

# Manual de Instalação do MRX

**Este manual funciona como uma introdução a possíveis métodos de instalação e exemplos de aplicação da série MRX de processadores DSP usados com software de controle MTX-MRX Editor. Consulte o manual do proprietário sobre um dispositivo a respeito dos detalhes do MRX e o "Guia do usuário do MTX-MRX Editor" (arquivo PDF) sobre os detalhes do MTX-MRX Editor.**

## Informações

- Os direitos autorais do software e deste manual são exclusivos da Yamaha Corporation.
- A cópia do software ou a reprodução deste manual, integral ou parcialmente, por qualquer meio, é expressamente proibida sem o consentimento por escrito do fabricante.
- A Yamaha não oferece nenhuma representação ou garantia com relação ao uso do software e da documentação e não pode ser responsabilizada pelos resultados do uso deste manual e do software.
- Futuras atualizações do aplicativo e do software do sistema, além de eventuais alterações nas especificações e nas funções, serão anunciadas no site a seguir.  
<http://www.yamahaproaudio.com/>
- As imagens do visor mostradas nesse manual foram criadas para fins de instrução e podem apresentar diferenças em relação às exibidas no computador.
- A cópia dos dados musicais disponíveis comercialmente incluindo, mas sem se limitar a, dados MIDI e/ou dados de áudio, é estritamente proibida, exceto para uso pessoal.
- Ethernet é marca comercial da Xerox Corporation.
- Windows é uma marca comercial registrada da Microsoft® Corporation nos EUA e em outros países.
- iPad, Bonjour, AirDrop e iTunes são marcas comerciais da Apple Inc., registradas nos Estados Unidos e em outros países.
- Os logotipos SDHC e SD são marcas comerciais da SD-3C, LLC.



- Os nomes das empresas e dos produtos neste manual são as marcas comerciais ou as marcas comerciais registradas de suas respectivas empresas.

# Introdução

O Manual de Instalação do MRX explica como criar configurações usando o MRX e o MTX-MRX Editor. Como exemplo, daremos explicações simples das configurações típicas descritas abaixo. Para obter configurações de parâmetro detalhadas, consulte "Guia do usuário do MTX-MRX Editor" e "Guia do usuário do MRX Designer".

Ao instalar o MTX-MRX Editor, os três arquivos de exemplo descritos neste documento serão encontrados nas seguintes pastas.

## ● sistema operacional de 32 bits

C:\Program Files\Yamaha\MTX-MRX Editor\V\*.\*\ProjectFile

## ● sistema operacional de 64 bits

C:\Program Files(x86)\Yamaha\MTX-MRX Editor\V\*.\*\ProjectFile

\*.\* será a versão do MTX-MRX Editor instalado.

Exemplo 1: MRX7-D Ballroom-\*.mtx

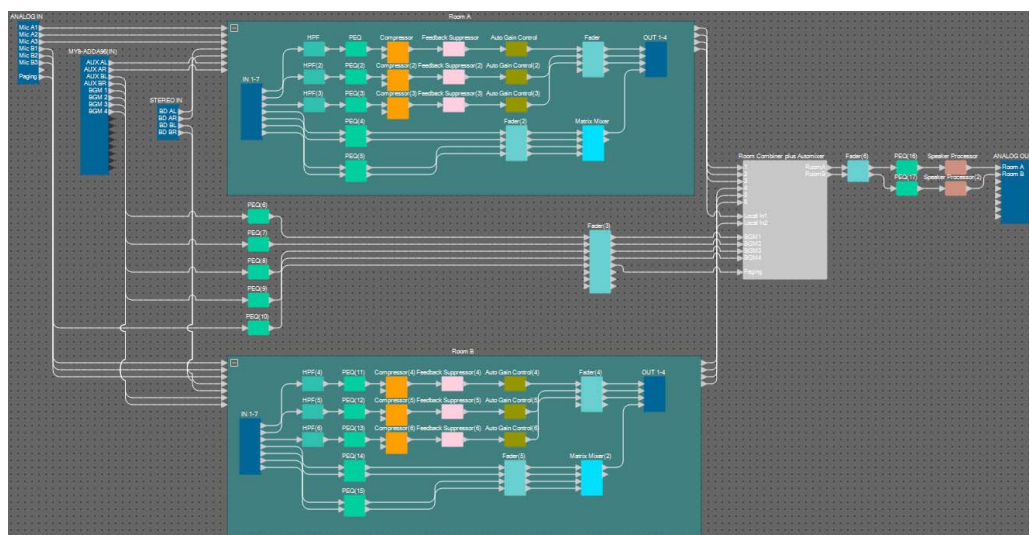
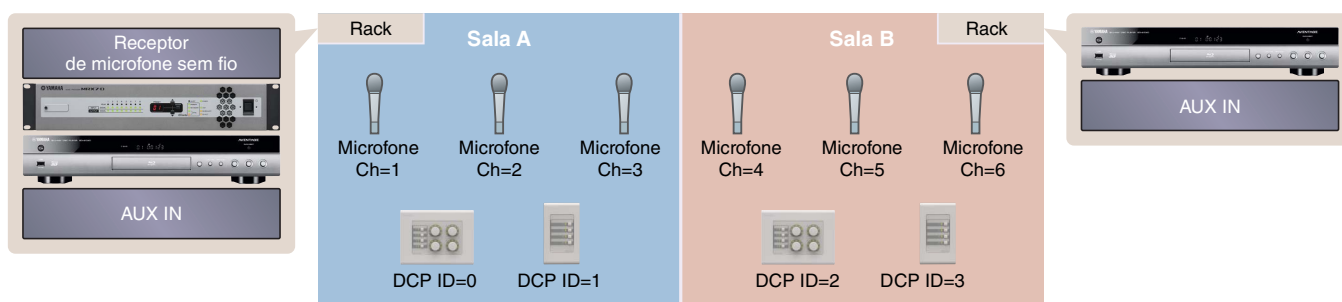
Exemplo 2: MRX7-D Conference-\*.mtx

Exemplo 3: MRX7-D+PGM1+MCP1 Fitness-\*.mtx

-\* é um número de gerenciamento. Em alguns casos, não haverá nenhum -\*.

## Exemplo 1) Espaço onde o Room Combiner pode ser usado

Este é um exemplo onde as seções da sala podem ser divididas ou combinadas, como em um saguão.



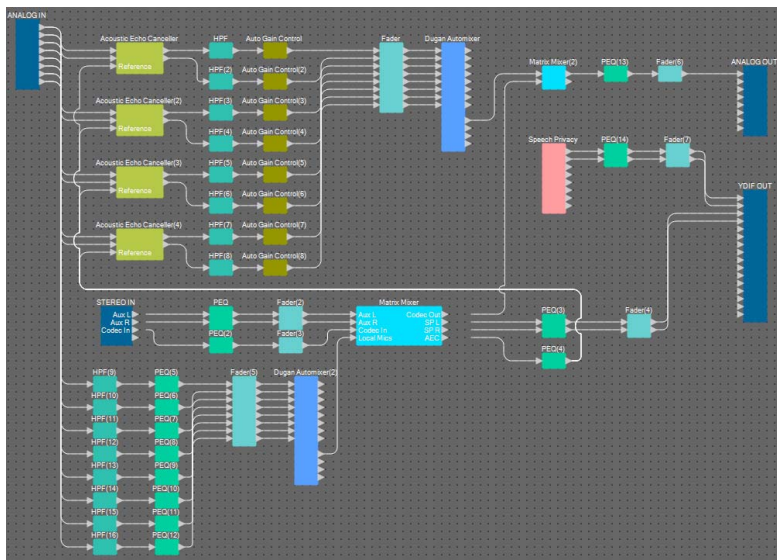
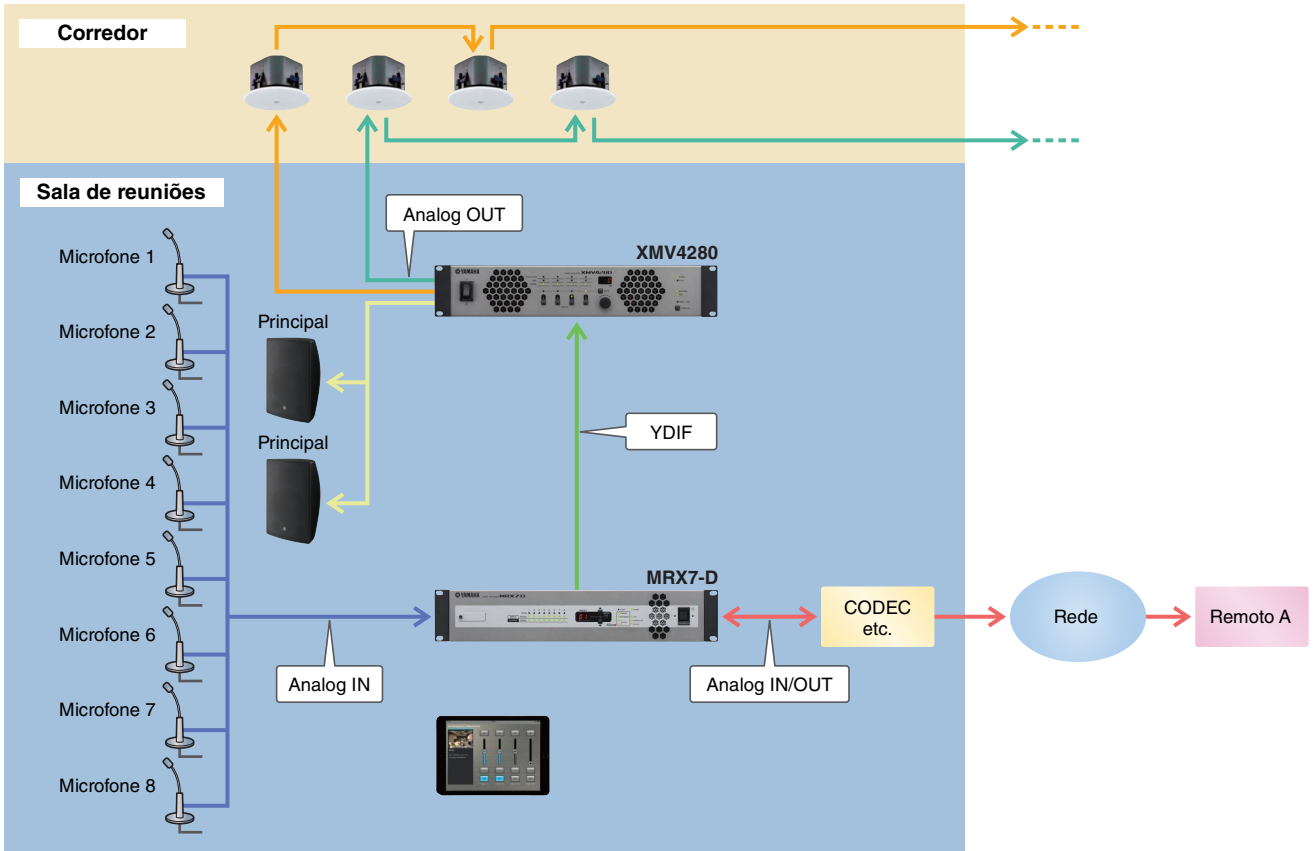
Este exemplo pressupõe que você esteja usando o equipamento a seguir.

- MRX7-D × 1
- MY8-ADDA96 × 1
- DCP4V4S × 2
- DCP4S × 2
- Amplificador (dois canais de amplificação)
- Alto-falantes (o número necessário)
- Cartão de memória SD × 1
- Fonte da música em segundo plano, como um reprodutor Blu-ray × 2
- Portas de entrada estéreo, como uma AUX IN × 2
- Receptores de microfone sem fio (6 canais)
- Microfones sem fio × 6

O número de alto-falantes não é especificado; escolha amplificadores que sejam indicados para a configuração do alto-falante. Você também precisará fornecer o número de cabos apropriados.

**Exemplo 2) Sistema de conferência remota que também usa Speech Privacy**

Este é um exemplo em que o Speech Privacy é usado para evitar que o conteúdo do debate seja vazado da sala de conferência remota e de outras salas externas. Partiremos do pressuposto de que haja um único local remoto e oito microfones na sala de conferência.



Este exemplo pressupõe que você esteja usando o equipamento a seguir.

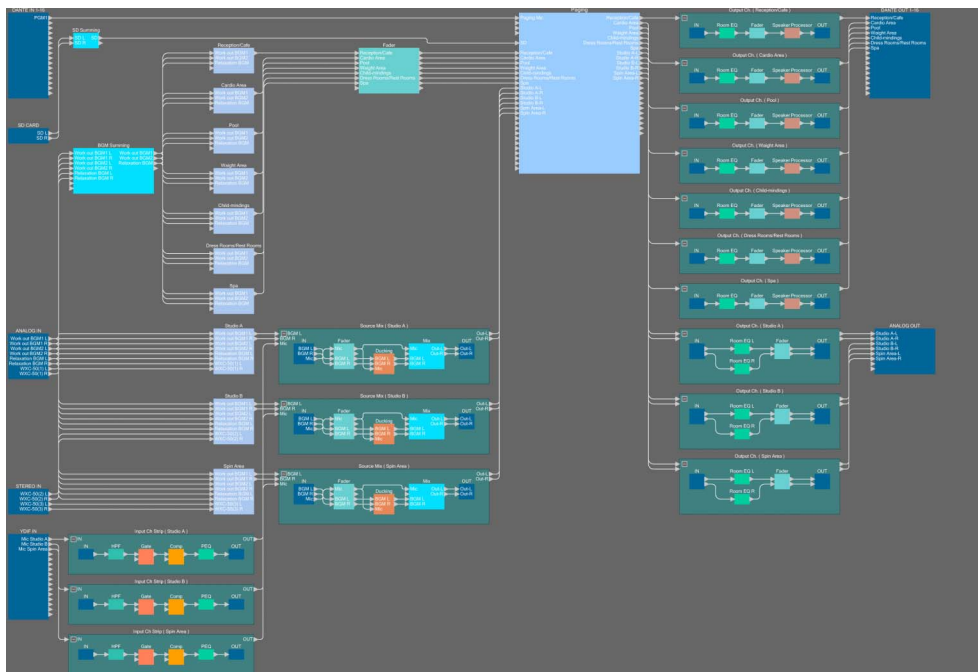
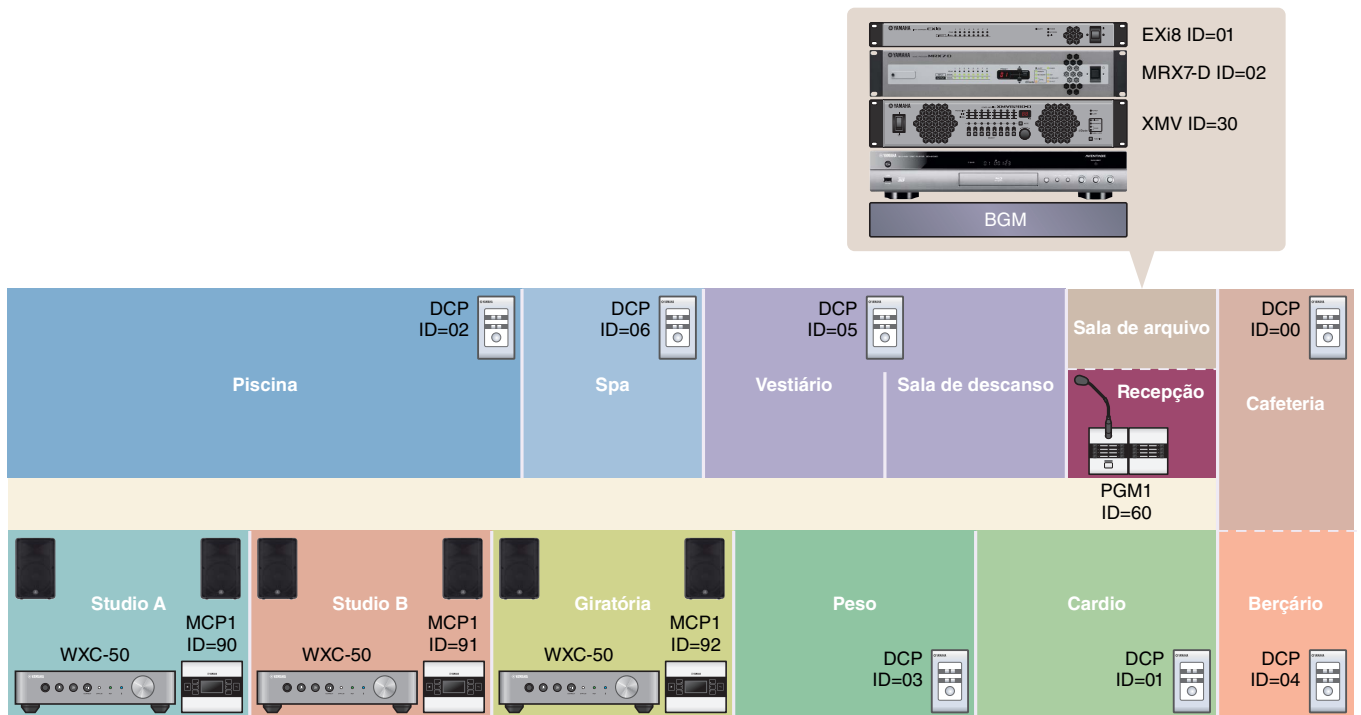
- MRX7-D × 1
- XMV4280 × 1
- iPad com ProVisionaire Touch instalado × 1
- CODEC × 1
- Alto-falantes (o número necessário)
- Cartão de memória SD × 1
- Portas de entrada estéreo, como uma AUX IN × 2
- Microfones × 8

O número de alto-falantes não foi especificado. Você também precisará fornecer o número de cabos apropriados.

### Exemplo 3) um sistema de paginação que usa o PGM1

Este exemplo prevê um sistema de paginação que usa o PGM1 instalado em um espaço, como uma academia, e que usa o MCP1 para alternar a música em segundo plano.

Alto-falantes amplificadas, como o DBR15, são colocadas em espaços que exigem um volume alto.



Este exemplo pressupõe que você esteja usando o equipamento a seguir.

- MRX7-D × 1
- EXi8 × 1
- XMV8280-D × 1
- DCP1V4S × 7
- MCP1 × 3
- PGM1 × 1
- PGX1 × 1
- Switch de rede de gigabits compatível com PoE, como o SWR2100P - 5G × 1
- WXC-50 × 3
- Alto-falantes amplificadas como DBR15 x 6
- Conectores de saída XLR (macho) x 6 (para alto-falantes amplificadas)
- Alto-falantes (o número obrigatório)
- Cartão de memória SD × 1
- Fontes de música em segundo plano, como um reprodutor Blu-ray × 3
- Receptores de microfones sem fio (para três canais)
- Microfones de fone de ouvido para uso sem fio x 3

O número de alto-falantes não é especificado; escolha amplificadores que sejam indicados para a configuração do alto-falante. Você também precisará fornecer o número de cabos apropriados.



## Fluxo de trabalho da configuração

A tabela a seguir mostra o fluxo de trabalho de conexão do equipamento, como processadores de sinal da série MTX e amplificadores de potência da série XMV, para o computador, além de fazer configurações no MTX-MRX Editor.

		Exemplo 1	Exemplo 2	Exemplo 3
Instalação do MTX-MRX Editor		Página 5		
Inicialização do MTX-MRX Editor		Página 6		
Como usar o Assistente de Configuração do Dispositivo para criar a instalação do dispositivo		Página 7	Página 65	Página 110
Definição das configurações no MRX	Como colocar e conectar os componentes	Página 13	Página 71	Página 117
	Compilação	Página 32	Página 88	Página 161
	Especificação de instantâneos	Página 33	—	—
	Configuração de um grupo de links de parâmetro	Página 38	Página 89	Página 162
	Definição das configurações DCP	Página 42	—	Página 166
	Definição de configurações para MCP1	—	—	Página 176
	Criação da lista de configurações do controle remoto usada por ProVisionaire Touch	—	Página 93	—
	Armazenamento de predefinições	Página 53	Página 97	Página 185
Definição das configurações de EXT. I/O		—	Página 99	Página 190
Conexão do equipamento		Página 61	Página 104	Página 198
Como ligar o MRX		Página 62	Página 105	—
Como ligar o amplificador		Página 62	Página 105	—
Especificação do endereço TCP/IP do computador		Página 62	Página 105	Página 199
Envio do som ambiente do Speech Privacy		—	Página 106	—
Como colocar o MTX-MRX Editor on-line		Página 63	Página 107	Página 200
Verificação da aplicação das configurações		Página 64	Página 108	Página 201

Para saber mais detalhes sobre essas configurações de PGM1, consulte a [página 142](#).

## Instalação do MTX-MRX Editor

Para conectar dispositivos da série MRX ao computador, você precisará baixar o MTX-MRX Editor na página de "download" do site Yamaha Pro Audio.

<http://www.yamahaproaudio.com/>

### Requisitos do sistema

<b>Sistema operacional</b>	Windows 10 (32 bits/64 bits)
<b>CPU</b>	Core i3/i5 ou melhor
<b>Memória</b>	4 GB ou mais
<b>H.D.D.</b>	230 MB ou mais livre (Quando você instalar, serão necessários 480 MB ou mais livre.)
<b>Outros</b>	Bonjour deve ser instalado, Ethernet (1000BASE-T ou superior)

### OBSERVAÇÃO

Os requisitos do sistema descritos acima são aplicados ao MTX-MRX Editor versão 4.0.0. Você pode verificar as informações da versão mais recentes de cada programa e os requisitos de sistema no site a seguir

<http://www.yamahaproaudio.com/>

Os requisitos de sistema podem ser um pouco diferentes dependendo do computador específico.

Siga as etapas abaixo para instalar o MTX-MRX Editor.

**1. Depois de descompactar o arquivo baixado, clique duas vezes no arquivo "setup.exe" no local do arquivo descompactado.**

O assistente de configuração do MTX-MRX Editor será exibido.

**2. Continue a instalação conforme orientado pela instrução na tela.**

**OBSERVAÇÃO**

Se o computador que você estiver usando não tiver o Bonjour instalado, uma tela solicitando a instalação do Bonjour será exibida durante a instalação.

Se você precisar instalar o Bonjour, baixe o Bonjour no site Yamaha Pro Audio e o instale. Em seguida, reinstale o MTX-MRX Editor.

<http://www.yamahaproaudio.com/>

## Inicialização do MTX-MRX Editor

---

Siga as etapas abaixo para iniciar o MTX-MRX Editor.

**1. Clique duas vezes no ícone do MTX-MRX Editor na área de trabalho.**

**OBSERVAÇÃO**

A caixa de diálogo "Controle de Conta de Usuário" pode ser exibida. Clique em [Continue] (Continuar) ou [Yes] (Sim).

**2. Caso a caixa de diálogo "Network Setup" seja exibida, clique em [OK] ou [Cancel].**

Você realizará a configuração durante a etapa "Especificação do endereço TCP/IP do computador"

**3. A caixa de diálogo "Startup" será exibida; clique em [New file] e em [OK].**

O "Device Configuration Wizard" será iniciado. Agora você pode continuar fazendo as configurações básicas.

Usaremos exemplos específicos para explicar "Como usar o Assistente de Configuração do Dispositivo para criar a instalação do dispositivo" e as etapas subsequentes.

## Exemplo 1) Espaço onde o Room Combiner pode ser usado

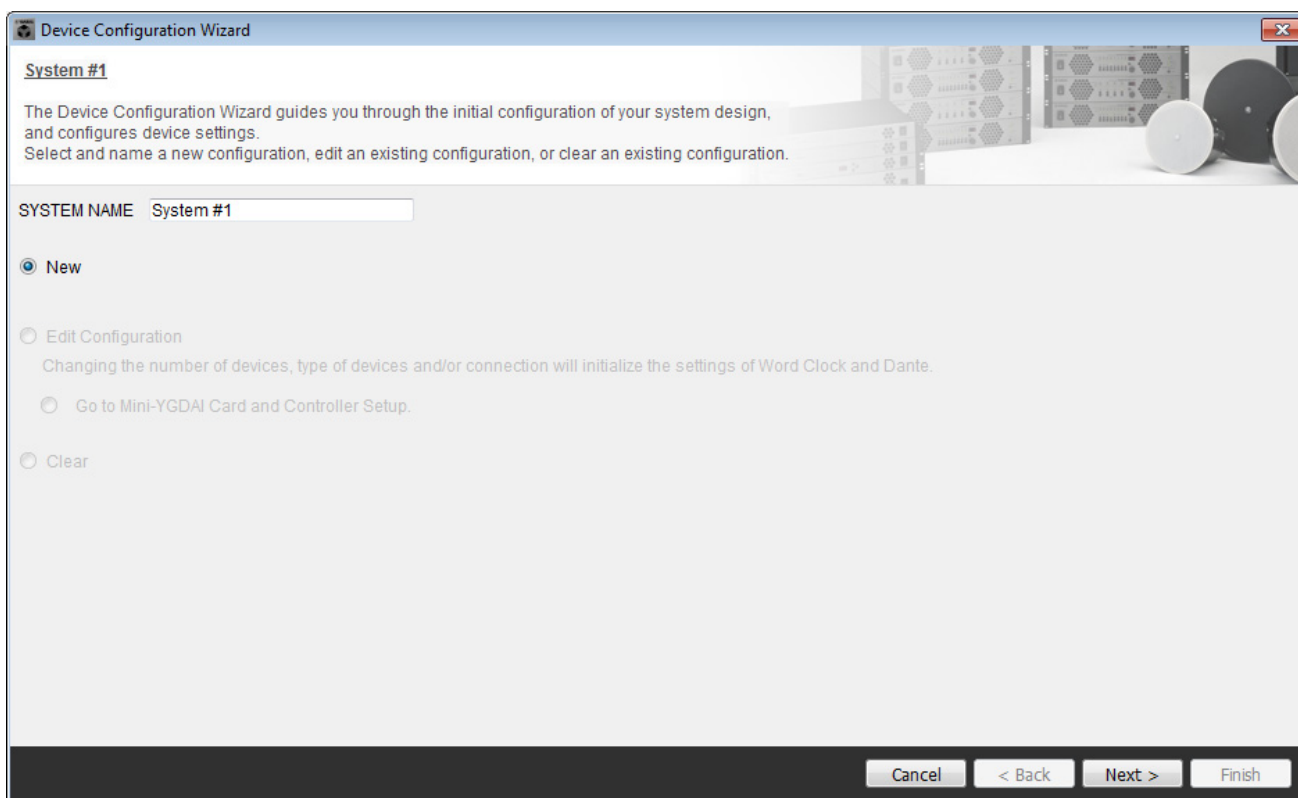
### Como usar o Assistente de Configuração do Dispositivo para criar a instalação do dispositivo

Antes de definir a configuração interna no MRX, use o assistente no Editor do MTX-MRX para criar uma configuração para o dispositivo.

Depois de fazer algumas configurações básicas, você poderá imprimir informações sobre o cabeamento do sistema e os números de ID.

Use o procedimento a seguir para fazer configurações básicas.

#### 1. Digite um nome para o Sistema MTX/MRX que você criará e clique em [Next>].



## 2. Especifique o número de unidades que serão conectadas ao Sistema MTX/MRX e clique em [Next>].

Em "YDIF Connected", especifique 1 como o número de unidades MRX7-D.

Ballroom

Enter the number of devices which are connected via YDIF, Analog, and/or Dante.  
At least one MTX or MRX device must exist to make up a system. After changing the Configuration, re-store the existing Preset data.

YDIF Connected		ANALOG Connected		DANTE Connected		MCP1	
DEVICE TYPE	Number	DEVICE TYPE	Number	DEVICE TYPE	Number	DEVICE TYPE	Number
MRX7-D	1	XMV4140	0	PGM1	0	MCP1	0
MTX5-D	0	XMV4280	0	XMV4140-D	0		
MTX3	0	XMV8140	0	XMV4280-D	0		
EX18	0	XMV8280	0	XMV8140-D	0		
XMV4140	0	XMV4140-D	0	XMV8280-D	0		
XMV4280	0	XMV4280-D	0				
XMV8140	0	XMV8140-D	0				
XMV8280	0	XMV8280-D	0				

Number of Assigned Devices:  
-MTX/MRX Total: 1/4 -YDIF Total: 1/8 -MTX/MRX/XMV/EXio: 1/20 -PGM1/MCP1: 0/20 -Project Total: 1/80

Cancel < Back Next > Finish

## 3. Verifique se UNIT ID do MRX é 1 e clique em [Next>].

A menos que você tenha motivos específicos para isso, use o UNIT ID atribuído.

Ballroom

Set the Unit IDs.  
Match the Unit IDs in the list below to the physical devices if present.  
If no devices are present yet, match the physical IDs to the configuration diagram later.

YDIF Connected		ANALOG Connected		DANTE Connected		MCP1	
DEVICE TYPE	UNIT ID	DEVICE TYPE	UNIT ID	DEVICE TYPE	UNIT ID	DEVICE TYPE	Number
MRX7-D	01						

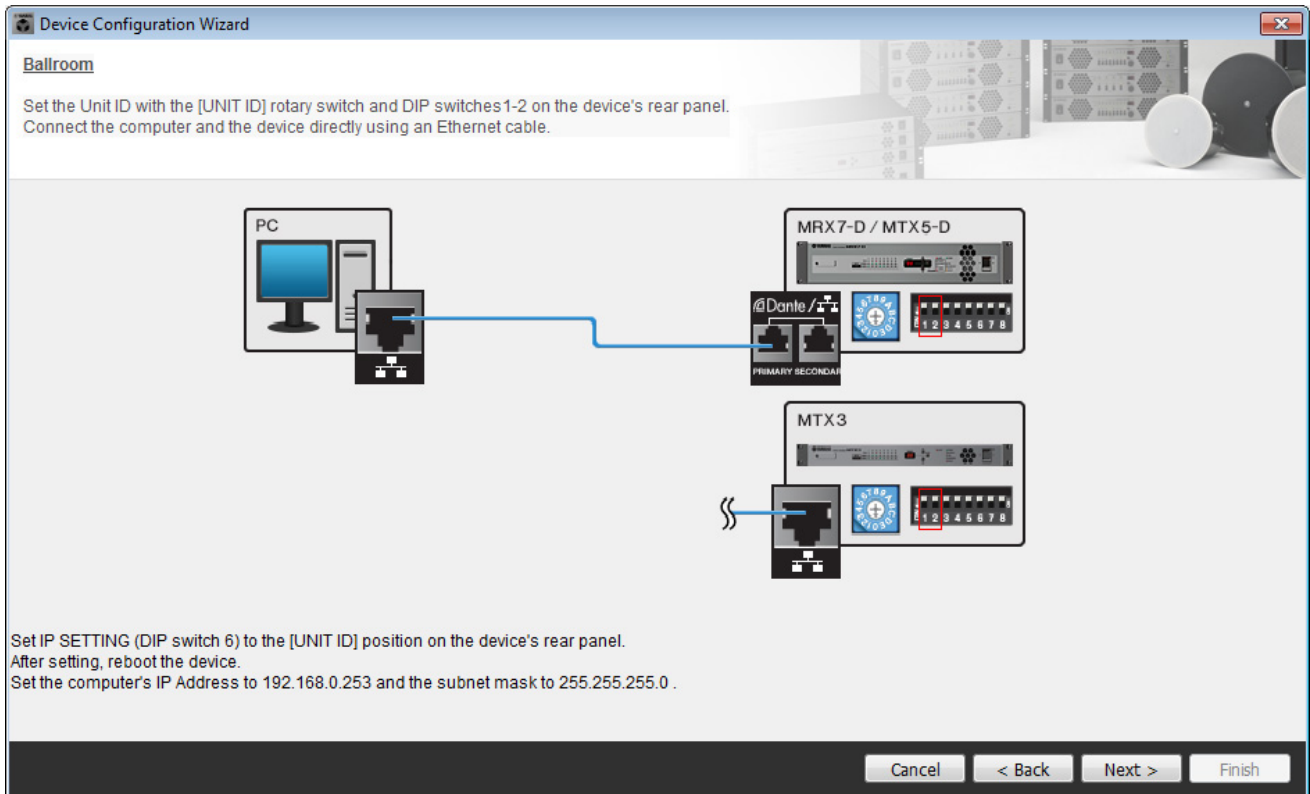
YDIF MODE: DISTRIBUTION

Cancel < Back Next > Finish

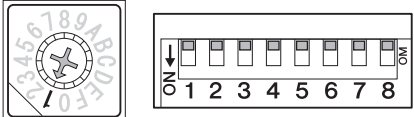
#### 4. Ajuste a chave giratória [UNIT ID] do MRX e a chave DIP.

Você definirá o endereço IP do computador depois de concluir o assistente em "Especificação do endereço TCP/IP do computador".

Caso o MRX não esteja próximo, faça configurações durante a etapa "Conexão do equipamento".



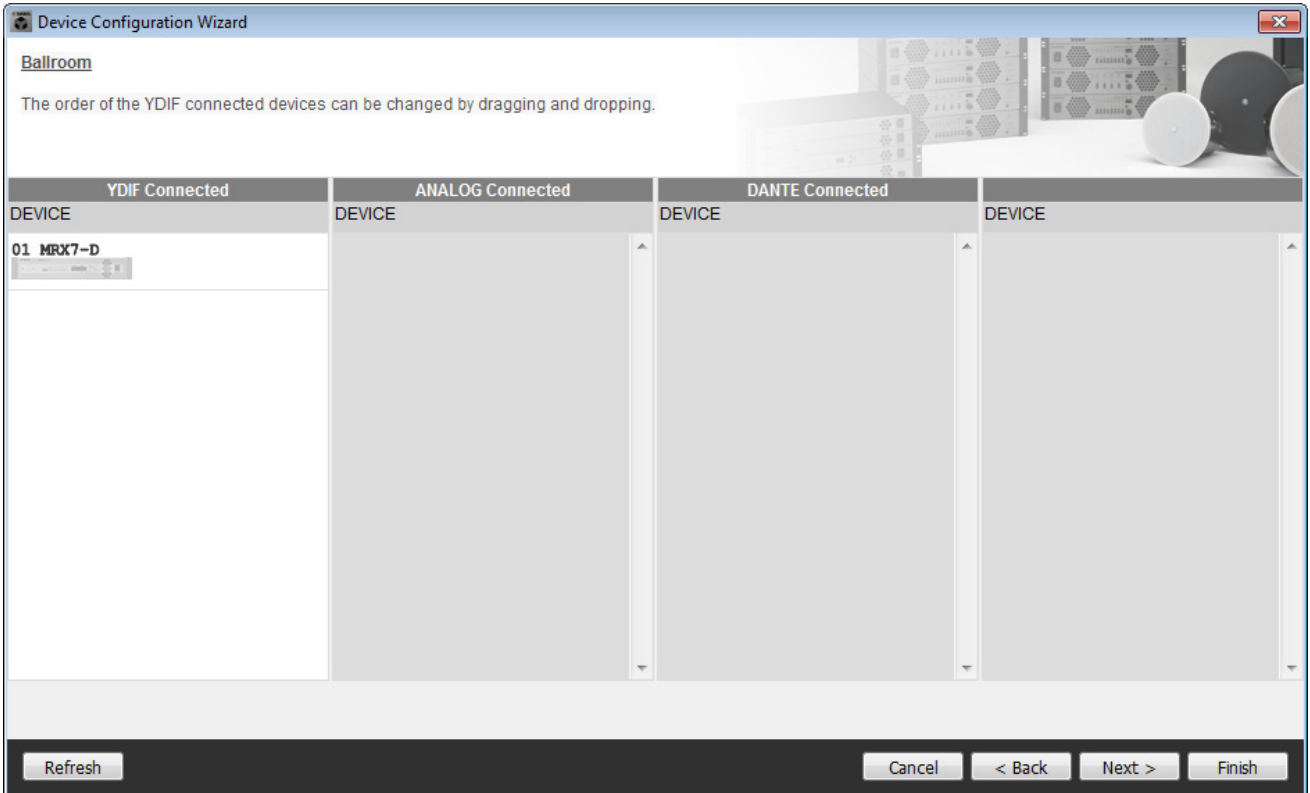
Faça as configurações a seguir.

<p><b>MRX7-D</b></p> 	<p>UNIT ID = 01          Chave giratória [UNIT ID] = 1          Chaves DIP estão todas em OFF (para cima)</p>
--	---

#### 5. Quando você tiver concluído o ajuste da chave giratória [UNIT ID] do MRX e da chave DIP, clique em [Next>].

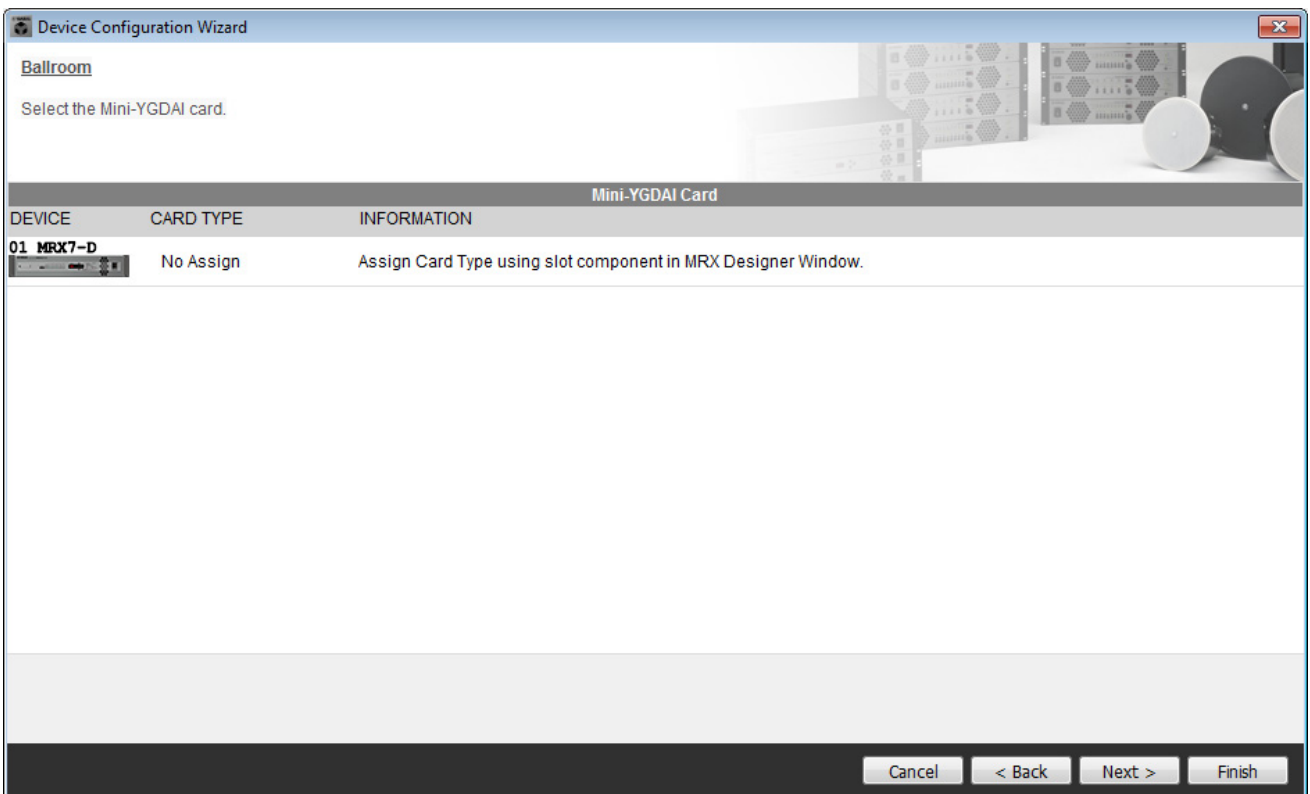


## 6. Verifique se o MRX é mostrado e clique em [Next>].



## 7. Clique em [Next>].

No MRX Designer do MRX, selecione a placa Mini-YGDAI.



## 8. Escolha o modelo de DCP conectado ao MRX, insira o nome de um dispositivo e clique em [Finish].

Um DCP4S e um DCP4V4S serão colocados em cada sala, respectivamente, alocados da maneira a seguir: ID=0 é DCP4V4S na Sala A, ID=1 é DCP4S na Sala A, ID=2 é DCP4V4S na Sala B, ID=3 é DCP4S na Sala B.

Device Configuration Wizard

Ballroom

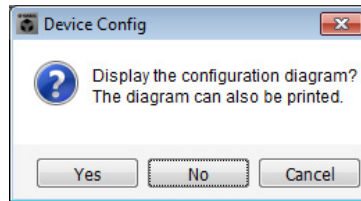
Assign and name the Digital Control Panels connected to each MTX or MRX. Star topology using DCH8 is also possible.

DEVICE 01 MRX7-D

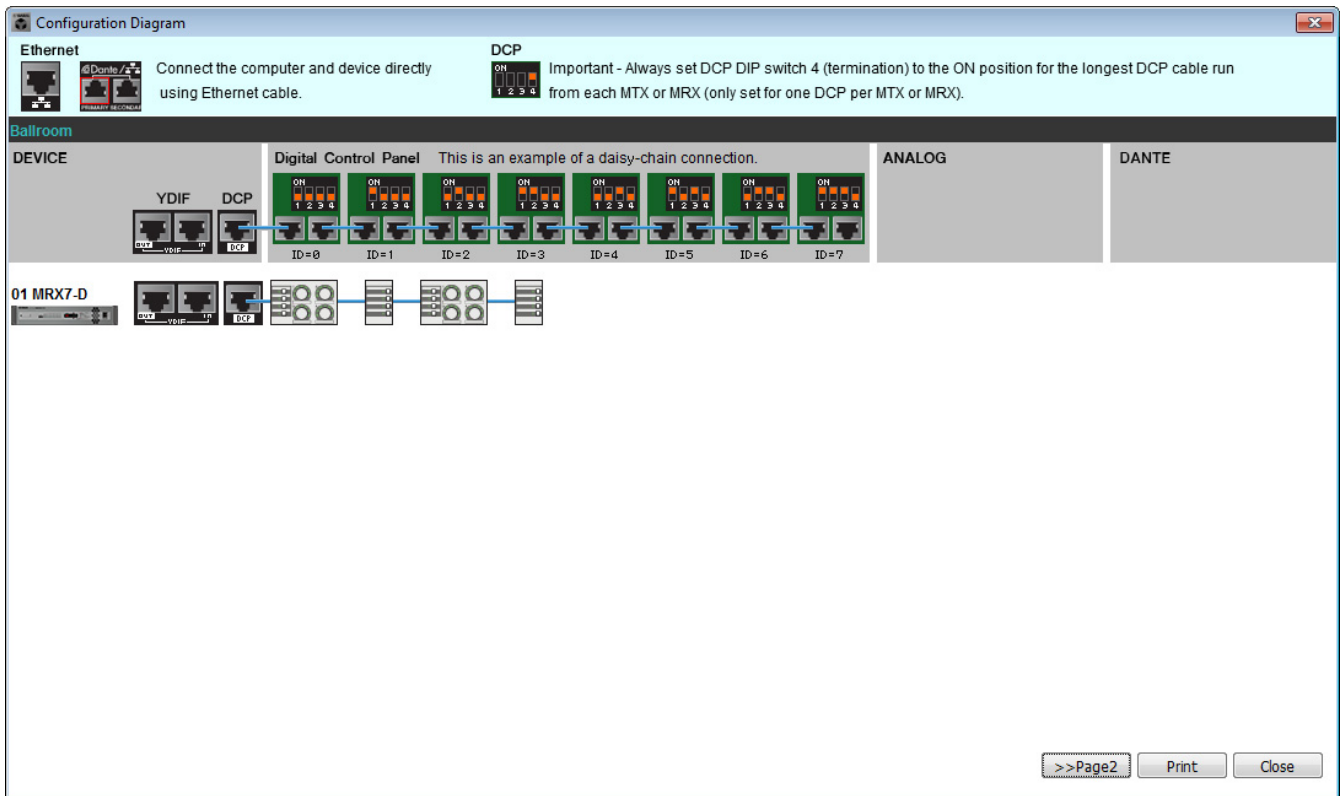
ID	MODEL	Name
0	DCP4V4S-US/EU	Room A DCP4V4S
1	DCP4S-US/EU	Room A DCP4S
2	DCP4V4S-US/EU	Room B DCP4V4S
3	DCP4S-US/EU	Room B DCP4S
4	None	
5	None	
6	None	
7	None	

Cancel < Back Next > Finish

**9. Quando você vir a caixa de diálogo "Display the configuration diagram? The diagram can also be printed.", clique em [Yes].**

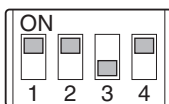


Um diagrama de cabeamento será exibido. Se você quiser, clique em [Print] para imprimir o diagrama. Para fechar a tela, clique em [Close].



Ajuste as chaves DIP das unidades DCP conforme mostrado na seção "Painel de Controle Digital" do diagrama esquemático.

Para o último DCP (ID=3), ajuste a chave DIP 4 em ON (para cima).



### OBSERVAÇÃO

Caso você queira reexibir o diagrama de cabeamento, faça isso escolhendo o menu [File] → [Print Configuration Diagram].

Caso você queira usar o Assistente de Configuração do Dispositivo para alterar a configuração do dispositivo, clique no botão [Device Config] da tela Project.



## Definição das configurações no MRX

### Como colocar e conectar os componentes

Use o MRX Designer para definir uma configuração interna no MRX.

Quando você tiver concluído cada configuração, recomendamos salvar a configuração no menu [File] → [Save].

#### OBSERVAÇÃO

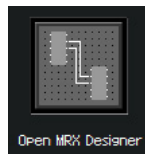
A caixa de diálogo "Controle de Conta de Usuário" pode ser exibida. Clique em [Continuar] ou [Sim].

### ■ Como iniciar o MRX Designer

Clique na guia do nome do sistema definido na etapa 1 de "[Como usar o Assistente de Configuração do Dispositivo para criar a instalação do dispositivo](#)" para ir até a tela de configurações.



Depois de ir até a tela de configurações, clique no botão "Open MRX Designer" para iniciar o MRX Designer.



### ■ Como colocar e conectar os componentes relacionados aos microfones na Sala A

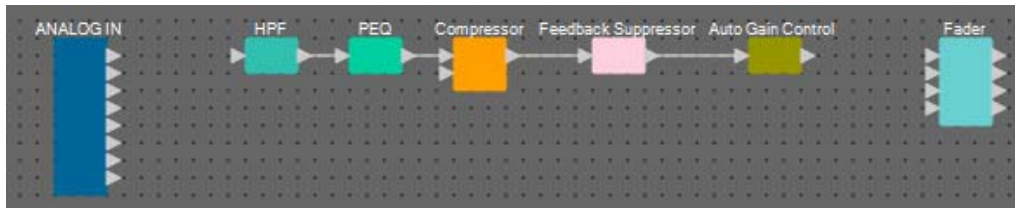
Aqui iremos colocar e conectar os componentes relacionados aos microfones na Sala A.

#### 1. Coloque os componentes mostrados abaixo os arrastando da área "Components" e os soltando na planilha Design.

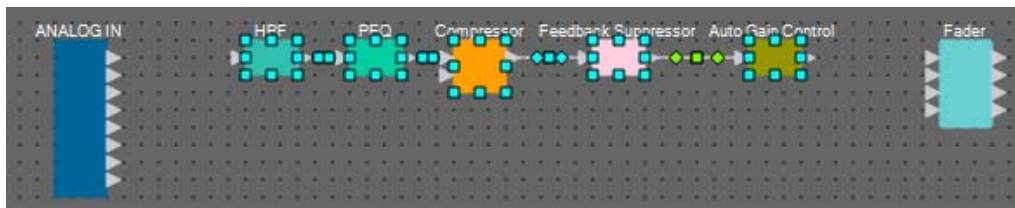
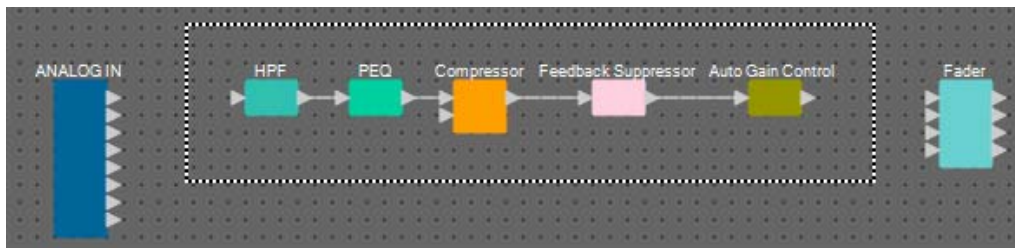
- "ANALOG IN"
- "HPF" (MONO)
- "PEQ" (MONO, 4 BAND)
- "Compressor" (MONO)
- "Notch FBS" (Feedback Suppressor)(Supressor de realimentacao)
- "Auto Gain Control" (MONO)
- "Fader" (4 CH)



- 2. Conecte o espaço entre as portas de "HPF" para "Auto Gain Control" arrastando e soltando.**



- 3. Selecione a área entre "HPF" e "Auto Gain Control", de maneira que os componentes e os fios sejam selecionados.**



- 4. Copie os componentes e os fios selecionados e os cole duas vezes, ou arraste e solte os componentes e os fios selecionados mantendo pressionada a tecla <Ctrl>.**

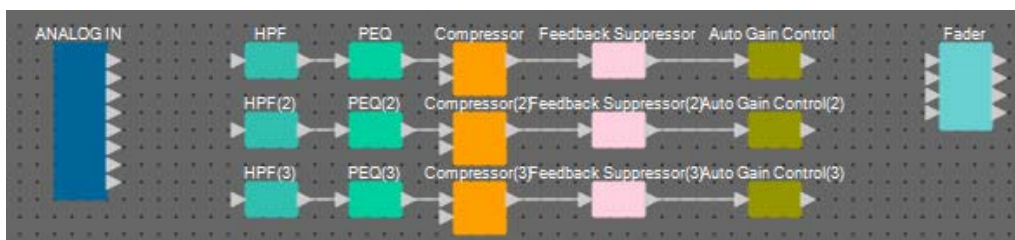
Altere a colocação dos componentes conforme necessário.

Aqui está como copiar:

- <Ctrl> + <C>
- Clique com o botão direito do mouse e selecione [Copy] no menu contextual
- Selecione [Copy] no menu [Edit]

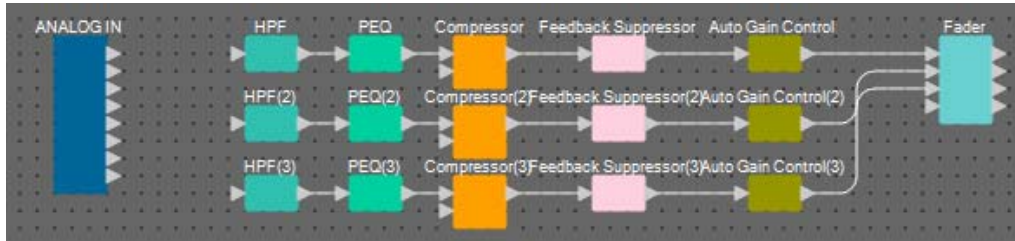
Aqui está como colar:

- <Ctrl> + <V>
- Clique com o botão direito do mouse e selecione [Paste] no menu contextual
- Selecione [Paste] no menu [Edit]





## 5. Conecte cada Controle de Ganho Automático aos Atenuadores.



## 6. Clique duas vezes em "Fader".

O editor de componentes "Fader" será exibido.



## 7. Desligue o canal 4 (que não foi conectado) e clique no botão [x] no canto superior direito para fechar o editor de componentes.

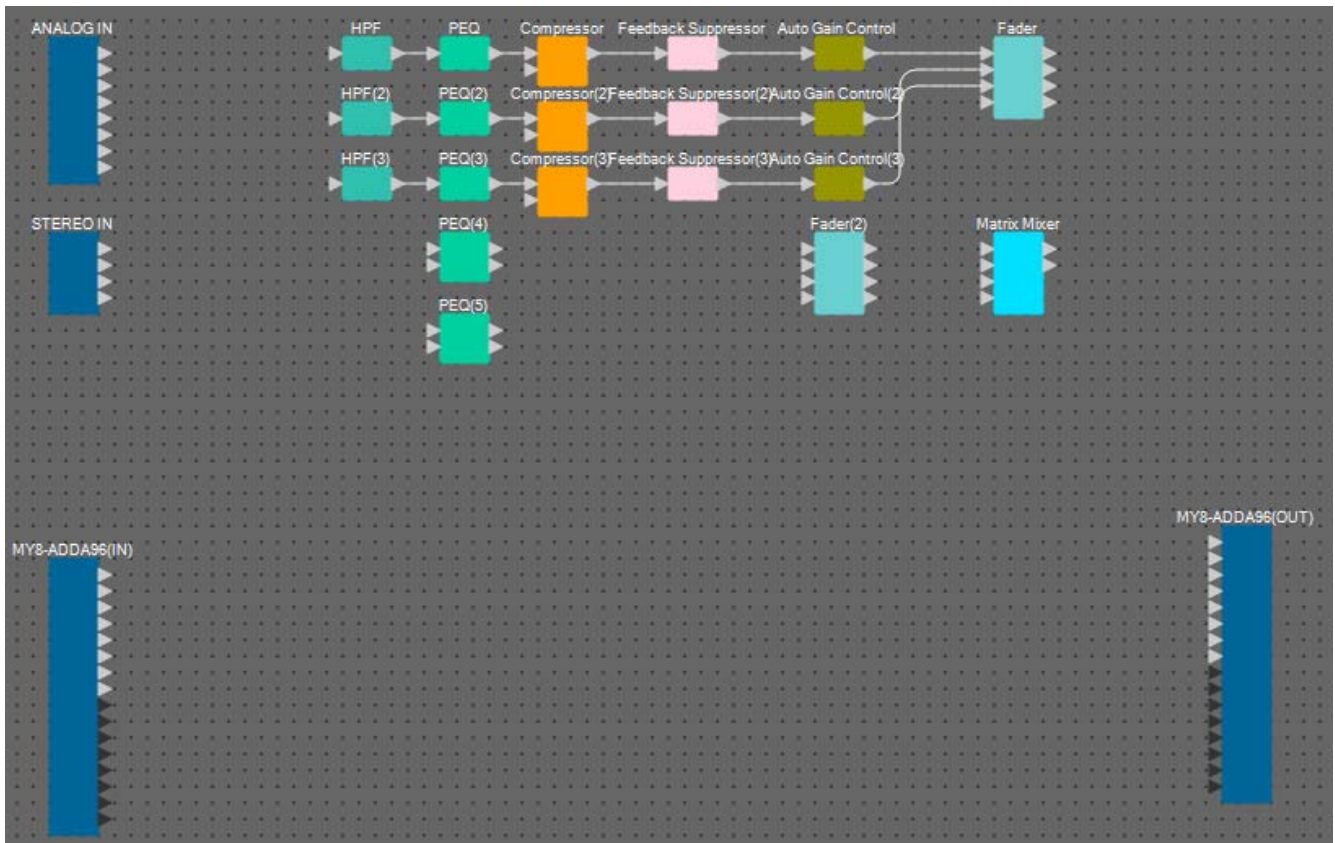


## ■ Como colocar e conectar os componentes não relacionados aos microfones na Sala A

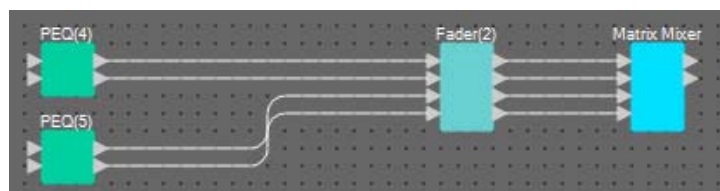
Coloque e conecte os componentes relacionados ao reproduzidor de Blu-Ray e a entrada de AUX IN na Sala A.

### 1. Coloque os componentes mostrados abaixo os arrastando da área "Components" e os soltando na planilha Design.

- "STEREO IN"
- "SLOT" (MY8-ADDA96)
- "PEQ" (STEREO, 4 BAND) × 2
- "Fader" (4 CH)
- "Matrix Mixer" (IN=4, OUT=2)



### 2. Conecte o espaço entre as portas de "PEQ" para "Matrix Mixer" arrastando e soltando.

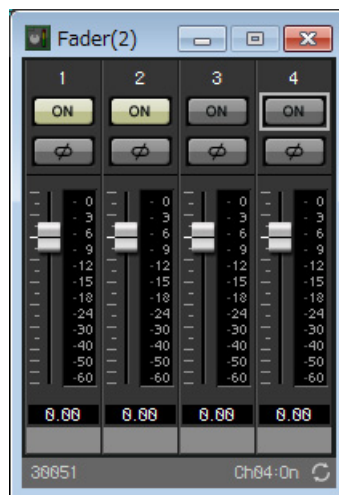


**3. Clique duas vezes em "Fader(2)".**

O editor de componentes "Fader" será exibido.

**4. Desligue os canais 3 e 4.**

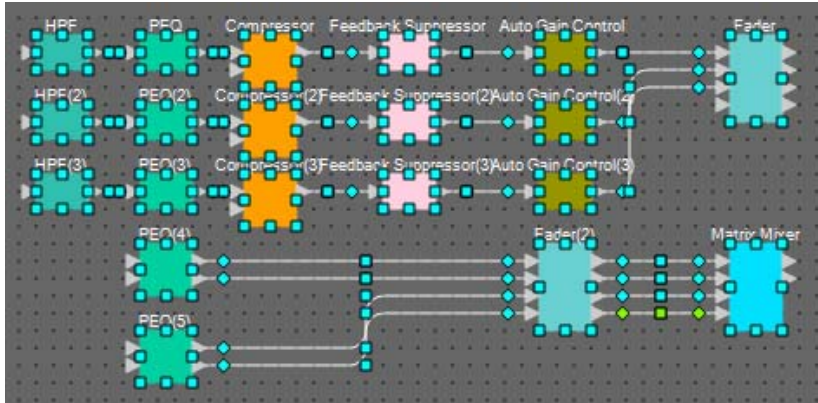
Registre se o botão [ON] alternará para AUX ou BD no grupo de links do parâmetro. Isso desligará os canais de atenuador 3/4 quando os canais 1/2 estiverem ligados e os canais de atenuador 3/4 quando os canais 1/2 estiverem desligados. Não faça alterações desse ponto em diante.

**5. Clique no botão [x] no canto superior direito para fechar o editor de componentes.**

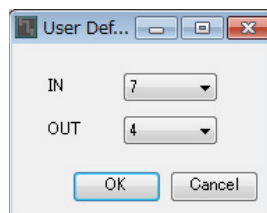
## ■ Encapsulamento de componentes da Sala A como um bloco

Como os mesmos componentes devem ser conectados para a Sala B, usaremos a função User Defined Block para facilitar o trabalho, encapsulando os componentes como um bloco.

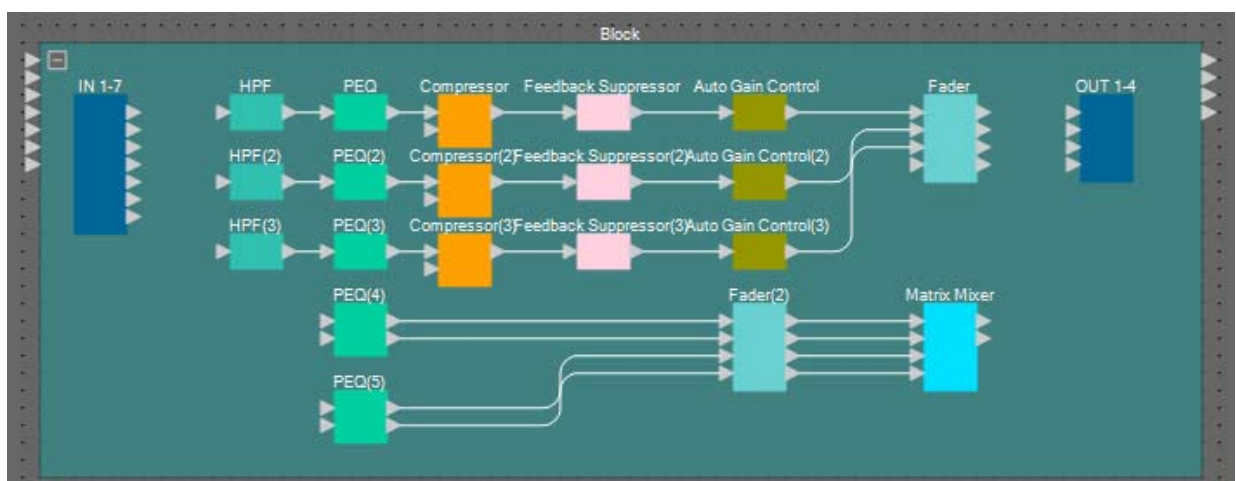
1. Selecione a área externa dos componentes de entrada/saída, além dos componentes e dos fios.



2. Selecione [Create User Defined Block] no menu [Edit]. Altere o valor IN para "7" e o valor OUT para "4" na caixa de diálogo e clique em [OK].

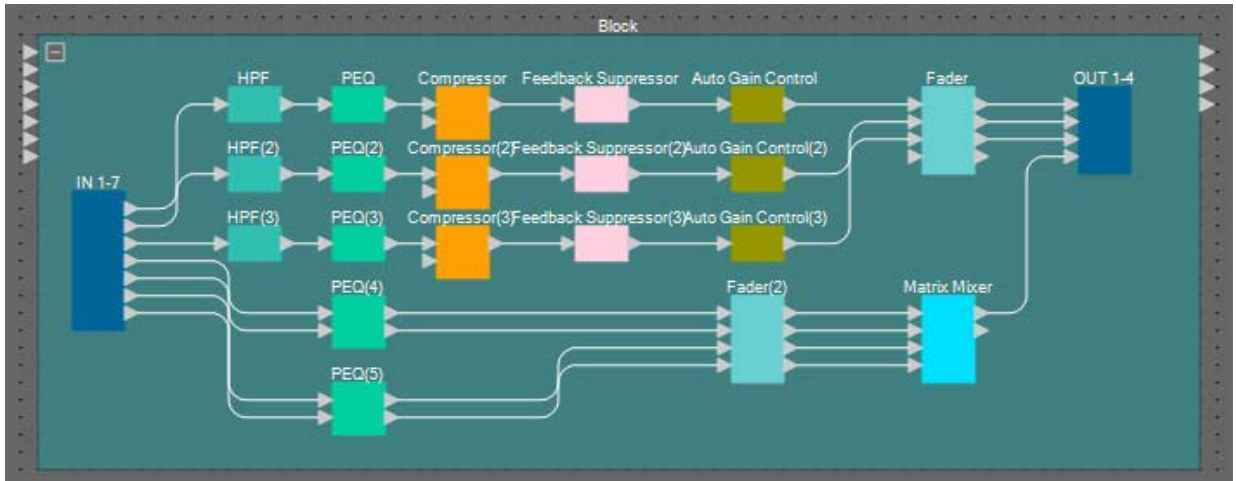


3. Altere a posição e o tamanho do bloco definido pelo usuário, além dos componentes, conforme necessário.

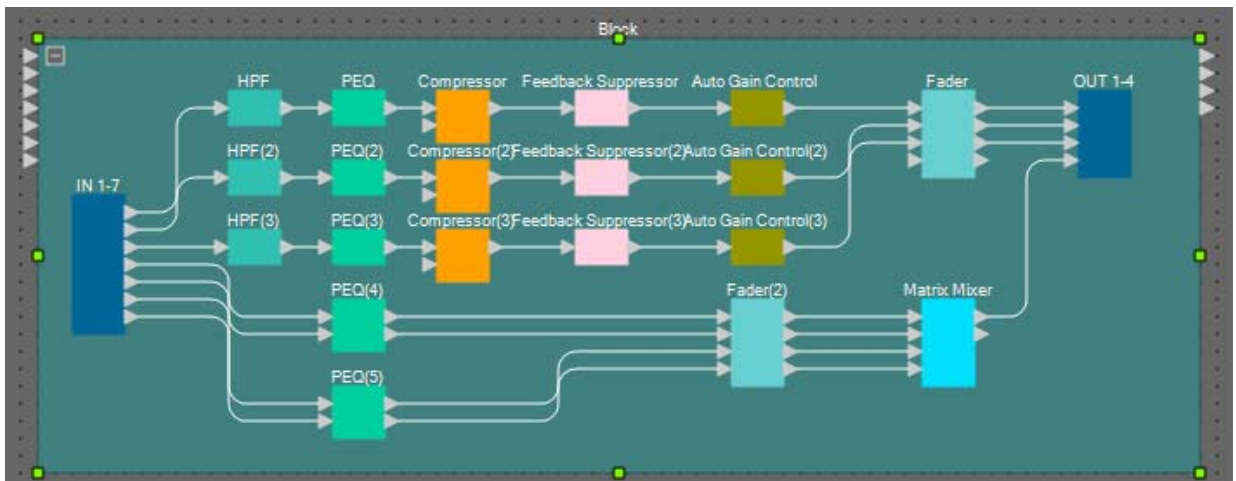


**4. Estabeleça as conexões a seguir usando o bloco definido pelo usuário.**

IN	1	HPF	1	Atenuador	1	OUT	1
	2	HPF(2)	1		2		2
	3	HPF(3)	1		3		3
	4	PEQ(4)	1L	Mixer de matrizes	1		4
	5		1R				
	6	PEQ(5)	1L				
	7		1R				

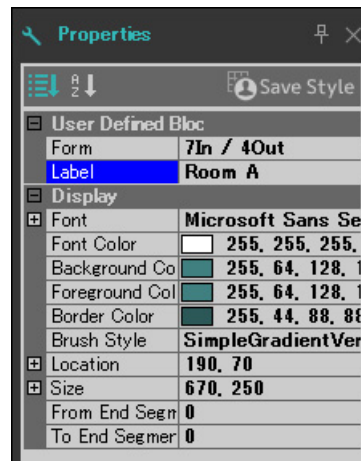


**5. Clique em algum lugar ao lado dos componentes e dos fios do bloco definido pelo usuário, além de selecionar o bloco definido pelo usuário.**





6. Altere o nome do bloco definido pelo usuário usando [Label] na área "Properties" para "Room A".

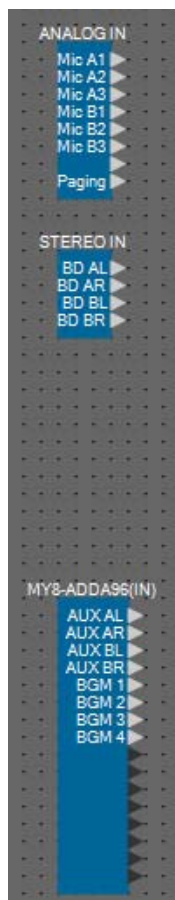


## ■ Exibição do nome da porta no componente de entrada

Para eliminar a confusão ao estabelecer conexões adicionais, insira o nome da porta na caixa de diálogo "Port Name". Para abrir a caixa de diálogo "Port Name", clique em uma porta de um componente de entrada e clique no botão localizado à direita da área de edição [Label] na área "Properties".

Os nomes de porta para ANALOG IN podem ser inseridos clicando-se duas vezes no componente para exibir o editor de componentes "ANALOG IN".

Nesse exemplo, usamos os nomes de porta a seguir.



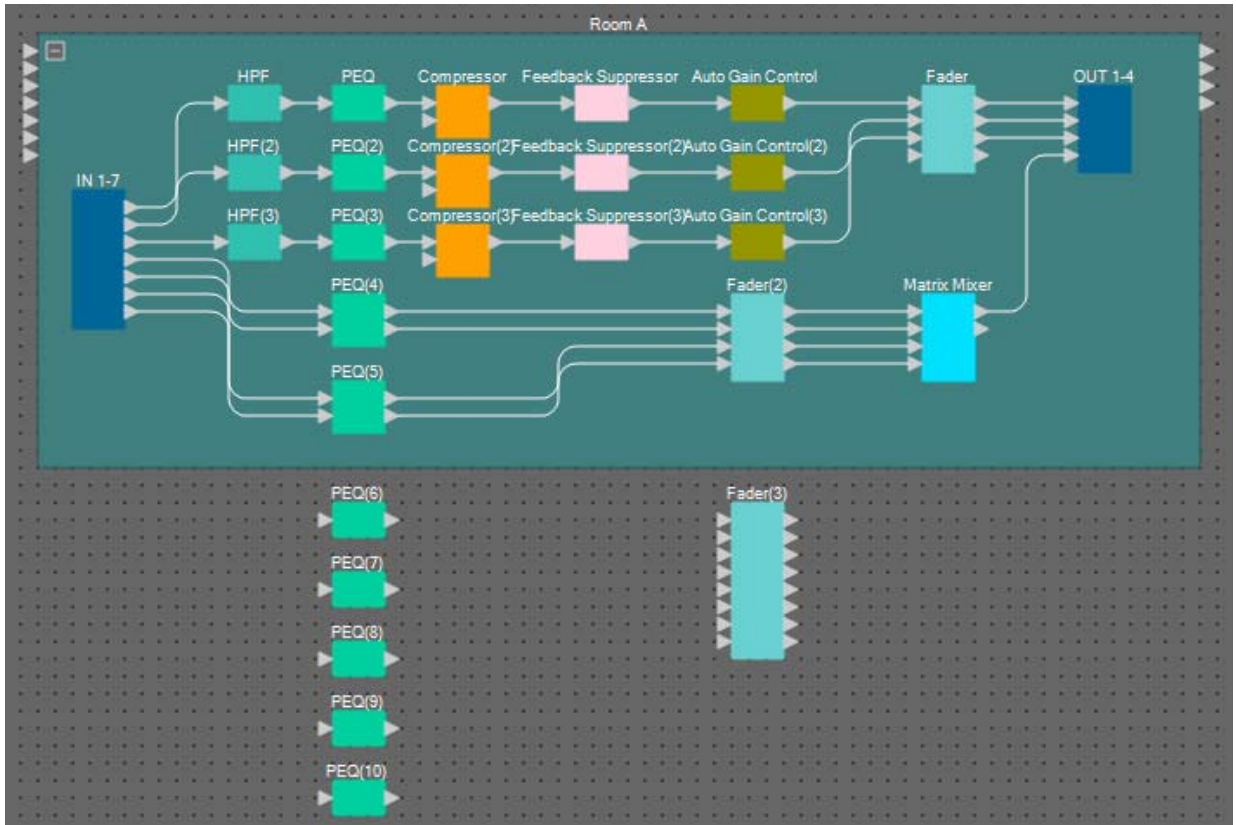
ANALOG IN	1	Mic A1
	2	Mic A2
	3	Mic A3
	4	Mic B1
	5	Mic B2
	6	Mic B3
	8	Paging
	STEREO IN	1L
1R		BD AR
2L		BD BL
2R		BD BR
MY8-ADDA96(IN)	1	AUX AL
	2	AUX AR
	3	AUX BL
	4	AUX BR
	5	BGM 1
	6	BGM 2
	7	BGM 3
	8	BGM 4

■ **Como colocar e conectar os componentes relacionados à entrada comuns a salas A/B**

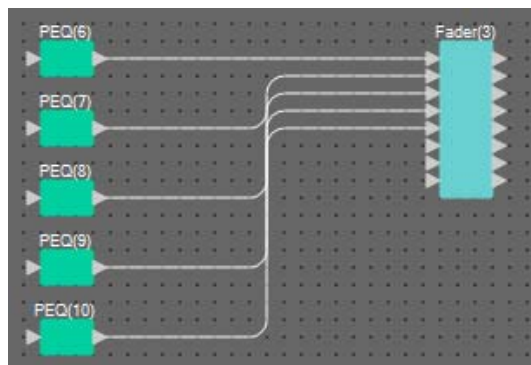
Aqui iremos colocar e conectar os componentes relacionados a BGM e ao microfone de paginação.

**1. Coloque os componentes mostrados abaixo os arrastando da área "Components" e os soltando na planilha Design.**

- "PEQ" (MONO, 4 BAND) × 5
- "Fader" (8 CH)



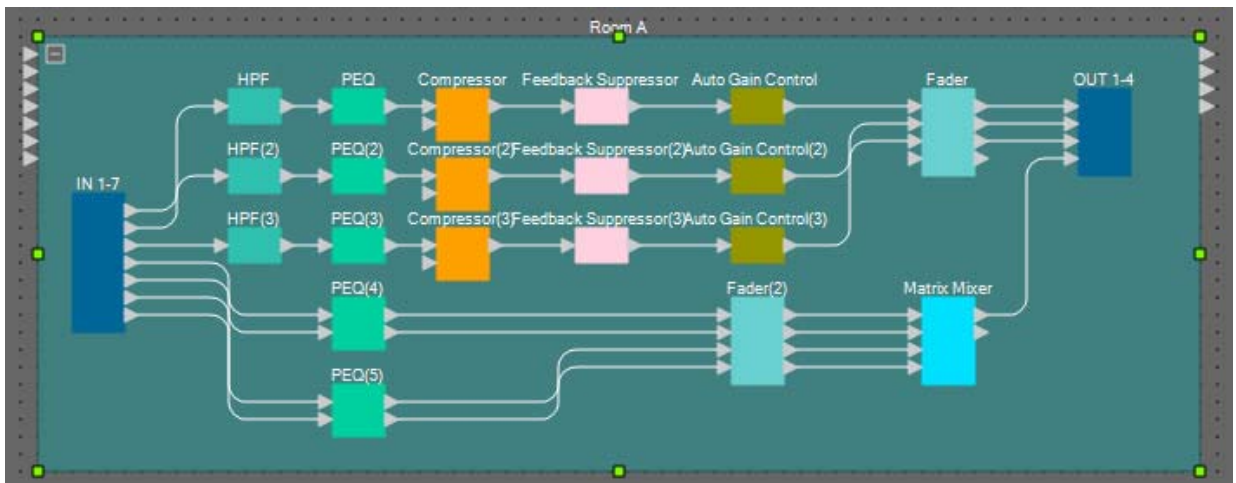
**2. Conecte cada PEQ e atenuador.**



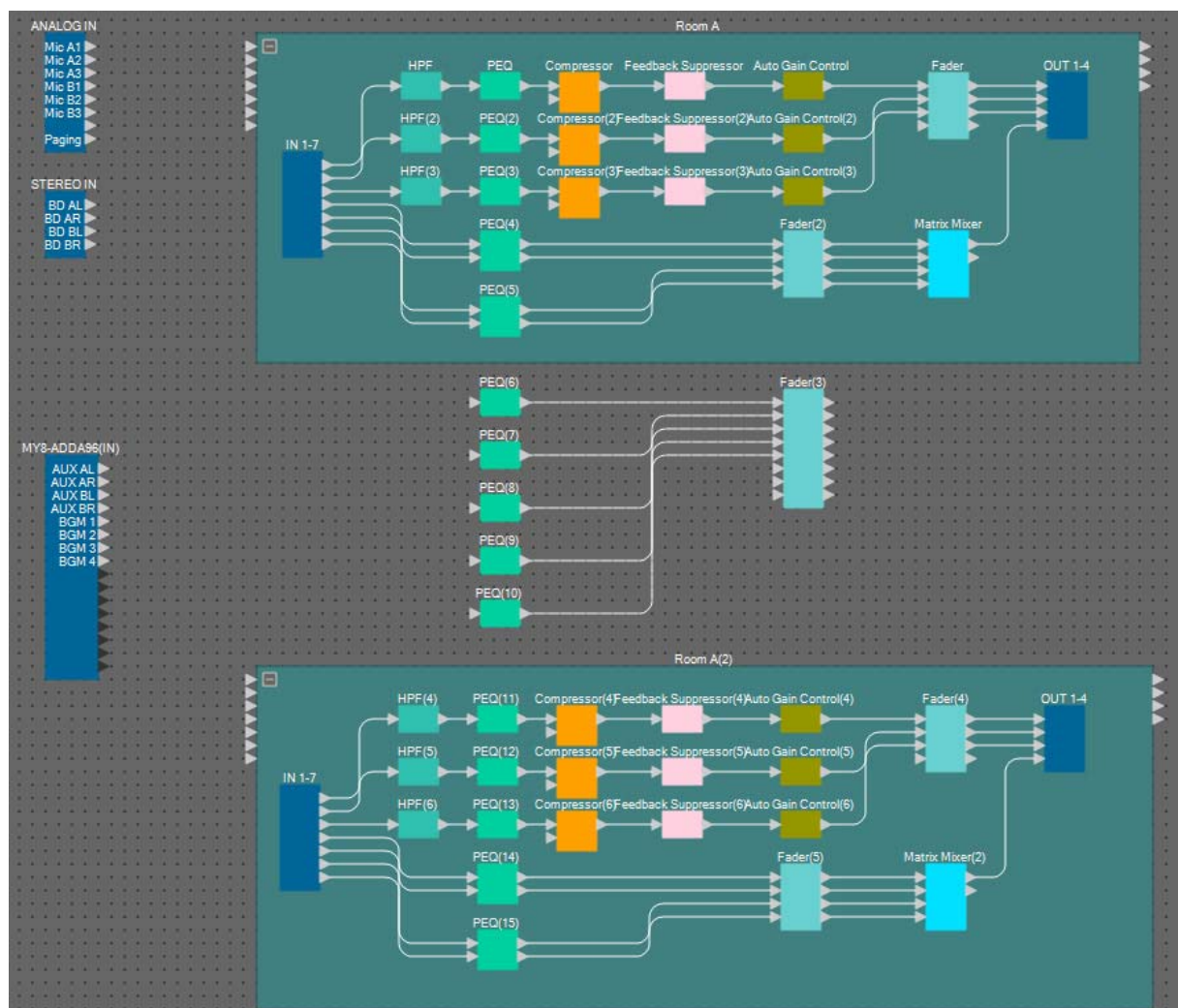
## ■ Criação da Sala B

Copie o bloco definido pelo usuário da Sala A para criar a Sala B.

1. Clique em algum lugar ao lado dos componentes e dos fios do bloco definido pelo usuário da Sala A, além de selecionar o bloco definido pelo usuário.



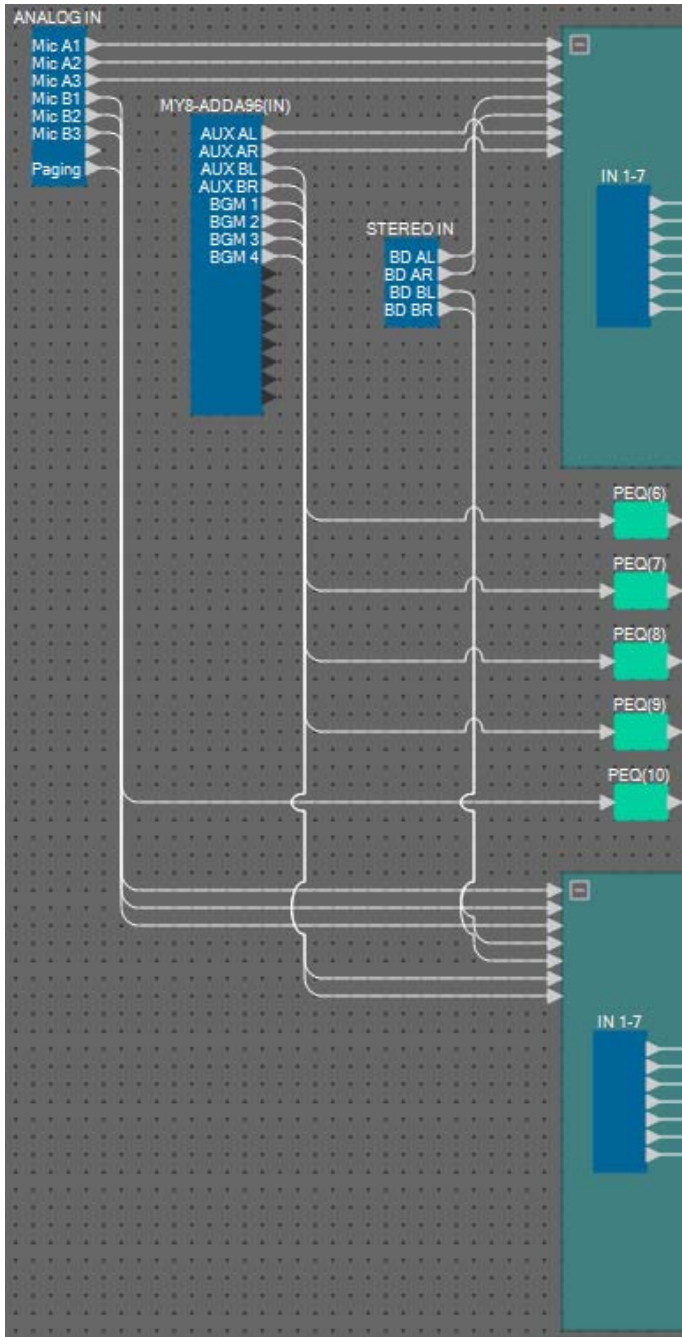
2. Arraste e solte um bloco definido pelo usuário mantendo a tecla <Ctrl> pressionada. O bloco definido pelo usuário será copiado no lugar onde for solto.
3. Altere a posição e o tamanho do bloco definido pelo usuário conforme necessário.



- Altere o nome do bloco definido pelo usuário que você colocou para "Room B" usando [Label] na área "Properties".

### ■ Conexão aos componentes de entrada

Os componentes de entrada são conectados a outros componentes conforme mostrado abaixo.



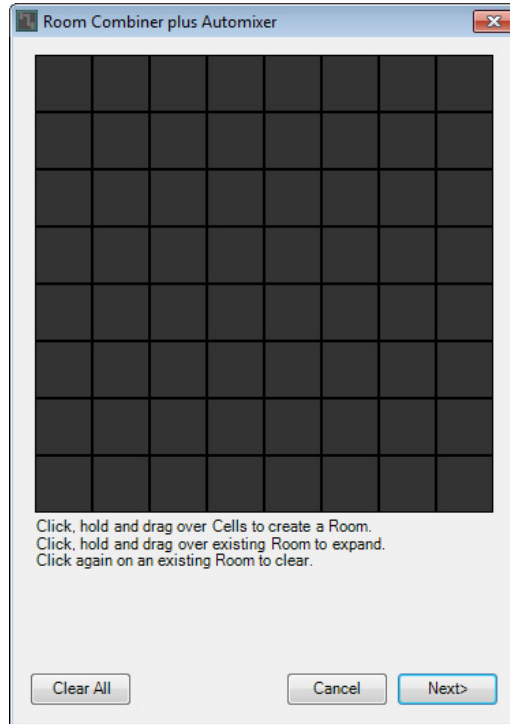
Componentes de entrada	Número da porta	Nome da porta	Componente/ bloco de destino	Número da porta
ANALOG IN	1	Mic A1	Sala A	1
	2	Mic A2	Sala A	2
	3	Mic A3	Sala A	3
	4	Mic B1	Sala B	1
	5	Mic B2	Sala B	2
	6	Mic B3	Sala B	3
	8	Paging	PEQ(10)	1
	MY8-ADDA96(IN)	1	AUX AL	Sala A
2		AUX AR	Sala A	7
3		AUX BL	Sala B	6
4		AUX BR	Sala B	7
5		BGM 1	PEQ(6)	1
6		BGM 2	PEQ(7)	1
7		BGM 3	PEQ(8)	1
8		BGM4	PEQ(9)	1
STEREO IN	1	BD AL	Sala A	4
	2	BD AR	Sala A	5
	3	BD BL	Sala B	4
	4	BD BR	Sala B	5

## ■ Como colocar e conectar o componente "Room Combiner plus Automixer"

Coloque e conecte o componente "Room Combiner plus Automixer", que gerencia a divisão e a integração de salas.

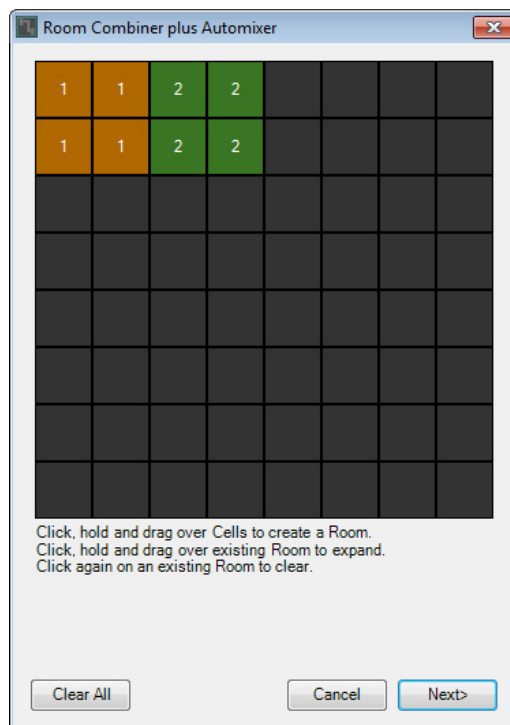
### 1. Na área "Components", arraste o componente "Room Combiner plus Automixer" e o solte na planilha de design.

A caixa de diálogo de design da sala será exibida.



