INSBUS5	InsertOut-BUS5
		INSBUS6	InsertOut-BUS6
		INSBUS7	InsertOut-BUS7
		INSBUS8	InsertOut-BUS8
		INSAUX1	InsertOut-AUX1
		INSAUX2	InsertOut-AUX2
		INSAUX3	InsertOut-AUX3
		INSAUX4	InsertOut-AUX4
		INSAUX5	InsertOut-AUX5
		INSAUX6	InsertOut-AUX6
		INSAUX7	InsertOut-AUX7
		INSAUX8	InsertOut-AUX8
		INSSTL	InsertOut-STL
		INSSTR	InsertOut-STR
		CR-L	Control Room L
		CR-R	Control Room R

213 Programas Initial Output Patch

**Slot Outputs**

#	Source
SLOT1 -01	BUS1
SLOT1 -02	BUS2
SLOT1 -03	BUS3
SLOT1 -04	BUS4
SLOT1 -05	BUS5
SLOT1 -06	BUS6
SLOT1 -07	BUS7
SLOT1 -08	BUS8
SLOT1 -09	BUS1
SLOT1 -10	BUS2
SLOT1 -11	BUS3
SLOT1 -12	BUS4
SLOT1 -13	BUS5
SLOT1 -14	BUS6
SLOT1 -15	BUS7
SLOT1 -16	BUS8
SLOT2-01	BUS1
SLOT2-02	BUS2
SLOT2-03	BUS3
SLOT2-04	BUS4
SLOT2-05	BUS5
SLOT2-06	BUS6
SLOT2-07	BUS7
SLOT2-08	BUS8
SLOT2-09	BUS1
SLOT2-10	BUS2
SLOT2-11	BUS3
SLOT2-12	BUS4
SLOT2-13	BUS5
SLOT2-14	BUS6
SLOT2-15	BUS7
SLOT2-16	BUS8
SLOT3-01	BUS1
SLOT3-02	BUS2
SLOT3-03	BUS3
SLOT3-04	BUS4
SLOT3-05	BUS5
SLOT3-06	BUS6
SLOT3-07	BUS7
SLOT3-08	BUS8
SLOT3-09	BUS1
SLOT3-10	BUS2

SLOT3-11	BUS3
SLOT3-12	BUS4
SLOT3-13	BUS5
SLOT3-14	BUS6
SLOT3-15	BUS7
SLOT3-16	BUS8
SLOT4-01	BUS1

#	Source
SLOT4-02	BUS2
SLOT4-03	BUS3
SLOT4-04	BUS4
SLOT4-05	BUS5
SLOT4-06	BUS6
SLOT4-07	BUS7
SLOT4-08	BUS8
SLOT4-09	BUS1
SLOT4-10	BUS2
SLOT4-11	BUS3
SLOT4-12	BUS4
SLOT4-13	BUS5
SLOT4-14	BUS6
SLOT4-15	BUS7
SLOT4-16	BUS8

**Omni Outs**

#	Source
1	AUX1
2	AUX2
3	AUX3
4	AUX4
5	AUX5
6	AUX6
7	AUX7
8	AUX8

**Direct Outs**

#	Destination
1	SLOT1-01
2	SLOT1 -02
3	SLOT1 -03
4	SLOT1 -04
5	SLOT1 -05
6	SLOT1 -06
7	SLOT1 -07
8	SLOT1 -08
9	SLOT2-01
10	SLOT2-02
11	SLOT2-03
12	SLOT2-04
13	SLOT2-05
14	SLOT2-06
15	SLOT2-07
16	SLOT2-08
17	SLOT3-01
18	SLOT3-02
19	SLOT3-03
20	SLOT3-04
21	SLOT3-05
22	SLOT3-06

49	NONE
50	NONE
51	NONE
52	NONE
53	NONE
54	NONE
55	NONE
56	NONE

**Nomes Initial Input Channel**

Input Channel ID	Short Name	Long Name
CH01	CH01	CH01
CH02	CH02	CH02
CH03	CH03	CH03
CH04	CH04	CH04
CH05	CH05	CH05
CH06	CH06	CH06
CH07	CH07	CH07
CH08	CH08	CH08
CH09	CH09	CH09
CH10	CH10	CH10
CH11	CH11	CH11
CH12	CH12	CH12
CH13	CH13	CH13
CH14	CH14	CH14
CH15	CH15	CH15
CH16	CH16	CHI 6
CH17	CHI 7	CHI 7
CH18	CH18	CH18
CH19	CH19	CH19
CH20	CH20	CH20
CH21	CH21	CH21
CH22	CH22	CH22
CH23	CH23	CH23
CH24	CH24	CH24
CH25	CH25	CH25
CH26	CH26	CH26
CH27	CH27	CH27
CH28	CH28	CH28
CH29	CH29	CH29
CH30	CH30	CH30
CH31	CH31	CH31
CH32	CH32	CH32
CH33	CH33	CH33
CH34	CH34	CH34
CH35	CH35	CH35
CH36	CH36	CH36
CH37	CH37	CH37
CH38	CH38	CH38
CH39	CH39	CH39
CH40	CH40	CH40
CH41	CH41	CH41
CH42	CH42	CH42
CH43	CH43	CH43
CH44	CH44	CH44
CH45	CH45	CH45
CH46	CH46	CH46
CH47	CH47	CH47
CH48	CH48	CH48
CH49	CH49	CH49
CH50	CH50	CH50

**214 Appendix A: Parameter Lists**

#	Destination
23	SLOT3-07
24	SLOT3-08
25	SLOT4-01
26	SLOT4-02
27	SLOT4-03
28	SLOT4-04
29	SLOT4-05
30	SLOT4-06
31	SLOT4-07
32	SLOT4-08
33	NONE
34	NONE
35	NONE
36	NONE
37	NONE
38	NONE
39	NONE
40	NONE
41	NONE
42	NONE
43	NONE
44	NONE
45	NONE
46	NONE
47	NONE
48	NONE

CH51	CH51	CH51
CH52	CH52	CH52
CH53	CH53	CH53
CH54	CH54	CH54
CH55	CH55	CH55
CH56	CH56	CH56

**Nomes Initial Output Channel**

output Channel ID	Short Name	Long Name
BUS1	BUS1	BUS1
BUS2	BUS2	BUS2
BUS3	BUS3	BUS3
BUS4	BUS4	BUS4
BUS5	BUS5	BUS5

AD9	AD09	AD09	AD IN 9
AD10	AD10	AD10	AD IN 10
AD11	AD11	AD11	AD IN 11
AD12	AD12	AD12	AD IN 12
AD13	AD13	AD1 3	AD IN 13
AD14	AD14	AD14	AD IN 14
AD15	AD15	AD1 5	AD IN 15
AD16	AD16	AD16	AD IN 16
AD17	AD17	AD17	AD IN 17
AD18	AD18	AD18	AD IN 18
AD19	AD19	AD19	AD IN 19
AD20	AD20	AD20	AD IN 20
AD21	AD21	AD21	AD IN 21
AD22	AD22	AD22	AD IN 22
AD23	AD23	AD23	AD IN 23
AD24	AD24	AD24	AD IN 24
SLOT1 -01	S1-01	S101	Slot1 CH1 IN
SLOT1 -02	S1-02	S102	Slot1 CH2 IN
SLOT1 -03	S1-03	S103	Slot1 CH3 IN
SLOT1 -04	S1-04	S104	Slot1 CH4 IN
SLOT1 -05	S1-05	S105	Slot1 CH5 IN
SLOT1 -06	S1-06	S106	Slot1 CH6 IN
SLOT1 -07	S1-07	S107	Slot1 CH7 IN.
SLOT1 -08	S1-08	S108	Slot1 CH8 IN
SLOT1 -09	S1-09	S109	Slot1 CH9 IN
SLOT1 -10	S1-10	S110	Slot1 CH10 IN
SLOT1 -11	S1-11	S111	Slot1 CH11 IN

**213 Initial Input Port Names**

Output Channel ID	Short Name	Long Name
BUS6	BUS6	BUS6
BUS7	BUS7	BUS
BUS8	BUS8	BUS8
AUX1	AUX1	AUX1
AUX2	AUX2	AUX2
AUX3	AUX3	AUX3
AUX4	AUX4	AUX4
AUX5	AUX5	AUX5
AUX6	AUX6	AUX6
AUX7	AUX7	AUX7
AUX8	AUX8	AUX8
ST	ST	STEREO

**Initial Input Port Names**

Port	PORT ID	Short Name	Long Name
AD1	AD01	AD01	AD IN 1
AD2	AD02	AD02	AD IN 2
AD3	AD03	AD03	AD IN 3
AD4	AD04	AD04	AD IN 4
AD5	AD05	AD05	AD IN 5
AD6	AD06	AD06	AD IN 6
AD7	AD07	AD07	AD IN 7
AD8	AD08	AD08	AD IN 8

Port	PORT ID	Short Name	Long Name
SLOT1 -12	S1-12	S112	Slot1 CH12 IN
SLOT1 -13	S1-13	S113	Slot1 CH1 3 IN
SLOT1 -14	S1-14	S114	Slot1 CH14 IN
SLOT1 -15	S1-15	S115	Slot1 CH1 5 IN
SLOT1 -16	S1-16	S116	Slot1 CH1 6 IN
SLOT2-01	S2-01	S201	Slot2 CH1 IN
SLOT2-02	S2-02	S202	Slot2 CH2 IN
SLOT2-03	S2-03	S203	Slot2 CH3 IN
SLOT2-04	S2-04	S204	Slot2 CH4 IN
SLOT2-05	S2-05	S205	Slot2 CH5 IN
SLOT2-06	S2-06	S206	Slot2 CH6 IN
SLOT2-07	S2-07	S207	Slot2 CH7 IN
SLOT2-08	S2-08	S208	Slot2 CH8 IN
SLOT2-09	S2-09	S209	Slot2 CH9 IN
SLOT2-1 0	S2-10	S210	Slot2 CH10 IN
SLOT2-11	S2-11	S211	Slot2 CH1 1 IN
SLOT2-12	S2-12	S212	Slot2 CH1 2 IN
SLOT2-13	S2-13	S213	Slot2 CH1 3 IN
SLOT2-14	S2-14	S214	Slot2 CH14 IN
SLOT2-15	S2-15	S215	Slot2 CH15 IN
SLOT2-16	S2-16	S216	Slot2 CHI 6 IN
SLOT3-01	S3-01	S301	Slot3 CHI IN
SLOT3-02	S3-02	S302	Slot3 CH2 IN
SLOT3-03	S3-03	S303	Slot3 CH3 IN
SLOT3-04	S3-04	S304	Slot3 CH4 IN

SLOT3-05	S3-05	S305	Slot3 CH5 IN
SLOT3-06	S3-06	S306	Slot3 CH6 IN
SLOT3-07	S3-07	S307	Slot3 CH7 IN
SLOT3-08	S3-08	S308	Slot3 CH8 IN
SLOT3-09	S3-09	S309	Slot3 CH9 IN
SLOT3-10	S3-10	S310	Slot3 CH10 IN
SLOT3-11	S3-11	S311	Slot3 CH11 IN
SLOT3-12	S3-12	S312	Slot3 CH12 IN
SLOT3-13	S3-13	S313	Slot3 CH13 IN
SLOT3-14	S3-14	S314	Slot3 CH14 IN
SLOT3-15	S3-15	S315	Slot3 CH15 IN
SLOT3-16	S3-16	S316	Slot3 CH16 IN
SLOT4-01	S4-01	S401	Slot4 CH1 IN
SLOT4-02	S4-02	S402	Slot4 CH2 IN
SLOT4-03	S4-03	S403	Slot4 CH3 IN
SLOT4-04	S4-04	S404	Slot4 CH4 IN
SLOT4-05	S4-05	S405	Slot4 CH5 IN
SLOT4-06	S4-06	S406	Slot4 CH6 IN
SLOT4-07	S4-07	S407	Slot4 CH7 IN
SLOT4-08	S4-08	S408	Slot4 CH8 IN
SLOT4-09	S4-09	S409	Slot4 CH9 IN
SLOT4-10	S4-10	S410	Slot4 CH10 IN
SLOT4-11	S4-11	S411	Slot4 CH11 IN
SLOT4-12	S4-12	S412	Slot4 CH12 IN
SLOT4-13	S4-13	S413	Slot4 CH13 IN
SLOT4-14	S4-14	S414	Slot4 CH14 IN

SLOT1 -02	S1-02	S102	Slot1 CH2 OUT
SLOT1 -03	S1-03	S103	Slot1 CH3 OUT
SLOT1 -04	S1-04	S104	Slot1 CH4 OUT
SLOT1 -05	S1 -05	S105	Slot1 CH5 OUT
SLOT1 -06	S1-06	S106	Slot1 CH6 OUT
SLOT1 -07	S1-07	S107	Slot1 CH7 OUT
SLOT1 -08	S1-08	S108	Slot1 CH8 OUT
SLOT1 -09	S1-09	S109	Slot1 CH9 OUT
SLOT1-10	S1-10	S110	Slot1 CH10 OUT
SLOT1 -11	S1-11	S111	Slot1 CH11OUT
SLOT1-12	S1-12	S112	Slot1 CH12 OUT
SLOT1 -13	S1-13	S113	Slot1 CH13 OUT
SLOT1 -14	S1-14	S114	Slot1 CH14 OUT
SLOT1 -15	S1-15	S115	Slot1 CH15 OUT
SLOT1 -16	S1-16	S116	Slot1 CH16 OUT
SLOT2-01	S2-01	S201	Slot2 CH1 OUT
SLOT2-02	S2-02	S202	Slot2 CH2 OUT
SLOT2-03	S2-03	S203	Slot2 CH3 OUT
SLOT2-04	S2-04	S204	Slot2 CH4 OUT
SLOT2-05	S2-05	S205	Slot2 CH5 OUT
SLOT2-06	S2-06	S206	Slot2 CH6 OUT
SLOT2-07	S2-07	S207	Slot2 CH7 OUT
SLOT2-08	S2-08	S208	Slot2 CH8 OUT
SLOT2-09	S2-09	S209	Slot2 CH9 OUT
SLOT2-10	S2-10	S210	Slot2 CH10OUT
SLOT2-11	S2-11	S211	Slot2 CH11OUT
SLOT2-12	S2-12	S212	Slot2 CH12 OUT
SLOT2-13	S2-13	S213	Slot2 CH13 OUT
SLOT2-14	S2-14	S214	Slot2 CH14 OUT
SLOT2-15	S2-15	S215	Slot2 CH15 OUT

216

Port	PORT ID	Short Name	Long Name
SLOT4-15	S4-15	S415	Slot4 CH15 IN
SLOT4-16	S4-16	S416	Slot4 CH16 IN
2TDI 1	2TDI L	2D1 L	2TR IN Dig. 1 L
2TDI R	2TDI R	2D1 R	2TR IN Dig. 1 R
2TD2L	2TD2L	2D2L	2TR IN Dig.2 L
2TD2R	2TD2R	2D2R	2TR IN Dig.2 R
2TD3L	2TD3L	2D3L	2TR IN Dig.3 L
2TD3R	2TD3R	2D3R	2TR IN Dig.3 R
2TAI 1	2TAI L	2A1 1	2TR IN Analog L
2TA1 R	2TAI R	2A1 R	2TR IN Analog R
2TA21	2TA2L	2A21	2TR IN Analog 2 1
2TA2R	2TA2R	2A2R	2TR IN Analog 2 R

Nomes Initial Output Port

Port	Port ID	Short Name	Long Name
SLOT1-01	S1-01	S101	Slot1 CH1 OUT

Port	Port ID	Short Name	Long Name
SLOT2-16	S2-16	S216	Slot2 CH16OUT
SLOT3-01	S3-01	S301	Slot3 CH1 OUT
SLOT3-02	S3-02	S302	Slot3 CH2 OUT
SLOT3-03	S3-03	S303	Slot3 CH3 OUT
SLOT3-04	S3-04	S304	Slot3 CH4 OUT
SLOT3-05	S3-05	S305	Slot3 CH5 OUT
SLOT3-06	S3-06	S306	Slot3 CH6 OUT
SLOT3-07	S3-07	S307	Slot3 CH7 OUT
SLOT3-08	S3-08	S308	Slot3 CH8 OUT
SLOT3-09	S3-09	S309	Slot3 CH9 OUT
SLOT3-10	S3-10	S310	Slot3 CH10 OUT
SLOT3-11	S3-11	S311	Slot3 CH11 OUT
SLOT3-12	S3-12	S312	Slot3 CH12 OUT
SLOT3-13	S3-13	S313	Slot3 CH13 OUT
SLOT3-14	S3-14	S314	Slot3 CH14 OUT
SLOT3-15	S3-15	S315	Slot3 CH15 OUT
SLOT3-16	S3-16	S316	Slot3 CH16 OUT
SLOT4-01	S4-01	S401	Slot4 CH1 OUT
SLOT4-02	S4-02	S402	Slot4 CH2 OUT
SLOT4-03	S4-03	S403	Slot4 CH3 OUT

SLOT4-04	S4-04	S404	Slot4 CH4 OUT
SLOT4-05	S4-05	S405	Slot4 CH5 OUT
SLOT4-06	S4-06	S406	Slot4 CH6 OUT
SLOT4-07	S4-07	S407	Slot4 CH7 OUT
SLOT4-08	S-08	S408	Slot4 CH8 OUT
SLOT4-09	S4-09	S409	Slot4 CH9 OUT
SLOT4-10	S4-10	S410	Slot4 CH10 OUT
SLOT4-11	S4-11	S411	Slot4 CH11 OUT
SLOT4-12	S4-12	S412	Slot4 CH12 OUT
SLOT4-13	S4-13	S413	Slot4 CH13 OUT
SLOT4-14	S4-14	S414	Slot4 CH14 OUT
SLOT4-15	S4-15	S415	Slot4 CH15 OUT
SLOT4-16	S4-16	S416	Slot4 CH16 OUT
OMNI1	OMNI1	OMNI	OMNI OUT 1
OMNI2	OMNI2	OMN2	OMNI OUT 2
OMNI3	OMNI3	OMN3	OMNI OUT 3
OMNI4	OMNI4	OMN4	OMNI OUT 4
OMNI5	OMNIS	OMNS	OMNI OUT 5
OMNI6	OMNI6	OMN6	OMNI OUT 6
OMNI7	OMNI7	OMN7	OMNI OUT 7
OMNIB	OMNI8	OMN8	OMNI OUT 8
2TD1 L	2TD1 L	2D1 L	2TR OUT Dig. 1L
2TD1 R	2TD1 R	2D1 R	2TR OUT Dig. 1R
2TD2L	2TD2L	2D2L	2TR OUT Dig. 2L
2TD2R	2TD2R	2D2R	2TR OUT Dig. 2R
2TD3L	2TD3L	2D3L	2TR OUT Dig. 3L
2TD3R	2TD3R	2D3R	2TR OUT Dig. 3R

