YAMAHA

DME Designer

Version 1.2

MANUAL DE INSTRUCCIONES

ES

Conceptos básicos del DME Designer

Gracias por adquirir el DME64N/24N.
El sistema de mezclas DME64N/24N, combinado con el software DME Designer, le permite montar un sistema de sonido personalizado que puede admitir una increíble variedad de condiciones. Con este software, puede montar todo un sistema desde la entrada hasta la salida de señales, y después enviar los datos de ese sistema al DME64N/24N, que se convierte en un procesador independiente. Son posibles una sorprendente variedad de aplicaciones, incluidas instalaciones de sonido, sub-mesas de mezclas, control del sistema de altavoces, matrix/routing (matriz/direccionamiento) y procesado de múltiples efectos.
En este manual, la abreviatura “DME” equivale a DME64N/24N.

NOTA

La abreviatura “DME” no incluye “DME32”.

NOTA

Este manual se basa en la versión en inglés del software. Las ilustraciones, los nombres de los comandos, los nombres de las ventanas y datos similares proceden de esa versión. Algunos elementos podrían variar respecto a lo que aparece en la pantalla del ordenador, dependiendo del sistema operativo que utilice.

AVISOS ESPECIALES

- El software y este manual de instrucciones son copyright exclusivo de Yamaha Corporation.
- La utilización del software y de este manual debe ajustarse al acuerdo de licencia con el que el comprador manifiesta su total conformidad al abrir el paquete de software. (Lea detenidamente el contrato de licencia de software que se incluye al final de este manual antes de instalar la aplicación)
- La copia del software o la reproducción total o parcial de este manual sin la autorización escrita del fabricante está expresamente prohibida.
- Yamaha no asume responsabilidad alguna ni ofrece garantía alguna en relación con el uso del software y de la documentación, y no puede ser declarada responsable de los resultados de la utilización de este manual ni del software.
- Este disco es un CD-ROM. No intente reproducirlo en un reproductor de CD de audio, Al hacerlo se podrían causar daños irreparables en el reproductor.
- Los nombres de empresas y de productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o registradas de sus respectivas compañías.
- Las ilustraciones de las pantallas de este manual tienen fines meramente instructivos y pueden diferir ligeramente de las pantallas que aparecen en su equipo.
- Las futuras actualizaciones de la aplicación y del software del sistema, y cualquier cambio en las especificaciones y funciones, se anunciarán independientemente.
- Windows® es una marca registrada de Microsoft® Corporation.

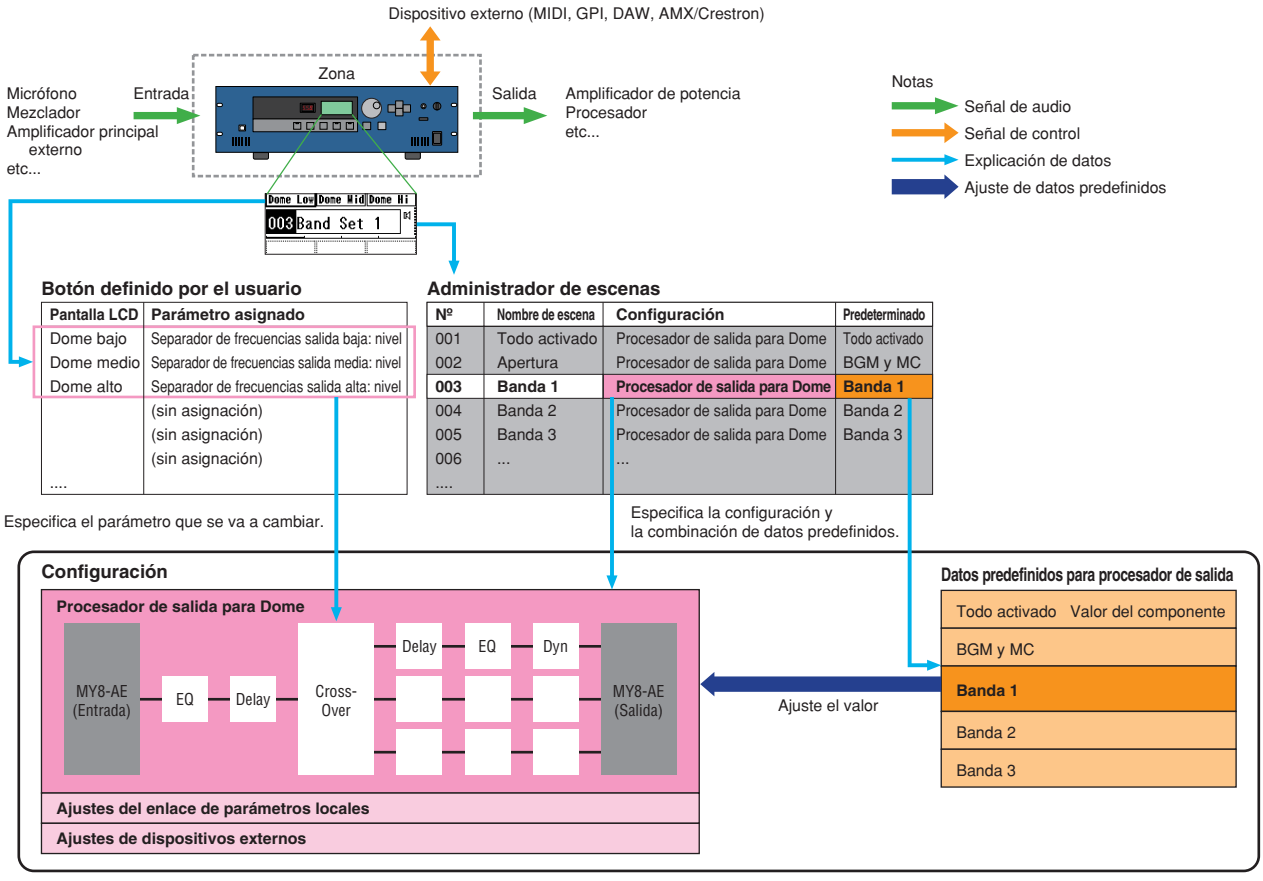
Acerca de DME Designer

DME Designer es un software que ofrece un entorno integrado en el que se pueden montar y controlar sistemas que utilicen DME.
Los sistemas de sonido con DME se trazan en la pantalla del ordenador en formato de diagramas de bloques con el software DME Designer. La información sobre las entradas y salidas además de la disposición de los componentes y sus conexiones se denomina "**configuración**".
El software envía los ajustes DME, con los datos de configuración y de parámetros, a la unidad DME a través de una conexión USB o Ethernet. Una vez que se han transferido los datos, se puede desconectar la unidad DME del ordenador y utilizarla como un procesador independiente. También puede permanecer conectada al ordenador y controlada en tiempo real con el software DME Designer.
Si se conectan al ordenador varias unidades DME, se puede utilizar el software DME Designer para diseñar una configuración que incluya esas unidades.

Area (Área)	Significa el sitio completo y, por lo tanto, es el nivel superior de un sistema diseñado con DME Designer. El área debe incluir al menos una zona.
Zone (Zona)	Especifica un espacio que tiene efectos de sonido individuales dentro del área y crea condiciones de conexiones DME. Puede crear y alternar entre varias configuraciones.
Configuration (Configuración)	Información relacionada con el diseño y la conexión de componentes en una zona.
Scene (Escena)	Información relacionada con la configuración asignada a una zona y los ajustes de los componentes contenidos en la configuración.
Component (Componente)	Un objeto que forma parte de la ventana de configuración.

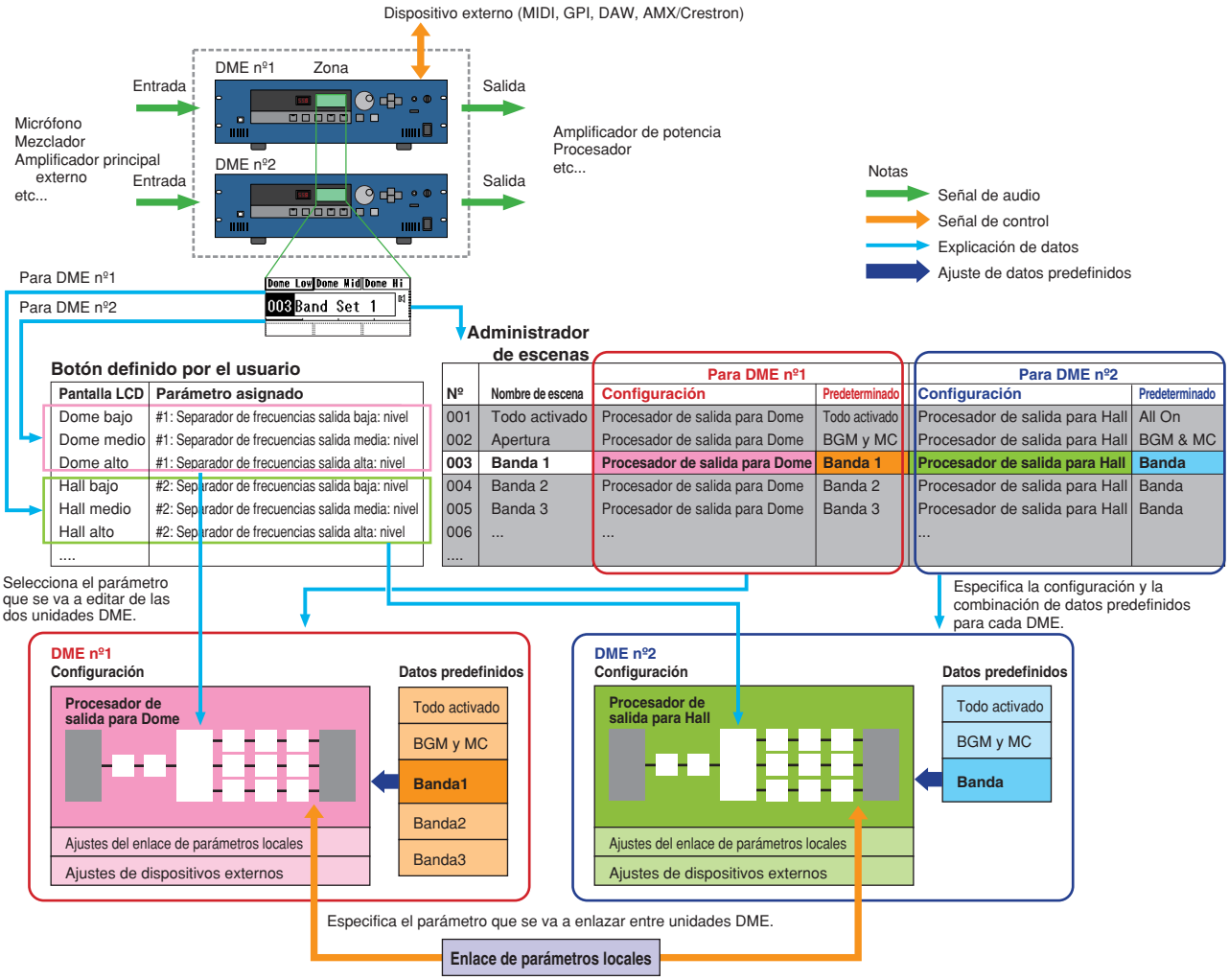
Para una descripción general de DME y un glosario, consulte el "Manual de Instrucciones del DME64N/24N".
Los sistemas diseñados con DME Designer pueden tener varias zonas dentro de un área y varias configuraciones y escenas dentro de una zona. No obstante, sólo se puede activar y editar un área, una zona o una configuración a la vez. Cuando están activas se denominan "**Current Zone (zona actual)**", "**Current Scene (escena actual)**" y "**Current Configuration (configuración actual)**".

■ Una unidad DME/Zona



■ Dos unidades DME/Zona

Cuando una unidad DME no aporta la potencia de procesamiento suficiente, se puede utilizar hasta 16 unidades DME.



Datos comunes a todas las unidades DME de la misma zona	
Administrador de escenas	Una “escena” es información que se utiliza para cambiar el contenido del procesamiento de audio. Para cada escena se especifica la combinación de configuración y datos predefinidos. El Administrador de escenas es la función utilizada para memorizar y administrar escenas. Se puede memorizar hasta 999 escenas y cada una está gestionada numéricamente.
Ajustes Cambio de programa MIDI	Este ajuste es necesario para alternar entre escenas utilizando mensajes MIDI.
Ajuste User Defined Button (Botón definido por el usuario)	Esta información es necesaria para controlar los parámetros de los componentes desde el panel de la unidad. Se puede memorizar hasta 24 parámetros.
Ajustes del enlace de parámetros globales	Esta información es necesaria para permitir el enlace de la operación de parámetros similares entre varias unidades DME.
Datos separados para unidades DME individuales	
Configuración	Esta información define la configuración del procesamiento de audio, la entrada/salida de audio y los componentes de dispositivos externos y las conexiones entre componentes necesarias para conseguir el procesamiento de audio deseado.
Ajustes del enlace de parámetros locales	Esta información es necesaria para permitir la operación enlazada entre parámetros similares en una misma unidad DME.
Ajustes de dispositivos externos	Esta información es necesaria para permitir el control de parámetros de componentes desde dispositivos externos. Se requieren ajustes independientes para cada dispositivo externo. Se pueden utilizar los siguientes dispositivos externos: • Controlador MIDI (cambio de control MIDI, cambio de parámetro) • Controlador GPI • Controlador DAW • Controladores AMX, Crestron y otros controladores remotos similares.
Datos predefinidos	Son los valores de parámetros de los componentes contenidos en una configuración. Los datos de procesamiento de audio pueden modificarse cambiando los datos predefinidos. Los siguientes tipos de componentes contienen datos predefinidos: • GEQ, Matrix Mixer y otros componentes de procesamiento de audio. • Componentes de E/S internos AD/DA (DME24N), Cascade (DME64N) y tarjeta MY. • Componentes de dispositivos externos de amplificadores principales externos (AD8HR, AD824).

Requisitos del sistema

Sistema operativo	Windows® XP Professional/XP Home Edition/2000 Professional
CPU	Procesador de la gama Intel® Pentium®/Celeron® a 1 GHz o superior
Memoria	Al menos 256 MB
Capacidad del disco duro	Al menos 300 MB
Pantalla	1.280 x 1.024 píxeles o superior/Color de alta densidad de 16 bits o superior
Otros	Ratón, unidad de CD-ROM, entorno de conexión 100Base-TX/10Base-T Ethernet o USB.

Cambios principales entre la versión 1.0 y la versión 1.1

■ Ventana del panel principal

- En vez de la antigua función Parameter Link (enlace de parámetros), ahora hay dos funciones: una función Global Link (enlace global) que vincula los parámetros de todas las unidades DME en una zona y una función Local Link (enlace local) que vincula los parámetros de una única unidad DME. (→ página 73)
- La función Synchronization (sincronización) ahora no sólo puede enviar datos desde DME Designer a la unidad DME sino que también puede sincronizar leyendo datos de la unidad DME. (→ página 75)
- Los valores de Scene Increment/Decrement (incremento/reducción de escena) y Time Adjustment (ajuste de tiempo) se pueden asignar ahora en la función de entrada GPI. (→ página 80)
- Los eventos de la unidad DME se pueden grabar ahora con la función Event Logger (registrador de eventos) y mostrarse en la ventana Event Logger. (→ página 111)
- La hora para ejecutar un evento se puede establecer ahora utilizando la función Event Scheduler (programador de eventos). (→ página 116)
- Los parámetros de la configuración actual se pueden enumerar ahora en la pantalla e imprimir utilizando la función Parameter List (lista de parámetros). (→ página 124)
- El Wav File Manager (administrador de archivos Wav) puede administrar los archivos Wave que reproduce el Wav File Player (reproductor de archivos Wav). (→ página 128)
- Los valores para supervisar las unidades DME desde un controlador DAW se pueden establecer mediante la función DAW Control. (→ página 132)
- Los datos de la unidad DME se pueden guardar ahora como una copia de seguridad de archivo utilizando la función Backup (copia de seguridad). (→ página 135)

■ Ventana Designer

- Ahora se puede elegir que el nombre del puerto muestre en su forma completa o abreviado. (→ página 148)
- Asimismo, ahora se pueden establecer las conexiones en cascada de la unidad DME64N. (→ página 165)
- Los elementos prioritarios se pueden configurar ahora utilizando la función [Compile Priority] (prioridad de compilación) en el cuadro de diálogo “Preferences” (preferencias). (→ página 209)
- Ahora se puede mostrar el tiempo de retardo de cada componente utilizando la función Show Signal Delay (mostrar retardo de señal). (→ página 246)
- Los puntos de monitorización se pueden modificar ahora utilizando el cuadro de diálogo “Monitoring Point List” (lista de puntos de monitorización). (→ página 247)
- El estado de las conexiones de una configuración se pueden analizar ahora previamente utilizando la función Analyze (analizar), sin conectar la unidad DME. (→ página 249)
- Ahora puede configurar la acción que tiene lugar cuando hace doble clic en un objeto de módulo de usuario. Además, puede activar (ON) o desactivar (OFF) la seguridad del módulo de usuario y establecer una contraseña. (→ página 254)
- Las bibliotecas con parámetros de los componentes guardados en ellas se pueden recuperar ahora del menú contextual de un objeto de componente. (→ página 277)
- Una nueva regla para realizar el cableado de conexiones prohibidas a terminales que acortará el terminador.

■ Editor de componentes

- Se ha añadido una barra de estado al editor de componentes. En ella se muestra el nombre del componente, el identificador del componente y los identificadores de parámetro de los parámetros que se estén modificando. (→ página 265)
- Se ha añadido una función Snap (ajustar) que graba en la memoria los parámetros del editor de forma temporal. Los valores de los parámetros se pueden cambiar utilizando los botones Snap. (→ página 273)
- Ahora se puede activar (ON) y desactivar (OFF) la función de retención de pico del medidor. (→ página 291)
- Al Wav File Player se le ha añadido un componente para que pueda reproducir archivos Wave. (→ página 359)
- Se ha añadido un componente de efecto denominado SPX que es compatible con muchas aplicaciones de efecto diferentes, por ejemplo, efectos de reverberación, retardo y modulación, junto con complejas combinaciones de varios efectos. (→ página 397)

- Se ha añadido un editor de componentes Slot Out. (→ página 409)
- Ahora hay disponible una función Undo/Redo (deshacer/rehacer) al utilizar el modo de diseño Con ella se puede deshacer la operación más reciente (movimiento de control/cambio del tamaño/borrado).

Cambia de V1.1 a V1.2

■ Ventana del panel principal

- El algoritmo de sincronización se ha perfeccionado para acelerar la sincronización.
- Ahora la sincronización puede ejecutarse desde DME a DME Designer sin interrupciones de sonido.
- En los casos siguientes, la sincronización puede ejecutarse desde DME Designer a DME sin interrupciones de sonido:
  La segunda sincronización (u otras posteriores) después de iniciar el DME Designer* y cuando las diferencias entre DME y DME Designer se limitan a parámetros dentro de componentes, datos de ajuste AD/DA AD824/AD8HR/DME24N o parámetros de ajustes de tarjeta MY.
  * Si se guardó el archivo cuando estaba cerrado DME Designer, no se producirán interrupciones de sonido ni siquiera en la primera sincronización después de guardar.
- La velocidad de compilación ha aumentado.
  Hasta tres veces más rápida cuando está activado AutoDelayCompensation (compensación automática de retardo).
  Hasta dos veces más rápida cuando está desactivado AutoDelayCompensation (compensación automática de retardo).
- La sincronización es posible cuando en la unidad DME no hay instaladas tarjetas MY u otras tarjetas MY diferentes (se abrirá un cuadro de diálogo de confirmación).
- Se ha añadido la opción de cierre automático del cuadro de diálogo después de la sincronización. (→ página 37)
- Se ha añadido una barra de progreso al cuadro de diálogo Synchronization (sincronización). (→ página 36)
- Se abre un mensaje para advertir cuándo la sincronización dará lugar a silenciamiento.
- Las siguientes operaciones pueden realizarse en modo en línea:
  - Almacenamiento de escenas.
  - Cambios de nombres de escenas.
  - Cambios de Fade ON/OFF (activar/desactivar fundido) y Fade Mode (modo fundido).
  - Cambios del tiempo de fundido.
  - Cambios de ajustes de enlaces de parámetros.
- Cuando se ejecuta un almacenamiento de escena, esa escena pasa a ser la actual.
- Los archivos Wave pueden guardarse como archivos de datos DME y se incluyen en las operaciones de importación/exportación. (→ página 32)
- Los archivos Wave pueden guardarse en la biblioteca de archivos Wav.
- Los eventos del registro de eventos pueden salir a través de GPI. (→ página 115)
- El indicador en modo en línea aparece como un botón que puede utilizarse para alternar entre modo en línea y modo fuera de línea. (→ página 43)
- Las ediciones de escenas dan lugar a que se encienda el indicador EDIT. (→ página 42)
- Se ha añadido una función de guardado automático de archivos (Auto Save, posterior a la sincronización). (→ página 53)
- Se puede especificar zonas diferentes para el uso de usuarios diferentes. (→ página 53)
- Los parámetros de escenas relacionados con User Defined Button (botón definido por el usuario), Cambio de programa (Program Change), Entrada GPI (GPI In) y Salida GPI (GPI Out) pueden definirse con el Administrador de escenas. (→ página 63)
- Se han añadido los botones [Select All] (seleccionar todo) y [Clear All] (borrar todo) al cuadro de diálogo Scene Manager Recall Safe (seguridad de recuperación del administrador de escenas). (→ página 67)
- Se puede crear un User Control (control de usuario) para usuarios individuales así como niveles de seguridad. (→ página 70)
- Se ha añadido una Lista de instalación del control remoto (Remote Control Setup List). (→ página 123)
  Esta lista puede utilizarse para realizar los ajustes detallados del protocolo de un software nuevo que permita el control de DME desde dispositivos AMX, Crestron y otros similares.
  Para obtener más información sobre el protocolo de comunicación, consulte el documento “DME-N Remote Control Protocol Specifications” (Especificaciones del protocolo de control remoto de DME-N). La información sobre este documento puede obtenerse en el sitio Web pro Audio de Yamaha (URL a continuación).

http://www.yamahaproaudio.com/
- Es posible especificar si los eventos de la lista serán ejecutados por Event Scheduler (programador de eventos). (→ página 116)
- El orden de los eventos simultáneos puede cambiarse en Event Scheduler. (→ página 116)
- Es posible especificar excepciones de día/hora de ejecución de Event Scheduler. (→ página 122)
- Los tiempos de ejecución de Event Scheduler pueden especificarse en incrementos de 1 segundo. (→ página 121)
- La ganancia del amplificador y la tarjeta MY pueden definirse con GPI, MIDI, User defined Button, DAW Control.
- Valores de parámetros, recuperación de escenas, salida GPI, reproducción de archivos Wave y ganancia de amplificador principal pueden definirse con los botones definidos por el usuario. (→ página 98)
- El cuadro de diálogo de la función Component Lock (bloqueo de componente) es independiente del cuadro de diálogo Parameter List (lista de parámetros). (→ página 127)
- Los métodos abreviados pueden definirse a gusto y en función de las necesidades del usuario. (→ página 134)
- Es posible guardar archivos en la unidad DME. (→ página 52)
- Se ha añadido un botón [Close All Editor Windows] (cerrar todas las ventanas del editor) al menú Window (ventana). (→ página 51)
- Los parámetros del amplificador principal externo serán reconocidos por la unidad DME cuando se active o bien la DME o bien el amplificador principal externo (AD824, AD8HR). Ejecute una recuperación de escena para enviar ajustes de la DME a un amplificador principal externo.
- Ahora este manual es independiente del instalador de DME Designer y no puede abrirse desde sus menús.

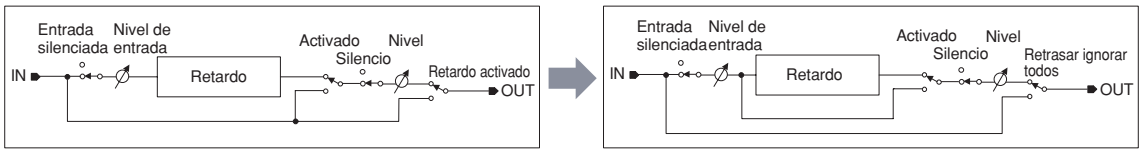
■ Ventana Designer (diseñador)

- Con las teclas de método abreviado es posible realizar las siguientes operaciones.
  - Navigator
  - Activar Navigator
  - Activar Toolkit (kit de herramientas)
  - Activar la ventana Design (diseño)
  - Seleccionar Left Port (puerto izquierdo) y Start Wiring (iniciar cableado)
  - Seleccionar Right Port (puerto derecho) y Start Wiring (iniciar cableado)
  - Wire Auto Single to Right (conectar automáticamente una línea a la derecha)
  - Wire Auto Multi to Right (conectar automáticamente varias líneas a la derecha)
  - Wire Auto Single to Left (conectar automáticamente una línea a la izquierda)
  - Wire Auto Multi to Left (conectar automáticamente varias líneas a la izquierda)
  - Delete Wire (eliminar línea)
- Ahora es posible editar simultáneamente varios objetos del mismo tipo.
  Ejemplo: Cambie el grosor o el color de varias líneas a la vez.
- Los archivos relacionados con módulos de usuario (archivos de módulos de usuario, archivos de biblioteca, archivos del editor de módulos de usuario) pueden combinarse y exportarse/importarse como un solo archivo.
- Los colores de puerto pueden especificarse de forma independiente para cada tipo de puerto. (→ página 156)
- Los grosores y los tipos de línea predeterminados pueden especificarse de forma independiente para cada tipo de puerto.
- Se ha añadido una función de conexión automática de puntos activos. (→ página 225)
- Se ha añadido la visualización de puertos a objetos de External Device (dispositivo externo), Picture (gráfico), DME y ICP1.
- Al dibujar líneas, se puede utilizar las teclas de cursor del teclado para mover el cursor del ratón y la tecla <Enter> (intro) para crear nodos.
- Al dibujar líneas, pueden utilizarse las combinaciones de las teclas <Shift> (mayúsculas) y <→>, y las teclas <Shift> y <←> para conectar automáticamente los puntos activos alineados horizontalmente.
- Los puertos de objetos DME pueden especificarse según los criterios deseados.
- La compilación de configuraciones con conexiones de bucle es posible cuando está activada (On) Auto Delay Compensation (compensación de retardo automático).
- El nombre ha cambiado de dispositivo externo “Monitor a pedal” a “Monitor de suelo”.
- También se han proporcionado tipos de Dispositivos externos adicionales.
- Para abrir un archivo guardado por otras aplicaciones se puede hacer doble clic en los Dispositivos externos. (→ página 172)
- Para abrir un determinado editor se puede hacer doble clic en los objetos gráficos. (→ página 187)
- Para abrir un determinado editor se puede hacer doble clic en los objetos gráficos. (→ página 190)
- Es posible editar las etiquetas de los puertos de módulos de usuarios. (→ página 183)

- Es posible colocar gráficos que representen módulos de usuarios. (→ página 183)
- El campo Legend (inscripción) se redimensiona automáticamente para que quepan nombres y títulos de proyectos de distinta longitud.
- Se proporciona un ajuste genérico “MY-Others” (mis otros) para tarjetas MY de otras marcas.

■ Ventana Component Editor (editor de componentes)

- Ahora las funciones Undo y Redo (deshacer y rehacer) son compatibles con los métodos abreviados.
- Cuando se reduce el tamaño de la ventana del editor de componentes aparece una barra de desplazamiento.
- El tamaño y la posición de la ventana del editor de componentes se graban en la memoria.
- Se ha añadido una opción que permite ampliar el cuadro de edición con sólo pasar el ratón por encima del mismo. (→ página 266)
- Se ha añadido un botón [Back] (atrás) que permite alternar entre ventanas principales y secundarias relacionadas. (→ página 265)
- Se ha añadido un botón [Close All Editor Windows] (cerrar todas las ventanas del editor) al menú contextual.
- Se han añadido los componentes Source Selector (selector de fuente), Speaker Processor (procesador de altavoces), Limiter (limitador), Slot In (ranura de entrada), Cascade In (cascada de entrada) y Cascade Out (cascada de salida).
- Se ha revisado el algoritmo Delay (retardo). (→ página 332)
  - LEVEL y MUTE entran en funcionamiento cuando Delay está desactivado (Off) para cada canal.
  - El nombre del parámetro global Delay [On] ha cambiado a [All Bypass] (ignorar todos).



- El intervalo de niveles de envío de bus de los componentes Delay, Matrix y Matrix Mixer ha cambiado a -∞ hasta 0,0 dB.
- La copia de ajustes es posible. (→ página 274)
- El ajuste puede conservarse hasta que se cierre la aplicación o se abra otro archivo.
- El estado de seguridad aparece en la barra de estado del editor de módulos de usuario.
- Es posible seleccionar varios controladores haciendo clic al tiempo que se mantiene presionada la tecla <Ctrl> cuando el editor está en modo diseño. (→ página 286)
- Se ha añadido [Picture] (gráfico), [Text] (texto), [Box] (cuadro), [Ellipse] (elipse) y [Frame] (marco) a la paleta de herramientas del editor de módulos de usuario y al modo diseño del editor de control de usuario. (→ página 279)
- Es posible acceder a las propiedades del controlador haciendo doble clic en el editor de módulos de usuario o el modo diseño del editor de control de usuario. (→ página 303)
- Es posible abrir los objetos Picture y Text para abrir un determinado editor en el editor de módulos de usuario o en el editor de control de usuario.
- User Module Editor (editor de módulos de usuario) y User Control Editor (editor de control de usuario) ofrecen una mayor gama de opciones de personalización de color, tamaño, etc., de los controles colocados.

■ Configuración de MIDI

- Se ha añadido una función para reducir MIDI Setup (configuración MIDI).

■ Precauciones con la versión 1.2

- Cuando se utilizan archivos de proyecto (*.daf) creados por la versión 1.1.5 o anterior, debe sincronizarse de DME Designer a la unidad DME para la primera sincronización.
- Los archivos de proyecto (*.daf) creados con la versión 1.2 no se abrirán correctamente con la versión 1.1.

Contenido

Capítulo 1 Antes de la utilización 11

Instalación de DME Designer 11
Inicio de DME Designer 11
Cerrar DME Designer 13

Capítulo 2 Descripción general de DME Designer 14

Nombres y funciones de las ventanas 14
Usuarios y seguridad 19
Archivos de proyecto 22
Archivo de datos DME 30
Procedimiento para crear configuraciones 34
Conexión en línea 35

Capítulo 3 Ventana del panel principal 39

Ventana del panel principal 39
Menú de la ventana del panel principal 44
DME File Storage 52
Preferencias 53
Seguridad (creación de usuarios y establecimiento de los ajustes del usuario) 55
Administrador de escenas 63
Control de usuario 70
Enlace de parámetros 73
Sincronización (Sincronización de DME Designer y de las unidades DME) 75
GPI 79
MIDI 90
Botón definido por el usuario (parámetros definidos por el usuario) 98
Word Clock (reloj) 102
Monitor 104
Clock (reloj) 105
Ajustes del idioma 106
Actualización de firmware de DME 107
Event Logger 111
Programador de eventos 116
Remote Control Setup List 123
Lista de parámetros 124
Component Lock 127
Administrador de archivos Wave 128
Control DAW 132
Teclas de método abreviado 134
Backup (copia de seguridad) 135

Capítulo 4 Designer 136

Edición de configuraciones 136
Designer Window (Ventana Designer) 137
Menú de la ventana Designer 144
Toolkit Window (Ventana Toolkit) 152
Objetos 156
Operaciones y ajustes compartidos de las ventanas de diseño 207
Dibujo y edición de líneas 219
Cómo agregar, eliminar y cambiar el nombre de una zona 231
Cómo añadir, eliminar y cambiar el nombre de una configuración 233
Area Window (Ventana Area) 235
Zone Window (Ventana Zone) 237
Configuration Window (Ventana Configuration) 242
User Module (Módulo de usuario) 250

Capítulo 5 Components (Componentes) 259

Tipos de componentes 259
Component Editor Window (Ventana Component Editor) 264
Snap (ajustar) 273
Library (Biblioteca) 275
User Control/User Module Editor (Editor de control del usuario y de módulos de usuario) 279
Creación de enlaces de parámetros 314

Capítulo 6 Guía de componentes 316

Crossover (separador de frecuencias) 316
Crossover Processor (procesador de separación de frecuencias) 320
Delay (retardo) 332
Dynamics (procesadores de dinámica) 334
Ecualizador (EQ) 344
Fader (deslizador) 348
Filters (filtros) 349
Meter (medidor) 357
Miscellaneous (varios) 358
Mixer (mezclador) 360
Pan (efecto panorámico) 378
Router (encaminador) 386
Source Selector 388
Speaker Processor 390
SPX 397
Slot (ranura) 408
Cascade 410
Amplificador principal interno 412
Tarjeta MY 413
Amplificador principal controlado a distancia 417
Glosario de componentes 419

Solución de problemas 423

Índice 424

Instalación de DME Designer

Para utilizar DME Designer, debe en primer lugar instalar el software en el ordenador. Para poder conectar el software DME Designer a la unidad DME, enviar y recibir configuraciones o llevar a cabo tareas de control, debe en primer lugar instalar el controlador MIDI USB o el controlador de red DME-N, según cómo se conecte, y a continuación realizar los ajustes necesarios.
Para ver las instrucciones sobre la instalación de DME Designer y el método de instalación y configuración del controlador MIDI y el controlador de red DME-N, consulte la “Guía de instalación de DME Designer”.

Inicio de DME Designer

El software DME Designer se arranca desde el menú [Inicio]. DME Designer se utiliza con un usuario conectado; éste inicia sesión cuando se arranca el software.

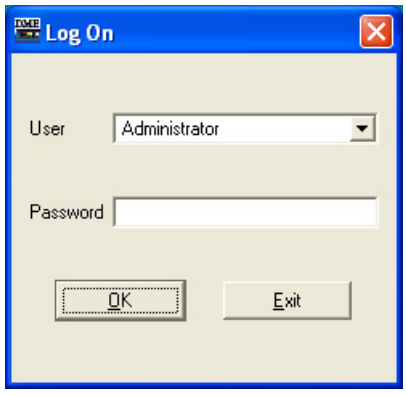
■ Inicio e inicio de sesión de DME Designer (cuando no se ha configurado la opción de inicio de sesión automático)

1 Haga clic en [Inicio] → [Todos los programas] → [YAMAHA OPT Tools] → [DME Designer] → [DME Designer].

NOTA

En Windows 2000, haga clic en [Inicio] → [Programas] → [YAMAHA OPT Tools] → [DME Designer] → [DME Designer].

Aparecerá el cuadro de diálogo de “Log On” (Inicio de sesión).



NOTA

El inicio de sesión automático es el ajuste predeterminado. Si está activada la función de inicio de sesión automático, el cuadro de diálogo no aparecerá cuando se inicie la aplicación. En su lugar, el usuario iniciará sesión automáticamente. Consulte la página 21 para obtener información sobre el inicio de sesión automático.

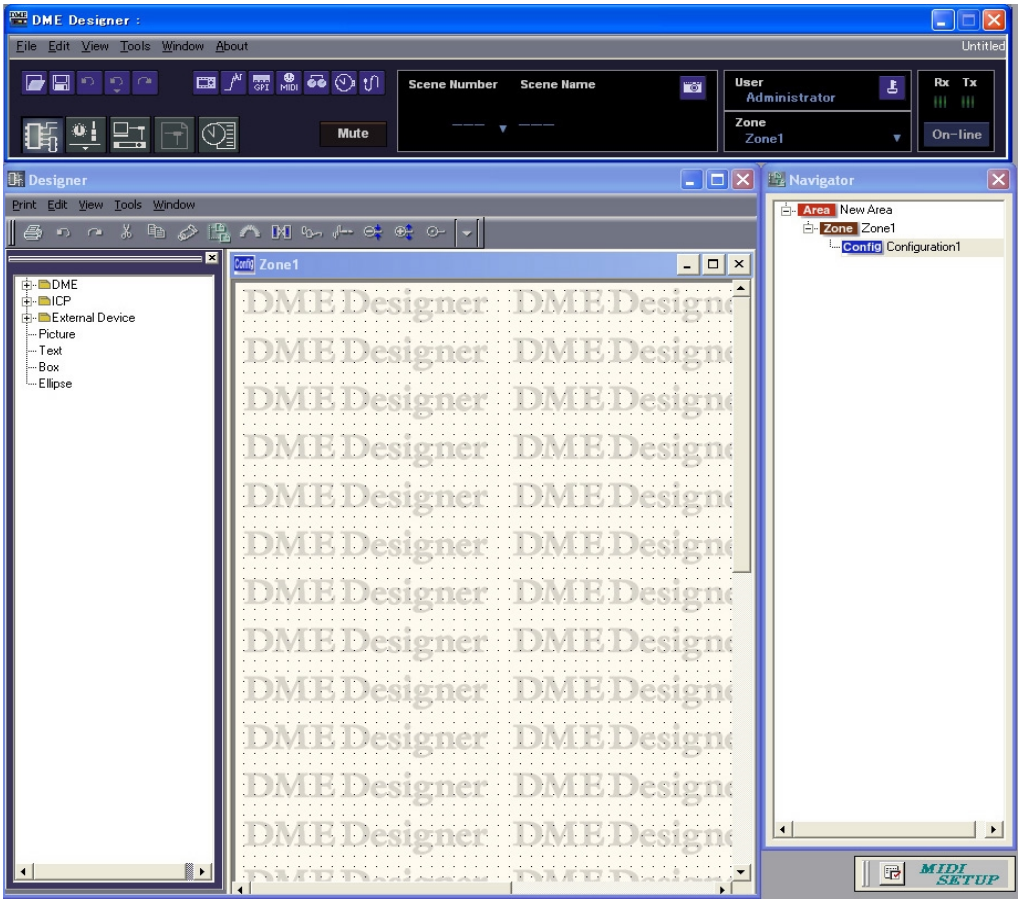
2 Haga clic en [▼] a la derecha del cuadro [User] (usuario) y seleccione uno.
Si no se ha creado ningún usuario, en la lista sólo aparecerá [Administrator] (administrador). Cuando inicie DME Designer por primera vez después de instalarlo, seleccione [Administrator].

3 Introduzca la contraseña en el cuadro de diálogo [Password] (contraseña).

Introduzca la contraseña del usuario.
Si no se ha configurado ninguna contraseña, deje el cuadro de diálogo en blanco cuando inicie sesión.

4 Haga clic en el botón [OK] (aceptar).

Se inicia DME Designer.



■ Cuando se ha configurado el inicio de sesión automático (página 21)

Si se ha configurado el inicio de sesión automático, no aparecerá el cuadro de diálogo de inicio de sesión. El usuario configurado para el inicio automático inicia sesión.
Con el inicio de sesión automático, incluso si se ha configurado una contraseña para un usuario, ésta no se solicitará. Esto resulta útil cuando inicia sesión un usuario específico.

■ Inicio con apertura de un archivo de proyecto

DME Designer se inicia cuando se abre un archivo de proyecto con una configuración guardada. Al abrir el archivo, DME Designer se inicia con la configuración de ventanas existente en el momento en el que se guardó el archivo por última vez.

Cerrar DME Designer

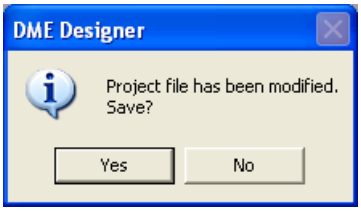
Para cerrar DME Designer, haga clic en [Exit] (salir) del menú [File] (archivo) situado en la ventana del panel principal. También se puede cerrar haciendo clic en el botón [Close] (cerrar) de la misma ventana.

1 Haga clic en [Exit] en la ventana del panel principal, menú [File].

Cuando se cierra DME Designer, aparece un cuadro de diálogo con el mensaje “Project File has been modified. Save?” (El archivo de proyecto se ha modificado, ¿desea guardarlo?).

NOTA

En algunas ocasiones, el cuadro de diálogo “Project File has been modified. Save?” no aparece.

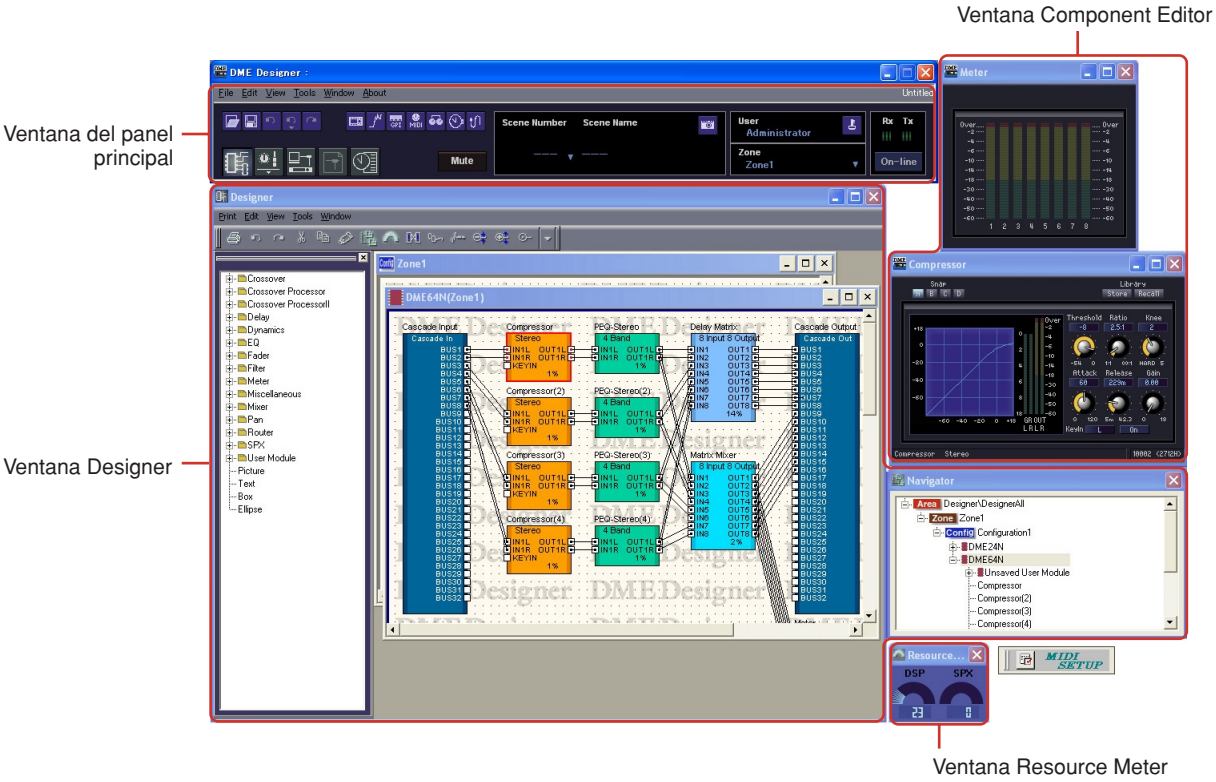


2 Para guardar el archivo, haga clic en [Yes] (sí). Para cerrar sin guardarlo, haga clic en [No].

Al hacer clic en [Yes], se sustituye el archivo guardado en ese momento con el mismo nombre. Si el archivo no se ha guardado, siempre aparece el cuadro de diálogo “File Save” (guardar archivo).

Nombres y funciones de las ventanas

El software DME Designer dispone de varias ventanas: la ventana del panel principal, la ventana Designer (diseñador), la ventana Component Editor (editor de componentes), la ventana Resource Meter (medidor de recursos), etc.

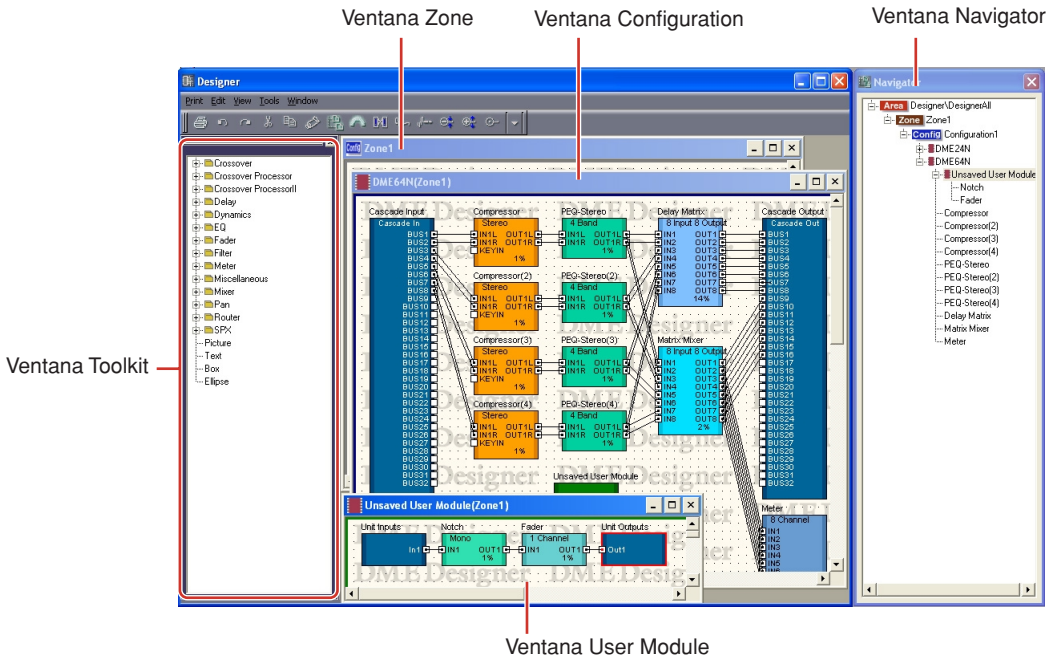


Ventana del panel principal

La ventana del panel principal dispone de menús y botones. El entorno actual de DME Designer, que incluye la zona y el contexto activos, el nombre del usuario conectado en ese momento y el estado de la conexión a la unidad DME, aparecen en la parte derecha de la ventana del panel principal.

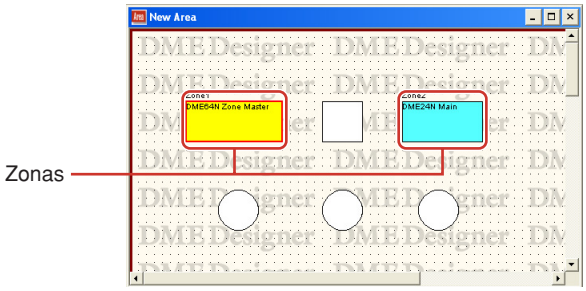
Ventana Designer

La ventana Designer muestra a su vez varias ventanas. En primer lugar se encuentra la ventana Area (área), desde la que se puede gestionar todo el sistema. Esta ventana incluye una o varias ventanas Zone (zona), que a su vez incluyen una o varias unidades DME utilizadas para crear zonas dentro del área. A continuación figura la ventana Configuration (configuración), en la que se puede crear una configuración interna para cada unidad DME. En ella se encuentran las ventanas User Module (módulo de usuario), en las que se pueden montar componentes que se usan a menudo como preajustes, la ventana Toolkit (juego de herramientas), que muestra objetos utilizados en otras ventanas como bloques de construcción básicos para el diseño de sonidos, y la ventana Navigator (navegador), que le permite conocer rápidamente el estado general del sistema.



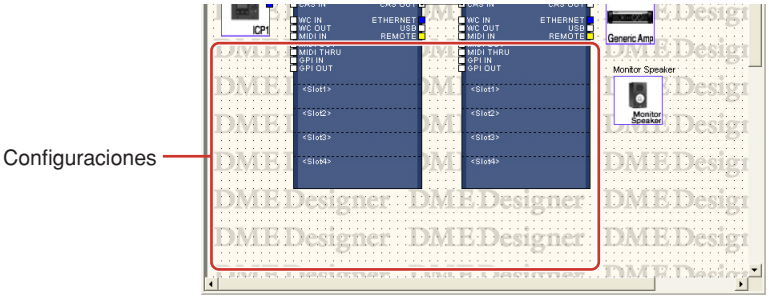
■ Ventana Area

Esta ventana se utiliza para diseñar áreas, que gestionan la totalidad del sistema. Aunque se incluye al menos una zona en cada área, se pueden agrupar varias.



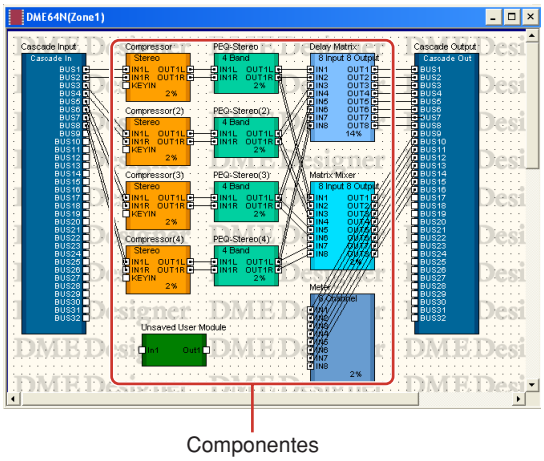
■ Ventana Zone

Esta ventana se utiliza para diseñar zonas dentro de un área. Una zona es un plan más concreto que incluye al menos una unidad DME. Muestra las conexiones de DME con otros dispositivos y el cableado entre ellos. Se pueden crear varias zonas.
Las unidades DME y los dispositivos conectados se organizan en cada ventana de zona creando configuraciones.



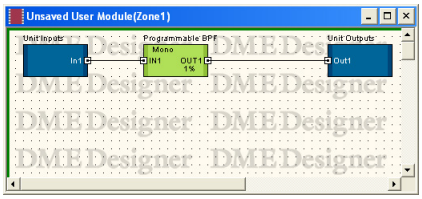
■ Ventana Configuration

Esta ventana se utiliza para diseñar la configuración interna de cada unidad DME incluida en la ventana Zone. Organizando y conectando componentes (procesadores de audio como mezcladores, compresores, efectos, frecuencias de cruce y piezas como faders y medidores) en la ventana Configuration, se pueden crear objetos como procesadores complejos o mezcladores de matrices, que determinan la estructura interna actual que hace funcionar cada unidad DME.



■ Ventana User Module

Esta ventana se utiliza para diseñar módulos de usuario que se pueden organizar en la ventana Configuration. Se pueden crear módulos originales combinando varios ejemplos de componentes que se utilicen a menudo. Cuando estos módulos se guardan como preajustes, se pueden recuperar fácilmente después cuando lo desee.



■ Ventana Toolkit

Esta ventana muestra los objetos que se pueden utilizar en cada ventana que se puede ver en la ventana Designer. Dichas ventanas son Area, Zone, Configuration y User Module. La ventana Toolkit muestra diferentes objetos en función de la ventana que se encuentre activa en ese momento. Para colocar un objeto en una ventana, haga doble clic en la ventana Toolkit en la que aparezca o arrástrelo a la ventana activa.

■ Ventana Navigator

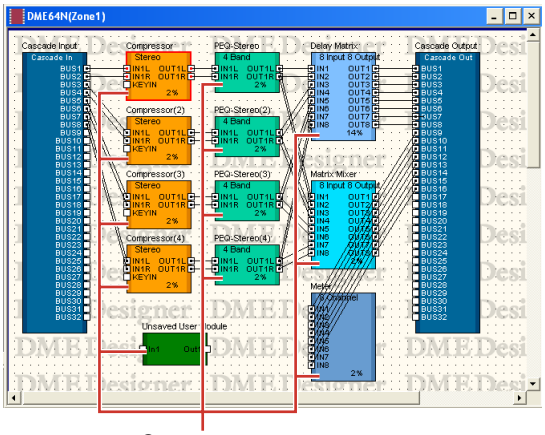
Esta ventana muestra el área, las zonas, las configuraciones y los componentes de forma jerárquica para que pueda comprobar su estado de forma global. Cuando edite en modo fuera de línea, puede hacer clic en el nombre de un área, una zona o una configuración para activar esa ventana. Al hacer clic en el nombre de un componente, se abre la ventana de edición correspondiente a ese componente.

■ Objetos y componentes

"**Objeto**" representa las partes que se organizan en las distintas ventanas de diseño, como las ventanas Area, Zone, Configuration y User Module. Los objetos siempre se presentan en la ventana Toolkit. Sólo aparecen los objetos correspondientes a cada ventana. Los bloques que aparecen en el nivel superior de la ventana Toolkit en concreto se denominan "**componentes**". Se refieren a cada tipo de procesador que dirige la DME. Los objetos pueden ser imágenes, texto, elipses y otros elementos que se utilizan después de conectarse por cable a los distintos componentes.

Editor de componentes

Los bloques que se organizan en la ventana de configuración se denominan "**componentes**". Los procesadores de audio como los mezcladores, los compresores, los efectos y las frecuencias de cruce, junto con piezas como los faders o los medidores, se utilizan para este fin en la ventana Configuration.
Al hacer doble clic en un bloque de componentes organizado en la ventana Configuration, se abre la ventana Component Editor. En ella se pueden editar los parámetros correspondientes al componente. Los tipos de parámetros mostrados varían en función del componente.



Componente



Editor de componentes
(compresor estéreo)

Ventana Resource Meter

Esta ventana proporciona una indicación del uso de los componentes en la ventana de configuración. El porcentaje de uso aumenta a medida que aumenta el número de componentes, y se representa en forma gráfica en esta ventana.
Esta ventana se abre al mismo tiempo que la ventana del diseñador y proporciona una guía al crear configuraciones.
El porcentaje de uso también depende de la frecuencia de muestreo a la que funciona la unidad DME. Asegúrese de que el porcentaje de uso se mantenga inferior al 100%.



Funcionamiento de las ventanas

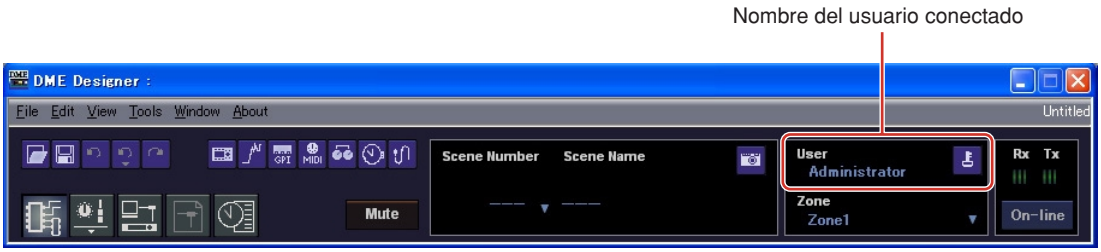
El funcionamiento de todas las ventanas es el mismo que el de las aplicaciones normales de Windows. Las ventanas se controlan mediante los botones [Minimize] (minimizar), [Maximize/Restore] (maximizar/restablecer) y [Close] (cerrar) situados en la esquina superior derecha de la barra de título. DME Designer se cierra haciendo clic en el botón [Close] de la ventana del panel principal.

Usuarios y seguridad

Se pueden crear varios usuarios en DME Designer y ajustar las funciones que podrá utilizar cada uno de ellos. Aunque los usuarios que van a diseñar y aunar las instalaciones deben saber utilizar todas las funciones de DME Designer, aquellos que sólo vayan a utilizar el sistema pueden limitarse a funciones que no les permitan cambiar accidentalmente los ajustes.
DME Designer se utiliza con un solo usuario conectado a la vez. Para cambiarlo, haga clic en el menú [File] → comando [Log Off] (cierre de sesión) de la ventana del panel principal.

Acerca de los usuarios

Para utilizar DME Designer, debe iniciar sesión cuando arranque el software. Excepto en caso de ser la primera vez que se inicia el software o cuando se realizan ajustes diferentes por primera vez, se puede iniciar sesión especificando el nombre y la contraseña de un usuario que se ha configurado como administrador. El administrador puede crear el sistema como un conjunto o bien aplicar limitaciones de funciones que permitan editar a otras personas. Los administradores o personas que pueden utilizar DME Designer se denominan "**usuarios**". El nombre del usuario que ha iniciado sesión aparece debajo de [User] en la ventana del panel principal.



El usuario predeterminado, es decir, el [Administrator], está configurado para utilizar todas las funciones. Inmediatamente después de instalar DME Designer, el [Administrator] es el único usuario y no hay configurada ninguna contraseña.
Sin embargo, se pueden crear varios usuarios. Cuando el administrador del sistema crea varios usuarios, se pueden aplicar restricciones individualmente a cada uno de ellos. Un usuario con restricciones sólo puede editar utilizando únicamente las funciones que el administrador le ha asignado.
En el cuadro de diálogo "Security" (seguridad) se pueden crear, configurar y eliminar usuarios.
Consulte "Seguridad (creación de usuarios y establecimiento de los ajustes del usuario)" en la página 55.

Inicio de sesión

El cuadro de diálogo de inicio de sesión aparece cada vez que se inicia la aplicación o que un usuario cierra sesión. Cuando ya está conectado un usuario, ya no puede iniciar sesión otro usuario. Para iniciar sesión como un usuario distinto, es necesario en primer lugar cerrar la sesión del usuario conectado.

NOTA

Si está activada la función de inicio de sesión automático, el cuadro de diálogo no aparecerá cuando se inicie la aplicación. En su lugar, el usuario iniciará sesión automáticamente.

■ Cuadro de diálogo de inicio de sesión



❶ [User] (usuario)
Seleccione en la lista el nombre de usuario con el que desee iniciar sesión.

❷ Cuadro [Password] (contreseña)
Introduzca la contraseña.

❸ Botón [OK] (aceptar)
Inicie sesión como el usuario seleccionado.

❹ Botón [Exit] (salir)
Cuando se inicia la aplicación y aparece el cuadro de diálogo de inicio de sesión, aparece el botón [Exit] (Salir). Este botón cierra la aplicación sin conectar a ningún usuario.

❺ Botón [Cancel] (cancelar)
Cuando aparece el cuadro de inicio después de que un usuario haya cerrado sesión, aparece el botón [Cancel] en lugar del botón [Exit]. Este botón cancela el cierre de sesión y el usuario original continúa conectado.

■ Procedimiento de inicio de sesión

1 Haga clic en [▼] situado a la derecha de [User].
Aparece una lista desplegable con los nombres de usuario.

2 Haga clic en el nombre de usuario con el que desee iniciar sesión.

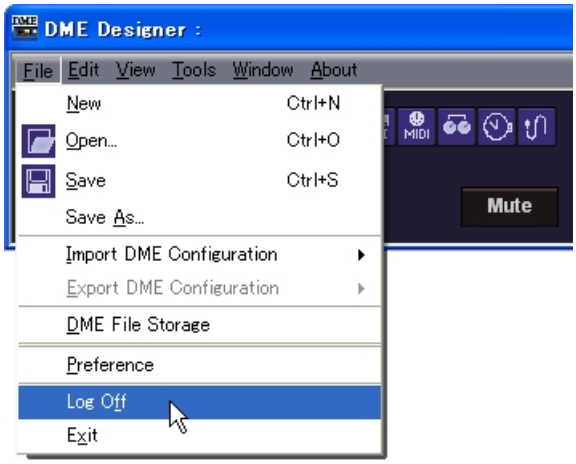
3 Introduzca la contraseña en el cuadro de diálogo [Password].
Cuando escriba la contraseña, los caracteres introducidos aparecerán como asteriscos (*).

4 Haga clic en el botón [OK].

Cierre de sesión

El cierre de sesión se utiliza para cambiar usuarios. Al cerrar sesión, el documento que se está editando en ese momento se cierra y aparece el cuadro de diálogo de inicio de sesión para que el siguiente usuario pueda iniciarla. Cierre sesión con el comando [Log Off] del menú [File] situado en la ventana del panel principal.

1 Haga clic en el menú [File] → comando [Log Off] de la ventana del panel principal.



Inicie la sesión del siguiente usuario en el cuadro de diálogo.

Inicio de sesión automático

Con esta función, un usuario específico puede iniciar sesión automáticamente cuando se arranca la aplicación. Si se activa esta función, el usuario especificado iniciará sesión cuando arranque la aplicación, sin que aparezca el cuadro de diálogo de inicio de sesión.
El inicio automático se configura en el cuadro de diálogo “Security”. Consulte “Seguridad (creación de usuarios y establecimiento de los ajustes del usuario)” en la página 55.

Archivos de proyecto

Archivos de proyecto

Los sistemas creados con DME Designer se guardan como archivos de proyecto, que tienen la extensión ".daf" en el nombre.
Estos archivos incluyen ajustes de área, zonas, configuraciones y parámetros.



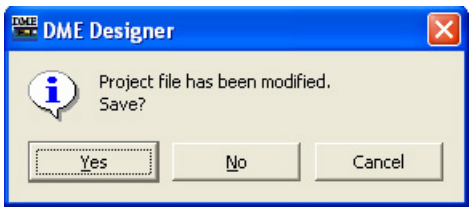
project03.daf

Puesto que sólo se puede abrir un archivo de proyecto a la vez, el primero debe cerrarse para poder abrir el segundo.
Los comandos para abrir archivos de proyecto, crear otros nuevos y guardarlos se encuentran en el menú [File] de la ventana del panel principal.

Creación de archivos de proyecto nuevos

Los archivos de proyecto se crean a través del menú [File] → comando [New] (nuevo) de la ventana del panel principal.

1 Haga clic en el menú [File] (archivo) → [New] (nuevo) de la ventana del panel principal.
Puesto que el archivo que se encuentra abierto en ese momento debe cerrarse para poder crear uno nuevo, aparece el cuadro de diálogo con el mensaje "Project file has been modified. Save?" (El archivo de proyecto ha cambiado. ¿Guardar?).



2 Para guardar el archivo, haga clic en [Yes]. Para cerrar sin guardarlo, haga clic en [No].
Al hacer clic en [Yes], se sustituye el archivo guardado en ese momento con el mismo nombre. Si el archivo no se ha guardado, aparece el cuadro de diálogo "File Save".

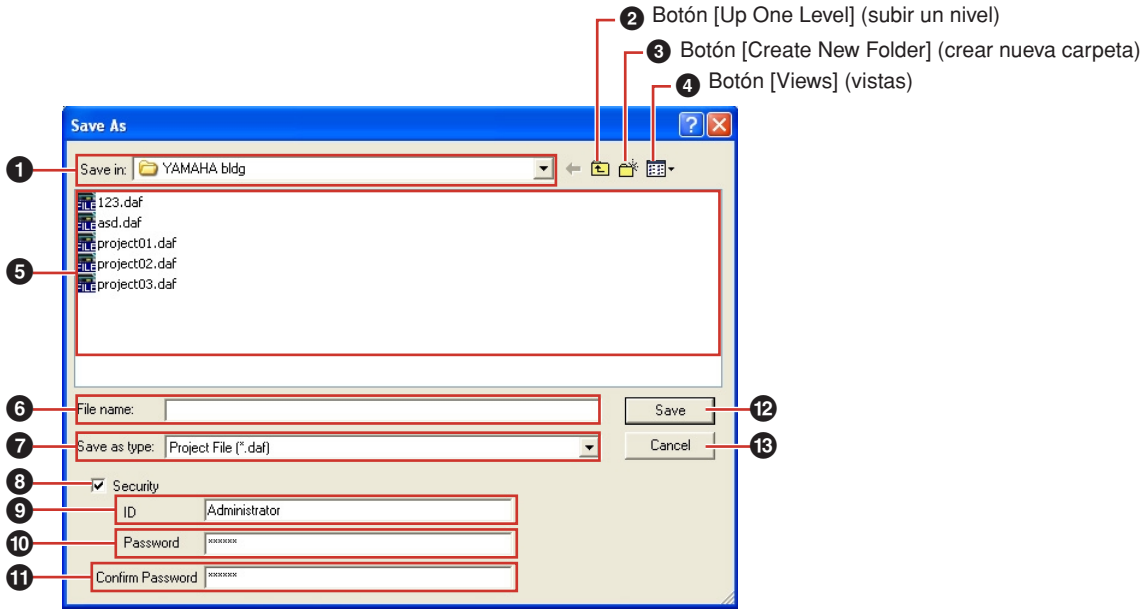
Se crea un nuevo archivo de proyecto.

Guardar archivos de proyecto

Los archivos de proyecto se guardan a través del menú [File] → comandos [Save] (guardar) y [Save As] (guardar como) de la ventana del panel principal. El comando [Save] sustituye la versión previamente guardada del archivo. Con el comando [Save As] puede asignar un nombre nuevo al archivo antes de guardarlo. Cuando guarda el archivo con un nombre nuevo, puede protegerlo mediante una contraseña.

■ Cuadro de diálogo “Save As”

Al hacer clic en el menú [File] → comando [Save As] de la ventana del panel principal, aparece el cuadro de diálogo “Save As”. Excepto para algunas opciones de seguridad, este cuadro de diálogo es el mismo que el cuadro normal de Windows para guardar archivos.



❶ [Save In] (guardar en)

Especifique la carpeta en la que desee guardar el archivo. El nombre de la carpeta aparecerá en este cuadro. Haga clic en [▼] situado a la derecha para cambiar a otra carpeta.
El cuadro grande que figura debajo muestra el contenido de la carpeta.

❷ Botón [Up One Level] (subir un nivel)

Cambia a la carpeta situada en el nivel superior siguiente de la jerarquía.

❸ Botón [Create New Folder] (crear nueva carpeta)

Crea una carpeta nueva en la que aparece en ese momento.

❹ Botón [Views] (vistas)

Cambia la forma en la que aparece la lista de contenido de la carpeta. Al hacer clic en este botón, aparece un botón con el que puede cambiar la organización y el formato de presentación de los archivos incluidos en la lista.

❺ Lista

Este cuadro muestra el contenido de la carpeta que aparece en el cuadro [Save In]. Sólo aparecen los archivos que pertenecen al tipo seleccionado en el cuadro [Save As Type] (guardar como tipo).

❻ Cuadro [File Name] (nombre de archivo)

Introduzca el nombre de archivo. Si ya se ha guardado el archivo que actualmente se encuentra abierto, su nombre ya estará introducido en el cuadro. Para guardarlo con un nombre distinto, cámbielo en este cuadro.

❼ [Save as type] (guardar como tipo)

Selecciona el formato del archivo que está guardando. Al guardar archivos de proyecto incluidos archivos Wave configurados para Wav File Player, seleccione “Project File with wave (*.daf)” (archivos de proyecto con wave). De lo contrario, seleccione “Project File (*.daf)”.

❽ [Security] (seguridad)

Protege los archivos con una contraseña. Si se selecciona, podrá introducir ajustes en los cuadros [ID], [Password] y [Confirm Password] (confirmar contraseña).

❾ Cuadro [ID] (ID)

Introduzca el ID que se ha configurado para el archivo. El nombre del usuario conectado en ese momento es el que aparece de forma predeterminada, pero puede cambiarlo. No es necesario que sea un nombre de usuario.

❿ Cuadro [Password] (contraseña)

Introduzca la contraseña que se ha configurado para el archivo. Puede introducir hasta 256 caracteres alfanuméricos, que aparecerán como asteriscos (*) en el cuadro [Password].

⓫ Cuadro [Confirm Password] (confirmar contraseña)

Introduzca de nuevo la contraseña para confirmarla. Debe introducir la misma contraseña que escribió en el cuadro [Password]. Los caracteres que introduzca aparecerán como asteriscos (*), igual que en el cuadro [Password].

NOTA

Cuando se intente abrir un archivo de proyecto protegido con contraseña, la aplicación solicitará un ID y una contraseña. Si no se introducen correctamente, el archivo no se podrá abrir. Evite cometer errores cuando escriba el ID y la contraseña, ya que ésta no se puede volver a crear, como tampoco se pueden cambiar el ID ni la contraseña. Procure no olvidarlos.

⓬ Botón [Save] (guardar)

Guarda el archivo de proyecto.
Si los caracteres que se han introducido en los cuadros [Password] y [Confirm Password] no coinciden, aparece un cuadro de diálogo con el mensaje “Password is different” (la contraseña es diferente). Haga clic en el botón [OK] y vuelva a introducir la contraseña correcta en los cuadros [Password] y [Confirm Password].

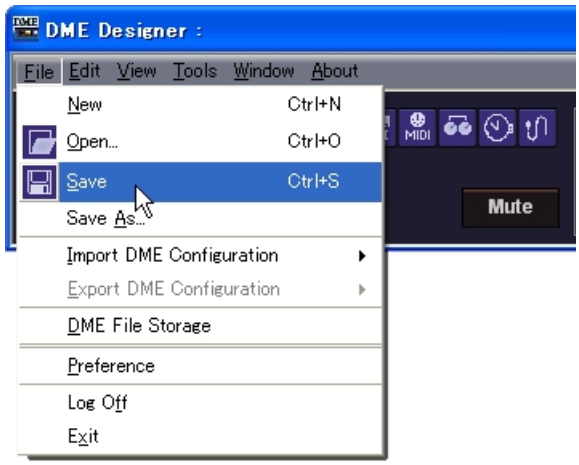


⓭ Botón [Cancel] (cancelar)

Cancela el proceso para guardar el archivo.

■ Guardar archivos de proyecto

1 Haga clic en el menú [File] → [Save] de la ventana del panel principal.

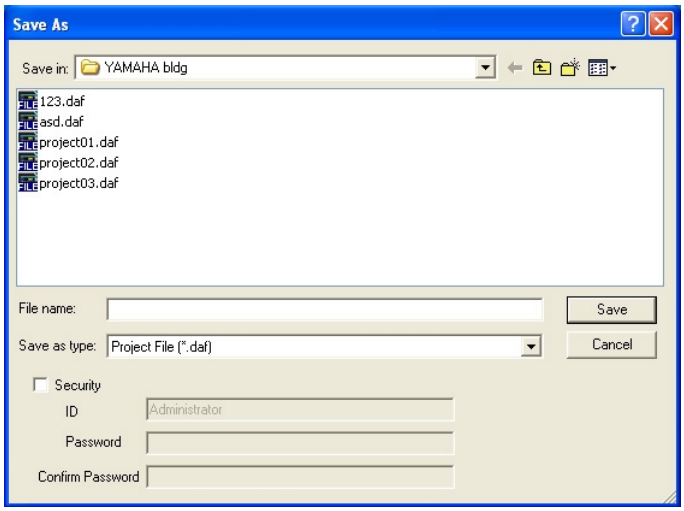


Si ya hay un archivo guardado con el mismo nombre, se sustituirá.
Cuando guarde un archivo de proyecto por primera vez, debe asignar un nombre al archivo antes de guardarlo. Se abre el cuadro de diálogo “Save As”, al igual que cuando se hace clic en el menú [File], comando [Save As]. Introduzca un nombre para el archivo e indique la carpeta en la que desea guardarlo.

■ Guardar un archivo con un nombre nuevo

A través del menú [File], comando [Save As] de la ventana del panel principal, puede guardar el archivo abierto en ese momento con otro nombre. Si lo guarda por primera vez, se crea un archivo nuevo. Si ya se había guardado con un nombre, se guarda como un archivo distinto.

1 Haga clic en el menú [File] → [Save As] de la ventana del panel principal.
Aparecerá el cuadro de diálogo “Save As”.



2 Introduzca un nombre de archivo en el cuadro [File name].

3 Indique la carpeta en la que desee guardar el archivo.

4 Haga clic en el botón [Save].

■ Protección de un archivo de proyecto con contraseña

Cuando se guarda un archivo de proyecto con un nombre nuevo, puede crear una contraseña para protegerlo. Si se ha configurado una contraseña, se solicitará un ID y una contraseña cuando se abra el archivo.
Los ajustes de seguridad de un archivo no se pueden cambiar volviendo a guardarlo con el mismo nombre. Sólo se pueden cambiar si se guarda el archivo con un nombre distinto mediante el comando [Save As]. Una vez configurados, ni el ID ni la contraseña se pueden cambiar. Para cambiar el ID y la contraseña de un archivo de proyecto protegido, utilice el comando [Save As] para guardarlo como un archivo nuevo con un nombre diferente.

1 Haga clic en el menú [File] → [Save As] de la ventana del panel principal.
Aparecerá el cuadro de diálogo “Save As”.

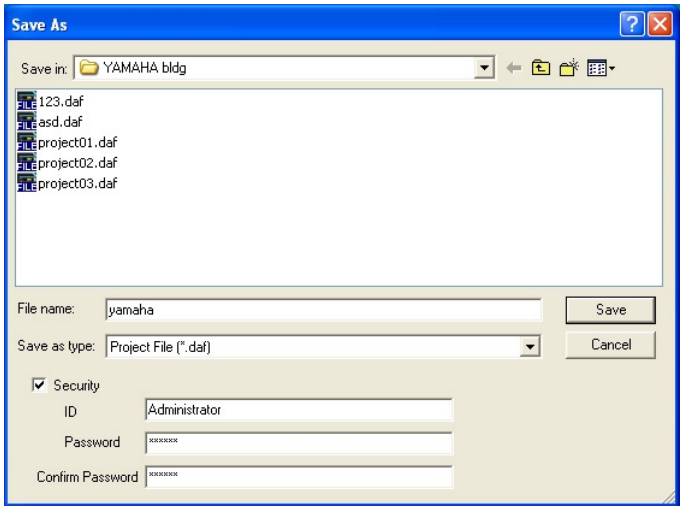
2 Seleccione la casilla [Security] del cuadro de diálogo.

3 Introduzca un ID en el cuadro [ID].
El nombre del usuario conectado en ese momento se introducirá automáticamente en el cuadro [ID]. Para cambiarlo, introduzca otro ID en el cuadro.
Cuando utilice el comando [Save As] para guardar un archivo protegido con contraseña, el cuadro de diálogo aparecerá con los campos del ID y la contraseña rellenados automáticamente con los datos asignados al archivo original. Para cambiarlos, introduzca los nuevos en los cuadros.

4 Introduzca la contraseña que desee en el cuadro [Password].
Puede introducir hasta 256 caracteres alfanuméricos para la contraseña, que aparecerán como asteriscos (*) en el cuadro [Password].

5 Introduzca los mismos caracteres en el cuadro [Confirm Password] que introdujo en el cuadro [Password] y
que aparecerán como asteriscos (*) en el cuadro [Password].

6 Haga clic en el botón [Save].



Cuando guarde un archivo protegido con contraseña sin cambiar el nombre, se conservarán el mismo ID y al misma contraseña (no se pueden cambiar).
No se puede proteger con contraseña un archivo de proyecto que ya estaba guardado sin contraseña utilizando el comando [Save]. Para ello, debe guardarlo como un archivo distinto utilizando el comando [Save As].

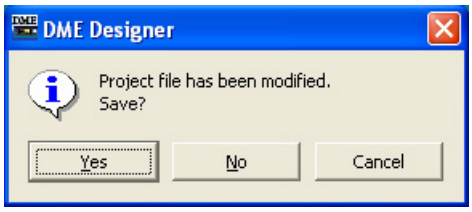
Abrir archivos de proyecto

Los archivos de proyecto se abren a través del menú [File] → comando [Open] de la ventana del panel principal. Puesto que el archivo que se encuentra abierto en ese momento debe cerrarse para poder abrir uno nuevo, aparece el cuadro de diálogo con el mensaje “Project file has been modified. Save?” (El archivo de proyecto ha cambiado. ¿Guardar?).

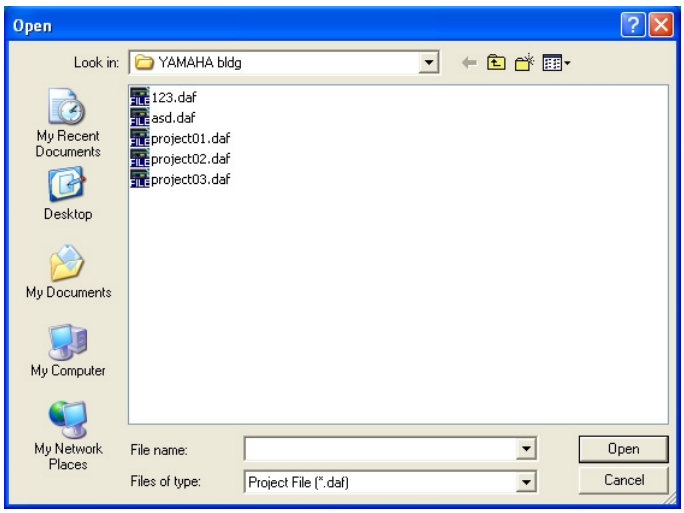
■ Comando [Open]

Los archivos de proyecto se abren a través del menú [File] → comando [Open] de la ventana del panel principal.

1 Haga clic en el menú [File] → [Open] de la ventana del panel principal.
Puede que aparezca el cuadro de diálogo “Project File has been modified. Save?” (El archivo de proyecto ha cambiado. ¿Guardar?).



2 Haga clic en los botones [Yes] (sí) o [No] (no).
Aparecerá el cuadro de diálogo “Open”.

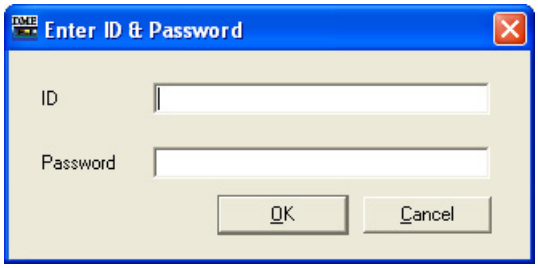


3 Seleccione el archivo que desee abrir.

4 Haga clic en el botón [Open] (abrir).

■ Abrir un archivo de proyecto con la seguridad configurada

Si se ha configurado la seguridad para un proyecto, el cuadro de diálogo “Enter ID & Password” (introducir el ID y la contraseña) aparecerá al hacer clic en el botón [Open] del cuadro de diálogo “Open”.



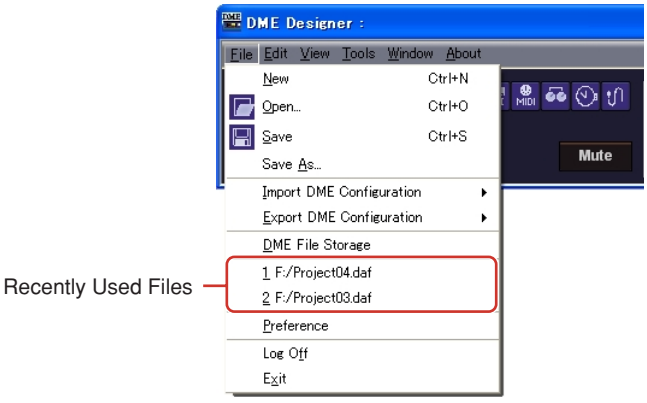
Introduzca el ID y la contraseña del archivo en los cuadros correspondientes y haga clic en el botón [OK].
Si se introduce un ID o una contraseña incorrectos y se hace clic en el botón [OK] del cuadro de diálogo “Enter ID & Password”, aparecerá a su vez el cuadro de diálogo “Wrong ID or password!” (ID o contraseña incorrectos).



Haga clic en el botón [OK] e introduzca el ID y la contraseña correctos en el cuadro de diálogo “Enter ID & Password”.

■ Abrir un archivo de proyecto desde la lista “Recently Used Files” (archivos utilizados recientemente)

Los archivos de proyecto que se han utilizado recientemente aparecen en el menú [File] de la ventana del panel principal. Al hacer clic en cualquiera de los nombres, se abre ese archivo de proyecto.



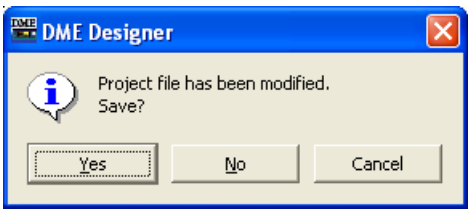
Si se ha configurado la seguridad para un archivo de proyecto, el cuadro de diálogo “Enter ID & Password” aparecerá si el archivo se ha seleccionado en la lista de archivos utilizados recientemente. Introduzca el ID y la contraseña para abrir el archivo.

■ Hacer doble clic en el icono del archivo de proyecto

Al hacer doble clic en el icono del archivo, éste se abre. Si no se ha iniciado DME Designer, se iniciará en este momento. Después de iniciar la sesión, el archivo de proyecto se abrirá.
Al igual que con el comando [Open], si ya se ha iniciado DME Designer, el archivo abierto en ese momento debe cerrarse para que se pueda abrir otro. Por lo tanto, aparecerá el cuadro de diálogo "Project File has been modified. Save?" (El archivo de proyecto ha cambiado. ¿Guardar?)

NOTA

En algunas ocasiones, el cuadro de diálogo "Project File has been modified. Save?" no aparece.



Si se ha configurado la seguridad para el archivo de proyecto, aparecerá el cuadro de diálogo "Enter ID & Password". Introduzca el ID y la contraseña para abrir el archivo.

Cerrar archivos de proyecto

No se pueden tener abiertos al mismo tiempo varios archivos de proyecto en DME Designer. Para cerrar el archivo abierto, puede crear uno nuevo o abrir otro.

Archivo de datos DME

Se pueden importar y exportar parámetros para una unidad DME de un archivo de configuración. Los parámetros correspondientes a una única unidad DME de la configuración actual (la que se está editando) se guardan como un archivo. Los parámetros guardados se pueden importar a otro archivo de proyecto.
Los archivos que tienen parámetros guardados se denominan "**Archivos de datos DME**" y tienen la extensión ".ddf" en el nombre.

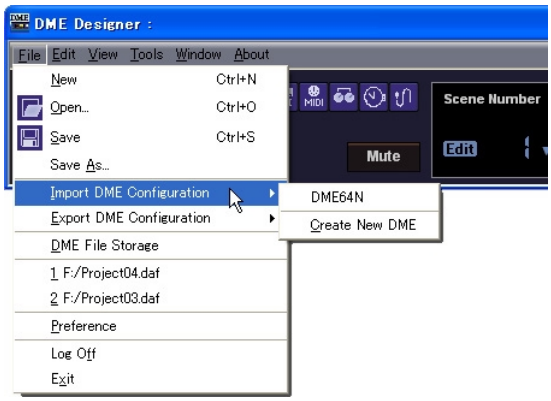


Archivo de datos DME

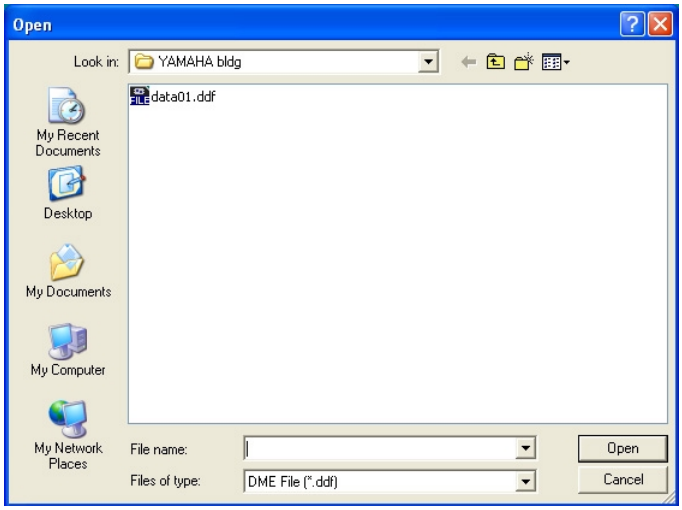
Importa los ajustes del archivo de datos DME a una unidad DME incluida en la configuración actual.

1 Active la configuración que ha organizado la unidad DME a la que se va a importar.
Si existen varias configuraciones, muestre la ventana en frente de la configuración que ha organizado la unidad DME a la que se va a importar.

2 Haga clic en el menú [File] de la ventana del panel principal y desplace el cursor sobre [Import DME Configuration] (importar configuración DME).
Aparece un submenú que incluye las unidades DME de la configuración actual.



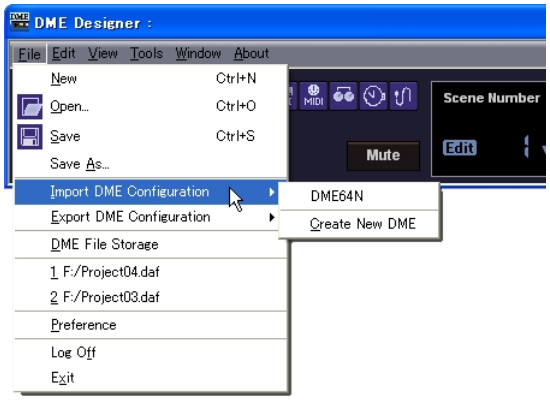
3 En el submenú, haga clic en la unidad DME a la que desea importar los ajustes.
Aparecerá el cuadro de diálogo “Open“.



4 Seleccione el archivo de datos DME y haga clic en el botón [Open] (abrir).

■ Submenú [Import DME Configuration]

Las unidades DME incluidas en la configuración actual aparecerán en el submenú [Import DME Configuration].



La opción [Create New DME] (crear nueva DME) crea una unidad DME nueva e importa los ajustes.

NOTA

Únicamente pueden importar datos DME los usuarios para los que se ha seleccionado la casilla [Operation Security] (seguridad de funcionamiento) → [Edit] (editar) en el cuadro de diálogo “Security”. Para obtener información sobre los niveles de seguridad de los usuarios, consulte “Seguridad (creación de usuarios y establecimiento de los ajustes del usuario)” en la página 55.

NOTA

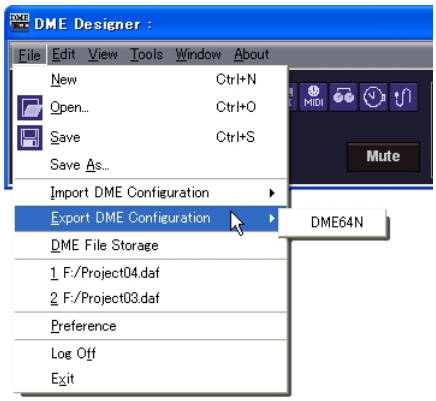
Si no es posible importar el archivo de datos DME, aparece el mensaje “DME file import failed” (la importación del archivo DME ha fallado).

Exportación de DME

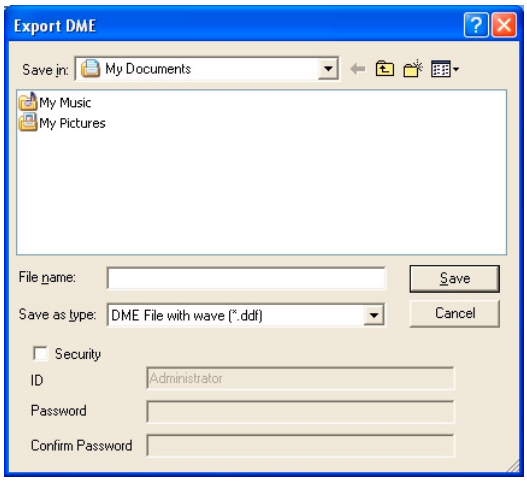
Exporta los parámetros de una unidad DME incluida en la configuración actual y los guarda como un archivo.

1 Active la configuración que incluye la unidad DME desde la que se va a exportar.
Si existen varias configuraciones, muestre la ventana en frente de la configuración que ha organizado la unidad DME desde la que se va a exportar.

2 Haga clic en el menú [File] de la ventana del panel principal y desplace el cursor sobre [Export DME Configuration] (exportar configuración DME).
Aparece un submenú.



3 En el submenú, haga clic en la unidad DME desde la que desea exportar los ajustes.
Aparecerá el cuadro de diálogo “Save As”.

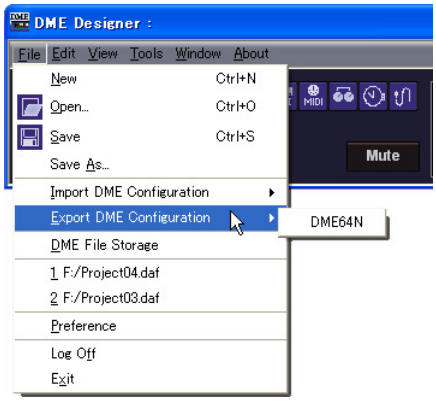


4 Introduzca el nombre del archivo.
Determina si el tipo de archivo seleccionado se exportará junto con un archivo wave.

5 Indique la carpeta en la que desea guardar los archivos y a continuación haga clic en el botón [Save] (guardar).

■ Submenú [Export DME Configuration]

Las unidades DME incluidas en la configuración actual aparecerán en el submenú [Export DME Configuration].



Procedimiento para crear configuraciones

La configuración es un diagrama de diseño que determina la configuración de DME. Al transferir estos datos, la unidad DME funciona. Siga el procedimiento que se indica a continuación para crear una configuración de DME Designer.

NOTA

Las configuraciones se pueden crear sólo cuando la unidad DME está fuera de línea. Para transferir los datos, debe en primer lugar cambiar al estado en línea. El procedimiento para ello se explica más adelante en este documento.

1 Creación de un proyecto nuevo.

Al iniciar DME Designer se crea un proyecto nuevo. Si ya está abierto otro proyecto, utilice el menú [File] → comando [New] del panel principal para crear un archivo nuevo.
“Main Panel Window Menu” (menú de la ventana del panel principal) → menú [File] → [New] (página 44)

2 Ajustes de zona.

Los nombres de las zonas se configuran y las zonas se añaden y eliminan en el cuadro de diálogo “Zone”.
Consulte “Cómo agregar, eliminar y cambiar el nombre de una zona” en la página 231.

3 Ajustes de configuración.

Los nombres de las zonas se configuran y las zonas se añaden y eliminan en el cuadro de diálogo “Zone”.
Consulte “Cómo añadir, eliminar y cambiar el nombre de una configuración” en la página 233.

4 Disposición de unidades DME, ICP y dispositivos externos.

Organice DMEs, ICPs y dispositivos externos en la ventana Zone.
Consulte “Zone Window (Ventana Zone)” en la página 237,
“Objetos” en la página 156,
“Operaciones y ajustes compartidos de las ventanas de diseño” en la página 207.

5 Colocación de componentes.

Coloque los componentes y los módulos de usuario en la ventana Configuration.
Consulte “Configuration Window (Ventana Configuration)” en la página 242,
“User Module (Módulo de usuario)” en la página 250,
“Tipos de componentes” en la página 259.

6 Conexiones lógicas de componentes.

Utilice cables para conectar los componentes y los módulos de usuario que colocó en la ventana Configuration.
Consulte “Dibujo y edición de líneas” en la página 219.

7 Ajuste de parámetros.

Edite los parámetros de los componentes en el editor.
Consulte “Component Editor Window (Ventana Component Editor)” en la página 264.

8 Ajuste de parámetros definidos por el usuario.

Se pueden asignar parámetros a las teclas de función F1 a F6 en la unidad DME.
Consulte “Botón definido por el usuario (parámetros definidos por el usuario)” en la página 98.

9 Almacenamiento de escenas.

Guarde las escenas mediante el menú [Tools] → comando [Scene Manager] (gestor de escenas) de la ventana del panel principal.
Consulte “Administrador de escenas” en la página 63.

Conexión en línea

Puede conectar la unidad DME al ordenador y transferir las configuraciones, escenas y parámetros creados con DME Designer a la unidad DME. También puede leer datos de la unidad DME en DME Designer, sincronizándolo con el estado de la unidad DME.
Puesto que a través de la sincronización la unidad DME se puede comunicar con el ordenador en el que está instalado DME Designer, deben estar instalados los controladores necesarios (USB-MIDI o controlador de red DME-N) y se deben realizar los ajustes correspondientes para cada uno de ellos y para el puerto MIDI de DME Designer.

NOTA

Puesto que la unidad DME no incluye ajustes de escenas de fábrica, la información relativa a la configuración y las escenas creada en DME Designer se debe transferir en primer lugar.

1 Conexión de la unidad DME y el ordenador.

Conecte la unidad DME y el ordenador con un cable USB o Ethernet.
Consulte el “Manual de instrucciones DME64N/24N” para obtener más información.

2 Instalación del controlador MIDI.

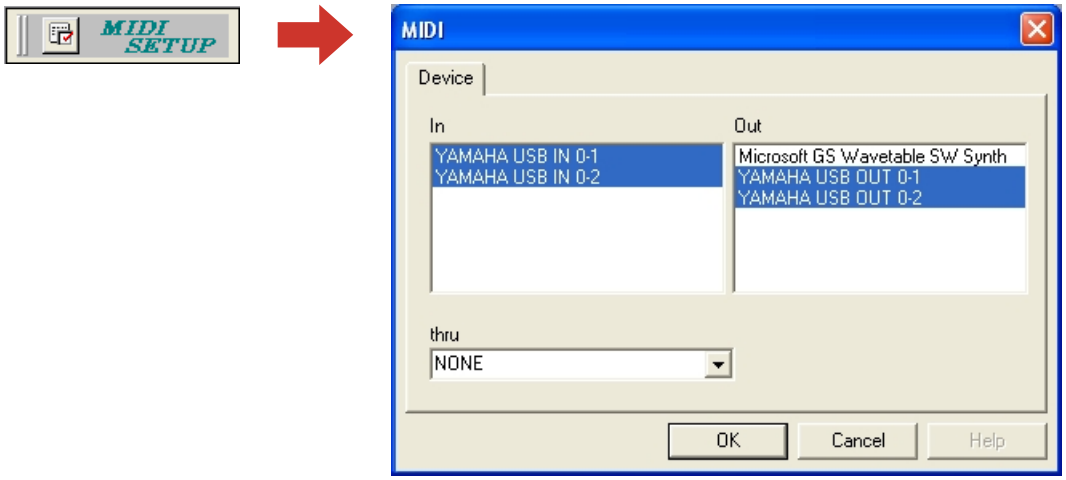
Instale el controlador USB-MIDI o el controlador de red DME-N en el ordenador.
Consulte la “Guía de instalación de DME Designer“ para obtener más detalles.

3 Configuración del controlador MIDI.

Realice los ajustes necesarios del controlador MIDI instalado en el ordenador. Si el controlador ya está configurado, compruebe los ajustes antes de conectarse en línea.
Consulte la “Guía de instalación de DME Designer“ para obtener más detalles.

4 Configuración del puerto del controlador MIDI.

El cuadro de diálogo MIDI Setup (configuración de MIDI) aparece al pulsar el botón MIDI Setup situado en la barra de herramientas del mismo nombre, que aparece cunado se inicia DME Designer. Configure los puertos In/Out/Thru (entrada, salida e intermedio) al DME64N/24N.



5 Ajustes MIDI IN/OUT de DME Designer.

En la ficha [Port] (puerto) del cuadro de diálogo “MIDI”, seleccione el controlador MIDI que se utiliza para enviar y recibir mensajes MIDI. Si el controlador ya está configurado, compruebe los ajustes antes de conectarse en línea.
“MIDI” → ficha [Port] (página 97)

6 Almacenamiento y comprobación de escenas.

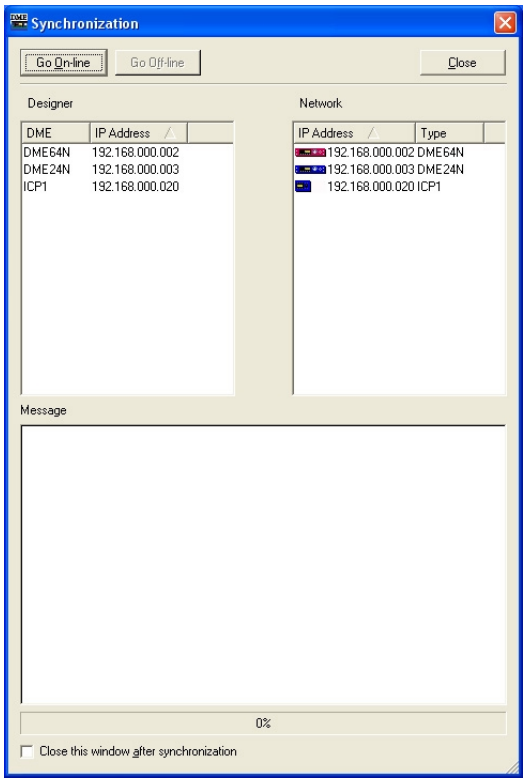
Cuando se cambie al estado en línea, debe guardarse la última escena. Se puede comprobar si se ha guardado una escena mediante el cuadro de diálogo “Scene Manager”.
Consulte “Administrador de escenas” en la página 63.

7 Recuperación de escenas.

Al cambiar al estado en línea, la escena se recupera. El número de la escena aparece en la columna [Scene Number] (número de escena) y el nombre en Scene Name (nombre de la escena). Si aparece [--------] en [Scene Name], la escena se recupera.
Ventana del panel principal → “Current Scene” (escena actual) (página 42)
Consulte “Administrador de escenas” en la página 63.

8 Cuadro de diálogo “Synchronization” (sincronización).

Haga clic en [Synchronization] del menú [Tools] (herramientas) o en el botón grande [Synchronization] de la barra de herramientas.
Cuando se abre el cuadro de diálogo, aparece una lista con las unidades DME conectadas. Las unidades DME conectadas al ordenador aparecen en la lista [Network] (red).



NOTA

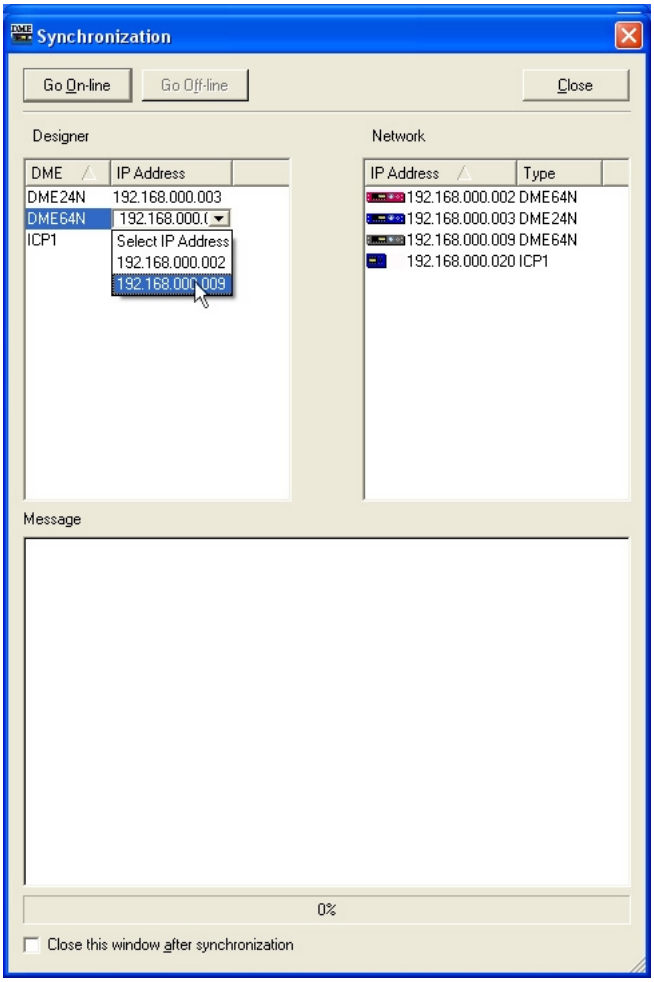
Cuando se va a abrir el cuadro de diálogo “Synchronization”, aparece una única alerta si no se ha recuperado ninguna escena o no se han realizado los ajustes del puerto MIDI. Después de hacer clic en el botón [OK] de la alerta, se abre cada cuadro. En ese momento se pueden realizar los ajustes necesarios en el cuadro de diálogo que aparece y a continuación visualizar de nuevo el cuadro de diálogo “Synchronization”.

9 Selección de direcciones IP.

Las unidades DME incluidas en la zona actual se muestran en la lista [Designer] del cuadro de diálogo “Synchronization”. Haga clic en el cuadro [IP Address] (dirección IP) y a continuación seleccione la dirección IP de la unidad DME que se encuentra en ese momento en DME Designer.

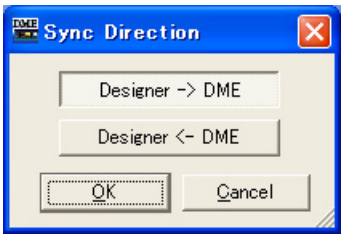
NOTA

Las direcciones IP aparecen para los dispositivos del mismo tipo dentro del área.



10 Cambio al estado en línea.

Al hacer clic en el botón [Go On-Line] (pasar a en línea) se muestra un cuadro de diálogo en el que el usuario puede decidir el método de sincronización.

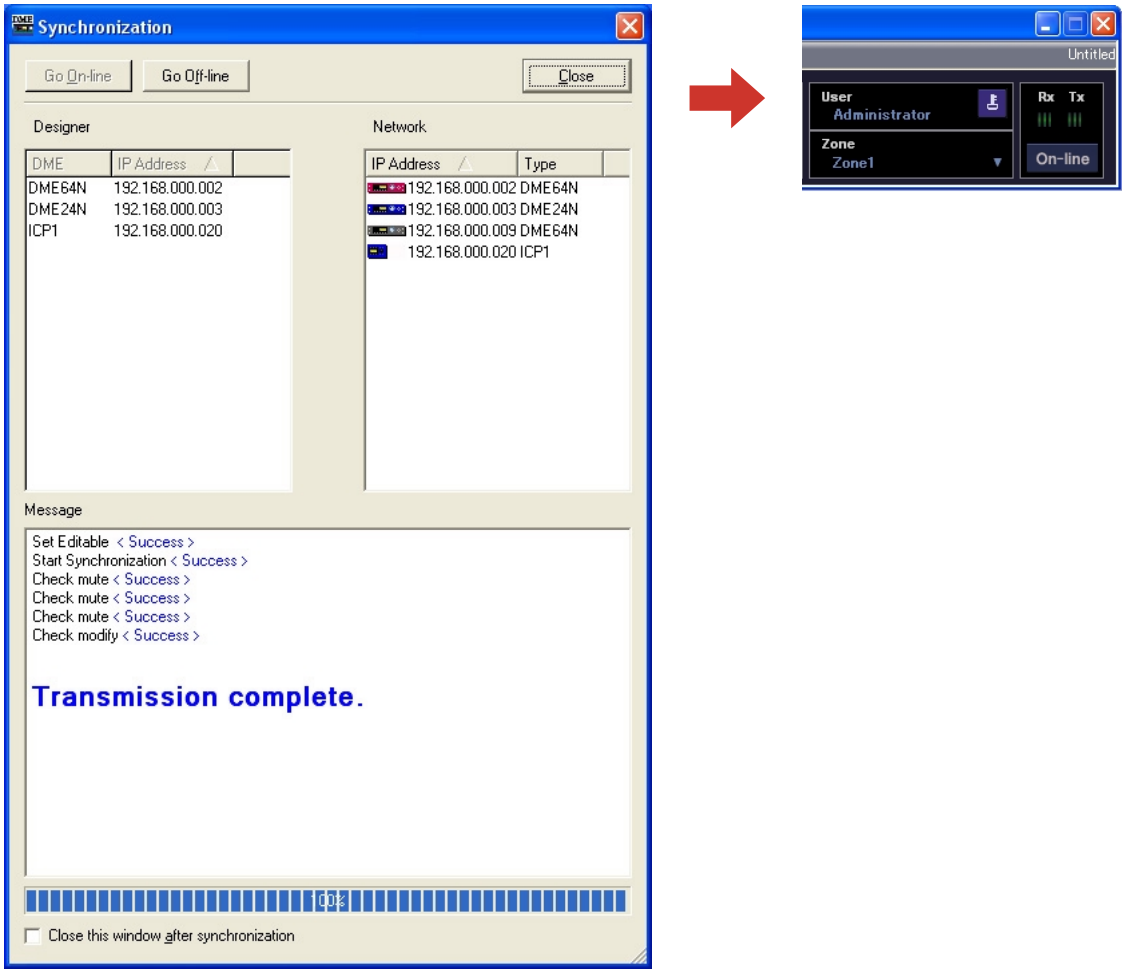


Haga clic en el botón de dirección [Designer→DME].
La transferencia de la configuración se inicia y DME Designer se sincroniza con la unidad.
Si existen numerosas zonas, el proceso se alarga.

Una vez en línea, el botón [Go On-line] aparece difuminado y el botón [On-Line] (en línea) de la ventana del panel principal se enciende. El cuadro de diálogo se cerrará automáticamente si se ha marcado [Close this window after synchronization] (cerrar ventana tras la sincronización).

NOTA

Puede no ser posible entrar en modo en línea si no se ha almacenado una escena con [Recall Safe] seleccionado.



Para cambiar al modo fuera de línea, haga clic o bien en el botón [ON-Line] de la ventana del panel principal, o en el botón [Go Off-line] del cuadro de diálogo “Synchronization”.

Ventana del panel principal

La ventana del panel principal es la ventana principal de DME Designer.



Barra de título

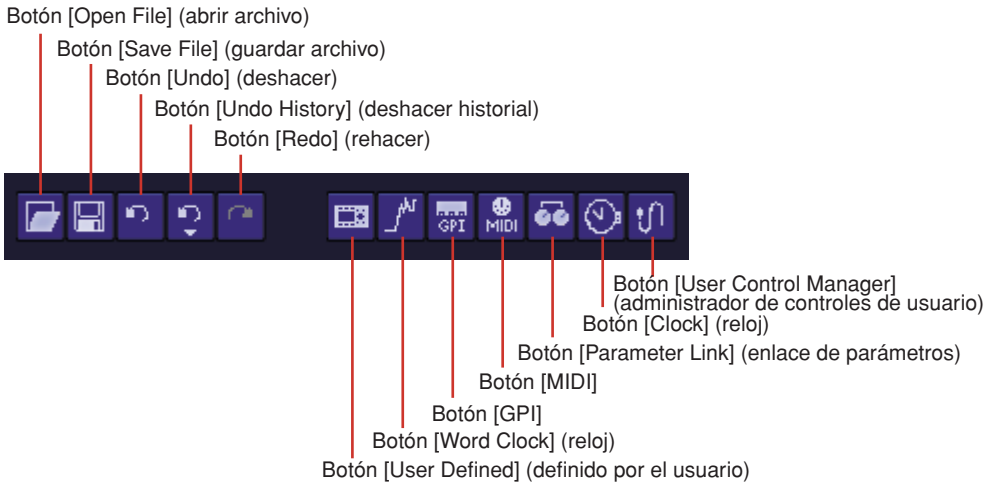
En la barra de título aparece “DME Designer”.

Barra de menús

Los comandos que se pueden ejecutar en la aplicación se agrupan por categorías en la barra de menús. Al hacer clic en una de las categorías, aparece una lista de comandos.
También se muestra, a la derecha, el nombre del archivo de proyecto que esté abierto en ese momento. Al abrir el archivo de un proyecto nuevo, o cuando aún no se haya guardado, aparecerá “Untitled” (sin título) como nombre del archivo.

Botones de herramientas (pequeños)

Los comandos que se utilizan con frecuencia aparecen aquí como botones. Cuando no se pueda utilizar un comando, el botón estará difuminado.



■ Botón [Open File] (abrir archivo)

Abre los archivos de proyecto.
→ [Open] en el menú [File] (página 45)

■ Botón [Save File] (guardar archivo)

Guarda el archivo del proyecto que se esté editando actualmente.
→ [Save] en el menú [File] (página 45)

■ Botón [Undo] (deshacer)

Deshace la última operación de edición.
→ [Undo] en el menú [Edit] (página 47)

■ Botón [Undo History] (deshacer historial)

Abre el cuadro de diálogo “Undo History”. Deshace varias operaciones.
→ [Undo History] en el menú [Edit] (página 47)

■ Botón [Redo] (rehacer)

Restablece las operaciones deshechas con el botón [Undo] a su condición original.
→ [Redo] en el menú [Edit] (página 47)

■ Botón [User Defined] (definido por el usuario)

Abre el cuadro de diálogo “User Defined Button”.
→ Consulte “[User Defined Button] (botón definido por el usuario)” en la página 49.

■ Botón [Word Clock] (reloj)

Abre el cuadro de diálogo “Word Clock”.
→ Consulte “[Word Clock] (reloj)” en la página 49.

■ Botón [GPI]

Abre el cuadro de diálogo “GPI”.
→ Consulte “[GPI]” en la página 49.

■ Botón [MIDI]

Abre el cuadro de diálogo “MIDI”.
→ Consulte “[MIDI]” en la página 49.

■ Botón [Parameter Link] (enlace de parámetros)

Abre el cuadro de diálogo “Parameter Link”.
→ Consulte “[Parameter Link] (enlace de parámetros)” en la página 49.

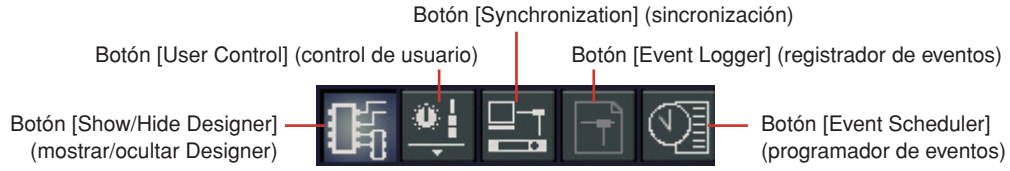
■ Botón [Clock] (reloj)

Abre el cuadro de diálogo “Clock”.
→ Consulte “[Clock] (reloj)” en la página 50.

■ Botón [User Control Manager] (administrador de controles de usuario)

Abre el cuadro de diálogo “User Control Manager”.
→ Consulte “[User Control] (control de usuario)” en la página 48.

Botones de herramientas (grandes)



■ Botón [Show/Hide Designer] (mostrar/ocultar Designer)

Muestra u oculta la ventana Designer.

■ Botón [User Control] (control de usuario)

Su funcionamiento es el mismo que el del comando [User Control] del menú [View]. Al hacer clic en este botón se muestra un menú.



En el menú aparecerá User Control. Al hacer clic en él, aparecerá la ventana de control de usuario. Si se hace clic en [New User Control] (control de usuario nuevo), se abre el cuadro de diálogo “New User Control”.

■ Botón [Synchronization] (sincronización)

Abre el cuadro de diálogo “Synchronization”.
→ Consulte el cuadro de diálogo “Synchronization” en la página 76.

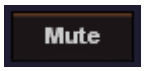
■ Botón [Event Logger] (registrador de eventos)

Abre la ventana Event Logger.
→ Vea la ventana “Event Logger” en página 111.

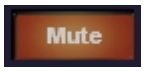
■ Botón [Event Scheduler] (programador de eventos)

Abre el cuadro de diálogo “Event Scheduler”.
→ Consulte el cuadro de diálogo “Event Scheduler” en la página 116.

Botón [Mute] (silenciamiento)



Silenciamiento desactivado



Silenciamiento activado

Activa y desactiva el botón de silenciamiento de DME para la zona actual.
Para activarlo pulse la tecla <Mayúsculas> a la vez que hace clic. Si hace clic en el botón mientras está desactivado y no pulsa la tecla <Mayúsculas>, aparecerá el siguiente mensaje: “Click the Mute Button with the Shift Key.” (Haga clic en el botón Mute con la tecla Mayúsculas pulsada).
Para desactivarlo, haga clic en el botón. No es necesario pulsar la tecla <Mayúsculas>.



Escena actual

Muestra el nombre y número de la escena actual. Puede pasar de una escena a otra.



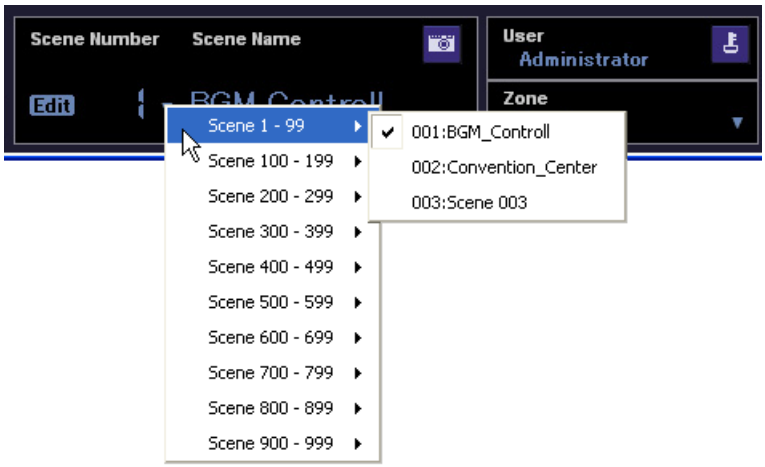
[Scene Number] (número de escena)

[Scene Name] (nombre de escena)

Botón [Scene Manager] (administrador de escenas)

■ [Scene Number] (número de escena)

Muestra el número de la escena actual. Cuando se pulsa [▼] aparece una lista en la que se puede seleccionar una escena. El indicador EDIT se iluminará cuando se haya editado un parámetro después de recuperar o almacenar una escena.