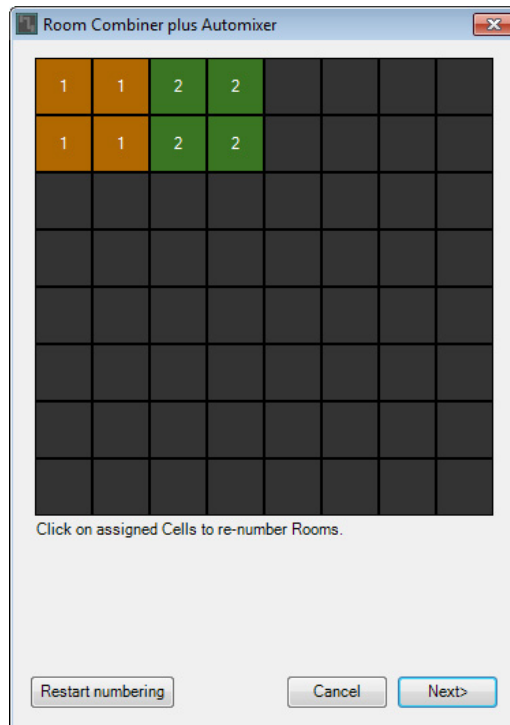
### 2. Arraste as células para criar uma sala e clique no botão [Next].

Desta vez, criaremos duas salas, porque temos as salas A e B. Neste exemplo, cada sala utilizará até quatro células.

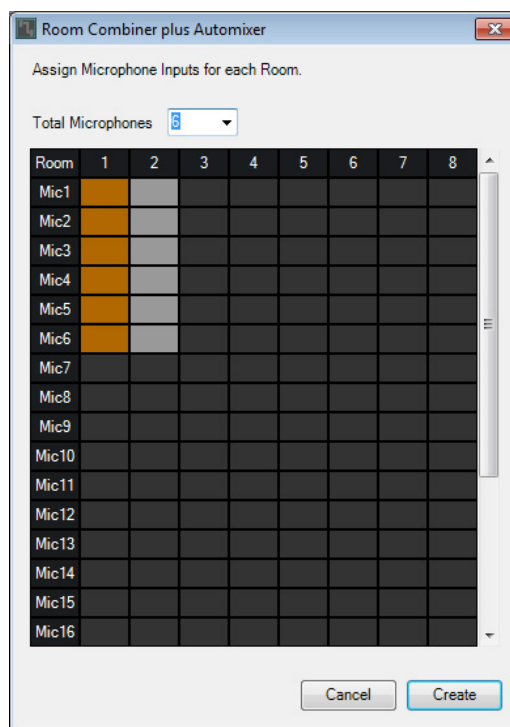


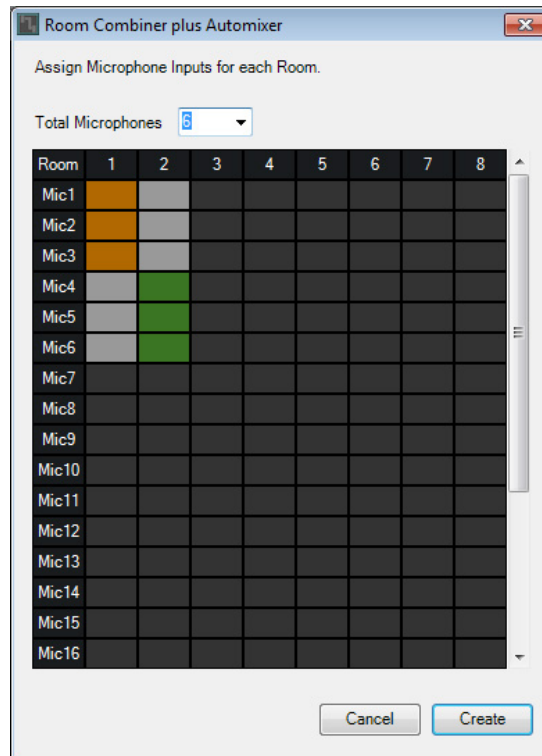


**3.** Clique nas salas e altere os números conforme necessário, além de clicar no botão [Next].

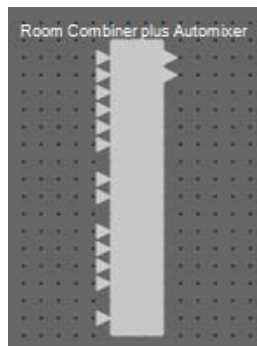


**4.** Defina [Total Microphones] como [6].



**5. Clique nos espaços para alocar Mic4, Mic5 e Mic6 para a Sala 2.****6. Clique no botão [Create].**

"Room Combiner plus Automixer" é colocado na planilha de design.



**7. Clique na porta "Room Combiner plus Automixer" e no botão localizado à direita da área de edição na área de edição "Properties".**

A caixa de diálogo "Port Name" será exibida.

IN	Port Name	OUT	Port Name
1		Room 1	
2		Room 2	
3			
4			
5			
6			
Local In 1			
Local In 2			
BGM 1			
BGM 2			
BGM 3			
BGM 4			
Paging			

Buttons: Set Default Name, All Clear, OK, Cancel

**8. Clique no botão [Set Default Name].**

Um nome padrão é inserido como o nome da porta.

IN	Port Name	OUT	Port Name
1	1	Room 1	Room 1
2	2	Room 2	Room 2
3	3		
4	4		
5	5		
6	6		
Local In 1	Local In 1		
Local In 2	Local In 2		
BGM 1	BGM 1		
BGM 2	BGM 2		
BGM 3	BGM 3		
BGM 4	BGM 4		
Paging	Paging		

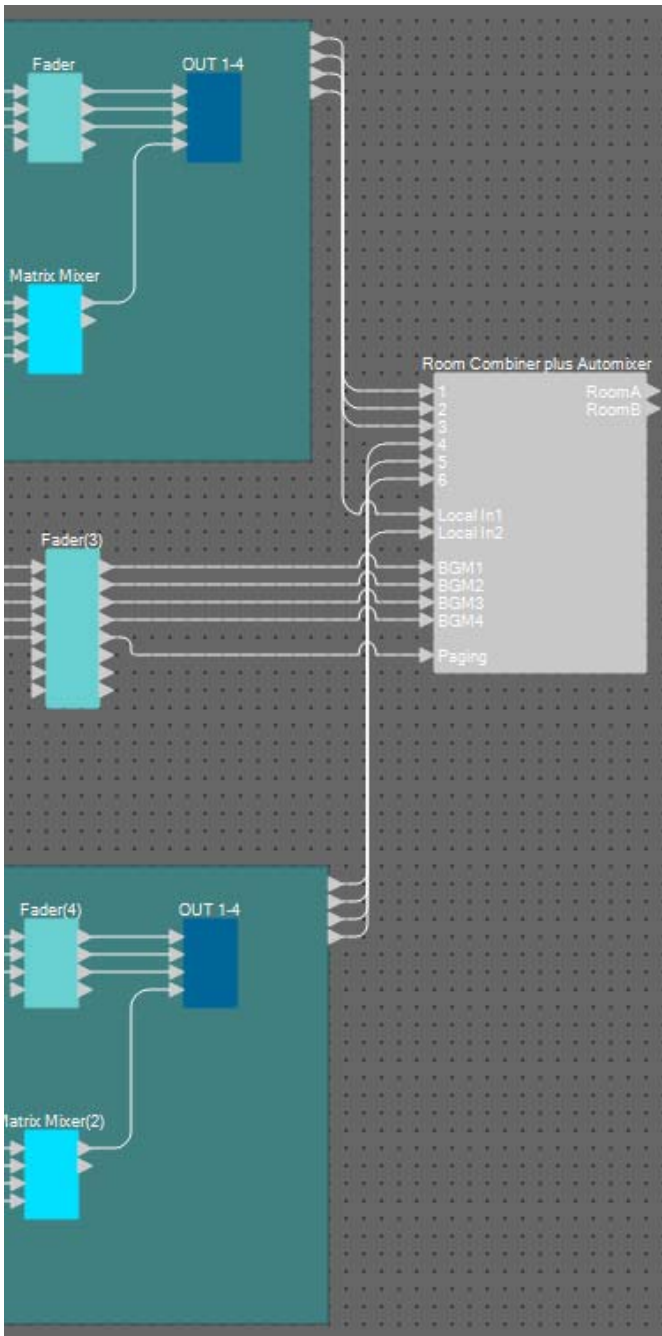
Buttons: Set Default Name, All Clear, OK, Cancel

9. Altere o nome da porta Room 1 para Room A, Room 2 para Room B e clique no botão [OK].

IN	Port Name	OUT	Port Name
1	1	<b>Room1</b>	Room A
2	2	<b>Room2</b>	Room B
3	3		
4	4		
5	5		
6	6		
<b>Local In1</b>	Local In1		
<b>Local In2</b>	Local In2		
<b>BGM1</b>	BGM1		
<b>BGM2</b>	BGM2		
<b>BGM3</b>	BGM3		
<b>BGM4</b>	BGM4		
<b>Paging</b>	Paging		

Set Default Name All Clear OK Cancel

**10.** Estabeleça as conexões de entrada no "Room Combiner plus Automixer" conforme mostrado abaixo.



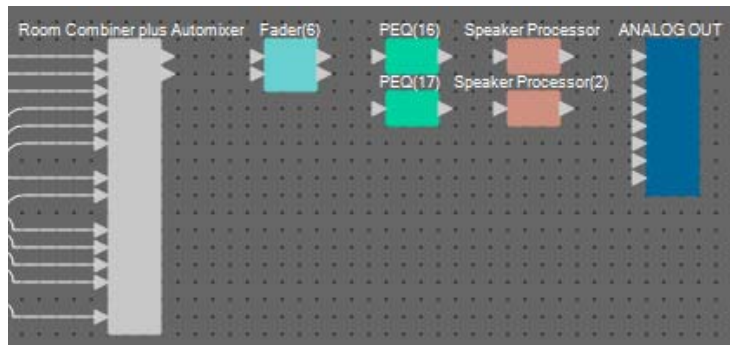
Componente/bloco de origem	Número da porta	Porta de entrada de Room Combiner plus Automixer
Sala A	1	1
Sala A	2	2
Sala A	3	3
Sala B	1	4
Sala B	2	5
Sala B	3	6
Sala A	4	Local In1
Sala B	4	Local In2
Fader(3)	1	BGM1
Fader(3)	2	BGM2
Fader(3)	3	BGM3
Fader(3)	4	BGM4
Fader(3)	5	Paging

## ■ Como colocar e conectar componentes de "Room Combiner plus Automixer" a saídas analógicas

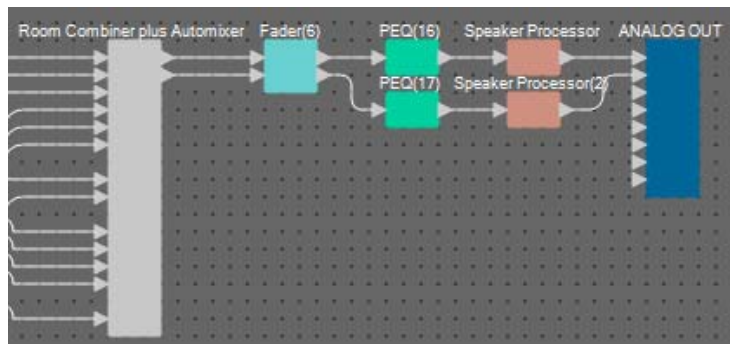
Aqui iremos colocar e conectar os componentes necessários do "Room Combiner plus Automixer" às saídas analógicas.

### 1. Coloque os componentes mostrados abaixo os arrastando da área "Components" e os soltando na planilha Design.

- "Fader" (2 CH)
- "PEQ" (MONO, 6 BAND) × 2
- "Speaker Processor" (1 direção) × 2
- "ANALOG OUT"

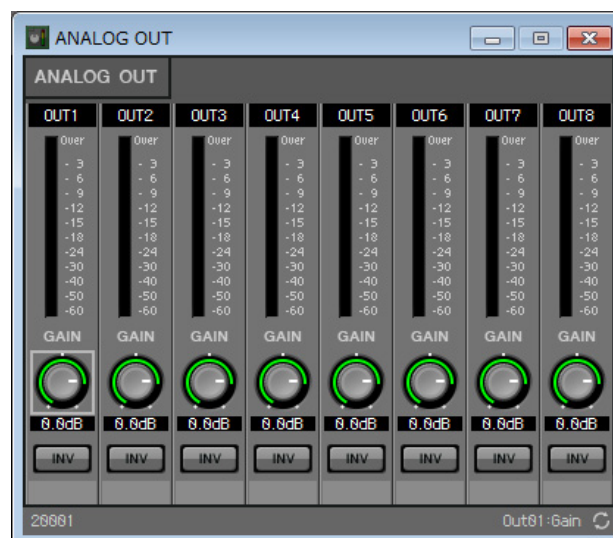


### 2. Estabeleça as conexões do "Room Combiner plus Automixer" com o "ANALOG OUT".



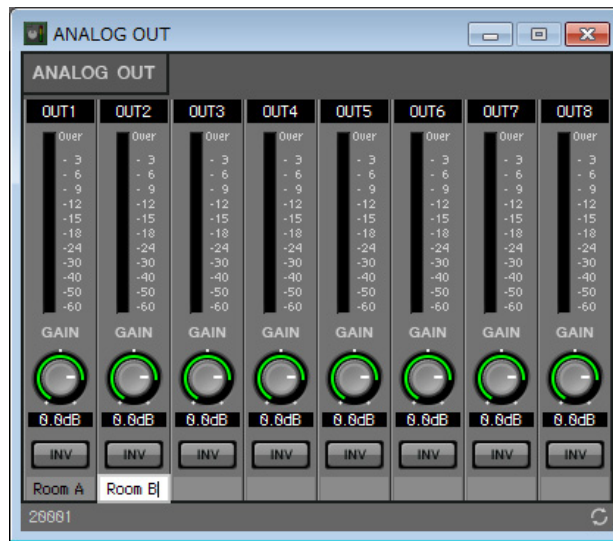
### 3. Clique duas vezes em "ANALOG OUT".

O editor de componentes "ANALOG OUT" será exibido.

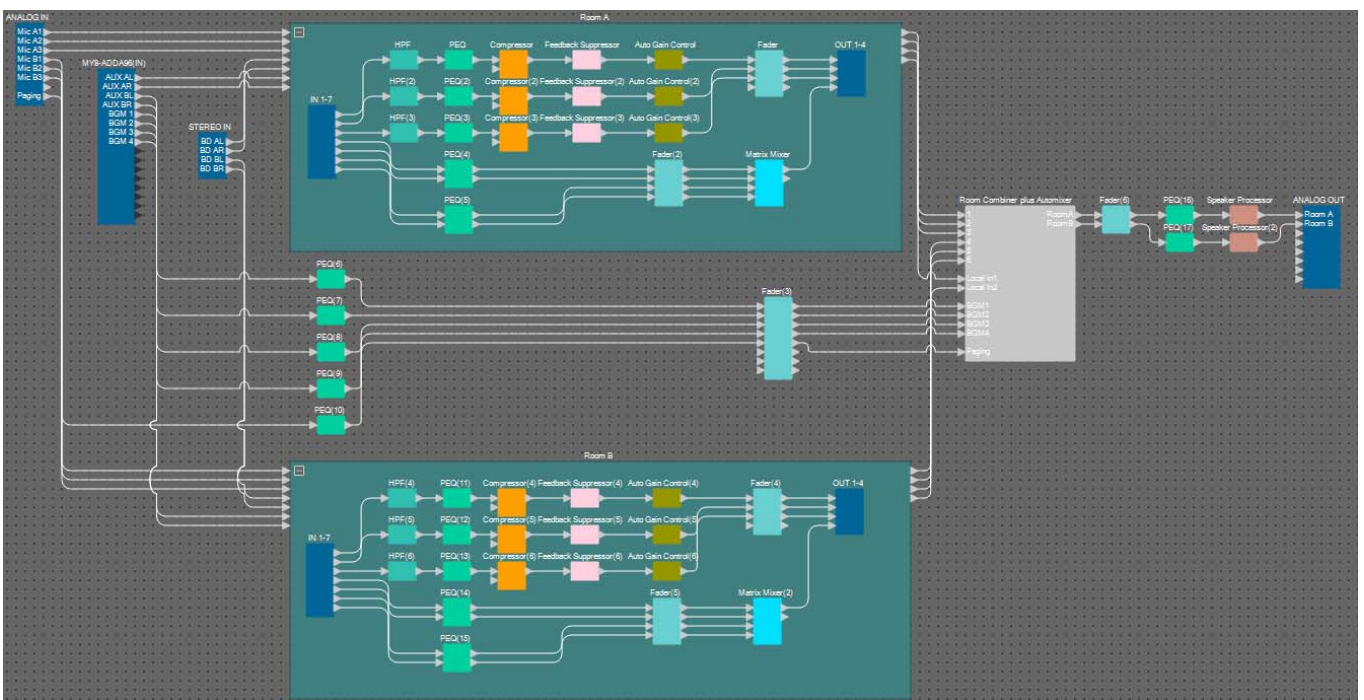




- Defina o nome da porta de OUT 1 como "Room A", e o nome da porta de OUT 2 como "Room B".



- Clique no botão [x] no canto superior direito para fechar o editor de componentes.



Você já concluiu a colocação e a conexão dos componentes. Altere a colocação dos componentes e substitua a fiação conforme necessário.

## Compilação

Isso analisa a colocação e a ligação dos componentes no MRX para determinar se existe algum problema.

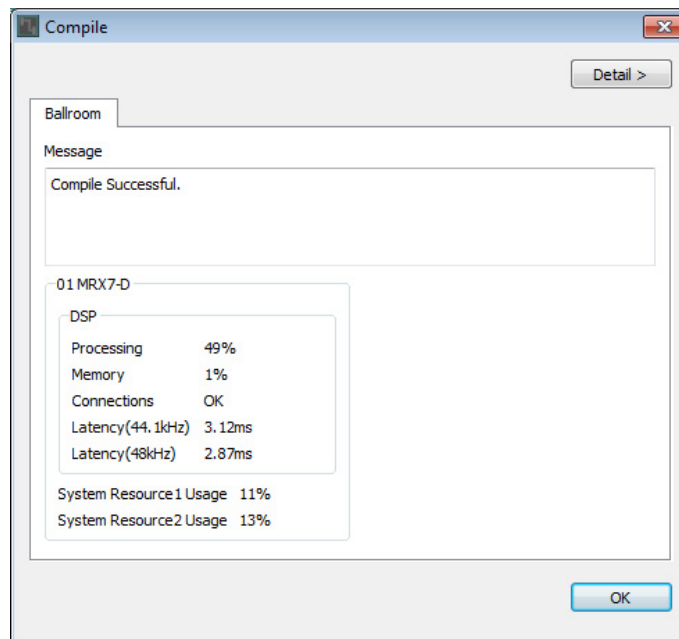
**1. Clique no botão da ferramenta [Compile] (  ).**

Inicie a análise.

**2. Confirme os resultados da análise.**

Caso a mensagem "Completed successfully" seja exibida no campo "Message", não houve problemas.

Caso um problema tenha sido detectado, clique no botão [Detail] para verificar como resolver o problema e corrigi-lo.



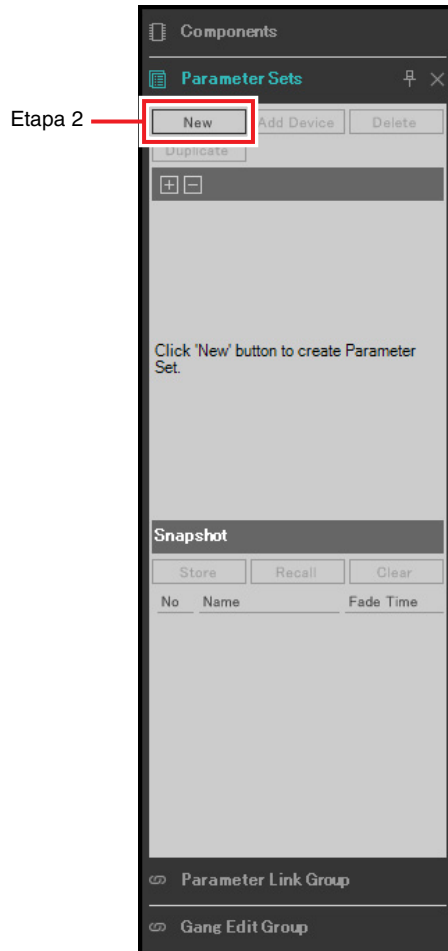
Você já concluiu a compilação.

## Especificação de instantâneos

Neste exemplo, acionaremos uma chave DCP para alternar salas divididas e combinadas. Embora possa simplesmente chamar as predefinições de salas divididas e salas combinadas, respectivamente, você pode fazer alterações rápidas nas configurações simplesmente ligando e desligando o botão de combinação no editor "Room Combiner plus Automixer", em vez de chamar todos os parâmetros.

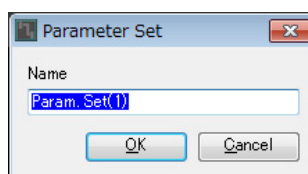
Agora explicaremos como criar um instantâneo.

### 1. Abra a área "Parameter Sets" no lado esquerdo do MRX Designer.



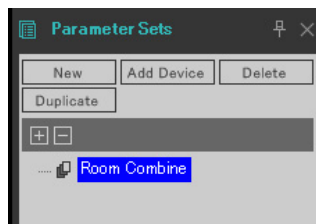
### 2. Clique no botão [New].

Uma caixa de diálogo para definir o nome do conjunto de parâmetros será exibida.



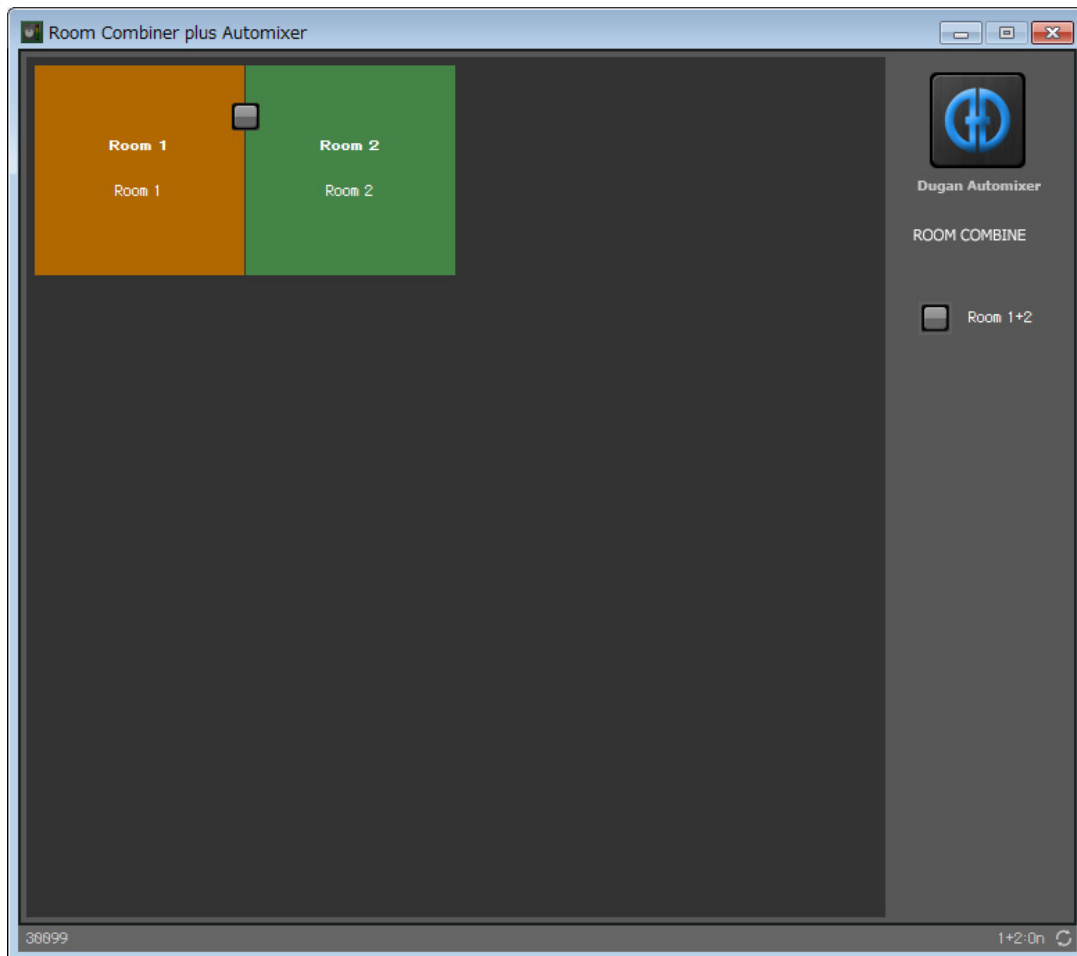
**3. Insira [Room Combine] e clique no botão [OK].**

Um conjunto de parâmetros chamado "Room Combine" será exibido na área "Parameter Sets".



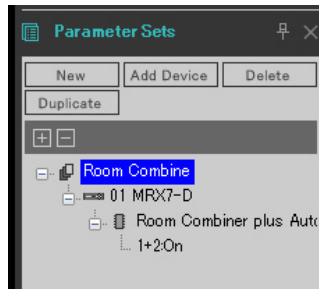
**4. Clique duas vezes em "Room Combiner plus Automixer".**

O editor de componentes "Room Combiner plus Automixer" será exibido.



**5. Mantendo a tecla <Ctrl>, arraste e solte o botão [Room 1+2] (  ) em [Room Combine] na área "Parameter Sets".**

Os parâmetros de 1+2 serão registrados no conjunto de parâmetros "Room Combine".

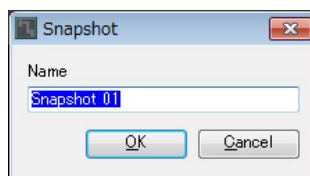


**6. Para criar um instantâneo das salas divididas usando o Room Combiner, clique no "Snapshot" número 01, enquanto as salas mantêm duas cores diferentes no editor de componentes "Room Combiner plus Automixer".**



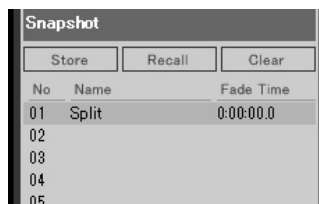
**7. Clique no botão [Store].**

Uma caixa de diálogo para definir o nome do instantâneo será exibida.



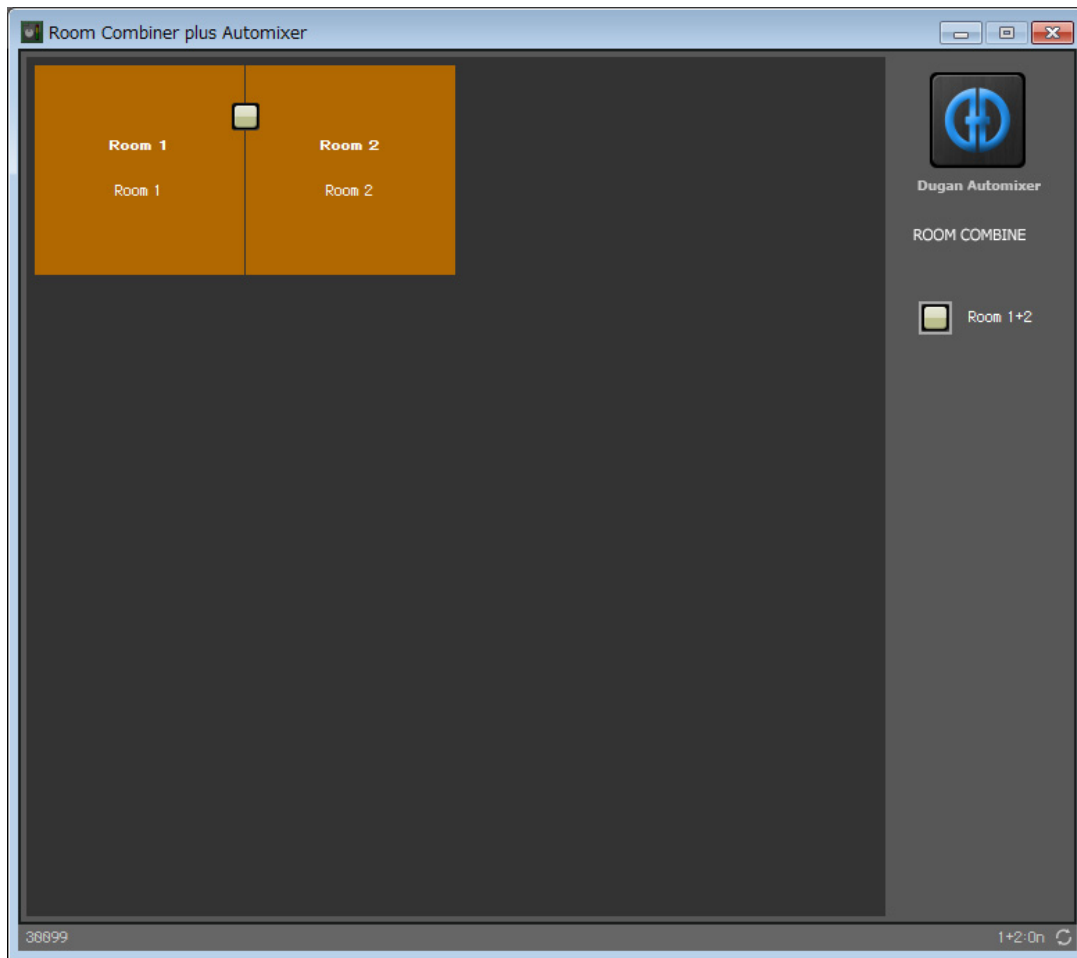
**8. Insira [Split] e clique no botão [OK].**

Um instantâneo chamado [Split] será exibido em "Snapshot".

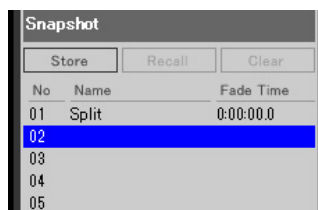


- 9.** Para criar um instantâneo das salas combinadas com o Room Combiner, clique no botão [Room 1+2] (  ) no editor de componentes "Room Combiner plus Automixer".

As salas serão combinadas.

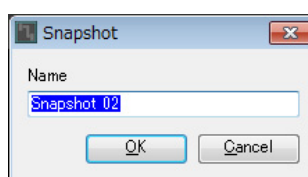


- 10.** Clique no "Snapshot" número 02, enquanto as salas mantêm as mesmas cores no editor de componentes "Room Combiner plus Automixer".



- 11.** Clique no botão [Store].

Uma caixa de diálogo para definir o nome do instantâneo será exibida.





## 12. Insira [Combined] e clique no botão [OK].

Um instantâneo chamado [Combined] será exibido em "Snapshot".



Snapshot		
Store	Recall	Clear
No	Name	Fade Time
01	Split	0:00:00.0
02	Combined	0:00:00.0
03		
04		
05		

Você já concluiu a configuração dos instantâneos. Quando você chamar o instantâneo [Split], a sala será dividida; e quando você chamar o instantâneo [Combined], as salas serão combinadas.

## Configuração de um grupo de links de parâmetro

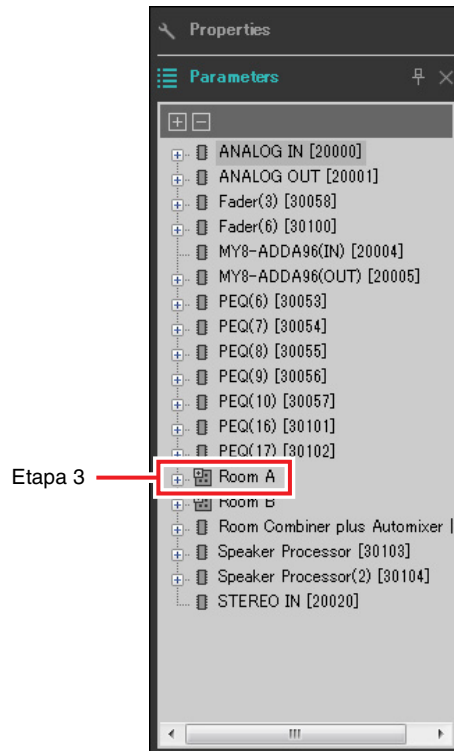
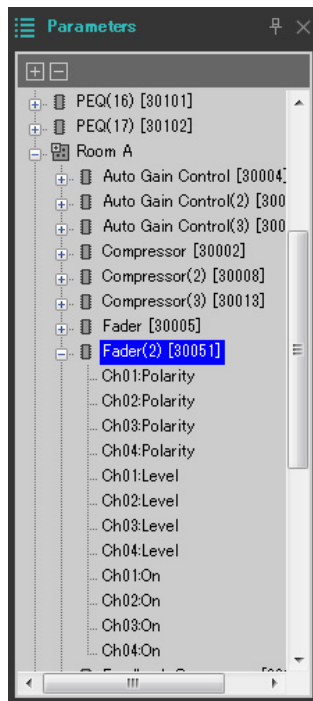
Neste exemplo, veremos como você pode evitar o uso desnecessário de chaves e botões giratórios DCP, atribuindo um único atenuador a um par estéreo de entradas (como um reproduutor de Blu-Ray ou AUX In) ou criando um único botão ON para L e R.

Aqui criaremos um grupo de links de parâmetro que vincula vários parâmetros como níveis ou ON/OFF, de maneira que possamos alterar vários parâmetros ao mesmo tempo com um botão giratório ou botão DCP.

Assim como acontece com instantâneos, os grupos de links de parâmetro são registrados arrastando e soltando ao mesmo tempo em que a tecla <Ctrl> é mantida pressionada. Porém, nesse exemplo, usaremos um método diferente, porque existe um total de 24 parâmetros a serem alterados. A mesma operação pode ser usada com instantâneos.

1. Abra a área "Parameter Link Group" no lado esquerdo do MRX Designer, para verificar os parâmetros registrados.

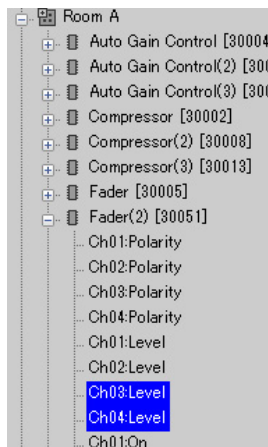


**2. Abra a área "Parameter" no lado direito do MRX Designer.****3. Como o nível AUX da Sala A é ajustado usando-se "Fader(2)" da Sala A, abra [Room A] → [Fader(2)] na área "Parameters".**

**4. Depois de clicar em [Ch03:Level], mantenha a tecla <Ctrl> pressionada e clique em [Ch04:Level].**

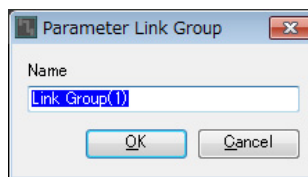
Você pode selecionar vários itens mantendo a tecla <Ctrl> pressionada e clicando.

Para selecionar parâmetros contínuos, clique no parâmetro inicial, mantenha a tecla <Shift> pressionada e clique no parâmetro final.



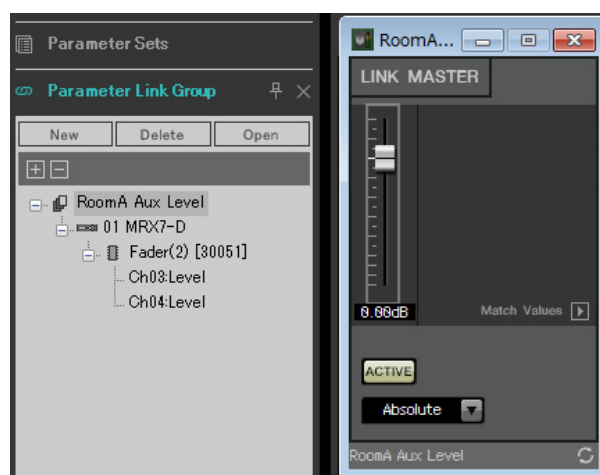
**5. Clique com o botão direito do mouse e selecione [Add to Parameter Link Group] → [Add New Group].**

Uma caixa de diálogo para definir o nome do grupo de links do parâmetro será exibida.



**6. Insira [RoomA Aux Level] e clique no botão [OK].**

O grupo [Room A Aux Level] será gerado na área "Parameter Link Group", e o editor Link Master será exibido.



**7. Selecione [Absolute] na caixa de combinação do editor Link Master.**

**8. Clique duas vezes em "Fader(2)" da Sala A.**

O editor de componentes "Fader(2)" será exibido.

**9. Mova o atenuador no editor Link Master e confirme se os canais 3 e 4 no editor de componentes "Fader(2)" estão vinculados.****10. Clique nos botões [x] no canto superior direito do editor Link Master e do editor de componentes "Fader(2)" para fechar o editor e o editor de componentes.**

Repita as etapas de 2 a 10 para criar os grupos de links de parâmetro a seguir.

Nome do grupo de links de parâmetro	Componentes	Parâmetros	Configurações da caixa de combinação do editor Link Master
RoomA BD Level	[Room A] → [Fader(2)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
RoomA BD-AUX On/Off	[Room A] → [Fader(2)]	Ch01:On	Opposite
		Ch02:On	
		Ch03:On	
		Ch04:On	
RoomA Matrix On/Off	[Room A] → [Matrix Mixer]	In01Out01:On	Equal
		In02Out01:On	
		In03Out01:On	
		In04Out01:On	
RoomB Aux Level	[Room B] → [Fader(5)]	Ch03:Level	Absolute
		Ch04:Level	
RoomB BD Level	[Room B] → [Fader(5)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
RoomB BD-AUX On/Off	[Room B] → [Fader(5)]	Ch01:On	Opposite
		Ch02:On	
		Ch03:On	
		Ch04:On	
RoomB Matrix On/Off	[Room B] → [Matrix Mixer(2)]	In01Out01:On	Equal
		In02Out01:On	
		In03Out01:On	
		In04Out01:On	

Este grupo de links de parâmetro alterna [Room BD-AUX On/Off] para AUX ou BD. Isso desligará os canais de atenuador 3/4 quando os canais 1/2 estiverem ligados e os canais de atenuador 3/4 quando os canais 1/2 estiverem desligados.

Você já concluiu a configuração do grupo de links de parâmetro.

## Definição das configurações DCP

Aloca parâmetros para DCP4V4S e DCP4S em cada sala, de maneira que eles possam ser alterados operando-se uma chave ou um botão giratório.

Defina o nome da biblioteca como "Room Split" caso a sala seja dividida e como "Room Combine" caso as salas sejam combinadas.

Aloque os parâmetros a seguir às chaves e aos botões giratórios. (As etapas para alocar parâmetros serão explicadas posteriormente.)

### ● Parâmetros "Room Split"

DCP	Chave/botão giratório	Grupo de links de componente, instantâneo ou parâmetro que inclua o parâmetro definido	Parâmetros
DCP4V4S para Sala A	Chave 1	Room Combiner plus Automixer	Botão Mics [ON] para Sala 1
	Chave 2	Room Combiner plus Automixer	Botão BGM [ON] para Sala 1
	Chave 3	RoomA BD-AUX On/Off para grupo de links de parâmetro	Botão [ON] para Link Master
	Chave 4	RoomA Matrix On/Off para grupo de links de parâmetro	Botão [ON] para Link Master
	Botão giratório 1	Room Combiner plus Automixer	Botões giratórios Mics para Sala 1
	Botão giratório 2	Room Combiner plus Automixer	Botões giratórios BGM para Sala 1
	Botão giratório 3	RoomA BD Level para grupo de links de parâmetro	Atenuador do Link Master
	Botão giratório 4	RoomA Aux Level para grupo de links de parâmetro	Atenuador do Link Master
DCP4S para Sala A	Chave 1	Predefinição	01 Split *
	Chave 2	Predefinição	02 Combine *
	Chave 3	Room Combiner plus Automixer	Lista de BGMs da Sala 1 (Inc/Upper Limit=4)
	Chave 4	Room Combiner plus Automixer	Lista de BGMs da Sala 1 (Dec)
DCP4V4S para Sala B	Chave 1	Room Combiner plus Automixer	Botão Mics [ON] para Sala <b>2</b>
	Chave 2	Room Combiner plus Automixer	Botão BGM [ON] para Sala <b>2</b>
	Chave 3	Room <b>B</b> BD-AUX On/Off para grupo de links de parâmetro	Botão [ON] para Link Master
	Chave 4	Room <b>B</b> Matrix On/Off para grupo de links de parâmetro	Botão [ON] para Link Master
	Botão giratório 1	Room Combiner plus Automixer	Botões giratórios Mics para Sala <b>2</b>
	Botão giratório 2	Room Combiner plus Automixer	Botões giratórios BGM para Sala <b>2</b>
	Botão giratório 3	Room <b>B</b> BD Level para grupo de links de parâmetro	Atenuador do Link Master
	Botão giratório 4	Room <b>B</b> Aux Level para grupo de links de parâmetro	Atenuador do Link Master
DCP4S para Sala B	Chave 1	Predefinição	01 Split *
	Chave 2	Predefinição	02 Combine *
	Chave 3	Room Combiner plus Automixer	Lista de BGMs da Sala <b>2</b> (Inc/Upper Limit=4)
	Chave 4	Room Combiner plus Automixer	Lista de BGMs da Sala <b>2</b> (Dec)

\* A predefinição não foi configurada no momento. Assim, apenas o número predefinido é exibido. Chamando a predefinição, você poderá dizer qual predefinição foi chamado observando o indicador na chave DCP4S. (Ao usar a chave DCP para ligar e desligar o botão Combine, você não poderá dizer se ele está ligado ou desligado apenas olhando o DCP.)

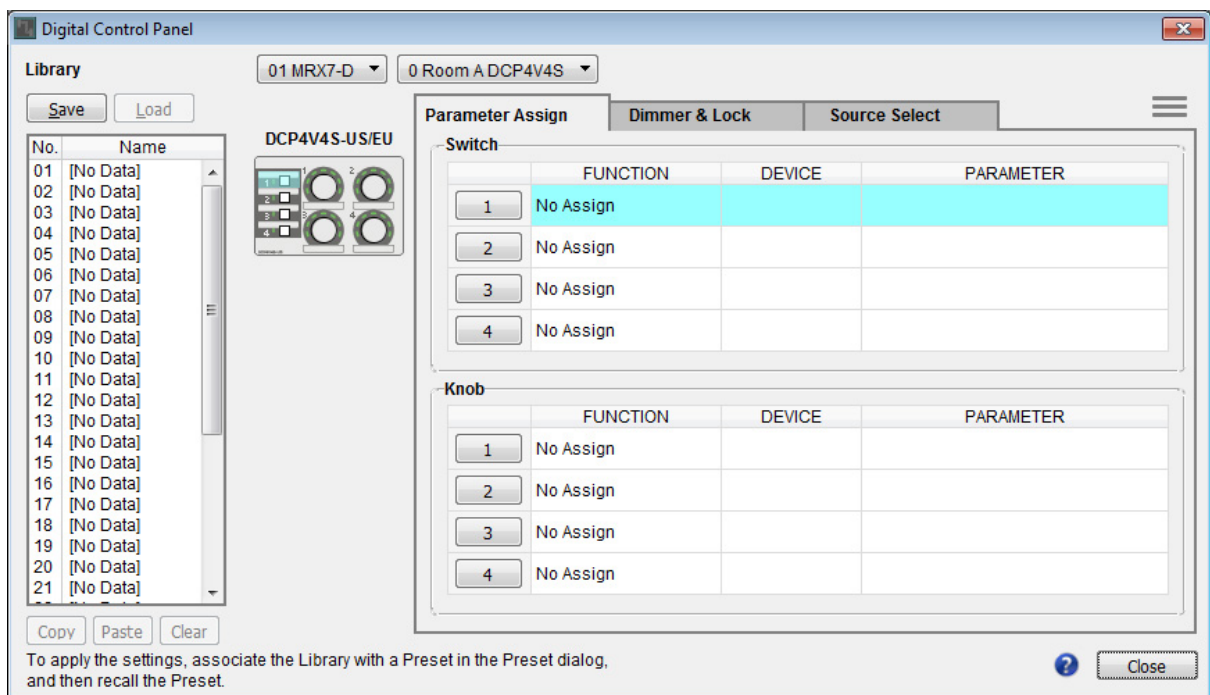
Para os parâmetros "Room Combine", use os parâmetros "Room Split", mas altere os caracteres em vermelho para "1" ou "A".

Agora explicaremos como definir os parâmetros da chave 1 (parâmetro) do DCP4V4S e da chave 1 (predefinição) do DCP4S na Sala A. Desta vez, explicaremos como fazer isso arrastando e soltando os parâmetros mantendo a tecla <Ctrl> pressionada usando o editor de componentes etc.; porém, você também pode arrastar e soltar na área "Parameters" mantendo pressionada a tecla <Ctrl>.



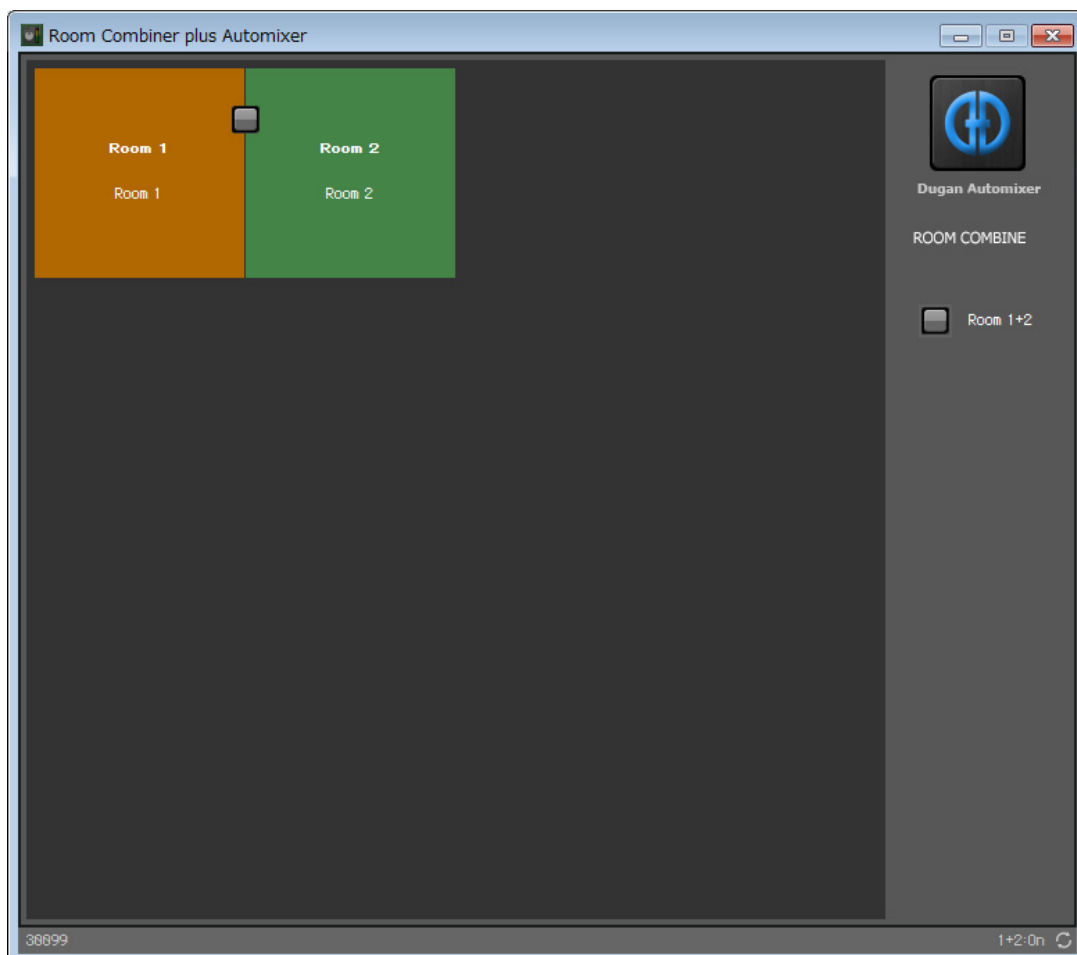
## 1. Selecione [Digital Control Panel] no menu [Controller].

A caixa de diálogo "Digital Control Panel" será exibida.



## 2. Clique duas vezes em "Room Combiner plus Automixer".

O editor "Room Combiner plus Automixer" será exibido.



### 3. Clique duas vezes em "Room 1" ou "Room 2".

A janela de configuração do parâmetro do Combiner será exibida.



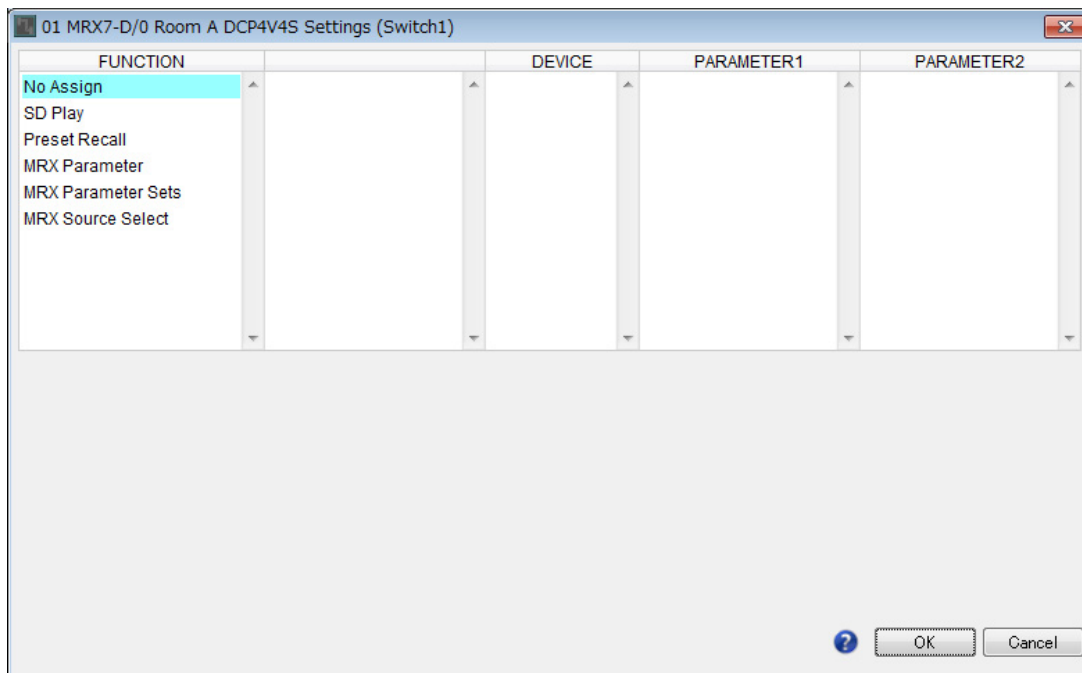
### 4. Ligue todos os botões [ON].

Como os botões permanecem desligados por padrão, você não conseguirá ouvir sons.

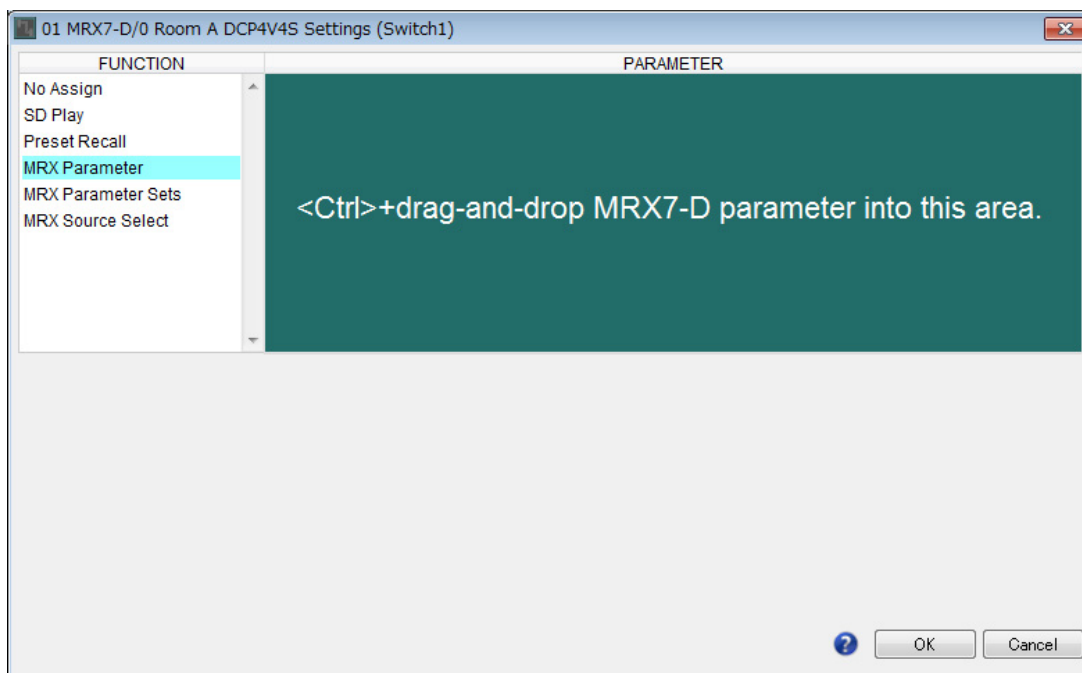


**5. Clique no botão "Switch" [1] da caixa de diálogo "Digital Control Panel".**

A caixa de diálogo "Settings" será exibida.

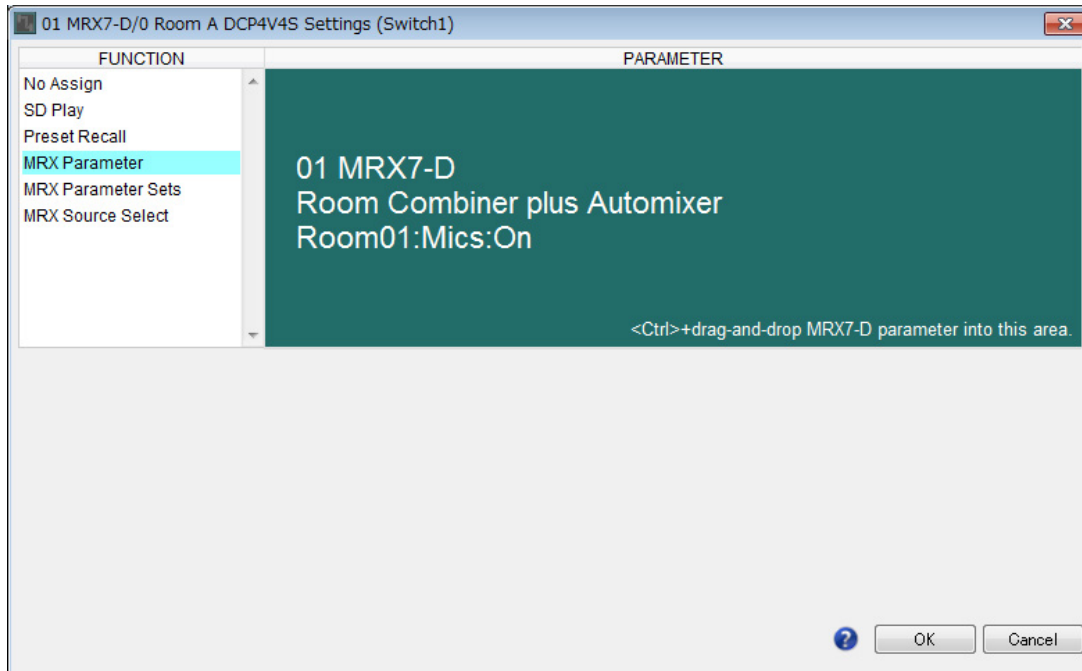
**6. Clique em [MRX Parameter] em "FUNCTION".**

A tela muda para uma tela na qual você pode registrar o [MRX Parameter].



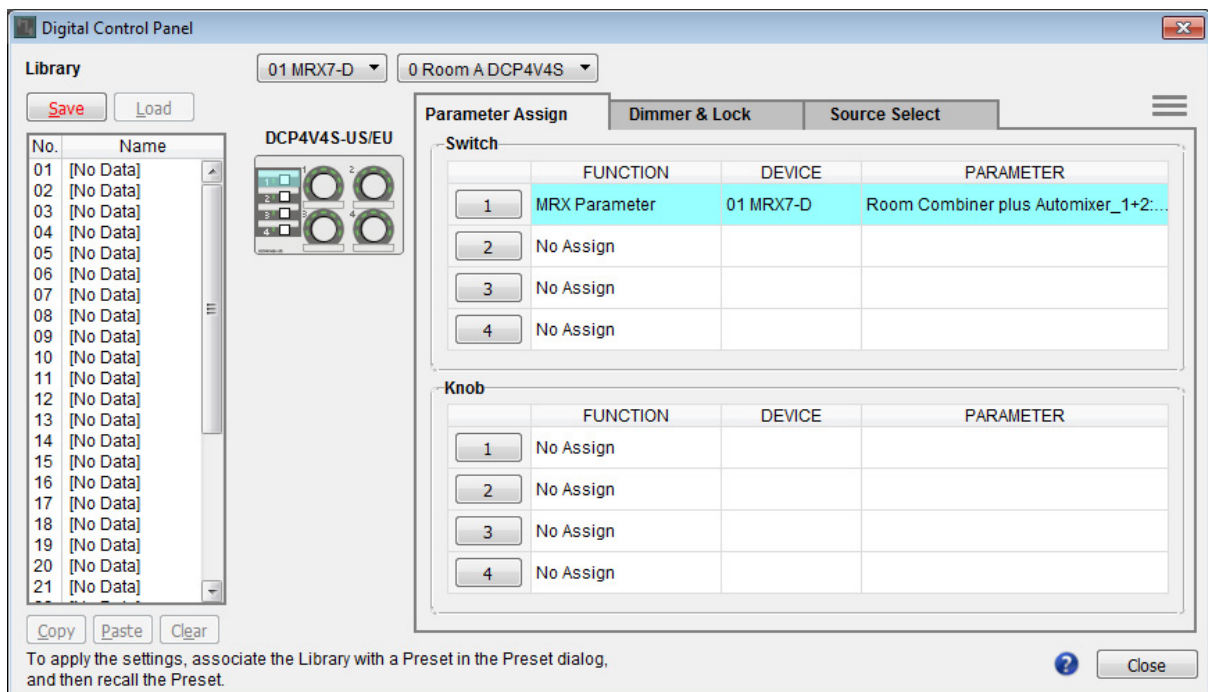
- 7. Arraste e solte o botão Mics [ON] da Sala 1 na janela de configurações de parâmetro do Combiner para a área "PARAMETER" na caixa de diálogo "Settings" ao mesmo tempo em que se mantém pressionada a tecla <Ctrl>.**

Isso registrará o botão Mics [ON] da Sala 1.



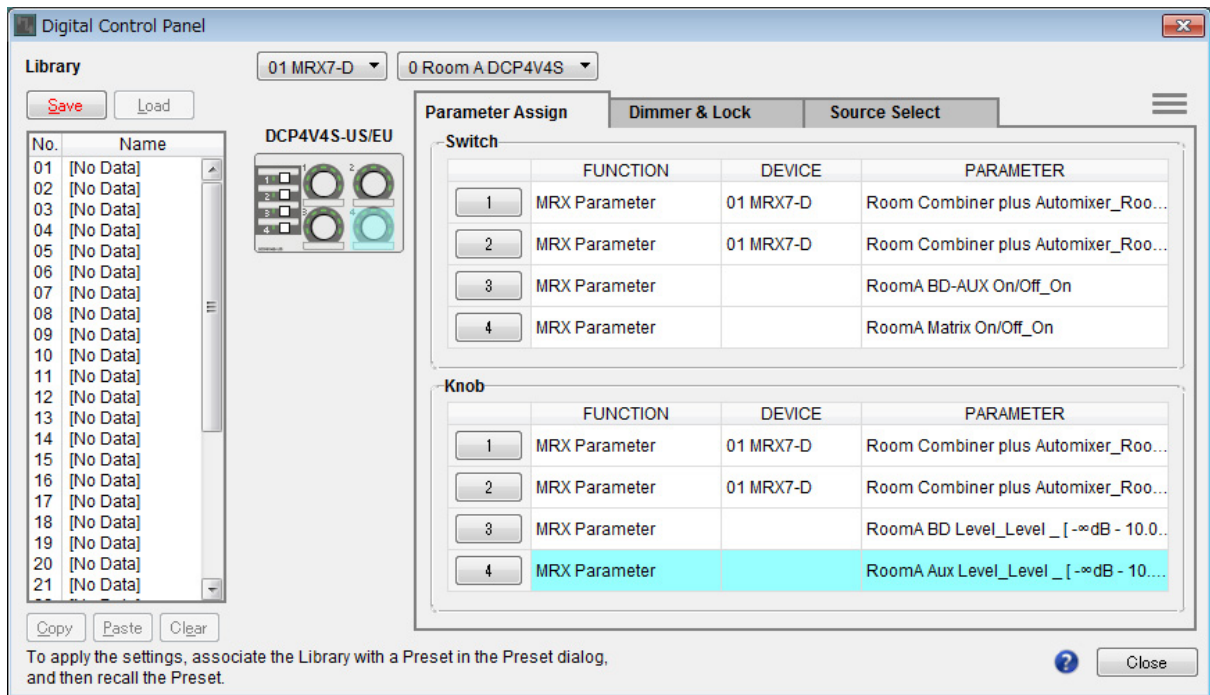
- 8. Clique no botão [OK].**

A caixa de diálogo "Digital Control Panel" será exibida, com o botão Mics [ON] da Sala 1 registrada.



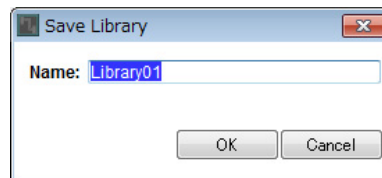
## 9. Registre os outros parâmetros conforme mostrado nas etapas de 2 a 7.

O editor Link Master do grupo de links de parâmetro pode ser exibido clicando-se com o botão direito do mouse no grupo de links de parâmetro e selecionando-se [Open Link Master] no menu contextual.



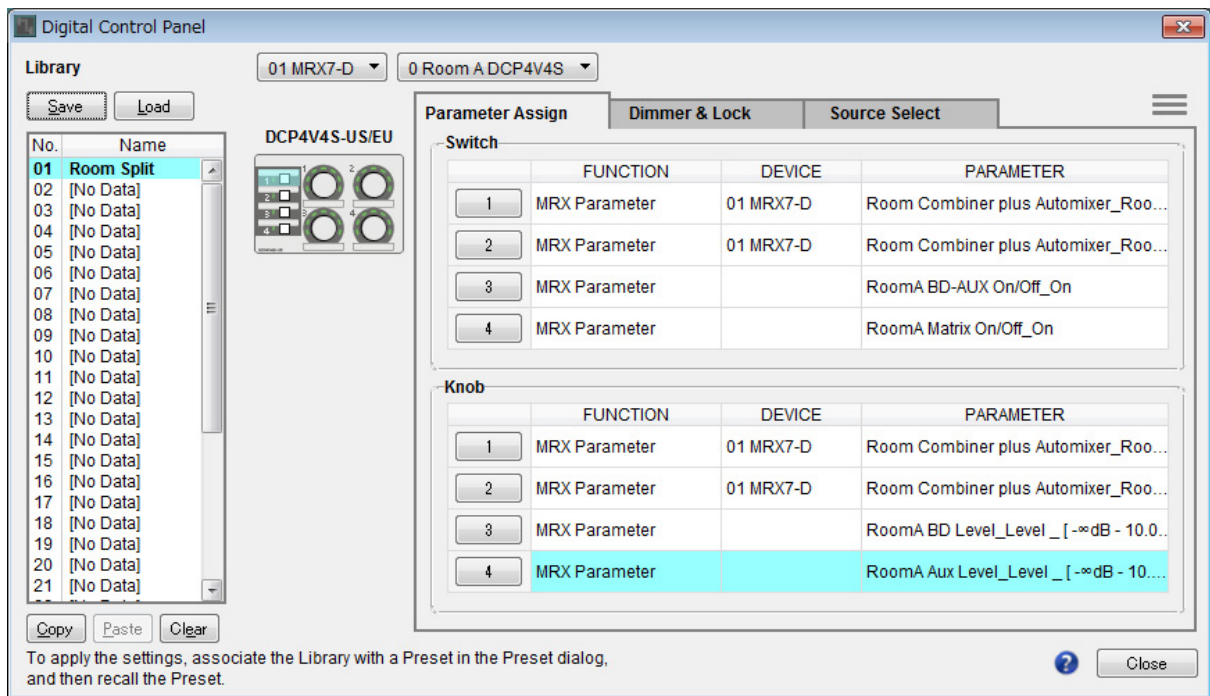
## 10. Clique no N° 01 da "Library" e no botão [Save].

A caixa de diálogo "Save Library" será exibida.



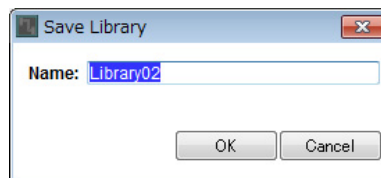
## 11. Insira [Room Split] e clique no botão [OK].

Os dados serão registrados no N° 01 da "Library".



## 12. Como "Room Split" e "Room Combine" são iguais para o DCP na Sala A, clique no N° 02 da "Library" e no botão [Save].

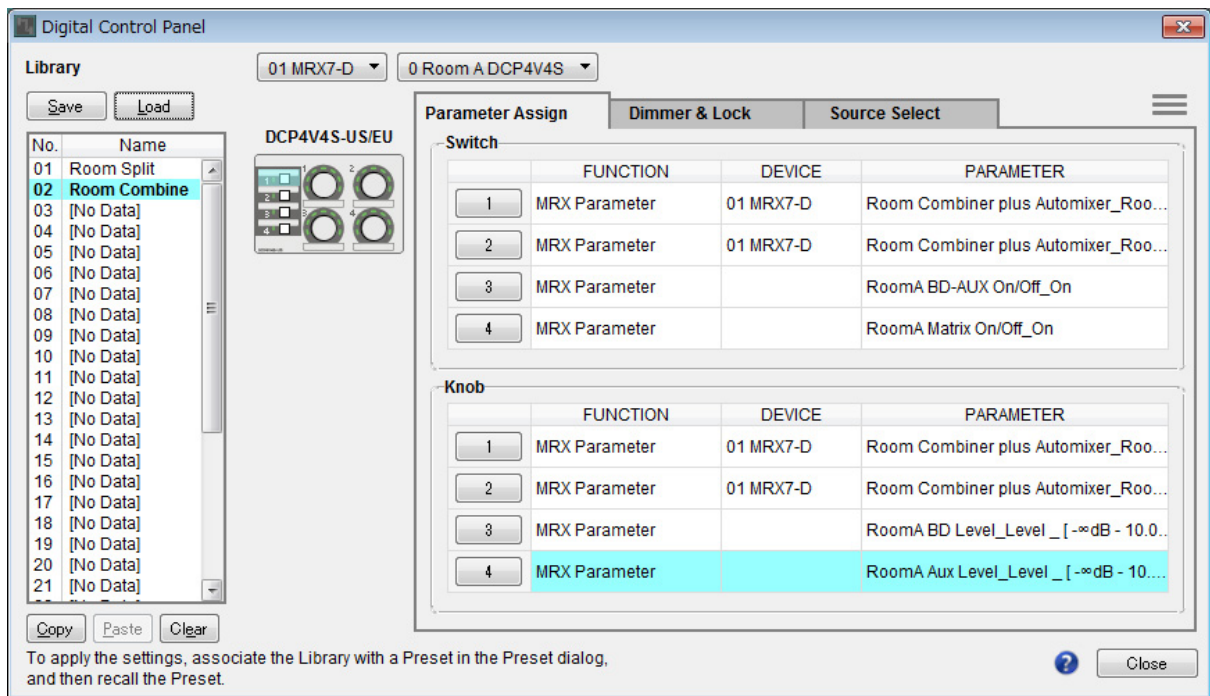
A caixa de diálogo "Save Library" será exibida.





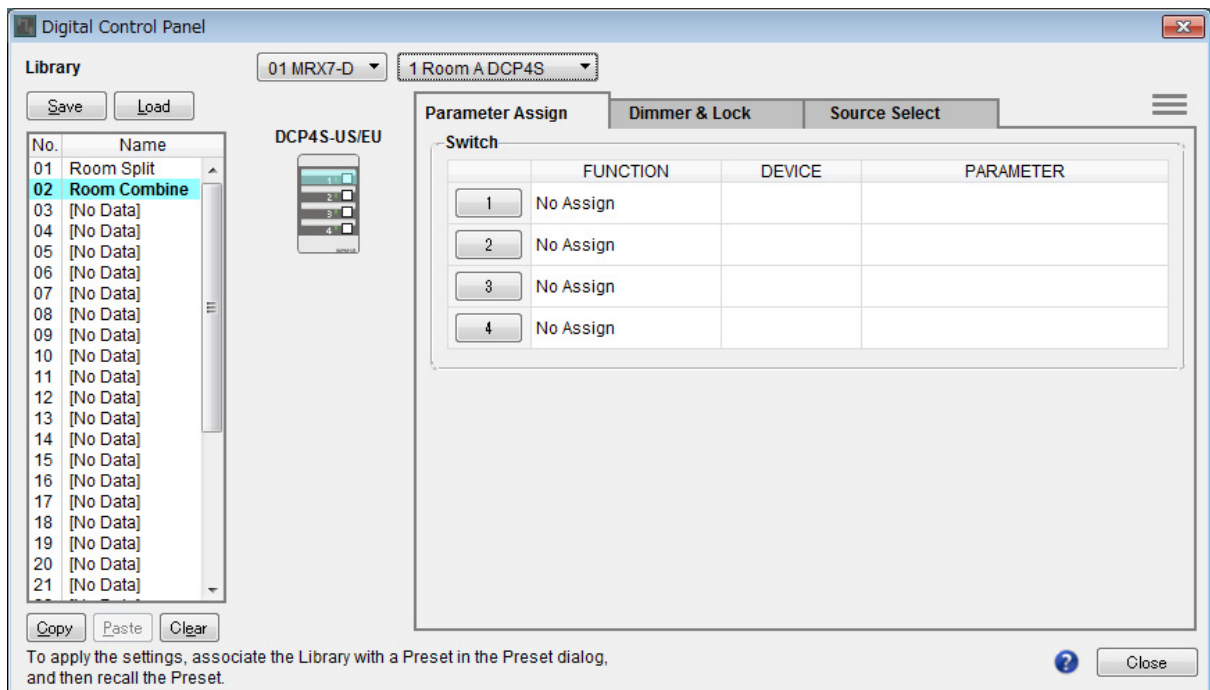
### 13. Insira [Room Combine] e clique no botão [OK].

Os dados serão registrados no N° 02 da "Library".



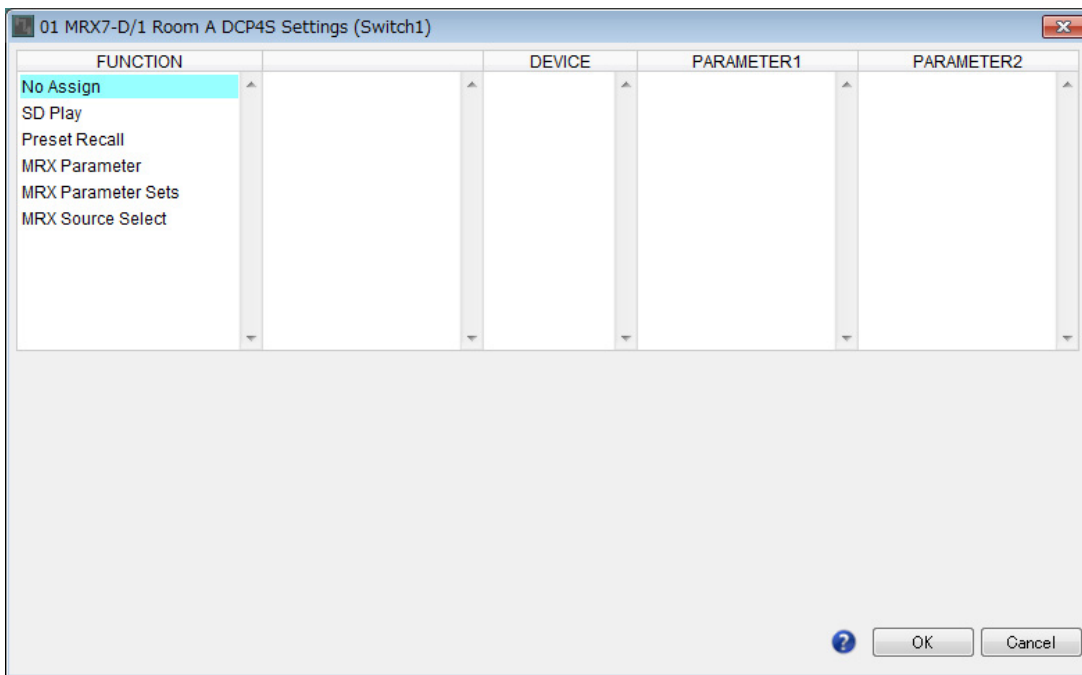
### 14. Selecione [1 Room A DCP4S] usando a caixa de listagem da seleção DCP.

A tela mudará para a tela de configurações DCP4S da Sala A de ID=1.

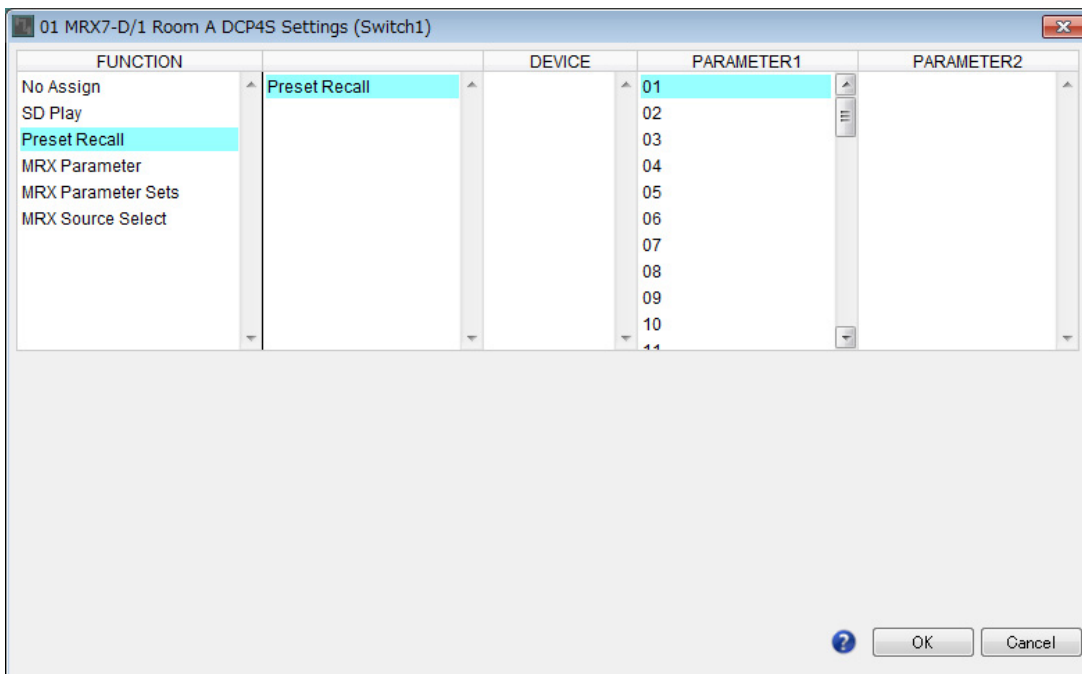


**15. Clique no botão "Switch" [1] da caixa de diálogo "Digital Control Panel".**

A caixa de diálogo "Settings" será exibida.

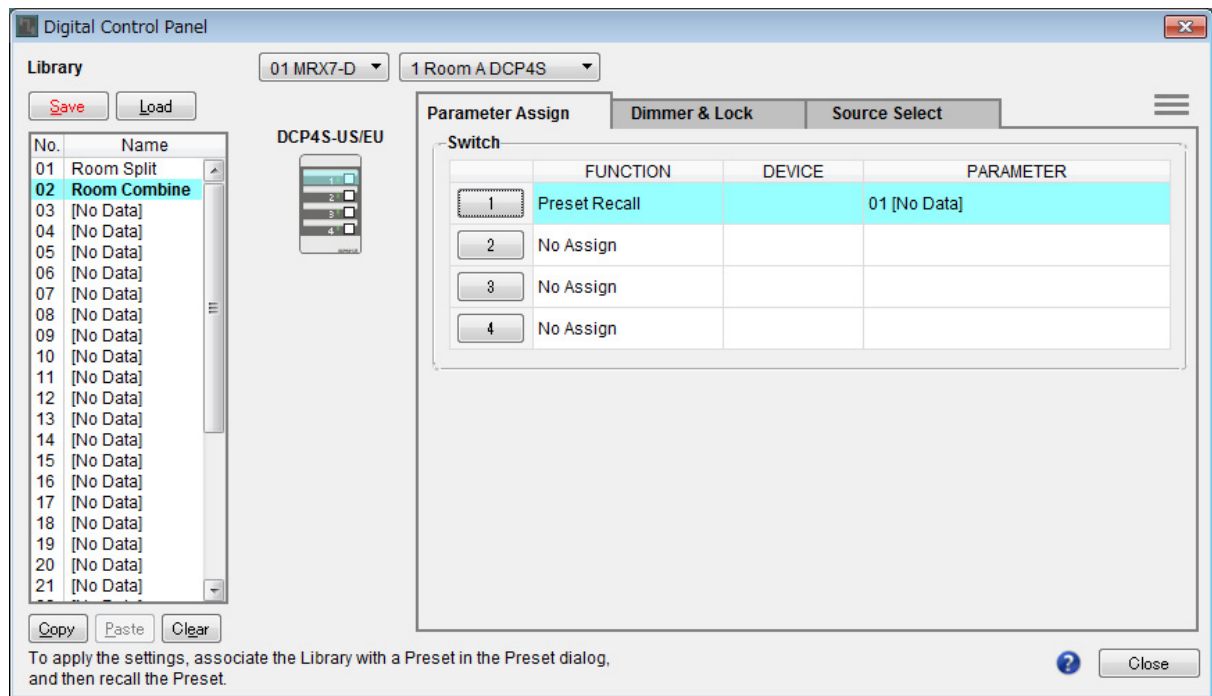
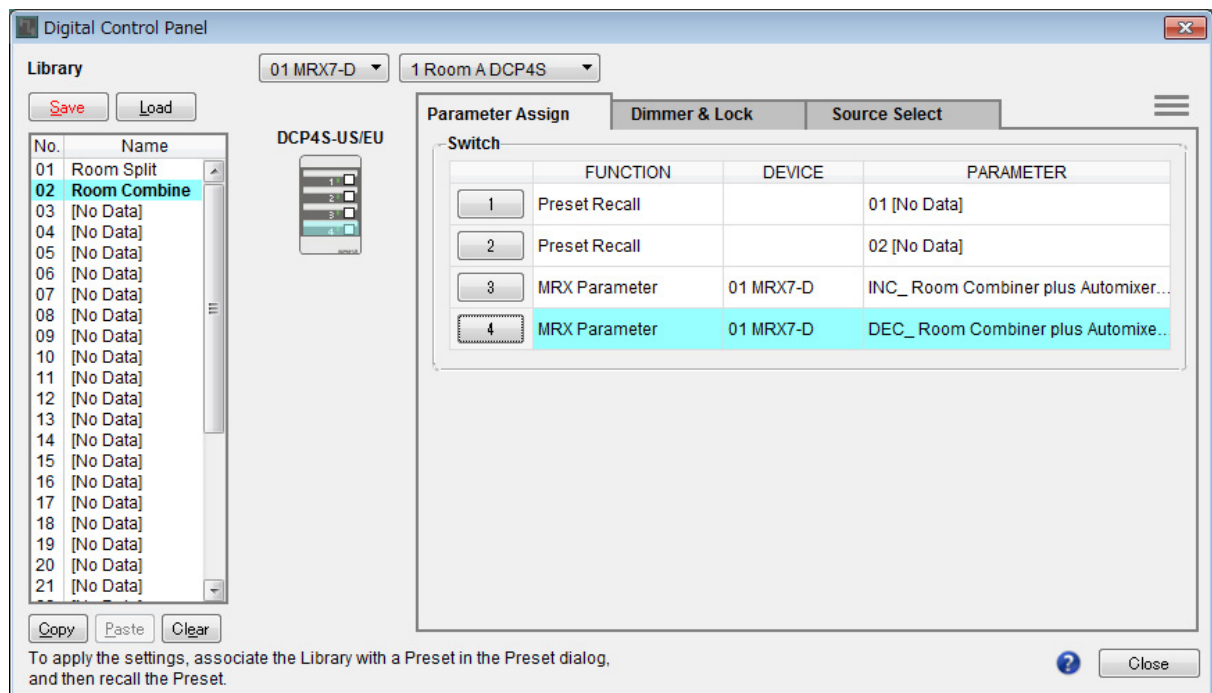
**16. Clique em [Preset Recall] em "FUNCTION".**

A tela muda para uma tela na qual você pode registrar a predefinição a ser chamada.



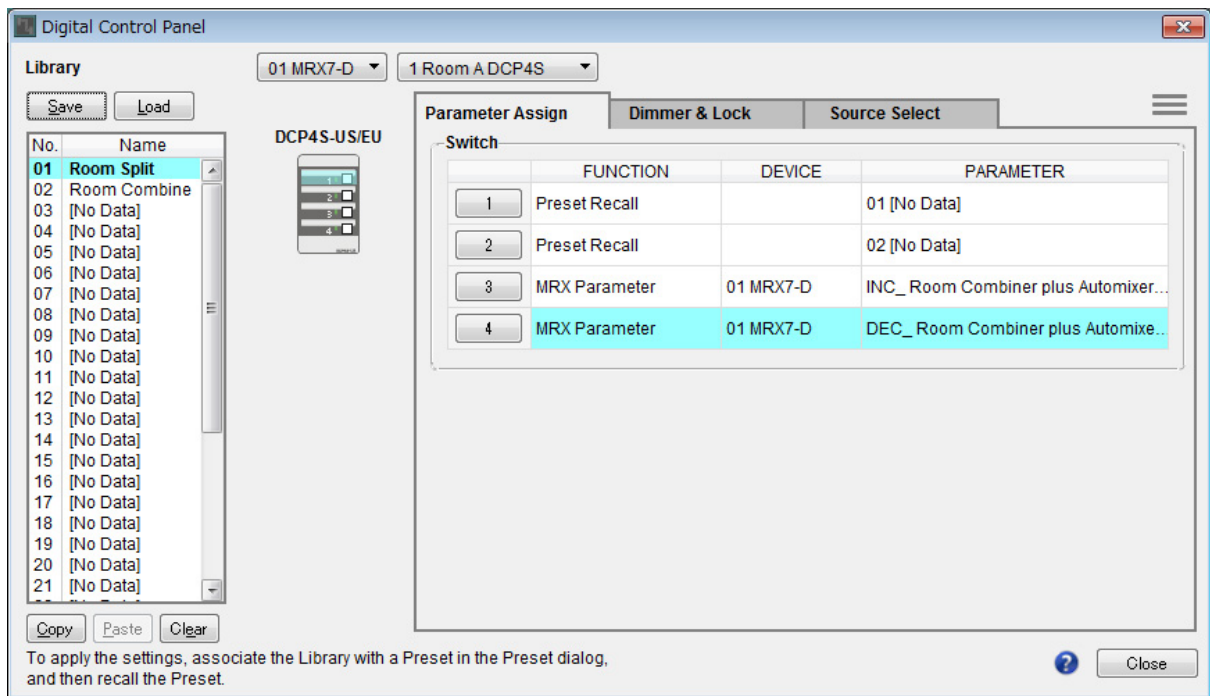
**17. Clique em [01] em "PARAMETER 1" e no botão [OK].**

A caixa de diálogo "Digital Control Panel" será exibida, com o 01 nas predefinições registradas.

**18. Registre as predefinições e os parâmetros nas outras chaves da mesma maneira.**

**19. Selecione o N° 01 e o N° 02 da "Library" e clique no botão [Save].**

As configurações do DCP4S na Sala A são substituídas.