19	CH19 FADER ON
20	CH20 FADER ON
21	CH21 FADER ON
22	CH22 FADER ON
23	CH23 FADER ON
24	CH24 FADER ON
25	CH25 FADER ON
26	CH26 FADER ON
27	CH27 FADER ON
28	CH28 FADER ON
29	CH29 FADER ON
30	CH30 FADER ON
31	CH31 FADER ON
32	CH32 FADER ON
33	CH33 FADER ON
34	CH34 FADER ON
35	CH35 FADER ON
36	CH36 FADER ON
37	CH37 FADER ON
38	CH38 FADER ON
39	CH39 FADER ON
40	CH40 FADER ON
41	CH41 FADER ON
42	CH42 FADER ON
43	CH43 FADER ON
44	CH44 FADER ON
45	CH45 FADER ON
46	CH46 FADER ON
47	CH47 FADER ON
48	CH48 FADER ON
49	CH49 FADER ON
50	CH50 FADER ON
51	CH51 FADER ON
52	CH52 FADER ON

217

### Lista GPI Trigger Source

#	Source
0	NO ASSIGN
1	CH1 FADER ON
2	CH2 FADER ON
3	CH3 FADER ON
4	CH4 FADER ON
5	CH5 FADER ON
6	CH6 FADER ON
7	CH7 FADER ON
8	CH8 FADER ON
9	CH9 FADER ON
10	CH10 FADER ON
11	CHI 1 FADER ON
12	CHI 2 FADER ON
13	CHI 3 FADER ON
14	CH 14 FADER ON
15	CH1 5 FADER ON
16	CH1 6 FADER ON
17	CH1 7 FADER ON
18	CH1 8 FADER ON

#	Source
53	CH53 FADER ON
54	CH54 FADER ON
55	CH55 FADER ON
56	CH56 FADER ON
57	BUS1 FADER ON
58	BUS2 FADER ON
59	BUS3 FADER ON
60	BUS4 FADER ON
61	BUS5 FADER ON
62	BUS6 FADER ON
63	BUS7 FADER ON
64	SUS8 FADER ON
65	AUX1 FADER ON
66	AUX2 FADER ON
67	AUX3 FADER ON
68	AUX4 FADER ON
69	AUX5 FADER ON
70	AUX6 FADER ON
71	AUX7 FADER ON
72	AUX8 FADER ON
73	STEREO FADER ON
74	CHI FADER OFF
75	CH2 FADER OFF

76	CH3 FADER OFF
77	CH4 FADER OFF
78	CH5 FADER OFF
79	CH6 FADER OFF
80	CH7 FADER OFF
81	CH8 FADER OFF
82	CH9 FADER OFF
83	CH 10 FADER OFF
84	CH 11 FADER OFF
85	CH12 FADER OFF
86	CH 13 FADER OFF
87	CH14 FADER OFF
88	CH15 FADER OFF
89	CH 16 FADER OFF
90	CH1 7 FADER OFF
91	CH 18 FADER OFF
92	CH1 9 FADER OFF
93	CH20 FADER OFF
94	CH21 FADER OFF
95	CH22 FADER OFF
96	CH23 FADER OFF
97	CH24 FADER OFF
98	CH25 FADER OFF
99	CH26 FADER OFF
100	CH27 FADER OFF
101	CH28 FADER OFF
102	CH29 FADER OFF
103	CH30 FADER OFF
104	CH31 FADER OFF
105	CH32 FADER OFF
106	CH33 FADER OFF
107	CH34 FADER OFF

129	CH56 FADER OFF
#	Source
163	UDEF1 UNLATCH
164	UDEF2 UNLATCH
165	UDEF3 UNLATCH
166	UDEF4 UNLATCH
167	UDEF5 UNLATCH
168	UDEF6 UNLATCH
169	UDEF7 UNLATCH
170	UDEF8 UNLATCH
171	UDEF9 UNLATCH
172	UDEF10 UNLATCH
173	UDEF11 UNLATCH
174	UDEF12 UNLATCH
175	UDEF13 UNLATCH
176	UDEF14 UNLATCH
177	UDEF15 UNLATCH
178	UDEF16 UNLATCH
179	REC LAMP
180	POWER ON
130	BUS1 FADER OFF
131	BUS2 FADER OFF
132	BUS3 FADER OFF
133	BUS4 FADER OFF
134	BUS5 FADER OFF
135	BUS6 FADER OFF
136	BUS7 FADER OFF
137	BUS8 FADER OFF
138	AUX1 FADER OFF
139	AUX2 FADER OFF
140	AUX3 FADER OFF
141	AUX4 FADER OFF
142	AUX5 FADER OFF
143	AUX6 FADER OFF
144	AUX7 FADER OFF
145	AUX8 FADER OFF
146	STEREO FADER OFF
147	UDEF1 LATCH
148	UDEF2 LATCH
149	UDEF3 LATCH
150	UDEF4 LATCH
151	UDEF5 LATCH
152	UDEF6 LATCH
153	UDEF7 LATCH
154	UDEF8 LATCH
155	UDEF9 LATCH
156	UDEF10 LATCH
157	UDEF11 LATCH
158	UDEF12 LATCH
159	UDEF13 LATCH
160	UDEF14 LATCH
161	UDEF15 LATCH
162	UDEF16 LATCH

218

#	Source
108	CH35 FADER OFF
109	CH36 FADER OFF
110	CH37 FADER OFF
111	CH38 FADER OFF
112	CH39 FADER OFF
113	CH40 FADER OFF
114	CH41 FADER OFF
115	CH42 FADER OFF
116	CH43 FADER OFF
117	CH44 FADER OFF
118	CH45 FADER OFF
119	CH46 FADER OFF
120	CH47 FADER OFF
121	CH48 FADER OFF
122	CH49 FADER OFF
123	CH50 FADER OFF
124	CH51 FADER OFF
125	CH52 FADER OFF
126	CH53 FADER OFF
127	CH54 FADER OFF
128	CH55 FADER OFF











RM12	CH12	VST MIXER CH12	ON	BB	40	SW	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP		
			ENCODER	BB	0A	ENC	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP
			FADER	BB	07	FAD	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP
RM13	CH13	VST MIXER CH13	ON	BC	40	SW	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP		
			ENCODER	BC	0A	ENC	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
			FADER	BC	07	FAD	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
RM14	CH14	VST MIXER CH14	ON	BD	40	SW	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP		
			ENCODER	BD	0A	ENC	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
			FADER	BD	07	FAD	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
RM15	CH15	VST MIXER CH15	ON	BE	40	SW	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP		
			ENCODER	BE	0A	ENC	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
			FADER	BE	07	FAD	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
RM16	CH16	VST MIXER CH16	ON	BF	40	SW	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP		
			ENCODER	BF	0A	ENC	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
			FADER	BF	07	FAD	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
RM17	CH17	VST MIXER CH17	ON	B0	60	SW	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP		
			ENCODER	B0	2A	ENC	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
			FADER	B0	27	FAD	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
RM18	CH18	VST MIXER CH18	ON	B1	60	SW	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP		
			ENCODER	B1	2A	ENC	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
			FADER	B1	27	FAD	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
RM19	CH19	VST MIXER CH19	ON	B2	60	SW	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP		
			ENCODER	B2	2A	ENC	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
			FADER	B2	27	FAD	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
RM20	CH20	VST MIXER CH20	ON	B3	60	SW	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP		
			ENCODER	B3	2A	ENC	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
			FADER	B3	27	FAD	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
RM21	CH21	VST MIXER CH21	ON	B4	60	SW	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP		
			ENCODER	B4	2A	ENC	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
			FADER	B4	27	FAD	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
RM22	CH22	VST MIXER CH22	ON	B5	60	SW	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP		
			ENCODER	B5	2A	ENC	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
			FADER	B5	27	FAD	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
RM23	CH23	VST MIXER CH23	ON	B6	60	SW	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP		
			ENCODER	B6	2A	ENC	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
			FADER	B6	27	FAD	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
RM24	CH24	VST MIXER CH24	ON	B7	60	SW	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP		
			ENCODER	B7	2A	ENC	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	
			FADER	B7	27	FAD	END	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	NOP	

223

Parametros Effects

**REVERB HALL, REVERB ROOM, REVERB STAGE, REVERB PLATE**

Uma entrada, duas saidas hall, room, stage, e simulação reverb plate, todos com Gates.

Parametro	Range	Descrição
REV TIME	0.3-99.0s	Tempo Reverb
INI. DLY	0.0-500.0 ms	Delay inicial antes do reverb começar
1-11. RATIO	0.1-1.0	Proporção de tempo de reverb de alta-frequencia
10. RATIO	0.1-2.4	Proporção de tempo de reverb de baixa-frequencia
DIFF.	0.0-1.0	Difusão Reverb (left-right reverb spread)
DENSITY	0-100%	Densidade Reverb
E/R DLY	0.0-100.0 ms	Delay entre early reflections e reverb
E/R BAL.	0-100%	Balanco de early reflections e reverb (0% = ali reverb, 100% = ali early reflections)
HPF	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	High-pass filter cutoff frequency
LPF	50.0 Hz-16.0 kHz, THRU	Low-pass filter cutoff frequency
GATE LVL	OFF, -60 to 0 dB	Nivel no qual o gate aciona
ATTACK	0-120 ms	Velocidade de abertura do Gate
HOLD	1	Tempo de abertura do Gate
DECAY	2	Velocidade de fechamento do Gate

1. 0.02 ms-2.13 s (fs=44.1 kHz), 0.02 ms-1.96 s (fs=48 kHz), 0.01 ms-1.07 s (fs=88.2 kHz), 0.01 ms-980 ms (fs=96 kHz)
2. 6.0 ms-46.0 s (fs=44.1 kHz), 5.0 ms-42.3 s (fs=48 kHz), 3 ms-23.0 s (fs=88.2 kHz), 3 ms-21.1 s (fs=96 kHz)

### EARLY REF.

Uma entrada, duas saidas early reflections.

Parameter	Range	Description
<b>TYPE</b>	5-Hall, L-Hali, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo de simulação early reflection
<b>ROOMSIZE</b>	01-20.0	Reflection spacing
<b>LIVENESS</b>	0-10	Características Early reflections decay (0 = dead, 10 live)
<b>INI. DLY</b>	0.0-500.0 ms	Delay Inicial antes do reverb começar
<b>DIFF.</b>	0.0-1.0	Difusão Reflection (left-right reflection spread)
<b>DENSITY</b>	0-100%	Densidade Reflection
<b>ER NUM.</b>	1-19	Numero de early reflections
<b>FB GAIN</b>	-100 to +100%	Ganho Feedback
<b>HL RATIO</b>	0.1~1.0	Proporção feedback de alta-frequencia
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	High-pass filter cutoff frequency
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Low-pass filter cutoff frequency

224

### GATE REVERB, REVERSE GATE

Uma entrada, duas saidas early reflections com gate, e early reflections com gate reverse.

Parameter	Range	Description
<b>TYPE</b>	Type-A, Type-B	Tipo de simulação early reflection
<b>ROOMSIZE</b>	0.1-20.0	Reflection spacing
<b>LIVENESS</b>	0-10	Características Early reflections decay (0 = dead, 10 live)
<b>INI. DLY</b>	0.0-500.0 ms	Delay Inicial antes do reverb começar
<b>DIFF.</b>	0-10	Difusão Reflection (left-right reflection spread)
<b>DENSITY</b>	0-100%	Densidade Reflection
<b>HI. RATIO</b>	01-1.0	Numero de early reflections
<b>ER NUM.</b>	1-19	Ganho Feedback
<b>FB GAIN</b>	-100 to +100%	Proporção feedback de alta-frequencia
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	High-pass filter cutoff frequency
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Low-pass filter cutoff frequency

### MONO DELAY

Uma entrada, uma saída básica repeat delay.

Parameter	Range	Description
<b>DELAY</b>	0.0-2730.0 ms	Tempo Delay
<b>FB. GAIN</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
<b>HI. RATIO</b>	0.1 – 1.0	High-frequency feedback ratio
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	High-pass filter cutoff frequency
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Low-pass filter cutoff frequency
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>NOTE</b>	1	Used em conjunto com TEMPO para determinar DELAY

## STEREO DELAY

Duas entradas, duas saidas basicas stereo delay.

Parameter	Range	Description
<b>DELAY L</b>	0.0-1350.0 ms	Tempo delay do canal esquerdo
<b>DELAY R</b>	0.0-1350.0 ms	Tempo delay do canal direito
<b>FB. G 1</b>	-99 to +99%	Feedback do canal esquerdo (valores plus para normal-phase feed-back, valores menores para reverse-phase feedback)
<b>FB. G R</b>	-99 to +99%	Feedback do canal direito (valores plus para normal-phase feed-back, valores menores para reverse-phase feedback)
<b>HI. RATIO</b>	0.1-1.0	High-frequency feedback ratio
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	High-pass filter cutoff frequency
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Low-pass filter cutoff frequency
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>NOTE L</b>		Usado em conjunto com TEMPO para determinar DELAY do canal esquerdo
<b>NOTE R</b>		Usado em conjunto com TEMPO para determinar DELAY do canal direito

## MOD. DELAY

Uma entrada, duas saídas básicas repeat delay com modulação.

Parameter	Range	Description
<b>DELAY</b>	0.0-2725.0 ms	Tempo Delay
<b>FB. GAIN</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
<b>HI. RATIO</b>	0.1-1.0	Proporção feedback high-frequency
<b>FREQ.</b>	0.05-40.00 Hz	Velocidade de Modulação
<b>DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da Modulação
<b>WAVE</b>	Sine/Tri	Modulação waveform
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	High-pass filter cutoff frequency
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Low-pass filter cutoff frequency
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parametro sync on/off
<b>DLY NOTE</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar DELAY
<b>MOD NOTE</b>	2	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ

226

---

## STEREO DELAY

Dois entradas, duas saídas 3-tap delay (esquerda, centro, direita)

Parameter	Range	Description
<b>DELAY L</b>	0.0-2730.0 ms	Tempo delay do canal esquerdo
<b>DELAY C</b>	0.0-2730.0 ms	Tempo delay do canal central
<b>DELAY R</b>	0.0-2730.0 ms	Tempo delay do canal direito
<b>FB. DLY</b>	0.0-2730.0 ms	Tempo delay feedback
<b>LEVEL L</b>	-100 para + 100ms	Nível delay do Canal esquerdo
<b>LEVEL C</b>	-100 para + 100ms	Nível delay do Canal central
<b>LEVEL R</b>	-100 para + 100ms	Nível delay do Canal direito
<b>FB. GAIN</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
<b>HI. RATIO</b>	0.1-1.0	Proporção feedback High-frequency
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	High-pass filter cutoff frequency
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Low-pass filter cutoff frequency
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parametro sync on/off
<b>NOTE L</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar DELAY L

<b>NOTE C</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar DELAY C
<b>NOTE R</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar DELAY R
<b>NOTE FB</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FB.DLY

## ECHO

Two input, two output stereo delay with crossed feedback loop.

<b>Parameter</b>	<b>Range</b>	<b>Description</b>
<b>DELAY L</b>	0.0-1350.0 ms	Tempo delay do canal esquerdo
<b>DELAY R</b>	0.0-1350.0 ms	Tempo delay do canal direito
<b>FB. D L</b>	0.0-1350.0 ms	Tempo delay feedback do canal esquerdo
<b>FB. D R</b>	0.0-1350.0 ms	Tempo delay feedback do canal direito
<b>FB. G L</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback do canal esquerdo (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
<b>FB. G R</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback do canal direito (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
<b>L-&gt;A FB. G</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback do canal esquerdo para o direito (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
<b>R-&gt;L FB. G</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback do canal direito para o esquerdo (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-



		phase feedback)
<b>HI. RATIO</b>	0.1 – 1.0	Proporção feedback de alta-frequencia
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	High-pass filter cutoff frequency
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	low-pass filter cutoff frequency
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parametro sync on/off
<b>NOTE L</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar DELAY L
<b>NOTE R</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar DELAY R
<b>NOTE FBL</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FB.D L
<b>NOTE FBR</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FB. D R

## CHORUS

Dois entradas, duas saídas de efeito chorus.

Parameter	Range	Description
<b>FREQ.</b>	0.05-40.00 Hz	Velocidade da modulação
<b>AM DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da modulação da amplitude
<b>PM DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da modulação pitch
<b>MOD. DLY</b>	0.0-500.0 ms	Modulação de tempo delay
<b>WAVE</b>	Sine, Tri	Modulação waveform
<b>1514 F</b>	21.2 Hz-8.00 kHz	Frequencia de filtro Low shelving
<b>LSH C</b>	-12 to +12 dB	Ganho de filtro Low shelving
<b>EQF</b>	100 Hz-8.00 kHz	Frequencia de EQ (peaking type)
<b>EQ G</b>	-12 to +12 dB	Ganho de EQ (peaking type)
<b>EQQ</b>	10.0-0.10	Bandas de EQ (peaking type)
<b>HSH F</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz	Frequencia de filtro High shelving
<b>HSH G</b>	-12 to +12 dB	Ganho de filtro High shelving
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Parametro Tempo sync on/off
		Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ.

228

## FLANGE

Two input, two output flange effect.