NOTA

Si se pulsan simultáneamente las teclas <Ctrl> y <+> se recupera la escena siguiente, y si se pulsan simultáneamente las teclas <Ctrl> y <-> se recupera la escena anterior. Estos ajustes pueden cambiar en el cuadro de diálogo de las teclas Shortcut (método abreviado) (página 134).

■ [Scene Name] (nombre de escena)

Muestra el nombre de la escena actual.

■ Botón [Scene Manager] (administrador de escenas)

Abre el cuadro de diálogo “Scene Manager”.

[User] (usuario) (usuario conectado)



■ Nombre del usuario conectado

Muestra el nombre del usuario conectado.

■ Botón [Security] (seguridad)

Abre el cuadro de diálogo “Security”.

Zona actual

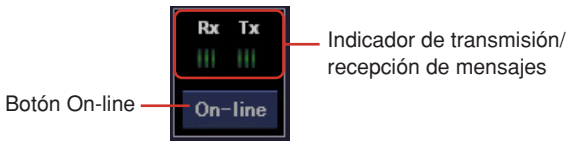


Muestra el nombre de la zona activa. Cuando se pulsa [▼] aparece una lista en la que se puede seleccionar una zona.



Estado de la comunicación

Establece el estado de la comunicación entre el ordenador y la unidad DME.



■ Botón [Go On-line] (pasar a modo en línea)

Cuando la unidad DME está conectada a un equipo, al hacer clic en este botón se alterna entre el modo en línea/fuera de línea de la unidad. El indicador se iluminará cuando la unidad DME esté en modo en línea.

■ Indicadores de transmisión/recepción de mensajes

[Rx] (recepción)

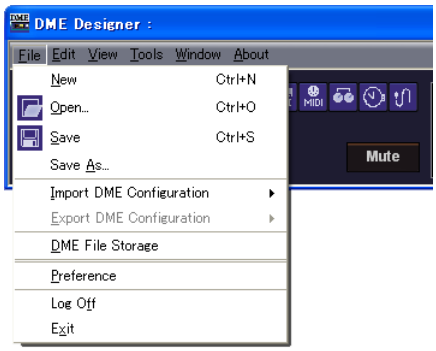
Se enciende cuando DME Designer recibe mensajes MIDI desde la unidad DME.

[Tx] (transmisión)

Se enciende cuando DME Designer transmite mensajes MIDI a la unidad DME.

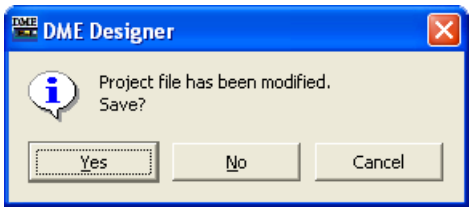
Menú de la ventana del panel principal

Menú [File] (Archivo)



■ [New] (nuevo)

Crea un proyecto nuevo. Cuando se crea un proyecto nuevo, se cierra el proyecto en el que se estaba trabajando.
Y aparece un mensaje de confirmación que pregunta “Project file has been modified. Save?” (El archivo de proyecto ha cambiado. ¿Guardar?).



Botón [Yes] (sí)

Guarda el proyecto abierto actualmente.
Si ya se había dado un nombre y guardado el archivo abierto actualmente, se sobrescribirá ese archivo guardado. Para los archivos que no se hayan guardado antes, aparecerá el cuadro de diálogo “Save As” (guardar como). En este cuadro de diálogo se puede dar un nombre al archivo al guardarlo.

Botón [No]

Cierra el proyecto sin guardarlo. Si ya se había guardado el archivo y se le había dado un nombre, la última versión guardada permanecerá como estaba. Si no se ha guardado el proyecto, ni se le ha dado un nombre, el proyecto se perderá.

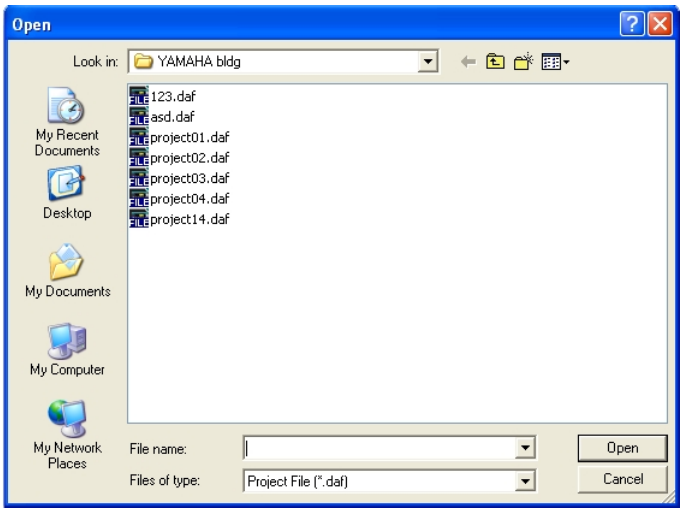
Botón [Cancel] (cancelar)

Cancela la creación de un proyecto nuevo.

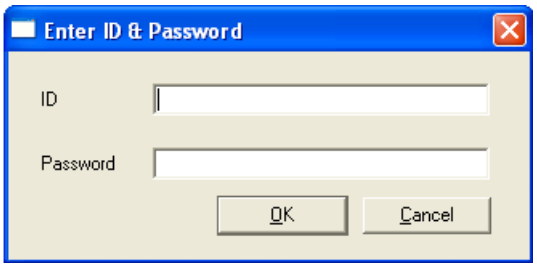
■ [Open] (abrir)

Abre los archivos de proyecto guardados. Como el proyecto que está abierto en ese momento se cierra, aparecerá un cuadro de diálogo de confirmación que pregunta “Project file has been modified. Save?” (El archivo de proyecto ha cambiado. ¿Guardar?)

Cuando se selecciona este comando, aparece el cuadro de diálogo “Open”. Seleccione el archivo de proyecto que desea abrir y haga clic en el botón [Open].



Si el archivo de proyecto tiene activada la seguridad, aparecerá el cuadro de diálogo “Enter ID & Password” (introducir ID y contraseña). Introduzca el ID y la contraseña para abrir el archivo y haga clic en el botón [OK] (aceptar). Se abrirá el archivo de proyecto.



■ [Save] (guardar)

Sobrescribe un archivo de proyecto ya guardado con los cambios actuales. Si el archivo se guarda por primera vez, aparece el cuadro de diálogo “Save As”.
→ Consulte “Archivos de proyecto” en la página 22.

■ [Save as] (guardar como)

Guarda el archivo de proyecto actual como un archivo distinto con un nombre nuevo o con una ubicación diferente. Cuando se selecciona este comando, aparece el cuadro de diálogo “Save as”.
→ Consulte “Archivos de proyecto” en la página 22.

■ [Import DME Configuration] (importación configuración DME)

Importa parámetros para una unidad DME dispuesta en un archivo de configuración.
→ Consulte “Archivo de datos DME” en la página 30.

■ [Export DME Configuration] (exportación configuración DME)

Exporta parámetros de una unidad DME dispuesta en un archivo de configuración.
→ Consulte “Archivo de datos DME” en la página 30.

■ DME File Storage (almacenamiento de archivos DME)

Abre el cuadro de diálogo “DME File Storage”.
→ Consulte “DME File Storage” en la página 52

■ Archivos utilizados recientemente

Muestra los archivos recientemente guardados. Si hace clic en uno de los nombres de los archivos, podrá abrir ese archivo.

■ [Preference] (preferencias)

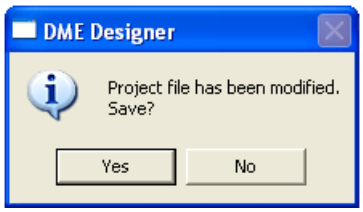
Abre el cuadro de diálogo “Preference”.
→ Consulte “Preferencias” en la página 53.

■ [Log Off] (cierre de sesión)

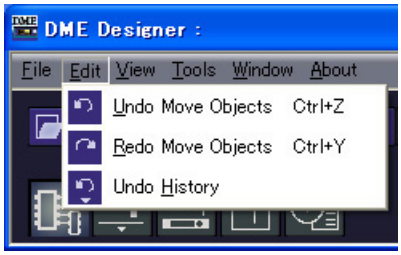
Cierra la sesión del usuario conectado. Como el usuario conectado debe cerrar la sesión antes de que pueda conectarse un usuario nuevo, se mostrará el cuadro de diálogo “Log On” (inicio de sesión) de modo que pueda conectarse el siguiente usuario.
→ Consulte “Usuarios y seguridad” en la página 19.

■ [Exit] (salir)

Cierra “DME Designer.” Aparecerá un mensaje de confirmación que pregunta “Project file has been modified. Save?” (El archivo de proyecto ha cambiado. ¿Guardar?) Para guardar el archivo, haga clic en [Yes] (sí). Para cerrar sin guardarlo, haga clic en [No].



Menú [Edit] (Edición)



■ [Undo] (deshacer)

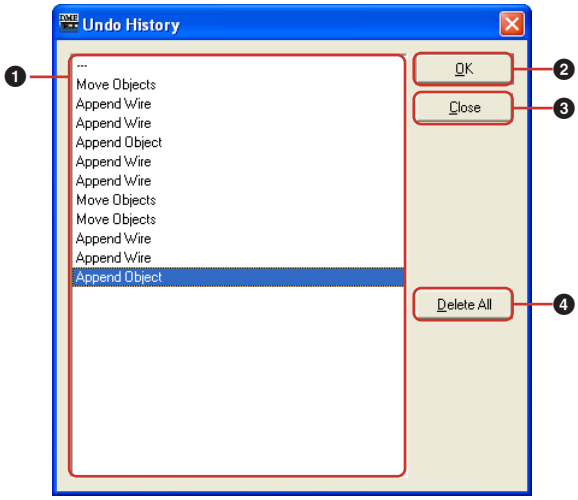
Deshace una única operación. El nombre de la operación que se va a deshacer mediante [Undo] se muestra en el nombre de comando. También se pueden seleccionar los comandos que aparezcan después de ese.
Cuando no sea posible ejecutar [Undo], el comando aparecerá difuminado.

■ [Redo] (rehacer)

Vuelve al estado anterior al de haber ejecutado el comando [Undo]. Se muestra el nombre de la operación que se reestablecerá mediante [Redo]. Mediante [Redo] sólo se pueden restablecer tantas operaciones como las que se deshicieron con el comando [Undo]. Cuando no sea posible ejecutar [Redo], el comando aparecerá difuminado.

■ [Undo History] (deshacer historial)

Abre el cuadro de diálogo “Undo History”. Deshace varias operaciones. También borra el historial de operaciones.



❶ Lista

Muestra todas las operaciones realizadas hasta el momento de forma ordenada, empezando por la más antigua. Puede seleccionar una operación haciendo clic en la misma.

❷ Botón [OK] (aceptar)

Deshace todas las operaciones situadas debajo de la que se haya seleccionado en la lista. La operación seleccionada en la lista no se deshace.

❸ Botón [Close] (cerrar)

Cierra el cuadro de diálogo.

❹ Botón [Delete All] (eliminar todas)

Elimina todas las entradas del historial de operaciones que se muestran en la lista. La eliminación de una operación de la lista no se puede deshacer.

Las operaciones que se deshacen mediante [Undo History] se pueden volver a ejecutar, una a una, utilizando [Redo].

Menú [View] (Ver)



■ [Designer]

Muestra u oculta la ventana Designer.

■ [Event Logger] (registrador de eventos)

Muestra el registro de eventos de la red.
No se abre si se selecciona mientras se visualiza el registro de eventos de red.
→ Consulte “Event Logger” en la página 111.

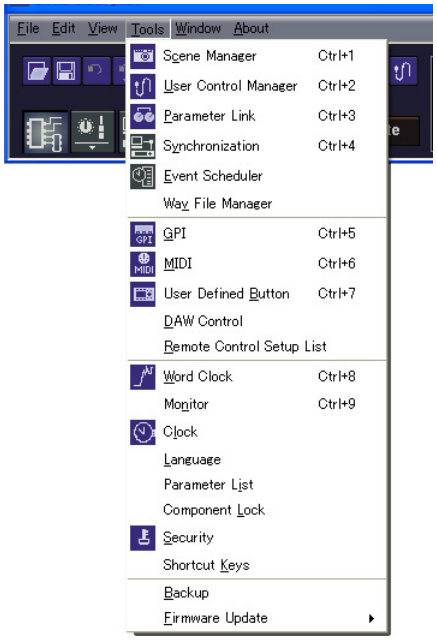
■ [User Control] (control de usuario)

Abre el control de usuario.
Los controles del usuario que puede abrir el usuario conectado aparecen en un submenú.
Si se hace clic en [New User Control] (control de usuario nuevo) en el submenú, se abre el cuadro de diálogo “New User Control”.
→ Consulte “User Control/User Module Editor (Editor de control del usuario y de módulos de usuario)” en la página 279.

NOTA

Los controles no disponibles al usuario que en ese momento esté conectado no aparecen en el menú.

Menú [Tools] (Herramientas)



■ [Scene Manager] (administrador de escenas)

Abre el cuadro de diálogo “Scene Manager”.
→ Consulte “Administrador de escenas” en la página 63.

■ [User Control Manager] (administrador de controles de usuario)

Abre el cuadro de diálogo “User Control Manager”.
→ Consulte “Control de usuario” en la página 70, página 279.

■ [Parameter Link] (enlace de parámetros)

Abre el cuadro de diálogo “Parameter Link”.
→ Consulte “Enlace de parámetros” en la página 73.

■ [Synchronization] (sincronización)

Abre el cuadro de diálogo “Synchronization”.
→ Consulte “Sincronización (Sincronización de DME Designer y de las unidades DME)” en la página 75.

■ [Event Scheduler] (programador de eventos)

Abre el cuadro de diálogo “Event Scheduler”.
→ Consulte “Programador de eventos” en la página 116.

■ [Wav File Manager] (administrador de archivos Wave)

Abre el cuadro de diálogo “Wav File Manager”.
→ Consulte “Administrador de archivos Wave” en la página 128.

■ [GPI]

Abre el cuadro de diálogo “GPI”.
→ Consulte “GPI” en la página 79.

■ [MIDI]

Abre el cuadro de diálogo “MIDI”.
→ Consulte “MIDI” en la página 90.

■ [User Defined Button] (botón definido por el usuario)

Abre el cuadro de diálogo “User Defined Button”.
→ Consulte “Botón definido por el usuario (parámetros definidos por el usuario)” en la página 98.

■ [DAW Control] (controlador DAW)

Abre el cuadro de diálogo “DAW Control”.
→ Consulte “Control DAW” en la página 132.

■ [Remote Control Setup List]

Abre el cuadro de diálogo “Remote Control Setup List”.
→ Consulte “Remote Control Setup List” en la página 123.

■ [Word Clock] (reloj)

Abre el cuadro de diálogo “Word Clock”.
→ Consulte “Word Clock (reloj)” en la página 102.

■ [Monitor]

Abre el cuadro de diálogo “Monitor Out” (salida de monitor).
→ Consulte “Monitor” en la página 104.

■ [Clock] (reloj)

Abre el cuadro de diálogo “Clock”.
→ Consulte “Clock (reloj)” en la página 105.

■ [Language] (idioma)

Abre el cuadro de diálogo “Language”.
→ Consulte “Ajustes del idioma” en la página 106.

■ [Parameter List] (lista de parámetros)

Abre el cuadro de diálogo “Parameter List”.
→ Consulte “Lista de parámetros” en la página 124.

■ [Component Lock]

Abre el cuadro de diálogo “Component Lock”.
→ Consulte “Component Lock” en la página 127.

■ [Security] (seguridad)

Abre el cuadro de diálogo “Security”.
→ Consulte “Seguridad (creación de usuarios y establecimiento de los ajustes del usuario)” en la página 55.

■ [Shortcut Keys] (teclas de método abreviado)

Abre el cuadro de diálogo “Shortcut Keys”.
→ Consulte “Teclas de método abreviado” en la página 134.

■ [Backup] (copia de seguridad)

Abre el cuadro de diálogo “Backup”.
→ Consulte “Backup (copia de seguridad)” en la página 135.

■ [Firmware Update] (actualización de firmware)

Actualiza el firmware de la unidad DME.
→ Consulte “Actualización de firmware de DME” en la página 107.

Menú [Window] (Ventana)



Muestra las ventanas abiertas. Haga clic en el nombre de una ventana para que aparezca en primer plano.

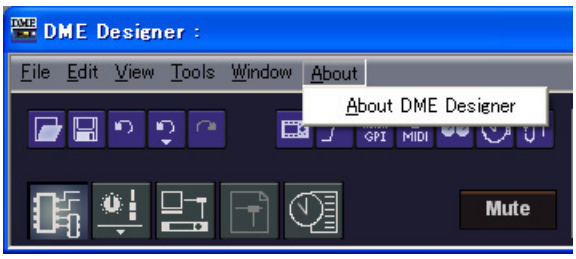
■ [Close All Editor Windows]

Cierra todas las ventanas del editor.

NOTA

Las ventanas de diseño incluidas en la ventana Designer pueden intercambiarse mediante el menú [Window] de la ventana Designer.

Menú [About] (acerca de)

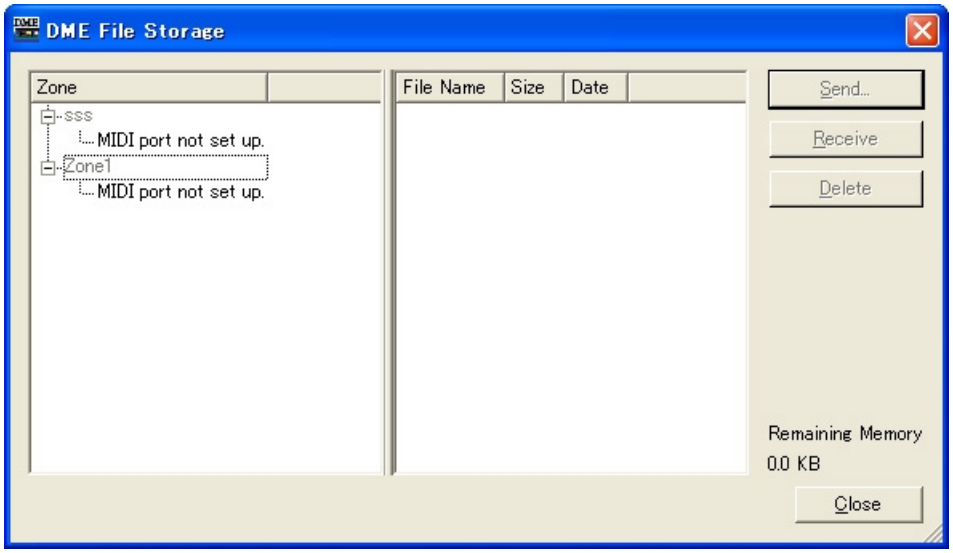


■ [About DME Designer] (acerca de MDE Designer)

Muestra información sobre esta aplicación.

DME File Storage

Permite gestionar archivos DME. Es posible administrar los archivos de proyecto en la unidad DME, y con ello eliminar la necesidad de gestionarlos en el ordenador.
Haga clic en [DME File Storage] del menú [File] (archivo) para abrir el cuadro de diálogo “DME File Storage”.



■ Zone List (Lista de zonas)

Seleccione la zona deseada y DME de la lista.

■ File List (lista de archivos)

Lista de los archivos almacenados en la DME seleccionada.

Botón [Send] (enviar)

Transfiere los archivos seleccionados del ordenador a la DME.

Botón [Receive] (recibir)

Transfiere los archivos seleccionados de la DME al ordenador.

Botón [Delete] (Eliminar)

Elimina los archivos seleccionados de la DME.

NOTA

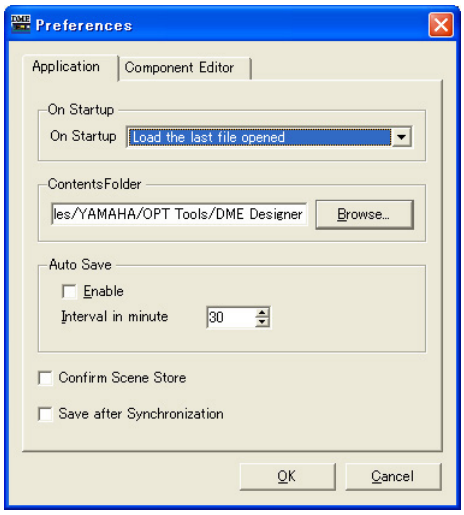
La sincronización puede no ser posible si el valor [Remaining Memory] (la cantidad de memoria DME restante) llega a ser demasiado pequeño. Si se produce esta situación, elimine los archivos no deseados para aumentar el espacio de memoria disponible.

Preferencias

Cuando se hace clic en el comando [Preference] (preferencias) del menú [File] de la ventana del panel principal aparece el cuadro de diálogo “Preferences”. Aquí puede realizar los ajustes del entorno para utilizar DME Designer.

■ Ficha [Application] (aplicación)

Aquí puede seleccionar el entorno general de utilización.



On Startup (al iniciar)

Selecciona la acción para cuando se inicia la aplicación.

- [Load the last file opened] (cargar el último archivo abierto)
  Carga el último archivo abierto. Si se ha movido o eliminado el archivo, o se le ha cambiado el nombre, no se podrá localizar y en su lugar se abrirá un proyecto nuevo.
- [Create an empty file] (crear un archivo vacío)
  Abre un proyecto nuevo.
- [Load File & Synchronization] (cargar archivo y sincronización)
  Carga el último archivo abierto y lo sincroniza con la unidad DME.

Contents Folder (carpeta de contenido)

Especifica la carpeta en las que se almacenan las imágenes que utiliza la ventana Design y los controles del usuario.
Haga clic en el botón [Browse] (examinar) y especifique la carpeta.

Auto Save (guardado automático)

Configure la función de guardado automático de archivos.

- [Enable] (habilitar)
  Cuando se habilita la opción de guardado automático de archivos, se activará en los archivos en los que se esté trabajando. El archivo se sobrescribirá sin borrarse el historial de Undo (deshacer). Este ajuste no tiene ningún efecto cuando el archivo en el cual se está trabajando no se ha guardado previamente o si el ordenador está en modo en línea.
- [Interval in minutes] (intervalo en minutos)
  Especifica el intervalo del guardado automático en minutos.

[Confirm Scene Store] (confirmar el almacenamiento de escenas)

Marque esta casilla de verificación para que se muestre un cuadro de diálogo de confirmación cuando almacene una escena.

[Save after synchronization] (guardar después de la sincronización)

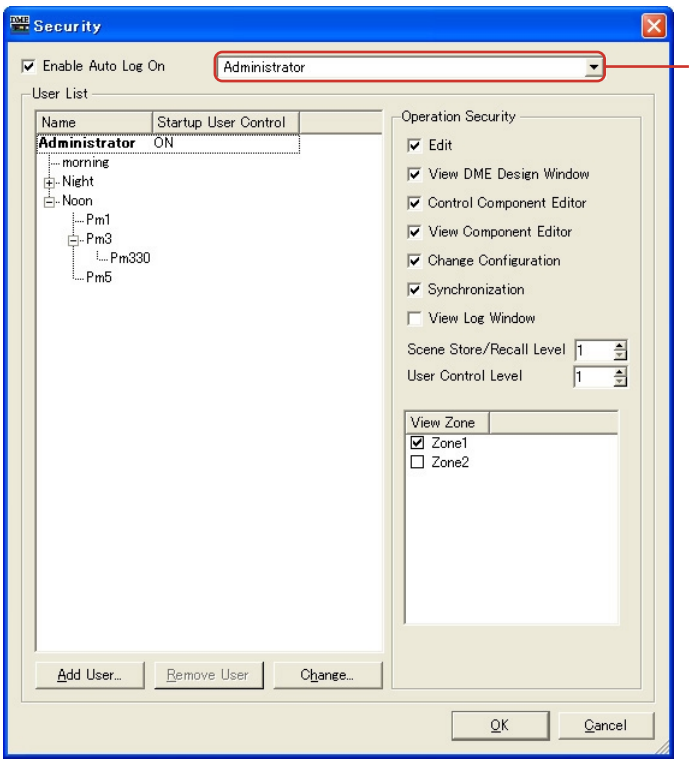
Si se realiza un guardado después de sincronizar DME Designer con la unidad DME, la siguiente sincronización será bastante más rápida una vez que se ha sincronizado la diferencia. Marque esta casilla para indicar el guardado automático después de sincronizar DME Designer a la unidad DME.

■ Ficha [Component Editor] (editor de componentes)

Configura el funcionamiento de los mandos, las guías y los cuadros de edición. Consulte la "Cambio de parámetros" en la página 266.

Seguridad (creación de usuarios y establecimiento de los ajustes del usuario)

Cuando se hace clic en el comando [Security] (seguridad) del menú [Tools] (herramientas), aparece el cuadro de diálogo “Security”. Aquí puede crear usuarios y eliminarlos. También puede establecer el nivel de seguridad para cada usuario. Los usuarios se guardan en la configuración de DME Designer. No es necesario crear usuarios para cada archivo.



Usuario conectado automáticamente

■ Restricciones de configuración de usuario

Se aplican varias restricciones, en función del nivel de seguridad del usuario que esté conectado.

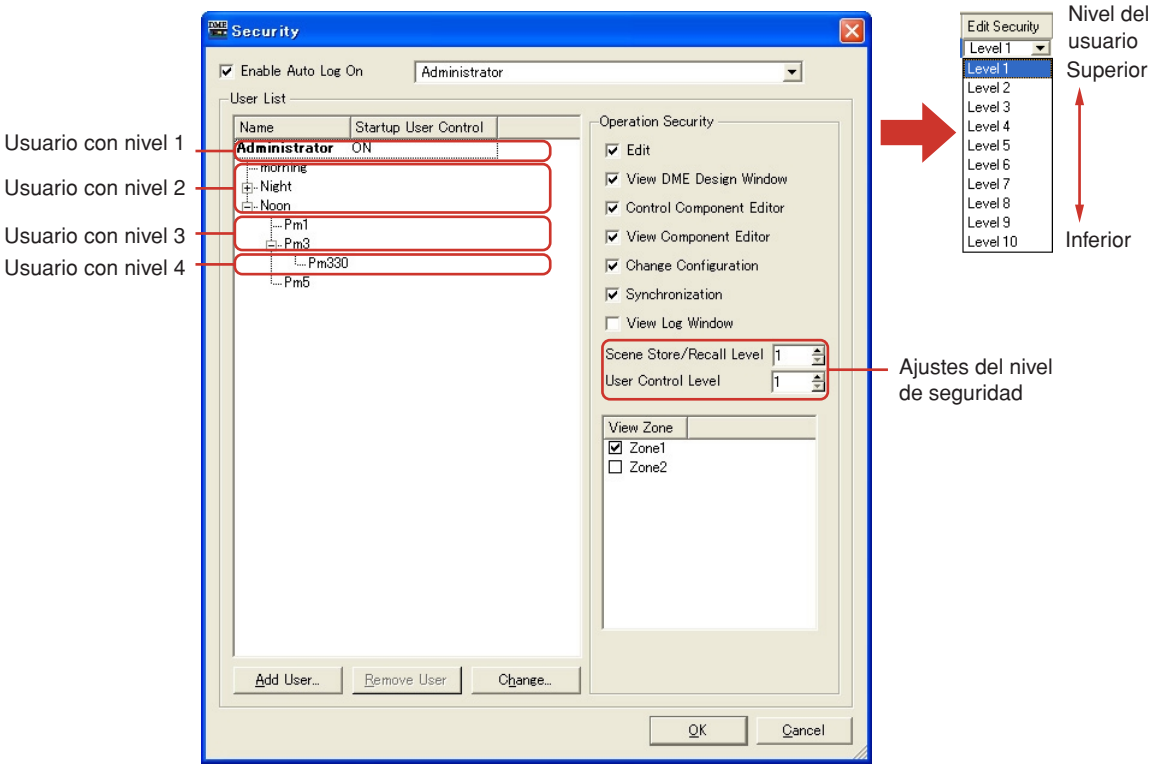
- El usuario conectado sólo puede editar a los usuarios que tengan un nivel de seguridad inferior al suyo.
- El usuario conectado no puede elevar su propio nivel de seguridad.

■ Usuario [Administrator] (administrador)

El usuario [Administrator]está registrado de forma predeterminada y puede utilizar todas las funciones. Inmediatamente después de instalar DME Designer, no hay ninguna contraseña establecida para el usuario [Administrator].

■ Nivel de seguridad

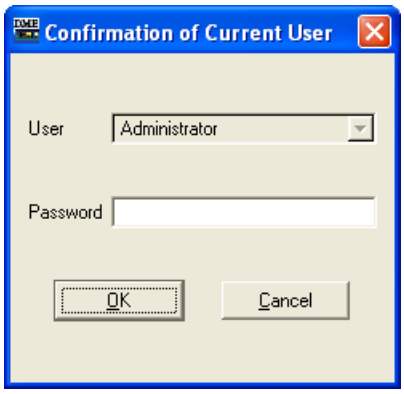
Los niveles de seguridad de los usuarios se establecen mediante el elemento [Operation Security] (seguridad para el funcionamiento) situado a la derecha del cuadro de diálogo “Security”.



Puede activar o desactivar la edición y la capacidad de abrir ventanas o de establecer controles. Existen diez niveles, del 1 al 10, para el almacenamiento/recuperación de escenas y los controles del usuario. Level (nivel) 1 es el nivel superior y 10 es el inferior. De forma predeterminada, para el usuario [Administrator] está establecido el nivel 1. Sólo se puede establecer el Level 1 para el [Administrator]. Para los usuarios que cree el [Administrator], justo por debajo de sí mismo, se pueden establecer los niveles de 2 a 10. Para los usuarios nuevos subordinados a los usuarios con nivel 2, se pueden establecer los niveles de 3 a 10. Es imposible establecer un nivel superior al del usuario que haya creado los usuarios nuevos.
“Scene Store/Recall Level” establece el nivel para el almacenamiento y recuperación de escenas. El usuario conectado puede almacenar o recuperar las escenas que tengan su mismo nivel o uno inferior. Por ejemplo, un usuario con nivel 3 puede recuperar las escenas que tengan establecido un nivel de 3 a 10 para la recuperación de escenas.
También se establecen niveles para el control de usuario. El usuario conectado puede mostrar o editar los controles del usuario que tengan su mismo nivel o uno inferior.
El usuario que esté conectado puede utilizar las zonas marcadas en el campo [View Zone] (ver zona).

[Enable Auto-Log On] (activar el inicio de sesión automático)

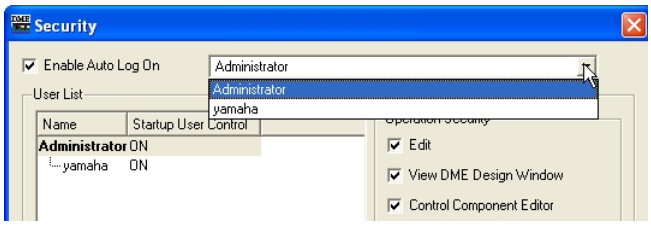
Activa el inicio de sesión automático. Si se marca esta casilla de verificación, el usuario que se muestra en el cuadro de la derecha se conectará automáticamente cuando se inicie DEM Designer. El inicio de sesión automático conecta al usuario sin que sea necesario introducir una contraseña.
Haga clic en [▼] a la derecha del cuadro y seleccione, de la lista desplegable de usuarios, el que quiera que se conecte automáticamente.
Si no está activada la función de inicio de sesión automático, el cuadro de diálogo “Log On” aparecerá cada vez que se inicie DME Designer. Para poder iniciar la sesión, siempre se tendrá que seleccionar un usuario e introducir una contraseña.
Si el inicio de sesión automático pasa de estar activado a desactivado al establecer una contraseña para el usuario conectado, aparecerá el cuadro de diálogo “Confirmation of Current User” (confirmación del usuario conectado).



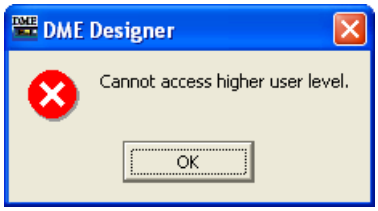
Introduzca la contraseña del usuario en el cuadro [Password] (contraseña) y haga clic en el botón [OK] (aceptar).
Si se hace clic en el botón [Cancel] (cancelar), el inicio de sesión automático permanecerá activado.

■ Usuario conectado automáticamente

Selecciona el usuario que se conecta automáticamente cuando está marcada la casilla de verificación [Enable Auto Log On].



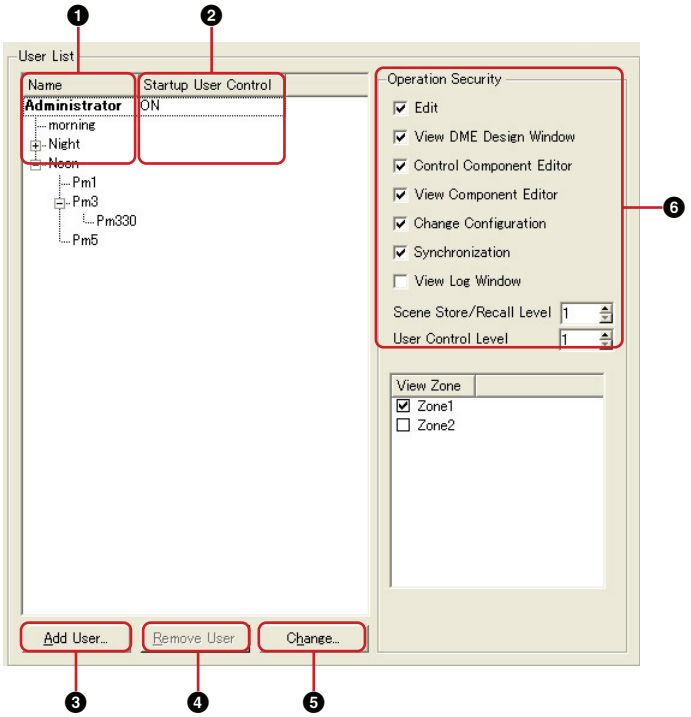
El usuario conectado sólo puede establecer este comando para los usuarios que tengan un nivel de seguridad igual o inferior al suyo. Si selecciona un usuario con un nivel superior, aparece el mensaje de alerta “Cannot access higher user level.” (No se puede acceder a un nivel de usuario superior). Haga clic en el botón [OK].



Para establecer el inicio de sesión automático para un usuario con un nivel de seguridad superior al del usuario conectado, es necesario cerrar primero la sesión del usuario conectado e iniciar una nueva sesión con un usuario que tenga un nivel de seguridad superior.

User List (lista de usuarios)

Aquí se muestran los usuarios registrados. El usuario conectado aparece en negrita. Haga clic en el nombre del usuario del que quiera editar sus ajustes.



El [Administrator] es el usuario establecido de forma predeterminada, y es el encargado de administrar el sistema. El usuario [Administrator] tiene el nivel superior y puede utilizar todas las funciones.
Todos los usuarios nuevos se crean con un nivel inferior al del usuario [Administrator], y se muestran por debajo del [Administrator].
Si un usuario con nivel 2 o inferior tiene otros usuarios subordinados, aparecerá un botón [+] o [-] a la izquierda del nombre del usuario con el mayor nivel de la lista. Cuando se hace clic en los botones [+] o [-] aparecen o se ocultan los usuarios subordinados a ese usuario superior.
El usuario conectado puede crear varios usuarios con niveles inferiores.

❶ Name (nombre)

Muestra los nombres de los usuarios. El usuario conectado aparece en negrita.

❷ Startup User Control (iniciar el control de usuario)

Muestra “ON” (activado) para abrir automáticamente el control de usuario y realizar ajustes cuando el usuario está conectado.

❸ Botón [Add User] (añadir usuario)

Agrega un usuario subordinado al usuario seleccionado de la lista. Si se hace clic aquí aparece el cuadro de diálogo “Add User”. Seleccione el usuario al que estará subordinado el nuevo usuario y haga clic en este botón.
Si se selecciona un usuario superior al usuario conectado, el botón aparecerá difuminado y no podrán añadirse usuarios.

❹ Botón [Remove User] (suprimir usuario)

Elimina el usuario seleccionado de la lista. Sólo se pueden eliminar usuarios con un nivel inferior al del usuario conectado.
Es más, el usuario conectado no puede eliminarse a sí mismo.

❺ Botón [Change] (modificar)

Cambia los ajustes del usuario seleccionado de la lista. Abre el cuadro de diálogo “Change User Information” (cambiar la información de usuario). El contenido del cuadro de diálogo es el mismo que el de “Add User”.

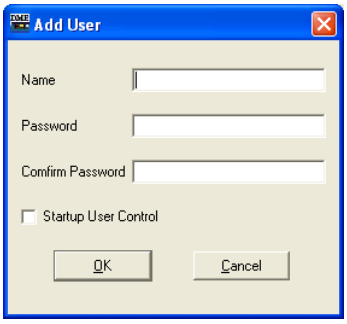
❻ Seguridad para el funcionamiento

Establece las funciones que puede utilizar el usuario seleccionado de la lista [User List] de la izquierda. Al marcar la casilla de verificación, se activa el uso de la función correspondiente.

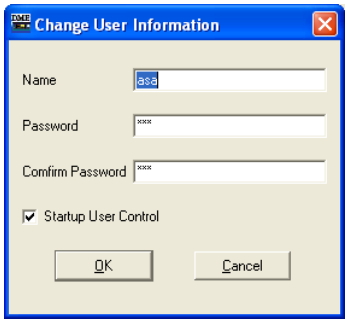
- [Edit] (edición)
  Puede modificar los siguientes ajustes: edición en la ventana Designer, edición del control de usuario, edición de parámetros definidos por el usuario, reloj, edición de escenas, GPI y MIDI.
- [View DME Design Window] (ver la ventana DME Design)
  Permite mostrar la ventana de configuración de Designer.
- [Control Component Editor] (editor de componentes de control)
  Permite la edición de parámetros en el editor de componentes.
- [View Component Editor] (ver el editor de componentes)
  Permite mostrar el editor de componentes.
- [Change Configuration] (cambiar configuración)
  Permite cambiar de una configuración a otra.
- [Synchronization] (sincronización)
  Permite la sincronización con la unidad DME.
- [View Log Window] (ver la ventana de registro)
  Muestra la ventana Event Logger.
- [Scene Store/Recall Level] (nivel para el almacenamiento/recuperación de escenas)
  Establece el nivel en el que se pueden almacenar y recuperar las escenas. Haga clic en los botones [▲] y [▼] o introduzca un número en el cuadro para establecer el nivel. Aunque están disponibles los niveles del 1 al 10, el rango de niveles que pueden establecerse en realidad varía en función del nivel del usuario que esté realizando el ajuste.
  Cuando se crea un usuario, este ajuste se establece automáticamente en “One level lower than the user above.” (Un nivel inferior al del usuario del que depende.) El nivel establecido inicialmente es el mayor nivel que se puede establecer para ese usuario.
- [User Control Level] (nivel de control de usuario)
  Establece el nivel de control de usuario. Haga clic en los botones [▲] y [▼] o introduzca un número en el cuadro para establecer un nivel de 1 a 10. Aunque están disponibles todos los niveles de 1 a 10, el rango que en realidad puede establecerse varía en función del usuario que realice el ajuste.
  Cuando se crea un usuario, este ajuste se establece automáticamente en “One level lower than the user above.” (Un nivel inferior al del usuario del que depende) El nivel establecido inicialmente es el mayor nivel que se puede establecer para ese usuario.

Cuadro de diálogo “Add User” (añadir usuario)/Cuadro de diálogo “Change User Information” (cambiar la información de usuario)

Cuando se hace clic en el botón [Add User] del cuadro de diálogo “Security” (seguridad), aparece el cuadro de diálogo “Add User”. Si se hace clic en el botón [Change] del cuadro de diálogo “Security”, aparece el cuadro de diálogo “Change User Information”.
El cuadro de diálogo “Add User” sirve para definir un nombre de usuario y una contraseña cuando se añade un usuario nuevo. Los ajustes del usuario se pueden modificar en el cuadro de diálogo “Change User Information”. El contenido de ambos cuadros de diálogo es el mismo.



Cuadro de diálogo “Add User”



Cuadro de diálogo “Change User Information”

■ Cuadro [Name] (nombre)

Introduzca el nombre del usuario. Introduzca un nombre distinto al de los demás nombres de usuario existentes.

■ Cuadro [Password] (contraseña)

Introduzca la contraseña. Cuando escriba en el cuadro de contraseña, aparecerán asteriscos (*) en lugar de los caracteres que haya escrito. Si no desea establecer una contraseña para el usuario, deje el cuadro en blanco.

■ Cuadro [Confirm Password] (confirmar contraseña)

Introduzca de nuevo la contraseña para confirmarla. Cuando escriba en el cuadro de contraseña, aparecerán asteriscos (*) en lugar de los caracteres que haya escrito. Si no desea establecer una contraseña para el usuario, deje el cuadro en blanco.

■ [Startup User Control] (iniciar el control de usuario)

Cuando un usuario inicia una sesión, se abren automáticamente los controles y ajustes de usuario que se indiquen o que sean inferiores al nivel de seguridad de ese usuario.
En [User List] del cuadro de diálogo “Security”, el apartado [User Control] indicará “ON” para los usuarios que tengan activada esta opción.

■ Botón [OK] (aceptar)

Utilice este botón del cuadro de diálogo “Add User” para crear usuarios nuevos según los ajustes establecidos en el mismo. Utilice este botón en el cuadro de diálogo “Change User Information” para aplicar los ajustes establecidos en el mismo y cambiar los ajustes del usuario.

■ Botón [Cancel] (cancelar)

Cancela la creación de un usuario o la modificación de ajustes y cierra el cuadro de diálogo.

Creación de usuarios

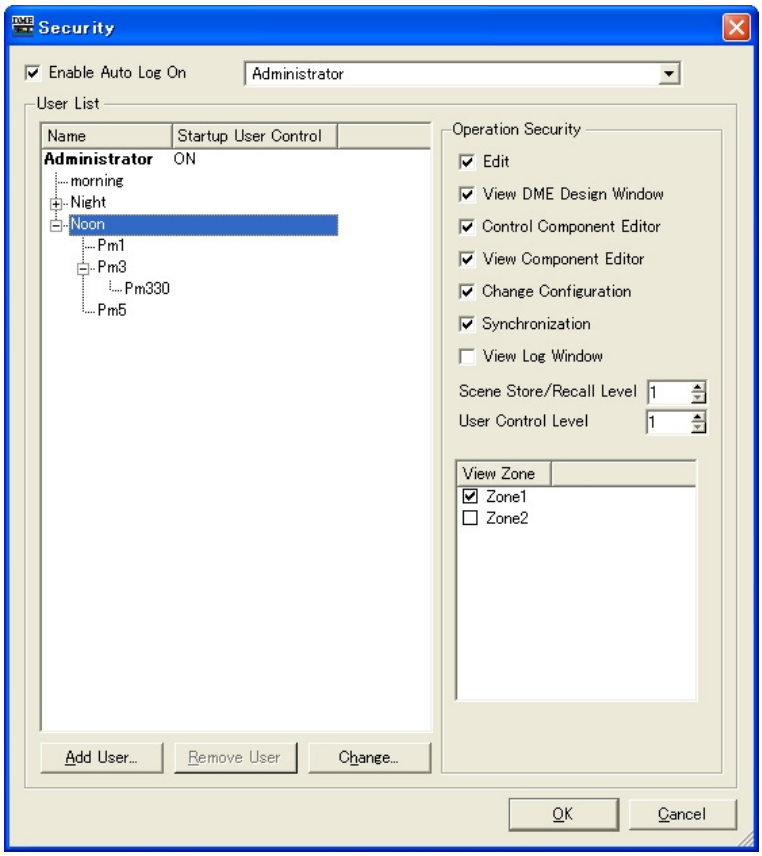
Los usuarios se crean de la siguiente manera:

1 Haga clic en [Security] (seguridad) del menú [Tools] (herramientas) de la ventana del panel principal.

Aparecerá el cuadro de diálogo “Security”.
Se puede abrir el cuadro de diálogo “Security” haciendo clic en el botón [Security] de la ventana del panel principal.

2 Seleccione un usuario de la lista de usuarios [User List] del cuadro de diálogo “Security”.

Se creará un usuario subordinado al usuario seleccionado. Sólo se puede seleccionar el [Administrator] (administrador) si el usuario conectado es el [Administrator]. Si existen varios usuarios, seleccione el usuario al que vaya a estar subordinado el usuario nuevo.
Se pueden crear varios usuarios subordinados a un único usuario.



3 Haga clic en el botón [Add User] (añadir usuario).

Aparecerá el cuadro de diálogo “Add User”.

4 Introduzca el nombre de usuario en el cuadro [Name] (nombre).

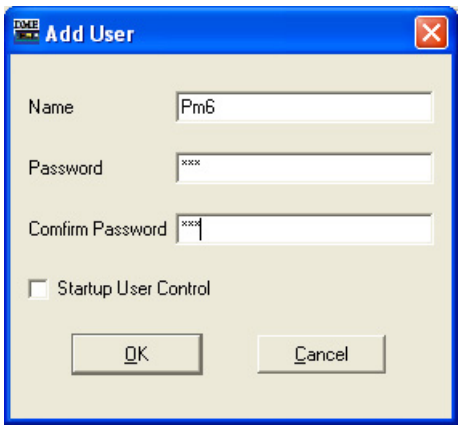
5 Introduzca la contraseña en el cuadro de diálogo [Password] (contraseña).

También se pueden crear usuarios que no tengan contraseña. Si no desea establecer una contraseña para el usuario, deje el cuadro [Password] en blanco.

6 Introduzca también la contraseña en el cuadro de diálogo [Confirm Password] (confirmar contraseña).

Si no desea establecer una contraseña para el usuario, deje también en blanco el cuadro [Confirm Password].

7 Marque la casilla de verificación [Startup User Control] (iniciar el control de usuario).



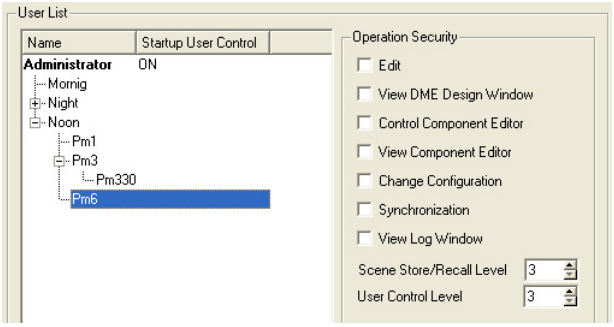
NOTA

Si no coincide el texto introducido en los cuadros [Password] y [Confirm Password], apareceré el mensaje “Different password!” (la contraseña no coincide). Haga clic en el botón [OK] y vuelva a introducir la contraseña correcta en los cuadros [Password] y [Confirm Password] del cuadro de diálogo “Add User”.



8 Haga clic en el botón [OK] (aceptar).

De este modo se cierra el cuadro de diálogo “Add User”. El nuevo usuario se añadirá a la lista del cuadro de diálogo “Security”.



9 Establezca el nivel de seguridad del usuario por medio de [Operation Security] (seguridad para el funcionamiento) del cuadro de diálogo “Security”.

Cuando se crea un usuario nuevo, todas las casillas de verificación de [Operation Security] aparecen desactivadas. Marque las casillas de verificación para activar las funciones que quiera permitir utilizar al usuario nuevo. [Scene Store/Recall Level] (nivel para el almacenamiento/recuperación de escenas) y [User Control Level] (nivel de control de usuario) tendrán un nivel inferior al del usuario del que depende el nuevo usuario creado. Automáticamente, el nivel establecido inicialmente será el mayor que pueda establecerse para ese usuario. Para reducir el nivel, introduzca un número mayor en el cuadro.

Haga clic en el botón [OK] para cerrar el cuadro de diálogo. Puede seguir creando usuarios nuevos sin cerrar el cuadro de diálogo.

Administrador de escenas

Escenas

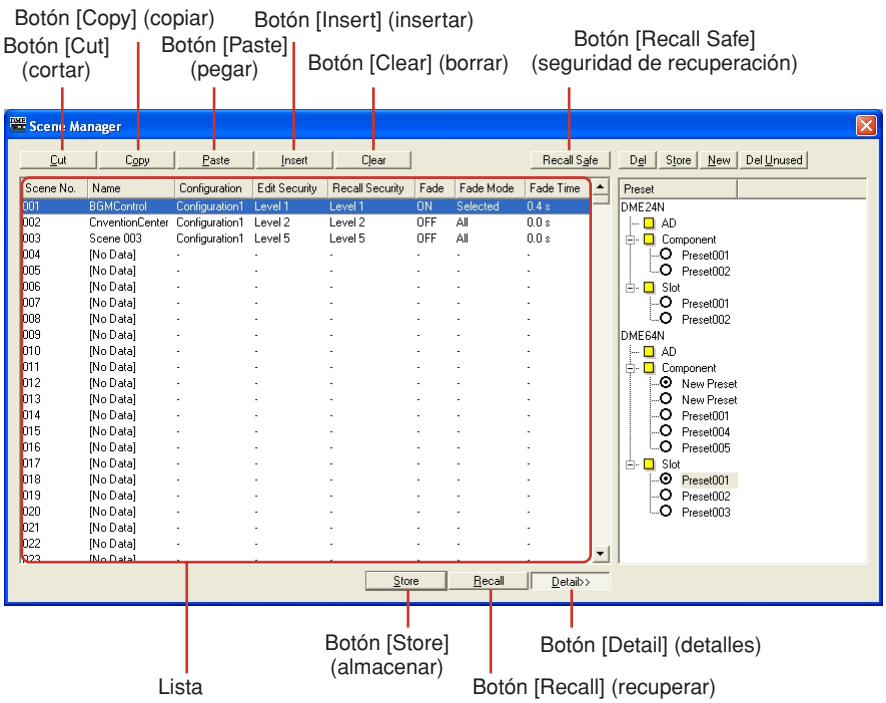
Los contenidos de configuración se pueden guardar como “**escenas**” y darles un nombre. El proceso de guardar escenas se denomina “**almacenamiento de escenas**.” Los ajustes de los parámetros de la configuración de cada sitio utilizado se pueden almacenar varias veces y recuperarlos y utilizarlos cuando sea necesario. Existen 999 memorias de escena disponibles. Cuando se almacena una escena, los parámetros de DME se guardan como “**parámetros predeterminados**.” Los preajustes se crean automáticamente cuando se almacena una escena.
El proceso de hacer que una escena vuelva (de modo que la escena se convierta en la escena actual) se denomina “**recuperación de escena**”. Las escenas se recuperan utilizando el botón [▼] que se encuentra situado junto a la escena actual en la ventana del panel principal o mediante el cuadro de diálogo “Scene Manager” (administrador de escenas).

■ Seguridad del usuario conectado

El usuario conectado sólo puede almacenar, recuperar o editar las escenas que tienen un nivel de seguridad igual o inferior al suyo. Los niveles de seguridad del usuario se establecen mediante [Edit] (edición) → [Store/Recall/Edit] (almacenamiento/recuperación/edición) en el cuadro de diálogo “Security”.

Cuadro de diálogo “Scene Manager” (administrador de escenas)

Cuando se hace clic en el comando [Scene Manager] del menú [Tools] (herramientas), aparece el cuadro de diálogo “Scene Manager”.



■ Lista

Muestra el contenido de la escena.

Scene No. (n.º de escena)

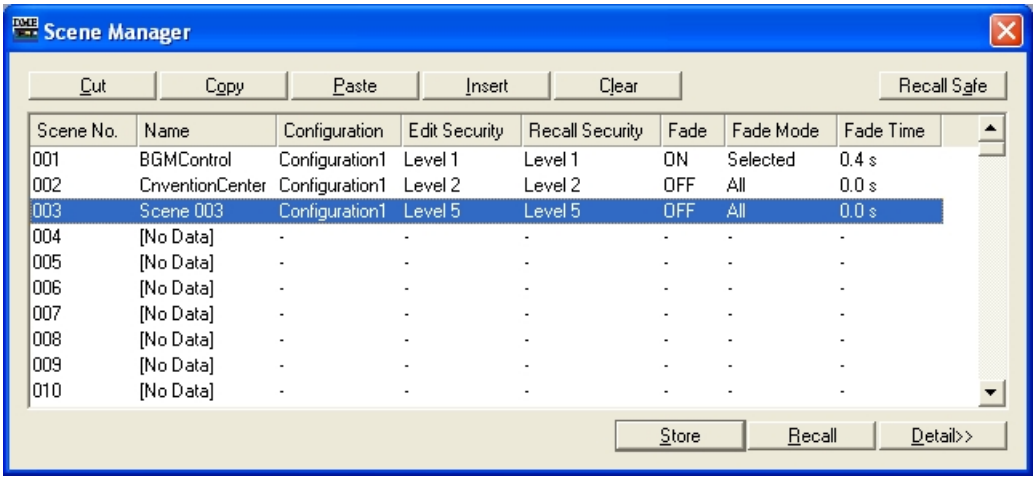
Muestra el número de escena. Existen 999 memorias de escena disponibles. Haga clic aquí para seleccionar una escena.

Name (nombre)

Muestra el nombre de la escena. Haga clic en el cuadro [Name] para introducir el nombre de escena. Se pueden escribir hasta 18 caracteres.
Si no se ha almacenado la escena, aparecerá “[No Data]” (sin datos). Cuando se almacena una escena se puede escribir un nombre. Los nombres predeterminados son “Scene001”, “Scene002”, etc. El número de tres dígitos es igual que el número de escena (que se muestra en [Scene Number] (número de escena)) de la escena almacenada.

Configuration (configuración)

Muestra el nombre de la configuración. Si no se ha almacenado la escena, aparecerá un guión (-).



Scene No.	Name	Configuration	Edit Security	Recall Security	Fade	Fade Mode	Fade Time
001	BGMControl	Configuration1	Level 1	Level 1	ON	Selected	0.4 s
002	CnventionCenter	Configuration1	Level 2	Level 2	OFF	All	0.0 s
003	Scene 003	Configuration1	Level 5	Level 5	OFF	All	0.0 s
004	[No Data]	-	-	-	-	-	-
005	[No Data]	-	-	-	-	-	-
006	[No Data]	-	-	-	-	-	-
007	[No Data]	-	-	-	-	-	-
008	[No Data]	-	-	-	-	-	-
009	[No Data]	-	-	-	-	-	-
010	[No Data]	-	-	-	-	-	-

Edit Security (seguridad para la edición)

Muestra los niveles de seguridad para la edición de escenas. Si se hace clic aquí, aparece una lista en la que se pueden modificar tales niveles de seguridad. En la lista sólo se muestran los niveles de seguridad iguales e inferiores al del usuario conectado. Cuando se crea un usuario, estos ajustes son los mismos que los del nivel de seguridad del usuario nuevo, pero se puede establecer que los niveles para la edición y el almacenamiento de escenas sean menores.

Recall Security (seguridad para la recuperación)

Muestra el nivel de seguridad para la recuperación de escenas. Si se hace clic aquí, aparece una lista en la que se puede modificar el nivel de seguridad. En la lista sólo se muestran los niveles de seguridad iguales e inferiores al del usuario conectado. Cuando se crea un usuario, estos ajustes son los mismos que los del nivel de seguridad del usuario nuevo, pero se puede establecer que el nivel para la recuperación de escenas sea menor.

Fade (fundido)

El fundido se utiliza cuando en una configuración se emplean componentes de Fader (deslizador). Establece si se aplica el fundido (ON) (activado) o no (OFF) (desactivado) cuando se recupera una escena.

NOTA

No se puede simular la función de fundido en DME Designer.

Fade Mode (modo de fundido)

Establece el modo de fundido. Se puede elegir “All” (todos) o “Selected” (seleccionados). Si se selecciona “All”, afectará a todos los canales que utilicen componentes de Fader en su configuración. Incluso cuando se emplean varios componentes, afecta a todos los canales. Si se elige “Selected”, sólo afectará a aquellos canales en los que el interruptor de fundido del editor de componentes esté en ON (activado).

NOTA

De forma predeterminada, el interruptor de fundido de cada canal está en OFF (desactivado). No se aplicará el efecto de fundido, incluso aunque se seleccione Fade=ON y Fade Mode=Selected. Para aplicar el efecto, tendrá que poner en ON el interruptor de fundido para los canales cuando le resulte necesario.

Tiempo de fundido

Define el tiempo de fundido: es decir, el tiempo que tardarán los parámetros de fader y panoramización en alcanzar los nuevos ajustes al recuperar una escena. Los cambios son uniformes y continuos. Si sólo se establecen los preajustes de la escena cuando la misma se recupera, el volumen se ajustará mientras sigue reproduciéndose el sonido de la escena anterior, hasta que se alcance el nuevo nivel. Si también cambia la configuración, el volumen aumentará desde el silencio hasta alcanzar el nuevo valor. Este parámetro se puede ajustar de cero a 60 segundos, en incrementos de 0,1 segundos.

NOTA

Para definir los valores User Defined Button, Program Change, GPI In o GPI Out de la escena, haga clic en la lista con el botón derecho del ratón y utilice el menú contextual que se abre a continuación.

■ Botón [Cut] (cortar)

Corta la escena seleccionada de la lista.

■ Botón [Copy] (copiar)

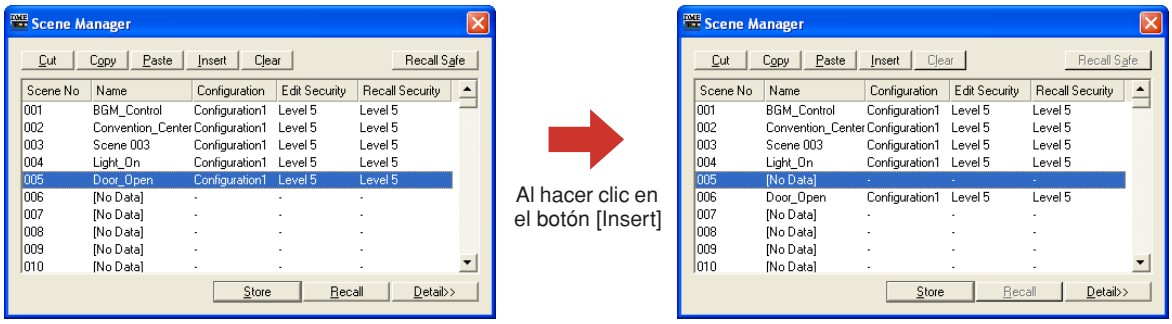
Copia la escena seleccionada de la lista.

■ Botón [Paste] (pegar)

Pega el contenido de la escena cortada o copiada en la escena seleccionada de la lista. La escena seleccionada se sobrescribirá. Si no se ha cortado o copiado una escena, el botón aparecerá difuminado y no se podrá utilizar.

■ Botón [Insert] (insertar)

Inserta el contenido de la escena cortada o copiada en la ubicación de la escena seleccionada de la lista. La escena seleccionada y las que se encuentran por detrás se mueven un puesto hacia abajo. Por ejemplo, si “Door_Open” se hubiera almacenado con el número de escena “005” y estuviera seleccionada al hacer clic en el botón [Insert], la escena insertada se convertiría en la escena “005” y el número de escena de “Door_Open” pasaría a ser el “006.”



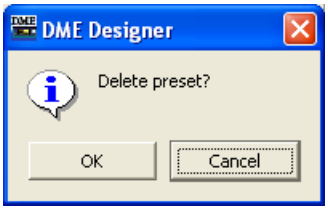
Si no se ha cortado o copiado una escena, el botón aparecerá difuminado y no se podrá utilizar. Si se almacena una escena como la última de la lista de memorias de escena (con el número de escena [999]), el botón aparecerá difuminado y no estará disponible la función insertar. Borre el contenido de la escena número 999 antes de intentar utilizar la función insertar.

NOTA

Mueva los datos de escena a otra memoria de escena cuando no quiera borrar el contenido de la Escena Nº 999.

■ Botón [Clear] (borrar)

Elimina el contenido de la escena seleccionada de la lista.
Si los preajustes incluidos en una escena no se utilizan en otra escena, aparecerá el mensaje “Delete preset?” (¿Borrar preajuste?).



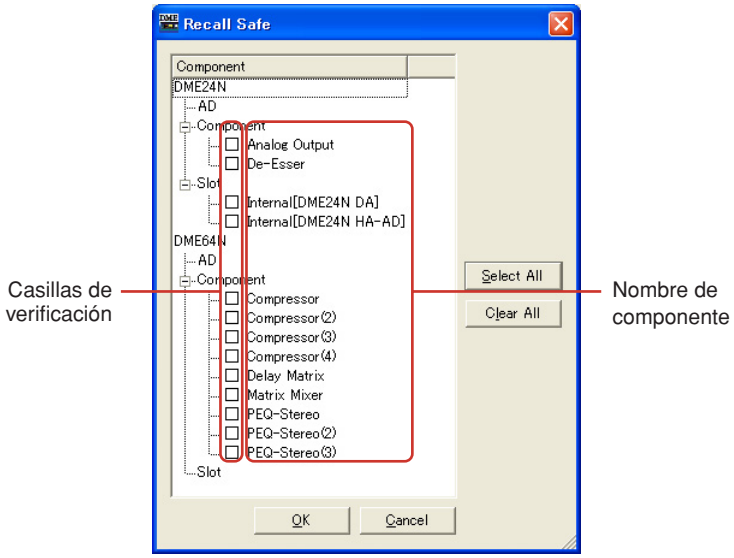
Si no necesita los preajustes, haga clic en el botón [OK]. Si hace clic en el botón [Cancel], los preajustes no se borrarán. Con independencia de dónde haga clic, la propia escena se borrará.

NOTA

El botón [Cancel] del mensaje “Delete Preset?” no cancela la ejecución de [Clear] para la escena. Tan solo cancela la eliminación de los preajustes.

■ Botón [Recall Safe] (seguridad de recuperación)

Antes de realizar una recuperación, puede comprobar el contenido de la escena seleccionada de la lista y definir los componentes que no se vayan a leer. Esta función se utiliza cuando existen componentes que no desea cambiar con la recuperación de la escena.
Cuando se hace clic en este botón, aparece el cuadro de diálogo “Recall Safe”.



Se mostrarán todos los componentes incluidos en la escena. Hay una casilla a la izquierda de cada componente. Marque los componentes que no desea que se lean en la recuperación de la escena (aquéllos que no quiere que cambien su estado actual).
Presione el botón [Select All] para marcar todos los componentes o el botón [Clear All] para borrar las marcas de todos los componentes.
Haga clic en el botón [OK]. El cuadro de diálogo se cerrará y, cuando se recupere la escena, se leerán todos los componentes excepto los marcados.

NOTA

Los componentes marcados en el cuadro de diálogo “Recall Safe” son los que no se leerán (se ignorarán). Si desea que se lean todos los componentes, no es necesario realizar ajustes en el cuadro de diálogo “Recall Safe”.
“Recall Safe” se utiliza cuando se quieren mantener los ajustes actuales de algunos componentes, mientras que existen otros componentes que se desea cambiar conforme a la escena.

■ Botón [Store] (almacenar)

Guarda el contenido de la configuración actual en la escena seleccionada de la lista. Si se selecciona una escena vacía y el contenido se almacena ahí, se crea una escena nueva. Si ya hay almacenada una escena en el número de escena seleccionado, ésta se sobrescribirá. Si en la ficha [Application] (aplicación) del cuadro de diálogo “Preferences” (prefencias) está marcada la casilla de verificación [Confirm Scene Store] (confirmar el almacenamiento de escenas), aparecerá un cuadro de diálogo de confirmación antes de que se almacene la escena.

NOTA

El usuario conectado sólo puede almacenar escenas que tengan asignado un nivel de seguridad igual o inferior al suyo.

NOTA

Cuando el ordenador y la unidad DME están en modo en línea, una escena almacenada en DME Designer también se almacenará en la unidad DME, con independencia de los ajustes de esta última.
El ajuste [Scene Store] (almacenamiento de escena) de la página Misc. (varios) de la pantalla de utilidades de la DME sólo afecta al funcionamiento del almacenamiento desde los controles del panel.

Cuando se almacena una escena, los parámetros de configuración que haya en ese momento se guardan como “parámetros predeterminados”. Los preajustes se crean automáticamente.

■ Botón [Recall] (recuperar)

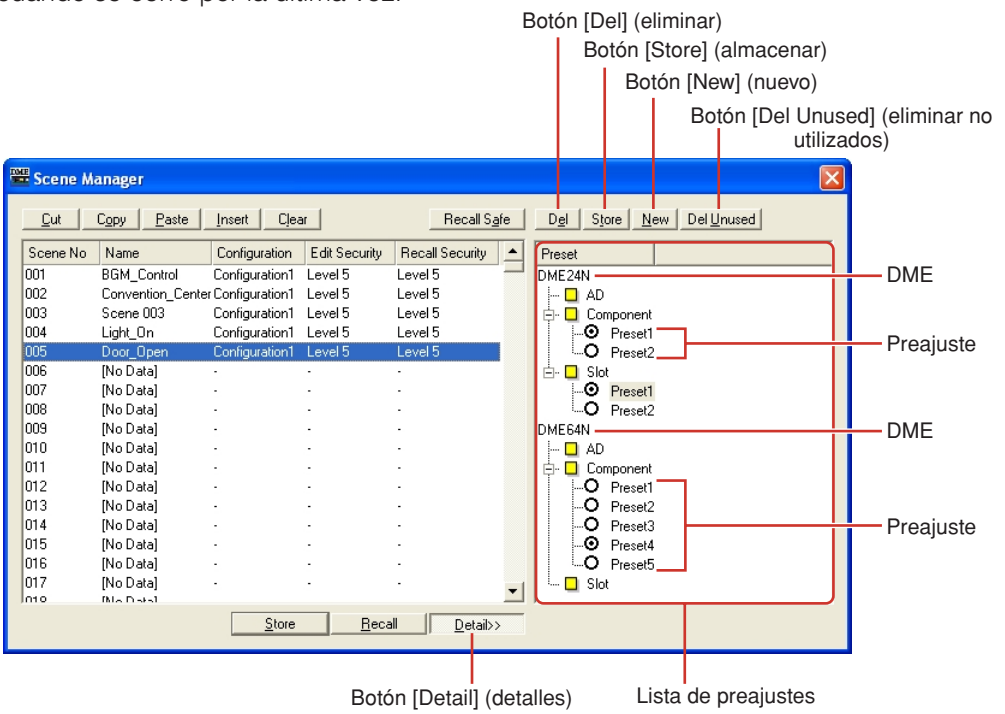
Recupera la escena seleccionada en la lista y la convierte en la escena actual.

NOTA

El usuario conectado sólo puede recuperar escenas que tengan asignado un nivel de seguridad igual o inferior al suyo.

■ Botón [Detail] (detalles)

Despliega el cuadro de diálogo y muestra una lista de preajustes. Si se hace clic en la lista de preajustes que se muestra, ésta se ocultará. Cuando se abre el cuadro de diálogo, su estado es el mismo que cuando se cerró por la última vez.



■ Preset List (lista de preajustes)

Muestra los preajustes de cada unidad DME para la escena seleccionada de la lista. Cuando se selecciona otra escena de la lista, el contenido de la lista de preajustes cambia.
Se pueden modificar los preajustes utilizados en la escena haciendo clic en los botones de opción situados a la izquierda de los nombres de los preajustes. También puede crear, eliminar y almacenar preajustes o cambiar sus nombres.

DME

Muestra la unidad DME. Bajo DME aparecen [Slot] (ranura), [Component] (componenete), y [AD]. Si existen preajustes subordinados a los mismos, aparece un botón [+]. Cuando se hace clic en [+], se transforma en [-] y se muestran los preajustes.

Preajuste

Muestra los preajustes de DME.
Si se hace clic en el nombre del preajuste y se selecciona su texto, puede cambiarse el nombre del preajuste. Cuando los preajustes se crean automáticamente al almacenar una escena, reciben el nombre “Preset001”, “Preset002”, y así sucesivamente. A los preajustes que se crean con el botón [New] (nuevo) se les denomina “New Preset”.
Se pueden seleccionar los preajustes utilizados en una escena haciendo clic en los botones de opción situados a la izquierda de los nombres de los preajustes.

■ Botón [Del] (eliminar)

Elimina el preajuste seleccionado de la lista.

NOTA

No se pueden eliminar los preajustes que se utilizan en una escena.

■ Botón [Store] (almacenar)

Almacena el estado actual de los parámetros en el preajuste seleccionado de la lista de preajustes. El contenido del preajuste seleccionado se sobrescribirá.

■ Botón [New] (nuevo)

Almacena el estado actual y crea un preajuste nuevo. El preajuste recién creado recibe el nombre “New Preset”.

■ Botón [Del Unused] (eliminar no utilizados)

Elimina los preajustes que no utilizan las unidades DME incluidas en la zona actual.

NOTA

En el cuadro de diálogo “Scene Manager” no existen los botones [OK] o [Cancel]. Para cerrar el cuadro de diálogo, haga clic en el botón [Close] (cerrar) de la esquina superior derecha.
Los cambios efectuados al recuperar/almacenar escenas o mediante edición, como el cambio de nombre o de contenido, se aplicarán inmediatamente.
Con el cuadro de diálogo abierto, puede activar la ventana Designer y añadir componentes o cambiar parámetros.

Control de usuario

Controles de usuario

Puede crear un control original disponiendo los botones y guías en el editor de componentes. Los controles que se crean se denominan "**controles de usuario**".
Los controles de usuario creados se muestran en [View] (ver) → submenú [User Control] (control de usuario) de la ventana del panel principal.

■ Seguridad del usuario conectado

El usuario conectado puede crear y editar los controles de todos los usuarios con niveles de seguridad inferiores, así como sus propios controles. Los controles de usuario disponibles aparecen en el cuadro de diálogo del administrador User Control que se abre a través del submenú [User Control] del menú [View] (ver) del panel principal.
El nivel de seguridad de control de usuario de cada usuario se establece mediante [Operation Security] → [User Control Level] del cuadro de diálogo "Security". Si desea obtener más información sobre la seguridad de usuario, consulte "Seguridad (creación de usuarios y establecimiento de los ajustes del usuario)" en la página 55.

Cuadro de diálogo "User Control Manager" (administrador de controles de usuario)

Cuando se hace clic en el comando [User Control Manager] del menú [Tools] (herramientas), aparece el cuadro de diálogo "User Control Manager". Este cuadro de diálogo muestra una lista de controles de usuario incluidos en la configuración de la zona actual. Se pueden crear o eliminar. Aquí también se puede editar el nombre y el nivel de seguridad de los controles de usuario.

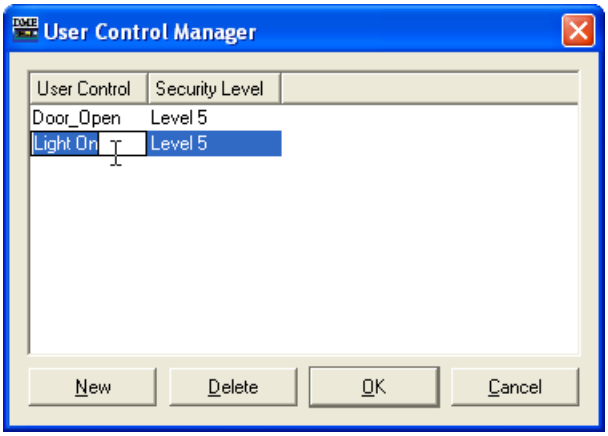


NOTA

En esta lista figuran sólo los controles disponibles para el usuario conectado.

■ User Control (control de usuario)

Muestra los nombres de los controles de usuario. Haciendo clic aquí, se pueden seleccionar los caracteres del nombre, lo que permite cambiarlo.



■ Security Level (nivel de seguridad)

Muestra el nivel de seguridad establecido para cada control de usuario.
Si se hace clic aquí, aparece una lista en la que se puede modificar el nivel de seguridad.



■ Usuarios

Muestra el nombre del usuario especificado en User Control.
Al hacer clic aquí se abre una lista de los usuarios disponibles.

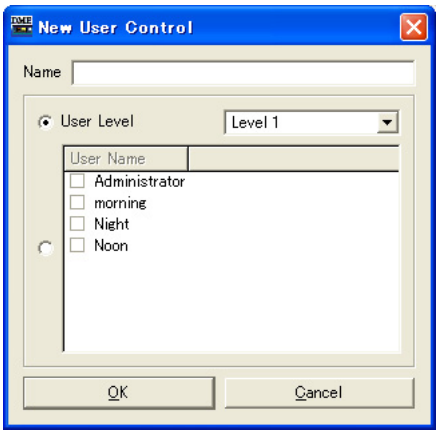


NOTA

En la lista se muestran los niveles de seguridad iguales e inferiores al del usuario conectado.

■ Botón [New] (nuevo)

Crea controles de usuario nuevos. Si se hace clic aquí, aparece el cuadro de diálogo “New User Control” (control de usuario nuevo).



Introduzca el nombre de User Control en el cuadro [Name] (nombre).

■ [User Level]/[User Name] (nivel de usuario/nombre de usuario)

Utilice los botones de opción a la izquierda para seleccionar el nivel de seguridad o el control dependiente del usuario.

[User Level]

Seleccione un nivel de seguridad de la lista desplegable.

[User Name]

Marque una casilla.
Haga clic en [OK] (aceptar) para crear la configuración de User Control especificada.

■ Botón [Delete] (eliminar)

Elimina el control de usuario seleccionado de la lista.

■ Botón [OK] (aceptar)

Acepta los cambios en los ajustes y cierra el cuadro de diálogo.

■ Botón [Cancel] (cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los ajustes.

Enlace de parámetros

Acerca de los enlaces de parámetros

Puede agrupar parámetros del mismo tipo y enlazarlos. Esos grupos se denominan “enlaces de parámetros”. Cuando se cambia uno de los parámetros de un grupo, los demás parámetros del grupo cambiarán de la misma manera.
Existen dos tipos de enlaces de parámetros: enlaces globales y enlaces locales. Los enlaces globales enlazan los parámetros de las unidades DME de una zona. Los enlaces locales enlazan los parámetros incluidos en una única unidad DME.

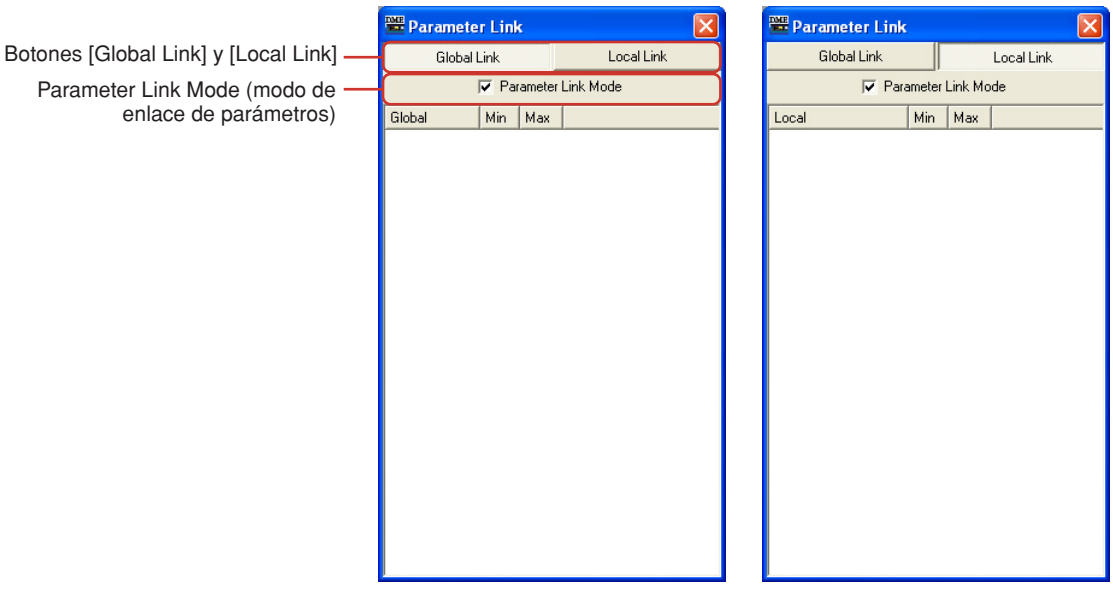
NOTA

Los parámetros no se pueden aplicar a varios grupos.

Se pueden crear grupos y añadir parámetros a los grupos en el editor de control o de módulos del usuario y en el editor de componentes. Para obtener información sobre la creación de enlaces de parámetros, consulte la “Creación de enlaces de parámetros” en la página 314.
Puede comprobar el estado de los enlaces de parámetros y modificarlos en la ventana Parameter Link.

Ventana Parameter Link

Cuando se hace clic en el comando [Parameter Link] del menú [Tools] (herramientas), aparece la ventana “Parameter Link”. También puede mostrar la ventana seleccionando [Open Parameter Link] (abrir enlaces de parámetros) en el menú contextual que se muestra en el editor de control o de módulos del usuario y en el editor de componentes.



❶ Botones [Global Link] y [Local Link]

Cambia lo que muestra la pantalla.

- Global Link
  Vínculos a los parámetros de varias unidades DME de la zona.
- Local Link
  Vínculos a los parámetros de una unidad DME.

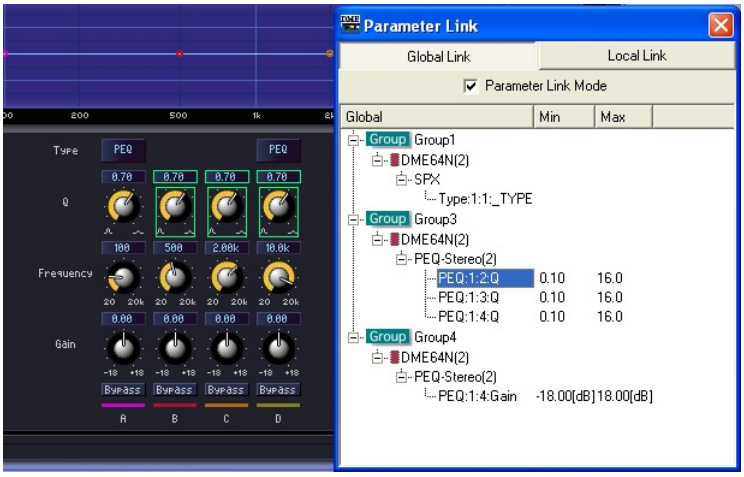
NOTA

Como consecuencia de la gran carga que hay en la red, el número máximo de enlaces globales se limita a ocho.

❷ Parameter Link Mode (modo de enlace de parámetros)

La vinculación de parámetros se activa al marcarse. Elimine la marca para inhabilitar temporalmente la vinculación de parámetros. Elimine la marca cuando desee ajustar los parámetros de forma individual.
También puede activar (ON) o desactivar (OFF) el modo de enlace de parámetros utilizando el menú contextual que se muestra en el editor de control o de módulos del usuario y en el editor de componentes.

- Lista de grupos
  Muestra una lista jerárquica de los grupos y de los parámetros que les pertenecen.
  Cuando se selecciona el nombre de un grupo se seleccionan los controles que pertenecen a dicho grupo.



- Keep Offset (mantener desplazamiento) (icono de grupo)
  Se activa (ON) o se desactiva (OFF) si el valor de desplazamiento establecido en cada parámetro se retiene tal cual. Cuando se encuentra activado (ON) para un grupo, el icono Keep Offset se muestra en naranja. Si se encuentra desactivado (OFF) para un grupo, se muestra en verde
  Cuando Keep Offset (mantener desplazamiento) está activado (ON) y algún parámetro del grupo alcanza el valor mínimo o el máximo, ya no se pueden cambiar los parámetros.
  Keep Offset se puede establecer en ON o en OFF utilizando la opción “Keep Offset” del menú contextual que se muestra al hacer clic con el botón derecho del ratón en el nombre del grupo.

- Nombre del grupo
  Puede seleccionar un nombre de grupo haciendo clic en el mismo. Si se vuelve a hacer clic en el nombre seleccionado, los caracteres del mismo quedan seleccionados, permitiéndole cambiarlo.
  Haciendo clic en el signo más (+) o en el signo menos (-) a la izquierda del nombre del grupo se muestran o se ocultan los elementos que pertenecen al mismo.
  Puede eliminar un grupo seleccionándolo y pulsando la tecla <Supr>. Un grupo también se puede eliminar haciendo clic con el botón derecho en el nombre del mismo y seleccionando [Delete] en el menú contextual que se muestra.

- Icono DME
  Muestra la unidad DME que incluye los parámetros que pertenecen a un grupo. Los componentes se pueden mostrar u ocultar haciendo clic en los signos más (+) o menos (-) del icono DME. Los parámetros Min y Max se pueden mostrar u ocultar haciendo clic en los signos más (+) o menos (-) del componente.

- Parámetro
  Muestra los parámetros que pertenecen a un grupo. Puede mostrar u ocultar los valores máximo y mínimo de un parámetro haciendo clic en los signos más (+) o menos (-).
  Puede eliminar un parámetro de un grupo seleccionando el nombre del parámetro y pulsando la tecla <Supr>.

Sincronización (Sincronización de DME Designer y de las unidades DME)

La unidad DME y DME Designer se sincronizan mediante el procedimiento de sincronización. La unidad DME funciona conforme a la configuración e información de la escena que se transfiere en este proceso.
Esta sincronización se utiliza cuando se transfiere la configuración realizada en DME Designer y cuando se controla la unidad DME en tiempo real.

NOTA

Como la sincronización asume que la unidad DME puede comunicarse con el ordenador en el que está instalado DME Designer, es necesario instalar los controladores oportunos (USB-MIDI o el controlador de red DME-N) y realizar los ajustes necesarios del controlador y de la entrada y la salida MIDI de DME Designer (página 90).
Si desea información sobre la instalación y los ajustes de los controladores, consulte la guía de instalación. Si desea información sobre los ajustes de las comunicaciones de DME Designer, consulte el apartado “En línea” (página 35).

NOTA

Dado que, en el momento de adquirir la unidad DME, no existen ajustes de escena, es necesario transferir primero la información de configuración y de escena de DME Designer.

NOTA

Si desea información sobre el procedimiento de conexión en línea, consulte el apartado “En línea” (página 35).

En línea y fuera de línea

Cuando se conecta al ordenador una unidad DME y se sincroniza con DME Designer, se dice que su estado es “**en línea**”. Cuando una unidad DME no está conectada físicamente al ordenador, o no está sincronizada aunque esté conectada, se dice que su estado es “**fuera de línea**”. Puede comprobar el estado en línea/fuera de línea y la transmisión de mensajes en indicador [Communication Status] (estado de la comunicación) de la ventana del panel principal.

■ Online (en línea)

Envía las configuraciones creadas en DME Designer a la unidad DME y lee los datos de la unidad DME, de modo que la configuración de la unidad DME se refleja en la configuración de DME. También se puede controlar en tiempo real la unidad DME desde DME Designer. Las operaciones que se realicen en el editor de control de DME Designer se reflejan en la unidad DME, y las operaciones realizadas en la unidad DME se reflejan en DME Designer.
No se puede realizar la edición de configuraciones mediante Designer cuando estado es en línea.

■ Offline (fuera de línea)

El estado de la comunicación pasa a fuera de línea cuando se realiza la edición de configuraciones.

■ Cambio entre en línea y fuera de línea

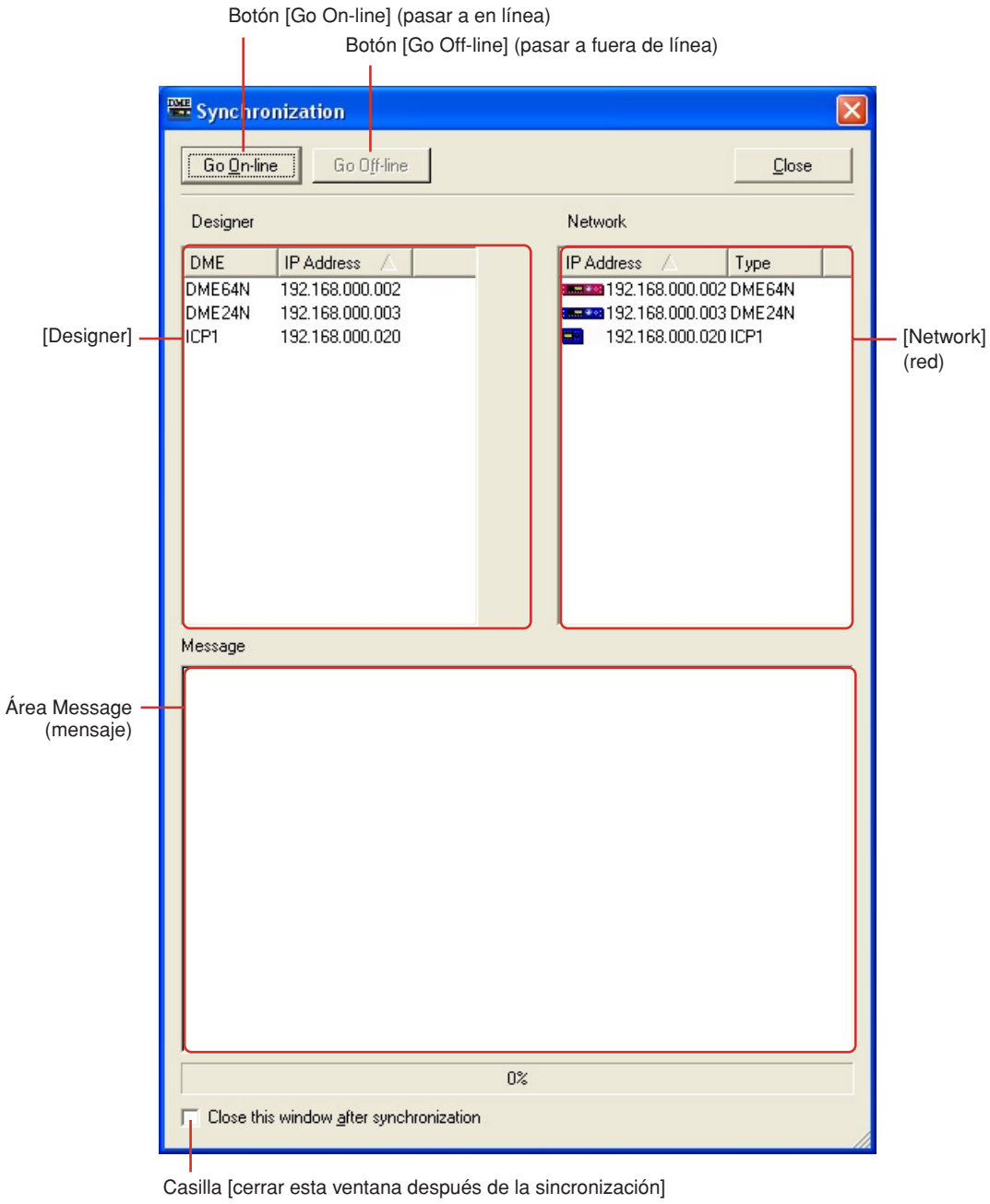
Se puede cambiar entre en línea y fuera de línea en el cuadro de diálogo “Synchronization” (sincronización).

NOTA

Si desea información sobre el procedimiento de conexión en línea, consulte el apartado “En línea” (página 35).

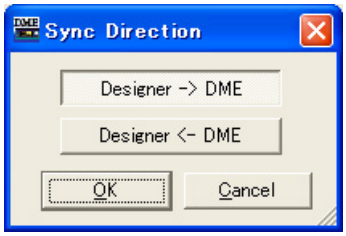
Cuadro de diálogo “Synchronization” (sincronización)

Cuando se hace clic en el comando [Synchronization] del menú [Tools] (herramientas), aparece el cuadro de diálogo “Synchronization”. Los datos de Designer de la zona actual están sincronizados con la unidad DME.
Aquí puede realizar los ajustes de sincronización individual de la unidad en DME Designer con la unidad DME que realmente existe en la red.



■ Botón [Go On-line] (pasar a en línea)

Este botón aparecerá difuminado cuando el software esté en línea.
Al hacer clic en este botón se muestra un cuadro de diálogo en el que el usuario puede decidir el método de sincronización.



Botón [Designer→DME]

Se realizará una comprobación de regularidad entre los datos de la zona actual y los datos DME; a continuación, el estado de la comunicación pasa a en línea. Transmite los datos de DME Designer a la unidad DME y efectúa su sincronización.

Botón [Designer←DME]

Los datos de la unidad DME se leen en DME Designer. Los datos actuales guardados en la unidad DME, por ejemplo, las escenas, se leen en DME Designer. Con esto se asume que las configuraciones de la unidad DME y de DME Designer coinciden.

■ Botón [Go Off-line] (pasar a fuera de línea)

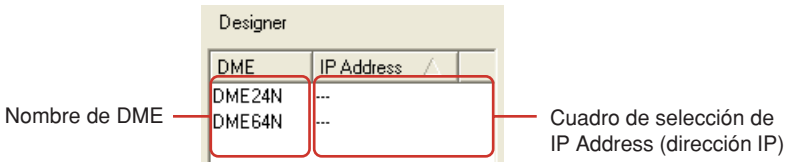
Al hacer clic en este botón se cambia de en línea a fuera de línea. Mientras esté fuera de línea, este botón estará difuminado.

■ Casilla [Close this window after synchronization]

Cuando esta casilla está marcada, la ventana de diálogo se cerrará automáticamente tras la sincronización.

■ Designer

La lista Designer muestra las unidades DME instaladas en la zona válida actual de DME Designer. En DME Designer, cada unidad se corresponde con una dirección IP reconocida y se comparan una a una.



Nombre de DME

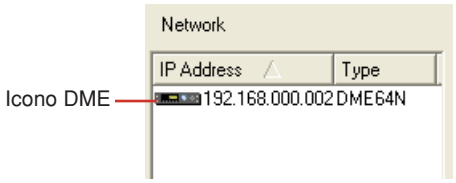
Muestra los nombres de las unidades DME incluidas en el proyecto.
Cuando varias unidades DME del mismo tipo se disponen en una ventana de zona, es conveniente cambiar el nombre de cada una.

Cuadro de selección de IP Address (dirección IP)

Refleja las unidades de Designer con sus direcciones IP reconocidas correspondientes. Haga clic en [▼] para que aparezcan las direcciones IP de los dispositivos del mismo tipo en el área. Si la unidad es una DME24N, las direcciones IP de todos los dispositivos DME24N del área aparecerán en la lista.
Cuando se hace clic en la barra de título “IP Address” (en la que aparece el símbolo ▲ en gris pálido), se pueden ordenar en sentido ascendente.

■ Network (red)

En la lista Network se muestran los dispositivos que están conectados actualmente a la red. Para mantener la coherencia con la lista Designer de la parte de la izquierda, se muestra el estado de las unidades DME en la red.



IP Address (dirección IP)

- Icono DME
  Muestra los dispositivos DME e ICP1 conectados a la red. El icono del DME principal de la zona es rojo. Los iconos de los dispositivos DME e ICP1 sin relación con las unidades DME de Designer son grises.
- IP Address (dirección IP)
  Muestra la dirección IP de DME.

■ Área Message (mensaje)

Muestra un mensaje que indica que la sincronización está en curso.

Cómo leer de la unidad DME

Podrá leer datos cuando esté en el modo fuera de línea pero en condiciones en las que sea posible pasar al estado en línea.
Antes de poder hacer esto, las configuraciones como tener las tarjetas insertadas en las ranuras y los dispositivos de serie conectados, deben coincidir en la unidad DME y en DME Designer.

Se leerán los datos iniciales sobrescritos en la unidad DME y todos los tipos configuración de parámetros administrados por DME Designer.

NOTA

El registro de eventos se lee en Event Logger.

GPI

Acerca de GPI

GPI es la abreviatura de General Purpose Interface (interfaz de uso general). Mediante la entrada y salida GPI, las unidades DME se pueden controlar de forma remota desde los controladores personalizados o los equipos externos. Tanto para la entrada como para la salida, la unidad DME64N dispone de 16 canales GPI, y la DME24N proporciona 8. Para cada unidad DME se establecen entradas/salidas GPI.
Mediante los datos de entrada GPI, puede cambiar entre las escenas de DME y modificar los parámetros de los componentes.

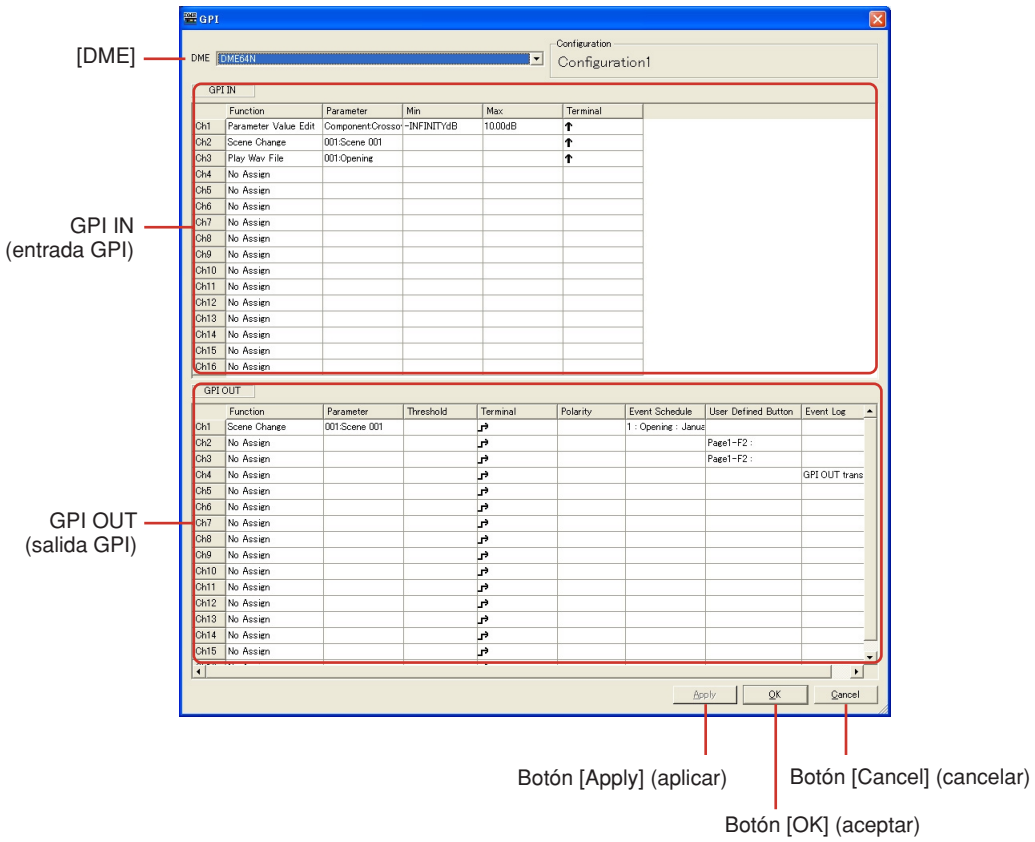
Si desea información relacionada con el hardware, como el método de conexión de GPI, consulte el "Manual de instrucciones del DME64N/24N".

NOTA

Sólo los usuarios que tengan marcada la casilla de verificación de [Operation Security] → [Edit] pueden hacer ajustes de GPI.

Cuadro de diálogo "GPI"

Cuando se hace clic en el comando [GPI] del menú [Tools] (herramientas), aparece el cuadro de diálogo "GPI". En él se establecen las entradas/salidas GPI de la unidad DME.



■ [DME]

En la lista desplegable, seleccione la unidad DME donde vaya a realizar los ajustes.

■ Configuration (configuración)

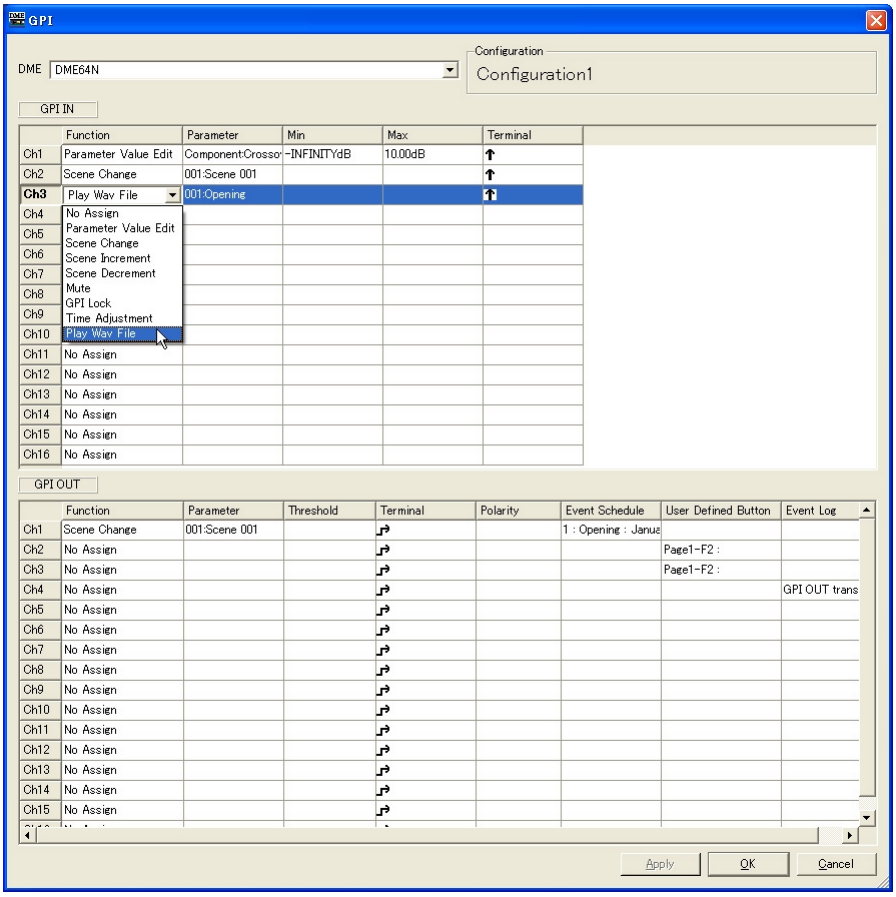
Aparecerá el nombre de la configuración actual.

■ GPI IN

La DME64N tiene 16 canales GPI IN y la DME24N tiene 8 canales GPI IN.
Estos ajustes determinan los parámetros DME serán controlados por la información recibida en cada canal GPI IN individual. Los números de canal aparecen en la columna más a la izquierda.

[Function] (función)

Especifica la función que debe ser controlada por la entrada GPI. Haga clic para ver la lista en la que puede elegir la función que se asignará al canal GPI IN correspondiente.
Las nueve funciones disponibles son: [No Assign] (sin asignación), [Parameter Value Edit] (edición de valor de parámetro), [Scene Change] (cambio de escena), [Scene Increment] (incremento de escena), [Scene Decrement] (reducción de escena), [Mute] (silenciar), [GPI Lock] (bloqueo GPI), [Time Adjustment] (ajuste de tiempo), [Play Wav File] (reproducir archivo wav).
Los elementos [Parameter] (parámetro), [Min] (mín.), [Max] (máx.) y [Terminal] cambiarán según la función seleccionada.

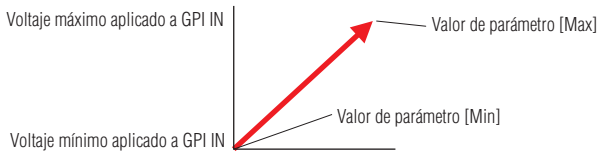


- [No Assign]
  No hay funciones asignadas. Es el ajuste predeterminado.
  Seleccione [No Assign] para borrar la función asignada.
  Los elementos [Parameter], [Min], [Max] y [Terminal] no están disponibles.

- [Parameter Value Edit]
  Permite cambiar los parámetros de componentes mediante la entrada GPI.
  En este caso, se utiliza [Parameter] para seleccionar el parámetro que se va a controlar.
  [Min] y [Max] especifican el intervalo en el cual se puede cambiar el parámetro.
  [Terminal] determina la forma en que el voltaje de entrada GPI afectará al parámetro especificado.
  ↑ y ↓ especifica el control constante de parámetros continuamente variables desde un fader, mando o dispositivo similar externo.
  ↱ y ↳ especifican la activación/desactivación del control de parámetros de 2 estados por medio de un dispositivo de conmutación externo.

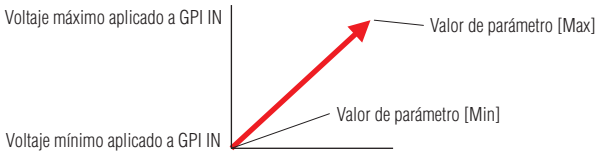
  ↑
  El valor de parámetro cambia en proporción al voltaje aplicado a la entrada GPI.
  El voltaje mínimo aplicado a GPI IN producirá el valor de parámetro [Min] especificado y el voltaje máximo aplicado a GPI IN producirá el valor de parámetro [Max] especificado; los voltajes intermedios producirán los valores de parámetro intermedios correspondientes.

  Ejemplo: Relación entre el voltaje aplicado a GPI IN y al nivel de fader cuando se ha establecido el valor [Fader Level] en el cuadro [Parameter].



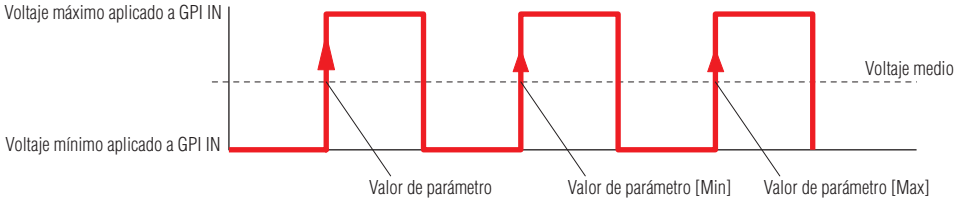
  ↓
  El valor de parámetro cambia en proporción inversa al voltaje aplicado a la entrada GPI.
  El voltaje mínimo aplicado a GPI IN producirá el valor de parámetro [Max] especificado y el voltaje máximo aplicado a GPI IN producirá el valor de parámetro [Min] especificado; los voltajes intermedios producirán los valores de parámetro intermedios correspondientes.

  Ejemplo: Relación entre el voltaje aplicado a GPI IN y al nivel de fader cuando se ha establecido el valor [Fader Level] en el cuadro [Parameter].



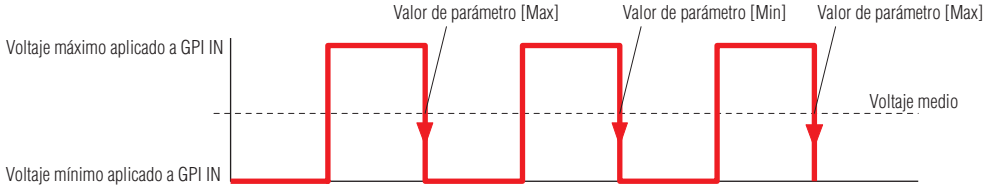
  ↱
  Los valores de parámetro [Min] y [Max] especificados se seleccionan de forma alternada cada vez que el voltaje aplicado a GPI IN aumenta desde un valor inferior a otro superior al voltaje medio.*

  Ejemplo: Relación entre el voltaje aplicado a GPI IN y al nivel de fader cuando se ha establecido el valor [Fader Level] en el cuadro [Parameter].



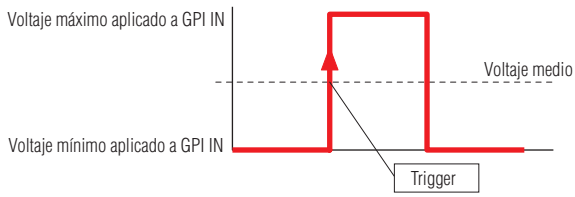
  ↳
  Los valores de parámetro [Min] y [Max] especificados se seleccionan de forma alternada cada vez que el voltaje aplicado a GPI IN baja desde un valor superior a otro superior al voltaje medio.*

  Ejemplo: Relación entre el voltaje aplicado a GPI IN y al nivel de fader cuando se ha establecido el valor [Fader Level] en el cuadro [Parameter].

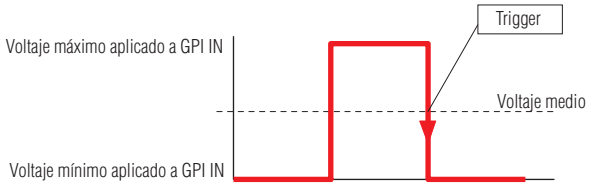


- [Scene Change] (cambio de escena)
  La entrada GPI puede utilizarse para recuperar una determinada escena.
  [Parameter] especifica el número de la escena que se va a recuperar.
  [Min] y [Max] no están disponibles.
  [Terminal] determina la forma en que el voltaje de entrada GPI afectará al parámetro especificado.

  ↑
  La escena especificada por [Parameter] se recuperará cada vez que el voltaje aplicado a GPI IN aumente desde un valor inferior a otro superior al voltaje medio.*



  ↓
  La escena especificada por [Parameter] se recuperará cada vez que el voltaje aplicado a GPI IN baje desde un valor superior a otro inferior al voltaje medio.*

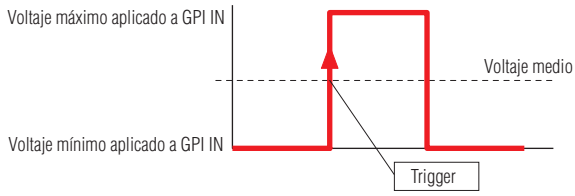


  ↱
  Igual a ↑.

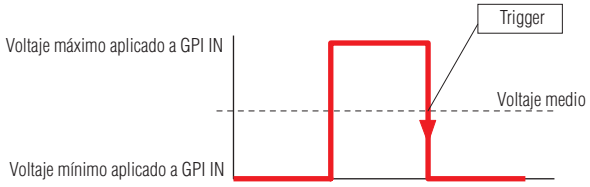
  ↳
  Igual a ↓.

- [Scene Increment]
  La entrada GPI puede utilizarse para aumentar el número de escena.
  [Parameter], [Min] y [Max] no están disponibles.
  [Terminal] determina la forma en que el voltaje de entrada GPI afectará al parámetro especificado.

  ↑
  El número de escena aumentará cada vez que el voltaje aplicado a GPI IN aumente desde un valor inferior a otro superior al voltaje medio.*



  ↓
  El número de escena aumentará cada vez que el voltaje aplicado a GPI IN baje desde un valor superior a otro inferior al voltaje medio.*

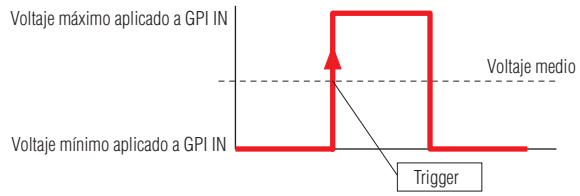


  ↱
  Igual a ↑.

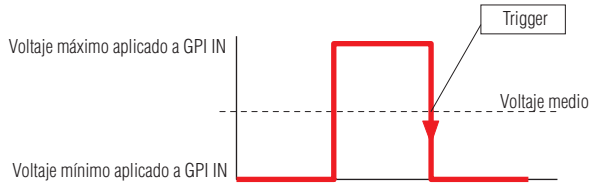
  ↳
  Igual a ↓.

- [Scene Decrement] (reducción de escena)
  La entrada GPI puede utilizarse para reducir el número de escena.
  [Parameter], [Min] y [Max] no están disponibles.
  [Terminal] determina la forma en que el voltaje de entrada GPI afectará al parámetro especificado.

  ↑
  El número de escena se reducirá cada vez que el voltaje aplicado a GPI IN aumente desde un valor inferior a otro superior al voltaje medio.*



  ↓
  El número de escena se reducirá cada vez que el voltaje aplicado a GPI IN baje desde un valor superior a otro inferior al voltaje medio.*

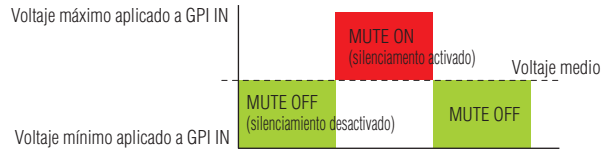


  ↱
  Igual a ↑.

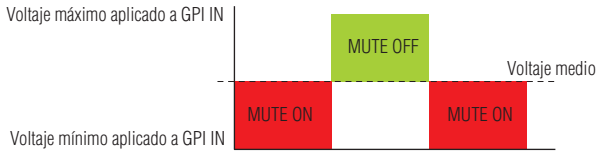
  ↳
  Igual a ↓.

- [Mute]
  La entrada GPI puede utilizarse para activar o desactivar la función de silenciamiento de la DME.
  [Parameter], [Min] y [Max] no están disponibles.
  [Terminal] determina la forma en que el voltaje de entrada GPI afectará al parámetro especificado.

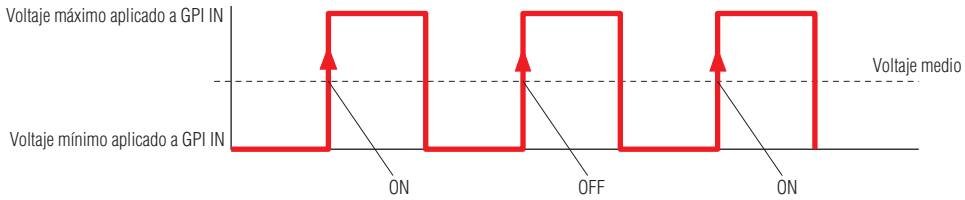
  ↑
  El silenciamiento estará activado (ON) cuando el voltaje aplicado a GPI IN sea superior al voltaje medio*, y estará desactivado (OFF) cuando el voltaje sea inferior al medio.



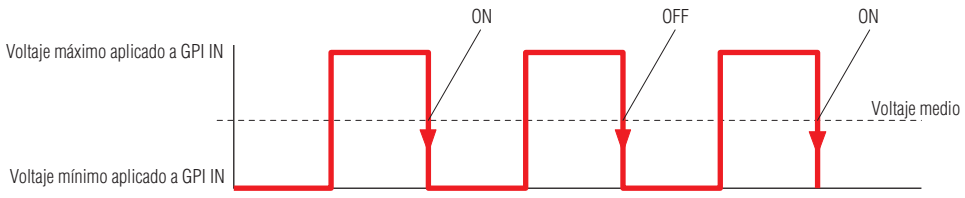
  ↓
  El silenciamiento estará desactivado (OFF) cuando el voltaje aplicado a GPI IN sea superior al voltaje medio*, y estará activado (ON) cuando el voltaje sea inferior al medio.



  ↱
  El silenciamiento se activará y desactivará de forma alternada cada vez que el voltaje aplicado a GPI IN baje desde un valor superior a otro inferior al voltaje medio.*

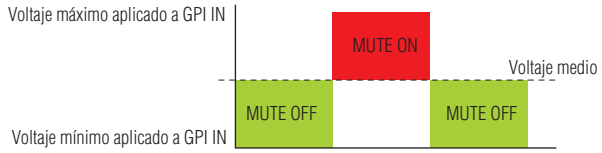


  ↳
  El silenciamiento se activará y desactivará de forma alternada cada vez que el voltaje aplicado a GPI IN aumente desde un valor inferior a otro superior al voltaje medio.*

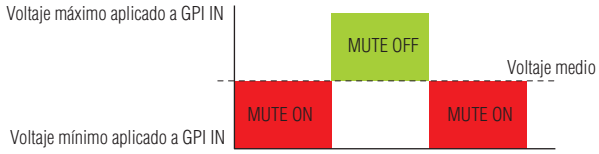


- [GPI Lock] (bloqueo de GPI)
  GPI Lock puede activarse o desactivarse por medio de la entrada GPI. Cuando GPI Lock está activado, todas las entradas GPI que no sean la que se está utilizando para controlar GPI Lock estarán bloqueadas y se pasará por alto la entrada.
  [Parameter], [Min] y [Max] no están disponibles.
  [Terminal] determina la forma en que el voltaje de entrada GPI afectará al parámetro especificado.

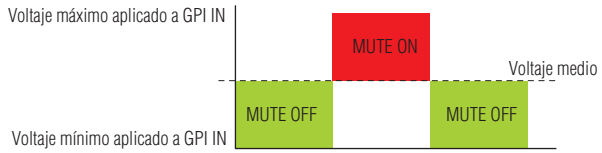
↑
El bloqueo de GPI estará activado (ON) cuando el voltaje aplicado a GPI IN sea superior al voltaje medio*, y estará desactivado (OFF) cuando el voltaje sea inferior al medio.