**20. Defina o DCP da Sala B da mesma maneira.**

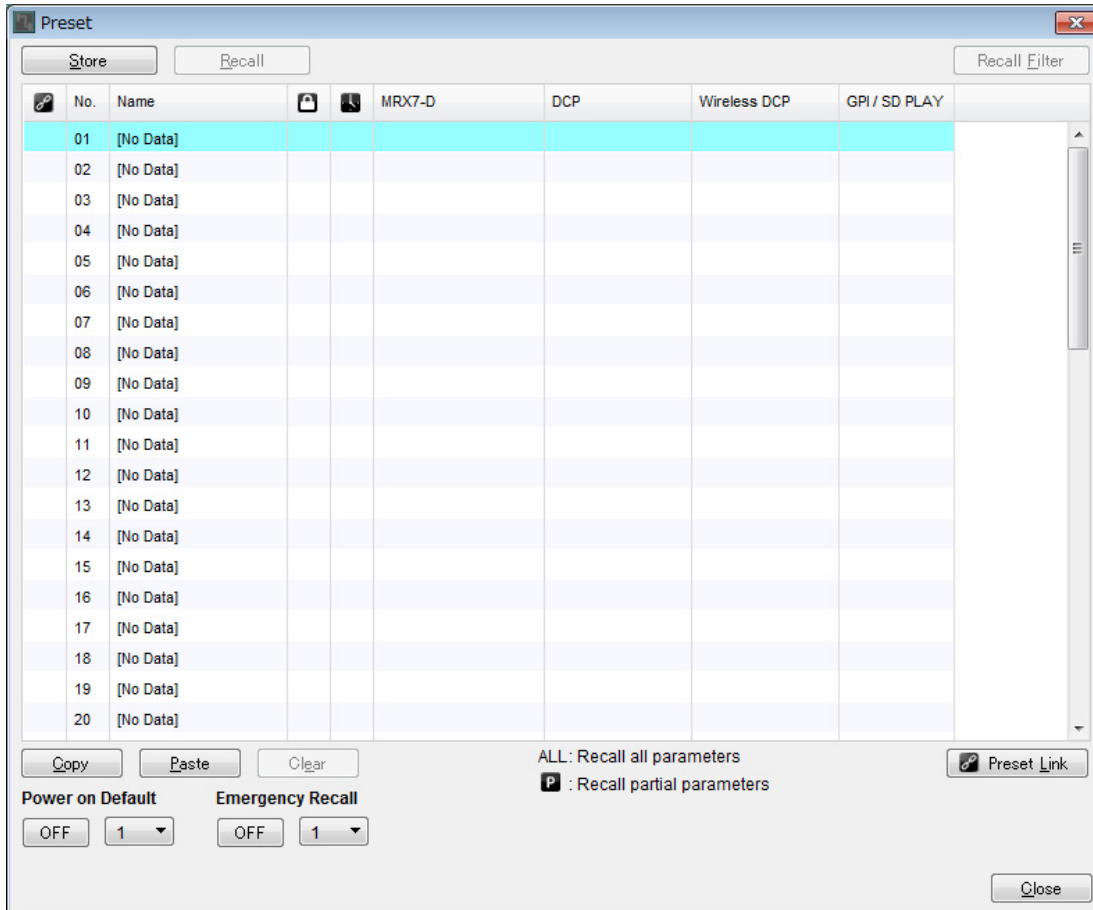
As configurações de "Room Combine" da Sala B são as mesmas configurações de "Room Combine" da Sala A. Clique no botão de menu do DCP da Sala A (☰) e selecione [Copy], alterne para o DCP da Sala B e selecione [Paste] no botão de menu. Depois disso, se você salvar isso substituindo-o como "Room Combine", o trabalho será mais fácil.

## Armazenamento de predefinições

Defina a predefinição que será chamada no DCP4S.

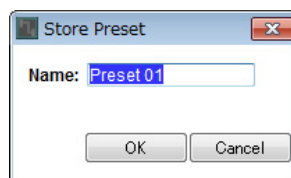
### 1. Clique no botão da ferramenta [Preset] ( ).

A caixa de diálogo [Preset] será exibida.



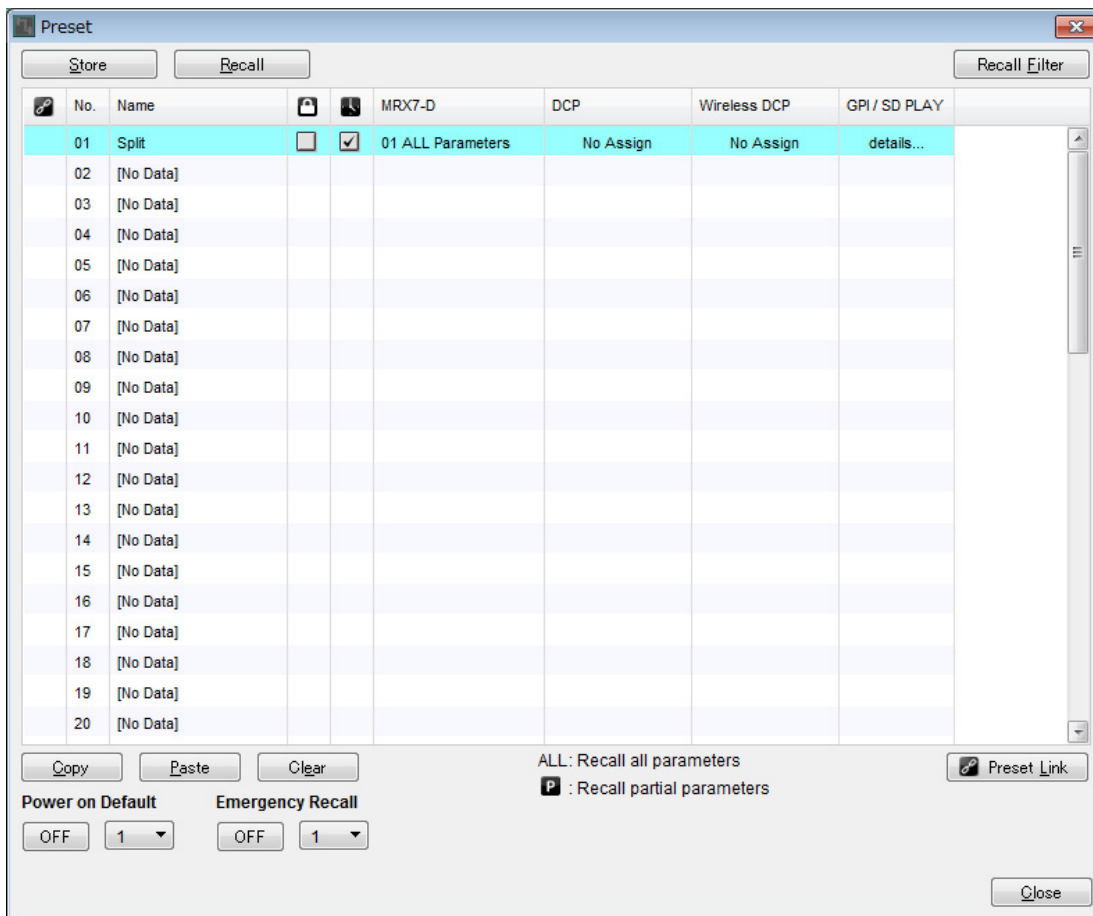
### 2. Clique no N° 01 e no botão [Store].

A caixa de diálogo "Store Preset" será exibida.



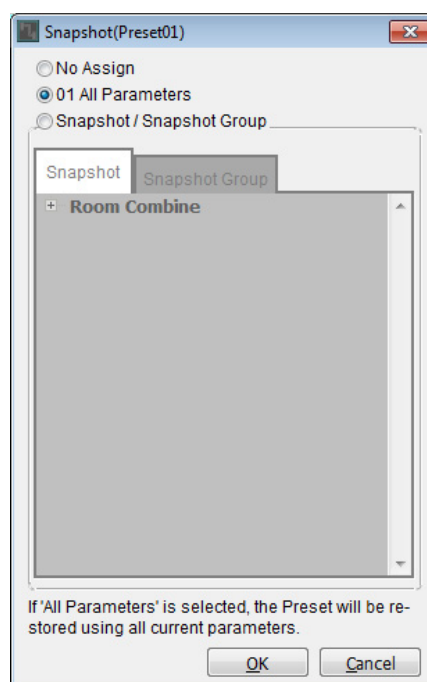
### 3. Insira [Split] e clique no botão [OK].

O estado atual será registrado como um nome predefinido "Split".



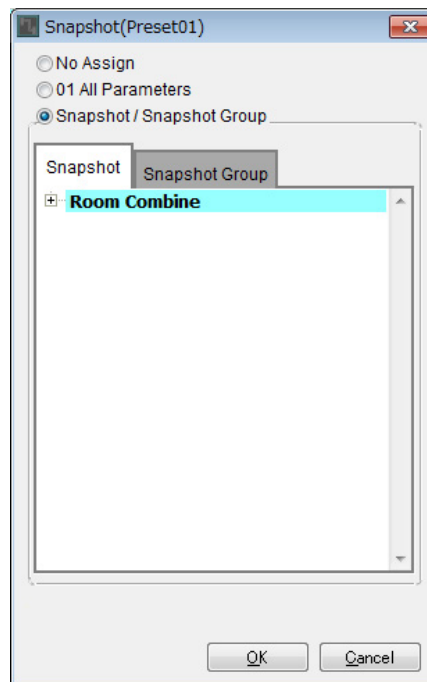
### 4. Clique no campo [MRX7-D] em N° 01.

A caixa de diálogo [Snapshot] será exibida.

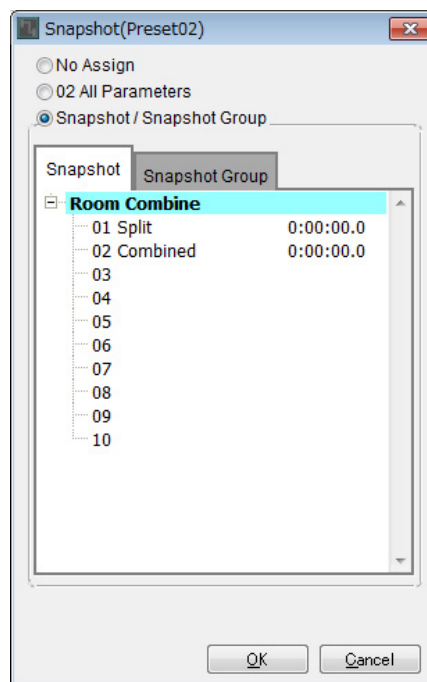


## 5. Selecione [Snapshot/Snapshot Group].

A tela muda para a tela de registro do instantâneo.

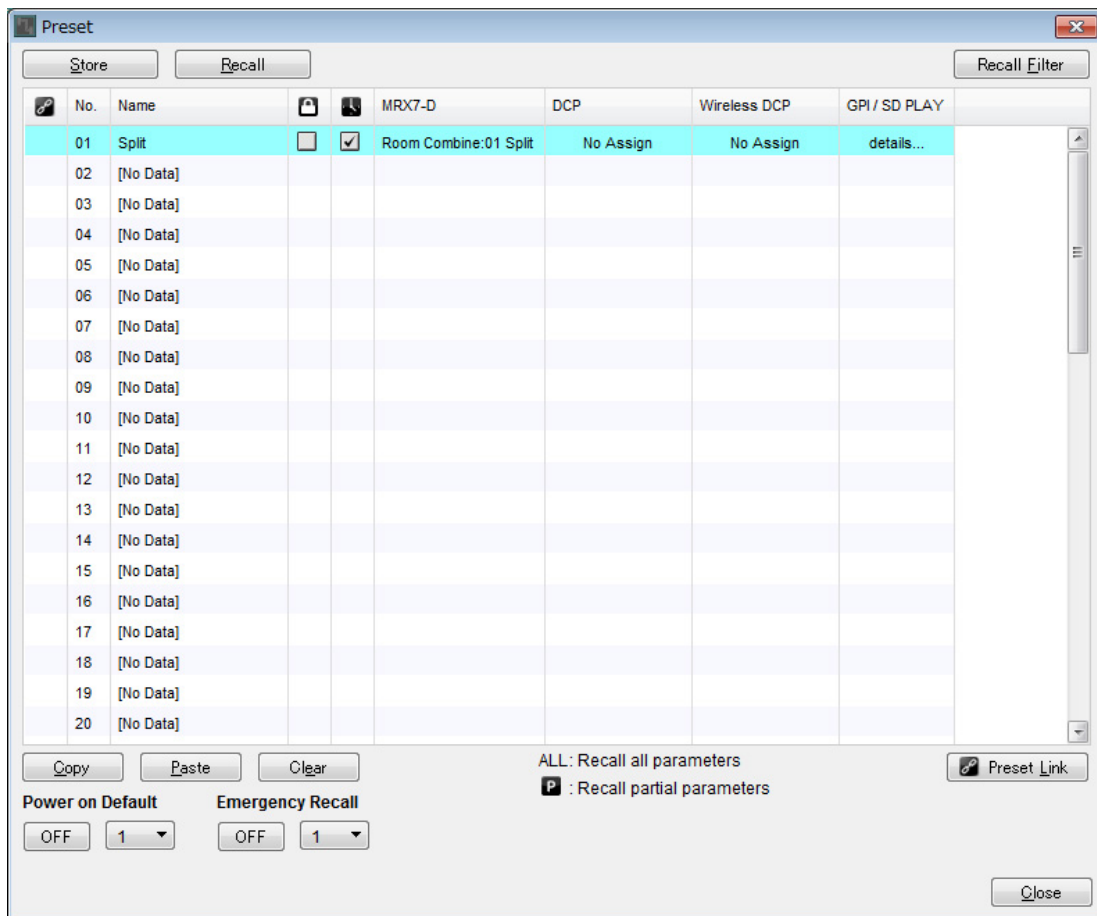


## 6. Clique em [-] para expandir a lista de instantâneos.



## 7. Clique em [01 Split] e no botão [OK].

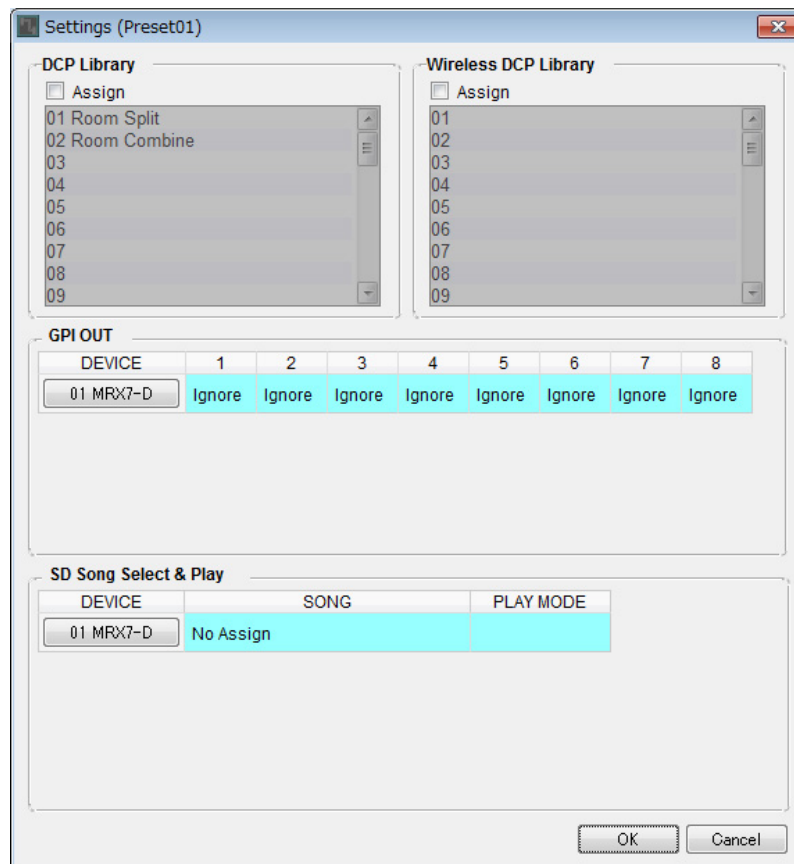
Quando a predefinição for chamada, os instantâneos também serão chamados.



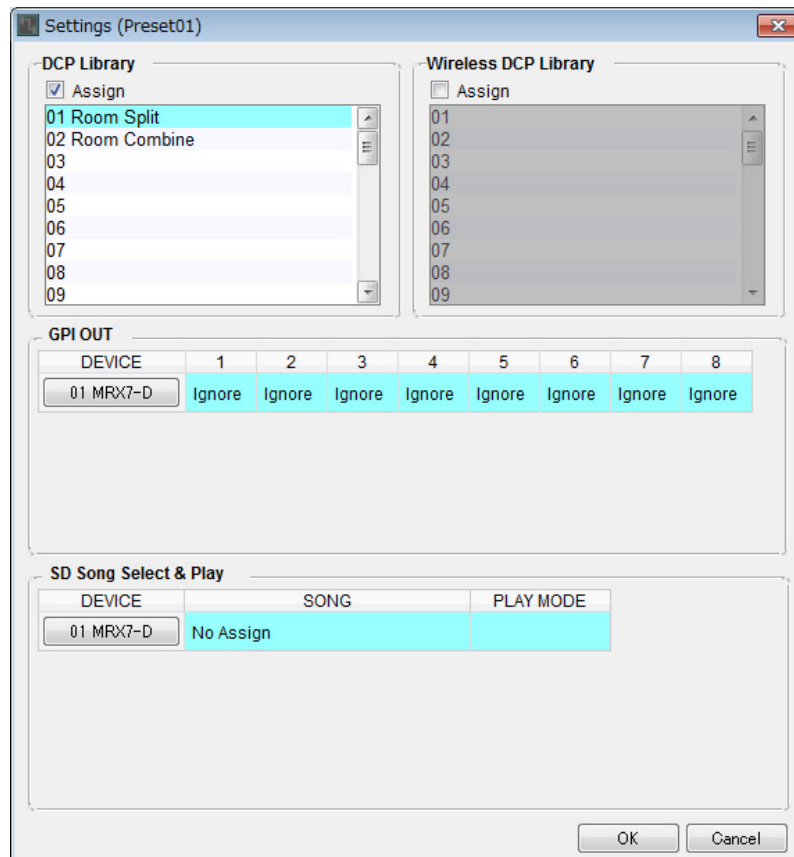


## 8. Clique duas vezes no campo [DCP] em N° 01.

A caixa de diálogo "Settings" será exibida.

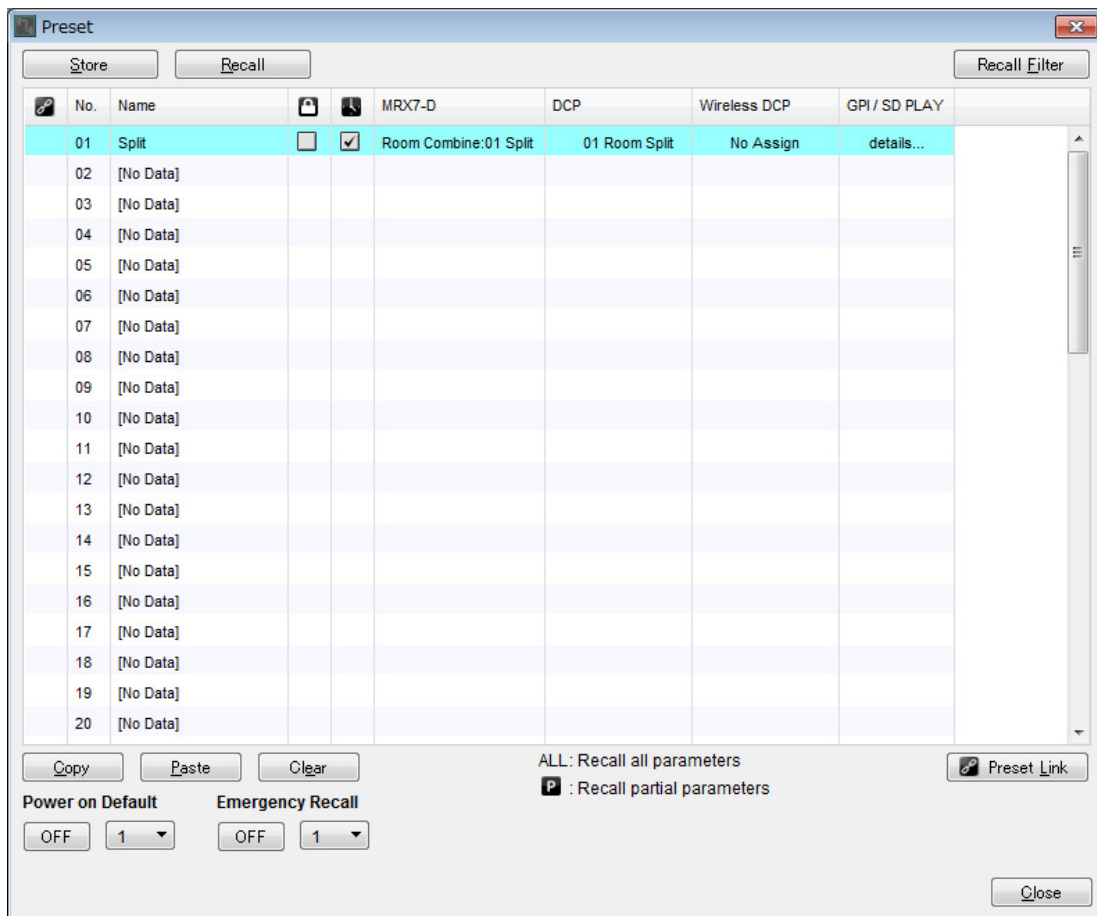


## 9. Marque a caixa de seleção [Assign] em "DCP Library".

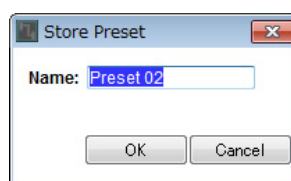


**10. Clique em [01 Room Split] e no botão [OK].**

Quando a predefinição for chamada, a biblioteca também será carregada.

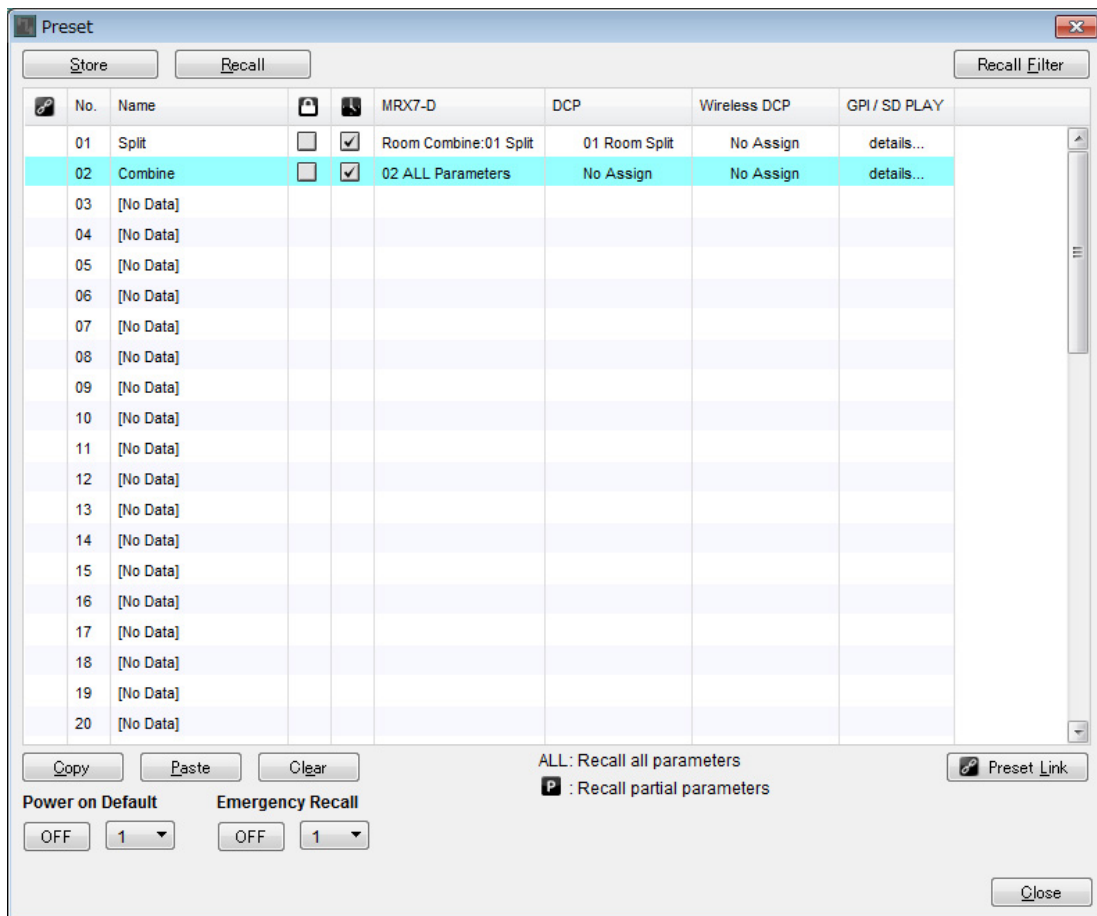
**11. Clique no N° 02 e no botão [Store].**

A caixa de diálogo "Store Preset" será exibida.



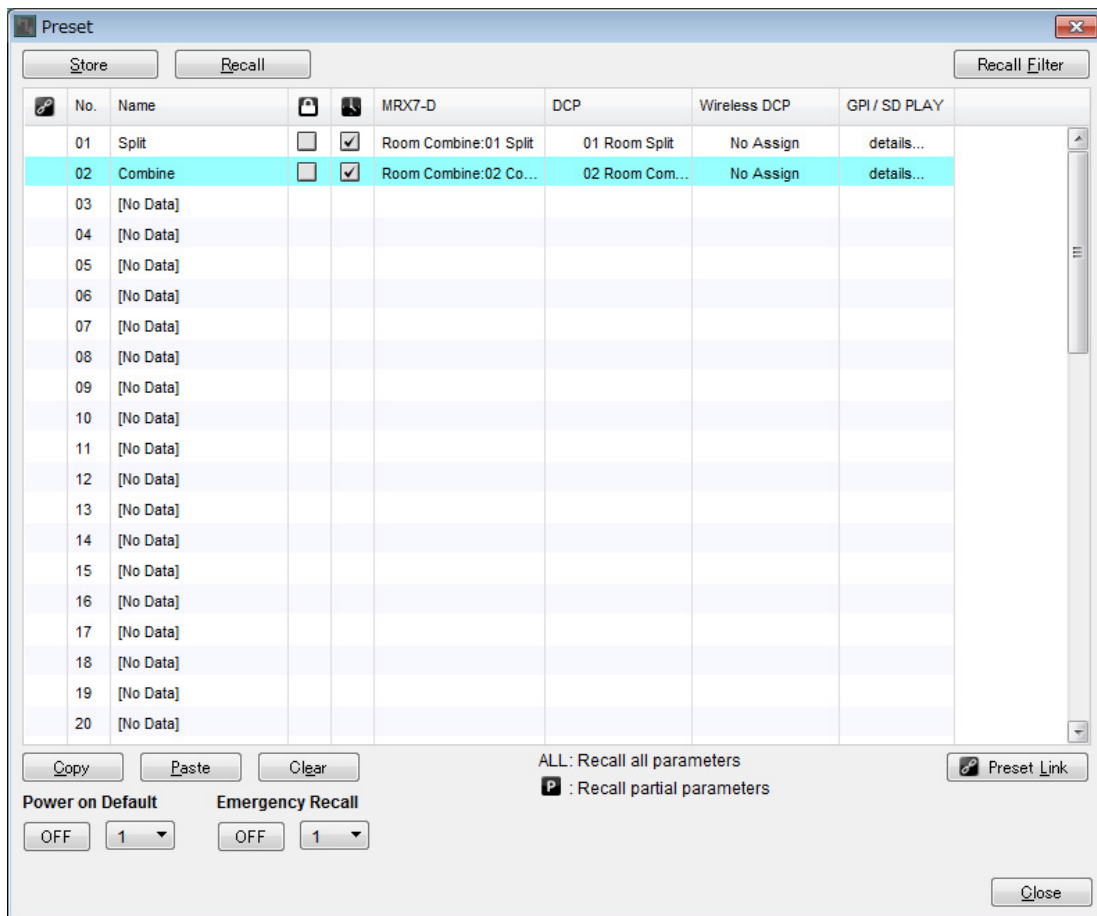
## 12. Insira [Combine] e clique no botão [OK].

O estado atual será registrado como um nome predefinido "Combine".



### 13. Defina a predefinição "Combine" da mesma maneira.

Para o MRX7-D, defina o instantâneo [02 Combined]; e para o DCP, defina a biblioteca [02 Room Combine].



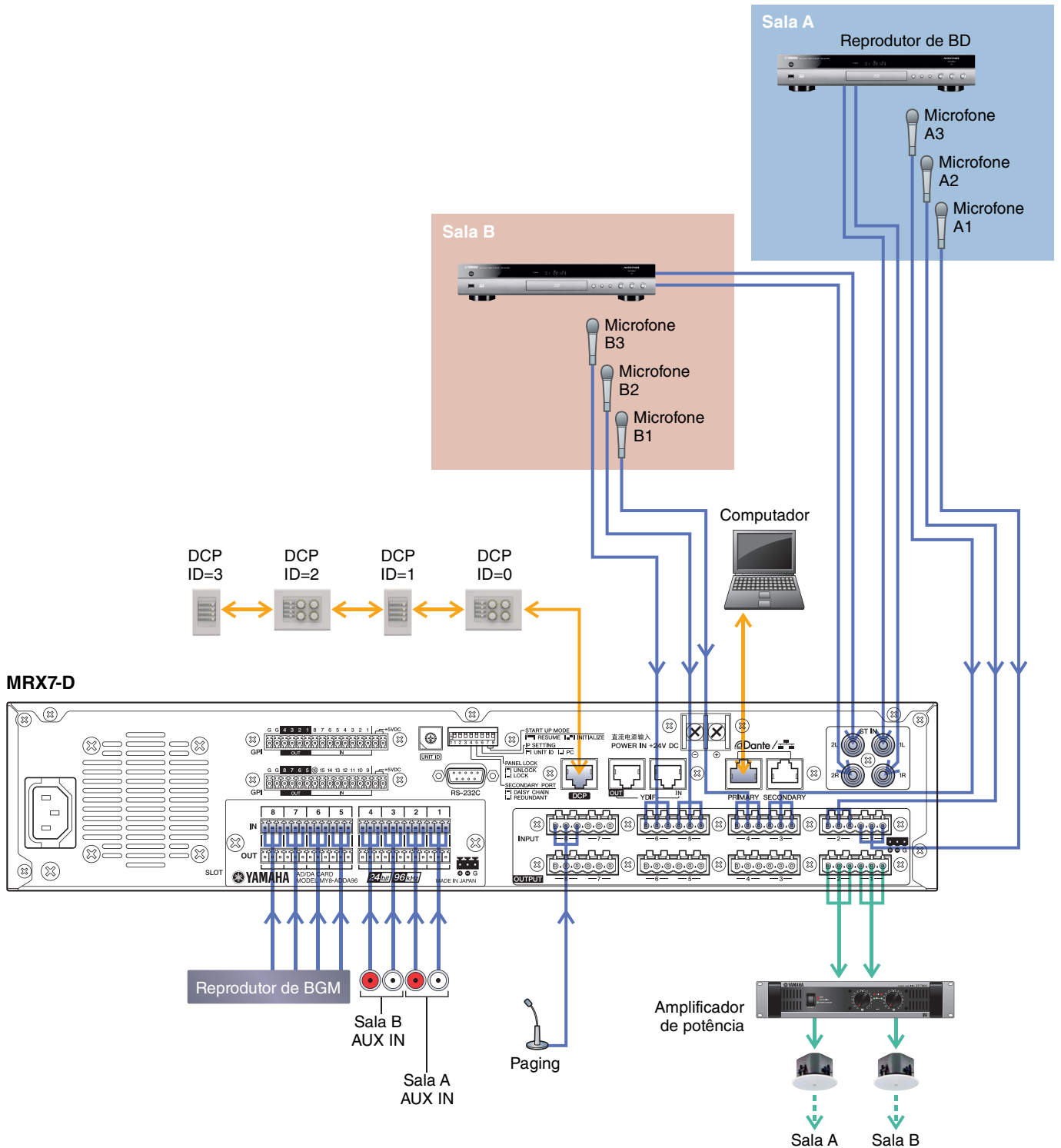
### 14. Clique no botão [Close].

A caixa de diálogo "Preset" é fechada.

Isso conclui as configurações no estado off-line. Salve as configurações novamente.

## Conexão do equipamento

Depois de montar em rack o MRX e os outros equipamentos, conecte-os conforme mostrado abaixo. Caso você tenha copiado fontes de áudio para um cartão de memória SD, insira o cartão no MRX agora.



## Como ligar o MRX

Ligue o MRX.

Desligue o amplificador antes de desligar o MRX.

## Como ligar o amplificador

Ligue o amplificador.

Para evitar a reprodução de um som indesejado, recomendamos diminuir as configurações do atenuador de todos os canais no próprio amplificador antes de ligá-lo.

## Especificação do endereço TCP/IP do computador

Para permitir que o MRX e o computador se comuniquem, especifique o TCP/IP do computador da maneira a seguir.

### 1. Selecione [Network Setup] no menu [System] do MTX-MRX Editor.

A caixa de diálogo "Network Setup" será exibida.

### 2. Clique em [Open Network Connection].

"Network Connections" será exibido.

### 3. Clique com o botão direito do mouse no adaptador a que o MRX está conectado e escolha [Properties].

A caixa de diálogo "Local Area Connection Properties" será exibida.

### 4. Escolha [Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4)] e clique em [Properties].

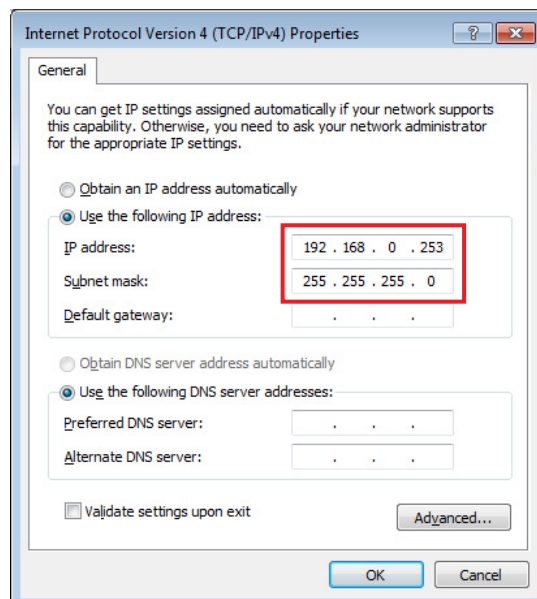
A caixa de diálogo "Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4) Properties" será exibida.

### 5. Clique em [Use the following IP address (S)].

### 6. Na caixa [IP address], insira "192.168.0.253"; na caixa [Subnet mask], insira "255.255.255.0".

#### OBSERVAÇÃO

O endereço IP do MRX7-D é definido como "192.168.0.1".



### 7. Clique em [OK].

#### OBSERVAÇÃO

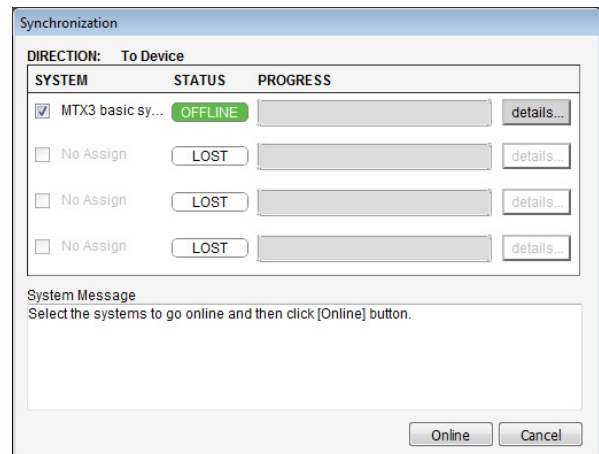
Em alguns casos, o firewall do Windows pode bloquear o MTX-MRX Editor quando você faz essa configuração. Marque a caixa de seleção [Private Network] e clique em [Allow Access].

## Como colocar o MTX-MRX Editor on-line

No canto superior direito do MTX-MRX Editor, clique no botão [Online]. Quando a unidade conseguir ficar on-line, o indicador 1 acenderá em azul.



Quando a caixa de diálogo "Synchronization" for exibida, selecione "To Device" e clique no botão [OK]. Quando a indicação na caixa de diálogo tiver mudado, selecione o sistema que você deseja colocar on-line e clique no botão [Online]. O projeto criado no MTX-MRX Editor será enviado para o MRX.



## Verificação da aplicação das configurações

---

Os itens principais a serem verificados estão listados abaixo. Para saber mais detalhes sobre cada configuração de parâmetro, consulte o "Guia do usuário do MTX-MRX Editor" e o "Guia do usuário do MRX Designer".

### 1. Aperte a chave 1 do DCP4S para chamar a predefinição "Split".

### 2. Conecte um sinal de áudio, como BGM, um reprodutor de discos Blu-Ray ou AUX IN, às entradas do MRX7-D, e ajuste os níveis de entrada.

Ajuste individualmente os níveis de entrada do BGM usando "Fader(3)". O som do BGM geral pode ser ajustado usando-se o botão giratório 2 no DCP4V4S. Ajuste individualmente os níveis de entrada do reprodutor de discos Blu-Ray e de AUX IN usando "Fader(2)" e "Fader(5)".

#### OBSERVAÇÃO

Ao ajustar o reprodutor de discos Blu-Ray e AUX IN, verifique se o Matrix Mixer está ligado. Além disso, como o sinal de entrada que será aceito se baseia no atenuador estar ligado/desligado, use a chave 3 no DCP4V4S para alternar as duas ao fazer ajustes.

### 3. Ajuste individualmente os níveis de saída usando "Fader(6)".

### 4. Ajuste o nível de entrada do microfone usando o editor "ANALOG IN".

Ligue o botão [+48V] conforme necessário.

#### OBSERVAÇÃO

Não se esqueça de deixar esse botão desligado caso você não precise de alimentação phantom.

Siga as precauções importantes abaixo para evitar ruídos e possíveis danos em dispositivos externos e na unidade quando for operar essa chave.

- Deixe esse botão desligado quando você ligar um dispositivo sem suporte para alimentação phantom no conector [INPUT].
- Não ligue/desligue um cabo no/do conector [INPUT] enquanto esse botão estiver ativado.
- Reduza o nível de saída até o seu valor mínimo antes de operar esse botão.

#### OBSERVAÇÃO

Não há uma chave mestra. Para evitar mau funcionamento, não se esqueça de fazer os ajustes apropriados para o equipamento conectado.

### 5. Ajuste as outras entradas e saídas.

### 6. Pressione a chave 2 do DCP4S para chamar a predefinição "Combine".

Verifique os níveis de entrada e saída.

Quando você precisar fazer configurações para "Split" e "Combine", mas não conseguir operar os parâmetros do DCP, registre os parâmetros no conjunto "Room Combine", armazenando o estado antes de alterar parâmetros como "Split" e o estado depois de alterar parâmetros como "Combine".

### 7. Confirme as configurações DCP.

Verifique se o DCP está funcionando de acordo com as configurações.

Quando você tiver terminado todas as configurações, salve o projeto e coloque MTX-MRX Editor off-line.

**Isso conclui as configurações do exemplo 1.**



## Exemplo 2) Sistema de conferência remota que também usa Speech Privacy

### ■ Glossário

Aqui explicaremos a terminologia usada no sistema de conferência remota.

Glossário	Descrição
Local	A sala de reuniões dentro do sistema de conferência remota. Também chamada de "extremidade próxima".
Remoto	A sala de reuniões de outras empresas dentro do sistema de conferência remota. Também chamada de "extremidade distante".
From Far-end (Extremidade distante)	O sinal de entrada do local remoto (a outra parte).
Far-end Voice (Voz da extremidade distante)	O sinal do local remoto reproduzido por meio dos alto-falantes locais.
Near-end Mic. (Microfone da extremidade próxima)	O sinal de entrada dos microfones do local remoto.
Near-end Voice (Voz da extremidade próxima)	O sinal dos microfones locais reproduzido por meio dos alto-falantes locais.
To Far-end (Ate extremidade distante)	O sinal dos microfones locais, processado pelo cancelamento de eco e enviado ao local remoto.
CODEC	Um dispositivo para transmitir e receber dados por meio de uma rede de comunicação digital.

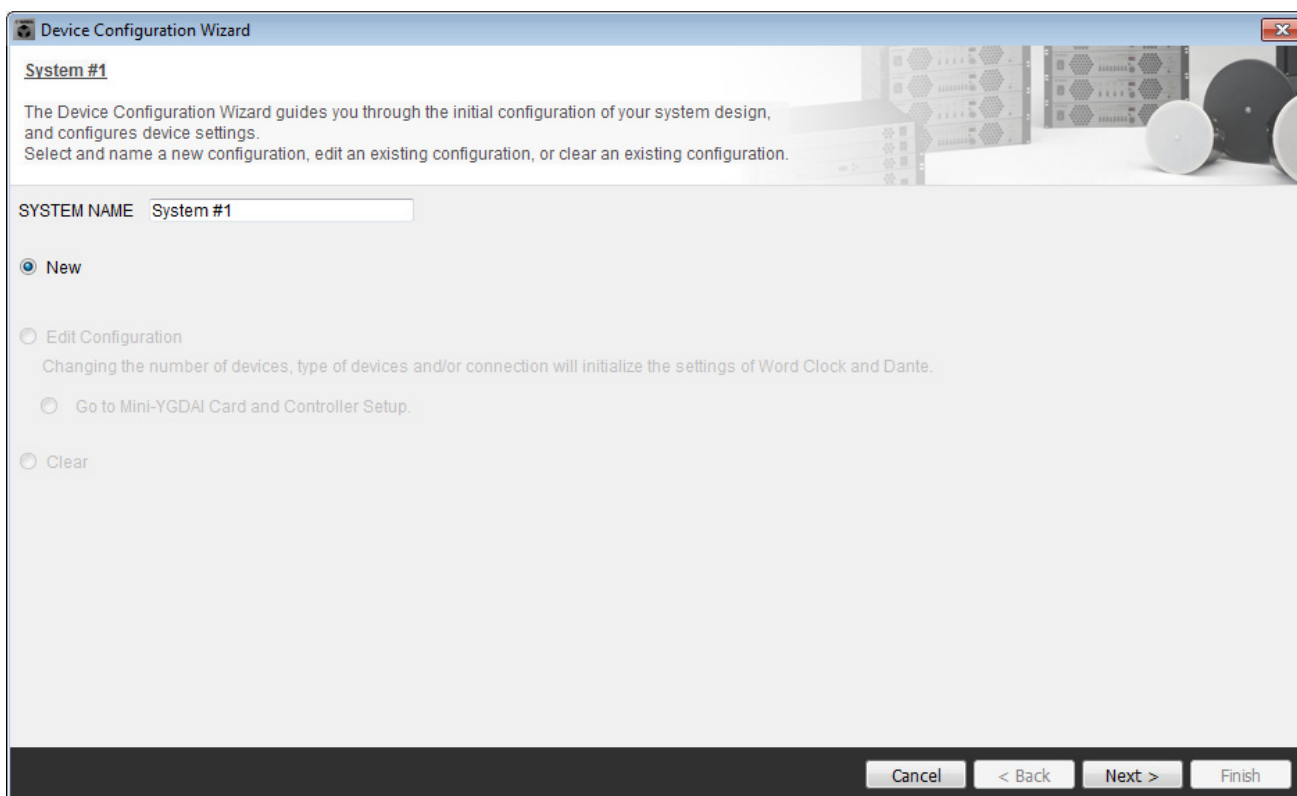
## Como usar o Assistente de Configuração do Dispositivo para criar a instalação do dispositivo

Antes de definir a configuração interna no MRX, use o assistente no Editor do MTX-MRX para criar uma configuração para o dispositivo.

Depois de fazer algumas configurações básicas, você poderá imprimir informações sobre o cabeamento do sistema e os números de ID.

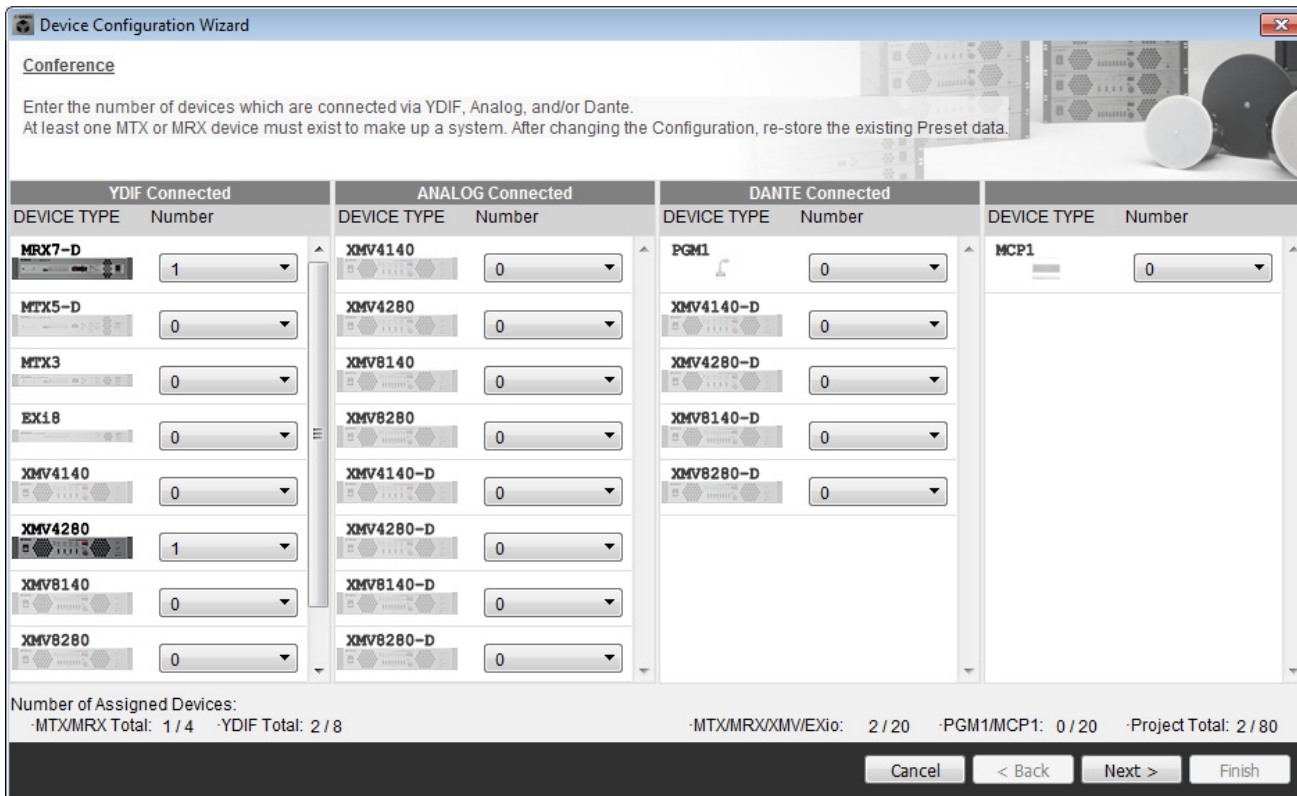
Use o procedimento a seguir para fazer configurações básicas.

### 1. Digite um nome para o Sistema MTX/MRX que você criará e clique em [Next>].



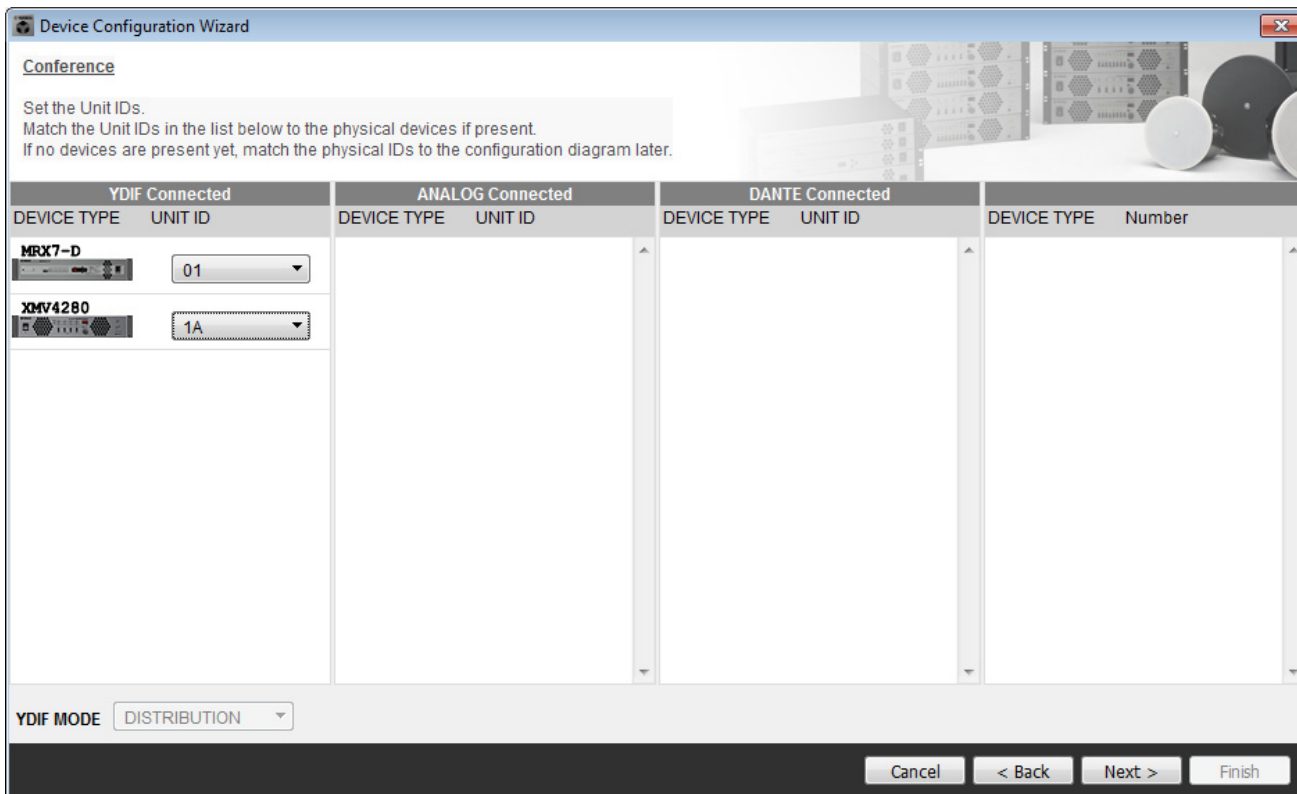
**2. Especifique o número de unidades que serão conectadas ao Sistema MTX/MRX e clique em [Next>].**

Especifique "1" como o número de unidades MRX7-D em "YDIF Connected" e especifique "1" como o número de unidades XMV4280 a serem conectadas.



**3. Especifique o UNIT ID de cada dispositivo e clique em [Next>].**

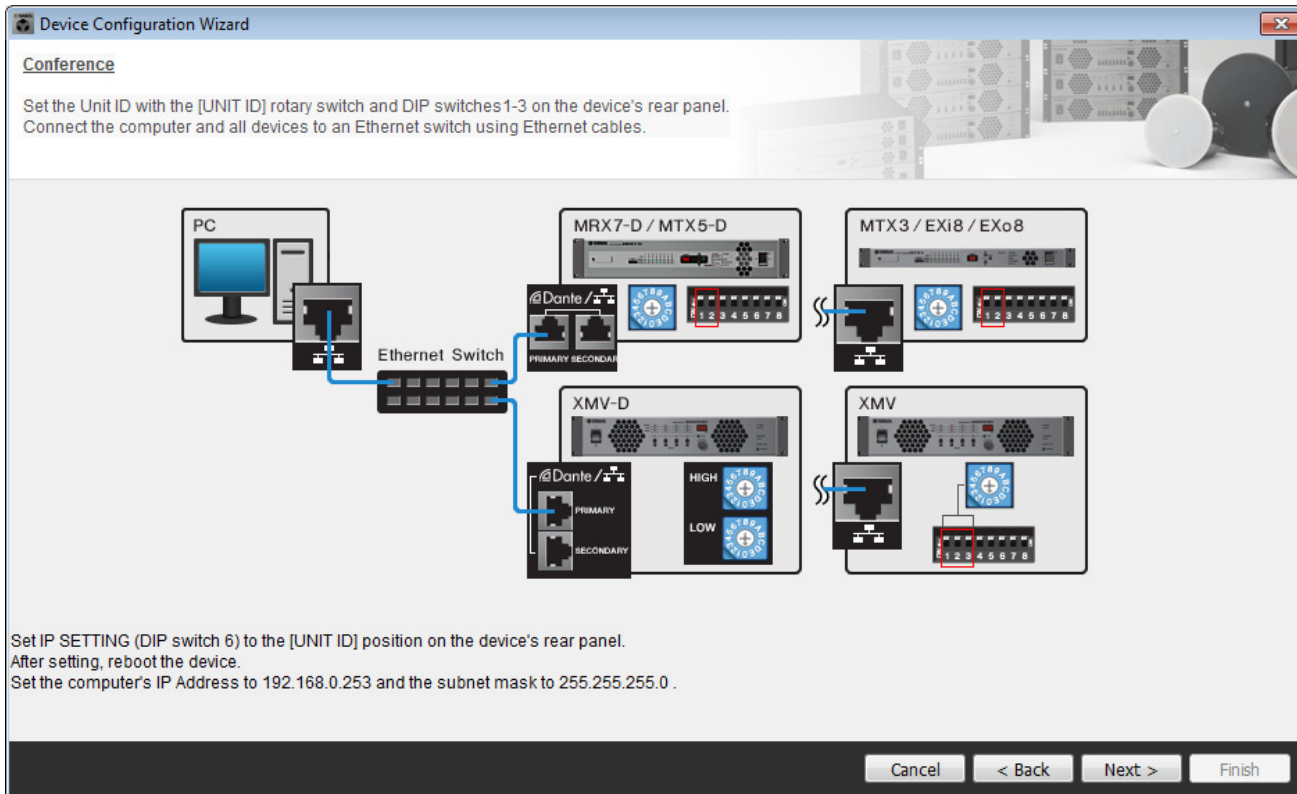
A menos que você tenha motivos específicos para isso, use o UNIT ID atribuído. Neste exemplo, defina o UNIT ID de XMV como 1A, de maneira que possamos explicar como alterar o UNIT ID.



**4. Ajuste a chave giratória [UNIT ID] e a chave DIP do MRX e do XMV.**

Você definirá o endereço IP do computador depois de concluir o assistente em "Especificação do endereço TCP/IP do computador".

Caso o MRX e o XMV não estejam próximos, você pode defini-los durante a etapa "Conexão do equipamento".



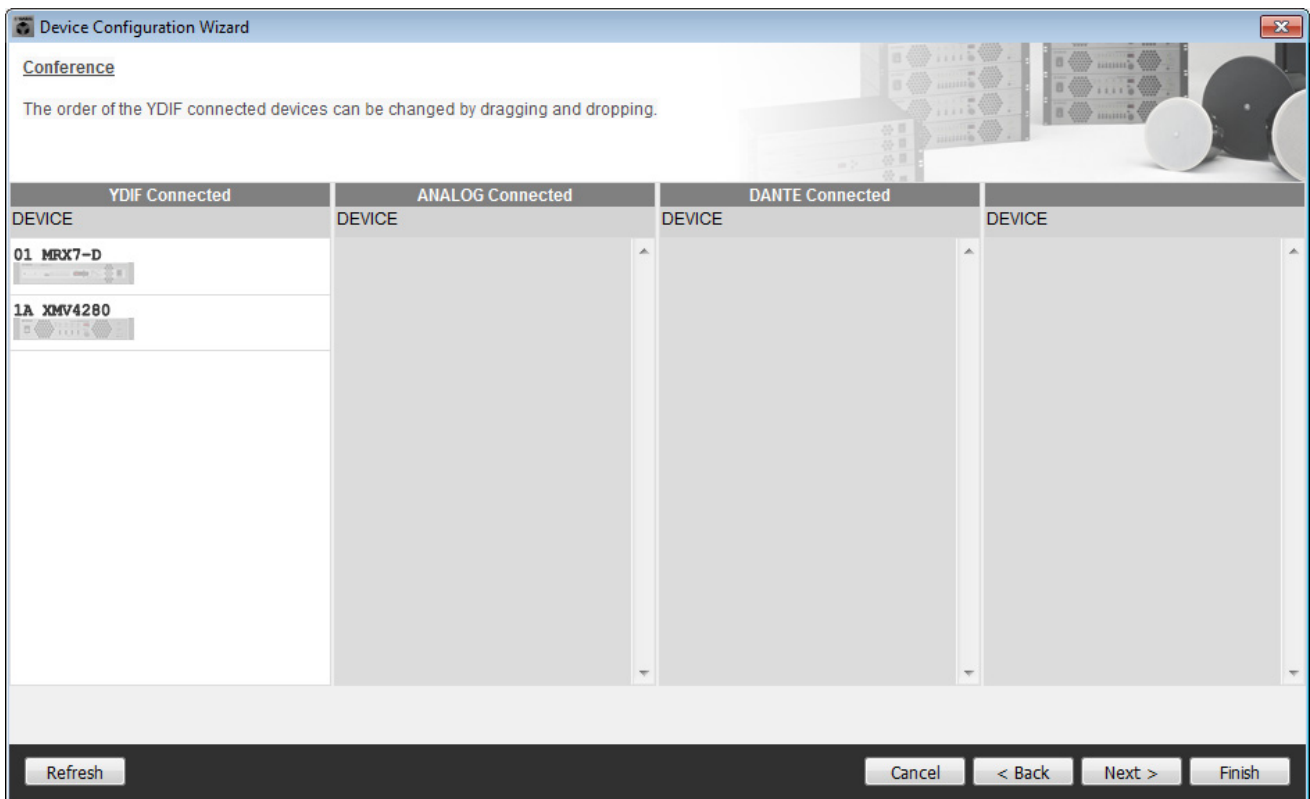
Faça as configurações a seguir.

<p><b>MRX7-D</b></p>	<p>UNIT ID = 01                  Chave giratória [UNIT ID] = 1                  Chaves DIP estão todas em OFF (para cima)</p>
<p><b>XMV</b></p>	<p>UNIT ID = 1A                  Chave giratória [UNIT ID] = A                  A chave 1 DIP está em ON (para baixo), outras estão em OFF (para cima)</p>

**5. Quando você tiver concluído o ajuste da chave giratória [UNIT ID] e da chave DIP do MRX e do XMV, clique em [Next>].**

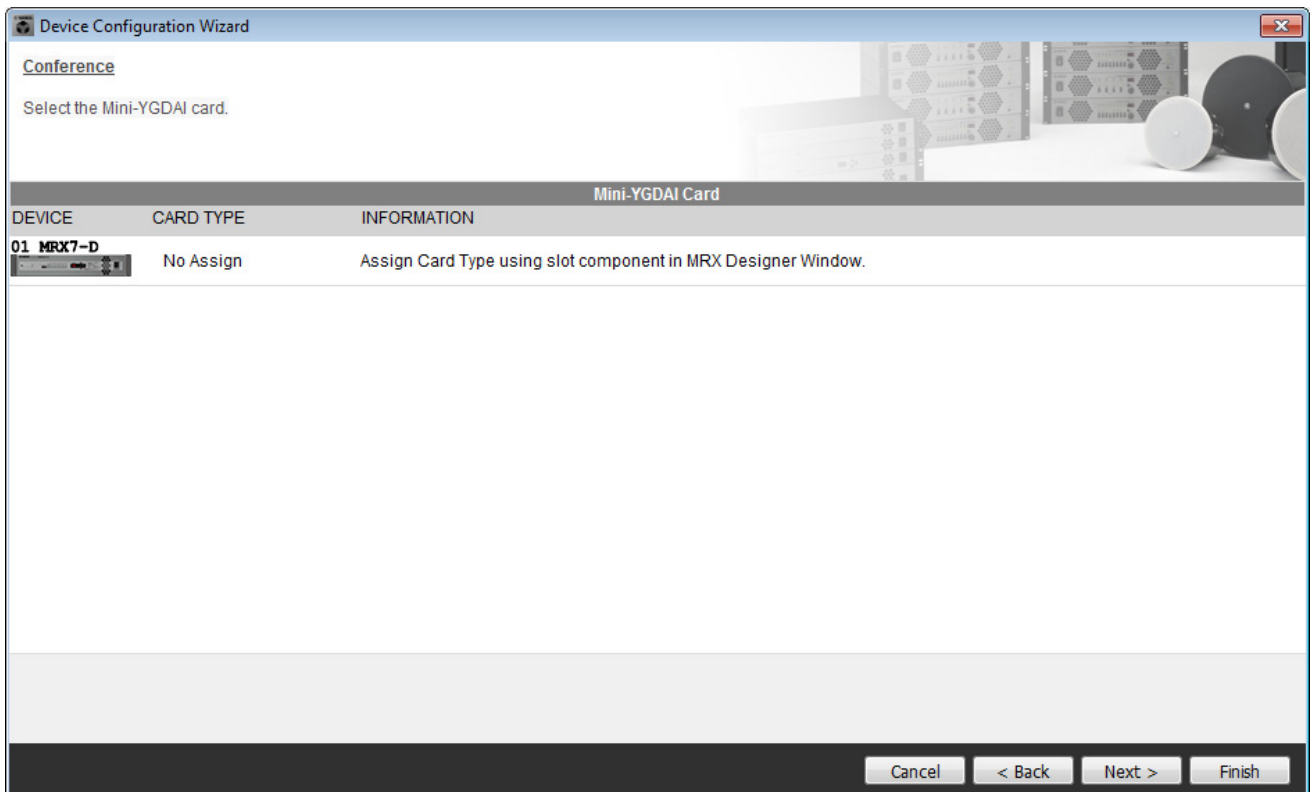
## 6. Verifique se o MRX e o XMV estão mostrados na tela e clique em [Next>].

Como existe apenas uma unidade MRX e uma unidade XMV, não há necessidade de alterar a ordem.



## 7. Clique em [Next>].

No MRX Designer do MRX, selecione a placa Mini-YGDAI.



**8. Escolha o modelo de DCP conectado ao MRX, insira o nome de um dispositivo e clique em [Finish].**

Para esse exemplo, usaremos ProVisionaire Touch, e não faremos configurações no DCP.

Device Configuration Wizard

**Conference**

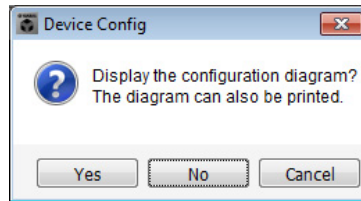
Assign and name the Digital Control Panels connected to each MTX or MRX. Star topology using DCH8 is also possible.

DEVICE 01 MRX7-D

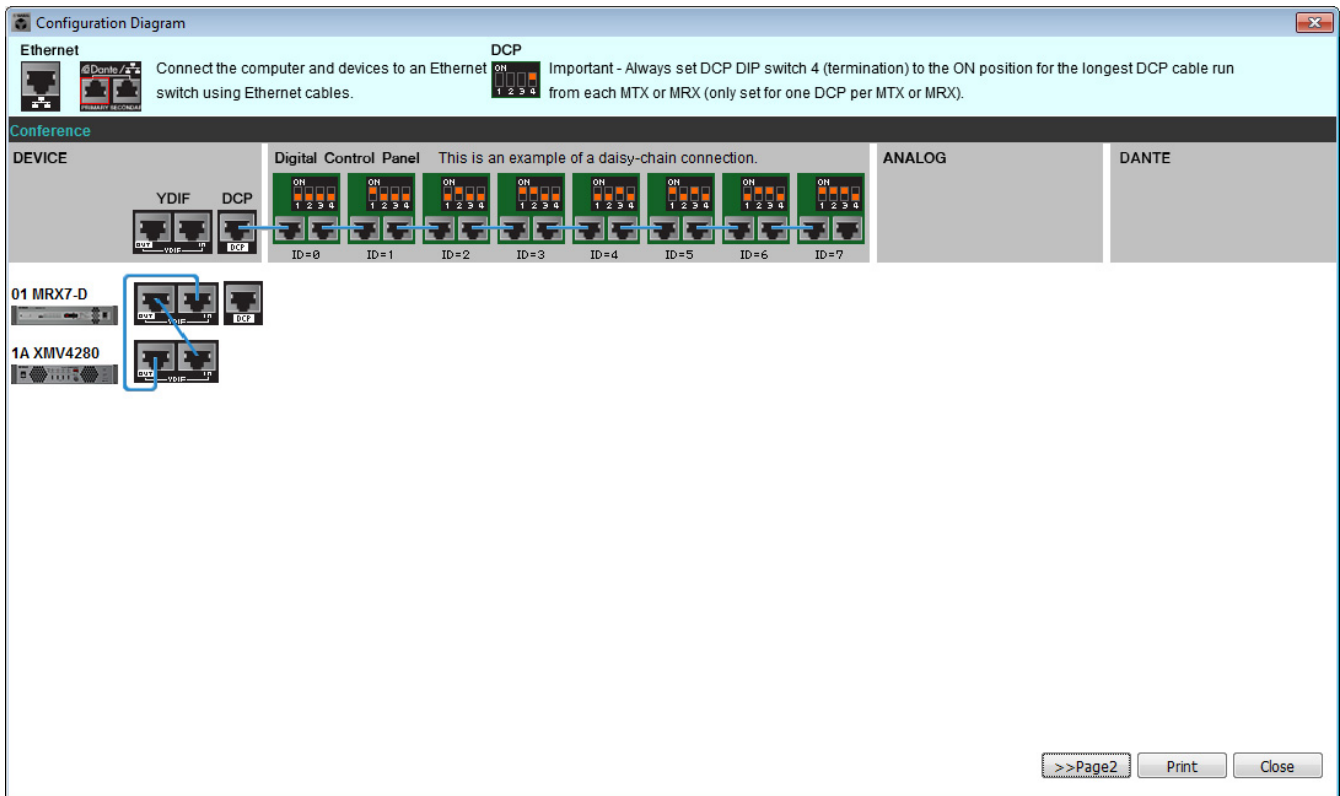
ID	MODEL	Name
0	None	
1	None	
2	None	
3	None	
4	None	
5	None	
6	None	
7	None	

Cancel < Back Next > Finish

**9. Quando você vir a caixa de diálogo "Display the configuration diagram? The diagram can also be printed.", clique em [Yes].**



Um diagrama de cabeamento será exibido. Se você quiser, clique em [Print] para imprimir o diagrama. Para fechar a tela, clique em [Close].



**OBSERVAÇÃO**

Caso você queira reexibir o diagrama de cabeamento, faça isso escolhendo o menu [File] → [Print Configuration Diagram].

Caso você queira usar o Assistente de Configuração do Dispositivo para alterar a configuração do dispositivo, clique no botão [Device Config] da tela Project.



## Definição das configurações no MRX

### Como colocar e conectar os componentes

Use o MRX Designer para definir uma configuração interna no MRX.

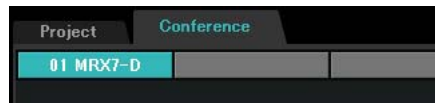
Quando terminar de definir as configurações, você deverá salvá-las clicando no menu [File] e em [Save].

#### OBSERVAÇÃO

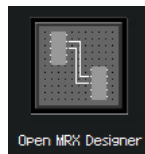
A caixa de diálogo "Controle de Conta de Usuário" pode ser exibida. Clique em [Continuar] ou [Sim].

### Como iniciar o MRX Designer

Clique na guia do nome do sistema definido na etapa 1 de "[Como usar o Assistente de Configuração do Dispositivo para criar a instalação do dispositivo](#)" para ir até a tela de configurações.



Depois de ir até a tela de configurações, clique no botão [Open MRX Designer] para iniciar o MRX Designer.



### Como colocar e conectar os componentes relacionados aos microfones no local que enviam áudio para extremidade distante

Coloque e conecte os componentes que enviarão os sinais de entrada pelos microfones no local para o local remoto.

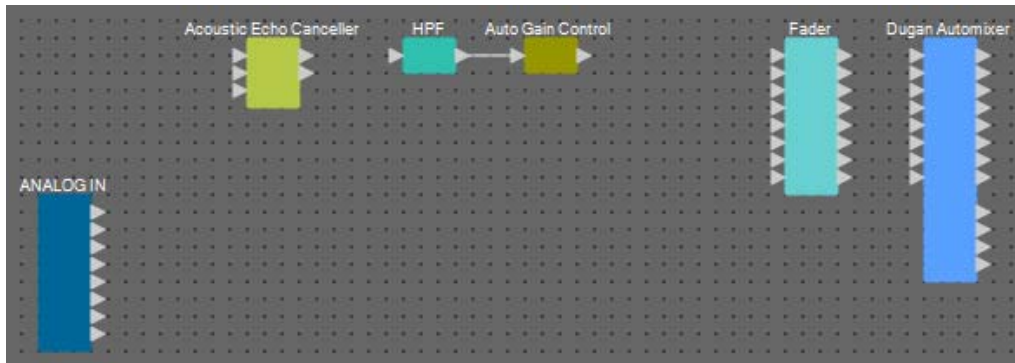
#### 1. Coloque os componentes mostrados abaixo os arrastando da área "Components" e os soltando na planilha Design.

- "ANALOG IN"
- "Acoustic Echo Canceller"
- "HPF" (MONO)
- "Auto Gain Control" (MONO)
- "Fader" (8CH)
- "Dugan Automixer" (8CH)

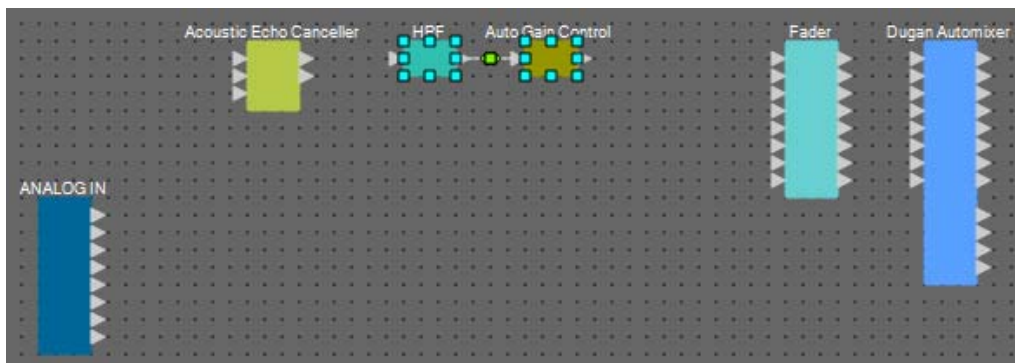
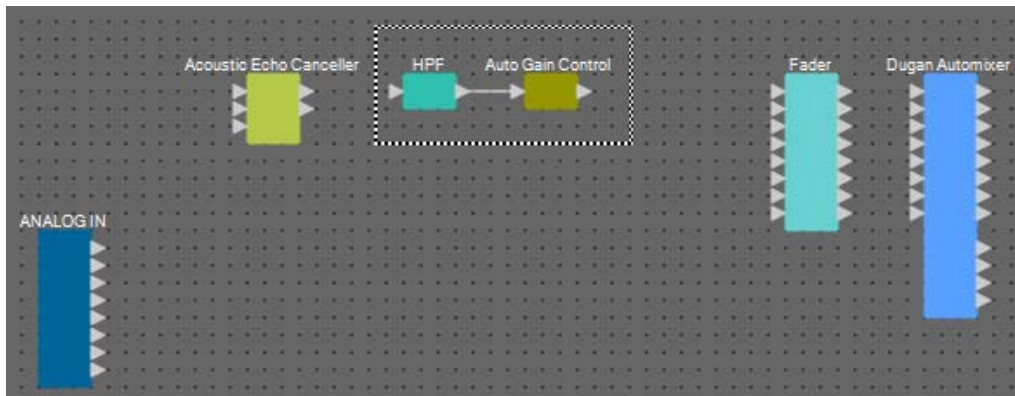




2. Arraste e solte os componentes entre as portas "HPF" e "Auto Gain Control" para conectá-las.



3. Selecione a área entre "HPF" e "Auto Gain Control", de maneira que os componentes e os fios sejam selecionados.





**4. Copie os componentes e os fios selecionados e os cole uma vez, ou arraste e solte os componentes e os fios selecionados mantendo pressionada a tecla <Ctrl>.**

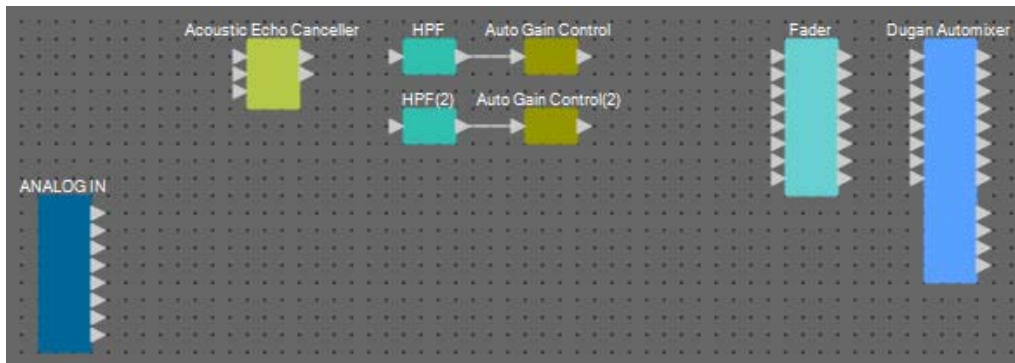
Altere a colocação dos componentes conforme necessário.

Aqui está como copiar:

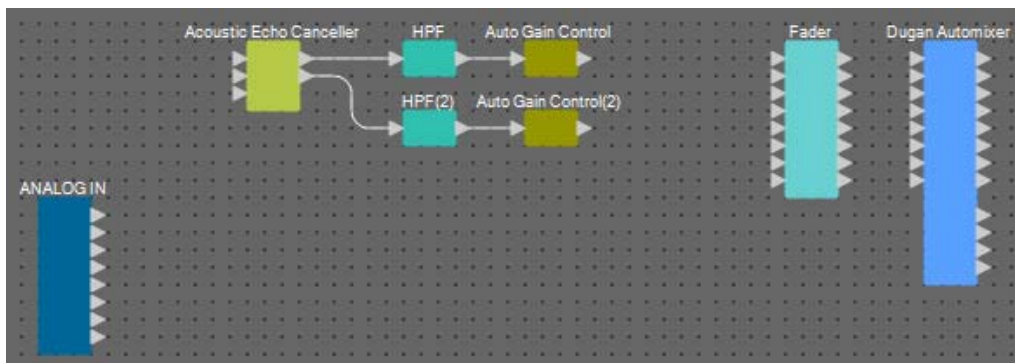
- <Ctrl> + <C>
- Clique com o botão direito do mouse e selecione [Copy] no menu contextual
- Selecione [Copy] no menu [Edit]

Aqui está como colar:

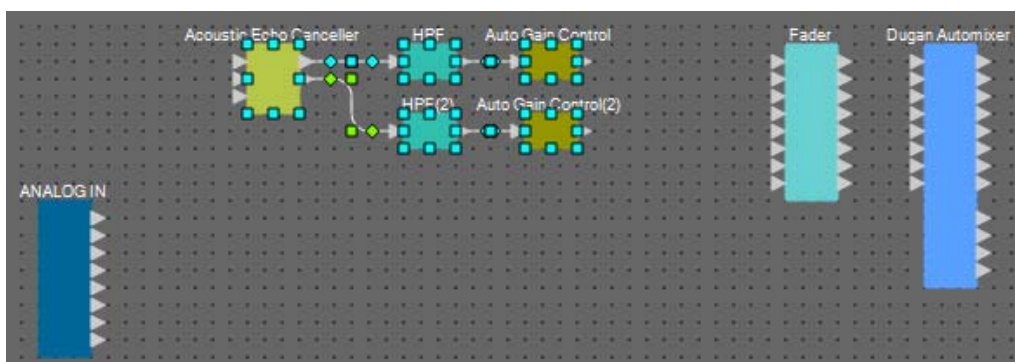
- <Ctrl> + <V>
- Clique com o botão direito do mouse e selecione [Paste] no menu contextual
- Selecione [Paste] no menu [Edit]



**5. Arraste e solte os componentes entre as portas "Acoustic Echo Canceller", "HPF" e "HPF(2)" para conectá-las.**

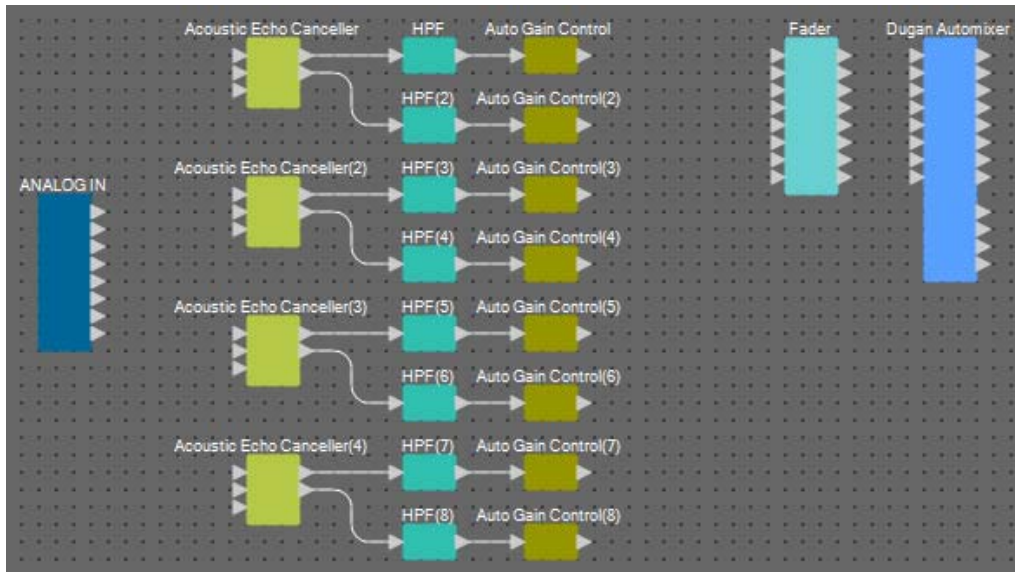


**6. Selecione a área entre "Acoustic Echo Canceller" e "Auto Gain Control", de maneira que os componentes e os fios sejam selecionados.**

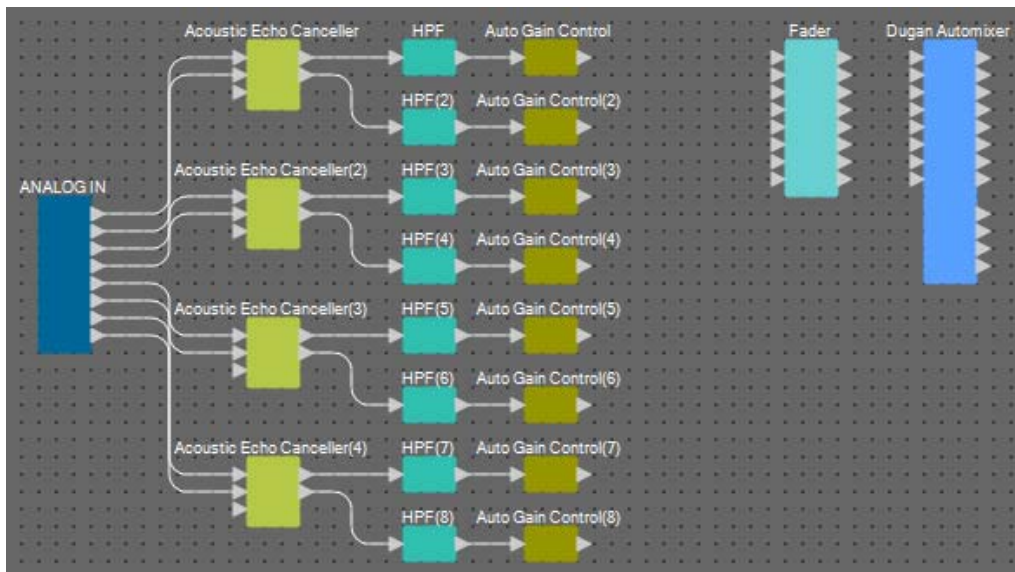


**7. Copie os componentes e os fios selecionados e os cole quatro vezes, ou arraste e solte os componentes e os fios selecionados mantendo pressionada a tecla <Ctrl>.**

Altere a colocação dos componentes conforme necessário.

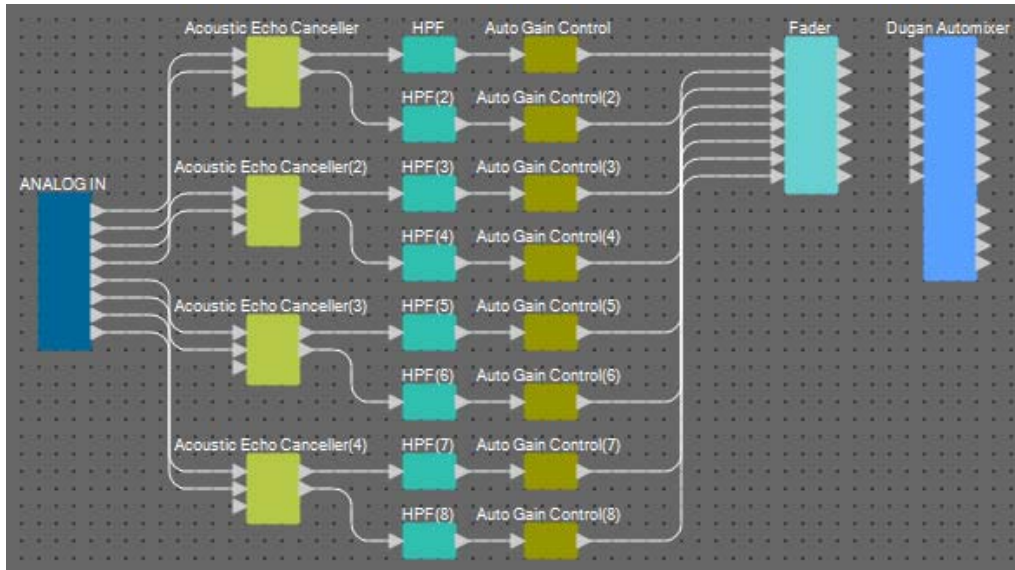


**8. Conecte as portas "ANALOG IN" de 1 a 8 e a porta Mic In 1/2 de cada "Acoustic Canceller" arrastando e soltando.**

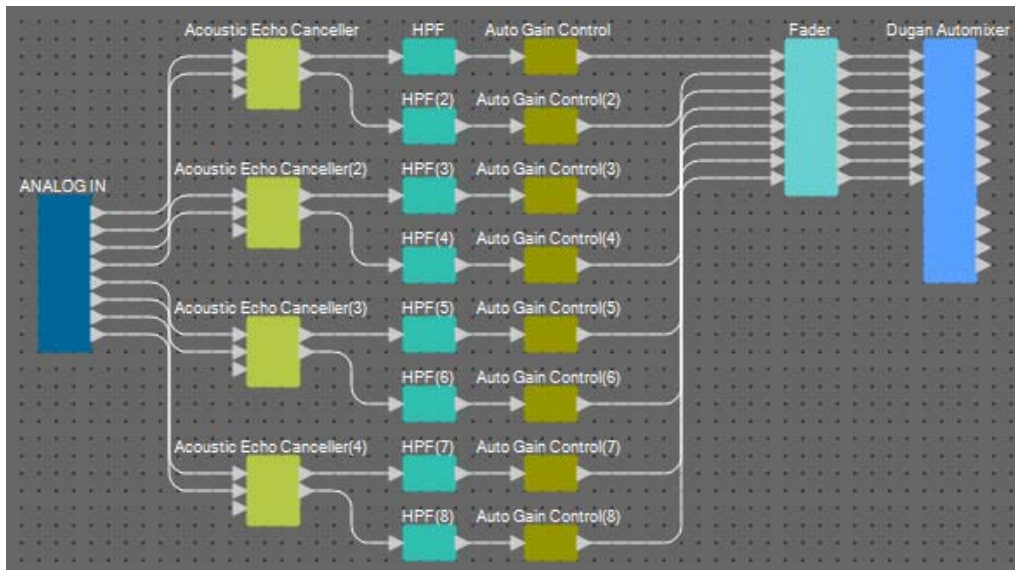


**9. Arraste e solte entre as portas de saída "Auto Gain Control" e as portas de entrada "Fader" para conectá-las.**

Selecione a área da porta de saída "Auto Gain Control" e solte todas de uma só vez nas portas de entrada "Fader" para conectá-las.



**10. Arraste e solte entre as portas de saída "Fader" e as portas de entrada "Dugan Automixer" para conectá-las.**

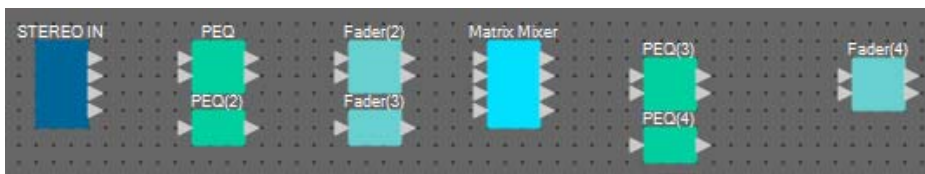


**■ Como colocar e conectar os componentes não relacionados aos microfones no local que enviam áudio para extremidade distante**

Agora colocaremos as entradas do sinal de áudio do AUX L/R e local remoto nos conectores MRX7-D [ST-IN].

