

OPEN DECK

Manual de instrucciones



¿Qué son los Add-On Effects?

Los Add-On Effects son paquetes de software que instalan programas adicionales de efectos de alta calidad en consolas digitales.



Ventana Open Deck de Studio Manager

¿Qué es Open Deck?

Open Deck es un paquete de Add-On Effects.

Simula la compresión de cinta generada por dos magnetófonos de carrete abierto (una pletina de grabación y otra de reproducción). Puede cambiar la calidad de sonido ajustando varios elementos como el tipo de pletina, la calidad de cinta, la velocidad de reproducción, etc.

¿Qué es VCM Virtual Circuitry Modeling? (Modelado de circuitería virtual)?

VCM es una tecnología que permite modelar niveles de elementos en circuitos analógicos (como resistencias y condensadores).

Fue creada por un grupo de ingeniería que lideraba el Sr. Kunimoto, un ingeniero que desarrolló los primeros sintetizadores de modelado físico, VL1 y VP1. Open Deck utiliza la tecnología VCM.

Avisos especiales

- Queda terminantemente prohibida la copia de datos de secuencias musicales disponibles comercialmente y/o de archivos de audio digital, excepto para uso personal.
- El software y este Manual del usuario son copyright exclusivo de Yamaha Corporation.
- La copia del software o la reproducción total o parcial de este manual sin la autorización escrita del fabricante está expresamente prohibida.
- Yamaha no asume responsabilidad alguna ni ofrece garantía alguna en relación con el uso del software y de la documentación, y no puede ser declarada responsable de los resultados de la utilización de este manual ni del software.
- Las ilustraciones de las pantallas de este Manual del usuario tienen fines meramente instructivos y pueden diferir ligeramente de las pantallas que aparecen en su ordenador.
- Los nombres de empresas y de productos que aparecen en este Manual del usuario son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.

© 2003 Yamaha Corporation. Todos los derechos reservados.

Instalar Open Deck

Consulte la Guía de instalación de Add-On Effects para más información sobre la instalación de Open Deck.

Utilizar Open Deck

Al igual que sucede con otros efectos, puede recuperar y editar el programa Open Deck en la consola o en Studio Manager.

El funcionamiento básico es el siguiente:

- 1 Seleccione uno de los procesadores de efectos internos.
 - 2 Conecte la señal a y desde el procesador de efectos seleccionado actualmente.
 - 3 Localice la página Effects Library (biblioteca de efectos).
 - 4 Seleccione y recupere Open Deck.
- NOTA** Al recuperar el programa, se silencian temporalmente todas las salidas del procesador de efectos.
- 5 Localice la página Effects Edit (edición de efectos).
 - 6 Ajuste los parámetros. (Consulte la sección [“Nombres de componentes y funciones”](#) para obtener más información sobre los parámetros de Open Deck.)

El procedimiento de recuperación y edición de Open Deck varía en función de la consola que se utilice. Consulte el Manual del usuario que se distribuye con la consola para obtener más información.

Editar parámetros en Studio Manager

En Studio Manager, aparecen parámetros editables en las ventanas Open Deck y Generic Editor (editor genérico).

En general, la ventana Open Deck le permite editar parámetros concretos de Open Deck, mientras que en la ventana Generic Editor puede editar parámetros comunes a Open Deck y otros efectos.

Consulte el Manual del usuario de Studio Manager para su consola si desea más información sobre la ventana Generic Editor.