Parameter	Range	Description
<b>FREQ.</b>	0.05-40.00 Hz	Velocidade da modulação
<b>DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da Modulação
<b>MOD. DLY</b>	0.0-500.0 ms	Modulação do tempo delay
<b>FB. CAIN</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
<b>WAVE</b>	Sine, Tri	Modulação waveform
<b>LSH F</b>	21.2 Hz-8.00 kHz	Frequencia de filtro Low shelving
<b>LSH G</b>	-12 to +12 dB	Ganho de filtro Low shelving
<b>EQ F</b>	100 Hz-8.00 kHz	Frequencia EQ (peaking type)
<b>EQ G</b>	-12 to +12 dB	Ganho EQ (peaking type)
<b>EQQ</b>	10.0-0.10	Banda EQ (peaking type)
<b>HSH F</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz	Frequencia do filtro High shelving
<b>HSH G</b>	-12 to +12 dB	Ganho de filtro High shelving
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parametro sync on/off
<b>NOTE</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ.

## SYMPHONIC

Duas entradas, duas saídas de efeito symphonic.

Parameter	Range	Description
FREQ.	0.05-40.00 Hz	Velocidade da modulação
DEPTH	0-100%	Profundidade da Modulação
MOD. DLY	0.0-500.0 ms	Modulação do tempo delay
WAVE	Sine, Tri	Modulação waveforrn
LSH F	21.2 Hz-8.00 kHz	Frequencia de filtro Low shelving
LSH G	-12 to +12 dB	Ganho de filtro Low shelving
EQ F	100 Hz-8.00 kHz	Frequencia EQ (peaking type)
EQ G	-12 to +12 dB	Ganho EQ (peaking type)
EQQ	10.0-0.10	Banda EQ (peaking type)
HSH F	50.0 Hz-1 6.0 kHz	Frequencia do filtro High sheiving
HSH G	-12 to +12 dB	Ganho de filtro High sheiving
NOTE	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ.
SYNC	OFF/ON	Tempo parametro sync on/off

229

---

## PHASER

Duas entradas, duas saídas phaser de 16-estágio

Parameter	Range	Description
FREQ.	0.05-40.00 Hz	Velocidade da modulação
DEPTH	0-100%	Profundidade da Modulação
FB. GAIN	-99 to +99%	Ganho Feedback (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
OFFSET	0-100	Lowest phase-shifted frequency offset
PHASE	0.00-354.38 degrees	Balanço phase da modulação esquerda e direita
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Numero da fase de mudança de estágios
LSH F	21.2 Hz-8.00 kHz	Frequencia de filtro Low shelving
LSH G	-12 to +12 dB	Ganho de filtro Low shelving
HSH F	50.0 Hz-1 6.0 kHz	Frequencia do filtro High sheiving
HSH G	-12 to +12 dB	Ganho de filtro High sheiving
SYNC	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
NOTE	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ.

## AUTOPAN

Duas entradas, duas saídas autopanner.

Parameter	Range	Description
<b>FREQ.</b>	0.05-40.00 Hz	Velocidade da modulação
<b>DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da Modulação
<b>DIR.</b>	1	Direção do Pan
<b>WAVE</b>	Sine, Tri, Square	Modulação waveform
<b>LSH F</b>	21.2 Hz-8.00 kHz	Frequência de filtro Low shelving
<b>LSH C</b>	-12 to +12 dB	Ganho de filtro Low shelving
<b>EQ F</b>	100 Hz-8.00 kHz	Frequência EQ (peaking type)
<b>EQG</b>	-12 to +12 dB	Ganho EQ (peaking type)
<b>EQQ</b>	10.0-0.10	Banda EQ (peaking type)
<b>HSH F</b>	50.0 Hz-16.0 kHz	Frequência do filtro High shelving
<b>HSH G</b>	-12 to +12 dB	Ganho de filtro High shelving
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Parametro Tempo sync on/off
<b>NOTE</b>	2	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ.

## TREMOLO

Duas entradas, duas saídas de efeito tremolo.

Parameter	Range	Description
<b>FREQ.</b>	0.05-40.00 Hz	Velocidade da modulação
<b>DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da Modulação
<b>WAVE</b>	Sine, Tri, Square	Modulation waveform
<b>LSH F</b>	21.2 Hz-8.00 kHz	Frequência de filtro Low shelving
<b>LSH G</b>	-12 para +12 dB	Ganho de filtro Low shelving
<b>EQ F</b>	100 Hz-8.00 kHz	Frequência EQ (peaking type)
<b>EQ G</b>	-12 para +12 dB	Ganho EQ (peaking type)
<b>EQ Q</b>	10.0-0.10	Banda EQ (peaking type)
<b>HSH F</b>	50.0 Hz-16.0 kHz	Frequência do filtro High shelving
<b>HSH G</b>	-12 para +12 dB	Ganho de filtro High shelving
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Parametro Tempo sync on/off
<b>NOTE</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ.

1 (figura)

**HQ. PITCH**

Uma entrada, duas saídas pitch shifter de alta qualidade.

<b>Parametro</b>	<b>Range</b>	<b>Descrição</b>
<b>PITCH</b>	-12 to +12 semitones	Pitch shift
<b>FINE</b>	-50 to +50 cents	Pitch shift fine
<b>DELAY</b>	0.0-1000.0 ms	Tempo Delay
<b>FB. GAIN</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
<b>MODE</b>	1-10	Precisão Pitch shift
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Parametro Tempo sync on/off
<b>NOTE</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ.

231

**DUAL PITCH**

Duas entradas, dois pitch shifter de saída.

<b>Parameter</b>	<b>Range</b>	<b>Description</b>
<b>PITCH 1</b>	-24 to +24 semitones	pitch shift canal A
<b>FINE 1</b>	-50 to +50 cents	Pitch shift fine Canal #1
<b>LEVEL 1</b>	-100 to +100%	Nível do Canal #1 (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
<b>PAN 1</b>	L63 to R63	Pan Canal #1
<b>DELAY 1</b>	0.0-1000.0 ms	Delay time Canal #1
<b>FB. G 1</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback Canal #1 (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
<b>PITCH 2</b>	-24 to +24 semitones	Pitch shift Canal #2

<b>FINE 2</b>	-50 to +50 cents	Pitch shift fine Canal #2
<b>LEVEL 2</b>	-100 to +100%	Nível do Canal #2 (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
<b>PAN 2</b>	L63 to R63	Pan Canal #2
<b>DELAY 2</b>	0.0-1000.0 ms	Delay time Canal #2
<b>FB. G 2</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback Canal #2 (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
<b>MODE</b>	1-10	Precisão Pitch shift
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>NOTE 1</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar delay do canal #1
<b>NOTE 2</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar delay do canal #2

## ROTARY

Uma entrada, duas saídas rotatórias de simulador de falantes.

Parametro	Range	Descrição
<b>ROTATE</b>	STOP, START	Para, inicia a rotação
<b>SPEED</b>	SLOW, FAST	Velocidade da Rotação ( veja parâmetros SLOW e FAST)
<b>SLOW</b>	0.05-10.00 Hz	Velocidade da rotação SLOW
<b>FAST</b>	0. 05-10.00 Hz	Velocidade da rotação FAST
<b>DRIVE</b>	0-100	Nível Overdrive
<b>ACCEL</b>	0-10	Aceleração para mudanças de velocidade
<b>LOW</b>	0-100	Filtro de baixa frequência
<b>HIGH</b>	0-100	Filtro de alta frequência

## RING MOD.

Dois entradas, dois moduladores ring de saída.

Parameter	Range	Description
<b>SOURCE</b>	OSC, SELF	Fonte de modulação: oscilador ou sinal de entrada
<b>OSC FREQ</b>	0.0-5000.0 Hz	Frequência do Oscilador
<b>FM FREQ</b>	0.05-40.00 Hz	Velocidade da modulação da frequência do oscilador
<b>FM DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da modulação da frequência do oscilador
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>NOTE FM</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ FM

## MOD. FILTER

Duas entradas, dois filtros de modulação de saída

Parameter	Range	Description
FREQ.	0.05-40.00 Hz	Velocidade da modulação
DEPTH	0-100%	Profundidade da Modulação
PHASE	0.00-354.38'	Diferença de fase de modulação do canal esquerdo e modulação do canal direito
TYPE	LPF, HPF, BPF	Tipo de filtro: low pass, high pass, band pass
OFFSET	0-100	Filter frequency offset
RESO.	0-20	Ressonancia do filtro
LEVEL	0-100	Nível de saída
SYNC	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
NOTE	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ

## DISTORTION

Uma entrada, dois efeitos de distorção de saída.

Parameter	Range	Description
DST TYPE	DST1, DST2, OVID1, OVD2, CRUNCH	Tipo de Distorção (DST = distortion, OVID = overdrive)
DRIVE	0-100	Drive de distorção
MASTER	0-100	Master volume
TONE	-10 to +10	Tom
N. GATE	0-20	Redução de ruído

## AMP SIMULATE

Uma entrada, dois simuladores de amplificador de guitarra de saída.

Parameter	Range	Description
AMP TYPE	1	Tipo de simulador de amp de guitarra
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Tipo de Distorção (DST = distortion, OVID overdrive)
DRIVE	0-100	Drive de distorção
MASTER	0-100	Master volume
BASS	0-100	Controle de tom BASS
MIDDLE	0-100	Controle de tom MIDDLE
TREBLE	0-100	Controle de tom HIGH

<b>CAB DEP</b>	0-100%	Profundidade de simulação do gabinete do falante
<b>EQ F</b>	99-8.0 kHz	Frequencia do Equalizador Parametrico
<b>EQ G</b>	-12 para +12 dB	Ganho do Equalizador Parametrico
<b>EQ Q</b>	10.0-0.10	Banda Larga do Equalizador Parametrico
<b>N. GATE</b>	0-20	Redução de ruído

1. STK-MI, STK-M2, THRASH, MIDBST, CMB-PC, CMB-VR, CMB-DX, CMB-TW, MINI, FLAT

## DYNA. FILTER

Duas entradas, dois filtros de saída controlado dinamicamente.

Parameter	Range	Description
<b>SOURCE</b>	INPUT, MIDI	Fonte de Controle: sinal de entrada ou velocidade Note On MIDI
<b>SENSE</b>	0-100	Sensibilidade
<b>DIR.</b>	UP, DOWN	Mudança de frequência para cima e para baixo
<b>DECAY</b>	1	Velocidade decay da mudança de frequência do filtro
<b>TYPE</b>	LPF, HPF, BPF	Tipo de filtro
<b>OFFSET</b>	0-100	Filter frequency offset
<b>RESO.</b>	0-20	Ressonancia do filtro
<b>LEVEL</b>	0-100	Nível de Saída

1. 6.0 ms-46.0 s (fs=44.1 kHz), 5.0 ms-42.3 s (fs=48 kHz), 3 ms-23.0 s (fs=88.2 kHz), 3 ms-21.1 s (fs=96 kHz)

## DYNA. FLANGE

Duas entradas, dois flanger de saída controlado dinamicamente.

Parameter	Range	Description
<b>SOURCE</b>	INPUT, MIDI	Fonte de Controle: sinal de entrada ou velocidade Note On MIDI
<b>SENSE</b>	0-100	Sensibilidade
<b>DIR.</b>	UP, DOWN	Mudança de frequência para cima e para baixo
<b>DECAY</b>	1	Velocidade Decay
<b>OFFSET</b>	0-100	Delay time offset
<b>FB GAIN</b>	-99 para +99%	Ganho Feedback (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)

<b>LSH F</b>	21.2 Hz-8.00 kHz	Low shelving filter frequency
<b>LSH G</b>	-12 to +12 dB	Low shelving filter gain
<b>EQ F</b>	100 Hz-8.00 kHz	EQ (peaking type) frequency
<b>EQ G</b>	-12 to +12 dB	EQ (peaking type) gain
<b>EQ Q</b>	10.0-0.10	EQ (peaking type) bandwidth
<b>HSF F</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz	High shelving filter frequency
<b>HSF G</b>	-12 to +12 dB	High shelving filter gain

1. 6.0 ms-46.0 s (fs=44.1 kHz), 5.0 ms-42.3 s (fs=48 kHz), 3 ms-23.0 s (fs=88.2 kHz), 3 ms-21.1 5 (fs=96 kHz)

## DYNA. PHASER

Two input, two output dynamically controfied phaser.

Parameter	Range	Description
<b>SOURCE</b>	INPUT, MIDI	Controi source: iriput signai ar MIDI Note On velocity
<b>SENSE</b>	0-100	Sensitivity
<b>DIR.</b>	UP, DOWN	Upward or downward frequency change
<b>DECAY</b>	1	Decay speed
<b>OFFSET</b>	0-100	Lowest phase-shifted frequency offset
<b>FB CAIN</b>	-99 to +99%	Feedback gain (plus values for normal-phase feedback, minus values for reverse-phase feedback)
<b>STAGE</b>	2, 4, 8, 10, 12, 14, 16	Number of phase shift stages
<b>LSH F</b>	21.2 Hz-8.00 kHz	Frequencia de filtro Low shelving
<b>LSH G</b>	-12 to +12 dB	Ganho de filtro Low shelving
<b>HSF F</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz	Frequencia EQ (peaking type)
<b>HSF G</b>	-12 to +12 dB	Ganho EQ (peaking type)

1. 6.0 ms-46.0 s (fs=44.1 kHz), 5.0 ms-42.3 s (fs=48 kHz), 3 ms-23.0 s (fs=88.2 kHz), 3 ms-21.1 s (fs=96 kHz)

235

## REV+CHORUS

Uma entrada, dois reverb de saida e efeito chorus em paralelo.

Parameter	Range	Description
<b>INI. DLY</b>	0.0-500.0 ms	Delay inicial antes do reverb começar
<b>REV TIME</b>	0.3-99.0 s	Tempo reverb
<b>HI. RATIO</b>	0.1-1.0	Proporção de tempo reverb de alta-frequencia
<b>DIFF.</b>	0.1-1.0	Spread
<b>DENSITY</b>	0-100%	Densidade reverb
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	Corte de frequencia do filtro High-Pass
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz,	Corte de frequencia do filtro Low-Pass



	THRU	
<b>REV / CHO</b>	0-100%	Reverb e balanço chorus (0% todo reverb, 100% todo chorus)
<b>FREQ.</b>	<b>0.05-40.00</b> Hz	Velocidade da modulação
<b>AM DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da amplitude de modulação
<b>PM DEPTH</b>	0-100%	Profundidade de modulação pitch
<b>MOD. DLY</b>	0.0-500.0 ms	Modulação de Tempo delay
<b>WAVE</b>	Sine, Tri	Modulação waveform
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>NOTE</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ

## REV->CHORUS

Uma entrada, dois reverb de saída e efeitos chorus em série

<b>Parameter</b>	<b>Range</b>	<b>Description</b>
<b>INI. IDILY</b>	0.0-500.0 ms	Delay inicial antes do reverb começar
<b>REV TIME</b>	0.3-99.0s	Tempo reverb
<b>HI. RATIO</b>	0.1-1.0	Proporção de tempo reverb de alta-frequencia
<b>DIFF.</b>	0.1-1.0	Spread
<b>DENSITY</b>	0-100%	Densidade reverb
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	Corte de frequencia do filtro High-Pass
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Corte de frequencia do filtro Low-Pass
<b>REV BAL.</b>	0-100%	Reverb e balanço chorus (0% todo reverb, 100% todo chorus)
<b>FREQ.</b>	0.05-40.00 Hz	Velocidade da modulação
<b>AM DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da amplitude de modulação
<b>PM DEPTH</b>	0-100%	Profundidade de modulação pitch
<b>MOD. DLY</b>	0.0-500.0 ms	Modulação de Tempo delay
<b>WAVE</b>	Sine, Tri	Modulação waveform
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>NOTE</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ

## REV+FLANGE

Uma entrada, dois reverb de saída e efeitos flanger em paralelo

<b>Parameter</b>	<b>Range</b>	<b>Description</b>
<b>INI. DLY</b>	0.0-500.0 ms	Delay inicial antes do reverb começar
<b>REV TIME</b>	0.3-99.0s	Tempo reverb
<b>HI. RATIO</b>	0.1-1.0	Proporção de tempo reverb de alta-frequencia
<b>DIFF.</b>	01-1.0	Spread
<b>DENSITY</b>	0-100%	Densidade reverb
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	Corte de frequencia do filtro High-Pass

<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Corte de frequencia do filtro Low-Pass
<b>REV/FLG</b>	0-100%	Reverb e balanço flange(0% todo reverb, 100% todo flange)
<b>FREQ.</b>	0.05-40.00 Hz	Velocidade da modulação
<b>DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da amplitude de modulação
<b>MOD. DLY</b>	0.(.)-500.0 ms	Profundidade de modulação pitch
<b>FB. GAIN</b>	-99 to +99%	Feedback gain (plus values for normal-phase feedback, minus values for reverse-phase feedback)
<b>WAVE</b>	Sine, Tri	Modulation waveform
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>NOTE</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ

## REV->FLANGE

Uma entrada, dois reverb de saída e efeitos flanger em series

<b>Parameter</b>	<b>Range</b>	<b>Description</b>
<b>INI. DLY</b>	0.0-500.0 ms	Delay inicial antes do reverb começar
<b>REV TIME</b>	0.3-99.0s	Tempo reverb
<b>HJ. RATIO</b>	0.]-LO	Proporção de tempo reverb de alta-frequencia
<b>DIFF.</b>	0.]-1.0	Spread
<b>DENSITY</b>	0-100%	Densidade reverb
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	Corte de frequencia do filtro High-Pass
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Corte de frequencia do filtro Low-Pass
<b>REV BAL.</b>	0-100%	Reverb e balanço reverb flanged(0% todo reverb, 100% todo reverb flanged, 100% = todo reverb)
<b>FREQ.</b>	0.05-40.00 Hz	Velocidade da modulação
<b>DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da modulação
<b>MOD. DLY</b>	0.0-500.0 ms	Tempo de modulação delay
<b>FB. GAIN</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
<b>WAVE</b>	Sine, Tri	Modulation waveform
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>NOTE</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ

237

---

## REV+SYMPHO

Uma entrada, dois reverb de saída e efeitos symphonic em paralelo.