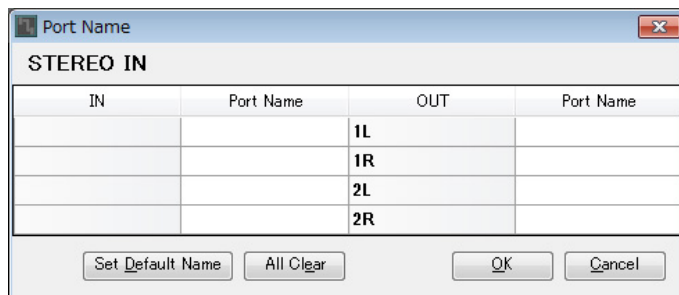
**1. Coloque os componentes mostrados abaixo os arrastando da área "Components" e os soltando na planilha Design.**

- "STEREO IN"
- "PEQ" (STEREO, 3BAND)
- "PEQ" (MONO, 3BAND)
- "Fader" (2CH) × 2
- "Fader" (1CH)
- "Matrix Mixer" (IN=4, OUT=4)
- "PEQ" (STEREO, 4BAND)
- "PEQ" (MONO, 4BAND)



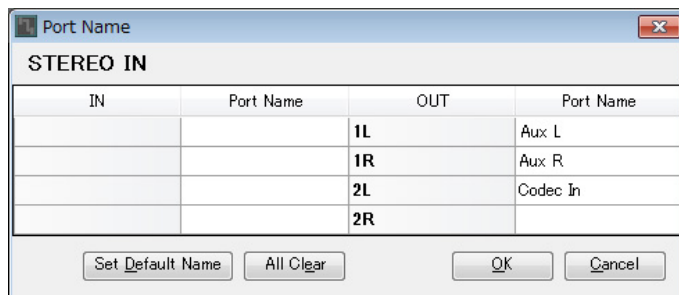
**2. Clique na porta "STEREO IN" e no botão localizado à direita da área de edição na área de edição "Properties".**

A caixa de diálogo "Port Name" será exibida.



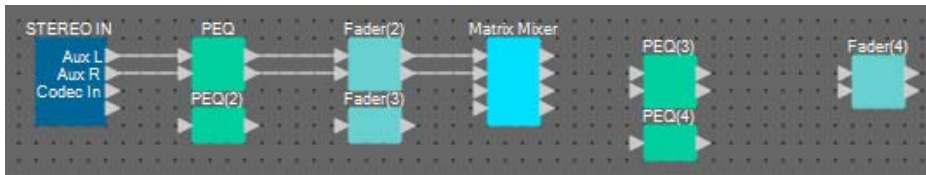
**3. Insira o nome da porta e clique no botão [OK].**

Neste exemplo, 1L se chama "Aux L", 1R é "Aux R" e 2L é "Codec In".

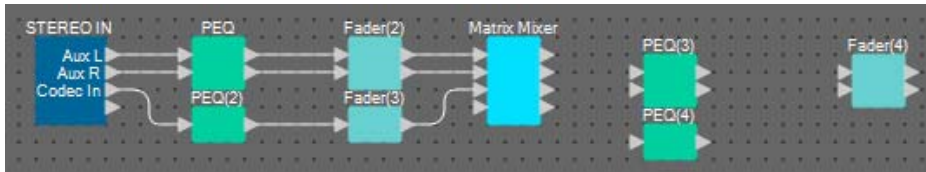




- 4. Conecte o espaço entre as portas de saída "STEREO IN" 1/2 nas portas de entrada "Matrix Mixer" 1/2 arrastando e soltando.**

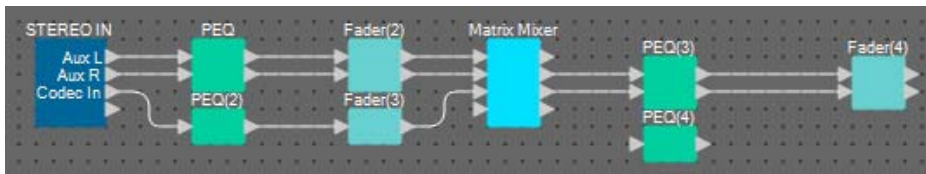


- 5. Conecte o espaço entre a porta de saída "STEREO IN" 3 na porta de entrada "Matrix Mixer" 3 arrastando e soltando.**

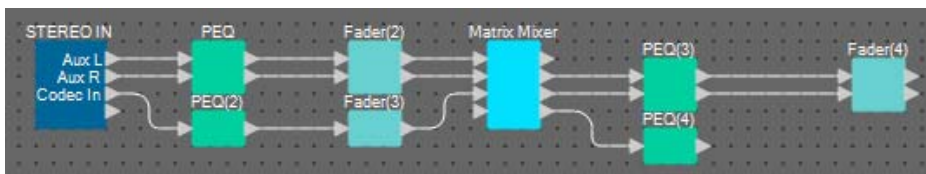


- 6. Conecte o espaço entre as portas de saída "Matrix Mixer" 2/3 nas portas de entrada "Fader(4)" 1/2 arrastando e soltando.**

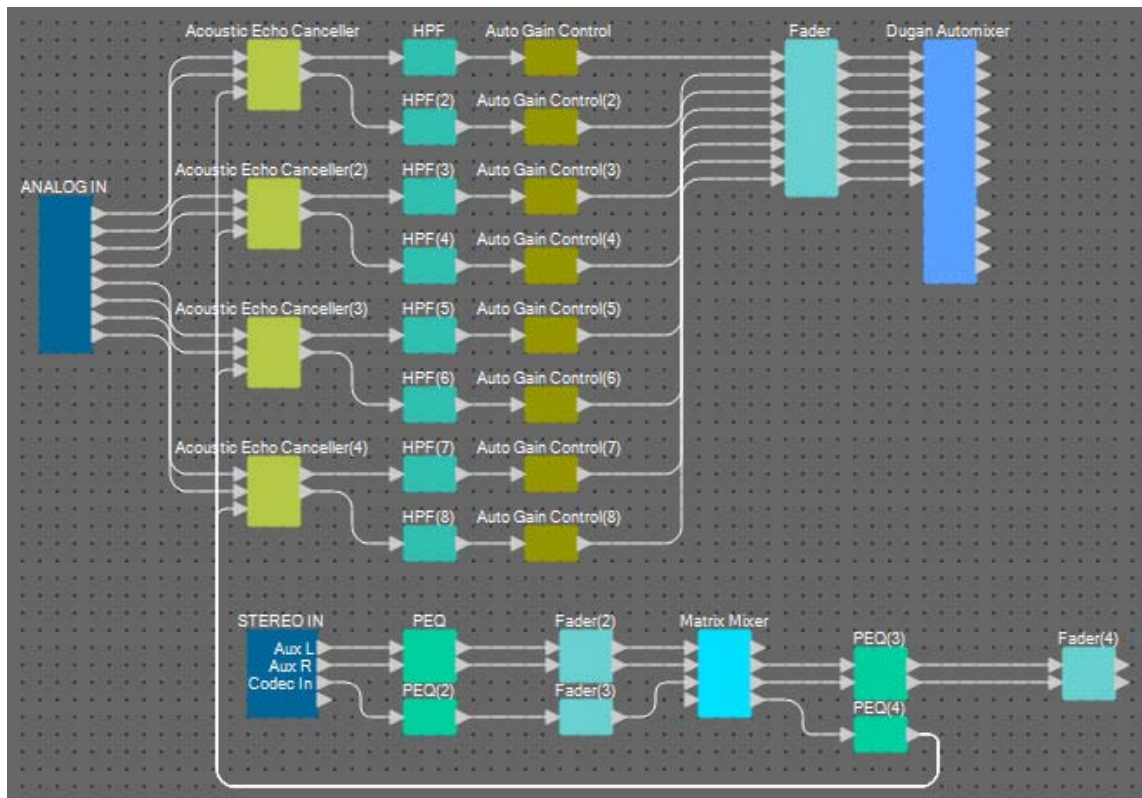
A porta de saída 1 do "Matrix Mixer" será usada para enviar o sinal Aux ao local remoto. As portas de saída 2/3 do "Matrix Mixer" serão usadas na reprodução pelos alto-falantes no local. A porta de saída 4 do "Matrix Mixer" será usada como uma entrada para a referência AEC.



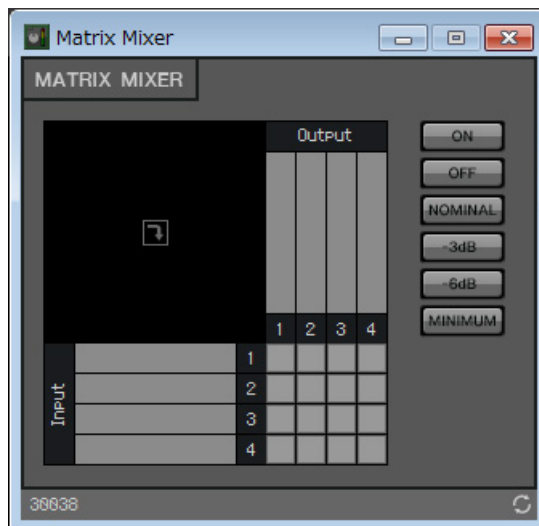
- 7. Conecte o espaço entre a porta de saída "Matrix Mixer" e a porta de entrada 1 "PEQ(4)" arrastando e soltando.**



- Conecte a porta de saída de "PEQ(4)" a cada porta de referência do "Acoustic Echo Canceller" arrastando e soltando.

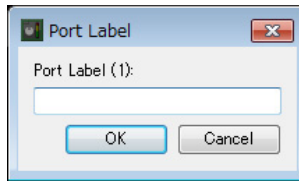


- Clique duas vezes no "Matrix Mixer".  
O editor de componentes "Matrix Mixer" será exibido.

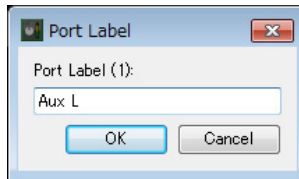


**10.** Clique duas vezes na área onde o nome da porta Entrada 1 é exibido.

A caixa de diálogo "Port Label" será exibida.

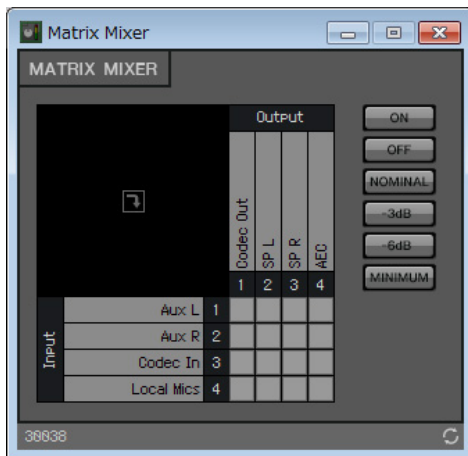


**11.** Insira [Aux L] e clique no botão [OK].



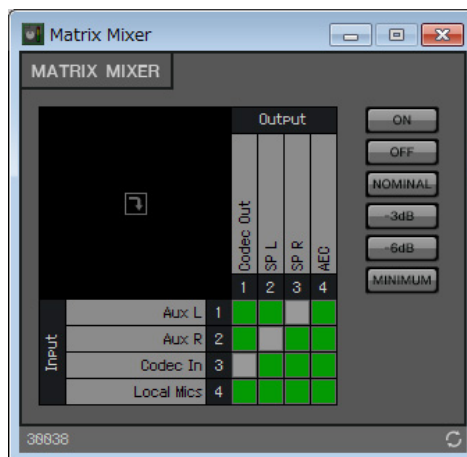
**12.** Repita as etapas 10 e 11 para inserir os nomes das outras portas.

Nesse exemplo, usamos os nomes a seguir.



Entrada	1	Aux L
	2	Aux R
	3	Codec In
	4	Local Mics
Saída	1	Codec Out
	2	SP L
	3	SP R
	4	AEC

**13.** Clique nos espaços para ligar os envios, conforme mostrado na imagem abaixo.



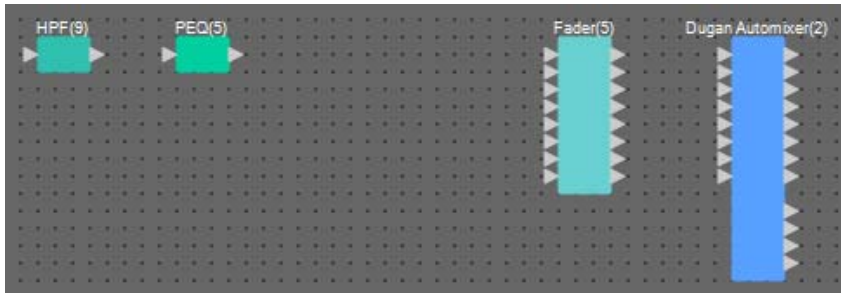
**14.** Clique no botão [x] no canto superior direito para fechar o editor de componentes.

## ■ Como colocar e conectar os componentes relacionados aos microfones para a voz de extremidade próxima

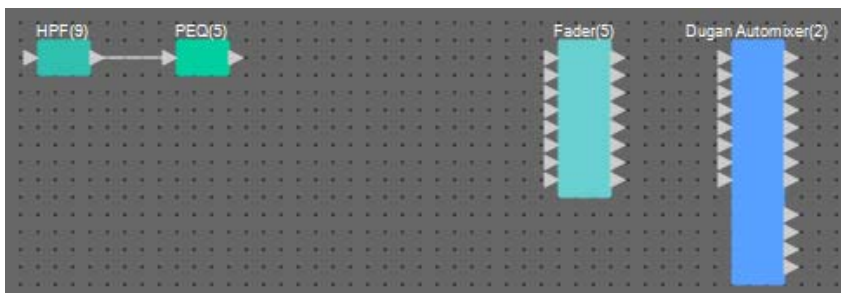
Defina a entrada dos microfones, de maneira que eles sejam reproduzidos pelos alto-falantes no local.

### 1. Coloque os componentes mostrados abaixo os arrastando da área "Components" e os soltando na planilha Design.

- "HPF" (MONO)
- "PEQ" (MONO, 4BAND)
- "Fader" (8CH)
- "Dugan Automixer" (8CH)

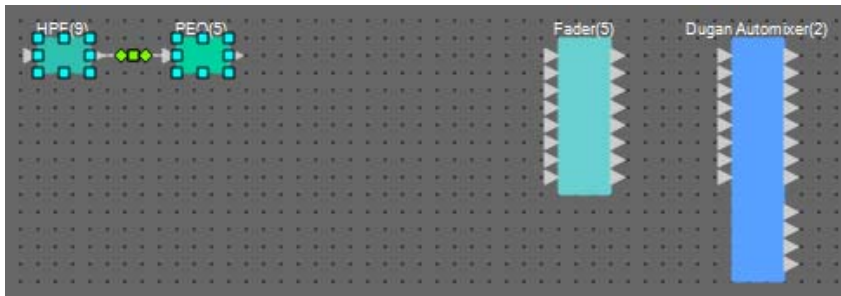


### 2. Arraste e solte os componentes entre as portas "HPF(9)" e "PEQ(5)" para conectá-las.



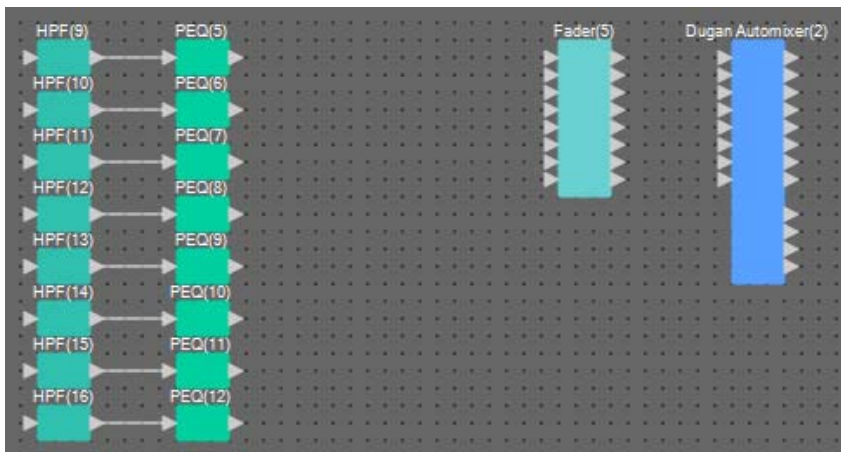


3. Selecione a área entre "HPF(9)" e "PEQ(5)", de maneira que os componentes e os fios sejam selecionados.

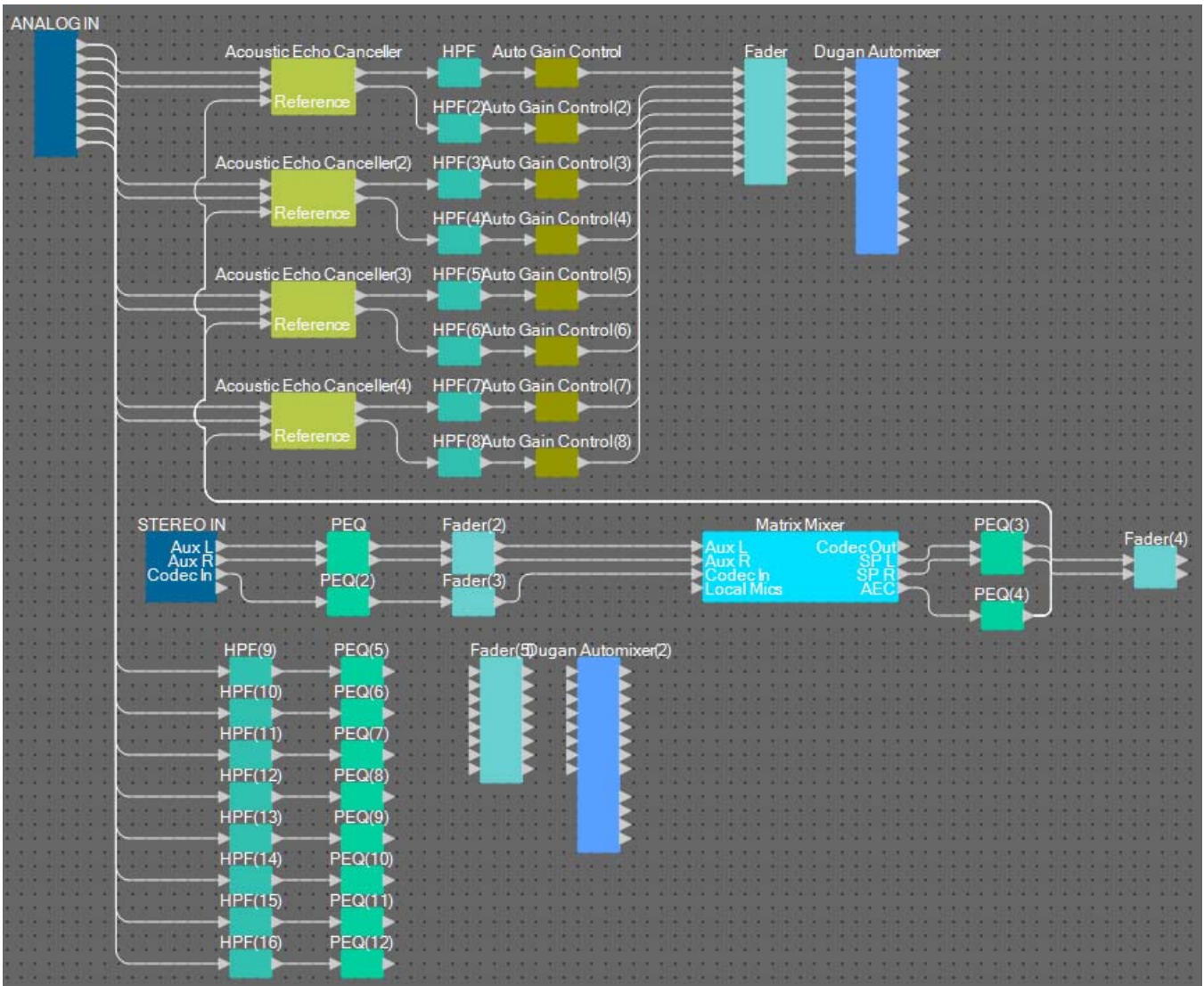


4. Copie os componentes e os fios selecionados e os cole sete vezes, ou arraste e solte os componentes selecionados mantendo pressionada a tecla <Ctrl>.

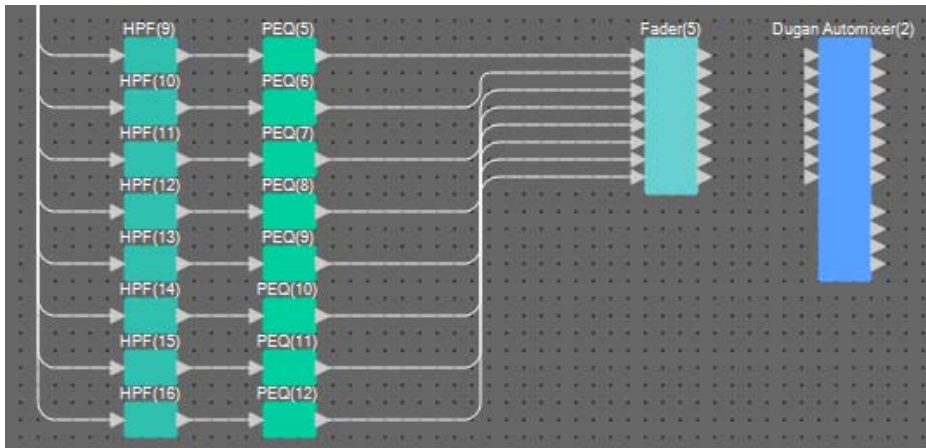
Altere a colocação dos componentes conforme necessário.



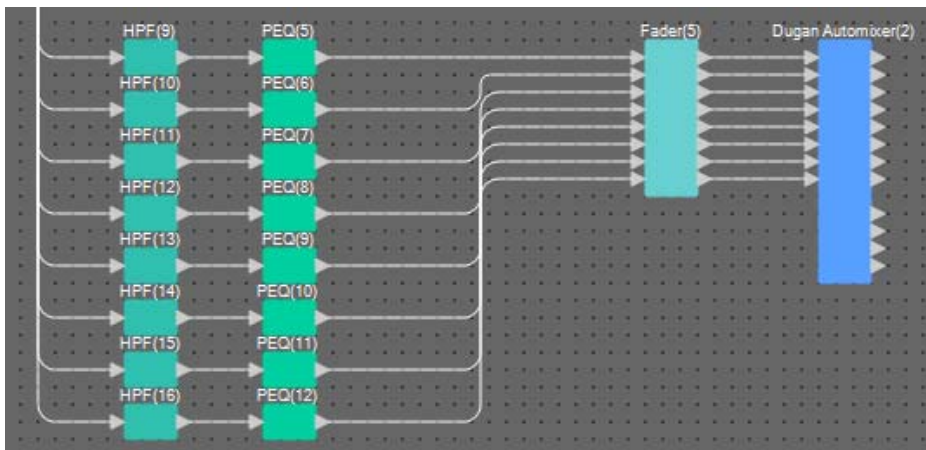
**5. Conecte as portas "ANALOG IN" de 1 a 8 e cada porta de entrada "HPF" arrastando e soltando.**



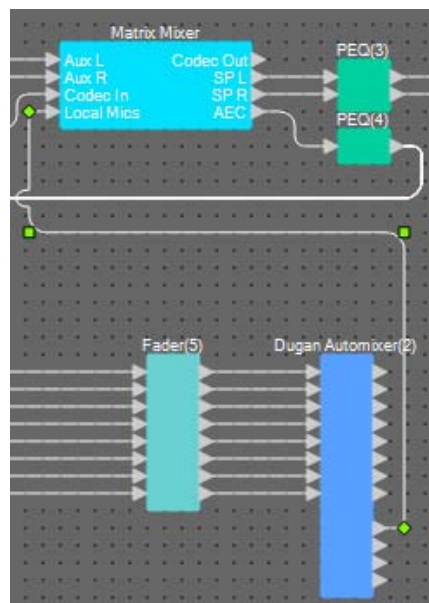
6. Arraste e solte entre as portas de saída "PEQ" e as portas de entrada "Fader" para conectá-las.



7. Arraste e solte entre as portas de saída "Fader(5)" e as portas de entrada "Dugan Automixer" de 1 a 8 para conectá-las.



8. Arraste e solte entre a porta de saída A "Dugan Automixer(2)" e a porta de entrada 4 "Matrix Mixer" para conectá-las.



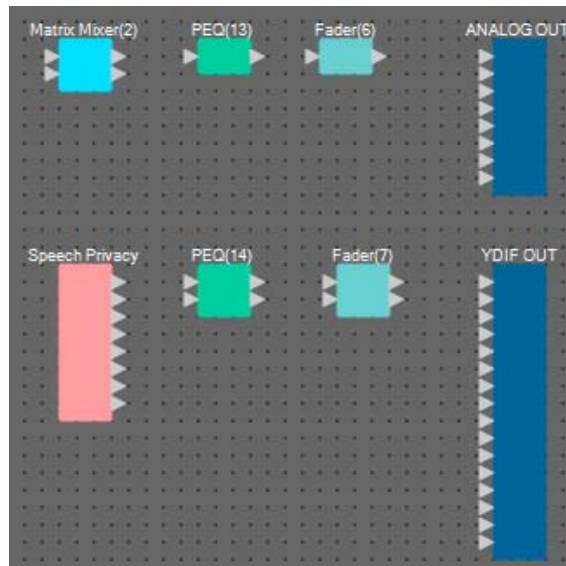
## ■ Como colocar e conectar os componentes relacionados aos microfones para saída

Aqui iremos colocar e conectar os componentes relacionados aos alto-falantes das salas de conferência, aos alto-falantes de corredor e à saída para o CODEC.

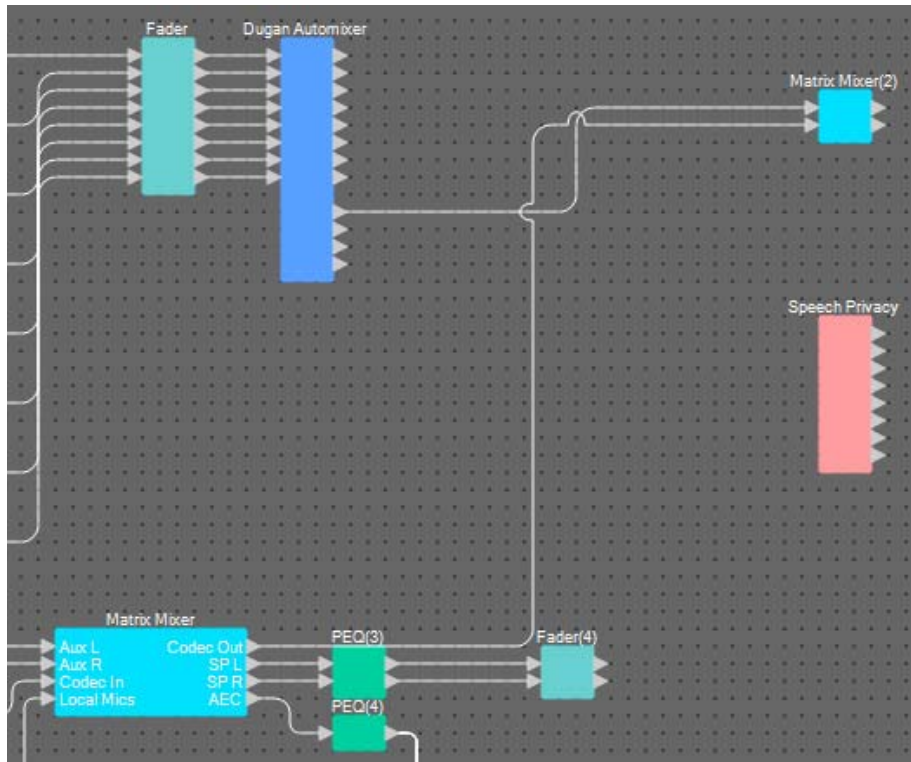
Aloque o "ANALOG OUT" 1 para CODEC, o "YDIF OUT" 1 e 2 para privacidade de fala (alto-falantes de corredor), e o "YDIF OUT" 3 e 4 para os alto-falantes da sala de conferência.

### 1. Coloque os componentes mostrados abaixo os arrastando da área "Components" e os soltando na planilha Design.

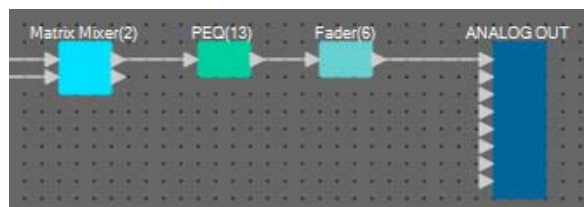
- "Matrix Mixer" (IN=2, OUT=2)
- "PEQ" (MONO, 4BAND)
- "Fader" (1CH)
- "Speech Privacy"
- "PEQ" (STEREO, 4BAND)
- "Fader" (2CH)
- "ANALOG OUT"
- "YDIF OUT"



2. Arraste e solte entre a porta de saída A "Dugan Automixer" e a porta de entrada 1 "Matrix Mixer(2)" para conectá-las. Arraste e solte entre a porta de saída 1 "Matrix Mixer" (Codec Out) e a porta de entrada 2 "Matrix Mixer(2)" para conectá-las.



3. Arraste e solte entre a porta de saída 1 "Matrix Mixer(2)" e a porta de entrada 1 "ANALOG OUT" para conectá-las.



4. Clique duas vezes no "Matrix Mixer(2)".  
O editor de componentes Matrix Mixer será exibido.





5. Clique nos espaços para ligar os envios, conforme mostrado na imagem abaixo.



6. Clique no botão [x] no canto superior direito para fechar o editor de componentes.

7. Arraste e solte entre a porta de saída 1 "Speech Privacy" e 1W/Offset para as portas de entrada 1 e 2 "YDIF OUT" para conectá-las.



8. Clique duas vezes em "Speech Privacy".

O editor de componentes Speech Privacy será exibido.



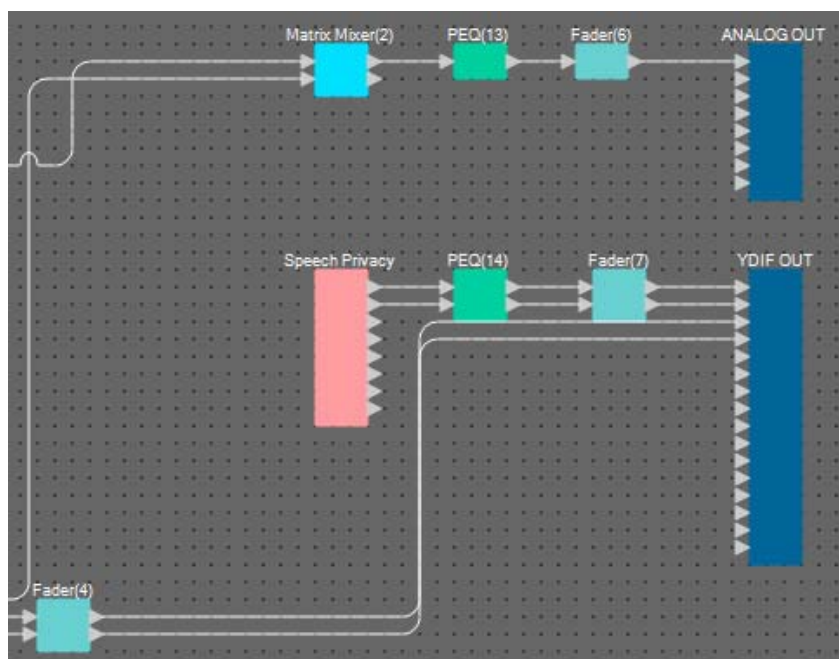
- Selecione "Building" na caixa de listagem [Environmental Sound] da origem 1, e clique no botão [ON] da origem 1 para ligá-lo.

Defina o som ambiente como "Building" (som do ar-condicionado) para enviar sons de privacidade de fala pelos alto-falantes de corredor.



- Clique no botão [x] no canto superior direito para fechar o editor de componentes.

- Arraste e solte entre as portas de saída 1 e 2 "Fader(4)" nas portas de entrada 3 e 4 "YDIF OUT" para conectá-las.



Você já concluiu a colocação e a conexão dos componentes. Altere a colocação dos componentes e substitua a fiação conforme necessário.

## Compilação

Isso analisa a colocação e a ligação dos componentes no MRX para determinar se existe algum problema.

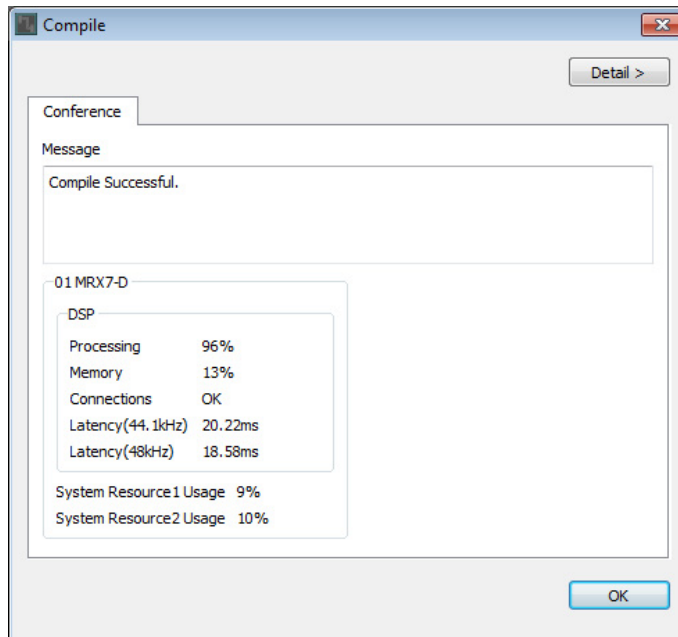
**1. Clique no botão da ferramenta [Compile] (  Compile ).**

Inicie a análise.

**2. Confirme os resultados da análise.**

Caso a mensagem "Completed successfully" seja exibida no campo "Message", não houve problemas.

Caso um problema tenha sido detectado, clique no botão [Detail] para verificar como resolver o problema e corrigi-lo.



Você já concluiu a compilação.

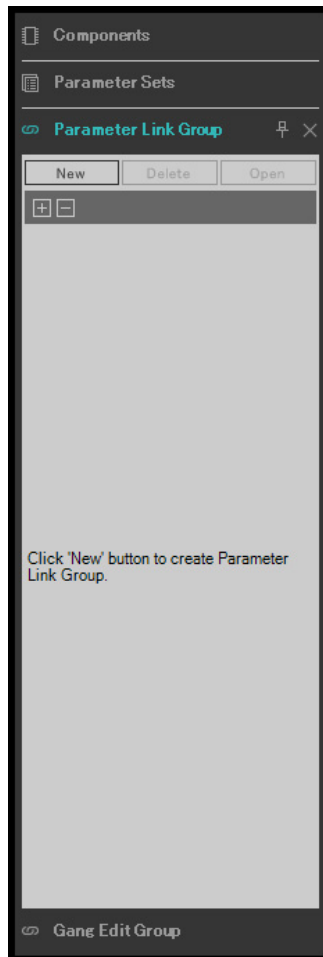


## Configuração de um grupo de links de parâmetro

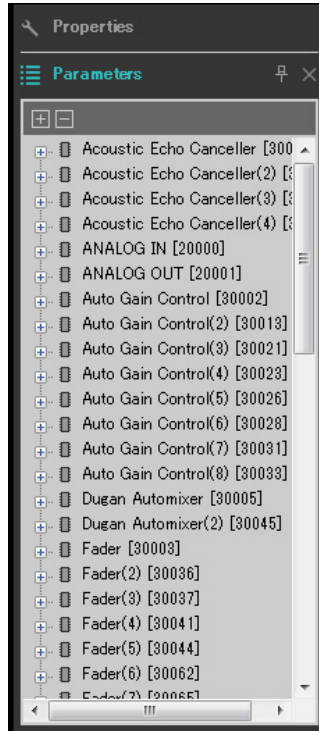
Nesse exemplo, veremos como facilitar a operação em ProVisionaire Touch, como atribuir um único atenuador a dois atenuadores para saída estéreo nos alto-falantes da sala de conferência ou atribuir um único botão para ativar todos os botões ON do microfone.

Aqui criaremos um grupo de links de parâmetro que vincula vários parâmetros como níveis ou ON/OFF, de maneira que possamos alterar vários parâmetros ao mesmo tempo com um atenuador ou um botão ProVisionaire Touch.

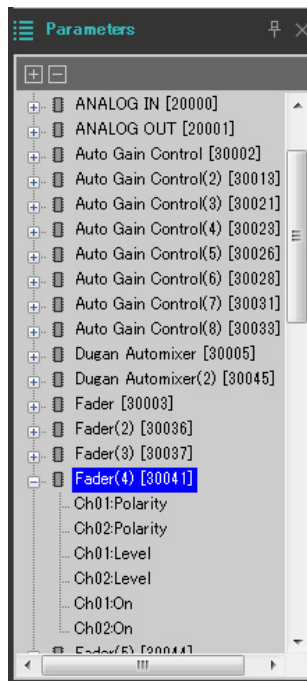
1. Abra a área "Parameter Link Group" no lado esquerdo do MRX Designer, para verificar os parâmetros registrados.



**2. Abra a área "Parameter" no lado direito do MRX Designer.**



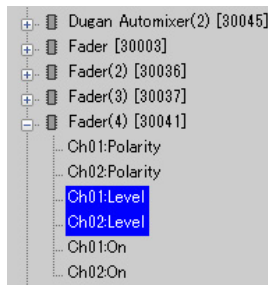
**3. Como os níveis de alto-falante da sala de conferência são ajustados usando-se "Fader(4)", abra [Fader(4)] na área "Parameters".**



**4. Depois de clicar em [Ch01:Level], mantenha a tecla <Ctrl> pressionada e clique em [Ch02:Level].**

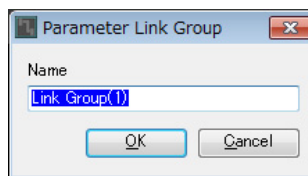
Você pode selecionar vários itens mantendo a tecla <Ctrl> pressionada e clicando.

Para selecionar parâmetros contínuos, clique no parâmetro inicial, mantenha a tecla <Shift> pressionada e clique no parâmetro final.



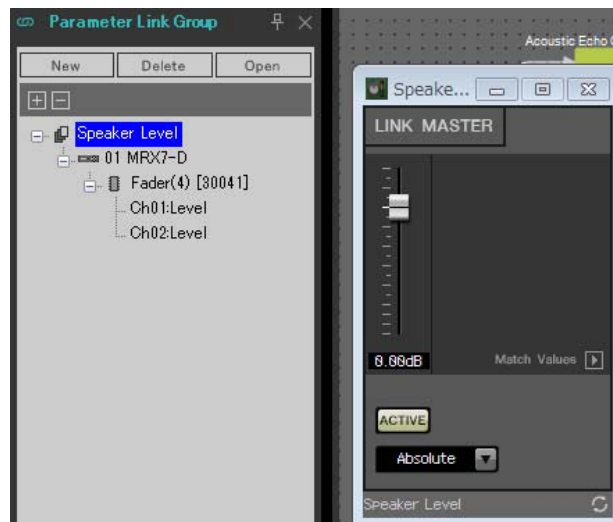
**5. Clique com o botão direito do mouse e selecione [Add to Parameter Link Group] → [Add New Group].**

Uma caixa de diálogo para definir o nome do grupo de links do parâmetro será aberta.



**6. Insira [Speaker Level] e clique no botão [OK].**

O grupo [Speaker Level] será gerado na área "Parameter Link Group", e o editor Link Master será exibido.



**7. Selecione [Absolute] na caixa de combinação do editor Link Master.**

**8. Clique duas vezes em "Fader(4)".**

O editor de componentes "Fader(4)" será exibido.

**9. Mova o atenuador no editor Link Master e confirme se os atenuadores no editor de componentes "Fader(4)" estão vinculados.****10. Clique no botão [x] no canto superior direito do editor de componentes "Fader(4)" para fechar o editor de componentes.**

Agora abra o editor Link Master, porque o usaremos para registrar a lista de configurações do controle remoto.

Repita as etapas de 2 a 10 para criar os grupos de links de parâmetro a seguir.

Nome do grupo de links de parâmetro	Componentes	Parâmetros	Configurações da caixa de combinação do editor Link Master
Mics On/Off	[Fader(5)]	Ch01:On	Absolute
		Ch02:On	
		Ch03:On	
		Ch04:On	
		Ch05:On	
		Ch06:On	
		Ch07:On	
		Ch08:On	

Você já concluiu a configuração do grupo de links de parâmetro.

## Criação da lista de configurações do controle remoto usada por ProVisionaire Touch

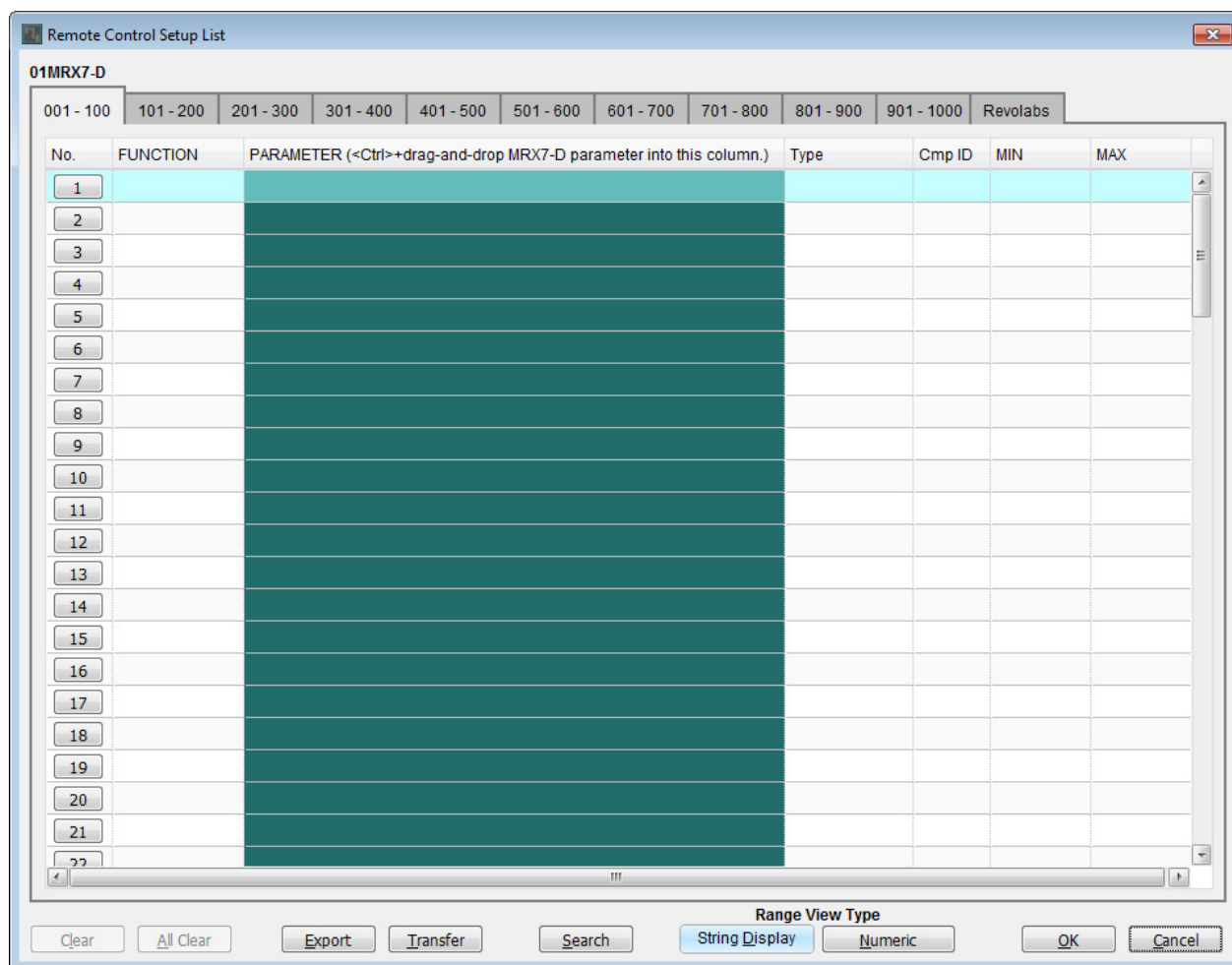
Para alterar os parâmetros operando o ProVisionaire Touch, registre os parâmetros na lista de configurações do controle remoto e reproduza o arquivo. Adicione o arquivo rcs1 reproduzido como um documento ao ProVisionaire Touch no iPad. Registre os parâmetros a seguir na lista de configurações do controle remoto. As etapas para registrar serão explicadas posteriormente.

Nº	Grupo de links de componente ou parâmetro que inclua os parâmetros registrados	Parâmetros
001	Speaker Level	Link Master fader
002	Mics On/Off	Botão [ON] para Link Master
003	Speech Privacy	Botão de origem 1 [ON]

Agora explicaremos como registrar a lista de configurações do controle remoto. Desta vez, explicaremos como fazer isso arrastando e soltando os parâmetros mantendo a tecla <Ctrl> pressionada usando o editor de componentes etc.; porém, você também pode arrastar e soltar na área "Parameters".

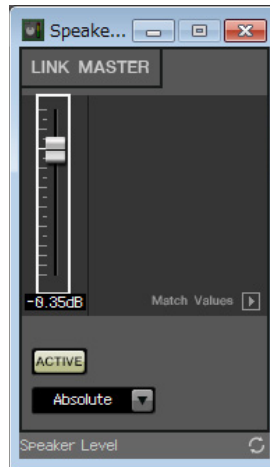
### 1. Selecione [Remote Control Setup List] no menu [Tools].

A caixa de diálogo "Remote Control Setup List" será exibida.



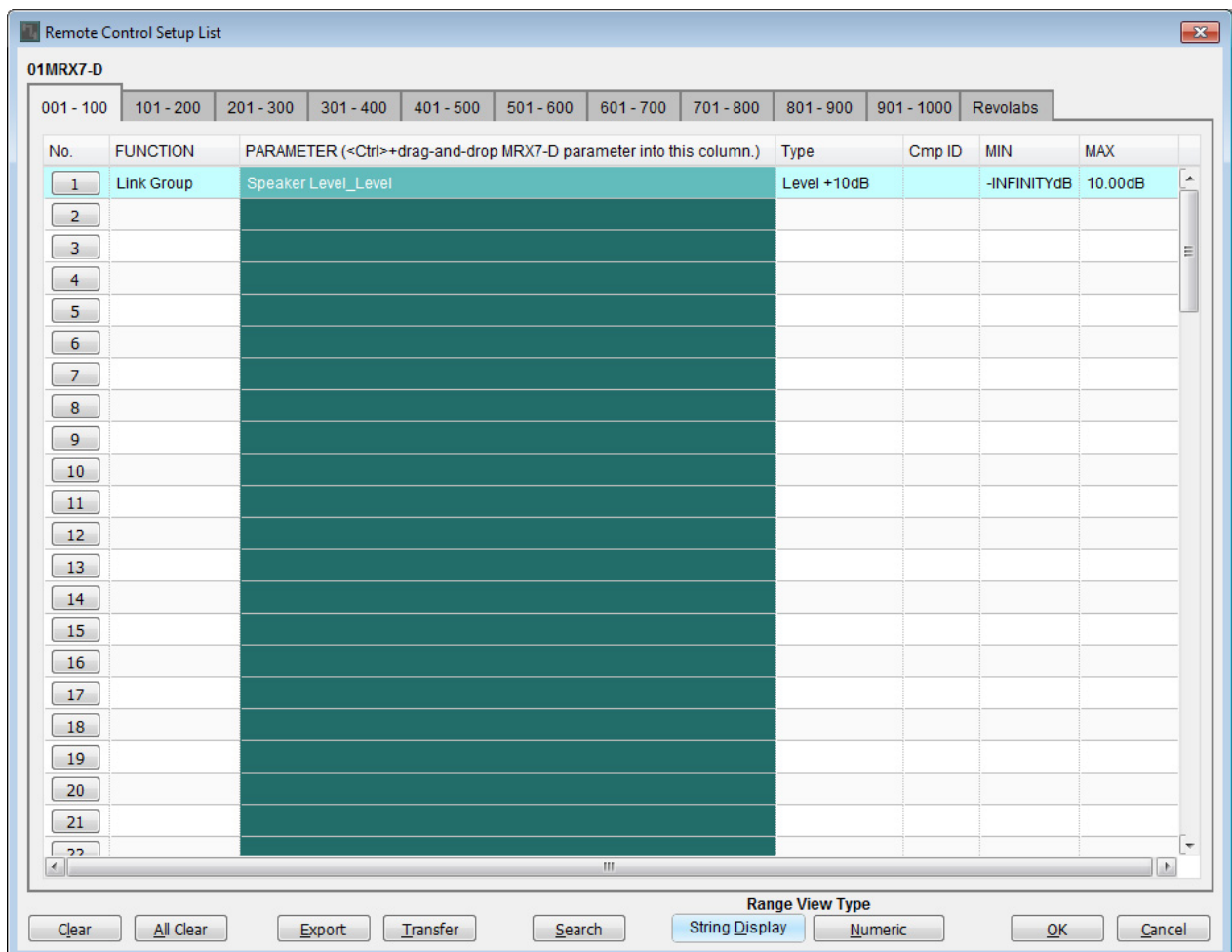
## 2. Clique no editor Link Master do "Speaker Level".

O foco se moverá para o editor Link Master do "Speaker Level". Caso o editor Link Master esteja fechado, clique com o botão direito do mouse em "Speaker Level" na área do grupo de links de parâmetro e selecione [Open Link Master] no menu contextual para exibi-lo.

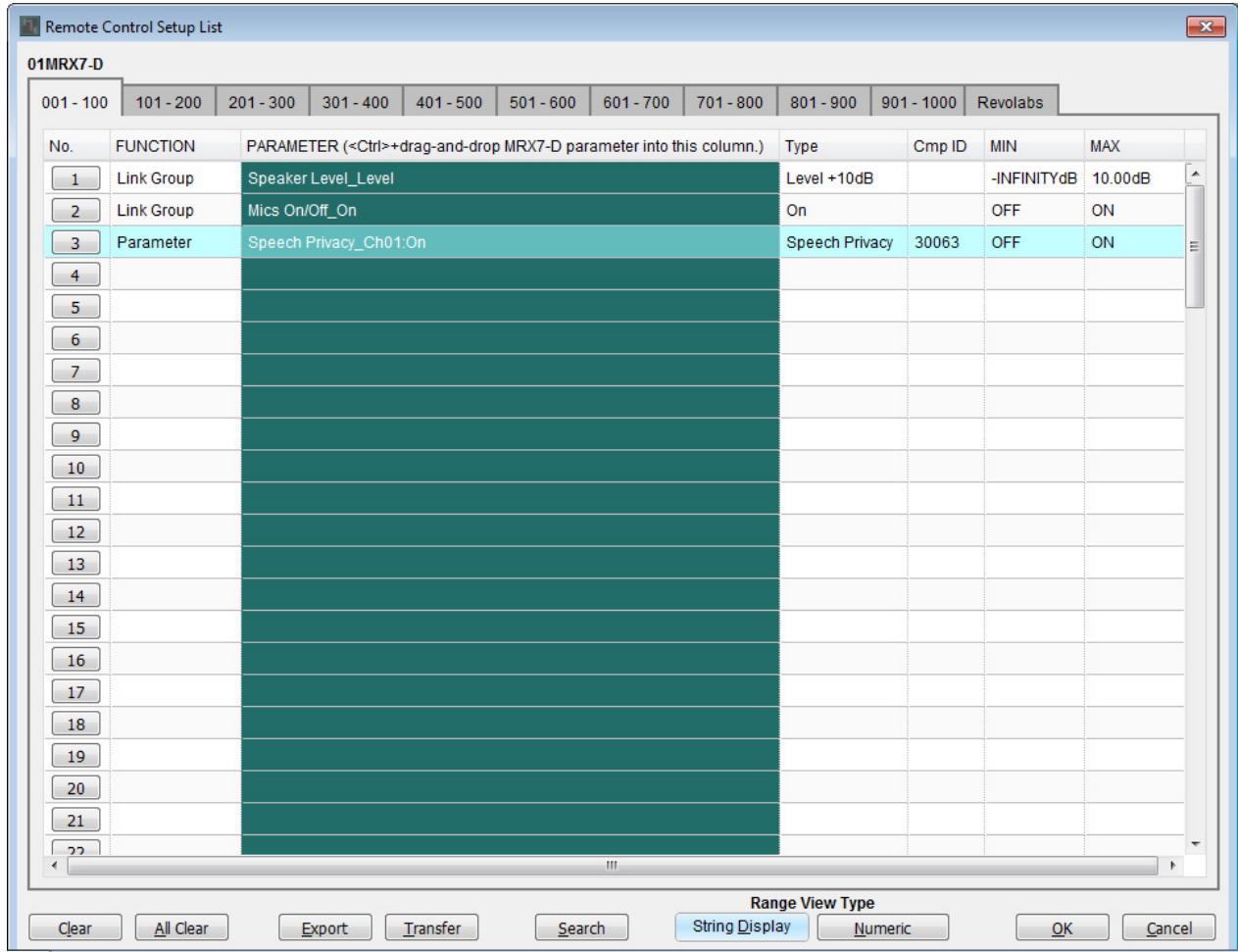


## 3. Arraste e solte o atenuador do editor Link Master na área "PARAMETER" na linha N° 001 da caixa de diálogo "Remote Control Setup List", enquanto se mantém pressionada a tecla <Ctrl>.

O atenuador "Speaker Level" será registrado.

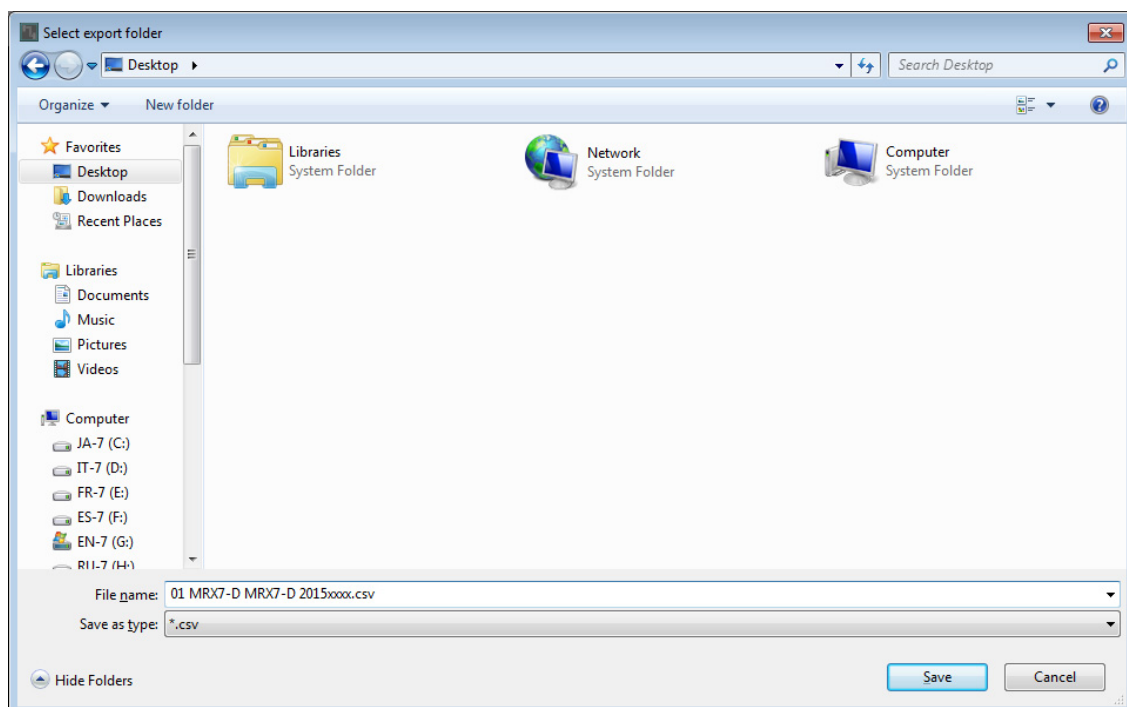


#### 4. Registre os outros parâmetros conforme mostrado nas etapas de 2 a 3.



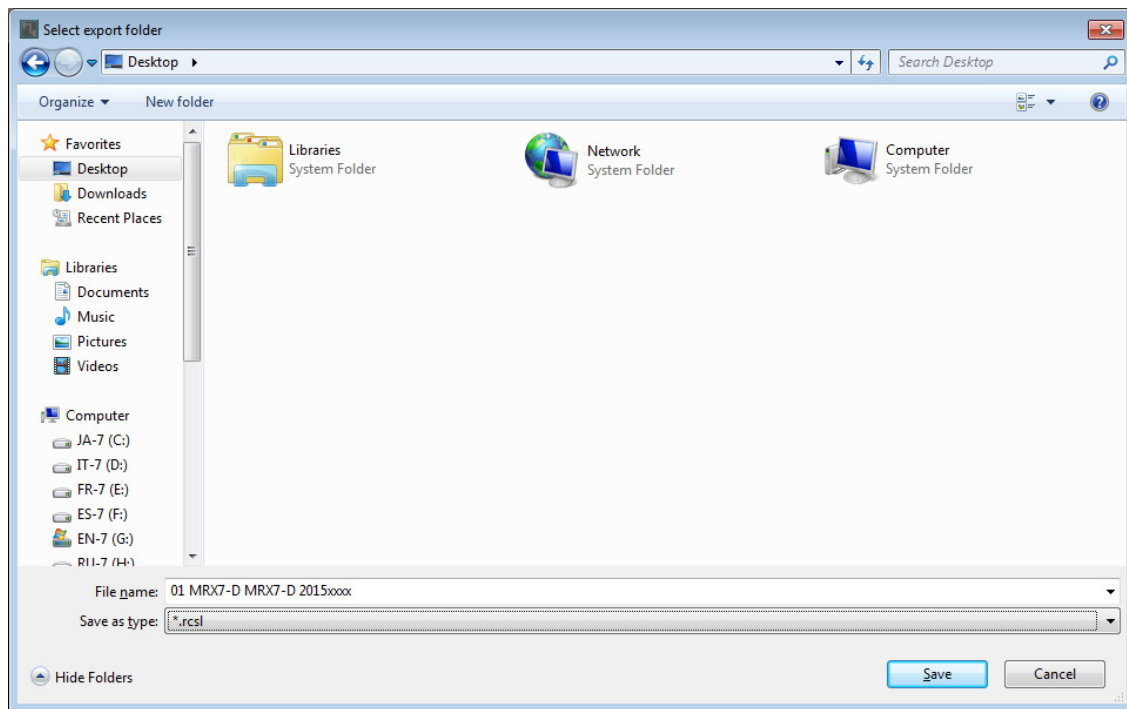
#### 5. Clique no botão [Export].

A caixa de diálogo de gravação do arquivo será exibida.



## 6. Altere o "File type" para "rcsl".

A extensão do arquivo será alterada para "rcsl".



## 7. Selecione a pasta desejada e altere o nome do arquivo conforme desejado e clique no botão [Save].

A lista de configurações do controle remoto usada por ProVisionaire Touch será salva.

## 8. Clique no botão [OK] da caixa de diálogo "Remote Control Setup List".

A caixa de diálogo "Remote Control Setup List" é fechada.

## 9. Clique nos botões [x] no canto superior direito do editor Link Master e do editor de componentes para fechar o editor e o editor de componentes.

Você já concluiu o registro da lista de configurações do controle remoto. Consulte "Guia de configuração do ProVisionaire Touch" para saber como usar ProVisionaire Touch.

O arquivo criado pode ser transmitido com o aplicativo "File Transfer". Consulte o "Guia do usuário do MRX Designer" para saber como usar o aplicativo.

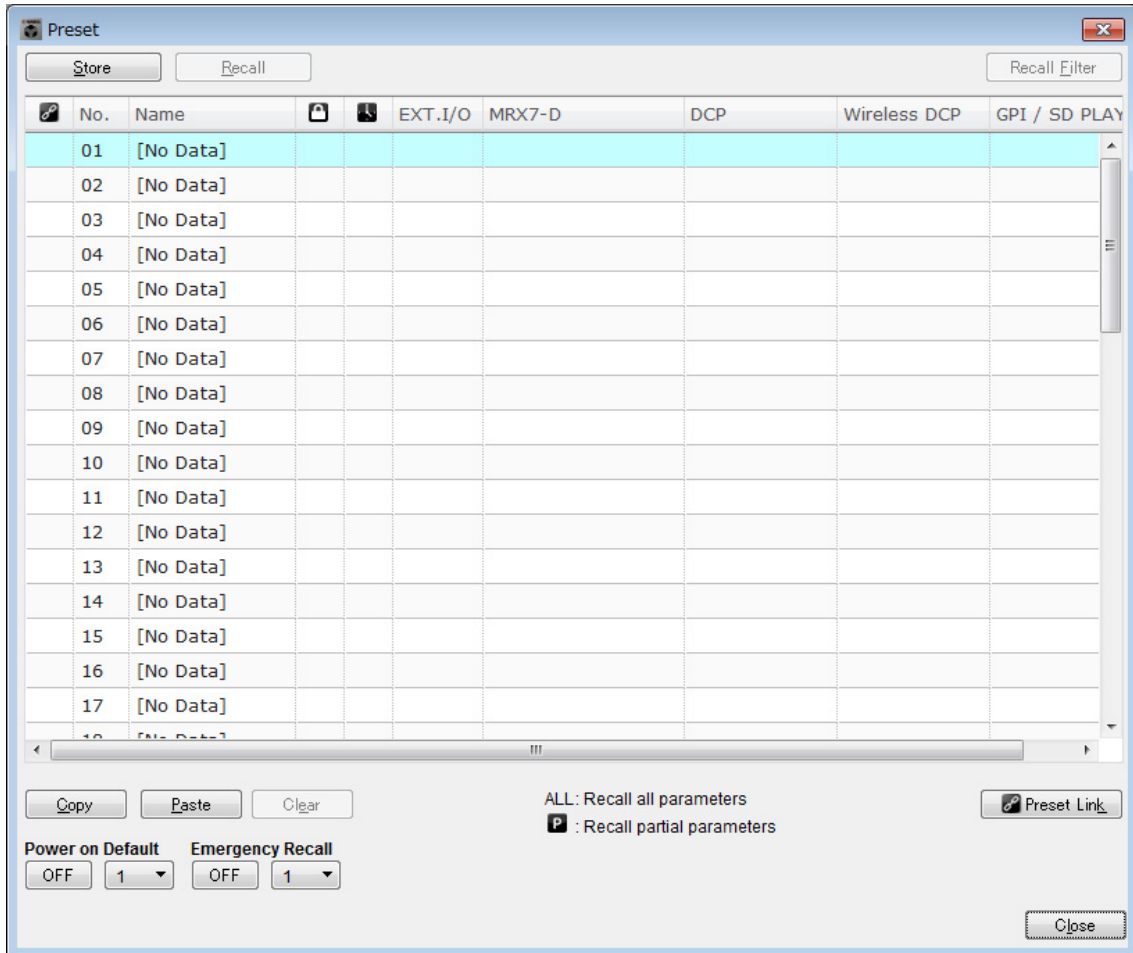


## Armazenamento de uma predefinição

Você precisará definir qual predefinição será chamada quando o MRX for iniciado.

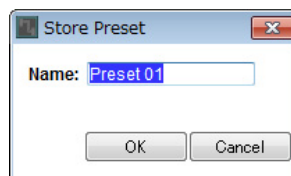
### 1. Clique no botão da ferramenta [Preset] ( ).

A caixa de diálogo "Preset" será exibida.



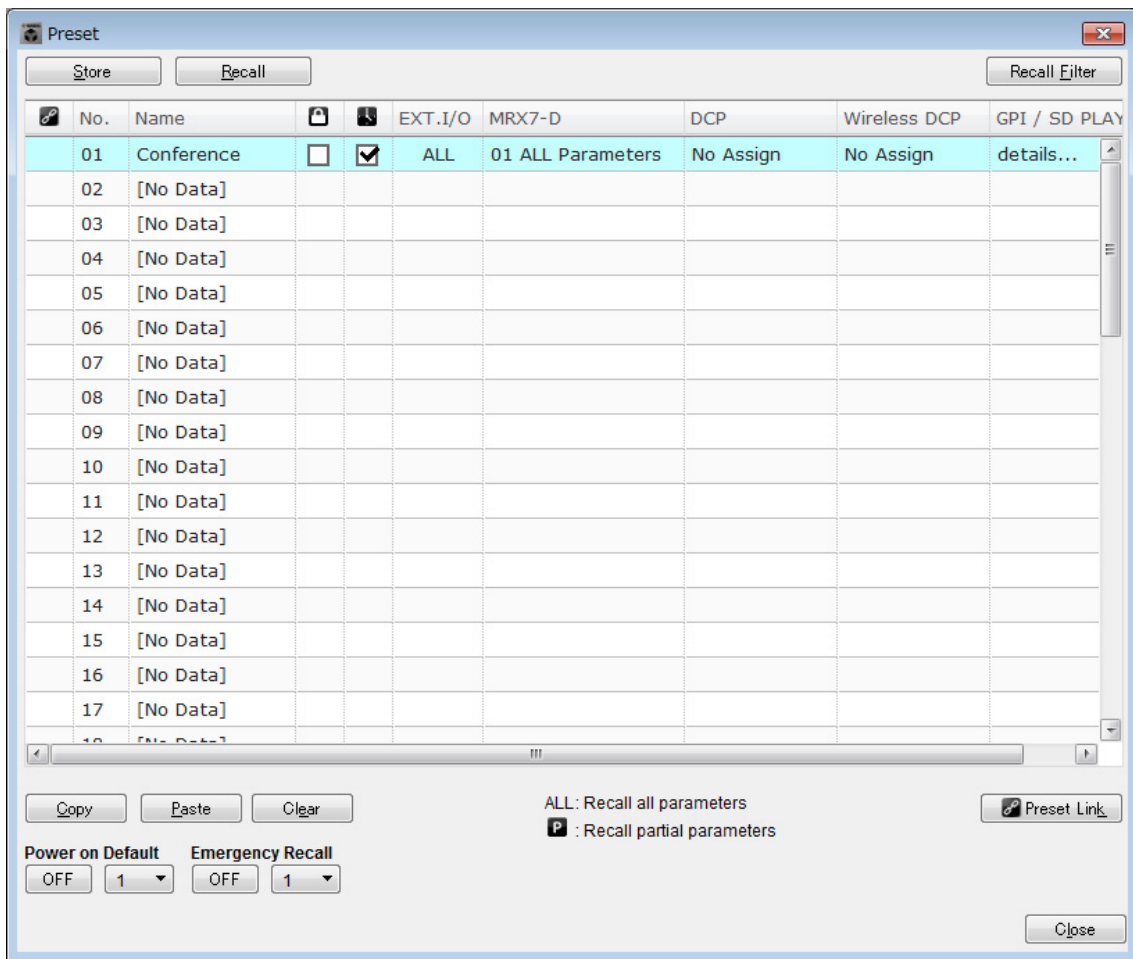
### 2. Clique no N° 01 e no botão [Store].

A caixa de diálogo "Store Preset" será exibida.



### 3. Insira [Conference] e clique no botão [OK].

O estado atual será registrado como um nome predefinido "Conference".



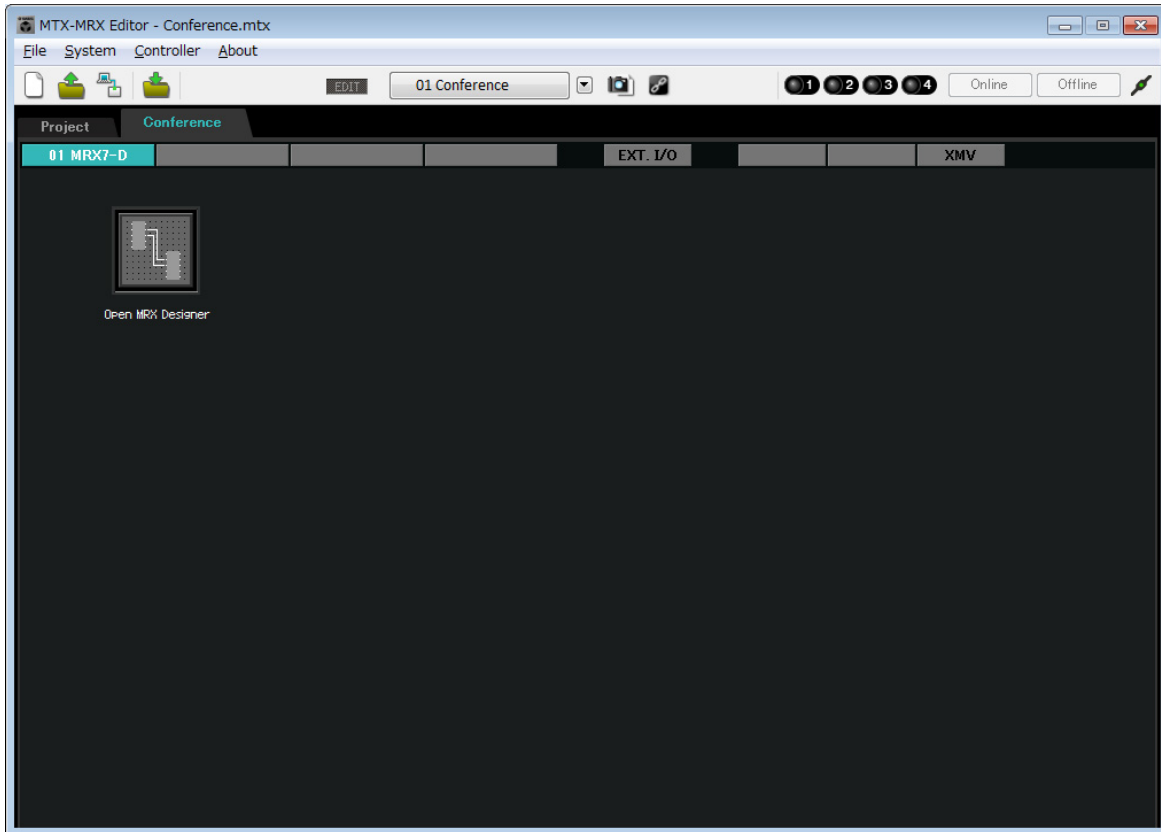
### 4. Clique no botão [Close].

A caixa de diálogo "Preset" é fechada.

## Definição das configurações de EXT. I/O

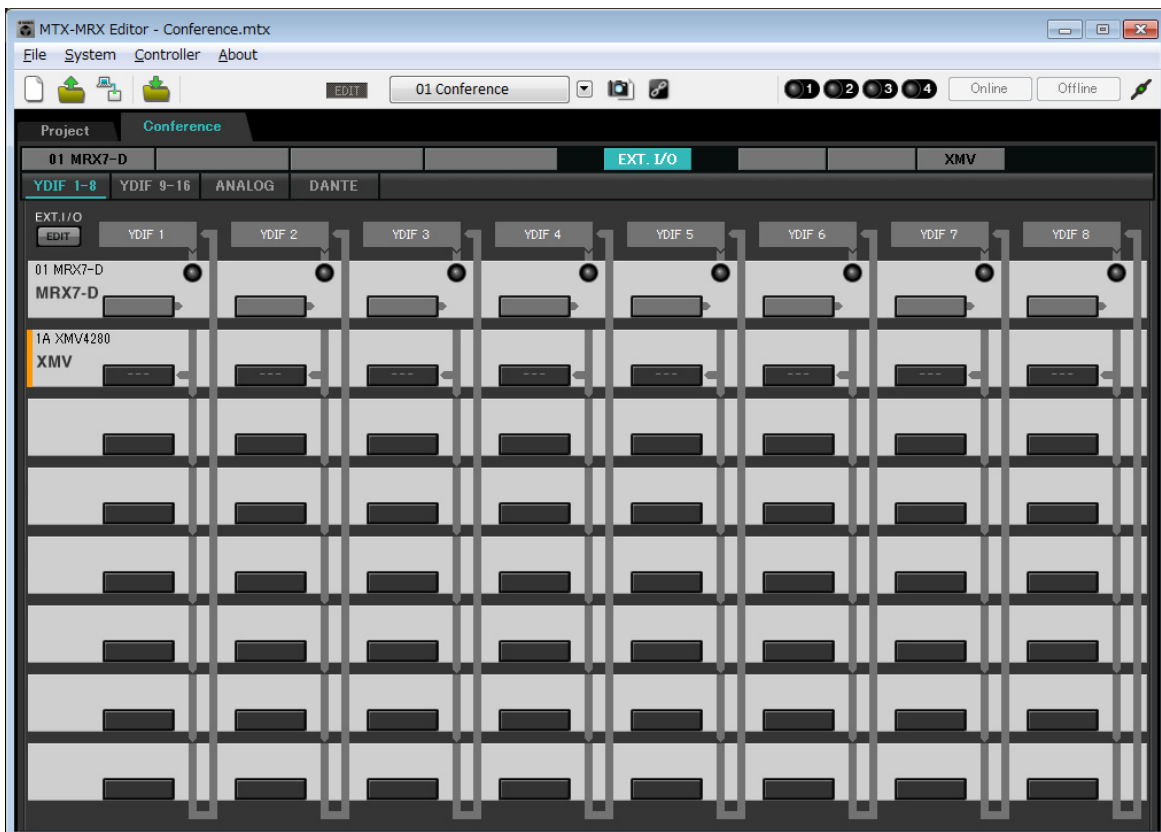
Já definimos a saída de áudio para canais YDIF de 1 a 4 do MRX no MRX Designer. Aqui, definiremos quais canais XMV receberão os sinais de áudio dos canais YDIF de 1 a 4. Faremos essas configurações no MTX-MRX Editor.

### 1. Alterne para o visor MTX-MRX Editor.



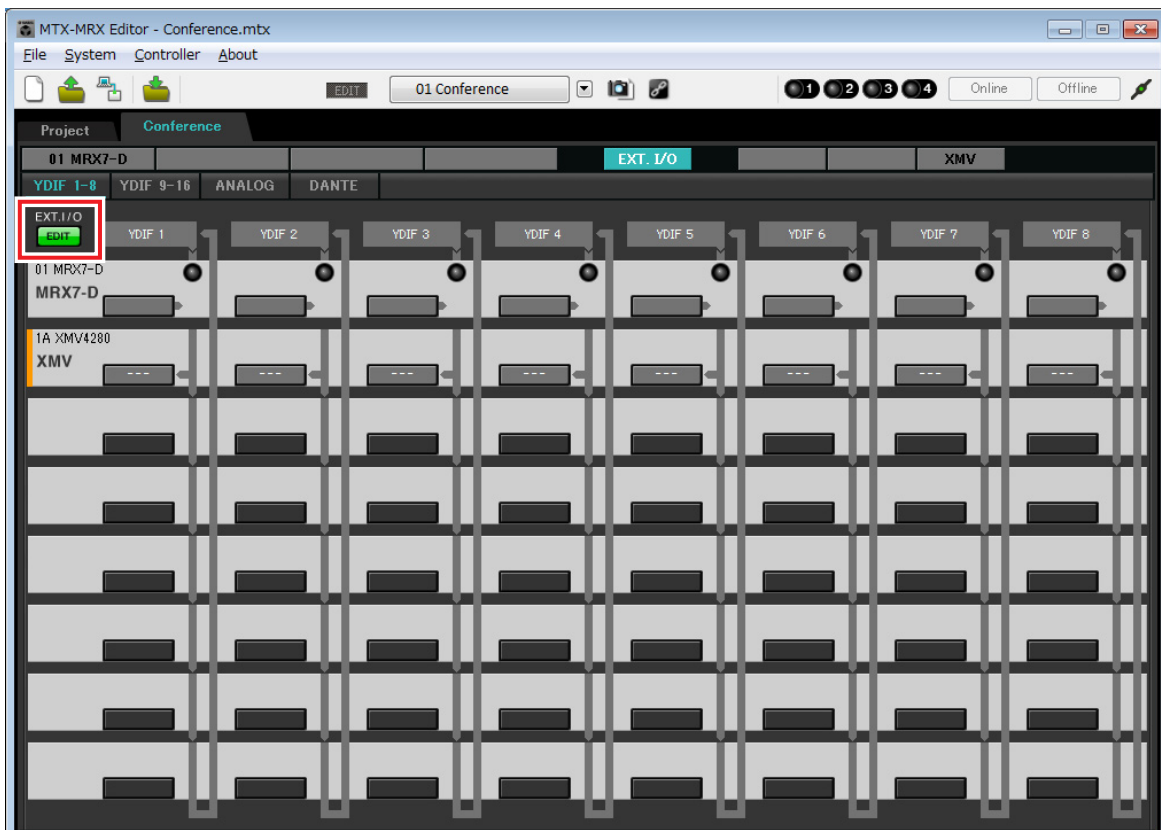
## 2. Clique no botão [EXT. I/O].

A tela "EXT. I/O" será exibida.



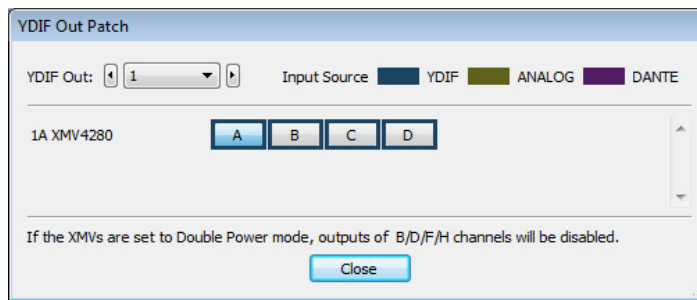
## 3. Clique no botão [EDIT].

Agora você pode especificar as entradas no YDIF 1-8 da unidade XMV.



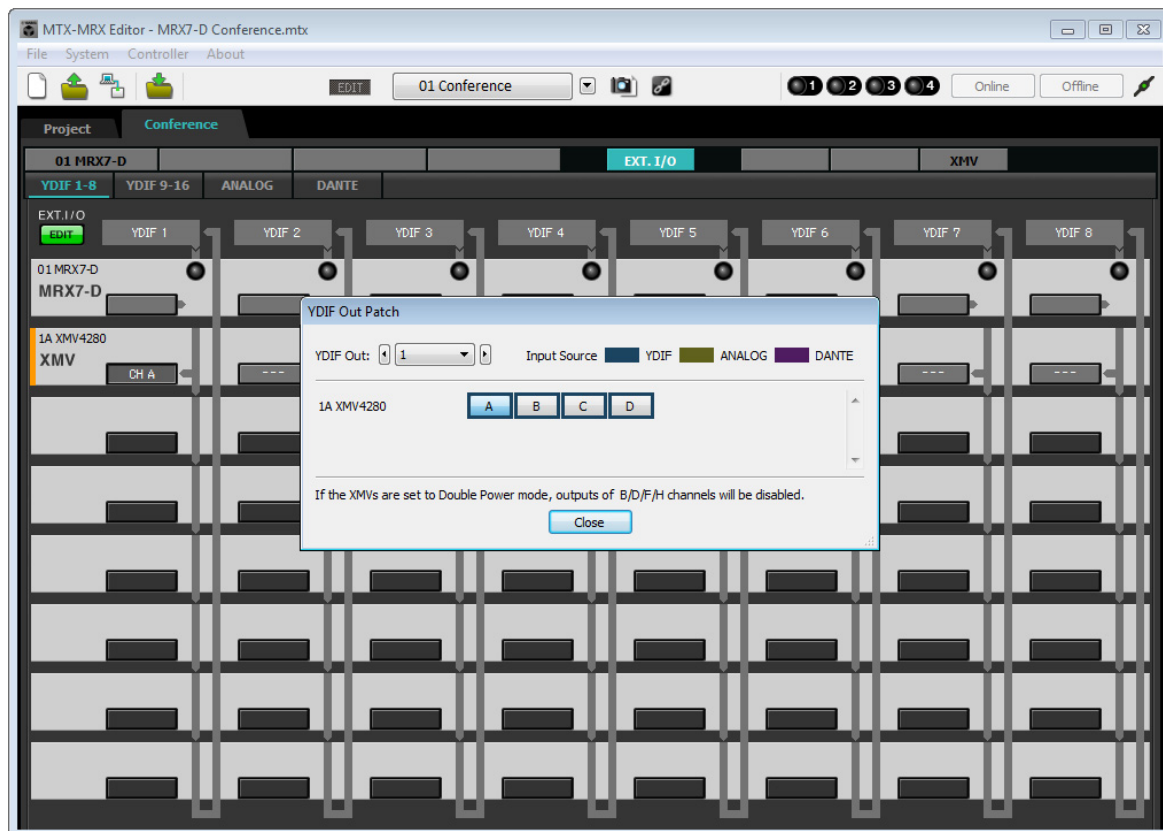
#### 4. Clique no botão de seleção do roteamento de saída de "YDIF 1".

A caixa de diálogo "YDIF Out Patch" será exibida.



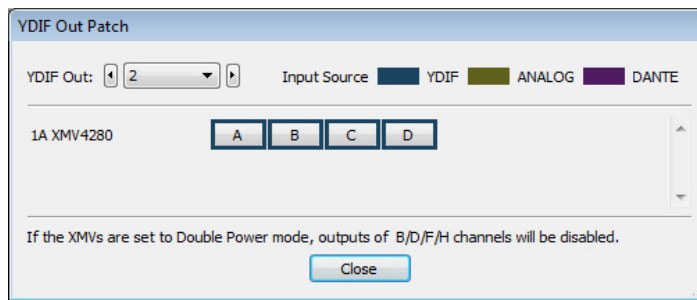
#### 5. Para CHANNEL, clique no botão [A].

Reproduza o sinal de áudio YDIF 1 pelo canal A de XMV.



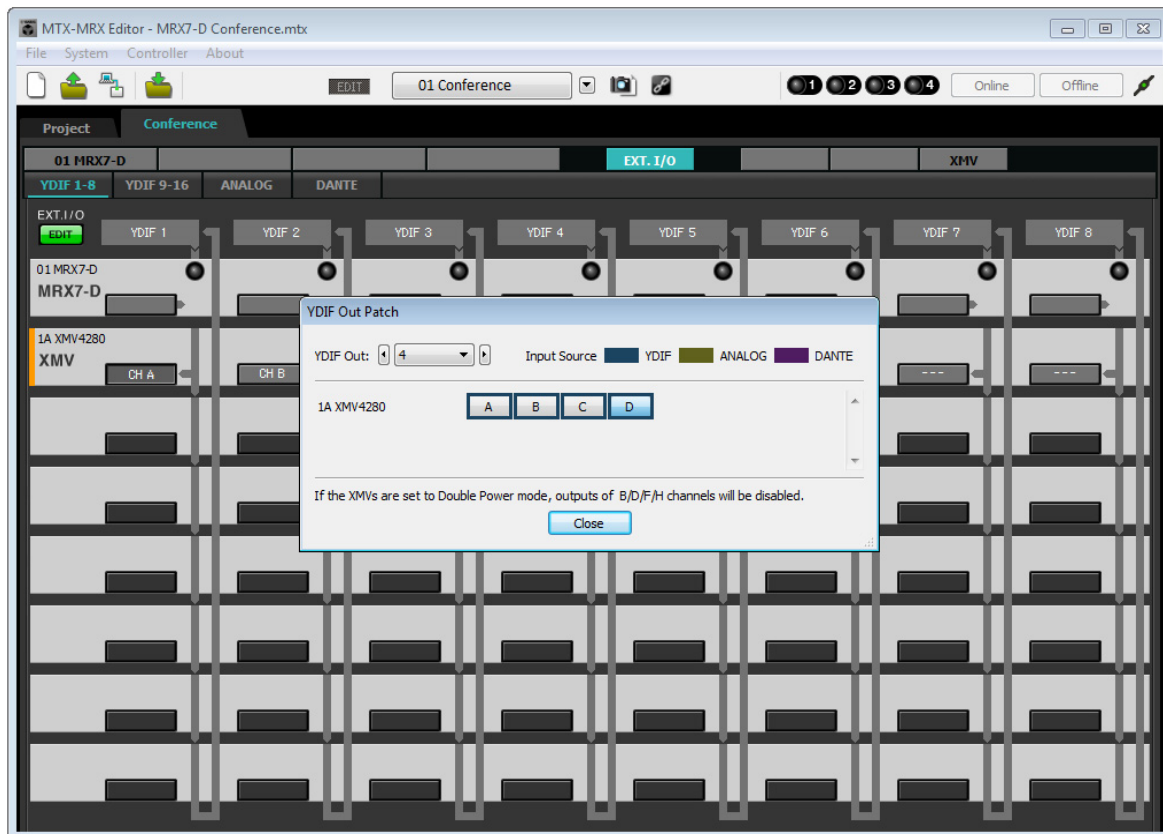
**6. Alterne para o canal 2 usando a caixa de listagem [YDIF Out:].**

O alvo da edição mudará para o canal 2.