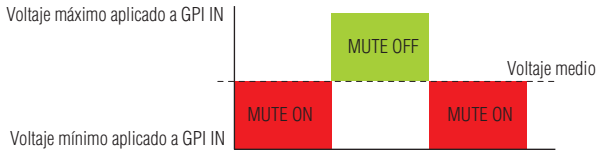
↓
El bloqueo de GPI estará desactivado (OFF) cuando el voltaje aplicado a GPI IN sea superior al voltaje medio*, y estará activado (ON) cuando el voltaje sea inferior al medio.



↱
GPI Lock se activará y desactivará de forma alternada cada vez que el voltaje aplicado a GPI IN baje desde un valor superior a otro inferior al voltaje medio.*



↳
GPI Lock se activará y desactivará de forma alternada cada vez que el voltaje aplicado a GPI IN aumente desde un valor inferior a otro superior al voltaje medio.*

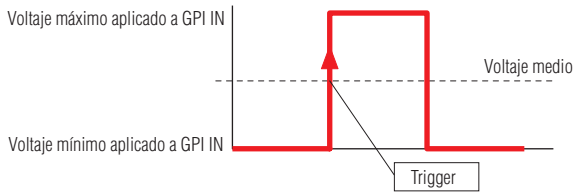


- [Time Adjustment]
  La entrada GPI puede utilizarse para ajustar el reloj interno de la DME de la siguiente manera:

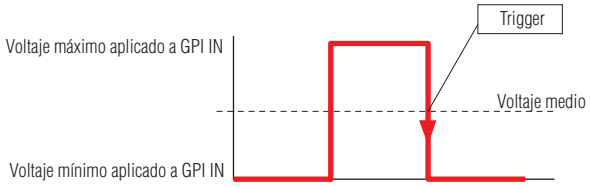
Hora del reloj interno	Hora tras el ajuste
0~14 segundos	Atrasado a 0 segundos
15~29 segundos	Adelantado a 30 segundos
30~44 segundos	Atrasado a 30 segundos
45~59 segundos	Adelantado a 0 segundos

[Parameter], [Min] y [Max] no están disponibles.
[Terminal] determina la forma en que el voltaje de entrada GPI afectará al parámetro especificado.
↑ y ↓ especifica el control constante de parámetros continuamente variables desde un fader, mando o dispositivo similar externo.
↱ y ↳ especifican la activación/desactivación del control de parámetros de 2 estados por medio de un dispositivo de conmutación externo.

↑
La hora del reloj interno se ajustará cada vez que el voltaje aplicado a GPI IN aumente desde un valor inferior a otro superior al voltaje medio.*



↓
La hora del reloj interno se ajustará cada vez que el voltaje aplicado a GPI IN baje desde un valor superior a otro inferior al voltaje medio.*

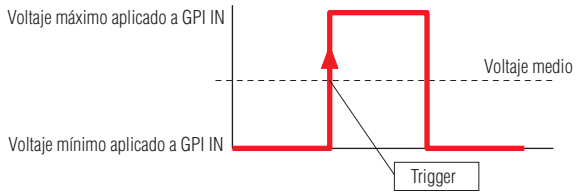


↱
Igual a ↑.

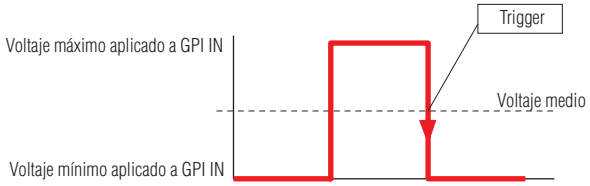
↳
Igual a ↓.

- [Play Wav File]
  La entrada GPI puede utilizarse para iniciar la reproducción del archivo Wave especificado.
  [Parameter] especifica el archivo Wave que se va a reproducir. Pueden seleccionarse archivos especificados por Wav File Manager. Los archivos Wave sólo pueden seleccionarse si se incluye un reproductor de archivos Wav en la configuración DME.
  [Min] y [Max] no están disponibles.
  [Terminal] determina la forma en que el voltaje de entrada GPI afectará al parámetro especificado.
  ↑ y ↓ especifica el control constante de parámetros continuamente variables desde un fader, mando o dispositivo similar externo.
  ⮥ y ⮦ especifican la activación/desactivación del control de parámetros de 2 estados por medio de un dispositivo de conmutación externo.

  ↑
  El archivo Wave especificado se reproducirá cada vez que el voltaje aplicado a GPI IN aumente desde un valor inferior a otro superior al voltaje medio.*



  ↓
  El archivo Wave especificado se reproducirá cada vez que el voltaje aplicado a GPI IN baje desde un valor superior a otro inferior al voltaje medio.*



  ⮥
  Igual a ↑.

  ⮦
  Igual a ↓.

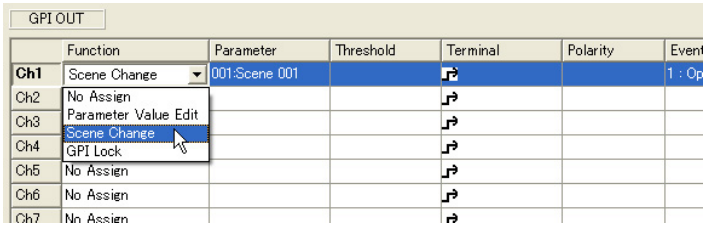
* “Voltaje medio” se refiere al voltaje situado en el punto medio entre los valores máximo y mínimo que pueden ser detectados por los terminales de entrada GPI. Para obtener más información sobre voltajes GPI, consulte la sección “Página GPI” del capítulo “Pantallas Utility” del manual del usuario de la DME64N/24N.

■ GPI OUT

La DME64N tiene 16 canales GPI OUT y la DME24N tiene 8 canales GPI OUT.
Estos ajustes determinan los valores de parámetros DME que saldrán por cada canal GPI IN de forma individual. Los números de canal aparecen en la columna más a la izquierda.

[Function]

Especifica la función que se transmitirá a través de una salida GPI.
Las cuatro funciones disponibles son: [No Assign], [Parameter Value Edit], [Scene Change] y [GPI Lock].
Los elementos [Parameter], [Threshold] (umbral), [Terminal] y [Polarity] cambiarán según la función seleccionada.



- [No Assign]
  No hay funciones asignadas y no habrá salida GPI. Es el ajuste predeterminado.
  Seleccione [No Assign] para borrar la función asignada.
  Los elementos [Parameter], [Threshold], [Terminal] y [Polarity] no están disponibles.

- [Parameter Value Edit]
  Permite la salida de valores de parámetros de componentes a través de GPI.
  En este caso, se utiliza [Parameter] para seleccionar el parámetro que va a salir.
  [Threshold] especifica el valor umbral del parámetro.
  [Terminal] y [Polarity] determinan la manera en que saldrá el voltaje GPI en respuesta a los cambios de parámetro.

Terminal	Polarity	GPI Output (salida GPI)
↑	Se omite	Cuando el valor del parámetro especificado sea superior al nivel umbral, la salida será alta y cuando sea inferior al nivel umbral, la salida será baja.
↓	Se omite	Cuando el valor del parámetro especificado sea inferior al nivel umbral, la salida será alta y cuando sea superior al nivel umbral, la salida será baja.
⎍	↑	Se enviará un pulso *1 cuando el valor de parámetro cambien de inferior a superior al umbral.
	↓	Se enviará un pulso *1 cuando el valor de parámetro cambien de superior a inferior al umbral.
⎎	↑	Se enviará un pulso *2 cuando el valor de parámetro cambien de inferior a superior al umbral.
	↓	Se enviará un pulso *2 cuando el valor de parámetro cambien de superior a inferior al umbral.

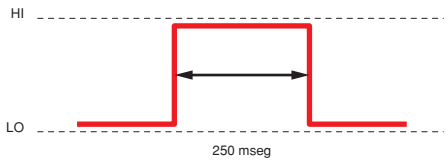
- [Scene Change] (cambio de escena)
  El estado de recuperación de la escena especificada se transmite a través de la salida GPI.
  [Parameter] especifica la escena para la cual se va a enviar el estado de recuperación.
  [Threshold] y [Polarity] no están disponibles.
  [Terminal] determina la manera en que saldrá el voltaje GPI en respuesta a los cambios de parámetro.

Terminal	GPI Output
↑	Cuando la escena actual es la misma que la especificada por [Parameter] la salida será alta, y cuando sea otra, la salida será baja.
↓	Cuando la escena actual es la misma que la especificada por [Parameter] la salida será baja, y cuando sea otra, la salida será alta.
⎍	Se enviará un pulso*1 cuando la escena actual sea la misma que la especificada por [Parameter].
⎍	Se enviará un pulso*2 cuando la escena actual sea la misma que la especificada por [Parameter].

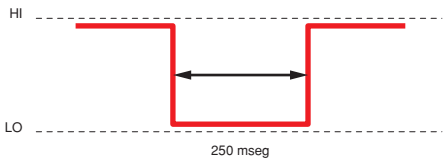
- [GPI Lock] (bloqueo de GPI)
  El estado GPI Lock se transmite a través de la salida GPI.
  [Parameter], [Threshold] y [Polarity] no están disponibles.
  [Terminal] determina la manera en que saldrá el voltaje GPI en respuesta a los cambios de parámetro.

Terminal	GPI Output
↑	Cuando GPI Lock esté activado, la salida será alta y cuando esté desactivado, la salida será baja.
↓	Cuando GPI Lock esté activado, la salida será alta y cuando esté desactivado, la salida será baja.

*1 Forma de onda de pulso 1



*2 Forma de onda de pulsos 2



[Event Schedule] (programa de eventos)

Event Schedule aparece cuando se define [GPI OUT] en “Event Scheduler”.
Consulte “Programador de eventos” en la página 116.

Botón definido por el usuario

User Defined Button aparece cuando se define [GPI OUT] en “User Defined Button”.
Consulte “Botón definido por el usuario (parámetros definidos por el usuario)” en la página 98.

Event Log (registro de eventos)

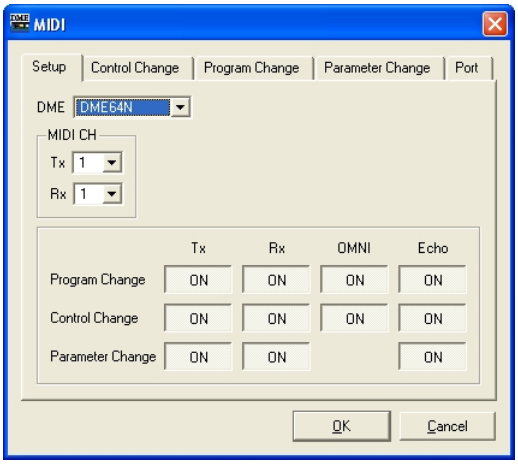
Event Log aparece cuando se define [GPI OUT] en “Event Logger” (registrador de eventos).
Consulte “Event Logger” en la página 111.

MIDI

Cuando se hace clic en el comando [MIDI] del menú [Tools] (herramientas), aparece el cuadro de diálogo “MIDI”. Aquí puede realizar los ajustes de puerto de entrada/salida MIDI, control remoto y otros.

Ficha [Setup] (configuración)

Establece los canales MIDI de DME junto con el cambio de programas, el cambio de control y el cambio de parámetros.



■ [DME]

En la lista desplegable, seleccione la unidad DME donde vaya a realizar los ajustes.

■ MIDI CH

Establece el canal MIDI. Este número también se utiliza como valor Parameter Change Device ID (identificador de dispositivo de cambio de parámetro).

[Tx] (transmisión)

Seleccione el canal de transmisión MIDI de la lista.

[Rx] (recepción)

Seleccione el canal de recepción MIDI de la lista.

■ Program Change/Control Change/Parameter Change (cambio de programa/cambio de control/cambio de parámetro)

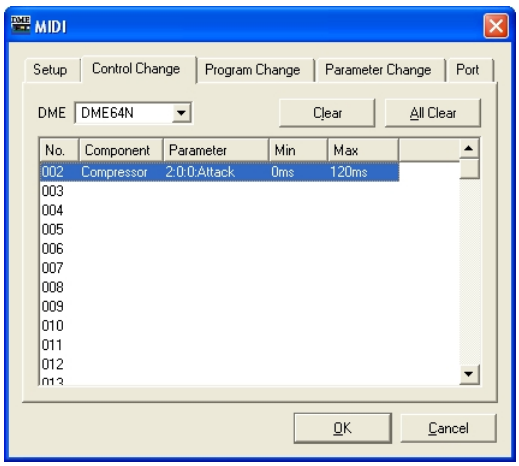
Establece la transmisión (Tx), recepción (Rx), OMNI y eco para el cambio de programa/cambio de control/cambio de parámetro. Al hacer clic en la casilla ON (activado), pasa a OFF (desactivado). Al hacer clic en la casilla OFF (desactivado), pasa a ON (activado). Cuando OMNI está activado, se reciben mensajes de los canales con independencia del ajuste del canal receptor. Cuando ECHO está activado, los datos introducidos se emiten en “eco” (retransmiten) a través del puerto de salida correspondiente al puerto de entrada a través del cual se recibieron.
Los ajustes detallados para el cambio de programa, cambio de control y cambio de parámetros se establecen en las fichas [Program Change], [Control Change] y [Parameter Change], respectivamente.

Ficha [Control Change] (cambio de control)

Asigna componentes al cambio de control de cada DME. Puede cambiar los parámetros DME enviando mensajes de cambio de control desde un equipo externo.
Al cambio de control puede asignarle los números 1-31, 33-95 y 102-119.

NOTA

Como los números de cambio de control 0 y 32 se utilizan para la selección de banco MSB, los números 96-101 están relacionados con RPN/NRPN y los números 120-127 se utilizan para los mensajes de modo; no pueden emplearse para la asignación de componentes.



■ [DME]

En la lista desplegable, seleccione la unidad DME donde vaya a realizar los ajustes.

■ Lista de cambio de control

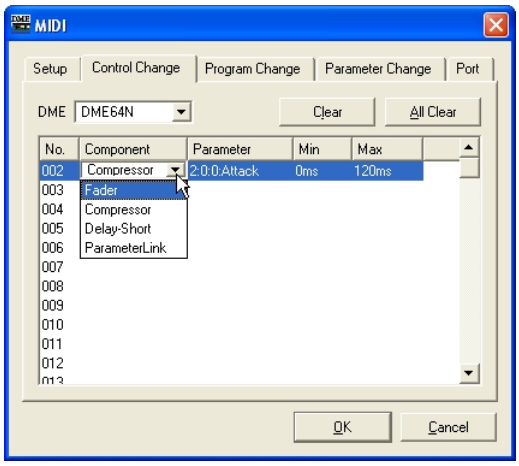
Los números de cambio de control y los ajustes actuales se muestran en la lista del centro.

No. (n.º)

Muestra los números de cambio de control.

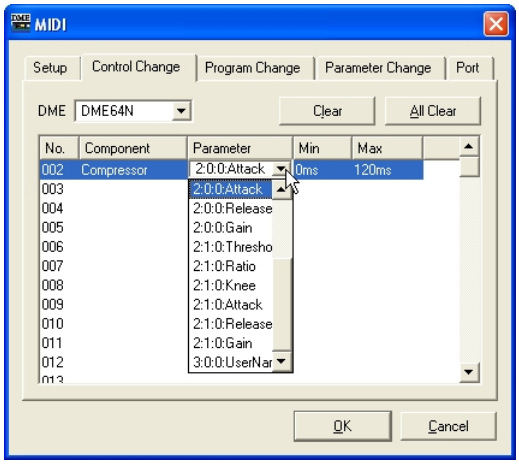
Component (componente)

Muestra los componentes asignados. Los cambios de control que no tienen asignado un componente aparecen en blanco. Al hacer clic aquí, aparecerá una lista. En la lista se encuentran los componentes utilizables. Haga clic en el nombre del componente para seleccionarlo.



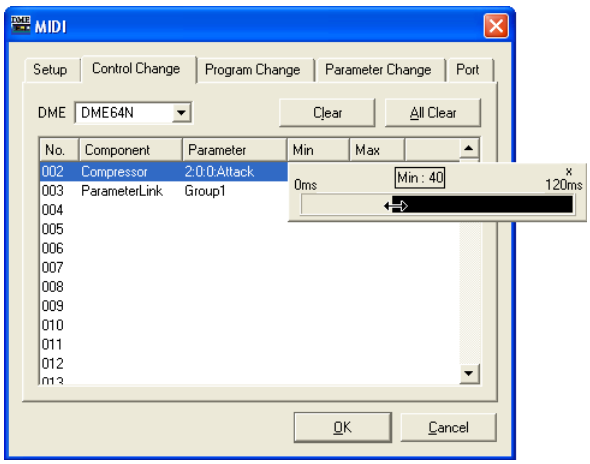
Parameter (parámetro)

Establece los parámetros de enlace del componente asignado.
Al hacer clic aquí, aparecerá una lista de parámetros incluidos en el componente. Seleccione el parámetro que desee asignar.



Min/Max (mín/máx)

Establece el intervalo de funcionamiento del parámetro. Se muestran los valores actuales para el límite inferior [Min] y el límite superior [Max]. Al hacer clic aquí, aparecerá una guía. El intervalo y las unidades de los parámetros que se pueden establecer varían en función del parámetro seleccionado en el cuadro [Parameter].
Puede cambiar el parámetro arrastrando la guía. Para realizar un ajuste más preciso, pulse la tecla <Mayúsculas> a la vez que arrastra la guía. Mientras lo haga, aparecerá el valor del parámetro. La guía desaparecerá cuando termine de arrastrar y suelte el ratón.
Cuando se hace clic en los cuadros [Min] o [Max] se muestra la misma guía. La parte en negro indica el intervalo del parámetro. Si se arrastra el límite izquierdo de la parte en negro, cambia el valor [Min]. Si se arrastra el límite derecho, [Max] cambia.



■ Botón [Clear] (borrar)

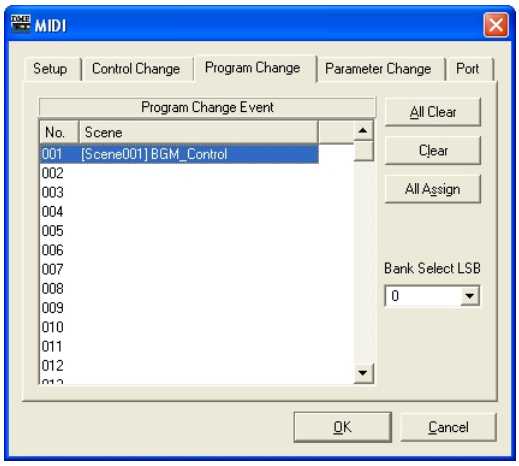
Borra las asignaciones de los números de cambio de control seleccionados.

■ Botón [All Clear] (borrar todo)

Borra las asignaciones de todos los números de cambio de control.

[Ficha [Program Change] (cambio de control)

Asigna escenas a los números de cambio de control de programa 1 a 128. Cuando se reciben los cambios de programa, las escenas cambian. Estos ajustes son comunes para todas las unidades DME de la zona. Se pueden realizar hasta 999 asignaciones. Las escenas por encima del número 128 se asignan cambiando los bancos.



■ Program Change Event (evento de cambio de programa)

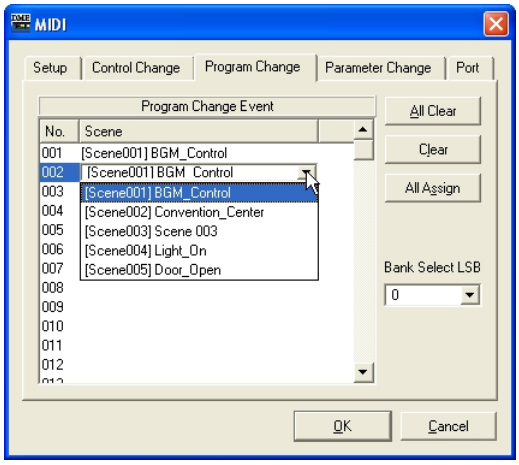
Los números de programa y las escenas asignadas a los mismos se muestran en una lista.

No. (n.º)

En la misma aparecen los números de programa del 1 al 128.

Escena

Muestra el nombre y número de escena de la escena asignada. Los cambios de programa que no tienen asignada una escena aparecen en blanco.
Al hacer clic aquí, aparece una lista de escenas. Seleccione la escena que desee asignar.



■ Botón [All Clear] (borrar todo)

Borra todas las asignaciones de escena.

■ Botón [Clear] (borrar)

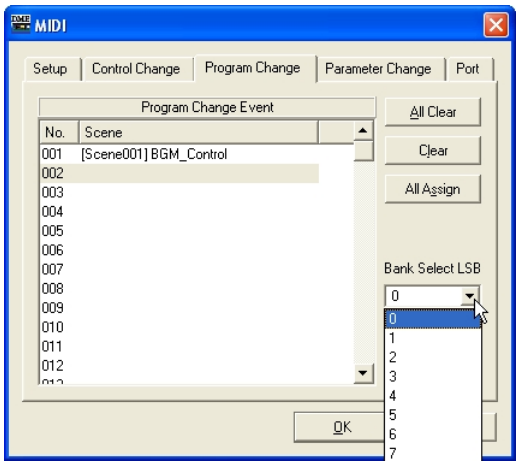
Borra la asignación de escena para el número de programa seleccionado de la lista, por lo que el mismo no tiene ninguna escena asignada.

■ Botón [All Assign] (asignar todas)

Asigna todas las escenas de forma ordenada comenzando por el número de programa 1.

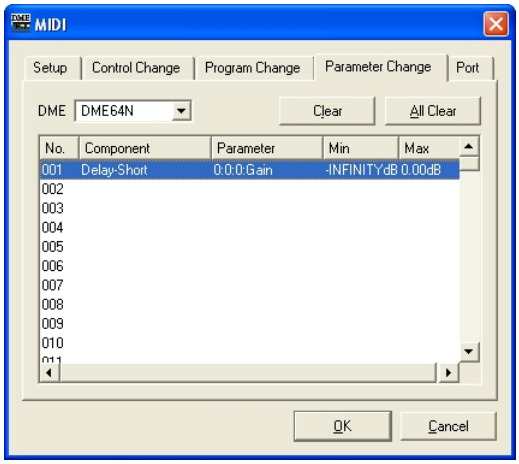
■ Selección de banco LSB

El banco cambia cuando se asignan escenas cuyo número es igual o superior a 129. Se pueden utilizar ocho bancos, numerados de cero a siete. Haga clic en [▼] y seleccione el banco en el que realizará los ajustes.



Ficha [Parameter Change] (cambio de parámetro)

Especifica el parámetro que va a ser controlado por los comandos de cambio de parámetro de cada dirección. Se pueden definir hasta 128.



■ [DME]

En la lista desplegable, seleccione la unidad DME donde vaya a realizar los ajustes.

■ Lista de cambio de parámetro

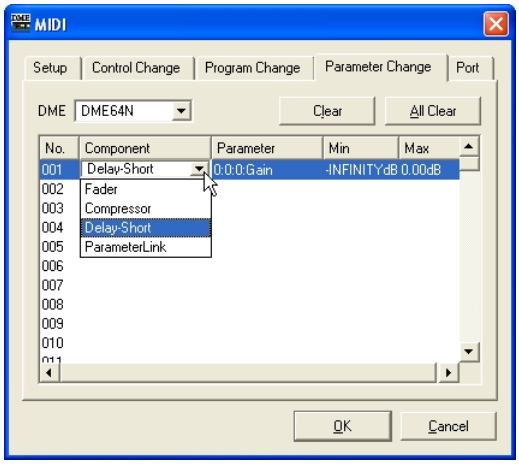
Los ajustes actuales se muestran en la lista del centro.

No. (n.º)

Muestra los números de cambio de parámetro.

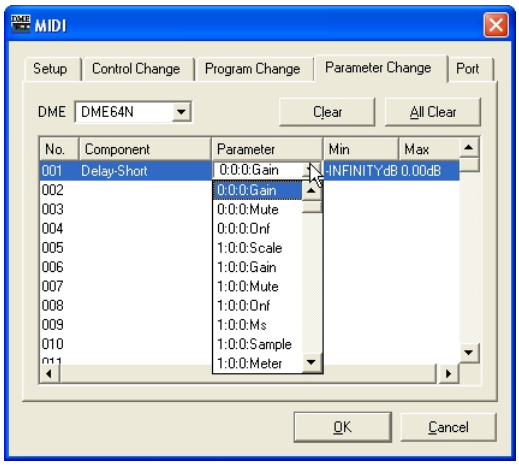
Component (componente)

Asigna componentes. Al hacer clic aquí, aparecerá una lista. En la lista se encuentran los componentes asignables. Haga clic en el nombre del componente para seleccionarlo.



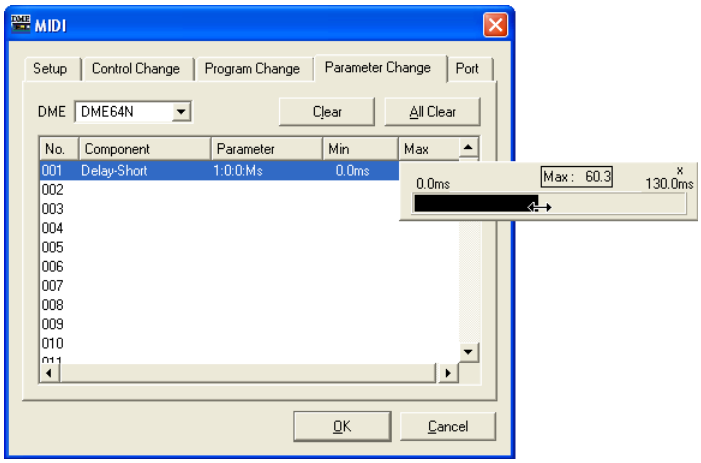
Parameter (parámetro)

Establece los parámetros de enlace del componente asignado.
Al hacer clic aquí, aparecerá una lista de parámetros incluidos en el componente seleccionado en el cuadro [Component].
Seleccione el parámetro que desee asignar.



Min/Max (mín/máx)

Establece el intervalo del parámetro. Se muestran los valores actuales para el límite inferior [Min] y el límite superior [Max]. El intervalo y las unidades que se pueden establecer varían en función del parámetro seleccionado. Al hacer clic aquí, aparecerá una guía.
Puede cambiar el parámetro arrastrando la guía. Para realizar un ajuste más preciso, pulse la tecla <Mayúsculas> a la vez que arrastra la guía. Mientras lo haga, aparecerá el valor del parámetro. La guía desaparecerá cuando termine de arrastrar y suelte el ratón.
Cuando se hace clic en los cuadros [Min] o [Max] se muestra la misma guía. La parte en negro indica el intervalo del parámetro. Si se arrastra el límite izquierdo de la parte en negro, cambia el valor [Min]. Si se arrastra el límite derecho, [Max] cambia.



■ Botón [Clear] (borrar)

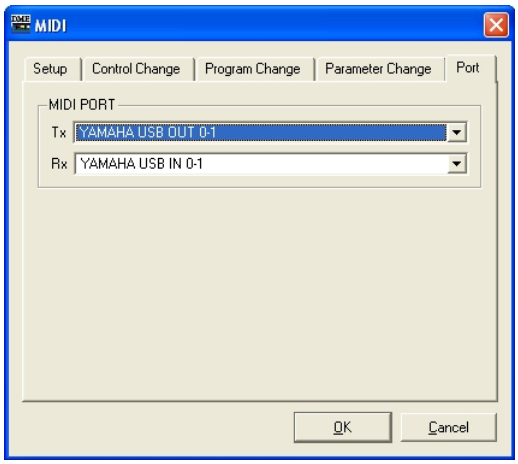
Borra la asignación del cambio de parámetro seleccionado en la lista, de modo que no tendrá nada asignado.

■ Botón [All Clear] (borrar todo)

Borra todas las asignaciones de cambio de parámetro.

Ficha [Port] (puerto)

Establece el puerto MIDI que utiliza DME Designer en la zona actual.



■ MIDI PORT (puerto MIDI)

Selecciona el controlador MIDI que se utiliza para transmitir y recibir mensajes MIDI.

[Tx] (transmisión)

Seleccione de la lista desplegable el controlador MIDI que vaya a utilizarse para transmitir mensajes MIDI.

[Rx] (recepción)

Seleccione de la lista desplegable el controlador MIDI que se vaya a utilizar para recibir mensajes MIDI.

Botón definido por el usuario (parámetros definidos por el usuario)

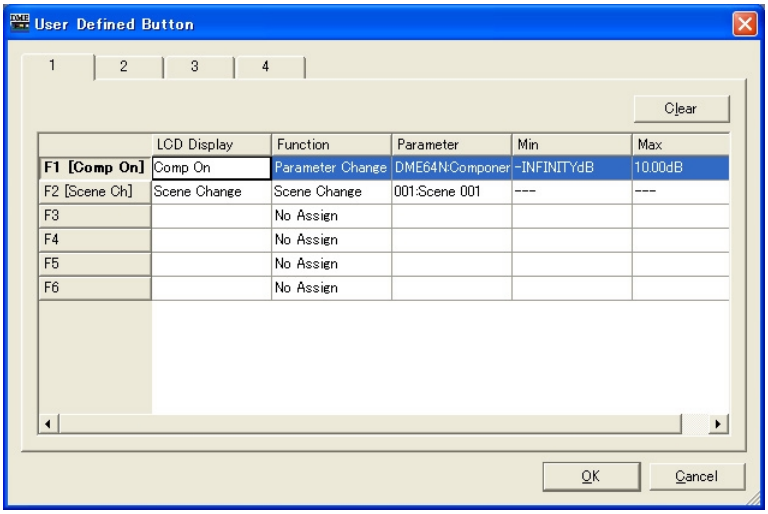
Parámetros definidos por el usuario

Los parámetros que el usuario puede manejar mediante las teclas de función <F1> a <F6> en la unidad DME o ICP1 se denominan "**parámetros definidos por el usuario**". A menudo se pueden asignar por adelantado parámetros modificados a cualquiera de los 24 (cuatro páginas, seis veces) preajustes y manejarlos en la unidad DME o en ICP1 aunque no se esté utilizando DME Designer.

Esta función establece los parámetros de DME Designer que se pueden activar mediante estas teclas de función <F1> a <F6>.
En DME Designer, los ajustes de parámetros definidos por el usuario se establecen mediante el cuadro de diálogo "User Defined Button". Los ajustes de los parámetros definidos por el usuario son comunes para las configuraciones de zona.

Cuadro de diálogo "User Defined Button" (botón definido por el usuario)

Cuando se hace clic en el comando [User Defined Button] del menú [Tools] (herramientas), aparece el cuadro de diálogo "User Defined Button".



■ Fichas [1]/[2]/[3]/[4]

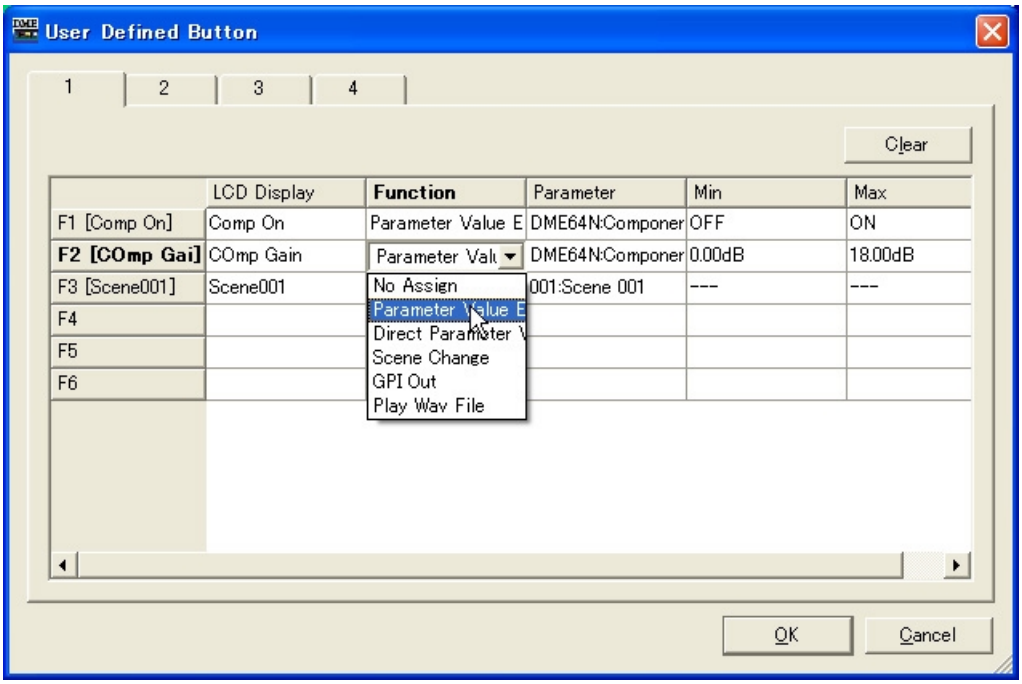
Cambia los conjuntos a los que se van a aplicar los ajustes. Se pueden establecer hasta seis teclas de función en cada conjunto. El conjunto de parámetros definidos por el usuario en una sola ficha se muestra en una página en la pantalla principal de la unidad DME.

Teclas de función

Las teclas de función aparecen en la columna de la izquierda de la tabla. Cuando se introduce un texto [LCD Display] (pantalla LCD), se crea un nombre de hasta ocho caracteres que se muestra a la derecha de la tecla de función.

Function

Especifica la función que se va a asignar a las teclas de función.



- [No Assign]
  Sin asignación. Seleccione esta opción para borrar la función asignada.

- [Parameter Value Edit]
  Permite cambiar el parámetro especificado en el campo [Parameter].

- [Direct Parameter Value] (valor de parámetro directo)
  Permite definir directamente el valor de un parámetro. El parámetro de destino se especifica en el campo [Parameter] y el valor que se va a definir se especifica en el campo [Max].

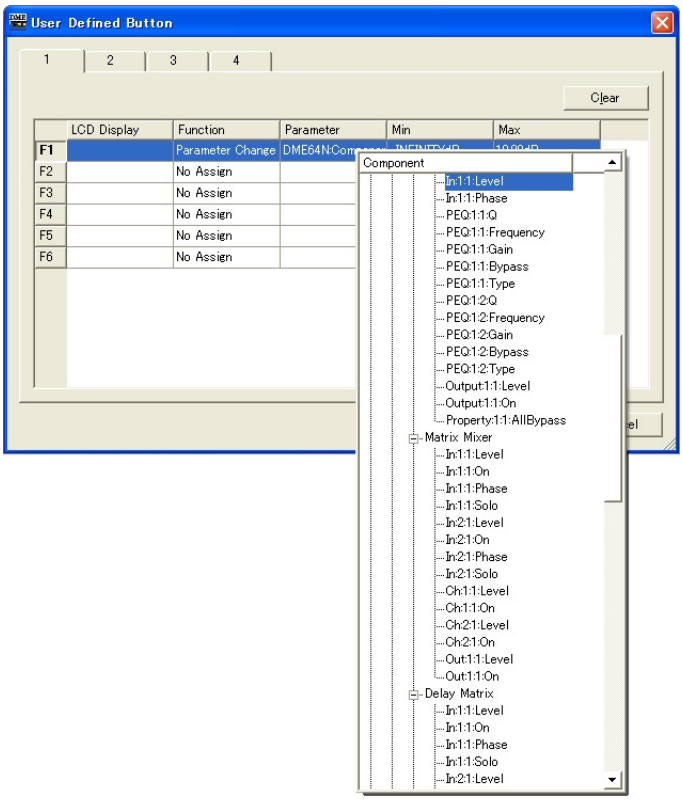
- [Scene Change]
  Permite recuperar una escena. La escena que se va a recuperar se especifica en el campo [Parameter].

- [GPI OUT]
  Permite la salida GPI. El ajuste GPI se realiza en el campo [Parameter].

- [Play Wav File]
  Permite iniciar la reproducción del archivo Wave. El ajuste del archivo Wave se realiza en el campo [Parameter].
  Es posible especificar los archivos Wave definidos por el administrador de archivos Wav. Los archivos no pueden seleccionarse a menos que se incluya un reproductor de archivos Wav en la configuración DME.

Parameter (parámetro)

Establece el parámetro asignado a cada tecla de función. Al hacer clic aquí, aparecerá una lista. En la lista se mostrarán los parámetros incluidos en la configuración actual. Seleccione el parámetro que desea activar con la tecla de función. Seleccione el parámetro que desea activar con la tecla de función.



LCD Display (pantalla LCD)

Establece el texto que se muestra en la unidad DME. Haga clic en el cuadro [LCD Display] e introduzca un texto. Se pueden escribir hasta 23 caracteres en el cuadro [LCD Display]. Después de confirmar el nombre pulsando la tecla <Intro>, se creará un nombre corto que aparecerá en el área de la tecla de función de la siguiente manera: “F1 [nomcorto]”. El nombre corto también aparecerá en la pantalla principal de la unidad DME. Se crea automáticamente un nombre corto de hasta ocho caracteres, para que aparezca como el nombre del parámetro definido por el usuario en la pantalla principal de la unidad DME.

Min, Max (mín., máx.)

Establece los límites mínimo y máximo de un parámetro.

■ Botón [Clear] (borrar)

Borra las asignaciones de las teclas de función seleccionadas. Funciona igual que “No Assign”.

■ Botón [OK] (aceptar)

Acepta los cambios en los ajustes y cierra el cuadro de diálogo.

■ Botón [Cancel] (cancelar)

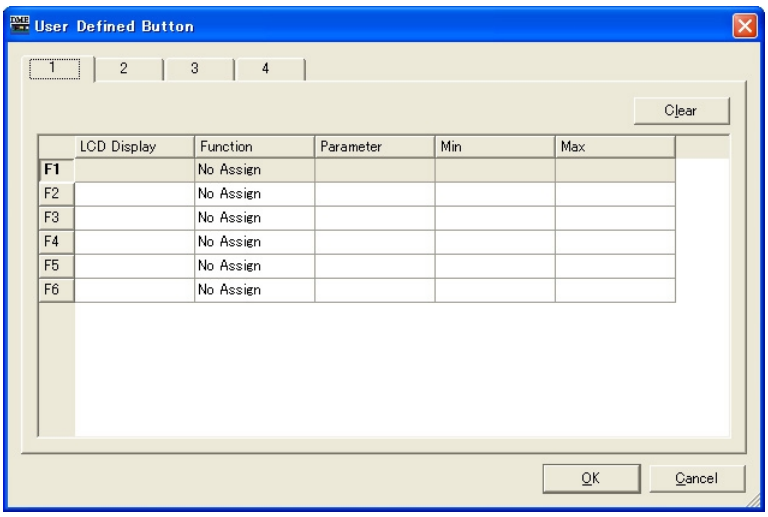
Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los ajustes.

Establecimiento de parámetros definidos por el usuario

Después de crear un grupo de enlace de parámetros, establezca el parámetro definido por el usuario.

1 Cree una configuración.

2 Haga clic en [User Defined Button] del menú [Tools].
Aparecerá el cuadro de diálogo “User Defined Button”.



3 Haga clic en una de las fichas de [1] a [4] para seleccionar el conjunto de parámetros definidos por el usuario al que vaya a asignar sus parámetros.
Las cuatro fichas se corresponden con las páginas de la pantalla principal de la unidad DME.

4 Haga clic en el cuadro [Parameter] de la tecla de función a la que vaya a asignar el grupo de enlace de parámetros.
Aparecerá una lista de los parámetros incluidos en la configuración actual.

5 Seleccione el parámetro al que vaya a asignar la tecla de función.

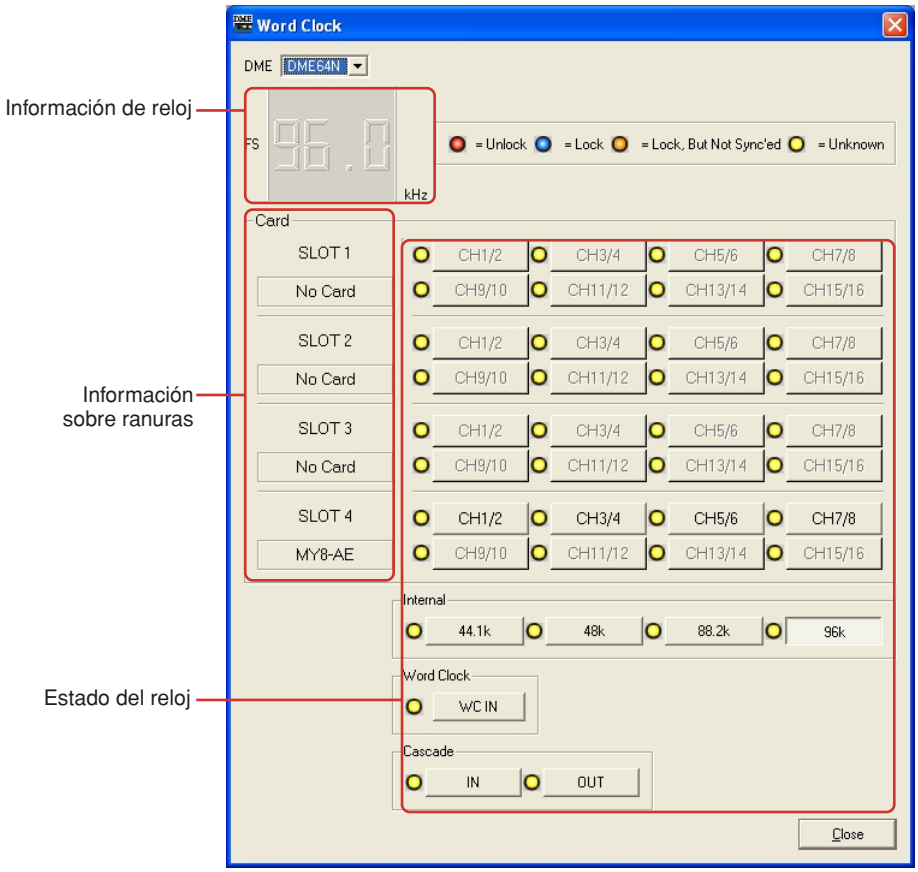
6 Haga clic en el cuadro [LCD Display] e introduzca un texto para el nombre del parámetro definido por el usuario.
El cuadro [LCD Display] acepta hasta 23 caracteres, aunque sólo se pueden mostrar ocho caracteres en la pantalla principal de la unidad DME. Cuando se crea un nombre de parámetro definido por el usuario, los primeros ocho caracteres deben ser comprensibles.

Nota

Cuando realice varios registros, puede ahorrar tiempo estableciendo en primer lugar únicamente el cuadro [Parameter] de todas las teclas, y definiendo después los nombres del cuadro [LCD Display]. Cuando introduzca el nombre de un parámetro definido por el usuario en el cuadro [LCD Display] y pulse la tecla <Intro> para confirmarlo, se seleccionará el siguiente cuadro [LCD Display] y ya podrá escribir ahí.

Word Clock (reloj)

La señal que sincroniza todos los dispositivos conectados a DME se denomina “Word Clock”. Utiliza la misma frecuencia que la frecuencia de muestreo. El reloj se establece para cada unidad DME en el cuadro de diálogo “Word Clock”.
Cuando se hace clic en el comando [Word Clock] del menú [Tools] (herramientas), aparece el cuadro de diálogo “Word Clock”.



- DME24N tiene sólo una RANURA y [Cascade] no está disponible.
- El número de canales varía en función de la tarjeta insertada en la ranura.

■ DME

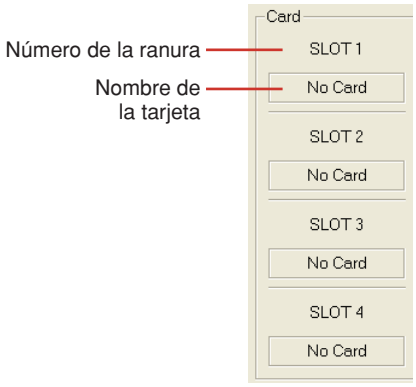
En la lista desplegable, seleccione la unidad DME donde vaya a realizar los ajustes.

■ Información de reloj

Muestra la frecuencia del reloj de la unidad DME seleccionada en [DME].

■ Card (tarjeta) (información sobre ranuras)

Muestra el nombre de la tarjeta insertada en la ranura.



■ Estado del reloj

El estado del reloj se muestra mediante un código de color:

Estado	Significado
= UNLock	Indica que no hay señal de entrada.
= Lock	Indica que hay una señal de entrada y que es posible la sincronización con el reloj actual.
= Lock, But Not Sync'ed	Indica que existe una señal de entrada pero que no se puede sincronizar con el reloj (los relojes son distintos).
= Unknown	Indica que no hay información sobre la unidad DME.

■ Internal/Word Clock/Cascade (interno/reloj/en cascada)

Puede seleccionar una de las siguientes opciones para el reloj. [Slot] (64N: 1-4, 24N: sólo 1), [Internal] (44,1kHz/48kHz/88,2kHz/96kHz), [Word Clock] (WCK IN), [Cascade] (IN/OUT (entrada/salida), 64N). Los botones que aparecen difuminados no se pueden seleccionar.

■ Botón [Close] (cerrar)

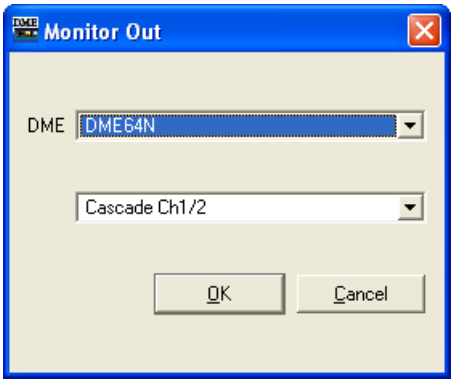
Cierra el cuadro de diálogo.

NOTA

El cuadro de diálogo también se puede cerrar mediante el botón Close, pulsando <Esc> o pulsando <Alt>+<F4>.

Monitor

Cuando se hace clic en el comando [Monitor] del menú [Tools] (herramientas), aparece el cuadro de diálogo “Monitor”. Define el destino de salida del monitor.



■ [DME]

En la lista desplegable, seleccione la unidad DME donde vaya a realizar los ajustes.

■ Lista desplegable

Seleccione la tarjeta para el destino de la salida de monitor de la lista.

■ Botón [OK] (aceptar)

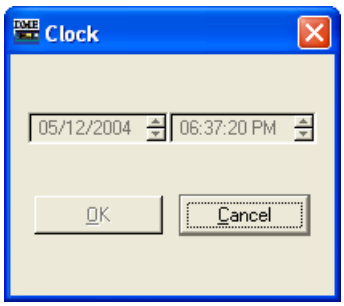
Acepta los cambios en los ajustes y cierra el cuadro de diálogo.

■ Botón [Cancel] (cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los ajustes.

Clock (reloj)

Cuando se hace clic en el comando [Clock] del menú [Tools] (herramientas), aparece el cuadro de diálogo “Clock”. Aquí puede establecer el reloj interno de la unidad DME. Sólo se puede establecer cuando está en línea. De forma predeterminada es la fecha y la hora del ordenador.
Establezca la fecha en el cuadro de la izquierda y la hora en el de la derecha. Puede cambiar los números mediante [▲] y [▼] a la derecha de los cuadros.

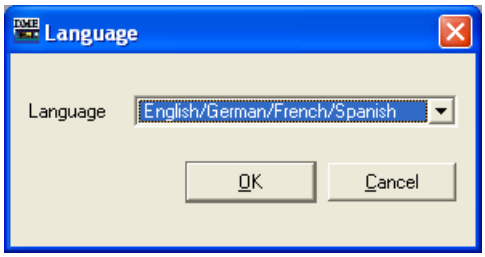


NOTA

El cuadro de diálogo también se puede cerrar mediante el botón Close, pulsando <Esc> o pulsando <Alt>+<F4>.

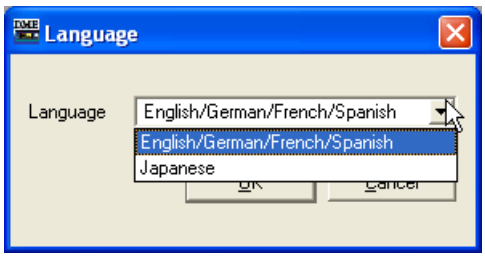
Ajustes del idioma

Cuando se hace clic en el comando [Language] (idioma) del menú [Tools] (herramientas), aparece el cuadro de diálogo “Language”. Aquí se establece el idioma de la unidad DME.



■ [Language] (idioma)

Seleccione el idioma. En la lista desplegable aparecen [English/German/French/Spanish] (inglés/alemán/francés/español) y [Japanese] (japonés).



■ Botón [OK] (aceptar)

Acepta los cambios en los ajustes y cierra el cuadro de diálogo.

■ Botón [Cancel] (cancelar)

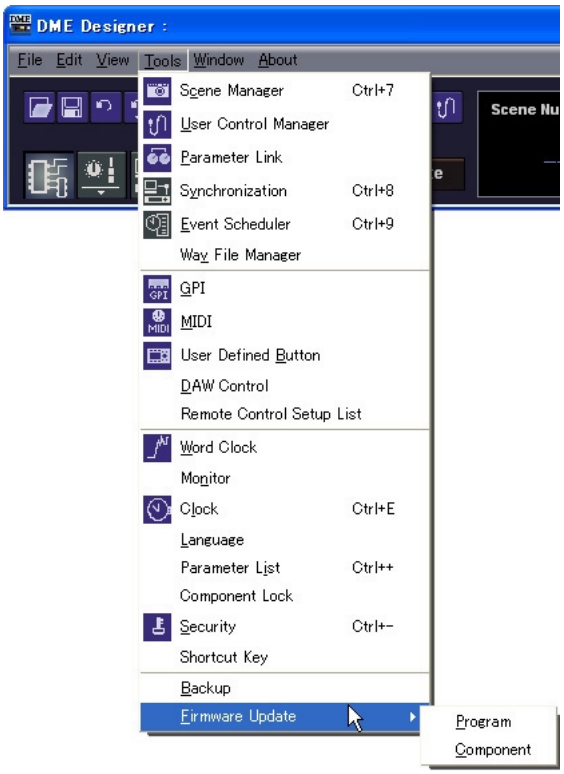
Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los ajustes.

NOTA

El cuadro de diálogo también se puede cerrar mediante el botón Close, pulsando <Esc> o pulsando <Alt>+<F4>.

Actualización de firmware de DME

Puede utilizar el firmware de la unidad DME con el comando [Firmware Update] (actualización de firmware) del menú [Tools] (herramientas). Al mover el cursor del ratón sobre el comando [Firmware] del menú [Tools], aparece un submenú.



Al seleccionar [Program] (programa) o [Component] (componente) en el submenú, se muestra el cuadro de diálogo “Abrir”. Puede realizar la actualización de firmware si especifica un archivo de actualización de firmware.

Para la actualización de firmware, conecte la unidad DME y el ordenador.

Cuando concluye la actualización de la unidad DME, ésta se reiniciará automáticamente. También tendrá que reiniciar DME Designer.

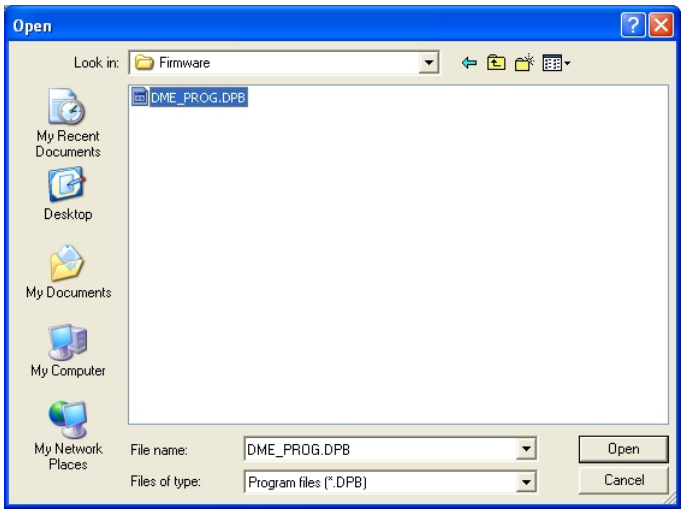
NOTA

Si el firmware se ha actualizado de V1.07 o inferior a V1.10 o superior, realice dos veces la actualización. Dado que se cambian los datos de la visualización de texto de la unidad DME, no es posible la visualización de texto en japonés con una sola actualización.

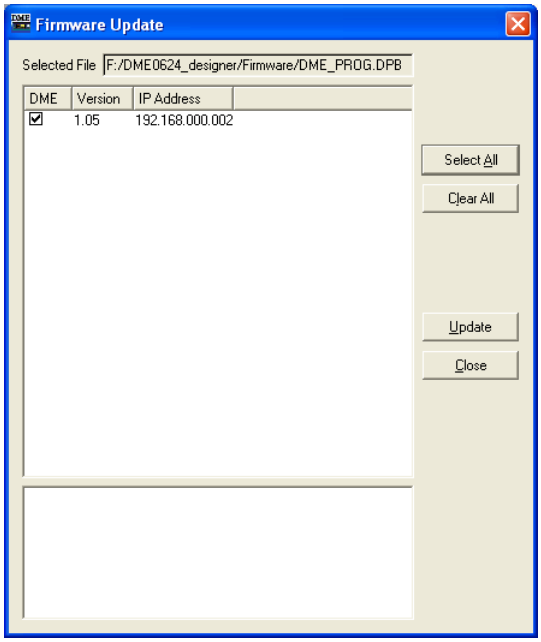
■ [Program] (programa)

Actualiza el firmware del área de programas de la unidad DME/CP1. Abre los archivos de actualización con la extensión ".DPB".

1 Seleccione [Firmware Update] → [Program] en el menú [Tools].
Aparecerá el cuadro de diálogo "Abrir".



2 Seleccione un programa de actualización cuya extensión sea ".DPB" y haga clic en el botón [Open] (abrir).
Aparecerá el cuadro de diálogo "Firmware Update". En una lista se mostrarán las unidades DME de la zona actual.



3 Marque la casilla de verificación de la unidad DME que desee actualizar.
Puede hacer clic en una marca para activarla o desactivarla. El botón [Select All] (seleccionar todas) marca las casillas de verificación situadas junto a todas las unidades DME. El botón [Clear All] (borrar todas) desactiva todas las casillas de verificación de las unidades DME.

4 Marque la casilla de verificación de la unidad DME que desee actualizar y, a continuación, haga clic en el botón [Update] (actualizar).
Comenzará la actualización de firmware.

NOTA

Mientras se realiza la actualización, procure no desconectar el cable USB o el de Ethernet o quitar la corriente de la unidad DME. En caso contrario se perdería la información de los ajustes MIDI de DME Designer.

Cuando concluye la actualización de la unidad DME, ésta se reiniciará automáticamente. También tendrá que reiniciar DME Designer.

■ [Component] (componente)

Actualiza el firmware de componente de la unidad DME. Cuando se selecciona este comando, aparece el cuadro de diálogo “Open”. Abre los archivos de actualización cuya extensión es “.DCB” (para DME) o “.CCB” (para ICP1). Se pueden seleccionar varios archivos de actualización para los componentes.

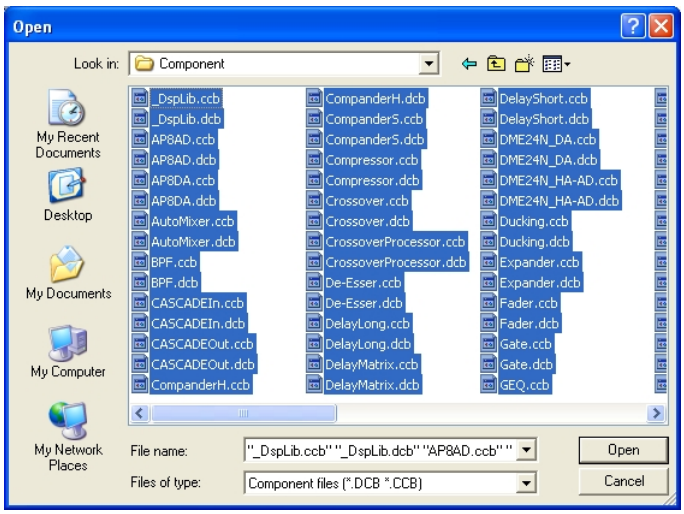
■ Unidad DME

Para la actualización de firmware, conecte la unidad DME y el ordenador mediante USB o Ethernet. En el ordenador debe tener instalado un controlador USB-MIDI o el controlador de red DME-N.

■ ICP1

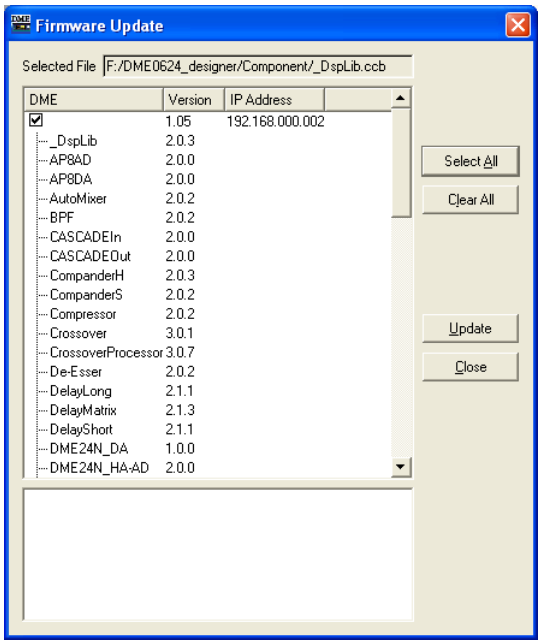
Para realizar la actualización de firmware, el dispositivo ICP1 y la unidad DME de la zona principal han de estar conectados mediante Ethernet. Además, la unidad DME principal de la zona debe estar conectada al ordenador en la forma descrita anteriormente.

1 Seleccione [Firmware Update] → [Component] en el menú [Tools].
Aparecerá el cuadro de diálogo “Abrir”.



2 Seleccione un programa de actualización cuya extensión sea ".DCB" (para DME) o ".CCB" (para ICP1) y haga clic en el botón [Open] (abrir).

Aparecerá el cuadro de diálogo "Firmare Update". En una lista se mostrarán las unidades DME o ICP de la zona actual. Se mostrarán jerárquicamente los nombres y versiones de los componentes de cada DME.



3 Marque la casilla de verificación del componente que desee actualizar.

Puede hacer clic en una marca para activarla o desactivarla. El botón [Select All] (seleccionar todas) marca las casillas de verificación situadas junto a todas las unidades DME. El botón [Clear All] (borrar todas) desactiva todas las casillas de verificación de las unidades DME.

4 Marque la casilla de verificación del componente que desee actualizar y, a continuación, haga clic en el botón [Update] (actualizar).

Comenzará la actualización del componente.

NOTA

Mientras se realiza la actualización, procure no desconectar el cable USB o el de Ethernet o quitar la corriente de la unidad DME. En caso contrario se perdería la información de los ajustes MIDI de DME Designer.

Cuando concluye la actualización de la unidad DME, ésta se reiniciará automáticamente. También tendrá que reiniciar DME Designer.

Event Logger

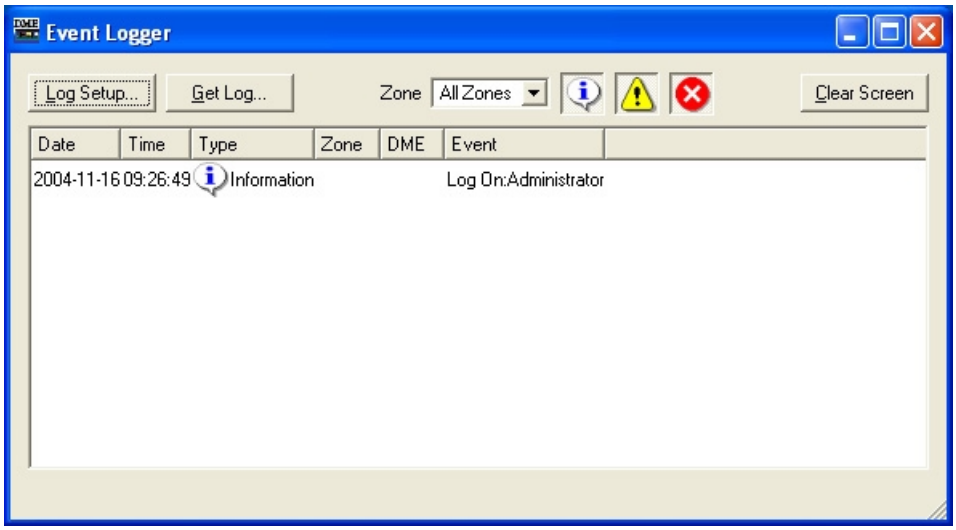
Cuando se hace clic en el comando [Event Logger] del menú [View] (ver), aparece la ventana “Event Logger”. Aquí se graban y se muestran los eventos de la unidad DME.
Si el cuadro de diálogo se abre estando en línea, el registro de eventos se obtiene y se muestra automáticamente en forma de lista en la ventana Event Logger.
Los eventos se muestran en tiempo real mientras la ventana permanezca abierta estando en línea. Además, la información se graba simultáneamente en un archivo si la función de registro está activada.

NOTA

Sólo los usuarios que hayan activado (ON) la casilla [View Log Window] del cuadro de diálogo “Security” podrán mostrar la ventana Event Logger. El ajuste predeterminado de este parámetro es OFF.

NOTA

Los eventos que desee mostrar en la ventana Event Logger se deben configurar previamente en el cuadro de diálogo “Event Log List” (lista de registro de eventos).



■ Lista DME

- [Date] (fecha)
  Muestra la fecha en que se ha producido el evento. (Ejemplo: 2004-08-24)
- [Time] (hora)
  Muestra la hora en que se ha producido el evento.
- [Type] (tipo)
  Muestra el tipo de evento y el icono del evento.
  Hay tres tipos de eventos:
  (Warning): evento de advertencia
  (Error): evento de error
  (Information): otros eventos
- [Zone] (zona)
  Muestra el nombre de la zona en la que se ha producido el evento.
- [DME]
  Muestra el nombre de la unidad DME en la que se ha producido el evento.
- [Event] (evento)
  Muestra el contenido del evento.

Botón [Log Setup] (registrar configuración)

Muestra el cuadro de diálogo “Log Setup”. Aquí puede llevar a cabo la configuración del registro de eventos.

Botón [Get Log] (obtener registro)

Cuando se encuentre fuera de línea, este botón selecciona la unidad DME de la que se obtendrá el registro. Cuando se encuentre en línea, esté botón aparece difuminado y no se puede utilizar. Al hacer clic aquí aparece el cuadro de diálogo “Get Log”.

[Zone] (zona)

Selecciona la zona cuyos eventos se van a mostrar. En la ventana sólo se mostrarán los eventos de la zona seleccionada. Si [All Zones] (todas las zonas) está seleccionado, se mostrarán los eventos de todas las unidades DME de la zona.

Botón Display (mostrar) (Information/Warning/Error) (información/advertencia/error)

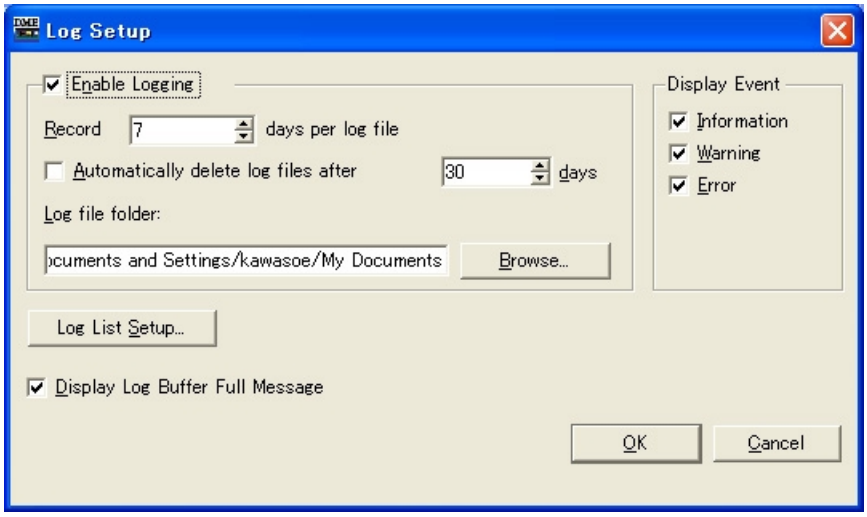
- Botón [Display Information]
  Cambia entre mostrar u ocultar eventos de información.
  Cuando está activado (ON), los eventos de información se muestran en la ventana Event Logger.
- Botón [Display Warning]
  Cambia entre mostrar u ocultar eventos de advertencia.
  Cuando está activado (ON), los eventos de advertencia se muestran en la ventana Event Logger.
- Botón [Display Error]
  Cambia entre mostrar u ocultar eventos de error.
  Cuando está activado (ON), los eventos de error se muestran en la ventana Event Logger.

Botón [Clear Screen] (borrar pantalla)

Borra eventos.

Cuadro de diálogo “Log Setup”

Haga clic en el botón [Log Setup] de la ventana Event Logger para que se muestre el cuadro de diálogo “Log Setup”. Aquí puede llevar a cabo la configuración del registro de eventos. Esta configuración se aplica a todo el sistema.



■ [Enable Logging] (habilitar el registro)

Activa (ON) y desactiva (OFF) la función que escribe en un archivo los datos de registro del evento obtenidos. Cuando aquí se pone una marca, el registro del evento se escribe en un archivo.
Al marcarse, se configura en el marco [Enable Logging].

Record __ days per log file

Establece el número de días grabados en un único archivo de registro. Cuando se sobrepasa el número de días especificado, se crea un nuevo archivo de registro y los futuros eventos de registro se graban allí.
Cuando se indica el valor “1” como número de días a las 10:00 AM, la información se grabará en el mismo archivo hasta el día siguiente a las 9:59 AM. El número de días contados se borra al cerrarse el cuadro de diálogo “Log Setup" (configuración de registro) haciendo clic en el botón [OK] o cuando el sistema pasa al modo fuera de línea.

Automatically delete log files after __ days

Cuando esta opción se marca, se eliminan automáticamente los archivos de registro que sobrepasen el número de días especificado. Indica el número de días después de los cuales los archivos de registro se eliminan automáticamente.

Log file folder (Carpeta del archivo de registro)

Especifique la carpeta en la que desea guardar los archivos de registro. Al hacer clic en el botón [Browse] se abre el cuadro de diálogo del sistema operativo para especificar carpetas. Aquí puede seleccionar una carpeta.
Los archivos de registro se graban con el siguiente nombre de archivo: “LOG + Fecha_Inicio.txt”. Si en la carpeta especificada ya hay un archivo con el mismo nombre, se añadirá un número al final del nombre del archivo y se guardará en un archivo independiente. (Ejemplo: LOG20040824-2.txt)

■ [Display Event] (mostrar evento)

Muestra los eventos con marcas juntos a ellos. Esto funciona junto con los botones [Display Information], [Display Warning] y [Display Error] de la ventana Event Logger. Puede poner marcas junto a varios eventos.

■ [Display Log Buffer Full Message] (mostrar mensaje de búfer de registro lleno)

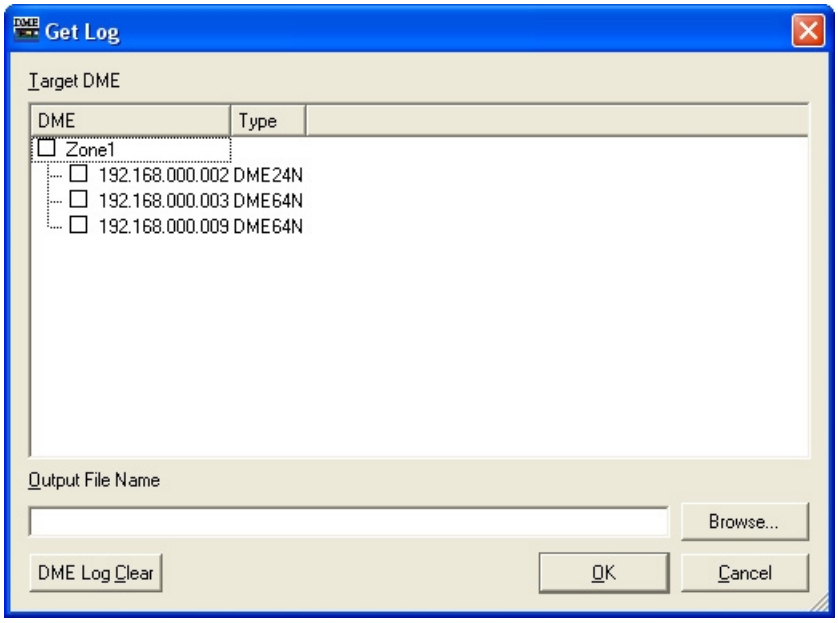
Cuando aquí se pone una marca, el mensaje “Log Buffer Full” (búfer de registro lleno) se mostrará en la pantalla de todas las unidades DME de la zona.

■ Botón [Log List Setup] (configuración de lista de registros)

Establece los eventos enviados desde las unidades DME. Al hacer clic aquí aparece el cuadro de diálogo “Event Log List”.

Cuadro de diálogo “Get Log”

Haga clic en el botón [Get Log] de la ventana Event Logger para que se muestre el cuadro de diálogo “Get Log”.



■ Lista DME

Muestra las direcciones IP y los tipos de las unidades DME incluidas en la zona. Haga clic en la unidad DME de la que desea obtener eventos marcando la casilla situada junto a ella.

■ [Output File Name] (nombre del archivo de salida)

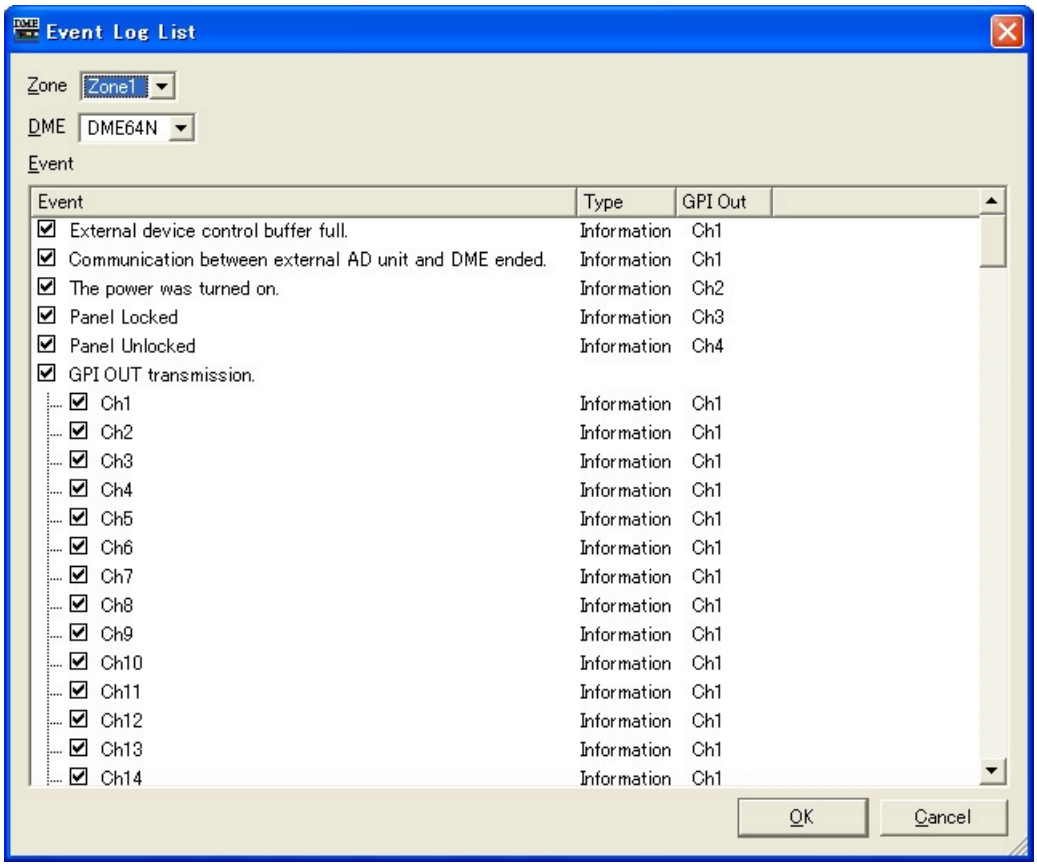
Establece el nombre del archivo y guarda la ubicación del archivo de registro. Al hacer clic en el botón [Browse] (examinar) se abre el cuadro de diálogo de selección de archivos donde podrá seleccionar uno.

■ [DME Log Clear] (borrado de registro DME)

Borra registros en la DME marcada. Al hacer clic en este botón, se abre un cuadro de diálogo de confirmación.

Cuadro de diálogo “Event Log List”

Establece los eventos enviados desde las unidades DME. Envía los eventos con marcas juntos a ellos.



■ [Zone] (zona)

Al hacer clic aquí, aparecerá una lista. Especifica una zona.

■ [DME]

Al hacer clic aquí, aparecerá una lista. Especifica las unidades DME.

■ [Event] (evento)

Puede activar o desactivar (ON u OFF) el envío de registros por cada evento.

■ [Type] (tipo)

Al hacer clic aquí, aparecerá una lista. Seleccione el tipo de evento.
En una lista aparecerán [Information], [Warning] y [Error].

■ [GPI OUT]

Envía la salida GPI de cada evento.

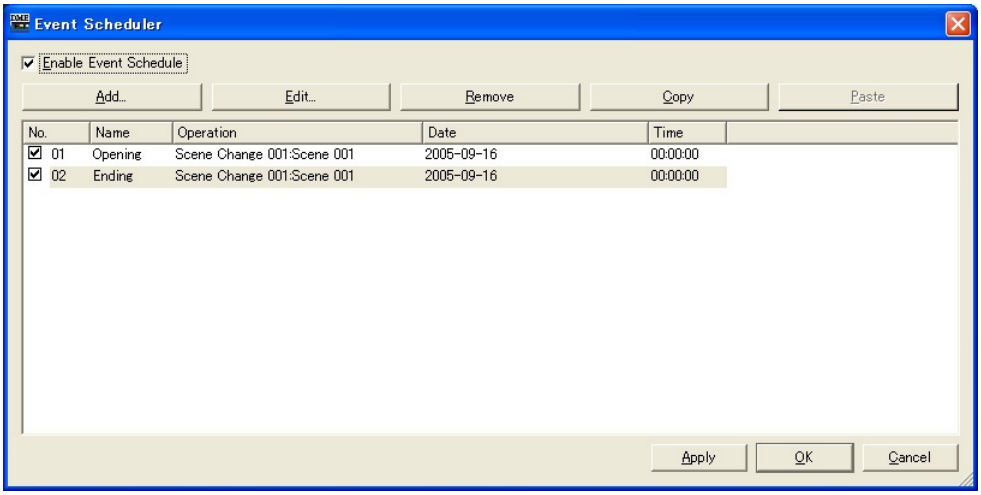
Programador de eventos

Cuadro de diálogo “Event Scheduler”

Cuando se hace clic en el comando [Event Scheduler] del menú [Tools], aparece el cuadro de diálogo “Event Scheduler”. Establece la programación de los eventos. Puede programar los eventos especificando la fecha, la hora y la acción que se va a ejecutar. Puede establecer programaciones para eventos que se vayan a ejecutar a una hora concreta y para eventos que se vayan a repetir periódicamente. Los eventos periódicos son los que se repiten cada año, mes, semana o día. Se pueden programar hasta 50 eventos. Es posible establecer programaciones independientes para cada zona. Las configuraciones y los cambios se envían a la unidad DME cuando se está en línea. Todos los cambios en las escenas, en los parámetros y en la salida GPI se pueden programar.

NOTA

Sólo los usuarios que hayan activado (ON) la casilla [Edit] del cuadro de diálogo “Security” podrán modificar la configuración de la programación.



■ Event View (ver evento)

Muestra los eventos programados registrados. Cuando los eventos periódicos (eventos cíclicos) se muestran por primera vez, se muestran por orden de fecha.
El orden de los eventos simultáneos puede cambiarse con la función arrastrar y soltar.
Haga clic para seleccionar un evento.

■ [No.] (número)

Muestra el número del evento. Los números se añaden desde arriba en orden.
Esta función no se ejecutará si no está marcada la casilla correspondiente.

■ [Name] (nombre)

Muestra los nombres de los eventos. Un evento se selecciona haciendo clic en él y así se le permite cambiarle el nombre. No hay límite en el número de caracteres.

■ [Operation] (funcionamiento)

Muestra la función que se ejecutará cuando se inicie el evento.

■ [Date] (fecha)

Muestra la fecha de inicio del evento.
Los eventos periódicos se muestran como se ilustra abajo, con un icono y con un texto que indica un evento periódico.

- [January 1 every year]
  Todos los años el 1 de enero
- [First Monday of January every year]
  Todos los años el primer lunes de enero
- [Day 1 every month]
  El primer día de cada mes
- [Second Monday of every month]
  El segundo lunes de cada mes
- [Monday every week]
  Los lunes de cada semana
- [Every day]
  Todos los días

■ [Time] (hora)

Muestra la hora en que se debe iniciar el evento.

■ [Enable Event Schedule] (habilitar la programación de eventos)

Activa los eventos programados.

■ Botón [Add] (agregar)

Agrega un evento. Si se hace clic aquí aparece el cuadro de diálogo “Add Event”. Si se han registrado ya el máximo de 50 eventos, este botón estará difuminado.

■ Botón [Remove] (suprimir)

Elimina el evento seleccionado de la lista. Este botón aparecerá difuminado cuando no haya ningún evento seleccionado.

■ Botón [Edit] (edición)

Permite modificar el evento seleccionado. Muestra el cuadro de diálogo “Edit Event”. Este botón aparecerá difuminado cuando no haya ningún evento seleccionado.

■ Botón [Copy] (copiar)

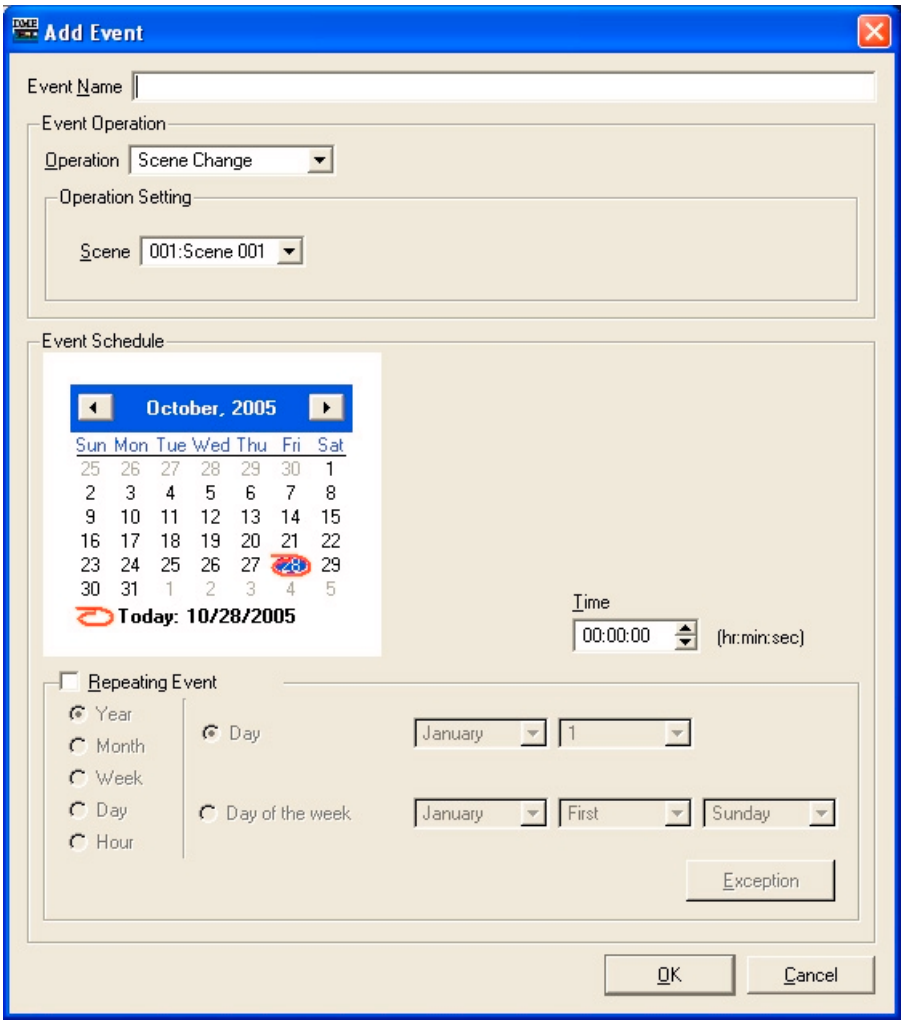
Copia el evento seleccionado. Este botón aparecerá difuminado cuando no haya ningún evento seleccionado.

■ Botón [Paste] (pegar)

Pega el evento seleccionado. El evento se añade. Este botón aparecerá difuminado cuando no se haya copiado ningún evento.

Cuadro de diálogo [Add Event (Edit Event)]

El cuadro de diálogo se muestra cuando se hace clic en los botones [Add] o [Edit] del cuadro de diálogo “Event Scheduler”. En él puede agregar o cambiar la programación de un evento.



■ Cuadro [Event Name] (nombre del evento)

Introduzca el nombre del evento. No hay límite en el número de caracteres.

■ [Event Operation] (operación de evento)

Establece la operación que se ejecutará cuando se inicie el evento.

[Operation] (funcionamiento)

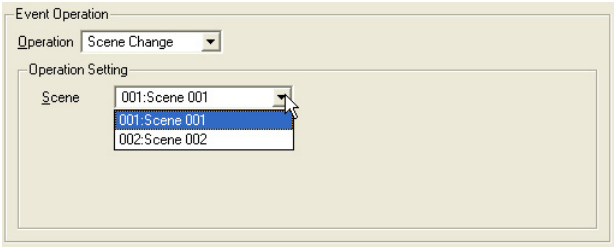
Al hacer clic en este botón, aparece una lista de eventos. Especifique la operación que se ejecutará cuando se inicie el evento.
En la lista aparecerán las siguientes tres opciones:

- [Scene Change] (cambio de escena)
  Cambia la escena.
- [Parameter Value Edit] (editar valor parámetro)
  Cambia un parámetro.
- [GPI Out] (salida GPI)
  Envía la salida GPI.
- [Play Wav File]
  Permite iniciar la reproducción del archivo Wave.

[Operation Setting] (configuración de funcionamiento)

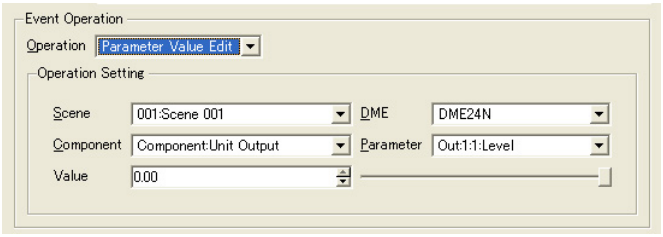
El contenido cambia en función del evento seleccionado para [Operation].

- Cuando se selecciona [Scene Change]:



Selecciona la escena que se va a recuperar de la lista [Scene]. En la lista se muestran las escenas almacenadas.

- Cuando se selecciona [Parameter Value Edit]:



[Scene] (escena)

Selecciona una escena de la lista.
Si la escena actual de la unidad DME es diferente de la escena especificada en la programación de eventos, la escena programada se podrá recuperar. Si la escena actual de la unidad DME es igual que la escena especificada en la programación de eventos, la escena programada no se podrá recuperar.

[DME Unit] (unidad DME)

En la lista desplegable, seleccione la unidad DME en la que se vaya a aplicar el evento programado. En la lista se muestran las unidades DME incluidas en la zona.

[Component] (componente)

Selecciona el componente cuyo parámetro va a cambiar. La lista muestra los componentes de la unidad DME que está seleccionada en el cuadro [DME Unit].

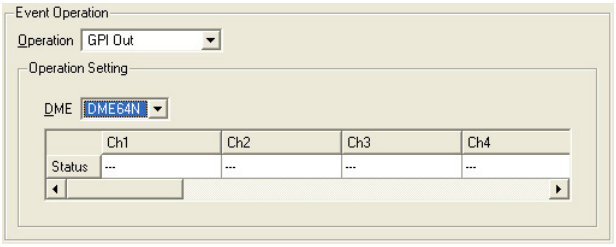
[Parameter] (parámetro)

Selecciona los parámetros que van a cambiar. Los parámetros para el componente que está seleccionado en el cuadro [Component] se muestran en una lista.

[Value] (valor)

Establece un valor para el parámetro. Cambie el parámetro utilizando los botones de número o la guía de la derecha.

- Cuando se selecciona [GPI Out]:



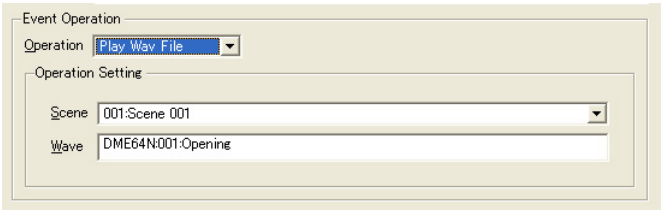
[DME]

En la lista desplegable, seleccione la unidad DME que vaya a producir la salida GPI.

[Ch1]/[Ch2]/[Ch3] ...

Establece [ON], [OFF] o [---] por cada canal. Si está en [OFF], el canal [LOW→HIGH] produce la señal [HIGH→LOW] y el canal [HIGH→LOW] produce la señal [LOW→HIGH].

- Cuando se selecciona [Play Wav File]:



[Scene] (escena)

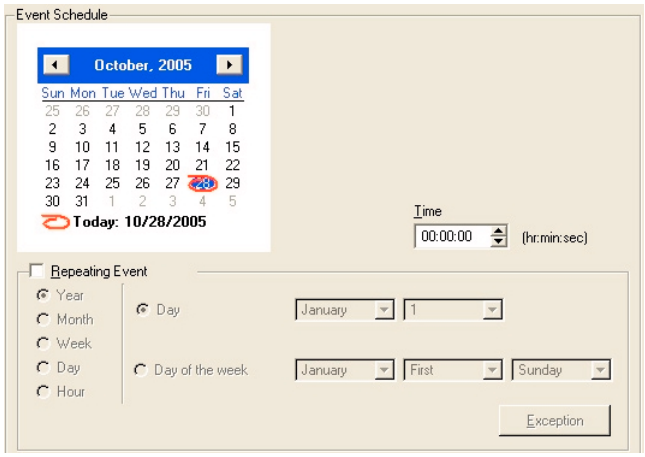
Seleccione una escena de la lista.

[Wave] (onda)

Seleccione un archivo Wave de la lista.
Es posible especificar los archivos Wave definidos por el administrador de archivos Wav. Los archivos no pueden seleccionarse a menos que se incluya un reproductor de archivos Wav en la configuración DME.

■ [Event Schedule] (programar eventos)

Establece el año, mes y día en que se iniciará el evento.



Calendario

Define la fecha en que se iniciará el evento.
Cambie el año y el mes utilizando los botones [<] y [>]. Haga clic en un día para establecer la fecha.
El 29 de febrero no se puede poner ya que sólo aparece cada cuatro años, cuando sea año bisiesto.

[Time] (hora)

Define la hora en que se iniciará el evento.
Haga clic en la hora y en los minutos y, a continuación, establezca los valores numéricos utilizando los cuadros de número.
La hora sólo se establece para eventos periódicos.

[Repeating Event] (repetir evento)

Cuando aquí se pone una marca, el evento se convierte en un evento periódico y el calendario se ignora.

- [Year]/[Month]/[Week]/[Day]/[Hour] (año, mes, semana, día, hora)
  Establezca el período de tiempo del evento utilizando los botones de radio de la izquierda.

- [Day]/[Day of the week] (día, día de la semana)
  Establezca las condiciones a la derecha. Seleccione [Day]/[Day of the week] y establezca la fecha y otra información. El número de elementos que se pueden seleccionar varía según el período seleccionado.

  #### Cuando el período del evento es [Year]
  Se pueden llevar a cabo todas las configuraciones.

  #### Cuando el período del evento es [Month]
  Sólo podrá establecer la fecha si ha seleccionado [Day].
  Si ha seleccionado [Day Of The Week], podrá establecer el mes y el día de la semana.

  #### Cuando el período del evento es [Week]
  Sólo podrá seleccionar [Day Of The Week]. Establezca el día de la semana.

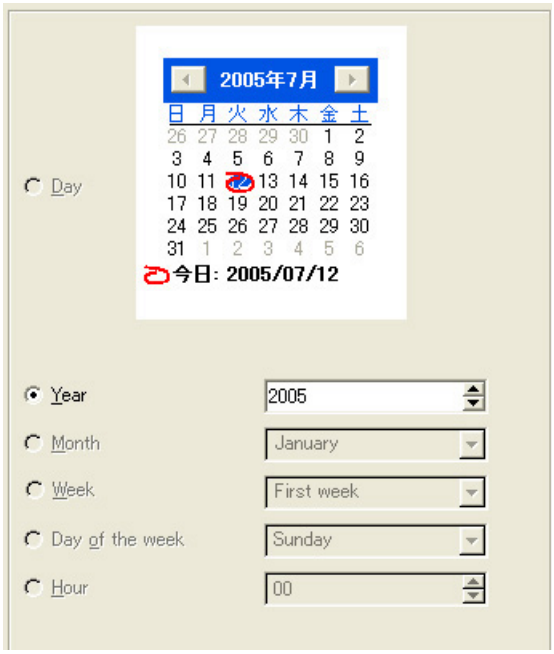
  #### Cuando el período del evento es [Day]/[Hour]
  No es necesario establecer los valores del área de la derecha.

Botón [Exception] (excepción)

Abre el cuadro de diálogo “Event Exceptions” (excepciones de eventos).

■ [Event Exceptions]

Especifica los ajustes de año/mes/día y hora de “excepción” en los que no se ejecutarán los eventos.

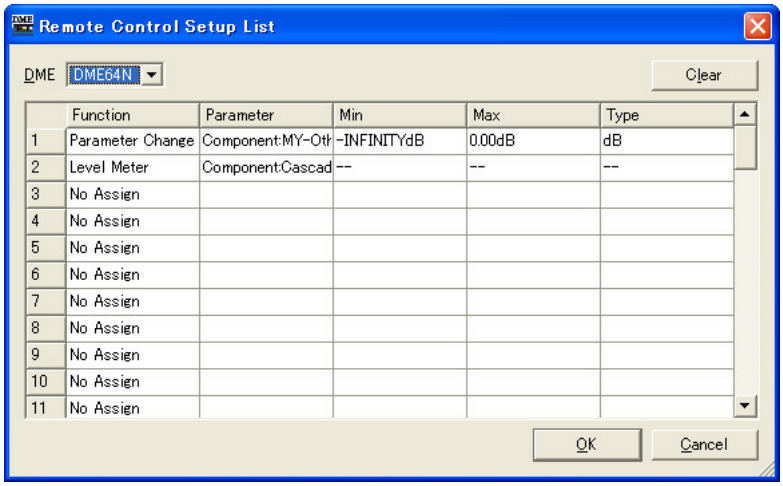


Los ajustes disponibles dependerán del ciclo de eventos.

- Cuando el ciclo del evento es [Year] (año)
  Sólo está disponible el ajuste [Year].
- Cuando el ciclo del evento es [Month] (mes)
  Sólo están disponibles los ajustes [Month] y [Week].
- Cuando el ciclo del evento es [Week] (semana)
  Sólo están disponibles los ajustes [Month], [Week] y [Day] (día).
- Cuando el ciclo del evento es [Day]
  Sólo están disponibles los ajustes [Month], [Week], [Day] y [Day of the Week] (día de la semana).
- Cuando el ciclo del evento es [Hour] (hora)
  Sólo están disponibles los ajustes [Month], [Week], [Day], [Day of the Week] y [Hour] (hora).

Remote Control Setup List

Registra los parámetros que se van a controlar desde un controlador externo. Para obtener más información sobre el protocolo de comunicación, consulte el documento “DME-N Remote Control Protocol Specifications” (Especificaciones del protocolo de control remoto de DME-N). La información sobre este documento puede obtenerse en el sitio Web pro Audio de Yamaha (URL a continuación).
http://www.yamahaproaudio.com/



[DME]

Haga clic para ver una lista y seleccionar una DME.

[Function]

Seleccione [No Assign], [Parameter Value Edit] o [Level Meter].

[Parameter]

Especifica el parámetro que se va a controlar. Se abrirá una lista de parámetros de acuerdo con la selección de [Function].

[Min]/[Max] (mín., máx.)

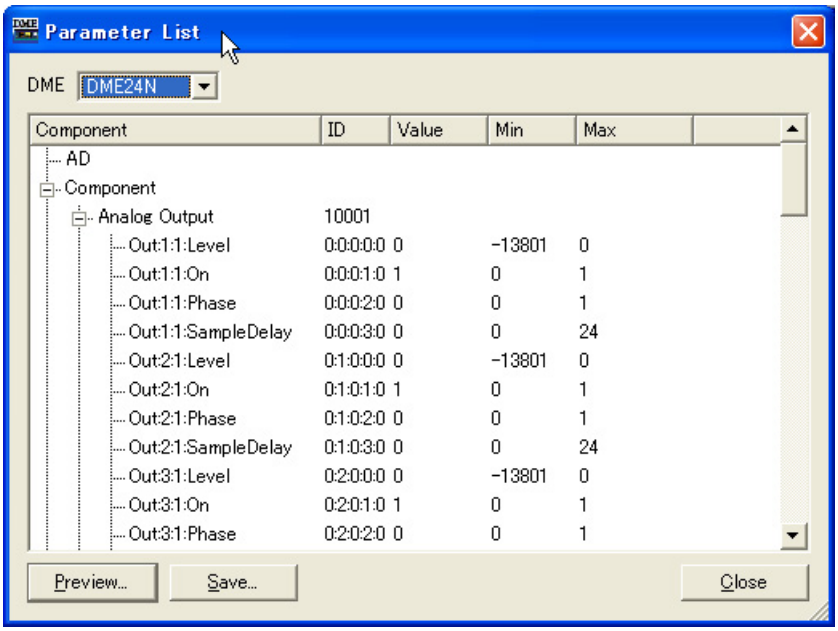
Muestra los valores máximo y mínimo del parámetro.

[Type] (tipo)

Selecciona una curva del fader cuando se selecciona el nivel, etc., de [Parameter].
Seleccione [dB] para control directamente el nivel en dB o [Curve Table] (tabla de curvas) para utilizar una de las curvas del fader de la DME para el ajuste de nivel.

Lista de parámetros

Cuando se hace clic en el comando [Parameter List] del menú [Tools], aparece el cuadro de diálogo "Parameter List". Aparecerá una lista de los parámetros incluidos en la configuración actual de la zona actual. Aquí puede marcar elementos como los identificadores del parámetro. También puede imprimir la lista de parámetros.
Los valores del parámetro se mostrarán cuando se abra el cuadro de diálogo o cuando se seleccione una unidad DME de la lista [DME].



■ [DME]

En la lista desplegable, seleccione la unidad DME cuyos parámetros se vayan a mostrar. En la lista se muestran las unidades DME incluidas en la configuración actual. En la lista de componentes se mostrarán los componentes de las unidades DME seleccionadas.

■ Lista de componentes

En una lista jerárquica se mostrarán los componentes y los módulos de usuario incluidos en la unidad DME, sus identificadores y los parámetros del componente. También se mostrarán el AD y la ranura.

NOTA

Los componentes de los módulos de usuario también se muestran en orden jerárquico, pero si se ha activado la seguridad del módulo de usuario, los componentes no se muestran. No obstante, los parámetros que se muestran en el editor de módulos de usuario sí se muestran aquí.

[ID]

Muestra el identificador del componente o parámetro.
El identificador del parámetro mostrará los siguientes datos: "Element No. : X : Y : Parameter No. : Index No."

[Value] (valor)

Muestra un valor para el parámetro.

[Min]/[Max] (mín., máx.)

Muestra los valores máximo y mínimo del parámetro.

NOTA

Los valores del parámetro que se muestran son los que se aplicaban cuando se abrió el cuadro de diálogo o cuando la unidad DME que se muestra se seleccionó de la lista [DME]. Estos valores no se pueden cambiar aquí.

■ Botón [Preview] (vista previa)

Imprime una lista de parámetros. Al hacer clic en este botón, aparece una pantalla de vista previa.

■ Botón [Save] (guardar)

Guarda la lista de parámetros en un archivo CSV. Cuando se hace clic en este botón, el sistema operativo estándar guarda el cuadro de diálogo que se muestra.

NOTA

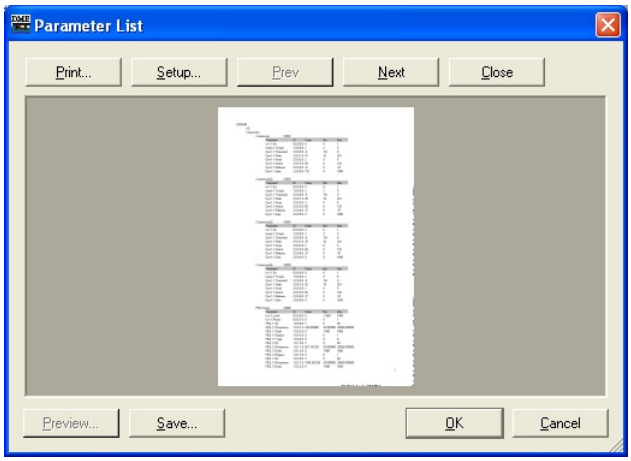
El formato CSV es un formato de archivo de texto delimitado por comas que se puede leer en muchos tipos de software, por ejemplo, programas de procesamiento de texto, de hoja de cálculo y de bases de datos.

■ Botón [Cancel] (cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

Cómo imprimir una lista de parámetros

Se pueden imprimir todos los parámetros de un componente seleccionado en la lista, todos los parámetros de una unidad DME seleccionada y todos los parámetros de todas las unidades DME. Al hacer clic en el botón [Preview], el cuadro de diálogo que se muestra cambiará y la vista previa aparecerá en el centro. Se agregarán botones en la parte superior del cuadro de diálogo.



■ Botón [Print] (imprimir)

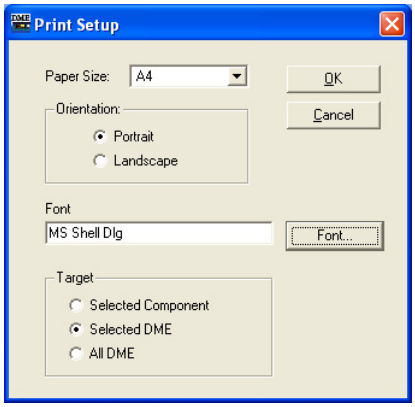
Imprime una lista de parámetros. Al hacer clic aquí aparece el cuadro de diálogo “Print”. El proceso de impresión comienza al hacer clic en el botón [Print].

NOTA

El cuadro de diálogo [Print] que aparece variará en función de la impresora que se haya conectado.

■ Botón [Setup] (configurar)

Al hacer clic aquí aparece el cuadro de diálogo “Print Setup”.
En él puede establecer el tamaño del papel, la orientación y la fuente.



[Paper Size] (tamaño del papel)

Selecciona el tamaño del papel de la lista.

[Orientation] (orientación)

Establece la orientación del papel haciendo clic en uno de los botones de radio.

- [Portrait] (vertical)
  Imprime en el papel con una orientación vertical.
- [Landscape] (horizontal)
  Imprime en el papel con una orientación horizontal.

[Font] (fuente)

Muestra la fuente. Si hace clic en el botón [Font] aparecerá el cuadro de diálogo “Font” y en él podrá cambiar la fuente.

[Target] (destino)

Establece los parámetros que se van a imprimir haciendo clic en uno de los botones de radio.

- [Selected Component] (componente seleccionado)
  Imprime todos los parámetros del componente seleccionado en la lista.
- [Selected DME] (unidad DME seleccionada)
  Imprime todos los parámetros de la unidad DME seleccionada.
- [All DME] (todas las unidades DME)
  Imprime todos los parámetros de todas las unidades DME.

Botón [Close] (cerrar)

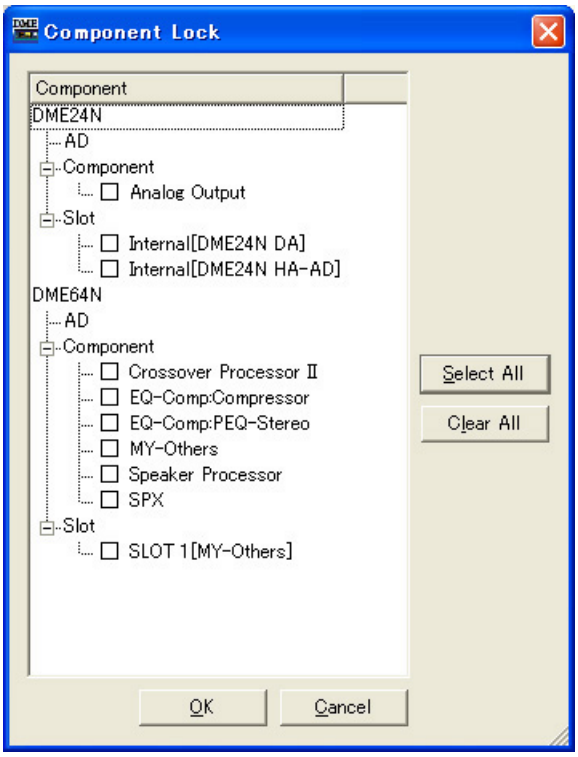
Finaliza la vista previa y vuelve a la pantalla del cuadro de diálogo original.

Botones [Prev] (anterior) y [Next] (siguiente)

Cambia la página que se está viendo cuando hay varias páginas. El botón [Prev] le lleva a la página anterior. El botón [Next] le lleva a la página siguiente.

Component Lock

Haga clic en [Component Lock] del menú [Tools] (herramientas) para abrir cuadro de diálogo del mismo nombre.



Aparecerán los nombres de componentes/módulos de usuario contenidos en la DME. AD y Slot también figurarán.
Es posible bloquear los componentes para que no puedan realizarse cambios de parámetros desde un dispositivo externo marcando la casilla a la izquierda del nombre del componente. Los ajustes de bloqueo se transferirán a la DME cuando la unidad pase al modo en línea. Los ajustes sólo pueden cambiarse en modo fuera de línea.

NOTA

Aparece la jerarquía de los componentes de usuario en los módulos del usuario, pero si está habilitada la seguridad de módulos del usuario no se verán los componentes. Aparecerán componentes mostrados por User Module Editor.

NOTA

Sólo podrán editar el estado de bloqueo los usuarios cuya casilla [Edit] esté marcada.

■ Botón [Select All]

Marca las casillas de todos los componentes.

■ Botón [Clear All]

Borra la marca de las casillas de todos los componentes.

■ Botón [OK]

Introduce los ajustes y cierra el cuadro de diálogo.

■ Botón [Cancel]

Cierra el cuadro de diálogo sin introducir los ajustes.

Administrador de archivos Wave

Cuando se hace clic en el comando [Wav File Manager] del menú [Tools], aparece el cuadro de diálogo “Wav File Manager”. Aquí se puede gestionar la configuración de reproducción de los archivos Wave que se reproducen en el Wav File Player. Estos valores se establecen para cada unidad DME. La configuración únicamente se puede llevar a cabo cuando se está fuera de línea. Se pueden gestionar hasta un máximo de 100 archivos Wave.
En cada unidad DME se pueden registrar hasta un máximo de 12 megabytes de archivos Wave. Si se agrega un archivo Wave que sobrepasa esta cantidad, aparecerá un mensaje de advertencia.

NOTA

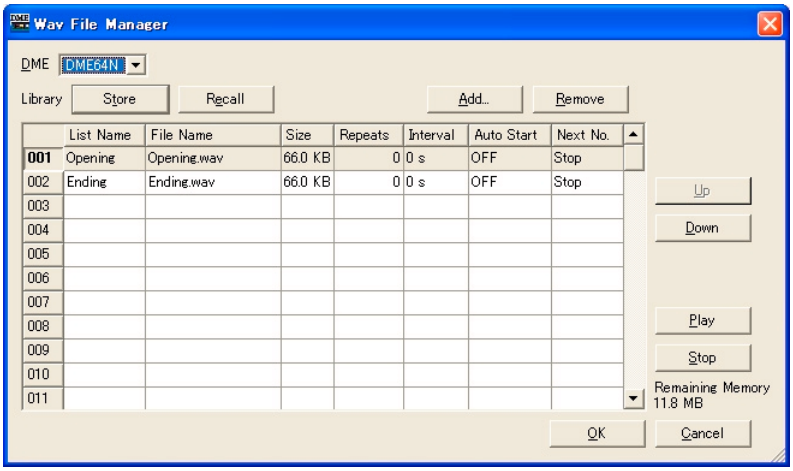
Sólo los usuarios que hayan activado (ON) la casilla [Edit] del cuadro de diálogo “Security” podrán modificar esta configuración.

NOTA

Sólo se pueden registrar archivos Wave con nombres de archivo que tengan 31 caracteres o menos (incluida la extensión). Compruebe previamente el nombre del archivo Wave. Cámbiele el nombre si tiene 32 caracteres o más, incluida la extensión.

NOTA

Al guardar archivos de proyecto incluidos archivos Wave, seleccione “Project File with wave (*.daf)” en el cuadro de diálogo de guardar.



■ [DME]

Seleccione en la lista la unidad DME que desea configurar. En la lista se muestran las unidades DME incluidas en la zona actual.

■ [Wave File] (archivo Wave)

Muestra la información del archivo Wave. Aquí también se puede establecer la configuración.

[No.] (número)

En la columna más a la izquierda se muestra el número del archivo Wave. Los números se añaden desde arriba en orden.

[List Name] (nombre de la lista)

Puede establecer hasta un máximo de 27 caracteres como etiqueta independiente del nombre del archivo Wave. De manera predeterminada, aquí se muestra el nombre del archivo Wave.

[File Name] (nombre del archivo)

Se muestran hasta un máximo de 31 caracteres del nombre del archivo Wave. El cuadro de diálogo de selección de archivos, en el que podrá seleccionar un archivo, se muestra haciendo doble clic en el nombre.

[Size] (tamaño)

Muestra la información del tamaño del archivo Wave. La unidad varía dependiendo del tamaño del archivo. Se muestra el tamaño hasta el primer decimal.

Tamaño	Pantalla
Hasta 1.023 bytes	0,X KB
De 1.024 bytes a 1.023,9 kilobytes	XXX,X KB
1.024 kilobytes o más	X,X MB

[Repeats] (repeticiones)

Establece el número de repeticiones por reproducción.
Si se hace clic aquí, aparece una lista en la que se puede seleccionar el número de veces.
Puede seleccionar entre [0] y [98] o [INFINITY] (infinidad).
Como la entrada externa no se puede modificar, aparece [---].

[Interval] (intervalo)

Establece el momento en que tendrá lugar la próxima reproducción si en [Repeats] se ha especificado una o más. Al hacer clic aquí, aparecerá una lista. Puede seleccionar entre [0] y [99].
Como la entrada externa no se puede modificar, aparece [---].

[Auto Start] (inicio automático)

Activa o desactiva las reproducciones automáticas. Si está activado (ON), la reproducción se realiza automáticamente cuando el archivo está seleccionado.
Al hacer clic aquí, aparecerá una lista. Seleccione [ON] u [OFF] (activado/desactivado).

[Next No.] (número siguiente)

Especifica el número de archivo Wave que se va a reproducir a continuación.
Al hacer clic aquí, aparecerá una lista. Seleccione el número de archivo Wave que desea que se reproduzca a continuación.

- [Stop] (parar)
  Este botón detiene la reproducción del archivo Wave cuando se acaba, sin especificar que se reproduzca el siguiente.
  Como la entrada externa no se puede modificar, aparece [---].

■ Botón [Store] (almacenar)

Guarda la configuración actual del cuadro de diálogo “Wav File Manager” en un archivo, en forma de biblioteca. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo para guardar archivos.

■ Botón [Recall] (recuperar)

Lee una biblioteca guardada.
Al hacer clic en este botón se muestra un menú. Aparece un menú que muestra los archivos de biblioteca guardados en la carpeta que se haya establecido como carpeta de contenido. Haga clic en la biblioteca que desee leer.

[Open File Dialog] (diálogo para abrir archivo)

Muestra el cuadro de diálogo de selección de archivos. Puede seleccionar un archivo de biblioteca que esté guardado en la carpeta que se haya establecido como carpeta de contenido.

■ Botón [Add] (Agregar)

Al hacer clic aquí se muestra la entrada externa y la lista de selección de archivos.

[Wave File] (archivo Wave)

Se muestra el cuadro de diálogo de selección de archivos, en el que se puede seleccionar un archivo Wave.
Si la tabla seleccionada ya contiene datos, aparecerá un cuadro de diálogo de confirmación de sobrescritura.

[External Input] (entrada externa)

Configura [External Input].

Puede seleccionar varios archivos Wave. Si se especifican varios archivos, se agregan después de la tabla seleccionada. Si hay registrado un archivo Wave en el número que se va a agregar, éste se sobrescribirá.
Los siguientes formatos de archivos Wave son compatibles: 48; 44,1; 24; 22,05 kHz; 16bits/8bits, Mono/Stereo. Si se selecciona un archivo que tenga un formato diferente a los mencionados, aparecerá un mensaje indicando que el archivo no se puede utilizar.

Hay un límite superior al tamaño a partir del cual un archivo no se puede utilizar. El límite varía en función del formato. Si el archivo seleccionado supera el límite, aparecerá un mensaje indicando que el archivo no se puede utilizar.

22,05 K Mono 8 bits	1,37 MB
22,05 K Stereo 8 bits	2,75 MB
22,05 K Mono 16 bits	2,75 MB
22,05 K Stereo 16 bits	5,5 MB
24,05 K Mono 8 bits	1,5 MB
24 K Stereo 8 bits	3 MB
24 K Mono 16 bits	3 MB
24 K Stereo 16 bits	5,9 MB

44,1 K Mono 8 bits	2,75 MB
44,1 K Stereo 8 bits	5,5 MB
44,1 K Mono 16 bits	5,5 MB
44,1 K Stereo 16 bits	5,9 MB
48 K Mono 8 bits	3 MB
48 K Stereo 8 bits	5,9 MB
48 K Mono 16 bits	5,9 MB
48 K Stereo 16 bits	5,9 MB

■ Botón [Remove] (suprimir)

Elimina la configuración de la línea seleccionada. Este botón aparecerá difuminado cuando no haya ningún archivo Wave seleccionado en la lista.

■ Botón [Up] (arriba)

Sube un nivel la línea seleccionada. Se activa con la línea inmediatamente superior.
El botón estará difuminado si no hay nada seleccionado en la lista, o si en la lista se ha seleccionado [No. 1].

■ Botón [Down] (abajo)

Baja un nivel la línea seleccionada. Se activa con la línea inmediatamente inferior.
El botón estará difuminado si no hay nada seleccionado en la lista, o si en la lista se ha seleccionado [No. 100].

■ Botón [Play] (reproducir)

Reproduce el archivo Wave seleccionado en el ordenador. Permite escuchar y comprobar el archivo Wave.

■ Botón [Stop] (parar)

Interrumpe la reproducción del archivo Wave.

■ [Remaining Memory] (memoria restante)

Muestra el tamaño restante que se puede agregar.

■ Botón [OK] (aceptar)

Actualiza los valores y cierra el cuadro de diálogo.

■ Botón [Cancel] (cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

Cómo agregar archivos Wave

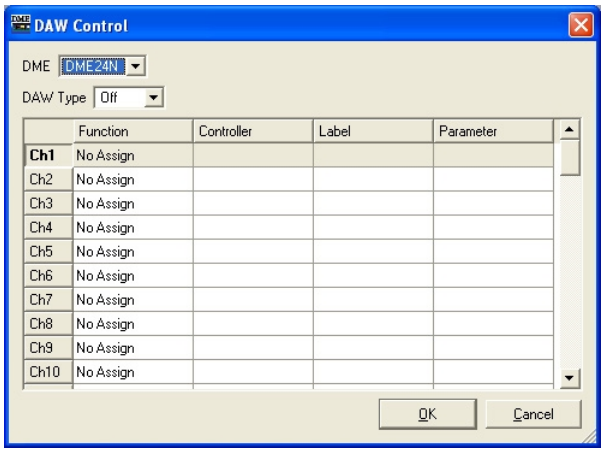
Para agregar un archivo Wave, seleccione la línea en la que desea agregar el archivo y, a continuación, haga clic en el botón [Add]. También puede agregar un archivo Wave arrastrándolo y soltándolo desde el escritorio a la lista del cuadro de diálogo “Wav File Manager”.