<b>Parameter</b>	<b>Range</b>	<b>Description</b>
<b>INI. DLY</b>	0.0-500.0 ms	Delay inicial antes do reverb começar
<b>REV TIME</b>	0.3-99.0s	Tempo reverb
<b>HI. RATIO</b>	0.1-1.0	Proporção de tempo reverb de alta-frequencia
<b>DIFF.</b>	01-1.0	Spread
<b>DENSITY</b>	0-100%	Densidade reverb
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	Corte de frequencia do filtro High-Pass

<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Corte de frequencia do filtro Low-Pass
<b>REV/SYM</b>	0-100%	Reverb e balanço symphonic(0% todo reverb, 100% todo symphonic)
<b>FREQ.</b>	0.05-40.00 Hz	Velocidade da modulação
<b>DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da modulação
<b>MOD. DLY</b>	0.(.)-500.0 ms	Tempo de modulação delay
<b>WAVE</b>	Sine, Tri	Modulation waveform
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>NOTE</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ

## REV->SYMPHO

Uma entrada, dois reverb de saída e efeitos symphonic em serie.

<b>Parameter</b>	<b>Range</b>	<b>Description</b>
<b>INI. DLY</b>	0.0-500.0 ms	Delay inicial antes do reverb começar
<b>REV TIME</b>	0.3-99.0s	Tempo reverb
<b>HI. RATIO</b>	0.]-LO	Proporção de tempo reverb de alta-frequencia
<b>DIFF.</b>	0.]-1.0	Spread
<b>DENSITY</b>	0-100%	Densidade reverb
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	Corte de frequencia do filtro High-Pass
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Corte de frequencia do filtro Low-Pass
<b>REV BAL.</b>	0-100%	Reverb e balanço symphonic(0% todo reverb, 100% todo symphonic)
<b>FREQ.</b>	0.05-40.00 Hz	Velocidade da modulação
<b>DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da modulação
<b>MOD. DLY</b>	0.0-500.0 ms	Tempo de modulação delay
<b>WAVE</b>	Sine, Tri	Modulation waveform
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>NOTE</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ

238

## REV->PAN

Uma entrada, dois reverb de saída e efeitos autopan em paralelo.

<b>Parameter</b>	<b>Range</b>	<b>Description</b>
<b>INI. DLY</b>	0.0-500.0 ms	Delay inicial antes do reverb começar
<b>REV TIME</b>	0.3-99.0s	Tempo reverb
<b>HI. RATIO</b>	0.1-1.0	Proporção de tempo reverb de alta-frequencia
<b>DIFF.</b>	0.]-1.0	Spread
<b>DENSITY</b>	0-100%	Densidade reverb
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00kHz	Corte de frequencia do filtro High-Pass

<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Corte de frequencia do filtro Low-Pass
<b>REV BAL.</b>	0-100%	Reverb e balanço reverb panned(0% todo reverb panned, 100% todo reverb panned)
<b>FREQ.</b>	0.05-40.00 Hz	Velocidade da modulação
<b>DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da modulação
<b>DIR.</b>	1	Direção de paneamento
<b>WAVE</b>	Sine, Tri, Square	Modulation waveform
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>NOTE</b>	2	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ

1. L<-A, L-A, L<-R, Tum L, Turn R

## DELAY+ER.

Uma entrada, dois delay de saída e efeitos early reflections em paralelo.

Parameter	Range	Description
<b>DELAY L</b>	0.0-1000.0 ms	Tempo delay do canal esquerdo
<b>DELAY R</b>	0.0-1000.0 ms	Tempo delay do canal direito
<b>FB. DLY</b>	0.0-1000.0 ms	Tempo delay feedback
<b>FB. GAIN</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)

<b>HI. RATIO</b>	0.-1.0	Proporção de tempo reverb de alta-frequencia
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00kHz	Corte de frequencia do filtro High-Pass
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz,THRU	Corte de frequencia do filtro Low-Pass
<b>DLY/ER</b>	0-100%	Delay and early reflections balance (0% ali delay, 100% ali early reflections)
<b>TYPE</b>	5-Hali, L-Hali, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo de simulação early reflection
<b>ROOMSIZE</b>	01-20.0	Reflection spacing
<b>LIVENESS</b>	0-10	Características Early reflections decay (0 dead, 10 = live)
<b>INI, DLY</b>	0.0-500.0 ms	Delay inicial antes do reverb começar
<b>DIFF.</b>	01-1.0	Spread
<b>DENSITY</b>	0-100%	Densidade reverb
<b>ER NUM.</b>	1-19	Numero de early reflections
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>NOTE L</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar DELAY L do canal esquerdo
<b>NOTE R</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar DELAY R do canal direito
<b>NOTE FB</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FB.DLY

**DELAY->ER.**

Uma entrada, dois delay de saída e efeitos early reflections em série

<b>Parameter</b>	<b>Range</b>	<b>Description</b>
<b>DELAY L</b>	0.0-1000.0 ms	Tempo delay do canal esquerdo
<b>DELAY R</b>	0.0-1000.0 ms	Tempo delay do canal direito
<b>FB. IDILY</b>	0.0-1000.0 ms	Tempo delay feedback

<b>FB. GAIN</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
<b>HI. RATIO</b>	0.]-1.0	Proporção de tempo reverb de alta-frequencia
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	Corte de frequencia do filtro High-Pass
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Corte de frequencia do filtro Low-Pass
<b>DILY BAL.</b>	0-100%	Delay and early reflected delay balance (0% = todo delay early reflected, 100%= todo delay)
<b>TYPE</b>	S-1-1a11, L-Hali ' Random Revers, Plate, Spring	Tipo de simulação early reflection
<b>ROOMSIZ E</b>	0.]-20.0	Reflection spacing
<b>LIVENESS</b>	0-10	Características Early reflections decay (0 dead, 10 = live)
<b>INI. DILY</b>	0.0-500.0 ms	Delay inicial antes do reverb começar
<b>DIFF.</b>	01-1.0	Spread
<b>DENSITY</b>	0-100%	Densidade reverb
<b>ER NUM.</b>	1-19	Numero de early reflections
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>NOTE L</b>		Usado em conjunto com TEMPO para determinar DELAY L do canal esquerdo
<b>NOTE R</b>		Usado em conjunto com TEMPO para determinar DELAY R do canal direito
<b>NOTE FB</b>		Usado em conjunto com TEMPO para determinar FB.DLY

## DELAY+REV

Uma entrada, dois delay de saída e efeitos reverb em paralelo.

Parameter	Range	Description
<b>DELAY L</b>	0.0-1000.0 ms	Tempo delay do canal esquerdo
<b>DELAY R</b>	0.0-1000,0 ms	Tempo delay do canal direito
<b>FB. DLY</b>	0.0-1000.0 ms	Tempo delay feedback

<b>FB. GAIN</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
<b>DELAY HI</b>	0.]-1.0	Proporção de tempo reverb de alta-frequencia
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	Corte de frequencia do filtro High-Pass
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Corte de frequencia do filtro Low-Pass
<b>DLY/REV</b>	0-100%	Delay e reverb balance (0% = todo delay, 100% = todo reverb)
<b>INI. DLY</b>	0.0-500.0 ms	Delay inicial antes do reverb começar
<b>REV TIME</b>	0.3-99.0s	Tempo Reverb
<b>REV HI</b>	01-1.0	Proporção do tempo reverb de alta frequencia
<b>DIFF.</b>	0.]-1.0	Spread
<b>DENSITY</b>	0-100%	Densidade reverb
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>NOTE L</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar DELAY L do canal esquerdo
<b>NOTE R</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar DELAY R do canal direito
<b>NOTE FB</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FB.DLY

## DELAY->REV

Uma entrada, dois delay de saída e efeitos reverb em série

Parameter	Range	Description
<b>DELAY L</b>	0.0-1000.0 ms	Tempo delay do canal esquerdo
<b>DELAY R</b>	0.0-1000.0 ms	Tempo delay do canal direito
<b>FB.DLY</b>	0.0-1000.0 ms	Tempo delay feedback

<b>FB. GAIN</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
<b>DELAY HI</b>	0.11-11.0	Proporção de tempo reverb de alta-freqüencia
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	Corte de freqüencia do filtro High-Pass
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Corte de freqüencia do filtro Low-Pass
<b>IDILY BAL</b>	0-100%	Delay e reverb balance delayed (0% = todo reverb delaied, 100% = todo reverb)
<b>INI.DLY</b>	0.0-500.0 ms	Delay inicial antes do reverb começar
<b>REV TIME</b>	0.3-99.0s	Tempo Reverb
<b>REV HI</b>	0.11-11.0	Proporção do tempo reverb de alta freqüencia
<b>DIFF.</b>	0.11-1.0	Spread
<b>DENSITY</b>	0-100%	Densidade reverb
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>NOTE L</b>		Usado em conjunto com TEMPO para determinar DELAY L do canal esquerdo
<b>NOTE R</b>		Usado em conjunto com TEMPO para determinar DELAY R do canal direito
<b>NOTE FB</b>		Usado em conjunto com TEMPO para determinar FB.DLY

**DIST->DELAY**

Uma entrada, duas distorções de saída e efeitos delay em série.

<b>Parameter</b>	<b>Range</b>	<b>Description</b>
<b>DST TYPE</b>	DST1, DST2, OVID1, OVD2, CRUNCH	Tipo de Distorção (DST = distorção, OVID = overdrive)
<b>DRIVE</b>	0-100	Drive de distorção



<b>MASTER</b>	0-100	Master volume
<b>TONE</b>	-10 to +10	Controle de tom
<b>N. GATE</b>	0-20	Redução de ruído
<b>DELAY</b>	0.0-2725.0 ms	Tempo delay
<b>FB. CAIN</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback (valores plus for normal-phase feedback, valores menores for reverse-phase feedback)
<b>HI. RATIO</b>	0.1-1.0	Proporção do tempo reverb de alta frequência
<b>FREQ.</b>	0.05-40.00 Hz	Velocidade de modulação
<b>DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da Modulação
<b>DLY BAL</b>	0-100%	Distorção e balanço delay (0%=toda distorção, 100%= toda distorção delayed)
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>DILY NOTE</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar DELAY
<b>MOD NOTE</b>	2	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ

## MULTI FILTER

Duas entradas, dois multi-filtros de saída de 3 bandas (24dB/octave)

<b>Parameter</b>	<b>Range</b>	<b>Description</b>
<b>TYPE 1</b>	HPF, LPF, BPF	Filter 1 type: high pass, low pass, band pass
<b>TYPE 2</b>	HPF, LPF, BPF	Filter 2 type: high pass, low pass, band pass
<b>TYPE 3</b>	HPF, LPF, BPF	Filter 3 type: high pass, low pass, band pass
<b>FREQ. 1</b>	28 Hz-1 6.0 kHz	Filter 1 frequency
<b>FREQ. 2</b>	28 Hz-1 6.0 kHz	Filter 2 frequency
<b>FREQ. 3</b>	28 Hz-1 6.0 kHz	Filter 3 frequency
<b>LEVEL 1</b>	0-100	Filter 1 level
<b>LEVEL 2</b>	0-100	Filter 2 level
<b>LEVEL 3</b>	0-100	Filter 3 level
<b>RESO. 1</b>	0-20	Filter 1 resonance
<b>RESO. 2</b>	0-20	Filter 2 resonance
<b>RESO. 3</b>	0-20	Filter 3 resonance

## FREEZE

Uma entrada, um sampler basic de saída

<b>Parameter</b>	<b>Range</b>	<b>Description</b>
<b>REC MODE</b>	MANUAL, INPUT	No modo MANUAL, a gravação inicia pressionando os botões PLAY e REC. No modo INPUT, o modo Record-Ready é ativado pressionando o botão REC, e a gravação atual é trigada pelo sinal de entrada.
<b>REC DLY</b>	-1000 to +1000 ms	Gravando delay. Para valores maiores, a gravação começa depois que o trigger é recebido. Para valores menores, a gravação começa antes do trigger ser recebido.

<b>TRG LVIL</b>	-60 to 0 c113	Nível do trigger de entrada (ex. o nível de sinal necessário para trigar a gravação ou reprodução)
<b>TRG MASK</b>	0-1000 ms	Uma vez que a reprodução foi trigada, triggers subsequentes são ignorados para a duração do tempo TRG MASK.
<b>PLAY MODE</b>	MOMENT, CONT.,INPUT	No modo MOMENT, o sample toca somente enquanto aquele botão PLAY estiver pressionado. No modo CONT, a reprodução continua uma vez que o botão PLAY foi pressionado. O número de vezes que o sample toca é ajustado usando o parâmetro LOOP NUM. No modo INPUT, a reprodução é trigada pelo sinal de entrada.
<b>START</b>	1	A reprodução inicia no ponto em milésimos de segundos
<b>END</b>	1	A reprodução finaliza no ponto em milésimos de segundos
<b>LOOP</b>	1	Loop inicia no ponto em milésimos de segundos
<b>LOOP NUM</b>	0-100	Numero de vezes que o sample toca
<b>START [SAMPLE]</b>	0-262000	A reprodução inicia no ponto em samples
<b>END [SAMPLE]</b>	0-262000	A reprodução finaliza no ponto em samples
<b>LOOP [SAMPLE]</b>	0-262000	Loop inicia no ponto em samples
<b>PITCH</b>	-12 to +12 semitones	Reprodução pitch shift
<b>FINE</b>	-50 to +50 cents	Reprodução pitch shift fine
<b>MIDI TRG</b>	OFF, C] -C6, ALL	O botão PLAY pode ser trigado usando mensagens MIDI Note on/off

1. 0.0-5941.0 ms (fs=44.1 kHz), 0.0 ms-5458.3 ms (fs=48 kHz), 0.0-2970.5 ms (fs=88.2 kHz), 0.0 ms-2729.1 ms (fs=96 kHz)

## ST REVERB

Duas entradas, dois reverb de saída estereo.

Parameter	Range	Description
<b>REV TIME</b>	0.3-99.0s	Tempo Reverb
<b>REV TYPE</b>	Hali, Roam, Stage, Plate	Tipo Reverb
<b>INI. DLY</b>	0.0-100.0 ms	Delay inicial antes do reverb começar
<b>HI. RATIO</b>	0.1-1.0	Proporção do tempo reverb de alta frequência
<b>LO. RATIO</b>	0.]-2.4	Proporção do tempo reverb de baixa frequência
<b>DIFF.</b>	0.0-1.0	Difusão reverb (extensão do reverb esquerdo-direito)
<b>DENSITY</b>	0-100%	Densidade Reverb
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	Frequência de corte do filtro High-Pass
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz,THRU	Frequência de corte de filtro Low-pass
<b>E/R BAL.</b>	0-100%	Balanco de early reflections e reverb (0% = todo reverb, 100% = todo early reflections)

## 245

### REVERB 5.1

Uma entrada, seis reverb de saída para surround 5.1, com paneamento surround.

Parameter	Range	Description
<b>REV TIME</b>	0.3-99.0s	Tempo Reverb
<b>REV TYPE</b>	1-1a11, Room, Stage, Plate	Tipo Reverb
<b>HI. RATIO</b>	0.]-1.0	Proporção do tempo reverb de alta frequência

<b>DIFF.</b>	0.0-1.0	Difusão reverb (extensão do reverb esquerdo-direito)
<b>DENSITY</b>	0-100%	Densidade Reverb
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	Frequencia de corte do filtro High-Pass
<b>LPF</b>	50.0 Hz-16.0 kHz, THRU	Frequencia de corte de filtro Low-pass
<b>DIV.</b>	0-100%	Divergence determina como o sinal central frontal é alimentado para os canais centrais, Esquerdo e Direito. Quando ajustado para 0%, é alimentado somente para os canais Esquerdo e Direito (ex. Centro Phantom). Quando ajustado para 50%, é alimentado igualmente para os canais Esquerdo, Direito, e Central. Quando ajustado para 100%, é alimentado somente o canal Central (ex. Real Center).
<b>ROOMSIZE</b>	0.-20.0	Tamanho do reverb room simulado
<b>POS L/111</b>	L63-R63	posição de ouvir esquerda/direita
<b>POS F/R</b>	F63-R63	posição de ouvir frontal/traseira
<b>POS CTRL</b>	OFF, NOR, INV	1
<b>ER L/R</b>	L63-R63	posição early reflection esquerda/direita
<b>ER F/R</b>	F63-R63	posição early reflection frontal/traseira
<b>ER ILVIL</b>	0-100	Nível Early reflections
<b>ER CTRL</b>	OFF, NOR, INV	1
<b>REV L/R</b>	L63-R63	Posição reverb esquerda/direita
<b>REV F/R</b>	F63-R63	Posição reverb frontal/traseira
<b>REV ILVIL</b>	0-100	Nível Reverb
<b>REV CTRL</b>	OFF, NOR, INV	1

1.Quando ajustado para NOR, a posição pode ser ajustada usando o Joystick assim que o indicador do botão SELECTED CHANNEL PAN/SURROUND [EFFECT] estiver ligado. Quando ajustado para INV, o joystick funcionará inversamente. Quando ajustado para OFF, o controle do joystick está desligado.

## OCTA REVERB

Oito entradas, oito saidas reverb

Parameter	Range	Description
<b>REV TIME</b>	03-99.Os	Tempo Reverb
<b>REV TYPE</b>	1-1a11, Room, Stage, Plate	Tipo Reverb
<b>INI. IDILY</b>	0.0-100.0 ms	Delay inicial antes do reverb começar
<b>HI. RATIO</b>	01-1.0	Proporção do tempo reverb de alta frequencia
<b>LO. RATIO</b>	0.1-2.4	Proporção do tempo reverb de baixa frequencia
<b>DIFF.</b>	0.0-1.0	Difusão reverb (extensão do reverb esquerdo-direito)
<b>DENSITY</b>	0-100%	Densidade Reverb
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	Frequencia de corte do filtro High-Pass
<b>LPF</b>	50.0 Hz-16.0 kHz, THRU	Frequencia de corte de filtro Low-pass
<b>E/R BAL.</b>	0-100%	Balanco de early reflections e reverb (0% = todo reverb, 100% = todo early reflections)

246

## AUTO PAN 5.1

Seis entradas, seis saidas autopanner para 5.1 surround. Voce pode resetar a posição pan especificada pelo parâmetro OFFSET pressionando o botão RESET;

Parameter	Range	Description
-----------	-------	-------------

<b>SOURCE</b>	OFF, HOLD, INPUT, M1D1	Quando ajustado para OFF, o botão TRIGGER é usado para iniciar autopan. Quando ajustado para HOLD, o autopan funciona continuamente. Quando ajustado para INPUT, o sinal de entrada triga autopan. Quando ajustado para MIDI, uma mensagem MIDI Note On pode ser usada para trigar Auto pan.
<b>TRIG. LVL</b>	-60 to 0 dB	Nível de entrada trigger( ex. o nível de sinal necessário para trigar panning quando SOURCE estiver programada para INPUT)
<b>TIME</b>	0.1 s-10.Os	O tempo depois o qual autopan inicia uma vez que foi trigado
<b>SPEED</b>	0.05 Hz-40.00 Hz	Velocidade Autopan
<b>DIR.</b>	Tum L, Tum R	Direção Autopan
<b>OFFSET</b>	-180 to +180 degrees	Pan offset
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	Frequencia de corte do filtro High-pass
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Frequencia de corte do filtro Low-pass

## CHORUS 5.1

Seis entradas, seis chorus de saída para 5.1 surround.