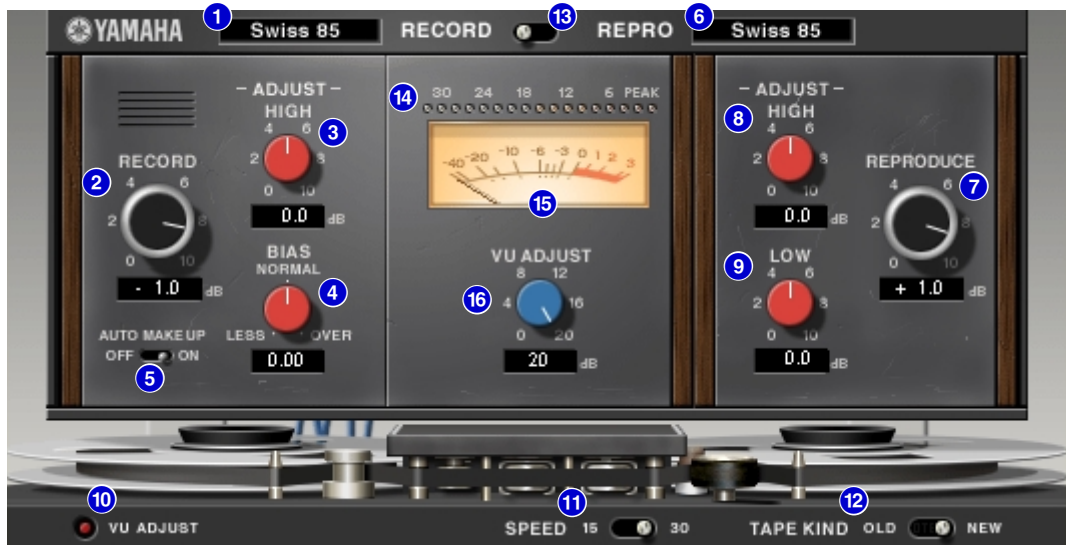


Ventana Generic Editor de Studio Manager

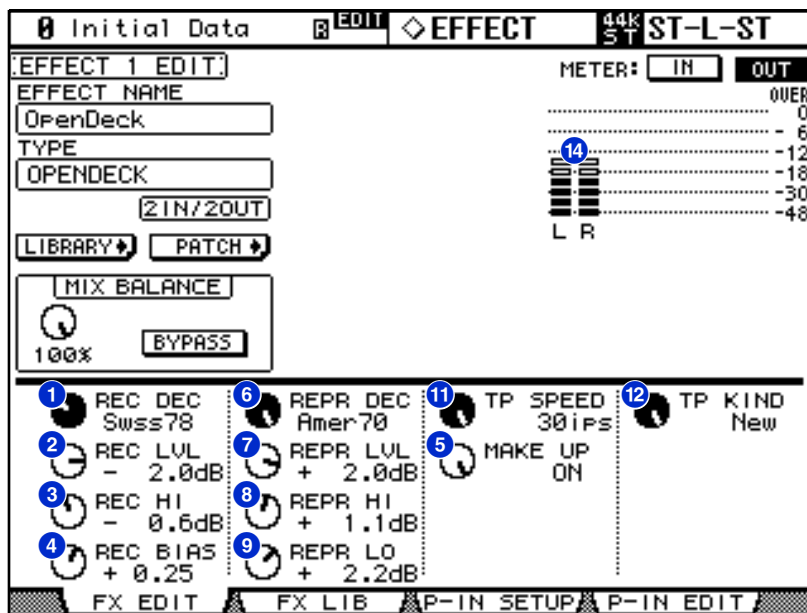
Nombres de componentes y funciones

Open Deck consta de las siguientes secciones principales:

- Sección de pletina de grabación (página 4)
- Sección de pletina de reproducción (página 5)
- Sección de cinta carrete abierto (página 6)
- Contador (página 7)



Ventana Open Deck de Studio Manager



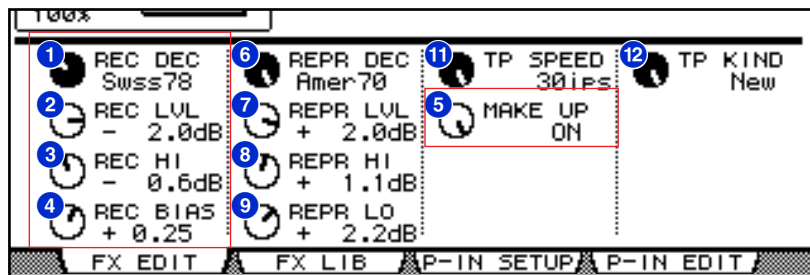
Pantalla de consola (Pantalla de una consola DM2000.)

En la siguiente sección:

Las funciones señaladas con **Studio Manager** están disponibles en Studio Manager.

Las funciones señaladas con **Console** están disponibles en la consola.

Sección de pletina de grabación



1 [REC DEC] **Studio Manager** **Console**

Selecciona el tipo de pletina de grabación.

NOTA Existen cuatro tipos de pletina: Swiss70, Swiss78, Swiss85, y America70.

2 Control [RECORD]/[REC LVL] **Studio Manager** **Console**

Ajusta el nivel de entrada a la pletina de grabación. Al incrementar el nivel, se genera la compresión de cinta y en consecuencia se estrecha el rango dinámico y distorsiona el sonido.

NOTA El rango cubre de -96,0 a +18,0 dB.

3 Control RECORD:[-ADJUST- HIGH]/[REC HI] **Studio Manager** **Console**

Ajusta la ganancia de rango elevado de la pletina de grabación.

NOTA El rango cubre de -6,0 a +6,0 dB.

4 Control [BIAS]/[REC BIAS] **Studio Manager** **Console**

Ajusta la polarización de la pletina de grabación.

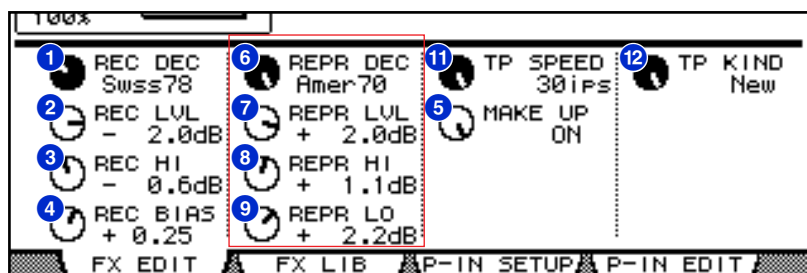
NOTA El rango cubre de -1,00 a +1,00.