Control DAW

Cuando se hace clic en el comando [DAW Control] del menú [Tools], aparece el cuadro de diálogo "DAW Control". Aquí puede realizar ajustes para cuando la unidad DME se supervise desde un control DAW. Estos valores se establecen para cada configuración de zona. La configuración únicamente se puede llevar a cabo cuando se está fuera de línea.

NOTA

La modificación del control DAW sólo la pueden llevar a cabo los usuarios que tengan marcada la casilla de seguridad [Edit].



■ [DME]

Seleccione en la lista la unidad DME que desea configurar. En la lista se muestran las unidades DME incluidas en la zona actual.

■ [DAW Type] (tipo de DAW)

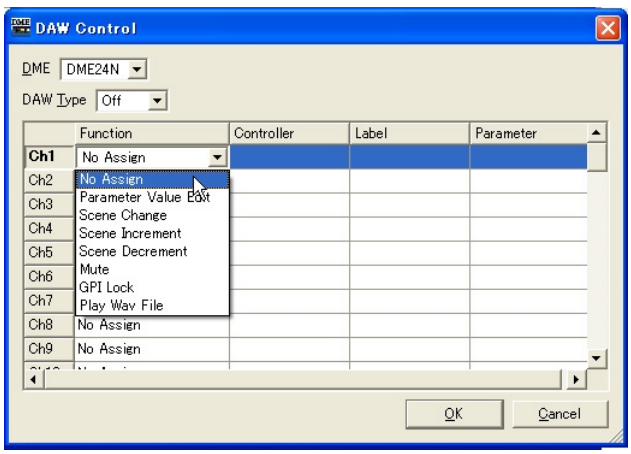
Seleccione el tipo de DAW. En la lista aparecerán las siguientes opciones: [Off], [Type1] y [Type2].

■ Tabla del control DAW

Los siguientes valores se pueden establecer para cada canal entre 1 y 64: [Function], [Controller], [Label], [Parameter] (función, controlador, etiqueta, parámetro).

[Function]

Selecciona la función que se modificará mediante el controlador DAW. Al hacer clic aquí, aparecerá una lista.



- [No Assign] (sin asignación)
  No lleva a cabo ninguna asignación. Seleccione esta opción cuando esté borrando una asignación que estuviese establecida.
- [Parameter Value Edit]
  Permite cambiar el parámetro del componente especificado en el campo [Parameter].
- [Scene Change] (cambio de escena)
  Recupera una escena La escena se recupera incluso si la escena actual y la que haya modificado el controlador DAW sean la misma.
  Cuando se realiza una selección, se muestra [SCENE] en el campo [Label]. La última escena se establece en el campo [Parameter].
- [Scene Increment] (incremento de escena)
  Establece el incremento de la escena. Recupera la siguiente escena válida después de la escena actual.
  Cuando se realiza una selección, se muestra [SCIN] en el campo [Label].
- [Scene Decrement] (reducción de escena)
  Selecciona la reducción de la escena. Recupera la siguiente escena válida antes de la escena actual.
  Cuando se realiza una selección, se muestra [SDEC] en el campo [Label].
- [Mute] (silenciamiento)
  Silencia absolutamente todo. El silenciamiento se activa (ON) y desactiva (OFF) mediante el controlador DAW.
  Cuando se realiza una selección, se muestra [MUTE] en el campo [Label].
- [Component] (componente)
  Cambia los parámetros del componente. En una lista aparecen los nombres de componentes seleccionables dispuestos en la configuración.
  Cuando se selecciona, el primer parámetro incluido en el componente se establece en el campo [Parameter].
- [GPI Lock] (bloqueo de GPI)
  Asigna el bloqueo de GPI. El bloqueo de GPI se activa (ON) y desactiva (OFF) mediante el controlador DAW.
  Cuando se realiza una selección, se muestra [LOCK] en el campo [Label].
- [Play Wav File]
  Permite iniciar la reproducción del archivo Wave. El ajuste del archivo Wave se realiza en el campo [Parameter].
  Es posible especificar los archivos Wave definidos por el administrador de archivos Wav. Los archivos no pueden seleccionarse a menos que se incluya un reproductor de archivos Wav en la configuración DME.

[Controller] (controlador)

Selecciona un controlador de la lista cuando [Parameter Value Edit] se ha definido en [Function]. Se puede elegir entre [Switch] (interruptor), [Fader] (deslizador) o [Knob] (mando).

[Label] (etiqueta)

Introduce una etiqueta. Haga doble clic para escribir el texto. Puede introducir hasta 16 caracteres de texto. Para establecer el valor pulse la tecla <Intro>. Si desea cancelarlo, pulse la tecla <ESC>.

NOTA

Si en [Function] se selecciona [Scene Change], [Scene Increment], [Scene Decrement], [Mute] o [GPI Lock], el nombre de la etiqueta se actualiza según lo elegido.

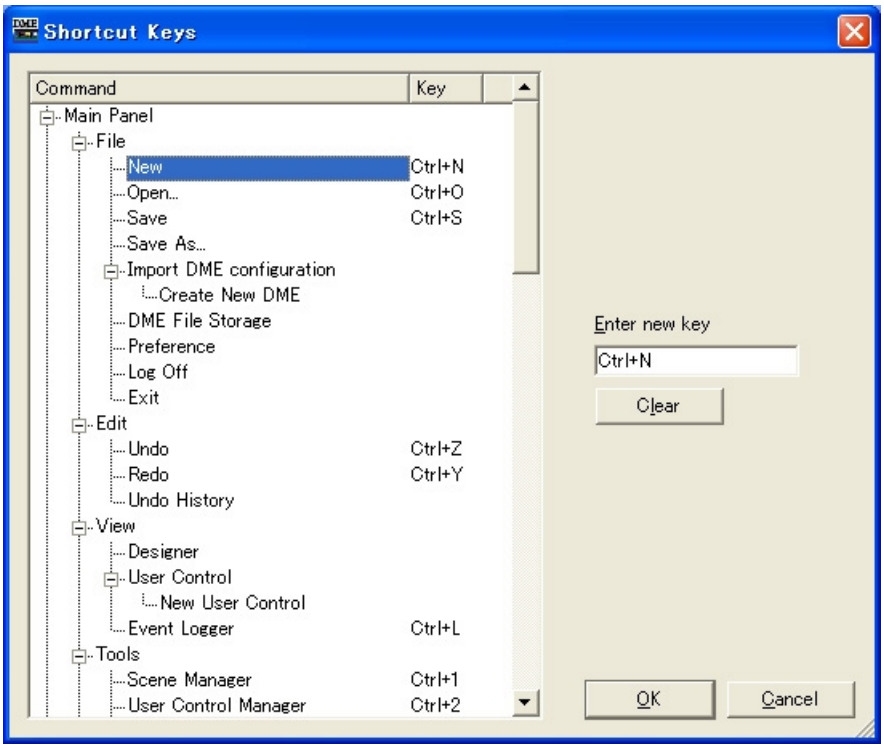
[Parameter] (parámetro)

Defina los parámetros si [Scene Change], [Parameter Value Edit] o [Play Wav File] están definidos en [Function].
Al hacer clic aquí, aparecerá una lista.

- Cuando en [Function] se selecciona [Scene Change]
  Muestra las escenas que se pueden elegir.
- Cuando [Parameter Link] está definido en [Function]
  Aparecen los parámetros seleccionables.
- Cuando [Play Wav File] se define en [Function]
  Aparecen los archivos Wave seleccionables.

Teclas de método abreviado

Haga clic en [Shortcut Keys] del menú [Tools] para abrir cuadro de diálogo del mismo nombre.



Haga clic para seleccionar el elemento de método abreviado deseado.

■ [Enter New Key] (introducir nueva clave)

Si se asigna, se visualizará el método abreviado actual.
Se visualizará el método abreviado introducido en el teclado del ordenador.

■ Botón [OK]

Introduce los ajustes y cierra el cuadro de diálogo.

■ Botón [Cancel]

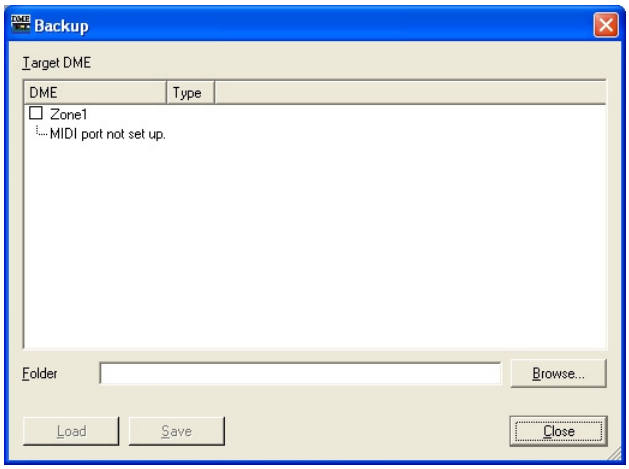
Cierra el cuadro de diálogo sin introducir los ajustes.

Backup (copia de seguridad)

Cuando se hace clic en el comando [Backup] del menú [Tools], aparece el cuadro de diálogo "Backup". Los datos de la unidad DME se recopilan en el equipo y se guardan en forma de archivo. Se crean archivos de copia de seguridad de cada unidad DME. También puede enviar a una unidad DME la información guardada en un archivo. El proceso de copia de seguridad únicamente se puede realizar cuando se está fuera de línea.

NOTA

Las operaciones de copia de seguridad sólo las pueden llevar a cabo los usuarios que tengan marcada la casilla de seguridad [Edit].



■ [Target DME] (destino DME)

Muestra la unidad DME, las direcciones IP y los tipos de DME de cada zona. Marque la unidad DME de la que desea obtener datos. Puede poner marcas junto a varias unidades DME.

■ Cuadro [Folder] (carpeta)

Especifica la carpeta en la que se realizarán las operaciones de guardar y leer. Al hacer clic en el botón [Browse] (examinar) se abre el cuadro de diálogo de selección de carpetas donde podrá seleccionar una.
El nombre del archivo de copia de seguridad será la dirección IP de la unidad DME. Si la carpeta se especifica cuando se envían los datos de la unidad DME, el archivo que se envía a la unidad DME será el archivo cuyo nombre coincida con la dirección IP de la misma.

■ Botón [Load] (cargar)

Envía el archivo de copia de seguridad a la unidad DME especificada.

■ Botón [Save] (guardar)

Obtiene datos de la unidad DME especificada y los guarda como archivo de copia de seguridad.

■ Botón [Close] (cerrar)

Cierra el cuadro de diálogo.

Edición de configuraciones

Configuraciones

La información sobre las entradas y salidas, además de la disposición de los componentes y el modo de conectarlos, se denomina una "**configuración**". Las configuraciones se crean en la ventana Designer y se envían a la unidad DME.
En la ventana Designer, las configuraciones se diseñan mediante diversas ventanas de diseño, como las ventanas Area (Área), Zone (Zona), Configuration (Configuración) y User Module (Módulo de usuario). En cada ventana aparece una hoja en la que se pueden disponer objetos.

Configuraciones nuevas

Puede crear varias zonas en un área, y varias configuraciones en una zona.
Las zonas se añaden mediante el cuadro de diálogo "Zone", mientras que las configuraciones se añaden en el cuadro de diálogo "Configuration". Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo "Zone", consulte "Cómo agregar, eliminar y cambiar el nombre de una zona" en la página 231. Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo "Configuration", consulte "Cómo añadir, eliminar y cambiar el nombre de una configuración" en la página 233.

Seguridad

En la ventana Designer se puede restringir la edición en función de los ajustes de seguridad del usuario. Únicamente pueden mostrar la ventana Designer y editar configuraciones los usuarios para los que se ha seleccionado la casilla [Operation Security] → [Edit] en el cuadro de diálogo "Security". Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo "Security", consulte "Seguridad (creación de usuarios y establecimiento de los ajustes del usuario)" en la página 55.

Modo de edición

La ventana Designer contiene una opción "Edit Mode" (Modo de edición). Cuando la opción Edit Mode está activada (ON), se pueden editar las configuraciones. Cuando está desactivada (OFF), la unidad DME se controla mediante DME Designer.

■ Edit Mode=ON

Cuando la opción Edit Mode está activada (ON), puede realizar tareas de edición de configuraciones como disponer objetos, realizar conexiones y cambiar propiedades.

■ Edit Mode=OFF

Cuando la opción Edit Mode está desactivada (OFF), no puede disponer objetos, realizar selecciones ni mostrar los cuadros de diálogo "Properties" (Propiedades) de los objetos. Puede mostrar el editor de componentes.

■ Edit Mode ON/OFF

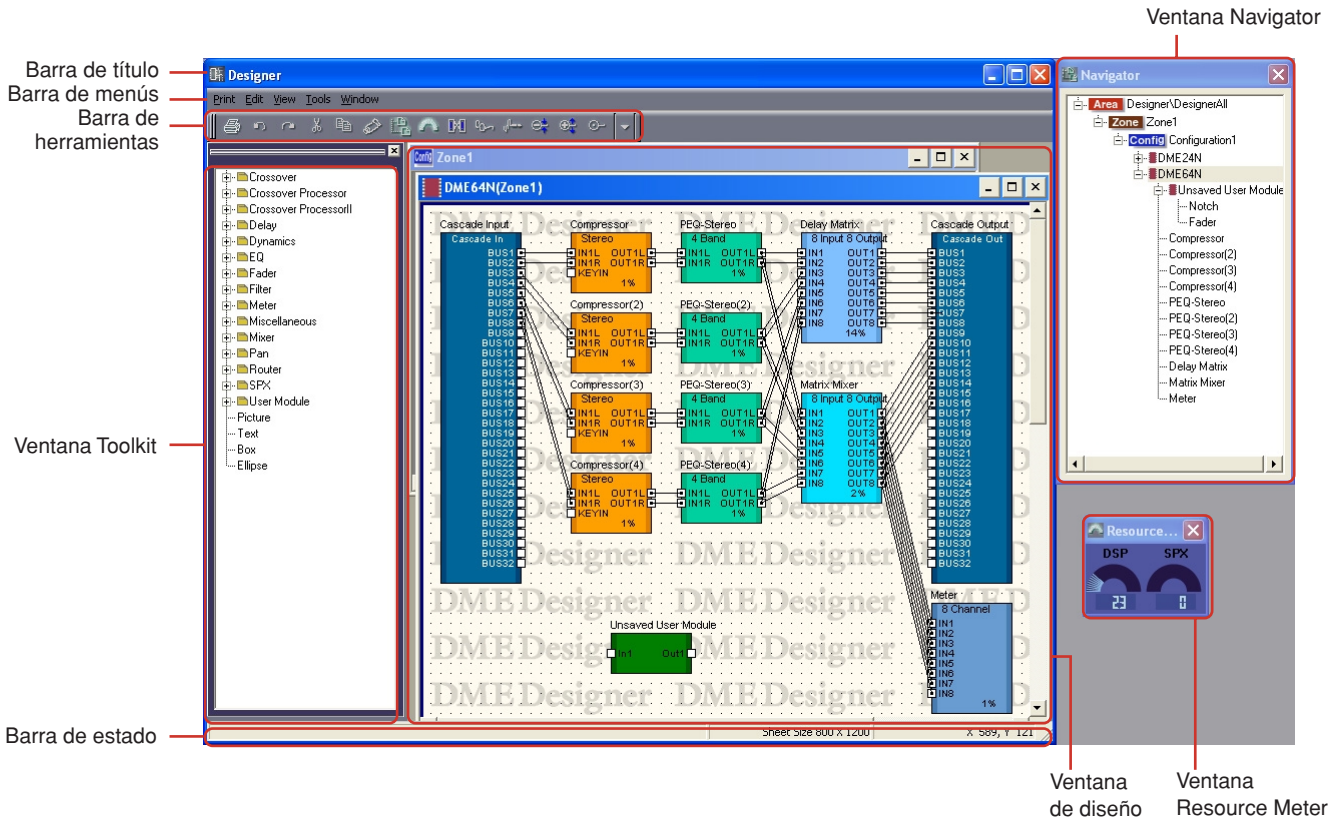
El modo edición puede activarse o desactivarse con el comando [Edit Mode] (modo edición) del menú [Tools] o en el menú contextual que se abre al hacer clic con el botón derecho del ratón en la hoja. Para activar Edit Mode haga clic en el comando, de modo que aparezca una marca de selección a la izquierda del nombre del comando. Si aparece una marca de selección al lado del comando (la opción Edit Mode está activada), al hacer clic nuevamente en el comando se elimina la marca de selección y se desactiva Edit Mode.

NOTA

Únicamente pueden activar el modo de edición los usuarios para los que se ha seleccionado la casilla [Operation Security] → [Edit] en el cuadro de diálogo "Security".

Designer Window (Ventana Designer)

Puede mostrar u ocultar la ventana Designer mediante el comando [Designer] del menú [View] (Ver) de la ventana del panel principal.



Barra de título

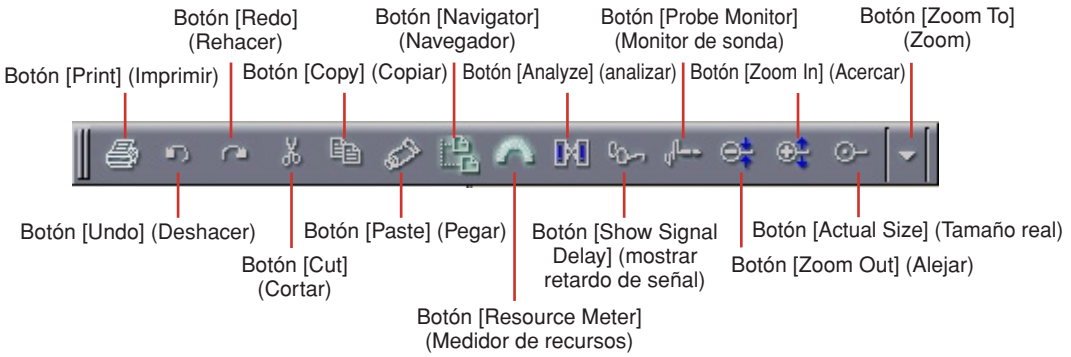
En la barra de título aparece “Designer”. Puede mover la ventana arrastrando la barra de título. En el borde derecho de la barra de título aparecen los botones [Minimize] (Minimizar), [Maximize/Restore] (Maximizar/Restablecer) y [Close] (Cerrar).

Barra de menús

Los comandos que se pueden ejecutar en la aplicación están agrupados en categorías en la barra de menús. Cuando se hace clic en una de las categorías aparece una lista de comandos.

Barra de herramientas

Los comandos utilizados con mayor frecuencia aparecen como botones en esta barra.



■ Botón [Print] (Imprimir)

Imprime el contenido de la ventana de diseño activa.
→ “Impresión de cada una de las ventanas de diseño” en “Operaciones y ajustes compartidos de las ventanas de diseño” (página 214)

■ Botón [Undo] (Deshacer) (página 145)

Deshace la operación de edición más reciente.

■ Botón [Redo] (Rehacer) (página 145)

Restablece las operaciones deshechas con el botón [Undo] (Deshacer) a su estado original.

■ Botón [Cut] (Cortar) (página 145)

Corta el objeto seleccionado en la pantalla y lo coloca en el Portapapeles.

■ Botón [Copy] (Copiar) (página 145)

Copia el objeto seleccionado en el Portapapeles.

■ Botón [Paste] (Pegar) (página 145)

Pega los datos del Portapapeles.

■ Botón [Navigator] (Navegador) (página 140)

Muestra u oculta la ventana Navigator.

■ Botón [Resource Meter] (Medidor de recursos) (página 139)

Muestra u oculta la ventana Resource Meter.

■ Botón [Analyze] (analizar)

Muestra el cuadro de diálogo “Analyze” y analiza la configuración.
→ “Analizar (análisis de configuración)” en la “Ventana Configuration” (página 249)

■ Botón [Show Signal Delay] (mostrar retardo de señal)

El valor del retardo de señal digital se muestra en la ventana Configuration.
→ “Mostrar retardo de señal (valor de presentación de retardo)” en “Ventana Configuration” (página 246)

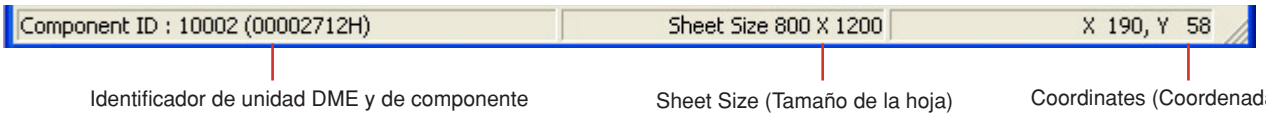
■ Botón [Probe Monitor] (Monitor de sonda)

Activa (ON) o desactiva (OFF) el monitor de sonda.
→ “Monitor de sonda” en “Ventana Configuration” (página 244)

■ Botones [Zoom Out]/[Zoom In]/[Actual Size]/[Zoom To] (Alejar/Acercar/Tamaño real/Zoom)

Estos botones se corresponden con los comandos del mismo nombre que aparecen en el menú [View] (Ver). Cambia la ampliación de la imagen mostrada en la pantalla.
→ "Menú [View]" en "Menús de la ventana Designer" (página 147)

Barra de estado



■ Identificador de unidad DME y de componente

El dispositivo DME se muestra cuando el puntero del ratón se mueve sobre un dispositivo DME en la ventana Zone. Cuando el puntero del ratón se mueve sobre un componente en la ventana Configuration, se muestra el identificador de dicho componente.

■ Sheet size (Tamaño de la hoja)

Muestra el tamaño de la hoja de la ventana de diseño activa.

■ Coordinates (Coordenadas)

Muestra las coordenadas del puntero del ratón cuando se encuentra en la ventana de diseño. Cuando se arrastra un objeto, las coordenadas mostradas hacen referencia a la esquina superior izquierda del objeto que se arrastra.

Resource Meter Window (Ventana Resource Meter)

La ventana Resource Meter únicamente aparece cuando las ventanas Configuration y User Module están activas. En la ventana Resource Meter (medición de recursos) se mide el porcentaje de uso de memoria DSP y el porcentaje de uso del recurso SPX.

■ Porcentaje uso de la memoria DSP

Cuando se diseña en la ventana Configuration, ésta le ofrece un criterio para estimar el porcentaje de uso total de la memoria DSP en la unidad DME. No puede crear un diseño que supere el 100% de uso en una ventana de configuración. Asimismo, el porcentaje de uso varía según la frecuencia de muestreo, incluso para el mismo componente.
Cuando la configuración se sincroniza con la unidad DME durante el estado en línea, las comprobaciones de las conexiones y de la información de los componentes comienzan automáticamente (este proceso se denomina compilación). El porcentaje real de uso total se calcula después de realizarse esta operación de compilación. El porcentaje de uso variará de acuerdo con el número de conexiones y de componentes. La ventana Resource Meter le ofrece una pauta previa a la compilación que puede utilizar mientras diseña su configuración. Podría producirse un error aunque el medidor muestre menos del 100%, en función de condiciones tales como el número de conexiones y el tipo y número de componentes utilizados.

NOTA

Si se compila una configuración a fs=44,1kHz o 48kHz, y la frecuencia de muestreo posteriormente se cambia a 88,2kHz o 96kHz, es necesario volver a compilar a 88,2kHz o 96kHz. De lo contrario, algunas configuraciones pueden no reproducir ningún sonido. En esos casos, la unidad DME presentará un mensaje "DSP Power Shortage" (bajada de tensión DSP).

■ Relación de uso del recurso SPX

Muestra la razón del uso de recursos de los componentes SPX establecidos en la configuración.



NOTA

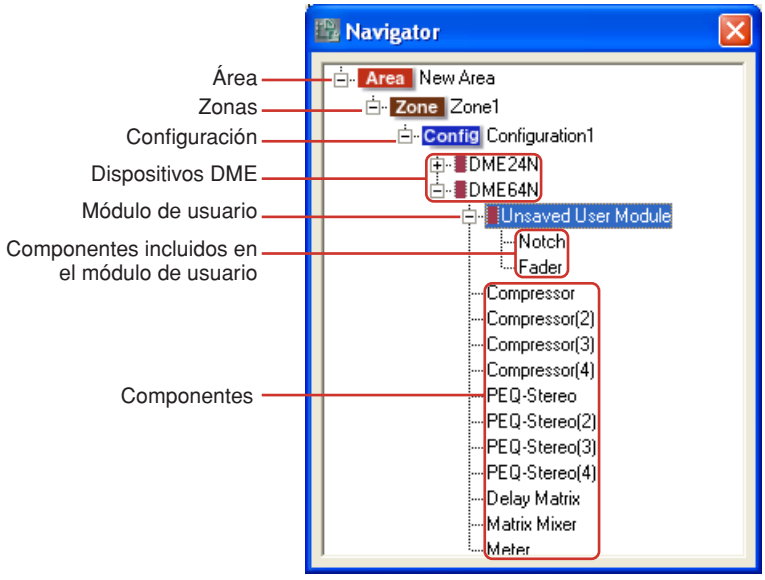
Si los componentes [Matrix Mixer 64 input 64 output] (Mezclador de matrices entrada 64 salida 64) o [Matrix Mixer 64 input 32 output] (Mezclador de matrices entrada 64 salida 32) están colocados en la ventana de configuración del DME64N, no podrá utilizar otros componentes, aunque la ventana no llegue al 100%. Los componentes [Matrix Mixer 64 input 64 output] o [Matrix Mixer 64 input 32 output] no se pueden utilizar en el DME24N.

Navigator Window (Ventana Navigator)

Muestra una presentación jerárquica de las áreas, zonas y configuraciones, junto con los dispositivos DME, módulos de usuario y componentes dispuestos en las configuraciones. Le permite examinar el estado de conjunto de su configuración.
Durante la edición fuera de línea, puede hacer clic en el icono o el nombre de un área, zona, configuración, dispositivo DME, módulo de usuario o componente para activar cada una de las ventanas de diseño.

NOTA

Para los módulos de usuario con la seguridad activada se necesita una contraseña cuando se muestra la presentación jerárquica que se ilustra aquí.



■ [+]/[-]

Los elementos secundarios se muestran o se ocultan mediante los botones [+]/[-] situados a la izquierda de las áreas, zonas, configuraciones, módulos de usuario o dispositivos DME. Cuando se muestran los elementos secundarios, el botón cambia a [-]. Si hace clic en este botón, se ocultarán los elementos secundarios. Cuando los elementos secundarios están ocultos, el botón cambia a [+]. Si hace clic en este botón, se mostrarán los elementos secundarios.
Los elementos secundarios también aparecen y el botón cambia a [-] cuando se hace clic en un área, zona, configuración, módulo de usuario o dispositivo DME.

■ Área

Si hace clic en un área durante la edición fuera de línea, se activará la ventana Area.

■ Zona

Si hace clic en una zona durante la edición fuera de línea, se activará la ventana Zone. Si está abierta otra ventana Zone, se cerrará.

NOTA

Cuando haya varias configuraciones en una zona, haga clic en una configuración para cambiar de configuración, no de zona.

■ Configuración

Si hace clic en una configuración durante la edición fuera de línea, se activará la ventana Zone de la configuración en la que haya hecho clic. Si está abierta otra ventana Zone, se cerrará.

■ Dispositivo DME

Si hace clic en una unidad DME, se abrirá una ventana Configuration para esa unidad. Si la ventana ya está abierta, se mostrará encima de las demás ventanas.

■ Componente

Si hace clic en un componente se abrirá el editor de componentes.

■ Módulo de usuario

Al hacer clic se abrirá la ventana especificada por “User Module Properties [Double Click Action]” (propiedades de módulos del usuario, acción doble clic).

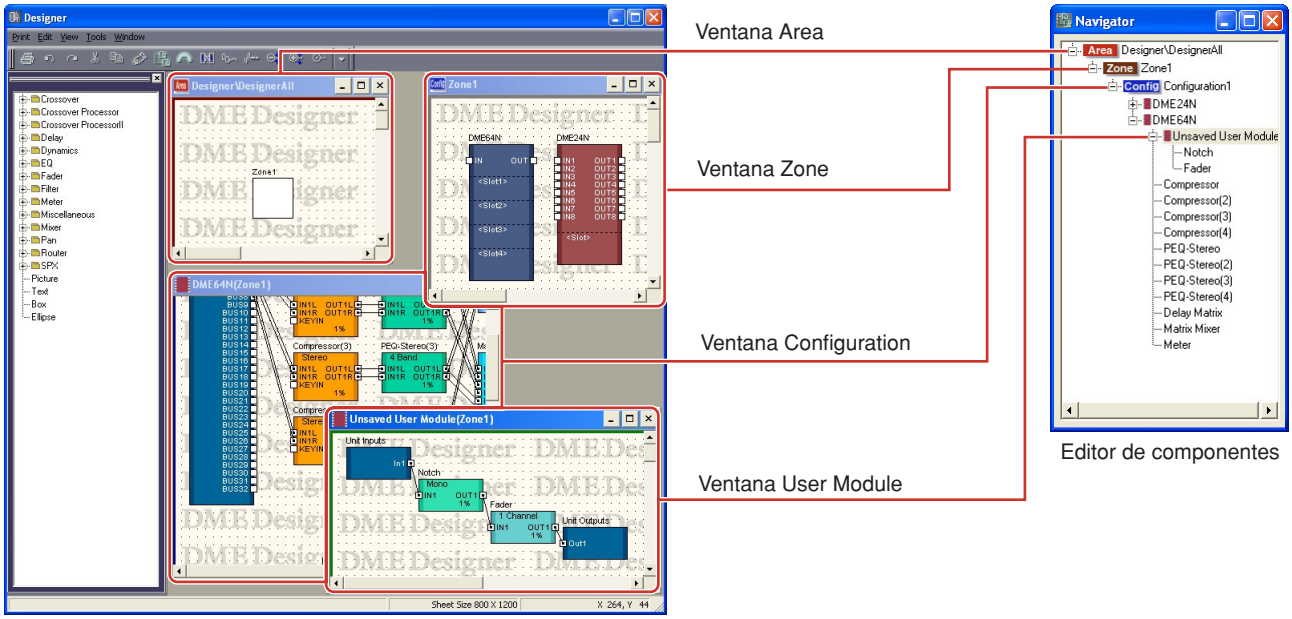
■ Componentes incluidos en el módulo de usuario

Haga clic en un componente del módulo de usuario para mostrar el editor de componentes.

Four Design Windows (Cuatro ventanas de diseño)

Están disponibles las siguientes ventanas de diseño: Area (Área), Zone (Zona), Configuration (Configuración) y User Module (Módulo de usuario). En cada ventana aparece una hoja en la que se pueden disponer objetos. En la ventana Designer puede abrir y editar simultáneamente las ventanas Area, Zone, Configuration y User Module.

Estructura de la configuración y las cuatro ventanas de diseño



■ Area Window (Ventana Area)

Se utiliza para diseñar áreas.

→ Consulte “Area Window (Ventana Area)” en la página 235.

■ Zone Window (Ventana Zone)

Se utiliza para diseñar configuraciones de zonas.

→ Consulte “Zone Window (Ventana Zone)” en la página 237.

■ Configuration Window (Ventana Configuration)

Se utiliza para diseñar configuraciones de las unidades DME dispuestas en una zona.

→ Consulte “Configuration Window (Ventana Configuration)” en la página 242.

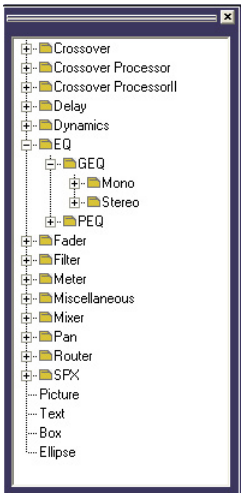
■ User Module Window (Ventana User Module)

Se utiliza para diseñar configuraciones de módulos de usuario. Un módulo que combina una serie de otros componentes, y sin embargo se trata como un único componente, se denomina “**módulo de usuario**”. Se dispone en la ventana Configuration.

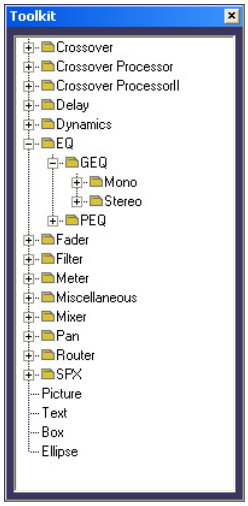
→ Consulte “User Module Window (Ventana User Module)” en la página 257.

Toolkit Window (Ventana Toolkit)

Muestra los objetos que pueden disponerse en cada ventana de diseño. El contenido mostrado varía de acuerdo con la ventana que está activa.
→ Consulte “Toolkit Window (Ventana Toolkit)” en la página 152.



Mostrado en la ventana Designer

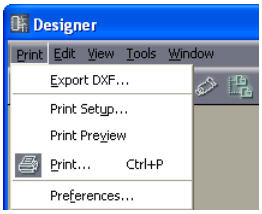


Estilo flotante

Menú de la ventana Designer

Menú [Print] (Imprimir)

Este menú incluye comandos que permiten exportar configuraciones e imprimir el contenido de ventanas.



■ [Export DXF] (Exportar DXF)

Exporta la información de la ventana activa y la guarda como un archivo DXF, que es compatible con el software de CAD vendido por otras empresas.
→ “Exportación de la ventana de diseño” en “Operaciones y ajustes compartidos de las ventanas de diseño” (página 211)

■ [Print Setup] (Configuración de impresión)

Cuando se selecciona este comando aparece el cuadro de diálogo “Print Setup” (Configuración de impresión). Configura el tamaño y la orientación de la página.
→ “Impresión de cada una de las ventanas de diseño” en “Operaciones y ajustes compartidos de las ventanas de diseño” (página 214)

■ [Print Preview] (Vista preliminar)

Muestra una presentación preliminar del contenido de la ventana de diseño activa.
→ “Impresión de cada una de las ventanas de diseño” en “Operaciones y ajustes compartidos de las ventanas de diseño” (página 214)

■ [Print] (Imprimir)

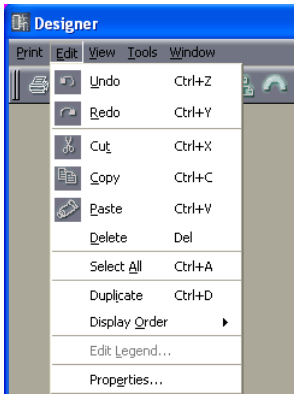
Imprime el contenido de la ventana activa. Cuando se selecciona este comando aparece el cuadro de diálogo “Print” (Imprimir).
→ “Impresión de cada una de las ventanas de diseño” en “Operaciones y ajustes compartidos de las ventanas de diseño” (página 214)

■ [Preferences] (Preferencias)

Muestra el cuadro de diálogo “Preferences”. Configura el grosor de las líneas y las operaciones de edición de la ventana de diseño.
→ “Preferencias” en “Operaciones y ajustes compartidos de las ventanas de diseño” (página 207)

Menú [Edit] (Edición)

Este menú incluye comandos de edición.



■ [Undo] (Deshacer)

Deshace la operación de edición más reciente. Para eliminar varias operaciones, haga clic repetidamente en este botón. Cuando no sea posible deshacer una operación, el comando aparecerá difuminado en gris.

■ [Redo] (Rehacer)

Restablece el estado que existía antes de ejecutar el comando [Undo] (Deshacer). Para rehacer varias operaciones, haga clic repetidamente en este botón. Si no es posible rehacer una operación, el comando aparecerá difuminado en gris.

■ [Cut] (Cortar)

Corta el objeto seleccionado. Mueve el objeto seleccionado al Portapapeles.

■ [Copy] (Copiar)

Copia el objeto seleccionado en el Portapapeles. El objeto seleccionado permanece como estaba.

■ [Paste] (Pegar)

Este comando pega el objeto del Portapapeles en la ventana activa. Si el Portapapeles no contiene datos o si el objeto que se encuentra en el Portapapeles no es de un tipo que pueda pegarse en la ventana activa, no se podrá utilizar este comando.

■ [Delete] (Eliminar)

Elimina el objeto seleccionado. Los datos del Portapapeles no cambian.

NOTA

Algunos objetos no se pueden eliminar con el comando [Delete].

■ [Select All] (Seleccionar todo)

Selecciona todos los objetos de la ventana de diseño activa.

■ [Duplicate] (Duplicar)

Duplica el objeto seleccionado. Los datos del Portapapeles no cambian.

■ [Display Order] (Orden de presentación)

Cambia el orden de presentación (delante o detrás) de los objetos seleccionados.
→ “Cambio del orden” en “Operaciones y ajustes compartidos de las ventanas de diseño” (página 218)

■ [Edit Legend] (Editar inscripción)

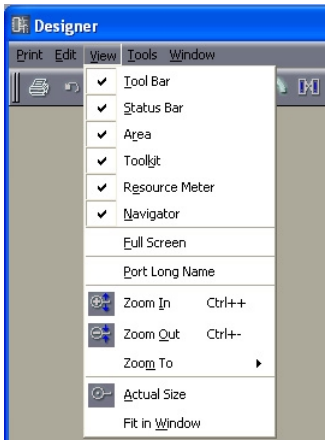
Este comando se puede seleccionar cuando una ventana Area, Zone o Configuration está activa. Permite editar el texto descriptivo (inscripción) que aparece en la hoja de la ventana Area, Zone o Configuration. Cuando se selecciona este comando, aparece el cuadro de diálogo “Edit Legend” (Editar inscripción).
→ “Inscripción (campos descriptivos)” en “Objetos” (página 198)

■ [Properties] (Propiedades)

Abre el cuadro de diálogo “Properties” de los objetos seleccionados.
→ Consulte “Tipos de objetos” en la página 156.

Menú [View] (Ver)

Muestra u oculta las ventanas.



■ [Toolbar] (Barra de herramientas)

Muestra u oculta la barra de herramientas. Cuando se muestra la barra de herramientas aparece una marca de selección al lado de esta opción de menú.

■ [Status Bar] (Barra de estado)

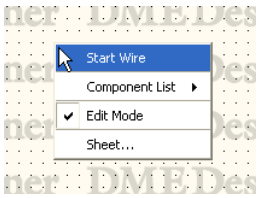
Muestra u oculta la barra de estado. Cuando se muestra la barra de estado aparece una marca de selección al lado de esta opción de menú.

■ [Area]/[Toolkit]/[Resource Meter]/[Navigator]

Muestra u oculta las ventanas Area, Toolkit, Resource Meter o Navigator. Cuando se muestra una ventana aparece una marca de selección a la izquierda del nombre del comando.
La ventana Resource Meter únicamente aparece cuando las ventanas Configuration y User Module están activas.

■ [Full Screen] (Pantalla completa)

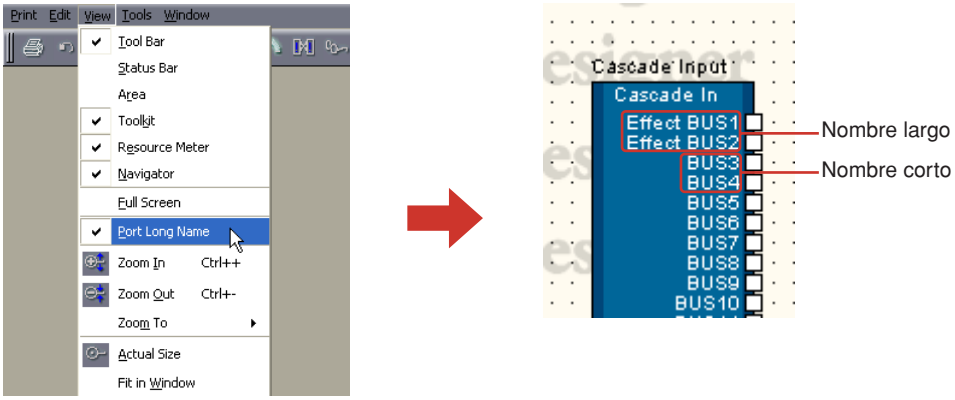
Muestra la información en el modo de pantalla completa. Muestra exclusivamente la ventana de diseño activa (Area, Zone, Configuration o User Module), que ocupa toda la pantalla.



Cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en la pantalla aparece un menú contextual que contiene los comandos que son necesarios en esa parte de la pantalla.
Para cambiar del modo de pantalla completa al estado de presentación original, presione la tecla <Esc>.

■ [Port Long Name] (nombre de puerto largo)

Cambia el nombre de puerto que se muestra. Cuando se selecciona este comando, aparece una marca junto al mismo y se muestran los nombres largos. Si selecciona este comando cuando tiene ya una marca, la marca desaparece y se muestran los nombres cortos.



■ [Zoom In] (Acercar)

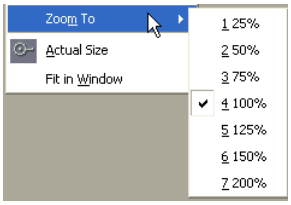
Muestra más de cerca un área presentada en la pantalla.

■ [Zoom Out] (Alejar)

Amplía el área mostrada en la pantalla.

■ [Zoom To] (Zoom)

Selecciona el porcentaje de ampliación en un submenú.



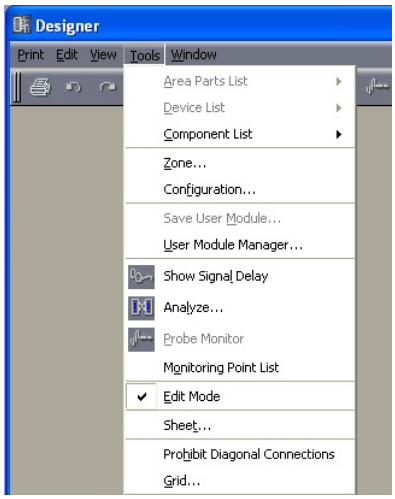
■ [Actual Size] (Tamaño real)

Vuelve a mostrar la imagen con sus dimensiones normales.

■ [Fit in Window] (Adaptar a ventana)

Aumenta o reduce el porcentaje de ampliación de la pantalla de modo que la hoja quepa exactamente en la ventana actual. Toda la hoja será visible.

Menú [Tools] (Herramientas)



■ [Area Parts List] (Lista de partes del área)

Este comando sólo se puede utilizar cuando la ventana Area está activa. En un submenú se presentan los mismos objetos que aparecen en la ventana Toolkit que aparece mientras la ventana Area está activa. Al hacer clic en un objeto del submenú y, a continuación, en la ventana Area, se sitúa ese objeto en la ventana Area.

→ [Area Parts List] en “Ventana Toolkit” (página 153)

■ [Device List] (Lista de dispositivos)

Este comando sólo se puede utilizar cuando la ventana Zone está activa. Un submenú muestra los mismos objetos que aparecen en la ventana Toolkit. Al hacer clic en un objeto del submenú y, a continuación, en la ventana Zone, se sitúa ese objeto en la ventana Zone.

→ [Zone Device List] en “Ventana Toolkit” (página 154)

■ [Component List] (Lista de componentes)

Este comando sólo se puede utilizar cuando una ventana Configuration o User Module está activa. Un submenú muestra los mismos objetos que aparecen en la ventana Toolkit. Al hacer clic en un objeto del submenú y, a continuación, en la ventana Configuration/User Module, se sitúa el objeto en esa ventana.

→ “Component List (ventana Configuration)” en “Ventana Toolkit” (página 154), “Component List (ventana User Module)” en “Ventana Toolkit” (página 155)

■ [Zone] (Zona)

Muestra el cuadro de diálogo “Zone” (Zona), en el que puede agregar, eliminar o cambiar el nombre de una zona.

→ Consulte “Cómo agregar, eliminar y cambiar el nombre de una zona” en la página 231.

■ [Configuration] (Configuración)

Muestra el cuadro de diálogo “Configuration”, en el que puede agregar, eliminar o cambiar el nombre de una configuración.

→ Consulte “Cómo añadir, eliminar y cambiar el nombre de una configuración” en la página 233.

■ [Save User Module] (Guardar módulo de usuario)

Este comando sólo se puede utilizar cuando está seleccionado un módulo de usuario en la ventana Configuration. Guarda el módulo de usuario seleccionado.

→ Cuadro de diálogo “User Module Manager” en “Módulos de usuario” (página 255)

■ [User Module Manager] (Administrador de módulos de usuario)

Muestra el cuadro de diálogo “User Module Manager”, en el que puede eliminar módulos de usuario o cambiar sus nombres.
→ Cuadro de diálogo “User Module Manager” en “Módulos de usuario” (página 250)

■ Botón [Show Signal Delay] (mostrar retardo de señal)

El valor del retardo de señal digital se muestra en la ventana Configuration con unidades de muestra.
→ “Mostrar retardo de señal (valor de presentación de retardo)” en “Ventana Configuration” (página 246)

■ [Analyze] (analizar)

Muestra el cuadro de diálogo “Analyze” y analiza la configuración.
→ “Analizar (análisis de configuración)” en la “Ventana Configuration” (página 249)

■ [Probe Monitor] (Monitor de sonda)

Activa (ON) o desactiva (OFF) el monitor de sonda. Este comando sólo se puede utilizar cuando una ventana Configuration o User Module está activa en el estado en línea.
→ “Monitor de sonda” en “Ventana Configuration” (página 244)

■ [Monitoring Point List] (lista de puntos de monitorización)

Abre el cuadro de diálogo “Monitoring Point List”. Registra los puntos para monitorizar con auriculares.
→ “Lista de puntos de monitorización” en “Ventana Configuration” (página 247)

■ [Edit Mode] (Modo de edición)

Activa (ON) o desactiva (OFF) el modo de edición.
→ “Modo de edición” en “Edición de configuraciones” (página 136)

NOTA

Únicamente pueden seleccionar este comando los usuarios para los que se ha seleccionado la casilla [Operation Security] (Seguridad de funcionamiento) → [Edit] (Edición) en el cuadro de diálogo “Security”.

■ [Sheet] (Hoja)

Abre el cuadro de diálogo “Sheet” (Hoja). Ajusta el tamaño y el fondo de la hoja.
→ “Hoja” en “Objetos” (página 200)

■ [Prohibit Diagonal Connections] (Prohibir conexiones en diagonal)

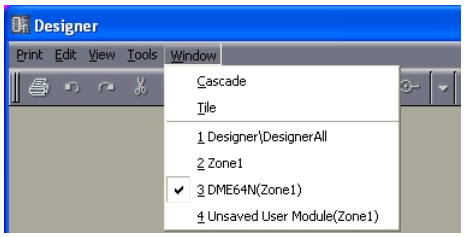
Le permite dibujar líneas horizontales y verticales únicamente. No se pueden dibujar líneas diagonales.
→ “Configuraciones de dibujos” en “Dibujo y edición de líneas” (página 223)

■ [Grid] (Cuadrícula)

Abre el cuadro de diálogo “Grid” (Cuadrícula). Muestra u oculta la cuadrícula y ajusta sus espacios.
→ “Cuadrícula” en “Operaciones y ajustes compartidos de las ventanas de diseño” (página 210)

Menú [Window] (Ventana)

Organiza varias ventanas. En la parte inferior del menú aparecen los nombres de las ventanas que están abiertas actualmente. Al lado de la ventana activa aparece una marca de selección. Cuando se hace clic en el nombre de una ventana, se activa esa ventana.



■ [Cascade] (Cascada)

Muestra las ventanas superpuestas las unas sobre las otras.

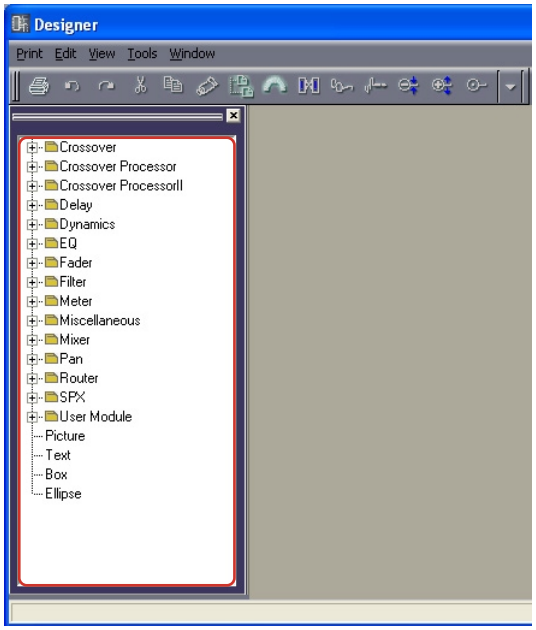
■ [Tile] (Mosaico)

Muestras las ventanas unas al lado de las otras.

Toolkit Window (Ventana Toolkit)

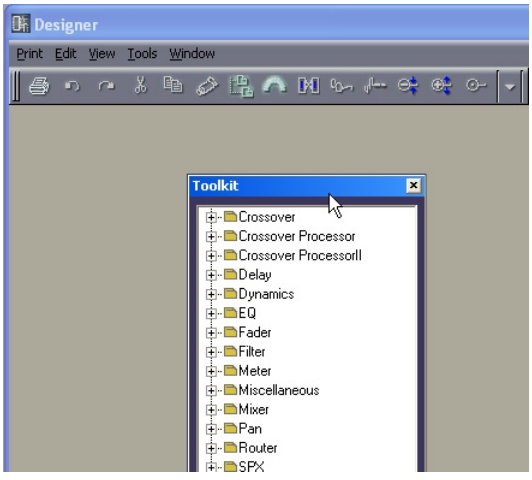
Presentación de la ventana Toolkit

Puede mostrar u ocultar la ventana Toolkit mediante el comando [Toolkit] (Kit de herramientas) del menú [View] (Ver). Muestra los objetos que pueden disponerse en cada ventana de diseño. Puede disponer los objetos en cada una de las ventanas de diseño arrastrándolos desde la ventana Toolkit o haciendo doble clic en los mismos en la ventana Toolkit.
Los objetos se clasifican por tipo y se muestran en una jerarquía. Puede utilizar los botones [+]/[-] para mostrar u ocultar elementos por debajo de un determinado nivel de la ventana. Haga clic en el botón [+] para mostrar los elementos en el siguiente nivel inferior, y en el botón [-] para ocultarlos.



Desplazamiento de la ventana Toolkit

Puede desplazar la ventana Toolkit arrastrándola. Si arrastra la ventana a la derecha o a la izquierda, permanecerá fija. Si la arrastra a otro lugar, “flotará” independientemente. Cuando se inicia DME Designer, la ventana Toolkit aparece a la izquierda de la ventana Designer.



Tipos de ventanas Toolkit

El contenido de la ventana Toolkit variará en función de la ventana que esté activa.

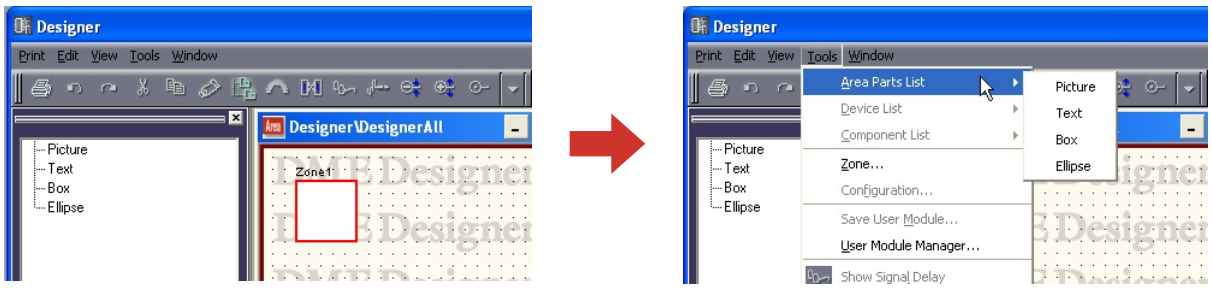
Ventana de diseño activa	Ventana Toolkit
Ventana Area	Lista de partes del área
Ventana Zone	Lista de dispositivos
Ventana Configuration	Lista de componentes
Ventana User Module	Lista de componentes

En cada ventana aparecen los siguientes objetos:

	Lista de partes del área	Lista de dispositivos	Lista de componentes (ventana Configuration)	Lista de componentes (ventana User Module)
DME		✔		
ICP		✔		
Dispositivo externo	✔	✔		
Componente			✔	✔
Componente SPX			✔	✔
Módulo de usuario			✔	
Imágenes	✔	✔	✔	✔
Texto	✔	✔	✔	✔
Cuadros	✔	✔	✔	✔
Elipses	✔	✔	✔	✔

[Area Parts List] (Lista de partes del área)

La [Area Parts List] muestra los objetos que se pueden disponer en la ventana Area. Los mismos objetos se muestran en el submenú [Area Parts List] del menú [Tools] o en el menú contextual que aparece cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en la hoja.

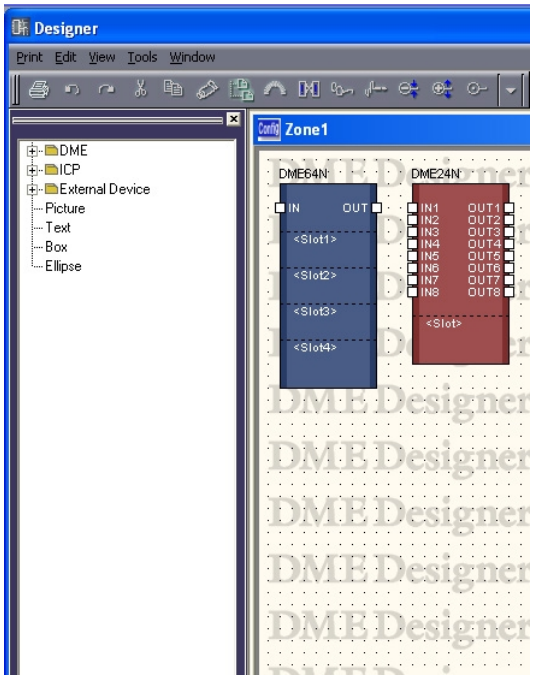


NOTA

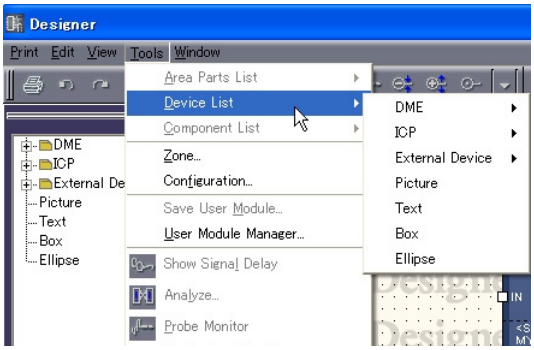
Puede crear varias zonas en un área. Se añaden mediante el menú [Tools] de la barra de menús → Cuadro de diálogo “Zone”.

[Device List] (Lista de dispositivos)

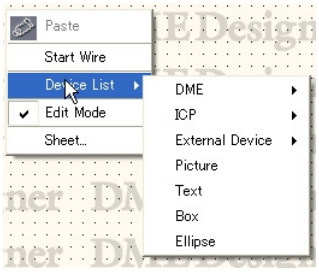
La lista de dispositivos muestra los objetos que se pueden disponer en una ventana Zone (configuración). Los mismos objetos se muestran en el submenú [Device List] del menú [Tools] o en el menú contextual que aparece cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en la hoja.



Ventana Toolkit



Menú [Tools] (Herramientas)



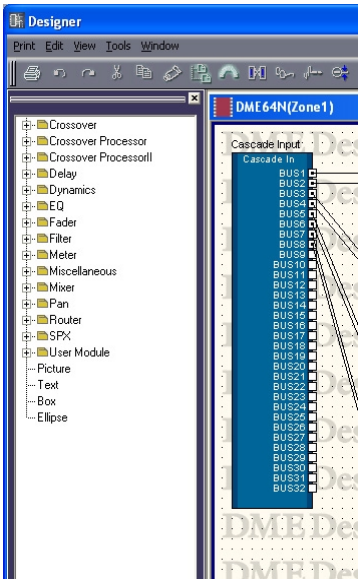
Submenú [Device List] (Lista de dispositivos) del menú [Tools] (Herramientas) o del menú contextual

NOTA

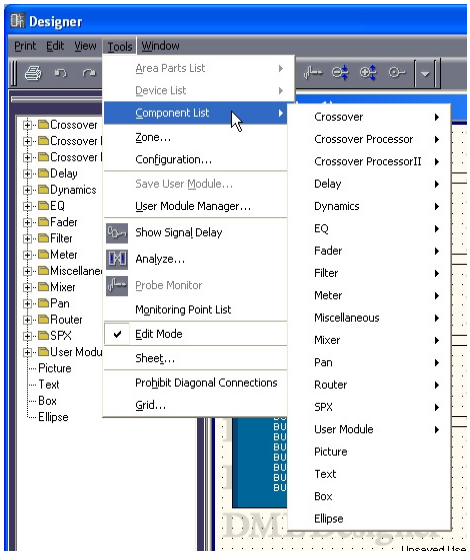
Las configuraciones se añaden mediante el menú [Tools] de la barra de menús → Cuadro de diálogo “Configuration”.

[Component List] (Lista de componentes) (ventana Configuration)

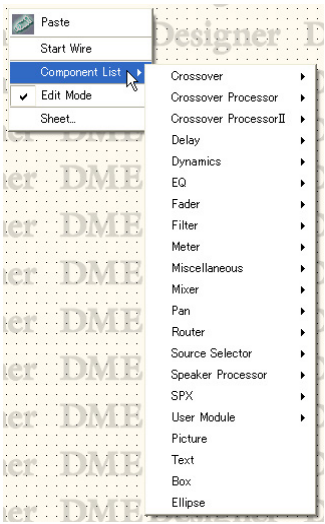
La lista de componentes muestra los objetos que se pueden disponer en las ventanas Configuration. Los mismos objetos se muestran en el submenú [Component List] del menú [Tools] o en el menú contextual que aparece cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en la hoja.



Ventana Toolkit



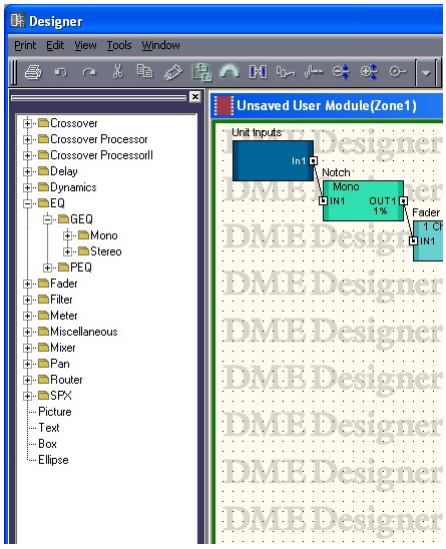
Menú [Tools] (Herramientas)



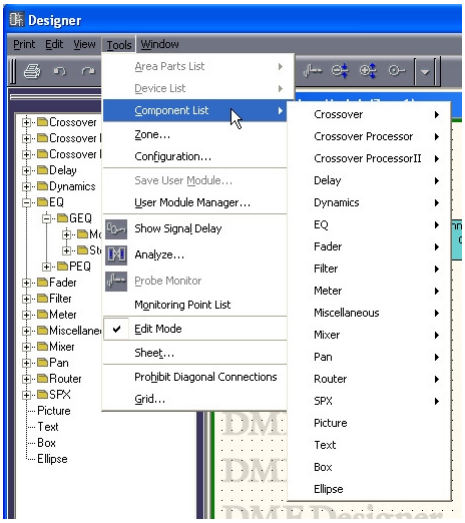
Submenú [Component List] (Lista de componentes) del menú [Tools] o del menú contextual

[Component List] (Lista de componentes) (ventana User Module)

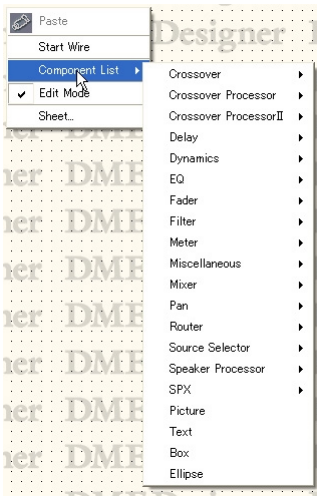
La lista de componentes muestra los objetos que se pueden disponer en la ventana User Module. Los mismos objetos se muestran en el submenú [Component List] del menú [Tools] o en el menú contextual que aparece cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en la hoja.



Ventana Toolkit



Menú [Tools] (Herramientas)



Submenú [Component List] (Lista de componentes) del menú [Tools] o del menú contextual

Objetos

Tipos de objetos

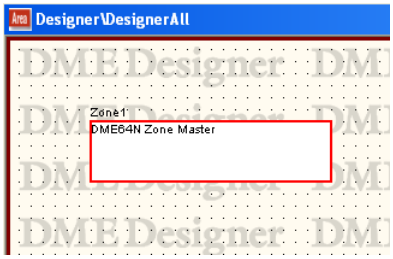
Los dispositivos, las formas y las líneas que se pueden disponer en cada ventana de diseño se denominan “objetos”.
Están disponibles los siguientes objetos:

Nombre	Ventana en la que se puede colocar/mostrar	Explicación
Zone (Zona)	Area (Área)	Zonas
DME	Zones (Zonas)	DME y cualquier tarjeta insertada en sus ranuras
ICP	Zones (Zonas)	Control de parámetros definidos por el usuario
External Device (Dispositivo externo)	Zones (Zonas)	Dispositivo externo
Component (Componente)	Configuration (Configuración) Módulo de usuario	Módulo de usuario, procesador de audio, partes de control
Componente SPX	Configuración Módulo de usuario	Componentes SPX
User Module (Módulo de usuario)	Configuration (Configuración)	Combinación de componentes
Slot Component (componente de la ranura)	Configuration (configuración)	Tarjetas insertadas en la ranura de la unidad DME
Pictures (Imágenes)	All (Todo)	Imagen
Text (Texto)	All (Todo)	Cuadro de texto
Boxes (Cuadros)	All (Todo)	Forma de cuadro
Ellipses (Elipses)	All (Todo)	Forma circular
Wires (Líneas)	All (Todo)	Línea de conexión, forma de línea recta
Legend (Inscripción)	All (Todo) Zones (Zonas) Configuration (Configuración)	Un área de la hoja en la que se presenta información descriptiva.
Sheet (Hoja)	--	Una hoja por ventana de diseño.

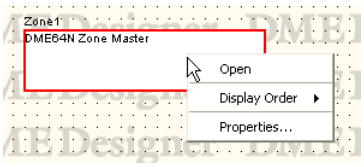
En el cuadro de diálogo “Properties” (Propiedades) se pueden definir para cada objeto diversos elementos de diseño, como el nombre, el color y el tamaño.
El tamaño se define mediante los cuadros [Width] (Anchura) y [Height] (Altura) del cuadro de diálogo “Properties”. Los valores de tamaño máximos que se pueden definir varían de acuerdo con el tamaño de la hoja y la posición del objeto. Se puede definir un tamaño para que el objeto quepa en la hoja.

Zone (Zona)

En la ventana Area debe aparecer al menos una zona. Las zonas se añaden y se eliminan mediante el cuadro de diálogo “Zone”. Las zonas no aparecen en la ventana Toolkit ni en el submenú [Area Parts List] (Lista de partes del área) del menú [Tools] (Herramientas).
Si hace clic con el botón derecho del ratón en el nombre de un objeto de zona situado en la ventana Area, aparecerá un menú contextual.



■ Menú contextual de zona



[Open] (Abrir)

Abre la ventana Configuration.

[Display Order] (Orden de presentación)

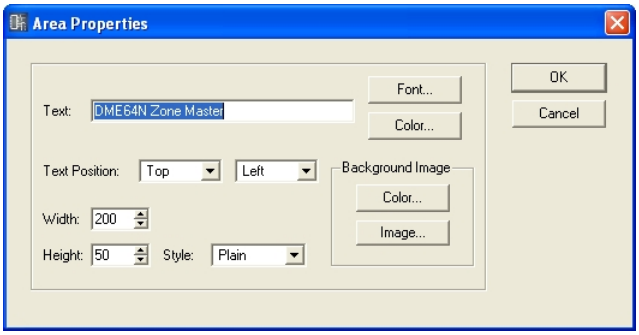
Cambia el orden de presentación de los objetos de acuerdo con un comando del submenú.

[Properties] (Propiedades)

Muestra el cuadro de diálogo “Area Properties” (Propiedades de área).

■ Propiedades de los objetos de una zona

Cuando se selecciona una zona en la ventana Area y se hace clic en el comando [Properties] (Propiedades) del menú [Edit] (Edición), aparece el cuadro de diálogo “Area Properties” (Propiedades de área). Aquí se pueden definir las propiedades de los objetos de la zona. El comando [Properties] también está disponible en el menú contextual de los objetos de zona.



Cuadro [Text] (Texto)

Puede introducir hasta 100 caracteres para el nombre del objeto,
que aparece en el cuadro rectangular del objeto. Si el número de caracteres es elevado y la forma del objeto es demasiado estrecha, podrán no mostrarse todos los caracteres.

Botón [Font] (Fuente)

Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Font” (Seleccionar fuente). Define la fuente que se utiliza para mostrar el nombre del objeto.
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Font”, consulte página 202.

Botón [Color]

Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color). Ajusta el color del texto del nombre del objeto.
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Color”, consulte página 203.

Posición del texto

Ajusta la ubicación del texto. La lista de la izquierda ajusta la posición vertical del texto y la lista de la derecha ajusta la posición horizontal.

- Posición vertical
  Seleccione [Top] (Superior), [Center] (Centro) o [Bottom] (Inferior).
- Posición horizontal
  Seleccione [Left] (Izquierda), [Center] (Centro) o [Right] (Derecha).

Cuadro [Width] (Anchura)

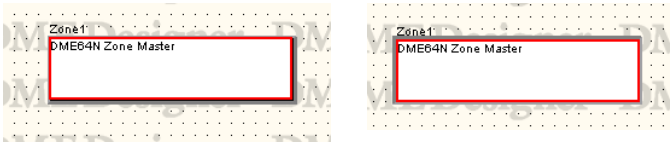
Especifica la anchura del objeto en píxeles. La anchura predeterminada es de 50 píxeles.

Cuadro [Height] (Altura)

Especifica la altura del objeto en píxeles. La altura predeterminada es de 50 píxeles.

[Style] (Estilo)

Ajusta el estilo del objeto. Seleccione en la lista [Plain] (Normal), [Raised] (Elevado) o [Sunken] (Hundido).



Elevado Hundido

Background Image (Imagen de fondo)

Ajusta los efectos de fondo del objeto.

- Botón [Color]
  Ajusta el color. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color). Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Color”, consulte página 203.
- Botón [Image] (Imagen)
  Muestra una imagen dentro del objeto. Puede utilizar los siguientes formatos de archivos de imagen: BMP (.bmp), PNG (.png), XPM (.xpm) y JPEG (.jpg). Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Image” (Seleccionar imagen). Especifique un archivo de imagen y ajuste su método de presentación.
  Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Image”, consulte página 205.

Botón [OK]

Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

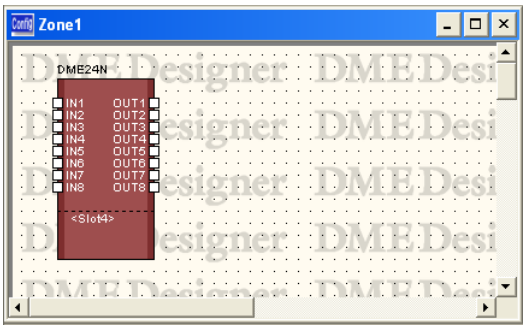
Botón [Cancel] (Cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

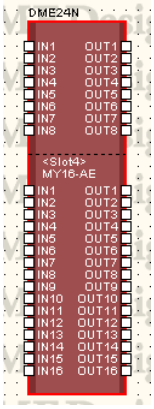
DME

Las unidades DME se disponen en la ventana Zone. Si los ajustes de las propiedades de la unidad DME se han especificado para una tarjeta de expansión que está instalada en una de las ranuras de la unidad DME, la tarjeta se mostrará automáticamente.

DME24N

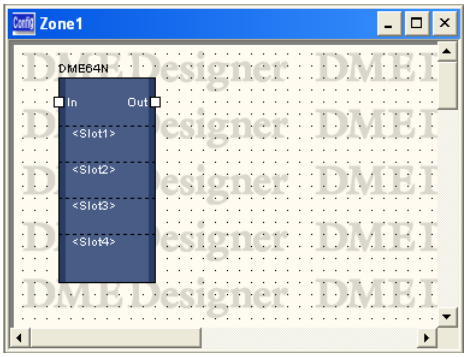


DME24N sin una tarjeta de E/S instalada.

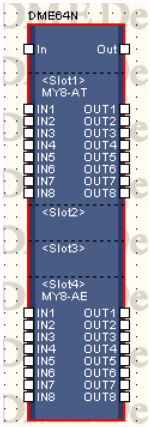


DME24N con una tarjeta de E/S instalada en su ranura de expansión.

DME64N



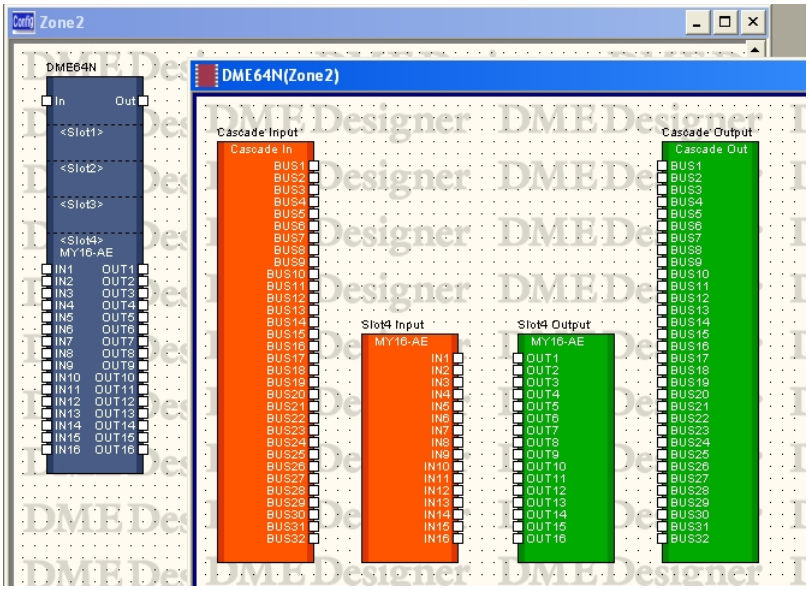
DME64N sin tarjetas de E/S conectadas a sus ranuras.



DME64N con tarjetas de E/S instaladas en las ranuras de expansión 1, 2 y 4.

Cuando hay tarjetas de E/S instaladas en las ranuras de expansión de una unidad DME

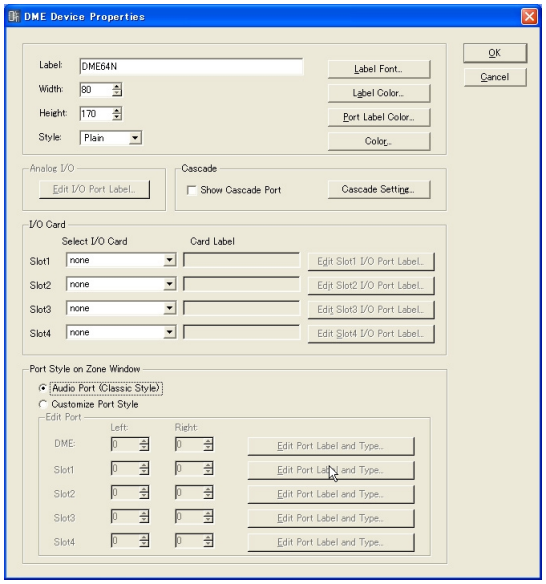
Cuando se selecciona una tarjeta de E/S para una ranura de expansión en las propiedades de la unidad DME, se añade un puerto de E/S para la unidad DME dispuesta en la ventana Zone. Se añade a la ventana Configuration un bloque de componente de E/S.
Si se selecciona [None] (Ninguna) para las tarjetas de E/S en las propiedades de la unidad DME, también se eliminarán automáticamente de la ventana Configuration los bloques de componentes de E/S. (Las líneas de conexión se conservarán aunque se eliminen los componentes de E/S.)

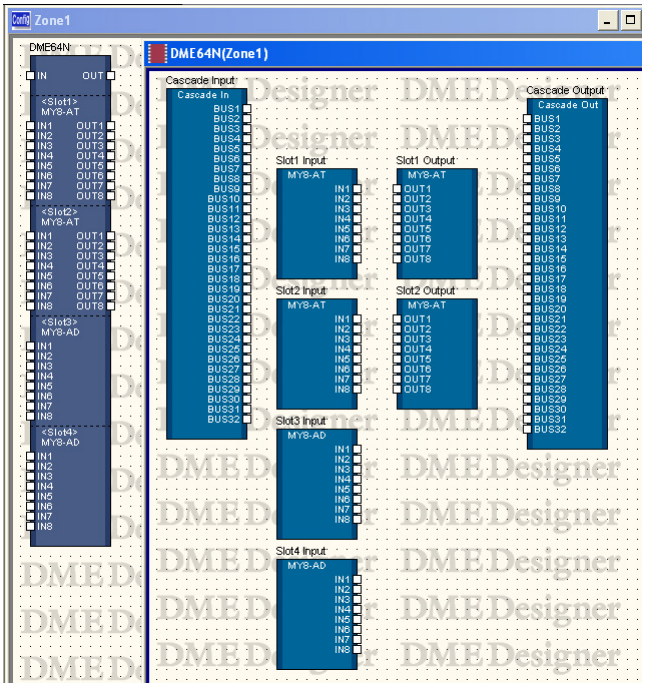


Bloque de DME64N con tarjeta insertada en una ranura y la ventana Configuration

Cuando el ajuste de cascada de la unidad DME64N está activado

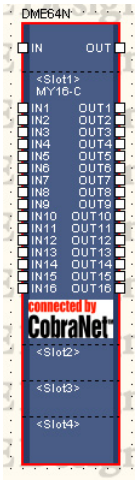
Si la opción [Show Cascade Port] (Mostrar puerto en cascada) está seleccionada en el cuadro de diálogo “DME Device Properties” (Propiedades de dispositivo DME) de la unidad DME64N, los componentes de E/S en cascada aparecerán en la ventana Configuration.
Si la opción “Show Cascade Port” (Mostrar puerto en cascada) está desactivada en el cuadro de diálogo “DME Device Properties” (Propiedades de dispositivo DME) de la unidad DME64N, los componentes de E/S en cascada también se eliminarán automáticamente en la ventana Configuration. (Las líneas de conexión se conservarán aunque se eliminen los componentes de E/S en cascada.)





Tarjeta CobraNet

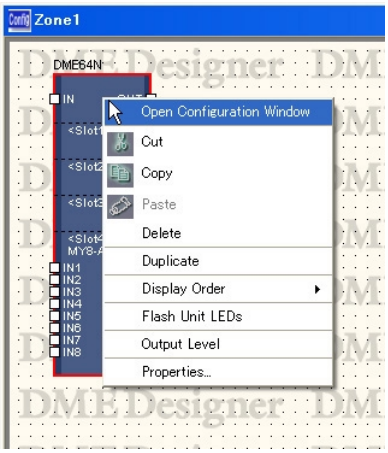
Si la tarjeta de E/S es una tarjeta CobraNet, en el objeto DME aparecerá un icono de CobraNet.



Bloque de DME con tarjeta CobraNet insertada

■ Selección de objetos

Para abrir una ventana de configuración para un objeto DME dispuesto en la ventana Zone, selecciónelo haciendo clic en el mismo y después haga doble clic en el objeto. Cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en el objeto aparece un menú contextual.



■ Menú contextual de los objetos DME

[Open Configuration Window] (ventana de configuración abierta)
Abre la ventana Configuration.

[Cut] (Cortar)
Corta el objeto seleccionado y lo coloca en el Portapapeles.

[Copy] (Copiar)
Copia el objeto seleccionado en el Portapapeles.

[Paste] (Pegar)
Pega el dispositivo DME que se encuentra en el Portapapeles.

[Delete] (Eliminar)
Elimina el objeto en el que se ha hecho clic.

[Duplicate] (Duplicar)
Duplica el objeto en el que se ha hecho clic.

[Display Order] (Orden de presentación)
Cambia el orden de presentación de los objetos de acuerdo con un comando del submenú.

[Flash Unit LEDs] (Encender indicadores LED de la unidad)
Cuando se seleccione el panel frontal DME, éste parpadeará y continuará haciéndolo hasta que se seleccione por segunda vez.

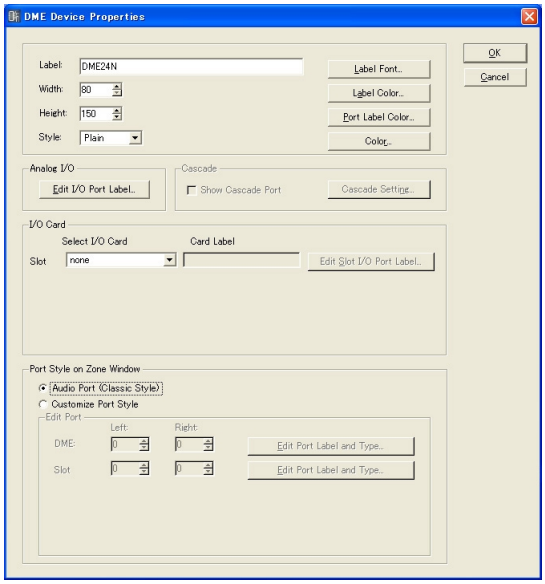
[Output Level] (Nivel de salida)
Cuando se selecciona este comando aparece el cuadro de diálogo “Output Level” (Nivel de salida). Ajusta el volumen principal de la unidad DME.



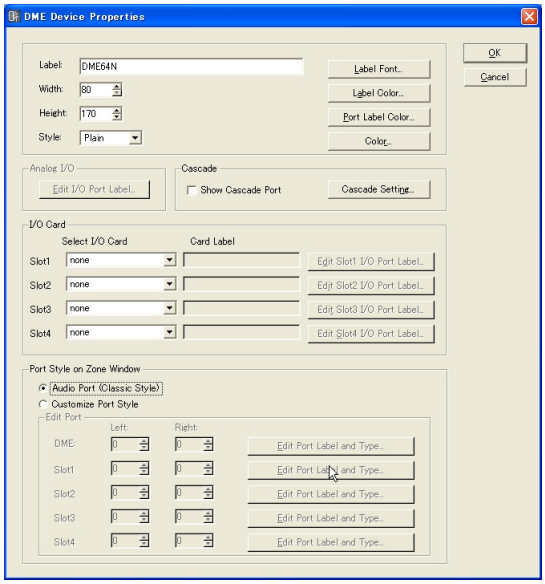
[Properties] (Propiedades)
Muestra el cuadro de diálogo “DME Device Properties” (Propiedades de dispositivo DME).

■ Propiedades de la unidad DME

Para mostrar el cuadro de diálogo “DME Device Properties”, seleccione un objeto DME y haga clic en el comando [Properties] (Propiedades) del menú [Edit] (Edición). Aquí puede ajustar las propiedades de la unidad DME.



DME24N



DME64N

Cuadro [Label] (Etiqueta)

Puede introducir hasta 100 caracteres que se mostrarán encima del objeto.

NOTA

El nombre definido en el cuadro [Label] se mostrará en la lista de la ventana Toolkit, en los comandos del menú [Import]/[Export] (Importar/Exportar) y en la lista del cuadro de diálogo. Si existen varios ejemplos de la misma unidad DME, defina nombres diferentes para cada uno para poder distinguirlos.

Cuadro [Width] (Anchura)

Especifica la anchura del objeto en píxeles.

Cuadro [Height] (Altura)

Especifica la altura del objeto en píxeles.

[Style] (Estilo)

Ajusta el estilo del objeto. Seleccione en la lista [Plain] (Normal), [Raised] (Elevado) o [Sunken] (Hundido).

Botón [Label Font] (Fuente de la etiqueta)

Ajusta la fuente de la etiqueta. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Font” (Seleccionar fuente).
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Font”, consulte página 202.

Botón [Label Color] (Color de la etiqueta)

Ajusta el color del texto de la etiqueta. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).

Botón [Port Label Color] (Color de la etiqueta del puerto)

Ajusta el color del texto de la etiqueta del puerto de E/S. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).

Botón [Color]

Ajusta el color del objeto. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).

NOTA

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Color”, consulte página 203.

Analog I/O (E/S analógica)

Ajusta la etiqueta del puerto de E/S de la unidad DME24N. Cuando se hace clic en el botón [Edit I/O Port Label] (Editar etiqueta del puerto de E/S), aparece el cuadro de diálogo “Edit Port Label” (Editar etiqueta del puerto).

Cascade (Cascada)

Activa o desactiva la función de cascada de la unidad DME64N.

- Show Cascade Port (Mostrar puerto en cascada)
  Cuando se selecciona esta opción se activa la función de cascada.
- Cascade Setting (configuración de cascada)
  Aquí puede realizar los ajustes que se aplicarán cuando esté activada la cascada. Al hacer clic aquí aparece el cuadro de diálogo “Cascade Setting”.

I/O Card (Tarjeta de E/S)

Ajustes para las tarjetas E/S de las ranuras [Slot1] ~ [Slot4].

- [Select I/O Card] (seleccionar tarjeta de E/S)
  Especifica el tipo de tarjeta de E/S.
- [Card Label] (etiqueta de la tarjeta)
  Aquí se pueden introducir los nombres de las tarjetas de E/S con un máximo de 100 caracteres.
- Botón [Edit SlotN I/O Port Label] (Editar etiqueta del puerto de E/S de la ranura N)
  Especifica una etiqueta de puerto de E/S para cada ranura. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Edit Port Label” (Editar etiqueta del puerto).

Port Style On Zone Window (estilo de puerto en ventana de zona)

Especifica la forma en que aparecerán los puertos DME en la ventana de zonas.

- [Audio Port (Classic Style)] (puerto de audio, estilo clásico)
  Muestra todos los puertos de audio.
- [Custom Port Style] (estilo de puertos personalizados)
  Personaliza la visualización de puertos.

  [Left] (izquierda)
  Define el número de puertos que aparecerán a la izquierda.

  [Right] (derecha)
  Define el número de puertos que aparecerán a la derecha.
- [Edit Port Label and Type] (editar etiqueta y tipo de puerto)
  Define la etiqueta y el tipo de cada puerto. Haga clic para abrir el cuadro de diálogo [Edit Port Label].

Botón [OK]

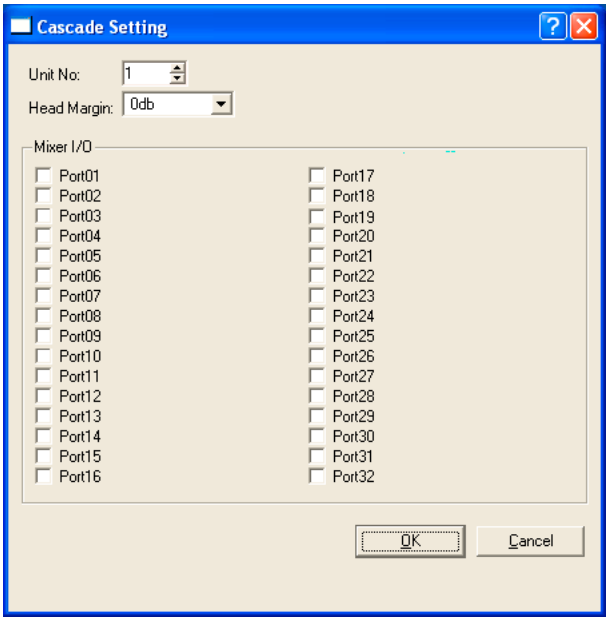
Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

Botón [Cancel] (Cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

■ Cuadro de diálogo “Cascade Setting” (configuración de cascada)

Al hacer clic en el botón [Cascade Setting] aparece el cuadro de diálogo “Cascade Setting”. Aquí puede mostrar la conexiones en cascada de la unidad DME64E y realizar varios ajustes relacionados con ellas. Estos ajustes son comunes para todas las unidades DME en cascada de la zona.



Unit No. (número de la conexión en cascada)

Todas las unidades DME que no sean la primera (“1” predeterminada) se asignan automáticamente y aparecen sombreadas después de la conexión para indicar que no se puede cambiar los ajustes.

Head Margin (margen superior)

Puede mostrar y establecer el margen superior de la señal de audio de la conexión en cascada. Seleccione [0 db] o [-18 db]. Todos los ajustes DME Unit No. (número de unidad DME) de las unidades DME que no sea la primera se definirán automáticamente al mismo valor que la primera unidad al conectarse. Estos ajustes se sombrearán después de la conexión para indicar que no se pueden cambiar.

Mixer I/O Channel

Aquí puede mostrar y establecer el canal utilizado para la salida y entrada a un mezclador. Si la casilla está activada (ON), estará establecido el canal de la conexión en cascada con el mezclador. Si está desactivado (OFF), el canal de la conexión con la unidad DME está establecido.

Botón [Check All] (marcar todo)

Marca todas las casillas.

Botón [Clear All]

Borra la marca de todas las casillas.

Botón [OK]

Actualiza los valores y cierra el cuadro de diálogo.

Botón [Cancel]

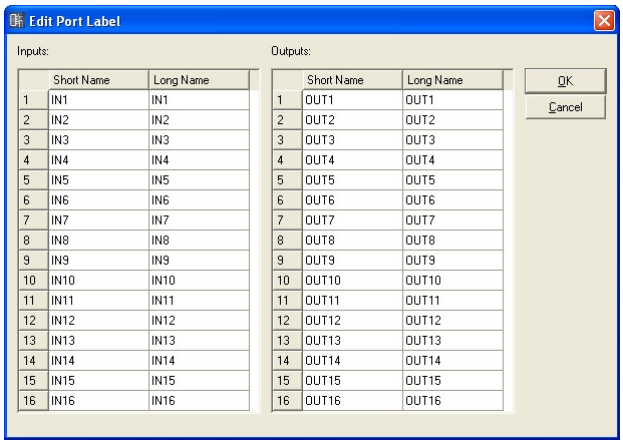
Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

■ Cuadro de diálogo “Edit Port Label” (Editar etiqueta del puerto)

Cuando se hace clic en el botón [Edit I/O Port Label]/[Edit SlotN I/O Port Label] (Editar etiqueta del puerto de E/S / Editar etiqueta del puerto de E/S de la ranura N), aparece el cuadro de diálogo “Edit Port Label” (Editar etiqueta del puerto). Aquí puede ajustar las etiquetas de los puertos que se muestran para los componentes. Introduzca un [Short Name] (Nombre corto) y un [Long Name] (Nombre largo) para las [Inputs] (Entradas) y [Outputs] (Salidas). Puede introducir hasta 100 caracteres para cada nombre.

Puede cambiar entre nombres de puertos largos y cortos, en los puertos que se muestran en la ventana de configuración con el comando [Port Long Name] (nombre largo de puerto) del menú [View] (ver). Cuando se selecciona este comando, aparece una marca junto al mismo y se muestran los nombres largos. Si selecciona este comando cuando tiene ya una marca, la marca desaparece y se muestran los nombres cortos.

Cuando se selecciona Port Style On Zone Window [Custom Port Style], las etiquetas especificadas aquí no aparecerán en Zone Window. Las etiquetas especificadas aquí siempre aparecen en la ventana de configuración.



	Short Name	Long Name
1	IN1	IN1
2	IN2	IN2
3	IN3	IN3
4	IN4	IN4
5	IN5	IN5
6	IN6	IN6
7	IN7	IN7
8	IN8	IN8
9	IN9	IN9
10	IN10	IN10
11	IN11	IN11
12	IN12	IN12
13	IN13	IN13
14	IN14	IN14
15	IN15	IN15
16	IN16	IN16

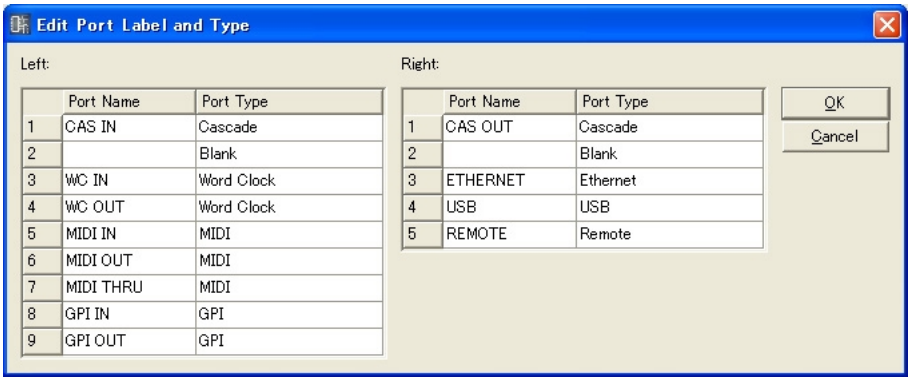
	Short Name	Long Name
1	OUT1	OUT1
2	OUT2	OUT2
3	OUT3	OUT3
4	OUT4	OUT4
5	OUT5	OUT5
6	OUT6	OUT6
7	OUT7	OUT7
8	OUT8	OUT8
9	OUT9	OUT9
10	OUT10	OUT10
11	OUT11	OUT11
12	OUT12	OUT12
13	OUT13	OUT13
14	OUT14	OUT14
15	OUT15	OUT15
16	OUT16	OUT16

■ Cuadro de diálogo Edit Port Label and Type

El cuadro de diálogo Edit Port Label and Type se abre al hacer clic en el botón [Edit Port Label and Type ..]. Aquí es posible especificar las etiquetas y los tipos de puertos que deberán mostrar para los componentes.

Para definir etiquetas escriba el valor [Port Name] de [Left] y [Right]. Cada nombre puede tener una longitud máxima de 100 caracteres.

Para definir el tipo de puerto utilice [Port Type] para seleccionar los tipos [Left] y [Right].

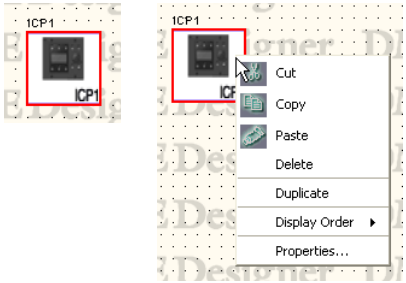


	Port Name	Port Type
1	CAS IN	Cascade
2		Blank
3	WC IN	Word Clock
4	WC OUT	Word Clock
5	MIDI IN	MIDI
6	MIDI OUT	MIDI
7	MIDI THRU	MIDI
8	GPI IN	GPI
9	GPI OUT	GPI

	Port Name	Port Type
1	CAS OUT	Cascade
2		Blank
3	ETHERNET	Ethernet
4	USB	USB
5	REMOTE	Remote

ICP

Puede disponer los objetos del panel de control en la ventana Zone. Se pueden controlar mediante parámetros definidos por el usuario.
En primer lugar, haga clic en un objeto ICP dispuesto en la ventana Zone para seleccionarlo y, a continuación, haga doble clic en el objeto. Se abrirá una ventana “Control Panel Properties” (Propiedades del panel de control). Cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en el objeto aparece un menú contextual.



■ Menú contextual de los objetos ICP

[Cut] (Cortar)

Corta el objeto seleccionado y lo coloca en el Portapapeles.

[Copy] (Copiar)

Copia el objeto seleccionado en el Portapapeles.

[Paste] (Pegar)

Pega el objeto del panel de control que se encuentra en el Portapapeles. Si el mismo objeto del panel de control existe en la hoja en la que lo está pegando, se creará un nuevo objeto ICP.

[Delete] (Eliminar)

Elimina el objeto en el que se ha hecho clic.

[Duplicate] (Duplicar)

Duplica el objeto en el que se ha hecho clic.

[Display Order] (Orden de presentación)

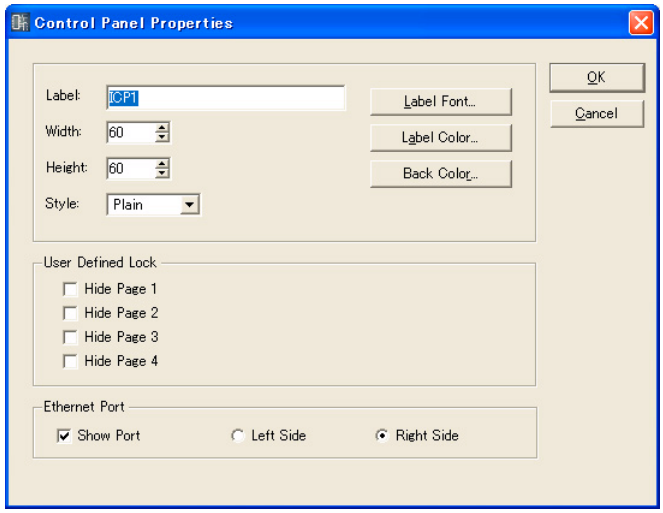
Cambia el orden de presentación de los objetos de acuerdo con un comando del submenú.

[Properties] (Propiedades)

Muestra el cuadro de diálogo de propiedades.

■ Propiedades de ICP

Para mostrar el cuadro de diálogo “Control Panel Properties” (Propiedades del panel de control), seleccione un objeto ICP y haga clic en el comando [Properties] (Propiedades) del menú [Edit] (Edición).



Cuadro [Label] (Etiqueta)

Puede introducir hasta 100 caracteres de texto que se mostrarán encima del objeto. También se cambiarán las etiquetas de los objetos ICP idénticos que existan en otras configuraciones.

Cuadro [Width] (anchura)

Especifica la anchura del objeto en píxeles.

Cuadro [Height] (altura)

Especifica la altura del objeto en píxeles.

[Style] (estilo)

Define el estilo del objeto. Seleccione [Plain] (normal), [Raised] (elevado) o [Sunken] (hundido) en la lista.

Botón [Label Font] (Fuente de la etiqueta)

Ajusta la fuente de la etiqueta. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Font” (Seleccionar fuente).
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Font”, consulte página 202.

Botón [Back Color] (color de fondo)

Define el color del objeto. Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Select Color (seleccionar color).

Botón [Label Color] (Color de la etiqueta)

Ajusta el color del texto de la etiqueta. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Color”, consulte página 203.

[User Defined Lock] (Bloqueo definido por el usuario)

Especifica si los parámetros definidos por el usuario se muestran o se ocultan. Las páginas con marcas de selección no se muestran. Las cuatro fichas [1]/[2]/[3]/[4] del cuatro de diálogo “User Defined Button” (Botón definido por el usuario) corresponden a las páginas de la pantalla principal de la unidad DME.

Ethernet Port (puerto Ethernet)

Activa o desactiva la visualización del puerto Ethernet. La visualización del puerto Ethernet aparecerá cuando la casilla esté activada (ON). Los botones de opción pueden utilizarse para especificar si aparecerá a la izquierda o derecha.

Botón [OK]

Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

Botón [Cancel] (Cancelar)

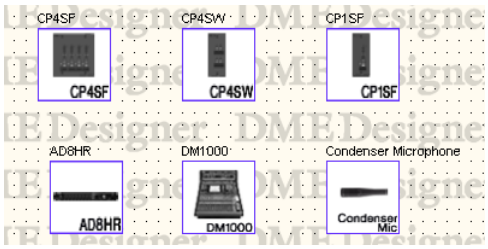
Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

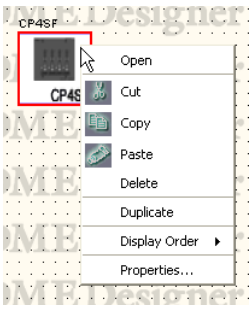
External Device (Dispositivo externo)

Dispone los objetos de dispositivos externos en la ventana Zone. Estos objetos se pueden añadir mediante funciones de “plug-in”. Se pueden vincular aplicaciones externas con los dispositivos dispuestos en la ventana. Estos vínculos con aplicaciones externas se ajustan mediante el cuadro de diálogo “External Device Properties” (Propiedades de dispositivo externo).
Para iniciar la aplicación vinculada a un objeto de dispositivo externo dispuesto en la ventana Zone, haga clic en el objeto para seleccionarlo y después haga doble clic en el mismo. Cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en el objeto aparece un menú contextual.

NOTA

Si no hay ninguna aplicación externa vinculada a un objeto, no se iniciará ninguna aplicación cuando se haga doble clic en el objeto.





■ AD824/AD8HR

El AD824 es un convertidor analógico/digital de ocho canales. El AD824 es un convertidor analógico/digital de ocho canales que incluye un amplificador principal con sonido de alta calidad. Puede conectar los convertidores Yamaha AD824 y AD8HR A/D a una unidad DME y controlarlos de forma remota desde DME Designer. DME Designer dispone de un editor de componentes para controlar las unidades [AD824] y [AD8HR].
El editor de componentes se muestra si configura un [AD824] o [AD8HR] desde [External Device] (dispositivo externo) de la ventana Zone, seleccione la unidad DME conectada en el cuadro de diálogo de propiedades y haga doble clic en un bloque [AD824] o [AD8HR].

NOTA

Si no hay ninguna unidad DME seleccionada en el cuadro de diálogo de propiedades, el editor de componentes no se mostrará ni siquiera aunque haga doble clic en él.

■ Menú contextual de los objetos de dispositivos externos

[Open Component Editor] (Editor de componentes abiertos)

Inicia la aplicación asignada al objeto.
Abre el editor de componentes de [AD824] y [AD8HR].

[Cut] (Cortar)

Corta el objeto seleccionado y lo coloca en el Portapapeles.

[Copy] (Copiar)

Copia el objeto seleccionado en el Portapapeles.

[Paste] (Pegar)

Pega el objeto que se encuentra en el Portapapeles.

[Delete] (Eliminar)

Elimina el objeto en el que se ha hecho clic.

[Duplicate] (Duplicar)

Duplica el objeto en el que se ha hecho clic.

[Display Order] (Orden de presentación)

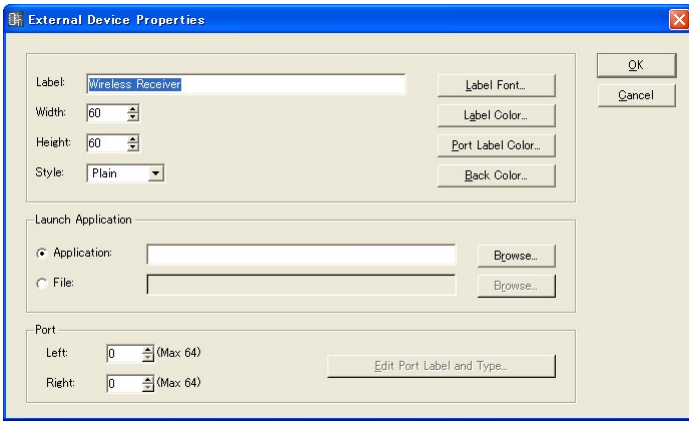
Cambia el orden de presentación de los objetos de acuerdo con un comando del submenú.

[Properties] (Propiedades)

Muestra el cuadro de diálogo “External Device Properties” (Propiedades de dispositivo externo). En la posición más baja debajo de [External Device] (Dispositivo externo), [AD824] y [AD8HR] muestran el cuadro de diálogo “Serial Controlled Device Properties” (Propiedades de dispositivo controlado en serie). Los otros objetos muestran el cuadro de diálogo “External Device Properties” (Propiedades de dispositivo externo).

■ External Device Properties (Propiedades de dispositivo externo)

Para mostrar el cuadro de diálogo “External Device Properties”, seleccione cualquier objeto externo aparte de AD824 o AD8HR y haga clic en el comando [Properties] (Propiedades) del menú [Edit] (Edición).



Cuadro [Label] (Etiqueta)

Puede introducir hasta 100 caracteres que se mostrarán encima del objeto.

Cuadro [Width]

Especifica la anchura del objeto en píxeles.

Cuadro [Height]

Especifica la altura del objeto en píxeles.

[Style]
Define el estilo del objeto. Seleccione [Plain], [Raised] o [Sunken] en la lista.

Botón [Label Font] (Fuente de la etiqueta)
Ajusta la fuente de la etiqueta. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Font” (Seleccionar fuente).
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Font”, consulte página 202.

Botón [Label Color] (Color de la etiqueta)
Ajusta el color del texto de la etiqueta. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).

Botón [Port Label Color]
Define el color de la etiqueta del puerto de E/S. Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Select Color.

Botón [Back Color]
Define el color del objeto. Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Select Color.

NOTA

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Color”, consulte página 203.

Launch Application (abrir aplicación)
Los botones de opción determinan si se vinculará una aplicación o un archivo a un dispositivo externo.

- Cuadro [Application] (Aplicación)
  Aparecerá la aplicación vinculada. Haga clic en el botón [Browse] (examinar) para buscar y seleccionar una aplicación. Especifica la ruta a la aplicación que se va a abrir cuando se haga doble clic en un objeto de un dispositivo externo.
- Cuadro [File]
  Aparecerá el archivo vinculado. Haga clic en el botón [Browse] para buscar y seleccionar un archivo. Especifica la ruta al archivo que se va a abrir cuando se haga doble clic en un objeto de un dispositivo externo.

Port (puerto)
Especifica el número de puertos que se visualizarán para un objeto de un dispositivo externo.

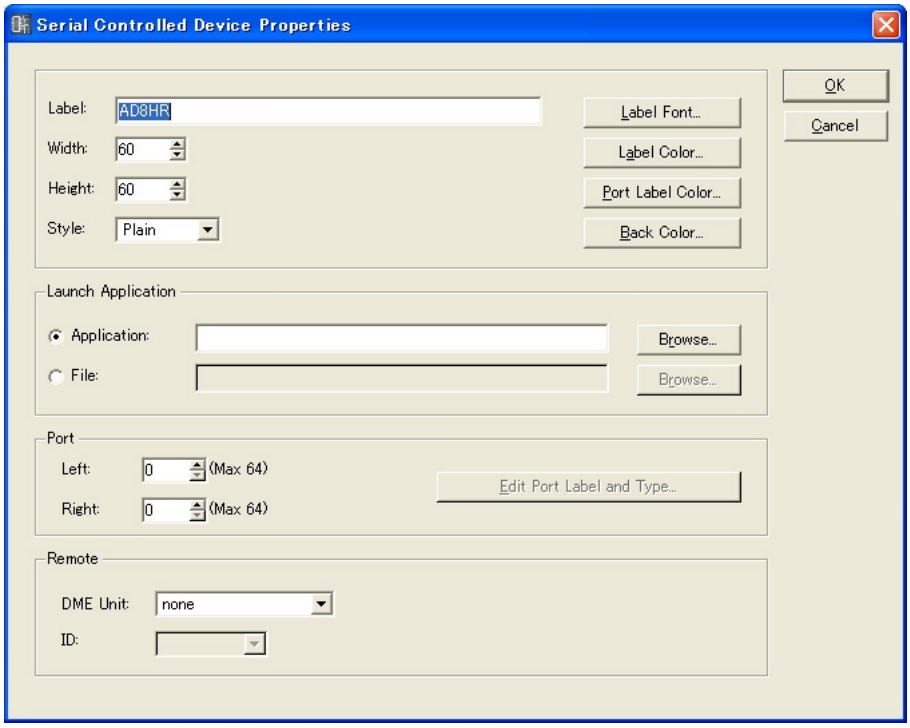
- [Left]
  Define el número de puertos que aparecerán a la izquierda.
- [Right]
  Define el número de puertos que aparecerán a la derecha.
- Botón [Edit Port Label]
  Define la etiqueta y el tipo de cada puerto. Haga clic para abrir el cuadro de diálogo [Edit Port Label].

Botón [OK]
Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

Botón [Cancel] (Cancelar)
Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

■ Propiedades de dispositivo externo (cuadro de diálogo “Propiedades de dispositivo controlado en serie” de AD824, AD8HR)

Para mostrar el cuadro de diálogo “Serial Controlled Device Properties”, seleccione AD824 o AD8HR y haga clic en el comando [Properties] (Propiedades) del menú [Edit] (Edición). Este cuadro de diálogo es idéntico al cuadro de diálogo “External Device Properties” (Propiedades de dispositivo externo), a excepción de la opción [Remote] (Remoto).



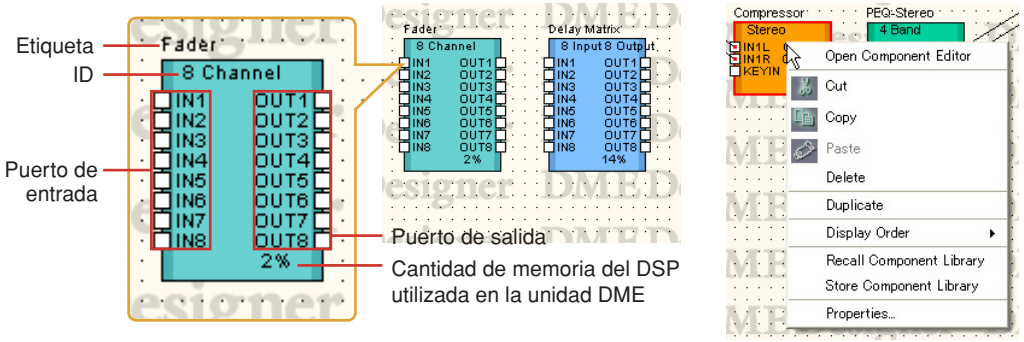
Remote (Remoto)

Seleccione la unidad DME que desee controlar de modo remoto desde AD824 y AD8HR.

- [DME Unit] (Unidad DME)
  Las unidades DME de la configuración actual aparecen en una lista. Seleccione la unidad DME que desee controlar de modo remoto.
- [ID]
  Selecciona un identificador comprendido entre 1 y 8. El identificador predeterminado es 1.

Component (Componente)

Los componentes se disponen en las ventanas Configuration y User Module. Incluyen procesadores de audio como mezcladores y compresores, y partes de control como conmutadores y guías. Se pueden añadir mediante funciones de “plug-in”. Los objetos de componentes dispuestos en una configuración se muestran en forma de bloque.
Para abrir el editor de componentes para un componente dispuesto, selecciónelo haciendo clic en el mismo y, a continuación, haga doble clic. Cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en el objeto aparece un menú contextual.



■ Menú contextual de los objetos de componentes

[Open Component Editor] (Editor de componentes abiertos)

Abre el editor de componentes.

[Cut] (Cortar)

Corta el objeto seleccionado y lo coloca en el Portapapeles.

[Copy] (Copiar)

Copia el objeto seleccionado en el Portapapeles.

[Paste] (Pegar)

Pega el objeto que se encuentra en el Portapapeles.

[Delete] (Eliminar)

Elimina el objeto en el que se ha hecho clic.

[Duplicate] (Duplicar)

Duplica el objeto en el que se ha hecho clic.

[Display Order] (Orden de presentación)

Cambia el orden de presentación de los objetos de acuerdo con un comando del submenú.

[Recall Component Library] (recuperar biblioteca del componente)

Recupera bibliotecas con parámetros de componente guardados en ellas. Al hacer clic aquí se muestra un submenú. Cuando se selecciona una biblioteca en el submenú, ésta se lee y los parámetros del componente se cambian. Para obtener más información acerca de las bibliotecas, consulte la sección “Biblioteca” (página 275).

[Store Component Library] (almacenar biblioteca del componente)

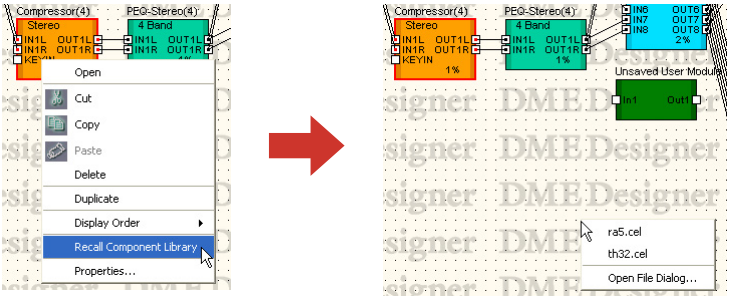
Guarda los parámetros del componente. Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Store (almacenar). Si a continuación se guarda sin cambiar la carpeta, los parámetros se añadirán a la biblioteca. Para obtener más información, consulte “Library” en página 275.

[Properties] (Propiedades)

Muestra el cuadro de diálogo “Component Properties” (Propiedades de componente).

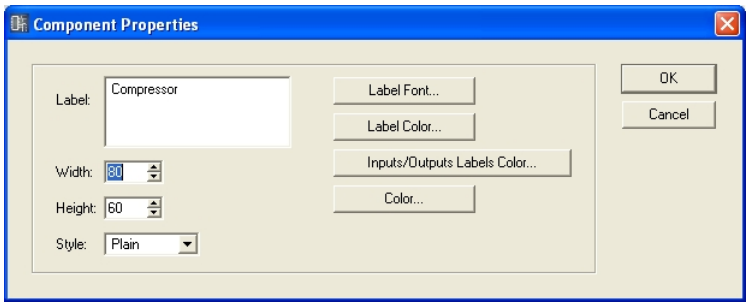
NOTA

Las bibliotecas sólo las pueden recuperar los usuarios que tengan activada la casilla de seguridad [Control Component Editor] (editor de componentes de control). El comando estará difuminado para los usuarios que tengan desactivada dicha casilla.



■ Component Properties (Propiedades de componente)

Aquí se pueden definir las propiedades de cada componente. Si en una hoja hay dispuestos varios ejemplos del mismo tipo de componente, al cambiar las propiedades de un componente no cambiarán las de los demás.
Para mostrar el cuadro de diálogo “Component Properties” (Propiedades de componente), seleccione un objeto de componente y haga clic en el comando [Properties] (Propiedades) del menú [Edit] (Edición).



Cuadro [Label] (Etiqueta)

Puede introducir hasta 100 caracteres que se mostrarán encima del objeto.

Cuadro [Width] (Anchura)

Especifica la anchura del objeto en píxeles.

Cuadro [Height] (Altura)

Especifica la altura del objeto en píxeles.

[Style] (Estilo)

Ajusta el estilo del objeto. Seleccione en la lista [Plain] (Normal), [Raised] (Elevado) o [Sunken] (Hundido).

Botón [Label Font] (Fuente de la etiqueta)

Ajusta la fuente de la etiqueta. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Font” (Seleccionar fuente).
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Font”, consulte página 202.

Botón [Label Color] (Color de la etiqueta)

Ajusta el color del texto de la etiqueta. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).

Botón [Inputs/Outputs Label Color] (Color de etiqueta de las entradas/salidas)

Ajusta el color del texto de la etiqueta del puerto de E/S. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).

Botón [Color]

Ajusta el color del objeto. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).

NOTA

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Color”, consulte página 203.

Botón [OK]

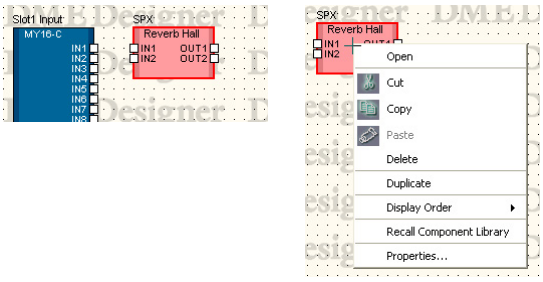
Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

Botón [Cancel] (Cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

Componente SPX

Los componentes SPX se disponen en las ventanas Configuration y User Module. Los objetos de componentes dispuestos en una configuración se muestran en forma de bloque.
Al hacer clic en un componente SPX situado, éste se seleccionará y, si se hace doble clic en él, se abrirá un menú contextual.
A diferencia de los componentes normales, los componentes SPX utilizan recursos específicos de SPX y, en consecuencia, no se mostrará el porcentaje de uso que aparece en la esquina inferior derecha de los componentes normales. Compruebe el porcentaje de uso de recursos SPX con la medición SPX en la ventana Resource Meter.



■ Menú contextual de los objetos del componente SPX

[Cut] (cortar)

Corta el objeto seleccionado y lo coloca en el Portapapeles.

[Copy] (copiar)

Copia el objeto seleccionado en el Portapapeles.

[Paste] (pegar)

Pega el objeto que se encuentra en el Portapapeles.

[Delete] (eliminar)

Elimina el objeto en el que se ha hecho clic.

[Duplicate] (duplicar)

Duplica el objeto en el que se ha hecho clic.

[Display Order] (orden de presentación)

Cambia el orden de presentación de los objetos de acuerdo con un comando del submenú.

[Properties] (propiedades)

Muestra el cuadro de diálogo “SPX Component Properties” (Propiedades del componente SPX).