Parameter	Range	Description
<b>FREQ.</b>	0.05-40.00 Hz	Velocidade de modulação
<b>AM DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da amplitude da modulação
<b>PM DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da modulação pitch
<b>MOD. IDILY</b>	0.0-400.0 ms	Tempo delay da modulação
<b>WAVE</b>	Sine, Tri	Modulation waveform
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	Frequencia de corte do filtro High-pass
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Frequencia de corte do filtro Low-pass
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>NOTE</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ

## FLANGE 5.1

Seis entradas, seis flanger de saída para 5.1 surround

Parameter	Range	Description
-----------	-------	-------------

<b>FREQ.</b>	0.05-40.00 Hz	Velocidade da Modulação
<b>DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da Modulação
<b>MOD. DLY</b>	0.0-400.0 ms	Tempo delay da modulação
<b>FB. GAIN</b>	-99 to +99%	Ganho Feedback (valores maiores para normal-phase feedback, valores menores para reverse-phase feedback)
<b>WAVE</b>	Sine, Tri	Modulation waveform
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	Frequencia de corte do filtro High-pass
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Frequencia de corte do filtro Low-pass
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
<b>NOTE</b>	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ

### SYMPHO 5.1

Seis entradas, seis efeitos de saidas synphonic para 5.1 surround.

<b>Parameter</b>	<b>Range</b>	<b>Description</b>
<b>FREQ.</b>	0.05-40.00 Hz	Velocidade da Modulação
<b>DEPTH</b>	0-100%	Profundidade da Modulação
<b>MOD. DLY</b>	0.()-400.0 ms	Tempo delay da modulação
<b>WAVE</b>	Sine, Tri	Modulation waveform
<b>HPF</b>	THRU, 21.2 Hz-8.00 kHz	Frequencia de corte do filtro High-pass
<b>LPF</b>	50.0 Hz-1 6.0 kHz, THRU	Frequencia de corte do filtro Low-pass
<b>SYNC</b>	OFF/ON	Tempo parameter sync on/off
	1	Usado em conjunto com TEMPO para determinar FREQ

Duas entradas, dois processadores dinamicos de 3 bandas de saida, com solo individual e medidor de redução de ganho para cada banda.

Parameter	Range	Description
<b>LOW GAIN</b>	-96.0 to +170 dB	Nível da banda Low
<b>MID GAIN</b>	-96.0 to +12.0 c113	Nível da banda Mid
<b>HI. GAIN</b>	-96.0 to +12.0 dB	Nível da banda High
<b>PRESENCIE</b>	-10 to +10	Para valores positivos, o threshold da banda oito está abaixado e o threshold da banda low está aumentado. Para valores negativos, o oposto ocorrerá. Quando ajustado para 0, todas as três bandas são afetadas igual.
<b>EXP. THRE</b>	-54.0 dB to -24.0 c113	Expander threshold
<b>EXP. RAT</b>	1:1 to -1	Proporção Expander
<b>EXP. REL</b>	1	Tempo de soltar Expander
<b>EXP. BYP</b>	ON/OFF	Expander bypass
<b>CMP. THRE</b>	-24.0 c113 to 0.0 c113	Compressor threshold
<b>CMP. RAT</b>	1:1 to 20:1	Proporção do Compressor
<b>CMP. REL</b>	1	Tempo de soltar o Compressor
<b>CMP. ATK</b>	0-120 ms	Attack do compressor
<b>CMP. KNEE</b>	0-5	Compressor knee
<b>CMP. BYP</b>	ON/OFF	Compressor bypass
<b>LIM. THRE</b>	-12.0 c113 to 0.0 c113	Limiter threshold
<b>LIM. REL</b>	1	Tempo de soltar o Limiter
<b>LIM. ATK</b>	0-120 ms	Limiter attack
<b>LIM. KNEE</b>	0-5	Limiter knee
<b>LIM. BYP</b>	ON/OFF	Limiter bypass
<b>LOOKUP</b>	0.0-100.0 mS	Lookup delay
<b>L-M XOVR</b>	21.2 Hz-8.00 kHz	Low/midi crossover frequency
<b>M-H XOVR</b>	21.2 Hz-8. 0 kHz	Mid/high crossover frequency
<b>SLOPE</b>	-6 c113 to -12 c113	Filter slope
<b>CEILING</b>	-6.0 c113 to 0.0 dB, OFF	Especifica o nível máximo de saida

1. 6.0 ms-46.0 s (fs=44.1 kHz), 5.0 ms-42.3 s (fs=48 kHz), 3 ms-23.0 s (fs=88.2 kHz), 3 ms-21.1 s (fs=96 kHz)

## COMP 5.1

Seis entradas, seis compressores de saída para 5.1 surround, com solo individual para cada banda, e medidor de redução de ganho do esquerdo e direito (L+R), surround esquerdo e surround direito (LS+RS), central ©, ou canais LFE

Parameter	Range	Description
<b>LOW GAIN</b>	-96.0 to +12.0 dB	Nível da banda Low
<b>MID GAIN</b>	-96.0 to +12.0 dB	Nível da banda Mid
<b>Hi. GAIN</b>	-96.0 to +12.0 dB	Nível da banda High
<b>PRESENCIE</b>	-1 o to +1 o	Para valores positivos, o threshold da banda oito está abaixado e o threshold da banda low está aumentado. Para valores negativos, o oposto ocorrerá. Quando ajustado para 0, todas as três bandas são afetadas igual.
<b>THRE</b>	-24.0 dB to 0.0 dB	Compressor threshold
<b>RATIO</b>	1:1 to-1	Proporção do compressor
<b>ATTACK</b>	0-120 ms	Ataque do compressor
<b>RELEASE</b>	1	Tempo de soltar Expander
<b>KNEE</b>	0-5	Compressor knee
<b>LOOKUP</b>	0.0-100.0 ms	Lookup delay
<b>CEILING</b>	-6.0 dB to 0.0 dB,OFF	Especifica o nível maximo de saída
<b>L-M XOVR</b>	21.2 Hz-8.00 kHz	Low/mid crossover frequency
<b>M-H XOVR</b>	21.2 Hz-8.00 kHz	Mid/high crossover frequency
<b>SLOPE</b>	-6 dB to-] 2 dB	Filter slope
<b>KEY LINK</b>	2	Key-in linking

1. 6.0 ms~46.0 s (fs=44.1 kHz), 5.0 ms~42.3 s (fs=48 kHz), 3 ms~23.0 s (fs=88.2 kHz), 3 ms~21.1 s (fs=96 kHz)

2. 5.1: key-in de todas as entradas são linkadas. 5.0: key-in do L, C, R, LS, and RS são linkados (LFE is independent). 3+2: key-in do L, C, e R são linkados, e LS e RS são linkados. 2+2: key-in do L e R são linkados, e LS e RS são linkados.

Seis entradas, seis compander de saída para 5.1 surround, com solo individual para cada banda, e medidor de redução de ganho do esquerdo e direito (L+R), surround esquerdo e surround direito (LS+RS), centro (C.), ou canais LFE..

Parameter	Range	Description
<b>LOW GAIN</b>	-96.0 to +12.0 c113	Nível da banda Low
<b>MID GAIN</b>	-96.0 to +12.0 c113	Nível da banda Mid
<b>HI. GAIN</b>	-96.0 to +12.0 c113	Nível da banda High
<b>PRESENCI E</b>	-1 o to +10	Para valores positivos, o threshold da banda oito está abaixado e o threshold da banda low está aumentado. Para valores negativos, o oposto ocorrerá. Quando ajustado para 0, todas as três bandas são afetadas igual.
<b>THRE</b>	-24.0 c113 to 0.0 c113	Compressor threshold
<b>RATIO</b>	1:1 to 20:1	Proporção do Compressor
<b>ATTACK</b>	0-120 ms	Atack do Compressor
<b>WIDTH</b>	1-90 c113	Width antes de operar o expander
<b>TYPE</b>	Soft, Hard	Tipo Compander
<b>LOOKUP</b>	0.0-100.0 mS	Lookup delay
<b>CEILING</b>	-6.0 dB to 0.0 dB, OFF	Especifica o nivel maximo de saida
<b>L-M XOVR</b>	21.2 Hz-8.00 kHz	Low/mici crossover frequency
<b>M-H XOVR</b>	21.2 Hz-8.00 kHz	Micl/high crossover frequency
<b>SLOPE</b>	-6 c113 to -12 c113	Filter slope
<b>KEY LINK</b>	1	Key-in linking

1. 5.1: key-in de todas entradas são linkadas. 5.0: key-in do L, C, R, LS, e RS são línked (LFE is independient). 3+2: key-in do L, C, e R são linkados, e LS e RS são linked. 2+2: key-in de L and R are linked, e LS e RS are linked.



## Parametros Preset EQ

#	Título	Parâmetro				
			LOW	1-MID	H-MID	HIGH
01	Bass Drum 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+3.5 dB	-3.5 dB	0.0 dB	+4.0 dB
		F	100 Hz	265 Hz	1.06 kHz	5.30 kHz
		Q	1.2	10	0,9	-
02	Bass Drum 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	LPF
		G	+8.0 dB	-7.0 dB	+6.0 dB	ON
		F	80 Hz	400 Hz	2.50 kHz	12.5 kHz
		Q	1,4	4.5	2,2	-
03	Snare Drum 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-0.5 dB	0.0 dB	+3.0 dB	+4,5 dB
		F	132 Hz	1.00 kHz	3.15 kHz	5.00 kHz
		Q	1.2	4.5	0.11	-
04	Snare Drum 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	+1.5 dB	-8.5 dB	+2.5 dB	+4.0 dB
		F	180 Hz	335 Hz	2.36 kHz	4.00 kHz
		Q	-	10	0.7	0.1
05	Tom-tom 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	+2.0 dB	-7.5 dB	+2.0 dB	+1.0 dB
		F	212 Hz	670 Hz	4.50 kHz	6.30 kHz
		Q	1.4	10	1.2	0,28
06	Cymbal		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-2.0 dB	0.0 dB	0.0 dB	+3.0 dB
		F	106 Hz	425 Hz	1.06 kHz	13.2 kHz
		Q	-	8	0.9	-
07	High Hat		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-4.0 dB	-2.5 dB	+1.0 dB	+0.5 dB
		F	95 Hz	425 Hz	2.80 kHz	7.50 kHz
		Q	-	0.5	1	-
08	Percussion		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-4.5 dB	0.0 dB	+2.0 dB	0.0 dB
		F	100 Hz	400 Hz	2.80 kHz	17.0 kHz
		Q	-	4.5	0.56	-
09	E. Bass 1		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-7.5 dB	+4.5 dB	+2.5 dB	0.0 dB
		F	35.5 Hz	112 Hz	2.00 kHz	4,00 kHz
		Q	-	5	4.5	-
10	E. Bass 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+3.0 dB	0.0 dB	+2.5 dB	+0.5 dB
		F	112 Hz	112 Hz	2.24 kHz	4.00 kHz
		Q	0.1	5	6.3	-

#	Titulo	Parametro				
			LOW	L-MID	H-MID	HIGH
11	Bass 1 Syn.		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+3.5 dB	+8.5 dB	0.0 dB	0.0 dB
		F	85 Hz	950 Hz	4.00 kHz	12.5 kHz
		Q	0.1	8	4.5	-
12	Bass 2 Syn.		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+2.5 dB	0.0 dB	+1.5 dB	0.0 dB
		IQ				
		F	125 Hz	180 Hz	1.12 kHz	12.5 kHz
		1.6	8	2.2	-	
13	Piano 1		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-6.0 dB	0.0 dB	+2.0 dB	+4.0 dB
		F	95 Hz	950 Fiz	3.15 kFiz	7.50 kHz
		Q	-	8	0.9	-
14	Piano 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
			+3.5 dB	-8.5 dB	+1.5 dB	+3.0 dB
		F	224 Hz	600 Fiz	3.15 kHz	5.30 kFiz
		Q	5.6	10	0.7	-
15	E. G. Clean		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+2.0 dB	-5.5 dB	+0.5 dB	+2.5 dB
		F	265 Hz	400 Fiz	1.32 kHz	4.50 kHz
		Q	0.18	jo	6.3	-
16	E. G. Crunch 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	+4.5 dB	0.0 dB	+4.0 dB	+2.0 dB
		F	140 Hz	1.00 kFiz	1.90 kHz	5.60 kHz
		Q	8	4.5	0.63	9
17	E. G. Crunch 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+2.5 dB	+1.5 dB	+2.5 dB	0.0 d8
		F	125 Fiz	450 Hz	3.35 kHz	19.0 kHz
		Q	8	0.4	0.16	-
18	E. G. Dist. 1		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
			+5.0 dB	0.0 dB	+3.5 dB	0.0 dB
		F	355 Hz	950 Hz	3.35 kHz	12.5 kHz
		Q	-	9	10	-
19	E. G. Dist. 2		I.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+6.0 dB	-8.5 dB	+4.5 dB	+4.0 dB
		F	315 Hz	1.06 kHz	4.25 kHz	12.5 kFiz
		Q		jo	4	
20	A. G. Stroke 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-2.0 d8	0.0 dB	+1.0 dB	+4.0 dB
		F	106 Hz	1.00 kHz	1.90 kHz	5.30 kHz
		Q	0.9	4.5	3.5	-
21	A. G. Stroke 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-3.5 dB	-2.0 dB	0.0 dB	+2.0 dB
		F	300 Hz	750 Hz	2.00 kHz	3.55 kHz
		Q	-	9	4.5	-

#	Titulo	Parametro				
			LOW	L-MID	H-MID	HIGH
22	1 A. G. Arpeg.		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	-0.5 dB	0.0 dB	0.0 dB	+2.0 dB
		F	224 Hz	1.00 kHz	4.00 kHz	6.70 kHz
		Q		4.5	4.5	0.12
23	2 A. G. Arpeg.		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	0.0 dB	-5.5 dB	0.0 dB	+4.0 dB
		F	180 Hz	355 Hz	4.00 kHz	4.25 kHz
		Q	-	7	4.5	-
24	Brass Sec.		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	-2.0 dB	-1.0 dB	+1.5 dB	+3.0 dB
		F	90 Hz	850 Hz	2.12 kHz	4.50 kHz
		Q	2.8	2	0.7	7
25	Male Vocal 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	-0.5 dB	0.0 dB	+2.0 dB	+3.5 dB
		F	190 Hz	1.00 kHz	2.00 kHz	6.70 kHz
		Q	0.11	4.5	0.56	0.11
26	Male Vocal 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+2.0 dB	-5.0 dB	-2.5 dB	+4.0 dB
		F	170 Hz	236 Hz	2.65 kHz	6.70 kHz
		Q	0.11	10	5.6	-
27	Female Vo. 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
			-1.0 dB	+1.0 dB	+1.5 dB	+2.0 dB
		F	118 Hz	400 Hz	2.65 kHz	6.00 kHz
		Q	0.18	0.45	0.56	0.14
28	Female Vo. 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-7.0 dB	+1.5 dB	+1.5 dB	+2.5 dB
		F	112 Hz	335 Hz	2.00 kHz	6.70 kHz
		Q	-	0.16	0.2	-
29	Chorus & Harmo		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	-2.0 dB	-1.0 dB	+1.5 dB	+3.0 dB
		F	90 Hz	850 Hz	2.12 kHz	4.50 kHz
		Q	2.8	2	0.7	7
30	Total EQ 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-0.5 dB	0.0 dB	+3.0 dB	+6.5 dB
		F	95 Hz	950 Hz	2.12 kHz	16.0 kHz
		Q	7	2.2	5.6	-
31	Total EQ 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+4.0 dB	+1.5 dB	+2.0 dB	+6.0 dB
		F	95 Hz	750 Hz	1.80 kHz	18.0 kHz
		Q	7	2.8	5.6	-
32	Total EQ 3		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+1.5 dB	+0.5 dB	+2.0 dB	+4.0 dB
		F	67 Hz	850 liz	1.90 kHz	15.0 kHz
		Q	-	0.28	0.7	-

#	Título	Parâmetro				
			LOW	1-MID	H-MID	HIGH
33	Bass Drum 3		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	+3.5 dB	-10.0 dB	+3.5 dB	0.0 dB
		F	118 Hz	315 Hz	4.25 kHz	20.0 kHz
		Q	2	jo	0.4	0.4
34	Snare Drum 3		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	0.0 dB	+2.0 dB	+3.5 dB	0.0 dB
		F	224 Hz	560 Hz	4.25 kHz	4.00 kHz
		Q	-	4.5	2.8	0.1
35	Tom-tom 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-9.0 dB	+1.5 dB	+2.0 dB	0.0 dB
		F	90 Hz	212 Hz	5.30 kHz	17.0 kHz
			-	4.5	1.2	-
36	Piano 3		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	+4.5 dB	-13.0 dB	+4.5 dB	+2.5 dB
		F	100 Hz	475 Hz	2.36 kHz	10.0 kHz
			8	jo	9	
37	Piano Low		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-5.5 dB	+1.5 dB	+6.0 dB	0.0 dB
		F	190 Hz	400 Hz	6.70 kHz	12.5 kHz
		Q	jo	6.3	2.2	-
38	Piano High		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G	-5.5 dB	+1.5 dB	+5.0 dB	+3.0 dB
		F	190 Hz	400 Hz	6.70 kHz	5.60 kHz
			10	6.3	2.2	0.1
39	Fine-EQ Cass		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-1.5 dB	0.0 dB	+1.0 dB	+3.0 dB
		F	75 Hz	1.00 kHz	4.00 kHz	12.5 kHz
		Q	-	4.5	1.8	-
40	Narrator		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF
		G	-4.0 dB	-1.0 dB	+2.0 dB	0.0 dB
		F	106 Hz	710 Hz	2.50 kHz	10.0 kHz
		Q	4	7	0.63	-