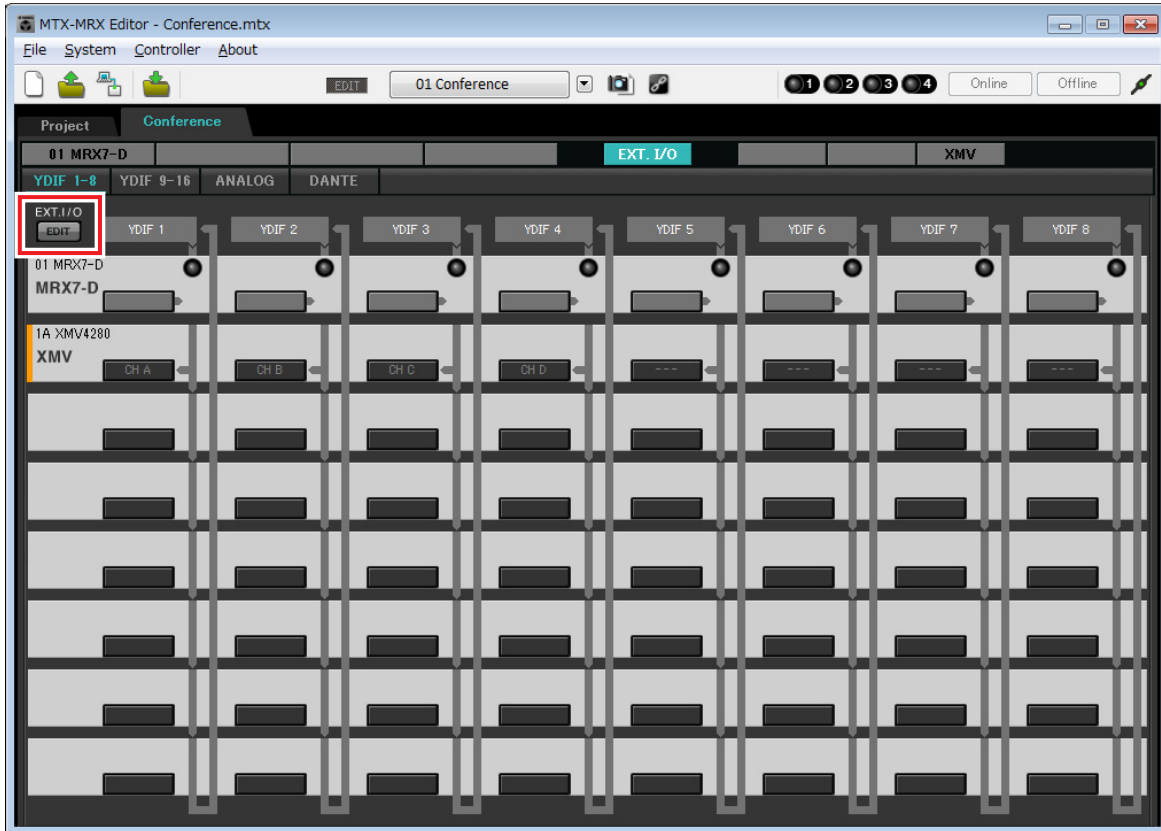
**7. Clique no botão [B] para reproduzir o sinal de áudio YDIF 2 pelo canal B de XMV.**

**8. Aloque canais 3/4 para C/D, conforme mostrado nas etapas de 6 a 7.**



**9. Clique no botão [Close].**

A caixa de diálogo "YDIF Out Patch" é fechada.

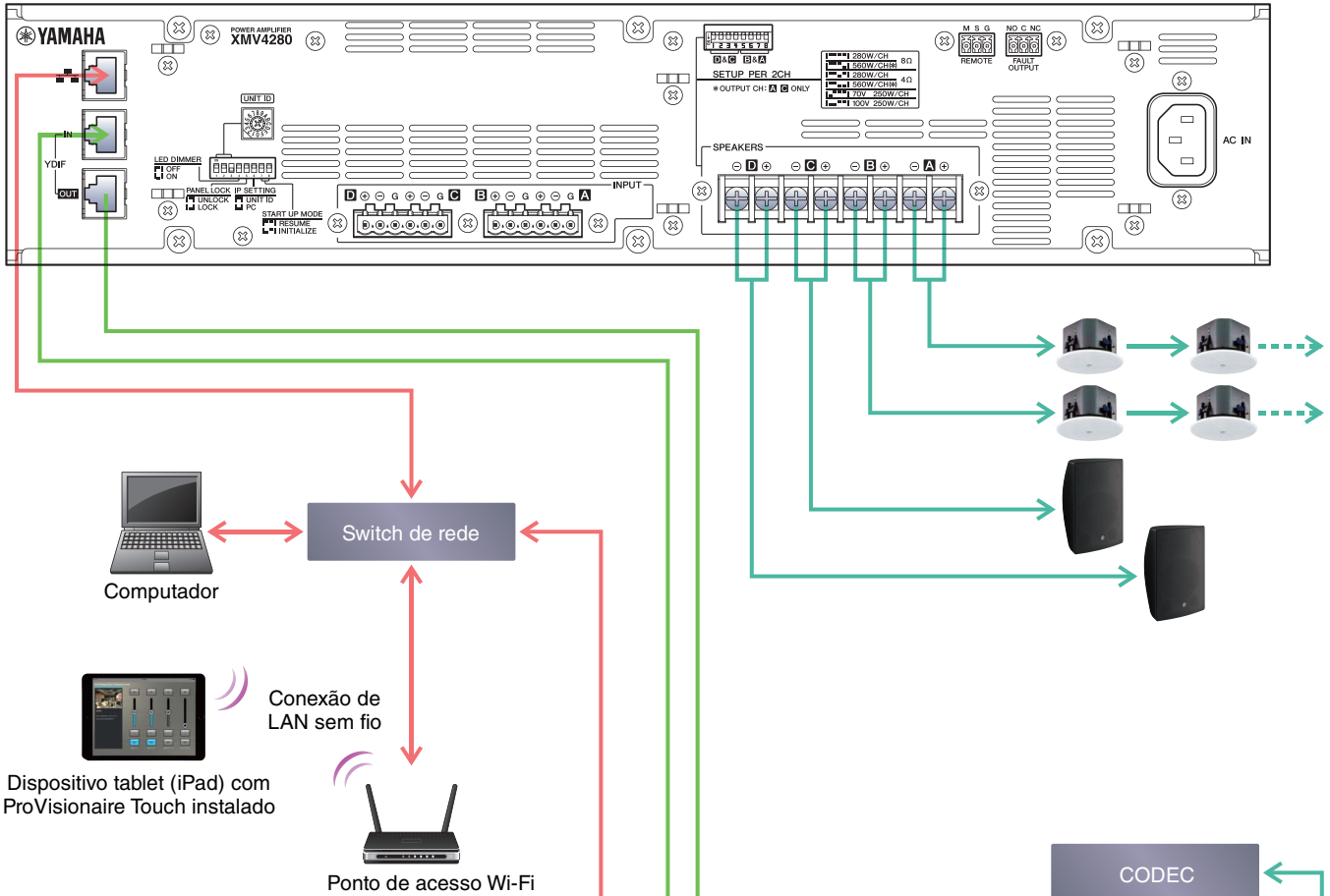
**10.** Clique no botão [EDIT] para desativar os botões de seleção do roteamento de saída YDIF.

Isso conclui as configurações no estado off-line. Salve as configurações novamente.

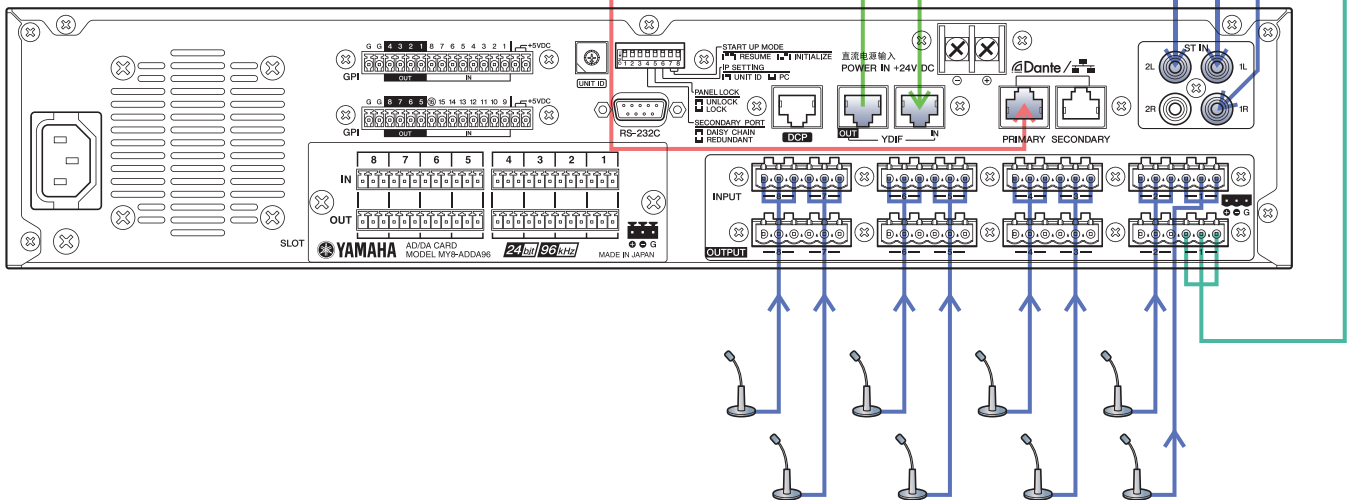
## Conexão do equipamento

Depois de montar em rack o MRX e os outros equipamentos, conecte-os conforme mostrado abaixo. Caso você tenha copiado fontes de áudio para um cartão de memória SD, insira o cartão no MRX agora.

### XMV4280



### MRX7-D





## Como ligar o MRX

Ligue o MRX.

Desligue o amplificador antes de desligar o MRX.

## Como ligar o amplificador

Ligue o amplificador.

Para evitar a reprodução de um som indesejado, recomendamos diminuir as configurações do atenuador de todos os canais no próprio amplificador antes de ligá-lo.

## Especificação do endereço TCP/IP do computador

Para permitir que o MRX e o computador se comuniquem, especifique o TCP/IP do computador da maneira a seguir.

### 1. Selecione [Network Setup] no menu [System] do MTX-MRX Editor.

A caixa de diálogo "Network Setup" será exibida.

### 2. Clique em [Open Network Connection].

"Network Connections" será exibido.

### 3. Clique com o botão direito do mouse no adaptador a que o MRX está conectado e escolha [Properties].

A caixa de diálogo "Local Area Connection Properties" será exibida.

### 4. Escolha [Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4)] e clique em [Properties].

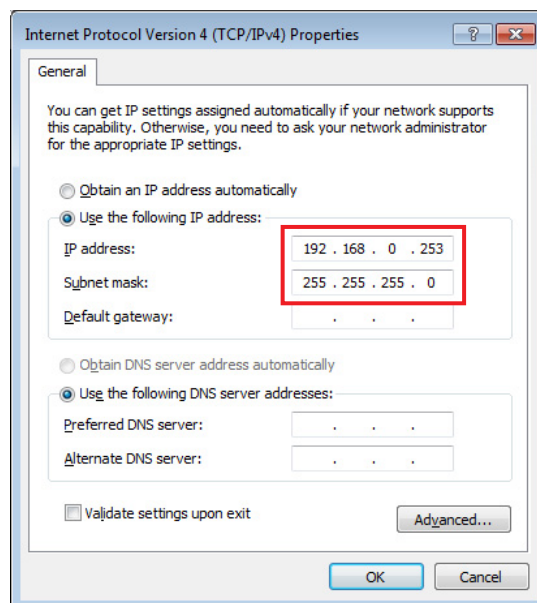
A caixa de diálogo "Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4) Properties" será exibida.

### 5. Clique em [Use the following IP address (S)].

### 6. Na caixa [IP address], insira "192.168.0.253"; na caixa [Subnet mask], insira "255.255.255.0".

#### OBSERVAÇÃO

O endereço IP do MRX7-D é definido como "192.168.0.1".



### 7. Clique em [OK].

#### OBSERVAÇÃO

Em alguns casos, o firewall do Windows pode bloquear o MTX-MRX Editor quando você faz essa configuração. Marque a caixa de seleção [Private Network] e clique em [Allow Access].

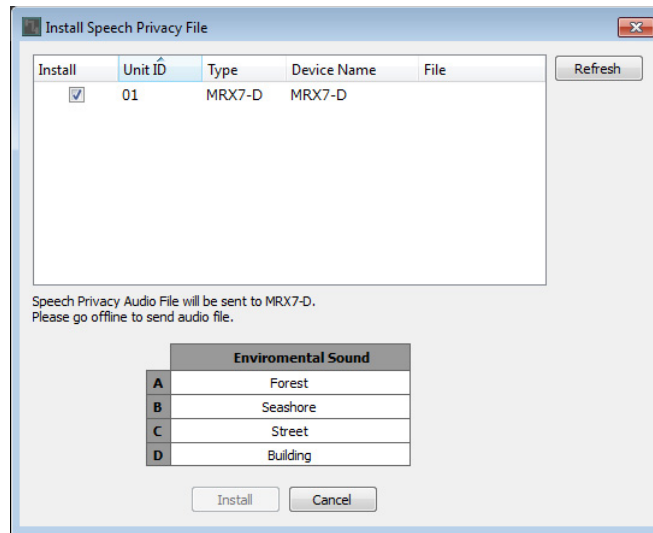
## Envio do som ambiente do Speech Privacy

Antes de colocar on-line, envie o som ambiente a ser usado para o Speech Privacy ao MRX.

1. Inicie o MRX Designer.
2. Selecione [Install Speech Privacy File] no menu [File].

A caixa de diálogo "Install Speech Privacy File" será exibida.

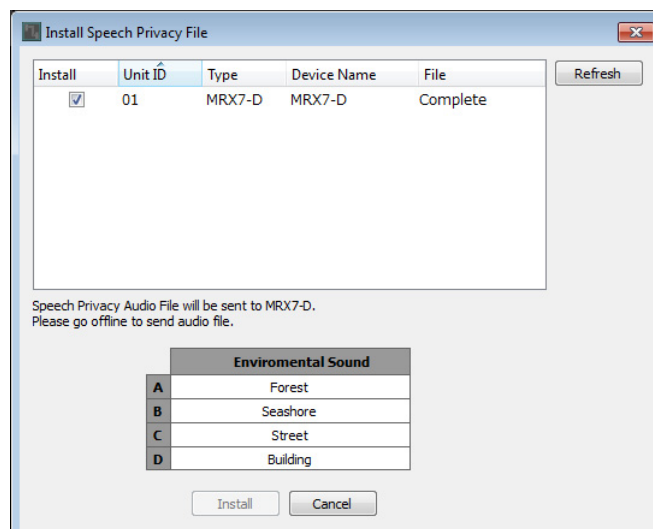
Caso "Installed" seja exibido no campo "File", o som ambiente já foi instalado no MRX, logo, não há necessidade de enviá-lo.



3. Marque a caixa de seleção no campo "Install" e clique no botão [Install].

Uma caixa de diálogo será exibida, indicando que isso pode demorar um pouco. Clique no botão [Yes] para continuar.

4. Quando "Complete" é exibido no campo "File", feche a caixa de diálogo.

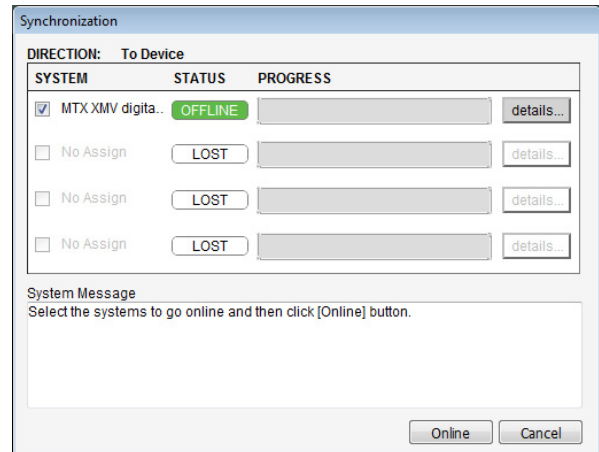
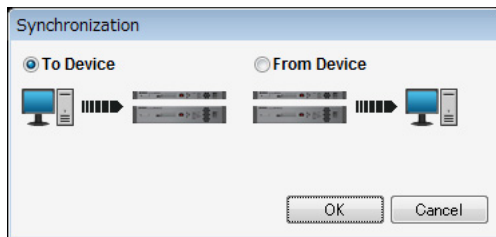


## Como colocar o MTX-MRX Editor on-line

No canto superior direito do MTX-MRX Editor, clique no botão [Online]. Quando a unidade conseguir ficar on-line, o indicador 1 acenderá em azul.



Quando a caixa de diálogo "Synchronization" for exibida, selecione "To Device" e clique no botão [OK]. Quando a indicação na caixa de diálogo tiver mudado, selecione o sistema que você deseja colocar on-line e clique no botão [Online]. O projeto criado no MTX-MRX Editor será enviado para o MRX.



## Verificação da aplicação das configurações

---

Os itens principais a serem verificados estão listados abaixo. Para saber mais detalhes sobre cada configuração de parâmetro, consulte o "Guia do usuário do MTX-MRX Editor" e o "Guia do usuário do MRX Designer".

### 1. Insira um sinal de áudio, como AUX IN, nas entradas do MRX7-D, e ajuste os níveis de entrada.

Ajuste os níveis de entrada AUX IN usando "Fader(2)". Você pode usar o ProVisionaire Touch para ajustar o som reproduzido pelos alto-falantes.

### 2. Ajuste o nível de saída do Speech Privacy usando "Fader(7)".

### 3. Ajuste o nível de entrada do microfone usando o editor "ANALOG IN".

Ligue o botão [+48V] conforme necessário.

#### **OBSERVAÇÃO**

Não se esqueça de deixar esse botão desligado caso você não precise de alimentação phantom.

Siga as precauções importantes abaixo para evitar ruídos e possíveis danos em dispositivos externos e na unidade quando for operar essa chave.

- Deixe esse botão desligado quando você ligar um dispositivo sem suporte para alimentação phantom no conector [INPUT].
- Não ligue/desligue um cabo no/do conector [INPUT] enquanto esse botão estiver ativado.
- Reduza o nível de saída até o seu valor mínimo antes de operar esse botão.

#### **OBSERVAÇÃO**

Não há uma chave mestra. Para evitar mau funcionamento, não se esqueça de fazer os ajustes apropriados para o equipamento conectado.

### 4. Ajuste as outras entradas e saídas.

### 5. Confirme as configurações no ProVisionaire Touch.

Verifique se o ProVisionaire Touch está funcionando de acordo com as configurações.

Quando você tiver terminado todas as configurações, salve o projeto e coloque MTX-MRX Editor off-line.

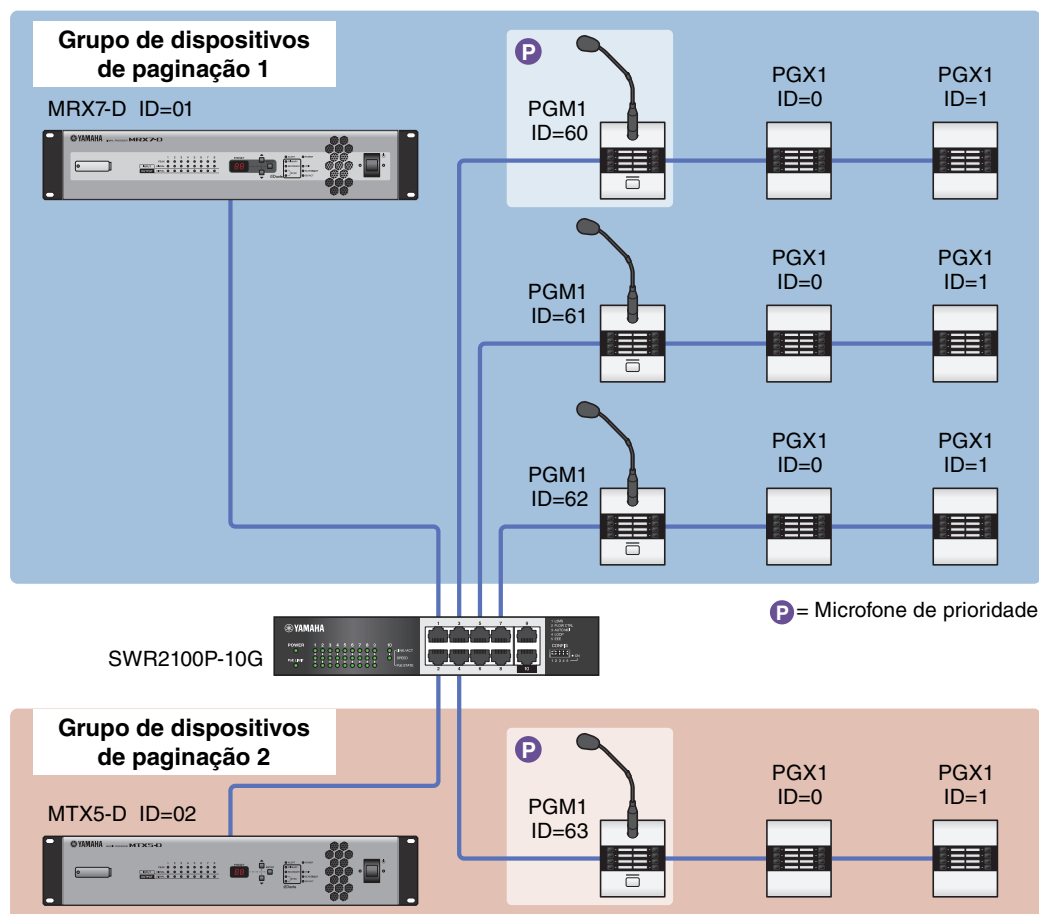
**Isso conclui as configurações do exemplo 2.**

## Exemplo 3) um sistema de paginação que usa o PGM1

Coloque os componentes de "Paging" e atribua destinos de transmissão (zonas, grupos de zona) ou mensagens previamente gravadas nos botões de seleção de zona/mensagem das unidades PGM1.

Você pode usar os botões para selecionar o destino de transmissão (são permitidas várias seleções) e reproduzir mensagens previamente gravadas do cartão SD.

No cartão SD que você inserirá no MRX, salve os arquivos de áudio para Som de abertura, Som de encerramento e mensagens.



Até quatro unidades PGM1 podem ser conectadas a um sistema MTX/MRX que inclui um MRX. Uma unidade PGM1 pode controlar um MRX, e este PGM1 junto com o MRX serão coletivamente chamados de Grupo de dispositivos de paginação. Uma das unidades PGM1 do Grupo de dispositivos de paginação é o Microfone de primeira prioridade; essa unidade pode transmitir com prioridade sobre as outras unidades PGM1.

Há três modos de usar o PGM1.

### ■ Transmitir do microfone.

**1. Use os botões de seleção de zona/mensagem para selecionar a área de transmissão.**

**2. Pressione o botão PTT.**

Se especificado, o Som de abertura será ouvido.

**3. Quando o indicador de status estiver aceso em vermelho, fale no microfone.**

**4. Quando terminar de falar, pressione o botão PTT.**

Se especificado, o Som de encerramento será ouvido.

## ■ Reproduzir uma mensagem previamente gravada do cartão SD

1. Use os botões de seleção de zona/mensagem para selecionar a área de transmissão.
2. Use os botões de seleção de zona/mensagem para selecionar a mensagem que você deseja reproduzir.
3. Pressione o botão PTT.

Se especificado, o Som de abertura será ouvido.

A mensagem é tocada, e o indicador de status acende em vermelho.

Quando a reprodução da mensagem estiver concluída, o PTT será desligado automaticamente.

Se especificado, o Som de encerramento será ouvido.

## ■ Use o programador para reproduzir uma mensagem previamente gravadas do cartão SD

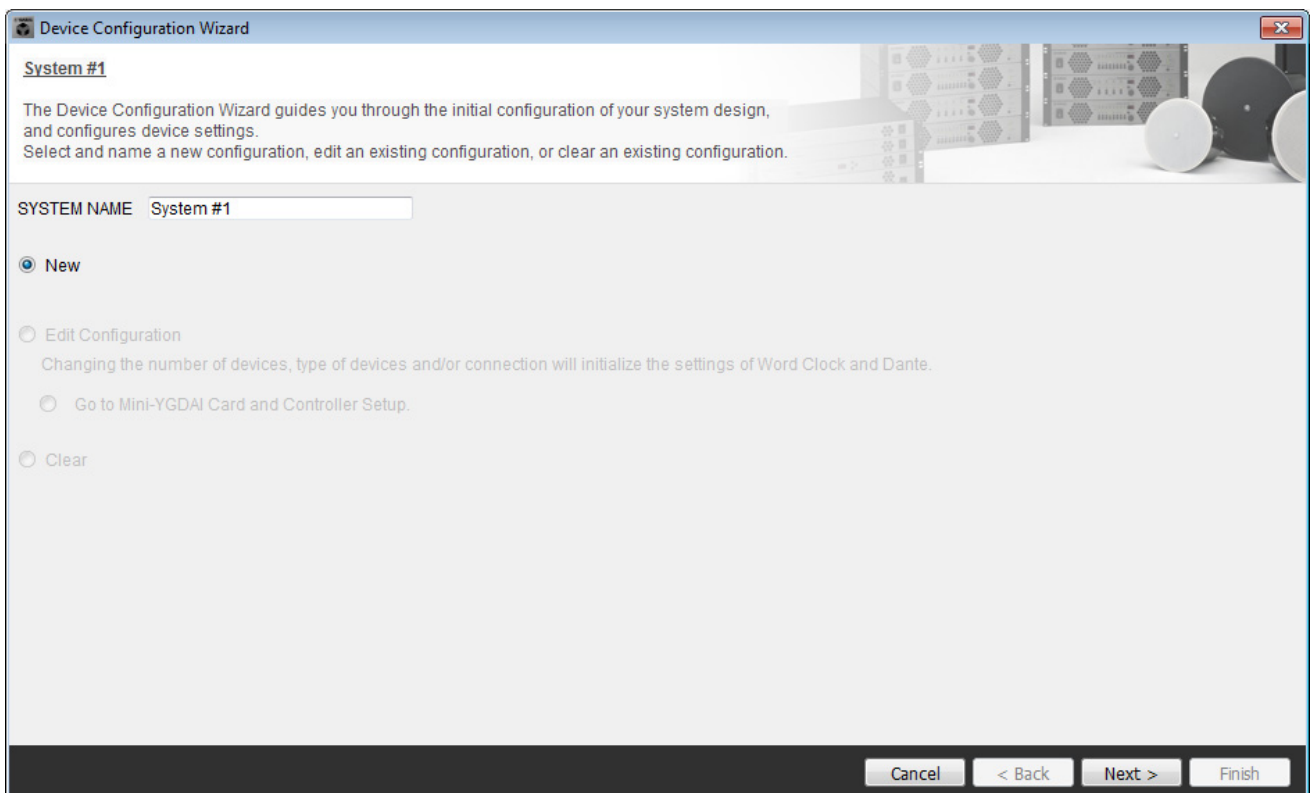
Ao emitir um evento de Paginação, a mensagem especificada será reproduzida para a zona ou grupo de zona especificado.

## Como usar o Assistente de Configuração do Dispositivo para criar a instalação do dispositivo

Antes de especificar a configuração interna do MRX, use o assistente no MTX-MRX Editor para criar a configuração do dispositivo.

Depois de fazer algumas configurações básicas, você poderá imprimir informações sobre o cabeamento e os números de ID. Use o procedimento a seguir para fazer configurações básicas.

1. Digite um nome para o sistema MTX/MRX que você criará e clique em [Next>].



## 2. Especifique o número de unidades que serão conectadas ao sistema MTX/MRX e clique em [Next>].

Defina o número de unidades MRX7-D "Conectadas ao YDIF" como 1, o número de unidades EXi8 como 1, o número de unidades PGM1 "Conectadas ao DANTE" como 1, o número de unidades XMV8280-D como 1 e o conjunto de linhas da extrema direita das unidades MCP1 como 3.

**Device Configuration Wizard**  
Fitness Gym

Enter the number of devices which are connected via YDIF, Analog, and/or Dante.  
At least one MTX or MRX device must exist to make up a system. After changing the Configuration, re-store the existing Preset data.

YDIF Connected		ANALOG Connected		DANTE Connected			
DEVICE TYPE	Number	DEVICE TYPE	Number	DEVICE TYPE	Number	DEVICE TYPE	Number
MRX7-D	1	XMV4140	0	PGM1	1	MCP1	3
MTX5-D	0	XMV4280	0	XMV4140-D	0		
MTX3	0	XMV8140	0	XMV4280-D	0		
EX18	1	XMV8280	0	XMV8140-D	0		
XMV4140	0	XMV4140-D	0	XMV8280-D	1		
XMV4280	0	XMV4280-D	0				
XMV8140	0	XMV8140-D	0				
XMV8280	0	XMV8280-D	0				

Number of Assigned Devices:  
-MTX/MRX Total: 1 / 4 -YDIF Total: 2 / 8 -MTX/MRX/XMV/EXio: 3 / 20 -PGM1/MCP1: 4 / 20 -Project Total: 7 / 80

Cancel < Back Next > Finish

## 3. Especifique o UNIT ID de cada dispositivo e clique em [Next>].

A menos que você tenha motivos específicos para isso, use a UNIT ID atribuída.

**Device Configuration Wizard**  
Fitness Gym

Set the Unit IDs.  
Match the Unit IDs in the list below to the physical devices if present.  
If no devices are present yet, match the physical IDs to the configuration diagram later.

YDIF Connected		ANALOG Connected		DANTE Connected			
DEVICE TYPE	UNIT ID	DEVICE TYPE	UNIT ID	DEVICE TYPE	UNIT ID	DEVICE TYPE	Number
MRX7-D	01			PGM1	60	MCP1	90
EX18	02			XMV8280-D	30	MCP1	91
						MCP1	92

YDIF MODE DISTRIBUTION

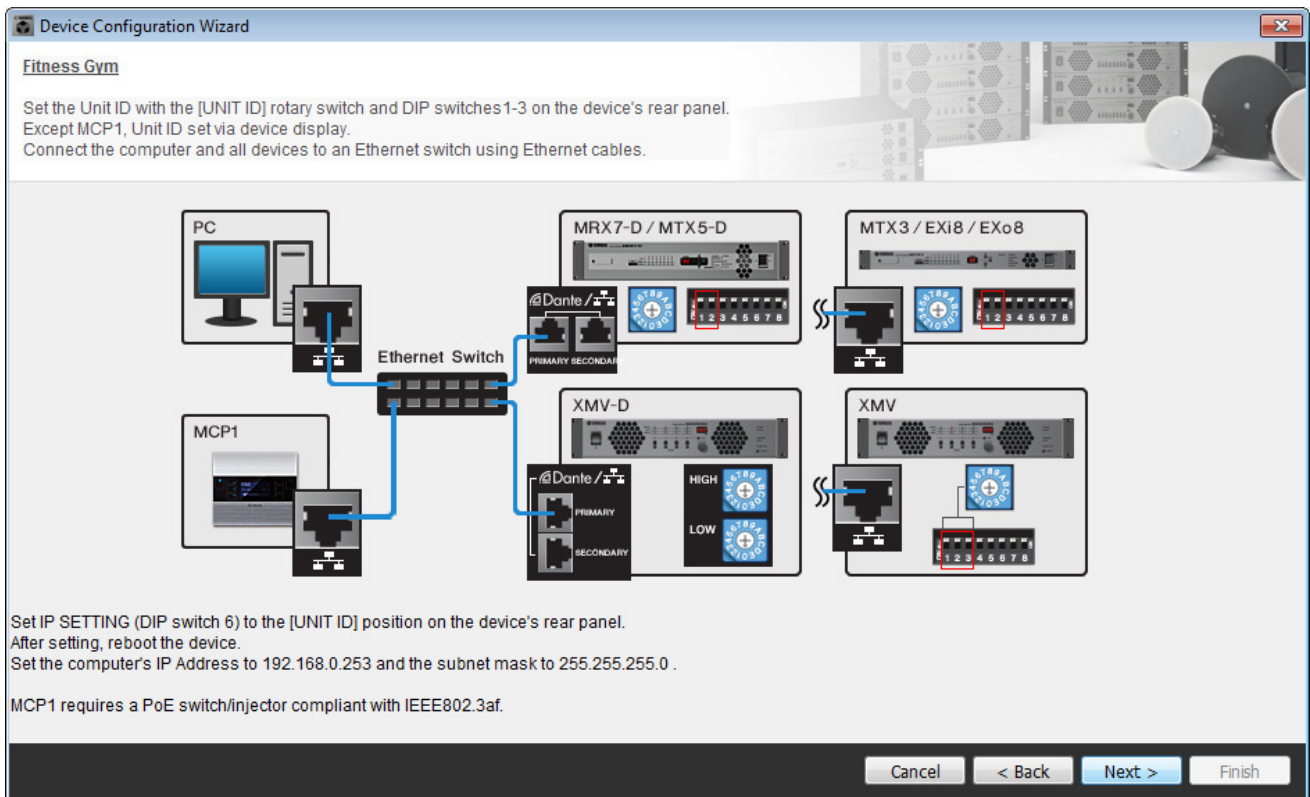
Cancel < Back Next > Finish



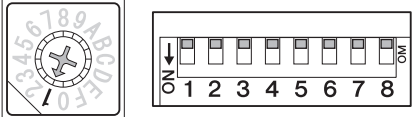
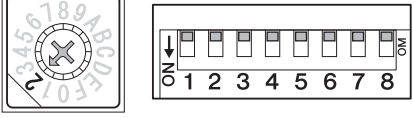
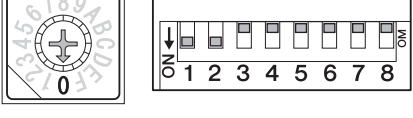
#### 4. Ajuste a chave giratória [UNIT ID] e a chave DIP dos dispositivos.

Defina o endereço IP do computador depois de concluir o assistente em "Especificação do endereço TCP/IP do computador".

Caso o dispositivo não esteja próximo, você poderá defini-lo durante a etapa "Conexão do equipamento". Configure a UNIT ID do MCP1 durante a etapa "Conexão do equipamento".



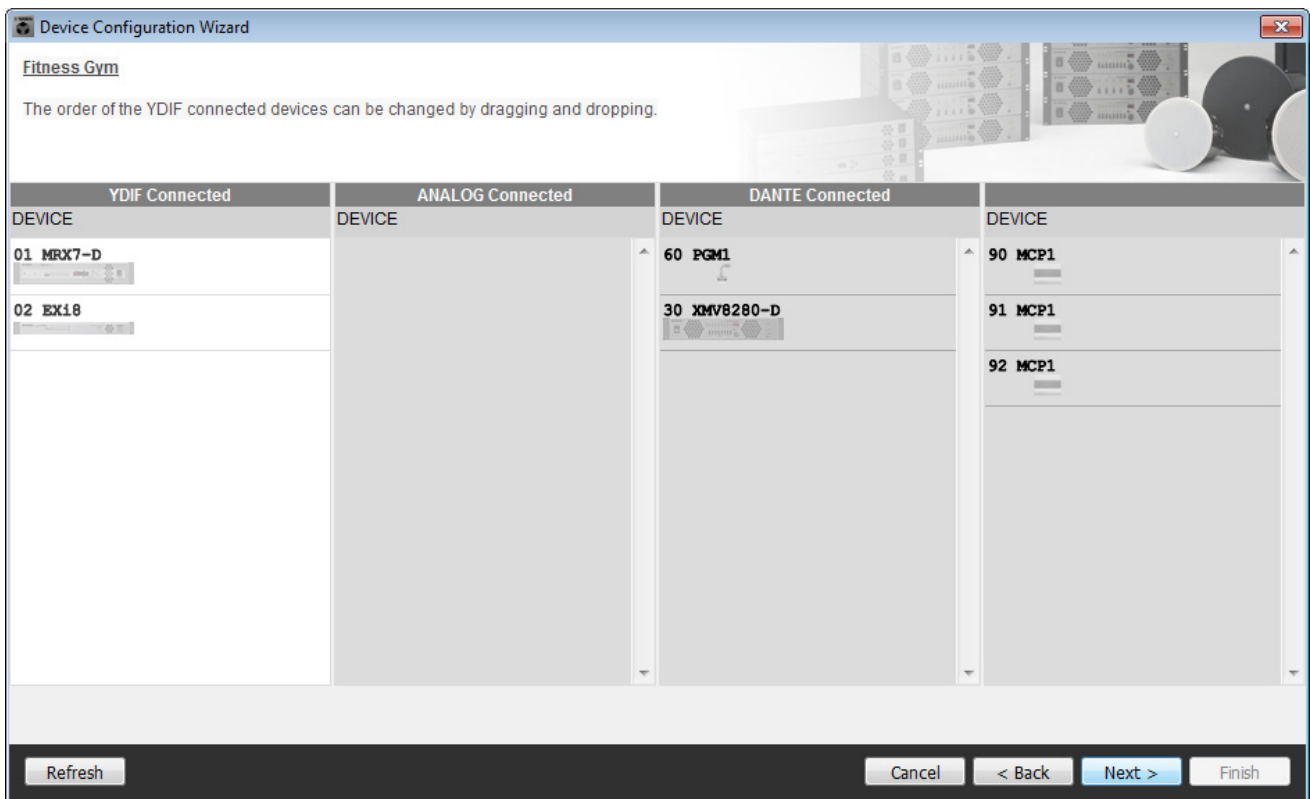
Faça as configurações a seguir. O método de configuração da UNIT ID do PGM1 é explicado na etapa 8.

<p><b>EXi8</b></p> 	<p>UNIT ID = 01 Chave giratória [UNIT ID] = 1 Chaves DIP = todas em OFF (para cima)</p>
<p><b>MRX7-D</b></p> 	<p>UNIT ID = 02 Chave giratória [UNIT ID] = 2 Chaves DIP = todas em OFF (para cima)</p>
<p><b>XMV</b></p> 	<p>UNIT ID = 30 Chave giratória [UNIT ID] = 0 Chave DIP = 1 e 2 estão em ON (para baixo), outras estão em OFF (para cima)</p>

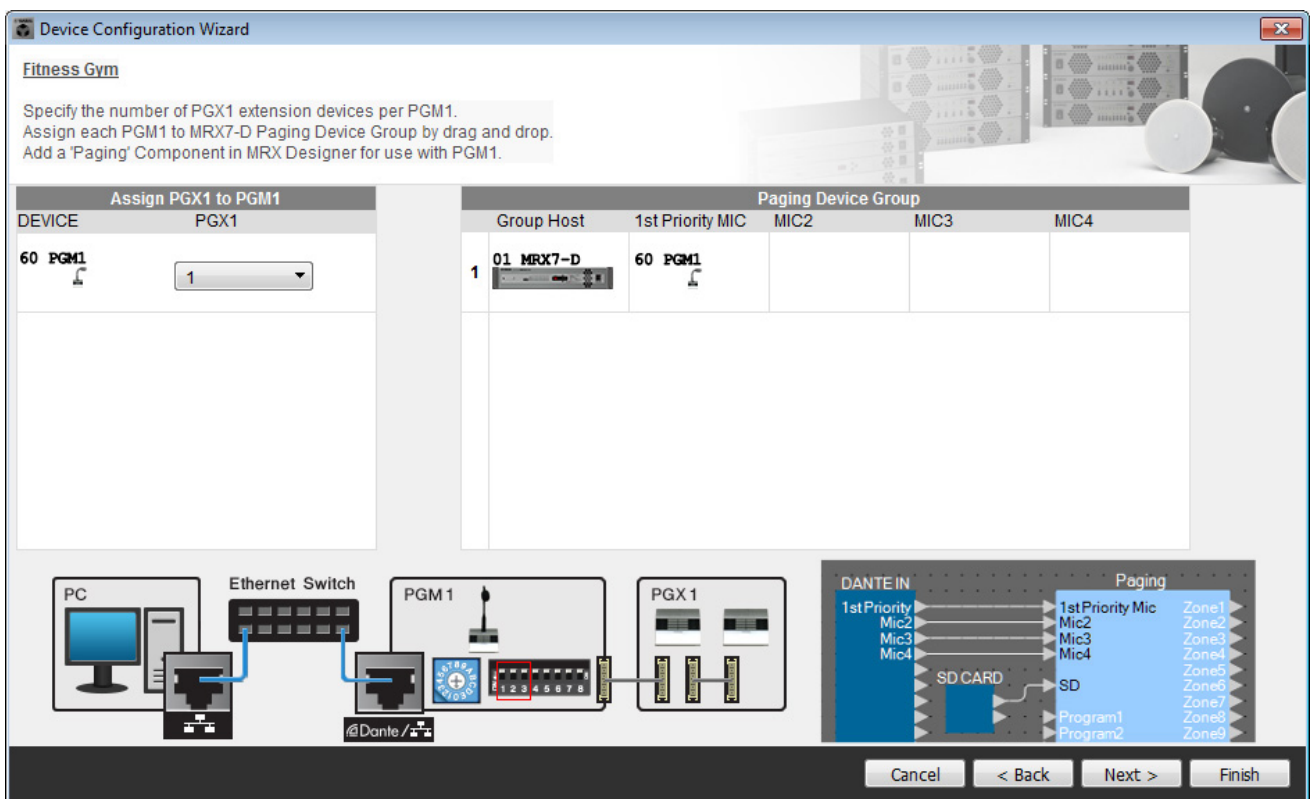
#### 5. Quando você tiver concluído o ajuste da chave giratória [UNIT ID] do dispositivo e da chave DIP, clique em [Next>].

## 6. Verifique se os dispositivos estão mostrados na tela e clique em [Next>].

Não altere a ordem.

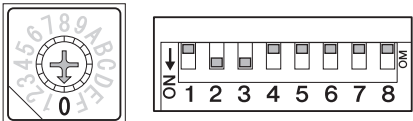


## 7. Defina o número de unidades PGX1 como 1.



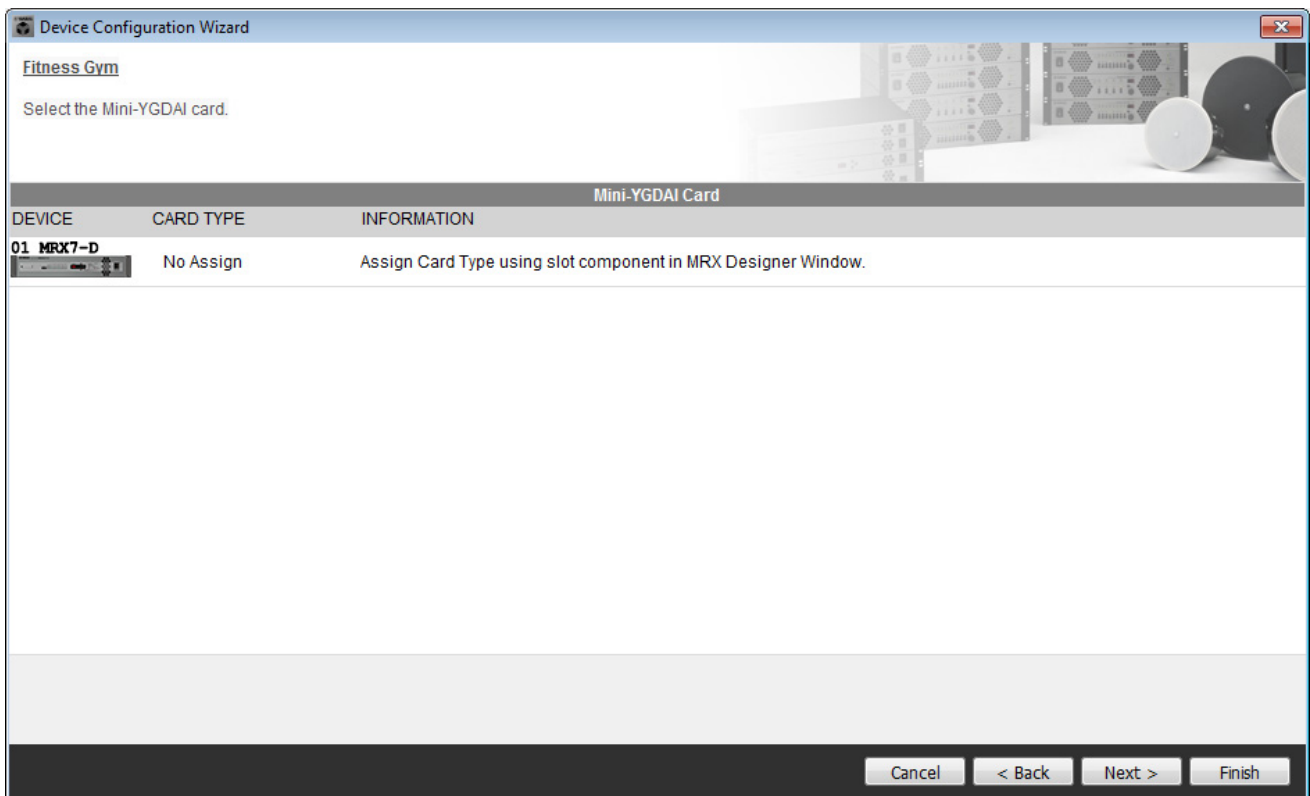
**8. Ajuste a chave giratória [UNIT ID] do PGM1 e a chave DIP.**

Caso o dispositivo não esteja próximo, você poderá defini-lo durante a etapa "Conexão do equipamento".  
Faça as configurações a seguir.

<p><b>PGM1</b></p> 	<p>UNIT ID = 60          Chave giratória [UNIT ID] = 0          Chave DIP = 2 e 3 estão em ON (para baixo), outras estão em OFF (para cima)</p>
--	---

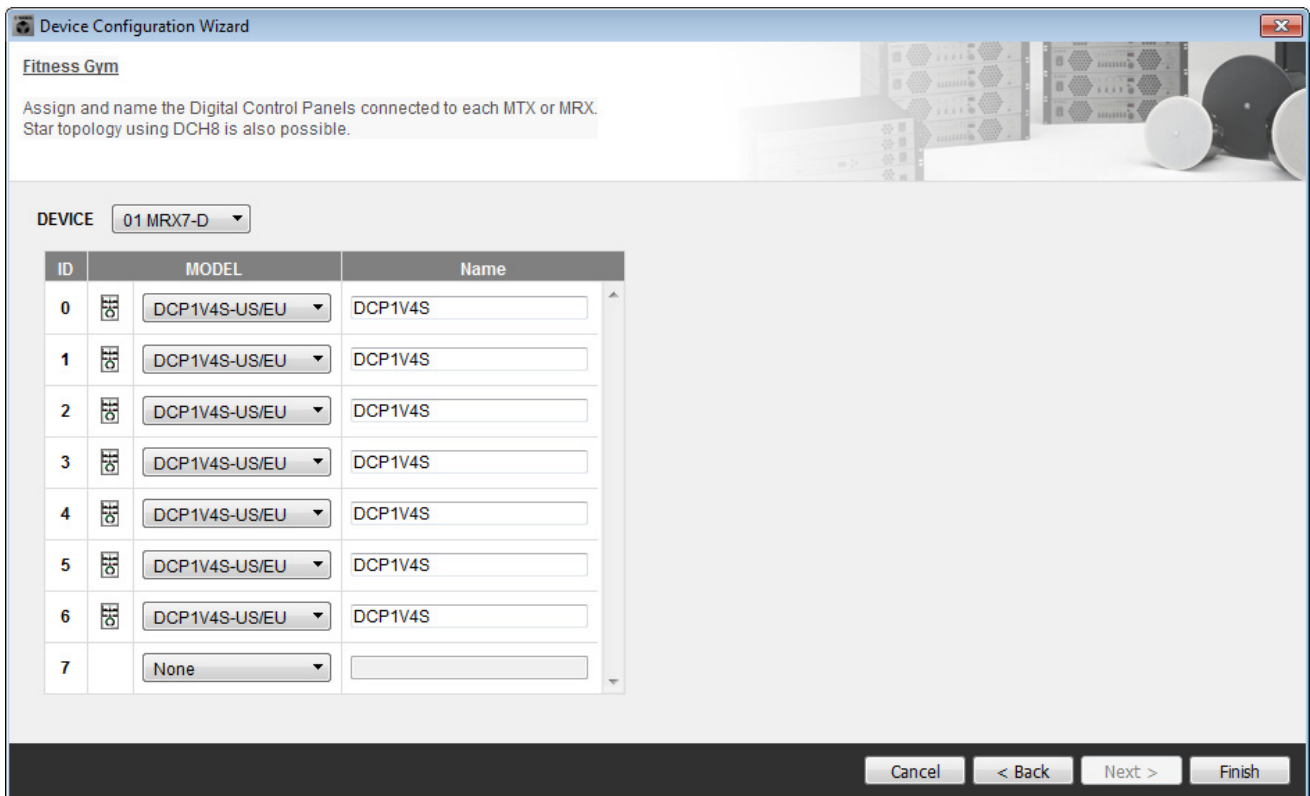
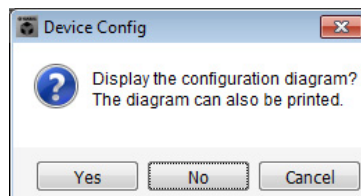
**9. Quando você tiver concluído o ajuste da chave giratória [UNIT ID] do PGM1 e da chave DIP, clique em [Next>].****10. Clique em [Next>].**

Para o MRX, use o MRX Designer para selecionar a placa Mini-YGDAI.



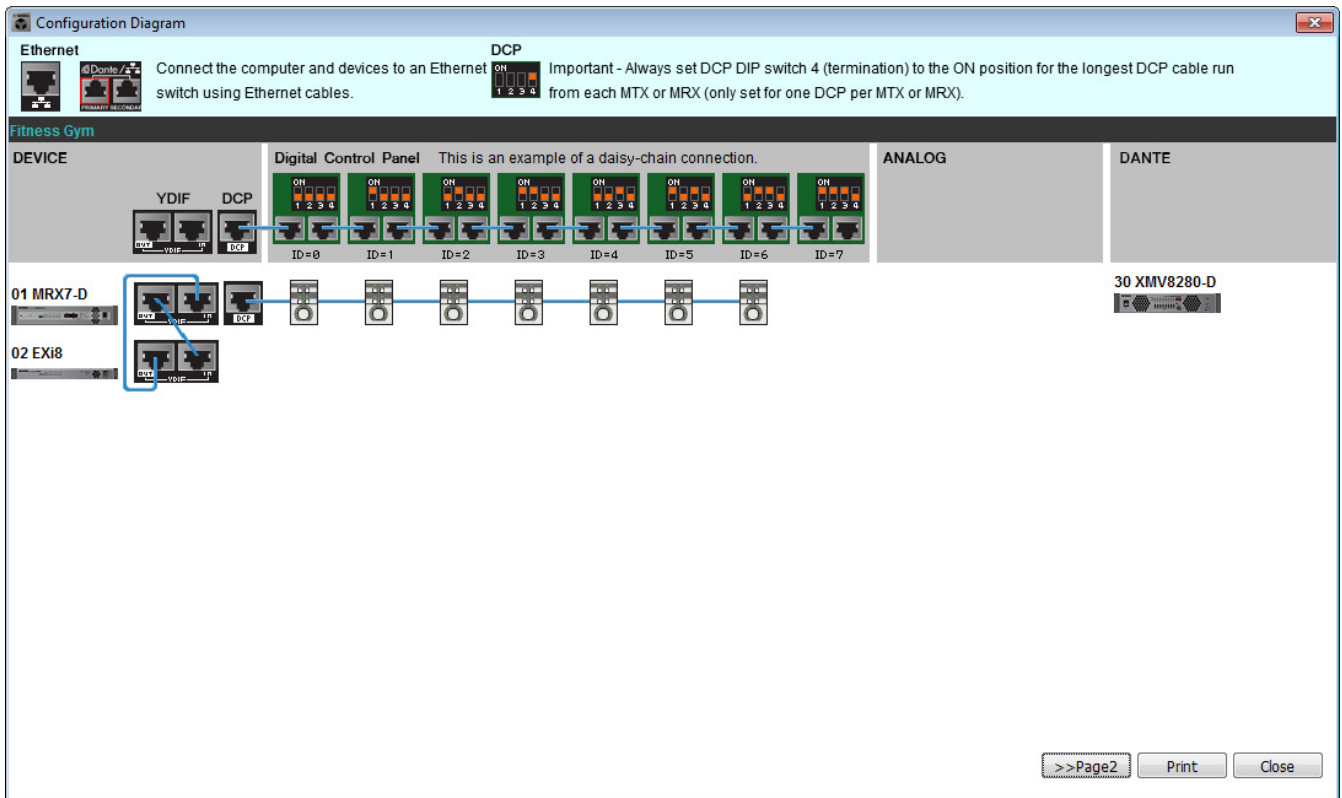
**11. Escolha o modelo de DCP que será conectado ao MRX, insira o nome de um dispositivo e clique em [Finish].**

Neste exemplo, especifique sete unidades DCP1V4S.

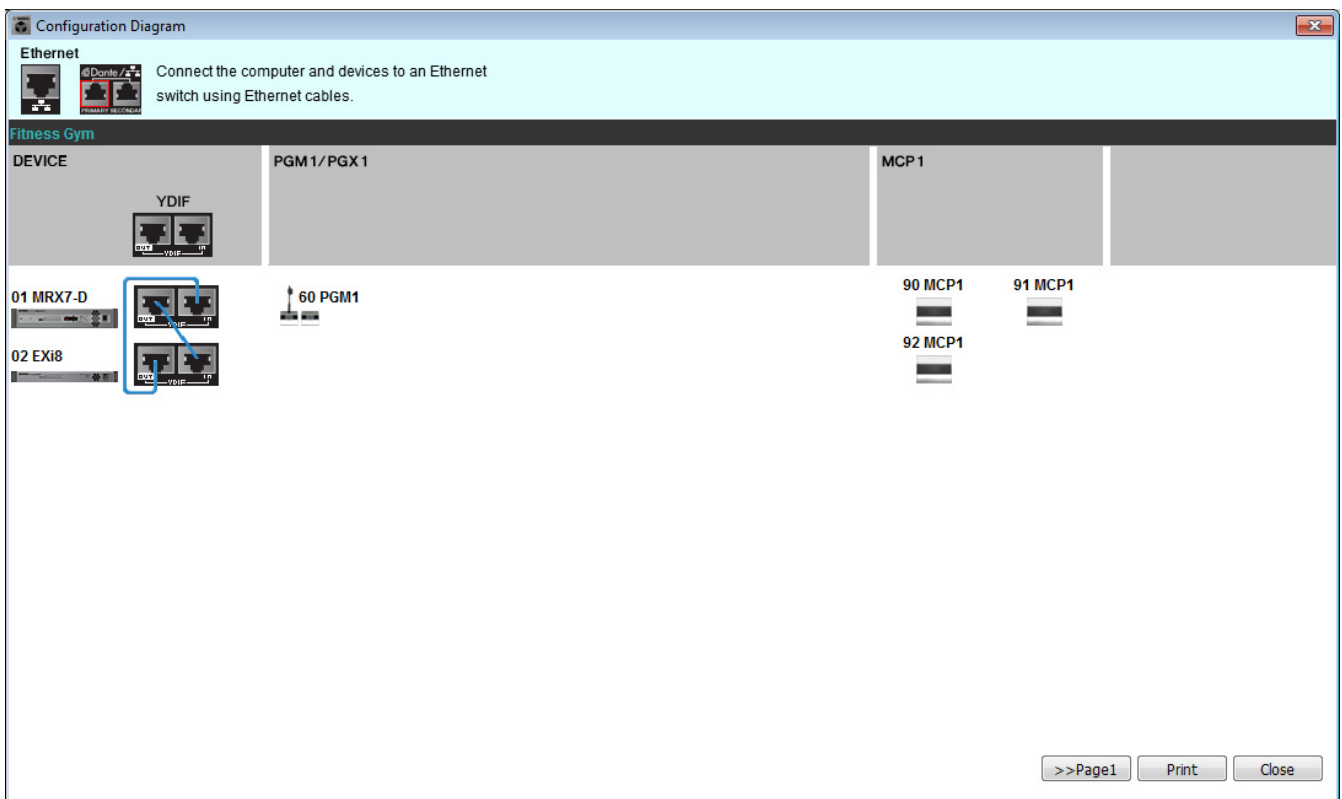
**12. Quando você vir a caixa de diálogo "Display the configuration diagram? The diagram can also be printed.", clique em [Yes].**

Um diagrama de cabeamento será exibido. Se você quiser, clique em [Print] para imprimir o diagrama. Você pode clicar nos botões [ >>Page2 ]/[ >>Page1 ] para alternar as páginas. Para fechar a tela, clique em [Close].

Página 1

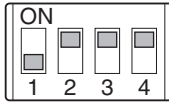


Página 2



Ajuste as chaves DIP das unidades DCP conforme instruído na seção "Painel de controle digital" do diagrama de cabeamento.

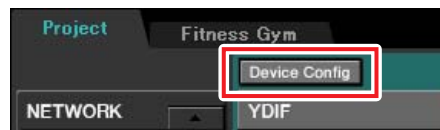
Para o último DCP (ID=6), ajuste a chave DIP 4 para cima.



### OBSERVAÇÃO

Caso você queira reexibir o diagrama de cabeamento, escolha o menu [File] → [Print Configuration Diagram].

Caso você queira usar o Assistente de Configuração do Dispositivo para alterar a configuração do dispositivo, clique no botão [Device Config] da tela Project.



## Especificando a configuração do MRX

### Como colocar e conectar os componentes

Use o MRX Designer para especificar a configuração interna do MRX.

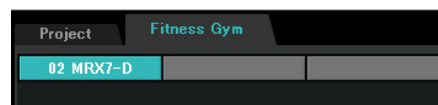
Quando terminar de definir as configurações, você deverá salvá-las clicando no menu [File] e em [Save].

### OBSERVAÇÃO

A caixa de diálogo "Controle de conta de usuário" pode ser exibida. Clique em [Continuar] ou [Sim].

### ■ Iniciando o MRX Designer

Vá para a tela de configuração clicando na guia do nome do sistema que você especificou na etapa 1 da ["Como usar o Assistente de Configuração do Dispositivo para criar a instalação do dispositivo"](#).



Depois de ir para esta tela, clique no botão "Open MRX Designer" para iniciar o MRX Designer.

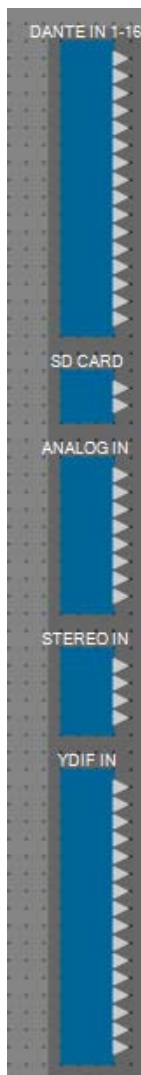


## ■ Posicionando os componentes de entrada

Aqui você posicionará os componentes de entrada que você usará.

**Na área "Componentes", arraste e solte os seguintes componentes na planilha de design.**

- "DANTE IN 1-16"
- "SD CARD"
- "ANALOG IN"
- "STEREO IN"
- "YDIF IN"



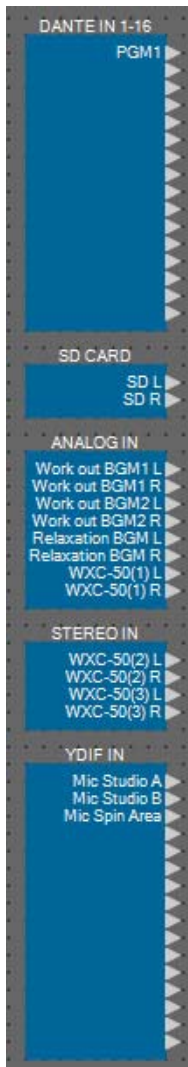


## ■ Exibindo os nomes de porta para os componentes de entrada

Para evitar confusão posterior ao conectar os cabos, use a caixa de diálogo "Nome da porta" para inserir os nomes de porta. Para acessar a caixa de diálogo "Port Name", clique no botão localizado no canto direito da área de edição [Label] na área "Properties".

Para "ANALOG IN", você também pode inserir o nome da porta usando o editor do componente "ANALOG IN" que é exibido quando você clica duas vezes no componente.

Nesse exemplo, insira os nomes de porta como pode ser visto a seguir.



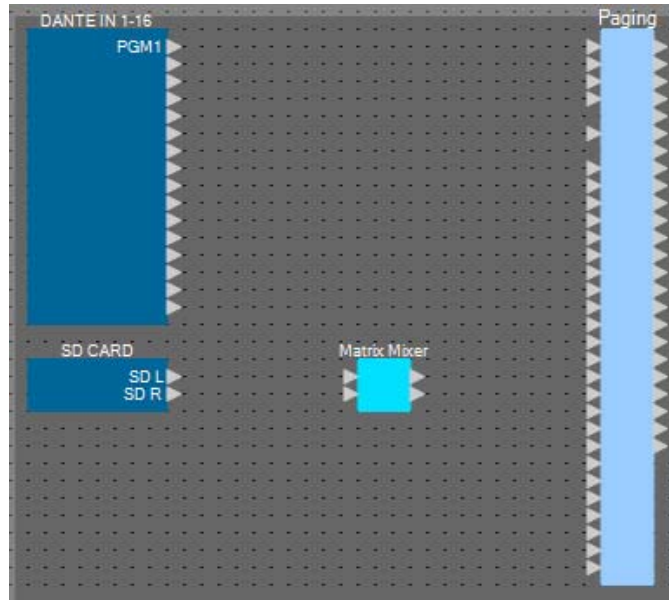
<b>DANTE IN 1–16</b>	1	PGM1
<b>CARTÃO SD</b>	1L	SD L
	1R	SD R
<b>ANALOG IN</b>	1	Work out BGM1 L
	2	Work out BGM1 R
	3	Work out BGM2 L
	4	Work out BGM2 R
	5	Relaxation BGM L
	6	Relaxation BGM R
	7	WXC-50(1) L
	8	WXC-50(1) R
<b>STEREO IN</b>	1L	WXC-50(2) L
	1R	WXC-50(2) R
	2L	WXC-50(3) L
	2R	WXC-50(3) R
<b>YDIF IN</b>	1	Mic Studio A
	2	Mic Studio B
	3	Área de rotação de microfone

## ■ Colocando e cabeardo os componentes relacionados ao PGM1 na recepção

Aqui iremos colocar e cabear os componentes relacionados ao PGM1 na Recepção.

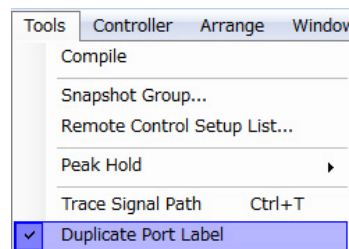
### 1. Na área "Componentes", arraste e solte os seguintes componentes na planilha de design.

- "Mixer de matrizes" (2In/2Out)
- "Paging"

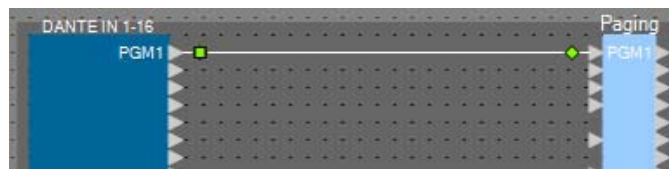


### 2. No menu [Tools], clique em [Duplicate Port Label].

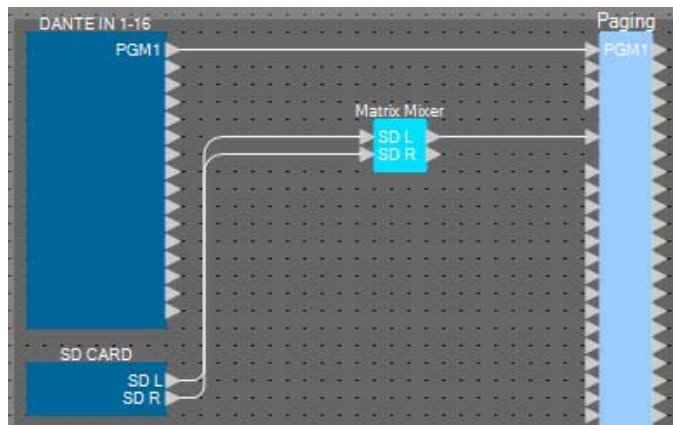
Isso faz com que o nome da porta seja transmitido quando você faz a conexão.



### 3. Arraste e solte para conectar a porta 1 de "DANTE IN 1-16" à porta de microfone de primeira prioridade de "Paging".



4. Arraste e solte para conectar as portas de "CARTÃO SD" com as portas de entrada do "Mixer de matrizes" e arraste e solte para conectar a porta de saída 1 do "Mixer de matrizes" à porta SD de "Paging".



5. Clique duas vezes no "Matrix Mixer".

O editor de componentes do "Mixer de matrizes" se abre.



6. Faça as configurações de forma que Input 1 e 2 sejam enviadas para Output 1, digite "SD" para Output 1 e, em seguida, clique no botão [x] no canto superior direito para fechar o editor do componente.

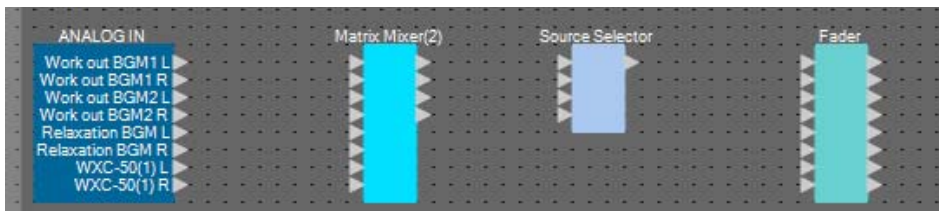


## ■ Como colocar e conectar os componentes relacionados à entrada BGM (monofônica)

Aqui, colocamos e conectamos os componentes relacionados à entrada de música em segundo plano (monofônica) que é transmitida para a instalação.

### 1. Na área "Componentes", arraste e solte os seguintes componentes na planilha de design.

- "Matrix Mixer" (8In/4Out)
- "Source Selector" (4Source/1Ch)
- "Fader" (8Ch)

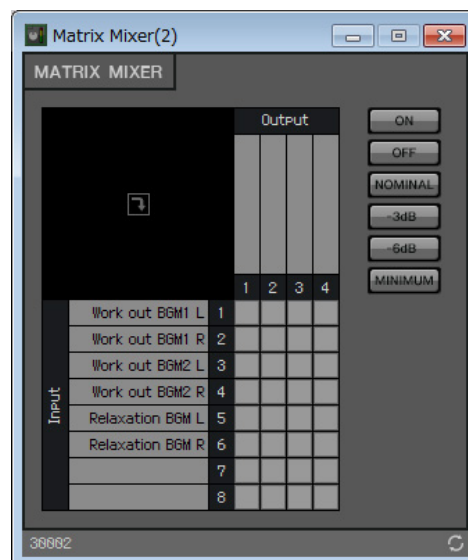


### 2. Arraste e solte para conectar as portas 1 a 6 de "ANALOG IN" às portas de entrada 1 a 6 do "Matrix Mixer(2)".

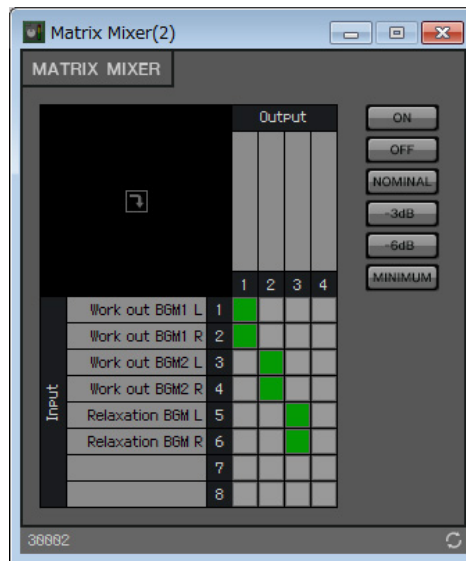


### 3. Clique duas vezes em "Matrix Mixer(2)".

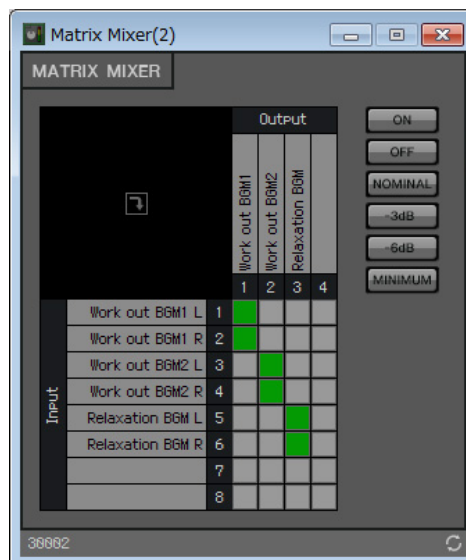
O editor de componentes do "Mixer de matrizes" se abre.



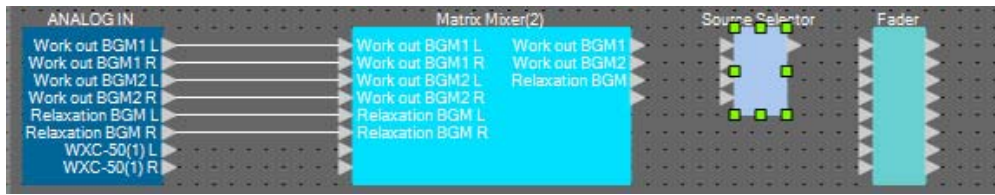
4. Defina as configurações para que Input 1 e 2 sejam enviadas para Output 1, Input 3 e 4 para Output 2 e Input 5 e 6 à Output 3.



5. Digite "Work out BGM1" para Output 1, digite "Work out BGM2" para Output 2 e insira "Relaxation BGM" para Output 3; Clique no botão [x] no canto superior direito para fechar o editor de componentes.



## 6. Clique em "Source Selector" para seleccioná-lo.



## 7. Copie o componente selecionado e, em seguida, cole-o seis vezes. Opcionalmente, arraste e solte o componente selecionado mantendo a tecla <Ctrl> pressionada.

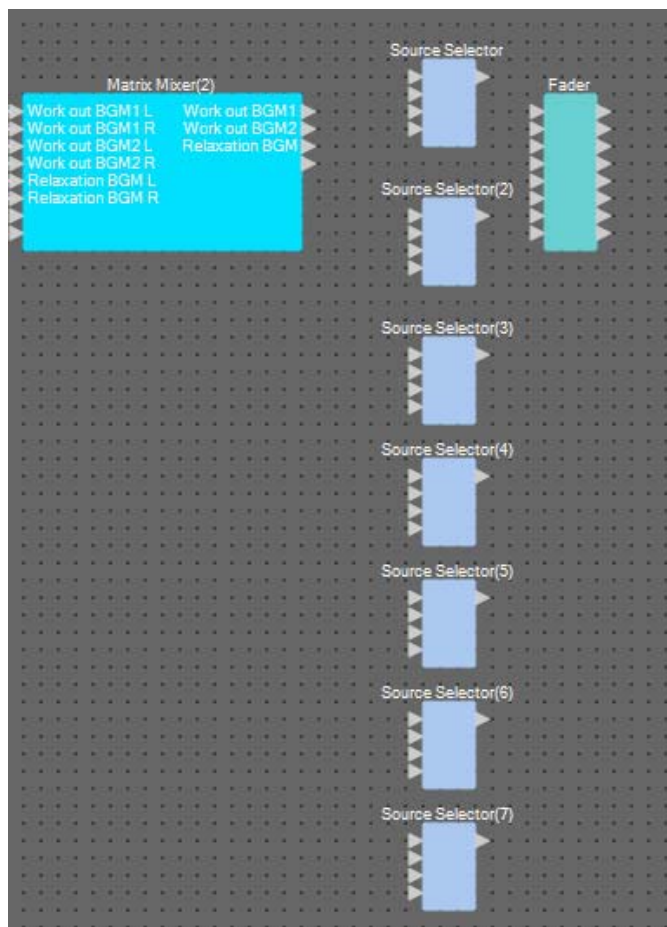
Altere o local dos componentes conforme necessário.

É possível copiar de uma das formas a seguir.

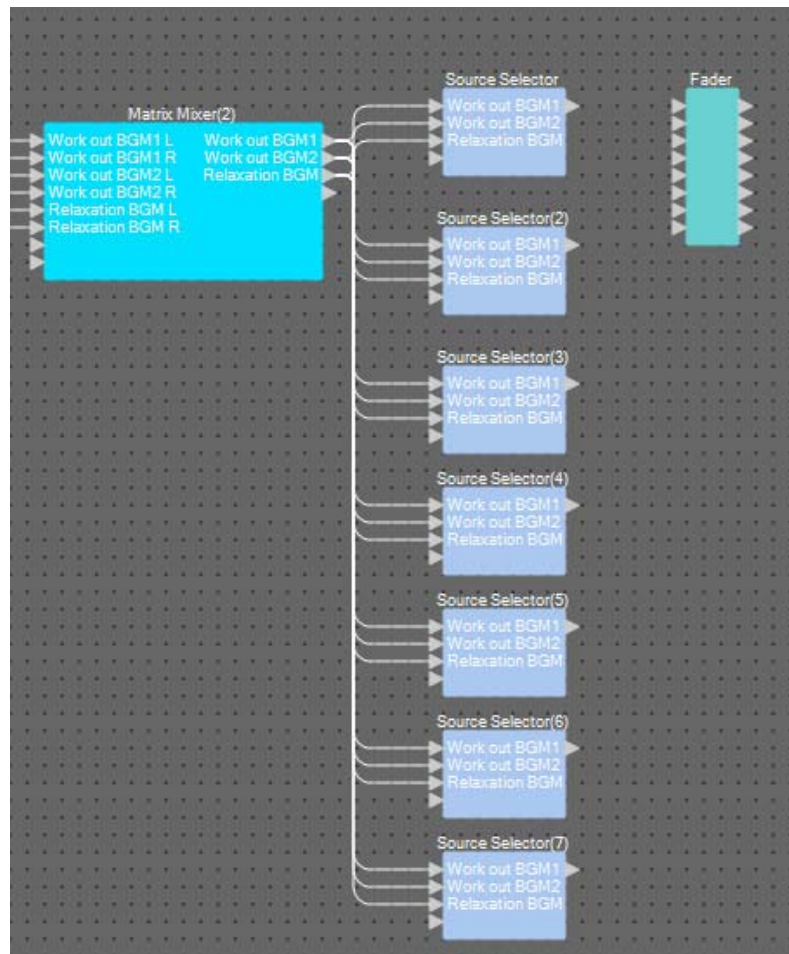
- <Ctrl> + <C>
- Clique com o botão direito do mouse e escolha o item de menu de contexto [Copy]
- No menu [Edit], escolha [Copy]

É possível colar de uma das formas a seguir.

- <Ctrl> + <V>
- Clique com o botão direito do mouse e escolha o item de menu de contexto [Paste]
- No menu [Edit], escolha [Paste]



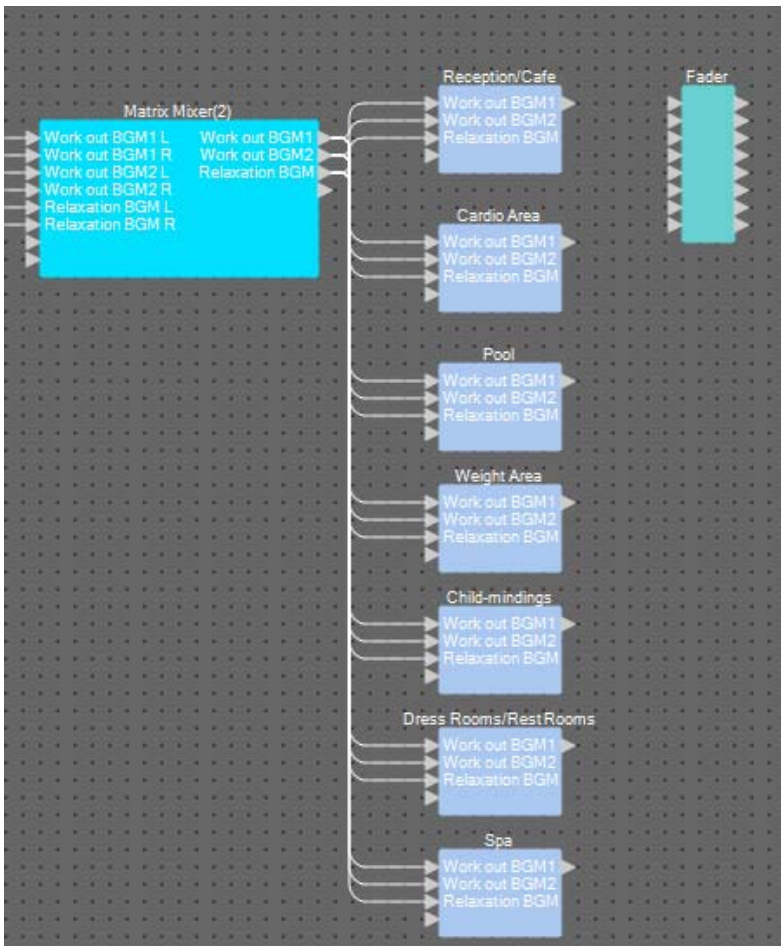
8. Arraste e solte para conectar as portas de saída 1 a 3 de "Matrix Mixer(2)" às portas de entrada 1 a 3 do "Source Selector".





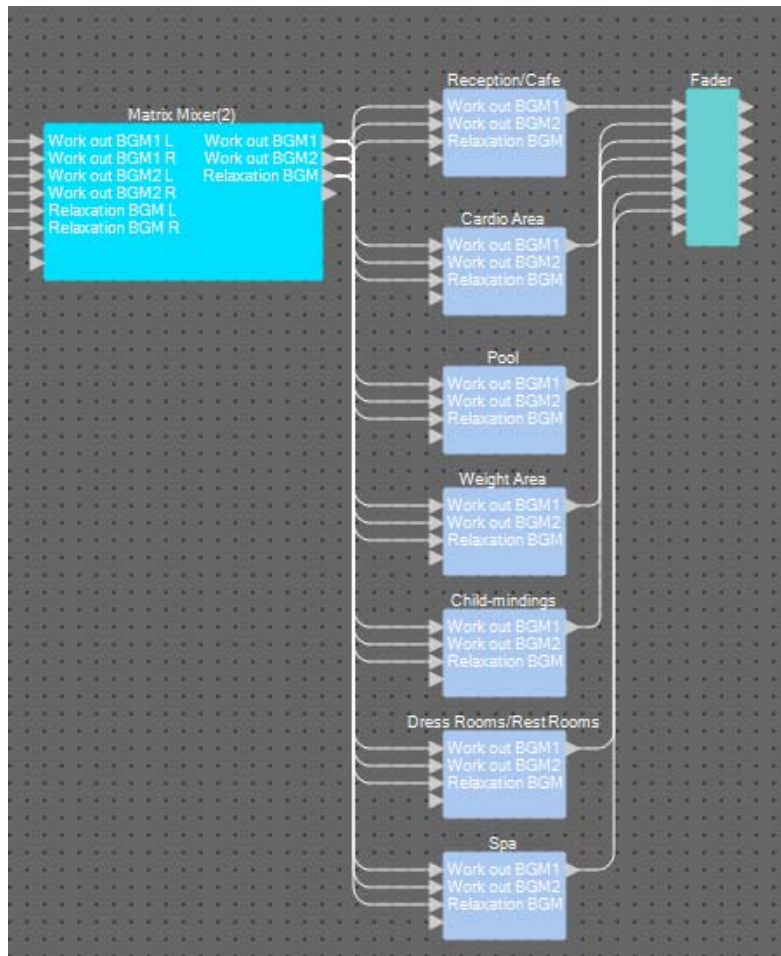
**9. Atribua um rótulo para cada "Source Selector" para que ele possa ser facilmente diferenciado.**

Clique na área de rótulos de cada componente do "Source Selector" para editá-lo.



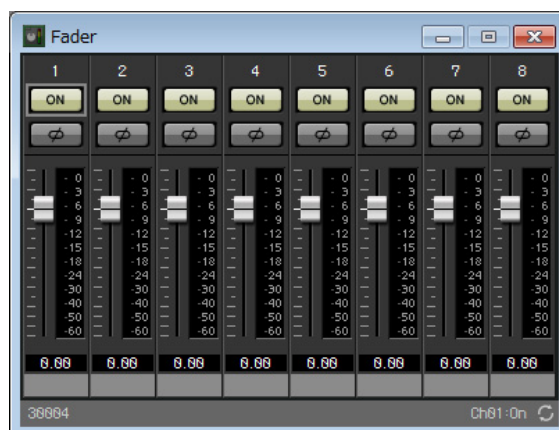
<b>Seletor de fonte</b>	Recepção/Café
<b>Seletor de fonte (2)</b>	Área Cardio
<b>Seletor de fonte (3)</b>	Piscina
<b>Seletor de fonte (4)</b>	Área de paisagem
<b>Seletor de fonte (5)</b>	Berçário
<b>Seletor de fonte (6)</b>	Vestiários/ Salas de descanso
<b>Seletor de fonte (7)</b>	Spa

- 10.** Arraste e solte para conectar a porta de saída 1 de cada "Source Selector" às portas de entrada 1 a 7 "Fader".



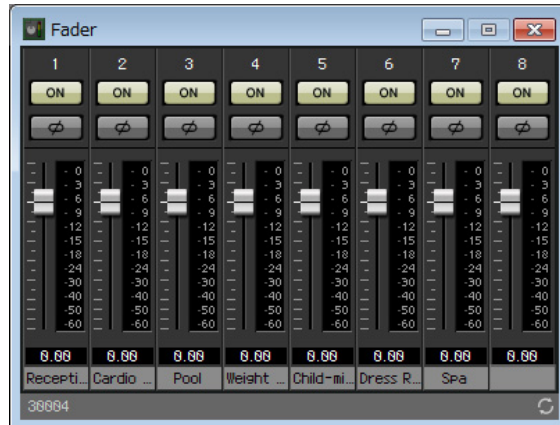
- 11.** Clique duas vezes em "Fader".

O editor de componentes "Fader" é aberto.

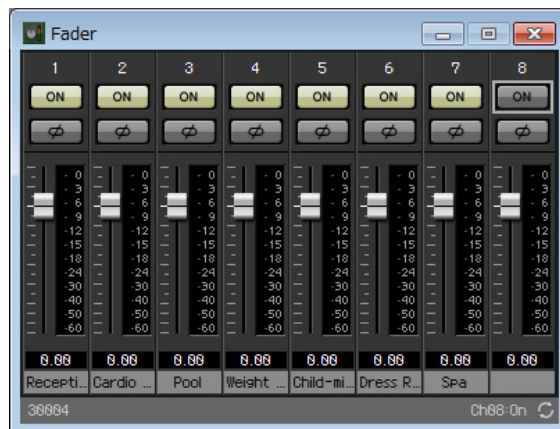


## 12. Atribua um nome para os canais 1 a 7.

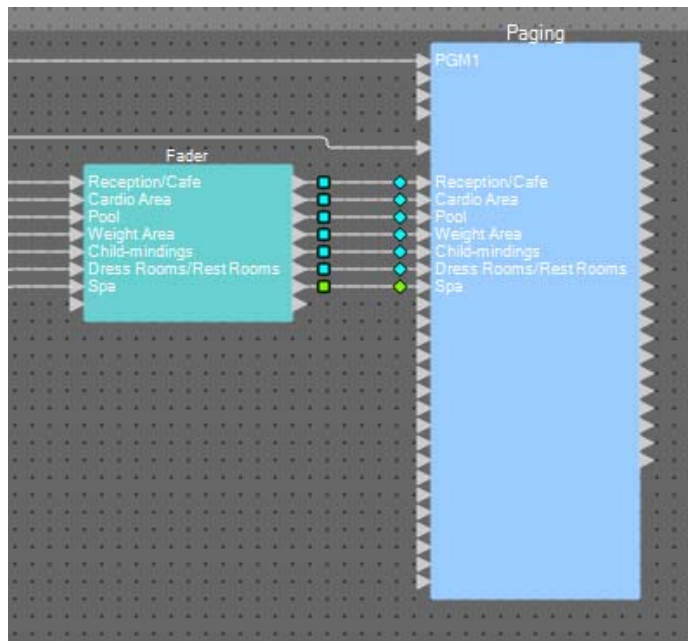
Clicar na área de rótulos de cada componente "Source Selector" torna-a editável; copie para facilitar o processo.



## 13. Desligue o canal 8 e, em seguida, clique no botão [x] no canto superior direito para fechar o editor de componentes.