[Recall Component Library] (recuperar biblioteca del componente)

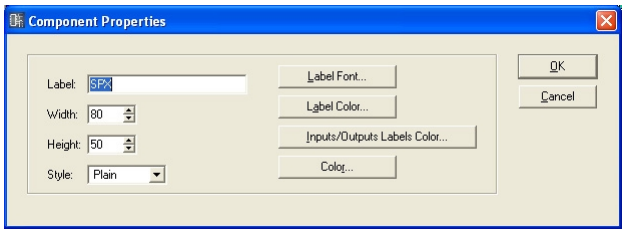
Recupera bibliotecas con parámetros de componente guardados en ellas. Al hacer clic aquí se muestra un submenú. Cuando se selecciona una biblioteca en el submenú, ésta se lee y los parámetros del componente se cambian.
Para obtener más información acerca de las bibliotecas, consulte la sección “Biblioteca” (página 275).
Cuando desee cambiar el tipo de efecto de un componente SPX, seleccione el tipo que desee en el comando [Effect Type] del submenú.

NOTA

Las bibliotecas sólo las pueden recuperar los usuarios que tengan activada la casilla de seguridad [Control Component Editor] (editor de componentes de control). El comando estará difuminado para los usuarios que tengan desactivada dicha casilla.

■ Propiedades del componente SPX

Las propiedades de los componentes SPX se establecen individualmente para cada componente. Si en una hoja hay dispuestos varios ejemplos del mismo tipo de componente, al cambiar las propiedades de un componente no cambiarán las de los demás.
Para mostrar el cuadro de diálogo “SPX Component Properties”, seleccione un objeto de componente y haga clic en el comando [Properties] del menú [Edit].



Cuadro [Label] (etiqueta)

Puede introducir hasta 100 caracteres que se mostrarán encima del objeto.

Cuadro [Width] (anchura)

Especifica la anchura del objeto en píxeles.

Cuadro [Height] (altura)

Especifica la altura del objeto en píxeles.

[Style] (estilo)

Ajusta el estilo del objeto. Seleccione en la lista [Plain] (normal), [Raised] (elevado) o [Sunken] (hundido).

Botón [Label Font] (fuente de la etiqueta)

Ajusta la fuente de la etiqueta. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Font” (seleccionar fuente).
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Font”, consulte la sección Cuadro de diálogo “Select Font” (seleccionar fuente) (página 202).

Botón [Label Color] (color de la etiqueta)

Establece el color del texto de la etiqueta. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (seleccionar color).

Botón [Inputs/Outputs Label Color] (color de etiqueta de las entradas/salidas)

Ajusta el color del texto de la etiqueta del puerto de E/S. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (seleccionar color).

Botón [Color]

Ajusta el color del objeto. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (seleccionar color).

NOTA

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Font”, consulte la sección Cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color) (página 203).

Botón [OK]

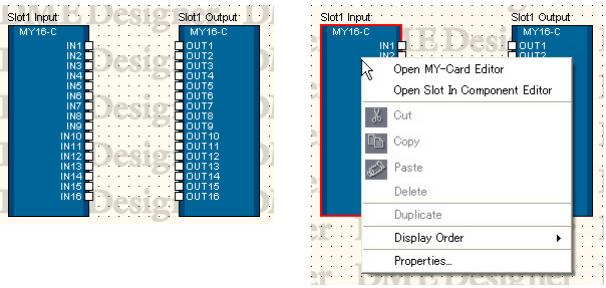
Actualiza los valores y cierra el cuadro de diálogo.

Botón [Cancel]

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

Slot Component (componente de la ranura)

Si una tarjeta de E/S insertada se selecciona en la configuración de propiedades de la unidad DME, se mostrará en la ventana Configuration como un componente Slot.
Los objetos de componentes Slot dispuestos en una configuración se muestran en forma de bloque. Si selecciona un componente dispuesto haciendo clic en él y después hace doble clic en el mismo, el editor del componente SlotOut se abre. Si hace clic con el botón derecho del ratón en el objeto aparece un menú contextual.



■ Menú contextual del objetos de componentes de la ranura

[Open MY-Card Editor] (abrir el editor de tarjeta MY)

Abre el editor de la tarjeta MY insertada en la ranura.

[Open Slot Out Component Editor] (abrir el editor del componente Slot Out)

Abre el editor del componente SlotOut.

[Cut]/[Copy]/[Paste]/[Delete]/[Duplicate]

Estas funciones no se pueden usar con componentes Slot.

[Display Order] (orden de presentación)

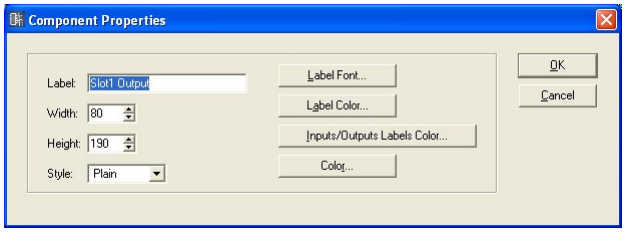
Cambia el orden de presentación de los objetos de acuerdo con un comando del submenú.

[Properties] (propiedades)

Muestra el cuadro de diálogo “SlotOut Component Properties” (propiedades del componente SlotOut).

■ Propiedades de componentes SlotOut

Para mostrar el cuadro de diálogo “SlotOut Component Properties”, seleccione un objeto del componente SlotOut y haga clic en el comando [Properties] del menú [Edit].



Cuadro [Label] (etiqueta)
Puede introducir hasta 100 caracteres que se mostrarán encima del objeto.

Cuadro [Width] (anchura)
Especifica la anchura del objeto en píxeles.

Cuadro [Height] (altura)
Especifica la altura del objeto en píxeles.

[Style] (estilo)
Ajusta el estilo del objeto. Seleccione en la lista [Plain] (normal), [Raised] (elevado) o [Sunken] (hundido).

Botón [Label Font] (fuente de la etiqueta)
Ajusta la fuente de la etiqueta. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Font” (seleccionar fuente).
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Font”, consulte la sección Cuadro de diálogo “Select Font” (Seleccionar fuente) (página 202).

Botón [Label Color] (color de la etiqueta)
Ajusta el color del texto de la etiqueta. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (seleccionar color).

Botón [Inputs/Outputs Label Color] (color de etiqueta de las entradas/salidas)
Ajusta el color del texto de la etiqueta del puerto de E/S. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (seleccionar color).

Botón [Color]
Ajusta el color del objeto. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (seleccionar color).

NOTA

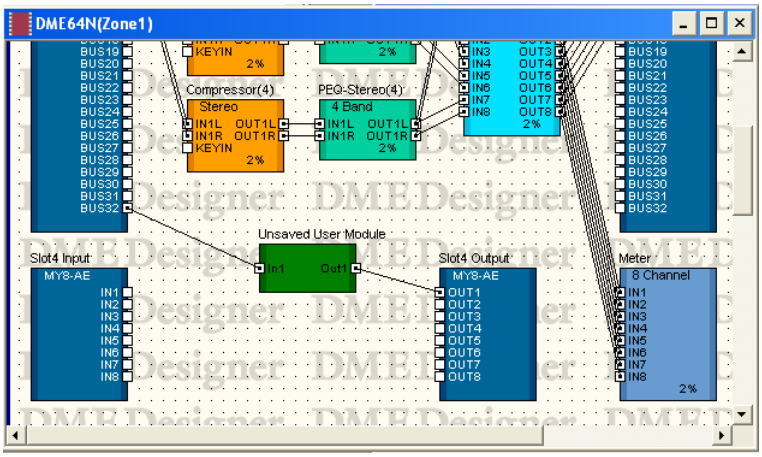
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Font”, consulte la sección Cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color) (página 203).

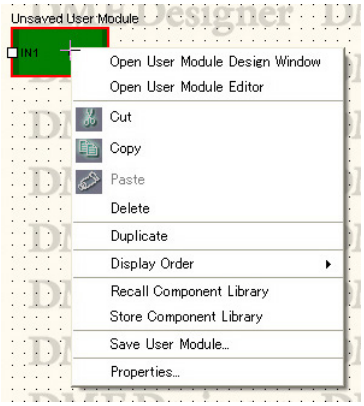
Botón [OK]
Actualiza los valores y cierra el cuadro de diálogo.

Botón [Cancel]
Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

User Module (Módulo de usuario)

Un módulo de usuario combina una serie de componentes en un módulo que se trata como un solo componente. Se puede disponer en la ventana Configuration. Un objeto de usuario dispuesto en una ventana se muestra como un solo bloque. Se abrirá User Module Design Window (ventana de diseño de módulo del usuario) o User Module Window (ventana de módulo del usuario), según el ajuste “User Module Manager” (administrador de módulos del usuario) cuando se hace doble clic en el módulo del usuario (página 250). Cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en el objeto aparece un menú contextual.





■ Menú contextual de los objetos de módulo de usuario

[Open User Module Design Window]

Abre la ventana User Module Design Window.

[Open User Module Editor]

Abre la ventana User Module Editor.

[Cut] (Cortar)

Corta el objeto seleccionado y lo coloca en el Portapapeles.

[Copy] (Copiar)

Copia el objeto seleccionado en el Portapapeles.

[Paste] (Pegar)

Pega el objeto que se encuentra en el Portapapeles.

[Delete] (Eliminar)

Elimina el objeto en el que se ha hecho clic.

[Duplicate] (Duplicar)

Duplica el objeto en el que se ha hecho clic.

[Display Order] (Orden de presentación)

Cambia el orden de presentación de los objetos de acuerdo con un comando del submenú.

[Recall Component Library] (recuperar biblioteca del componente)

Recupera una biblioteca en la que se han guardado parámetros de componentes. Haga clic para abrir un submenú. Seleccione una biblioteca del submenú para cargar los parámetros en el componente.
Para obtener más información, consulte “Library” en página 275.

[Store Component Library] (almacenar biblioteca del componente)

Guarda los parámetros del componente. Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Store (almacenar). Si a continuación se guarda sin cambiar la carpeta, los parámetros se añadirán a la biblioteca.
Para obtener más información, consulte la biblioteca en la página 275.

[Save User Module] (Guardar módulo de usuario)

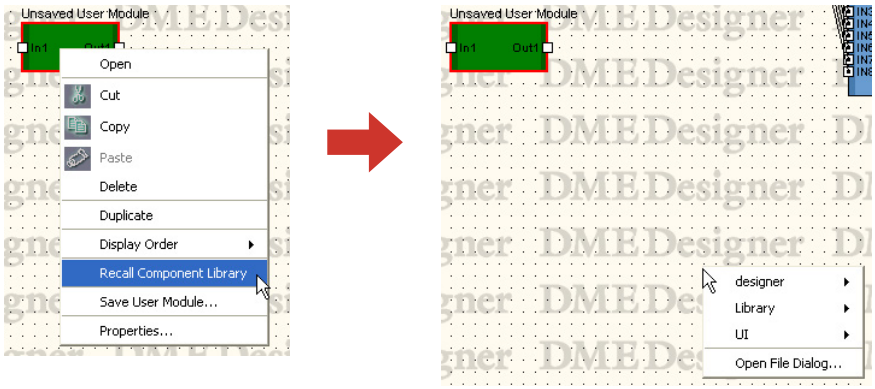
Guarda el módulo de usuario seleccionado. Consulte “Cómo guardar módulos de usuario” en la página 255.

[Properties] (Propiedades)

Muestra el cuadro de diálogo “User Module Properties” (Propiedades de módulo de usuario).

NOTA

Las bibliotecas sólo las pueden recuperar los usuarios que tengan activada la casilla de seguridad [Control Component Editor] (editor de componentes de control). El comando estará difuminado para los usuarios que tengan desactivada dicha casilla.



El submenú muestra los archivos de biblioteca guardados en la carpeta “Library” del módulo de usuario.

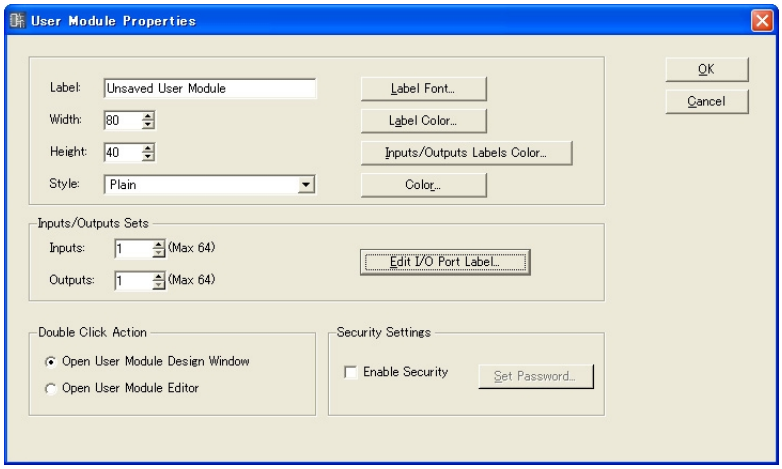
- [Open File Dialog] (diálogo para abrir archivo)
  Muestra el cuadro de diálogo de selección de archivos. Puede recuperar bibliotecas guardadas en otras carpetas diferentes a la carpeta “Library” del módulo de usuario.

■ User Module Properties (Propiedades de módulo de usuario)

Para mostrar el cuadro de diálogo “User Module Properties”, seleccione un objeto de módulo de usuario y haga clic en el comando [Properties] (Propiedades) del menú [Edit] (Edición).

NOTA

El cuadro de diálogo “User Module Properties” también aparece cuando se dispone un [Blank User Module] (Módulo de usuario en blanco) en la ventana Configuration.



Cuadro [Label] (Etiqueta)
Puede introducir hasta 100 caracteres que se mostrarán encima del objeto.

Cuadro [Width] (Anchura)
Especifica la anchura del objeto en píxeles.

Cuadro [Height] (Altura)
Especifica la altura del objeto en píxeles.

[Style] (Estilo)
Ajusta el estilo del objeto. Seleccione en la lista [Plain], [Raised], [Sunken] o [Image]. Cuando se selecciona [Image], se abre el cuadro de diálogo Open (abrir). Seleccione un archivo de imagen y haga clic en [Open] para colocar la imagen seleccionada como un objeto.

Botón [Label Font] (Fuente de la etiqueta)
Ajusta la fuente de la etiqueta. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Font” (Seleccionar fuente).
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Font”, consulte página 202.

Botón [Label Color] (Color de la etiqueta)
Ajusta el color del texto de la etiqueta. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).

Botón [Inputs/Outputs Labels Color] (Color de etiqueta de las entradas/salidas)
Ajusta el color del texto de la etiqueta del puerto de E/S. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).

Botón [Color]
Ajusta el color del objeto. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).

NOTA

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Color”, consulte página 203.

Inputs/Outputs Sets (Conjuntos de entradas/salidas)
Ajusta el número de puertos de entrada/salida. Introduzca un número en los cuadros [Inputs] (Entradas) y [Outputs] (Salidas), o especifique un valor mediante los botones [▲] y [▼] que aparecen a la derecha de cada cuadro. El número máximo de puertos de entrada y de salida es 64.

Edit I/O Port Label (editar etiqueta del puerto E/S)
Se pueden introducir los nombres de los puertos de entrada y salida, con una longitud máxima de 100 caracteres.

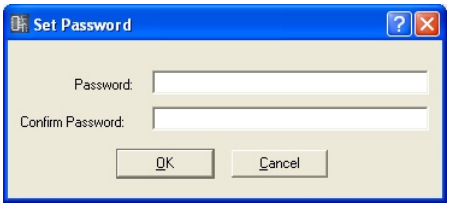
Double Click Action (doble clic)
Establece la acción que tiene lugar cuando se hace doble clic en un módulo de usuario dispuesto en la ventana Configuration.

- [Open User Module Design Window] (abrir ventana de diseño de módulos de usuario)
  Abre la ventana User Module.
- [Open User Module Editor] (abrir editor de módulos de usuario)
  Abre el editor de módulos de usuario.

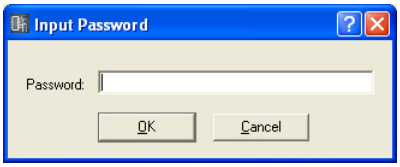
Security Settings (ajustes de seguridad)

Activa (ON) o desactiva (OFF) la seguridad del módulo de usuario y establecer una contraseña.

- [Enable Security] (activar seguridad)
  Activa la seguridad del módulo de usuario. Cuando se activa esta opción y aún no se ha establecido una contraseña, aparece el cuadro de diálogo “Set Password” (ajustar contraseña). Introduzca una contraseña y haga clic en el botón [OK].



  Si cambia el estado de OFF a ON, aparecerá el cuadro de diálogo “Input Password” (introducir contraseña). No podrá desactivar la seguridad hasta que no escriba la contraseña correcta.



NOTA

Cuando la seguridad está activa, no se puede abrir el editor a menos que se introduzca la contraseña correspondiente. Una vez introducida la contraseña, la seguridad se desactiva temporalmente hasta que se cierra DME Designer o hasta que se abre otro archivo.

- Botón [Set Password] (ajustar contraseña)
  Permite cambiar la contraseña de los módulos de usuario. Al hacer clic en este botón aparece el cuadro de diálogo “Input Password”. Introduzca la contraseña actual y haga clic en el botón [OK]. Aparecerá el cuadro de diálogo “Set Password”. En él puede escribir una nueva contraseña.
  Este botón aparecerá difuminado si la opción [Enable Security] está desactivada.

Botón [OK]

Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

Botón [Cancel] (Cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

Picture (Imagen)

Se puede disponer una imagen como un objeto en una hoja. Para ello se especifica un archivo. Puede utilizar los siguientes formatos de archivos de imagen: BMP (.bmp), PNG (.png), XBM (.xbm), XPM (.xpM) y JPEG (.jpg).
Antes de colocar un objeto de imagen, prepare un archivo de imagen. Copie el archivo de imagen en la carpeta especificada en el cuadro de diálogo “Preferences” (Preferencias) → ficha [Application] (Aplicación) → carpeta [ContentsFolder] de la ventana del panel principal.
En el archivo de proyecto, la ubicación y el nombre del archivo de imagen se registran en una ruta relativa debajo de la carpeta [ContentsFolder], y se lee y se muestra el archivo de imagen vinculado. Si se mueve o se cambia el nombre del archivo de imagen, o si se cambia la carpeta [ContentsFolder], no se podrá mostrar la imagen.

NOTA

La ruta predeterminada del cuadro de diálogo “Preferences” (Preferencias) → ficha [Application] (Aplicación) → carpeta [ContentsFolder] de la ventana del panel principal es “C:\Archivos de programa\YAMAHA\OPT Tools\DME Designer”. La carpeta [Designer] está situada en la carpeta [DME Designer]. Esa carpeta contiene una carpeta [Images] que está preparada para guardar archivos de imagen.

NOTA

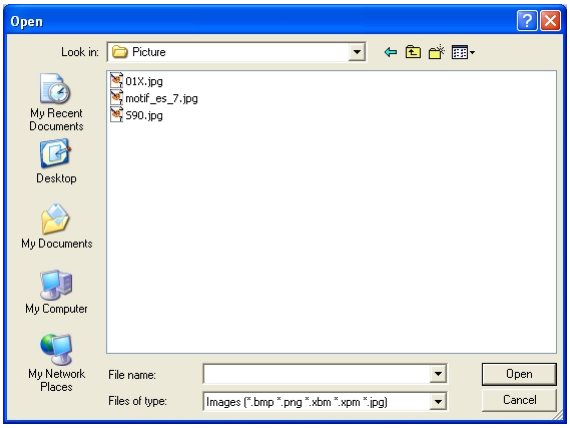
Las imágenes de fondo de las hojas se especifican en el cuadro de diálogo “Sheet” (Hoja). Las imágenes se disponen como objetos en las hojas.

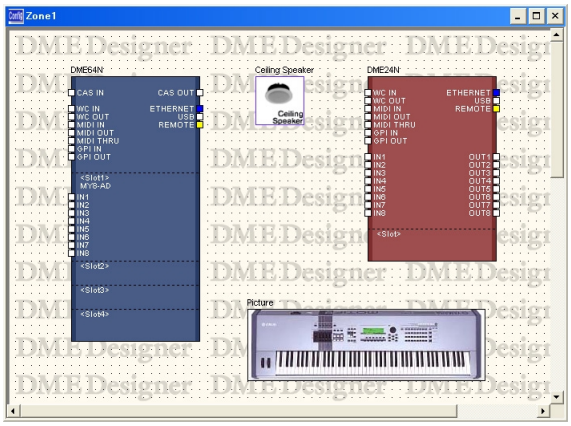
■ Colocación de imágenes

Existen tres métodos para colocar imágenes:

- Puede soltar el elemento [Picture] (Imagen) de la ventana Toolkit en cada ventana de diseño.
- Puede hacer doble clic en [Picture] en la ventana Toolkit.
- Puede hacer clic en [Picture] en la opción [Area Parts]/[Device List]/[Component List] (Partes del área/Lista de dispositivos/Lista de componentes) del menú [Tools] (Herramientas) y, a continuación, hacer clic en cada una de las ventanas de diseño.

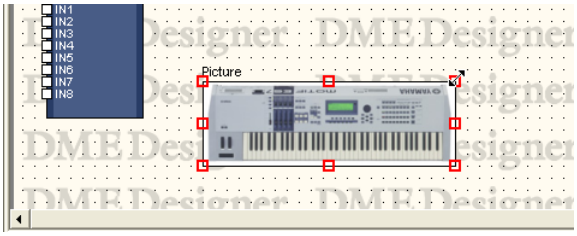
Cuando se coloca un objeto de imagen aparece el cuadro de diálogo “Open” (Abrir). Seleccione el archivo de imagen y haga clic en el botón [Open] (Abrir). La imagen se colocará en la ventana de diseño.



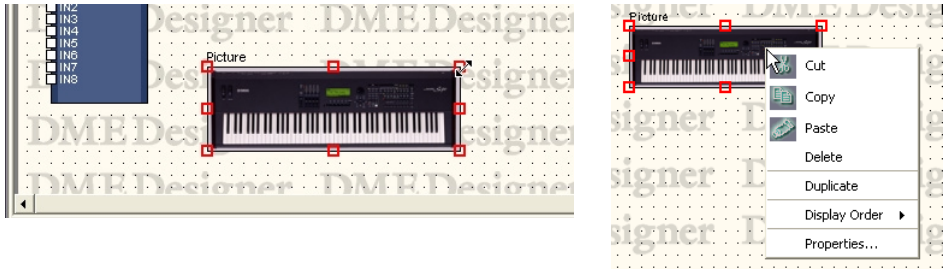


■ Objeto de imagen

Cuando se hace clic en un objeto de imagen que está colocado en una ventana de diseño, en las esquinas y en los lados del objeto aparecen controladores de tamaño (cuadrados pequeños). Puede aumentar o reducir el tamaño de la imagen arrastrando un controlador de tamaño.



Si hace doble clic en el objeto, se abrirá el cuadro de diálogo “Open” (Abrir), en el que podrá cambiar el archivo de imagen.
Cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en un objeto de imagen aparece un menú contextual.



■ Menú contextual de los objetos de módulo de imagen

[Cut] (Cortar)

Corta el objeto seleccionado y lo coloca en el Portapapeles.

[Copy] (Copiar)

Copia el objeto seleccionado en el Portapapeles.

[Paste] (Pegar)

Pega el objeto que se encuentra en el Portapapeles.

[Delete] (Eliminar)

Elimina el objeto en el que se ha hecho clic.

[Duplicate] (Duplicar)

Duplica el objeto en el que se ha hecho clic.

[Display Order] (Orden de presentación)

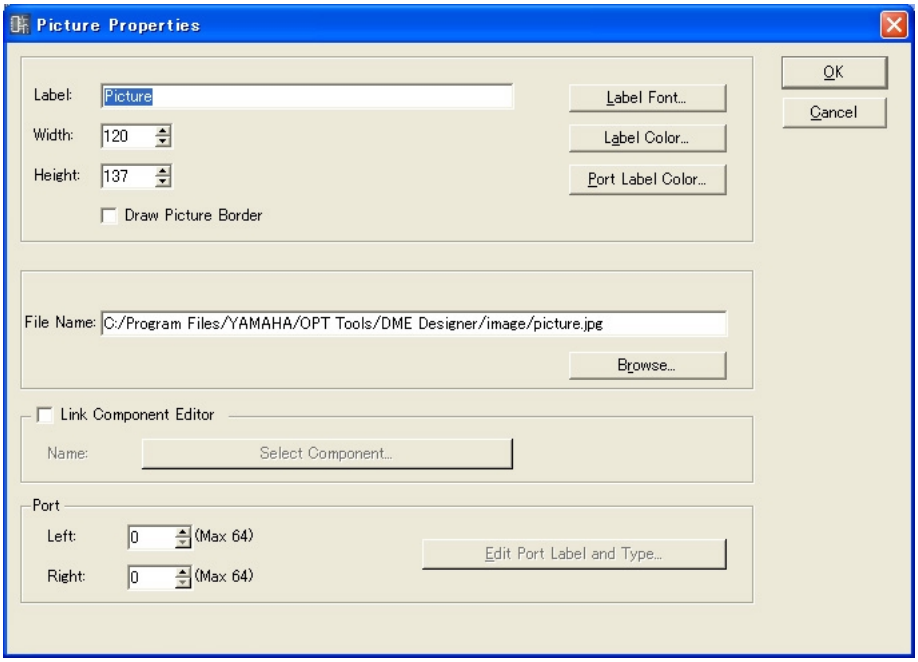
Cambia el orden de presentación de los objetos de acuerdo con un comando del submenú.

[Properties] (Propiedades)

Muestra el cuadro de diálogo “Picture Properties” (Propiedades de imagen).

■ Propiedades de objetos de imagen

Para mostrar el cuadro de diálogo “Picture Properties” (Propiedades de imagen), seleccione un objeto de imagen y haga clic en el comando [Properties] (Propiedades) del menú [Edit] (Edición).



Cuadro [Label] (Etiqueta)

Puede introducir hasta 100 caracteres que se mostrarán encima del objeto.
Si se deja en blanco este cuadro, desaparecerá la etiqueta.

[Draw Picture Border] (dibujar borde de gráfico)

Muestra un borde alrededor de los objetos gráficos.

Botón [Label Font] (Fuente de la etiqueta)

Ajusta la fuente de la etiqueta. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Font” (Seleccionar fuente).
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Font”, consulte página 202.

Botón [Label Color] (Color de la etiqueta)

Ajusta el color del texto de la etiqueta. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Color”, consulte página 203.

Botón [Port Label Color]

Define el color de la etiqueta del puerto de E/S. Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Select Color.

Cuadro [File Name] (nombre de archivo)

Muestra la ruta al archivo de gráficos.

Botón [Browse]

Selecciona un archivo de gráficos.

[Link Component Editor] (vincular editor de componentes)

Cuando esté en un objeto de gráfico, puede hacer doble clic para abrir el editor de componentes especificado por el botón [Select Component] (seleccionar componente).

Botón [Selected Component]

Especifica el editor de componente que se debe abrir cuando se hace doble clic en un objeto de gráfico. Sólo funciona cuando está activado [Link Component editor].

Puerto

Especifica el número de puertos que se visualizarán para un objeto de gráfico.

- [Left]
  Define el número de puertos que aparecerán a la izquierda.
- [Right]
  Define el número de puertos que aparecerán a la derecha.
- Botón [Edit Port Label]
  Define la etiqueta y el tipo de cada puerto. Haga clic para abrir el cuadro de diálogo [Edit Port Label].

Botón [OK]

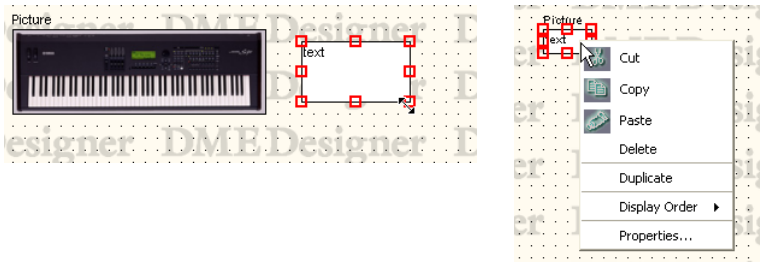
Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

Botón [Cancel] (Cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

Text Box (Cuadro de texto)

Se pueden disponer objetos de texto en todas las ventanas de diseño. El texto se introduce en el cuadro de diálogo “Text Properties” (Propiedades de texto). Cuando se coloca por primera vez en la ventana de diseño se introduce en el cuadro la palabra “Text” (Texto).
Cuando se hace clic en el objeto de texto, en las esquinas y en los lados del objeto aparecen controladores de tamaño (cuadrados pequeños). Se puede ajustar el tamaño arrastrando estos controladores. Puede abrir el cuadro de diálogo “Text Properties” haciendo doble clic en el cuadro. Cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en el objeto aparece un menú contextual.



■ Menú contextual de los objetos de texto

[Cut] (Cortar)

Corta el objeto seleccionado y lo coloca en el Portapapeles.

[Copy] (Copiar)

Copia el objeto seleccionado en el Portapapeles.

[Paste] (Pegar)

Pega el objeto que se encuentra en el Portapapeles.

[Delete] (Eliminar)

Elimina el objeto en el que se ha hecho clic.

[Duplicate] (Duplicar)

Duplica el objeto en el que se ha hecho clic.

[Display Order] (Orden de presentación)

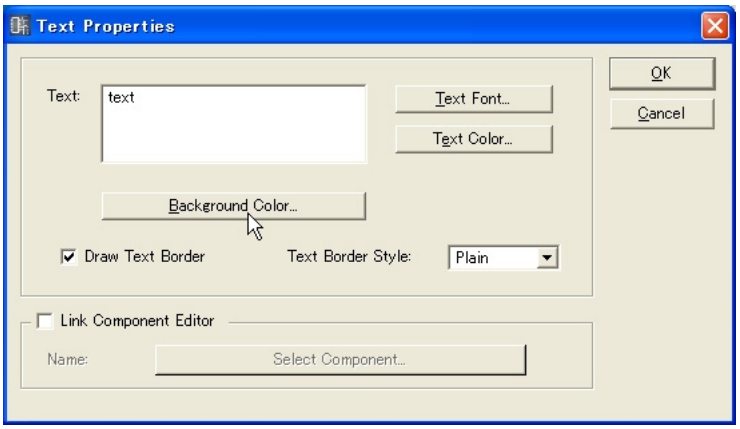
Cambia el orden de presentación de los objetos de acuerdo con un comando del submenú.

[Properties] (Propiedades)

Muestra el cuadro de diálogo “Text Properties” (Propiedades de texto).

■ Propiedades de objetos de texto

Para mostrar el cuadro de diálogo “Text Properties” (Propiedades de texto), haga doble clic en un objeto de texto o seleccione un objeto de texto y haga clic en el comando [Properties] (Propiedades) del menú [Edit] (Edición).



Cuadro [Text] (Texto)

Puede introducir hasta 10.000 caracteres que se mostrarán en el cuadro del objeto de texto.

Botón [Text Font] (Fuente del texto)

Ajusta la fuente. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Font” (Seleccionar fuente). Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Font”, consulte página 202.

Botón [Text Color]

Ajusta el color del texto. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).

Botón [Background Color] (Color de fondo)

Ajusta el color de fondo. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).

NOTA

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Color”, consulte página 203.

[Draw Text Border] (Dibujar borde de texto)

Muestra un marco alrededor del objeto de texto. Si esta opción no está seleccionada, en la hoja sólo aparecerá el texto.

Cuadro [Text Border Style] (Estilo de borde de texto)

Ajusta el estilo del objeto. Seleccione en la lista [Plain] (Normal), [Raised] (Elevado) o [Sunken] (Hundido).

[Link Component Editor]

Cuando esté en un objeto de gráfico, puede hacer doble clic para abrir el editor de componentes especificado por el botón [Select Component].

Botón [Selected Component]

Especifica el editor de componente que se debe abrir cuando se hace doble clic en un objeto de texto. Sólo funciona cuando está activado [Link Component editor].

Botón [OK]

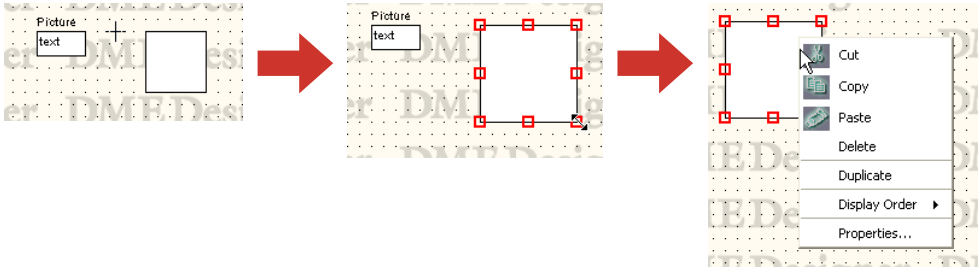
Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

Botón [Cancel] (Cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

Box (Rectangle) (Cuadro (rectángulo))

Puede disponer rectángulos en la hoja.
Cuando se hace clic en el cuadro, en las esquinas y en los lados del objeto aparecen controladores de tamaño (cuadrados pequeños). Se puede ajustar el tamaño arrastrando estos controladores.
Puede abrir el cuadro de diálogo “Box Properties” (Propiedades de cuadro) haciendo doble clic en el cuadro. Cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en el objeto aparece un menú contextual.



■ Menú contextual de los objetos de cuadro

[Cut] (Cortar)

Corta el objeto seleccionado y lo coloca en el Portapapeles.

[Copy] (Copiar)

Copia el objeto seleccionado en el Portapapeles.

[Paste] (Pegar)

Pega el objeto que se encuentra en el Portapapeles.

[Delete] (Eliminar)

Elimina el objeto en el que se ha hecho clic.

[Duplicate] (Duplicar)

Duplica el objeto en el que se ha hecho clic.

[Display Order] (Orden de presentación)

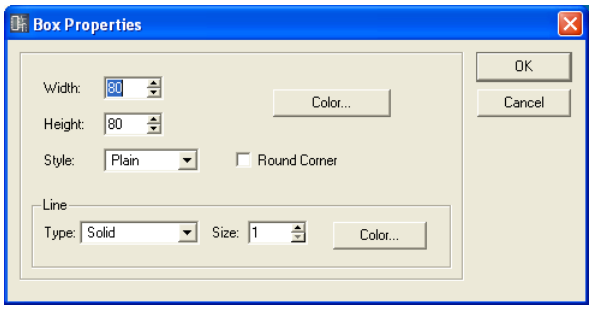
Cambia el orden de presentación de los objetos de acuerdo con un comando del submenú.

[Properties] (Propiedades)

Muestra el cuadro de diálogo “Box Properties” (Propiedades de cuadro).

■ Propiedades de objetos de cuadro

Para mostrar el cuadro de diálogo “Box Properties” (Propiedades de cuadro), haga doble clic en un objeto de cuadro o seleccione un objeto de cuadro y haga clic en el comando [Properties] (Propiedades) del menú [Edit] (Edición).



Cuadro [Width] (Anchura)

Especifica la anchura del objeto en píxeles. La altura predeterminada es de 50 píxeles.

Cuadro [Height] (Altura)

Especifica la altura del objeto en píxeles. La altura predeterminada es de 50 píxeles.

[Style] (Estilo)

Ajusta el estilo del objeto. Seleccione en la lista [Plain] (Normal), [Raised] (Elevado) o [Sunken] (Hundido).

[Round Corner] (Esquina redondeada)

Crea un cuadro rectangular con esquinas redondeadas.

Botón [Color]

Ajusta el color del cuadro Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Color”, consulte página 203.

Line (Línea)

Ajusta la línea que enmarca el cuadro.

- [Type] (Tipo)
  Muestra una lista en la que puede seleccionar el tipo de línea para enmarcar el cuadro. Están disponibles los tipos siguientes: [Solid] (Continua), [Dash] (Guión), [Dot] (Punto), [DashDot] (Guión-Punto) y [DashDotDot] (Guión-Punto-Punto).
- Cuadro [Size] (Tamaño)
  Ajusta la anchura de la línea que enmarca el cuadro. Se puede ajustar a cualquier valor comprendido entre 1 y 100 píxeles.
- Botón [Color]
  Ajusta el color de la línea que enmarca el cuadro. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).
  Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Color”, consulte página 203.

Botón [OK]

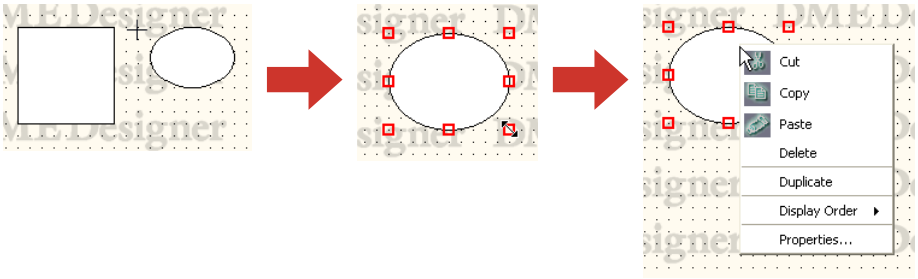
Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

Botón [Cancel] (Cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

Ellipse (Elipse)

La opción [Ellipse] (Elipse) de la ventana Toolkit coloca una forma elíptica en la hoja.
Cuando se hace clic en un objeto de elipse que está colocado en la hoja, en las esquinas y en los lados del objeto aparecen controladores de tamaño (cuadrados pequeños). Se puede ajustar el tamaño arrastrando estos controladores. Puede abrir el cuadro de diálogo “Ellipse Properties” (Propiedades de elipse) haciendo doble clic en la elipse. Cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en el objeto aparece un menú contextual.



■ Menú contextual de los objetos de elipse

[Cut] (Cortar)
Corta el objeto seleccionado y lo coloca en el Portapapeles.

[Copy] (Copiar)
Copia el objeto seleccionado en el Portapapeles.

[Paste] (Pegar)
Pega el objeto que se encuentra en el Portapapeles.

[Delete] (Eliminar)
Elimina el objeto en el que se ha hecho clic.

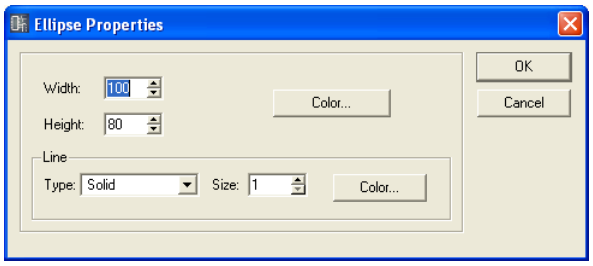
[Duplicate] (Duplicar)
Duplica el objeto en el que se ha hecho clic.

[Display Order] (Orden de presentación)
Cambia el orden de presentación de los objetos de acuerdo con un comando del submenú.

[Properties] (Propiedades)
Muestra el cuadro de diálogo “Ellipse Properties” (Propiedades de elipse).

■ Propiedades de objetos de elipse

Para mostrar el cuadro de diálogo “Ellipse Properties” (Propiedades de elipse), haga doble clic en un objeto de elipse o seleccione un objeto de elipse y haga clic en el comando [Properties] (Propiedades) del menú [Edit] (Edición).



Cuadro [Width] (Anchura)

Especifica la anchura del objeto en píxeles. La altura predeterminada es de 50 píxeles.

Cuadro [Height] (Altura)

Especifica la altura del objeto en píxeles. La altura predeterminada es de 50 píxeles.

Botón [Color]

Ajusta el color de la elipse. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Color”, consulte página 203.

Line (Línea)

Ajusta la línea que enmarca la elipse.

- [Type] (Tipo)
  Muestra una lista en la que puede seleccionar el tipo de línea para enmarcar la elipse. Están disponibles los tipos siguientes: [Solid] (Continua), [Dash] (Guión), [Dot] (Punto), [DashDot] (Guión-Punto) y [DashDotDot] (Guión-Punto-Punto).
- Cuadro [Size] (Tamaño)
  Ajusta la anchura de la línea que enmarca la elipse. Se puede ajustar a cualquier valor comprendido entre 1 y 100 píxeles.
- Botón [Color]
  Ajusta el color de la línea que enmarca la elipse. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).
  Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Color”, consulte página 203.

Botón [OK]

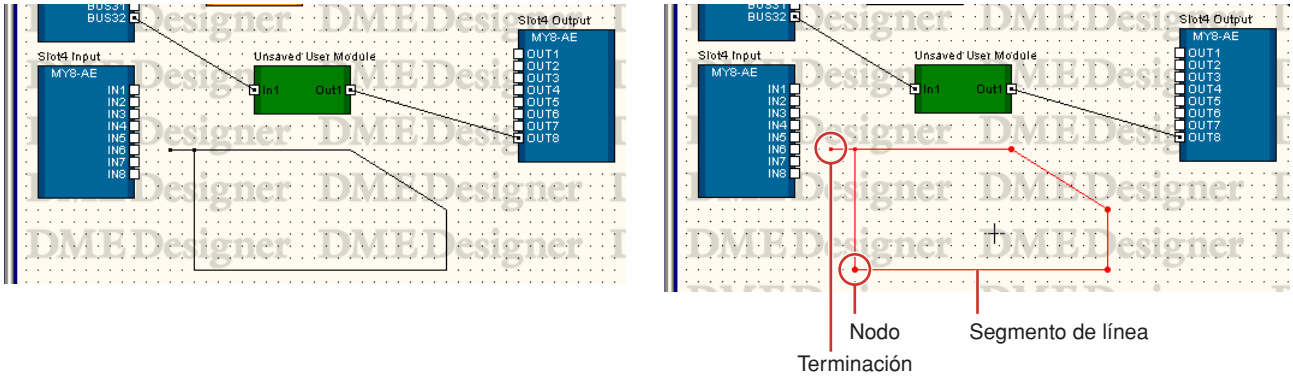
Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

Botón [Cancel] (Cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

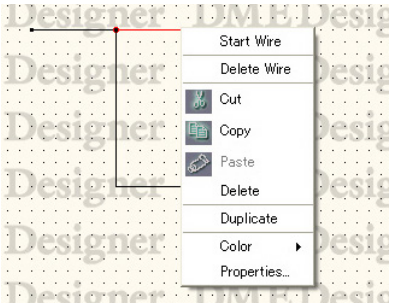
Wire (Línea)

Dibuja líneas para conectar los componentes y crear formas. Para obtener instrucciones sobre la manera de dibujar líneas, consulte “Dibujo y edición de líneas” en la página 219.
En primer lugar, haga clic en un objeto de línea dispuesto en la hoja para seleccionarlo y, a continuación, haga doble clic en el objeto. Se abrirá una ventana “Wire Properties” (Propiedades de línea).



Si hace clic con el botón derecho del ratón en un objeto de línea, aparecerá uno de los tres tipos de menús contextuales, dependiendo de dónde haya hecho clic.

■ Menú contextual de los objetos de línea (segmento de línea)



Menú contextual de los segmentos de línea

[Start Wire] (Iniciar línea)
Empieza a dibujar un segmento de línea a partir del lugar donde se ha hecho clic.

[Delete Wire] (Eliminar línea)
Elimina toda la línea.

[Cut] (Cortar)
Corta el objeto seleccionado y lo coloca en el Portapapeles.

[Copy] (Copiar)
Copia el objeto seleccionado en el Portapapeles.

[Paste] (Pegar)
Pega el objeto que se encuentra en el Portapapeles.

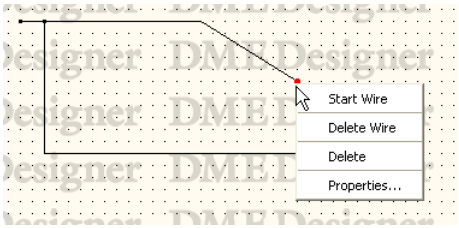
[Delete] (Eliminar)
Elimina el segmento de línea donde se hizo clic con el botón derecho del ratón.

[Duplicate] (Duplicar)
Duplica el objeto de línea.

[Wire Color] (color de línea)
Especifica el color de la línea.

[Properties] (Propiedades)
Muestra el cuadro de diálogo “Wire Properties” (Propiedades de línea).

■ Menú contextual de los objetos de línea (nodo)



Menú contextual de los nodos

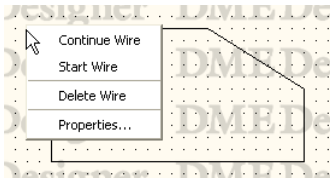
[Start Wire] (Iniciar línea)
Empieza a dibujar un segmento de línea a partir del lugar donde se ha hecho clic con el botón derecho del ratón.

[Delete Wire] (Eliminar línea)
Elimina toda la línea.

[Delete] (Eliminar)
Elimina el nodo. Los nodos anterior y siguiente se conectarán directamente.

[Properties] (Propiedades)
Muestra el cuadro de diálogo “Wire Properties” (Propiedades de línea).

■ Menú contextual de los objetos de línea (terminación)



Menú contextual de las terminaciones

[Continue Wire] (Continuar línea)
Empieza a dibujar desde un nodo de terminación.

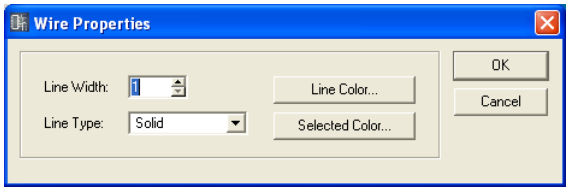
[Start Wire] (Iniciar línea)
Empieza a dibujar una línea a partir del lugar donde se ha hecho clic con el botón derecho del ratón.

[Delete Wire] (Eliminar línea)
Elimina toda la línea.

[Properties] (Propiedades)
Muestra el cuadro de diálogo “Wire Properties” (Propiedades de línea).

■ Propiedades de objetos de línea

Para mostrar el cuadro de diálogo “Wire Properties” (Propiedades de línea), haga doble clic en un objeto de línea. También puede seleccionar un objeto de línea y, a continuación, hacer clic en el comando [Properties] (Propiedades) del menú [Edit] (Edición).



Cuadro [Line Width] (Anchura de línea)

Ajusta la anchura de la línea. Se puede ajustar a cualquier valor comprendido entre 1 y 10 píxeles.

[Line Type] (Tipo de línea)

Muestra una lista en la que se puede seleccionar el tipo de línea. Están disponibles los tipos siguientes: [Solid] (Continua), [Dash] (Guión), [Dot] (Punto), [DashDot] (Guión-Punto) y [DashDotDot] (Guión-Punto-Punto).

Botón [Line Color] (Color de línea)

Ajusta el color de la línea. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).

Botón [Selected Color] (Color seleccionado)

Ajusta el color de la línea seleccionada. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).

NOTA

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Color”, consulte página 203.

Botón [OK]

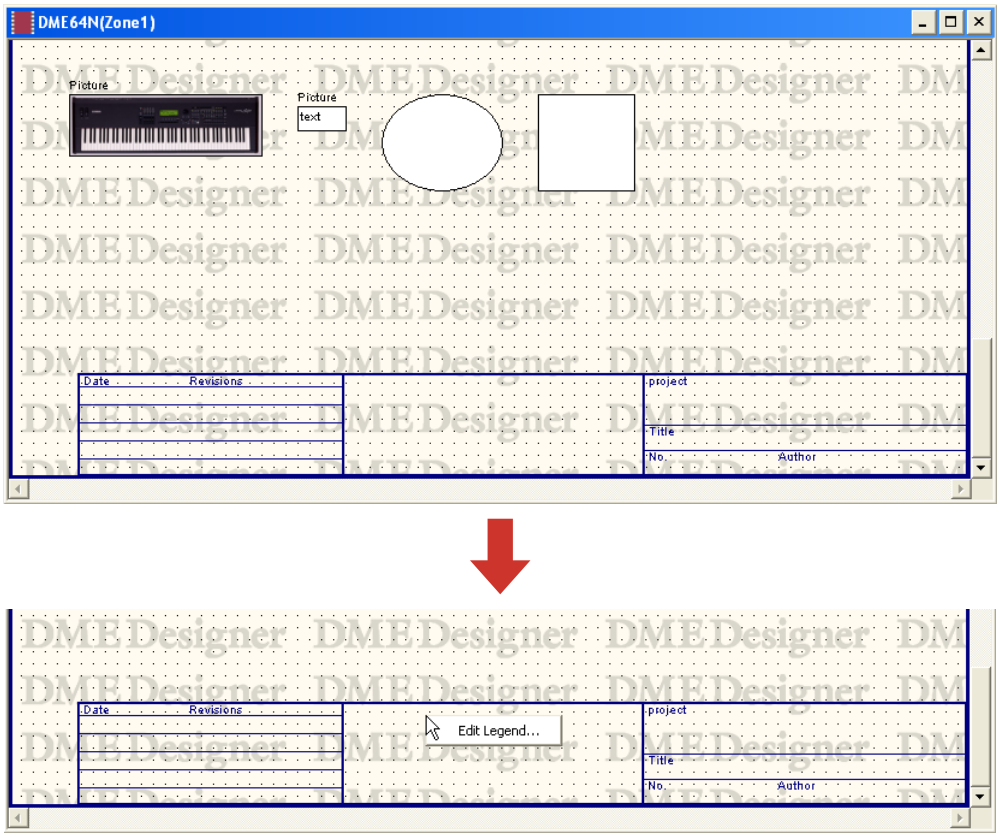
Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

Botón [Cancel] (Cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

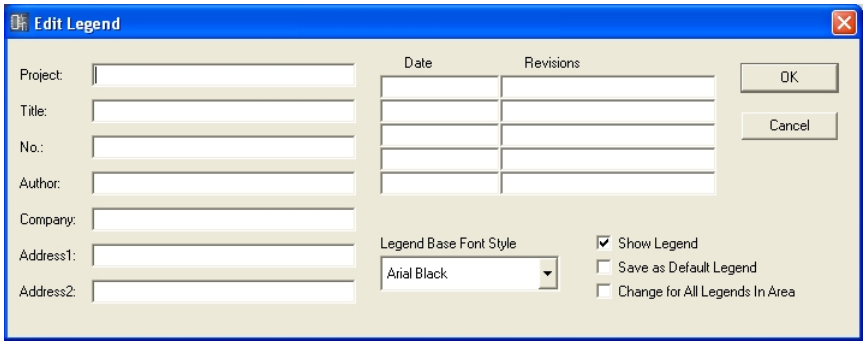
Legend (Descriptive Fields) (Inscripción (campos descriptivos))

Muestra una inscripción para todas las hojas, excepto en la ventana User Module.
Cuando se hace clic en el comando [Edit Legend] (Editar inscripción) del menú [Edit] (Edición) o se hace doble clic en uno de los campos Legend (Inscripción) mostrados en la hoja, aparece el cuadro de diálogo “Edit Legend” (Editar inscripción). Si se hace clic con el botón derecho del ratón en la inscripción, el menú contextual mostrado sólo contendrá el comando [Edit Legend]. Si se hace clic, aparecerá el cuadro de diálogo “Edit Legend”.



El cuadro de diálogo “Edit Legend” se utiliza para activar y desactivar la presentación de la inscripción y para definir el contenido de la misma. El comando [Edit Legend] se puede mostrar desde el menú [Edit] (Edición).

■ Cuadro de diálogo “Edit Legend” (Editar inscripción)



Cuadros [Project] (Proyecto), [Title] (Título), [No.] (Nº), [Author] (Autor), [Company] (Empresa), [Address1] (Dirección 1) y [Address2] (Dirección 2)

Se utilizan para introducir el proyecto, el título, el número, el autor, la empresa y la dirección 1 y 2. Puede introducir hasta 100 caracteres en cada campo.

Cuadros [Date] (Fecha) y [Revisions] (Revisiones)

Puede introducir un máximo de cinco fechas y cinco revisiones. Puede introducir hasta 100 caracteres en cada campo.

[Legend Base Font Style] (Estilo de la fuente base de la inscripción)

Muestra una lista en la que se puede seleccionar la fuente.

[Show Legend] (Mostrar inscripción)

Seleccione esta opción para mostrar la inscripción en la hoja.

[Save as Default Legend] (Guardar como inscripción predeterminada)

Guarda esta inscripción como la inscripción predeterminada que se utiliza cuando se crea una nueva hoja. Cuando se cree una configuración nueva, tendrá una inscripción con el mismo contenido que ésta.

[Change for All Legends In Area] (Cambiar para todas las inscripciones del área)

Seleccione esta opción para que los cambios realizados aquí queden reflejados en las hojas de todas las ventanas de diseño incluidas en el área.

Botón [OK]

Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

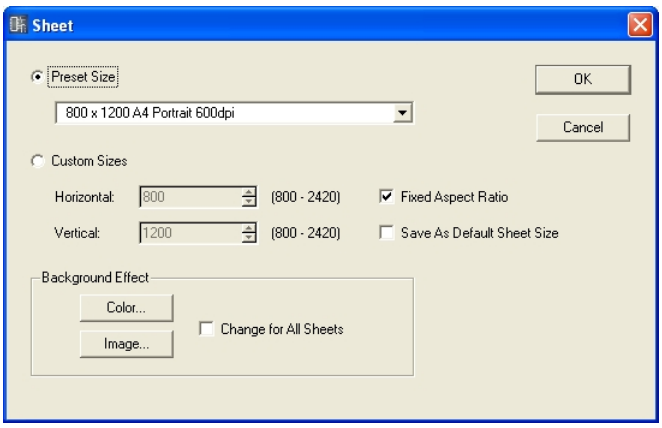
Botón [Cancel] (Cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

Sheet (Hoja)

Cada ventana de diseño cuenta con una hoja para disponer los objetos. El tamaño de la hoja y su imagen de fondo se especifican en el cuadro de diálogo “Sheet” (Hoja). Este cuadro de diálogo se muestra mediante el comando [Sheet] (Hoja) del menú [Tools].
Active la ventana en la que vaya a cambiar los valores de la hoja y haga clic en el menú [Tools] → [Sheet].

■ Cuadro de diálogo “Sheet”



[Preset Size] (Tamaño predeterminado)

Muestra una lista en la que se puede seleccionar tamaños de papel predeterminados. Cuando se selecciona un tamaño de papel se ajustan valores numéricos para [Horizontal] y [Vertical].

[Custom Sizes] (Tamaños personalizados)

Para ajustar un tamaño personalizado, especifique los tamaños vertical y horizontal de la hoja.

- Cuadro [Horizontal]
  Ajusta la anchura horizontal de la hoja.
- Cuadro [Vertical]
  Ajusta la altura vertical de la hoja.
- [Fixed Aspect Ratio] (Relación anchura/altura fija)
  Si esta opción está seleccionada, la relación entre las dimensiones horizontal y vertical es fija. Si se cambia el valor de [Horizontal] o de [Vertical], el tamaño de la otra dimensión cambia para mantener las proporciones del papel.
- [Save As Default Sheet Size] (Guardar como tamaño de hoja predeterminado)
  Cuando esta opción está activada, los valores actuales se utilizan como valores predeterminados para la creación de hojas. Las hojas nuevas se crearán con el mismo tamaño.

NOTA

La esquina superior izquierda es el punto de partida para medir el tamaño de la hoja. Por consiguiente, en el cuadro [Horizontal] debe definir el número de píxeles hasta el borde derecho, y en el cuadro [Vertical] el número de píxeles hasta el borde inferior. Los límites en los que ya están dispuestos los elementos en la hoja formarán el tamaño de hoja mínimo.
Puesto que los objetos que se muevan, corten o eliminen volverán a la misma ubicación si se utiliza el comando [Undo] (Deshacer), el tamaño de hoja mínimo estará determinado por los límites en los que estuvieran ubicados los objetos, actualmente o en el pasado.

Background Effect (Efecto de fondo)

Ajusta el fondo de la hoja.

- Botón [Color]
  Ajusta el color de fondo Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color).
  Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Color”, consulte página 203.
- Botón [Image] (Imagen)
  Muestra una imagen como fondo de la hoja. Puede utilizar los siguientes formatos de archivos de imagen: BMP (.bmp), PNG (.png), XPM (.xpm) y JPEG (.jpg). Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Image” (Seleccionar imagen).
  Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Image”, consulte página 205.
- [Change for All Sheets] (Cambiar para todas las hojas)
  Cambia todas las hojas de modo que sean iguales.

Botón [OK]

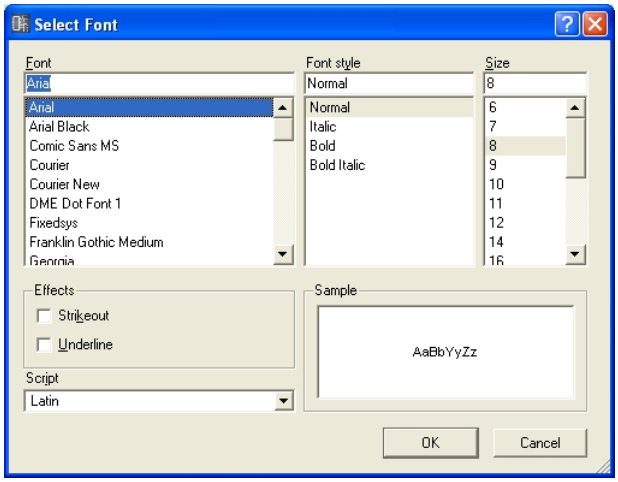
Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

Botón [Cancel] (Cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

Cuadro de diálogo “Select Font” (Seleccionar fuente)

Si hace clic en el botón [Font] (Fuente) o [Label Font] (Fuente de la etiqueta) en el cuadro de diálogo de propiedades de un objeto, aparecerá el cuadro de diálogo “Select Font”. Ajusta la fuente.



■ Font (Fuente)

Selecciona la fuente. El nombre de la fuente seleccionada actualmente aparecerá en este cuadro. Seleccione una fuente haciendo clic en su nombre en la lista.

■ Font Style (Estilo de fuente)

Ajusta el estilo del texto. El estilo seleccionado actualmente aparecerá en el cuadro. Seleccione un estilo haciendo clic en su nombre en la lista que aparece a continuación.

- Normal ..... Estilo normal
- Italic ..... Texto en cursiva o inclinado
- Bold ..... Texto en negrita
- Bold Italic..... Texto en negrita y cursiva

■ Size (Tamaño)

Ajusta el tamaño del texto. El tamaño seleccionado actualmente aparecerá en el cuadro. Seleccione un tamaño haciendo clic en el mismo en la lista que aparece a continuación.

■ Effects (Efectos)

Ajusta los efectos para el texto. Seleccione los efectos que desee ajustar.

- Strikeout..... Añade una línea de tachado por el centro del texto.
- Underline ..... Añade un subrayado al texto.

■ Script (Idioma)

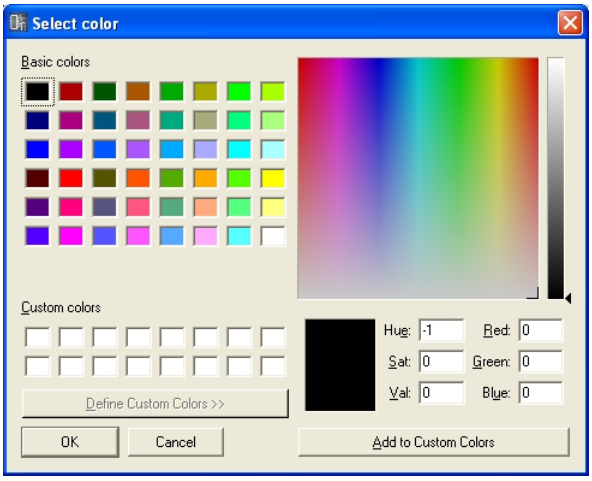
Seleccione el idioma del texto en la lista. No es necesario cambiar el ajuste de idioma a menos que desee especificar un idioma concreto.

■ Sample (Muestra)

Muestra un ejemplo de los ajustes actuales.

Cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color)

Si hace clic en el botón [Color] o [Label Color] (Color de la etiqueta) en el cuadro de diálogo de propiedades de un objeto, aparecerá el cuadro de diálogo “Select Color”. Ajusta el color de los objetos y del texto.



■ Ajuste de colores básicos

En la sección [Basic colors] (Colores básicos) hay disponibles 48 colores básicos. Cuando se selecciona un color básico haciendo clic en el mismo, la posición de ese color en la paleta de colores de la derecha aparece indicada con una cruz (+). La información sobre el color seleccionado se muestra debajo de la paleta de colores.
Haga clic en el botón [OK] para ajustar el color seleccionado.

■ Ajuste de colores que no aparecen en la sección [Basic colors] (Colores básicos)

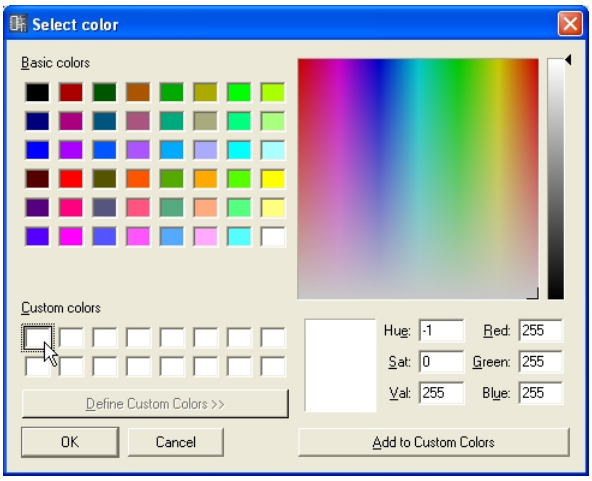
Puede seleccionar cualquier color de la paleta de colores que aparece en la parte superior derecha del cuadro de diálogo haciendo clic en el mismo en la paleta. La información sobre el color aparece debajo de la paleta de colores. Si está satisfecho con el color seleccionado, haga clic en el botón [OK]. Si no le convence el color, podrá seleccionar otro haciendo clic en otro lugar de la paleta de colores, o arrastrando el símbolo de cruz a otro lugar de la paleta.
Los colores grises se pueden seleccionar en el gráfico alargado y estrecho que aparece a la derecha de la paleta.
Haga clic en el botón [OK] para ajustar el color seleccionado.

■ Cómo guardar los colores creados por el usuario

En la sección de colores personalizados puede guardar un máximo de 16 colores creados por usted mismo. Cuando guarde un color personalizado, podrá seleccionarlo haciendo clic en su botón de color, de la misma manera que en la sección [Basic colors] (Colores básicos).
Aunque abra el cuadro de diálogo “Select color” (Seleccionar color) desde el cuadro de diálogo Properties de otro objeto, se mostrará cualquier color personalizado que haya guardado y podrá utilizar el mismo color con el otro objeto.

1 Haga clic en el cuadro [Custom colors] (Colores personalizados) en el que guardará el color que ha creado.

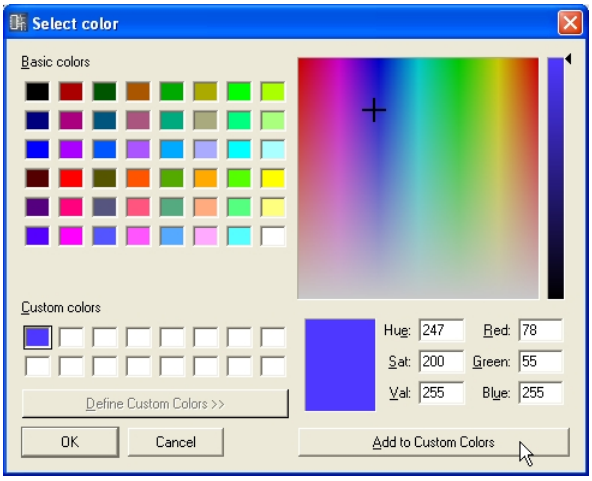
El cuadro en el que haga clic se seleccionará y aparecerá enmarcado.



2 Ajuste el color en la paleta de colores.

3 Haga clic en el botón [Add to Custom Colors] (Agregar a colores personalizados).

El color seleccionado se añadirá a [Custom colors] (Colores personalizados).



NOTA

Puede guardar otro color en un cuadro en el que ya esté guardado un color original. Simplemente haga clic en el cuadro para seleccionarlo.
El color nuevo sobrescribirá el color anterior, que se perderá.

Cuadro de diálogo “Select Image” (Seleccionar imagen)

Puede mostrar una imagen para el fondo de las hojas u objetos. Puede utilizar los siguientes formatos de archivos de imagen: BMP (.bmp), PNG (.png), XPM (.xpm) y JPEG (.jpg).
En el archivo de proyecto, la ubicación y el nombre del archivo de imagen se registran en una ruta relativa debajo de la carpeta [ContentsFolder], y se lee y se muestra el archivo de imagen vinculado. Si se mueve o se cambia el nombre del archivo de imagen, o si se cambia la carpeta [ContentsFolder], no se podrá mostrar la imagen.

NOTA

La ruta predeterminada del cuadro de diálogo “Preferences” (Preferencias) → ficha [Application] (Aplicación) → carpeta [ContentsFolder] de la ventana del panel principal es “C:\Archivos de programa\YAMAHA\OPT Tools\DME Designer”. La carpeta [Designer] está situada en la carpeta [DME Designer]. Esa carpeta contiene una carpeta [Images] que está preparada para guardar archivos de imagen.

Si hace clic en el botón [Image] (Imagen) del cuadro de diálogo “Properties” de un objeto que pueda mostrar una imagen de fondo o del cuadro de diálogo “Sheet” (Hoja), aparecerá el cuadro de diálogo “Select Image” (Seleccionar imagen). Especifique un archivo de imagen y ajuste su método de presentación.

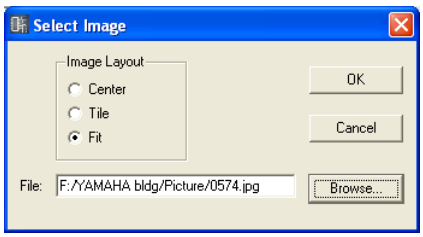


Image Layout (Disposición de imagen)

Selecciona la manera en que se mostrará la imagen.

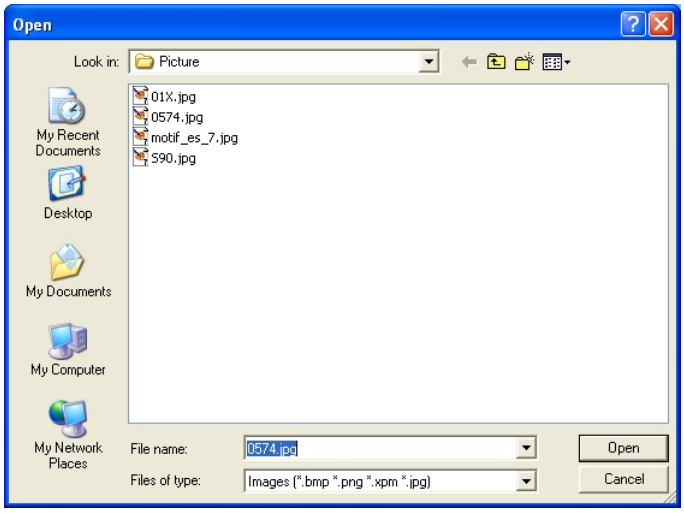
- [Center] (Centro)
  Centra la imagen en el objeto o la hoja.
- [Tile] (Mosaico)
  Muestra varias copias de la imagen lado a lado hasta llenar el espacio disponible. Si el archivo de imagen es más pequeño que la hoja, aparecerá repetidamente como azulejos en una pared.
- [Fit] (Ajustar)
  Amplía o reduce el tamaño de la imagen para adaptarlo al tamaño de la hoja en la que aparecerá.

Cuadro [File] (Archivo)

Especifica una ruta para el archivo de imagen. Se puede introducir una ruta directamente en el cuadro. También puede hacer clic en el botón [Browse] (Examinar) y seleccionar el archivo de imagen. Se introducirá automáticamente.
Para detener la presentación de una imagen, borre todos los caracteres del cuadro de modo que el campo aparezca en blanco.

Botón [Browse] (Examinar)

Especifica una ruta para el archivo de imagen. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Open” (Abrir). Seleccione un archivo que tenga una de las extensiones siguientes: “.bmp”, “.png”, “.xpm” o “.jpg” y, a continuación, haga clic en el botón [Open] (Abrir).



Botón [OK]

Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

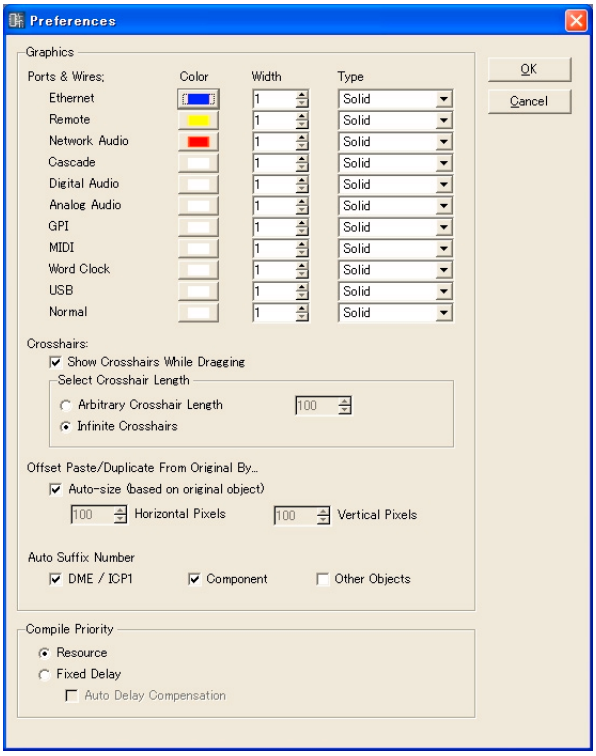
Botón [Cancel] (Cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

Operaciones y ajustes compartidos de las ventanas de diseño

Preferences (Preferencias)

En el cuadro de diálogo “Preferences” puede ajustar el entorno de funcionamiento de la ventana Designer. Para abrir este cuadro de diálogo, utilice el comando [Preferences] (Preferencias) del menú [Print] (Imprimir) de la ventana Designer.



■ Gráficos

Ports & Wires (puertos y líneas)

Especifica el color, el grosor y el tipo de línea para cada tipo de puerto.

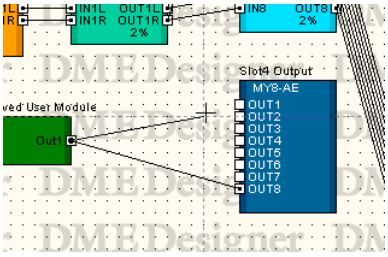
- [Color]
  Define el color predeterminado del puerto y de la línea.
- [Width]
  Define la anchura de la línea predeterminada en un intervalo de 1 a 5.
- [Type]
  Define el tipo de puerto.

NOTA

Aquí se especifican el color y el grosor inicial de las líneas cuando se dibujan las conexiones. El color y el grosor de las líneas dibujadas pueden modificarse en el cuadro de diálogo Wire Properties (propiedades de la línea).

Crosshairs (retículas)

- [Show Crosshairs While Dragging] (Mostrar retícula al arrastrar)
  Seleccione esta opción si desea mostrar una retícula que le ayudará al arrastrar el punto final de la línea.
- [Arbitrary Crosshair Length] (longitud de retícula arbitraria)
  Especifica la longitud de las líneas de la retícula.
  Introduzca un número en el cuadro [Arbitrary Crosshair Length] (Longitud de retícula arbitraria) para especificar la longitud en píxeles.
  Si selecciona [Infinite Crosshairs] (Retícula infinita), las líneas llegarán hasta el borde de la ventana.



Offset Paste/Duplicate from Original By (Desplazar pegado/duplicación del original en)

Ajusta la posición al pegar o duplicar objetos.

- [Auto-size (based on original object)] (Tamaño automático - basado en objeto original)
  Si selecciona esta opción, la posición de pegado/duplicación se ajustará automáticamente de modo que el objeto no se solape con el objeto original.
- Cuadro [Horizontal Pixels] (Píxeles horizontales)
  Ajusta la distancia horizontal.
- Cuadro [Vertical Pixels] (Píxeles verticales)
  Ajusta la distancia vertical.

Auto Suffix Number (número de sufijo automático)

Activa o desactiva el anexo automático de sufijos numerados con arreglo a una secuencia a los nombres de los objetos colocados.

- [DME/ICP1]
  Cuando están activos (ON), los sufijos numerados se anexan automáticamente a los objetos DME e ICP añadidos.
- [Component]
  Cuando están activos, los sufijos numerados se anexan automáticamente a los objetos de módulo del usuario y SPX.
- [Other Objects] (otros objetos)
  Cuando están activos, los sufijos numerados se anexan automáticamente a los objetos no cubiertos por las dos categorías anteriores.

Compile Priority (Prioridad de compilación)

Aquí puede realizar los ajustes de la configuración de compilación.

NOTA

Esta configuración de compilación se refleja en el estado en línea. Si cambia la configuración estando fuera de línea, ésta se activará cuando vuelva a estar en línea después de haber estado fuera de ella.

- [Resource] (recurso)
  Compila los componentes organizados por número de componente. Los valores de retardo varían en función de las líneas de señal.
- [Fixed Delay] (retardo fijado)
  Fija el valor del retardo (número de muestras) de las líneas de señal. No obstante, también reduce el número de componentes que se pueden disponer.
- [Auto Delay Compensation] (compensación de retardo automático)
  Activa o desactiva una función que corrige automáticamente el retardo del componente cuando [Fixed Delay] está seleccionado.

  NOTA

  Auto Delay Compensation (compensación de retardo automático) no funcionará correctamente en las configuraciones que tengan una conexión en bucle.

Botón [OK]

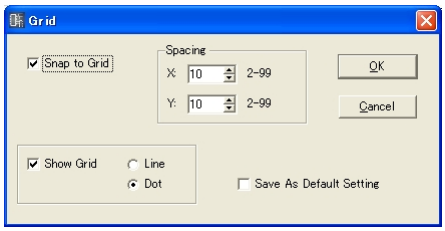
Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

Botón [Cancel] (Cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

Grid (Cuadrícula)

Muestra una cuadrícula en la hoja de cada una de las ventanas de diseño para ayudar a colocar los objetos. También puede ajustar los objetos, o alinearlos automáticamente con la cuadrícula al arrastrarlos. Cuando se hace clic en el comando [Grid] (Cuadrícula) del menú [Tools] (Herramientas), aparece el cuadro de diálogo “Grid”, en el que puede activar o desactivar la presentación de la cuadrícula y ajustar su intervalo y forma.



[Snap to Grid] (Ajustar a cuadrícula)

Alinea los objetos con la cuadrícula al arrastrarlos.

Spacing (Espacios)

Ajusta los espacios de la cuadrícula. Se puede ajustar a cualquier valor comprendido entre 2 y 99 píxeles.

- Cuadro [X:]
  Ajusta los espacios de la cuadrícula en dirección horizontal.
- Cuadro [Y:]
  Ajusta los espacios de la cuadrícula en dirección vertical.

[Show Grid] (Mostrar cuadrícula)

Muestra la cuadrícula. Seleccione esta opción para activar la presentación y seleccionar el tipo de cuadrícula.

- [Line] (Línea)
  Muestra las líneas de la cuadrícula.
- [Dot] (Punto)
  Muestra la cuadrícula como puntos.

[Save As Default Setting] (Guardar como ajuste predeterminado)

Seleccione esta opción para convertir los ajustes actuales de la cuadrícula en el valor predeterminado que se utilizará al crear una nueva hoja.

Botón [OK]

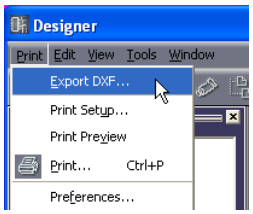
Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

Botón [Cancel] (Cancelar)

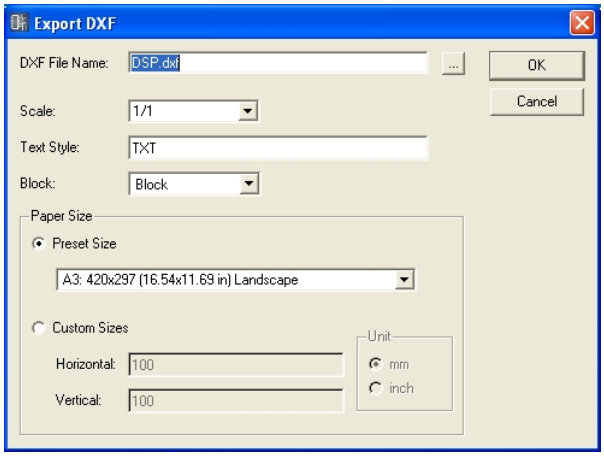
Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

Exportación de cada ventana de diseño

Las configuraciones se guardan en archivos de proyecto. Para ello se utiliza el menú [File] (Archivo) → comandos [Save] (Guardar) y [Save As] (Guardar como) de la ventana del panel principal. Para obtener información sobre la manera de guardar archivos de proyecto, consulte “Archivos de proyecto” en la página 22.
En lugar de guardar archivos de proyecto completos, puede extraer la información contenida en la ventana activa mediante el comando [Print] (Imprimir) → [Export DXF] (Exportar DXF) de la ventana Designer y guardarla en un archivo con el formato DXF. Estos nombres de archivo tienen la extensión “.dxf”.
Puesto que el formato DXF utiliza el formato estándar de los archivos CAD, se puede abrir con software de CAD. Los archivos con el formato DXF también se pueden abrir con software de gráficos que admita gráficos vectoriales, como Adobe Illustrator®.



Cuando se selecciona este comando aparece el cuadro de diálogo “Export DXF” (Exportar DXF).

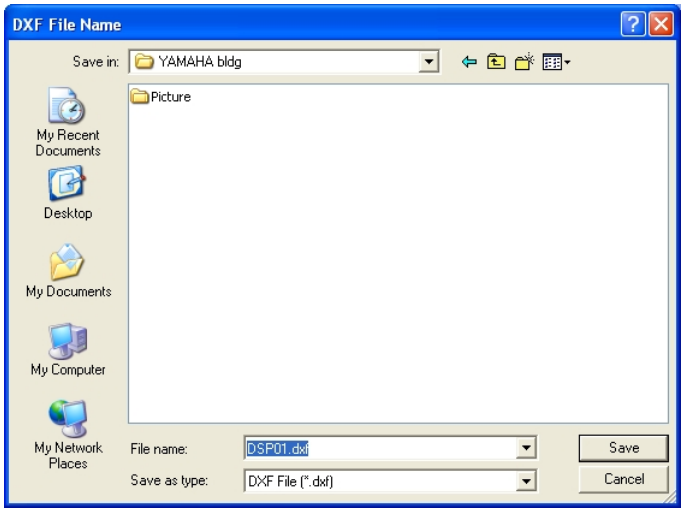


- Los dispositivos externos se sustituyen por símbolos en los tres tipos de carpetas siguientes.
  Micrófono → símbolo de micrófono
  Amplificador de potencia → símbolo de amplificador
  Altavoz → símbolo de altavoz
- Se elimina la decoración del texto, excepto el tamaño.
- Se eliminarán todos los objetos de imagen e imágenes de fondo de la hoja o de los objetos.
- Se eliminarán los atributos [Style] (Estilo) de los cuadros.

Cuando se selecciona el menú [Print] (Imprimir)→ comando [Export DXF] (Exportar DXF), aparece el cuadro de diálogo “Export DXF”.

■ DXF File Name (Nombre de archivo DXF)

Introduzca un nombre para el archivo DXF. El nombre de archivo predeterminado introducido aquí variará de acuerdo con la ventana que esté activa en cada momento.
Si hace clic en el botón [...] mostrado a la derecha del cuadro, aparecerá el cuadro de diálogo "DXF File Name" (Nombre de archivo DXF). Especifique el nombre del archivo DXF y la carpeta en la que se guardará.



Introduzca el nombre de archivo, indique la carpeta en la que desea guardarlo y, a continuación, haga clic en el botón [Save] (Guardar). Cuando vuelva al cuadro de diálogo "Export DXF", el nombre de archivo especificado aparecerá en el cuadro [DXF File Name].

NOTA

Si hace clic en el botón [Save] del cuadro de diálogo "DXF File Name", no se guardará el archivo DXF. El archivo DXF sólo se guarda después de hacer clic en el botón [OK] del cuadro de diálogo "Export DXF".

■ Scale (Escala)

Ajusta la relación de reducción. Si el tamaño de la hoja es grande, podrá reducirlo antes de exportarlo.

■ Text Style (Estilo de texto)

Especifica la fuente de texto de la salida en formato DXF. El valor predeterminado es "TXT" (fuente de dibujo utilizada en las aplicaciones de CAD).

■ Block (Bloque)

Ajusta la forma de bloque que se utiliza en la hoja. Muestra una lista en la que se puede seleccionar la forma.

[Block] (Bloque)

Convierte los bloques en rectangulares y agrupa el texto en los iconos de puerto y nombres de puerto.

[Explode] (Expandir)

Convierte los bloques en conjuntos de cuatro líneas y no agrupa el texto en los iconos de puerto y nombres de puerto.

■ [Paper Size] (Tamaño de papel)

Ajusta el tamaño del papel.

[Preset Size] (Tamaño predeterminado)

Muestra una lista en la que se puede seleccionar tamaños de papel predeterminados. Cuando se selecciona un tamaño de papel se ajustan valores numéricos para [Horizontal] y [Vertical].

[Custom Sizes] (Tamaños personalizados)

Para ajustar un tamaño personalizado, especifique los tamaños vertical y horizontal de la hoja.

- Cuadro [Horizontal]
  Ajusta la anchura horizontal de la hoja.
- Cuadro [Vertical]
  Ajusta la altura vertical de la hoja.

[Unit] (Unidad)

Selecciona la unidad utilizada para ajustar el tamaño de la hoja.

Botón [OK]

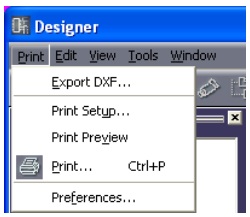
Guarda el archivo DXF de acuerdo con los ajustes del cuadro de diálogo.

Botón [Cancel] (Cancelar)

Cancela el proceso de exportación del archivo DXF.

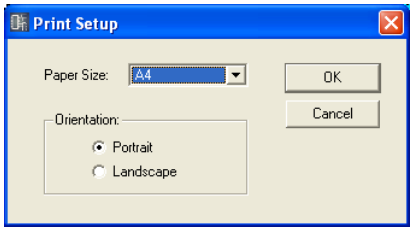
Impresión de cada ventana de diseño

Puede imprimir el contenido de cada ventana de diseño tal y como aparece en la pantalla. El contenido de la ventana se ampliará o se reducirá según sea necesario para adaptarse al tamaño y a la orientación del papel, y se imprimirá en una hoja de papel. Los comandos relacionados con la impresión se encuentran en el menú [Print] (Imprimir) de la ventana Designer.



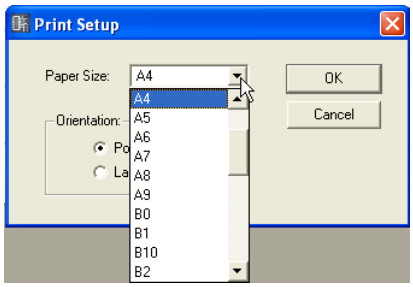
■ [Print Setup] (Configuración de impresión)

Cuando se selecciona este comando aparece el cuadro de diálogo “Print Setup” (Configuración de impresión). Configura el tamaño y la orientación de la página.



[Paper Size] (Tamaño de papel)

Muestra una lista en la que se puede seleccionar el tamaño del papel.



Orientation (Orientación)

Ajusta la orientación del papel.

- [Portrait] (Vertical)
  Imprime en el papel con sus lados más largos orientados verticalmente.
- [Landscape] (Horizontal)
  Imprime en el papel con sus lados más largos orientados horizontalmente.

Botón [OK]

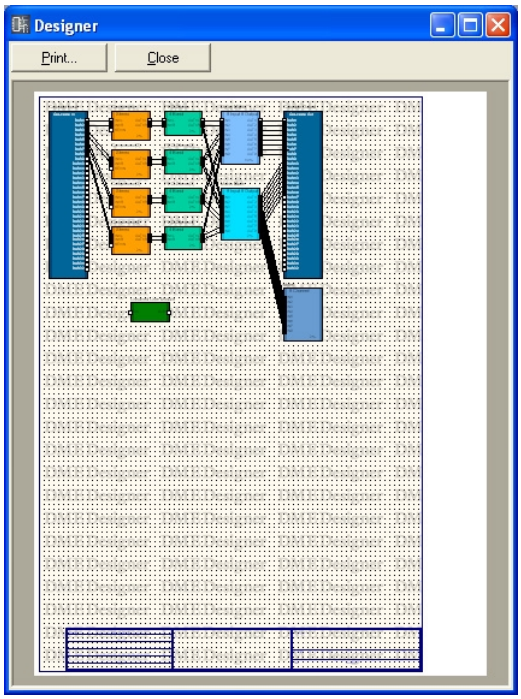
Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

Botón [Cancel] (Cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

■ [Print Preview] (Vista preliminar)

Muestra una presentación preliminar del contenido de la ventana de diseño activa. Puede examinar el aspecto de la página antes de imprimirla.



[Print] (Imprimir)

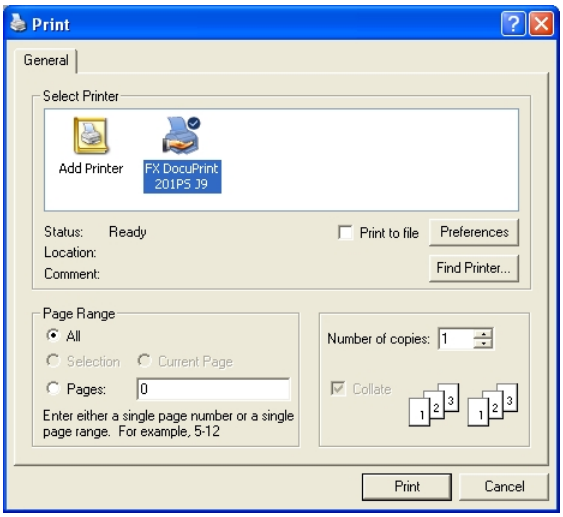
Muestra el cuadro de diálogo “Print” (Imprimir).

[Close] (Cerrar)

Cierra la ventana de vista preliminar.

■ [Print] (Imprimir)

Imprime el contenido de la ventana activa. Cuando se selecciona este comando aparece el cuadro de diálogo “Print” (Imprimir). Introduzca el número de copias que desee imprimir en el cuadro [Number of Copies] (Número de copias) y haga clic en el botón [Print].



Disposición de objetos

Hay disponibles varios métodos de colocación de objetos.

■ Arrastrar desde la ventana Toolkit

Puede arrastrar elementos desde la ventana Toolkit a la ubicación donde desee colocarlos en cada una de las ventanas de diseño.

■ Hacer doble clic en un objeto en la ventana Toolkit

Puede hacer doble clic en un objeto en la ventana Toolkit para colocarlo en cada una de las ventanas de diseño.

■ Seleccionar en el menú [Tools]

Los objetos disponibles se muestran en los submenús [Area Parts List] (Lista de partes del área)/[Device List] (Lista de dispositivos)/[Component List] (Lista de componentes) a los que se accede desde el menú [Tools]. Cuando hace clic en el nombre de un objeto, cambia la forma del puntero del ratón. Haga clic en la ubicación de la hoja donde desee colocar el objeto.

■ Seleccionar en el menú contextual

Si hace clic con el botón derecho del ratón en la hoja aparecerán los comandos [Area Parts List] (Lista de partes del área)/[Device List] (Lista de dispositivos)/[Component List] (Lista de componentes) en el menú contextual mostrado. Cuando hace clic en el nombre de un objeto en el submenú, cambia la forma del puntero del ratón. Haga clic en la ubicación de la hoja donde desee colocar el objeto.

Selección de objetos

■ Selección con un clic del ratón

Puede seleccionar un objeto haciendo clic en el mismo. Si hace clic en otro objeto o en una ubicación vacía de la hoja, se cancelará la selección del objeto en el que hizo clic anteriormente.

■ Selección mediante clic + tecla <Ctrl>

Si desea seleccionar varios objetos, mantenga presionada la tecla <Ctrl> mientras hace clic en cada uno de los objetos que desee seleccionar. Si mantiene presionada la tecla <Ctrl> y vuelve a hacer clic en uno de los objetos que forma parte de la selección múltiple, se cancelará la selección de ese objeto.

■ Selección mediante arrastre

Si coloca el puntero del ratón en un lugar vacío de la hoja y lo arrastra desde allí, aparecerá un marco a medida que se desplaza el puntero.
Se seleccionarán los objetos contenidos en este marco.

■ Cambio de los objetos seleccionados mediante la tecla de <tabulador>

Si está seleccionado un objeto, puede cambiar la selección al siguiente objeto presionando la tecla de <tabulador>. Si presiona <Mayús> + <tabulador>, la selección se desplaza al objeto anterior. El orden de selección se desplaza de izquierda a derecha.

NOTA

Las líneas no se pueden seleccionar con la tecla de <tabulador>.

Edición de objetos

Los objetos que se han dispuesto en la hoja se pueden editar mediante los comandos [Cut] (Cortar), [Copy] (Copiar), [Paste] (Pegar), [Duplicate] (Duplicar) y otros similares del menú [Edit] (Edición). Estos comandos de edición también aparecerán en el menú contextual que se muestra cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en un objeto en la ventana de diseño. Los botones [Cut], [Copy] y [Paste] también están disponibles en la barra de herramientas de la ventana Designer.

NOTA

Algunos objetos no se pueden editar.

■ Deshacer y rehacer operaciones

Puede deshacer operaciones mediante el comando [Undo] (Deshacer) del menú [Edit]. Puede utilizar el comando [Redo] (Rehacer) para rehacer operaciones que haya deshecho.

■ Eliminación de objetos

Los objetos se pueden eliminar seleccionándolos y presionando la tecla <Supr>.

NOTA

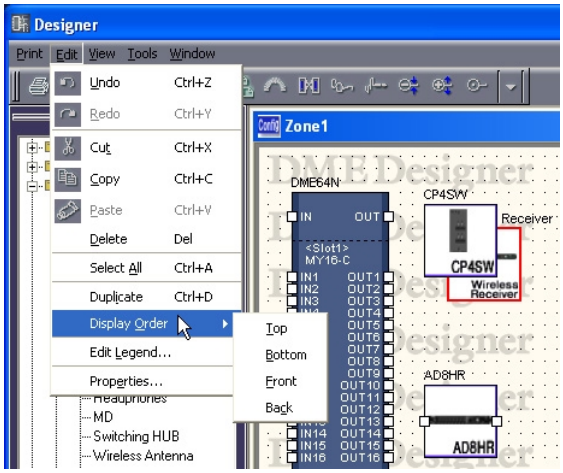
Algunos objetos no se pueden eliminar. Con para poder eliminar algunos objetos, antes debe realizar los ajustes adecuados en un cuadro de diálogo.

■ Desplazamiento de objetos

Puede desplazar objetos arrastrándolos con el ratón. Si la opción [Snap to Grid] (Ajustar a cuadrícula) está activada en el cuadro de diálogo “Grid” (Cuadrícula), los objetos arrastrados se alinearán automáticamente con la cuadrícula.
También puede desplazar un objeto seleccionado mediante las teclas de flecha. Si la opción [Snap to Grid] (Ajustar a cuadrícula) está activada en el cuadro de diálogo “Grid” (Cuadrícula), el objeto seleccionado se desplazará de una línea de la cuadrícula a otra. Si la opción [Snap to Grid] está desactivada, el objeto se desplazará un píxel a la vez.

Cambio del orden

Los objetos recién colocados en la hoja aparecerán encima de otros objetos colocados anteriormente con los que queden solapados. Puede cambiar este comportamiento mediante el comando [Display Order] (Orden de presentación) del menú [Edit] (Edición). Seleccione el objeto para el que desee cambiar el orden de presentación y, a continuación, seleccione el comando oportuno en el submenú [Display Order] del menú [Edit].



[Top] (Principio)

Mueve el objeto seleccionado al principio de la pila.

[Bottom] (Final)

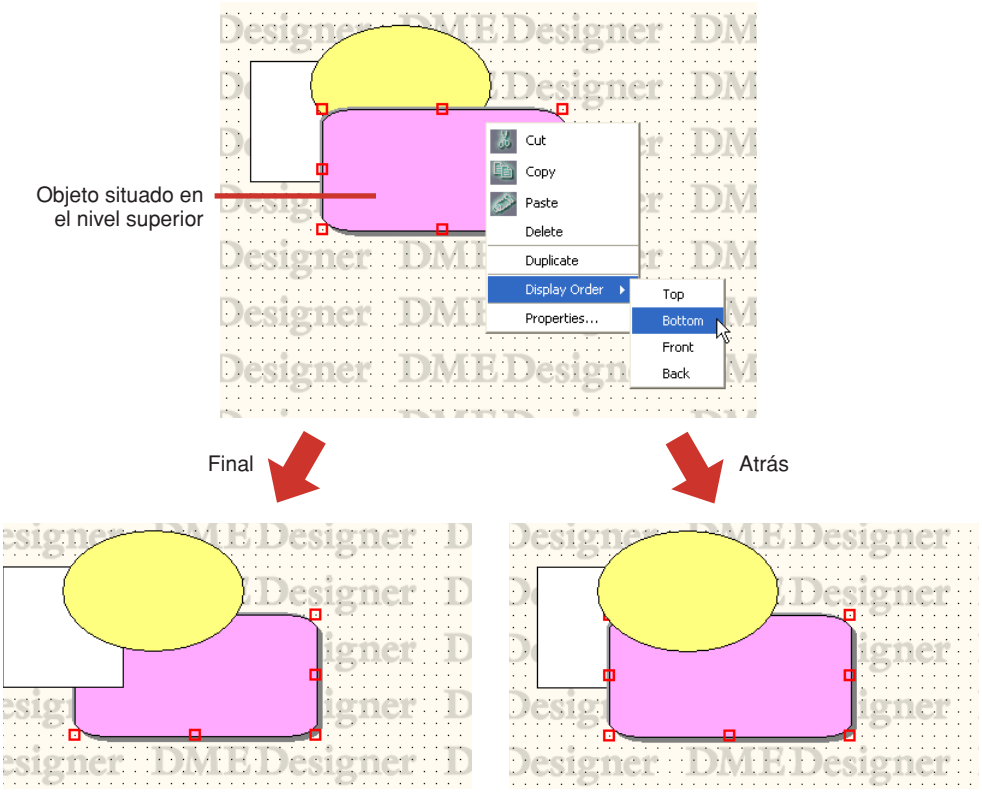
Mueve el objeto seleccionado al final de la pila.

[Front] (Adelante)

Mueve el objeto seleccionado un nivel hacia arriba en la pila.

[Back] (Atrás)

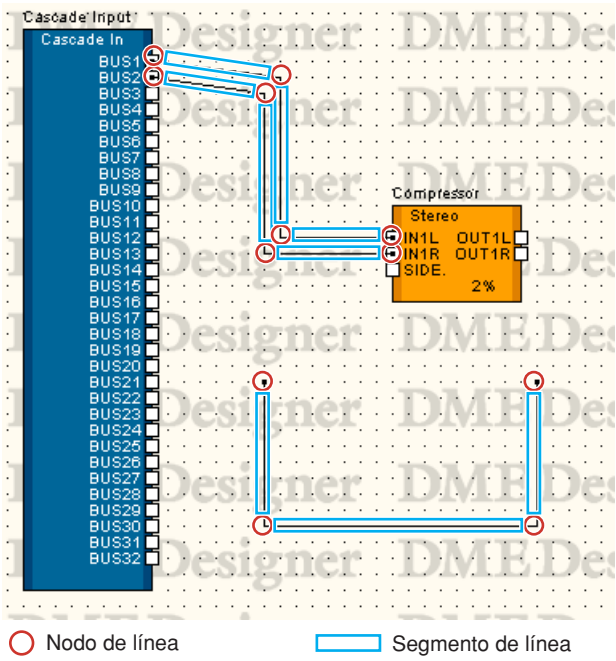
Mueve el objeto seleccionado un nivel hacia abajo en la pila.



Dibujo y edición de líneas

Línea

Los objetos que están dispuestos en las hojas de las ventanas Configuration o User Module se pueden conectar entre sí por medio de líneas. Esto no sólo permite conectar lógicamente fuentes de señales (lado de salida) y destinos de señales (lado de entrada), sino que también permite dibujar conexiones y líneas independientes en la pantalla. Cada línea tiene, al menos, dos nodos de línea. Los nodos se unen mediante segmentos de línea.



■ Selección de líneas y cancelación de su selección

Puede seleccionar un segmento de línea haciendo clic en el mismo.
Si mantiene presionada la tecla <Alt> mientras hace clic, se seleccionará toda la línea.

NOTA

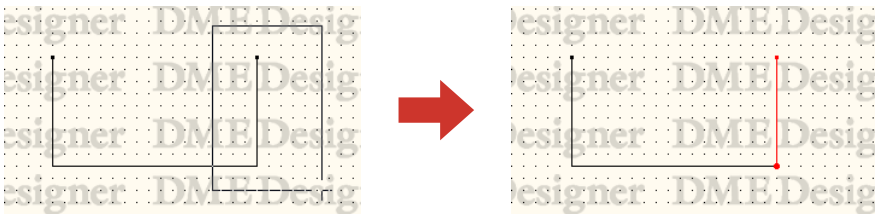
El color utilizado cuando se selecciona un objeto de línea se puede ajustar mediante [Selected Color] (Color seleccionado) en el cuadro de diálogo “Wire Properties” (Propiedades de línea).

■ Segmento de línea

El valor predeterminado de anchura de línea se ajusta a entre uno y cinco píxeles en el cuadro de diálogo “Properties” (propiedades) de la ventana Designer. El grosor y el color de la línea se pueden ajustar según sea necesario en el cuadro de diálogo “Wire Properties” (Propiedades de línea) para las diversas líneas dispuestas en la hoja.

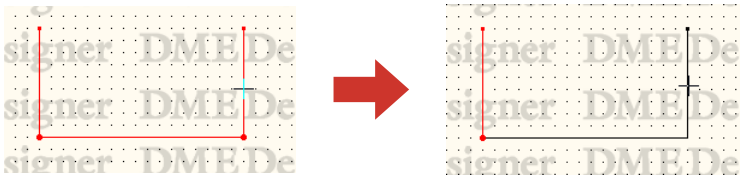
Selección de un segmento de línea

Cuando selecciona un segmento de línea haciendo clic en el mismo, sólo se selecciona ese segmento de línea. Si mantiene presionada la tecla <Ctrl> mientras hace clic, podrá seleccionar varios segmentos de línea. Asimismo, si arrastra el ratón desde una ubicación vacía de la hoja, de modo que los nodos queden enmarcados por un cuadro, se seleccionarán los segmentos de línea entre esos nodos.



Cancelación de la selección de un segmento de línea

Si selecciona otro objeto o una ubicación vacía de la hoja, se cancelará la selección del objeto en el que hizo clic anteriormente.
También puede cancelar las selecciones manteniendo presionada la tecla <Ctrl> mientras hace clic.

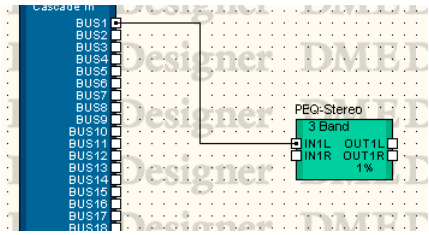


<Ctrl> + clic

Cancelación de la selección de un segmento de línea seleccionado mediante la tecla <Ctrl> + clic

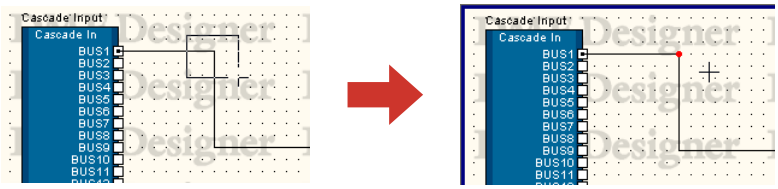
■ Nodos de línea

Ambos extremos de una línea, el punto donde se curvan las líneas y el punto donde se bifurcan las líneas se denominan “**nodos**”. Cuando un objeto de línea no está seleccionado, no aparecen sus nodos. Cuando se selecciona una línea, los nodos aparecen con un círculo rojo.



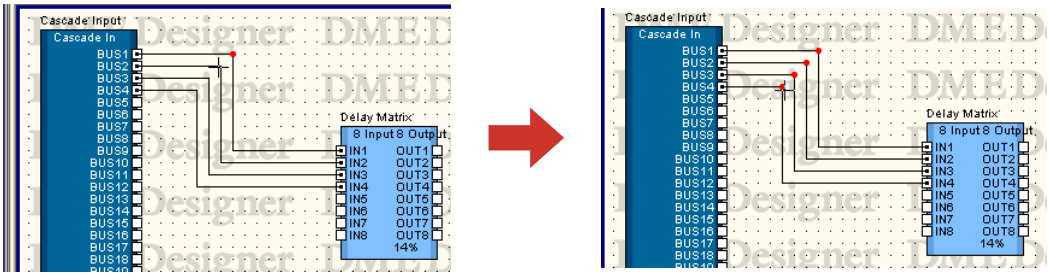
Selección de nodos

Cuando se hace clic en un nodo, sólo se selecciona ese nodo. Puede seleccionar varios nodos manteniendo presionada la tecla <Ctrl> mientras hace clic. Asimismo, si arrastra el ratón desde una ubicación vacía de la hoja, de modo que los nodos queden enmarcados por un cuadro, se seleccionarán los nodos enmarcados.



Cancelación de la selección de un nodo

Si selecciona otro objeto o una ubicación vacía de la hoja, se cancelará la selección del objeto en el que hizo clic anteriormente.
También puede cancelar las selecciones de nodos manteniendo presionada la tecla <Ctrl> mientras hace clic. Con esta técnica puede cancelar únicamente el nodo en el que hizo clic cuando están seleccionados varios nodos.

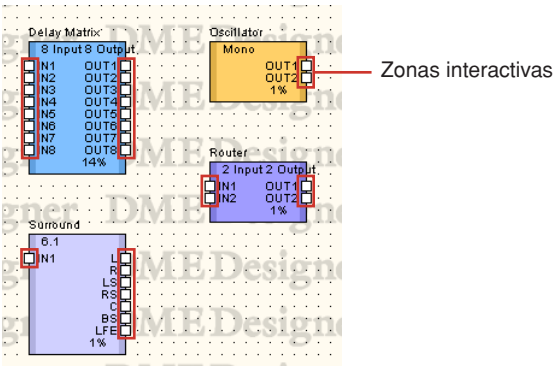


<Ctrl> + clic

Cancelación de la selección de un nodo seleccionado mediante la tecla <Ctrl> + clic

Zona interactiva

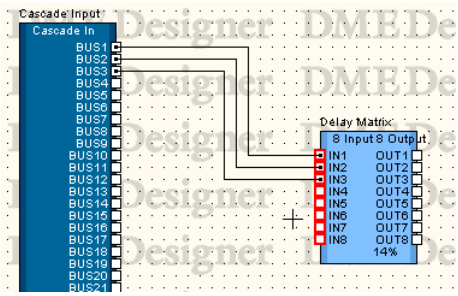
Los pequeños rectángulos blancos situados en los bordes de los objetos se denominan "**zonas interactivas**". Las líneas normalmente se conectan a zonas interactivas.



- Algunas zonas interactivas no disponen de una conexión a una señal lógica en el hardware.
- Las zonas interactivas de los componentes y módulos de usuario normalmente incluyen conexiones lógicas.
- Las zonas interactivas de los dispositivos externos no incluyen conexiones lógicas.

■ Selección de zonas interactivas

Si hace clic en una zona interactiva, el sistema empezará a dibujar. Para seleccionar una zona interactiva, presione <Mayús> + clic.
Puede seleccionar varias zonas interactivas de la siguiente manera: Seleccione una zona interactiva mediante <Mayús> + clic y, a continuación, seleccione otras zonas interactivas mediante la combinación <Ctrl> + <Mayús> + clic.



Ajustes de dibujo

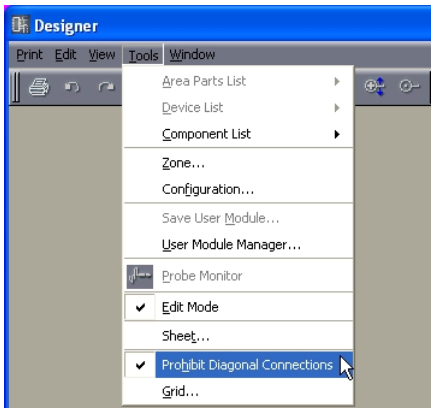
Hay disponibles varias funciones que contribuyen a asegurar un dibujo exacto de las líneas.

■ Cuadrícula

Para dibujar con precisión en relación con la cuadrícula, active la opción [Snap to Grid] (Ajustar a cuadrícula) en el cuadro de diálogo “Grid” (Cuadrícula).

■ Dibujar con precisión líneas verticales y horizontales

Si activa la opción [Prohibit Diagonal Connections] (Prohibir conexiones en diagonal) en el menú [Tools] (Herramientas), las líneas sólo se dibujarán vertical u horizontalmente. No será posible dibujar líneas en diagonal. Cuando se selecciona este comando, se activa y aparece una marca de verificación al lado del mismo. Si selecciona el comando mientras está activado, se desactivará.
Aunque la opción “Prohibit Diagonal Connections” esté desactivada, esta función surtirá efecto cuando presione la tecla <Mayús> mientras dibuja.



Dibujo de líneas

El dibujo de líneas empieza en las posiciones indicadas en la tabla siguiente:

Posición de inicio de dibujo	Método de inicio
Zona interactiva	Clic
Terminal de fin de línea	Clic con el botón derecho del ratón → clic en [Continue Wire] (Continuar línea) en el menú
Nodo	Clic con el botón derecho del ratón → clic en [Start Wire] (Iniciar línea) en el menú
Segmento de línea	Clic con el botón derecho del ratón → clic en [Start Wire] (Iniciar línea) en el menú
En cualquier punto de la hoja	Clic con el botón derecho del ratón → clic en [Start Wire] (Iniciar línea) en el menú

NOTA

Al crear diagramas, se puede utilizar las teclas del teclado para mover el cursor del ratón y, a continuación, la tecla <Enter. La tecla puede utilizarse para crear nodos.

■ Conexión de zonas interactivas con zonas interactivas

Método 1 Hacer clic

Haga clic en la zona interactiva en la que comienza la conexión para empezar a dibujar y, a continuación, haga clic en la zona interactiva de destino. Las dos zonas interactivas se conectarán mediante una línea.

NOTA

No se puede conectar una terminación a una terminal que se vaya a reducir. No se pueden realizar conexiones múltiples al puerto en cascada de un objeto de la unidad DME.

NOTA

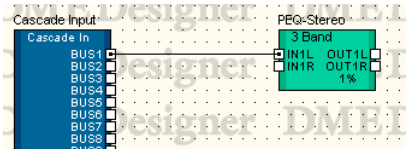
Al crear diagramas, los puntos activos alineados horizontalmente pueden conectarse automáticamente al presionar las teclas <Shift> + <→> o <Shift> + <←>.

Método 2 Arrastrar

Arrastre el puntero del ratón desde la zona interactiva de origen a la de destino.

NOTA

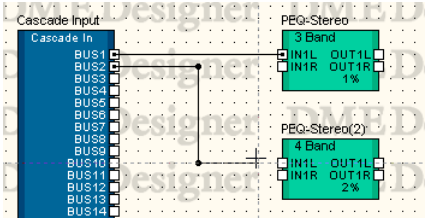
No se puede conectar una terminación a una terminal que se vaya a reducir. No se pueden realizar conexiones múltiples al puerto en cascada de un objeto de la unidad DME.



■ Conexión con una línea curvada

Método 1 De una zona interactiva a otra

Haga clic en la zona interactiva en la que comienza la conexión para empezar a dibujar y, a continuación, haga clic en la ubicación (que se convertirá en un nodo) en la que desea que se curve la línea. Por último, haga clic en la zona interactiva de destino para completar la conexión.

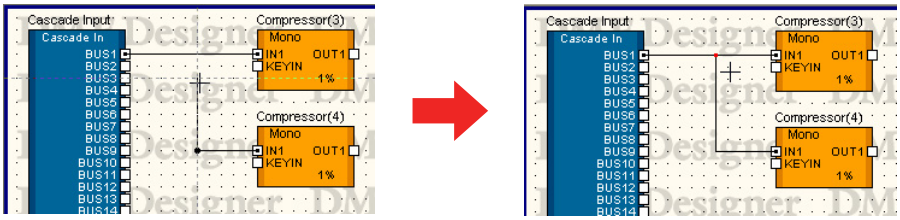


Método 2 De una zona interactiva a un nodo o segmento de línea

Haga clic en la zona interactiva en la que comienza la conexión para empezar a dibujar y, a continuación, haga clic en la ubicación (nodo) en la que desea que se curve la línea. Haga clic en un nodo de línea o segmento de línea ya dibujado para completar la conexión. Si la conecta a un segmento de línea, se creará un nodo allí.

NOTA

No se puede conectar una terminación a una terminal que se vaya a reducir. No se pueden realizar conexiones múltiples al puerto en cascada de un objeto de la unidad DME.

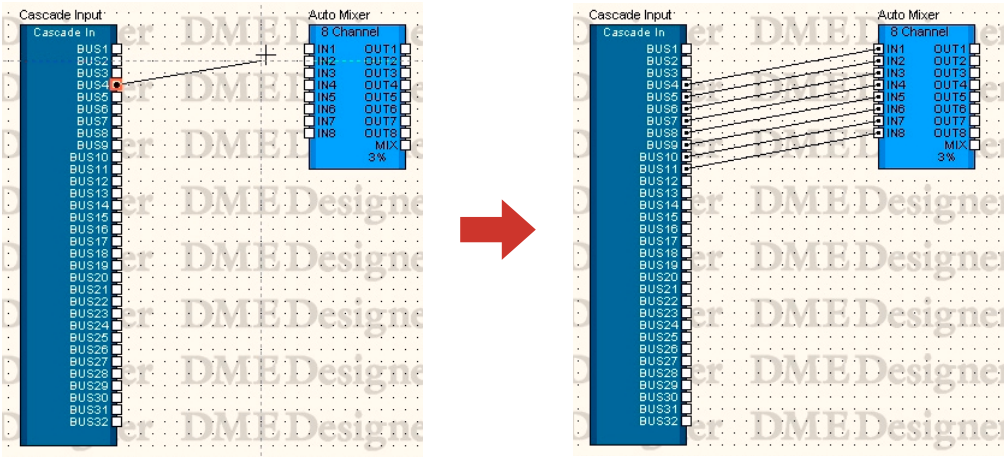


■ Conexión de varias zonas interactivas en una sola operación

Método 1 Combinaciones con la tecla <Ctrl>

Si mantiene presionada la tecla <Ctrl> cuando termine de arrastrar el puntero del ratón, se dibujará una línea en todas las zonas interactivas de origen.
La línea se conectará a la zona interactiva de destino que arrastró y a las siguientes.

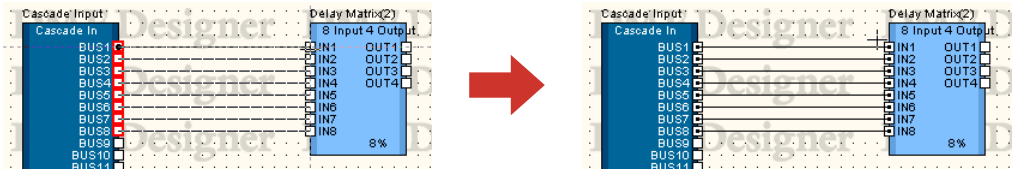
Empiece a arrastrar el puntero del ratón desde la zona interactiva de origen de la conexión y, a continuación, presione la tecla <Ctrl> después de alinear el puntero del ratón con la zona interactiva a la que se conectará. Debajo de la zona interactiva de destino aparecerá una línea. Termine de arrastrar mientras mantiene presionada la tecla <Ctrl>.



Presionar la tecla <Ctrl>

Método 2 Conexión de varias zonas interactivas seleccionadas

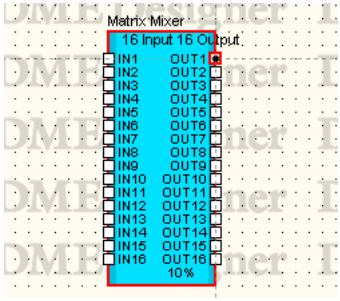
Seleccione varias zonas interactivas mediante <Mayús> + clic y <Ctrl> + clic, y a continuación arrastre el puntero del ratón desde una de las zonas interactivas seleccionadas a la zona interactiva de destino. Se conectarán todas las zonas interactivas de origen seleccionadas.