## Parametros Preset Gate (fs = 44.1 kHz)

#	Titulo	Tipo	Parametro	Valor
1	Gate	CATE	Threshold (dB)	-26
			Range(dB)	-56
			Attack (ms)	0
			Hold (MS)	2.56
			Decay (ms)	331
2	Ducking	DUCKING	Threshold (dB)	-19
			Range(dB)	-22
			Attack (ms)	93
			Hold (ms)	1.205
			Decay (ms)	6.32 S
3	A. Dr. BD	CATE	Threshold (dB)	-11
			Range(dB)	-53
			Attack (ms)	0
			Hold (ms)	1.93
			Decay (ms)	400
4	A. Dr. SN	GATE	Threshold (dB)	-8
			Range(dB)	-23
			Attack (ms)	1
			Hold (ms)	0.63
			(MS)	238

## Parametros Preset Compressor (8 = 44.1 kHz)

#	Titulo	Tipo	Parametro	Valor
1	COMP	COMP	Threshold (8)	-8
			Ratio (:1)	2.5
			Attack (ms)	60
			Out gain (dB)	0.0
			Knee	2
			Release (ms)	250
2	Expand	EXPAND	Threshold (dB)	-23
			Ratio (:1)	1.7
			Attack (ms)	1
			Out gain (dB)	3.5
			Knee	2
			Release (ms)	70
3	Compander (H)	COMPAND-H	Threshold (dB)	-10
			Ratio ( 1)	3.5
			Attack (ms)	1
			Out gain (dB)	0.0
			Width (dB)	6
			Release (ms)	250
4	Compander (5)	COMPAND-S	Threshold (dB)	-8
			Ratio (:1)	4
			Attack (ms)	25
			Out gain (dB)	0.0
			Width (dB)	24
			Release (ms)	180

#	Titulo	Tipo	Parametro	Valor
5	A. Dr. BD	COMP	Threshold (dB)	-24
			Ratio ( 1)	3
			Attack (ms)	9
			Out gain (dB)	5.5
			Knee	2
			Release (ms)	58
6	A. Dr. BD	COMPAND-H	Threshold (dB)	-11
			Ratio (:1)	3.5
			Attack (ms)	1
			Out gain (dB)	-1.5
			Width (dB)	7
			Release (ms)	192
7	A. Dr. SN	COMP	Threshold (dB)	-17
			Ratio ( 1)	2.5
			Attack (ms)	8
			Out gain (dB)	3.5
			Knee	2
			Release (ms)	12
8	A. Dr. SN	EXPAND	Threshold (dB)	-23
			Ratio (:1)	2
			Attack (ms)	0
			Out gain (dB)	0.5
			Knee	2
			Release (ms)	151
9	A. Dr. SN	COMPAND-S	Threshold (dB)	-8
			Ratio ( 1)	1.7
			Attack (ms)	11
			Out gain (dB)	0.0
			Width (dB)	0
			Release (ms)	128
10	A. Dr. Tom	EXPAND	Threshold (dB)	-20
			Ratio ( 1)	2
			Attack (ms)	2
			Out gain (dB)	5.0
			Knee	2
			Release (ms)	749
11	A. Dr. OverTop	COMPAND-S	Threshold (dB)	-24
			Ratio ( 1)	2
			Attack (ms)	38
			Out gain (dB)	-3.5
			Width (dB)	54
			Release (ms)	842
12	E. B. Finger	COMP	Threshold (dB)	-12
			Ratio ( 1)	2
			Attack (ms)	15
			Out gain (dB)	4.5
			Knee	2
			Release (ms)	470

#	Titulo	Tipo	Parametro	Valor
13	E. B. Siap	COMP	Threshold (dB)	-12
			Ratio ( : 1 )	1.7
			Attack (ms)	6
			Out gain (dB)	4.0
			Knee	hard
			Release (ms)	133
14	Syn. Bass	COMP	Threshold (dB)	-10
			Ratio ( :1)	3.5
			Attack (ms)	9
			Out gain (dB)	3.0
			Knee	hard
			Release (ms)	250
15	Pianol	COMP	Threshold (dB)	-9
			Ratio ( <b>1</b> )	<b>2.5</b>
			Attack (ms)	17
			Out gain (dB)	Lo
			Knee	hard
			Release (ms)	238
16	Piano2	COMP	Threshold (dB)	-18
			Ratio ( <b>1</b> )	<b>3.5</b>
			Attack (ms)	7
			Out gain (dB)	6.0
			Knee	2
			Release (ms)	174
17	E. Guitar	COMP	Threshold (dB)	-8
			Ratio ( :1)	3.5
			Attack (ms)	7
			Out gain (dB)	2.5
			Knee	4
			Release (ms)	261
18	A. Guitar	COMP	Threshold (dB)	-10
			Ratio ( <b>1</b> )	<b>2.5</b>
			Attack (ms)	5
			Out gain (dB)	1.5
			Knee	2
			Release (ms)	238
19	Strings1	COMP	Threshold (dB)	-11
			Ratio ( <b>1</b> )	<b>2</b>
			Attack (ms)	33
			Out gain (dB)	1.5
			Knee	2
			Release (ms)	749
20	Strings2	COMP	Threshold (dB)	-12
			Ratio ( J )	1.5
			Attack (ms)	93
			Out gain (dB)	1.5
			Knee	
			Release (ms)	

#	Titulo	Tipo	Parametro	Valor
21	Strings3	COMP	Threshold (dB)	-17
			<b>Ratio ( 1)</b>	<b>1.5</b>
			Attack (ms)	76
			Out gain (dB)	2.5
			Knee	2
			Release (ms)	186
22	BrassSection	COMP	Threshold (dB)	<b>-18</b>
			<b>Ratio ( 1)</b>	<b>1.7</b>
			Attack (ms)	18
			Out gain (dB)	4.0
			Knee	1
			Release (ms)	226
23	Pad Syn.	COMP	Threshold (dB)	-13
			Ratio ( 1)	2
			Attack (ms)	58
			Out gain (dB)	2.0
			Knee	1
			Release (ms)	238
24	SamplingPerc	COMPAND-S	Threshold (dB)	-18
			Ratio ( :1)	1.7
			Attack (ms)	8
			Out gain (dB)	-2.5
			Width (dB)	18
			Release (ms)	238
25	131) Sampling	COMP	Threshold (dB)	<b>-14</b>
			<b>Ratio ( 1)</b>	<b>2</b>
			Attack (ms)	2
			Out gain (dB)	3.5
			Knee	4
			Release (ms)	35
26	SN Sampling	COMP	Threshold (dB)	-18
			Ratio ( 1)	<b>4</b>
			Attack (ms)	8
			Out gain (dB)	8.0
			Knee	hard
			Release (ms)	354
27	Hip Comp	COMPAND-S	Threshold (dB)	-23
			Ratio ( 1)	<b>20</b>
			Attack (ms)	15
			Out gain (dB)	0.0
			Width (dB)	15
			Release (ms)	163
28	Solo Vocal 1	COMP	Threshold (dB)	-20
			Ratio ( 1)	2.5
			Attack (ms)	31
			Out gain (dB)	2.0
			Knee	1
			Release (ms)	342-----j



#	Titulo	Tipo	Parâmetro	Valor
29	Solo Vocal2	COMP	Threshold (dB)	-8
			Ratio ( :1)	2.5
			Attack (ms)	26
			Out gain (dB)	1.5
			Knee	3
			Release (ms)	331
30	Chorus	COMI)	Threshold (dB)	-9
			Ratio ( : 1 )	1.7
			Attack (ms)	39
			Out gain (dB)	2.5
			Release (ms)	226
31	Click Erase	EXPAND	Thresho)ci (dB)	-33
			Raflo ( J)	2
			Attack (ms)	1
			Out gain (dB)	2.0
			Release (ms)	284
32	Announcer	COMPAND-H	Threshold (dB)	-14
			Ratio ( 1)	2.5
			Attack (ms)	1
			Out gain (dB)	-2.5
			Release (ms)	180
33	Limiter1	COMPAND-5	Threshold (dB)	-9
			Ratio ( :])	3
			Attack (ms)	20
			Out gain (dB)	-3.0
			Wjdrth (dB)	90
			Release (ms)	3.90s
34	Limiter2	COMP	Threshold (dB)	o
			Ratio ( 1)	
			Attack (ms)	o
			Out gain (dB)	0.0
			Release (ms)	319
35	Total Compl	COMI)	Threshold (dB)	-18
			Ratio ( :1)	3.5
			Attack (ms)	94
			Out gain (dB)	2.5
			Release (ms)	447
			Knee	hard
36	Total Comp2	COMP	Threshold (dB)	-16
			Ratio ( : 1 )	6
			Attack (ms)	11
			Out gain (dB)	6.0
			Release (ms)	180

**Appendix B: Especificações****Especificações Gerais.**

<b>Numero de memorias Scene</b>		99
<b>Sampling Frequency</b>	<b>Interna</b>	44.1 kHz, 48 kHz, 88.2 kHz, 96 kHz
	<b>Externa</b>	Normal rate: 44.1 kHz-1 0% to 48 kHz+6% Double rate: 88.2 kHz-1 0% to 96 kHz+6%
<b>Signal Delay</b>		Menos do que 2.0 ms CH INPUT to STEREO OUT (fs=48 kHz) Menos do que 1.1 ms CH INPUT to STEREO OUT ffs=96 kHz)
<b>Fader</b>		100 mm motorizado com touch sense x 25
<b>Fader Resolution</b>		+110 to -96, - dB (256 steps/1 00 mm) input faders 0 to -130, - dB (256 steps/1 00 mm) master faders, stereo fader
<b>Total Harmonic Distortioni</b>  (CH INPUT to STEREO OUT) (Input Cain=IVlin.)	fs=48 kHz	Menos do que 0.05% 20 Hz to 20 kHz C +14 dB into 600 Q Menos do que 0.01 % 1 kHz @ +118 dB into 600 Ç2
	fs=96 kHz	Menos do que 0.05% 20 Hz to 40 kHz @ +14 dB into 600 2 Menos do que 0.01 % 1 kHz @ +118 dB into 600 Q
<b>Frequency Response</b> (CH INPUT to STEREO OUT)		20 Hz-20 kHz, 03, -1.5 dB 0 +4 dB into 600 Q (fs=48 kHz) 20 Hz-40 kHz, 03, -1.5 dB C& +4 dB into 600 Ç2 (fs=96 kHz)
<b>DynamicRange</b> (maximum levei to noise levei)		110 dB typ. DA Converter (STEREO OUT) 105 dB typ. AD+DA (to STEREO OUT) @ fs=48 kHz 105 dB typ. AD+DA (to STEREO OUT) @ fs=96 kHz
<b>Hum &amp; Noise2</b> kHz) (20 Hz-20 Rs=11 50 Q <b>Input Gain=Max.</b> <b>Input Pad =0 dB</b>		-128 dB Equivalent Input Noise -92 dB residual output noise. STEREO OUT (STEREO OUT off) -92 dB (96 dB S/N) STEREO OUT (STEREO fader at nominal levei and ali CH INPUT faders ao nivel minimo) -64 dB (68 dB S/N) STEREO OUTIPUT (STEREO fader para o nivel nominal e um CH INPUT fader o nível nominal)
<b>Maximum Voltage Gain</b>		74 dB CH INPUT (CH11-24) to STEREO OUT/OMNI (BUS) OUT 74 dB CH INPUT (CHI-24) to OMNI (AUX) OUT (via pre input fader) 74 dB CH INPUT (CHI-24) to CONTROL ROOIVI MONITOR OUT (via STEREO bus)
<b>Crosstaik</b> (@ 1 kHz) <b>Input Gain=Min.</b>		-80 dB adjacent input channeis (CH1-24) -80 dB input to output
<b>AD Input (11-1116: A/B)</b>	<b>Phantom switch</b>	+48 V DC is suplied to A (XLR-3-31 type) input
	<b>Pacil switch</b>	0/26 dB attenuation
	<b>Gain contrai</b>	44 dB (-60 to -16), detented
	<b>Peak indicador</b>	LED (red) liga quando o nivel post HA chega a 3 dB abaixo de clipar
	<b>Signal inclicator</b>	LED (green) liga quando post HA levei chega a 20 dB abaixo nominal
	<b>Insert</b>	1/0 (pre AD converter)
	<b>Insert: switch</b>	on/off
<b>AD Input (117-24)</b>	<b>AD converter</b>	24-bit linear, 128-times oversampling (fs=48 kHz)
	<b>Gain control</b>	44 dB (-34 to +10), detented
	<b>Peak indicador</b>	LED (red) liga quando o nivel post HA chega a 3 dB abaixo de clipar
	<b>Signal inclicator</b>	LED (green) liga quando post HA levei chega a 20 dB abaixo nominal
<b>Analog Input</b> (2TIR IN ANALOG 1, 2)	<b>AD converter</b>	24-bit linear, 128-times oversampling (fs=48 kHz)

<b>Option Input (SLOT 1-4)</b>	<b>Available cards</b>	Cartões interface digital Opcional (MY8, MY4 series)	
<b>Digital Input</b> (2TR IN DIGITAL 1-3)	<b>SRC</b>	On/off (1:3 and 3:1 maximum input to outiaut sample rate ratio)	
<b>Input Channel CI-111-56</b>	<b>Input patch</b>	-	
	<b>Phase</b>	Normal/reverse	
	<b>Gate-type3</b>	On/off Key in: 12 ch Croup (1-12, 13-24, 25-36, 37-48, 49-56)/AUXI-8	
	<b>Comp-type4</b>	On/off Key in: self /Stereo Link Pre EQ/pre fader/post fader	
	<b>Attenuator</b>	-96.0 to +12.0 dB (0.1 dB step)	
	<b>EQ</b>	4-band PEQ5 On/off	
	<b>Delay</b>	0-43400 samples	
	<b>On/off</b>	-	
	<b>Fader</b>	100 mm motorized (INPUT/AUXI -8)	
	<b>Auxsend</b>	On/off AUXI -8; pre fader/post fader	
	<b>Solo</b>	On/off Pre fader/after pan	
	<b>Pan</b>	12 positions (Left= 1-63, Center, Right= 1-63)	
	<b>Surround pan</b>	127 x 127 positions	
	<b>LFE levei</b>	-, -96 dB to +10 dB (256 step)	
	<b>Routing</b>	STEREO, BUS1 -8, DIRECT OUT	
	<b>Direct out</b>	Pre EQ/pre fader/post fader	
	<b>Metering</b>	Mostrado no LCD Peak hold on/off	
	<b>TALKBACK</b>	<b>Level control</b>	Potenciometro analógico giratório
		<b>AD converter</b>	24-bit linear, 128-times oversampling
		<b>Talkback select</b>	Embutido microphone/AD IN 1-16
<b>On/off</b>			
<b>OSCILLATOR</b>	<b>Level</b>	0 to -96 dB (1 dB step)	
	<b>On/off</b>		
	<b>Waveform</b>	Sine 100 Hz, sine 1 kHz, sine 10 kHz, pink noise, burst noise	
	<b>Routing</b>	BUS1-8, AUX1-8, STEREO L, R	
<b>STEREO OUT</b>	<b>DA converter</b>	24-bit linear, 128-times oversampling	
<b>OMNI OUT 1-8</b>	<b>OutPut patch</b>	SURROUND MONITOR, STEREO, BUS1-8, AUX1-8, DIRECT OUT 1-56, INSERT OUT (CHI-56, BUS1-8, AUX1-8, STEREO)	
	<b>DA converter</b>	24-bit linear, 128-times oversampling	
<b>CONTROL ROOM MONITOR OUT</b>	<b>Monitor select</b>	STEREO, 2TR IN DIGITAL 1, 2TR IN DIGITAL 2, 2TR IN DIGITAL 3, 2TR 1 N ANALOG 1, 2TR IN ANALOG 2, ASSIGN 1, 2 (BUS 1-8/AUX 1-8)	
	<b>Mono</b>	<b>On/off</b>	
	<b>Dirrimer</b>	On/off	
	<b>DA converter</b>	24-bit linear, 128-times oversampling	
	<b>Level control</b>	Potenciometro analógico giratório	
	<b>Phones level</b>	Potenciometro analógico giratório	
<b>STUDIO MONITOR OUT</b>	<b>Monitor select</b>	CONTROL ROOM, STEREO, AUX 7, AUX 8, TALKBACK	
	<b>DA converter</b>	24-bit linear, 128-times oversampling	
	<b>Levei control</b>	Potenciometro analógico giratório	

<b>2TR OUT DIGITAL 1-3</b>	<b>Dither</b>	On/off Extensão da palavra 16, 20, 24-bit
	<b>Avallabie card</b>	Cartão interface digital Opcional (MY8, MY4 series)
<b>Option Output (SLOT 1-4)</b>	<b>Output patch</b>	SURROUND MONITOR, STEREO, BUS1-8, AUX1-8, DIRECT OUT1-56, INSERT OUT (CHI-56, BUS1-8, AUX1-8, STEREO)
	<b>Dither</b>	On/off Word length 16/20/24-bit
	<b>Comp-type4</b>	On/off Pre EQ/pre fader/post fader
<b>STEREO</b>	<b>Attenuator</b>	-96.0 to +12.0 dB (0.1 dB step)
	<b>EQ</b>	4-band PEQ-5 On/off
	<b>On/off</b>	-
	<b>Fader</b>	100 mm motorized
	<b>Balance</b>	127 posições (Esquerda=1-63, Central, Direita=1-63)
	<b>Delay</b>	0-43400 samples
	<b>Metering</b>	Mostrado LCD Peak hold on/off
	<b>BU51-8</b>	<b>Comp-type4</b>
<b>Attenuator</b>		-96.0 to +12.0 dB (0.1 dB step)
<b>EQ</b>		4-band PEQ-5 On/off
<b>On/off</b>		-
<b>Fader</b>		100 mm motorized
<b>Delay</b>		0-43400 samples
<b>Bus to stereo</b>		Levei (-, -130 dB to 0 dB)
		On/off Pan: 127 posições (Esquerda=1-63, Central, Direita=1-63)
<b>Metering</b>		Mostrado no LCD Peak hold on/off
<b>AUX1-8</b>		<b>Comp-type4</b>
	<b>Attenuator</b>	-96.0 to +12.0 dB (0.1 dB step)
	<b>EQ</b>	4-band PEQ5 On/off
	<b>On/off</b>	-
	<b>Fader</b>	100 mm motorized
	<b>Delay</b>	0-43400 samples
	<b>Metering</b>	Displayed on LCD
		Peak hold on/off