**14.** Arraste e solte para conectar as portas de saída 1 a 7 "Fader" ao programa 1 a 7 de "Paging".

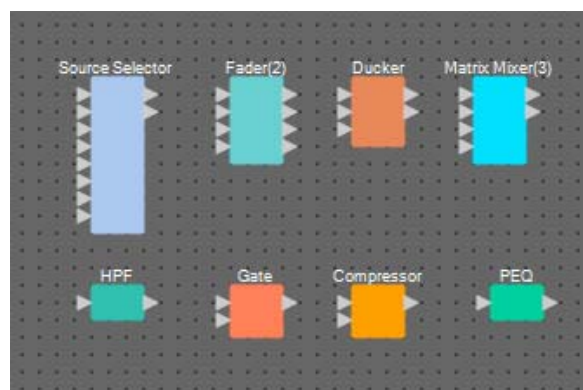


■ **Como colocar e conectar os componentes relacionados à BGM (estéreo) e a entrada do microfone sem fio**

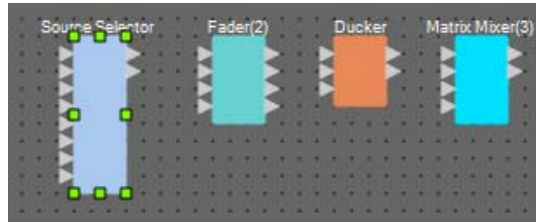
Aqui você colocará e conectará os componentes relacionados à música em segundo plano (estéreo) e entrada de microfone sem fio que é transmitida para o Studio A/B e Área de rotação.

**1.** Na área "Componentes", arraste e solte os seguintes componentes na planilha de design.

- "Source Selector" (4Source/2Ch)
- "Fader" (4Ch)
- "Ducker" (Stereo)
- "Matrix Mixer" (4In/2Out)
- "HPF" (Mono)
- "Gate" (Mono)
- "Compressor" (Mono)
- "PEQ" (Mono/3Band)

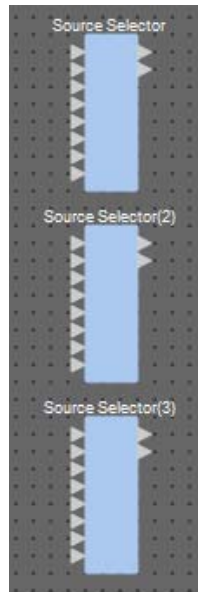


**2.** Clique em "Source Selector" para selecioná-lo.

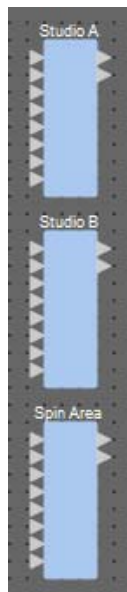


**3.** Copie o componente selecionado e, em seguida, cole-o duas vezes. Opcionalmente, arraste e solte o componente selecionado mantendo a tecla <Ctrl> pressionada.

Altere o local dos componentes conforme necessário.

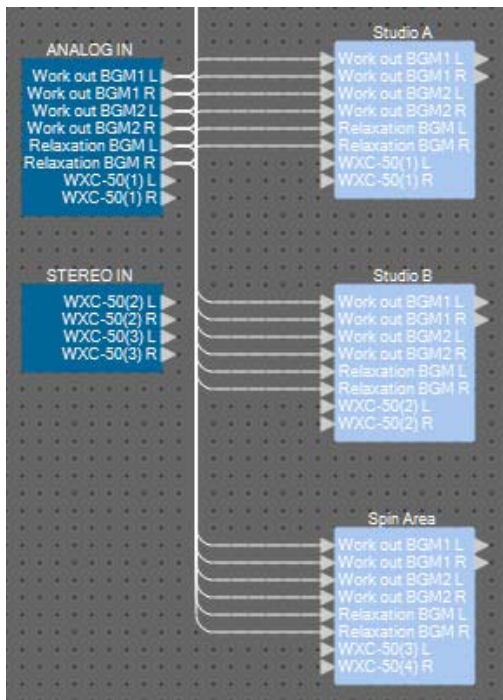


**4.** Atribua um rótulo para cada "Source Selector" para que ele possa ser facilmente diferenciado.

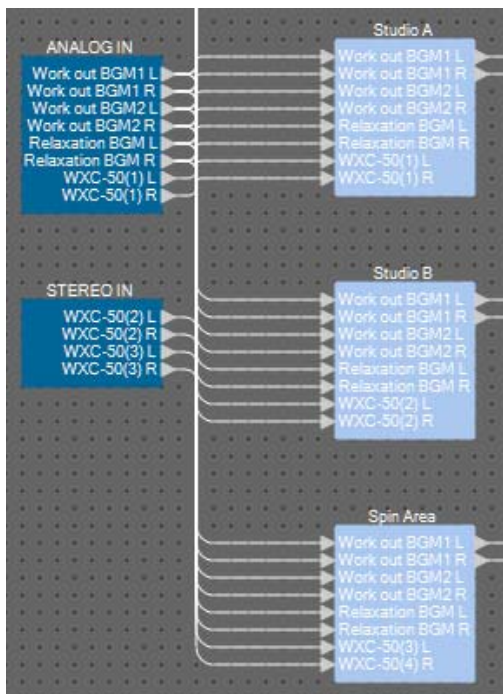


Seletor de fonte	Studio A
Seletor de fonte (2)	Studio B
Seletor de fonte (3)	Área de rotação

5. Arraste e solte para conectar as portas de saída 1 a 6 "ANALOG IN" a cada Src1-1 1 a Src3-2 do "Source Selector".

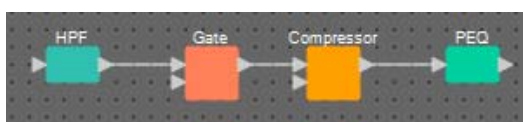


6. Arraste e solte para conectar saídas do WXC-50 a cada Src4-1 e Src4-2 do "Source Selector".



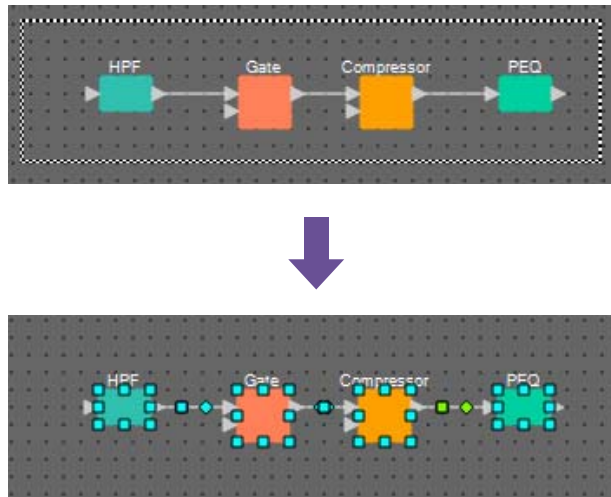
ANALOG IN 7 e 8	Studio A Src4-1 e Src4-2
STEREO IN 1L e 1R	Studio B Src4-1 e Src4-2
STEREO IN 2L e 2R	Área de rotação Src4-1 e Src4-2

7. Arraste e solte para conectar entre as portas de "HPF" a "PEQ".

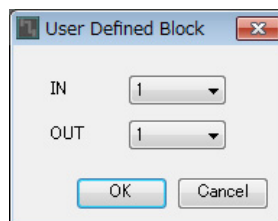




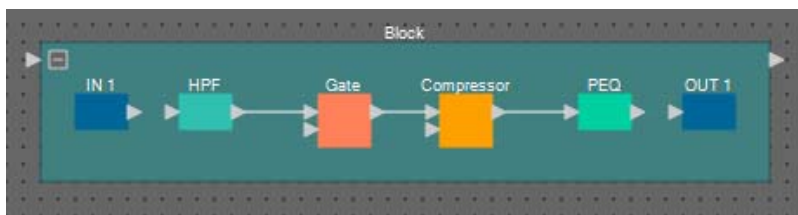
8. Selecione a área de "HPF" a "PEQ", de maneira que os componentes e os fios sejam selecionados.



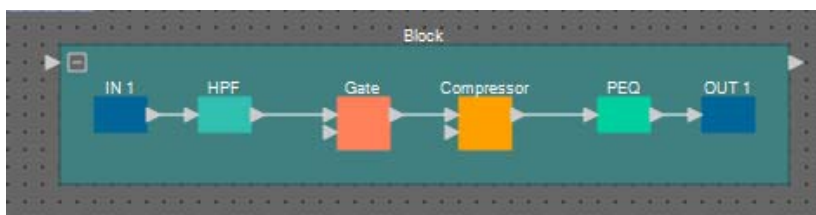
9. No menu [Edit], escolha [Create User Defined Block]; na caixa de diálogo, defina IN como 1, OUT como 1 e clique no botão [OK].



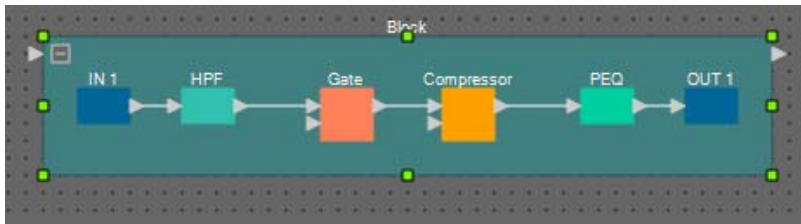
10. Conforme a necessidade, altere a posição, o tamanho e a disposição dos componentes no Bloco definido pelo usuário.



11. Arraste e solte para conectar as portas "IN 1" a "HPF" e "PEQ" a "OUT 1".

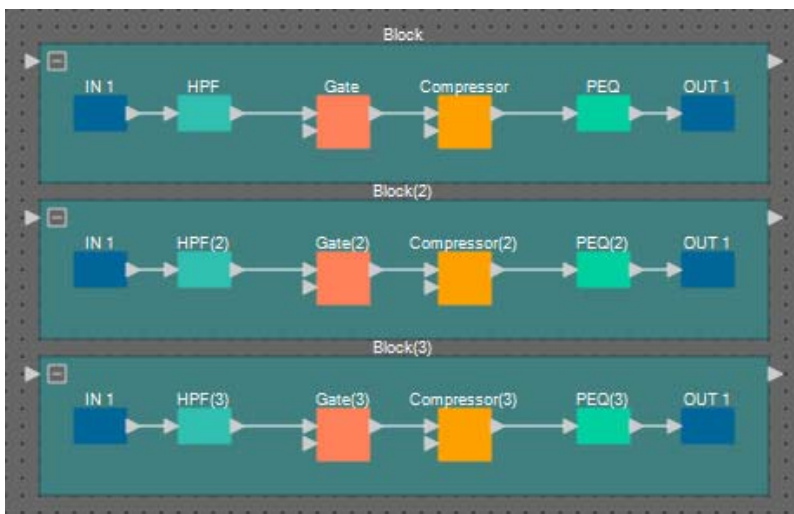


- 12.** Clique em algum lugar que não seja um componente ou fio no Bloco definido pelo usuário, de modo que o Bloco definido pelo usuário seja selecionado.

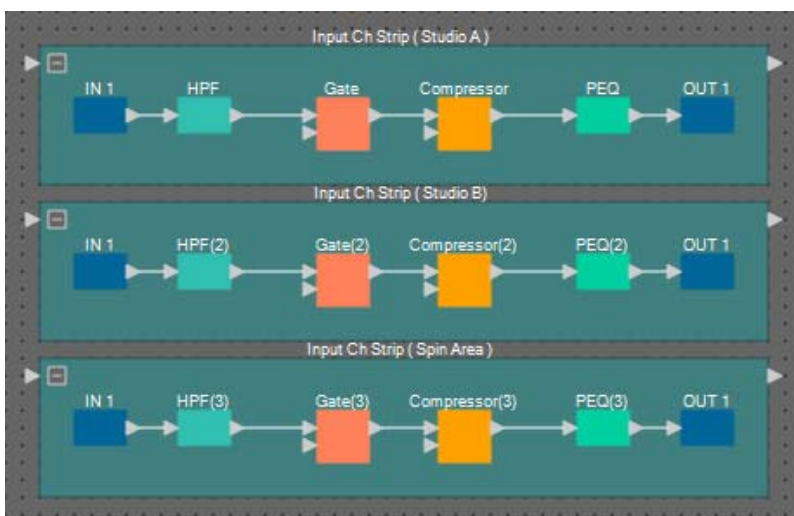


- 13.** Copie o Bloco definido pelo usuário selecionado e cole-o duas vezes. Opcionalmente, arraste e solte o Bloco definido pelo usuário selecionado mantendo a tecla <Ctrl> pressionada.

Altere a localização do Bloco definido pelo usuário conforme necessário.



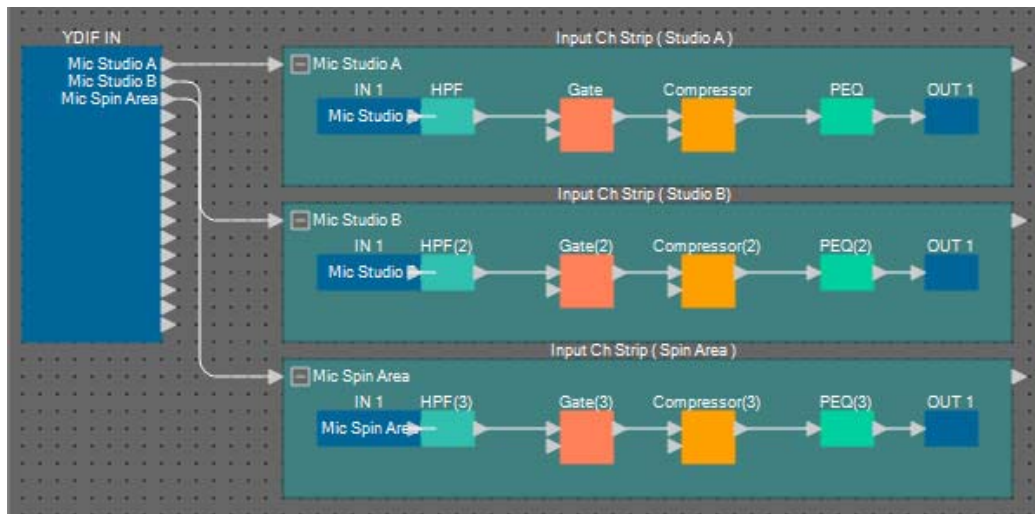
- 14.** Atribua o nome do rótulo de cada Bloco definido pelo usuário para que ele possa ser facilmente diferenciado.



<b>Block</b>	Input Ch Strip (Studio A)
<b>Block(2)</b>	Input Ch Strip (Studio B)
<b>Block(3)</b>	Input Ch Strip (Área de rotação)



- 15.** Arraste e solte para conectar as portas de saída 1 a 3 "YDIF IN" à porta de entrada de cada Bloco definido pelo usuário.

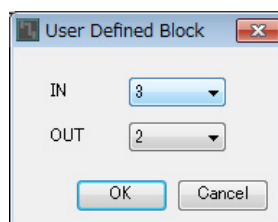


YDIF IN 1	Input Ch Strip (Studio A)
YDIF IN 2	Input Ch Strip (Studio B)
YDIF IN 3	Input Ch Strip (Área de rotação)

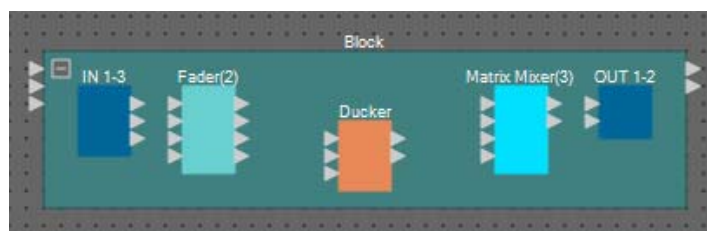
- 16.** Selecione a área "Fader(2)" a "Matrix Mixer(3)" para que os componentes sejam selecionados.



- 17.** No menu [Edit], escolha [Create User Defined Block]; na caixa de diálogo, defina IN como 3, OUT como 2 e clique no botão [OK].

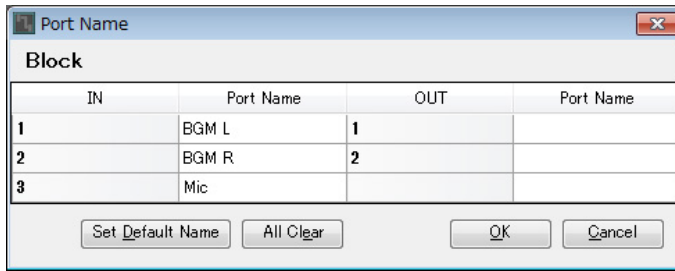


- 18.** Conforme a necessidade, altere a posição, o tamanho e a disposição dos componentes no Bloco definido pelo usuário.



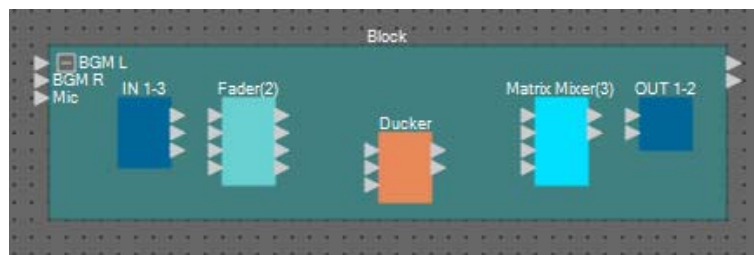
**19. Atribua um nome para as portas de entrada do Bloco definido pelo usuário.**

Insira os nomes de porta na caixa de diálogo "Port Name". Para acessar a caixa de diálogo "Port Name", clique na porta e, em seguida, clique no botão localizado no canto direito da área de edição [Label] na área "Properties". Os nomes de porta de saída são inseridos automaticamente durante uma etapa posterior.

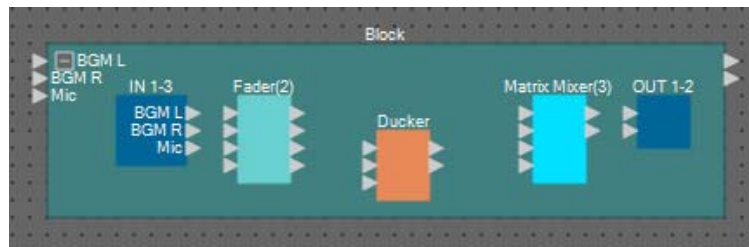


IN 1	BGM L
IN 2	BGM R
IN 3	Mic

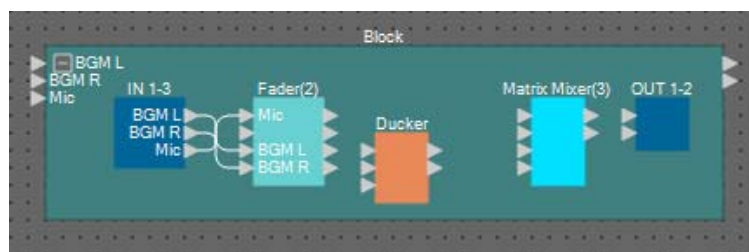
**20. Depois de inserir os nomes de porta, clique no botão [OK].**



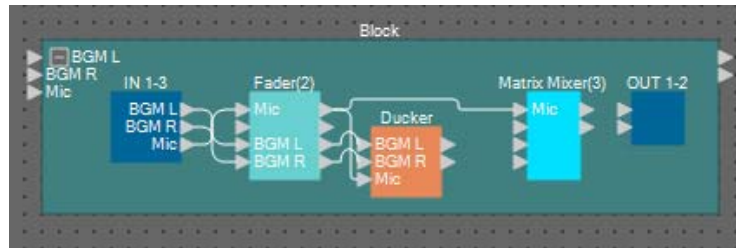
**21. Insira também um nome para IN do Bloco definido pelo usuário.**



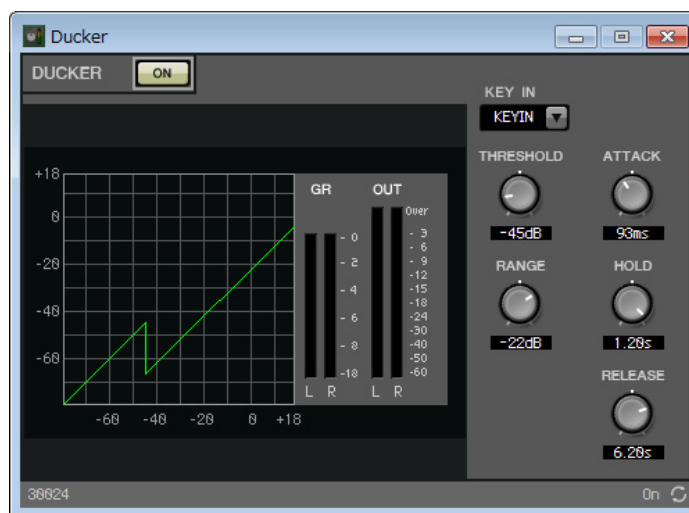
**22. Arraste e solte para conectar as portas de saída 1 e 2 "IN" às portas de entrada 3 e 4 "Fader(2)"; conecte a porta de saída 3 "IN" à porta de entrada 1 "Fader(2)".**



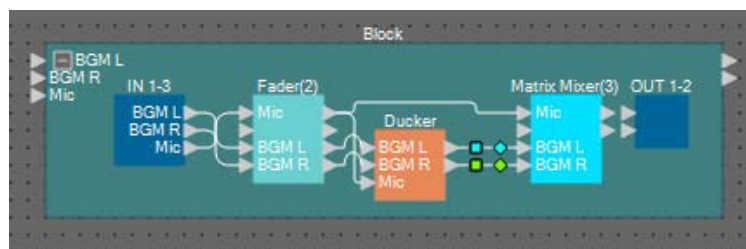
- 23.** Arraste e solte para conectar a porta de saída 1 "Fader(2)" a KeyIN "Ducker" e à porta de entrada 1 "Matrix Mixer(3)"; conecte as portas de saída 3 e 4 "Fader(2)" às portas 1 e 2 "Ducker".



- 24.** Clique duas vezes em "Ducker"; verifique se KEY IN está definido como KEYIN e, em seguida, feche o editor de componentes.



- 25.** Arraste e solte para conectar "Ducker" 1L e 1R às portas de entrada 3 e 4 "Matrix Mixer(3)".



**26. Clique duas vezes em "Matrix Mixer(3)".**

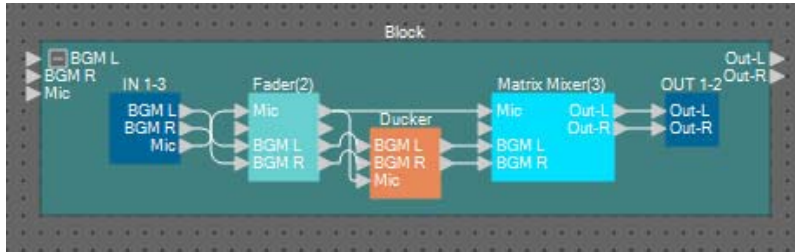
O editor de componentes "Matrix Mixer" será exibido.

**27. Insira os nomes de porta para Output.**

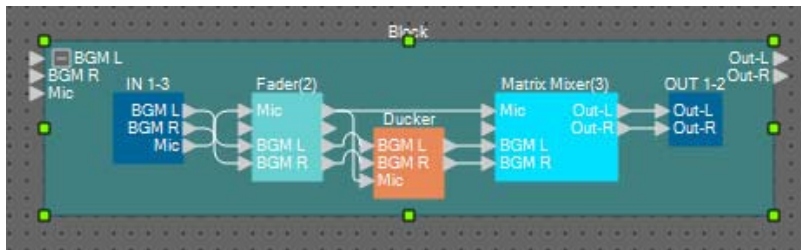
<b>Output 1</b>	Out-L
<b>Output 2</b>	Out-R

**28. Habilite Mic para Out-L e Out-R, habilite BGM L para Out-L e BGM R para Out-R; clique no botão [x] no canto superior direito para fechar o editor de componentes.**

**29.** Arraste e solte para conectar as portas de saída "Matrix Mixer(3)" às portas de entrada "OUT".

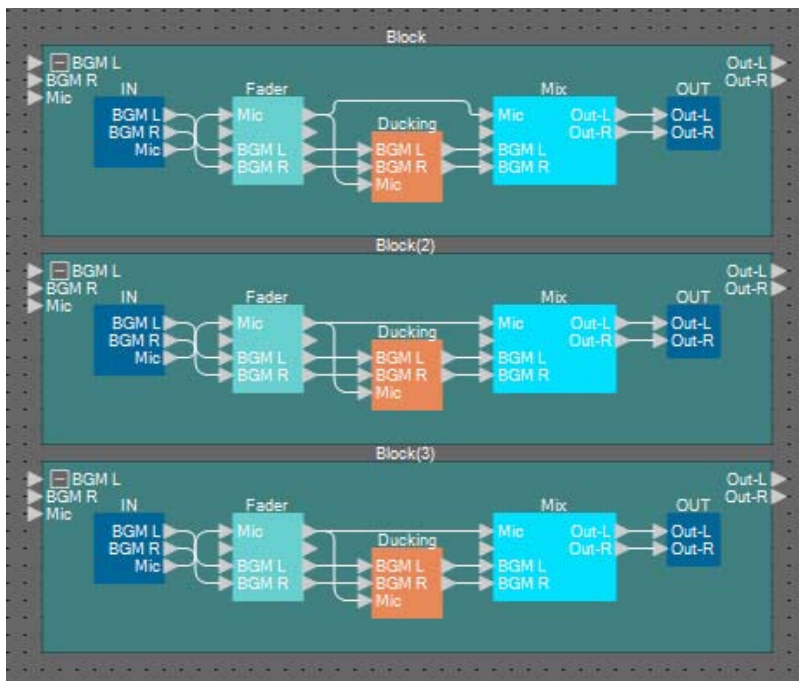


**30.** Clique em algum lugar que não seja um componente ou fio no Bloco definido pelo usuário, de modo que o Bloco definido pelo usuário seja selecionado.



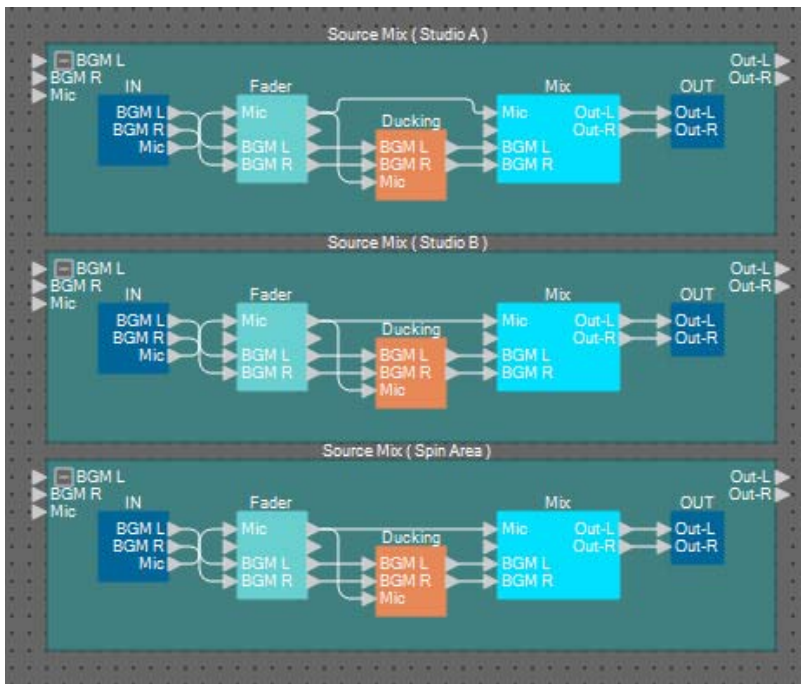
**31.** Copie o Bloco definido pelo usuário selecionado e cole-o duas vezes. Opcionalmente, arraste e solte o Bloco definido pelo usuário selecionado mantendo a tecla <Ctrl> pressionada.

Altere a localização do Bloco definido pelo usuário conforme necessário.



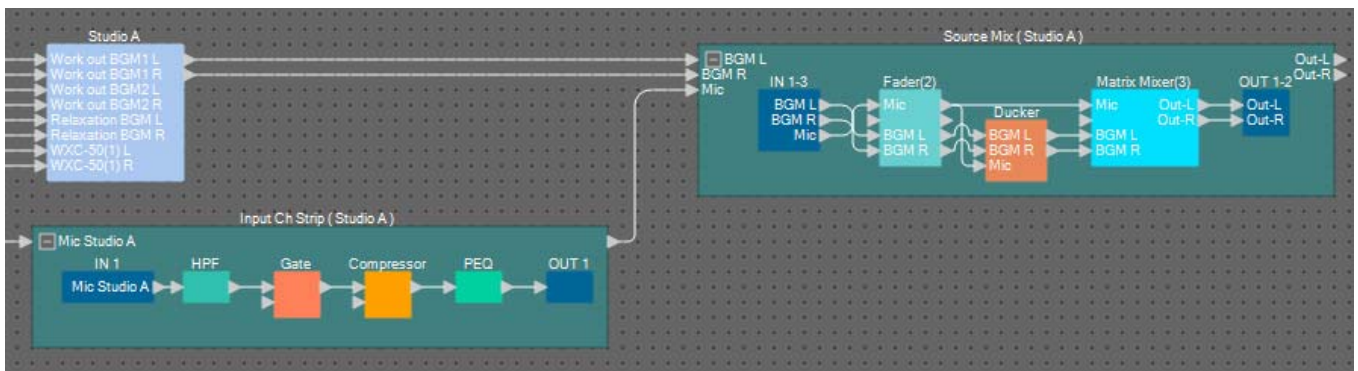


**32.** Atribua o nome do rótulo de cada Bloco definido pelo usuário para que ele possa ser facilmente diferenciado.

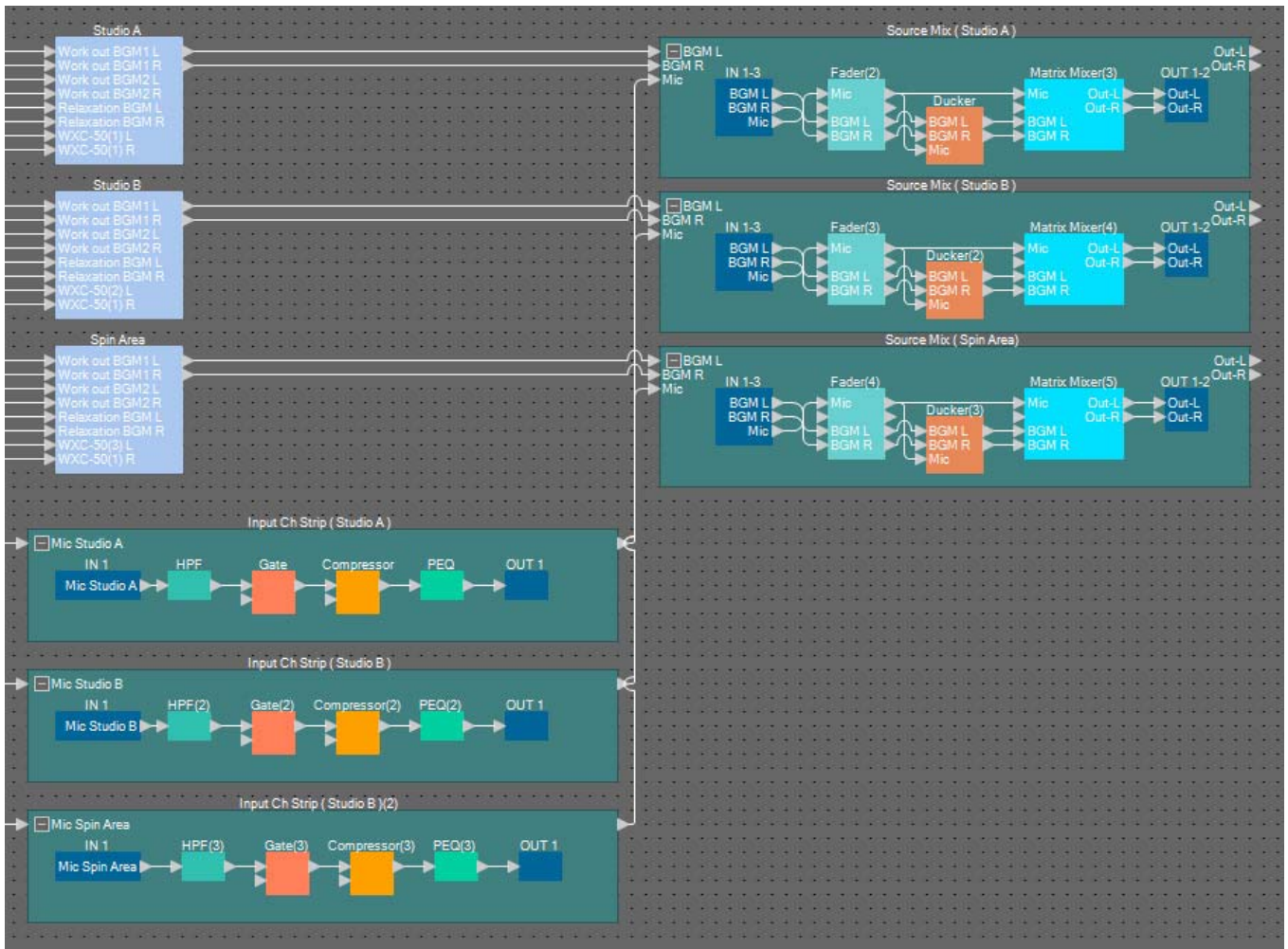


<b>Block</b>	Source Mix (Studio A)
<b>Block(2)</b>	Source Mix (Studio B)
<b>Block(3)</b>	Source Mix (Área de rotação)

**33.** Arraste e solte para conectar as portas 1 e 2 "Studio A" (Source Selector) como portas 1 e 2 "Source Mix Studio A" (Bloco definido pelo usuário); conecte a porta de saída "Input Ch Strip (Studio A)" (Bloco definido pelo usuário) à porta de entrada 3 "Source Mix Studio A" (Bloco definido pelo usuário).

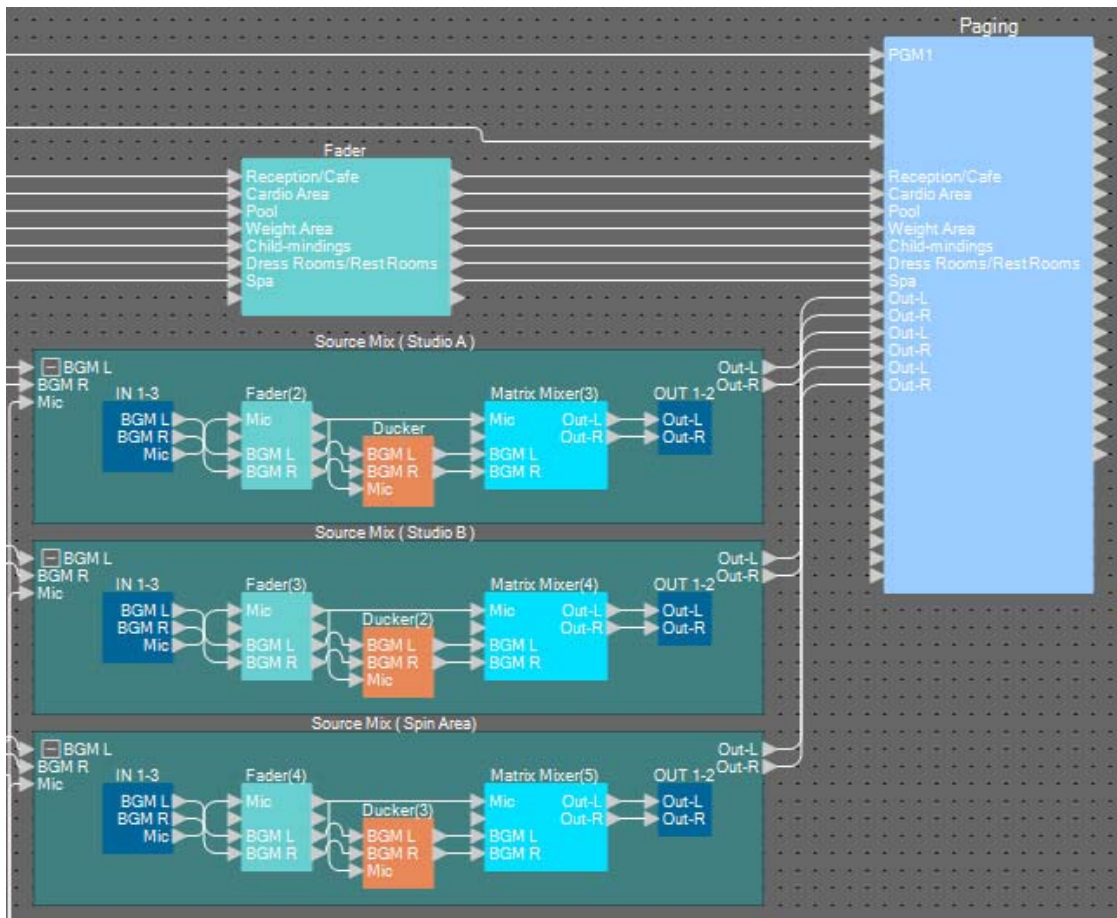


### 34. Conecte Studio B e Área de rotação da mesma maneira.





**35.** Arraste e solte para conectar cada conector de saída de Source Mix ao programa 8 a 13 de "Paging".



<b>Source Mix (Studio A)</b>	Out-L	Programa 8
	Out-R	Programa 9
<b>Source Mix (Studio B)</b>	Out-L	Programa 10
	Out-R	Programa 11
<b>Source Mix (Área de rotação)</b>	Out-L	Programa 12
	Out-R	Programa 13

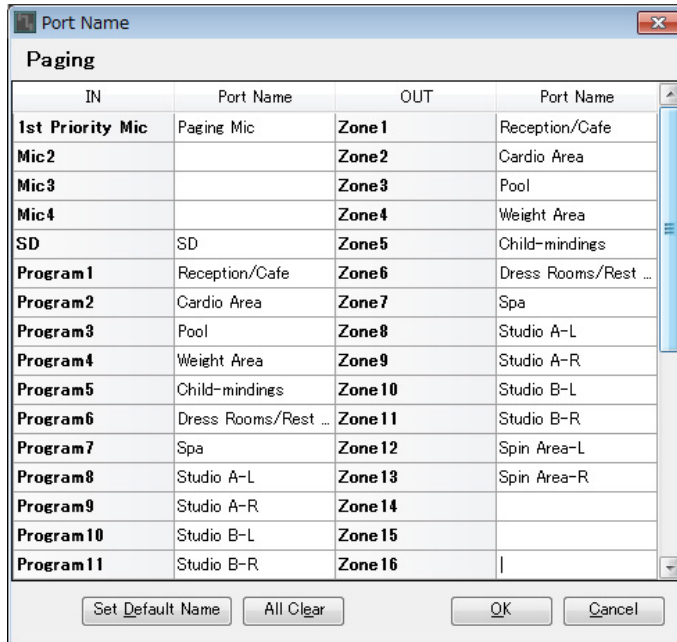
## ■ Como fazer configurações para Paging

Aqui, você definirá as configurações para o componente "Paging".

### 1. Atribua os nomes de porta de entrada/saída de "Paging".

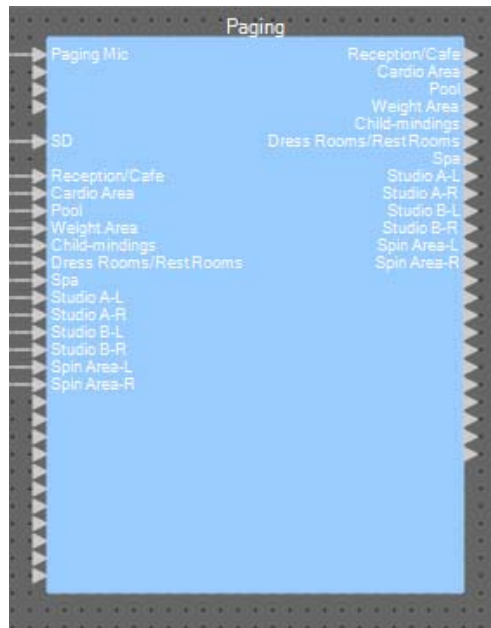
Insira os nomes de porta na caixa de diálogo "Port Name". Para acessar a caixa de diálogo "Port Name", clique na porta e, em seguida, clique no botão localizado no canto direito da área de edição [Label] na área "Properties".

Depois de inserir os nomes de porta de entrada, você pode prosseguir com eficiência clicando no nome da porta listados e, em seguida, copiando e colando-o no campo de nome de porta de saída.



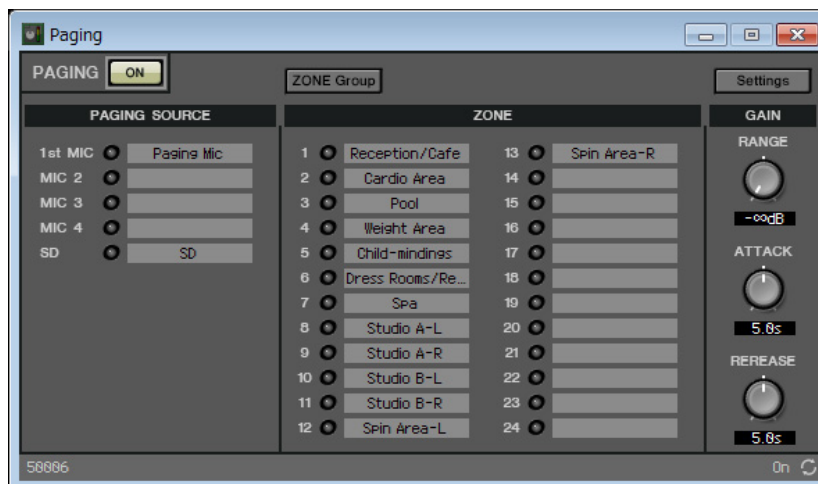
<b>Microfone da 1ª prioridade</b>	Microfone de Paging
<b>SD</b>	SD
<b>Program 1</b>	Recepção/Café
<b>Program 2</b>	Área Cardio
<b>Program 3</b>	Piscina
<b>Program 4</b>	Área de paisagem
<b>Program 5</b>	Berçário
<b>Program 6</b>	Vestiários/Salas de descanso
<b>Program 7</b>	Spa
<b>Program 8</b>	Studio A-L
<b>Program 9</b>	Studio A-R
<b>Program 10</b>	Studio B-L
<b>Program 11</b>	Studio B-R
<b>Program 12</b>	Área de rotação-L
<b>Program 13</b>	Área de rotação-R
<b>Zone 1</b>	Recepção/Café
<b>Zone 2</b>	Área Cardio
<b>Zone 3</b>	Piscina
<b>Zone 4</b>	Área de paisagem
<b>Zone 5</b>	Berçário
<b>Zone 6</b>	Vestiários/Salas de descanso
<b>Zone 7</b>	Spa
<b>Zone 8</b>	Studio A-L
<b>Zone 9</b>	Studio A-R
<b>Zone 10</b>	Studio B-L
<b>Zone 11</b>	Studio B-R
<b>Zone 12</b>	Área de rotação-L
<b>Zone 13</b>	Área de rotação-R

## 2. Depois de inserir os nomes de porta, clique no botão [OK].



## 3. Clique duas vezes em "Paging".

O editor de componentes "Paging" é aberto.



#### 4. Para criar um grupo de zona, clique no botão [ZONE Group].

A janela "Zone Group" é exibida.

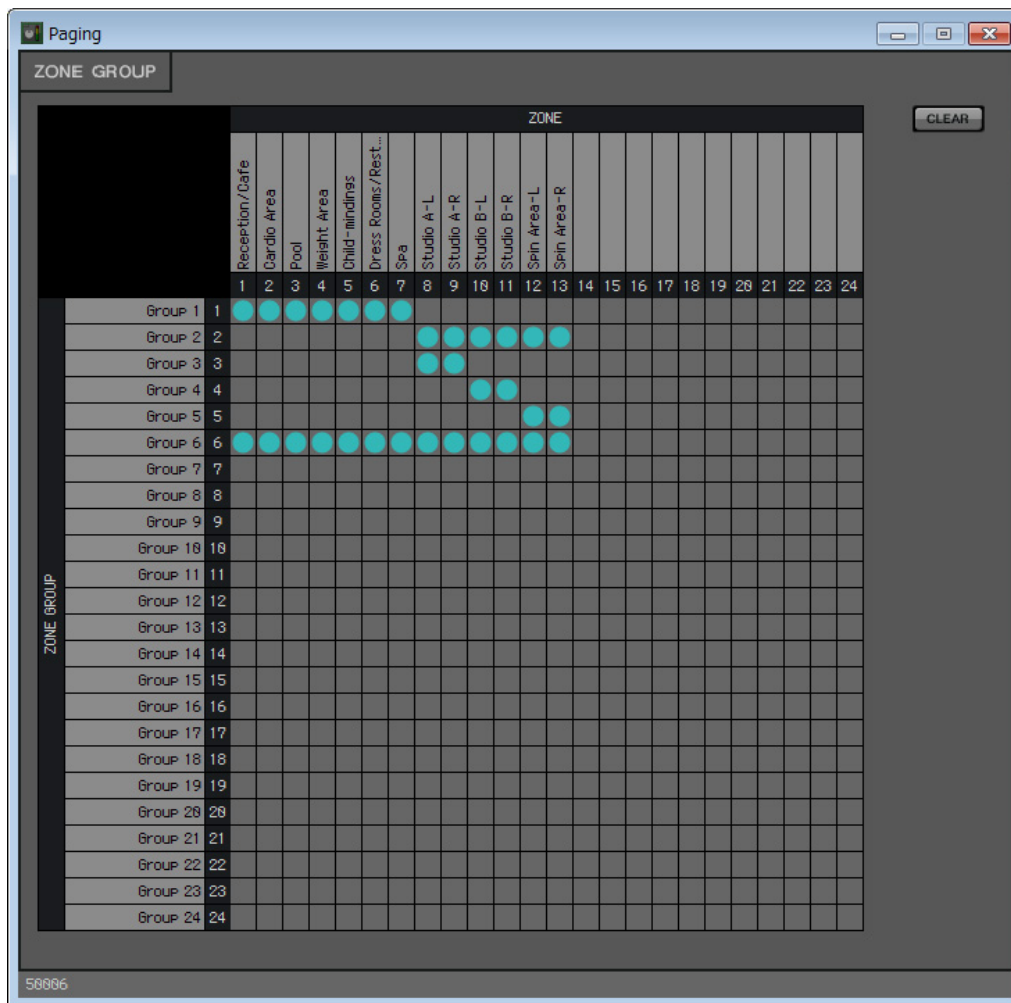
The screenshot shows a software window titled "Paging" with a sub-header "ZONE GROUP". The main area is a grid for defining zone groups. The columns are labeled "ZONE" and numbered 1 to 24. The rows are labeled "ZONE GROUP" and numbered 1 to 24. A "CLEAR" button is located in the top right corner. The grid is currently empty.

ZONE GROUP	ZONE																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
Group 1																									
Group 2																									
Group 3																									
Group 4																									
Group 5																									
Group 6																									
Group 7																									
Group 8																									
Group 9																									
Group 10																									
Group 11																									
Group 12																									
Group 13																									
Group 14																									
Group 15																									
Group 16																									
Group 17																									
Group 18																									
Group 19																									
Group 20																									
Group 21																									
Group 22																									
Group 23																									
Group 24																									

58886

## 5. Clique na matriz de grupo de zona para criar grupos de zona.

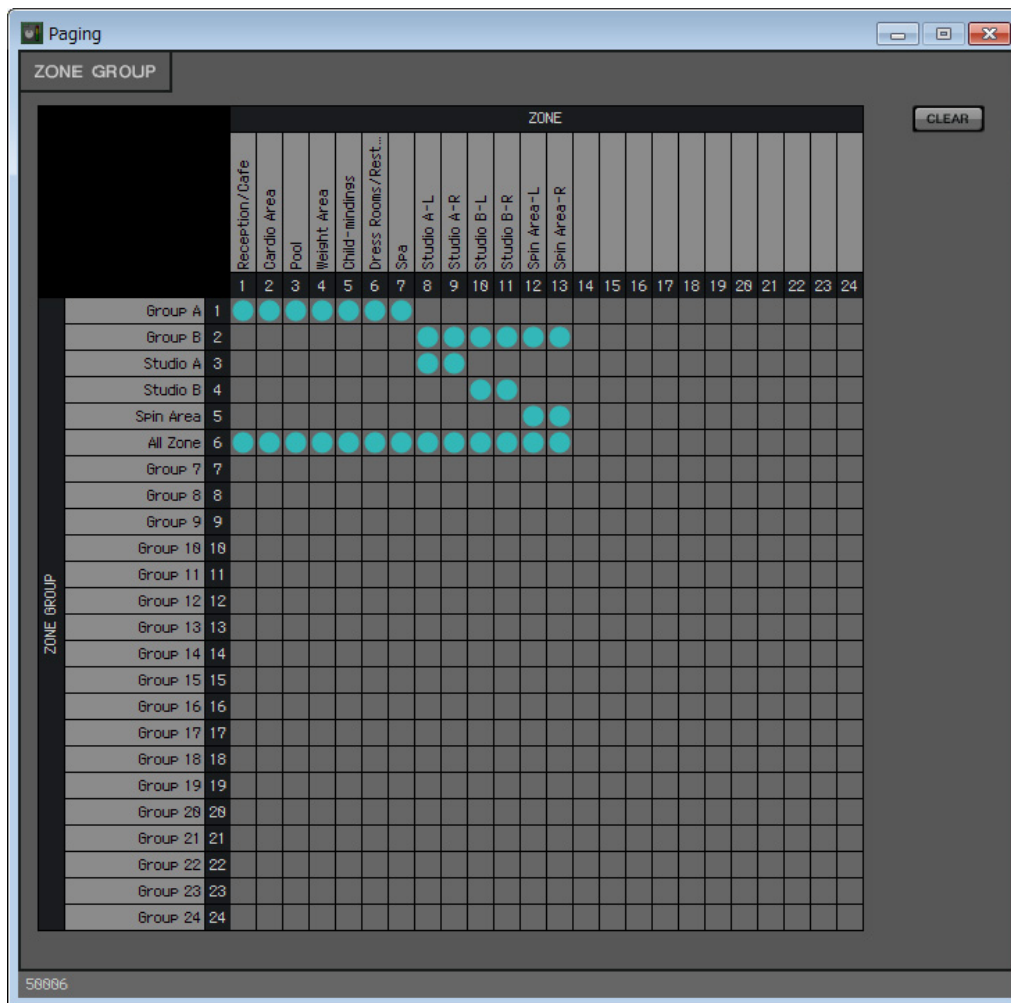
Neste exemplo, crie grupos de zona da seguinte maneira.



<b>Grupo 1</b>	ZONA 1 a 7	Todas as áreas de transmissão monofônicas
<b>Grupo 2</b>	ZONA 8 a 13	Todas as áreas de transmissão estéreos
<b>Grupo 3</b>	ZONA 8 e 9	STUDIO A
<b>Grupo 4</b>	ZONA 10 e 11	STUDIO B
<b>Grupo 5</b>	ZONA 12 e 13	Área de rotação
<b>Grupo 6</b>	ZONA 1 a 13	Transmissão para toda a instalação

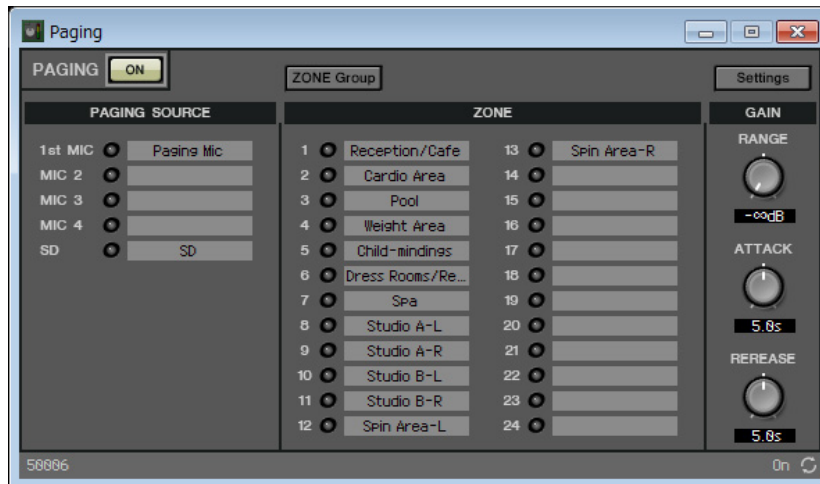
## 6. Insira os nomes de grupo de zona.

Clique duas vezes no nome do GRUPO DE ZONA e edite-o.



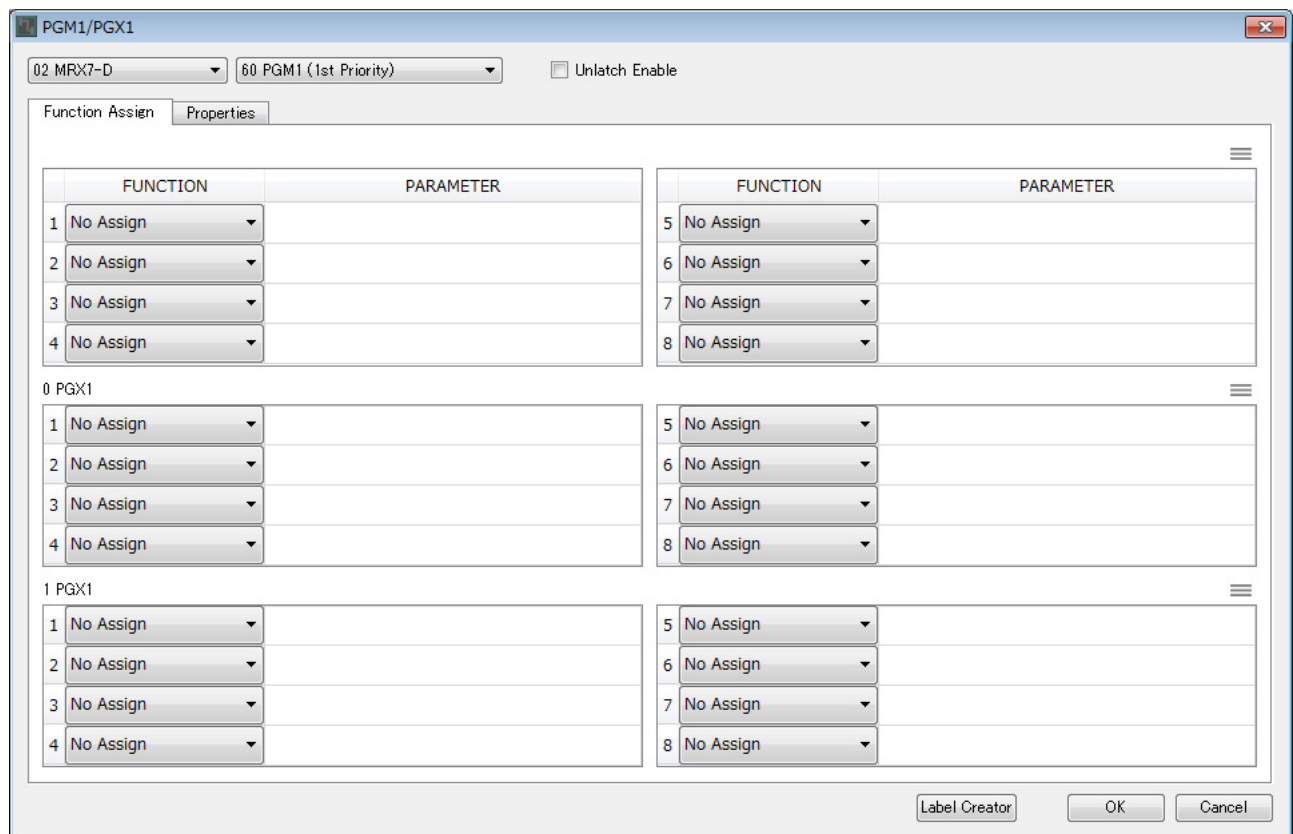
<b>Grupo 1</b>	Grupo A
<b>Grupo 2</b>	Grupo B
<b>Grupo 3</b>	Studio A
<b>Grupo 4</b>	Studio B
<b>Grupo 5</b>	Área de rotação
<b>Grupo 6</b>	Todas as zonas

**7. Clique no botão [x] no canto superior direito para fechar a janela.**



**8. Para fazer atribuições para os botões de seleção de zona/mensagem de PGM1/PGX1, clique no botão [Settings].**

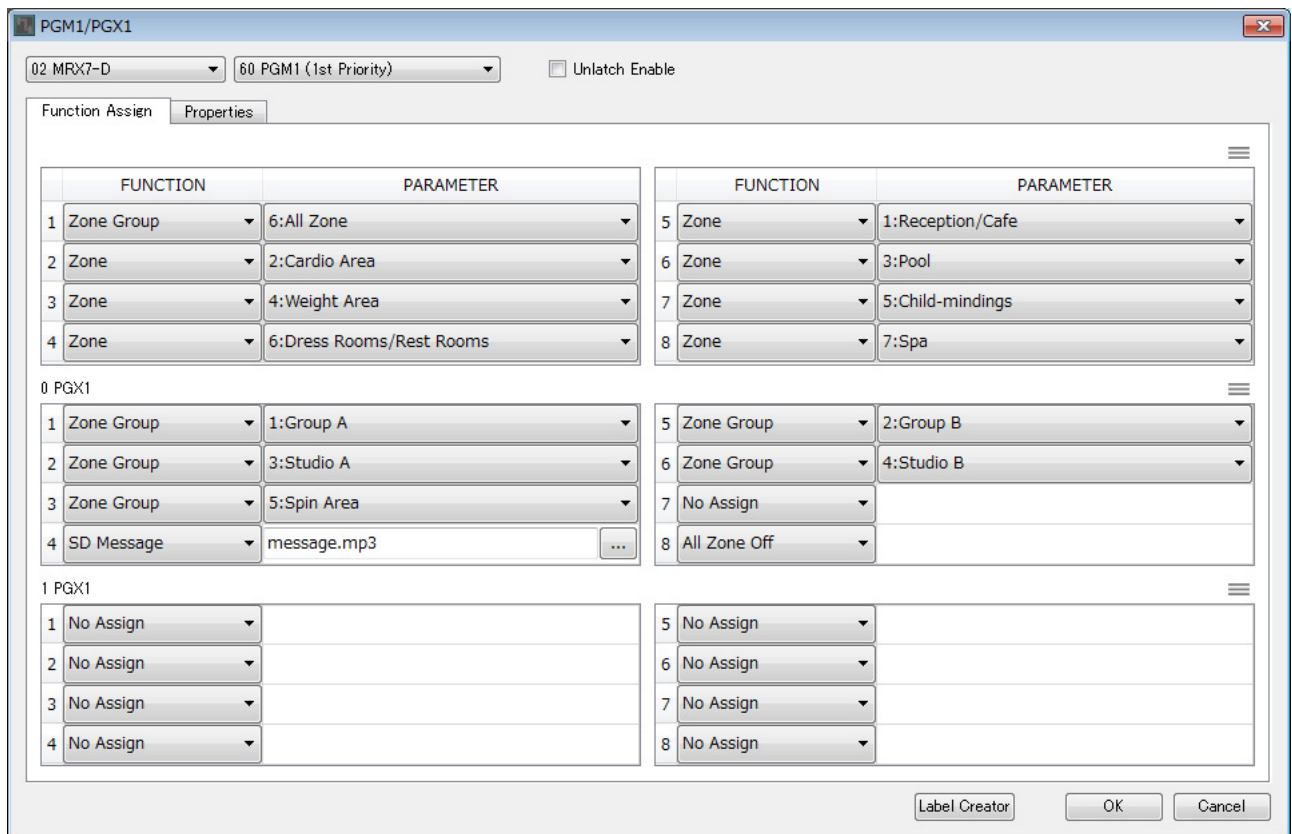
É exibida uma caixa de diálogo "PGM1/PGX1".





### 9. Verifique as atribuições para os botões de seleção de zona/mensagem.

Nesse exemplo, faça as seguintes atribuições.

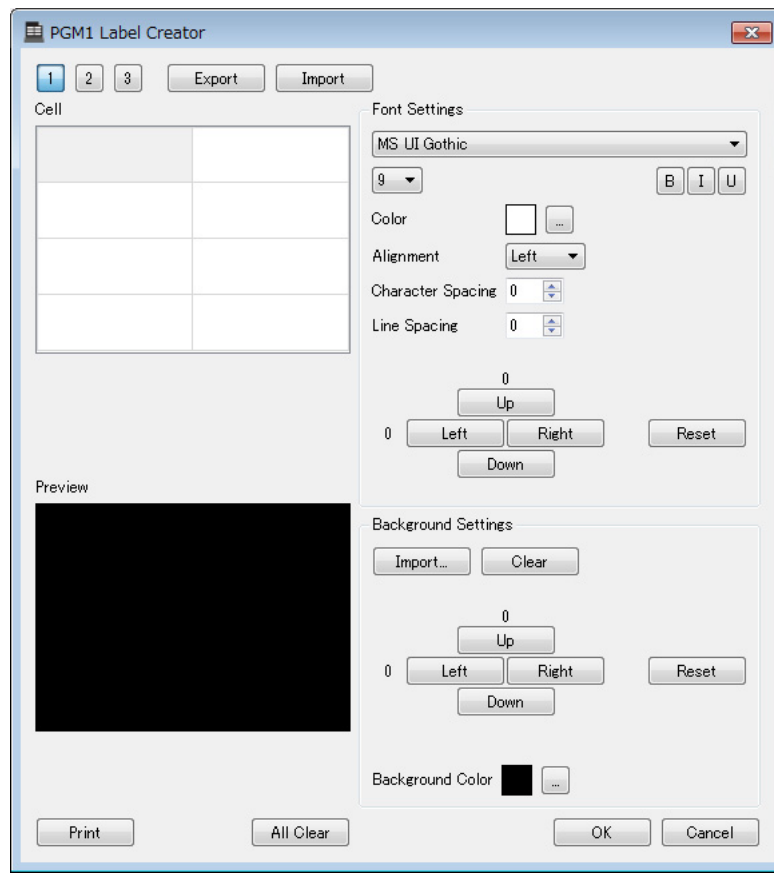
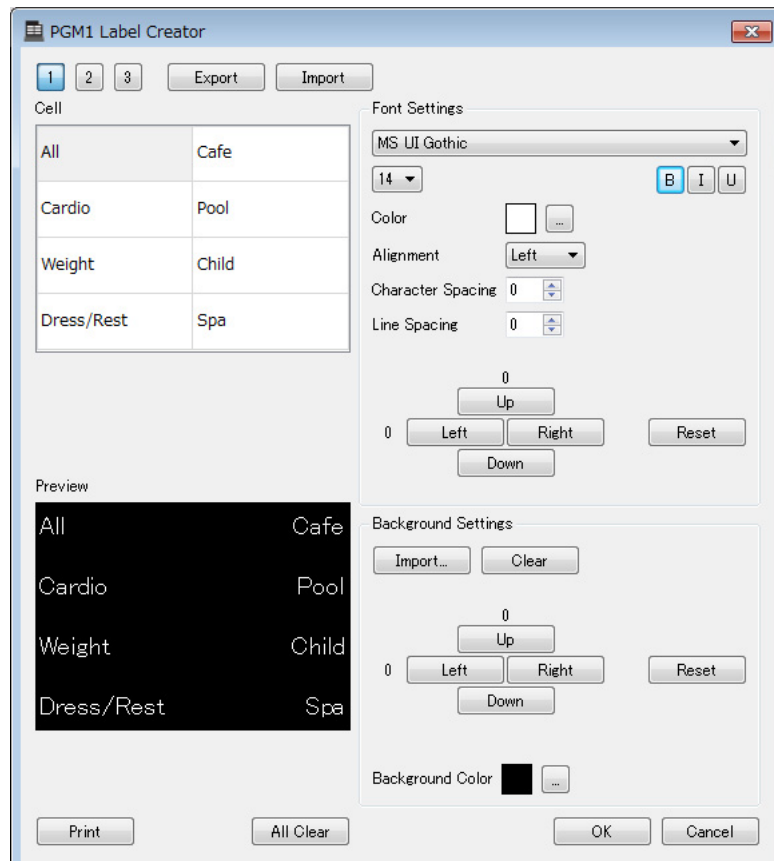


PGM1	1	Grupo de zona	Todas as zonas
	2	Zone	Área Cardio
	3	Zone	Área de pesagem
	4	Zone	Vestiários/Salas de descanso
	5	Zone	Recepção/Café
	6	Zone	Piscina
	7	Zone	Berçário
	8	Zone	Spa

PGX1	1	Grupo de zona	Grupo A
	2	Grupo de zona	Studio A
	3	Grupo de zona	Área de rotação
	4	Mensagem SD	qualquer arquivo desejado
	5	Grupo de zona	Grupo B
	6	Grupo de zona	Studio B
	7	Não atribuído	
	8	Todas as zonas desativadas	

**10. Se necessário, clique no botão de [Label Creator] para criar rótulos para PGM1/PGX1.**

O "PGM Label Creator" é iniciado.

**11. Crie o rótulo que você deseja imprimir.**

- 12.** Clique no botão [Print] para imprimir ou, em seguida, clique no botão [Export] para salvar como um arquivo; em seguida, clique no botão [OK].

PGM1/PGX1

02 MRX7-D 60 PGM1 (1st Priority)  Unlatch Enable

Function Assign Properties

FUNCTION	PARAMETER	FUNCTION	PARAMETER
1 Zone Group	6:All Zone	5 Zone	1:Reception/Cafe
2 Zone	2:Cardio Area	6 Zone	3:Pool
3 Zone	4:Weight Area	7 Zone	5:Child-mindings
4 Zone	6:Dress Rooms/Rest Rooms	8 Zone	7:Spa

0 PGX1

FUNCTION	PARAMETER	FUNCTION	PARAMETER
1 Zone Group	1:Group A	5 Zone Group	2:Group B
2 Zone Group	3:Studio A	6 Zone Group	4:Studio B
3 Zone Group	5:Spin Area	7 No Assign	
4 SD Message	message.mp3	8 All Zone Off	

1 PGX1

FUNCTION	PARAMETER	FUNCTION	PARAMETER
1 No Assign		5 No Assign	
2 No Assign		6 No Assign	
3 No Assign		7 No Assign	
4 No Assign		8 No Assign	

Label Creator OK Cancel

- 13.** Clique na guia [Properties].

PGM1/PGX1

01 MRX7-D 60 PGM1 (1st Priority)  Unlatch Enable

Function Assign Properties

MTX/MRX System

When system enters emergency mode,

Block all paging.

Block paging except for 1st priority PGM1.

Paging Device Group

Opening Chime

Closing Chime

Maximum paging duration 120s

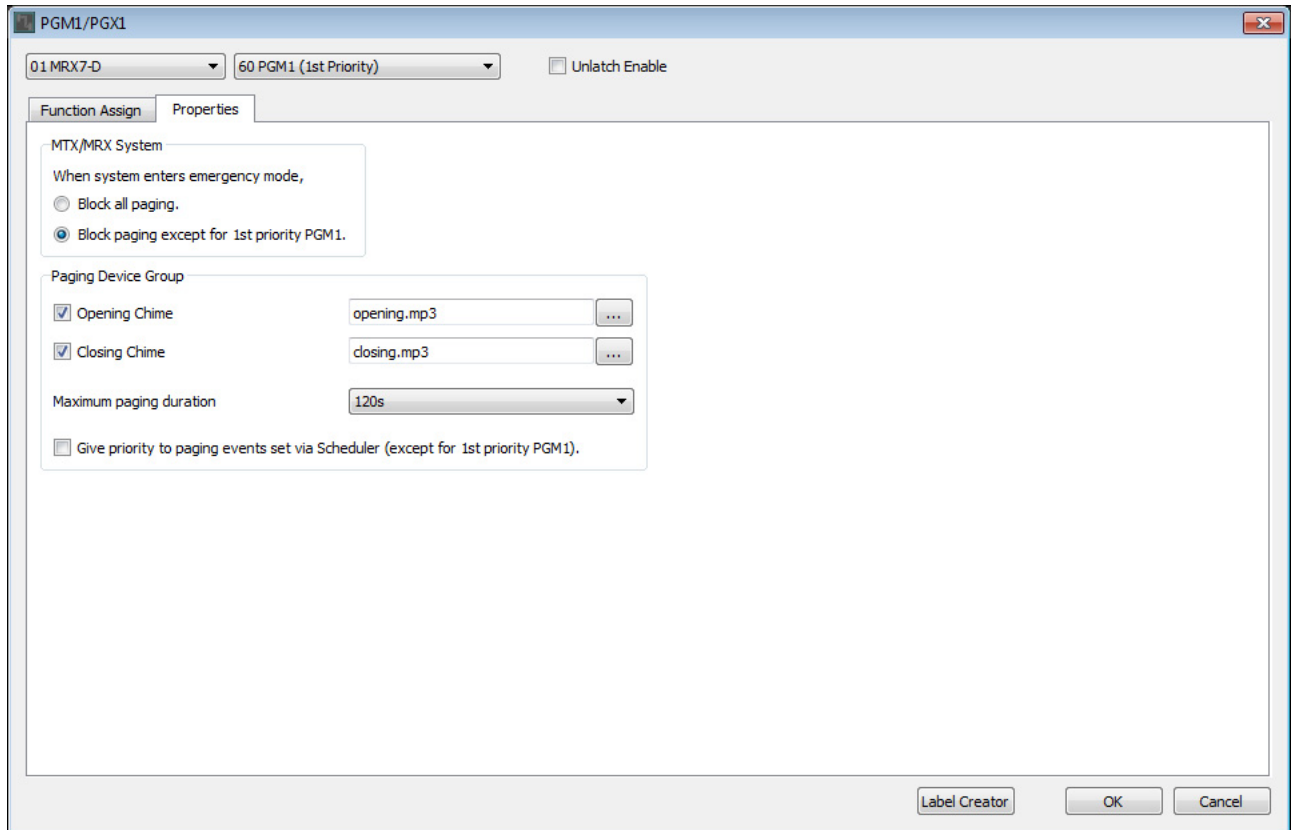
Give priority to paging events set via Scheduler (except for 1st priority PGM1).

Label Creator OK Cancel

#### 14. Verifique as configurações comuns das unidades PGM1 no sistema MTX/MRX ou do Paging Device Group.

Aqui você especificará que a transmissão de paginação só é possível para microfone de 1ª prioridade no modo de emergência e que um sinal sonoro será emitido antes e depois da transmissão.

Com essas configurações, pressionar o botão PTT do microfone de 1ª prioridade quando estiver no modo de emergência não emitirá um som e ATTACK e RELEASE serão 0 segundo.



#### 15. Clique no botão [Ok] para fechar a caixa de diálogo.

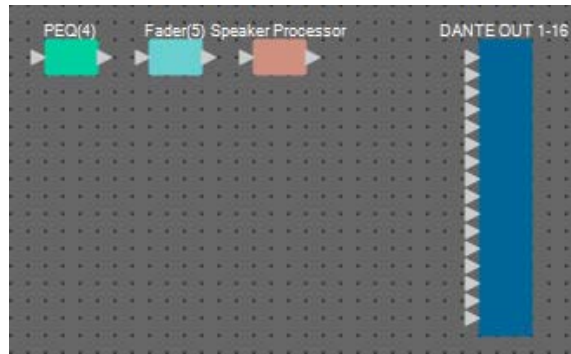
## ■ Como colocar e conectar os componentes relacionados à saída BGM (monofônica)

Aqui, você colocará e conectará os componentes relacionados à saída de música em segundo plano (monofônica) que é transmitida para a instalação.

Isso será emitido para as unidades XMV conectadas via DANTE.

### 1. Na área "Componentes", arraste e solte os seguintes componentes na planilha de design.

- "PEQ" (8Band/Mono)
- "Fader" (1Ch)
- "Speaker Processor" (1Way)
- "DANTE OUT 1-16"



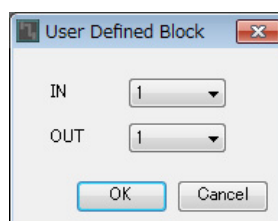
### 2. Arraste e solte para conectar entre as portas de "PEQ(4)" a "Speaker Processor".



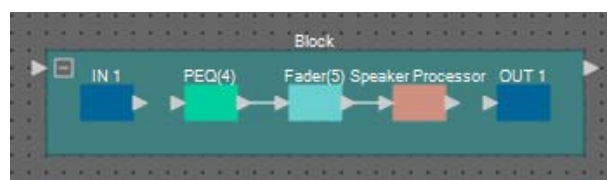
### 3. Selecione a área de "PEQ(4)" a "Speaker Processor", de maneira que os componentes e os fios sejam selecionados.



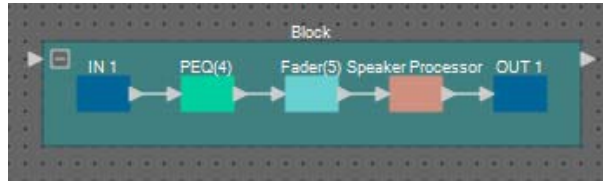
### 4. No menu [Edit], escolha [Create User Defined Block]; na caixa de diálogo, defina IN como 1, OUT como 1 e clique no botão [OK].



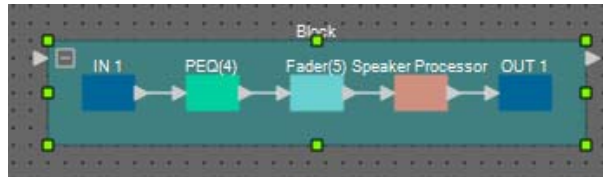
### 5. Conforme a necessidade, altere a posição, o tamanho e a disposição dos componentes no Bloco definido pelo usuário.



6. Arraste e solte para conectar as portas "IN 1" a "PEQ(4)" e "Speaker Processor" a "OUT 1".

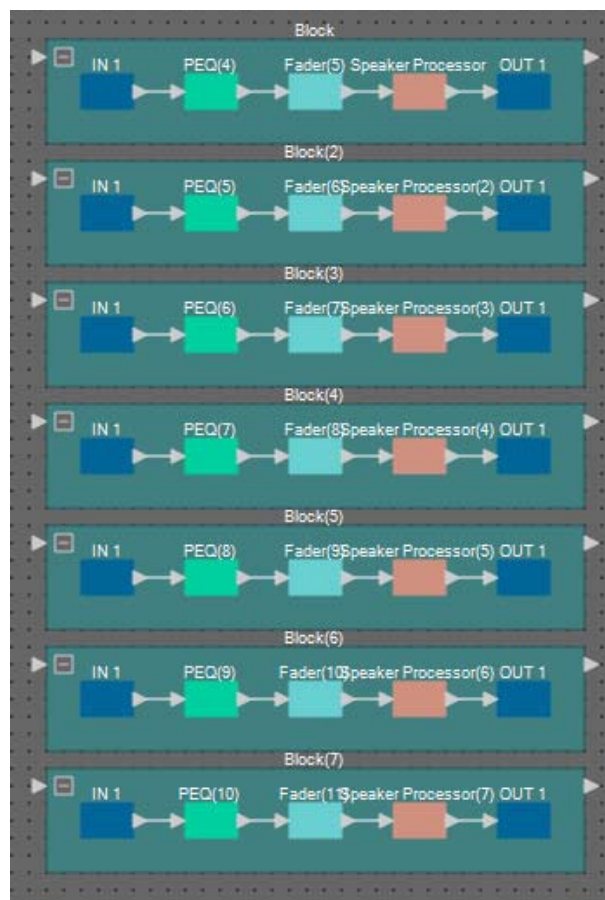


7. Clique em algum lugar que não seja um componente ou fio no Bloco definido pelo usuário, de modo que o Bloco definido pelo usuário seja selecionado.

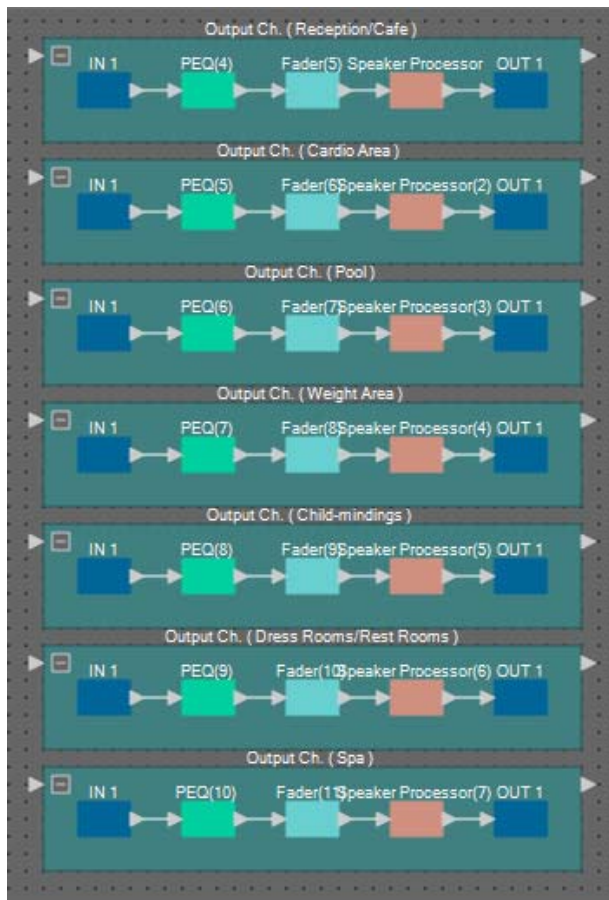


8. Copie o Bloco definido pelo usuário selecionado e cole-o seis vezes. Opcionalmente, arraste e solte o Bloco definido pelo usuário selecionado mantendo a tecla <Ctrl> pressionada.

Altere a localização do Bloco definido pelo usuário conforme necessário.



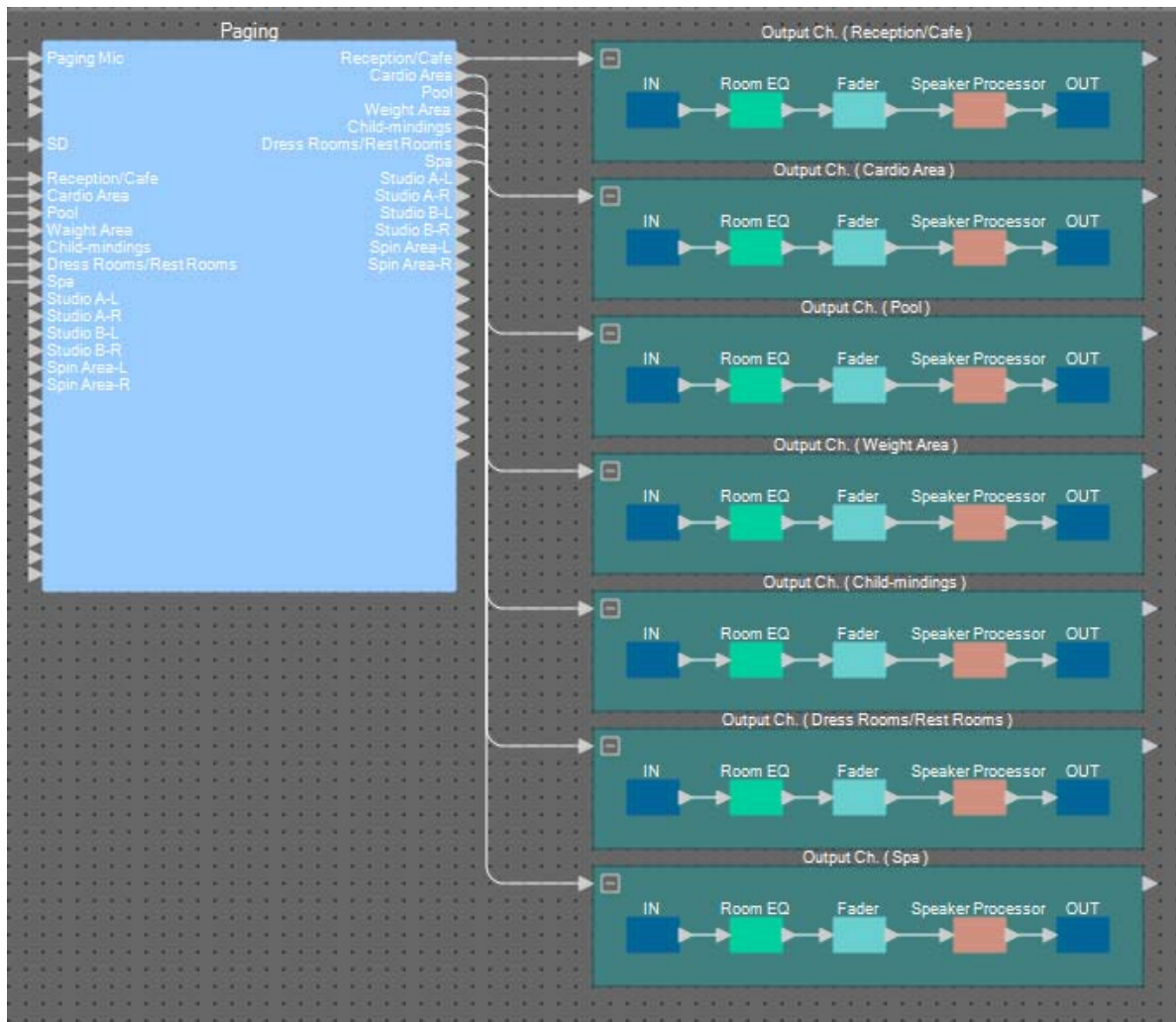
9. Atribua o nome do rótulo de cada Bloco definido pelo usuário para que ele possa ser facilmente diferenciado.



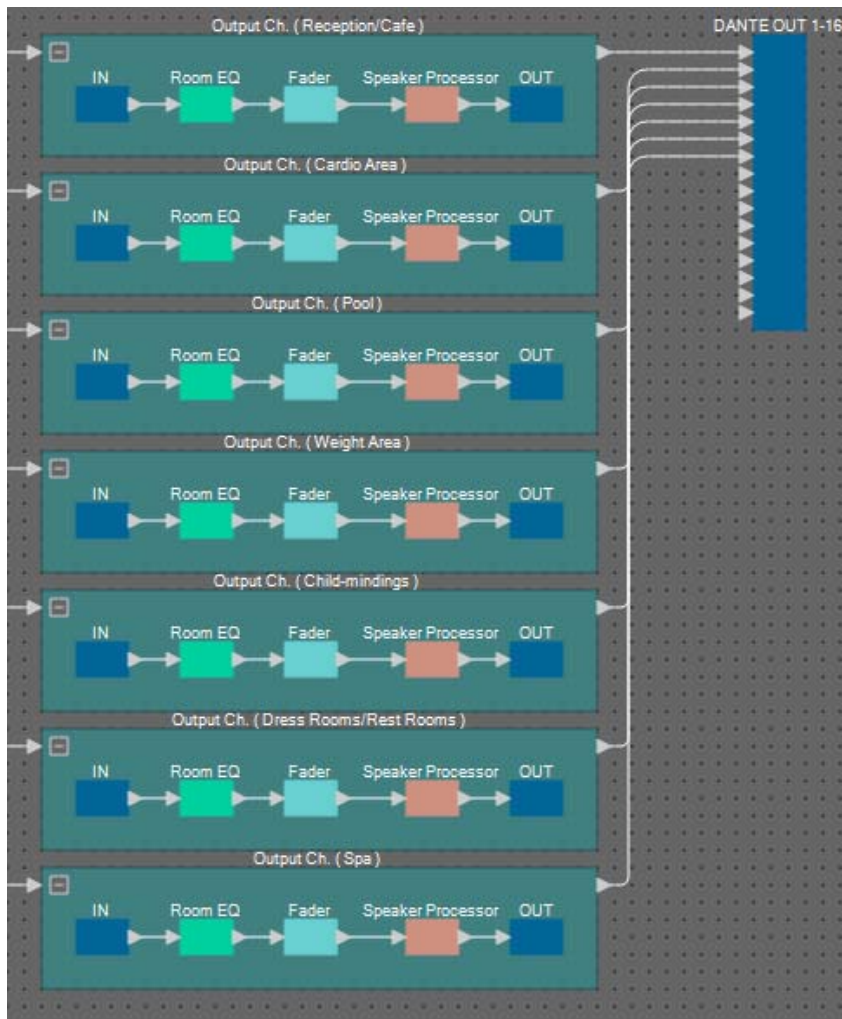
<b>Block</b>	Output Ch. (Recepção/Café)
<b>Block(2)</b>	Output Ch. (Área Cardio)
<b>Block(3)</b>	Output Ch. (Piscina)
<b>Block(4)</b>	Output Ch. (Área de pesagem)
<b>Block(5)</b>	Output Ch. (Berçário)
<b>Block(6)</b>	Output Ch. (Vestírios/Salas de descanso)
<b>Block(7)</b>	Output Ch. (Spa)



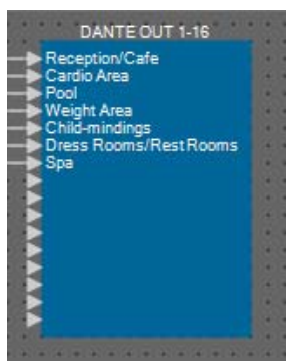
- 10.** Arraste e solte para conectar à Zona 1 a 7 "Paging" às portas de entrada de cada Bloco definido pelo usuário.