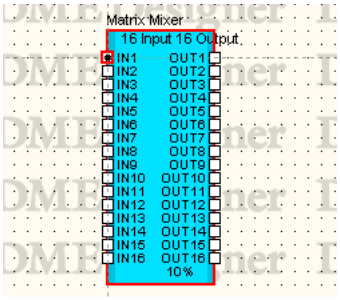
Varias zonas interactivas seleccionadas

Método 3 Utilización de métodos abreviados

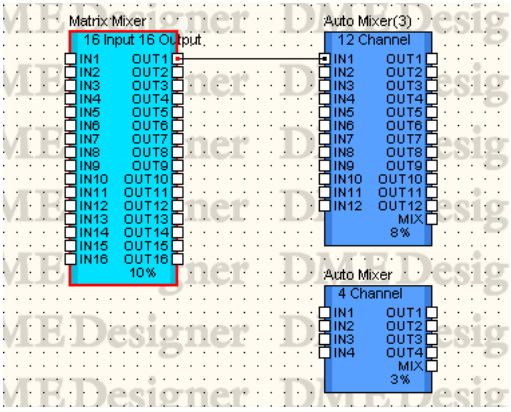
Presione la tecla [F2] para seleccionar el punto activo abierto más alto a la derecha del objeto seleccionado y comience a dibujar la línea.



Presione <Shift> + [F2] para seleccionar el punto activo abierto más alto a la izquierda del objeto seleccionado y comience a dibujar la línea.

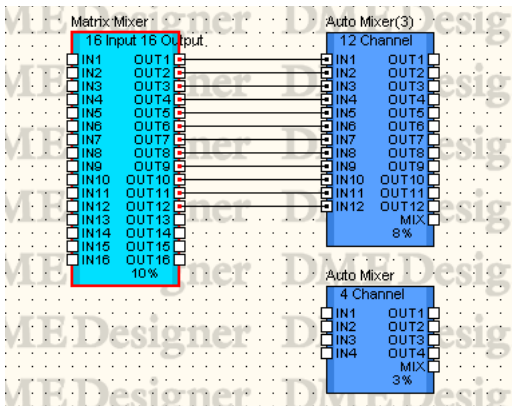


Presione la tecla [F4] para conectar el punto activo abierto más alto a la derecha del objeto seleccionado y el punto activo abierto más alto a la izquierda del objeto de la derecha.

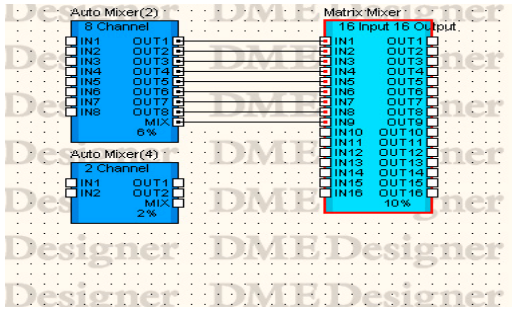


Presione <Shift> + [F4] para conectar el punto activo abierto más alto a la izquierda del objeto seleccionado y el punto activo abierto más alto a la derecha del objeto de la izquierda.

Presione la tecla [F5] para conectar el punto activo abierto más alto a la derecha del objeto seleccionado y el punto activo abierto más alto a la izquierda del objeto de la derecha, y siga realizando las conexiones secuenciales de forma automática hasta que no queden puertos abiertos disponibles en ninguno de los objetos. No se realizarán conexiones automáticas en otros objetos.



Presione la tecla <Shift> + [F5] para conectar el punto activo abierto más alto a la izquierda del objeto seleccionado y el punto activo abierto más alto a la derecha del objeto de la izquierda, y siga realizando las conexiones secuenciales de forma automática hasta que no queden puertos abiertos disponibles en ninguno de los objetos. No se realizarán conexiones automáticas encima de los objetos.



Presione la tecla [F8] para borrar todas las líneas conectadas al objeto seleccionado.

NOTA

Cuando se seleccionan varios objetos, estas operaciones son válidas para el primer objeto seleccionado.

NOTA

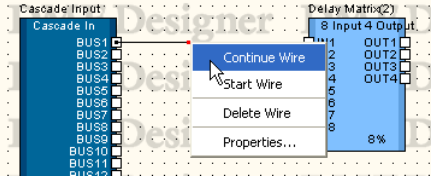
Estos métodos abreviados pueden modificarse según las necesidades.
→ Consulte el Capítulo 3 Ventana del Panel Principal, “Teclas de método abreviado” en página 134.

■ Empezar a dibujar desde el punto final/nodo/segmento de línea de una línea existente

Puede dibujar desde el final o un punto intermedio de una línea existente. Si empieza desde un nodo o un segmento de línea, se creará una línea de bifurcación.

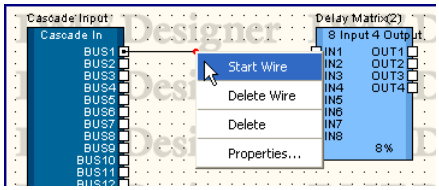
Método 1 Seguir dibujando desde el punto final de una línea

Para seguir dibujando una línea existente, haga clic con el botón derecho del ratón en el punto final de la línea y haga clic en la opción [Continue Wire] (Continuar línea) del menú contextual mostrado.



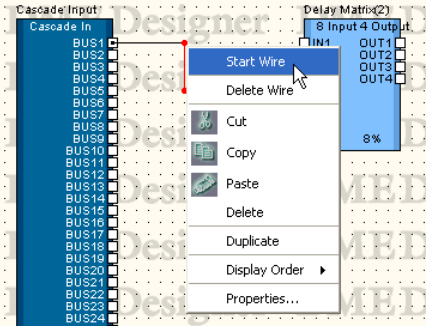
Método 2 Empezar a dibujar desde un nodo

Haga clic con el botón derecho del ratón en un nodo de línea y haga clic en la opción [Start Wire] (Iniciar línea) del menú mostrado. Puede iniciar una línea de bifurcación desde el nodo en el que hizo clic.



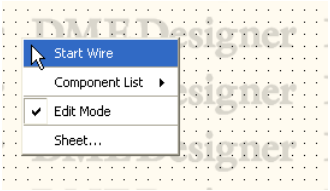
Método 3 Empezar a dibujar desde un segmento de línea

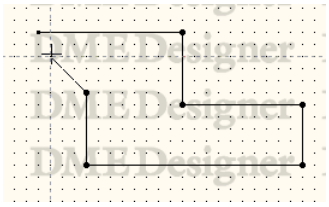
Haga clic con el botón derecho del ratón en un segmento de línea y haga clic en la opción [Start Wire] (Iniciar línea) del menú mostrado. Se creará un nodo en el punto donde hizo clic con el botón derecho del ratón y podrá iniciar una línea de bifurcación desde ese nodo.



■ Dibujar desde cualquier otro punto de la hoja

Haga clic con el botón derecho del ratón en la posición de inicio del dibujo y haga clic en la opción [Start Wire] (Iniciar línea) del menú contextual mostrado Haga clic en el punto donde se debe curvar la línea y, a continuación, haga doble clic en el punto final para terminar de dibujar.





■ Finalizar el dibujo

Cuando se conectan las zonas interactivas o las líneas ya dibujadas, finaliza el dibujo.
Para terminar de dibujar sin realizar una conexión a una zona interactiva, utilice uno de los métodos siguientes:

- Haga clic con el botón derecho del ratón
- Haga doble clic
- Presione la tecla <Esc>

El dibujo también finaliza si se activa otra ventana.

Edición de líneas

Puede eliminar líneas, cambiar las posiciones de los nodos, conectarse a otras líneas y realizar otras operaciones de edición de líneas.

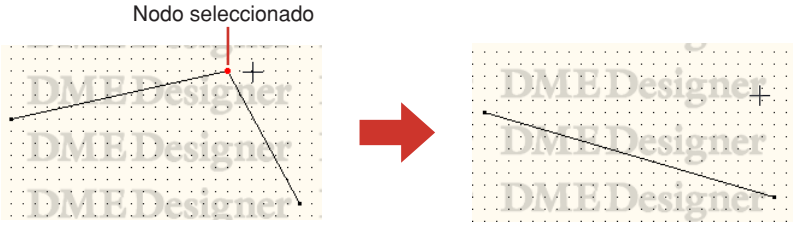
■ Eliminar

Eliminación de una línea completa

Haga clic con el botón derecho del ratón en la línea y, a continuación, haga clic en la opción [Delete Wire] (Eliminar línea) del menú contextual.

Eliminación de nodos

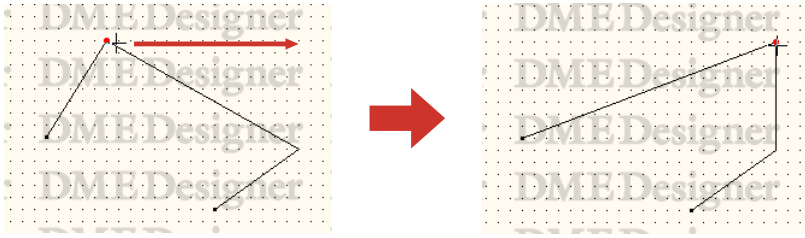
Los nodos se pueden eliminar seleccionándolos y presionando la tecla <Supr>. Los nodos situados a ambos lados del nodo eliminado se conectarán directamente.



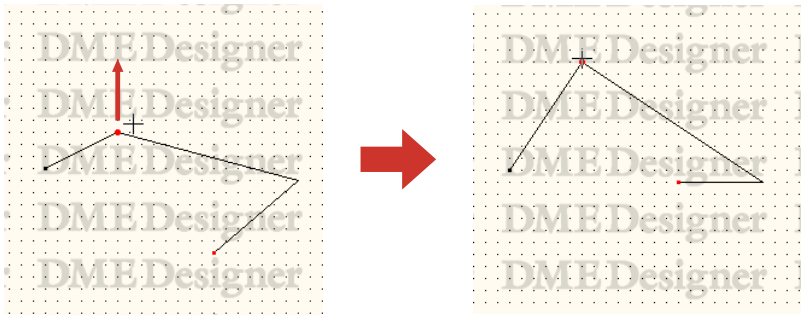
■ Edición mediante arrastre

Desplazamiento de nodos

Puede desplazar nodos arrastrándolos con el ratón.

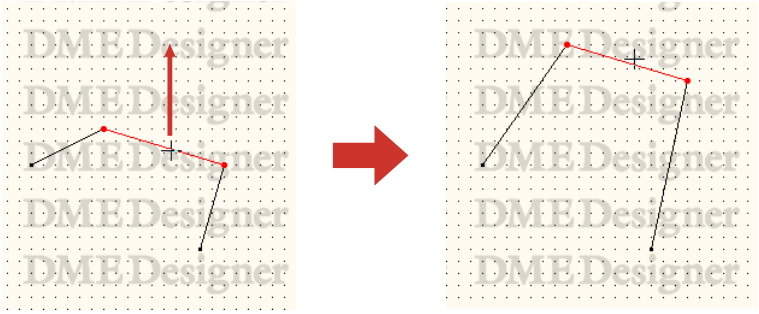


Si selecciona varios nodos y los arrastra con el ratón, podrá desplazar simultáneamente todos los nodos seleccionados.



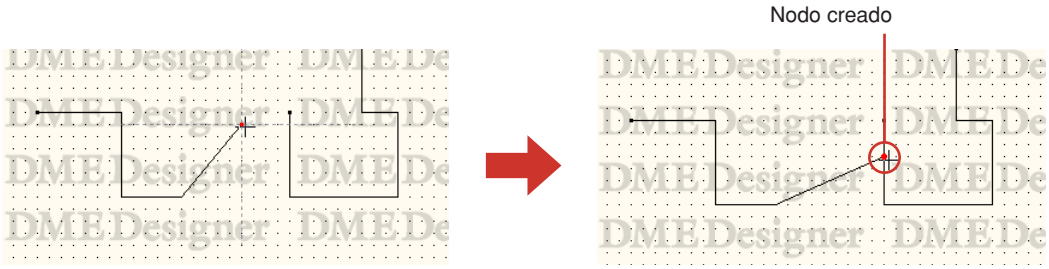
Desplazamiento de segmentos de línea

Para desplazar un segmento de línea, seleccione los nodos situados a ambos lados del segmento y arrastre uno de ellos.



■ Conexión a otras líneas

Si arrastra un nodo y lo coloca sobre otra línea, se conectarán ambos en esa posición. Si lo arrastra a un segmento de línea, se creará un nodo allí.



Conexión lógica

Una conexión entre una señal de fuente (lado de salida) y una señal de destino (lado de entrada) se denomina "**conexión lógica**". Si existe una conexión lógica en una configuración, se conectará la señal de hardware real. Una línea puede realizar una conexión lógica.
Las conexiones lógicas sólo son posibles en las ventanas Configuration y User Module. En las ventanas Area o Zone se pueden dibujar líneas que sólo se pueden visualizar. En las ventanas Configuration y User Module también se pueden dibujar líneas que sólo se pueden visualizar.

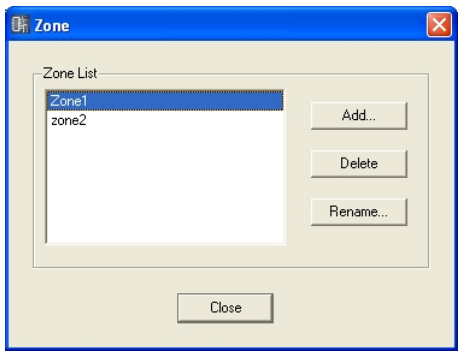
Ventana	Línea
Ventana Area	Dibujar sólo para visualizar
Ventana Zone	Dibujar sólo para visualizar
Ventana Configuration	Conexión lógica y dibujar sólo para visualizar
Ventana User Module	Conexión lógica y dibujar sólo para visualizar

■ Situaciones en las que no se crea una conexión lógica

- Ambos lados son señales de fuente (lado de salida)
- Ambos lados son señales de destino (lado de entrada)
- Se conectan dos señales de fuente (lado de salida) a un destino
- Hay dos señales de destino (lado de entrada) y la línea no está conectada a una señal de fuente (lado de salida)

Cómo agregar, eliminar y cambiar el nombre de una zona

Un área incluye al menos una zona. En la ventana Area predeterminada, esa zona se denominará [Zone1]. En un área se pueden disponer varias zonas.
Cuando se hace clic en el comando [Zone] (Zona) del menú [Tools] (Herramientas), aparece el cuadro de diálogo “Zone”, en el que puede agregar, eliminar o cambiar el nombre de una zona.

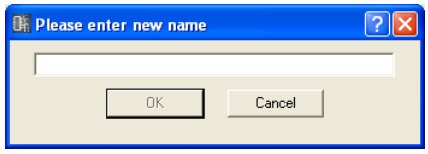


Zone List (Lista de zonas)

Muestra una lista de las zonas incluidas en el proyecto. Para cambiar los ajustes de una zona, selecciónela haciendo clic en la misma en la lista.

Botón [Add] (Agregar)

Añade una zona. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Please enter new name” (Introduzca un nombre nuevo). Introduzca un nombre nuevo y haga clic en [OK]. Se agregará una zona.



Botón [Delete] (Eliminar)

Elimina la zona seleccionada en la lista. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Are you sure?” (¿Está seguro?). Haga clic en el botón [OK] para eliminar la zona. Haga clic en el botón [Cancel] (Cancelar) para cancelar la eliminación.



NOTA

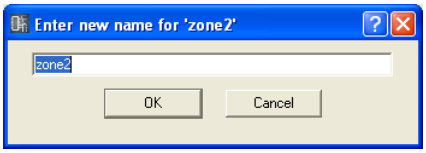
Se necesita una zona como mínimo. Si sólo queda una zona, no se podrá eliminar.

Botón [Rename] (Cambiar nombre)

Cambia el nombre de la zona seleccionada en la lista. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Enter new name for the current zone name” (Introduzca un nombre nuevo para la zona actual). Introduzca un nombre para la zona y haga clic en el botón [OK].

NOTA

El nombre actual de la zona cuyo nombre está cambiando aparece en el cuadro “Current Zone Name” (Nombre actual de la zona) del mensaje “Enter new name for current zone name”.

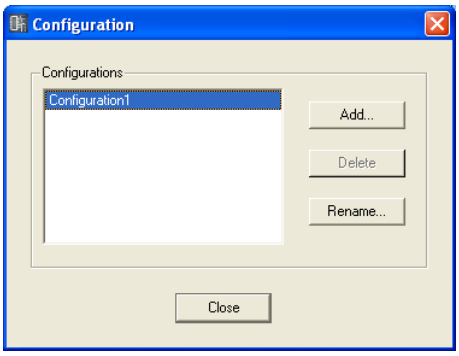


Botón [Close] (Cerrar)

Cierra el cuadro de diálogo “Zone” (Zona).

Cómo añadir, eliminar y cambiar el nombre de una configuración

Una zona incluye al menos una configuración. En una zona nueva, esa configuración se denominará [Configuration1]. Puede agregar configuraciones según sea necesario.
Cuando se hace clic en el comando [Configuration] (Configuración) del menú [Tools] (Herramientas), aparece el cuadro de diálogo “Configuration”, en el que puede añadir, eliminar o cambiar el nombre de una configuración.

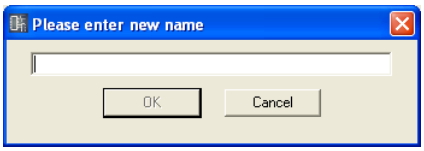


Configurations (Configuraciones)

Muestra las configuraciones incluidas en la zona que se está editando Para cambiar los ajustes de una configuración, selecciónela haciendo clic en la misma en la lista.

Botón [Add] (Agregar)

Añade una configuración. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Please enter new name” (Introduzca un nombre nuevo). Introduzca un nombre para la configuración y haga clic en [OK]. Se agregará una configuración.



Botón [Delete] (Eliminar)

Elimina la configuración seleccionada en la lista. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Are you sure?” (¿Está seguro?). Haga clic en el botón [OK] para eliminar la configuración. Haga clic en el botón [Cancel] (Cancelar) para cancelar la eliminación.



NOTA

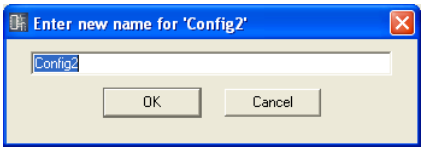
Se necesita una configuración como mínimo. Si sólo queda una configuración, no se podrá eliminar.

Botón [Rename] (Cambiar nombre)

Cambia el nombre de la configuración seleccionada en la lista. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Enter new name for the current configuration” (Introduzca un nombre nuevo para la configuración actual). Introduzca un nombre para la configuración y haga clic en el botón [OK].

NOTA

El nombre actual de la configuración cuyo nombre está cambiando aparece en el cuadro “Current Configuration Name” (Nombre actual de la configuración) del mensaje “Enter new name for current configuration name”.



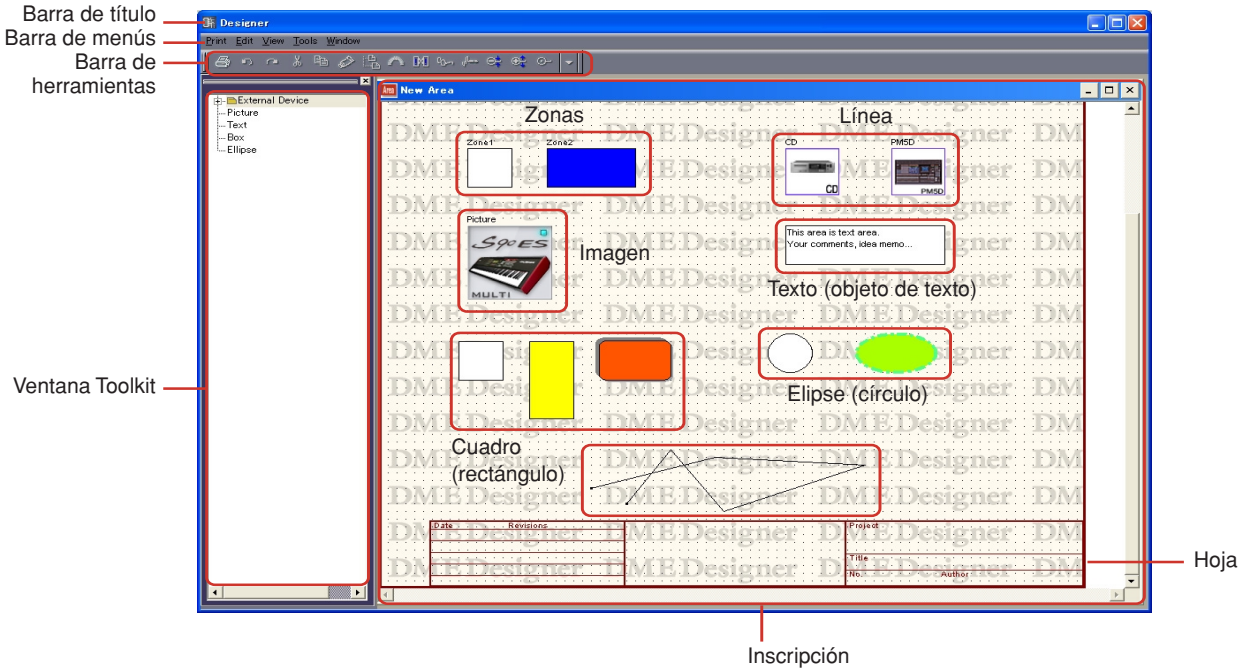
Botón [Close] (Cerrar)

Cierra el cuadro de diálogo “Configuration” (Configuración).

Area Window (Ventana Area)

Las áreas se diseñan en la ventana Area, disponiendo los objetos en una hoja de diseño. La ventana Area se activa cuando se hace clic en “Area” en la ventana Navigator. También se puede abrir la ventana Area mediante el comando [Area] del menú [View] (Ver).
En la ventana Area se pueden disponer los siguientes objetos:

- Zona
- Dispositivo externo
- Imagen
- Texto
- Cuadro
- Elipse
- Línea
- Inscripción



■ Barra de título

Puede mover las ventanas arrastrando la barra de título.

■ Zona

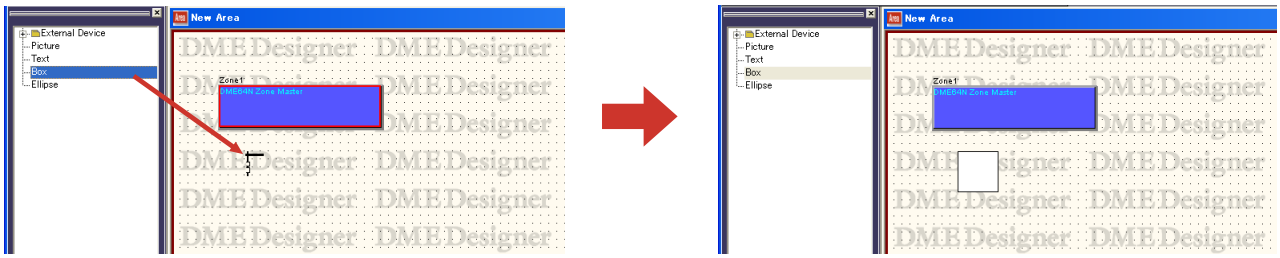
Las zonas se añaden y se eliminan mediante el cuadro de diálogo “Zone”. No es posible realizar operaciones como eliminar, cortar o copiar. En la ventana Area puede cambiar la posición y el diseño de los objetos de una zona. Haga doble clic para abrir una ventana Zone.

■ Objetos

Puede realizar operaciones de edición como disponer, cortar, copiar, pegar, eliminar y mover con todos los objetos excepto las zonas.

Disposición de objetos

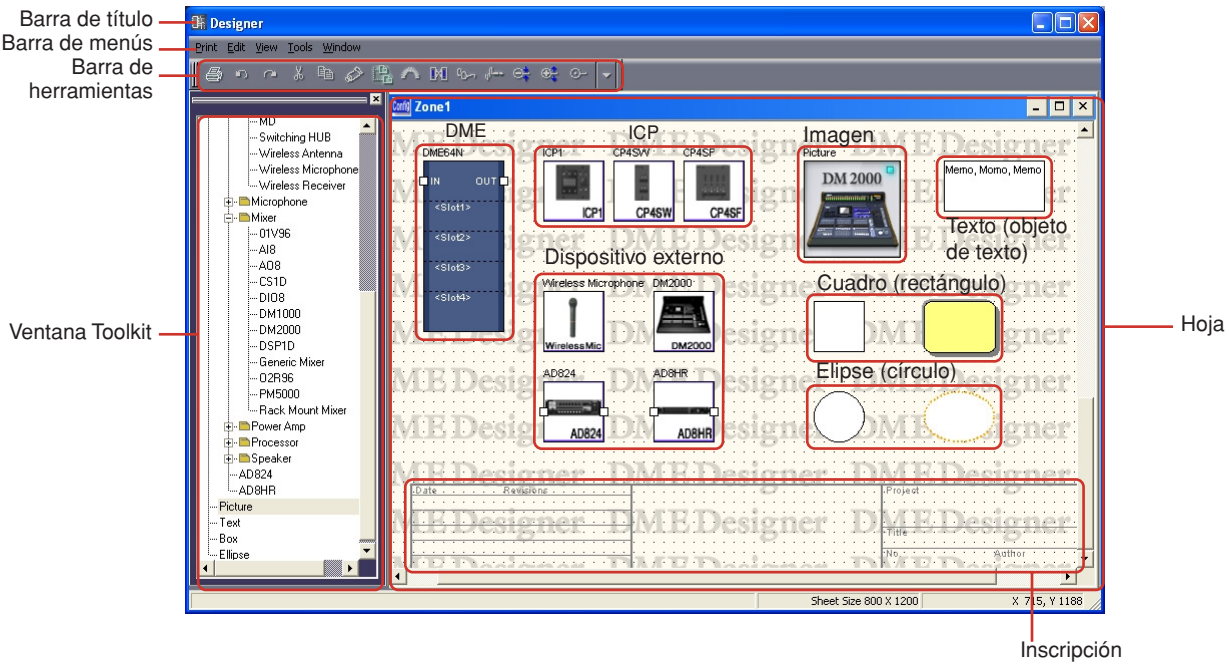
Todos los objetos, excepto las zonas, se pueden colocar en la ventana arrastrándolos desde la ventana Toolkit. También puede colocar los objetos haciendo doble clic en los mismos en la ventana Toolkit. Puede mostrar la [Area Parts List] (Lista de partes del área) en el menú [Tools] o en el menú contextual que aparece cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en la hoja.



Zone Window (Ventana Zone)

En la ventana Zone, la configuración de la zona se diseña disponiendo los dispositivos de la zona en una hoja de diseño. Se puede crear una configuración de zona que sea idéntica a la disposición de hardware real.
Para mostrar la ventana Zone, haga doble clic en la ventana Area. Cuando hace clic en una configuración en la ventana Navigator, se activa.
En la ventana Zone se pueden disponer los siguientes objetos:

- DME
- ICP
- Dispositivo externo
- Imagen
- Texto
- Cuadro
- Elipse (círculo)
- Inscripción



■ Barra de título

Muestra el nombre de la zona que aparece en el cuadro de diálogo “Zone” (Zona). En un proyecto recién creado siempre hay una zona denominada [Zone 1].

■ Configuración

Puede crear varias configuraciones en una zona, pero no se pueden disponer en la ventana Zone. Para cada configuración hay una ventana Zone en la que se pueden disponer los dispositivos. Para cambiar de configuración, haga clic en la configuración deseada en la ventana Navigator. Puede agregar, eliminar y cambiar el nombre de las configuraciones en el cuadro de diálogo “Configuration”.

■ Objetos

Puede realizar operaciones de edición como colocar, cortar, copiar, pegar, eliminar y mover con los dispositivos y las formas. Si hace doble clic en un dispositivo dispuesto en la ventana, se abrirá una ventana o un cuadro de diálogo Configuration.

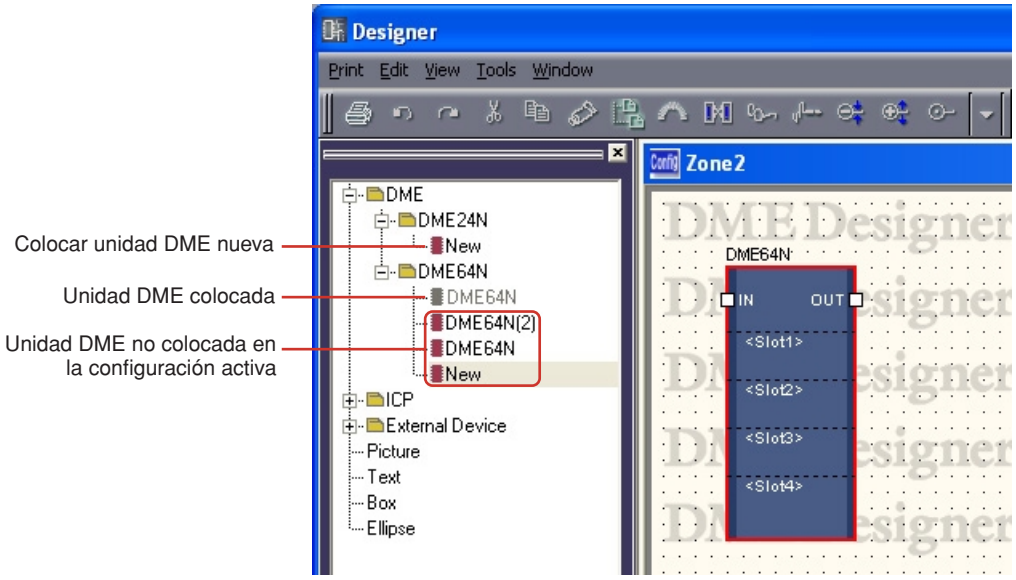
Dispositivo	Acción cuando se hace doble clic
DME	Muestra la ventana Configuration.
ICP	Muestra el cuadro de diálogo “Control Panel Properties” (Propiedades del panel de control).
Dispositivo externo	Abre la aplicación externa vinculada al dispositivo.

Disposición de objetos

Puede colocar los objetos arrastrándolos desde la ventana Toolkit. También puede colocar los objetos haciendo doble clic en los mismos en la ventana Toolkit. Los mismos objetos se muestran en el submenú [Device List] (Lista de dispositivos) del menú contextual que aparece cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en el menú [Tools] o en la hoja.
Para obtener información sobre el submenú “Device List”, consulte página 154.

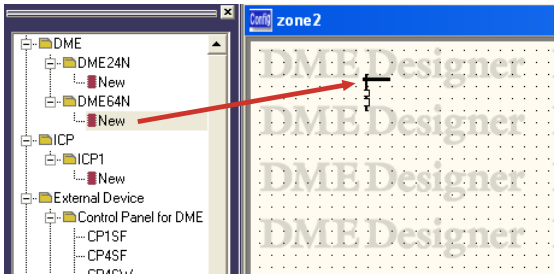
■ Disposición de unidades DME

Para colocar un objeto DME, en primer lugar arrastre el icono [New] (Nuevo). Cuando se arrastra el icono [New] y se coloca en la ventana Zone, también se añade un icono para esa unidad DME en la ventana Toolkit. Puede cambiar el nombre de la unidad DME en el cuadro de diálogo “DME Device Properties” (Propiedades del dispositivo DME). Al hacerlo también cambia el nombre del icono de la unidad DME en la ventana Toolkit.
Puede colocar una unidad DME creada en otra configuración, pero no puede colocar varias unidades DME idénticas en la misma configuración. Si una configuración de hardware contiene varias unidades DME, cree un número equivalente de objetos DME.

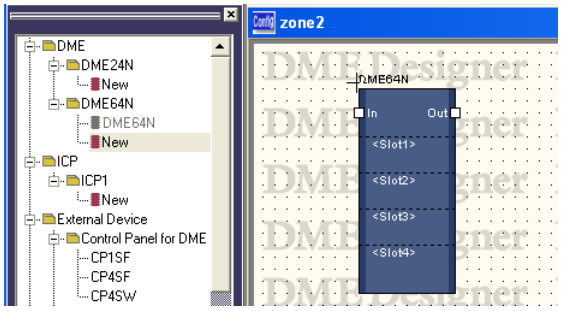


Colocación de una unidad DME nueva

Debajo de la carpeta DME en la ventana Toolkit aparecen las carpetas [DME24N] y [DME64N]. Debajo de estas carpetas se muestra un icono [New] (Nuevo). Arrástrelo a la ventana Zone.



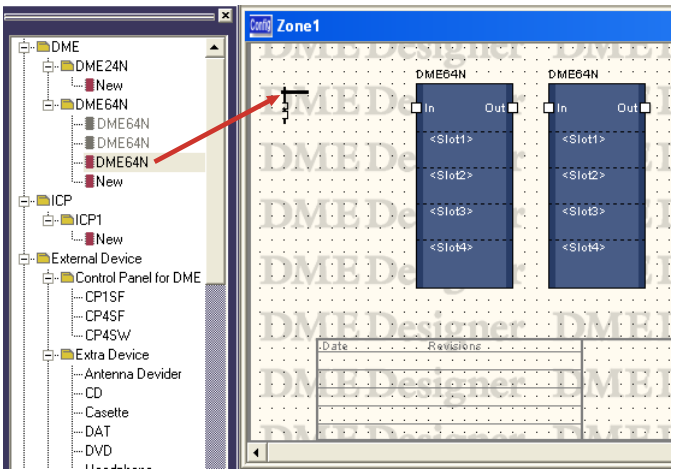
Cuando se arrastra el icono [New] y se coloca en la ventana Zone, también se añade un icono para esa unidad DME en la ventana Toolkit.



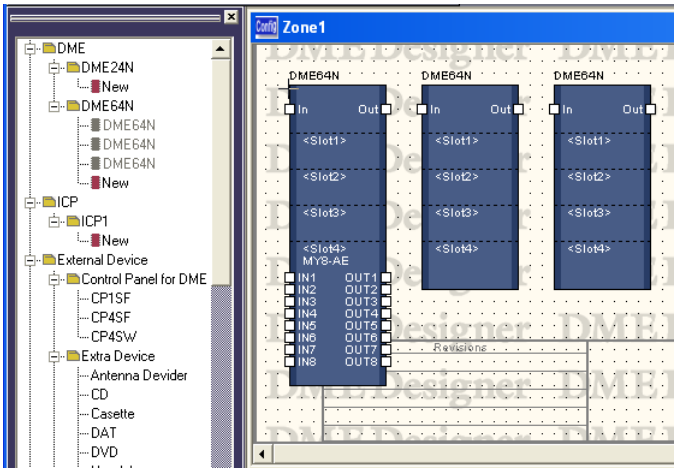
Una unidad DME agregada a la ventana Toolkit no se podrá volver a colocar en la misma ventana de configuración. La unidad DME colocada en la ventana Toolkit se mostrará con un color apagado.
Para colocar varias unidades DME, arrastre el icono [New] para agregar cada una de ellas.

Colocación de unidades DME existentes

Cuando se dispone de varias configuraciones, puede colocar las unidades DME existentes en configuraciones que no sean su configuración original.
Arrastre el icono de la unidad DME creado en la ventana Toolkit a la ventana Zone.

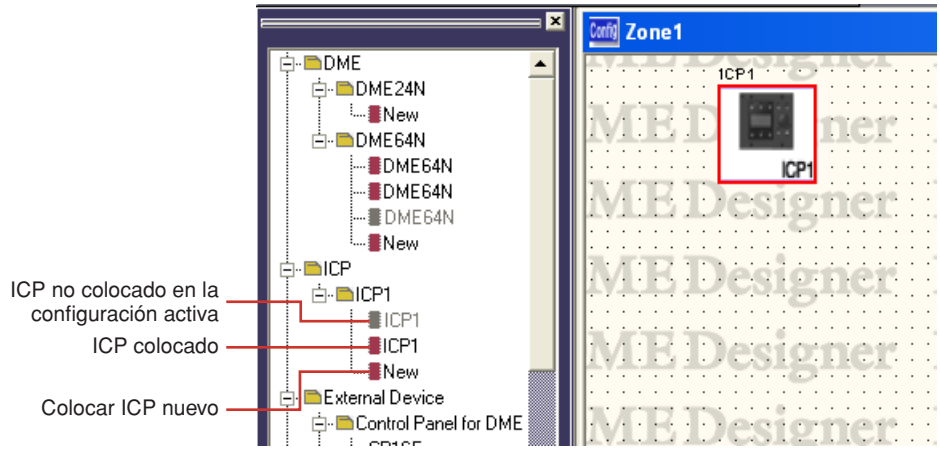


Cuando se coloca la unidad DME en la ventana Zone, el icono de la unidad DME mostrado en la ventana Toolkit cambia a un color apagado para indicar que ya se ha colocado.



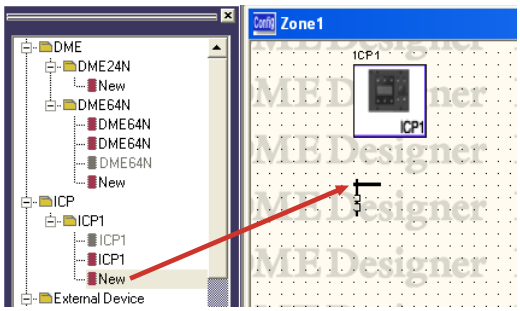
■ Colocación de ICP

Como ocurre con las unidades DME, el primer paso para colocar un ICP consiste en arrastrar el icono [New] desde la ventana Toolkit. Puede colocar el ICP creado en otra configuración, pero no puede colocar varios ICP idénticos en la misma configuración. Si una configuración de hardware contiene varios ICP, cree un número equivalente de objetos ICP.

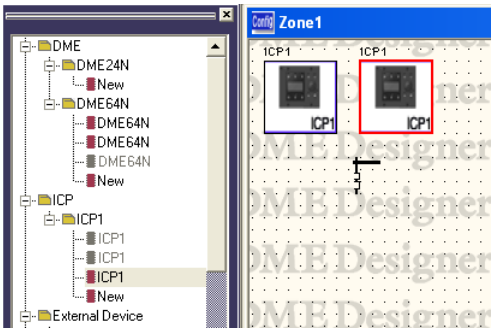


Colocación de un ICP nuevo

La ventana Toolkit contiene la carpeta [ICP1], que está subordinada a la carpeta ICP. Debajo de estas carpetas se muestra un icono [New] (Nuevo). Arrástrelo a la ventana Zone.



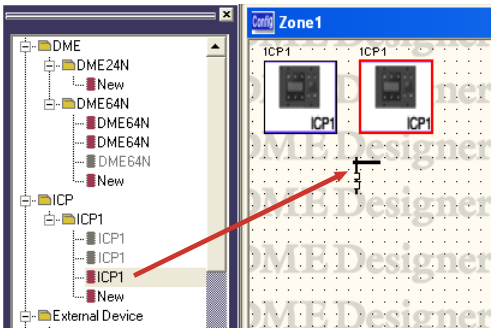
Cuando se arrastra el icono [New] del ICP y se coloca en la ventana Zone, también se añade un icono para ese ICP en la ventana Toolkit.



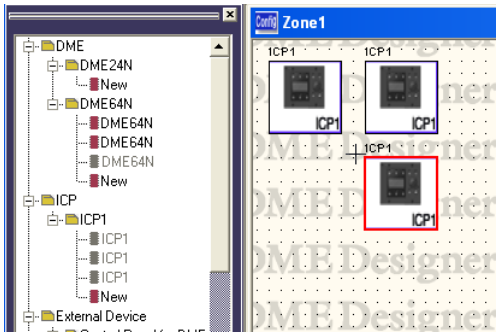
El ICP añadido en la ventana Toolkit se mostrará con un color apagado para indicar que ya se ha colocado. Para colocar varios ICP, arrastre el icono [New] para agregar cada ICP nuevo.

Colocación de ICP existentes

Cuando se dispone de varias configuraciones, puede colocar los ICP existentes en configuraciones que no sean su configuración original.
Arrastre el icono del ICP creado en la ventana Toolkit a la ventana Zone.

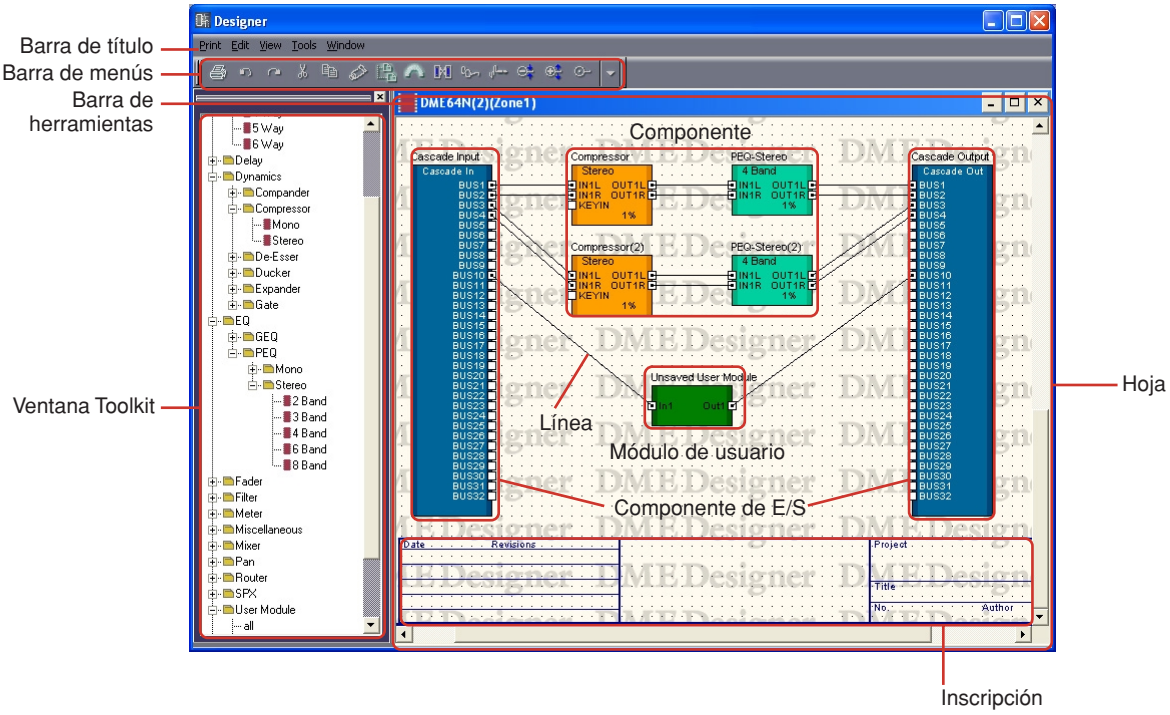


El ICP se colocará en la ventana Zone. El ICP añadido en la ventana Toolkit se mostrará con un color apagado para indicar que ya se ha colocado.



Configuration Window (Ventana Configuration)

La ventana Configuration se utiliza para disponer los componentes en la hoja y para realizar conexiones lógicas. Aparece cuando se hace doble clic en una unidad DME.



■ Barra de título

Muestra “DME Name (Zone Name)” (Nombre de unidad DME (nombre de zona)). La ventana de configuración de un DME64N colocado en [Zone1] será “DME64N (Zone1)”. El nombre de la unidad DME se ajusta en las propiedades de la unidad DME colocada en la ventana Zone.

■ Objetos

En la ventana Configuration se disponen objetos como componentes, módulos de usuario y formas.
Cuando se hace doble clic en un componente colocado en la ventana, se abre el editor de componentes. Si hace doble clic en un módulo de usuario, se abrirá.

■ Componente de E/S

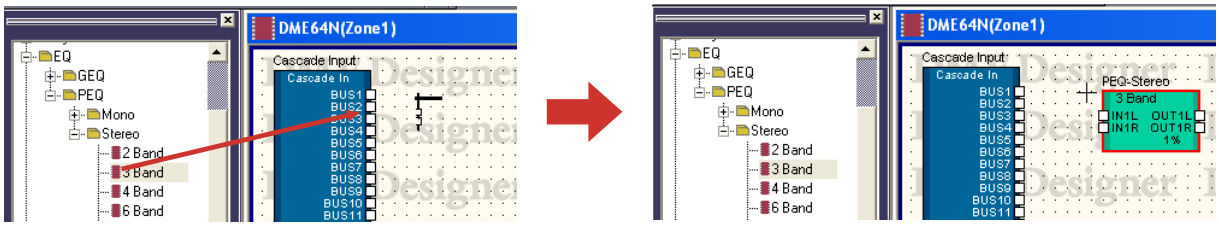
Dependiendo de los ajustes de la unidad DME colocada en la ventana Zone, los componentes de E/S se colocarán o agregarán automáticamente.

- Los componentes de E/S se pueden disponer en la ventana de configuración del DME24N.
- Cuando la opción “Show Cascade Port” (Mostrar puerto en cascada) está activada en el cuadro de diálogo “DME Device Properties” (Propiedades del dispositivo DME) del DME64N, se añade automáticamente la E/S en cascada.
- Cuando se ajusta una ranura en las propiedades de una unidad DME colocada en la ventana Zone, se agrega automáticamente la E/S de la ranura.

No es posible realizar operaciones de edición como cortar/copiar/pegar/duplicar con los componentes de E/S, la E/S de una ranura y la E/S en cascada.

Colocación de componentes

Puede colocar los objetos arrastrándolos desde la ventana Toolkit. También puede colocar los objetos haciendo doble clic en los mismos en la ventana Toolkit. Los mismos objetos se muestran en el submenú [Component List] del menú [Tools] o en el menú contextual que aparece cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en la hoja.
Para obtener información sobre el submenú [Component List] (Lista de componentes) de la ventana Configuration, consulte página 154.

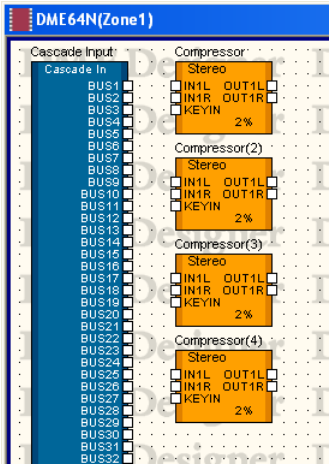


NOTA

Si los componentes [Matrix Mixer 64 input 64 output] (Mezclador de matrices entrada 64 salida 64) o [Matrix Mixer 64 input 32 output] (Mezclador de matrices entrada 64 salida 32) están colocados en la ventana de configuración del DME64N, no podrá utilizar otros componentes, aunque la ventana no llegue al 100%. Los componentes [Matrix Mixer 64 input 64 output] o [Matrix Mixer 64 input 32 output] no se pueden utilizar en el DME24N.

■ Disposición de una serie de componentes del mismo tipo

Puede disponer una serie de componentes del mismo tipo. Si existen dos o más componentes del mismo tipo, se adjuntarán números a sus nombres de la siguiente manera: “Compressor (2)”, “Compressor (3)”, etc. Los diversos componentes colocados en la configuración son independientes y es posible ajustar diferentes parámetros para cada uno de ellos.



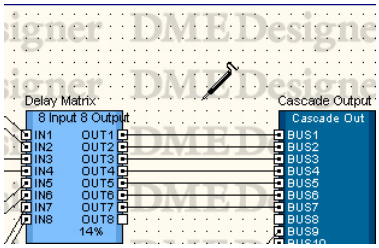
Monitor de sonda

El monitor de sonda es una función que le permite monitorizar los puertos de salida de la configuración mediante unos auriculares. Puede activar o desactivar la opción [Probe Monitor] (Monitor de sonda) en el menú [Tools] o mediante el botón [Probe Monitor] de la barra de herramientas. El monitor de sonda puede estar activado o desactivado para cada unidad DME.

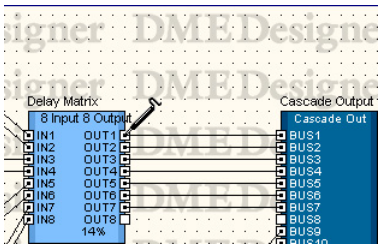
El monitor de sonda sólo se puede utilizar cuando la unidad DME está en línea y la ventana Configuration o el módulo de usuario está activo. Cuando el monitor de sonda está activado, la edición sólo es posible mediante el editor de componentes.

■ Procedimiento para utilizar el monitor de sonda

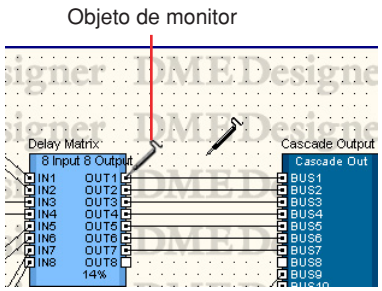
1 Active el monitor de sonda (ON).
Haga clic en la opción [Probe Monitor] del menú [Tools] (Herramientas) o en el botón [Probe Monitor] de la barra de herramientas.
Cambiará la forma del puntero del ratón.



2 Haga clic en el puerto de salida que desee monitorizar.



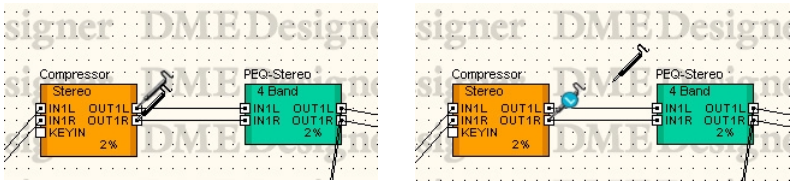
Se seleccionará el puerto de salida en el que ha hecho clic y comenzará la monitorización.



Si hace clic en otro puerto de salida, cambiará la ubicación monitorizada.

■ Selección de canal izquierdo/derecho

Para monitorizar simultáneamente los canales izquierdo y derecho, presione la tecla <Mayús> y haga clic en el canal izquierdo, y repita el procedimiento para el canal derecho.



■ Cómo salir del monitor de sonda

Haga clic en la opción [Probe Monitor] del menú [Tools] (Herramientas) o en el botón [Probe Monitor] de la barra de herramientas para desactivar el monitor de sonda. Cuando se desactiva el monitor de sonda, el puntero del ratón recupera su forma normal.

■ Monitorización en ocasiones sucesivas

El software recuerda la ubicación que se estaba monitorizando, aunque el monitor de sonda esté desactivado. La próxima vez que se active el monitor de sonda, se seleccionará la ubicación que se estaba monitorizando anteriormente.

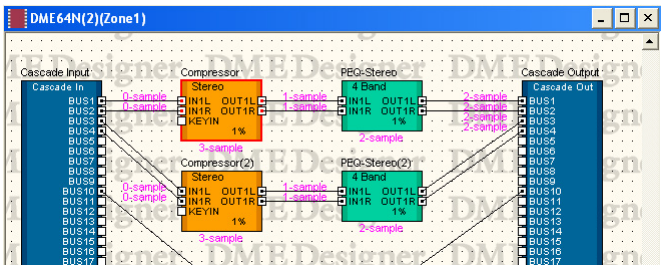
NOTA

Si se edita la configuración después de desactivar la monitorización, no se seleccionará la ubicación del monitor.

Show Signal Delay (valor de presentación de retardo)

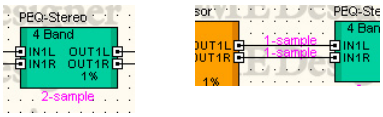
La señal sufrirá un retardo según el tiempo de procesamiento del procesador de audio. El comando [Show Signal Delay] del menú [Tools] calcula un valor de retardo del componente y lo muestra. Al seleccionar este comando se activa o desactiva la presentación del valor del retardo. Cuando está activado, aparece una marca a su lado.
Si está activado se compila la configuración para obtener el valor del retardo que se muestra para los componentes y las líneas. El valor de retardo que se obtiene tras la compilación se mantiene válido hasta que se edita la configuración. Las unidades de muestra se utilizan para mostrar el valor del retardo.
Esto corresponde al botón [Show Signal Delay] de la barra de herramientas.

Los valores de ON y de OFF de [Show Signal Display] se guardan para cada ventana de configuración. Cambiar la configuración de ON y OFF en otra ventana de configuración no tiene efecto en la ventana actual. Puede modificar la configuración mientras [Show Signal Delay] está activado (ON).



Al activar [Show Signal Delay], el valor de retardo aparece sobre el objeto.

Los valores de retardo de los componentes y de los componentes de E/S se muestran en la parte inferior central del objeto.



Los valores de retardo para cables se muestran junto al puerto de entrada del objeto conectado.

NOTA

Los valores de retardo de los componentes SPX varían en función del estado Bypass activado o desactivado, debido a que los componentes SPX agregan la señal de efecto a la señal original. Cuando [Show Signal Delay] está activado, se mostrará el valor de retardo del estado Bypass activado.

NOTA

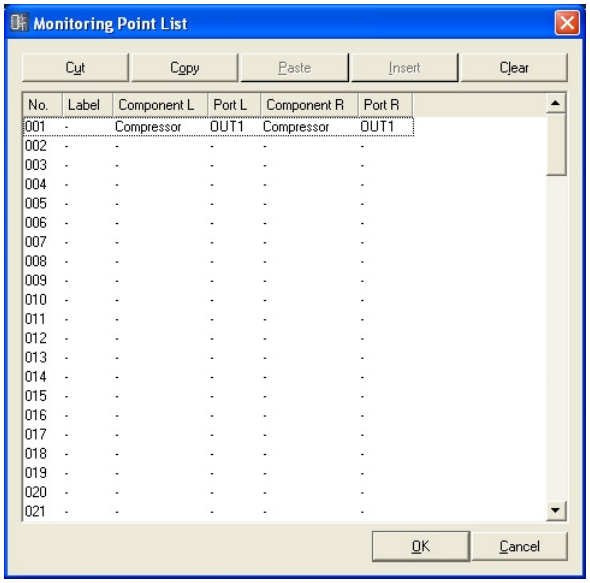
Los valores de retardo de los componentes del reproductor de archivos Wav se muestran para las entradas externas. Los valores de retardo de los archivos Wav locales no se pueden mostrar.

Lista de puntos de monitorización

Cuando se hace clic en el comando [Monitoring Point List] del menú [Tools], aparece el cuadro de diálogo “Monitoring Point List”. Aquí puede registrar o modificar los puntos para monitorizar con auriculares.

NOTA

Los puntos de monitorización sólo los pueden modificar los usuarios que tengan activada la casilla de seguridad [Edit].



■ Botón [Cut] (cortar)

Corta la información del punto de monitorización seleccionado. Cuando se corta la información del punto de monitorización, la información situada debajo de ese punto se mueve hacia arriba.

■ Botón [Copy] (copiar)

Copia la información del punto de monitorización seleccionado.

■ Botón [Paste] (pegar)

Pega la información del punto de monitorización en la línea seleccionada.

■ Botón [Insert] (insertar)

La información del punto de monitorización copiada se inserta en el punto seleccionado.

■ Botón [Clear] (borrar)

Elimina la información del punto de monitorización seleccionado.

■ Lista de puntos de monitorización

Muestra la información del punto de monitorización y permite modificarla.

[No.] (número)

Muestra los números de los puntos de enlace del monitor. Los números se asignan en orden empezando por arriba.

[Label] (etiqueta)

Muestra los nombres de los puntos de monitorización y permite modificarlos. Al hacer clic aquí se selecciona el texto. Ahora puede escribir un nombre nuevo.

[Component L] (componente izquierdo)

Establece el punto de monitorización del componente del canal izquierdo (L). Al hacer clic aquí se muestra una lista de los componentes dispuestos en la ventana de configuración activa. Entonces podrá seleccionar los componentes que desea monitorizar.

NOTA

También se mostrarán en la lista los componentes dispuestos en los módulos de usuario Sin embargo, no se mostrarán los componentes de los módulos de usuario en los que haya establecido la seguridad.

[Port L] (puerto izquierdo)

Establece el punto de monitorización del puerto del canal izquierdo (L). Al hacer clic aquí se muestra una lista de los puertos del componente seleccionado en el campo [Component L]. Haga clic en el puerto que desee monitorizar.

NOTA

Si hace clic en un puerto en la ventana de diseño mientras se está mostrando el cuadro de diálogo “Monitoring Point List”, el puerto se registrará en el punto de monitorización de la fila que esté seleccionada. Si registra los puntos de monitorización como estéreo, haga clic en un puerto mientras mantiene presionada la tecla <Mayús> para registrar los elementos Component L y Port L y, a continuación, haga clic en un puerto otra vez manteniendo presionada la tecla <Mayús> para registrar Component R y Port R.

[Component R] (componente derecho)

Establece el punto de monitorización del componente del canal derecho (R). Al hacer clic aquí se muestra una lista de los componentes dispuestos en la ventana de configuración activa. Entonces podrá seleccionar los componentes que desea monitorizar.

NOTA

También se mostrarán en la lista los componentes dispuestos en los módulos de usuario Sin embargo, no se mostrarán los componentes de los módulos de usuario en los que haya establecido la seguridad.

[Port R] (puerto derecho)

Establece el punto de monitorización del puerto del canal derecho (R). Al hacer clic aquí se muestra una lista de los puertos del componente seleccionado en el campo [Component R]. Haga clic en el puerto que desee monitorizar.

■ Botón [OK]

Actualiza los valores y cierra el cuadro de diálogo.

■ Botón [Cancel]

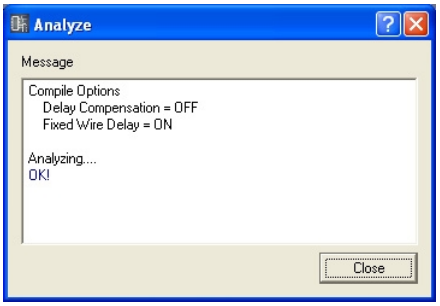
Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

Analyze (análisis de configuración)

Cuando se hace clic en el comando [Analyze] del menú [Tools], o en el botón [Analyze] de la barra de herramientas, aparece el cuadro de diálogo “Analyze”. Las conexiones de línea de la ventana de configuración activa actualmente se analizan y los resultados se muestran en el cuadro de diálogo “Analyze”.
Debido a que esta función le permite asegurarse de que no hay problemas con la disposición de componentes ni con las líneas sin conectar la unidad DME, resulta útil para eliminar los errores del compilador antes de ejecutar la sincronización.

NOTA

El comando [Analyze] del menú [Tools] se puede seleccionar sólo cuando hay activa una ventana de configuración.



■ Cuadro de mensaje

Muestra el progreso de la operación de análisis. Los resultados se muestran cuando finaliza el análisis.
Si durante el análisis se detectan errores, se mostrarán de la forma que se indica a continuación.



■ Botón [Close] (cerrar)

Cierra el cuadro de diálogo.

User Module (Módulo de usuario)

Módulos de usuario

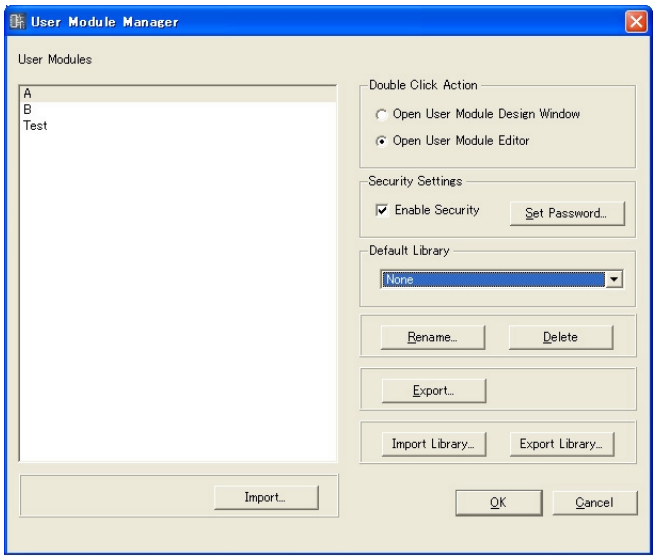
Un módulo que se trata como un único componente y que combina una serie de otros componentes se denomina “**módulo de usuario**”. Un módulo de usuario se puede disponer en la ventana Configuration como cualquier otro componente. La edición de un módulo de usuario consiste en colocar el componente y realizar conexiones lógicas con líneas, de la misma manera que se hace con las configuraciones.
Los módulos de usuario se guardan en el archivo de proyecto, pero también se pueden guardar como archivos. Los módulos de usuario guardados como archivos se muestran en la ventana Toolkit y se utilizan en otros archivos de proyecto.
Se creará una carpeta “User Modules” (Módulos de usuario) en la carpeta especificada en [Contents Folder] (Carpeta de contenido) en el cuadro de diálogo “Preferences” (Preferencias) de la ventana del panel principal. Allí se guardan los módulos de usuario. Si no se cambia el ajuste en el cuadro de diálogo “Preferences”, la ubicación será “C:\Archivos de programa\YAMAHA\OPT Tools\DME Designer\User Modules”.

NOTA

El cuadro de diálogo “Preferences” del menú del panel principal se muestra mediante la opción [Preference] del menú [File] (Archivo).

Administrador de módulos de usuario

Cuando se hace clic en la opción [User Module Manager] (Administrador de módulos de usuario) del menú [Tools] (Herramientas), aparece el cuadro de diálogo “User Module Manager”. En la ventana que se abre cuando hace doble clic en un módulo de usuario puede cambiar los ajustes, cambiar el nombre o eliminar módulos de usuario.



■ User Modules (Módulos de usuario)

Muestra los módulos de usuario que están guardados en la carpeta “User Modules”. Seleccione el módulo de usuario de destino haciendo clic en el mismo.

NOTA

Sólo se pueden mostrar módulos de usuario guardados. Los módulos de usuario colocados en el editor de componentes se guardan en archivos de proyecto y se pueden utilizar sin necesidad de guardarlos como archivos. Sin embargo, no se mostrarán en la lista del cuadro de diálogo “User Module Manager”.

■ Double Click Action (Doble clic)

Ajusta la acción que tiene lugar cuando hace doble clic en un módulo de usuario colocado en la ventana Configuration.

[Open User Module Design Window] (Abrir ventana de diseño de módulos de usuario)

Abre la ventana User Module.

[Open User Module Editor] (Abrir editor de módulos de usuario)

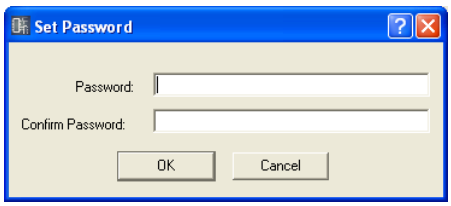
Abre el editor de módulos de usuario, que es una ventana en la que se pueden disponer controles para los componentes colocados en un módulo de usuario y cambiar sus parámetros. Para obtener más información sobre el editor de módulos de usuario, consulte “User Control/User Module Editor (Editor de control del usuario y de módulos de usuario)” en la página 279.

■ Security Settings (Ajustes de seguridad)

Realiza ajustes de seguridad para el módulo de usuario seleccionado en la lista.

[Enable Security] (Activar seguridad)

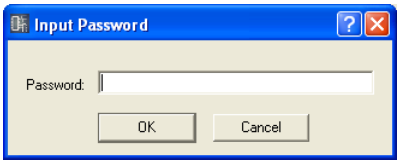
Activa la seguridad del módulo de usuario. Si la seguridad está activada, se solicita una contraseña cuando se intenta abrir la ventana User Module. Si no se introduce la contraseña correcta, la ventana permanecerá cerrada.
Cuando se selecciona esta opción aparece el cuadro de diálogo “Set Password” (Ajustar contraseña). Introduzca la misma contraseña en el cuadro [Password] (Contraseña) y en el cuadro [Confirm Password] (Confirmar contraseña) y haga clic en el botón [OK].



Para desactivar la seguridad del módulo de usuario, desactive esta opción. Si hace clic en la casilla de verificación mientras está seleccionada, aparecerá el cuadro de diálogo “Input Password” (Introducir contraseña). Introduzca la contraseña para este módulo de usuario y haga clic en el botón [OK]. Puede desactivar la seguridad de esta manera. Si no introduce la contraseña correcta, no podrá desactivar la seguridad.

Botón [Set Password] (Ajustar contraseña)

Permite cambiar la contraseña. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Input Password”. Introduzca la contraseña actual y haga clic en el botón [OK]. Aparecerá el cuadro de diálogo “Set Password”. Introduzca la misma contraseña en el cuadro [Password] (Contraseña) y en el cuadro [Confirm Password] (Confirmar contraseña) y haga clic en el botón [OK].

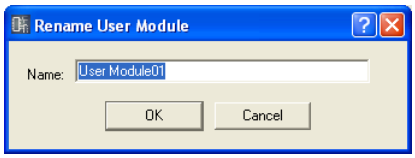


■ Biblioteca predeterminada

Especifica el archivo de biblioteca predeterminado para módulos del usuario que se acaban de crear.

■ Botón [Rename] (Cambiar nombre)

Cambia el nombre del módulo de usuario seleccionado en la lista. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Rename User Module” (Cambiar nombre de módulo de usuario). Introduzca un nombre en el cuadro y haga clic en el botón [OK].



NOTA

El nombre del módulo de usuario también se convierte en el nombre de archivo. Cuando asigne un nombre a un módulo de usuario, no utilice caracteres que no se puedan usar en los nombres de archivo.

■ Botón [Delete] (Eliminar)

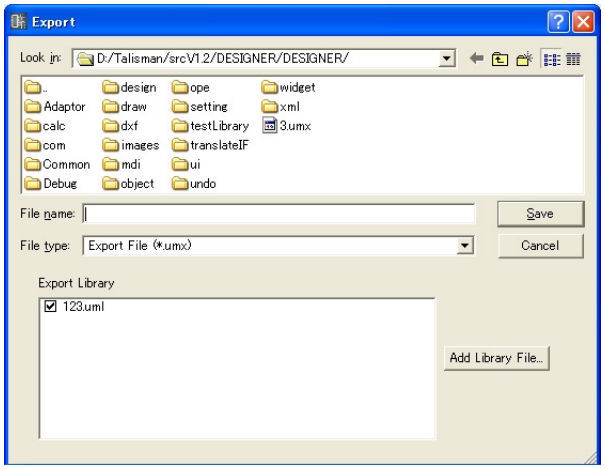
Elimina el módulo de usuario seleccionado en la lista.

■ Botón [Import] (importar)

Importa los ajustes y la biblioteca de módulos del usuario desde el archivo de exportación de módulos del usuario.

■ Botón [Export] (exportar)

Guarda los ajustes y la biblioteca de módulos del usuario en el archivo de exportación de módulos del usuario.
Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Export. Todas las funciones de esta ventana son las mismas que las del cuadro de diálogo para guardar archivos Windows estándar, excepto la opción [Export Library] (exportar biblioteca).
Es posible llamar a [Export Library] para seleccionar la biblioteca que se debe guardar.

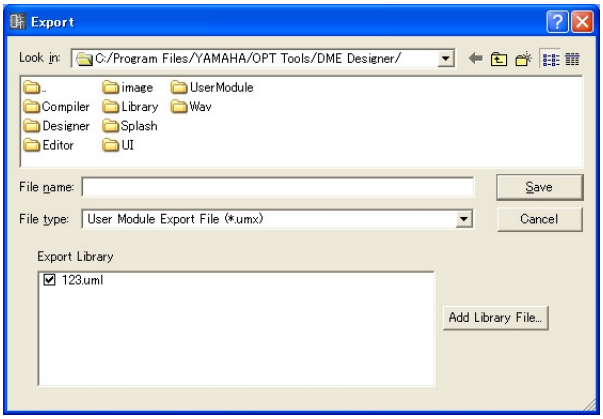


■ Botón [Import Library]

Carga un archivo desde la carpeta especificada a la biblioteca.

■ Botón [Export Library]

Guarda la biblioteca en un archivo.
Utilice [Export Library] para seleccionar la biblioteca que se va a guardar.



■ Botón [OK]

Acepta los valores modificados y cierra el cuadro de diálogo.

■ Botón [Cancel] (Cancelar)

Cierra el cuadro de diálogo sin cambiar los valores.

NOTA

Los ajustes del cuadro de diálogo “User Module Manager” cambian cuando se hace clic en el botón [OK]. Si ajusta la seguridad, cambia la contraseña o elimina un módulo de usuario por error, podrá hacer clic en el botón [Cancel] para cerrar el cuadro de diálogo y recuperar los ajustes originales sin cambios.
Téngase en cuenta que [Import], [Export], [Import Library] y [Export Library] se aplicarán incluso si se hace clic en el botón [Cancel].

Creación de módulos de usuario

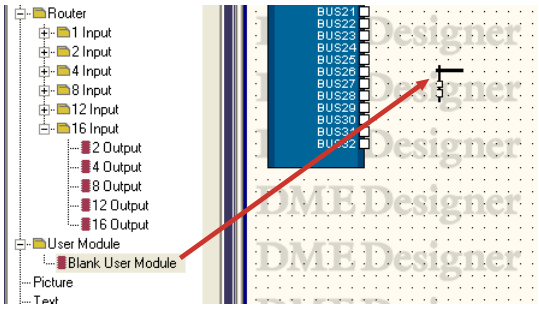
Cuando se coloca un módulo de usuario en blanco en la ventana Configuration, se crea un nuevo módulo de usuario.

1 Active la ventana Configuration.

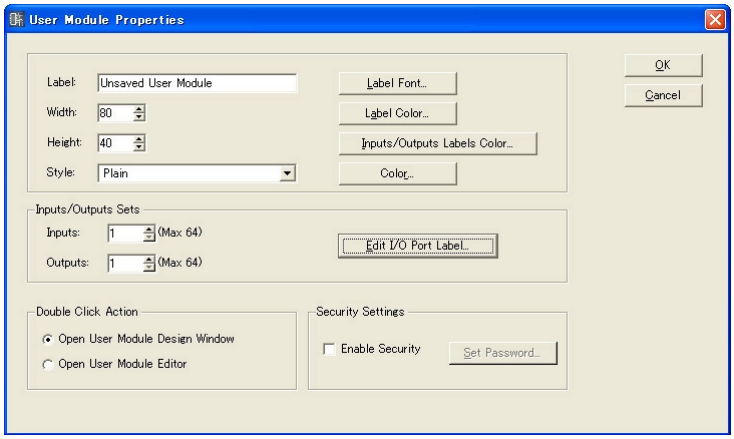
2 Haga clic en el símbolo [+] que aparece al lado de [User Module] en la ventana Toolkit.

Aparecerán los elementos que se encuentran un nivel por debajo de la carpeta [User Module].

3 Arrastre el [Blank User Module] (Módulo de usuario en blanco) a la ventana Configuration.



Cuando suelte el botón del ratón en la ubicación donde desea colocar el módulo de usuario, aparecerá el cuadro de diálogo “User Module Properties” (Propiedades de módulo de usuario).

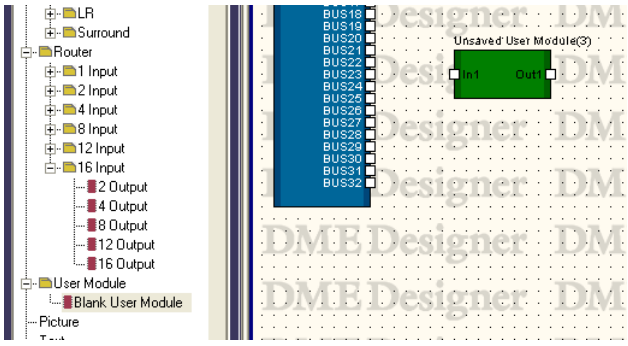


4 Aquí puede ajustar las propiedades de los objetos.

[Inputs/Outputs Sets] (Conjuntos de entradas/salidas) se ajusta a 1. Ajuste el número de puertos deseado.

5 Haga clic en el botón [OK].

Se creará un módulo de usuario y se colocará en la ventana Configuration.



Las propiedades del módulo de usuario también se podrán modificar más adelante. Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “User Module Properties”, consulte “User Module (Módulo de usuario)” en la página 181.

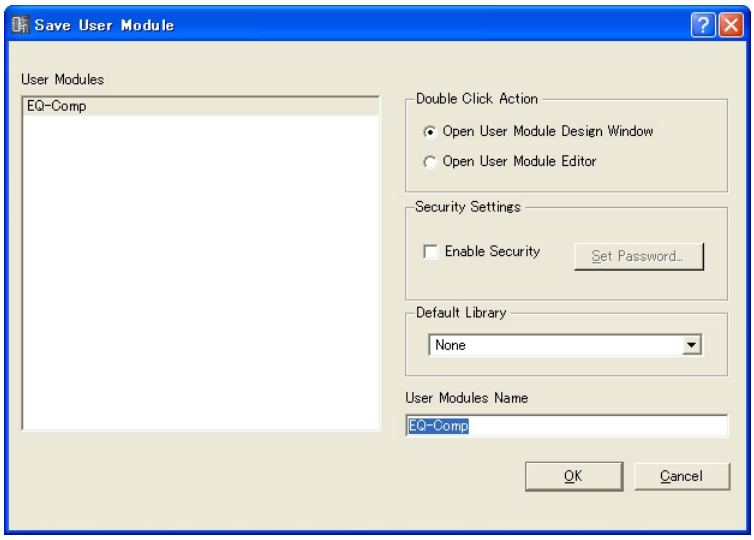
Cómo guardar módulos de usuario

Cuando se guardan, los módulos de usuario aparecen debajo de [User Module] en la ventana Toolkit. Se pueden utilizar en otros archivos de proyecto.

NOTA

Los módulos de usuario colocados en el editor de componentes se guardan en el archivo de proyecto. Cuando desee utilizar un módulo de usuario en otro proyecto o en otra configuración del mismo proyecto, guárdelo mediante el comando “Save User Module” (Guardar módulo de usuario).

Guarde el módulo de usuario mediante el comando [Save User Module] del menú [Tools]. El comando [Save User Module] sólo se puede utilizar cuando se ha seleccionado un módulo de usuario en la ventana Configuration. Cuando se selecciona el comando aparece el cuadro de diálogo “Save User Module”. Introduzca un nombre para el módulo de usuario y haga clic en el botón [OK].



Ajuste las opciones [Double Click Action] (Doble clic) y [Security Settings] (Ajustes de seguridad) en la parte inferior del cuadro de diálogo “Save User Module”.
Corresponden a las mismas opciones del cuadro de diálogo “User Module Manager”. Si se guarda con ajustes diferentes de los del cuadro de diálogo “User Module Manager”, los ajustes guardados se aplican de inmediato.

■ Double Click Action (Doble clic)

Ajusta la ventana que se abre cuando hace doble clic en un módulo de usuario colocado en el editor de componentes.

[Open User Module Design Window] (Abrir ventana de diseño de módulos de usuario)

Abre la ventana User Module.

[Open User Module Editor] (Abrir editor de módulos de usuario)

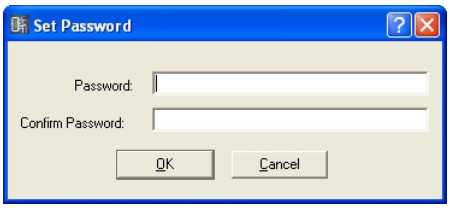
Abre el editor de módulos de usuario.

■ Security Settings (Ajustes de seguridad)

Ajusta la seguridad del módulo de usuario.

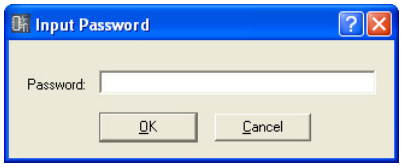
[Enable Security] (Activar seguridad)

Activa la seguridad del módulo de usuario.
Cuando se selecciona esta opción aparece el cuadro de diálogo “Set Password” (Ajustar contraseña). Introduzca la misma contraseña en el cuadro [Password] (Contraseña) y en el cuadro [Confirm Password] (Confirmar contraseña) y haga clic en el botón [OK].

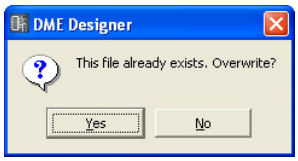


Botón [Set Password] (Ajustar contraseña)

Permite cambiar la contraseña. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Input Password”. Introduzca la contraseña actual y haga clic en el botón [OK]. Aparecerá el cuadro de diálogo “Set Password”. Introduzca la misma contraseña en el cuadro [Password] (Contraseña) y en el cuadro [Confirm Password] (Confirmar contraseña) y haga clic en el botón [OK].



Si intenta guardar un módulo de usuario con el mismo nombre que el de un módulo de usuario que ya está guardado, aparecerá el mensaje “This file already exists. Overwrite?” (Este archivo ya existe. ¿Desea sobrescribirlo?). Para sobrescribirlo, haga clic en el botón [Yes] (Sí). Para cambiar el nombre, haga clic en el botón [No] y cambie el nombre de archivo en el cuadro de diálogo “Save User Module”.

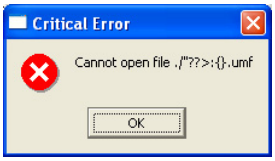


NOTA

Cuando aparece el cuadro de diálogo “Save User Module”, el nombre definido en el cuadro de diálogo “User Module Properties” del módulo de usuario se introduce en el cuadro [File name] (Nombre de archivo). Si cambia el nombre de un módulo de usuario y lo guarda mediante el cuadro de diálogo “Save User Module”, también cambiarán el nombre de archivo del módulo de usuario y el nombre del módulo de usuario que aparece en la ventana Toolkit.
El cuadro [Label] (Etiqueta) mostrado en el cuadro de diálogo “User Module Properties” no cambiará.

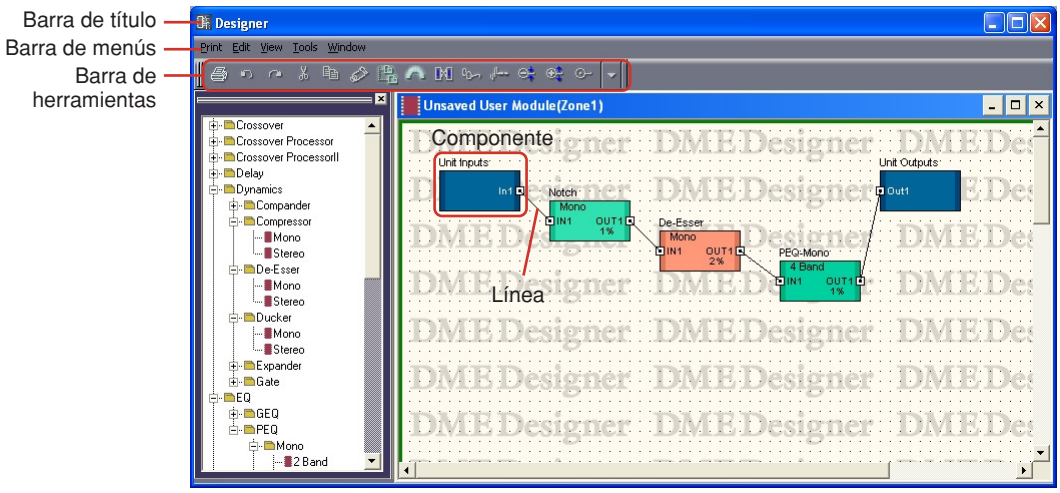
NOTA

Si en el nombre de archivo definido en el cuadro de diálogo “User Module Properties” se utilizan caracteres que no se pueden usar en nombres de archivo, aparecerá un mensaje de error al mismo tiempo que el cuadro de diálogo “Save User Module”. Elimine los caracteres no admitidos antes de guardarlo.



User Module Window (Ventana User Module)

Los módulos de usuario se editan en la ventana User Module. La ventana User Module se utiliza para disponer los componentes en la hoja y para realizar conexiones lógicas. Aparece cuando se hace doble clic en un objeto dispuesto en la ventana Configuration.



■ Barra de título

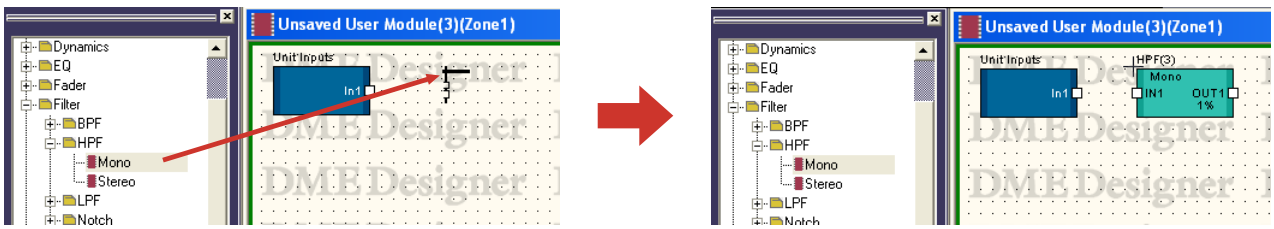
Los nombres de los módulos de usuario aparecen en la barra de título. Los nombres de los módulos de usuario se definen en el cuadro de diálogo “User Module Properties” (Propiedades de módulo de usuario).

■ Objetos

Puede colocar, cortar, copiar, pegar, eliminar y mover objetos de componentes y de formas. Cuando se hace doble clic en un objeto colocado en la ventana, se abre el editor de componentes.

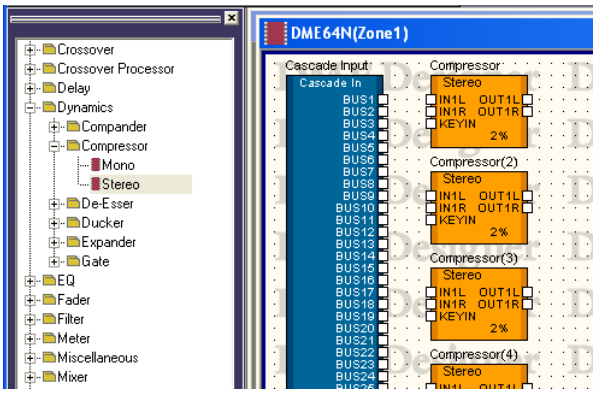
■ Colocación de componentes

Los componentes se colocan de la misma manera que en la ventana Configuration.
Puede colocar los objetos arrastrándolos desde la ventana Toolkit a la ventana User Module.
También puede colocar los objetos haciendo doble clic en los mismos en la ventana Toolkit. Los mismos objetos se muestran en el submenú [Component List] del menú [Tools] o en el menú contextual que aparece cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en la hoja.
Para obtener más información sobre la opción [Component List] (Lista de componentes) de la ventana User Module, consulte página 155.



■ Colocación de una serie de componentes del mismo tipo

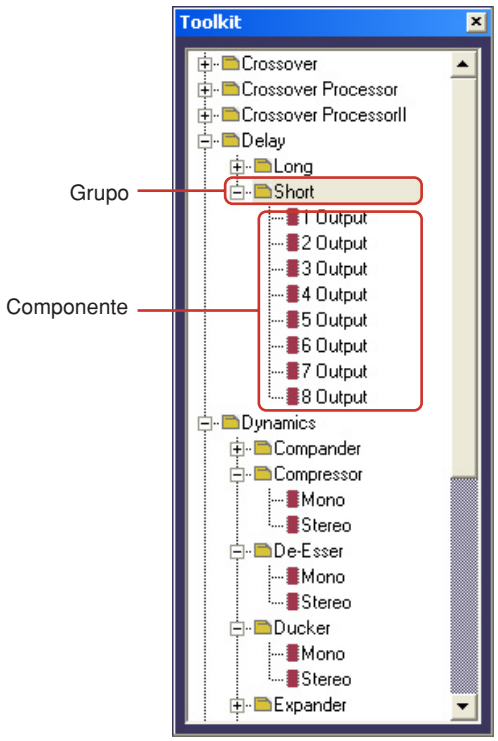
Puede disponer una serie de componentes del mismo tipo. Si existen dos o más componentes del mismo tipo, se adjuntarán números a sus nombres de la siguiente manera: “Compressor (2)”, “Compressor (3)”, etc. Los diversos componentes colocados en la configuración son independientes y es posible ajustar diferentes parámetros para cada uno de ellos.



Tipos de componentes

Grupos de componentes

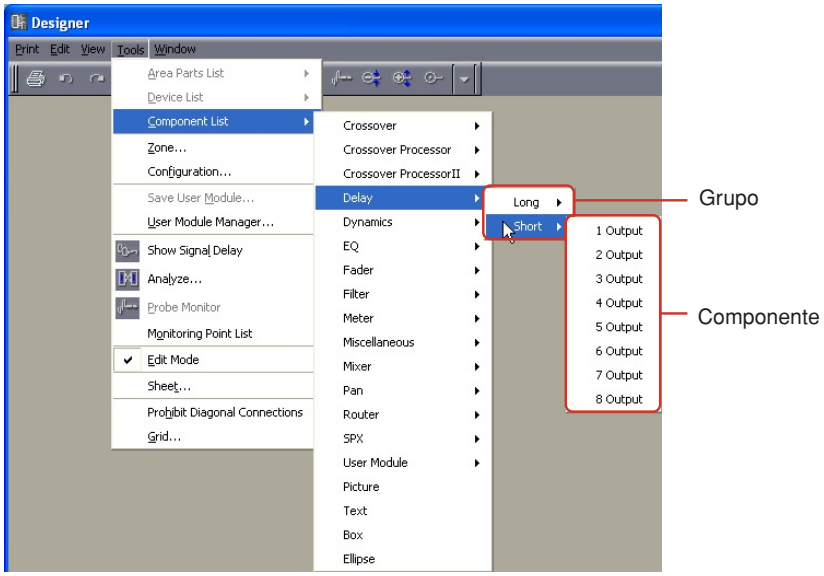
Cuando se activan las ventanas Configuration y User Module, aparece una lista de componentes en la ventana Toolkit y se puede utilizar [Component List] (lista de componentes) del menú [Tools]. Los componentes se pueden dividir en grupos en función de los tipos. En la ventana Toolkit, los grupos de componentes aparecen como carpetas. Algunos de los grupos de la ventana Toolkit se dividen a su vez en subgrupos. Haga clic en los botones [+]/[-] situados a la izquierda de las carpetas para ver los componentes.



NOTA

Cuando está activa la ventana User Module, la opción [User Module] (módulo de usuario) no aparece en el menú.

En el menú [Tools] de la ventana Designer → menú [Component List], los grupos de componentes aparecen como elementos de submenú.
Los elementos con triángulos pequeños hacia arriba son grupos y los que no los tienen son componentes.



NOTA

Cuando está activa la ventana User Module, la opción [User Module] (módulo de usuario) no aparece en el menú.

Lista de componentes

Grupo		Variaciones de componentes
Crossover		2 Way 3 Way 4 Way 5 Way 6 Way
Crossover Processor		2 Way 3 Way 4 Way 5 Way 6 Way
Crossover Processor II		2 Way 3 Way 4 Way 5 Way 6 Way
Delay	Long	1 Output 2 Output 3 Output 4 Output 5 Output 6 Output 7 Output 8 Output
	Short	1 Output 2 Output 3 Output 4 Output 5 Output 6 Output 7 Output 8 Output

Grupo			Variaciones de componentes
Dynamics	Compander	CompanderH	Mono Stereo
		CompanderS	Mono Stereo
	Compressor		Mono Stereo
	De-Esser		Mono Stereo
	Ducking		Mono Stereo
	Expander		Mono Stereo
	Gate		Mono Stereo
	Limiter		Mono Stereo
EQ	GEQ	Mono	7 Band 15 Band 31 Band
		Stereo	7 Band 15 Band 31 Band
	PEQ	Mono	2 Band 3 Band 4 Band 6 Band 8 Band
		Stereo	2 Band 3 Band 4 Band 6 Band 8 Band
Fader			1 Channel 2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel
Filter	BPF		Mono Stereo
	HPF		Mono Stereo
	LPF		Mono Stereo
	Notch		Mono Stereo
	Programmable BPF		Mono Stereo
	Programmable HPF		Mono Stereo
	Programmable LPF		Mono Stereo
Meter			1 Channel 2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel
Miscellaneous	Oscillator		Mono
	Wav File Player		

Grupo			Variaciones de componentes
Mixer	Auto Mixer		2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel
	Delay Matrix	2 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
		4 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
		8 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	Matrix Mixer	2 Input	1 Output 2 Output
		4 Input	1 Output 2 Output 4 Output
		8 Input	1 Output 2 Output 4 Output 8 Output
		12 Input	1 Output 2 Output 4 Output 8 Output 12 Output
		16 Input	1 Output 2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
		32 Input	16 Output 32 Output
		64 Input	32 Output 64 Output
Pan	LCR		1 Channel 2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel
	LR		1 Channel 2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel
	Surround		3-1 5.1 6.1

Grupo		Variaciones de componentes
Router	1 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	2 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	4 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	8 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	12 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	16 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
Source Selector	3 Position	1 Channel
	4 Position	1 Channel 2 Channel 6 Channel
	8 Position	1 Channel 2 Channel 6 Channel
	16 Position	1 Channel
Speaker Processor		1 Channel 2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel
SPX		
Slot		Slot In Component Editor (editor del componente Slot In) Slot Out Component Editor (editor del componente Slot Out)
Cascade		Cascade In Component Editor (editor del componente Cascade In) Cascade Out Component Editor (editor del componente Cascade Out)

Component Editor Window (Ventana Component Editor)

Component Editor (editor de componentes)

Los parámetros de los componentes se editan con el editor de componentes. Se puede colocar un mismo componente varias veces en la misma hoja de la ventana Configuration o User Module. Si existen varios ejemplos del mismo componente en una ventana de configuración o de módulo de usuario, cada componente es independiente y sus parámetros se ajustan individualmente en una ventana Component Editor distinta.

Abrir Component Editor

Al hacer doble clic en un componente de la ventana Configuration, se abre la ventana Component Editor. No hay sólo una ventana denominada editor de componentes. El contenido del editor y el nombre de la barra de título varían en función del tipo de componente para el que se abre la ventana.

Estructura de la ventana Component Editor

El contenido de la ventana Component Editor varía en función del componente.



■ Barra de título

Muestra el nombre del componente y la etiqueta. Los ajustes de la etiqueta se realizan en el cuadro de diálogo “Component Properties” (propiedades del componente). Para obtener información sobre las etiquetas de los componentes, consulte “Componentes” (página 174) en “Objetos”.

■ Botón Back (atrás)

Este botón aparece en la ventana secundaria de ventanas que tienen relaciones principal-secundaria, y puede utilizarse para volver a la ventana principal.

■ Barra de estado



Nombre de componente

Muestra el nombre del componente.

Identificador de componente

Muestra el identificador del componente.

NOTA

Si se controla el DME64N/24N mediante la conexión de un controlador compatible con RS-232C al terminal [REMOTE], se necesitará un identificador de componente para distinguir los mismos componentes en el DME64N/24N. El identificador de componente se incluye en la señal que controla los parámetros del componente. Para obtener información sobre los métodos de control, póngase en contacto con el representante de Yamaha o el distribuidor autorizado más próximo, que figura al final del manual de instrucciones del DME64N/24N.

Identificador del parámetro

Muestra el identificador del parámetro para los controles que están funcionado.

■ Snap (ajustar)

En la memoria se pueden grabar hasta cuatro conjuntos de parámetros de editor del componente de forma temporal. Puede cambiar entre conjuntos de parámetros utilizando los botones.
Es posible copiar conjuntos de parámetros arrastrando y soltando un botón en cualquier otro. La copia también se puede realizar desde el menú contextual que se abre al hacer clic en un botón con el botón de derecho del ratón.

■ Biblioteca

Guarda y recupera los conjuntos de parámetros del editor de componentes como archivos.
→ Consulte “Library (Biblioteca)” en la página 275.

■ Gráfico

Muestra los efectos del componente en formato gráfico. Cuando se cambian los parámetros, el gráfico también cambia. En los gráficos que tengan puntos de control, ajuste los parámetros arrastrando los puntos. A medida que los arrastre, los parámetros correspondientes reflejarán los cambios realizados.

■ Indicador

Muestra el nivel de la señal.

■ Guía/mando

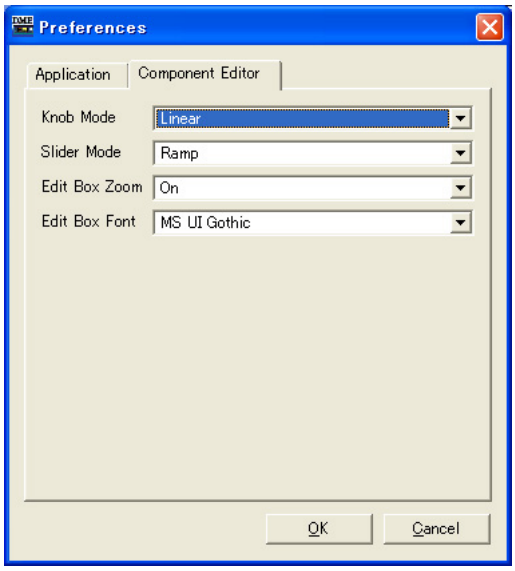
Se pueden cambiar los parámetros arrastrando las guías o mandos correspondientes.

Cambio de parámetros

En la ventana Component Editor, los ajustes de los parámetros se pueden realizar arrastrando los botones y las guías y no sólo introduciendo los números directamente. En los lugares en los que se combinen varios controles, como por ejemplo en los cuadros de edición y los mandos, los valores se pueden cambiar de las dos formas.

■ Preference (preferencias)

Al hacer clic en el comando [Preference] del menú [File] situado en la ventana del panel principal, aparece el cuadro de diálogo “Preferences”. Se puede configurar la acción de los mandos y las guías en la ficha [Component Editor] del cuadro de diálogo “Preferences”.
Cuando se cierra el cuadro después de modificar los ajustes, los cambios se reflejan inmediatamente en el componente.



Modo de mando

Ajusta el funcionamiento de los mandos.

Modo de guía

Ajusta la acción que tiene lugar cuando se hace clic en la escala situada bajo las guías.

Edit Box Zoom (ampliación del cuadro de edición)

Especifica si el cuadro de edición se ampliará o no al pasarle el ratón por encima.

Edit Box Font (fuente del cuadro de edición)

Especifica la fuente del cuadro de edición.

NOTA

Es la fuente del cuadro una vez ampliado, no la que se utiliza cuando el cuadro aparece en su tamaño más reducido. Con algunas fuentes, el texto puede sangrar fuera del cuadro.

■ Mando



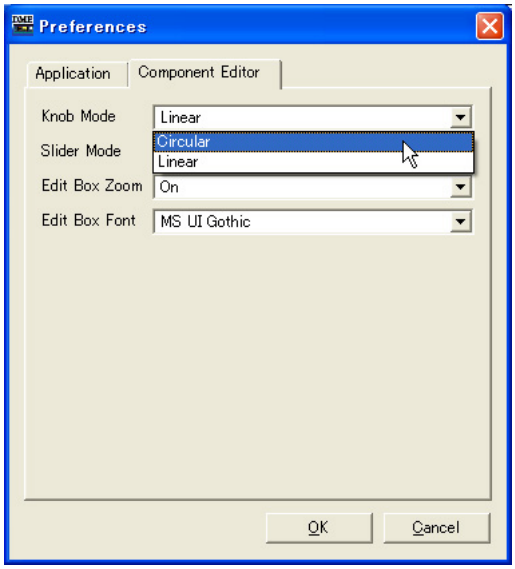
Puede modificar el funcionamiento de los mandos en la ficha [Component Editor] → ajuste [Knob Mode] (modo de mando) del cuadro de diálogo “Preferences”.

Circular

El mando se arrastra siguiendo su forma, como si se dibujara un círculo.

Lineal

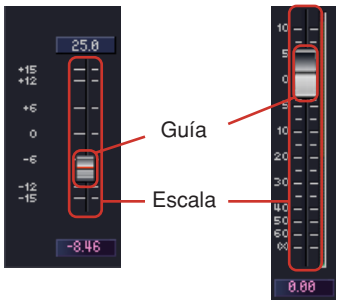
Cuando se arrastra el mando hacia arriba, el valor aumenta. Cuando se arrastra hacia abajo, el valor disminuye.



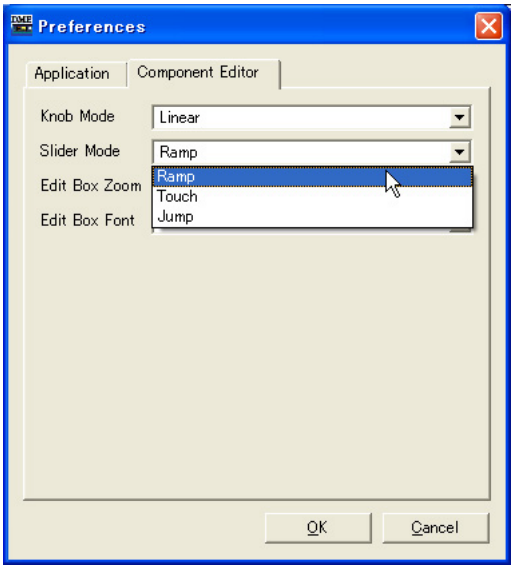
NOTA

Para realizar un ajuste más preciso, pulse la tecla <Mayús> mientras arrastra el mando.
Si se hace clic en un mando mientras se pulsa la tecla <Ctrl>, el ajuste recupera su valor inicial.

■ Guía



Se puede cambiar el parámetro arrastrando la guía.
Se puede configurar la acción derivada de utilizar el ratón en el área de escala con la ficha [Component Editor] → [Slider Mode] del cuadro de diálogo “Preferences”.



Ramp (rampa)

Cuando se hace clic en la barra del fader, el mando se desplaza por un tramo predefinido en la dirección correspondiente.

Touch (contacto)

La guía no se desplaza si no se toca directamente, incluso si se hace clic con el ratón.

Jump (salto)

La guía salta al lugar en el que se hace clic.

NOTA

Para realizar un ajuste más preciso, pulse la tecla <Mayús> mientras arrastra la guía.
Si se hace clic en una guía mientras se pulsa la tecla <Ctrl>, el ajuste recupera su valor inicial.

■ Botones

Existen varios tipos de botones.

Cambia entre ON y OFF. Cuando se activa, el botón se enciende. El color depende de la función del botón.



Encendido

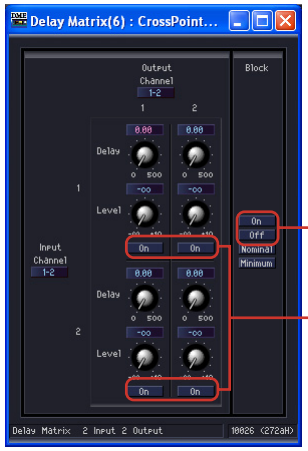


Apagado

En los conjuntos de botones de este tipo, se puede seleccionar uno entre varios. Al hacerlo, todos los demás botones del conjunto se apagan.



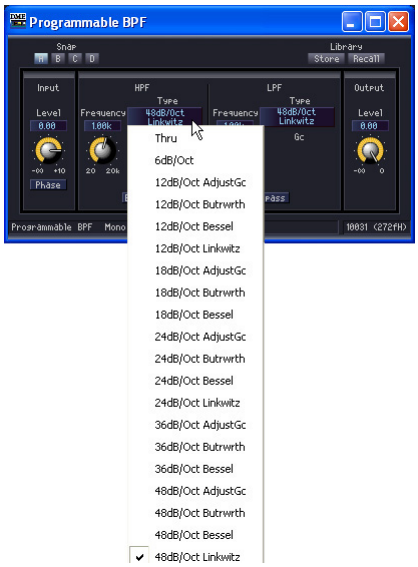
Haga clic aquí para ejecutar un comando.



Haga clic en este botón

para cambiar todos los canales del bloque.

Muestra un menú.



Muestra otra ventana.



■ Cuadro de edición



Muestra los valores actuales de los ajustes. Los valores se pueden modificar escribiendo con el teclado o utilizando el ratón. Cuando se cambia un valor, el mando o la guía se desplazan.

Mouse-over (pasar el ratón por encima)

Cuando se marca [Edit Box Zoom] en la ficha [Component Editor] del cuadro de diálogo Preferences (preferencias), el cuadro de edición se ampliará al pasarle el ratón por encima (mouse-over).



Clic

El texto del cuadro de edición seleccionado cambia a rojo. Los valores se pueden introducir y editar con el teclado. No es necesario introducir la unidad. Presine la tecla <ENTER> para confirmar la entrada y mostrar la unidad.



Cómo cambiar valores utilizando los cuadros de número

Los cuadros de número aparecen cuando el puntero del ratón se sitúa sobre un cuadro de edición. Haciendo clic en la flecha arriba [▲] el valor aumenta y haciendo clic en la flecha abajo [▼] el valor se reduce.



Doble clic

Selecciona un número Se puede cambiar el número seleccionado con el teclado. No es necesario introducir unidades. Cuando se pulsa la tecla <Intro>, los números introducidos se ajustan y se muestran las unidades.



Desplazamiento con la tecla del <tabulador>

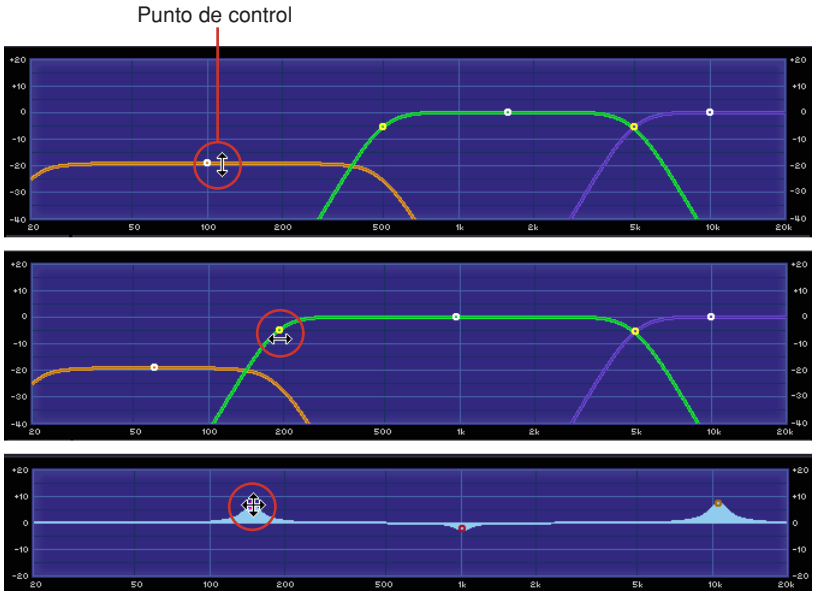
Si se pulsa la tecla del <tabulador> mientras está seleccionado un cuadro de edición, la selección se desplaza al siguiente cuadro de edición.
Si se pulsa <Mayús> + <tabulador>, la selección se desplaza al cuadro de edición anterior.

Cambiar las selecciones con las teclas o la rueda del ratón

Los valores de los cuadros de edición seleccionados se pueden modificar con las teclas de desplazamiento o con la rueda del ratón.

- Teclas de flecha arriba y abajo
  Aumenta o reduce los ajustes de números.
- <Teclas RePág> y<AvPág>
  Aumenta o reduce los ajustes de números en incrementos grandes. La tecla <AvPág> aumenta el ajuste y la tecla <RePág> lo reduce.
- Tecla <Intro>
  Cuando se pulsa la tecla <Intro>, los números introducidos se confirman.
- Teclas <Ctrl> e <Intro>
  Cuando se pulsan las teclas <Ctrl> e <Intro>, el ajuste recupera su valor inicial.
- Rueda del ratón
  Girando la rueda hacia adelante aumenta el valor y girándola hacia atrás (hacia sí) se reduce.
- Arrastrar
  Arrastrando hacia arriba aumenta el valor y arrastrando hacia abajo se reduce.
- Tecla <ESC>
  La tecla <ESC> se utiliza para cancelar el valor que se está introduciendo.

■ Gráfico



Muestra los parámetros de forma gráfica. Cuando se cambian los parámetros, el gráfico también cambia.
En los gráficos que tengan puntos de control, los parámetros se pueden ajustar arrastrando los puntos. En los gráficos que tienen puntos de control limitados al movimiento en una sola dirección, al alinear el puntero del ratón con el punto de control y pulsar el botón, el puntero cambia a una flecha de doble punta que señala en ambas direcciones. Cambie el parámetro arrastrando los puntos en las direcciones de la flecha.
Los puntos de control que se pueden arrastrar en cualquier dirección tienen normalmente la posición determinada mediante varios parámetros en el editor de componentes. Dichos parámetros se pueden ajustar arrastrando el punto.
Cuando existen varios puntos de control en el gráfico, éstos se identifican por sus colores. Se puede ver una barra del mismo color que cada punto de control debajo del mando o cuadro de edición correspondiente.

NOTA

Cuando un gráfico que contiene puntos de control se copia a User Control Editor o User Module Editor, no se visualizarán los puntos de control. Para visualizarlos también deben copiarse los controladores asignados a los parámetros correspondientes.

Snap (ajustar)

Acerca de la función Snap

La función Snap graba en la memoria los parámetros del editor de componentes, del editor de control o del de módulos del usuario de forma temporal. Haciendo clic en un botón se cambia de conjunto de parámetros, configurando todos los parámetros en el editor en el estado en que se encontraban cuando se garbaron en la memoria. Puede grabar los valores actuales de los parámetros. Además, cuando recupere una biblioteca, quedará grabada en el botón Snap que esté activado en ese momento. Para obtener más información acerca de las bibliotecas, consulte la sección “Biblioteca” (página 275).



■ Botones de ajuste (De [A] a [D])

Estos botones le permiten cambiar entre conjuntos de parámetros. Los botones cambian de aspecto en función de si están activados (ON) o desactivados (OFF) y de si ha habido cambios en el conjunto de parámetros desde que se inició el editor.

Cuando no ha habido cambios en el conjunto de parámetros desde que se inició el editor

Un botón se enciende cuando está seleccionado.



Cuando un conjunto de parámetros que se ha modificado desde que se inició el editor se ha grabado en un botón

El color del nombre del botón cambia en los botones en los que ha cambiado el conjunto de parámetros. Un botón se enciende cuando está seleccionado.



■ Cómo grabar conjuntos de parámetros

Cómo grabar parámetros desde la ventana actual

Los parámetros presentes cuando el botón Snap está activado se graban en el botón Snap antes del cambio.

1. Haga clic en el botón Snap ([A] a [D]) que vaya a grabar el conjunto de parámetros. De este modo se activa.
2. Establezca en el editor la configuración de los parámetros que desea grabar.
3. Haga clic en otro botón Snap.

Cómo recuperar una biblioteca

1. Haga clic en el botón Snap en el que haya grabado el conjunto de parámetros. De este modo se activa.
2. La biblioteca se recuperará.

■ Cómo cambiar entre conjuntos de parámetros

Si hace clic en un botón Snap que tiene grabado un conjunto de parámetros, el sistema cambia al conjunto de parámetros que se haya grabado en él.

■ Copia de conjuntos de parámetros

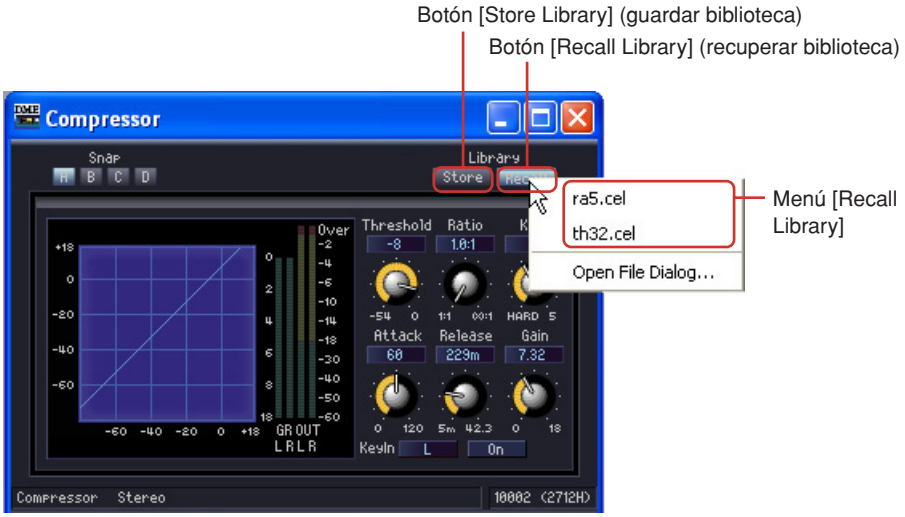
Es posible copiar conjuntos de parámetros entre los botones snap [A]~[D].

- Seleccione un valor del menú contextual.
- Arrástrelo y suéltelo.
  La copia por medio de la función arrastrar y soltar también es posible entre componentes del mismo tipo.

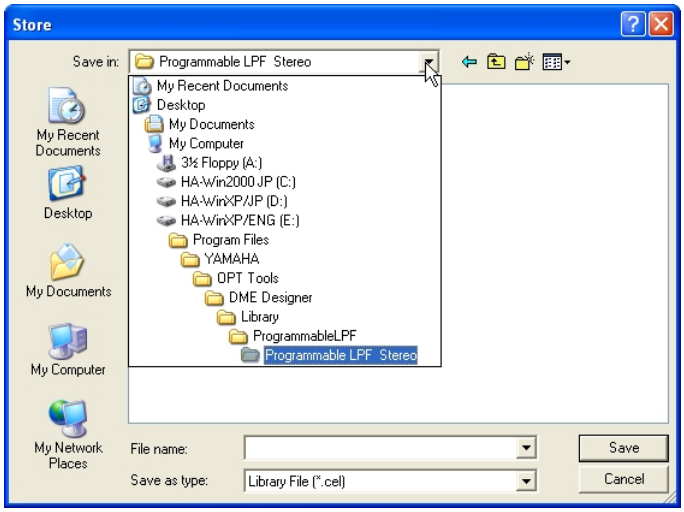
Library (Biblioteca)

Biblioteca

Los parámetros del editor de componentes, el editor de control del usuario y el editor de módulos de usuario se pueden guardar como archivos de biblioteca. Al leer un archivo de biblioteca guardado, se pueden restablecer todos los parámetros del editor al estado que tenían cuando se guardó el archivo. La operación que consiste en guardar un archivo de biblioteca se denomina “almacenamiento”, mientras que la de restablecer los ajustes se denomina “recuperación”.
Los archivos de biblioteca tienen las siguientes extensiones en el nombre: “.cel” para los editores de componentes, “.ucl” para los editores de control de usuario y “.uml” para los editores de módulos de usuario.



Si se guardan archivos de biblioteca en carpetas que tienen la ruta que se indica a continuación, aparecen de forma automática en el menú [Recall Library] del editor de componentes: “C:\Program Files\YAMAHA\OPT Tools\DME Designer\Editor\Library\Component Group Name\Component Name”. El cuadro de diálogo que se utiliza para guardar elementos en la biblioteca se abre cuando aparece la carpeta de la biblioteca.



Si se guarda de esta forma sin cambiar la carpeta, el elemento guardado aparecerá en el menú [Recall Library]. Cuando se guarda una biblioteca, se puede ver en el editor de componentes para otros archivos de proyecto además del que se encuentra abierto, así como en archivos de proyecto nuevos.

NOTA

Si se cambia [Contents Folder] (carpeta de contenido) en el cuadro de diálogo "Preferences" del panel principal, se crea una carpeta "Library" en la carpeta especificada y en ella otra para cada componente.

NOTA

En el cuadro de diálogo "Save Library File" (guardar archivo de biblioteca), se puede especificar otra carpeta para guardar archivos de biblioteca. Los archivos de biblioteca que se guardan en otra carpeta también se pueden recuperar especificando ésta.

■ Nombres de archivo de biblioteca

Puesto que los nombres de los archivos de biblioteca aparecen en el menú [Recall Library], se recomienda utilizar un nombre que refleje el contenido del conjunto de parámetros especificado en el archivo. Cuando se guarde en la carpeta predeterminada, no es necesario incluir el nombre del componente en el nombre del archivo.
Por ejemplo, cuando se guarda un conjunto de parámetros en la biblioteca del compresor estéro, el cuadro de diálogo "Save Library File" aparece con la carpeta "C:\Program Files\YAMAHA\OPT Tools\DME Designer\Editor\Library\Compressor\Compressor Stereo" seleccionada. Si el archivo se guarda en la misma, aparecerá en el menú [Recall Library] únicamente para los componentes del compresor estéreo y para ninguna otra biblioteca.
Si se utiliza un nombre de archivo que refleje claramente el contenido de los parámetros o las condiciones en las que se utilizan, podrá seleccionarlo fácilmente cuando lo recupere.

Almacenamiento en la biblioteca

La biblioteca es el lugar en el que se guardan los parámetros del editor de componentes.

■ Venta Editor

1 Ajuste los parámetros que se van a guardar en la biblioteca.

2 Haga clic en el botón [Store Library] (guardar biblioteca) del editor de componentes.
Aparece el cuadro de diálogo "Save Library File".