## General Spec 263

<b>SURROUND MONITOR</b>	<b>Mute</b>	On/off
	<b>Solo</b>	On/off
	<b>Source</b>	BUSI-8, SLOT 1-4
	<b>Monitor to C-R</b>	On/off
	<b>Oscillator</b>	Pink noise/500-2 kHz/1 kHz/50 Hz
	<b>Monitor matrix</b>	S. 1 --->5. 1, 5.1 ---> 3-1, 5.1 ->ST, 3.1 ~4 3.1, 3.1 --- )ST
	<b>Bass management</b>	5 presets
	<b>Monitor alignment</b>	ATT (-12. 0 d 13 to 12 d 13 0. 1 d 13 step), De lay (0-30. 0 msec 0. 02 msec step)
<b>INTERNAL EFFECTS (EFFECT 1-4)</b>	<b>Bypass</b>	On/off
	<b>In/out</b>	8-in, 8-out (EFFECT1): depende do tipo de efeito 2-in, 2-out (EFFECT2-4): depende do tipo de efeito
	<b>Effect-In from</b>	AUXI-8/INSERT OUT/effect-out
	<b>Effect-out to</b>	Input patch/effect-in
<b>Power Requirements</b>	<b>U.S./Canada</b>	120 V, 60 Hz 200 W
	<b>Other</b>	220-240 V, 50/60 Hz 200 W
<b>Dimensions</b>	(H x 1) x W)	239 x 697 x 667 mm (9.4" x 27.4" x 26.3")
<b>Net weight</b>		34 kg (75 lbs)
<b>Operating free-air temperature range</b>		10-35-C (50-95°F)
<b>Storage temperature range</b>		-20 to 60°C (-4 to 140°F)
<b>Supplied Accessories</b>		AC Cable CD-ROM (Studio Manager)
<b>Options</b>		Cartão Interface Digital (MY8, MY4 series) PEAK METER BRIDGE: MB02R96 SIDE PANEL: SP02R96

1. Distorção harmonica total é medida com um filtro 6 dB octave @ 80 kHz.

2. Hum & Noise são medidos com um filtro 6 dB/octave @ 12.7 kHz; equivalente a um filtro de 20 kHz com atenuação dB/octave infinita.

3. Veja "Gate Parameters" na página 264.

4. Veja "Comp Parameters" na página 264.

5. Veja "EQ Parameters" na página 263.

## Parametros EQ

	<b>LOW/HPF</b>	<b>L-MID</b>	<b>H-MID</b>	<b>HIGH /LPF</b>
<b>Q</b>	01-10.0 (41 points) low shelving HPF		0.1-10.0 (41 points)	0.1-10.0 (41 points) high shelving LPF
<b>F</b>	21.2 Hz-20 kHz (1 /12 oct step)			
<b>G</b>	±18 dB  (0.1 dB step) HPF: on/off	±18 dB i-  (0.1 d 13 step)		±18 dB  (0.1 dB step) LPF: on/off

## Parametros Gate

	<b>Threshold</b>	-54 dB to 0 dB (0.1 dB step)
	<b>Range</b>	-70 dB to 0 dB (1 dB step)
	<b>Attack</b>	0 ms-1 20 ms (1 ms step)
<b>Gate</b>	<b>Hold</b>	0.02 ms-1.96 s (216 points) @ 48 kHz
		0.02 ms-2.13 s (216 points) @ 44.1 kHz
		0.01 ms-981 ms (216 points) @ 96 kHz
		0.01 ms-1.06 s (216 points) @ 88.2 kHz
	<b>Decay</b>	5 ms-42.3 s (160 points) @ 48 kHz
		6 ms-46.0 s (160 points) @ 44.1 kHz
		3 ms-21.1 s (160 points) @ 96 kHz
		3 ms-23.0 s (160 points) @ 88.2 kHz
	<b>Threshold</b>	~54 dB to 0 dB (0.1 dB step)
	<b>Range</b>	-70 dB to 0 dB (1 dB step)
	<b>Attack</b>	0 ms-1 20 ms (1 ms step)
<b>Ducking</b>	<b>Hold</b>	0.02 ms-1.96 s (216 points) @ 48 kHz
		0.02 ms-2.13 s (216 points) @ 44.1 kHz
		0.01 ms-981 ms (216 points) @ 96 kHz
		0.01 ms-1.06 s (216 points) @ 88.2 kHz
	<b>Decay</b>	5 ms-42.3 s (160 points) @ 48 kHz
		6 ms-46.0 s (160 points) @ 44.1 kHz
		3 ms-21.1 s (160 points) @ 96 kHz
		3 ms-23.0 s (160 points) @ 88.2 kHz

## Parametros Comp

<b>Compressor</b>	<b>Threshold</b>	-54 dB to 0 dB (0.1 dB step)
	<b>Ratio (x:1)</b>	x=1, 1.1, 1.3, 1.5, 1.7, 2, 2.5, 3, 3.5, 4, 5, 6, 8, 10, 20, - (16 points)
	<b>Out gain</b>	0 dB to +18 dB (0.1 dB step)
	<b>Knee</b>	Hard, 1, 2, 3, 4, 5 (6 step)
	<b>Attack</b>	0 ms-1 20 ms (1 ms step)
	<b>Release</b>	5 ms-42.3 s (160 points) @ 48 kHz
		6 ms-46.0 s (160 points) @ 44.1 kHz
		3 ms-21.1 s (160 points) @ 96 kHz
3 ms-23.0 s (160 points) @ 88.2 kHz		
<b>Expander</b>	<b>Threshold</b>	-54 dB to 0 dB (0.1 dB step)
	<b>Ratio (x : 1)</b>	x=1, 1.1, 1.3, 1.5, 1.7, 2, 2.5, 3, 3.5, 4, 5, 6, 8, 10, 20, (16 points)
	<b>Out gain</b>	0 dB to +18 dB (0.1 dB step)
	<b>Knee</b>	Hard, 1, 2, 3, 4, 5 (6 points)
	<b>Attack</b>	0 ms-1 20 ms (1 ms step)
	<b>Release</b>	5 ms-42.3 s (160 points) @ 48 kHz
		6 ms-46.0 s (160 points) @ 44.1 kHz
		3 ms-21.1 s (160 points) @ 96 kHz
3 ms-23.0 s (160 points) @ 88.2 kHz		

<b>Compander H</b>	<b>Threshold</b>	-54 dB to 0 dB (0.1 dB step)
	<b>Ratio (x : 1)</b>	x=1, 11, 1.3, 13, 1.7, 2, 2.5, 3, 33, 4, 5, 6, 8, 10, 20 (15 points)
	<b>Out gain</b>	-18 dB to 0 dB (0.1 dB step)
	<b>Width</b>	1 dB-90 dB (1 dB step)
	<b>Attack</b>	0 ms-1 20 ms (1 ms step)
	<b>Release</b>	5 ms-42.3 s (160 points) @ 48 kHz
		6 ms-46.0 s (160 points) @ 44.1 kHz
		3 ms-21.1 s (160 points) @ 96 kHz
3 ms-23.0 s (160 points) @ 88.2 kHz		
<b>Compander 5</b>	<b>Threshold</b>	-54 dB to 0 dB (0.1 dB step)
	<b>Ratio (x : 1)</b>	x=1, 1.1, 1.3, 1.5, 1.7, 2, 23, 3, 33, 4, 5, 6, 8, 10, 20 (15 points)
	<b>Out gain</b>	-18 dB to 0 dB (0.1 dB step)
	<b>Width</b>	1 dB-90 dB (1 dB step)
	<b>Attack</b>	0 ms-1 20 ms (1 ms step)
	<b>Release</b>	5 ms-42.3 s (160 points) @ 48 kHz
		6 ms-46.0 s (160 points) @ 44.1 kHz
		3 ms-21.1 s (160 points) @ 96 kHz
3 ms-23.0 s (160 points) @ 88.2 kHz		

## Controles

### Analog Section

<b>INPUT 1-16</b>	Interruptor+48 V	ON/OFF
	Interruptor PAD	0/26 dB
	Controle GAIN	-16 to -60 dB
	Interruptor INSERT	ON/OFF
<b>INPUT 17-24</b>	Controle GAIN	+10 to -34 dB
<b>TALKBACK</b>	Controle TALKBACK LEVEL	
<b>STUDIO MONITOR OUT</b>	Controle STUDIO LEVEL	
<b>CONTROL ROOM MONITOR OUT</b>	Controle CONTROL ROOM LEVEL	
<b>PHONES</b>	Controle PHONES LEVEL	

### Digital Section

<b>FADER MODE Section</b>	<b>AUX SELECT</b>	Botão DISPLAY
		Botões AUX 1, AUX 2, AUX 3, AUX 4, AUX 5, AUX 6, AUX 7, AUX 8 (c/LED)
	<b>FADER MODE</b>	Botão FADER, AUX (c/LED)
	<b>ENCODER MODE</b>	Botão DISPLAY Botões PAN, AUX, ASSIGN 1, ASSIGN 2 c/LED)
<b>Seção DISPLAY CONTROL</b>	<b>DISPLAY ACCESS botões</b>	AUTOMIX, DIO, SETUP, UTILITY, MIDI, REMOTE, METER, VIEW, PAIR, CROUP, INPUT PATCH, OUTPUT PATCH
	<b>EFFECTS/PLUG-INS</b>	DISPLAY access, ▲, ▼
		INTERNAL EFFECTS, PLUG-INS, CHANNEL INSERTS, 1, 2, 3, 4
		Controle Parametro: 1, 2, 3, 4
	<b>Outros</b>	Botões ◀, F1, F2, F3, F4, ▶ Controle de contraste LCD

<b>Seção SELECTED CHANNEL</b>	<b>ROUTING</b>	Botão DISPLAY Botões 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, STEREO, DIRECT, FOLLOW PAN (c/ LED)
	<b>DISPLAY ACCESS</b>	Botões PHASE/INSERT, DELAY
	<b>DYNAMICS</b>	Botões DISPLAY, CATE /COMP
		Botões GATE ON, COMP ON (c/LED)
		Controle de Parametro x 5
	<b>PAN/SIIRROLIND</b>	Botão DISPLAY
		Botões L, R, L.INK, GRAB, EFFECT (c/LED)
		Controle Pan Joystick (Controle de posição de som e imagem)
	<b>EQUALIZER</b>	Botão DISPLAY
		Botão EQ ON (c/LED)
Controles GAIN: LOW, LOW-MID, HICH-MID, HIGH		
Controles FREQUENCY/Q: LOW, LOW-MID, HIGH-MID, HIGH (c/SW)		
<b>Seção MONITOR</b>	<b>MONITOR</b>	Botão DISPLAY
	<b>STUDIO</b>	Botões CONTROL ROOM, STEREO, AUX 7, AUX 8 (c/LED)
	<b>SOLO</b>	Botão CLEAR
	<b>CONTROL ROOM</b>	Botões 2TR D1, 2TR D2, 2TR D3, 2TR A1, 2TR A2, STEREO, ASSIGN1, ASSIGN 2 (c/LED)
	<b>SURROLIND</b>	Botões BUS, SLOT (c/LED) Controle SURROUND MONITOR LEVEL
	<b>Others</b>	Botões TALKBACK, DIMMER (c/LED)
		Controle CONTROL ROOM LEVEL
<b>Seção SCENE MEMORY e USER DEFINED KEYS</b>	<b>SCENE MEMORY</b>	Botão DISPLAY
		Botão A, V, STORE, RECALL
	<b>USER DEFINED KEYS</b>	Botão DISPLAY Botões 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10,11, 12,13, 14,15,16 (c/LED)
<b>Seção MACHINE CONTROL</b>	<b>LOCATOR</b>	Botão DISPLAY Botões LOCATE MEMORY. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, SET (c/LED)
	<b>TRANSPORT CONTROL</b>	REW, FF, STOP, PLAY, REC, SHUTTLE, SCRUB (c/LED)
<b>Seção CHANNEL STRIP</b>	<b>Encoders</b>	x 24 (1-24)
	<b>Buttons</b>	AUTO x 24 (1-24), SEL x 24 (1-24), SOLO x 24 (1-24), ON x 24(1-24)
	<b>Faders (c/ touch sense)</b>	x 24 (1-24)
<b>Seção MASTER</b>	<b>LAYER</b>	Botões 1-24, 25-48, MASTER, REMOTE (c/LED)
	<b>STEREO</b>	Botões AUTO, SEL, ON (c/LED)
		Fader (c/touch sense) x 1
<b>Seção DATA ENTRY</b>	<b>Buttons</b>	Botões INC, DEC, A, V, -4, 10-, ENTER
	<b>Encoder</b>	Roda Parametro



**Indicadores**

**Analog Section**

<b>PEAK LED</b>	x24	INPUT 1-24
<b>SIGNAL LED</b>	x24	INPUT 1-24

**Digital Section**

<b>DISPLAY CONTROL Section</b>	<b>DISPLAY</b>	320 x 240 dot graphic LCD (w/contrast control potentiometer)
<b>SELECTED CHANNEL Section</b>	<b>DYNAMICS</b>	GATE, COMP LEDs x2
	<b>PAN/SURROUND</b>	Pan position LEDs x10
	<b>EQUALIZER</b>	FREQUENCY, Q LEDs 2 x 4
dB, Hz, kHz 3 x 4 3-digit numeric LEDs x4 (parameter value)		
<b>MONITOR Section</b>	<b>SOLO</b>	LED x1
<b>SCENE MEMORY section</b>	<b>Scene memory number</b>	2-digit numeric LED x1

**Libraries**

<b>Effect library (EFFECT 1-4)</b>	Presets	52 (EFFECT 2-4: 44)
	User memories	76
<b>Compressor library</b>	Presets	36
	User memories	92
<b>Gate library</b>	Presets	4
	User memories	124
<b>EQ library</b>	Presets	40
	User memories	160
<b>Channel library</b>	Presets	2
	User memories	127
<b>Surround Monitor library</b>	Presets	1
	User memories	32
<b>Input patch library</b>	Presets	1
	User memories	32
<b>Output patch library</b>	Presets	1
	User memories	32
<b>Bus to Stereo library</b>	Presets	1
	User memories	32

## Especificações de entrada analógica

Input	PAD	GAIN	Actual Load Impedance	For Use With Nominal	Input level			Connector
					Sensitivity <sup>1</sup>	Nominal	Max. before clip	
INPUT A/B 1-16	o	-60 dB	3k $\Omega$	50-600 $\Omega$ Mics & 600 $\Omega$ Lines	-70 dB (0.245 mV)	-60 dB (0.775 mV)	-46 dB (3.88 mV)	A: XLR-3-31 type (Balanced) <sup>2</sup> 13: Phone jack (TRS) (Balanced) <sup>3</sup>
		-16 dB			-26 dB (38.8 mV)	-16 dB (0.123 V)	-2 dB (616 mV)	
	26	0c113 (775 mV)			+10 dB (2.45 V)	+24 dB (12.28 V)		
INPUT 17-24	-	-34 dB	4K $\Omega$	600 $\Omega$ Lines	-44 dB (4.89 mV)	-34 dB (1 S. 5 mV)	-20 dB (77,5 mV)	Phone jack (TRS) (Balanced) <sup>3</sup>
		+10 dB			0c113 (775 mV)	+10 dB (2.45 V)	+24 dB (12.28 V)	
INSERT IN 1-16	-	-	10K $\Omega$	600 $\Omega$ Lines	-6 dB (388 mV)	+4 dB (1.23 V)	+18 dB (6.16 V)	Phone jack (TRS) <sup>4</sup>
2TR IN ANALOG 1 [L, 11]	-	-	10K $\Omega$	600 $\Omega$ Lines	+4 dB (1.23 V)	+4 dB (1.23 V)	+18 dB (6.16 V)	Phone jack (TRS) (Balanced) <sup>3</sup>
2TR IN ANALOG 2 [L, 11]	-	-	10K $\Omega$	600 $\Omega$ Lines	-10 dBV (0.316 V)	-10 dBV (0.316 V)	+4 dBV (1.58 V)	Phono (Unbalanced)

1. Sensibilidade é o nível mais baixo que produzirá uma saída de +4 dB (1.23 V) ou nível nominal de saída quando a unidade estiver ajustada para o ganho máximo. (Todos os controles de nível e faders estão na posição máxima).

2. Conectores tipo XLR-3-31 são balanceados (1=GND, 2=HOT, 3=COLD).

3. Phone Jacks são balanceados (Tip=HOT, Ring=COLD, Sleeve=GND).

4. Phone jacks são ligados: Tip=OUT, ring=IN, Sleeve=GND

Nestas especificações, quando dB representar uma voltagem específica, 0 dB é referência para 0,775 Vms.

Para níveis 2TR IN ANALOG 2, 0 dBV é referência para 1,00 Vrms.

Todos os conversores AD de entrada (exceto INSERT I/O 1-16) são 24-bit linear, 128-times oversampling.

+48 V DC (força phantom) é fornecida para conectores tipo CH INPUT (1-16) através de interruptores individuais.