- 11.** Arraste e solte para conectar a porta de saída de cada Bloco definido pelo usuário a portas de entrada 1 a 7 "DANTE OUT 1–16".



- 12.** Atribua um nome a cada rótulo das portas de entrada "DANTE OUT 1–16" para que elas possam ser facilmente diferenciadas.



1	Recepção/Café
2	Área Cardio
3	Piscina
4	Área de pesagem
5	Berçário
6	Vestiários/Salas de descanso
7	Spa

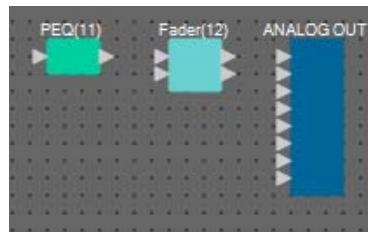
## ■ Como colocar e conectar os componentes relacionados à saída BGM (estéreo)

Aqui, você colocará e conectará os componentes relacionados à saída de música em segundo plano (monofônica) que é transmitida para a instalação.

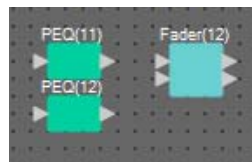
Isso será enviado para a saída analógica do MRX7-D.

### 1. Na área "Componentes", arraste e solte os seguintes componentes na planilha de design.

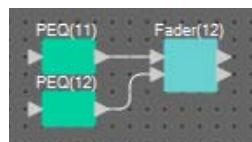
- "PEQ" (8Band/Mono)
- "Fader" (2Ch)
- "ANALOG OUT"



### 2. Copie e cole "PEQ(11)" uma vez.

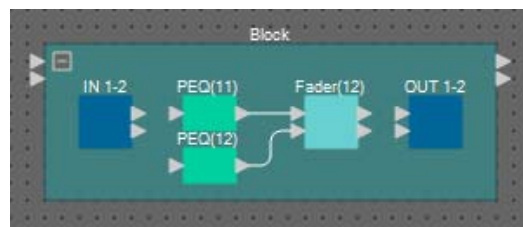


### 3. Arraste e solte para conectar a porta de saída de cada "PEQ" às portas de entrada "Fader(12)".

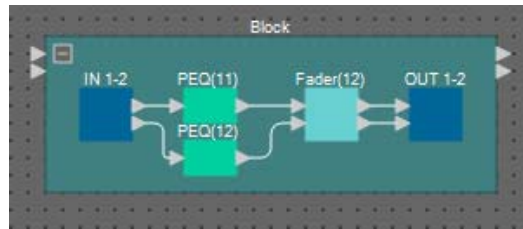


### 4. Especifique "PEQ" e "Fader" como um Bloco definido pelo usuário 2IN/2OUT.

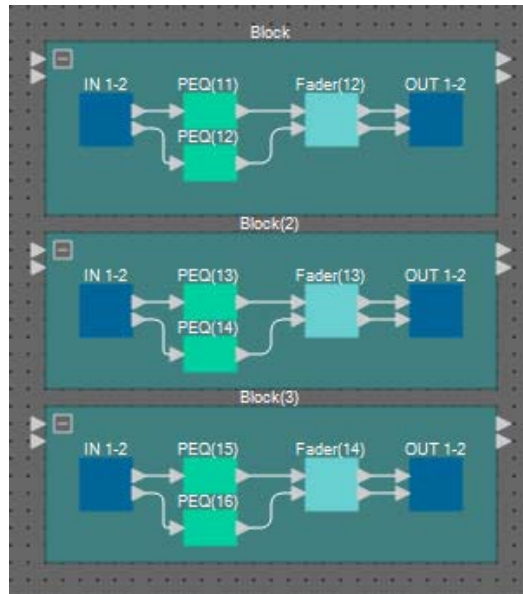
Conforme a necessidade, altere a posição, o tamanho e a disposição dos componentes no Bloco definido pelo usuário.



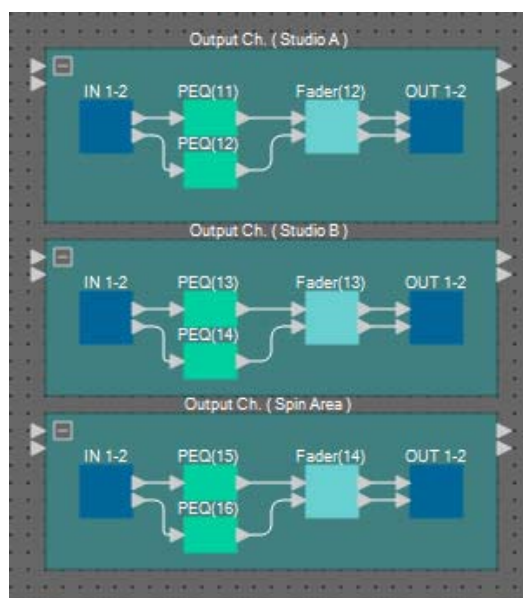
5. Arraste e solte para conectar as portas "IN 1-2" a cada "PEQ" e "Fader(12)" a "OUT 1-2".



6. Copie o Bloco definido pelo usuário e cole-o duas vezes.

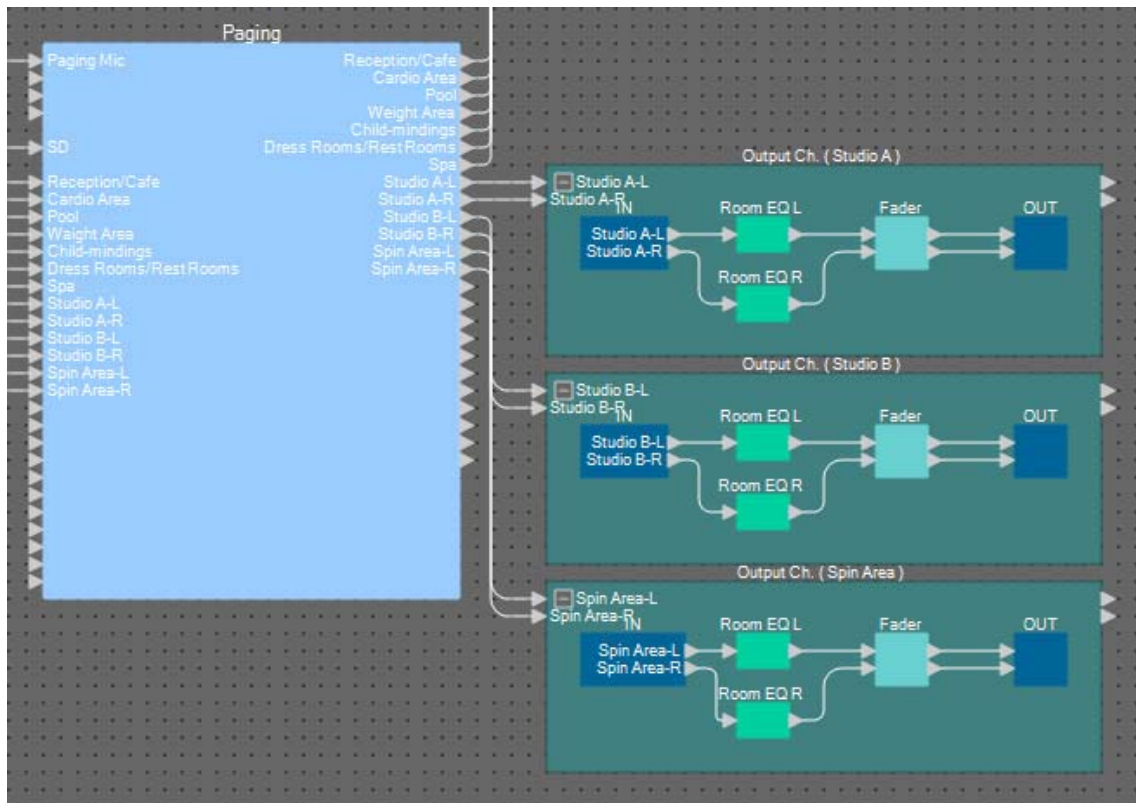


7. Atribua o nome do rótulo de cada Bloco definido pelo usuário para que ele possa ser facilmente diferenciado.

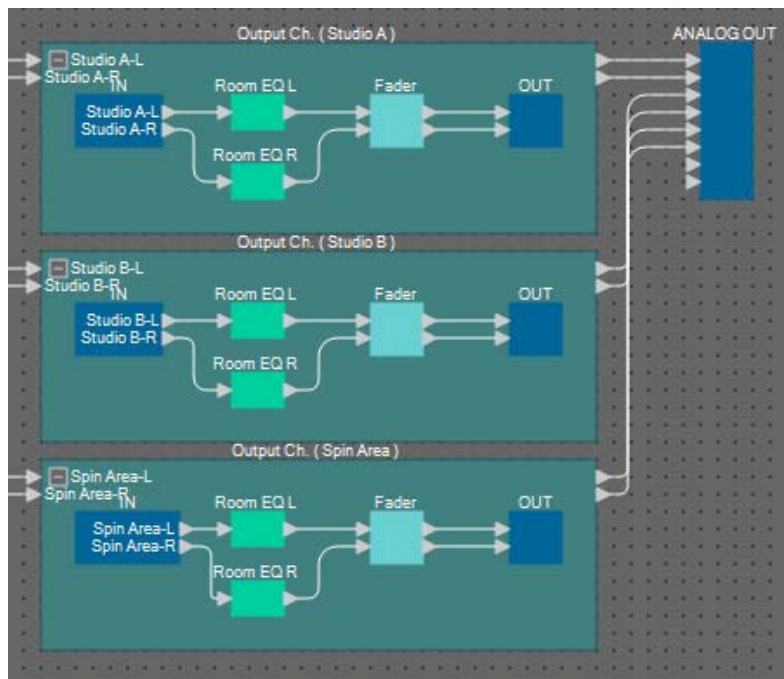


<b>Block</b>	Output Ch. (Studio A)
<b>Block(2)</b>	Output Ch. (Studio B)
<b>Block(3)</b>	Output Ch. (Área de rotação)

8. Arraste e solte para conectar à Zona 8 a 13 "Paging" às portas de entrada de cada Bloco definido pelo usuário.



9. Arraste e solte para conectar a porta de saída de cada Bloco definido pelo usuário às portas de entrada 1 a 6 "ANALOG OUT".







## Compilação

Isso executa uma análise para determinar se há algum problema com a colocação e a ligação dos componentes no MRX.

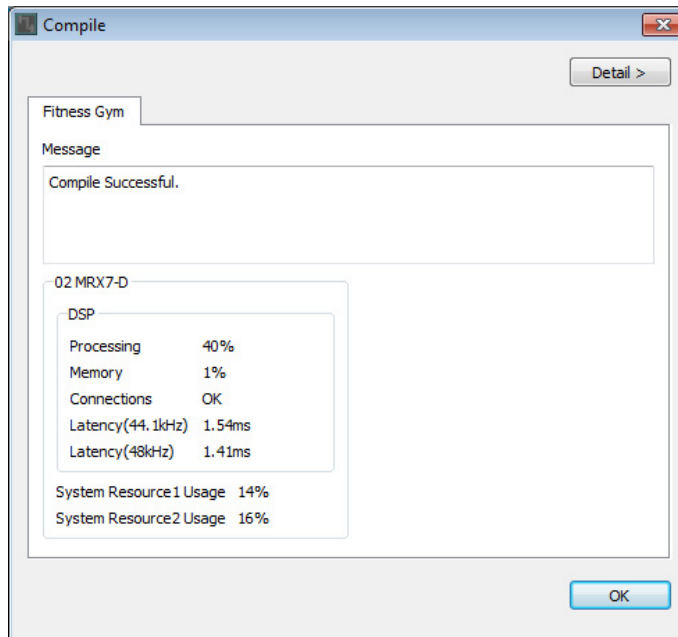
**1. Clique no botão da ferramenta [Compile] (  Compile ).**

A análise será iniciada.

**2. Observe os resultados de análise.**

Caso a mensagem "Completed successfully" seja exibida no campo "Message", não houve problemas.

Se houver algum problema, clique no botão [Detail] e proceda conforme as instruções.



O processo de compilação está concluído.



## Configuração de um grupo de links de parâmetro

Neste exemplo, vamos fazer várias coisas para aproveitar da melhor maneira possível das chaves do MCP1, como a combinação de dois atenuadores de uma saída estéreo em um único atenuador e combinando os botões L/R ON em um único botão.

Criaremos os grupos de links de parâmetros que combinam vários tipos de nível ou parâmetros do tipo ligado/desligado para que uma chave do MCP1 possa controlar vários parâmetros simultaneamente.

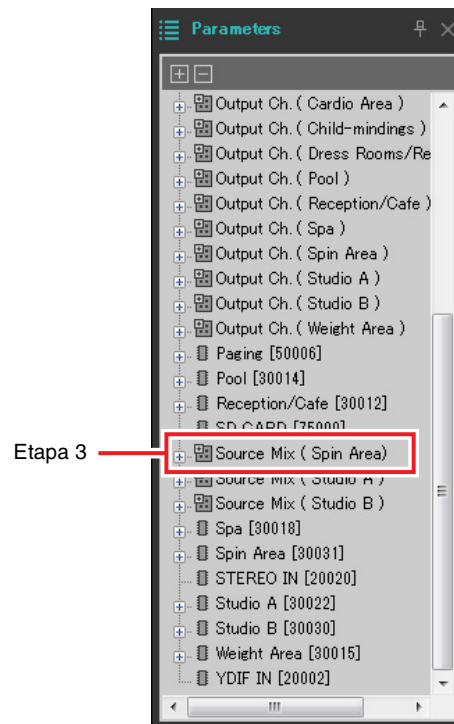
Como ocorre para um instantâneo, você poderá registrar parâmetros pressionando <Ctrl> enquanto você arrasta e solta, mas há no total 24 parâmetros a serem registrados. Para este exemplo, usaremos um método diferente para registrá-los.

### 1. No lado esquerdo do MRX Designer, abra a área "Parameter Link Group".

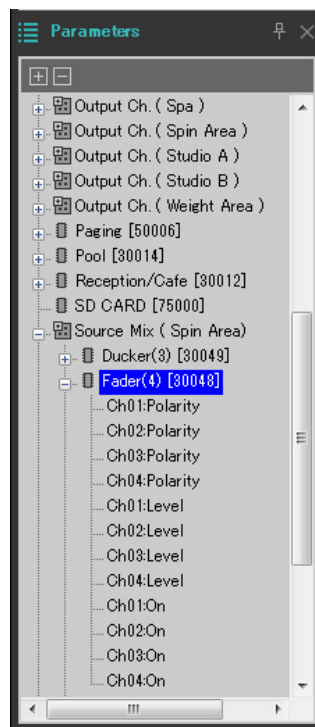
Isso é aberto a fim de verificar os parâmetros que foram registrados.



**2. No lado direito do MRX Designer, abra a área "Parameters".**



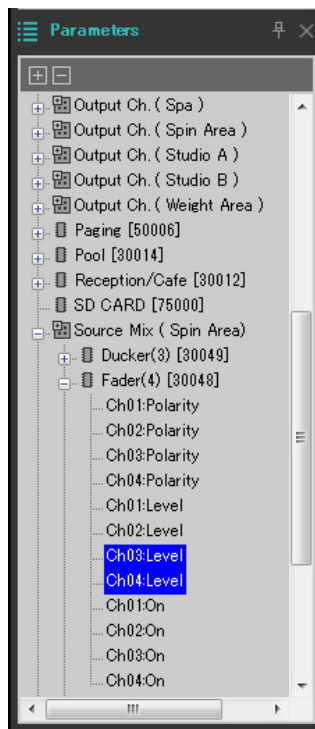
**3. Uma vez que o nível da música em segundo plano na Área de rotação é ajustado pelo Source Mix (Área de rotação) "Fader(4)", abra a área "Parameters" [Source Mix (Área de rotação)] → [Fader(4)].**



**4. Clique em [Ch03:Level]; em seguida, mantenha a tecla <Ctrl> pressionada e clique em [Ch04:Level].**

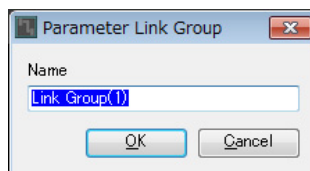
Ao clicar enquanto você mantém pressionada a tecla <Ctrl>, será possível selecionar vários itens.

Para selecionar vários parâmetros adjacentes, clique no primeiro parâmetro e, em seguida, pressione a tecla <Shift> e clique no último parâmetro.



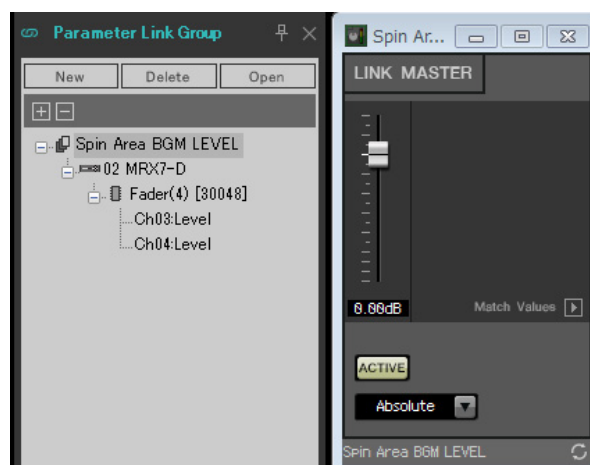
**5. Clique com o botão direito do mouse e escolha [Add to Parameter Link Group] → [Add New Group].**

Uma caixa de diálogo é aberta, permitindo que você especifique um nome de grupo de links de parâmetro.



**6. Insira [Spin Area BGM LEVEL] e clique no botão [OK].**

Na área "Parameter Link Group", um grupo [Spin Area BGM LEVEL] será criado, e o editor Link Master será aberto.



- 7.** Na caixa de combinação do editor Link Master, escolha [Absolute].
- 8.** Em Source Mix (Área de rotação), clique duas vezes em "Fader(4)".  
O editor de componentes "Fader(4)" é aberto.
- 9.** Opere o atenuador no editor Link Master e verifique se os atenuadores dos canais 3 e 4 no editor de componentes "Fader(4)" estão vinculados.
- 10.** Clique nos botões [x] localizados no canto superior do editor Link Master e do editor de componentes "Fader(4)" para fechar o editor e o editor de componentes.

Repita as etapas de 2 a 10 para criar os grupos de links de parâmetro a seguir.

Nome do grupo de links de parâmetro	Componente	Parâmetro	Configuração da caixa de combinação do editor do Link Master
Área de rotação BGM ON	[Source Mix (Área de rotação)] → [Fader(4)]	Ch03:On	Equal
		Ch04:On	
Spin Area Master LEVEL	[Output Ch. (Área da rotação)] → [Fader(14)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
Spin Area Master ON	[Output Ch. (Área da rotação)] → [Fader(14)]	Ch01:On	Equal
		Ch02:On	
Studio A BGM LEVEL	[Source Mix (Studio A)] → [Fader(2)]	Ch03:Level	Absolute
		Ch04:Level	
Studio A BGM ON	[Source Mix (Studio A)] → [Fader(2)]	Ch03:On	Equal
		Ch04:On	
Studio A Master LEVEL	[Output Ch. (Studio A)] → [Fader(12)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
Studio A Master ON	[Output Ch. (Studio A)] → [Fader(12)]	Ch01:On	Equal
		Ch02:On	
Studio B BGM LEVEL	[Source Mix (Studio B)] → [Fader(3)]	Ch03:Level	Absolute
		Ch04:Level	
Studio B BGM ON	[Source Mix (Studio B)] → [Fader(3)]	Ch03:On	Equal
		Ch04:On	
Studio B Master LEVEL	[Output Ch. (Studio B)] → [Fader(13)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
Studio B Master ON	[Output Ch. (Studio B)] → [Fader(13)]	Ch01:On	Equal
		Ch02:On	

Isso conclui as configurações de grupo de links de parâmetros.

## Definição de configurações para DCP

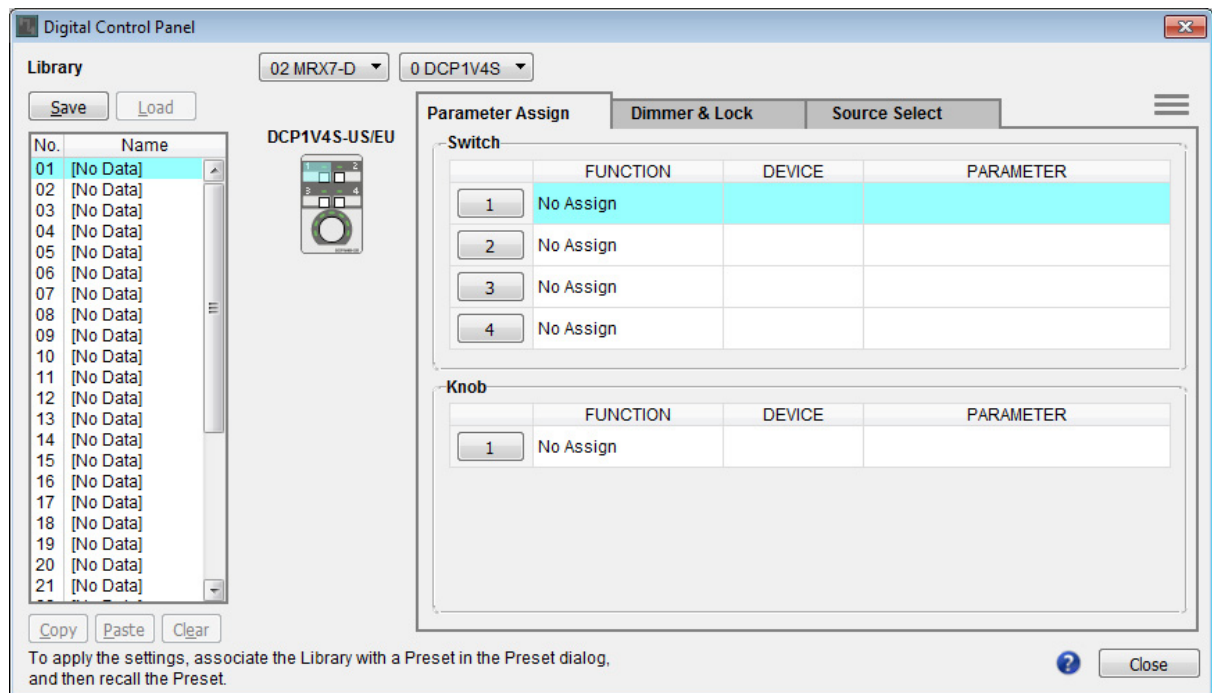
Aqui você atribuirá parâmetros aos painéis de controle DCP1V4S que estão localizados em cada zona para que os parâmetros possam ser controlados pelas chaves e botões giratórios dos painéis de controle. Atribuiremos os parâmetros a seguir às chaves e aos botões giratórios. O procedimento de atribuição é descrito mais tarde.

Área	Chave/botão giratório	O componente que inclui o parâmetro a ser atribuído.	Parâmetro
Recepção/Café	Chave 1	Seletor de fonte da Recepção/Café	1
	Chave 2		2
	Chave 3		3
	Chave 4		4
	Botão giratório	Atenuador	Nível de canal 1
Área Cardio	Chave 1	Seletor de fonte da Área Cardio	1
	Chave 2		2
	Chave 3		3
	Chave 4		4
	Botão giratório	Atenuador	Nível de canal 2
Piscina	Chave 1	Seletor de fonte da piscina	1
	Chave 2		2
	Chave 3		3
	Chave 4		4
	Botão giratório	Atenuador	Nível de canal 3
Área de paisagem	Chave 1	Seletor de fonte da Área de paisagem	1
	Chave 2		2
	Chave 3		3
	Chave 4		4
	Botão giratório	Atenuador	Nível de canal 4
Berçário	Chave 1	Seletor de fonte do Berçário	1
	Chave 2		2
	Chave 3		3
	Chave 4		4
	Botão giratório	Atenuador	Nível de canal 5
Vestiários/Salas de descanso	Chave 1	Seletor de fonte dos Vestiários/Salas de descanso	1
	Chave 2		2
	Chave 3		3
	Chave 4		4
	Botão giratório	Atenuador	Nível de canal 6
Spa	Chave 1	Seletor de fonte do Spa	1
	Chave 2		2
	Chave 3		3
	Chave 4		4
	Botão giratório	Atenuador	Nível de canal 7

A chave 4 de cada painel de controle é usada quando a música em segundo plano não é desejada. Aqui explicamos como atribuir parâmetros à chave 1 DCP1V4S da Recepção/Café (seletor de fonte) e ao botão giratório (parâmetro). Neste exemplo, embora seja explicado o método de pressionar a tecla <Ctrl> e arrastar os parâmetros do editor de componentes, você também poderá pressionar <Ctrl> e arrastar e soltar na área "Parameters".

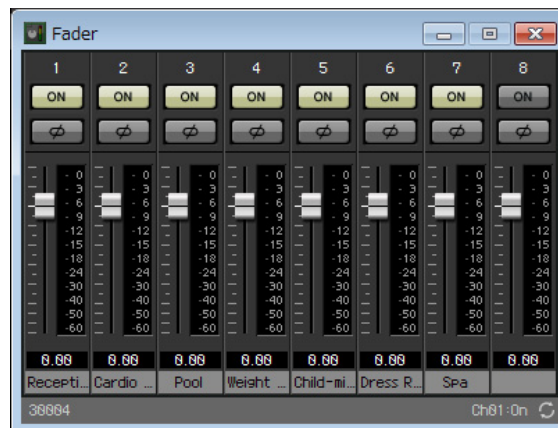
## 1. Selecione o menu [Controller] → [Digital Control Panel].

A caixa de diálogo "Digital Control Panel" é aberta.



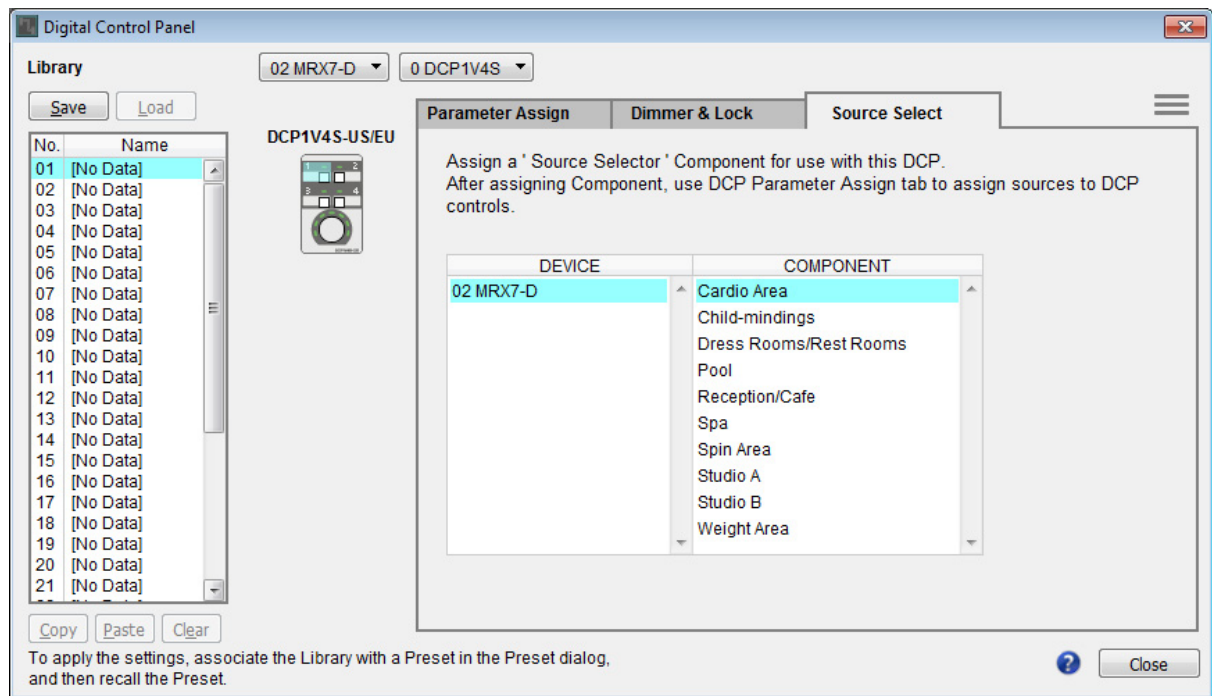
## 2. Clique duas vezes no componente "Fader".

O editor de componentes "Fader" é aberto.



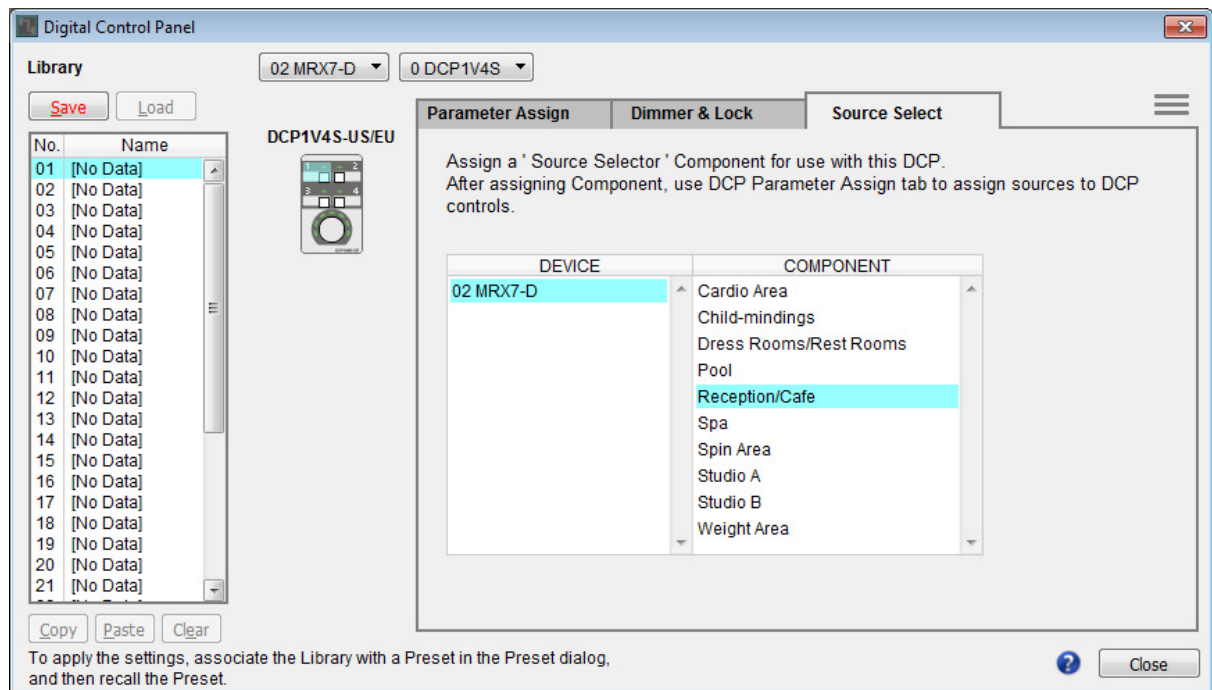
### 3. Na caixa de diálogo "Digital Control Panel", clique na guia "Source Select".

A tela Source Select é exibida.



### 4. Em [COMPONENT], selecione [Reception/Cafe].

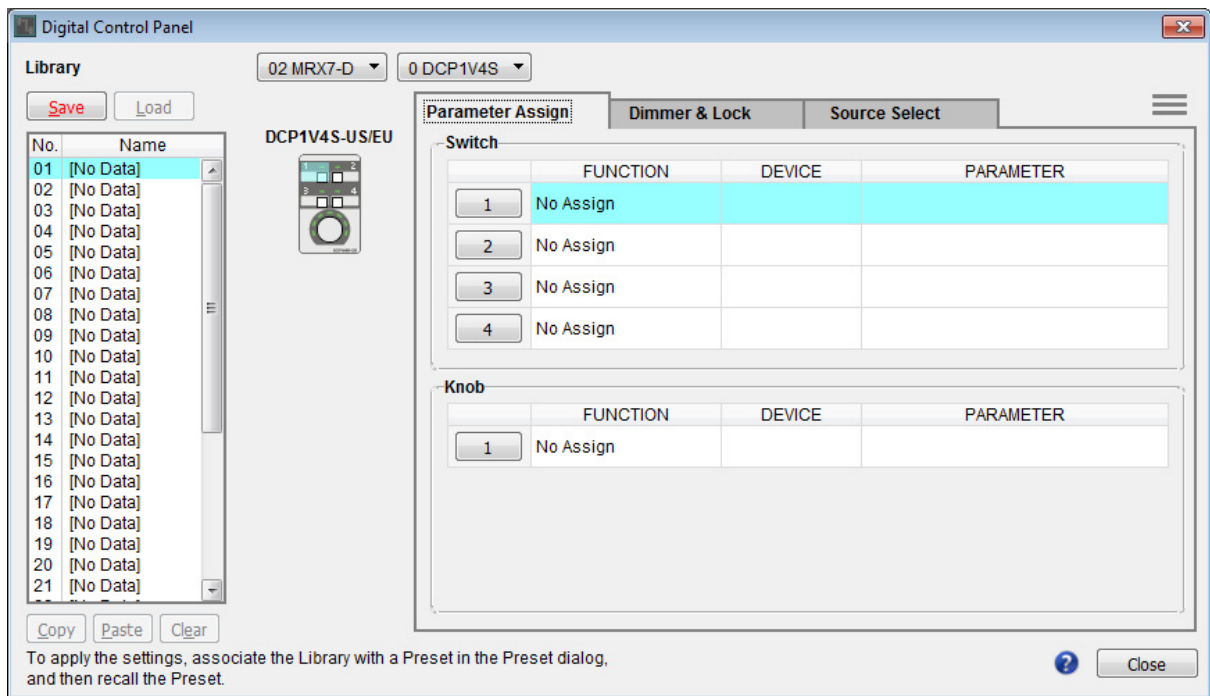
O componente Source Selector de Recepção/Café é atribuído a PARAMETER 1 do MRX Source Select.





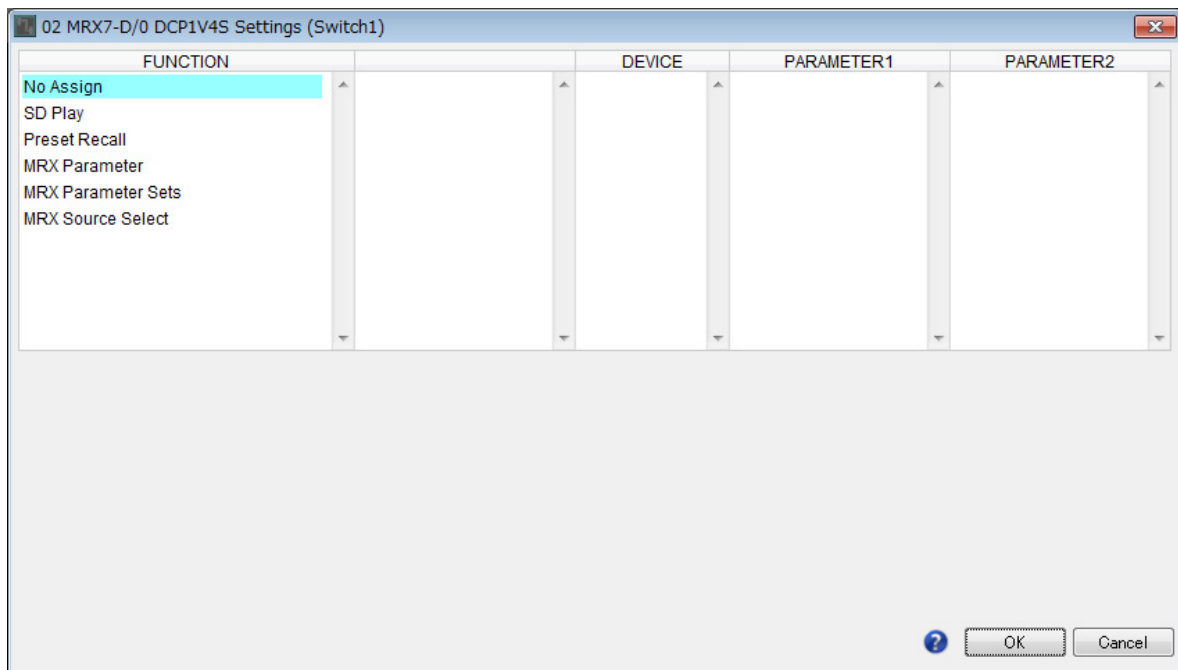
## 5. Clique na guia "Parameter Assign".

A tela Parameter Assign será exibida.



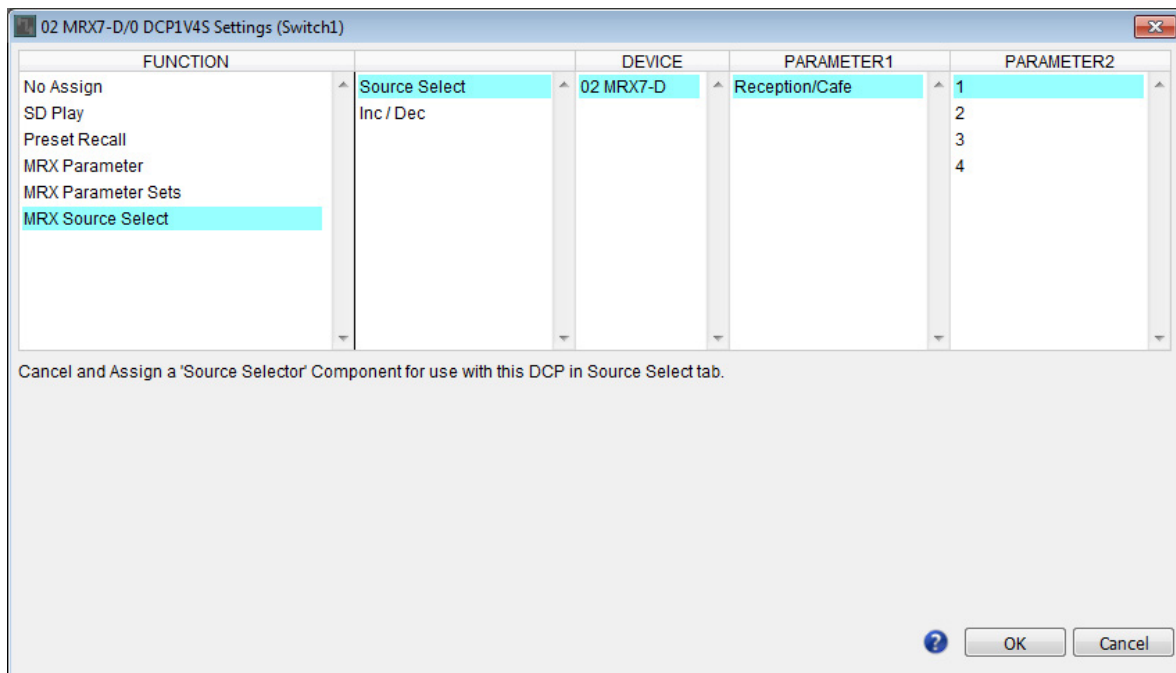
## 6. Clique no botão "Switch" [1].

A caixa de diálogo "Settings" será exibida.



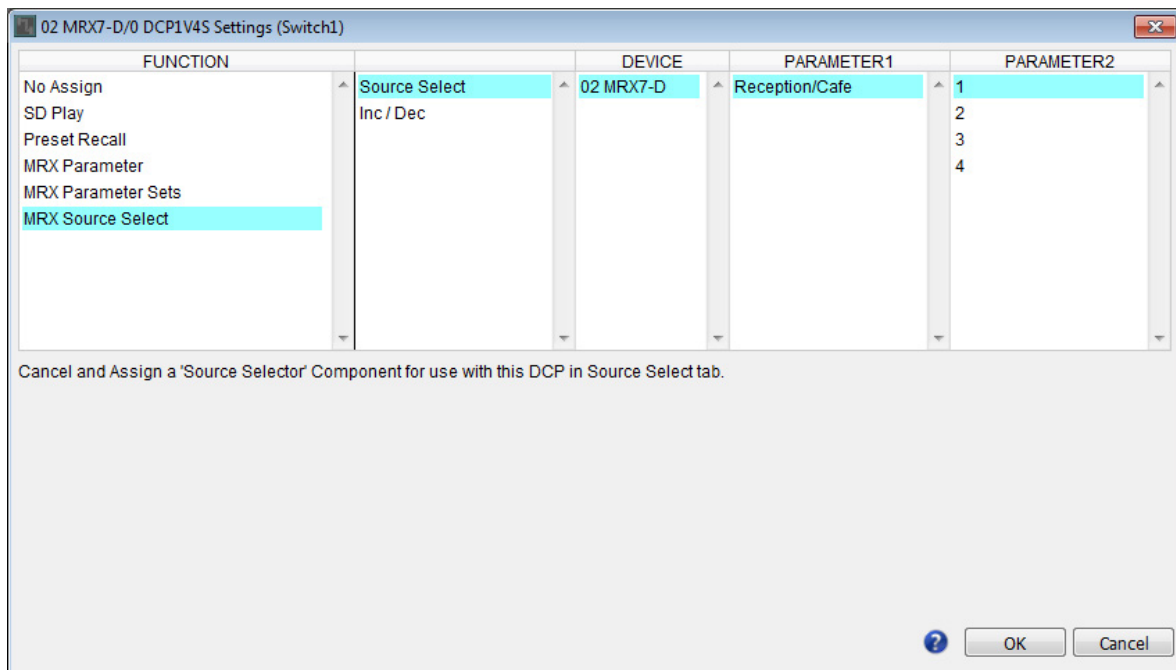
## 7. Em "FUNCTION", clique em [MRX Source Select].

A tela do registro [MRX Source Select] é exibida.



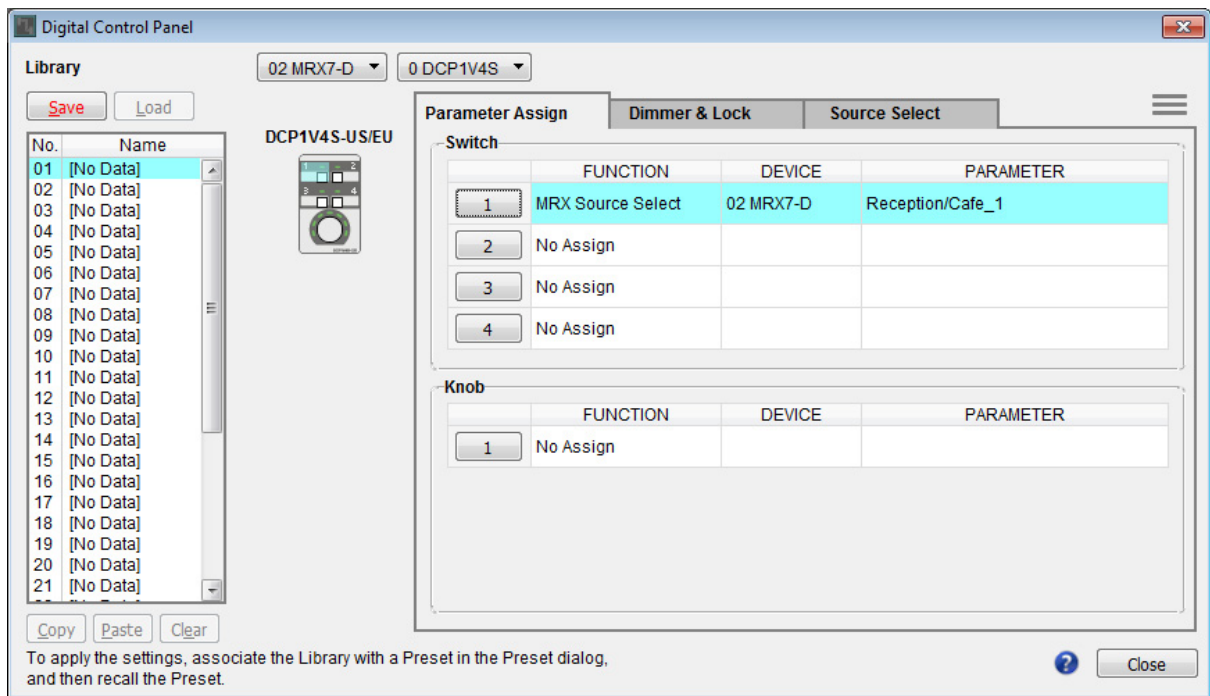
## 8. Em "PARAMETER2", escolha [1].

Quando você pressionar a chave 1 do DCP, o áudio Work out BGM1 será reproduzido.

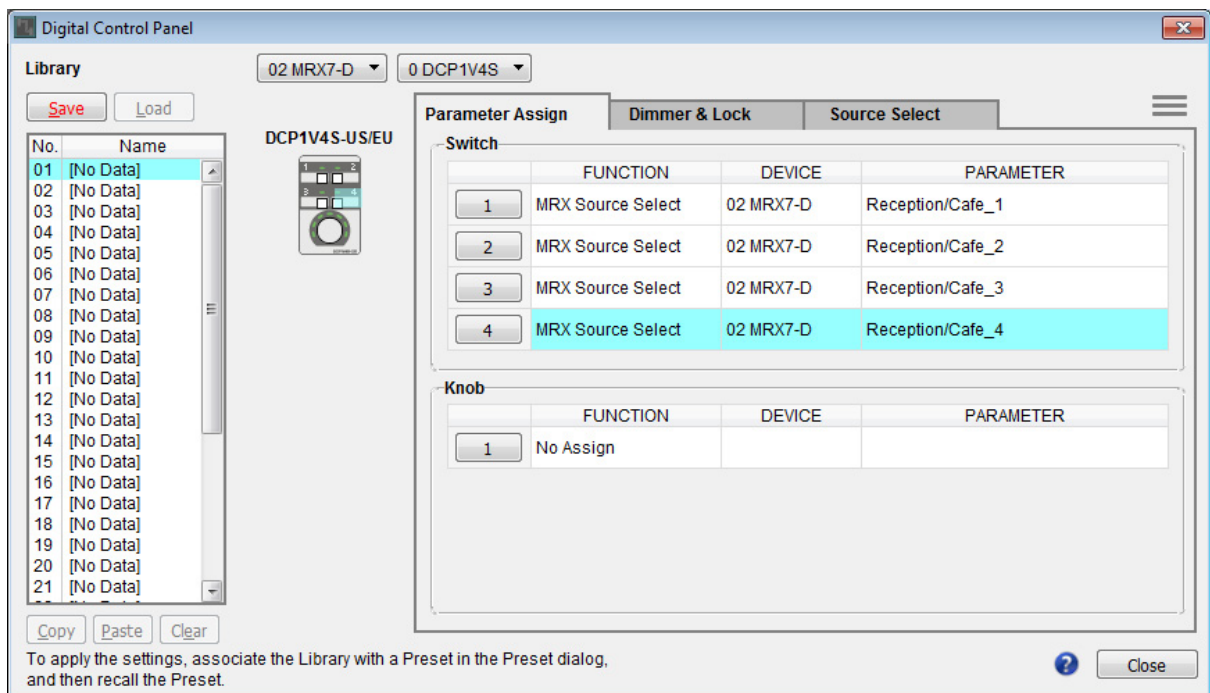


## 9. Clique no botão [OK].

A caixa de diálogo "Digital Control Panel" é exibida, com o botão Source Selector [1] da Recepção/Café atribuída.

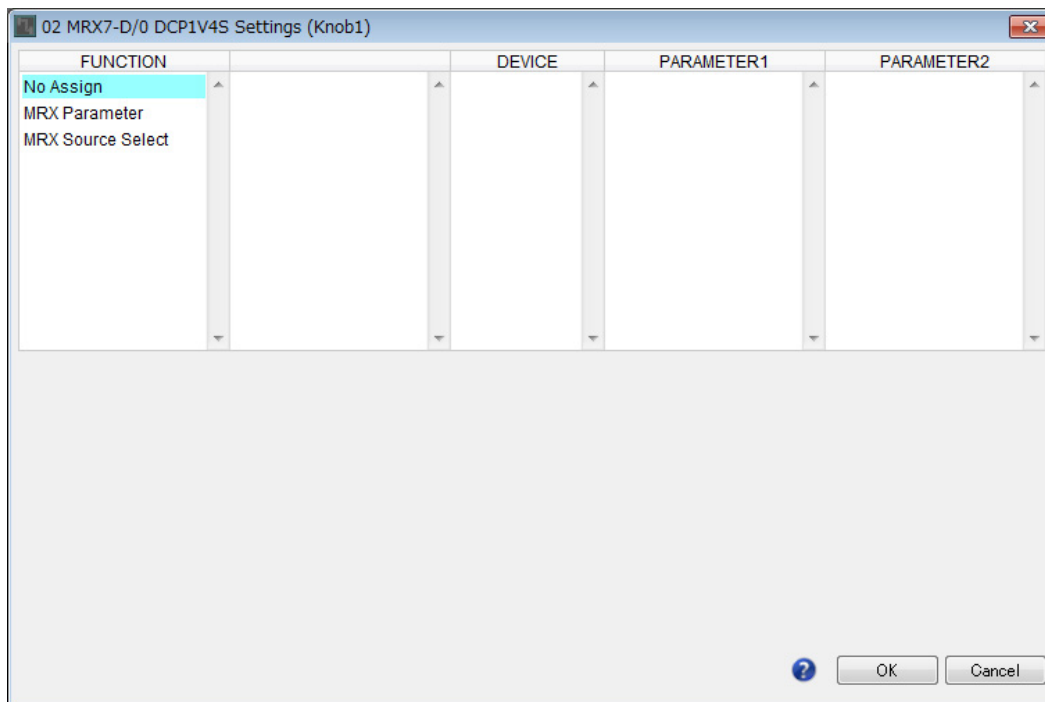


## 10. Atribua outros parâmetros para as chaves, conforme descrito nas etapas 6 a 9.

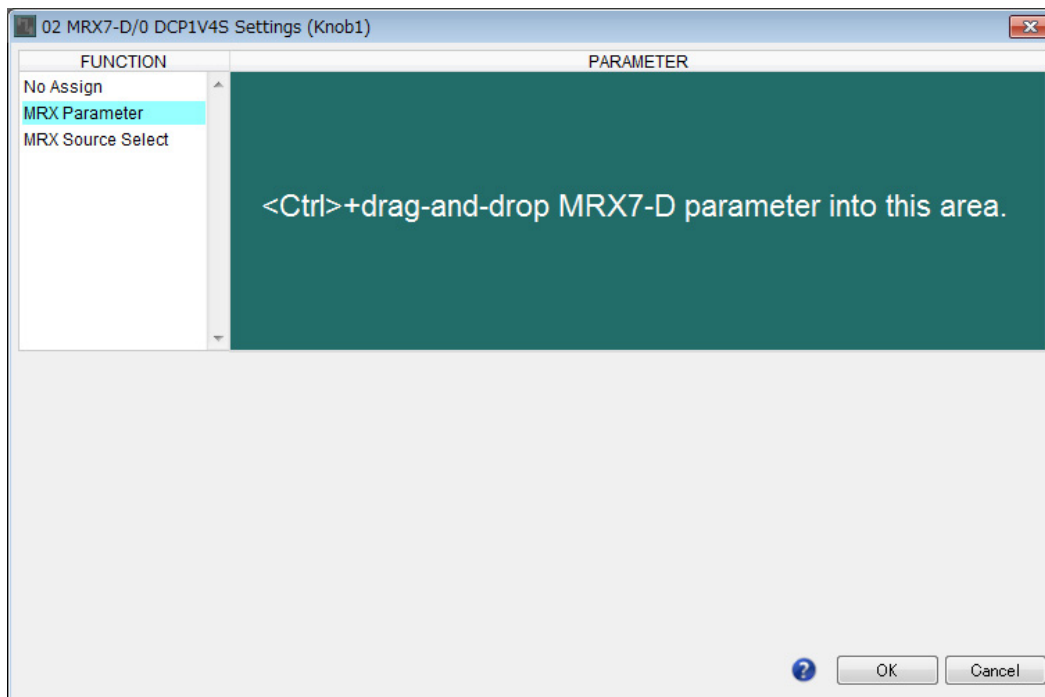


**11. Clique no botão "Knob" [1].**

A caixa de diálogo "Settings" será exibida.

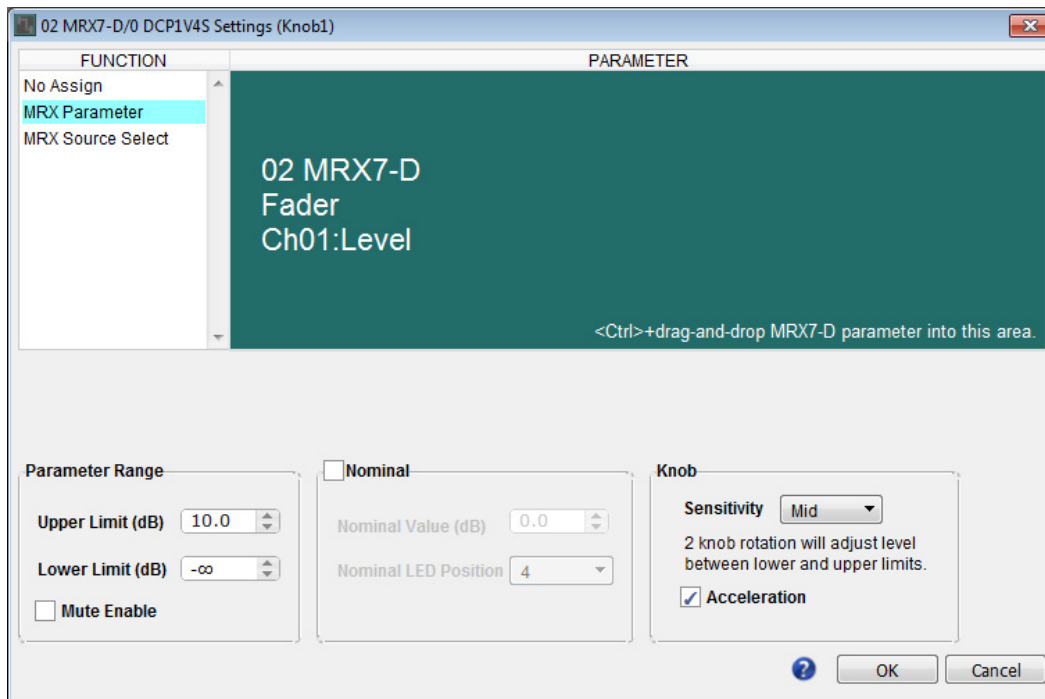
**12. Em "FUNCTION," clique em [MRX Parameter].**

A tela de registro [MRX Parameter] é exibida.



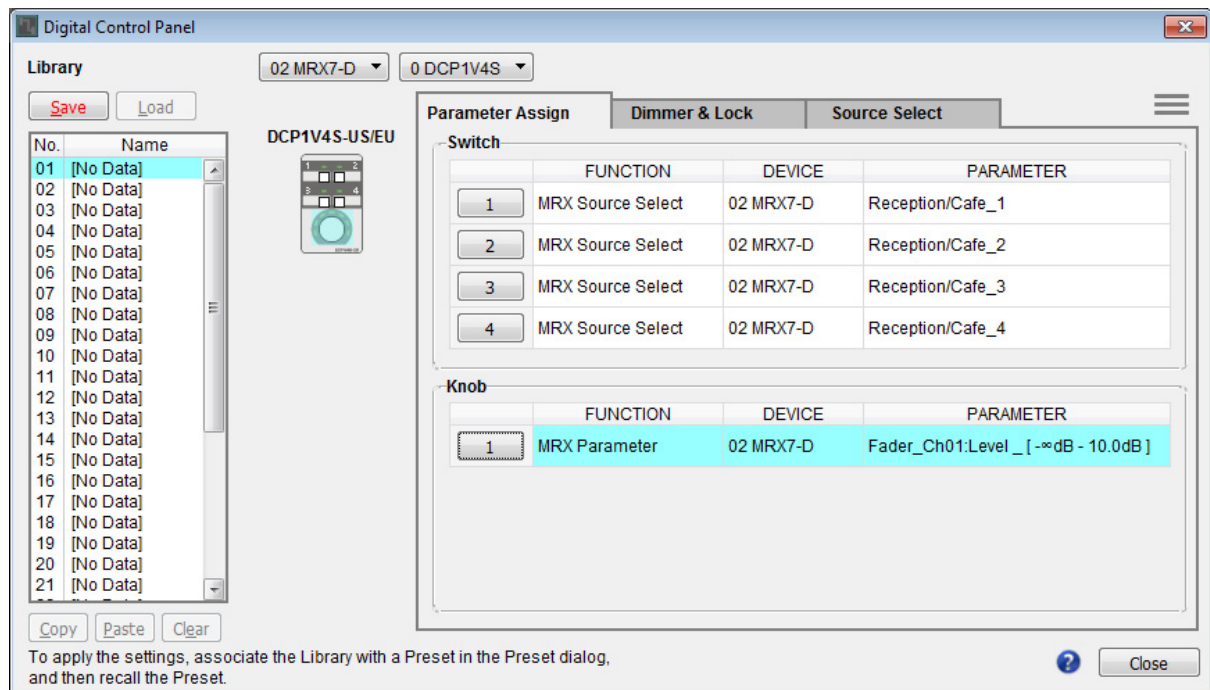
**13.** Enquanto mantém pressionado a tecla <Ctrl> pressionada, arraste e solte o atenuador do canal 1 do editor de componentes "Fader" na área "PARAMETER" da caixa de diálogo "Settings".

O atenuador do canal 1 "Fader" é registrado.



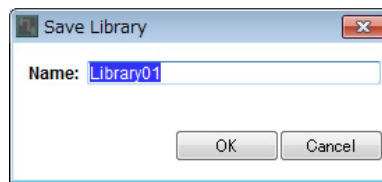
**14.** Clique no botão [OK].

A caixa de diálogo "Digital Control Panel" é exibida, com o atenuador do canal 1 Fader atribuído ao botão giratório.

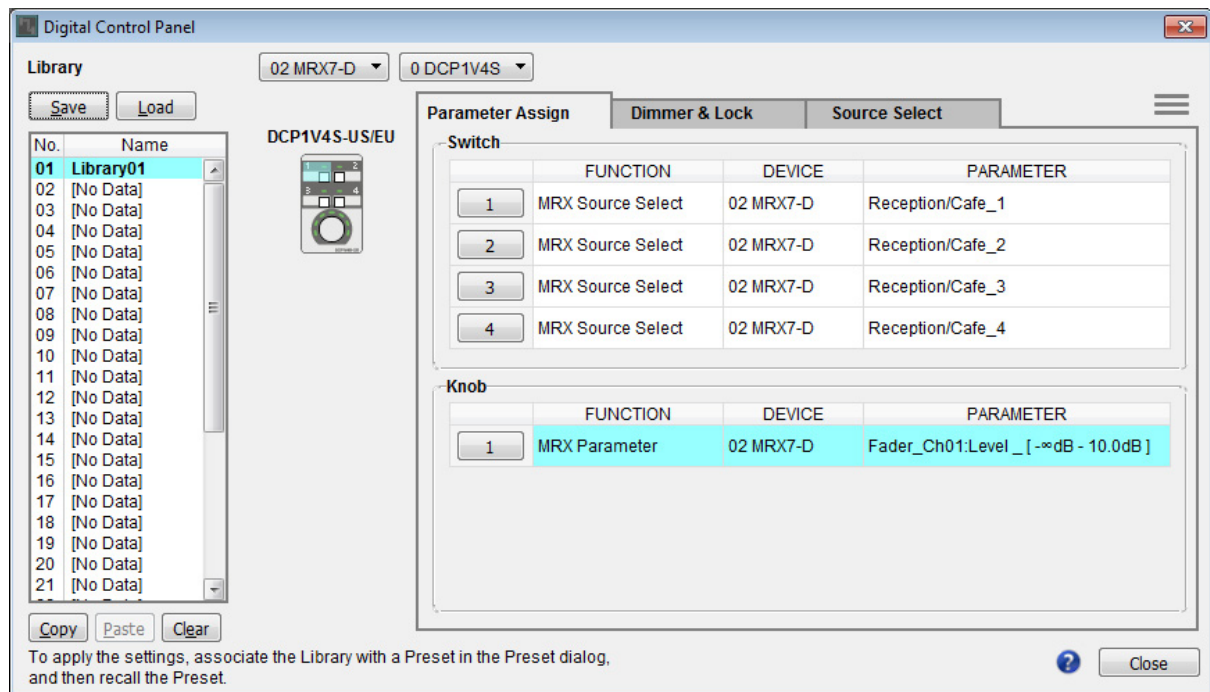


**15. Clique no N° 01 da "Library" e no botão [Save].**

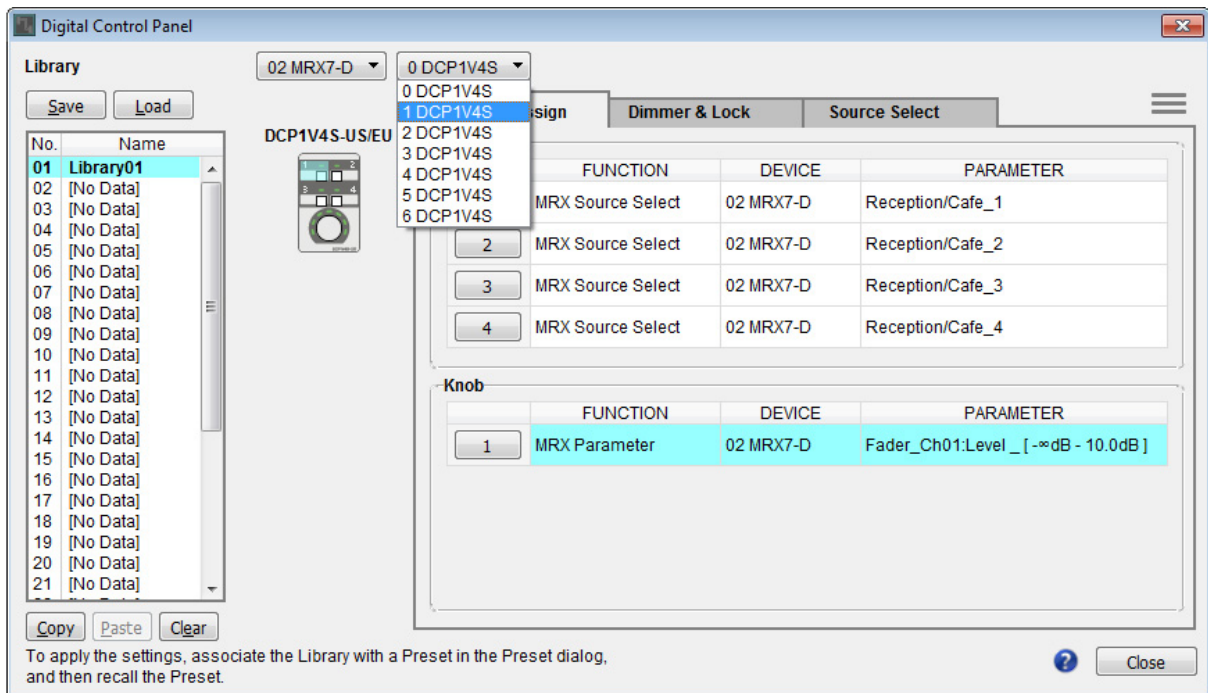
A caixa de diálogo "Save Library" será exibida.

**16. Clique no botão [OK].**

As configurações serão registradas como N° 1 da "Library".



- 17.** Na caixa de listagem DCP Selection, selecione outra unidade DCP e defina as configurações para ela conforme descrito nas etapas 3 a 16.



- 18.** Quando você tiver feito as configurações para todas as unidades DCP, clique no botão [Close]. A caixa de diálogo "Digital Control Panel" será fechada.



## Definição de configurações para MCP1

Aqui você atribuirá os parâmetros às unidades MCP1 localizadas no Estúdio e na Área de rotação de forma que os parâmetros possam ser controlados pelas chaves.

Atribuiremos os parâmetros a seguir às chaves da página inicial. O método de fazer atribuições de Source Selector e Fader é basicamente o mesmo executado para o DCP. Os métodos de atribuição de grupos de links de parâmetros e de criação da tela são descritos mais tarde.

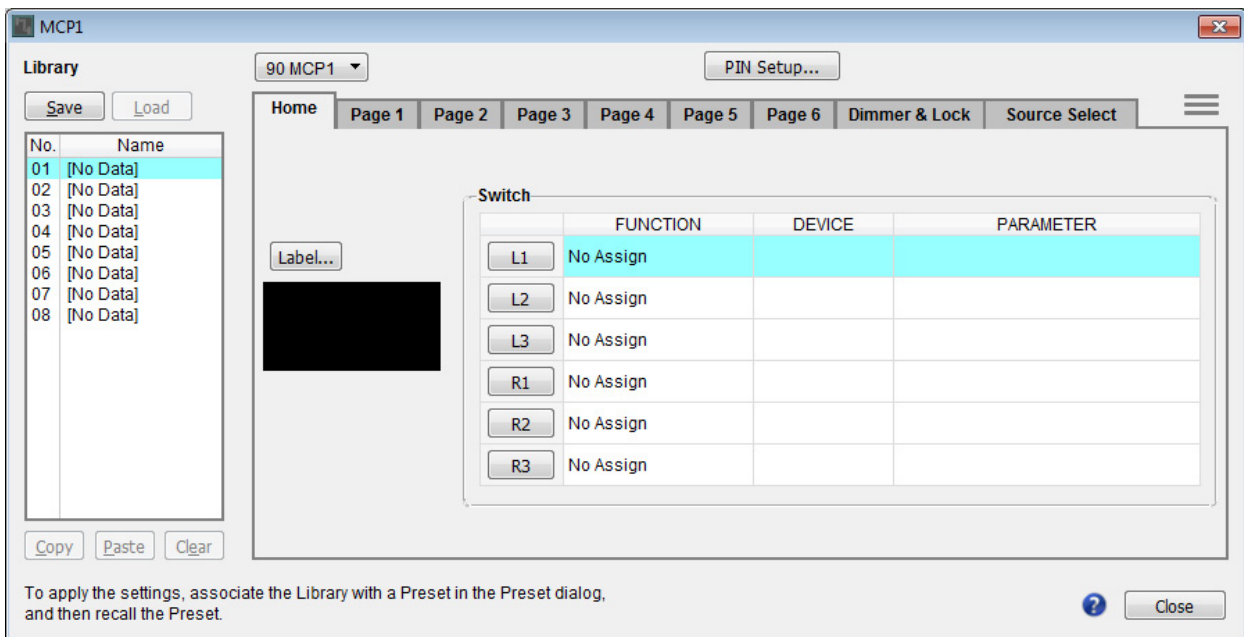
Área	Chave	O componente que inclui o parâmetro a ser atribuído.	Parâmetro
Studio A	L1	Source Selector do Studio A	1
	L2		3
	L3	Source Mix (Studio A) Fader (2)	Nível de canal 1
	R1	Source Selector do Studio A	2
	R2		4
	R3	Studio A BGM LEVEL do grupo de links do parâmetro	Nível master do link
Studio B	L1	Source Selector do Studio B	1
	L2		3
	L3	Source Mix (Studio B) Fader (3)	Nível de canal 1
	R1	Source Selector do Studio B	2
	R2		4
	R3	Studio B BGM LEVEL do grupo de links do parâmetro	Nível master do link
Área de rotação	L1	Seletor de fonte da Área de rotação	1
	L2		3
	L3	Source Mix (Área de rotação) Fader (4)	Nível de canal 1
	R1	Seletor de fonte da Área de rotação	2
	R2		4
	R3	Spin Area BGM LEVEL do grupo de links do parâmetro	Nível master do link

Cada chave L3 é usada para ajustar o nível do microfone.

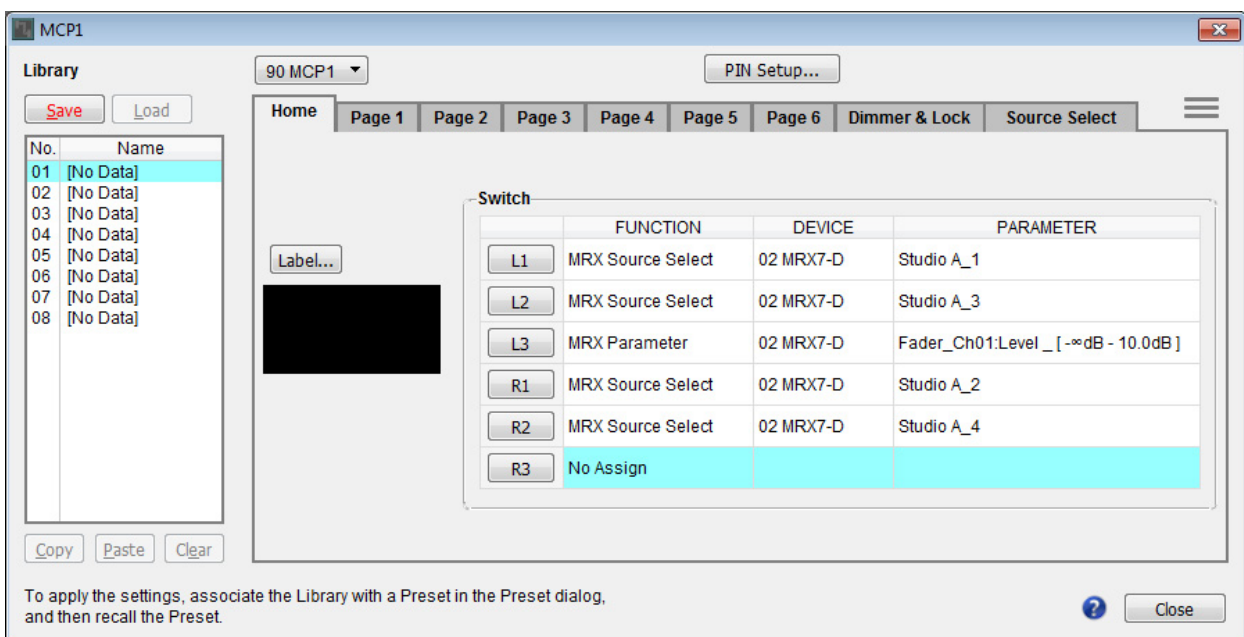
Vamos explicar como criar a chave R3 do Studio A (grupo de links de parâmetro) e a tela.

## 1. Selecione o menu [Controller] → [MCP1].

É exibida uma caixa de diálogo "MCP1".

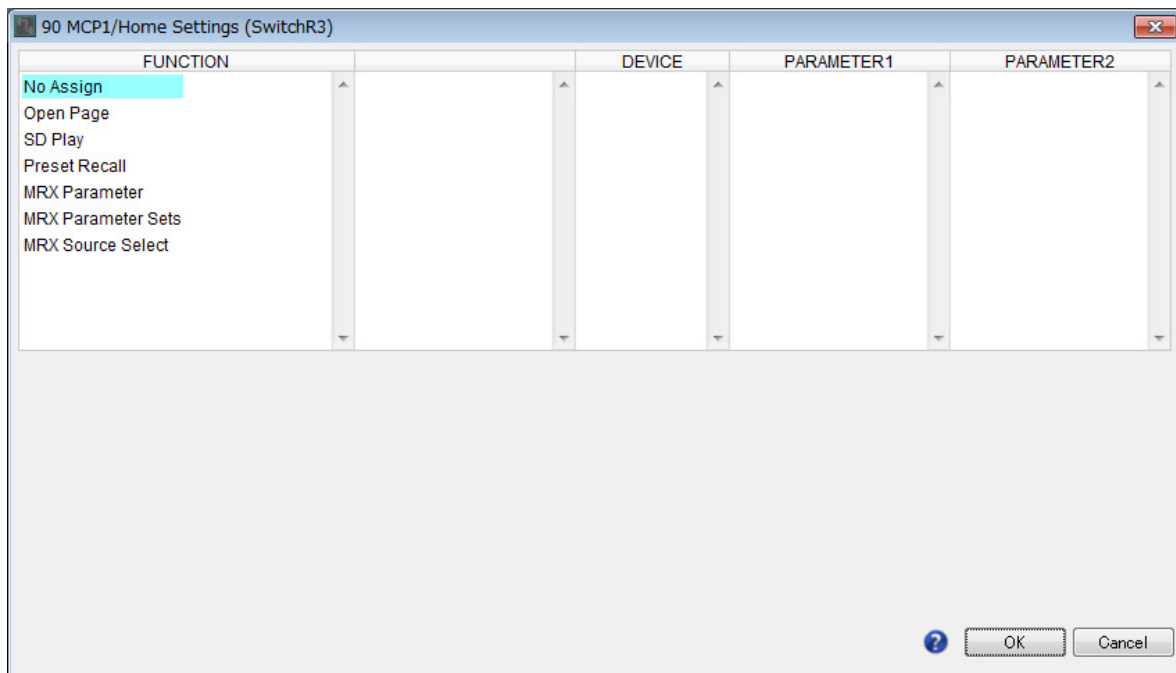


## 2. Na guia "Source Select", especifique o Seletor de fonte aplicável e, em seguida, faça as configurações das chaves L1/2/3 e R1/2.



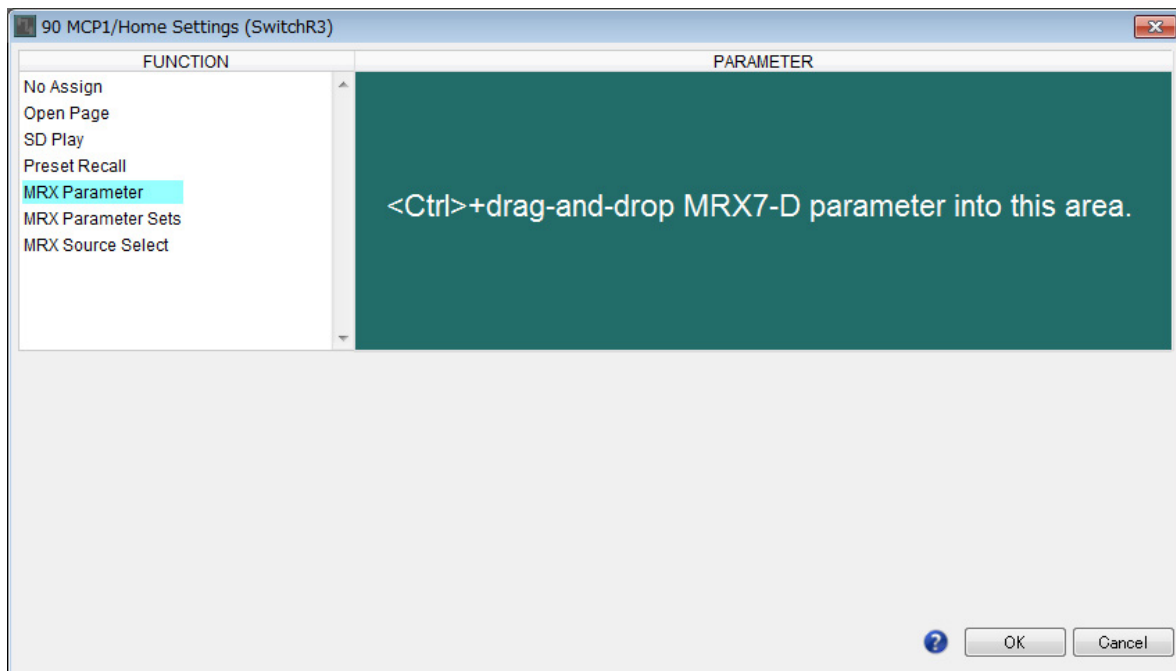
### 3. Clique no botão "Switch" [R3].

A caixa de diálogo "Settings" será exibida.



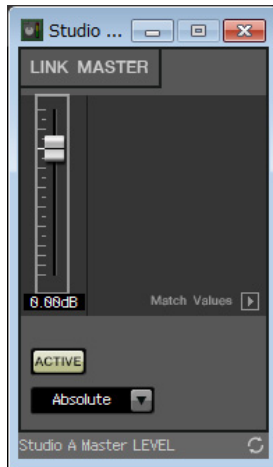
### 4. Em "FUNCTION," clique em [MRX Parameter].

A tela de registro [MRX Parameter] é exibida.



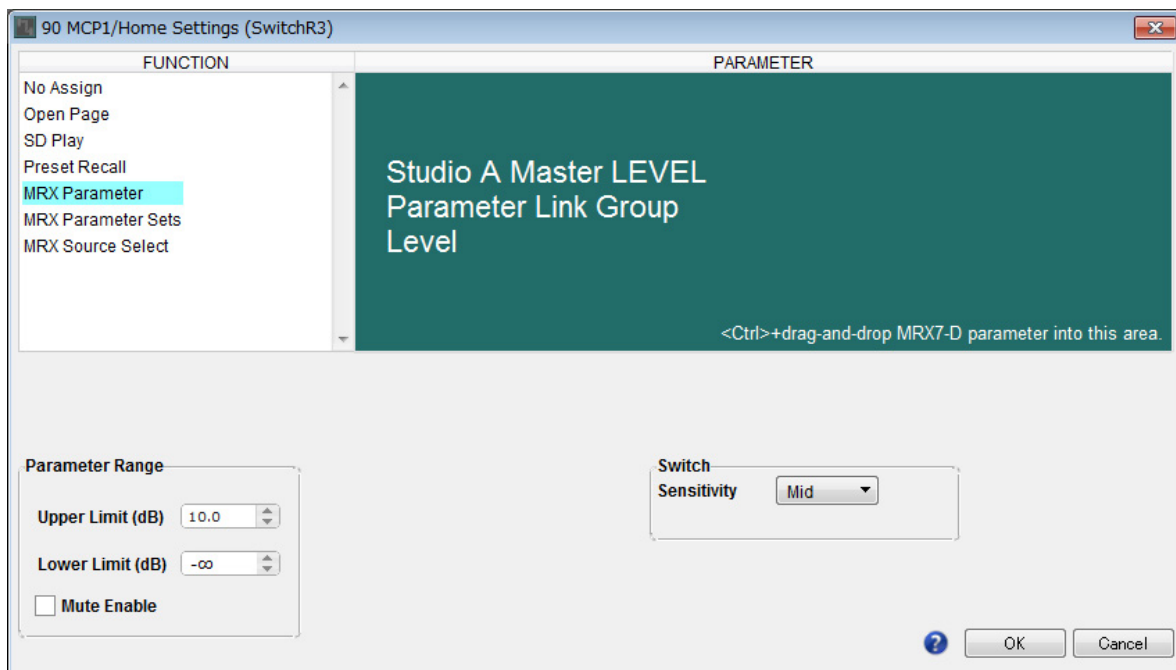
**5. Na área "Parameter Link Group", clique no botão direito do mouse [Studio A Master LEVEL] e escolha [Open Link Master].**

O Link Master Editor para Studio A Master LEVEL será aberto.



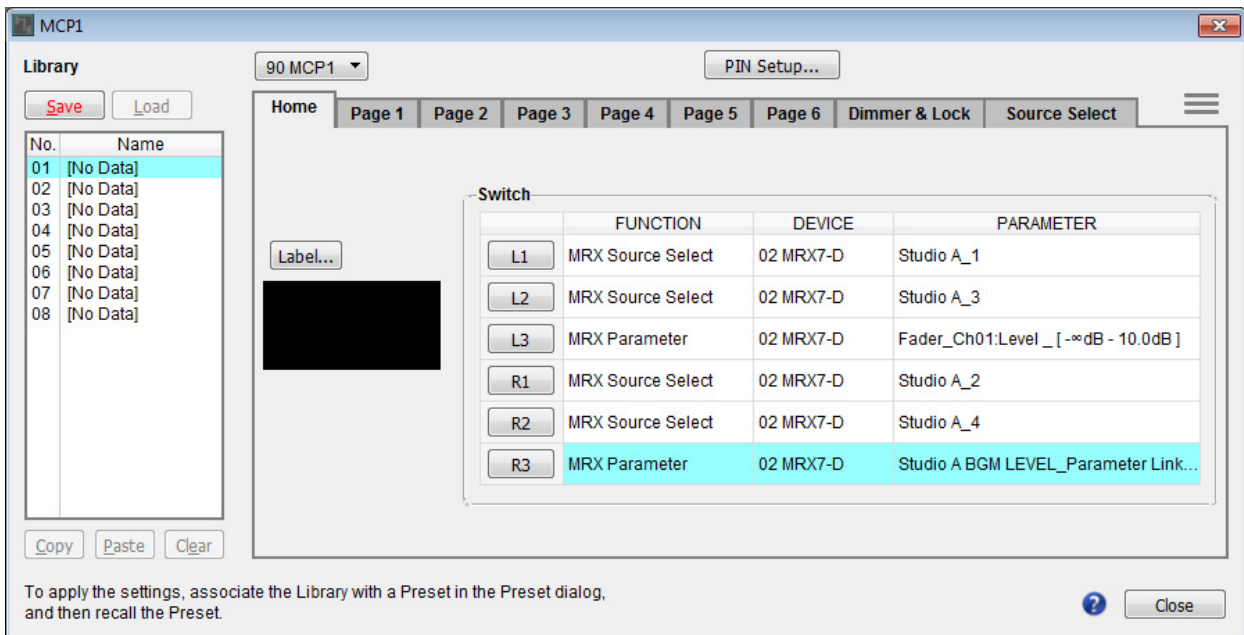
**6. Enquanto mantém pressionado a tecla <Ctrl> pressionada, arraste e solte o atenuador do Studio A Master LEVEL Link Master editor na área "PARAMETER" da caixa de diálogo "Settings".**

O atenuador do Link Master Editor para Studio A Master LEVEL será registrado.



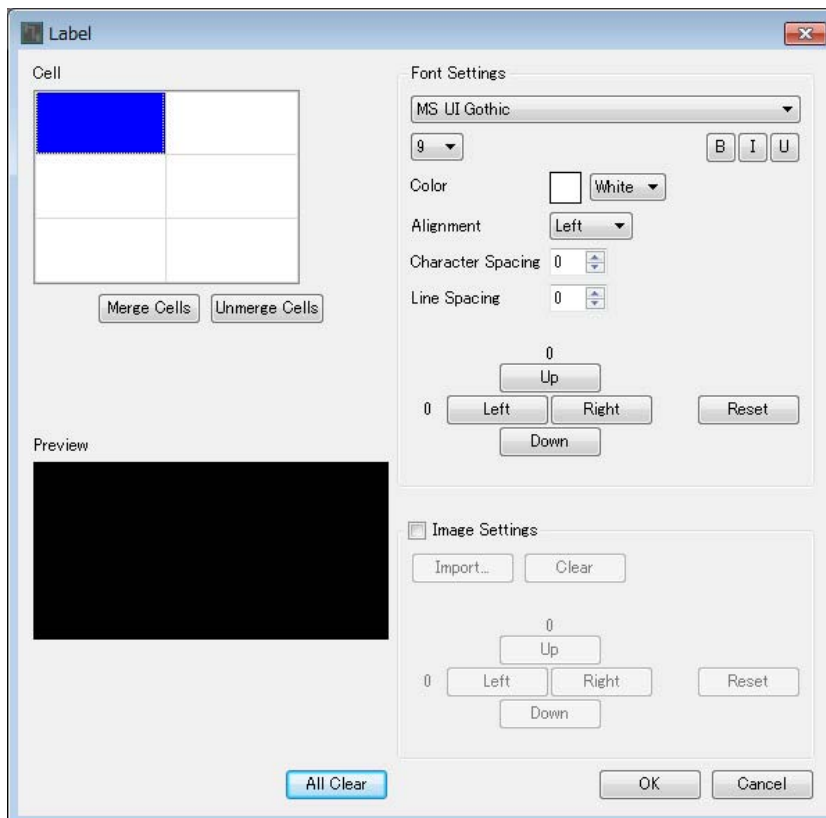
## 7. Clique no botão [OK].

A caixa de diálogo "MCP1" será exibida, com o atenuador do Studio A Master LEVEL Link Master editor atribuído à chave R3.