3 Introduzca el nombre del archivo.
Seleccione un nombre que refleje el contenido del conjunto de parámetros.

4 Especifique la carpeta en la que desee guardar el archivo.
Si desea que el archivo guardado aparezca en el menú [Recall Library], no cambie la carpeta.

5 Haga clic en el botón [Save] (guardar).

■ Ventana Designer

Haga clic con el botón derecho del ratón en un componente o módulo del usuario de la ventana Designer para abrir el menú contextual. Utilice el comando [Store Component Library] para almacenar la biblioteca.
El menú que se abre al hacer clic en el comando [Store Component Library] del menú contextual es el mismo que el que aparece al hacer clic en el botón [Store Library] (almacenar biblioteca) de la ventana Edit. Especifique un nombre de archivo y guárdelo.

Recuperar una biblioteca

La función de recuperación lee los parámetros guardados en el editor de componentes.

■ Ventanas del editor

Puede recuperar bibliotecas en las ventanas del editor de componentes, del editor de control o de módulos del usuario haciendo clic en el botón [Recall Library] (recuperar biblioteca). Cuando se recupera una biblioteca en una ventana del editor, el conjunto de parámetros se graba en el botón Snap seleccionado.

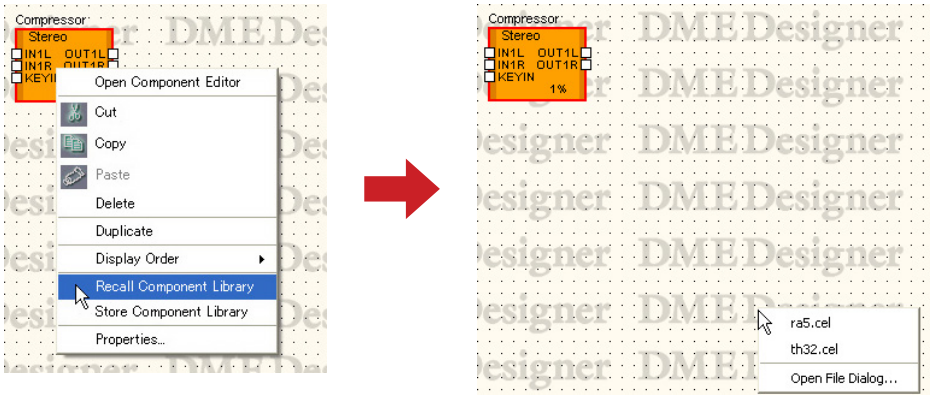
1 Haga clic en el botón Snap ([A] a [D]) que vaya a grabar el conjunto de parámetros.

2 Haga clic en el botón [Recall Library] (recuperar biblioteca) del editor de componentes.
Aparece el menú [Recall Library].

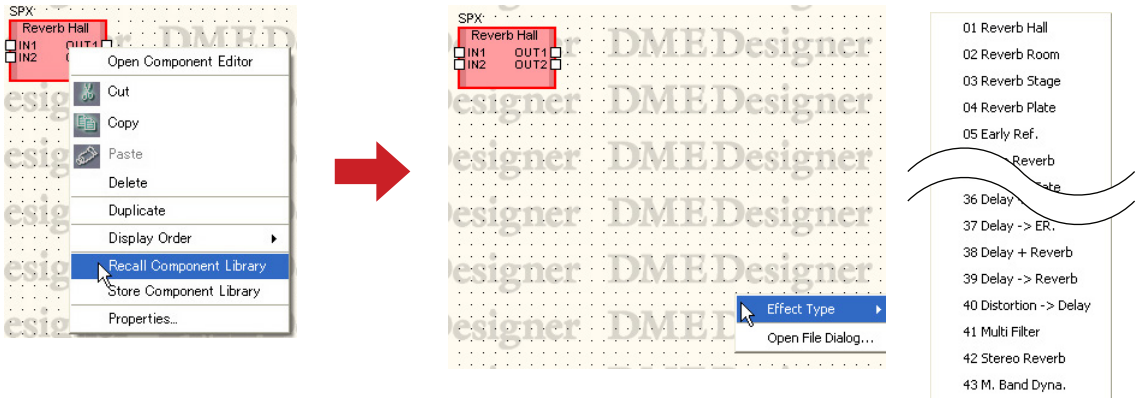
3 Haga clic en el nombre de archivo de la biblioteca del menú [Recall Library].
Se recuperan los parámetros de la biblioteca.

■ Ventana Designer

Si hace clic con el botón derecho del ratón en un componente o en un módulo de usuario de la ventana de diseño, aparecerá un menú contextual. Puede recuperar una librería utilizando el comando [Recall Component Library] (recuperar biblioteca del componente).
Si hace clic en [Recall Component Library] en el menú contextual, se muestra el mismo menú que cuando se hace clic en el botón [Recall Library] (recuperar biblioteca) de la ventana del editor. Si selecciona una de las bibliotecas que se muestran en el menú, esa biblioteca se recupera.



Al hacer clic con el botón derecho en un componente SPX, en el submenú que aparece no sólo se muestra el nombre de la biblioteca sino también el tipo de efecto.

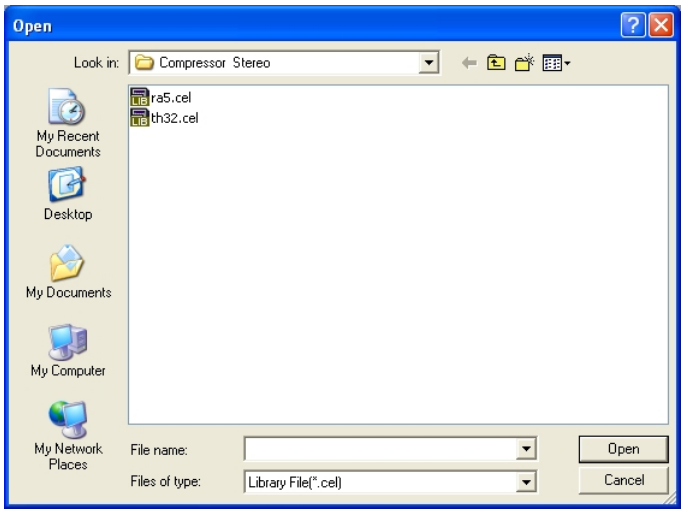


■ Recuperación de una biblioteca guardada en una carpeta distinta a la predeterminada

Las bibliotecas que no se han guardado en la carpeta predeterminada no aparecen en el menú [Recall Library]. Debe especificar el archivo que desee para poder recuperarlo.

1 Haga clic en el botón [Recall Library] (recuperar biblioteca) del editor de componentes.
Aparece el menú [Recall Library].

2 Haga clic en [Open File] (abrir archivo) del menú [Recall Library].
Aparecerá el cuadro de diálogo “Open”.



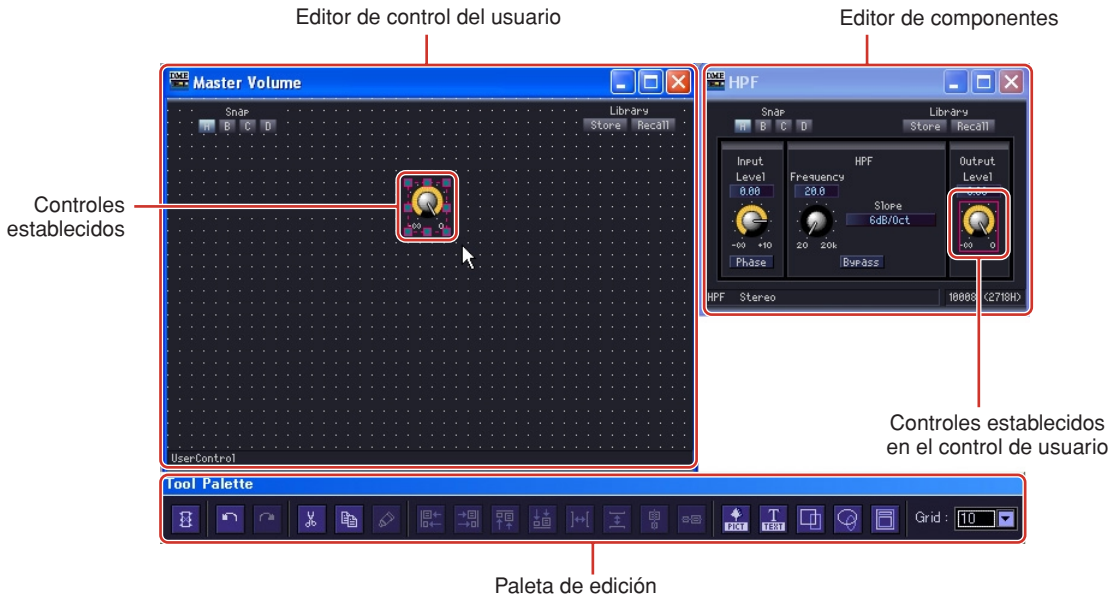
3 Desplácese a la carpeta adecuada y seleccione un archivo de biblioteca.

4 Haga clic en el botón [Open] (abrir).

User Control/User Module Editor (Editor de control del usuario y de módulos de usuario)

Control del usuario

La función de control del usuario le permite establecer un conjunto de controles de componentes en la ventana Configuration o User Module y crear una ventana de control. Los controles del editor de control del usuario están vinculados a los controles del componente original. Si se cambian los parámetros en el editor de control del usuario, cambiarán de la misma forma en el editor de componentes. Si los parámetros se cambian en el editor de componentes, los controles de la ventana de control del usuario también cambiarán.
Puede crear una ventana de control compacta que incluya únicamente los controles de los parámetros que se utilizan con frecuencia.
También puede establecer controles para varios componentes con el fin de ajustar sus parámetros en una sola ventana.



También existe el botón [Library] en el editor de control del usuario, que se puede utilizar para guardar parámetros en la biblioteca.
Los controles de usuario se crean seleccionando el menú [View] → [User Control] (control del usuario) → [New User Control] (nuevo control de usuario) en la ventana del panel principal. Los controles de usuario creados aparecen en el menú [View] → submenú [User Control]. Si se selecciona uno de ellos, se abre una ventana. Los controles que se pueden abrir desde el editor de control del usuario se ajustan automáticamente en función de la configuración de seguridad que tenga el usuario conectado en ese momento.

Menú [User Control]

Los controles del usuario aparecen en el submenú [View] → [User Control] de la ventana del panel principal. Al hacer clic en el botón [User Control] del panel principal, aparece el mismo menú que con el menú [View] → submenú [User Control].



User Control Name (nombre del control de usuario)

Muestra un menú de controles de usuario incluidos en la configuración actual de la zona actual. Al hacer clic en uno de los controles de usuario se abre el editor. Aparece una marca al lado de las ventanas que ya están abiertas.

New User Control

Cuando se selecciona el comando “New User Control”, aparece el cuadro de diálogo “User Control Manager” (gestor de control del usuario). En él puede crear, eliminar, cambiar el nombre y en general gestionar los controles del usuario. Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “User Control Manager”, consulte la página 70.

Creación de controles de usuario nuevos

Los controles de usuario nuevos se añaden en el cuadro de diálogo “User Control Manager”.

1 Haga clic en [User Control Manager] del menú [Tools] en la ventana del panel principal.

Aparece el cuadro de diálogo “User Control Manager”.

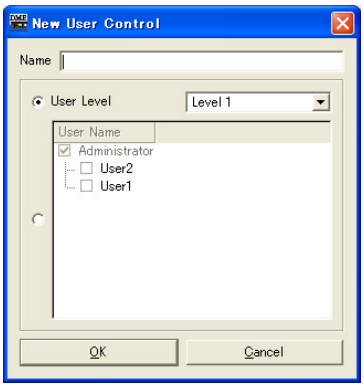
NOTA

También puede mostrar el cuadro de diálogo “User Control Manager” haciendo clic en el menú [View] → [User Control] → comando [New User Control].



2 Haga clic en el botón [New] (nuevo).

Aparece el cuadro de diálogo “New User Control”.

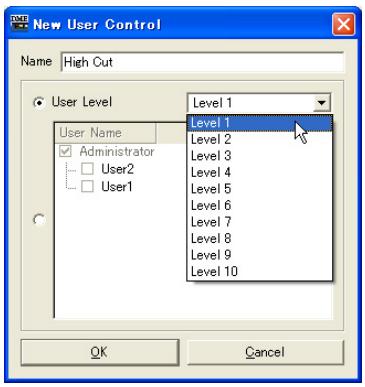


3 Introduzca el nombre del control nuevo en el cuadro [Name] (nombre).

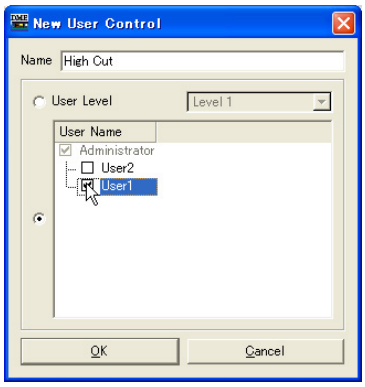
4 Definición de la seguridad de User Control.

Se proporcionan distintos ajustes para niveles de seguridad y usuarios individuales.
La seguridad no puede definirse en un valor superior al nivel de seguridad del usuario.

Haga clic en el botón [User Level] [▼] para seleccionar un nivel de seguridad.‘



Utilice [User Name] para seleccionar un usuario.



5 Haga clic en el botón [OK].

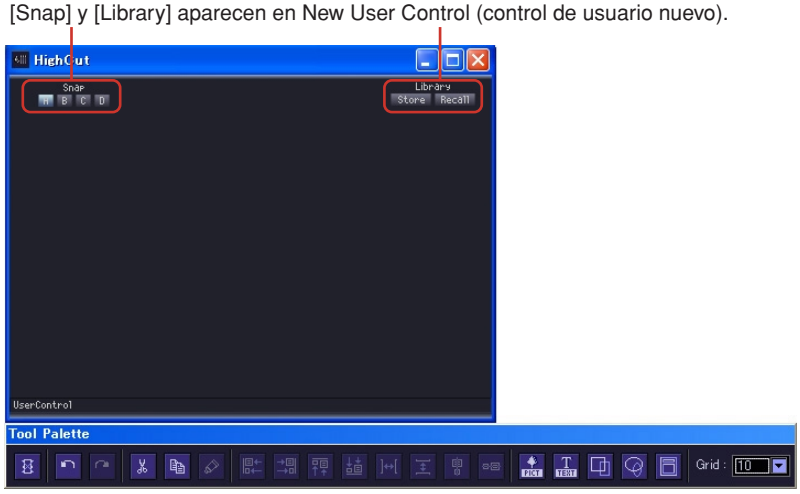
El control de usuario se crea y aparece en la lista del cuadro de diálogo “User Control Manager”.



6 Haga clic en el botón [OK] del cuadro de diálogo “User Control Manager”.

Cuando se crea un control de usuario nuevo, aparece en el menú [View] → submenú [User Control] del panel principal. Al hacer clic en el control, éste aparece en una ventana del editor de control del usuario.

[Snap] y [Library] aparecen en New User Control (control de usuario nuevo).



Seguridad de control del usuario

Es posible definir por separado la seguridad de cada User Control. Los niveles de User Control superiores al nivel de seguridad del usuario no aparecerán en el menú ni en el cuadro de diálogo User Control Manager.
Los ajustes del nivel de seguridad para el control y para el usuario afectan a la edición y a la visualización de los controles.

■ Nivel de seguridad de control del usuario

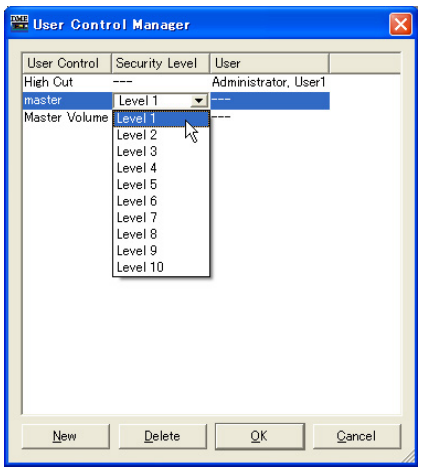
Es posible definir valores del 1 al 10 para la Security (seguridad) de cada nivel o usuario. El nivel 1 es el más alto y el 10 el más bajo. Si el nivel de seguridad de un control de usuario está ajustado en 2, únicamente podrán verlo y editarlo los usuarios de los niveles 1 y 2.
El usuario que haya iniciado sesión con un nivel de seguridad igual o superior al del control de usuario puede cambiar los niveles en el cuadro de diálogo “User Control Manager”.

1 Haga clic en [User Control Manager] del menú [Tools] en la ventana del panel principal.

Aparece el cuadro de diálogo “User Control Manager”.

2 Cambio de la seguridad de User Control.

- Para cambiar el nivel de seguridad
  Haga clic en el cuadro [Security Level] (nivel de seguridad) de User Control que se va a cambiar.
  Se abre la lista de niveles de seguridad.

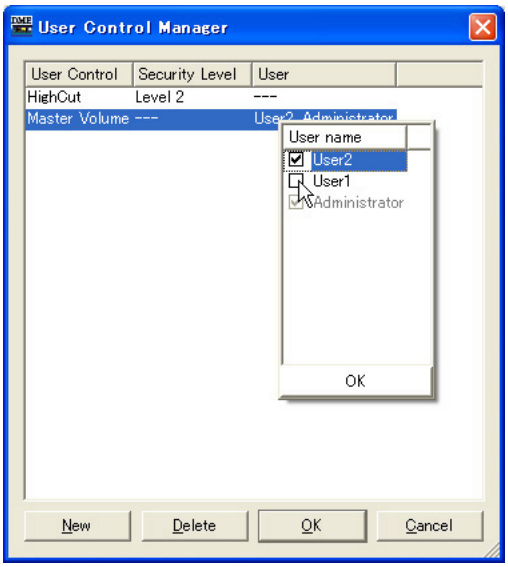


NOTA

Los niveles mostrados en la lista varían en función del nivel de seguridad del usuario.

Haga clic en el nivel que se va a definir para User Control.
El nivel seleccionado aparecerá en el cuadro [Security Level].

- Definición de la seguridad de usuarios individuales
  Haga clic en el cuadro [User] de User Control que se va a cambiar.
  Se abre la lista de usuarios.



NOTA

Los usuarios que se puedan seleccionar dependerán del nivel de seguridad de usuario.

Haga clic en el usuario que se va a definir para User Control.
El nombre del usuario seleccionado aparecerá en el cuadro [User].

3 Haga clic en el botón [OK].

■ Ajustes de seguridad del usuario

En el cuadro de diálogo “Security” del panel principal se pueden establecer los niveles de control con los que autorizar o prohibir la edición y la visualización.
Un usuario puede editar los controles si se ha marcado la casilla [Operation Security] → [Edit] para ese usuario. Los controles de usuario con un nivel igual o inferior al configurado en [Operation Security] → [User Control Level] (nivel de control del usuario) aparecen en el menú.
Con la seguridad de usuario se puede configurar si los controles se abrirán al iniciar la sesión o al abrir un archivo.
Si se ha activado la opción [Startup User Control] (control de usuario de inicio), el editor de control aparecerá automáticamente cunado se abran los archivos que incluyen los controles.
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Security”, consulte “Seguridad (creación de usuarios y establecimiento de los ajustes del usuario)” en la página 55.

User Module Editor (Editor de módulos de usuario)

Con el editor de módulos de usuario se puede establecer la disposición de los controles para los componentes de la ventana del módulo de usuario. Cada módulo de usuario tiene un editor. El nombre del módulo aparece en la barra de título. Únicamente se pueden colocar en la ventana de control específica asociada al módulo de usuario los componentes organizados en ese módulo de usuario en concreto. Tanto el módulo de usuario como la ventana de control tienen el mismo nombre.

NOTA

Se pueden copiar controles de un módulo de usuario al editor de control.



■ Abrir una ventana del editor de módulos de usuario

Utilice la opción [Double Click Action] del cuadro de diálogo “User Module Manager” o “User Module Properties” para definir la ventana que se abrirá al hacer doble clic en la ventana Configuration. Si se ha activado la casilla [Open User Module Editor] (abrir editor de módulos de usuario) para un módulo, se puede abrir un editor para el mismo. Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “User Module Manager”, consulte la página 250. Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “User Module Properties”, consulte página 181.
También se puede abrir un User Module con el menú contextual del mismo nombre en la ventana Designer.

Modos de funcionamiento y diseño

Existen dos modos para el editor de control y de módulos del usuario y para el editor de componentes: “**el modo de funcionamiento**” y el “**modo de diseño**”. En el modo de funcionamiento se ajustan los parámetros y en el modo de diseño se establecen los controles.
Se puede cambiar entre los dos modos utilizando el menú contextual que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón en el editor de control o de módulos de usuario o en el editor de componentes.



El comando [Design Mode] (modo de diseño) alterna entre la activación y la desactivación. Cuando el modo de diseño está activado, aparece una marca. Al hacer clic en el menú contextual cuando existe la marca, el modo de diseño se desactiva y la ventana de edición vuelve al modo de funcionamiento.

NOTA

Únicamente pueden activar el modo diseño los usuarios para los que se ha marcado la casilla [Operation Security] → [Edit] en el cuadro de diálogo “Security”.

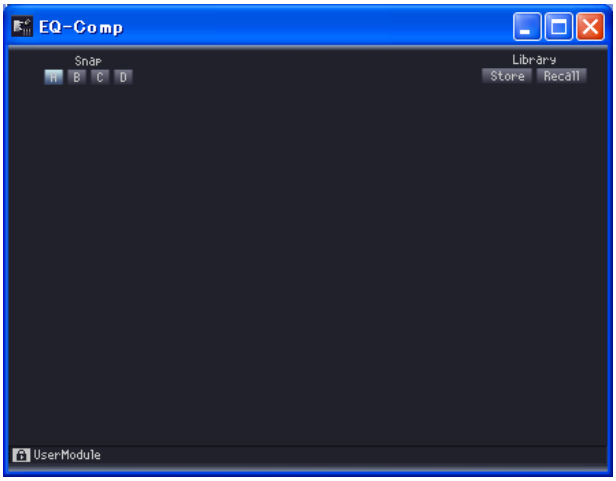
NOTA

Se pueden seleccionar controles en el editor de componentes para copiarlos al editor de control o de módulos del usuario. Si desea seleccionar varios objetos, mantenga presionada la tecla <Ctrl> mientras hace clic en cada uno de los objetos que desee seleccionar.

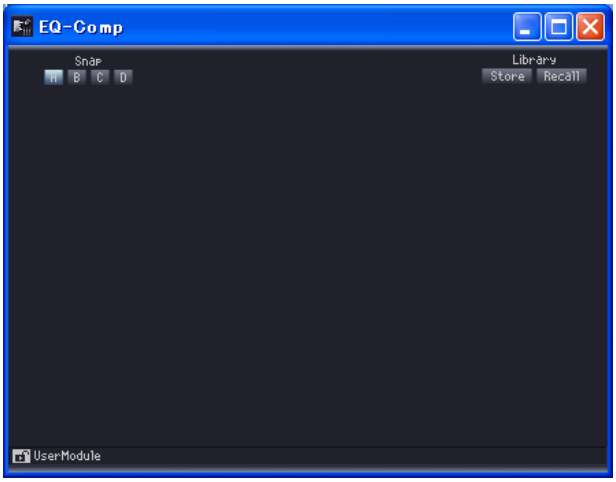
Barra de estado

El icono de candado aparecerá en User Module cuando esté activa la seguridad.
→ Propiedades de User Module (página 181).
→ User Module (página 250).

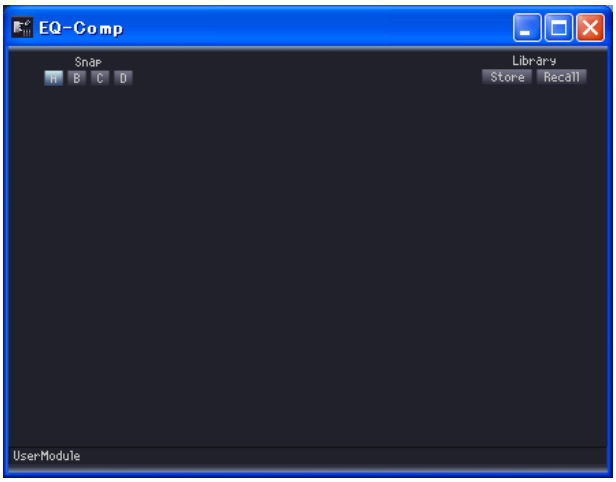
El icono de candado aparecerá cerrado cuando no se haya introducido la contraseña, y no se podrán guardar los diseños editados en Design Mode (modo diseño).



Cuando se introduce la contraseña, se proporcionan unos instantes para guardar el diseño.

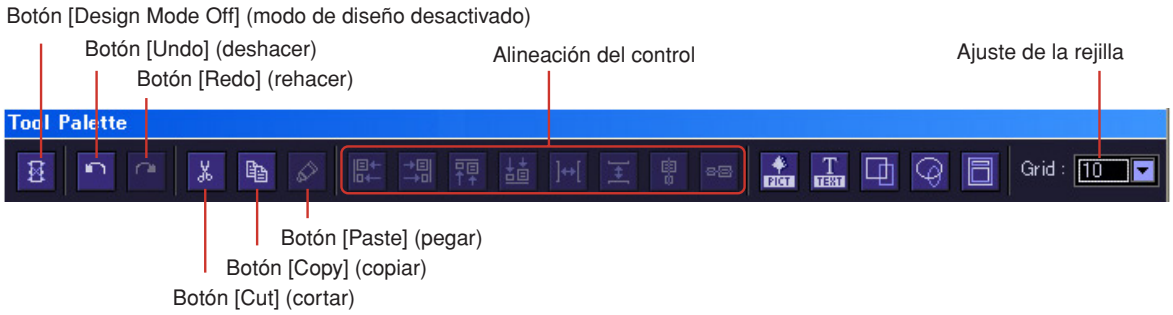


El icono de candado no aparecerá si no está marcada la casilla [Enable Security] (habilitar seguridad) del cuadro de diálogo “Properties”.



Paleta de edición

La paleta de edición aparece automáticamente cuando el editor de control o de módulos está activo en el modo de diseño. Cada vez que se mueve el editor de control o de módulos del usuario, la paleta de edición se desplaza al mismo tiempo. Cuando se desactiva el modo de diseño, la paleta desaparece.
Los comandos para editar del editor de control o de módulos del usuario se encuentran en la paleta de edición.



■ Botón [Design Mode Off] (modo de diseño desactivado)

Desactiva el modo de diseño.

■ Botones [Undo] y [Redo]

Se utilizan para deshacer y volver a hacer operaciones.

■ Botones [Cut] y [Copy]

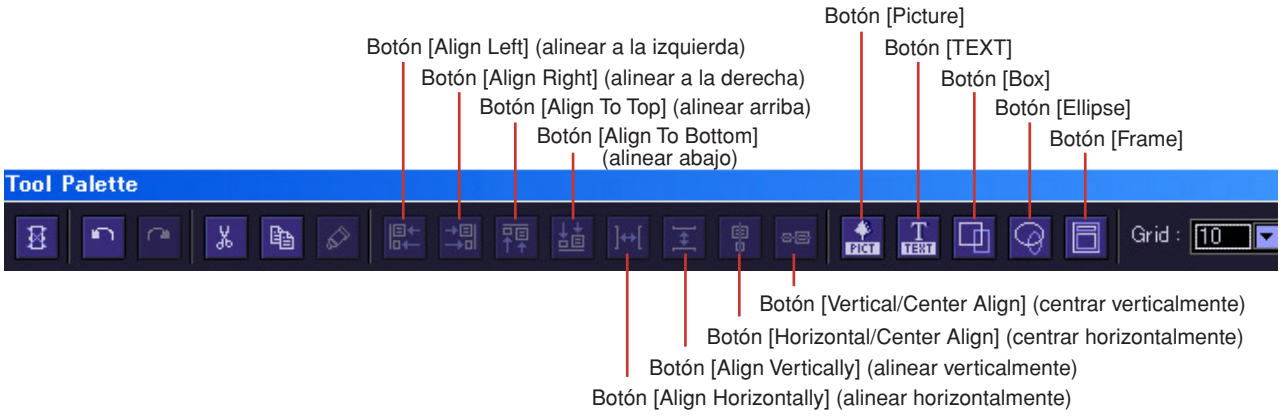
Cortan o copian los controles seleccionados.
→ Consulte “Controles Cut/Copy/Paste” en la página 303.

■ Botón [Paste] (pegar)

Pega los controles cortados o copiados.
→ Consulte “Controles Cut/Copy/Paste” en la página 303.

■ Alineación de controles

Alinea las posiciones de varios controles.



Botón [Align Left] (alinear a la izquierda)

Alinea todos los controles seleccionados con el borde izquierdo del control situado más a la izquierda.

Botón [Align Right] (alinear a la derecha)

Alinea todos los controles seleccionados con el borde derecho del control situado más a la derecha.

Botón [Align To Top] (alinear arriba)

Alinea todos los controles seleccionados con el borde superior del control situado más arriba.

Botón [Align To Bottom] (alinear abajo)

Alinea todos los controles seleccionados con el borde inferior del control situado más abajo.

Botón [Align Horizontally] (alinear horizontalmente)

Este botón sólo se puede utilizar cuando están seleccionados tres o más controles.
Organiza los controles en una línea horizontal uniforme. Sin cambiar la posición de los controles situados más a la izquierda y más a la derecha, este botón organiza los controles situados entre ambos a intervalos uniformes. Deja el mismo espacio entre cada control y el contiguo.

Botón [Align Vertically] (alinear verticalmente)

Este botón sólo se puede utilizar cuando están seleccionados tres o más controles.
Organiza los controles en una línea vertical uniforme. Sin cambiar la posición de los controles situados más arriba y más abajo, este botón organiza los controles situados entre ambos a intervalos uniformes. Deja el mismo espacio entre cada control y el contiguo.

Botón [Horizontal/Center Align] (centrar horizontalmente)

Alinea horizontalmente los controles seleccionados con la posición central.

Botón [Vertical/Center Align] (centrar verticalmente)

Alinea verticalmente los controles seleccionados con la posición central.

■ Botón [Picture]

Coloca un archivo de gráficos.

■ Botón [TEXT]

Coloca un cuadro de texto.

■ Botón [Box]

Coloca un cuadrado.

■ Botón [Ellipse]

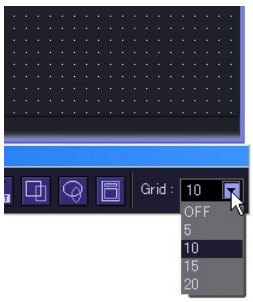
Coloca una elipse.

■ Botón [Frame]

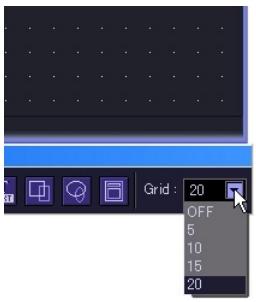
Coloca un marco.

■ Ajuste de la rejilla

Al organizar los controles, puede alinearlos en la rejilla. Este menú ajusta los espacios de la rejilla.



Rejilla = 10



Rejilla = 20

Al hacer clic en el botón [▼] aparece un menú. Haga clic en el menú para ajustar los espacios de la rejilla. Seleccione [OFF] para desactivar la rejilla.

NOTA

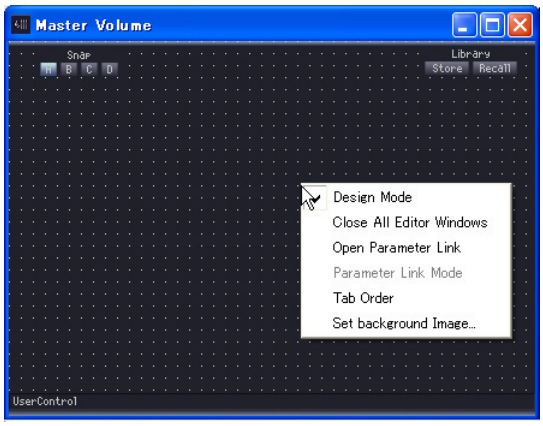
Cuando la rejilla está activada (cualquier elemento de la rejilla excepto OFF seleccionado), al hacer clic en cualquier control que no esté alineado con la posición de la rejilla se alinea con la rejilla más próxima.
Obsérvese que después de copiar varios controles en una sola operación desde el editor de componentes y ajustar sus posiciones manualmente, éstas pueden descolocarse si se seleccionan haciendo clic en ellas, si no están alineadas con el intervalo de la rejilla.
Además, si se cambian los espacios de la rejilla después de alinear las posiciones de los controles en el editor de módulos o de control, éstos se colocan en posiciones que no están alineadas con la rejilla incluso si se han organizado con los botones de alineación. Cuando existan controles que no estén alineados con la rejilla, desactívela.

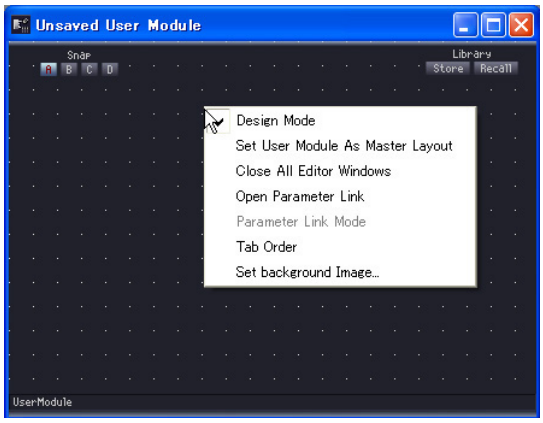
Menú contextual del editor de control o de módulos del usuario

Los menús contextuales que aparecen al hacer clic con el botón derecho en una ventana varían en cuanto al modo de funcionamiento y de diseño. En el modo de diseño se añaden otros comandos en función del lugar en el que se haga clic.
El menú contextual del editor de módulos de usuario incluye el comando [Set User Module As Master Layout] (establecer el módulo de usuario como diseño maestro).

■ Modo de funcionamiento

Los comandos que aparecen en los menús contextuales para el modo de funcionamiento también aparecen para el modo de diseño.



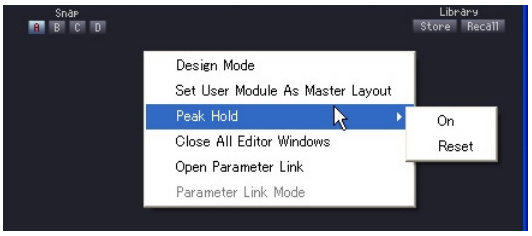


[Design Mode] (modo de diseño)

Cambia entre el modo de funcionamiento y el modo de diseño. Cuando se encuentra en el modo de diseño, aparece una marca a la izquierda del nombre del comando.

[Peak Hold] (retención de pico)

Activa (ON) y desactiva (OFF) el medidor de retención de pico y lleva a cabo un reajuste. La configuración de activación y desactivación de la retención de pico se aplica a toda la zona.



- [On]
  Cuando se selecciona este comando, la retención de pico se activa y aparece una marca de verificación a su lado. Si selecciona esta opción mientras está activada, la retención de pico se desactivará.
- [Reset] (restablecer)
  Restablece la retención de pico.

NOTA

La retención de pico es una función que facilita la visualización del valor máximo de la señal iluminando el medidor hasta su valor máximo cuando la señal de pico se presenta.

[Close All Editor Windows]

Cierra todas las ventanas del editor de componentes.

[Open Parameter Link] (abrir enlaces de parámetros)

Abre la ventana “Parameter Link”. Para obtener información sobre la ventana “Parameter Link”, consulte la sección “Parameter Link” (página 73).

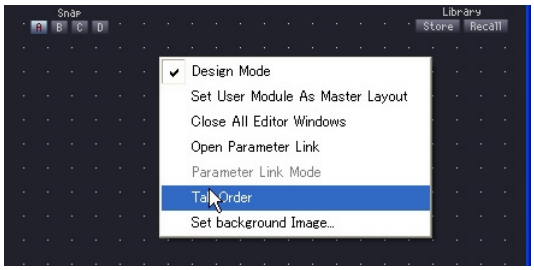
[Parameter Link Mode] (modo de enlace de parámetros)

Cuando está activado, aparece una marca a su lado.
Activándolo se cambia al modo de enlace de parámetros, donde los parámetros de grupo se pueden enlazar.
Si no pone la marca, los parámetros de grupo no se podrán enlazar y se podrán cambiar individualmente. Desactívelo cuando modifique el desplazamiento de cada parámetro.
El modo de enlace de parámetros está vinculado con la casilla de verificación [Parameter Link] de la ventana Parameter Link.

[Set User Module As Master Layout] (establecer el módulo de usuario como diseño maestro) (únicamente el editor de módulos de usuario)

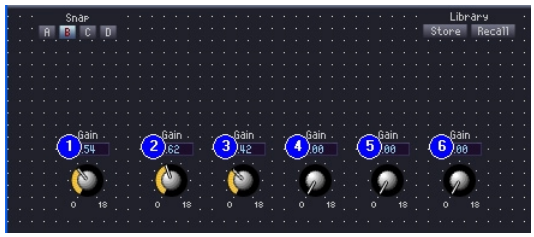
Establece la disposición del editor de módulos de usuario activo como diseño maestro. El tamaño de la ventana y el fondo se aplican a los editores de módulos de usuario que se creen en el futuro.

■ Menú contextual que aparece en el modo de diseño al hacer clic con el botón derecho en un lugar vacío



[Tab Order] (orden de tabuladores)

Cuando se utilizan los editores de control o de módulos de usuario, esta función muestra el orden de desplazamiento entre los mismos al pulsar la tecla del <tabulador>. Cuando se selecciona este comando, los números aparecen al lado de los cuadros de edición. Aparece una marca al lado de [Tab Order] en el menú contextual. Para salir de los ajustes del orden de tabulación, haga clic en [Tab Order] del menú contextual o bien en cualquier lugar además del número de orden de tabulación en el editor de control del usuario.

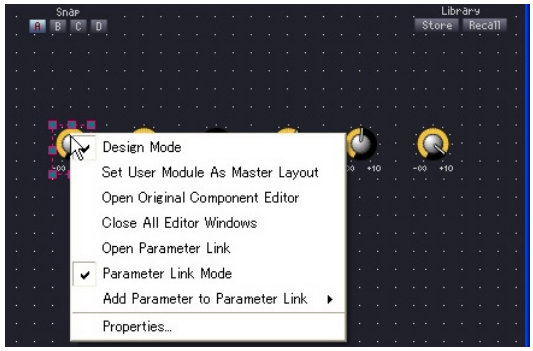


Al hacer clic en los números mostrados, el orden de éstos cambia a medida que se hace clic. Para salir de los ajustes del orden de tabulación, haga clic en [Tab Order] del menú contextual o bien en cualquier lugar además del número de orden de tabulación en el editor de control del usuario.
→ Consulte “Cambio del orden de tabuladores” en la página 313.

[Set Background Image] (establecer imagen de fondo)

Establece una iamgen de fondo para una ventana. Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Background Image” (imagen de fondo).
→ Consulte “Configurar imágenes de fondo en Windows” en la página 295.

■ Menú contextual que aparece en el modo de diseño al hacer clic con el botón derecho en un control

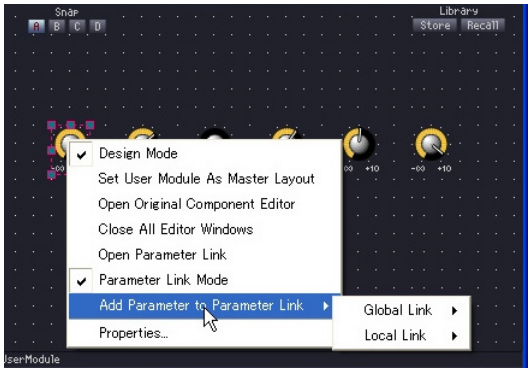


[Open Original Component Editor] (abrir el editor de componentes original)

Este menú aparece al hacer clic con el botón derecho en un control del modo de diseño. Abre el editor de componentes para el control en el que se ha hecho clic.

[Add Parameter to Parameter Link] (agregar parámetros a enlaces de parámetros)

Agrega un control al grupo de enlaces de parámetros. Haga clic en el nombre del grupo que se muestra en el submenú. Consulte “Creación de enlaces de parámetros” (página 314).



Si hace clic en un nombre de grupo de enlaces de parámetros, se agregará un control a dicho grupo.

[Property] (propiedades)

Abre el cuadro de diálogo de propiedades correspondientes al control.
→ Consulte “Propiedades de los controles” en la página 303.

NOTA

Existen algunos controles, como cuadros de edición o guías, que no muestran el comando [Property].

Cambio del tamaño de la ventana

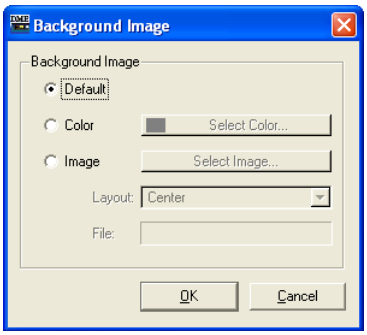
En el modo de diseño, se puede cambiar el tamaño de la ventana del editor de control del usuario. Si se alinea el puntero del ratón con un lado o una esquina de la ventana, su forma cambia a una flecha de dos puntas. Cuando la flecha tiene esta forma, al arrastrarla se cambia el tamaño de la ventana.



Aunque se cambie el ancho de la ventana, el botón de la biblioteca permanece donde está, esto es, en la esquina superior derecha.

Configurar imágenes de fondo en Windows

El color predeterminado para el fondo de la ventana del editor de control o de módulos del usuario es negro, el mismo que para la ventana del editor de componentes. No obstante, puede cambiar el color o mostrar una imagen en el fondo. Estos ajustes se realizan en el cuadro de diálogo “Background Image”. Para verlo, haga clic con el botón derecho en la ventana del editor de control en el modo de diseño, y a continuación en [Set Background Image] del menú contextual mostrado.



■ [Default] (predeterminado)

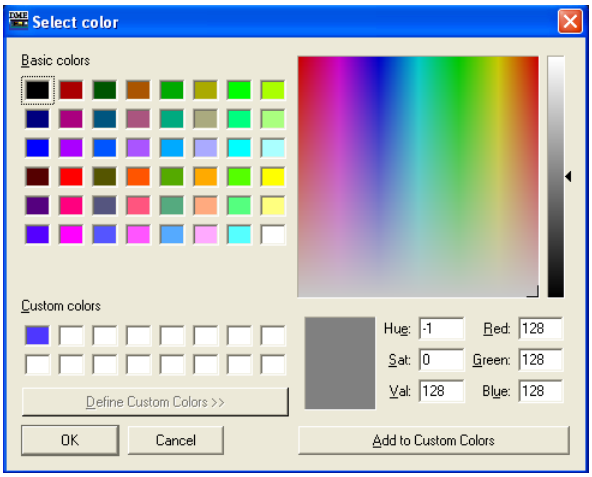
Ajusta el color de fondo en negro, igual que para el editor de componentes. Utilice esta opción si ha configurado el fondo con [Color] o [Image], y desea volver al fondo original.

■ [Color]

Ajusta el color de fondo Utilice el botón [Select Color] (seleccionar color) para elegir uno.

Botón [Select Color]

Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select color”. Ajusta el color de fondo Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select color”, consulte página 203.



NOTA

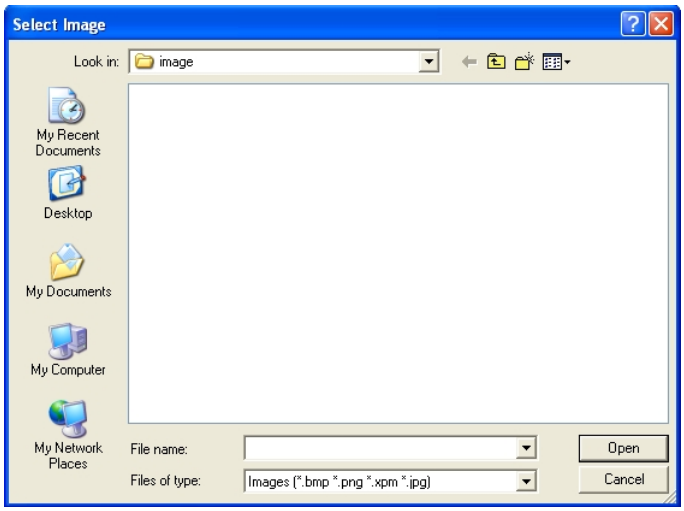
Si selecciona un color suave, es posible que resulte difícil ver la rejilla.

■ [Image] (imagen)

Muestra una imagen para el fondo. Puede utilizar los siguientes formatos de archivos de imagen: BMP (.bmp), PNG (.png), XPM (.xpm) y JPEG (.jpg). Utilice el botón [Select Image] (seleccionar imagen) para elegir un archivo de imagen.

Botón [Select Image]

Al hacer clic aparece el cuadro de diálogo “Select Image”. Aquí puede seleccionar un archivo de imagen para que aparezca como fondo de ventana.



Cuadro [Layout] (diseño)

Este cuadro muestra una lista en la que se puede seleccionar la forma en la que aparecerá el archivo de imagen.

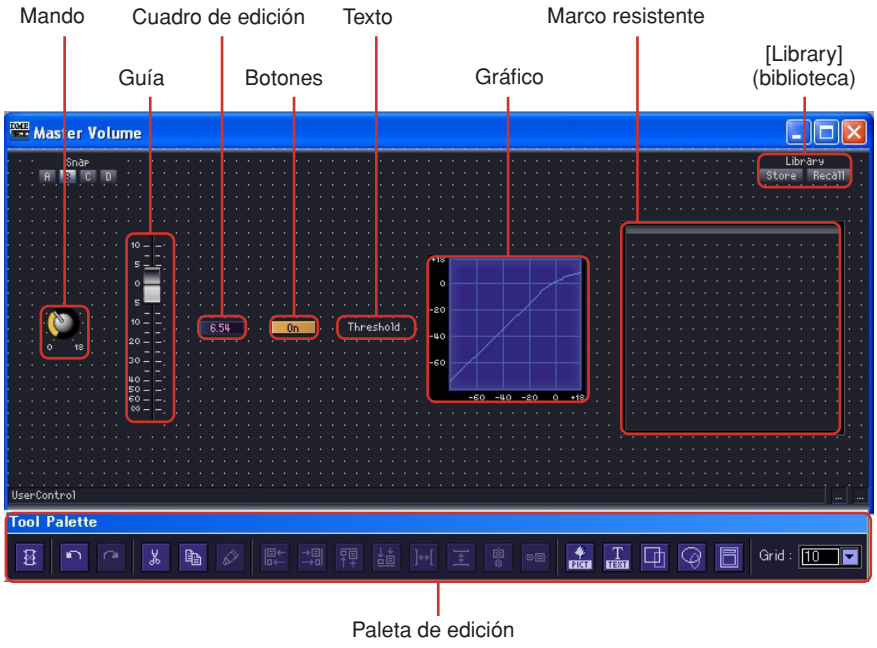
- [Center] (centro)
  Centra la imagen en la ventana.
- [Tile] (mosaico)
  Muestra varias copias de la imagen lado a lado hasta llenar el espacio disponible. Si el archivo de imagen es más pequeño que la ventana, aparecerá repetidamente como azulejos en una pared.
- [Fit] (ajustar)
  Amplía o reduce el tamaño de la imagen para adaptarse al de la ventana en la que aparecerá.

Cuadro [File] (archivo)

Especifica una ruta para el archivo de imagen.
Haga clic en [Select Image] y seleccione uno. La ruta se introduce automáticamente.

Colocación de los controles

Los controles se pueden colocar cuando se está en el modo de diseño. Es posible activar y desactivar el modo de diseño haciendo clic en el editor de control, de módulos o de componentes, y a continuación hacer clic en el comando [Design Mode] del menú contextual que aparece.
Puede colocar los controles arrastrándolos desde el editor de componentes o utilizando de los comandos de copiar y pegar.

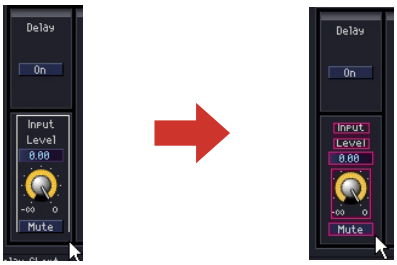


■ Selección de controles

Al hacer clic en un control del editor de componentes cuando se encuentra en el modo de diseño, el control se selecciona y aparece con un marco rojo a su alrededor. Los controles de tipo mandos, guías, cuadros de edición y etiquetas son objetos separados. Sólo se seleccionará el elemento en el que haga clic.



Si mantiene presionada la tecla <Ctrl> mientras hace clic, puede seleccionar varios controles y etiquetas. Si utiliza <Ctrl> y hace clic en el control seleccionado, la selección se anulará.
Si coloca el ratón en un lugar vacío de la hoja y lo arrastra desde ahí, aparecerá un marco a medida que se desplaza el puntero. Todos los controles enmarcados se seleccionarán.



NOTA

Si arrastra controles de tipo mandos, guías, cuadros de edición y etiquetas que muestran tipos de parámetros y los coloca uno a uno en el editor de control del usuario, deben organizarse en éste. Si selecciona varios elementos y los arrastra, puede copiarlos como un grupo en el editor de control del usuario y mantener su disposición original. Cuando copie varios controles desde un único editor de componentes, seleccione todos los controles que desee copiar y los arrastre juntos como una unidad, la relación de posición original y el orden de los tabuladores se mantendrán.

■ Colocación de los controles arrastrándolos (editor de control del usuario)

Puede arrastrar los controles que desee copiar desde el editor de componentes al editor de control del usuario.

1 Abra la ventana de edición de componentes que tiene los controles que desea colocar en el cuadro de control del usuario.

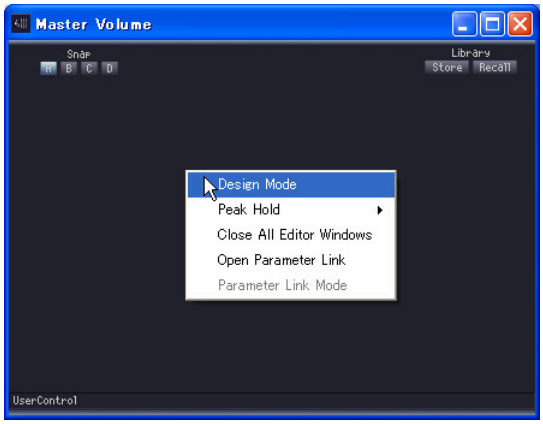
2 Abra el editor de control del usuario.

Los nombres de control del usuario aparecen en el submenú [View] → [User Control] de la ventana del panel principal. Haga clic en uno de ellos para abrir su ventana.

3 Haga clic con el botón derecho en el editor de componentes o de control del usuario.

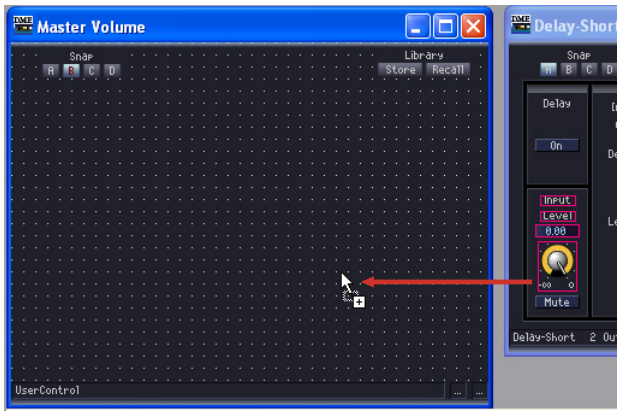
Aparecerá el menú contextual.

4 Haga clic en [Design Mode] del menú.

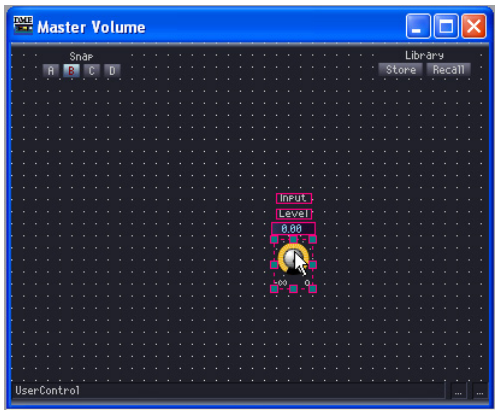


El modo de diseño se activará.

5 Arrastre los controles desde el editor de componentes hasta el editor de control del usuario.



Organice los controles en el editor de control del usuario.

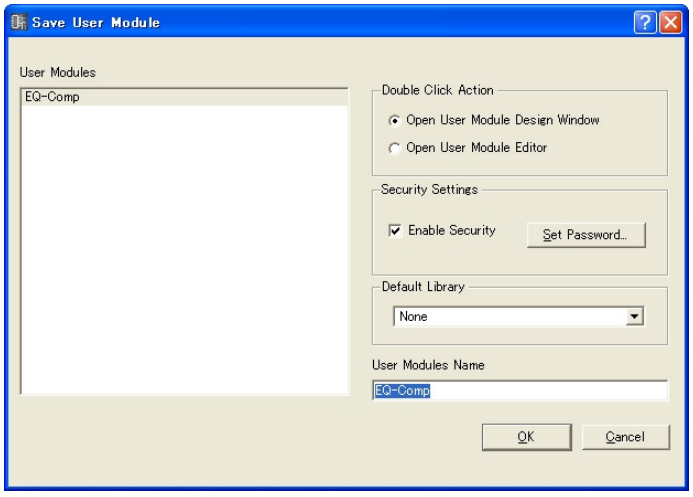


■ Colocación de los controles arrastrándolos (editor de módulos del usuario)

Puede arrastrar los controles que desee copiar desde la ventana del editor de componentes del módulo al editor de módulos del usuario.

1 Cree un módulo de usuario y a continuación organice y conecte sus componentes.

2 Guarde el módulo de usuario seleccionando [Double Click Action] → [Open User Module Editor] en el cuadro de diálogo (consulte "Cómo guardar módulos de usuario" en la página 255 para obtener más información sobre el archivo de módulos de usuario).



3 Haga doble clic en un módulo de usuario de la ventana Configuration.

Aparecerán las ventanas de edición y del editor de módulos para los componentes organizados en el módulo de usuario.

4 Haga clic con el botón derecho en el editor de componentes o de módulos de usuario y a continuación haga clic en el comando [Design Mode] del menú contextual.

El modo de diseño se activará.

5 Arrastre los controles desde el editor de componentes hasta el editor de módulos del usuario.

Organice los controles en el editor de control del usuario.

■ Colocación de los controles con las funciones de copiar y pegar

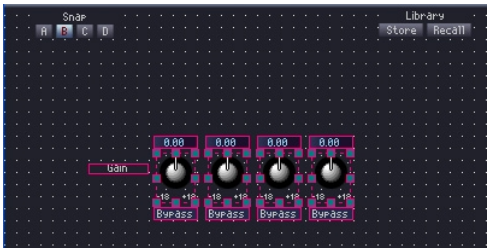
Copie los controles del editor de componentes y péguelos en el editor de control o de módulos del usuario.
Para copiar controles en el editor de componentes, pulse las teclas de método abreviado del comando [Copy], <Ctrl> + <C>.
Para pegarlos en el editor de control o de módulos del usuario, pulse las teclas de método abreviado del comando [Paste], <Ctrl> + <V>, o bien el botón [Paste] de la paleta de edición.

1 Haga clic en la ventana del editor de componentes de origen para activarla y a continuación seleccione el control o controles que desee copiar.



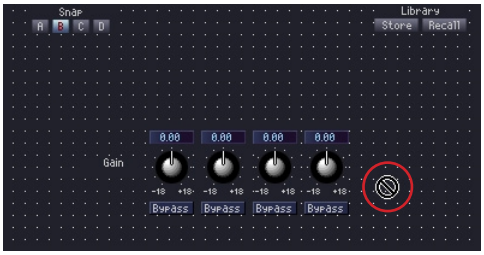
2 Pulse la tecla <C> mientras mantiene pulsada la tecla <Ctrl>.
Los controles seleccionados se copiarán al portapapeles.

3 Con el editor de control o de módulos del usuario activados, pulse la tecla <V> mientras mantiene pulsada la tecla <Ctrl>.
También puede pegar haciendo clic en el botón [Paste] de la paleta de edición.
Los controles se copiarán.



■ Imposibilidad de copiar

Independientemente de si arrastra o utiliza las funciones de copiar y pegar, no se pueden crear varias copias de un mismo componente. Si arrastra controles que ya se han copiado al editor de control o de módulos del usuario, el puntero del ratón cambiará a una marca de “no disponible” (un círculo con una barra diagonal), lo que indica que no es posible copiar.



Se puede copiar más de un componente del mismo tipo en el editor de control siempre y cuando procedan de diferentes componentes situados en la configuración o en el módulo de usuario.

Los controles de los componentes organizados en la configuración se pueden copiar únicamente al editor de control del usuario.
Los controles de los componentes organizados en un módulo de usuario se pueden copiar tanto al editor de control del usuario como al módulo.

■ Orden de los controles

Los controles recién pegados en el editor de control aparecerán sobre cualquier control que se haya pegado previamente solapándose. El orden de los tabuladores de los cuadros de edición será aquél en el que se pegaron. Puesto que el orden no se puede modificar, pegue marcos con grupos de parámetros organizados antes de copiar los controles.

NOTA

En el editor de componentes se pueden seleccionar varios controles presionando <Ctrl> y haciendo clic o bien arrastrando. Una vez copiados los controles, éstos se pegarán en el orden en el que se copiaron.

Desplazamiento y alineación de controles

En el editor de control o de módulos del usuario, se pueden mover y alinear los controles copiados.

■ Selección de controles

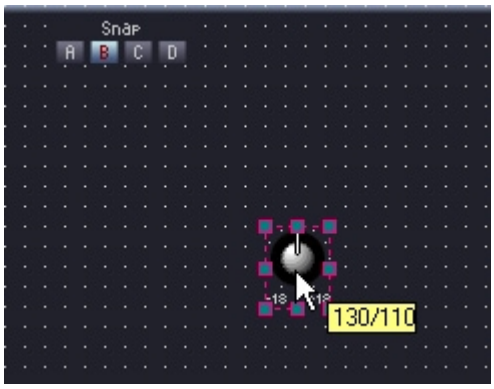
En el editor de control o de módulos del usuario, los controles se seleccionan de la misma forma que en el editor de componentes. Haga clic en un control para seleccionarlo o presione <Ctrl> y haga clic para seleccionar varios. Si utiliza <Ctrl> y hace clic en el control seleccionado, la selección se anulará. Si coloca el ratón en un lugar vacío del editor de control o de módulos y lo arrastra desde ahí, aparecerá un marco a medida que se desplaza el puntero. Todos los controles enmarcados se seleccionarán.
Se dibuja un marco rojo alrededor de los controles seleccionados.

■ Desplazamiento de los controles

Mueva los controles seleccionados arrastrándolos o pulsando las teclas de flecha del teclado. Cuando seleccione varios controles mediante <Mayús> + clic, puede moverlos todos al mismo tiempo.

Arrastrar

Cuando la rejilla está activada, la parte superior izquierda de los controles arrastrados se alinea automáticamente con la rejilla. Cuando arrastre, las coordenadas mostradas hacen referencia a la esquina superior izquierda del objeto que se arrastra. “Distance to Right” (distancia a la derecha) y “Distance to Bottom” (distancia al final) aparecen en píxeles y utilizan la parte superior izquierda de la ventana como punto de referencia.



Cuando se seleccionan y arrastran varios controles, las coordenadas son las de la esquina superior izquierda del control en el que está alineado el ratón.

Teclas de flecha

Cuando la rejilla está activada, las teclas de flecha mueven los controles rejilla a rejilla. Cuando la rejilla está desactivada, los controles se mueven píxel por píxel.

■ Alineación

Puede alinear los controles utilizando los siguientes botones de alineación de la paleta de edición: [Align Left], [Align Right], [Align To Top], [Align To Bottom], [Align Horizontally], [Align Vertically], [Horizontal/Center Align] y [Vertical/Center Align].
Sólo se pueden utilizar los botones [Align Horizontally] y [Align Vertically] cuando se han seleccionado tres o más controles.

Controles Cut/Copy/Paste

Puede editar los controles organizados en el editor de control o de módulos del usuario con los comandos [Cut], [Copy] y [Paste] de la paleta de edición.

■ Cut

Corta los controles organizados en el editor de control del usuario. Seleccione uno o varios controles y a continuación pulse el botón [Cut] de la paleta de edición.

■ Copy

Copia los controles organizados en el editor de control o de módulos del usuario. Seleccione uno o varios controles y a continuación pulse el botón [Copy] de la paleta de edición.

■ Paste

Pega los controles cortados o copiados. Haga clic en el botón [Paste] de la paleta de edición. Si no se puede pegar, el botón cambia a un color pálido.

■ Supr

Los controles se pueden eliminar seleccionándolos y pulsando la tecla <Supr>.

Uso de los comandos Undo (deshacer) y Redo (rehacer) durante la edición

Puede deshacer o rehacer movimientos de control, cambios de tamaño o eliminaciones mediante los comandos [Undo] y [Redo] del menú [Edit].

NOTA

Una vez cerrada una ventana del editor ya no se podrán deshacer ni rehacer las operaciones allí realizadas.

Propiedades de los controles

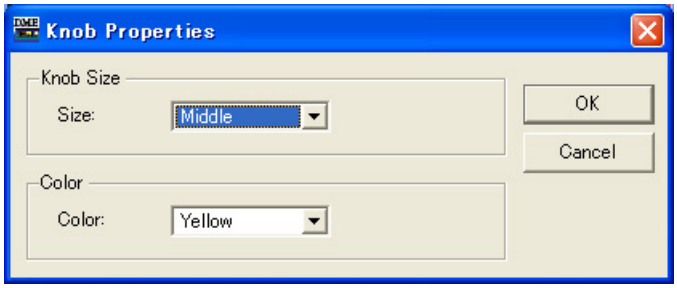
Se abrirá un cuadro de diálogo de propiedades al hacer doble clic en un controlador de User Control Editor o User Module Editor, o bien al hacer clic con el botón derecho del ratón en el controlador y seleccionar [Properties] del menú contextual. Aquí se puede especificar el diseño del controlador. Es posible definir simultáneamente varias propiedades de un mismo tipo; para ello, basta con hacer clic en los controladores y mantener presionada a la vez la tecla <Ctrl> y, a continuación, abrir el cuadro de diálogo de propiedades.
Los elementos editados aparecen en texto en negrita hasta que se hace clic en [OK] o [Cancel].

NOTA

Las guías no tienen ajustes de propiedades.

■ Cuadro de diálogo “Knob Properties” (propiedades del mando)

Al hacer clic con el botón derecho en un mando y seleccionar [Properties] en el menú contextual, se abre el cuadro de diálogo “Knob Properties”. Este cuadro de diálogo ajusta el tamaño del mando.



[Size] (tamaño)

Muestra una lista en la que se puede seleccionar el tamaño del mando. Seleccione [Large] (grande), [Medium] (mediano), [Small] (pequeño) o [Very Small] (muy pequeño).

NOTA

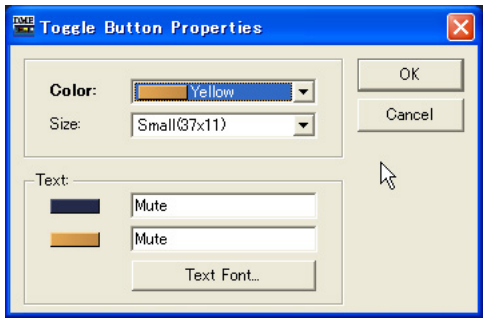
Puede cambiar el tamaño de un mando arrastrando una de las marcas de las cuatro esquinas (arriba, abajo, izquierda, derecha) del mismo en el editor de control del usuario.

[Color]

Seleccione un color de la lista: [White] (blanco), [Red] (rojo), [Yellow] (amarillo), [Green] (verde), [Blue] (azul) o [Violet] (violeta).

■ Cuadro de diálogo “Toggle Button Property” (propiedades del botón de activación)

Al hacer clic con el botón derecho en un botón de activación y desactivación y seleccionar [Property] en el menú contextual, aparece el cuadro de diálogo “Toggle Button Property”. De esta forma es posible ajustar el texto que muestra el botón junto con su color.



Cuadro [Text]

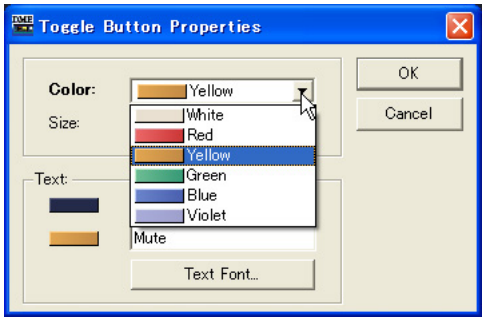
Introduzca el texto que desee que muestre el botón. Puede definir textos diferentes para cuando el botón está activado y para cuando está desactivado.

[Size]

Seleccione un tamaño de botón de la lista: [Small (37x11)], [Small (44x11], [Medium (75x11)], [Medium (74x22)] o [Large (111x33)].

[Color]

Muestra una lista en la que se puede seleccionar el color del botón. Si se hace clic en [▼], aparece una lista de colores para los botones.

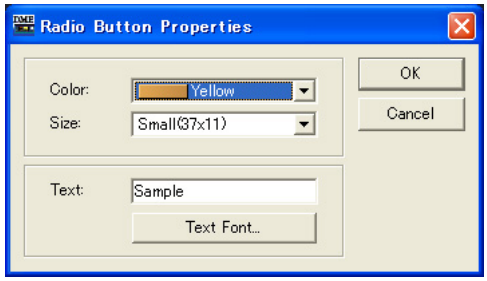


Botón [Text Font]

Define la fuente, su tamaño y el estilo. Al hacer clic se abre el cuadro de diálogo “Select Font”.

■ Cuadro de diálogo “Radio Button Property” (propiedades del botón de opción)

El cuadro de diálogo Radio Button Properties se abre al hacer doble clic en un botón de opción, o bien al hacer clic con el botón derecho del ratón en él y seleccionar [Properties] en el menú contextual. Puede definir el color del botón, su tamaño y la fuente.



[Color]

Seleccione un color de la lista: [White] (blanco), [Red] (rojo), [Yellow] (amarillo), [Green] (verde), [Blue] (azul) o [Violet] (violeta).

[Size]

Seleccione un tamaño de botón de la lista: [Small (37x11)], [Small (44x11], [Medium (75x11)], [Medium (74x22)] o [Large (111x33)].

Cuadro [Text]

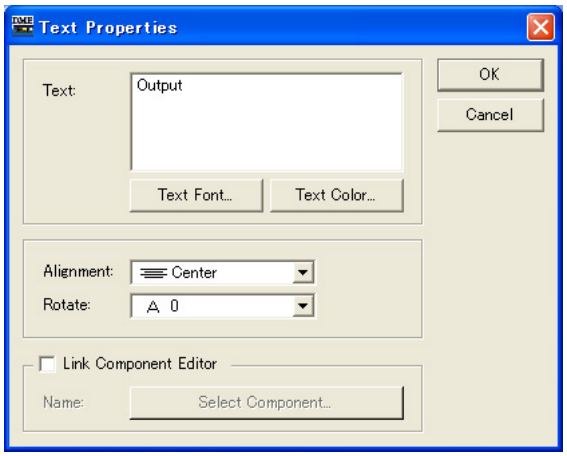
Introduzca el texto que desee que muestre el botón.

Botón [Text Font]

Define la fuente, su tamaño y el estilo. Al hacer clic se abre el cuadro de diálogo “Select Font”. Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Font”, consulte página 202.

■ Cuadro de diálogo “Text Properties” (propiedades del texto)

El cuadro de diálogo Text Properties se abre al hacer doble clic en un nombre de parámetro u otro texto, o bien al hacer clic con el botón derecho del ratón en él y seleccionar [Properties] en el menú contextual. Aquí se puede introducir el texto que deberá aparecer.

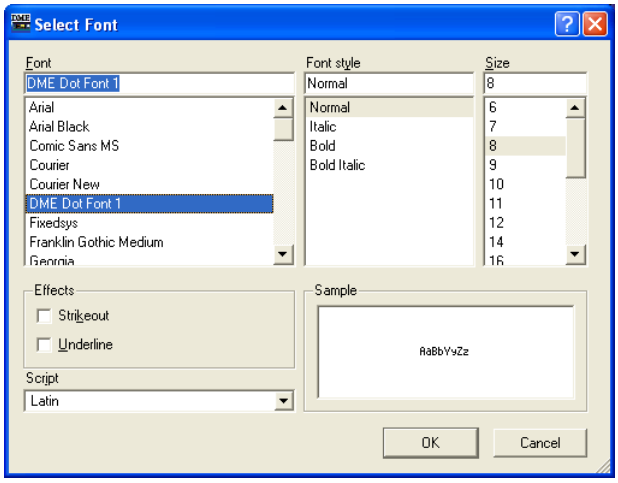


Cuadro [Text]

Introduzca el texto que desee que muestre el botón.

Botón [Text Font] (fuente del texto)

Haga clic en este botón para que aparezca el cuadro de diálogo “Select Font” (seleccionar fuente). Ajusta la fuente, su tamaño y el estilo. Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Font”, consulte página 203.



[Alignment] (alineación)

Especifica la alineación horizontal del texto: [Left] (izquierda), [Center] (centro) o [Right] (derecha).

[Rotate] (girar)

Gira el texto de acuerdo con el ángulo especificado: [-90], [0], [90] o [180].

[Link Component Editor]

Especifica el editor de componente que se debe abrir cuando se hace clic en un texto.

Botón [Text Color]

Haga clic en este botón para que aparezca el cuadro de diálogo “Select Color” (seleccionar color). Ajusta el color del texto. Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select Color”, consulte página 203.

■ Edit Box Properties (propiedades del cuadro de edición)

El cuadro de diálogo Edit Box Properties se abre al hacer doble clic en un cuadro de edición, o bien al hacer clic con el botón derecho del ratón en él y seleccionar [Properties] en el menú contextual. Aquí es posible definir el tamaño del cuadro de edición.

[Size]

Seleccione un tamaño de cuadro de edición de la lista: [Large], [Medium] o [Small].

■ Level Meter Properties (propiedades de medida de nivel)

El cuadro de diálogo Level Meter Properties se abre al hacer doble clic en una medida de nivel, o bien al hacer clic con el botón derecho del ratón en ella y seleccionar [Properties] en el menú contextual. Aquí es posible especificar el número de segmentos de medidas y la escala.

[Segment]

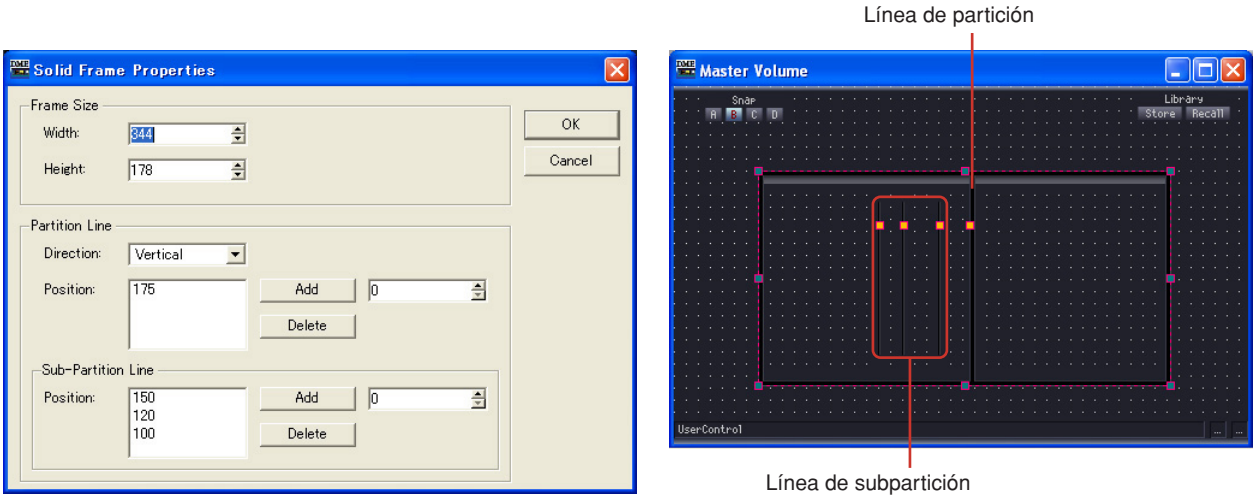
Seleccione un número de segmentos de medida de la lista: [2], [6] o [60].

[Scale] (escala)

Seleccione de la lista el tipo de escala que debe aparecer junto a la medida: Esta opción sólo está disponible cuando [Segment] se ha definido como 60.

■ Cuadro de diálogo “Solid Frame Properties” (propiedades del marco continuo)

El cuadro de diálogo Solid Frame Properties se abre al hacer clic con el botón derecho del ratón en un marco continuo y seleccionar [Properties] en el menú contextual. Aquí se puede introducir el texto que deberá aparecer. También se puede definir el tamaño del marco y la ubicación del divisor.



Tamaño del marco

El ancho se ajusta con [Width] y la altura con [Height]. Las unidades se expresan en píxeles.

NOTA

Puede cambiar el tamaño de un marco arrastrando una de las marcas de las cuatro esquinas (arriba, abajo, izquierda, derecha) del mismo en el editor de control del usuario.

Línea de partición y subpartición

Ajusta líneas de partición entre el marco. [Partition Line] es una larga línea de partición mostrada de extremo a extremo y [Sub-Partition Line] es una línea de partición corta.

- [Direction] (dirección)
  Seleccione la dirección de la línea de partición de la lista. [Vertical] inserta una línea de partición vertical y [Horizontal] inserta una línea de partición horizontal. Cuando se ha seleccionado [None], las líneas de partición no aparecen.

- [Position] (posición)
  Muestra la posición de la línea actual. Muestra el número de píxeles desde la parte superior del marco resistente cuando está seleccionado [Vertical] para [Direction], y el número de píxeles desde la izquierda del marco cuando está seleccionado [Horizontal].

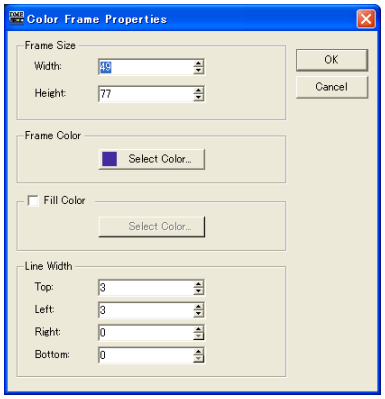
NOTA

Puede cambiar la posición de una línea de partición arrastrando una de las marcas de la línea en el editor de control del usuario.

- Botón [Add] (agregar)
  Si sitúa la posición de la línea de partición en el cuadro de la derecha y hace clic en el botón [Add], la línea de partición se añade y muestra en la lista [Position].
- Botón [Delete] (eliminar)
  Borra la línea de partición seleccionada en la lista [Position].

■ Cuadro de diálogo “Color Frame Properties” (propiedades de color del marco)

El cuadro de diálogo Color Frame Properties se abre al hacer clic con el botón derecho del ratón en un marco continuo y seleccionar [Properties] en el menú contextual. Aquí se puede introducir el texto que deberá aparecer. También se puede definir el tamaño del marco y la ubicación del divisor.



Tamaño del marco

El ancho se ajusta con [Width] y la altura con [Height]. Las unidades se expresan en píxeles y el valor mínimo es 3.

NOTA

Puede cambiar el tamaño de un marco arrastrando una de las marcas de las cuatro esquinas (arriba, abajo, izquierda, derecha) del mismo en el editor de control del usuario.

Color del marco

Ajusta el color del marco.
Haga clic en este botón para que aparezca el cuadro de diálogo “Select color” (seleccionar color). Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo “Select color”, consulte página 203.

Color de relleno

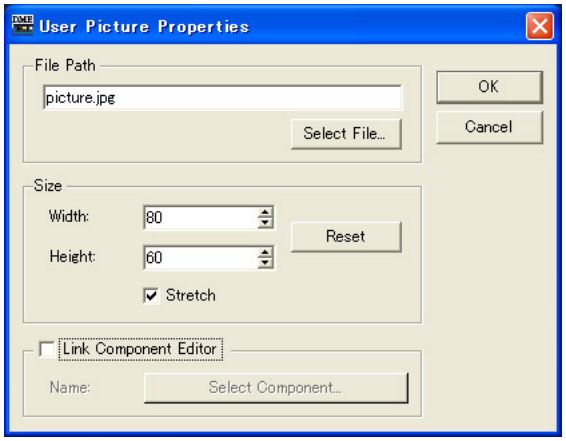
Define el color de relleno del marco.
Haga clic en el botón [Select Color] para abrir el cuadro de diálogo del mismo nombre. Para obtener más información sobre este cuadro de diálogo, consulte Cuadro de diálogo “Select Color” en la sección Objeto de página 203.

Ancho de la línea

Ajusta el grosor de las líneas en las posiciones [Top]/[Left]/[Right]/[Bottom]. Ajústelo en “0” si no desea ver líneas.

■ Cuadro de diálogo User Picture Properties (propiedades del gráfico del usuario)

Haga clic con el botón derecho del ratón en la imagen y seleccione [Properties] en el menú contextual para abrir el cuadro de diálogo User Picture Properties.



Cuadro [File Path] (ruta del archivo)

Muestra la ruta al archivo de gráficos.

Botón [Select File] (seleccionar archivo)

Selecciona un archivo de gráficos.

Tamaño

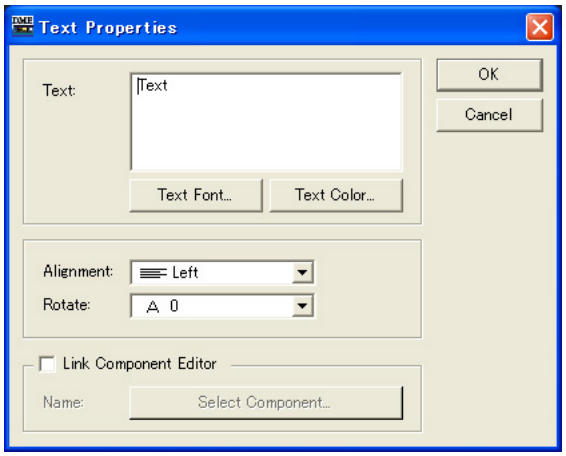
- [Width]
  Especifica la anchura en píxeles.
- [Height]
  Especifica la altura en píxeles.
- Botón [Reset] (restablecer)
  Haga clic en él para visualizar el gráfico en su tamaño original.
- [Stretch] (estirar)
  Cuando está activada esta función, el gráfico se amplía al especificarse un tamaño superior al original.

[Link Component Editor]

Cuando está activada esta función, al hacer clic en el botón [Select Component] (seleccionar componente) se selecciona el editor que se abrirá al hacer clic en el gráfico.

■ Cuadro de diálogo Text Properties (propiedades del texto)

Haga clic con el botón derecho del ratón en el cuadro de texto y seleccione [Properties] en el menú contextual para abrir el cuadro de diálogo Text Properties.



Cuadro [Text]

Muestra y edita el texto que se visualizará.

[Text Font]

Selecciona la fuente. Haga clic en él para abrir el cuadro de diálogo Select Font.
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo Select Font, consulte Cuadro de diálogo “Select Font” en página 202.

Botón [Text Color]

Define el color del texto. Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Select Color.

[Alignment]

Selecciona la alineación [Left], [Center] o [Right] del texto.

[Rotate]

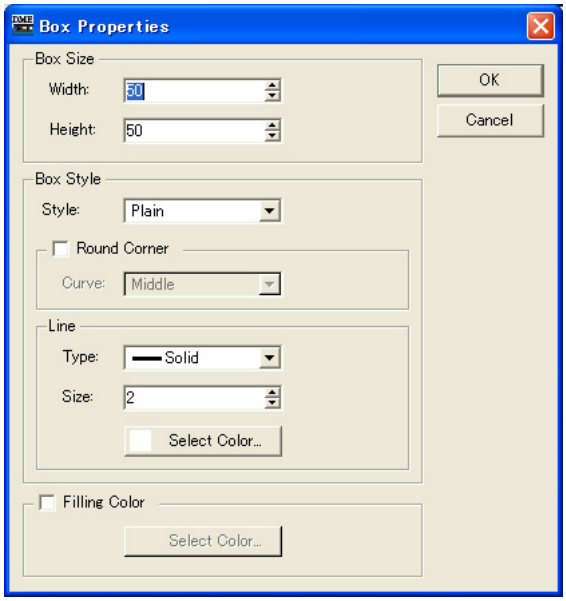
Gira el cuadro de texto.

[Link Component Editor]

Cuando está activada esta función, al hacer clic en el botón [Select Component] se selecciona el editor que se abrirá al hacer clic en el cuadro de texto.

■ Cuadro de diálogo Box Properties (propiedades del cuadro)

Haga clic con el botón derecho del ratón en el cuadro y seleccione [Properties] en el menú contextual para abrir el cuadro de diálogo Box Properties.



Tamaño del cuadro

- [Width]
  Especifica la anchura en píxeles.
- [Height]
  Especifica la altura en píxeles.

Estilo del cuadro

- [Style]
  Ajusta el estilo del objeto. Seleccione [Plain], [Raised] o [Sunken] en la lista.
- [Round Corner] (esquina redondeada)
  Actívelo para conseguir un cuadro con esquinas redondeadas. Utilice [Curve] para seleccionar el grado de redondez.

Línea

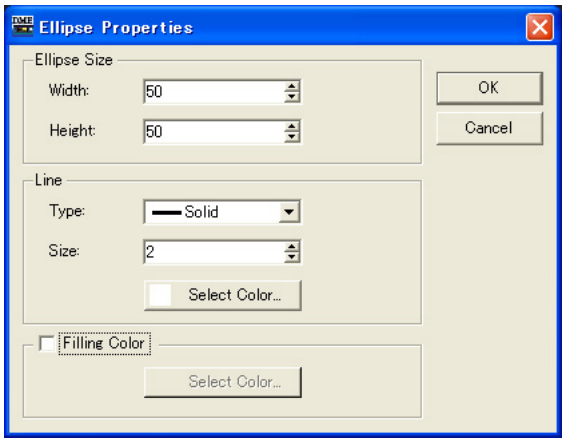
- [Type]
  Seleccione de la lista un tipo de línea de marco: [Solid] (continua), [Dash] (guión), [dot] (Punto) y [Dash Dot] (guión-punto). O [Dash Dot Dot] (guión-punto-punto).
- [Size]
  Define el grosor de la línea del marco en píxeles. El intervalo es de 1 a 100.
- Botón [Select Color]
  Define el color de la línea del marco. Haga clic para abrir el cuadro de diálogo “Select Color”. Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo Select Color, consulte Cuadro de diálogo “Select Color” en página 203.

Color de relleno

- Botón [Select Color]
  Define el color de relleno del marco. Haga clic para abrir el cuadro de diálogo “Select Color”. Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo Select Color, consulte Cuadro de diálogo “Select Color” en página 203.

■ Cuadro de diálogo Ellipse Properties (propiedades de la elipse)

Haga clic con el botón derecho del ratón en la elipse y seleccione [Properties] en el menú contextual para abrir el cuadro de diálogo Ellipse Properties.



Tamaño de la elipse

- [Width]
  Especifica la anchura en píxeles.
- [Height]
  Especifica la altura en píxeles.

Línea

- [Type]
  Seleccione de la lista un tipo de línea de marco: [Solid] (continua), [Dash] (guión), [dot] (Punto) y [Dash Dot] (guión-punto). O [Dash Dot Dot] (guión-punto-punto).
- [Size]
  Define el grosor de la línea del marco en píxeles. El intervalo es de 1 a 100.
- Botón [Select Color]
  Define el color de la línea del marco. Haga clic para abrir el cuadro de diálogo “Select Color”.
  Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo Select Color, consulte Cuadro de diálogo “Select Color” en página 203.

Color de relleno

Define el color de relleno de la elipse cuando está activada (ON).

- Botón [Select Color]
  Define el color de relleno de la elipse. Haga clic para abrir el cuadro de diálogo “Select Color”.
  Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo Select Color, consulte Cuadro de diálogo “Select Color” en página 203.

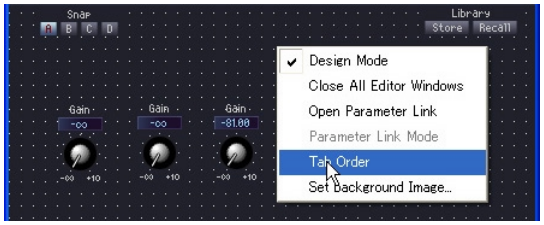
Cambio del orden de tabuladores

El orden de los tabuladores para los controles viene determinado por el orden en el que se pegaron en el editor de control o de módulos del usuario. Al hacer clic con el botón derecho del ratón en el editor de control o de módulos de usuario, se puede comprobar y cambiar el orden con el comando [Tab Order] del menú contextual.

Si se selecciona el comando [Tab Order], los números aparecerán en la parte superior izquierda de cada cuadro de edición. Al hacer clic en los números mostrados, el orden de éstos.

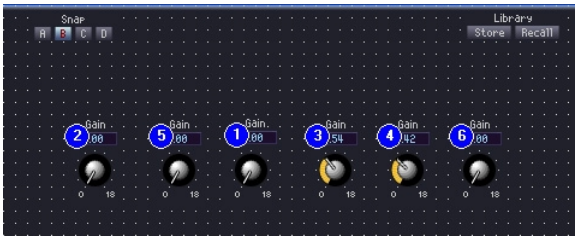
1 Haga doble clic en el editor de control o de módulos del usuario.

Aparecerá el menú contextual.



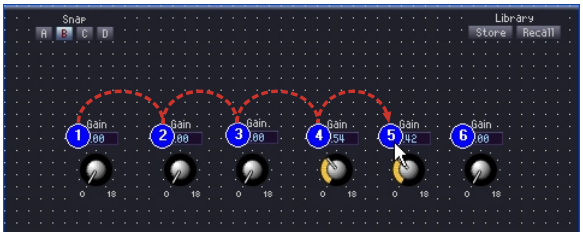
2 Haga clic en el menú contextual [Tab Order].

Los números correspondientes al orden actual aparecen en la parte superior izquierda de cada cuadro de edición.



3 Haga clic en los números de los tabuladores en el orden que desee.

Aunque no desee cambiar el número 1, haga clic en todos los números en el orden en el que desee, empezando por el número 1. Cuando haga clic en cada número, cambiará al número que indica el orden en el que se hizo clic.



4 Cuando haya terminado de especificar el orden, haga clic en cualquier parte de la ventana donde no haya número de tabulador.

Los números de orden de los tabuladores desaparecerán.

El orden de tabuladores modificado se aplicará la próxima vez que se inicie DME Designer.

Creación de enlaces de parámetros

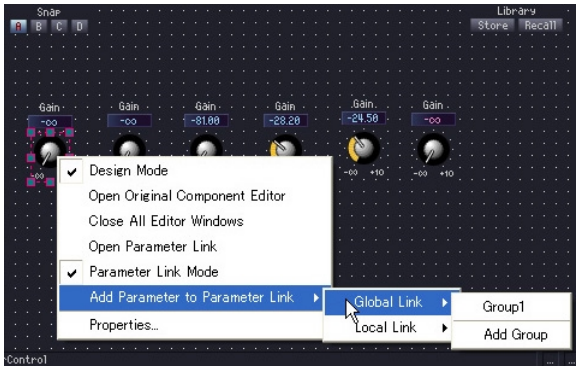
Puede agrupar controles (parámetros) y vincular sus parámetros. Puede crear un grupo de enlaces de parámetros y agregarles controles en el editor de componentes. La configuración de los enlaces de parámetros se realiza en la ventana Parameter Link. Para obtener información sobre los enlaces de parámetros de la ventana “Parameter Link”, consulte la sección “Parameter Link” (página 73).

NOTA

Un parámetro tan sólo puede pertenecer a un único grupo. Además, sólo se pueden agrupar los parámetros del mismo tipo.

■ Cómo crear enlaces de parámetros

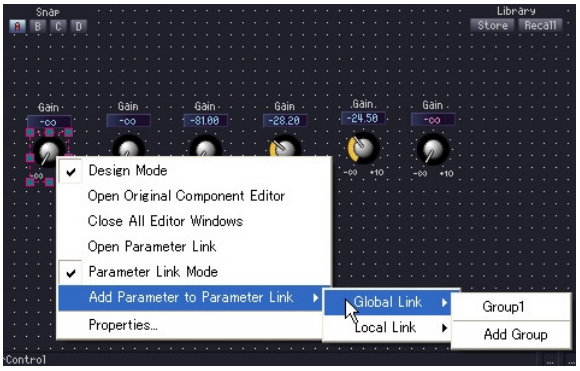
Cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en un control aparece un menú contextual. Los comandos [Global Link] (enlace global) → [Add Group] (agregar grupo) y [Local Link] (enlace local) → [Add Group] son los que se usan para crear grupos nuevos. Se pueden añadir controles haciendo clic con el botón derecho.



■ Cómo agregar controles a un grupo

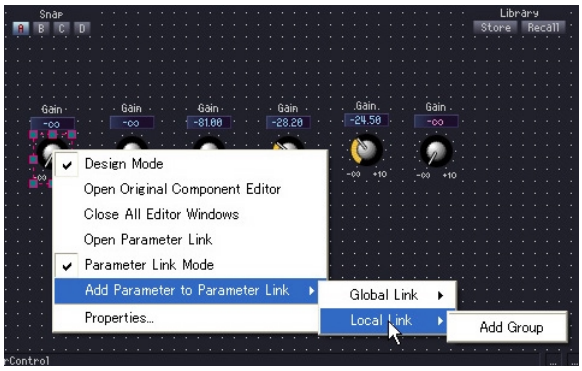
Al hacer clic con el botón derecho del ratón en el editor de componentes aparece un menú contextual. Puede crear grupos o agregar controles usando los comandos del submenú [Add Parameter to Parameter Link] (agregar parámetros a enlaces de parámetros). Los grupos que no tienen el mismo tipo de parámetros estarán difuminados y no se podrán seleccionar.

Global Link (vínculo global)



Los nombres de grupo de los grupos de vínculo global se muestran en el submenú [Global Link]. Si hace clic en un nombre de grupo, se agregará un control a dicho grupo.

Local Link (vínculo local)



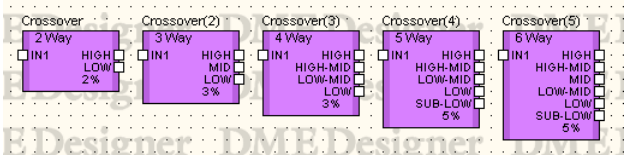
Los nombres de grupo de los grupos de vínculo local se muestran en el submenú [Local Link]. Si hace clic en un nombre de grupo, se agregará un control a dicho grupo.

■ Cómo se agregan varios controles

Se pueden seleccionar varios controles en el modo de diseño. Cuando hay varios controles seleccionados se pueden agregar varios parámetros a un grupo simultáneamente.

Crossover (separador de frecuencias)

Separa las señales de entrada en varios canales de frecuencia y las extrae. Los cinco tipos de componentes siguientes están disponibles en el grupo de Crossover: 2 Way (vías), 3 Way, 4 Way, 5 Way y 6 Way.
Los componentes de Crossover tienen una única entrada y varias salidas.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes.

Componente de Crossover



	Nombre			Función
❶	Curva del separador de frecuencias			Muestra el nivel de cada banda de frecuencia, diferenciado por colores.
	Sección	**Parámetro**	**Margen de ajuste**	**Función**
❷	Input (entrada)	Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Ajusta el nivel de la señal de entrada.
❸	Output (salida)	Level	-∞ a ±0 dB	Establece el nivel de la señal de salida de cada banda de frecuencia.
❹		Mute (silenciamiento)	activado/desactivado	Silencia el nivel de la señal de salida de cada banda de frecuencia.
❺		Phase (fase)	activada/desactivada	Invierte la fase de la señal de salida de cada banda de frecuencia.
❻	Frequency (frecuencia)	Frecuency	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte entre cada banda de frecuencia.

❼	LPF (filtro pasa bajos)	Type (tipo)	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butrwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butrwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butrwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butrwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butrwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Establece la atenuación para cada octava y el tipo de filtro. [THRU] (paso) desactiva el filtro.
❽		Frequency	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte de LPF.
❾		Gc (ganancia de frecuencia de corte)	-6 dB a +6 dB	Cuando se selecciona [AdjustGc] (ganancia de frecuencia de corte ajustable) en [Type], esta sección establece la ganancia de la frecuencia de corte.
❿	HPF (filtro pasa altos)	Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butrwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butrwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butrwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butrwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butrwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Establece la atenuación para cada octava y el tipo de filtro. [THRU] (paso) desactiva el filtro.
⓫		Frequency	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte de HPF.
⓬		Gc (ganancia de frecuencia de corte)	-6 dB a +6 dB	Cuando se selecciona [AdjustGc] (ganancia de frecuencia de corte ajustable) en [Type], esta sección establece la ganancia de la frecuencia de corte.

El número de canales de salida cambia en función de la variación del componente.

2 Way	Low/High
3 Way	Low/Mid/High
4 Way	Low/Low-Mid/High-Mid/High
5 Way	Sub-Low/Low/Low-Mid/High-Mid/High
6 Way	Sub-Low/Low/Low-Mid/Mid/High-Mid/High

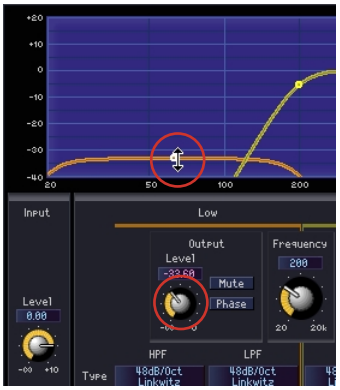
Establezca la curva de atenuación de la banda inferior y de las bandas medias con el filtro pasa bajos (LPF) y el filtro pasa altos (HPF), y de la banda superior con HPF. Cada banda de frecuencia tiene su propio color: Low (baja) es roja, Mid (media) es verde, etc. Se corresponden con los colores de las líneas del gráfico.

■ Puntos de control del gráfico

Los puntos de control del gráfico muestran [Output Level] (nivel de salida) y [Frequency]. A medida que se modifican los parámetros con los botones y los cuadros de edición, los puntos de control se mueven. Igualmente, cuando se arrastran los puntos, los parámetros [Output Level] y [Frequency] reflejan los cambios que se realizan.

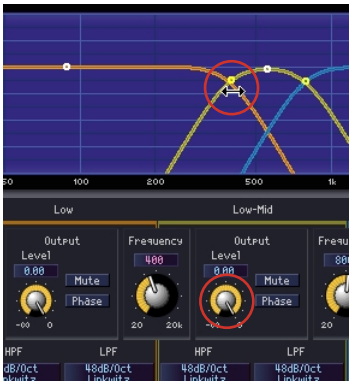


Puede ajustar el parámetro [Output Level] arrastrando verticalmente el punto de control del centro de cada curva.



Cambio del parámetro [Output Level]

Se puede ajustar el parámetro [Frequency] arrastrando horizontalmente el punto de control de la intersección de las curvas de cada banda de frecuencia.



Cambio del parámetro [Frequency]

■ LFP/HPF

[Type] establece la pendiente de atenuación y el tipo de filtro de LPF y HPF. Los botones muestran los elementos seleccionados. Al hacer clic en estos botones se muestra un menú. Se pueden combinar seis tipos de pendientes y cuatro tipos de filtros. [6dB/Oct], [12dB/Oct], [18dB/Oct], [24dB/Oct], [36dB/Oct] y [48dB/Oct] establecen la atenuación por octava. Los valores bajos producen una atenuación leve. Los valores altos producen una atenuación brusca.

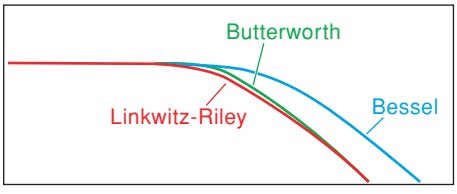
Type (Tipo)



- THRU (paso)
  No se aplica ningún filtro. No se aplica atenuación, lo que produce una línea horizontal en todas las frecuencias.
- AdjustGc (ganancia de frecuencia de corte ajustable)
  Con este parámetro se puede ajustar Gc (ganancia de la frecuencia de corte) entre -6 dB y +6 dB. Si se ajusta a -3 dB, se convierte en un filtro Butterworth. Si se ajusta a -6 dB, se convierte en un filtro Linkwitz-Riely.
  Cuando se selecciona AdjustGc, aparece el botón Gc.



- Butrwrth (Butterworth)
  Este filtro tiene las características más generales. La banda de paso es plana y la ganancia de la frecuencia de corte es -3 dB.
- Bessel
  En las curvas en las que las características de fase son importantes, Bessel produce una atenuación más suave que Butterworth y hay una pequeña distorsión en la forma de la onda cuando se aplica a ondas cuadradas.
- Linkwitz (Linkwitz-Riley)
  Como filtros de segundo orden, la suma de los voltajes de salida de LPF y HPF tienen una ganancia de 0 dB a lo largo de toda la banda. La banda de paso es plana, pero la ganancia de la frecuencia de corte es -6 dB.

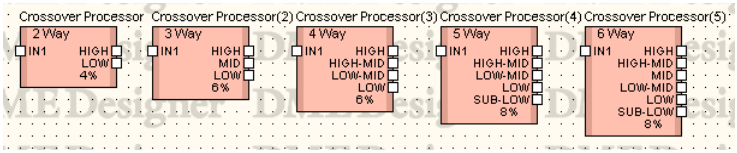


Crossover Processor (procesador de separación de frecuencias)

Un procesador de separación de frecuencias se compone de separador de frecuencias, retardo, ecualizador paramétrico y compresor. Después de procesar la señal de entrada mediante el separador de frecuencias, se aplican los efectos de retardo, del ecualizador paramétrico y del compresor a cada banda de frecuencia. Los dos tipos de componentes siguientes están disponibles en el grupo Crossover Processor: Crossover Processor y Crossover Processor II.

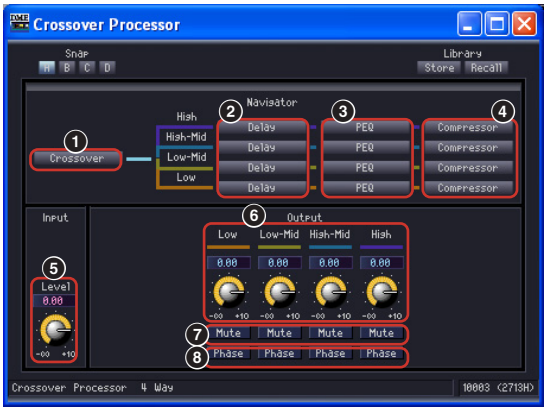
Crossover Processor (procesador de separación de frecuencias)

Los cinco tipos de componentes siguientes están disponibles en el grupo Crossover Processor: 2 Way (vías), 3 Way, 4 Way, 5 Way y 6 Way. Los procesadores de separación de frecuencias tienen una única entrada y de 2 a 6 salidas.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. El número de bandas puede variar en función del componente, pero comparten una configuración común en el editor de componentes. Al hacer clic en los botones [Crossover] (separador de frecuencias), [Compressor] (compresor), [PEQ] (ecualizador paramétrico) o [Delay] (retardo) de la sección [Navigator] (navegador), aparece un editor para el separador de frecuencias, el compresor, el ecualizador paramétrico o el retardo en ventanas distintas. También se abrirá un editor de componentes independiente para cada uno de los canales de salida (como Low (bajo) o Mid (medio)) cuando haga clic en el compresor, en el ecualizador paramétrico o en el retardo.

Editor de componentes de Crossover Processor



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Navigator	Crossover	--	Abre la ventana del editor del separador de frecuencias.
❷		Delay	--	Abre la ventana del editor de retardo.
❸		PEQ	--	Abre la ventana del ecualizador paramétrico.
❹		Compressor	--	Abre la ventana del editor del compresor.
❺	Input (entrada)	Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Ajusta el nivel de la señal de entrada.
❻	Output (salida)	Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Establece el nivel de la señal de salida de cada banda de frecuencia.
❼		Mute (silenciamiento)	activado/desactivado	Silencia la señal de cada banda de frecuencia.
❽		Phase (fase)	activada/desactivada	Invierte la fase de la señal de salida de cada banda de frecuencia.

El número de salida cambia en función de la variación del componente.

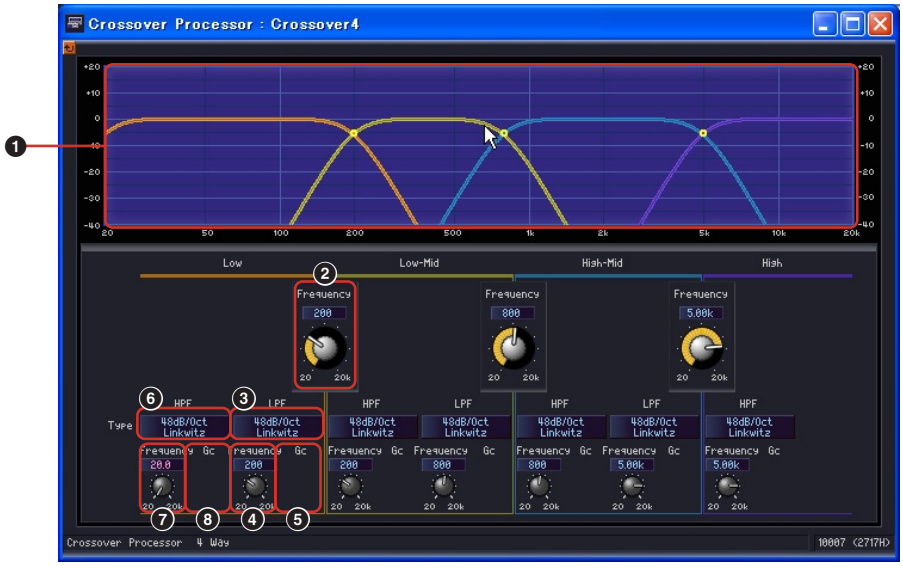
2 Way (vías)	Low (baja)/High (alta)
3 Way	Low/Mid (media)/High
4 Way	Low/Low-Mid (media baja)/High-Mid (media alta)/High
5 Way	Sub-Low (inferior)/Low/Low-Mid/High-Mid/High
6 Way	Sub-Low/Low/Low-Mid/Mid/High-Mid/High

Establezca la curva de atenuación de la banda inferior y de las bandas medias con el filtro pasa bajos (LPF) y el filtro pasa altos (HPF), y de la banda superior con HPF. Cada banda de frecuencia tiene su propio color: Low (baja) es roja, Mid (media) es verde, etc. Se corresponden con los colores de las líneas del gráfico.

■ Crossover (separador de frecuencias)

Al hacer clic en el botón [Crossover] del procesador de separación de frecuencias, se abre la ventana del editor del separador de frecuencias.

Ventana del editor [Crossover Processor-Crossover]



	Nombre			Función
❶	Curva del separador de frecuencias			Muestra el nivel de cada canal de frecuencia, diferenciados por colores.
	Sección	**Parámetro**	**Margen de ajuste**	**Función**
❷	Frequency (frecuencia)	Frequency	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte entre cada banda de frecuencia.

❸	LPF (filtro pasa bajos)	Type (tipo)	Thru (paso) 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butrwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butrwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butrwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butrwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butrwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Establece la atenuación para cada octava y el tipo de filtro. [THRU] desactiva el filtro.
❹		Frequency	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte de LPF.
❺		Gc (ganancia de frecuencia de corte)	-6 dB a +6 dB	Cuando se selecciona [AdjustGc] (ganancia de frecuencia de corte ajustable) en [Type], esta sección establece la ganancia de la frecuencia de corte.
❻	HPF (filtro pasa altos)	Type (tipo)	Thru (paso) 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butrwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butrwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butrwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butrwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butrwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Establece la atenuación para cada octava y el tipo de filtro. [THRU] desactiva el filtro.
❼		Frequency	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte de HPF.
❽		Gc	-6 dB a +6 dB	Cuando se selecciona [AdjustGc] (ganancia de frecuencia de corte ajustable) en [Type], esta sección establece la ganancia de la frecuencia de corte.

■ Delay (retardo)

Al hacer clic en el botón [Delay] del procesador de separación de frecuencias, se abre la ventana del editor de retardo. Aquí puede configurar el retardo para cada banda de frecuencia.

Ventana del editor [Crossover Processor-Delay]

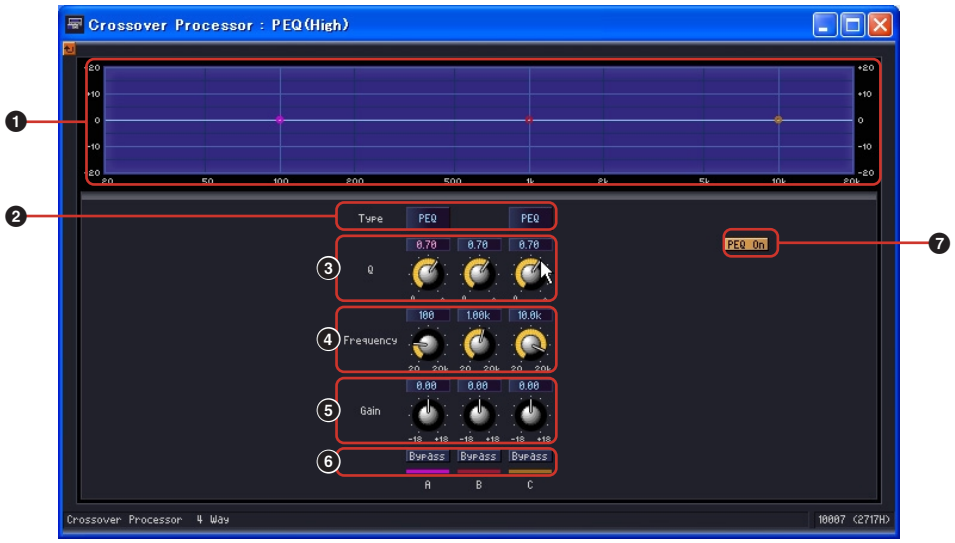


	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Delay	ms: 0 a 500 Sample (muestra): el margen depende del valor de FS (frecuencia de muestreo). Meter (metros): 0 a 171,8 Feet (pies): 0 a 563,6 Frame (cuadro): el margen depende del valor de Frame. Beat (tiempo): el margen depende del valor de Beat.	Establece el tiempo de retardo.
❷	Level (nivel)	-∞ a ±0 dB	Establece el nivel de la señal de salida de cada canal
❸	On (activado)	activado/desactivado	Activa el retardo.
❹	Mute (silenciamiento)	activado/desactivado	Silencia la señal de cada banda de frecuencia.
❺	Delay Scale (escala de retardo)	ms Sample Meter Feet Frame Beat	Selecciona las unidades para establecer el tiempo de retardo. El botón seleccionado se encenderá y las unidades del cuadro de edición [Delay] variarán. Si selecciona [Beat], utilice el botón para establecer el valor de BPM (tiempos/minuto).

■ Ecualizador paramétrico

Al hacer clic en el botón [PEQ] (ecualizador paramétrico) del procesador de separación de frecuencias, se abre la ventana del editor del ecualizador paramétrico. Aquí puede realizar los ajustes del ecualizador paramétrico para cada banda de frecuencia.

Ventana del editor [Crossover Processor-PEQ]

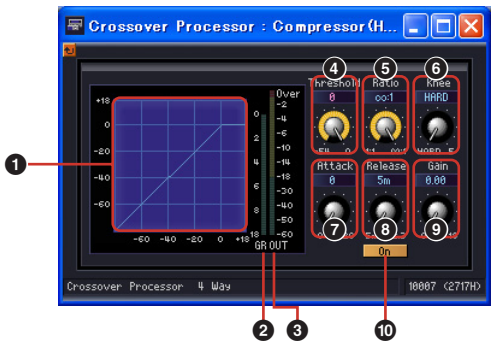


	Nombre		Función
❶	Curva de PEQ		Muestra la curva del ecualizador paramétrico.
	Parámetro	**Margen de ajuste**	**Función**
❷	Type (tipo)	PEQ L.SHELF (shelving bajo) 6 dB/Oct L.SHELF 12 dB/Oct H.SHELF (shelving alto) 6 dB/Oct H.SHELF 12 dB/Oct HPF (filtro pasa altos) LPF (filtro pasa bajos)	El tipo de filtro se selecciona en un menú.
❸	Q:	0,1 a 16,0	Define el ancho de banda de frecuencia de cada banda.
❹	Frequency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Define la frecuencia de cada banda.
❺	Gain (ganancia)	-18 dB a +18 dB	Define la ganancia de cada banda.
❻	Bypass (ignorar)	activado/desactivado	Activa el bypass para cada banda.
❼	PEQ On (activado)	activado/desactivado	Activa el ecualizador paramétrico.

■ Compressor (compresor)

Al hacer clic en el botón [Compressor] del procesador de separación de frecuencias, se abre la ventana del editor del compresor. Aquí puede realizar los ajustes del compresor para cada banda de frecuencia.

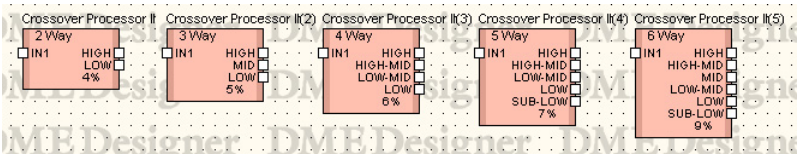
Ventana del editor [Crossover Processor-Compressor]



	Nombre		Función
❶	Curva del compresor		Muestra los resultados gráficamente. El eje horizontal es el nivel de la señal de entrada, y el eje vertical es el nivel de salida.
❷	Medidor de reducción de ganancia		Muestra la atenuación de la reducción de ganancia.
❸	Medidor de salida		Muestra el nivel de la señal de salida.
	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❹	Threshold (umbral)	-54 dB to ±0 dB	Establece el valor del umbral.
❺	Ratio (relación)	1:1 a ∞:1	Establece la relación de compresión.
❻	Knee (codo)	HARD (fuerte), 1, 2, 3, 4, 5	Establece el modo de aplicación de la compresión.
❼	Attack (ataque)	0 a 120 ms	Establece el tiempo de ataque.
❽	Release (liberación)	44,1 kHz: 6 ms a 46 s 48 kHz: 5 ms a 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms a 23 s 96 kHz: 3 ms a 21,1 s	Establece el tiempo de liberación. El margen de ajuste puede variar, en función de la frecuencia que se utilice.
❾	Gain (ganancia)	±0 dB a +18 dB	Establece la ganancia de salida.
❿	On (activado)	activado/desactivado	Activa el compresor. Cuando se desactiva el botón, no se aplica el compresor.

Crossover Processor II

Los cinco tipos de componentes siguientes están disponibles en el grupo Crossover Processor II: 2 Way (vías), 3 Way, 4 Way, 5 Way y 6 Way. Los componentes de Crossover processor II tienen una única entrada y de 2 a 6 salidas.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. El número de bandas puede variar en función del componente, pero comparten una configuración común en el editor de componentes.
Hay medidores del nivel de entrada y de salida en la parte superior de la ventana. Al hacer clic en los botones [Crossover] (separador de frecuencias), [Delay] (retardo), [PEQ] (ecualizador paramétrico) o [Compressor] (compresor) de la sección [Navigator] (navegador), aparece un editor para el separador de frecuencias, el retardo, el ecualizador paramétrico o el compresor en ventanas distintas. También se abrirá un editor de componentes independiente para cada uno de los canales de salida (como Low (bajo) o Mid (medio)) cuando haga clic en el retardo, en el ecualizador paramétrico o en el compresor.