5 Interruptor [AUTO MAKE UP]/control [MAKE UP] Studio Manager Console

Si activa este interruptor o control, al ajustar el nivel de la pletina de grabación (con el control [RECORD]/[REC LVL]), el nivel de la pletina de reproducción (el control [REPRODUCE]/[REPR LVL]) refleja el cambio, manteniendo el nivel de salida relativa. Puede cambiar la cantidad de distorsión sin cambiar el nivel de salida.

NOTA Al cambiar el nivel de la pletina de reproducción, se desactivan automáticamente este interruptor y control.

Sección de pletina de reproducción



6 [REPR DECK] Studio Manager Console

Selecciona el tipo de pletina de reproducción.

NOTA Existen cuatro tipos de pletina: Swiss70, Swiss78, Swiss85, y America70.

7 Control [REPRODUCE]/[REPR LVL] Studio Manager Console

Ajusta el nivel de salida de la pletina de reproducción.

NOTA El rango cubre de -96,0 a +18,0 dB.

8 Control REPRODUCE:[-ADJUST- HIGH]/[REPR HI] Studio Manager Console

Ajusta la ganancia de rango elevado de la pletina de reproducción.

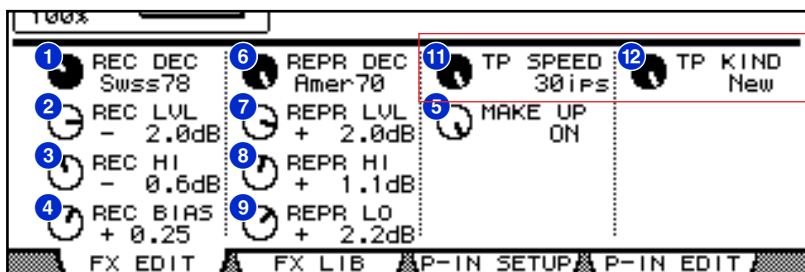
NOTA El rango cubre de -6,0 a +6,0 dB.

9 Control REPRODUCE:[-ADJUST- LOW]/[REPR LO] Studio Manager Console

Ajusta la ganancia de rango bajo de la pletina de reproducción.

NOTA El rango cubre de -6,0 a +6,0 dB.

Sección de cinta carrete abierto



10 Botón [VU ADJUST] Studio Manager

Al activar este botón, aparece en el contador el **control [VU ADJUST]**, en lugar del **vúmetro** para el Canal 2. Si lo desactiva, aparece el vúmetro para el Canal 2.

11 Interruptor [SPEED]/control [TP SPEED] Studio Manager Console

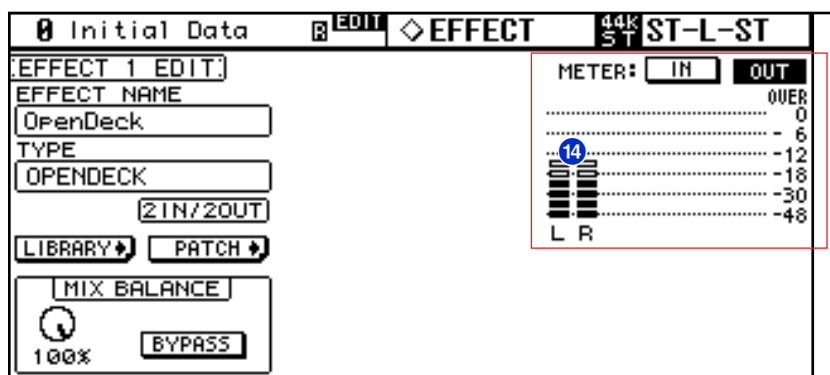
Selecciona la velocidad de la cinta.

NOTA Puede elegir entre 15 ips o 30 ips.

12 Interruptor [TAPE KIND]/control [TP KIND] Studio Manager Console

Selecciona el tipo de cinta.

NOTA Puede elegir entre New (Nueva) y Old (Vieja).



13 Interruptor [RECORD/REPRO] Studio Manager

Le permite seleccionar RECORD (entrada a la pletina de grabación) o REPRO (salida de la pletina de reproducción) como las señales que se deben **monitorizar** mediante el medidor de nivel y el **vúmetro**.

14 Medidores de nivel sonoro Studio Manager Console

Studio Manager muestra el nivel de salida de los efectos.

En la consola, puede seleccionar el nivel de entrada o de salida que se va a mostrar utilizando el interruptor **METER: [IN][OUT]** (medidor entrada/salida).

15 Vúmetros Studio Manager

Aparecen los vúmetros de la pletina que ha seleccionado con el **interruptor [RECORD/REPRO]**.

El número de vúmetros varía en función del estado del **botón [VU ADJUST]**.

Cuando está activado el **botón [VU ADJUST]** aparece el indicador de un canal. Cuando el **botón [VU ADJUST]** está desactivado, aparece el indicador de dos canales.

16 Control [VU ADJUST] Studio Manager

Especifica el nivel asignado a 0VU en el vúmetro.

Este control aparece únicamente cuando el **botón [VU ADJUST]** está activado.

NOTA El rango cubre de 0,0 a 20,0 dB.