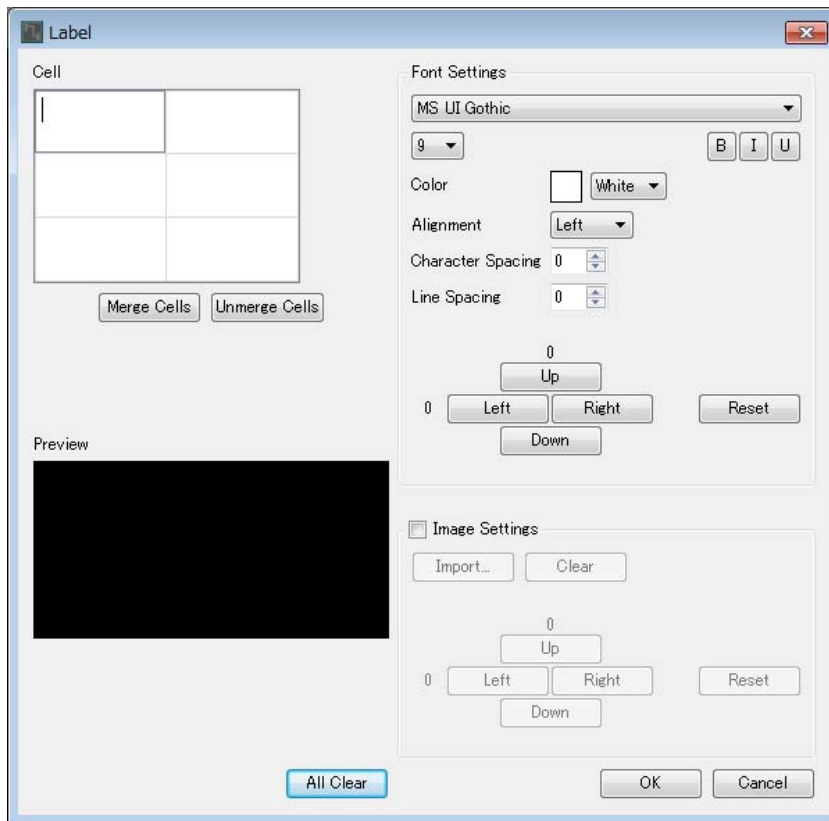
## 8. Para criar a tela que será exibida no visor do MCP1, clique no botão [Label].

A caixa de diálogo "Label" será exibida.



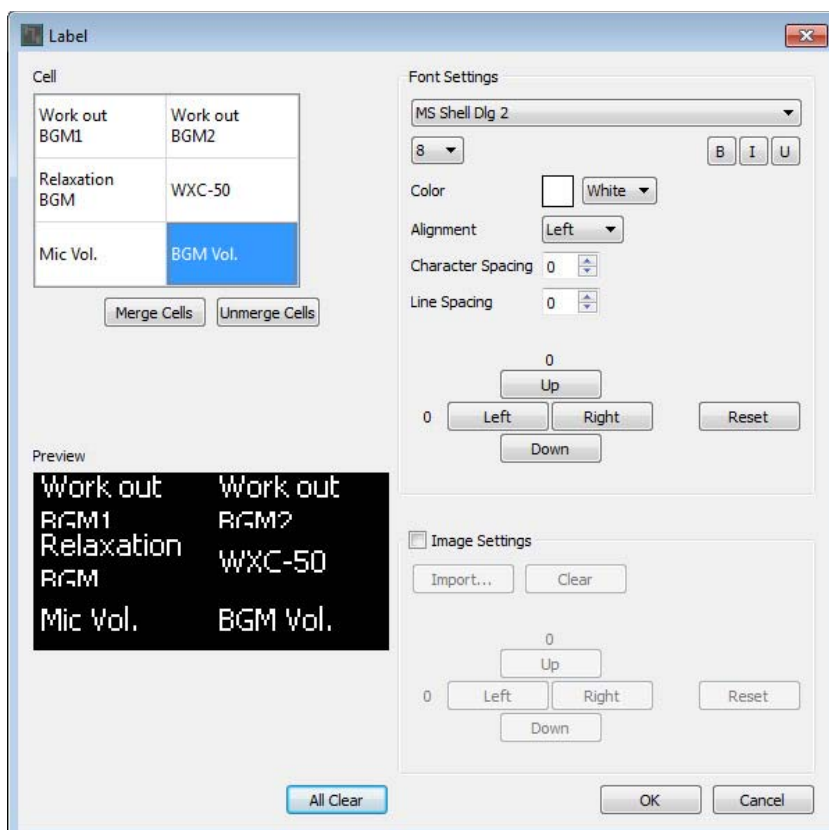
**9. Clique duas vezes em [Cell] na qual você deseja inserir uma cadeia de caracteres, tornando-a editável.**

Você também pode selecionar uma célula e, em seguida, pressionar <F2> para torná-la editável.



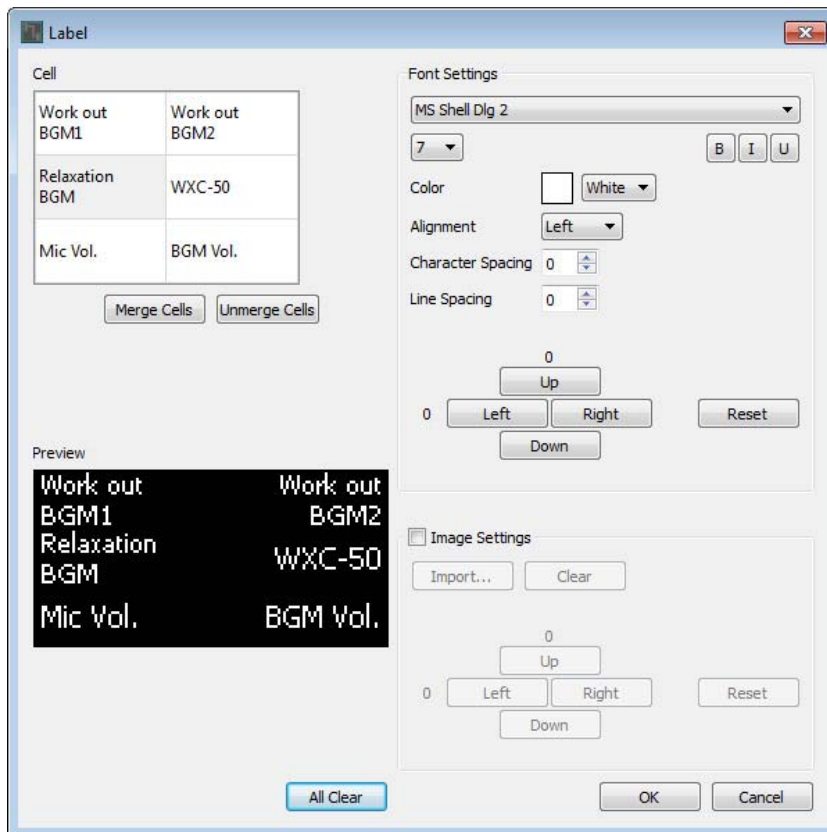
**10. Insira uma cadeia de caracteres.**

Para iniciar uma nova linha dentro de uma célula, mantenha pressionada a tecla <Alt> e pressione <Enter>.



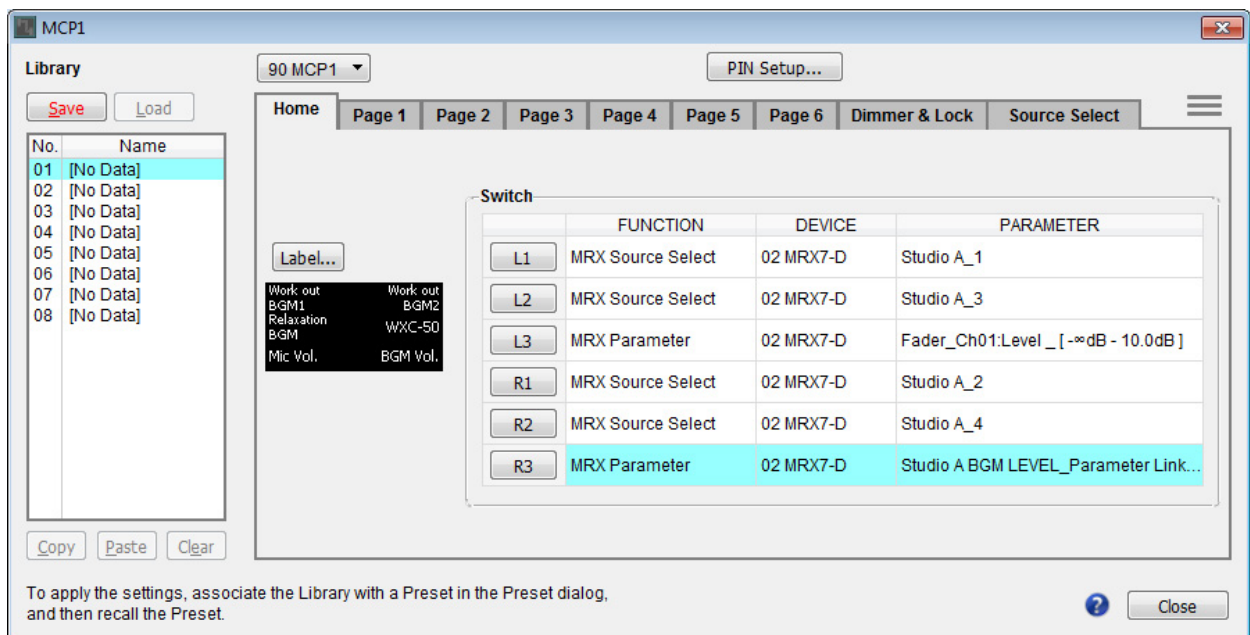
L1	Work out BGM1
L2	Relaxation BGM
L3	Mic Vol.
R1	Work out BGM2
R2	WXC-50
R3	BGM Vol.

- 11.** Use [Font Settings] para fazer os ajustes para o visor de cada célula enquanto observa [Preview] para ver o resultado.



- 12.** Quando terminar de fazer as configurações, clique no botão [OK].

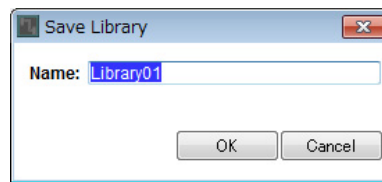
A caixa de diálogo "MCP1" é exibida com a visualização do rótulo exibida.



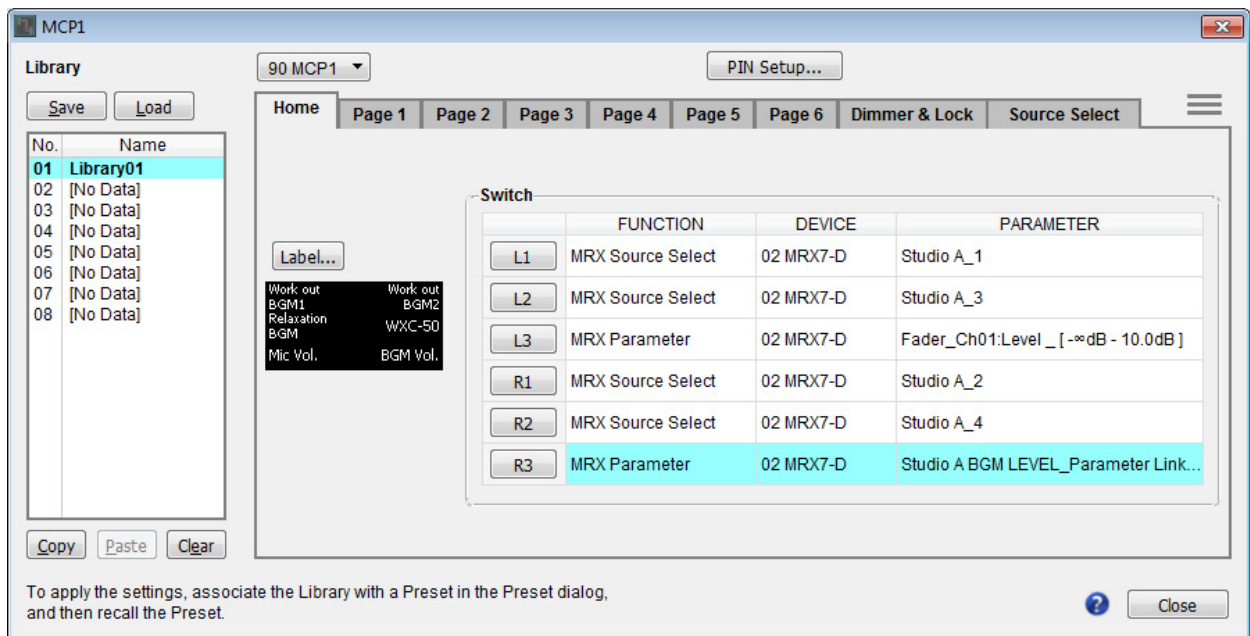


**13. Clique no N° 01 da "Library" e no botão [Save].**

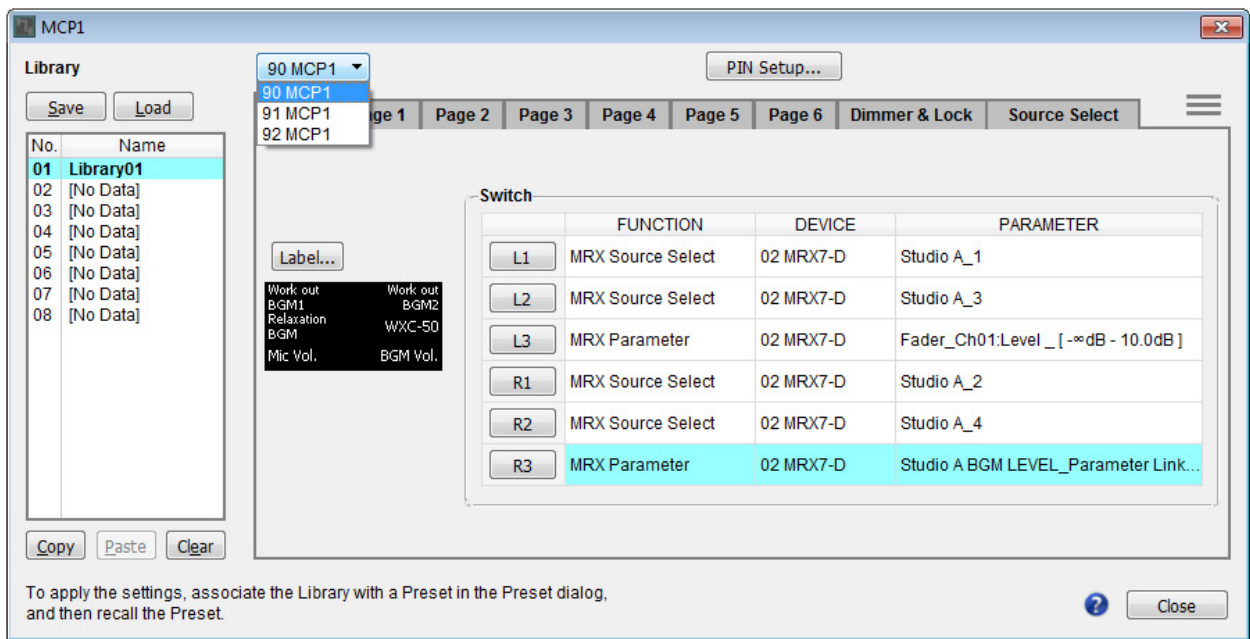
A caixa de diálogo "Save Library" será exibida.

**14. Clique no botão [OK].**

As configurações serão registradas como N° 1 da "Library".



- 15.** Na caixa de listagem MCP1 Selection, selecione outro MCP1 e defina as configurações para ela conforme descrito nas etapas 2 a 14.



- 16.** Quando você tiver feito as configurações para todas as unidades MCP1, clique no botão [Close].

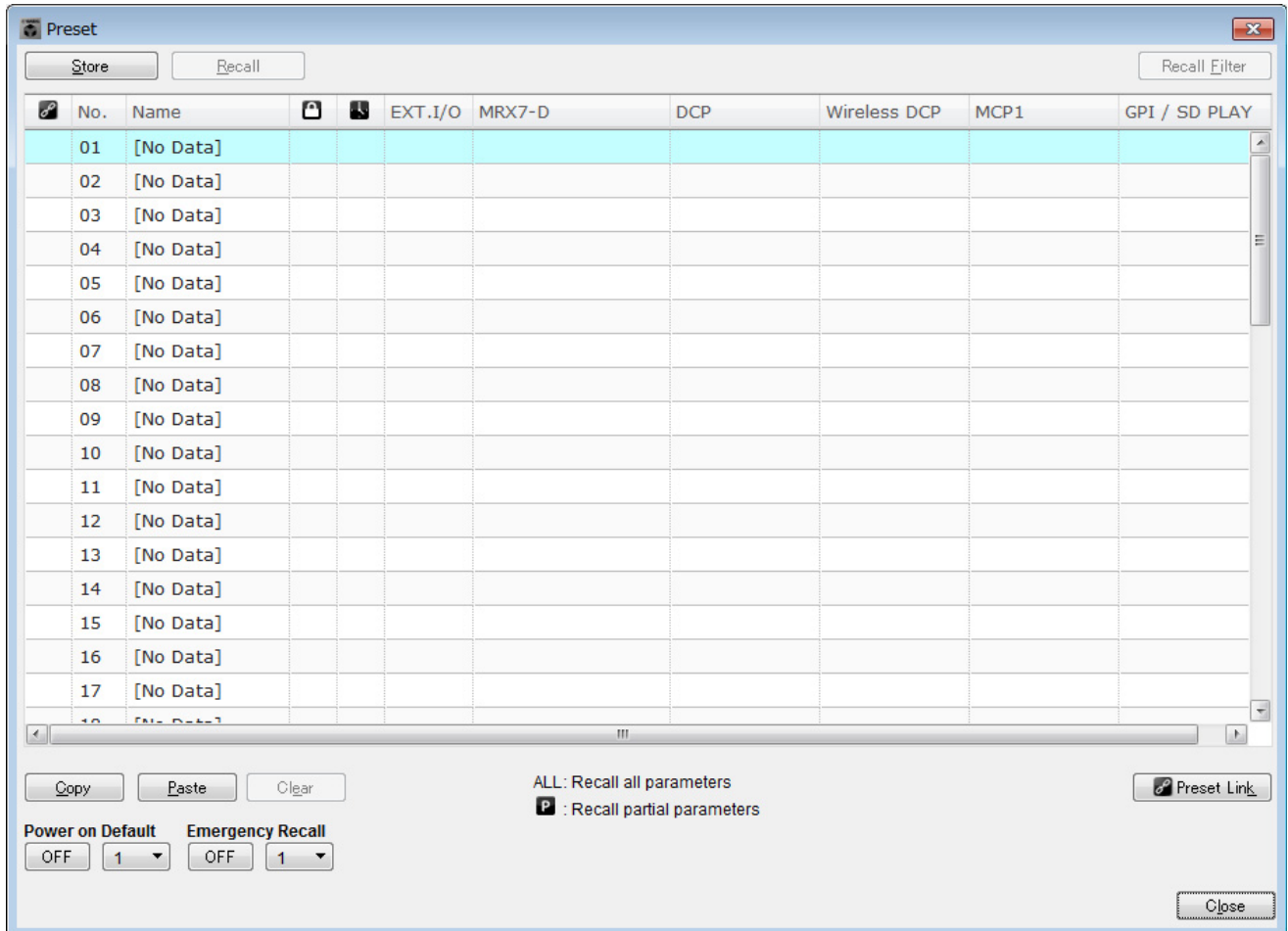
A caixa de diálogo "MCP1" será fechada.

## Armazenamento de uma predefinição

Para o MRX, você precisará especificar a predefinição que será chamada quando a unidade for inicializada.

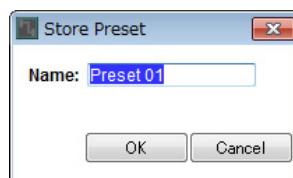
### 1. Clique no botão da ferramenta [Preset] ( )

A caixa de diálogo "Preset" será exibida.



### 2. Clique no N° 01 e no botão [Store].

A caixa de diálogo "Store Preset" será exibida.



### 3. Clique no botão [OK].

O estado atual é registrado como uma predefinição com o nome "Preset 01".

The screenshot shows a software window titled "Preset" with a table of preset configurations. The table has columns for No., Name, and several parameter categories: EXT.I/O, MRX7-D, DCP, Wireless DCP, MCP1, and GPI / SD PLAY. The first row, "Preset 01", is highlighted in cyan and shows "ALL" for EXT.I/O, "01 ALL Parameters" for MRX7-D, and "No Assign" for the other categories. The remaining rows are labeled "[No Data]".

No.	Name	EXT.I/O	MRX7-D	DCP	Wireless DCP	MCP1	GPI / SD PLAY
01	Preset 01	ALL	01 ALL Parameters	No Assign	No Assign	No Assign	details...
02	[No Data]						
03	[No Data]						
04	[No Data]						
05	[No Data]						
06	[No Data]						
07	[No Data]						
08	[No Data]						
09	[No Data]						
10	[No Data]						
11	[No Data]						
12	[No Data]						
13	[No Data]						
14	[No Data]						
15	[No Data]						
16	[No Data]						
17	[No Data]						
18	[No Data]						

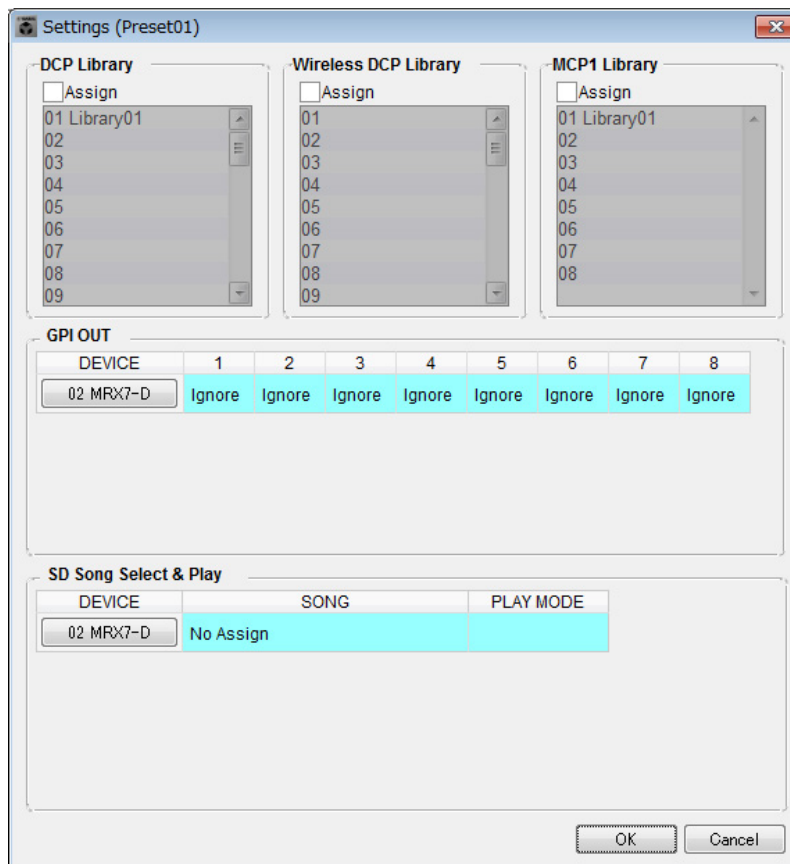
Legend:  
 ALL: Recall all parameters  
 P: Recall partial parameters

Buttons: Store, Recall, Recall Filter, Copy, Paste, Clear, Preset Link, Close.

Power on Default: OFF, 1  
 Emergency Recall: OFF, 1

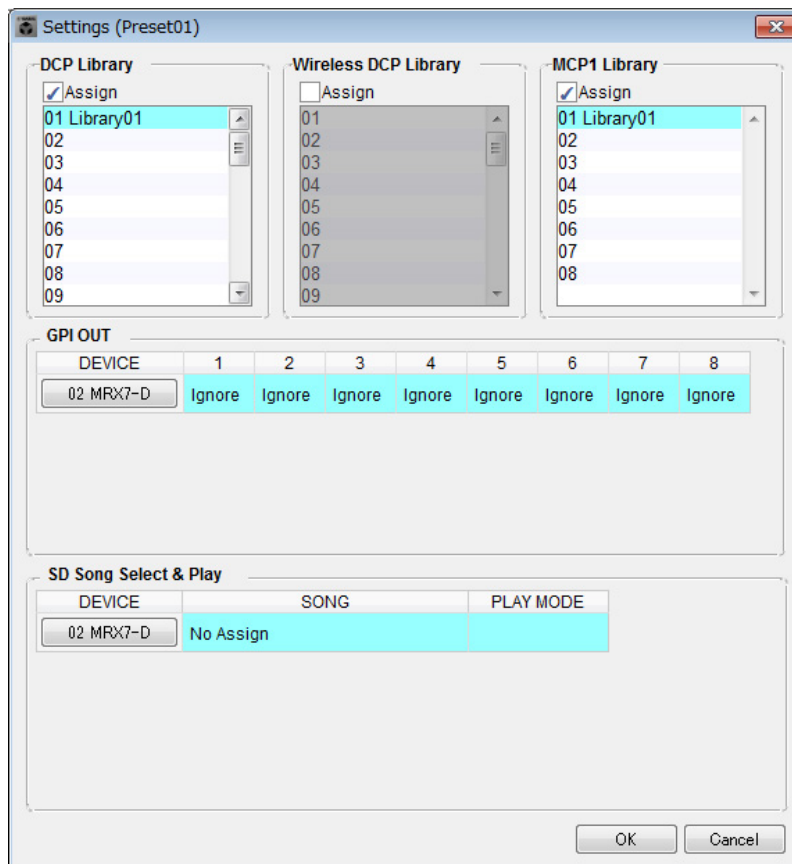
**4. Na coluna "DCP", clique duas vezes na célula que é mostrada como [No Assign].**

A caixa de diálogo "Settings" será exibida.



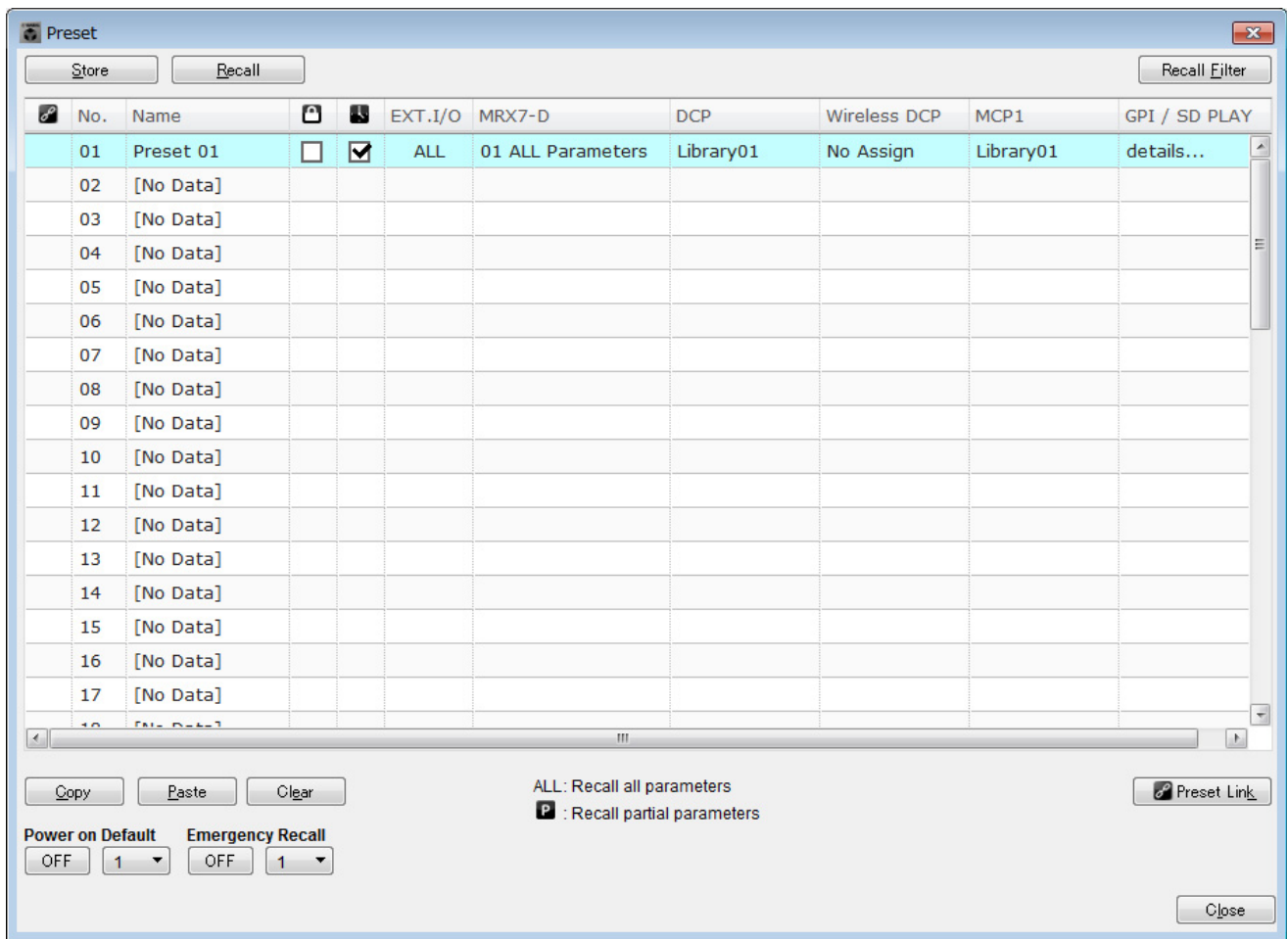
## 5. Selecione as caixas de seleção [Assign] para "DCP" e "MCP1 Library".

Agora você poderá selecionar os itens da biblioteca que são recuperados quando o MRX7-D for iniciado.



## 6. Selecione [01 Library01] para "Biblioteca do DCP" e "MCP1 Library" e clique no botão [Ok].

A caixa de diálogo "Preset" for exibida, com "01 Library01" atribuída à "DCP Library" e "MCP1 Library".



## 7. Clique no botão [Close].

A caixa de diálogo "Preset" será fechada.

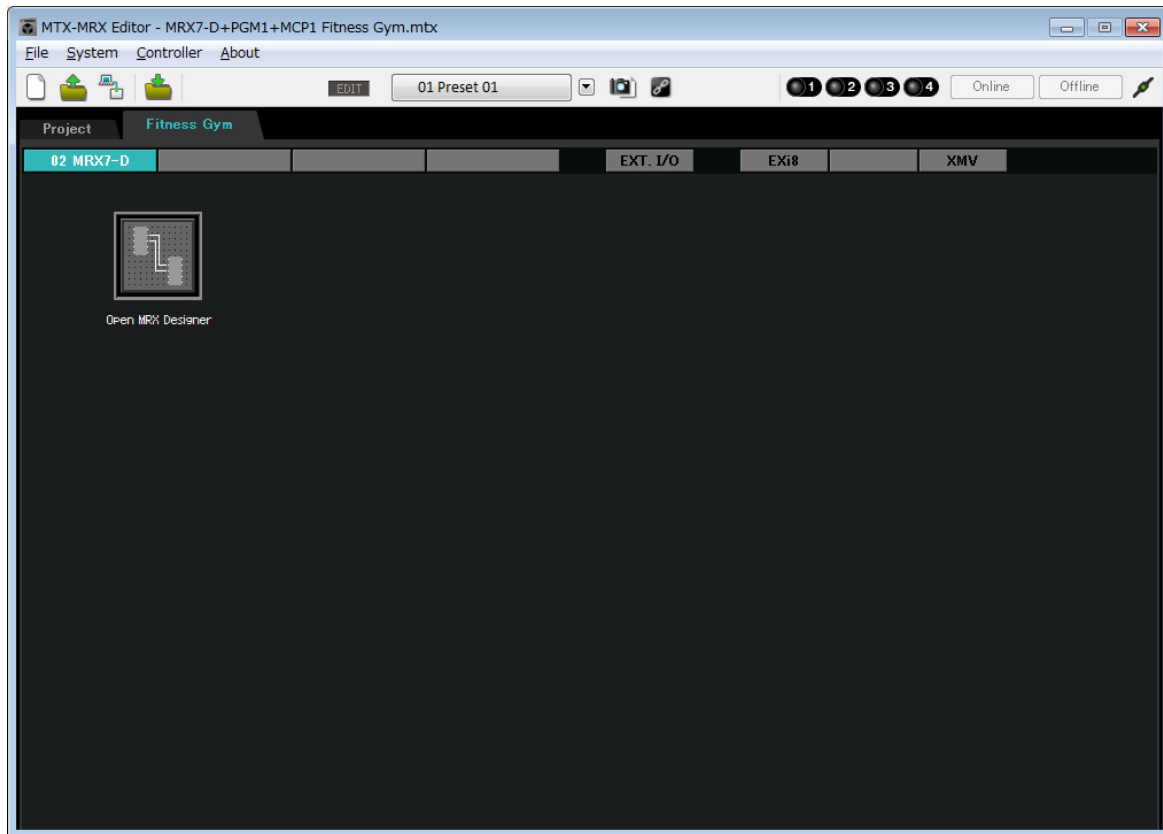


## Definição das configurações de EXT. I/O

Aqui, você definirá as configurações no MRX Designer para usar a entrada/saída digital. Neste exemplo, você definirá as configurações de YDIF e DANTE.

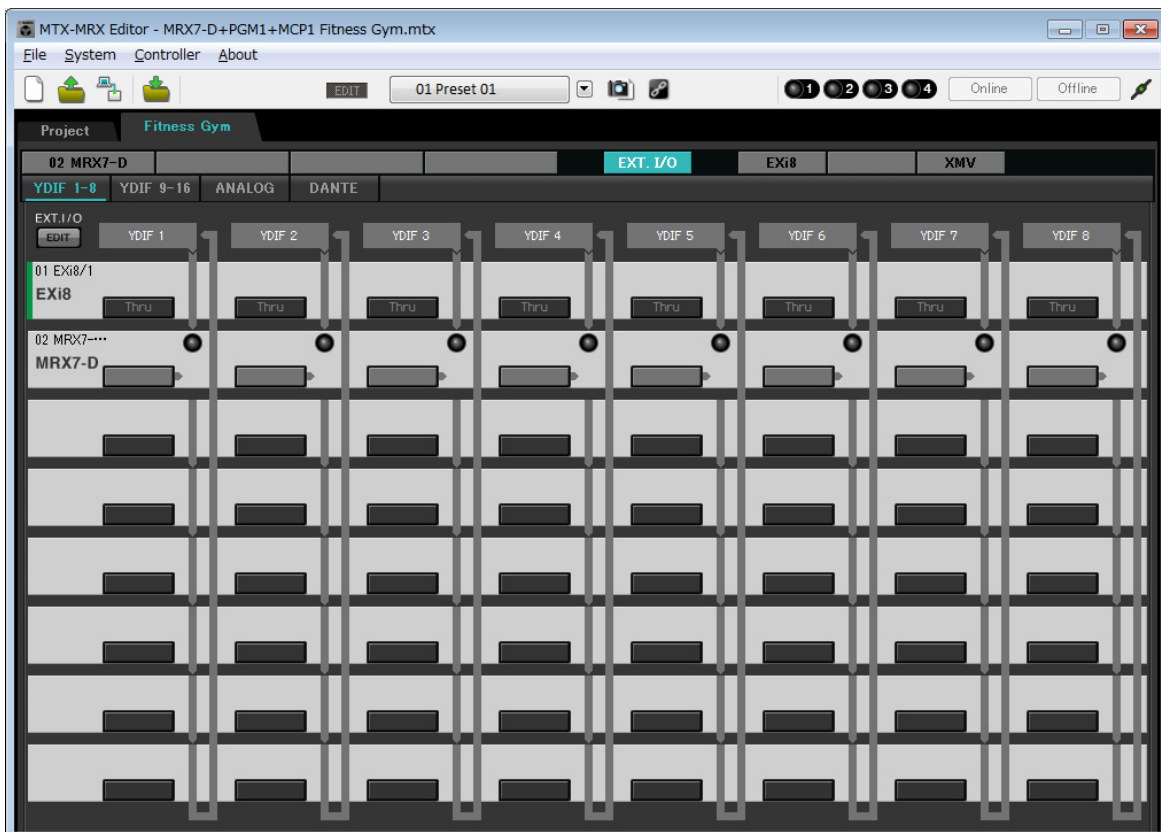
Essas configurações são feitas usando o MTX-MRX Editor.

### 1. Alterne o visor para MTX-MRX Editor.



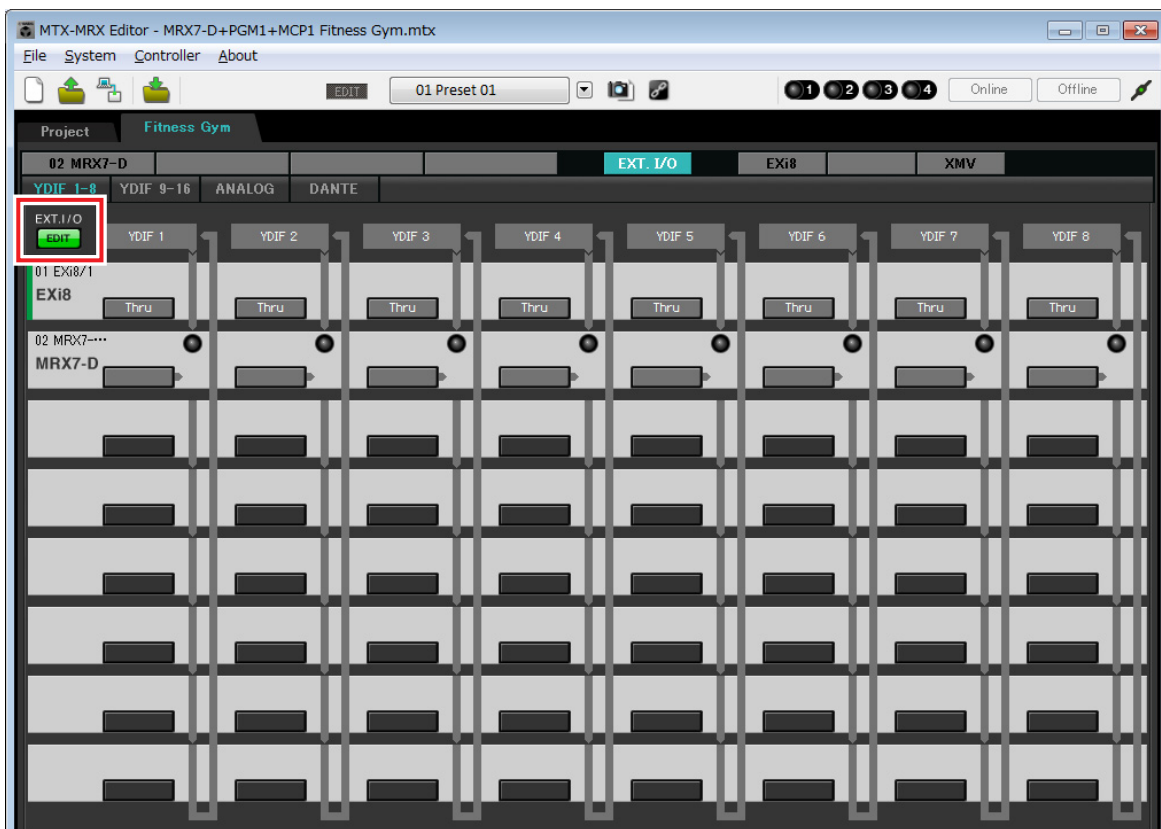
## 2. Clique no botão [EXT. I/O].

A tela "EXT. I/O" será exibida.



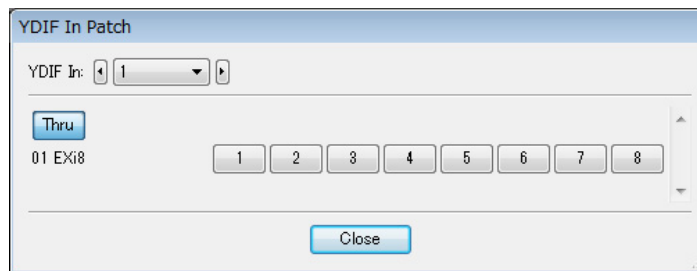
## 3. Clique no botão [EDIT].

Agora você pode especificar a saída do YDIF 1-8 do EXi8.

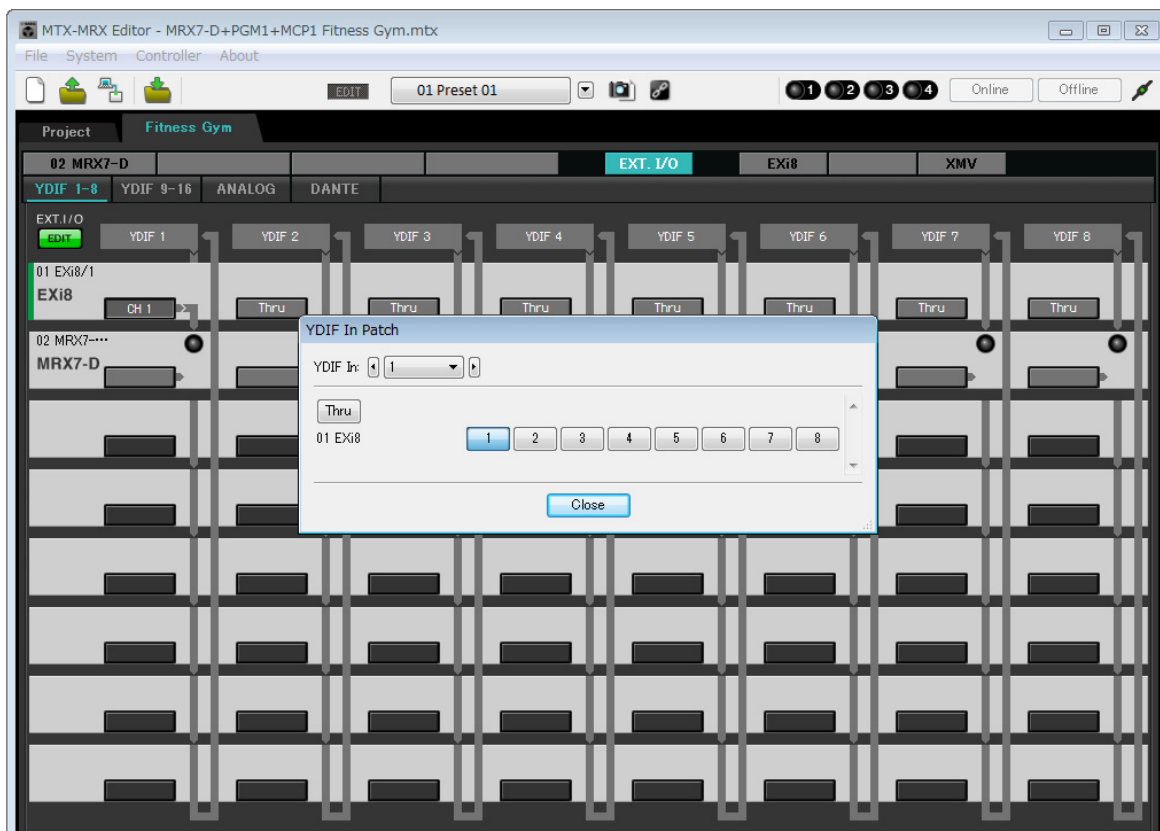


**4. Clique no botão de seleção do roteamento de entrada de "YDIF 1" do EXi8.**

A caixa de diálogo "YDIF In Patch" será exibida.

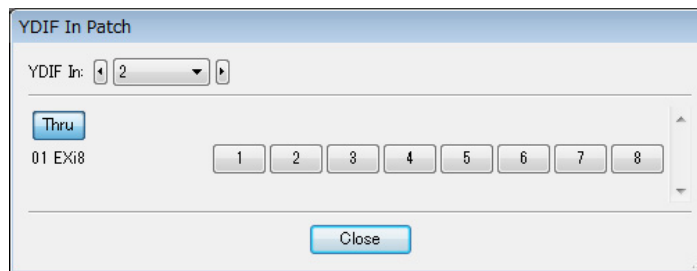
**5. Clique no botão [1].**

O sinal de áudio do conector 1 [INPUT] do EXi8 será emitido para YDIF 1.

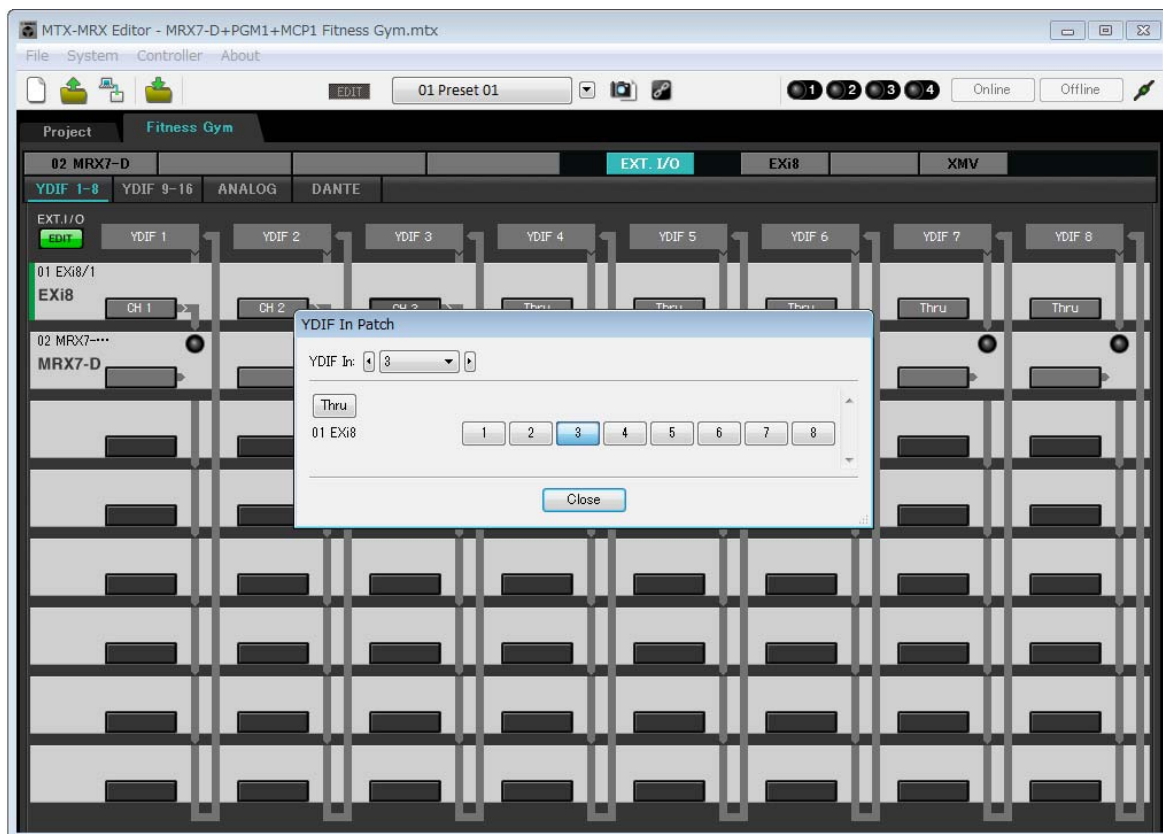


**6. Na caixa de listagem [YDIF In:], alterne o canal para 2.**

O objeto de edição de alterações do canal 2.

**7. Clique no botão [2].**

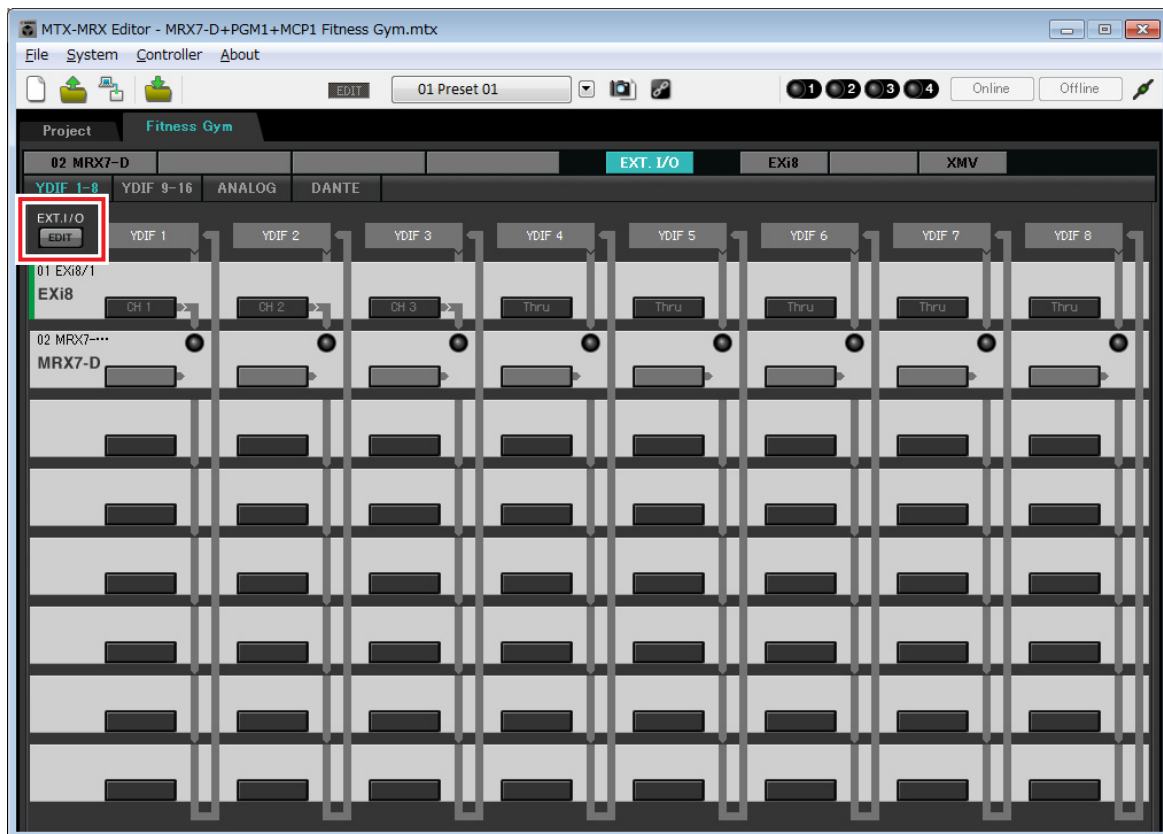
O sinal de áudio do conector 2 [INPUT] do EXi8 será emitido para YDIF 2.

**8. Conforme descrito nas etapas 6 a 7, atribua um canal 3 para 3.****9. Clique no botão [Close].**

A caixa de diálogo "YDIF In Patch" será fechada.

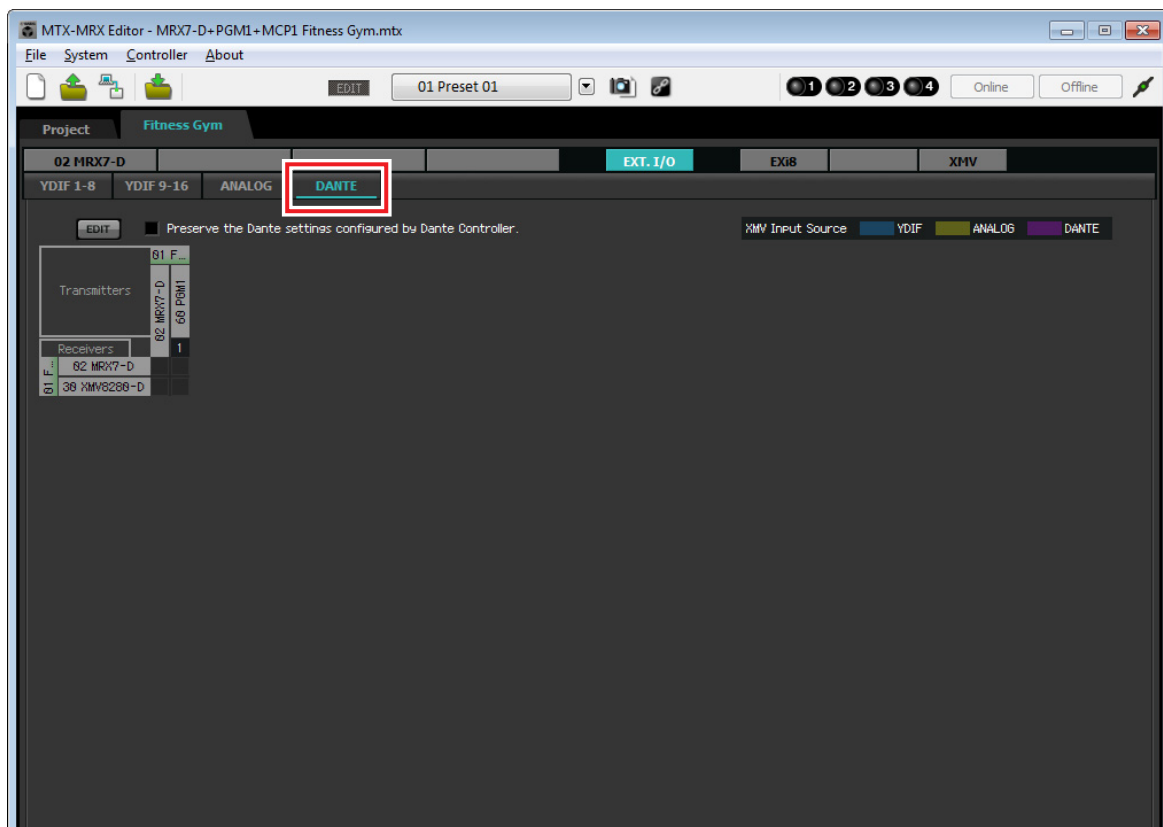
## 10. Clique no botão [EDIT].

O botão de seleção do roteamento de entrada YDIF será desativado.



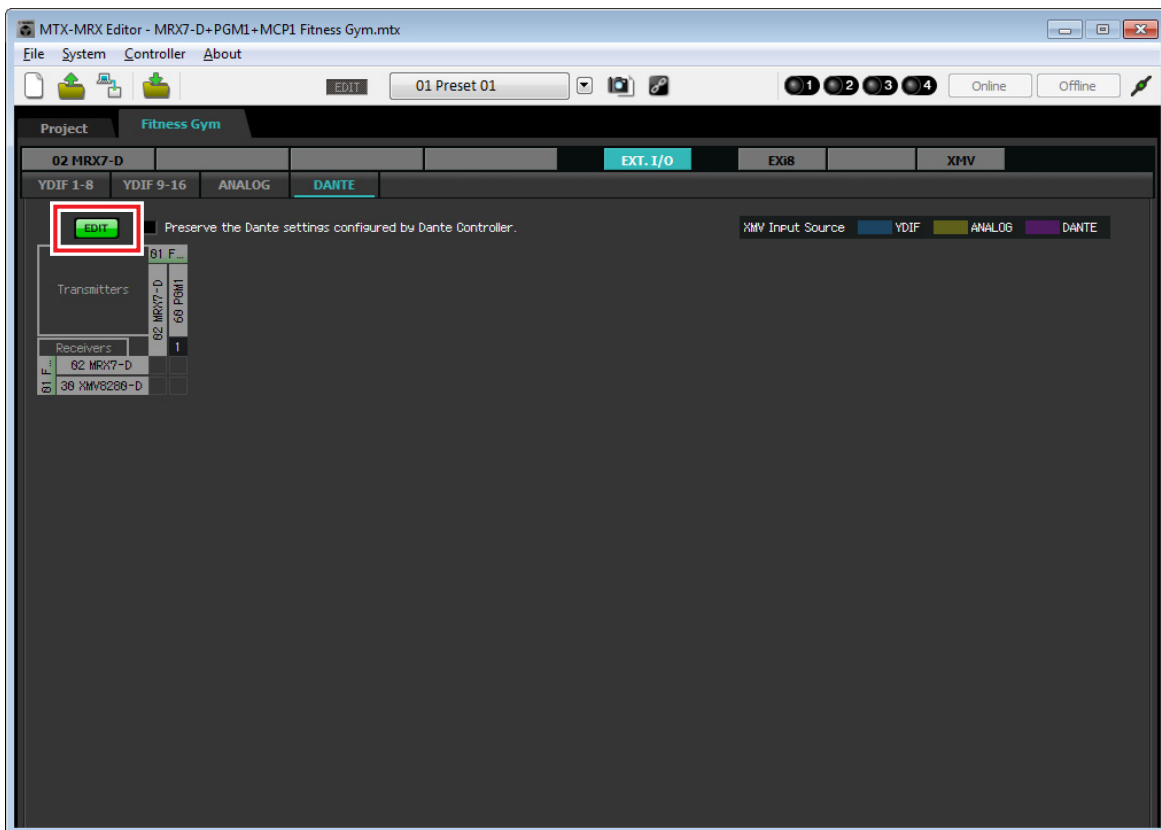
## 11. Clique no botão [DANTE].

A tela de configuração do Dante será exibida.



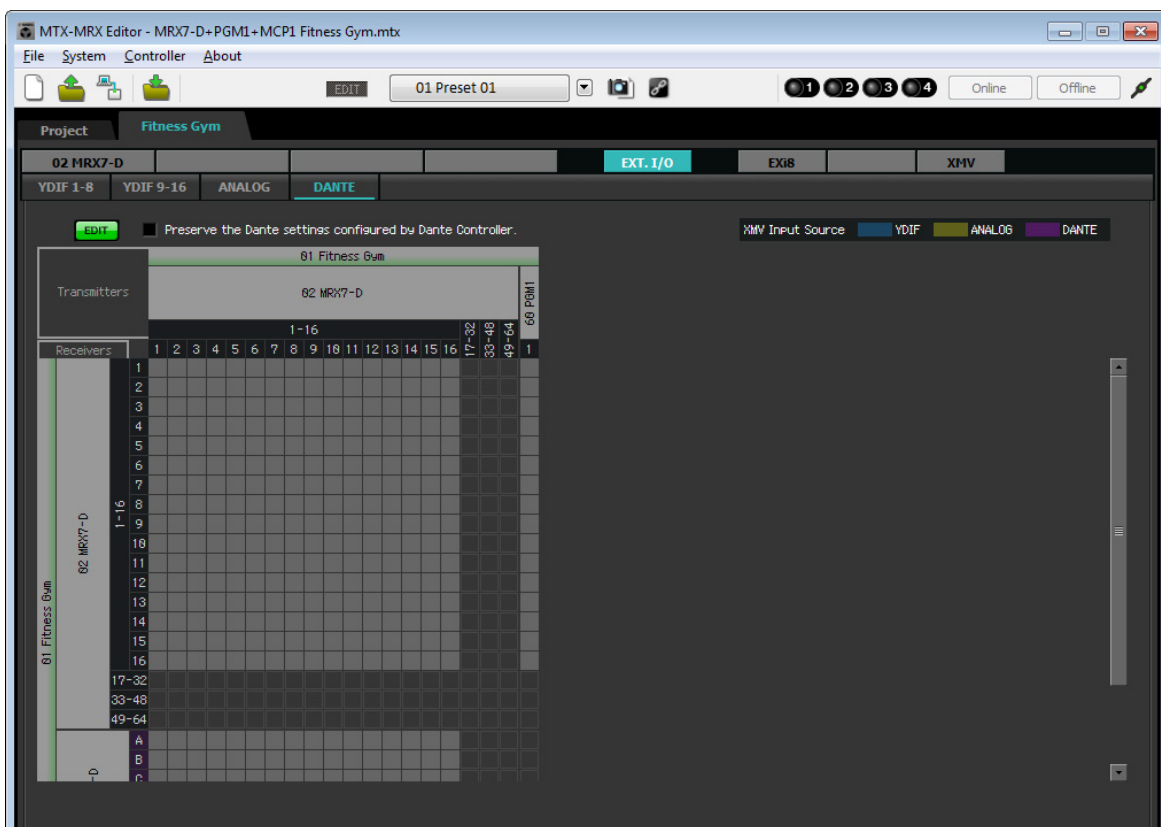
## 12. Clique no botão [EDIT].

Agora você pode especificar as configurações de entrada/saída do Dante.




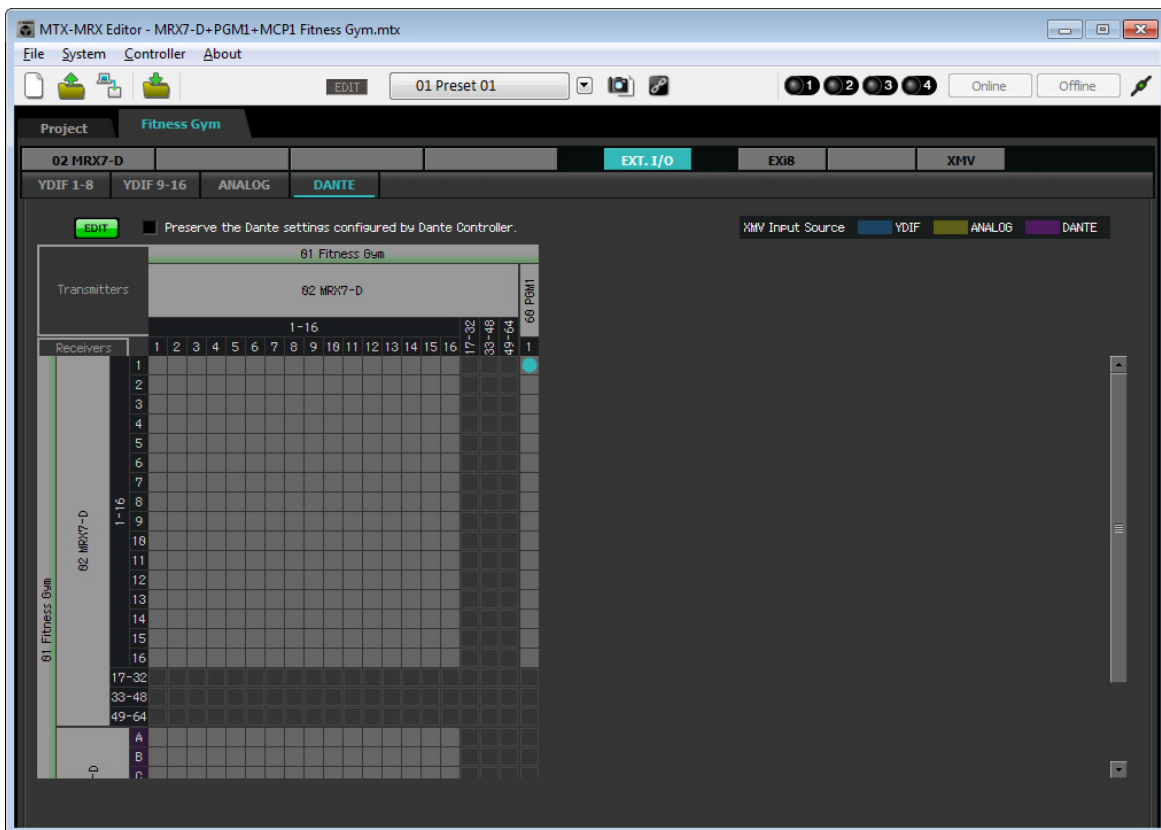
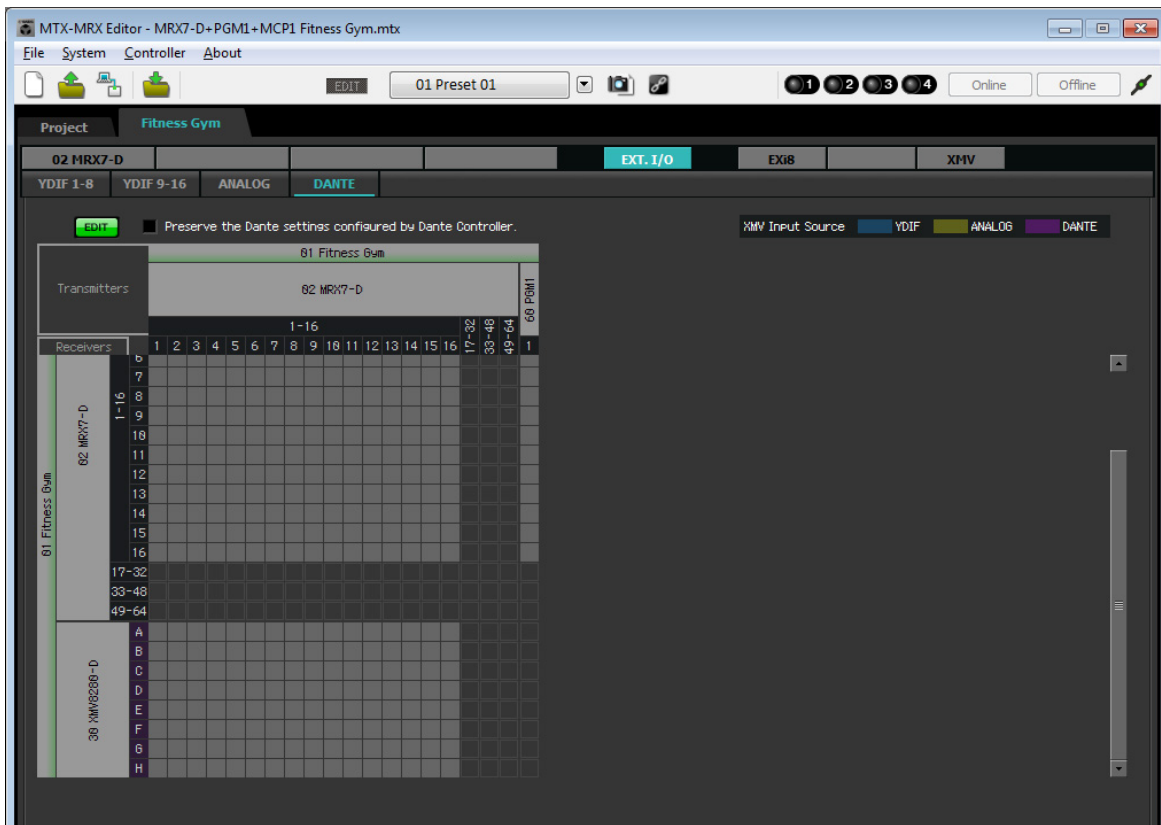
## 13. Clique em [1-16] para o MRX7-D em [Receivers] e [Transmitters] e clique em XMV8280-D em [Receivers] para que as indicações sejam expandidas.

Se elas já estiverem expandidas, deixe-as como estão.



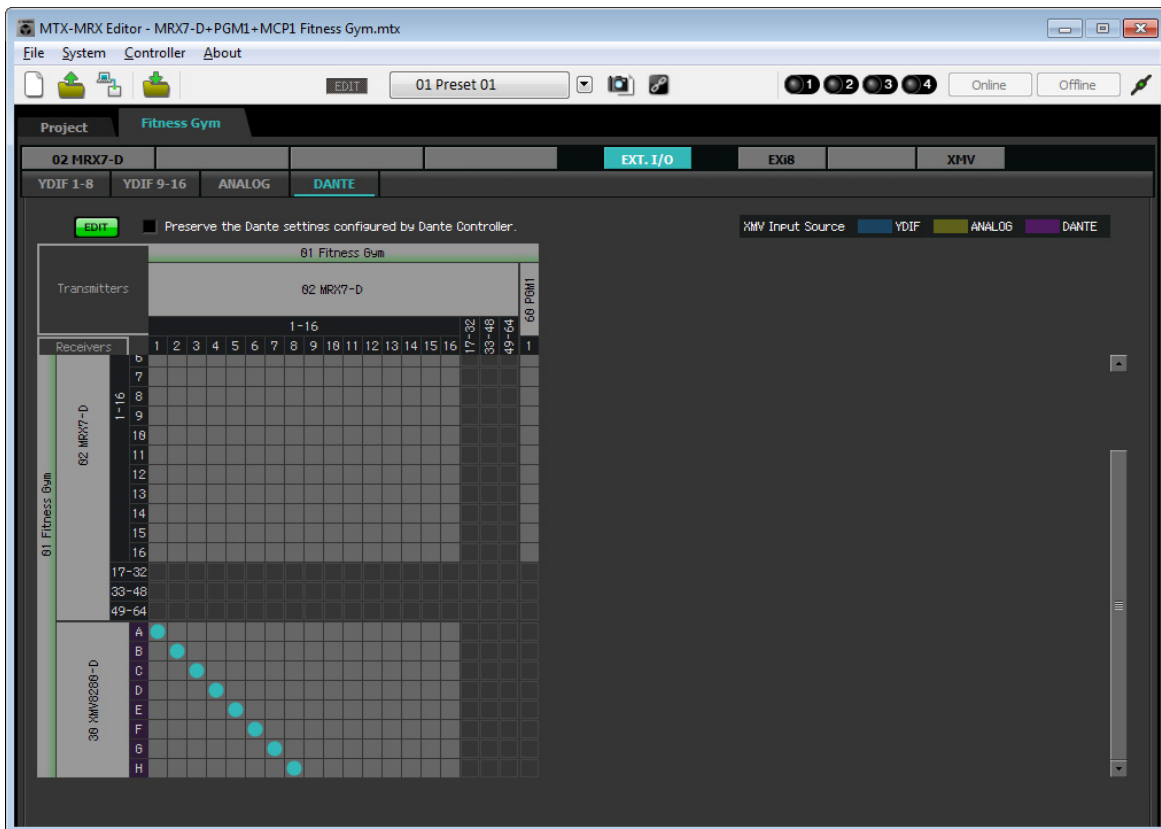
**14.** Clique no local em que se cruzam o "1" do PGM1 e MRX7-D.

A  é exibida na grade.

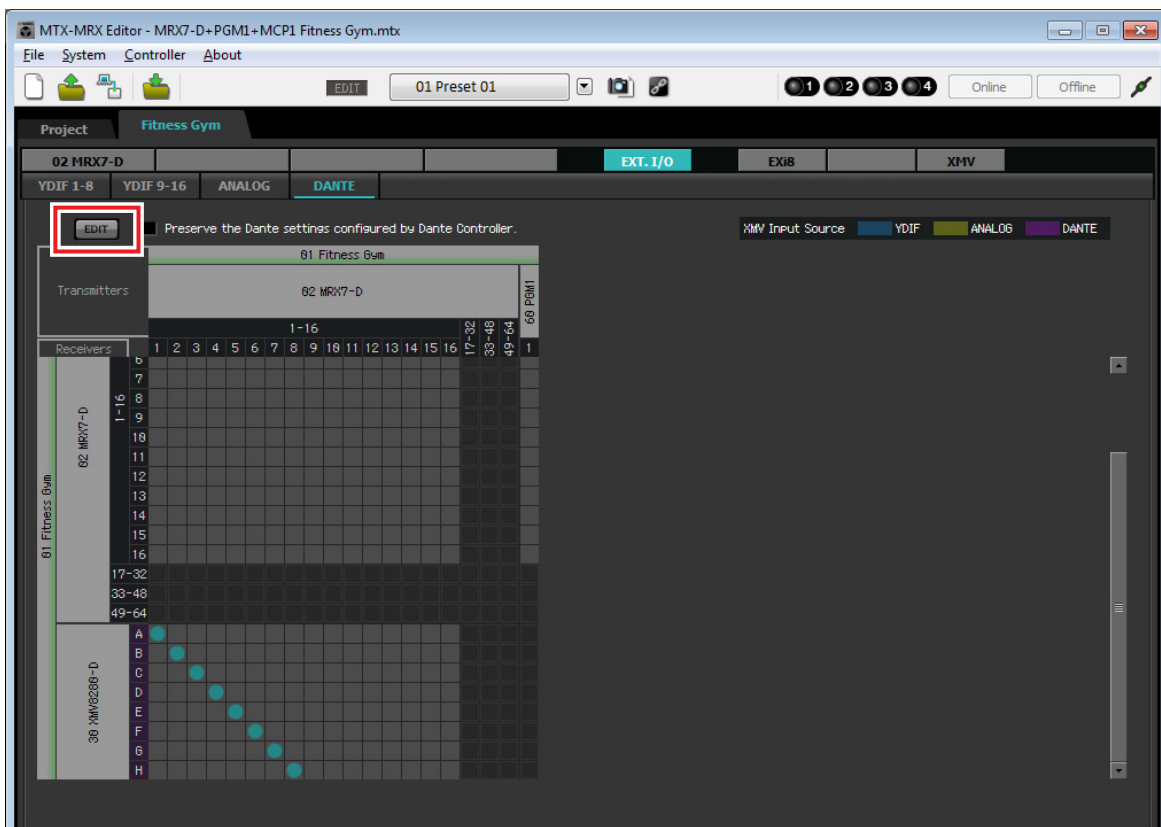
**15.** Role para que as entradas do XMV fiquem visíveis.



- 16.** Clique nas interseções entre as entradas do XMV e as saídas do MRX, para que A cruze com 1, B com 2, C com 3, e assim por diante até que H cruze com 8.



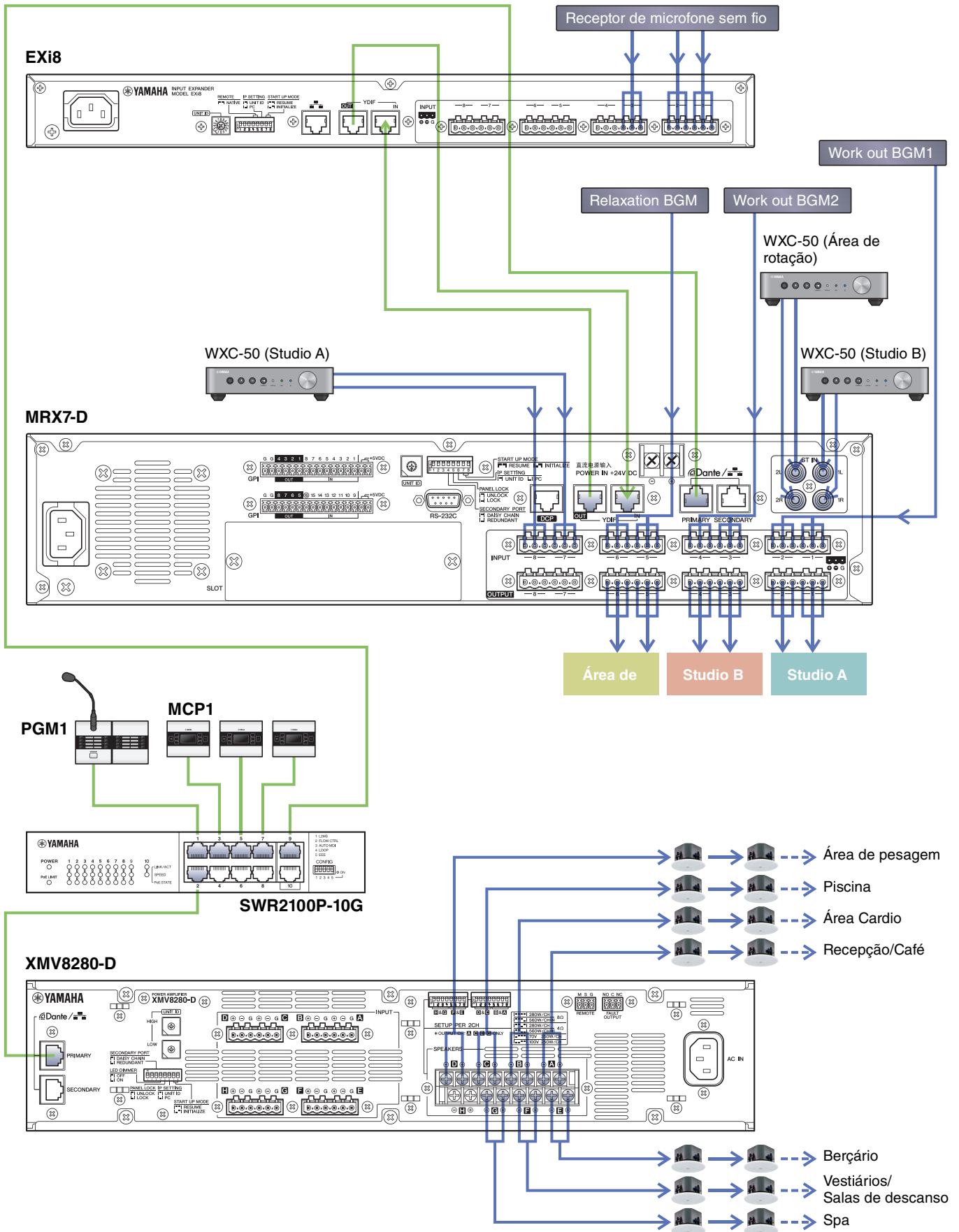
- 17.** Clique no botão [EDIT] para bloquear as configurações.



Isso conclui as configurações no estado off-line. Salve as configurações novamente.

## Conexão do equipamento

Depois de montar em rack o MRX e os outros equipamentos, conecte-os conforme mostrado abaixo. Insira o cartão de memória SD no MRX agora.



## Ativação do switch de rede de gigabits equipado com PoE

---

As unidades PGM1 e MCP1 são iniciadas.

### Como especificar a UNIT ID do MCP1

---

Pressione por um longo período a chave de início do MCP1 para acessar a página de utilitários.

Escolha [Settings] → [Unit ID] e defina Studio A como uma UNIT ID de 90, Studio B como 91 e a Área de rotação como 92.

Depois de fazer as configurações, toque na chave de retorno.

Para obter detalhes sobre as configurações de UNIT ID, consulte "Como especificar a UNIT ID" no "Manual de instalação do MCP1".

### Ligue o equipamento menos os amplificadores e os alto-falantes amplificados

---

Ligue o equipamento menos os amplificadores e os alto-falantes amplificados.

Ao desligar o equipamento, menos os amplificadores e os alto-falantes amplificados, comece desligando os amplificadores e os alto-falantes amplificados.

### Ligue os amplificadores e alto-falantes amplificados

---

Ligue os amplificadores e alto-falantes amplificados.

Para evitar a reprodução de um som indesejado, recomendamos diminuir as configurações do atenuador de todos os canais no próprio amplificador ou do alto-falante amplificado antes de ligá-lo.

### Especificação do endereço TCP/IP do computador

---

Para permitir que o MRX e o computador se comuniquem, especifique o TCP/IP do computador da maneira a seguir.

**1. No menu MTX-MRX Editor's [System], clique em [Network Setup].**

A caixa de diálogo "Network Setup" será exibida.

**2. Clique em [Open Network Connection].**

"Network Connections" será exibido.

**3. Clique com o botão direito do mouse no adaptador a que o MRX está conectado e escolha [Properties].**

A caixa de diálogo "Local Area Connection Properties" será exibida.

**4. Escolha [Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4)] e clique em [Properties].**

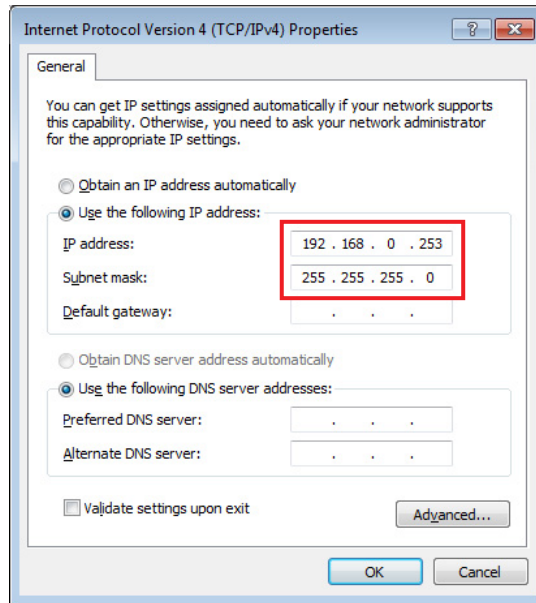
A caixa de diálogo "Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4) Properties" será exibida.

**5. Clique em [Use the following IP address (S)].**

6. Na caixa [IP address], insira "192.168.0.253"; na caixa [Subnet mask], insira "255.255.255.0".

#### OBSERVAÇÃO

O endereço IP do MRX7-D é definido como "192.168.0.2".



7. Clique em [OK].

#### OBSERVAÇÃO

Quando você fizer essas configurações, o firewall do Windows poderá bloquear o Editor de MTX-MRX. Marque a caixa de seleção [Private Network] e clique em [Allow Access].

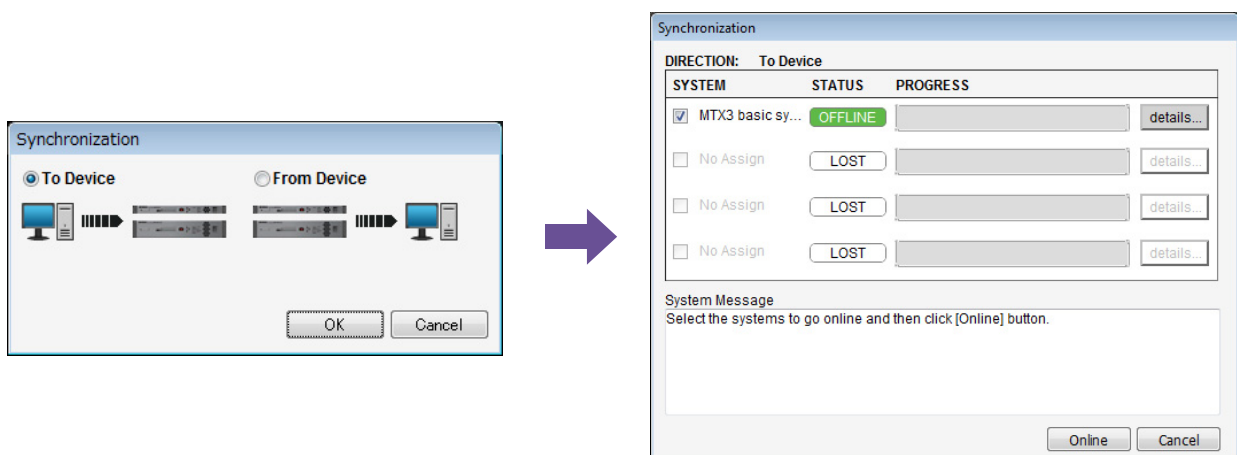
## Como colocar o MTX-MRX Editor on-line

No canto superior direito do MTX-MRX Editor, clique no botão [Online]. Quando a unidade conseguir ficar on-line, o indicador 1 à esquerda acenderá em azul.



Quando a caixa de diálogo "Synchronization" for exibida, selecione "To Device" e clique no botão [OK]. Quando a indicação da caixa de diálogo for alterada, marque as caixas de seleção do sistema que você deseja colocar online e, em seguida, clique no botão [Online].

O projeto criado no MTX-MRX Editor será enviado para o MRX.



## Verificação da aplicação das configurações

---

Os itens principais a serem verificados estão listados abaixo. Para saber mais detalhes sobre as configurações de cada parâmetro, consulte o "Guia do usuário do MTX-MRX Editor" e "Guia do usuário do MRX Designer".

- 1. No Bloco definido pelo usuário "Output Ch.", defina "Speaker Processor" como um valor apropriado para o alto-falante.**
- 2. Insira os sinais de áudio partindo das entradas analógicas e entradas estéreo para o MRX7-D e ajuste os níveis de entrada.**

Para verificar os níveis de entrada, você poderá usar o editor do componente "Fader" e o editor do componente "Fader" dentro do Bloco de definido de usuário "Source Mix".
- 3. Ajuste o EQ usando o "PEQ" localizado dentro do Bloco definido pelo usuário "Output Ch.".**

Como o Studio e a Área de rotação usam microfones, faça os ajustes ao mesmo tempo, inserindo o som para os microfones.
- 4. Ao mesmo tempo inserindo o som do microfone, ajuste os parâmetros dos componentes no Bloco definido pelo usuário "Input Ch. Strip".**
- 5. Opere o PGM1 para verificar se essa transmissão de paginação ocorre corretamente.**
- 6. Opere as unidades DCP e MCP1 para verificar se elas funcionam corretamente.**

Quando você tiver terminado todas as configurações, salve o projeto e coloque MTX-MRX Editor off-line.

**Isso conclui as configurações do exemplo 3.**

## Perguntas e respostas

**P:** Como você envia o arquivo rscl ao iPad?

**R:** Para enviar o arquivo rscl de um computador para o iPad, você pode compartilhar o arquivo usando o iTunes, enviar o arquivo por e-mail para o iPad, enviá-lo via AirDrop ou por meio do aplicativo File Transfer. Aqui explicaremos como enviar o arquivo usando o iTunes.

**1. Conecte o iPad ao computador.**

Inicie o iTunes. Caso o iTunes não seja iniciado automaticamente, inicie o aplicativo manualmente.

**2. Clique no botão Device (iPad) e em [Apps].**

**3. Em "File Sharing", clique em "P.V. Touch".**

"File Sharing" está localizado pouco abaixo na tela, logo, talvez você precise rolar a tela para baixo para vê-lo.

**4. Clique no botão "Add..." e selecione o arquivo rscl.**

**P:** Não ouço o som do Speech Privacy.

**R:** O som ambiente pode ter sido enviado para o MRX. Siga as etapas no exemplo 2 ("[Envio do som ambiente do Speech Privacy](#)") para enviar o som ao MRX.

## Desinstalação do software (remoção do aplicativo)

Use “Configurações” para desinstalar o software.

Clique com o botão direito do mouse em [Iniciar]→[Configurações]→[Aplicativos], selecione o item que deseja desinstalar e clique em [Desinstalar].

Uma caixa de diálogo será exibida; siga as instruções na tela para desinstalar o software.

Caso a caixa de diálogo "Controle de conta do usuário" seja exibida, clique em [Continue] (Continuar) ou [Yes] (Sim).