## Especificações de entrada analógica

Output	Actual Source Impedance	For Use With Nominal	GAIN SW1	Output level		Connector
				Nominal	Max. before clip	
STEREO OUT [L, R]	600 $\Omega$	10K $\Omega$ Lines	-	-10 dBV (0.316 V)	+4 dBV (1.58 V)	Phono (Unbalanced)
				+4 dB (1.23 V)	+18 dB (6.16 V)	XLR-3-32 type (Balanced) <sup>2</sup>
STUDIO MONITOR OUT [L, 11]	150 $\Omega$	10k $\Omega$ Lines	-	+4 dB (1.23 V)	+18 dB (6.16 V)	Phone jack (TRS) (Balanced) <sup>3</sup>
C-11 MONITOR OUT [L, R]	150 $\Omega$	10k $\Omega$ Lines	-	+4 dB (1.23 V)	+18 dB (6.16 V)	Phone jack (TRS) (Balanced) <sup>3</sup>
OMNI OUT 1-8	150 $\Omega$	10k $\Omega$ Lines	+18 dB (default)	+4 dB (1.23 V)	+18 dB (6.16 V)	Phone jack (TRS) (Balanced) <sup>3</sup>
			+4 dB	-10 dB (0.245 V)	+4 dB (1.23 V)	
INSERT OUT 1-16	150 $\Omega$	10k $\Omega$ Lines	-	+4 dB (1.23 V)	+118c113 (6.16 V)	Phone jack (TRS) <sup>4</sup>
PHONES	100 $\Omega$	8 $\Omega$ Lines	-	4 mW	25 mW	Stereo Phone jack (TRS) (Unbalanced) <sup>5</sup>
		40 $\Omega$ Lines	-	12 mW	75 mW	

1. O nível máximo de saída de cada OMNI OUT pode ser ajustado internamente.

2. Conectores tipo XLR-3-32 são balanceados (1=GND, 2=HOT, 3=COLD)

3. Phone Jacks são balanceados (Tip=HOT, Ring=COLD, Sleeve=GND).

4. Phone jacks são ligados: Tip=OUT, ring=IN, Sleeve=GND

5. PHONES Jack phones estereo são desbalanceados (Tip=LEFT, Ring=RIGHT, Sleeve=GND).

STEREO OUT [L,R], 0 dBV é referência para 1.00 Vms.

Nestas especificações, quando dB representar uma tensão específica, 0 dB é referência para 0,775 Vrms

Todos os conversores de saída DA (exceto INSERT OUT 1-16) são 24-bit, 128-times oversampling.

### Especificações de Entrada Digital

Input		Format	Data length	level	Connector
2TR IN DIGITAL	1	AES/EBU	24-bit	RS422	XLIR-3-31 type (Balanced)
	2	IEC-60958	24-bit	0.5 Vpp/75 Q	Phono
	3	IEC-60958	24-bit	0.5 Vpp/75 Q	Phono
CASCADEIN				RS422	D-SUB Half Pitch Connector 68P (Femae)

1. Conectores tipo XLR-3-31 são balanceados (1 =GND, 2=HOT, 3=COLD).

### Especificações de Saida Digital

Output		Format	Data length	level	Connector
2TR OUT DIGITAL	1	AES/EBU' Professional use	24-bit 2	RS422	XLIR-3-32 type (Balanced) <sup>3</sup>
	2	IEC-609584 Consumer use	24-bit 2	0.5V pp/75 Q	Phono
	3	IEC-609584 Consumer use	24-bit 2	0.5V pp/75 Q <sup>2</sup>	Phono
CASCADE OUT				RS422	D-SUB Half Pitch Connector 68P (Femae)

1. Status do canal 2TR OUT DIGITAL 1

Tipo: 2 Canais de áudio

Emphasis: 0

Sampling rate: depende da configuração interna

2. Dither: tamanho da palavra 16/20/24 bit

3. Conectores tipo XLR-3-31 são balanceados (1 =GND, 2=HOT, 3=COLD).

5. Status do Canal 2TR OUT DIGITAL 2,3

Tipo: 2 canais de áudio

Código Category: 2 canais PCM encoder/decoder

Cópia proibida: Não

Emphasis: n0

Segurança Clock: Nível II (1000 ppm)

Sampling rate: depende da configuração interna

### Especificações I/O Slot (1-4)

Cada SLOT I/O aceita um cartão interface digital. Somente SLOT #1 tem uma interface em série.

Card Name	Function	Accept	Input	Output	Numero de cartões disponíveis
MY8-AT	ADAT	YES	8 IN	8 OUT (depende do patch de saída)	4
MY8-TD	TASCAM	YES	8 IN	8 OUT (depende do patch de saída)	4
MY8-AE	AES/EBU	YES	8 IN	8 OUT (depende do patch de saída)	4
MY4-AD	ANALOG IN	YES	4 IN	8 OUT (depende do patch de saída)	4
MY8-AD	ANALOG IN	YES	8 IN	8 OUT (depende do patch de saída)	4
MY4-DA	ANALOG OUT	YES		4 OUT (depende do patch de saída)	4
MY8-AD24	ANALOG IN	YES	8 IN	8 OUT (depende do patch de saída)	4
MY8-AD96	ANALOG IN	YES	8 IN	8 OUT (depende do patch de saída)	4
MY8-DA96	ANALOG OUT	YES		8 OUT (depende do patch de saída)	4
MY8-AE96S	AES/EBU	YES	81N	8 OUT (depende do patch de saída)	2
MY8-AE96	AES/EBU	YES	8 IN	8 OUT (depende do patch de saída)	4

1. Veja o capítulo Digital I/O, os detalhes dependem de cada cartão interface.

### Especificações de controle I/O

I/O Port	Format	Level	Connector in Console
TO HOST	Serial	-	Mini DIN Connector 8P
	11513	USB 1.1	13 type USB connector
MIDI	IN	MIDI	DIN Connector SP
	OUT	MIDI	DIN Connector SP
	THRU	MIDI	DIN Connector 51)
TIME CODE IN	MTC	MIDI	DIN Connector 51)
	SMPTE	SMPTE	Nominal -10 c113/1 Ok Q XLR-3-31 type (Balanced)'
WORD CLOCK	IN	-	TTL/75 Q (ON/OFF)2 BNC Connector
		-	TTL/75 Q BNC Connector
CONTROL	-		D-SUB Connector 25P (Fêmea)
METER	-	RS422	D-SUB Connector 15P (Fêmea)

1. Conectores tipo XLR-3-31 são balanceados (1 =CND, 2=HOT, 3=COLD).

2. Os interruptores estão no painel traseiro.

## Determinações Connector Pin

## CASCADE IN

Pin	Signal	Pin	Signal
1	GND	35	GND
2	INPUT 1-2(+)	36	INPUT 1-2(-)
3	INPUT 3-4(+)	37	INPUT 3-4(-)
4	INPUT 5-6(+)	38	INPUT 5-6(-)
5	INPUT 7-8(+)	39	INPUT 7-8(-)
6	INPUT 9-10(+)	40	INPUT 9-10(-)
7	INPUT 11-12(+)	41	INPUT 11-12(-)
8	INPUT 13-14(+)	42	INPUT 13-14(-)
9	INPUT 15-16(+)	43	INPUT 15-16(-)
10	DTR IN(+)	44	DTR IN(-)
11	RTS OUT(+)	45	RTS OUT(-)
12	GND	46	GND
13	WORD CLOCK IN(+)	47	WORD CLOCK IN(-)
14	WORD CLOCK OUT(+)	48	WORD CLOCK OUT(-)
15	CONTROL IN(+)	49	CONTROL IN(-)
16	CONTROL OUT(+)	50	CONTROL OUT(-)
17	GND	51	1136 IN
18	GND	52	1136 OUT
19	INPUT 17-18(+)	53	INPUT 17-18(-)
20	INPUT 19-20(+)	54	INPUT 19-20(-)
21	INPUT 21-22(+)	55	INPUT 21-22(-)
22	INPUT 23-24(+)	56	INPUT 23-24(-)
23	RESERVED	57	RESERVED
24	RESERVED	58	RESERVED
25	RESERVED	59	RESERVED
26	RESERVED	60	RESERVED
27	IDO IN	61	1131 IN
28	1D21N	62	1D31N
29	1D41N	63	1D51N
30	IDO OUT	64	1131 OUT
31	1132 OUT	65	1133 OUT
32	1134 OUT	66	1135 OUT
33	IVISBIN	6	
34	FG	68	FG

## CONTROL Port

Pin	Signal	Pin	Signal
1	GPO0	14	GPO1
2	GP02	15	GP03
3	GP04	16	GPOS
4	GF'06	17	GP07
5	GNID	18	GND
6	GND	19	GND
7	GND	20	GND
8	GND	21	+SV
9	+Sv	22	GPIO
10	GP11	23	N.C.
11	N.C.	24	SOLO'
12	SMODE1	25	IVIAS/SLV'
13	SPARE1		

1. For 02R SOLO control.

## CASCADE OUT

Pin	Signal	Pin	Signal
1	GND	35	GND
2	OUTPUT 1-2(+)	36	OUTPUT 1-2(-)
3	OUTPUT 3-4(+)	37	OUTPUT 3-4(-)
4	OUTPUT 5-6(+)	38	OUTPUT 5-6(-)
5	OUTPLIT 7-8(+)	39	OUTIPLIT 7-8(-)
6	OUTPLIT 9-10(+)	40	OUTPUT 9-10(-)
7	OUTPUT 11-12(+)	41	OUTIPLIT 11-12(-)
8	OUTPUT 13-14(+)	42	OUTPUT 13-14(-)
9	OUTPUT 15-16(+)	43	OUTPUT 15-16(-)
10	DTR OUT(+)	44	DTR OUT(-)
11	RTS IN(+)	45	RTS IN(-)
12	GND	46	GND
13	WORD CLOCK OUT(+)	47	WORD CLOCK OUT(-)
14	WORD CLOCK IN(+)	48	WORD CLOCK IN(-)
15	CONTROL OUT(+)	49	CONTROL OUT(-)
16	CONTROL IN(+)	50	CONTROL IN(-)
17	GND	51	1D6 OUT
18	GND	52	1D61N
19	OUTPUT 17-18(+)	53	OUTPUT 17-18(-)
20	OUTPUT 19-20(+)	54	OUTPUT 19-20(-)
21	OUTPLIT 21-22(+)	55	OUTPLIT 21-22(-)
22	OUTPUT 23-24(+)	56	OUTPLIT 23-24(-)
23	RESERVED	57	RESERVED
24	RESERVED	58	RESERVED
25	RESERVED	59	RESERVED
26	RESERVED	60	RESERVED
27	IDO OUT	61	IDI OUT
28	1D2 OUT	62	1133 OUT
29	1D4 OUT	63	1D5 OUT
30	IDO IN	64	1131 IN
31	1D2 IN	65	1133 IN
32	1134 IN	66	1135 IN
33	IVISB OUT	67	2CH/LINE OUT
34	FG	68	FG

## FIGURA

Especificações e aparência externa sujeita a mudanças sem aviso.

Para Modelo Europeu

Comprador/Informação de Usuário especificada em EN55103-1 e EN55103-2

Inrush Atual: 70 A

Ambiente Conformado: E1, E2, E3, E4.

Appendix C: MIDI  
**Scene Memory to Tabela**  
**Program Change**

Program Change#	Inifiai Scene #	User Scene #
87	87	
88	88	
89	89	
90	90	
91	91	
92	92	
93	93	
94	94	
95	95	
96	96	
97	97	
98	98	
99	99	
100	00	
101	-	
102	-	
103	-	
104	-	
]os	-	
106	-	
107	-	
108	-	
109	-	
110	-	
111		
112		
113		
114		
115		
116	-	
117	-	
118	-	
119	-	
120	-	
121	-	
122	-	
123	-	
124	-	
125	-	
126	-	
127	-	
128	-	

Program Change #	Initiai Scene #	User Scene #
44	44	
45	45	
46	46	
47	47	
48	48	
49	49	
50	50	
51	51	
52	52	
53	53	
54	54	
55	55	
56	56	
57	57	
58	58	
59	59	
60	60	
61	61	
62	62	
63	63	
64	64	
65	65	
66	66	
67	67	
68	68	
69	69	
70	70	
71	71	
72	72	
73	73	
74	74	
75	75	
76	76	
77	77	
78	78	
79	79	
80	80	
81	81	
82	82	
83	83	
84	84	
85	85	
86	86	

Program Change #	Inifiai Scene #	User Scene #
1	01	
2	02	
3	03	
4	04	
5	os	
6	06	
7	07	
8	08	
9	09	
10	]o	
11	11	
12	12	
13	13	
14	14	
15	15	
16	16	
17	17	
18	18	
19	19	
20	20	
21	21	
22	22	
23	23	
24	24	
25	25	
26	26	
27	27	
28	28	
29	29	
30	30	
31	31	
32	32	
33	33	
34	34	
35	35	
36	36	
37	37	
38	38	
39	39	
40	40	
41	41	
42	42	
43	43	

**Parâmetro Inicial para Tabela Control Change**

#	High	Mid	Low
60	FADER L	CHANNEL	INPUT28
61	FADER L	CHANNEL	INPUT29
62	FADER L	CHANNEL	INPUT30
63	FADER L	CHANNEL	INPUT31
64	ON	CHANNEL	INPUT1
65	ON	CHANNEL	INPUT2
66	ON	CHANNEL	INPUT3
67	ON	CHANNEL	INPUT4
68	ON	CHANNEL	INPUT5
69	ON	CHANNEL	INPUT6
70	ON	CHANNEL	INPUT7
71	ON	CHANNEL	INPUT8
72	ON	CHANNEL	INPUT9
73	ON	CHANNEL	INPUT10
74	ON	CHANNEL	INPUT11
75	ON	CHANNEL	INPUT12
76	ON	CHANNEL	INPUT13
77	ON	CHANNEL	INPUT14
78	ON	CHANNEL	INPUT15
79	ON	CHANNEL	INPUT16
80	ON	CHANNEL	INPUT17
81	ON	CHANNEL	INPUT18
82	ON	CHANNEL	INPUT19
83	ON	CHANNEL	INPUT20
84	ON	CHANNEL	INPUT21
85	ON	CHANNEL	INPUT22
86	ON	CHANNEL	INPUT23
87	ON	CHANNEL	INPUT24
88	ON	CHANNEL	INPUT25
89	PAN	CHANNEL	INPUT1
90	PAN	CHANNEL	INPUT2
91	PAN	CHANNEL	INPUT3
92	PAN	CHANNEL	INPUT4
93	PAN	CHANNEL	INPUT5
94	PAN	CHANNEL	INPUT6
95	PAN	CHANNEL	INPUT7
96	PAN	CHANNEL	INPUT8
97	PAN	CHANNEL	INPUT9
98	PAN	CHANNEL	INPUT10
99	PAN	CHANNEL	INPUT11
100	PAN	CHANNEL	INPUT12
101	PAN	CHANNEL	INPUT13
102	PAN	CHANNEL	INPUT14
103	PAN	CHANNEL	INPUT15
104	PAN	CHANNEL	INPUT16
105	PAN	CHANNEL	INPUT17
106	PAN	CHANNEL	INPUT18
107	PAN	CHANNEL	INPUT19
108	PAN	CHANNEL	INPUT20
109	PAN	CHANNEL	INPUT21
110	PAN	CHANNEL	INPUT22
111	PAN	CHANNEL	INPUT23
112	PAN	CHANNEL	INPUT24
113	PAN	CHANNEL	INPUT25
114	PAN	CHANNEL	INPUT1
115	PAN	CHANNEL	INPUT2
116	PAN	CHANNEL	INPUT3
117	PAN	CHANNEL	INPUT4
118	PAN	CHANNEL	INPUT5

119	PAN	CHANNEL	INPUT6
-----	-----	---------	--------

#	High	Mid	Low
0	NO ASSIGN		
1	FADER H	CHANNEL	INPUT1
2	FADER H	CHANNEL	INPUT2
3	FADER H	CHANNEL	INPUT3
4	FADER H	CHANNEL	INPUT4
5	FADER H	CHANNEL	INPUT5
6	FADER H	CHANNEL	INPUT6
7	FADER H	CHANNEL	INPUT7
8	FADER H	CHANNEL	INPUT8
9	FADER H	CHANNEL	INPUT9
10	FADER H	CHANNEL	INPUT10
11	FADER H	CHANNEL	INPUT11
12	FADER H	CHANNEL	INPUT12
13	FADER H	CHANNEL	INPUT13
14	FADER H	CHANNEL	INPUT14
15	FADER H	CHANNEL	INPUT15
16	FADER H	CHANNEL	INPUT16
17	FADER H	CHANNEL	INPUT17
18	FADER H	CHANNEL	INPUT18
19	FADER H	CHANNEL	INPUT19
20	FADER H	CHANNEL	INPUT20
21	FADER H	CHANNEL	INPUT21
22	FADER H	CHANNEL	INPUT22
23	FADER H	CHANNEL	INPUT23
24	FADER H	CHANNEL	INPUT24
25	FADER H	CHANNEL	INPUT25
26	FADER H	CHANNEL	INPUT26
27	FADER H	CHANNEL	INPUT27
28	FADER H	CHANNEL	INPUT28
29	FADER H	CHANNEL	INPUT29
30	FADER H	CHANNEL	INPUT30
31	FADER H	CHANNEL	INPUT31
32	NO ASSIGN		
33	FADER L	CHANNEL	INPUT1
34	FADER L	CHANNEL	INPUT2
35	FADER L	CHANNEL	INPUT3
36	FADER L	CHANNEL	INPUT4
37	FADER L	CHANNEL	INPUT5
38	FADER L	CHANNEL	INPUT6
39	FADER L	CHANNEL	INPUT7
40	FADER L	CHANNEL	INPUT8
41	FADER L	CHANNEL	INPUT9
42	FADER L	CHANNEL	INPUT10
43	FADER L	CHANNEL	INPUT11
44	FADER L	CHANNEL	INPUT12
45	FADER L	CHANNEL	INPUT13
46	FADER L	CHANNEL	INPUT14
47	FADER L	CHANNEL	INPUT15
48	FADER L	CHANNEL	INPUT16
49	FADER L	CHANNEL	INPUT17
50	FADER L	CHANNEL	INPUT18
51	FADER L	CHANNEL	INPUT19
52	FADER L	CHANNEL	INPUT20
53	FADER L	CHANNEL	INPUT21
54	FADER L	CHANNEL	INPUT22
55	FADER L	CHANNEL	INPUT23
56	FADER L	CHANNEL	INPUT24
57	FADER L	CHANNEL	INPUT25
58	FADER L	CHANNEL	INPUT26
59	FADER L	CHANNEL	INPUT27