Crossover Processor II



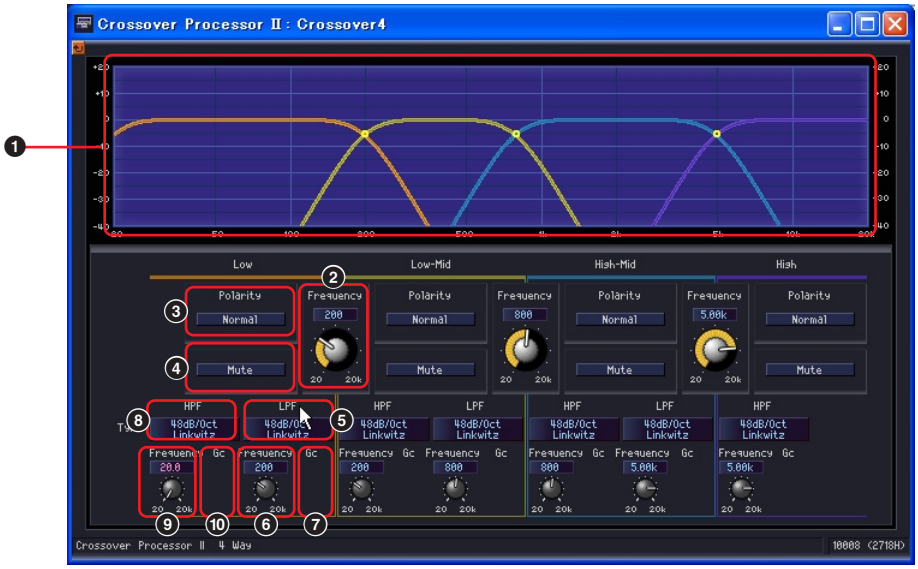
	Nombre			Función
❶	Medidor de entrada			Muestra el nivel de la señal de entrada.
❷	Medidor de salida			Muestra el nivel de la señal de salida.
	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❸	Input (entrada)	Gain (ganancia)	-∞ a +10 dB	Ajusta el nivel de la señal de entrada.
❹		Mute (silenciamiento)	activado/ desactivado	Silencia la señal de entrada

	Nombre			Función
❺	Output (salida)	Gain (ganancia)	-∞ a +10 dB	Establece el nivel de la señal de salida de cada banda de frecuencia.
❻		Mute (silenciamiento)	activado/ desactivado	Silencia la señal de salida de cada banda de frecuencia.
❼	Navigator	Crossover (separador de frecuencias)	--	Abre la ventana del editor del separador de frecuencias.
❽		Delay (retardo)	--	Abre la ventana del editor de retardo.
❾		PEQ	--	Abre la ventana del ecualizador paramétrico.
❿		Compressor (compresor)	--	Abre la ventana del editor del compresor.

■ Crossover (separador de frecuencias)

Al hacer clic en el botón [Crossover] del procesador de separación de frecuencias, se abre la ventana del editor del separador de frecuencias.

Editor de componentes de Crossover Processor II



	Nombre			Función
❶	Curva del separador de frecuencias			Muestra el nivel de cada banda de frecuencia, diferenciado por colores.
	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❷	Frecuency (frecuencia)	Frecuency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte entre cada banda de frecuencia.
❸	Polarity (Polaridad)	Polarity (Polaridad)	Normal/Invertida	Invierte la fase de la señal de salida de cada banda de frecuencia.
❹	Mute (silenciamiento)	Mute (silenciamiento)	activado/desactivado	Silencia la señal de cada banda de frecuencia. Esto está enlazado con las configuraciones del silenciador de la ventana original. La visualización aparece como una línea punteada cuando está silenciada.

❺	LPF (filtro pasa bajos)	Type (tipo)	Thru (paso) 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butrwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butrwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butrwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butrwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butrwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Establece la atenuación para cada octava y el tipo de filtro. [THRU] desactiva el filtro.
❻		Frecuency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte de LPF.
❼		Gc (ganancia de frecuencia de corte)	-6 dB a 6 dB	Cuando se selecciona [Adjustable Gc] (ganancia de frecuencia de corte ajustable) en [Type], esta sección establece la ganancia de la frecuencia de corte.
❽	HPF (filtro pasa altos)	Type (tipo)	Thru (paso) 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butrwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butrwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butrwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butrwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butrwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Establece la atenuación para cada octava y el tipo de filtro. [THRU] desactiva el filtro.
❾		Frecuency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte de HPF.
❿		Gc (ganancia de frecuencia de corte)	-6 dB a 6 dB	Cuando se selecciona [Adjustable Gc] (ganancia de frecuencia de corte ajustable) en [Type], esta sección establece la ganancia de la frecuencia de corte.

■ Delay (retardo)

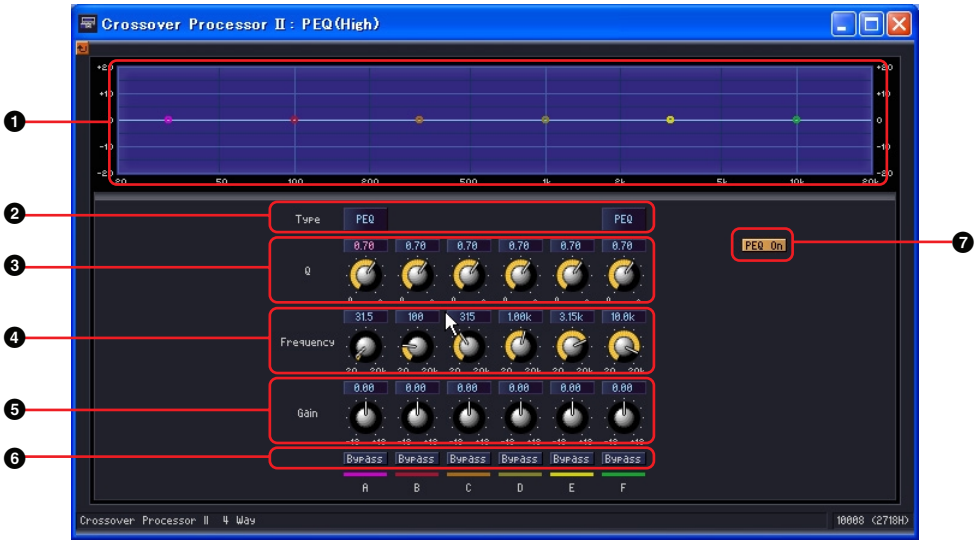
Al hacer clic en el botón [Delay] del procesador de separación de frecuencias, se abre la ventana del editor de retardo. Aquí puede configurar el retardo para cada banda de frecuencia.



	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Delay (retardo)	ms: 0 a 500 Sample (muestra): el margen depende del valor de FS (frecuencia de muestreo). Meter (metros): 0 a 171,8 Feet (pies): 0 a 563,6 Frame (cuadro): el margen depende del valor de Frame. Beat (tiempo): el margen depende del valor de Beat.	Establece el tiempo de retardo.
❷	Level (nivel)	-∞ a ±0 dB	Establece el nivel de la señal de salida de cada canal.
❸	On (activado)	activado/desactivado	Activa el retardo.
❹	Delay Scale (escala de retardo)	ms Sample (Muestra) Medidor Feet Frame Beat	Selecciona las unidades para establecer el tiempo de retardo. El botón seleccionado se encenderá y las unidades del cuadro de edición [Delay] variarán. Si selecciona [Beat], utilice el botón para establecer el valor de BPM (tiempos/minuto).

■ Ecualizador paramétrico

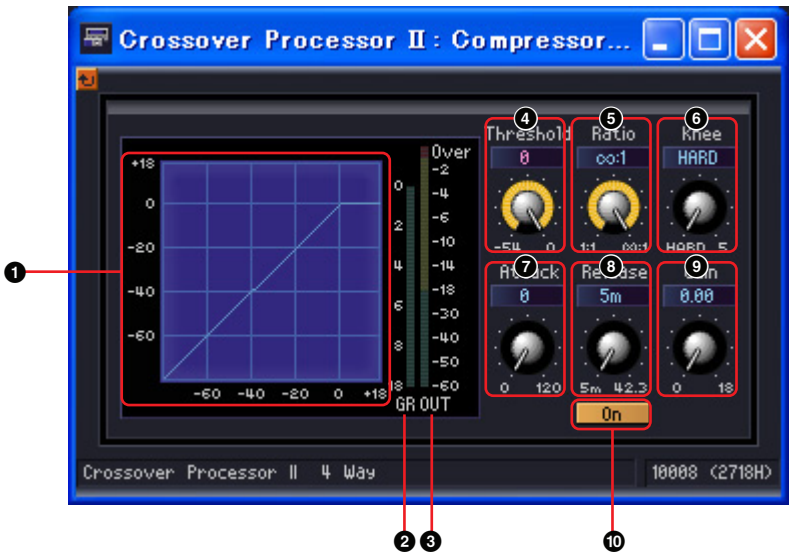
Al hacer clic en el botón [PEQ] (ecualizador paramétrico) del procesador de separación de frecuencias, se abre la ventana del editor del ecualizador paramétrico. Aquí puede realizar los ajustes del ecualizador paramétrico para cada banda de frecuencia.



	Nombre		Función
❶	Curva de PEQ		Muestra la curva del ecualizador paramétrico.
	Parámetro	**Margen de ajuste**	**Función**
❷	Type (tipo)	PEQ L.SHELF 6 dB/Oct L.SHELF 12 dB/Oct H.SHELF 6 dB/Oct H.SHELF 12 dB/Oct HPF (filtro pasa altos) LPF (filtro pasa bajos)	Seleccione el tipo de filtro del menú.
❸	Q	0,1 a 16,0	Define el ancho de banda de cada banda.
❹	Frecuency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Define la frecuencia de cada banda.
❺	Gain (ganancia)	-18 dB a +18 dB	Define la ganancia de frecuencia de cada banda.
❻	Bypass (ignorar)	activado/desactivado	Ignora todas las bandas del PEQ (ecualizador paramétrico).
❼	PEQ On (activado)	activado/desactivado	Activa el ecualizador paramétrico.

■ Compressor (compresor)

Al hacer clic en el botón [Compressor] del procesador de separación de frecuencias, se abre la ventana del editor del compresor. Aquí puede realizar los ajustes del compresor para cada banda de frecuencia.



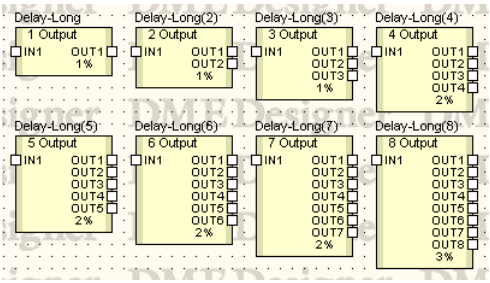
	Nombre		Función
❶	Curva del compresor		Muestra los resultados gráficamente. El eje horizontal es el nivel de la señal de entrada, y el eje vertical es el nivel de salida.
❷	Medidor de reducción de ganancia		Muestra la atenuación de la reducción de ganancia.
❸	Medidor de salida		Muestra el nivel de la señal de salida.
	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❹	Threshold (umbral)	-54 dB a ±0 dB	Establece el valor del umbral.
❺	Ratio (relación)	1:1 a ∞:1	Establece la relación de compresión.
❻	Knee (codo)	HARD (fuerte), 1, 2, 3, 4, 5	Establece el modo de aplicación de la compresión.
❼	Attack (ataque)	0 a 120 ms	Establece el tiempo de ataque.
❽	Release (liberación)	44,1 kHz: 6 ms a 46 s 48 kHz: 5 ms a 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms a 23 s 96 kHz: 3 ms a 21,1 s	Establece el tiempo de liberación. El margen de ajuste puede variar, en función de la frecuencia que se utilice.
❾	Gain (ganancia)	±0 dB a +18 dB	Establece la ganancia de salida.
❿	On (activado)	activado/desactivado	Activa el compresor. Cuando se desactiva el botón, no se aplica el compresor.

Delay (retardo)

Es un retardo de varias repeticiones que proporciona un retardo y un control de nivel independiente para cada salida. Puede especificar el tiempo de retardo en milisegundos, muestras, metros, pies, cuadros de código de tiempos o número de tiempos. Dentro del grupo de retardo, hay dos subgrupos denominados Long (largo) y Short (corto). Cada uno tiene un margen de ajuste del retardo diferente.

Delay Long (retardo largo)

Los componentes de Delay long están disponibles para de 1 a 8 salidas. Cada componente tiene una única entrada y de 1 a 8 salidas.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. Sólo varía el número de salidas de cada componente. Los demás elementos son iguales.

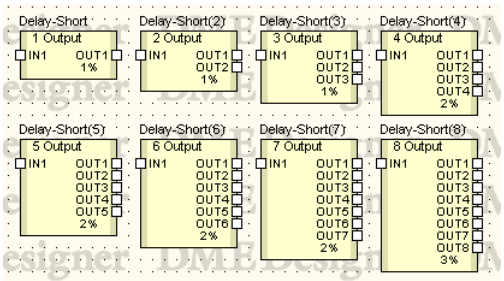
Editor de componentes de Delay Long



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input (entrada)	All Bypass	activado/desactivado	Pasa por alto desde la entrada hasta la salida.
❷		Level (nivel)	-∞ a ±0 dB	Ajusta el nivel de la señal de entrada.
❸		Mute (silenciamiento)	activado/desactivado	Silencie la señal de entrada.
❹	Delay Tap (retardo de repeti-ciones)	Delay	ms: 0 a 1300 Sample (muestra): el margen depende del valor de FS (frecuencia de muestreo). Meter (metros): 0 a 446,7 Feet (pies): 0 a 1465,4 Frame (cuadro): el margen depende del valor de Frame. Beat (tiempo): el margen depende del valor de Beat.	Establece el tiempo de retardo. Hay dos cuadros de edición, que muestran los milisegundos y las unidades seleccionadas en [Delay Scale] (escala de retardo).
❺		Level (nivel)	-∞ a ±0 dB	Establece el nivel de la señal de salida de cada canal.
❻		On (activado)	activado/desactivado	Activa el retardo de cada canal.
❼		Mute (silenciamiento)	activado/desactivado	Activa el silenciamiento para la salida de cada canal.
❽	Delay Scale (escala de retardo)	Delay Scale (escala de retardo)	ms Sample Meter Feet Frame Beat	Selecciona las unidades para establecer el tiempo de retardo. El botón seleccionado se encenderá y las unidades del cuadro de edición [Delay] variarán. Si selecciona [Beat], utilice el botón para establecer el valor de BPM (tiempos/minuto).

Delay Short (retardo corto)

Los componentes de Delay short están disponibles para de 1 a 8 salidas. Cada componente tiene una única entrada y de 1 a 8 salidas.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. Sólo varía el número de salidas de cada componente. Los demás elementos son iguales.

Editor de componentes de Delay-Short



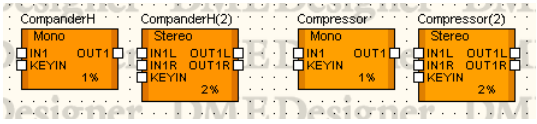
	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input (entrada)	All Bypass	activado/desactivado	Pasa por alto desde la entrada hasta la salida.
❷		Level (nivel)	-∞ a ±0 dB	Ajusta el nivel de la señal de entrada.
❸		Mute (silenciamiento)	activado/desactivado	Silencia la señal de entrada cuando el parámetro [On] está activado.
❹	Delay Tap (repetición de retardo)	Delay (retardo)	ms: 0 a 130 Sample (muestra): el margen depende del valor de FS (frecuencia de muestreo). Meter (metros): 0 a 44,7 Feet (pies): 0 a 146,5 Frame (cuadro): el margen depende del valor de Frame. Beat (tiempo): el margen depende del valor de Beat.	Establece el tiempo de retardo. Hay dos cuadros de edición, que muestran los milisegundos y las unidades seleccionadas en [Delay Scale] (escala de retardo).
❺		Level (nivel)	-∞ a ±0 dB	Establece el nivel de la señal de salida de cada canal.
❻		On (activado)	activado/desactivado	Activa el retardo de cada canal.
❼		Mute (silenciamiento)	activado/desactivado	Activa el silenciamiento para la salida de cada canal.
❽	Delay Scale (escala de retardo)	Delay Scale (escala de retardo)	ms Sample Meter Feet Frame Beat	Selecciona las unidades para establecer el tiempo de retardo. El botón seleccionado se encenderá y las unidades del cuadro de edición [Delay] variarán. Si selecciona [Beat], utilice el botón para establecer el valor de BPM (tiempos/minuto).

Dynamics (procesadores de dinámica)

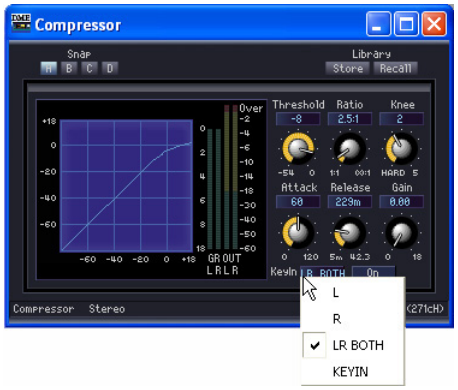
Los componentes del grupo de dinámica ajustan el rango dinámico del sonido. Hay ocho tipos de componentes, cada uno de ellos disponible en versión de canal mono y estéreo. Los ocho tipos son: compander hard (compander duro), compander soft (compander blando), compressor (compresor), de-esser (supresor de eses), ducking (reductor), expander (expansor), gate (puerta) y limiter (limitador).

■ KeyIn

Todos los componentes del grupo dinámico, excepto el de-esser, tienen entrada KeyIn. Se utiliza como un origen del activador que pone en funcionamiento los efectos del componente.



El origen del activador se establece en la sección [KeyIn] del editor de componentes.



Sección [KeyIn]

El origen del activador seleccionado actualmente se muestra en el botón. Haga clic en el botón y seleccione el origen del activador en el menú.

Canal mono



Canal estéreo



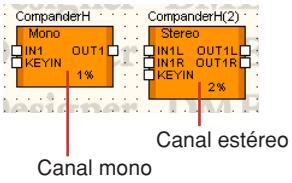
- [SELF] (señal propia)
  Establece la señal de entrada como el origen del activador para los componentes del canal mono.
- [L] (izquierda)/[R] (derecha)
  Establece la señal de entrada izquierda o derecha como el origen del activador para los componentes del canal mono.
- [LR BOTH] (ambas)
  Establece tanto la señal de entrada izquierda como la derecha como el origen del activador para los componentes del canal mono. La señal de entrada más fuerte será el origen del activador, ya sea del canal izquierdo o del derecho.
- [KEYIN]
  La entrada KeyIn será el origen del activador.

Compander

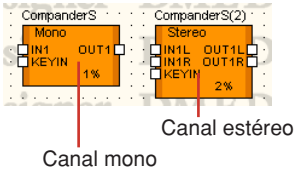
El compander combina los efectos de un compresor y un expansor. El compresor comprime las señales que sobrepasan el umbral, mientras que el expansor reduce las señales que no alcanzan el umbral. Hay dos grupos de companders, CompanderH (compander duro) y CompanderS (compander blando). Dentro de cada grupo, existen companders de canal mono y companders de canal estéreo.

Los companders de canal mono tienen una entrada, una salida y una entrada KeyIn. Los companders de canal estéreo tienen dos entradas, dos salidas y una entrada KeyIn.

CompanderH

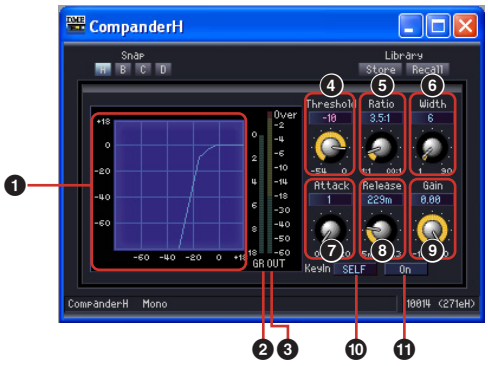


CompanderS

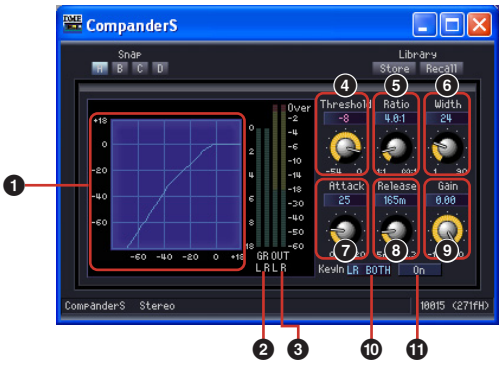


Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. Los parámetros son iguales para los componentes del canal mono y del canal estéreo.
El compander duro y el compander blando se diferencian por la relación de compresión de su expansor fijo. La sección recta de la parte inferior izquierda de la curva del compander refleja la compresión del expansor. La relación de compresión del compander duro es grande. La pendiente también es grande. La relación de compresión del compander blando es pequeña, con una compresión suave. Los parámetros del editor de componentes son iguales.

Editor de componentes de CompanderH Mono

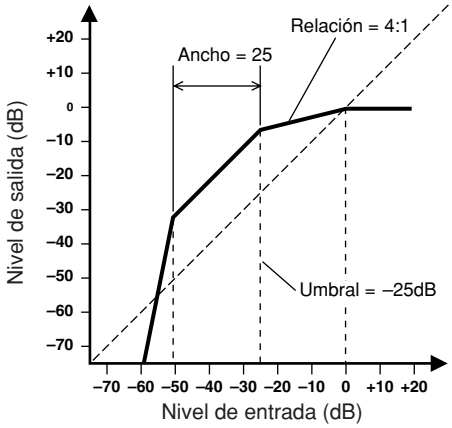


Editor de componentes de CompanderS Stereo



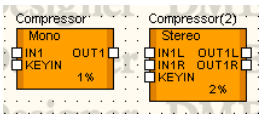
	Nombre		Función
❶	Curva del compander		Muestra los resultados gráficamente. El eje horizontal es el nivel de la señal de entrada, y el eje vertical es el nivel de salida.
❷	Medidor de reducción de ganancia		Muestra la atenuación de la reducción de ganancia.
❸	Medidor de salida		Muestra el nivel de la señal de salida.
	Parámetro	**Margen de ajuste**	**Función**
❹	Threshold (umbral)	-54 dB a ±0 dB	Establece el valor del umbral.
❺	Ratio (relación)	1:1 a ∞:1	Establece la relación de compresión.
❻	Width (anchura)	+1 dB a +90 dB	Establece la anchura del expansor.
❼	Attack (ataque)	0 a 120 ms	Establece el tiempo de ataque.
❽	Release (liberación)	44,1 kHz: 6 ms a 46 s 48 kHz: 5 ms a 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms a 23 s 96 kHz: 3 ms a 21,1 s	Establece el tiempo de liberación. El margen de ajuste puede variar, en función de la frecuencia que se utilice.
❾	Gain (ganancia)	-18 dB a ±0 dB	Establece la ganancia de salida.

⓾	KeyIn	Mono	SELF KEYIN	Selecciona el origen del activador de un menú. El origen del activador seleccionado actualmente se muestra en el botón.
		Estéreo	L R LR BOTH KEYIN	
⓫	On (activado)	activado/desactivado		Activa el compander.



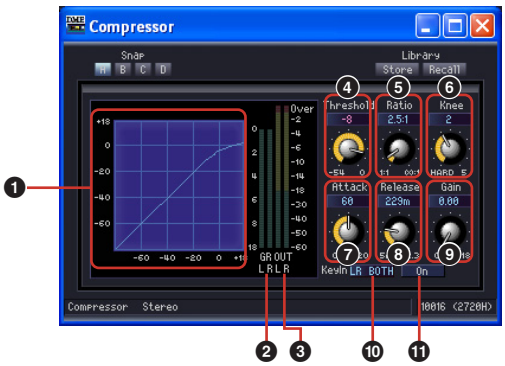
Compressor (compresor)

Comprime las señales que superan un umbral. Reduce el rango dinámico de la señal, consiguiendo que sea más sencillo mezclar o grabar señales que tengan un rango dinámico amplio, como las voces o la música de piano. Se incluyen compresores tanto de canal mono como de canal estéreo. Los compresores de canal mono tienen una entrada, una salida y una entrada KeyIn. Los compresores de canal estéreo tienen dos entradas, dos salidas y una entrada KeyIn.

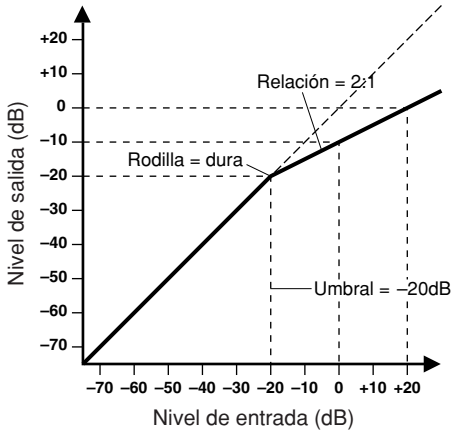


Haga doble clic en un componente para abrir su editor de componentes. Los parámetros son iguales para los componentes del canal mono y del canal estéreo.

Editor de componentes de Compressor

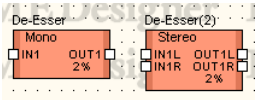


	Nombre		Función
❶	Curva del compresor		Muestra los resultados gráficamente. El eje horizontal es el nivel de la señal de entrada, y el eje vertical es el nivel de salida.
❷	Medidor de reducción de ganancia		Muestra la atenuación de la reducción de ganancia.
❸	Medidor de salida		Muestra el nivel de la señal de salida.
	Parámetro	**Margen de ajuste**	**Función**
❹	Threshold (umbral)	-54 dB a ±0 dB	Establece el valor del umbral.
❺	Ratio (relación)	1:1 a ∞:1	Establece la relación de compresión.
❻	Knee (codo)	HARD (fuerte), 1, 2, 3, 4, 5	Establece el modo de aplicación de la compresión.
❼	Attack (ataque)	0 a 120 ms	Establece el tiempo de ataque.
❽	Release (liberación)	44,1 kHz: 6 ms a 46 s 48 kHz: 5ms a 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms a 23 s 96 kHz: 3 ms a 21,1 s	Establece el tiempo de liberación. El margen de ajuste puede variar, en función de la frecuencia que se utilice.
❾	Gain (ganancia)	±0 dB a +18 dB	Establece la ganancia de salida.
❿	KeyIn	Mono: SELF, KEYIN Estéreo: L, R, LR BOTH, KEYIN	Selecciona el origen del activador de un menú. El origen del activador seleccionado actualmente se muestra en el botón.
⓫	On (activado)	activado/desactivado	Activa el compresor.



De-Esser (supresor de eses)

Comprime la señal por encima de una frecuencia especificada. El de-esser controla los sonidos sibilantes (siseos) de la voz causados por la letra “S.” Se incluyen de-essers tanto de canal mono como de canal estéreo.
Los de-essers de canal mono tienen una entrada y una salida cada uno. Los de-essers de canal estéreo tienen dos entradas y dos salidas cada uno.

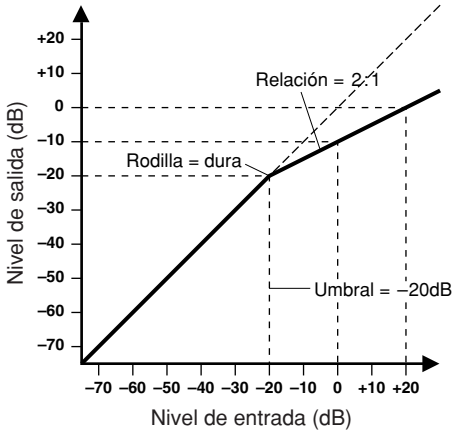


Haga doble clic en un componente para abrir su editor de componentes. Los parámetros son iguales para los componentes del canal mono y del canal estéreo.

Editor de componentes de De-Esser

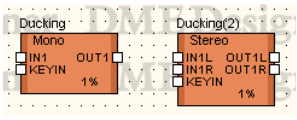


	Nombre		Función
❶	Curva del de-esser		Muestra los resultados gráficamente. El eje horizontal es el nivel de la señal de entrada, y el eje vertical es el nivel de salida.
❷	Medidor de reducción de ganancia		Muestra la atenuación de la reducción de ganancia.
❸	Medidor de salida		Muestra el nivel de la señal de salida.
	Parámetro	**Margen de ajuste**	**Función**
❹	Threshold (umbral)	-54 dB a ±0 dB	Establece el valor del umbral.
❺	Ratio (relación)	1:1 a ∞:1	Establece la relación de compresión.
❻	Knee (codo)	HARD (fuerte), 1, 2, 3, 4, 5	Establece el modo de aplicación del efecto de-esser.
❼	Attack (ataque)	0 a 120 ms	Establece el tiempo de ataque.
❽	Release (liberación)	44,1 kHz: 6 ms a 46 s 48 kHz: 5 ms a 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms a 23 s 96 kHz: 3 ms a 21,1 s	Establece el tiempo de liberación. El margen de ajuste puede variar, en función de la frecuencia que se utilice.
❾	Gain (ganancia)	±0 dB a +18 dB	Establece la ganancia de salida.
❿	Frequency (frecuencia)	80 Hz a 10 kHz	Establece la frecuencia mínima de señal para la compresión.
⓫	On (activado)	activado/desactivado	Activa el de-esser.



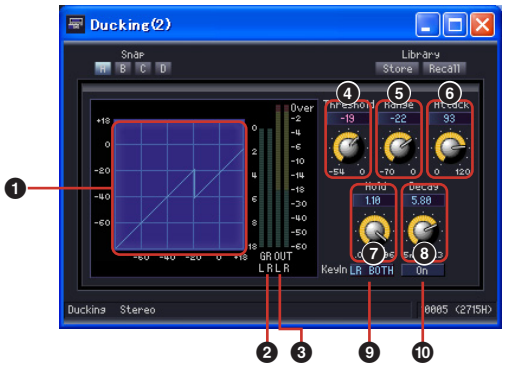
Ducking

Atenúa la salida en una determinada cantidad, cuando una señal de entrada supera su umbral.
Se incluyen reductores tanto de canal mono como de canal estéreo.
Los reductores de canal mono tienen una entrada, una salida y una entrada KeyIn. Los reductores de canal estéreo tienen dos entradas, dos salidas y una entrada KeyIn.

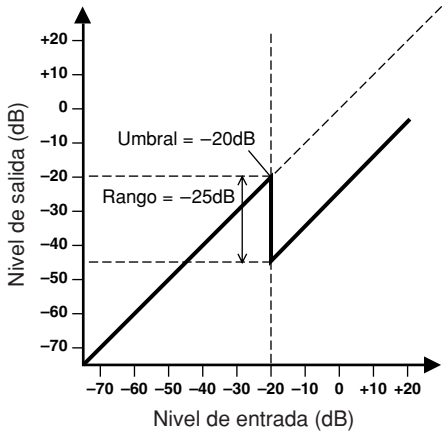


Haga doble clic en un componente para abrir su editor de componentes. Los parámetros son iguales para los componentes del canal mono y del canal estéreo.

Editor de componentes de ducking

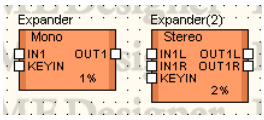


	Nombre		Función
❶	Curva de reducción		Muestra los resultados gráficamente. El eje horizontal es el nivel de la señal de entrada, y el eje vertical es el nivel de salida.
❷	Medidor de reducción de ganancia		Muestra la atenuación de la reducción de ganancia.
❸	Medidor de salida		Muestra el nivel de la señal de salida.
	Parámetro	**Margen de ajuste**	**Función**
❹	Threshold (umbral)	-54 dB a ±0 dB	Establece el valor del umbral.
❺	Range (rango)	-70 dB a ±0 dB	Establece la cantidad en la que se reduce el nivel.
❻	Attack (ataque)	0 a 120 ms	Establece el tiempo de ataque.
❼	Hold	44,1 kHz: 0,02 ms a 2,13 s 48 kHz: 0,02 ms a 1,96 s 88,2 kHz: 0,01 ms a 1,06 s 96 kHz: 0,01 ms a 981 ms	Establece el tiempo de retención. El margen de ajuste puede variar, en función de la frecuencia que se utilice.
❽	Decay	44,1 kHz: 6 ms a 46 s 48 kHz: 5 ms a 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms a 23 s 96 kHz: 3 ms a 21,1 s	Establece el tiempo de caída. El margen de ajuste puede variar, en función de la frecuencia que se utilice.
❾	KeyIn	Mono: SELF, KEYIN Estéreo: L, R, LR BOTH, KEYIN	Selecciona el origen del activador de un menú. El origen del activador seleccionado actualmente se muestra en el botón.
❿	On (activado)	activado/desactivado	Activa la reducción.



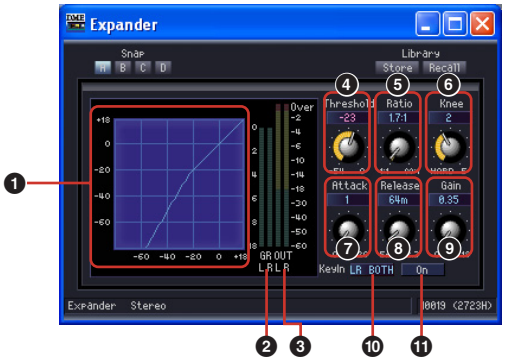
Expander (expansor)

Amplía el rango dinámico de la señal. Las señales de bajo nivel, como el ruido, se reducen. Se incluyen expansores tanto de canal mono como de canal estéreo.
Los expansores de canal mono tienen una entrada, una salida y una entrada KeyIn. Los expansores de canal estéreo tienen dos entradas, dos salidas y una entrada KeyIn.



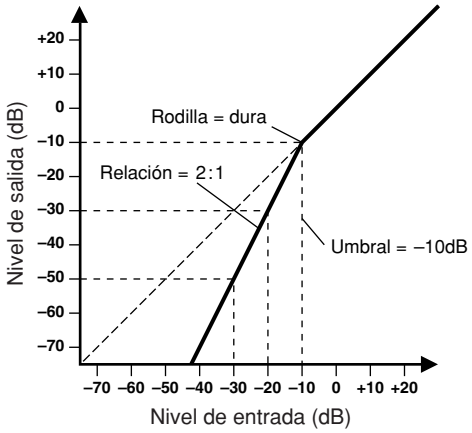
Haga doble clic en un componente para abrir su editor de componentes. Los parámetros son iguales para los componentes del canal mono y del canal estéreo.

Editor de componentes de Expander



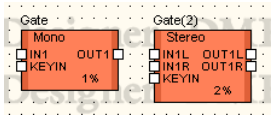
	Nombre		Función
❶	Curva del expansor		Muestra los resultados gráficamente. El eje horizontal es el nivel de la señal de entrada, y el eje vertical es el nivel de salida.
❷	Medidor de reducción de ganancia		Muestra la atenuación de la reducción de ganancia.
❸	Medidor de salida		Muestra el nivel de la señal de salida.
	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❹	Threshold (umbral)	-54 dB a ±0 dB	Establece el valor del umbral.
❺	Ratio (relación)	1:1 a ∞:1	Establece la relación de compresión.
❻	Knee (codo)	HARD (fuerte), 1, 2, 3, 4, 5	Establece el modo de aplicación del expansor.

❼	Attack (ataque)	0 a 120 ms		Establece el tiempo de ataque.
❽	Release (liberación)	44,1 kHz: 6 ms a 46 s 48 kHz: 5 ms a 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms a 23 s 96 kHz: 3 ms a 21,1 s		Establece el tiempo de liberación. El margen de ajuste puede variar, en función de la frecuencia que se utilice.
❾	Gain (ganancia)	±0 dB a +18 dB		Establece la ganancia de salida.
❿	KeyIn	Mono	SELF KEYIN	Selecciona el origen del activador de un menú. El origen del activador seleccionado actualmente se muestra en el botón.
		Estéreo	L R LR BOTH KEYIN	
⓫	On (activado)	activado/desactivado		Activa el expansor.



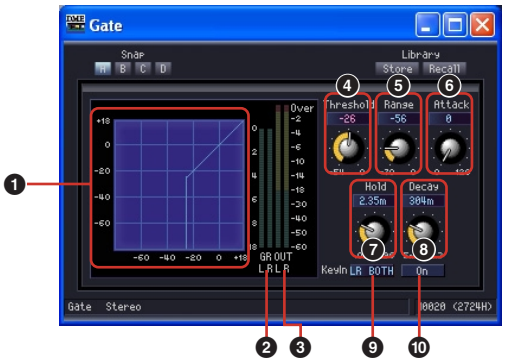
Gate (puerta)

Atenúa las señales que sean inferiores al nivel de umbral. Se incluyen puertas tanto de canal mono como de canal estéreo.
Las puertas de canal mono tienen una entrada, una salida y una entrada KeyIn. Las puertas de canal estéreo tienen dos entradas, dos salidas y una entrada KeyIn.

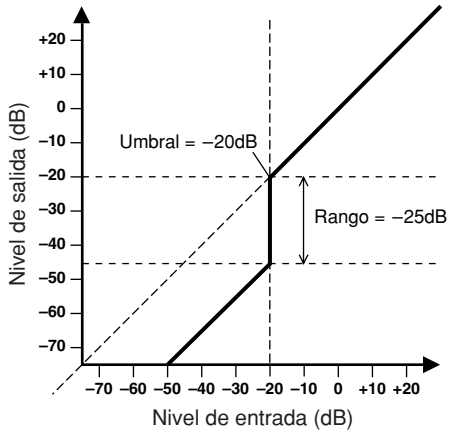


Haga doble clic en un componente para abrir su editor de componentes. Los parámetros son iguales para los componentes del canal mono y del canal estéreo.

Editor de componentes de Gate

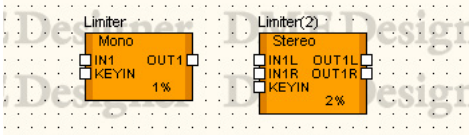


	Nombre		Función
❶	Curva de la puerta		Muestra los resultados gráficamente. El eje horizontal es el nivel de la señal de entrada, y el eje vertical es el nivel de salida.
❷	Medidor de reducción de ganancia		Muestra la atenuación de la reducción de ganancia.
❸	Medidor de salida		Muestra el nivel de la señal de salida.
	Parámetro	**Margen de ajuste**	**Función**
❹	Threshold (umbral)	-54 dB a ±0 dB	Establece el valor del umbral.
❺	Range (rango)	-70 dB a ±0 dB	Establece la cantidad en la que se reduce el nivel.
❻	Attack (ataque)	0 a 120 ms	Establece el tiempo de ataque.
❼	Hold (retención)	44,1 kHz: 0,02 ms a 2,13 s 48 kHz: 0,02 ms a 1,96 s 88,2 kHz: 0,01 ms a 1,06 s 96 kHz: 0,01 ms a 981 ms	Establece el tiempo de retención.
❽	Decay (caída)	44,1 kHz: 6 ms a 46 s 48 kHz: 5 ms a 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms a 23 s 96 kHz: 3 ms a 21,1 s	Establece el tiempo de caída. El margen de ajuste puede variar, en función de la frecuencia que se utilice.
❾	KeyIn	Mono: SELF (señal propia), KEYIN	Selecciona el origen del activador de un menú. El origen del activador seleccionado actualmente se muestra en el botón.
		Estéreo: L (izquierda), R (derecha), LR BOTH (ambas), KEYIN	
❿	On (activado)	activado/desactivado	Activa la puerta.



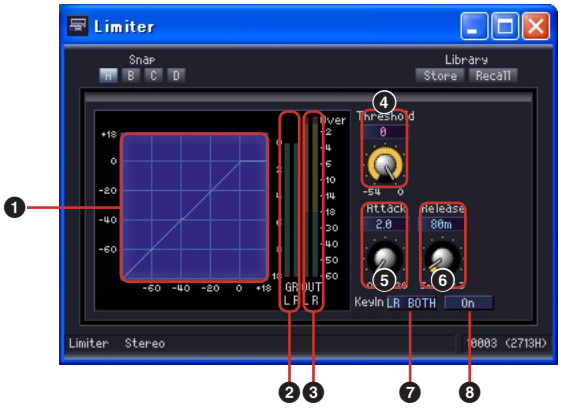
Limiter

Las señales por encima del umbral se comprimen a una razón de ∞:1, lo que impide la salida de señales que superen el nivel umbral. Se proporcionan componentes de canales mono y estéreo. Los componentes de canal mono tienen una sola entrada y salida además de una entrada de tecla, mientras que los componentes de canal estéreo tienen dos entradas y salidas y una entrada de tecla.

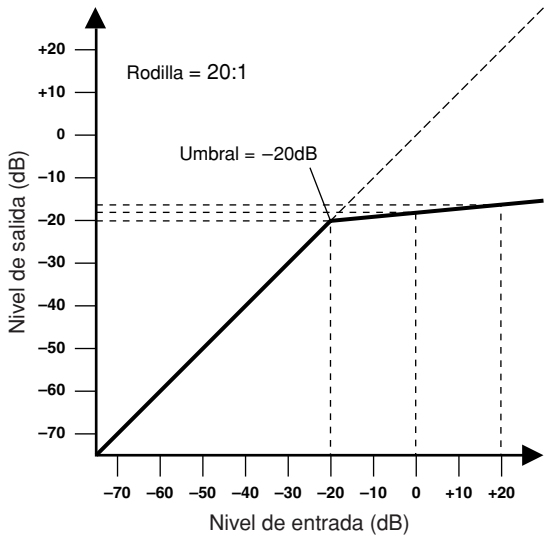


Haga doble clic en el componente para abrir el editor de componentes. Los componentes de los canales mono y estéreo tienen los mismos parámetros.

Editor de componentes del limitador



	Nombre		Función
❶	Curva del limitador		Muestra la respuesta del limitador de forma gráfica. El eje horizontal representa el nivel de la señal de entrada y el eje vertical el nivel de salida.
❷	Medidor de reducción de ganancia		Muestra la cantidad de reducción de ganancia.
❸	Medidor de salida		Muestra el nivel de la señal de salida.
	Parámetro	**Margen de ajuste**	**Función**
❹	Umbral	-54 dB a ±0 dB	Define el valor del umbral.
❺	Ataque	0 a 120 ms	Define el tiempo de ataque.
❻	Liberación	44,1 kHz: 6 ms a 46 s 48 kHz: 5 ms a 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms a 23 s 96 kHz: 3 ms a 21,1 s	Define el tiempo de liberación. El intervalo varía según la frecuencia de funcionamiento.
❾	KeyIn	Mono: SELF (señal propia), KEYIN	En este menú se puede seleccionar la fuente del activador. La fuente seleccionada en un momento dado se visualiza en el botón.
		Estéreo: L (izquierdo), R (derecho), LR BOTH (ambos), KEYIN	
❿	On (activado)	ON/OFF (activado/desactivado)	Activa el limitador.

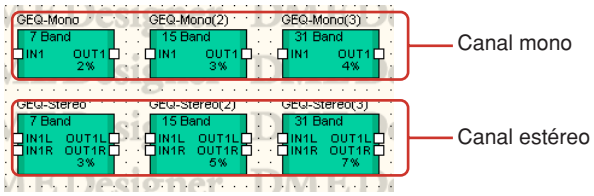


Ecualizador (EQ)

El ecualizador aumenta o reduce los niveles de unas frecuencias determinadas. El grupo de EQ contiene ecualizadores gráficos (GEQ) y ecualizadores paramétricos (PEQ).
Las bandas de frecuencia del ecualizador gráfico son fijas. La interfaz gráfica le permite comprobar a simple vista la ganancia de cada frecuencia. Hay tres tipos distintos de ecualizadores, cada uno con un número distinto de bandas de frecuencia. Los tres tipos se encuentran disponibles para los ecualizadores de canal mono y de canal estéreo.
Con el ecualizador paramétrico, puede ajustar libremente las bandas de frecuencia, su amplitud y los anchos de banda. Hay seis tipos distintos de ecualizadores paramétricos, cada uno con un número distinto de bandas de frecuencia. Los seis tipos se encuentran disponibles para los ecualizadores de canal mono y de canal estéreo.

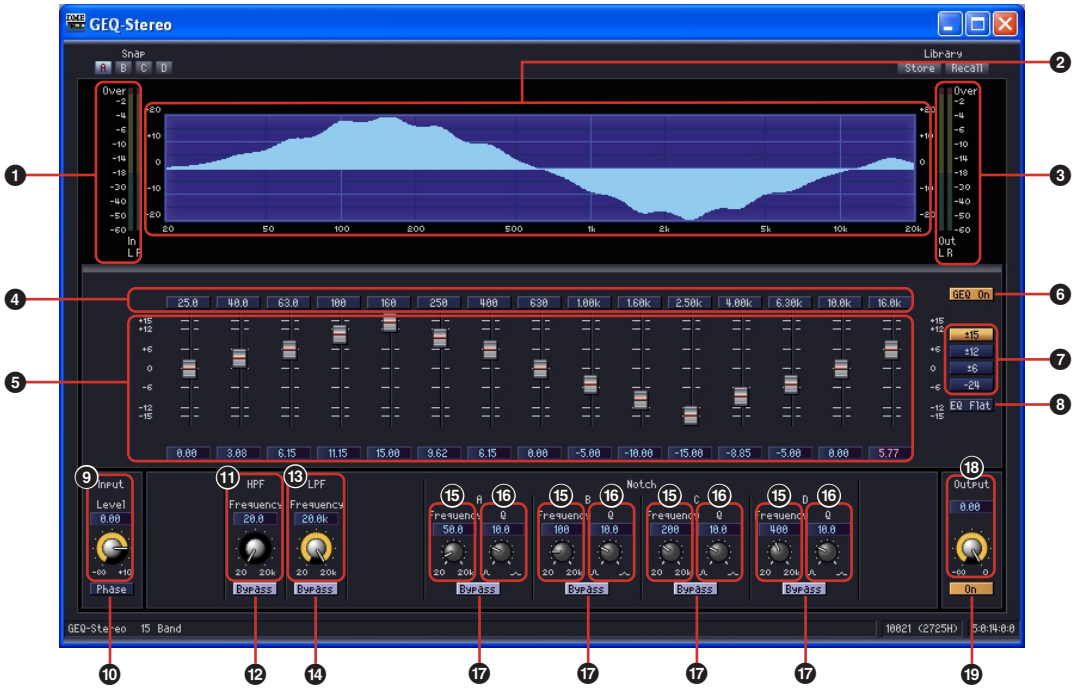
Ecualizador gráfico (GEQ)

Aumenta o reduce las señales dentro de las frecuencias determinadas. El grupo mono contiene los componentes de canal mono 7 band (bandas), 15 band y 31 band. El grupo estéreo contiene los componentes de canal estéreo 7 band, 15 band y 31 band.
Los GEQ de canal mono tienen una entrada y una salida cada uno. Los GEQ de canal estéreo tienen dos entradas y dos salidas cada uno.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. El número de bandas puede variar en función del componente, pero comparten una configuración común en el editor de componentes.

Editor de componentes de GEQ



	Nombre	Función
❶	Medidor de entrada	Muestra el nivel de la señal de entrada.
❷	Curva del EQ	Muestra el efecto del ecualizador.

❸	Medidor de salida			Muestra el nivel de la señal de salida.
	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❹	Equalizer (Ecualizador)	Bypass (ignorar)	activado/ desactivado	Ignora todas las bandas de la sección del ecualizador GEQ.
❺		Gain (ganancia)	Se establece con el botón [Range] (margen).	Establece la ganancia de salida de su banda.
❻		GEQ ON (activado)	activado/ desactivado	Activa el ecualizador gráfico.
❼		Botón Range	±15 ±12 ±6 -24	Selecciona la amplitud del ajuste de ganancia.
❽		EQ Flat (plano)	--	Hace que los deslizadores de todas las bandas pasen a 0dB.
❾	Input (entrada)	Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Ajusta el nivel de la señal de entrada.
❿		Phase (fase)	activada/ desactivada	Invierte la fase de la señal de entrada.
⓫	HPF (filtro pasa altos)	Frequency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte de HPF.
⓬		Bypass (ignorar)	activado/ desactivado	Activa el bypass.
⓭	LPF (filtro pasa bajos)	Frequency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte de LPF.
⓮		Bypass (ignorar)	activado/ desactivado	Activa el bypass.
⓯	Notch (banda eliminada)	Frequency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia del filtro de banda eliminada.
⓰		Q:	0,1 a 63,0	Establece el ancho de la banda de frecuencia que modificará el filtro.
⓱		Bypass (ignorar)	activado/ desactivado	Activa el bypass.
⓲	Output (salida)	Level (Nivel)	-∞ a ±0 dB	Ajusta el nivel de la señal.
⓳		On (activado)	activado/ desactivado	Activa la salida.

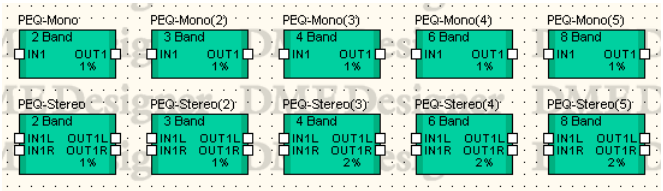
■ Botón [Bypass] (ignorar) del EQ gráfico

En estos botones se muestra un número para cada banda de frecuencia. Cuando se hace clic, el botón se enciende y el bypass se activa. Cuando está activado, el sonido sale sin modificar (haciendo un bypass). Cuando está desactivado, el sonido sale aplicándole los efectos.



Ecualizador paramétrico (PEQ)

Aumenta o reduce las señales dentro de las frecuencias determinadas. Tanto para el grupo mono como para el estéreo, los componentes 2 band (bandas), 3 band, 4 band, 6 band y 8 band se encuentran disponibles.
Los PEQ de canal mono tienen una entrada y una salida cada uno. Los PEQ de canal estéreo tienen dos entradas y dos salidas cada uno. El número de bandas puede variar en función del componente, pero comparten una configuración común en el editor de componentes.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. El número de bandas puede variar en función del componente, pero comparten una configuración común en el editor de componentes.

Editor de componentes de PEQ



	Nombre			Función
❶	Curva del EQ			Muestra el efecto del ecualizador. Puede cambiar el parámetro arrastrando el punto de control con el ratón.
	Sección	**Parámetro**	**Margen de ajuste**	**Función**
❷	Input (entrada)	Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Ajusta el nivel de la señal de entrada.
❸		Phase (fase)	activada/desactivada	Invierte la fase de la señal de entrada.
❹	Equalizer (Ecualizador)	Type (tipo)	PEQ L.SHELF (shelving bajo) 6 dB/Oct L.SHELF 12 dB/Oct H.SHELF (shelving alto) 6 dB/Oct H.SHELF 12 dB/Oct HPF (filtro pasa altos) LPF (filtro pasa bajos)	Seleccione el tipo de filtro del menú.
❺		Q	0,1 a 16,0	Establece el ancho de banda de cada banda de frecuencia.
❻		Frequency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de cada banda.
❼		Gain (ganancia)	-18 dB a +18 dB	Establece el nivel de la frecuencia que se va a cambiar.
❽		Bypass (ignorar)	activado/desactivado	Activa el bypass para cada banda.

❾	Equalizer (Ecualizador)	PEQ ON (activado)	activado/desactivado	Activa el ecualizador paramétrico.
❿	Output (salida)	Level (nivel)	-∞ a ±0 dB	Ajusta el nivel de la señal de salida.
⓫		On (activado)	activado/desactivado	Activa la salida.

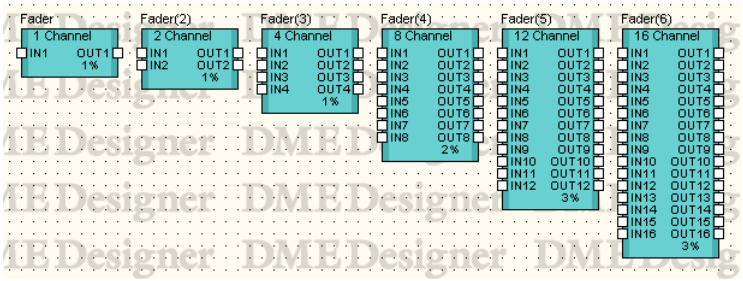
■ Tipo de filtro

Hay varios tipos de curvas disponibles para cambiar el nivel. Haga clic en el botón [Type] y seleccione el tipo en el menú.

- PEQ
  Es un ecualizador paramétrico general.
- L. SHELF (shelving bajo)
  No se produce atenuación del sonido en las frecuencias bajas. El sonido se atenúa con una tasa constante desde la frecuencia de corte hacia las frecuencias superiores. La tasa de atenuación puede establecerse en [6 dB/Oct] o [12 dB/Oct].
- H.SHELF (shelving alto)
  No se produce atenuación del sonido en las frecuencias altas. El sonido se atenúa con una tasa constante desde la frecuencia de corte hacia las frecuencias inferiores. La tasa de atenuación puede establecerse en [6 dB/Oct] o [12 dB/Oct].
- HPF (filtro pasa altos)
  Es un filtro pasa altos (Q=0,7). Atenúa las frecuencias bajas con una curva suave (12 dB/Oct).
- LPF (filtro pasa bajos)
  Es un filtro pasa bajos (Q=0,7). Atenúa las frecuencias altas con una curva suave (12 dB/Oct).

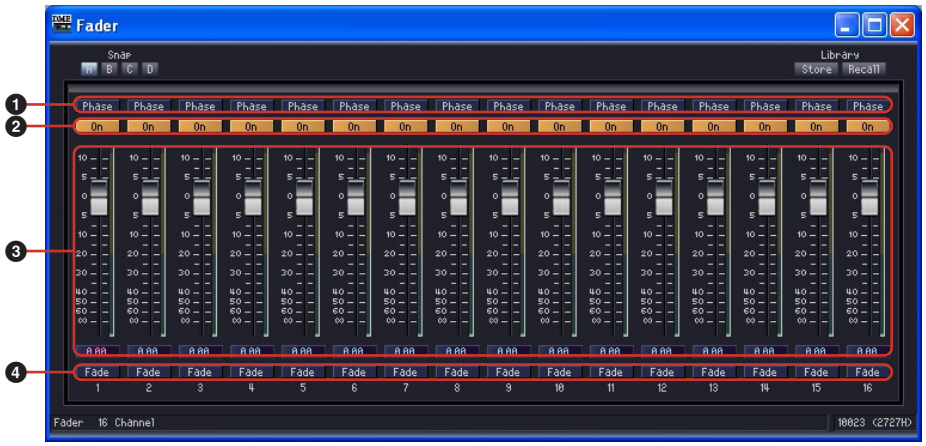
Fader (deslizador)

Controla el nivel de salida de cada canal. Los componentes de deslizador se encuentran disponibles para 1, 2, 4, 8, 12 y 16 channel (canales).



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. El número de canales varía, pero todos los componentes comparten una configuración común en el editor de componentes.

Editor de componentes de Fader



	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Phase (fase)	activada/desactivada	Invierte la fase de la señal de salida de cada canal.
❷	On (activado)	activado/desactivado	Activa la salida de cada canal.
❸	Fader (deslizador)	-∞ a +10 dB	Establece el nivel de la señal de salida de cada canal.
❹	Fade (fundido)	activado/desactivado	Activa o desactiva el fundido en la recuperación de escenas.

■ [Fade] (fundido)

Define la acción del deslizador si su posición cambia mucho durante la recuperación de escenas. Cuando se activa, el deslizador se mueve gradualmente hasta la posición después de hacer el cambio. Si se desactiva, salta inmediatamente a los parámetros guardados de la escena recuperada.

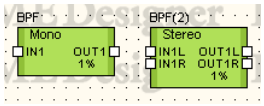
Consulte el “Cuadro de diálogo 'Scene Manager' (administrador de escenas)” (página 63) para obtener detalles sobre los ajustes de los componentes a los que se vaya a aplicar el fundido y el periodo de tiempo en que [Fade] está activado.

Filters (filtros)

Un filtro deja pasar determinadas frecuencias y atenúa las demás.
Existen siete tipos de filtros disponibles en el grupo de filtros. BPF (filtro pasa banda), HPF (filtro pasa altos), LPF (filtro pasa bajos), Notch (filtro de banda eliminada), Programmable BPF (filtro pasa banda programable), Programmable HPF (filtro pasa altos programable) y Programmable LPF (filtro pasa bajos programable).

Filtro pasa banda (BPF)

El filtro pasa banda permite el paso de la señal a partir de una banda de frecuencia determinada, a la vez que atenúa las frecuencias que no pertenecen a esa banda. Existen dos tipos de componentes de BPF: el canal mono y el canal estéreo. Los BPF de canal mono tienen una entrada y una salida. Los BPF de canal estéreo tienen dos entradas y dos salidas.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. Los parámetros son iguales para los componentes del canal mono y del canal estéreo.

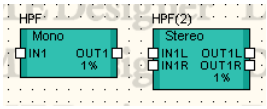
Editor de componentes de BPF



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input (entrada)	Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Ajusta el nivel de la señal de entrada.
❷		Phase (fase)	activada/ desactivada	Invierte la fase de la señal de entrada.
❸	BPF	Frequency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia central.
❹		Q:	0,1 a 16,0	Establece el ancho de banda de una banda de frecuencia.
❺		Bypass (ignorar)	activado/ desactivado	Activa el bypass.
❻	Output (salida)	Level (nivel)	-∞ a ±0 dB	Ajusta el nivel de la señal de salida.

Filtro pasa altos (HPF)

El filtro pasa altos permite el paso de las frecuencias de la señal que son más altas que una frecuencia determinada, mientras que atenúa las frecuencias más bajas de la señal. Existen dos tipos de componentes de BPF: el canal mono y el canal estéreo. Los HPF de canal mono tienen una entrada y una salida. Los BPF de canal estéreo tienen dos entradas y dos salidas.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. Los parámetros son iguales para los componentes del canal mono y del canal estéreo.

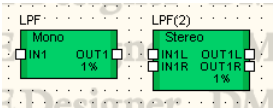
Editor de componentes de HPF



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input (entrada)	Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Ajusta el nivel de la señal de entrada.
❷		Phase (fase)	activada/ desactivada	Invierte la fase de la señal de entrada.
❸	HPF (filtro pasa altos)	Frequency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte.
❹		Slope (pendiente)	6 dB/Oct 12 dB/Oct	Establece la atenuación para cada octava.
❺		Bypass (ignorar)	activado/ desactivado	Activa el bypass.
❻	Output (salida)	Level (nivel)	-∞ a ±0 dB	Ajusta el nivel de la señal de salida.

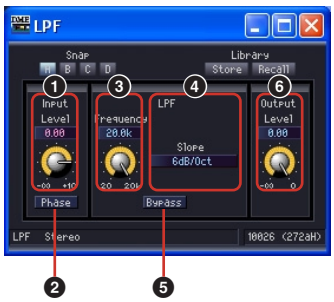
Filtro pasa bajos (LPF)

El filtro pasa bajos permite el paso de las frecuencias de la señal que son más bajas que una frecuencia determinada, mientras que atenúa las frecuencias más altas de la señal. Existen dos tipos de componentes de LPF: el canal mono y el canal estéreo. Los LPF de canal mono tienen una entrada y una salida. Los LPF de canal estéreo tienen dos entradas y dos salidas.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. Los parámetros son iguales para los componentes del canal mono y del canal estéreo.

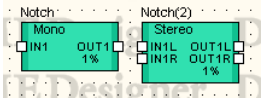
Editor de componentes de LPF



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input (entrada)	Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Ajusta el nivel de la señal de entrada.
❷		Phase (fase)	activada/ desactivada	Invierte la fase de la señal de entrada.
❸	LPF (filtro pasa bajos)	Frequency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte.
❹		Slope (pendiente)	6 dB/Oct 12 dB/Oct	Establece la atenuación para cada octava.
❺		Bypass (ignorar)	activado/ desactivado	Activa el bypass.
❻	Output (salida)	Level (nivel)	-∞ a ±0 dB	Ajusta el nivel de la señal de salida.

Filtro de banda eliminada (Notch)

El filtro de banda eliminada atenúa la señal comprendida en una banda de frecuencia determinada, a la vez que deja pasar las frecuencias que no pertenecen a esa banda. Existen dos tipos de componentes de filtro de banda eliminada: el canal mono y el canal estéreo. Los filtros de banda eliminada de canal mono tienen una entrada y una salida. Los filtros de banda eliminada de canal estéreo tienen dos entradas y dos salidas.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. Los parámetros son iguales para los componentes del canal mono y del canal estéreo.

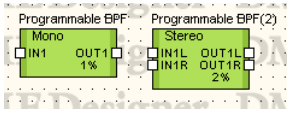
Editor de componentes de Notch



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input (entrada)	Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Ajusta el nivel de la señal de entrada.
❷		Phase (fase)	activada/ desactivada	Invierte la fase de la señal de entrada.
❸	Notch (banda eliminada)	Frequency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia central.
❹		Q:	0,1 a 63,0	Establece el ancho de la banda de frecuencia que se va a cambiar.
❺		Bypass (ignorar)	activado/ desactivado	Activa el bypass.
❻	Output (salida)	Level (nivel)	-∞ a ±0 dB	Ajusta el nivel de la señal de salida.

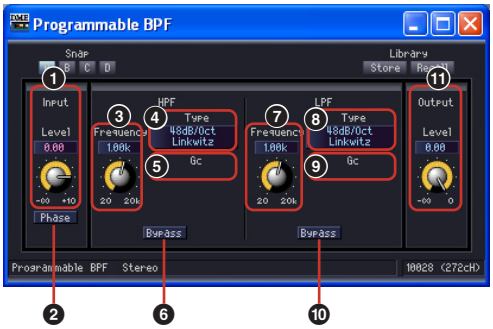
Programmable BPF (BPF programable)

El filtro pasa banda permite el paso de la señal a partir de una banda de frecuencia determinada, a la vez que atenúa las frecuencias que no pertenecen a esa banda. Con el filtro pasa banda programable puede establecer el tipo de filtro y la pendiente entre la banda de frecuencia que va a pasar y la banda que se corta.
Existen dos tipos de componentes de BPF programable: el canal mono y el canal estéreo. Los BPF programables de canal mono tienen una entrada y una salida. Los BPF programables de canal estéreo tienen dos entradas y dos salidas.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. Los parámetros son iguales para los componentes del canal mono y del canal estéreo.

Editor de componentes de Programmable BPF

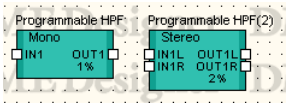


	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input (entrada)	Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Ajusta el nivel de la señal de entrada.
❷		Phase (fase)	activada/desactivada	Invierte la fase de la señal de entrada.
❸	HPF (filtro pasa altos)	Frequency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte de HPF.
❹		Type (tipo)	Thru (paso) 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butrwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butrwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butrwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butrwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butrwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Establece la atenuación para cada octava y el tipo de filtro. [THRU] desactiva el filtro.
❺		Gc (ganancia de frecuencia de corte)	-6 dB a +6 dB	Cuando se selecciona [AdjustGc] (ganancia de frecuencia de corte ajustable) en [Type], esta sección establece la ganancia de la frecuencia de corte.
❻		Bypass (ignorar)	activado/desactivado	Activa el bypass.

	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❼	LPF (filtro pasa bajos)	Frequency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte de LPF.
❽		Type (tipo)	Thru (paso) 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butrwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butrwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butrwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butrwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butrwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Establece la atenuación para cada octava y el tipo de filtro. [THRU] desactiva el filtro.
❾		Gc	-6 dB a +6 dB	Cuando se selecciona [AdjustGc] (ganancia de frecuencia de corte ajustable) en [Type], esta sección establece la ganancia de la frecuencia de corte.
❿		Bypass (ignorar)	activado/desactivado	Activa el bypass.
⓫	Output (salida)	Level (nivel)	-∞ a ±0 dB	Ajusta el nivel de la señal de salida.

Programmable HPF (HPF programable)

El filtro pasa altos permite el paso de las frecuencias de la señal que sean más altas que la frecuencia determinada, mientras que atenúa las frecuencias más bajas de la señal. Con el filtro pasa altos programable puede establecer el tipo de filtro y la pendiente entre la banda de frecuencia que va a pasar y la banda que se corta.
Existen dos tipos de componentes de HPF programable: el canal mono y el canal estéreo. Los HPF programables de canal mono tienen una entrada y una salida. Los BPF programables de canal estéreo tienen dos entradas y dos salidas.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. Los parámetros son iguales para los componentes del canal mono y del canal estéreo.

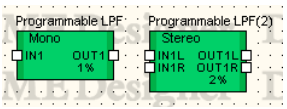
Editor de componentes de Programmable HPF



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input (entrada)	Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Ajusta el nivel de la señal de entrada.
❷		Phase (fase)	activada/desactivada	Invierte la fase de la señal de entrada.
❸	HPF (filtro pasa altos)	Frequency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte de HPF.
❺		Type (tipo)	Thru (paso) 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butrwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butrwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butrwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butrwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butrwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Establece la atenuación para cada octava y el tipo de filtro. [THRU] desactiva el filtro.
❻		Gc (ganancia de frecuencia de corte)	-6 dB a +6 dB	Cuando se selecciona [AdjustGc] (ganancia de frecuencia de corte ajustable) en [Type], esta sección establece la ganancia de la frecuencia de corte.
❼		Bypass (ignorar)	activado/desactivado	Activa el bypass.
❽	Output (salida)	Level (nivel)	-∞ a ±0 dB	Ajusta el nivel de la señal de salida.

Programmable LPF (LPF programable)

El filtro pasa bajos permite el paso de las frecuencias de la señal que sean más bajas que la frecuencia determinada, mientras que atenúa las frecuencias más altas de la señal. Con el filtro pasa bajos programable puede establecer el tipo de filtro y la pendiente entre la banda de frecuencia que va a pasar y la banda que se corta.
Existen dos tipos de componentes de LPF programable: el canal mono y el canal estéreo. Los LPF programables de canal mono tienen una entrada y una salida. Los LPF programables de canal estéreo tienen dos entradas y dos salidas.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. Los parámetros son iguales para los componentes del canal mono y del canal estéreo.

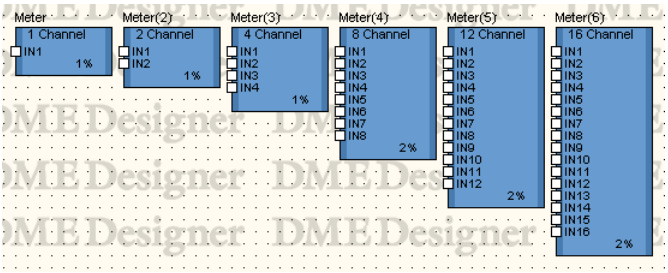
Editor de componentes de Programmable LPF



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input (entrada)	Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Ajusta el nivel de la señal de entrada.
❷		Phase (fase)	activada/desactivada	Invierte la fase de la señal de entrada.
❸	LPF (filtro pasa bajos)	Frequency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte de LPF.
❺		Type (tipo)	Thru (paso) 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butrwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butrwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butrwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butrwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butrwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Establece la atenuación para cada octava y el tipo de filtro. [THRU] desactiva el filtro.
❻		Gc (ganancia de frecuencia de corte)	-6 dB a +6 dB	Cuando se selecciona [AdjustGc] (ganancia de frecuencia de corte ajustable) en [Type], esta sección establece la ganancia de la frecuencia de corte.
❼		Bypass (ignorar)	activado/desactivado	Activa el bypass.
❽	Output (salida)	Level (nivel)	-∞ a ±0 dB	Ajusta el nivel de la señal de salida.

Meter (medidor)

Muestra los niveles de la señal. Los componentes de medidor se encuentran disponibles para 1, 2, 4, 8, 12 y 16 channel (canales).



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. El número de canales varía en función del componente, pero todos comparten una configuración común en el editor de componentes.

Editor de componentes de Meter



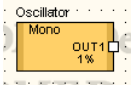
	Nombre	Función
❶	Meter (medidor)	Muestra los niveles de la señal de cada canal.

Miscellaneous (varios)

En el grupo de varios se encuentra el subgrupo Oscillator (oscilador) y el reproductor de archivos Wav.

Oscillator (oscilador)

El subgrupo Oscillator contiene un componente de oscilador de canal mono. El oscilador genera ondas sinusoidales a frecuencias fijas de 100 Hz, 1 kHz y 10 kHz, una onda sinusoidal de frecuencia variable, ruido rosa y barrido de ruido. El componente del oscilador tiene dos salidas.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes.

Editor de componentes de Oscillator



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Wave Form (forma de la onda)	Sine (sinusoidal)	100 Hz 1 kHz 10 kHz Vari (variable)	Selecciona la frecuencia y la forma de la onda que se va a generar. Sólo se puede elegir uno de los seis botones [Sine] y [Noise] (ruido).
❷		Noise (ruido)	Pink (rosa) Burst (barrido)	
❸		Frequency (frecuencia)	20 Hz a 20 kHz	Al seleccionar [Vari] en [Sine] se establece la frecuencia de la onda sinusoidal generada.
❹	Output (salida)	Level (nivel)	-∞ a +6 dB	Muestra el nivel de la señal.
❺		On (activado)	activado/ desactivado	Activa el oscilador.
❻		Meter (medidor)	--	Muestra el nivel de la señal de salida.

Pink Noise (ruido rosa)

Es una señal estándar que se utiliza para medir el sonido.
Este sonido abarca un rango de frecuencias de 20 Hz a 20 kHz. Cuando se dobla la frecuencia, la energía del sonido se reduce a la mitad. El nivel del sonido es igual en todas las frecuencias.

Burst (barrido)

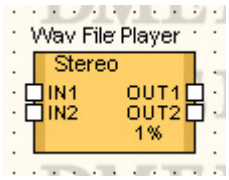
Extrae ruido rosa continuamente.

Wav File Player (Reproductor de archivos Wav)

El reproductor de archivos es un componente que permite reproducir archivos Wave. Sólo se puede disponer de un reproductor de archivos Wav por cada unidad DME.

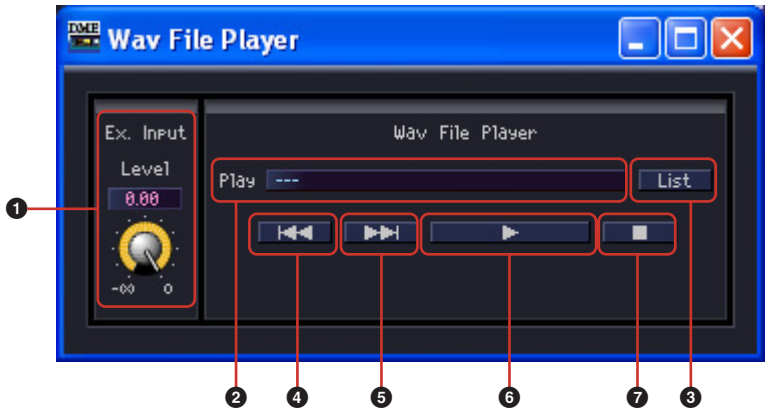
NOTA

Es posible que se produzcan bajadas en el sonido si cambia el tipo de efecto de los componentes SPX mientras reproduce un archivo Wave en el reproductor de archivos Wav.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes.

Editor de componentes del reproductor de archivos Wav



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Ex. Input (entrada)	Level (nivel)	-∞ a 0 dB	Define el nivel de entrada desde un puerto de entrada. Sólo funciona cuando se selecciona “External Input” (entrada externa) como archivo para reproducir.
❷	Wav File Player (Reproductor de archivos Wav)	Play (Reproducir)	001 a 100	Selecciona y muestra el archivo para reproducir. Sólo se pueden seleccionar archivos definidos en la unidad DME en la cual la función Wav File Manager ha colocado este componente.
❸		List (Lista)	--	Abra Wav File Manager para mostrar una lista de archivos definidos en la unidad DME en la cual esté situado este componente. Esta lista funciona como lista de reproducción.
❹		⏮	--	Selecciona el archivo anterior de la lista de reproducción.
❺		⏭	--	Selecciona el siguiente archivo de la lista de reproducción.
❻		▶	--	Reproduce el archivo Wave seleccionado. El silenciamiento se desactiva cuando se selecciona “External Input”.
❼		■	--	Interrumpe la reproducción del archivo Wave. Silenciado cuando se selecciona “External Input”.

NOTA

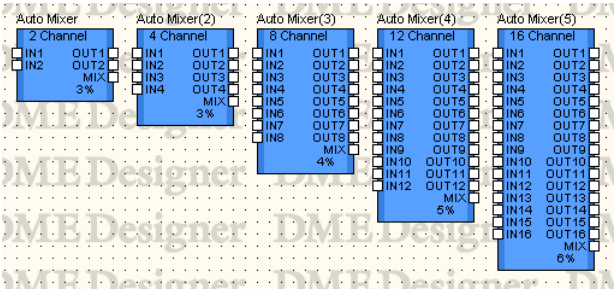
Se producirá una pausa en la reproducción si se lleva a cabo una sincronización en la dirección de “Designer ← DME” durante la reproducción.
La reproducción se reanudará una vez que haya finalizado la sincronización, pero si está reproduciéndose un archivo Wave, la reproducción se reanudará desde el principio.

Mixer (mezclador)

El grupo del mezclador contiene Auto Mixer (mezclador automático), Delayed Mixer (mezclador con retardo) y Matrix Mixer (mezclador con matriz).

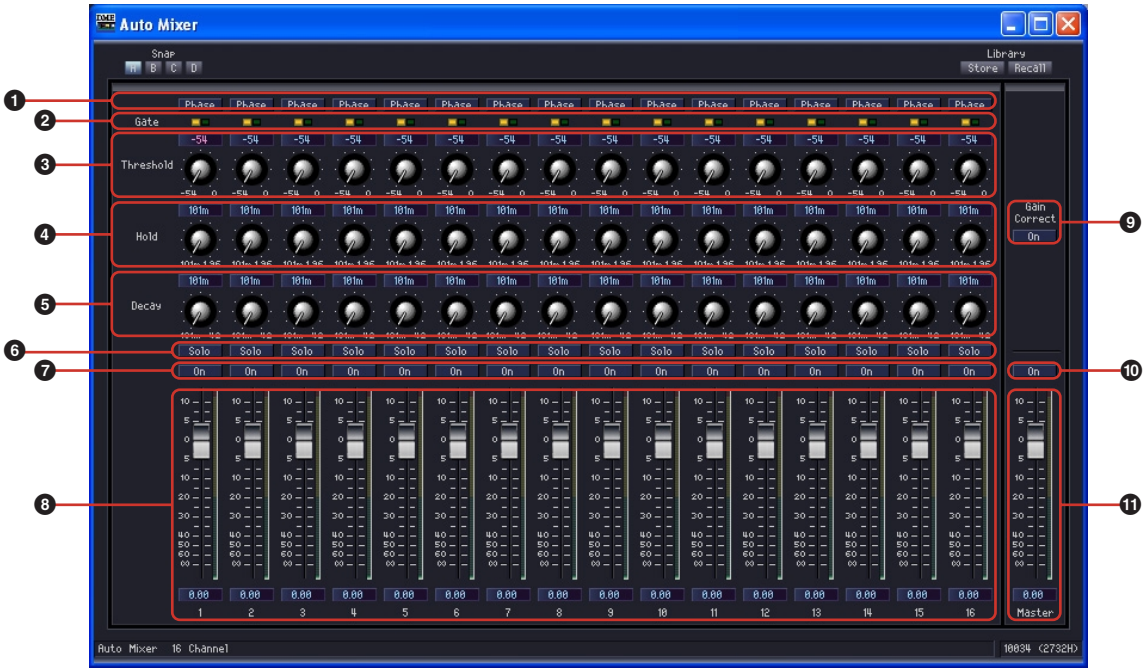
Auto Mixer (mezclador automático)

Hay una puerta de ruido para cada canal de entrada, que sólo permite pasar las señales que superan un umbral determinado. Existen cinco tipos de mezclador, cada uno con un número de entradas diferente.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. El número de canales varía en función del componente, pero todos comparten una configuración común en el editor de componentes. El editor de componentes del mezclador automático contiene dos secciones: canales de entrada y salida principal.

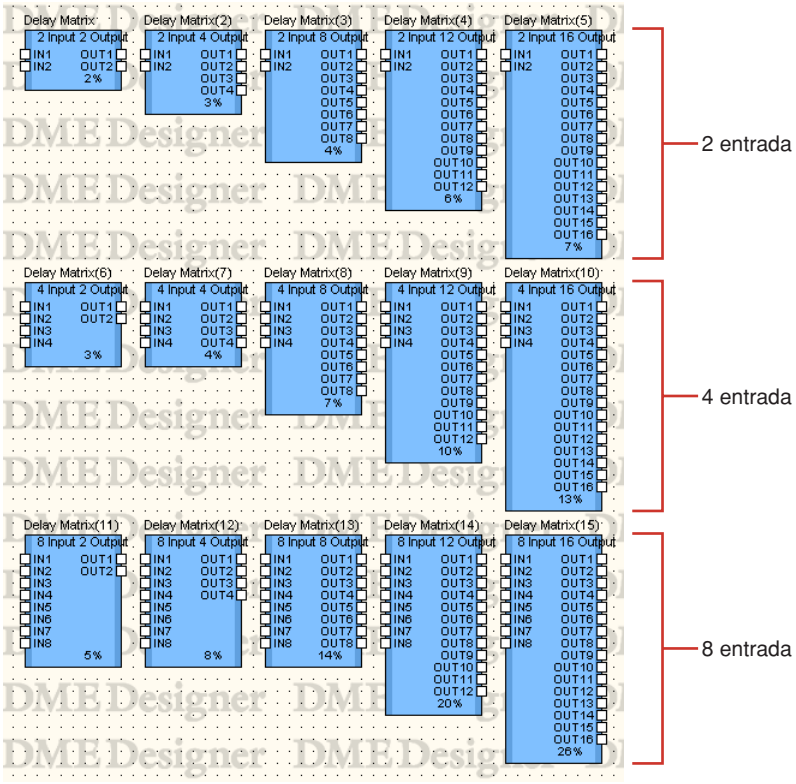
Editor de componentes de Auto Mixer.



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input channels (canales de entrada)	Phase (fase)	activada/desactivada	Invierte la fase de la señal de entrada de cada canal.
❷		Indicador Gate (puerta)	--	Cuando la puerta está abierta, la luz es verde. Cuando la puerta está cerrada, la luz es amarilla.
❸		Threshold (umbral)	-54 dB a ±0 dB	Establece el valor del umbral para cada puerta.
❹		Hold (retención)	44,1 kHz: 110 m a 2,13 s 48 kHz: 101 m a 1,96 s 88,2 kHz: 55,1 m a 1,06 s 96 kHz: 50. 6 m a 981 m	Establece el tiempo de retención de la puerta. El margen de ajuste puede variar, en función de la frecuencia que se utilice.
❺	Output channels (canales de entrada)	Decay (caída)	44,1 kHz: 110 m a 46 s 48 kHz: 101 m a 42,3 s 88,2 kHz: 55 m a 23 s 96 kHz: 51 m a 21,1 s	Establece la velocidad de cierre de la puerta. El margen de ajuste puede variar, en función de la frecuencia que se utilice.
❻		Solo	activado/desactivado	Activa solo.
❼		On (activado)	activado/desactivado	Activa la entrada de cada canal.
❽		Fader (deslizador)	-∞ a +10 dB	Establece el nivel de la señal de entrada de cada canal.
❾	Master Output (salida principal)	Gain Correct (corrección de ganancia)	activado/desactivado	Activa la corrección de ganancia.
❿		On (activado)	activado/desactivado	Activa la salida de cada canal.
⓫		Master	-∞ a +10 dB	Ajusta el nivel de la señal de salida.

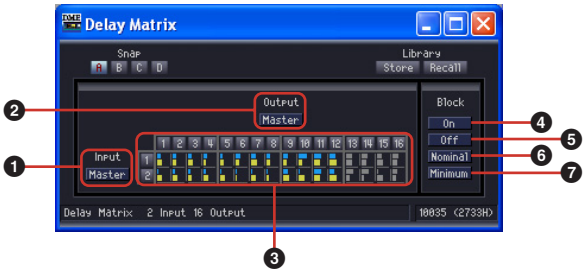
Delay Matrix (Matriz de retardo)

Es un mezclador con matriz que permite establecer un tiempo de retardo y un ajuste de niveles independientes para cada salida. Hay tres grupos de matrices de retardo, basados en el número de entradas: 2 Input (entradas), 4 Input y 8 Input. En cada uno de los tres grupos hay cinco mezcladores disponibles con 2, 4, 8, 12 o 16 salidas, totalizando 15 componentes.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. El número de canales de entrada y salida varía en función del componente, pero todos comparten una configuración común en el editor de componentes.
El editor de componentes de la matriz de retardo contiene cuatro secciones: entrada, salida, matriz y bloque. Los botones [Master] (principal) de las secciones [Input] (entrada) y [Output] (salida) abren las ventanas en las que se pueden hacer ajustes para la entrada y la salida principales. El retardo y el nivel de cada canal se establecen en ventanas distintas, que muestran cuatro canales cada una.

Editor de componentes de Delay-Matrix

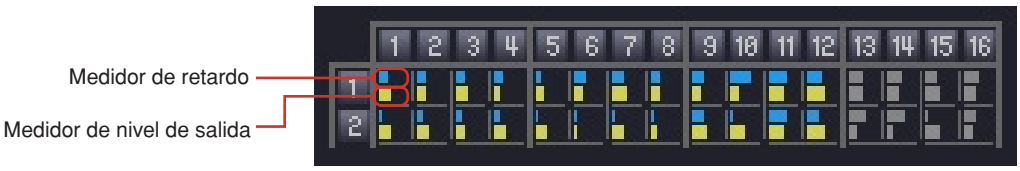


	Sección	Nombre	Función
❶	Input (entrada)	Master	Abre la ventana Input Master (principal de entrada).
❷	Output (salida)	Master	Abre la ventana Output Master (principal de salida).
❸	Matrix (matriz)	Delay meters (medidores de retardo) Output level meters (medidores de nivel de salida)	Muestra el nivel de salida y el tiempo de retardo de cada canal de salida. Al hacer clic aquí se muestra la ventana Crosspoint (punto de cruce).

	Sección	Nombre	Función
❹	Block (bloque)	On (activado)	Activa la salida de todos los canales en la ventana Crosspoint. Se enciende el botón [ON] (no modifica el editor de componentes de la matriz de retardo).
❺		Off (desactivado)	Desactiva la salida de todos los canales en la ventana Crosspoint (no modifica el editor de componentes de la matriz de retardo).
❻		Nominal	Reestablece todos los niveles de salida en la ventana Crosspoint, pasándolos a 0 dB. Los ajustes de retardo no experimentan cambios.
❼		Minimum (Mínimo)	Reestablece todos los niveles de salida en la ventana Crosspoint, pasándolos a -∞ dB. Los ajustes de retardo no experimentan cambios.

■ Matriz (medidor de retardo y medidor de nivel de salida)

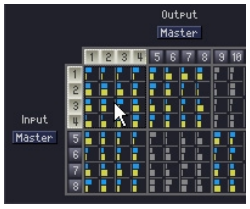
La fila superior tiene medidores de nivel, mientras que la fila media tiene medidores de nivel de salida. Puede ver inmediatamente los parámetros de todos los canales de salida.



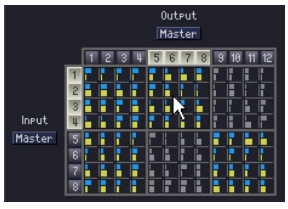
Cuando se hace clic en el número del canal de salida de la matriz, se abre la ventana del editor [Delay Matrix - All Inputs to One Output] (matriz de retardo - todas las entradas a una salida). Cuando se hace clic en el número del canal de entrada del lateral izquierdo de la matriz, se abre la ventana del editor [Delay Matrix - One Input to All Outputs] (matriz de retardo - una entrada a todas las salidas).



La matriz está divida en grupos. En la matriz 2 Input (entradas), cada grupo tiene dos canales de entrada y cuatro canales de salida. En la matriz 4 Input, cada grupo tiene cuatro canales de entrada y cuatro canales de salida. Los grupos de las matrices con más de cuatro entradas son los mismos que los de la matriz 4 Input. Cuando se coloca el puntero del ratón sobre un grupo, se resaltan sus números de canal. Haga clic para abrir la ventana del editor [Delay Matrix - Crosspoint].



Haga clic para abrir la ventana Crosspoint “In 1-4 x Out 1-4” (entrada 1-4 x salida 1-4).



Haga clic para abrir la ventana Crosspoint “In 5-8 x Out 5-8” (entrada 5-8 x salida 5-8).



Para la matriz de 2 entradas, haga clic para abrir la ventana Crosspoint “In 1-2 x Out 1-4” (entrada 1-2 x salida 1-4).

■ Input Master (principal de entrada)

Si se hace clic en el botón [Input Master]del editor de componentes de la matriz de retardo, se abre la ventana del editor [Delay Matrix - InputMaster] (matriz de retardo - principal de entrada). Aquí se puede activar y desactivar la entrada principal de cada canal y establecer el nivel.

Ventana del editor [Delay Matrix - InputMaster]

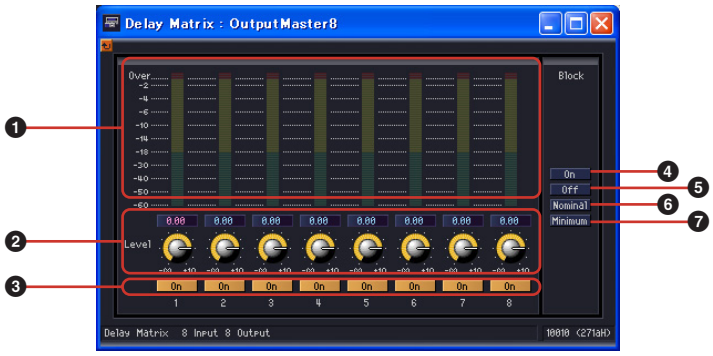


	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input (entrada)	Phase (fase)	activada/ desactivada	Invierte la fase de la señal de cada canal.
❷		Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Establece el nivel de la señal de la entrada de cada canal.
❸		Solo	activado/ desactivado	Activa solo para cada canal.
❹		On (activado)	activado/ desactivado	Activa la entrada de cada canal.
❺	Block (bloque)	On (activado)	--	Activa la entrada de todos los canales en la ventana Input Master. Cuando se activa, se enciende el botón [On].
❻		Off (desactivado)	--	Desactiva la entrada de todos los canales en la ventana Input Master.
❼		Nominal	--	Reestablece todos los niveles de la señal de entrada de la ventana InputMaster, pasándolos a 0 dB.
❽		Minimum (Mínimo)	--	Restablece todos los niveles de la señal de entrada de la ventana InputMaster, pasándolos a -∞ dB.

■ Output Master (principal de salida)

Si se hace clic en el botón [Output Master]del editor de componentes de la matriz de retardo, se abre la ventana del editor [Delay Matrix - OutputMaster] (matriz de retardo - principal de salida). Aquí se puede activar y desactivar la salida principal de cada canal y establecer el nivel.

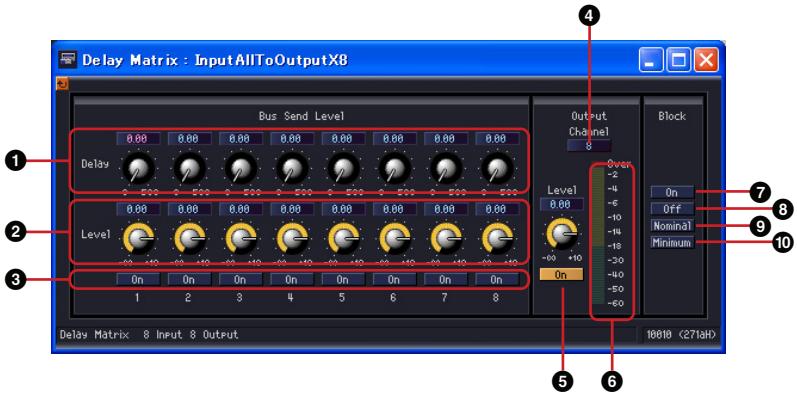
Ventana del editor [Delay Matrix - OutputMaster]



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Output (salida)	Meter (medidor)	--	Muestra el nivel de la señal de salida de cada canal.
❷		Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Establece el nivel de la señal de salida de cada canal.
❸		On (activado)	activado/ desactivado	Activa la salida de cada canal.
❹	Block (bloque)	On (activado)	--	Activa la salida de todos los canales en la ventana Output Master. Cuando se activa, se enciende el botón [On].
❺		Off (desactivado)	--	Desactiva la salida de todos los canales en la ventana Output Master.
❻		Nominal	--	Reestablece todos los niveles de la señal de salida en la ventana Output Master, pasándolos a 0 dB.
❼		Minimum (Mínimo)	--	Reestablece todos los niveles de la señal de salida en la ventana Output Master, pasándolos a -∞ dB.

■ All Inputs to One Output (todas las entradas a una salida)

Cuando se hace clic en el número del canal de salida de la matriz, se abre la ventana del editor [Delay Matrix - All Inputs to One Output] (matriz de retardo - todas las entradas a una salida). Se muestran todos los canales de entrada y un canal de salida. El canal de salida es aquél en el que se ha hecho clic en el editor de componentes de la matriz de retardo.



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Bus Send Level (nivel de transmisión del bus)	Delay (retardo)	0 a 500	Establece el tiempo de retardo de cada canal de entrada.
❷		Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Establece el nivel de la señal de salida de cada canal de entrada.
❸		On (activado)	activado/ desactivado	Activa la salida de cada canal de entrada.
❹	Output (salida)	Channel (canal)	--	Muestra el canal de salida seleccionado. Selecciona otro canal de un menú.
❺		On (activado)	activado/ desactivado	Activa la salida de todos los canales que aparecen en la ventana.
❻		Meter (medidor)	--	Muestra el nivel de la señal de salida del canal que aparece en la ventana.
❼	Block (bloque)	On (activado)	--	Activa las entradas de todos los canales. Cuando se activa, se enciende el botón [On].
❽		Off (desactivado)	--	Desactiva las entradas de todos los canales.
❾		Nominal	--	Restablece todos los niveles de la señal de entrada, pasándolos a 0 dB.
❿		Minimum (Mínimo)	--	Restablece todos los niveles de la señal de entrada, pasándolos a -∞ dB.

Cambio de los canales de salida

La ventana del editor [Delay Matrix - All Inputs to One Output] muestra aquellos canales de salida en los que se ha hecho clic en el editor de componentes de la matriz de retardo. Los botones [Channel] de la sección [Output] de la ventana del editor [Delay Matrix - All Inputs to One Output] permiten cambiar el grupo de canal que se muestra en la ventana.



Si activa el editor de componentes de la matriz de retardo mientras se muestra la ventana del editor [Delay Matrix - All Inputs to One Output] y, a continuación, hace clic en otro canal de salida, el grupo de ese canal aparecerá en la ventana del editor [Delay Matrix - All Inputs to One Output]. Para cada editor de componentes de la matriz de retardo se muestra una ventana del editor [Delay Matrix - All Inputs to One Output].

■ One Input to All Outputs (una entrada a todas las salidas)

Cuando se hace clic en el número del canal de entrada del lateral izquierdo de la matriz, se abre la ventana del editor [Delay Matrix - One Input to All Outputs] (matriz de retardo-una entrada a todas las salidas). Se muestran un canal de entrada y todos los canales de salida. El canal de entrada es aquél en el que se ha hecho clic en el editor de componentes de la matriz de retardo.



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input (entrada)	Channel (canal)	--	Muestra el canal de entrada seleccionado. Selecciona otro canal de un menú.
❷		Phase (fase)	activada/ desactivada	Invierte la fase de la señal de entrada.
❸		Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Ajusta el nivel de la señal de entrada.
❹		Solo	activado/ desactivado	Activa solo.
❺		On (activado)	activado/ desactivado	Activa la entrada.
❻	Bus Send Level (nivel de transmisión del bus)	Delay (retardo)	0 a 500	Establece el tiempo de retardo para cada canal de salida.
❼		Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Establece el nivel de la señal de cada canal de salida.
❽		On (activado)	activado/ desactivado	Activa la salida de cada canal de salida.
❾	Block (bloque)	On (activado)	--	Activa las salidas de todos los canales. Cuando se activa, se enciende el botón [On].
❿		Off (desactivado)	--	Desactiva las salidas de todos los canales.
⓫		Nominal	--	Restablece todos los niveles de la señal de salida, pasándolos a 0 dB.
⓬		Minimum (Mínimo)	--	Restablece todos los niveles de la señal de salida, pasándolos a -∞ dB.

Cambio de los canales de entrada

La ventana del editor [Delay Matrix - One Input to All Outputs] muestra el canal de entrada del número de canal en el que se ha hecho clic en el editor de componentes de la matriz de retardo. Los botones [Channel] de la sección [Input] de la ventana del editor [Delay Matrix - All Inputs to One Output] permiten cambiar el grupo de canal que se muestra en la ventana.

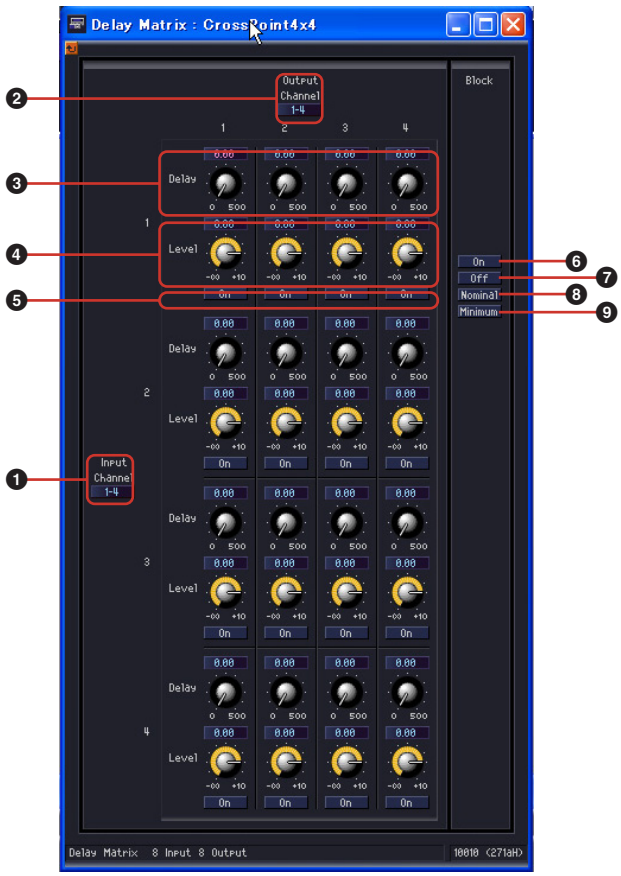


Si activa el editor de componentes de la matriz de retardo mientras se muestra la ventana del editor [Delay Matrix - One Input to All Outputs] y, a continuación, hace clic en otro canal de entrada, el grupo de ese canal aparecerá en la ventana del editor [Delay Matrix - One Input to All Outputs]. Para cada editor de componentes de la matriz de retardo se muestra una ventana del editor [Delay Matrix - One Input to All Outputs].

■ Crosspoint (punto de cruce)

Si se hace clic en un medidor de nivel del editor de componentes de la matriz de retardo, se abre la ventana del editor [Delay Matrix - Crosspoint] (matriz de retardo - punto de cruce) de ese grupo. Activa y desactiva los canales de entrada y establece sus niveles. Al igual que el editor de componentes de la matriz de retardo, los canales de entrada se sitúan en la vertical y los canales de salida en la horizontal.

Ventana del editor [Delay Matrix - Crosspoint]



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input (entrada)	Channel (canal)	--	Cambia a otro grupo de canales.
❷	Output (salida)	Channel (canal)	--	Cambia a otro grupo de canales.
❸	Bus Send Level (nivel de transmisión del bus)	Delay (retardo)	0 a 500	Establece el tiempo de retardo de cada punto de cruce.
❹		Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Establece el nivel de la señal de salida de cada punto de cruce.
❺		On (activado)	activado/ desactivado	Activa la salida de cada punto de cruce.
❻	Block (bloque)	On (activado)	--	Activa la salida de todos los canales en la ventana Crosspoint. El botón [On] se enciende.
❼		Off (desactivado)	--	Desactiva la salida de todos los canales de la ventana Crosspoint.
❽		Nominal	--	Reestablece todos los niveles de señal de salida de la ventana Crosspoint, pasándolos a 0 dB.
❾		Mínimo	--	Reestablece todos los niveles de señal de salida de la ventana Crosspoint, pasándolos a -∞ dB.

Cambio del grupo de canales

La ventana del editor [Delay Matrix - Crosspoint] muestra cuatro canales de entrada y cuatro canales de salida. Esta ventana muestra el grupo de canales en el que se ha hecho clic en el editor de componentes de la matriz de retardo. Los botones [Channel] de las secciones [Input] y [Output] de la ventana del editor [Delay Matrix - Crosspoint] permiten cambiar el grupo de canales que se muestra en la ventana.



Sección [Input]
Menú [Channel]

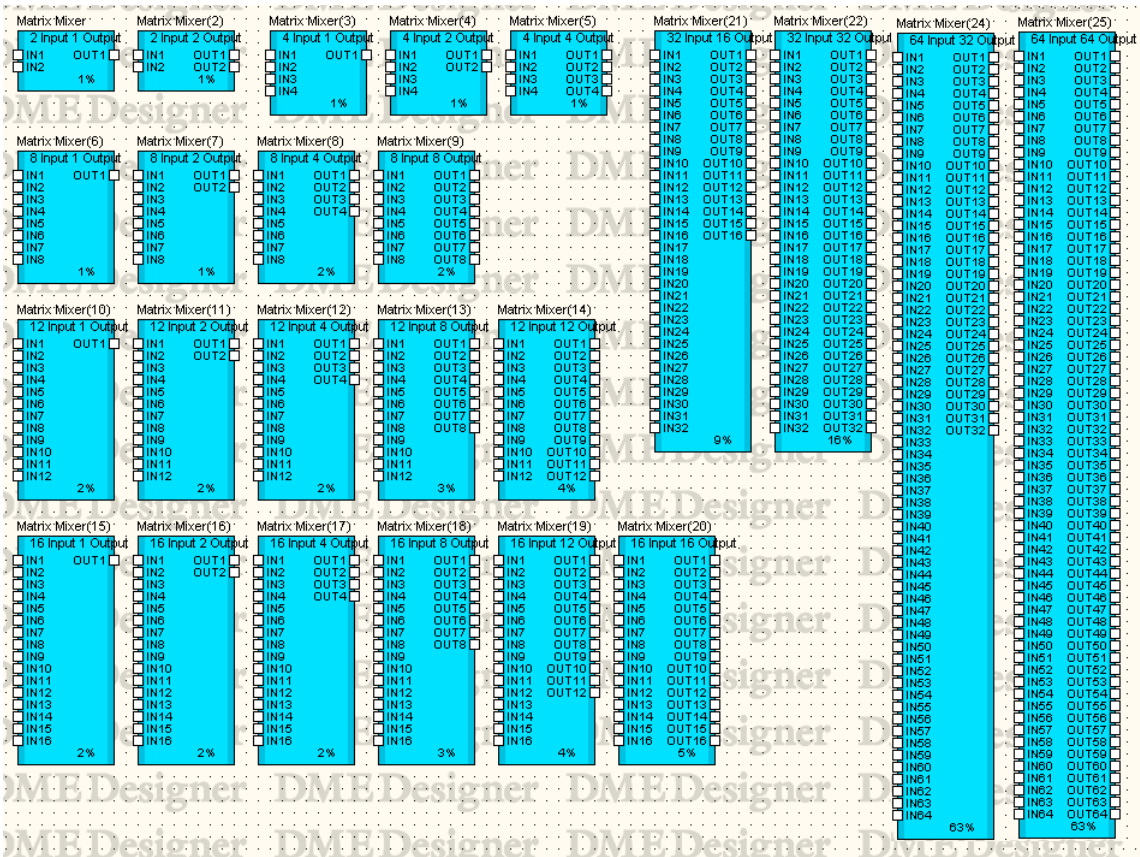


Sección [Output]
Menú [Channel]

Si hace clic en otro grupo de canales cuando el editor de componentes de la matriz de retardo está activo, a la vez que se muestra una ventana del editor [Delay Matrix - Crosspoint], ese grupo de canales aparecerá en la ventana del editor [Delay Matrix - Crosspoint] que está abierta. Para cada editor de componentes de la matriz de retardo sólo se muestra una ventana de la matriz [Delay Matrix - Crosspoint].

Matrix Mixer (mezclador con matriz)

En el mezclador con matriz, los canales de entrada y los buses de salida presentan una configuración tipo tablero de ajedrez. Se puede ajustar el balance de grupo de cada bus de salida. En el grupo del mezclador con matriz existen 24 componentes, cada uno con distinto número de canales de entrada y de salida. Existen siete grupos basados en el número de entradas: 2 Input (entradas), 4 Input, 8 Input, 12 Input, 16 Input, 32 Input y 64 Input.

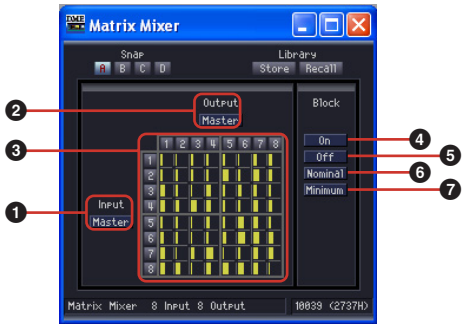


NOTA

Si en la ventana de configuración DME64N se selecciona el componente de mezclador con matriz 64 entradas 64 salidas o el componente 64 entradas 32 salidas, no se podrán utilizar otros componentes aunque el medidor de recursos no alcance el 100%. En DME24N no se puede utilizar el componente de mezclador con matriz 64 entradas 64 salidas ni el componente 64 entradas 32 salidas.

Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. El número de canales de entrada y salida varía en función del componente, pero todos comparten una configuración común en el editor de componentes.
El editor de componentes del mezclador con matriz contiene cuatro secciones: entrada, salida, matriz y bloque. Los botones [Master] (principal) de las secciones [Input] (entrada) y [Output] (salida) abren las ventanas en las que se pueden hacer ajustes para la entrada y la salida principales. El nivel de cada canal se establece en ventanas distintas, que muestran cuatro canales cada una.

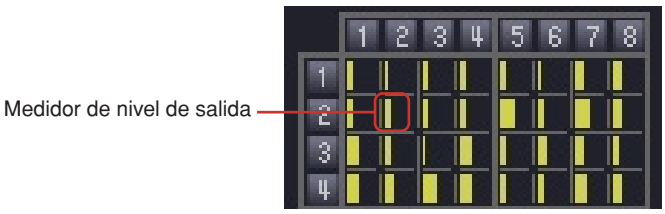
Editor de componentes de Matrix Mixer.



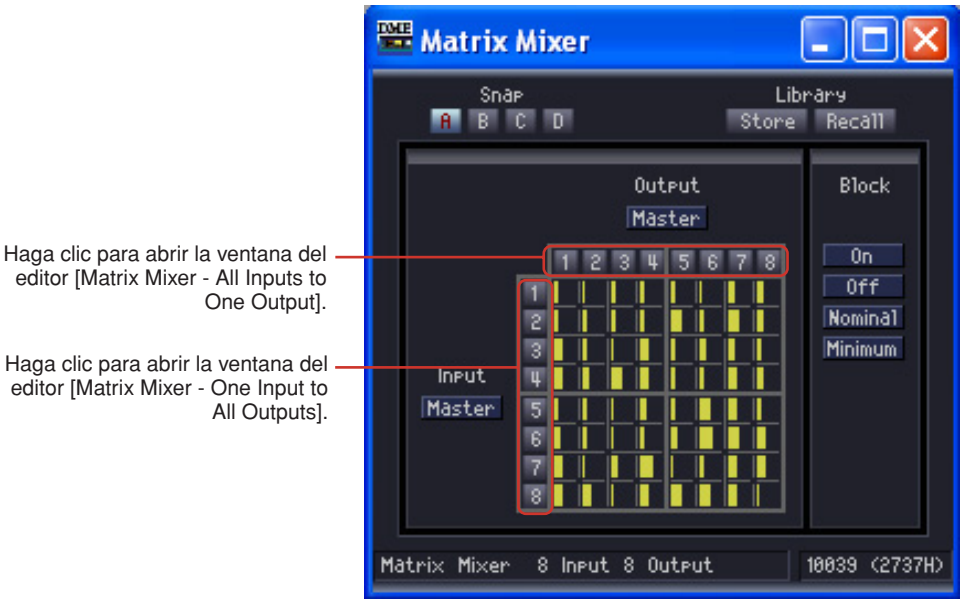
	Sección	Nombre	Función
❶	Input (entrada)	Master (principal)	Abre la ventana Input Master (principal de entrada)
❷	Output (salida)	Master (principal)	Abre la ventana Output Master (principal de salida)
❸	Matrix (matriz)	Output level meters (medidores de nivel de salida)	Estos medidores muestran el nivel de salida de cada canal. Al hacer clic aquí se muestra la ventana Crosspoint (punto de cruce)
❹	Block (bloque)	On (activado)	Activa la salida de todos los canales en la ventana Crosspoint. Se enciende el botón [ON] (no modifica el editor de componentes del mezclador con matriz).
❺		Off (desactivado)	Desactiva la salida de todos los canales de la ventana Crosspoint (no modifica el editor de componentes del mezclador con matriz).
❻		Nominal	Reestablece todos los niveles de salida en la ventana Crosspoint, pasándolos a 0 dB.
❼		Mínimo	Reestablece todos los niveles de salida en la ventana Crosspoint, pasándolos a -∞ dB.

■ Matriz (medidores de nivel de salida)

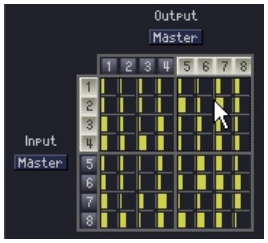
En la matriz, puede ver inmediatamente los niveles de todos los canales de salida. El medidor aparecerá difuminado cuando el canal correspondiente esté establecido en Off.



Cuando se hace clic en el número de un canal de salida de la matriz, se abre la ventana del editor [Matrix Mixer - All Inputs to One Output] (mezclador con matriz - todas las entradas a una salida). Cuando se hace clic en el número del canal de entrada del lateral izquierdo de la matriz, se abre la ventana del editor [Matrix Mixer - One Input to All Outputs] (mezclador con matriz - una entrada a todas las salidas).



La matriz se divide en grupos, cada uno tiene cuatro canales de entrada y cuatro canales de salida. Cuando se coloca el puntero del ratón sobre un grupo, se resaltan sus números de canal. Haga clic para abrir la ventana del editor [Matrix Mixer - Crosspoint] (mezclador con matriz - punto de cruce).



Haga clic para abrir “In 1-4 x Out 5-8” (entrada 1-4 x salida 5-8).
Ventana del editor [Matrix Mixer - Crosspoint]

■ Input Master (principal de entrada)

Si se hace clic en el botón [Input Master]del editor de componentes del mezclador con matriz, se abre la ventana del editor [Matrix Mixer - InputMaster] (mezclador con matriz - principal de entrada). Aquí se puede activar y desactivar la entrada principal de cada canal y establecer el nivel.

Ventana del editor [Matrix Mixer - InputMaster]

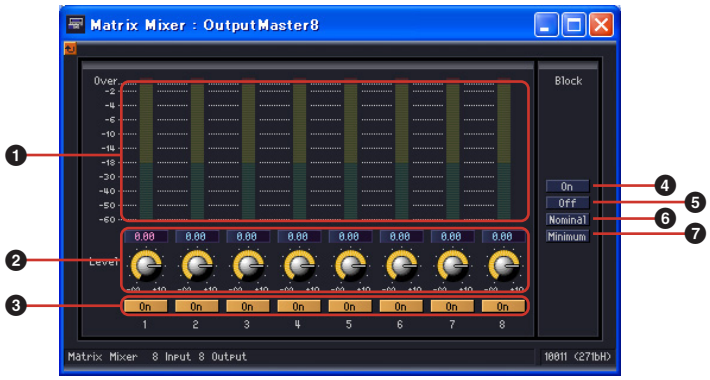


	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input (entrada)	Phase (fase)	activada/ desactivada	Invierte la fase de la señal de cada canal.
❷		Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Establece el nivel de la señal de cada entrada de canal al bus de salida.
❸		Solo	activado/ desactivado	Activa solo para cada canal.
❹		On (activado)	activado/ desactivado	Activa la entrada de cada canal.
❺	Block (bloque)	On (activado)	--	Activa la entrada de todos los canales en la ventana Input Master. Cuando se activa, se enciende el botón [On].
❻		Off (desactivado)	--	Desactiva la entrada de todos los canales en la ventana Input Master.
❼		Nominal	--	Reestablece todos los niveles de la señal de salida de la ventana InputMaster, pasándolos a 0 dB.
❽		Minimum (Mínimo)	--	Reestablece todos los niveles de la señal de salida en la ventana Input Master, pasándolos a -∞ dB.

■ Ventana Output Master (principal de salida)

Si se hace clic en el botón [Output Master]del editor de componentes del mezclador con matriz, se abre la ventana [OutputMaster]. Aquí se puede activar y desactivar la salida principal de cada canal y establecer el nivel.

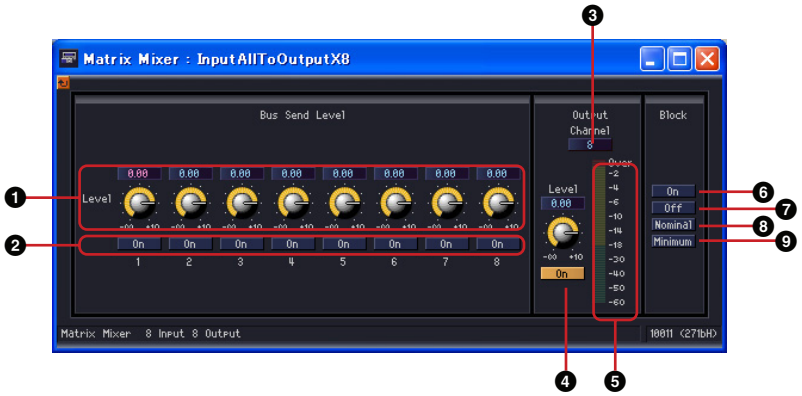
Ventana del editor [Matrix Mixer - OutputMaster]



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Output (salida)	Meter (medidor)	--	Muestra el nivel de la señal de salida de cada canal.
❷		Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Establece el nivel de la señal de salida de cada canal.
❸		On (activado)	activado/ desactivado	Activa la salida de cada canal.
❹	Block (bloque)	On (activado)	--	Activa la salida de todos los canales en la ventana Output Master. Cuando se activa, se enciende el botón [On].
❺		Off (desactivado)	--	Desactiva la salida de todos los canales en la ventana Output Master.
❻		Nominal	-	Reestablece todos los niveles de la señal de salida en la ventana Output Master, pasándolos a 0 dB.
❼		Minimum (Mínimo)	--	Reestablece todos los niveles de la señal de salida en la ventana Output Master, pasándolos a -∞ dB.

■ All Inputs to One Output (todas las entradas a una salida)

Cuando se hace clic en el número del canal de salida de la matriz, se abre la ventana del editor [Matrix Mixer - All Inputs to One Output] (mezclador con matriz - todas las entradas a una salida). Se muestran todos los canales de entrada y un canal de salida. El canal de salida es aquél en el que se ha hecho clic en el editor de componentes del mezclador con matriz.



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Bus Send Level (nivel de transmisión del bus)	Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Establece el nivel de la señal de salida de cada canal de entrada.
❷		On (activado)	activado/ desactivado	Activa la salida de cada canal de entrada.
❸	Output (salida)	Channel (canal)	--	Muestra el canal de salida seleccionado. Selecciona otro canal de un menú.
❹		On (activado)	activado/ desactivado	Activa la salida de todos los canales que aparecen en la ventana.
❺		Meter (medidor)	--	Muestra el nivel de la señal de salida del canal que aparece en la ventana.
❻	Block (bloque)	On (activado)	--	Activa las entradas de todos los canales. Cuando se activa, se enciende el botón [On].
❼		Off (desactivado)	--	Desactiva las entradas de todos los canales.
❽		Nominal	--	Restablece todos los niveles de la señal de entrada, pasándolos a 0 dB.
❾		Minimum (Mínimo)	--	Restablece todos los niveles de la señal de entrada, pasándolos a -∞ dB.

Cambio de los canales de salida

La ventana del editor [Matrix Mixer - All Inputs to One Output] muestra aquellos canales de salida en los que se ha hecho clic en el editor de componentes del mezclador con matriz. Los botones [Channel] de la sección [Output] de la ventana del editor [Matrix Mixer - All Inputs to One Output] permiten cambiar el grupo de canal que se muestra en la ventana.



Si activa el editor de componentes del mezclador con matriz mientras se muestra la ventana del editor [Matrix Mixer - All Inputs to One Output] y, a continuación, hace clic en otro canal de salida, el grupo de ese canal aparecerá en la ventana del editor [Matrix Mixer - All Inputs to One Output]. Para cada editor de componentes del mezclador con matriz se muestra una ventana del editor [Matrix Mixer - All Inputs to One Output].

■ One Input to All Outputs (una entrada a todas las salidas)

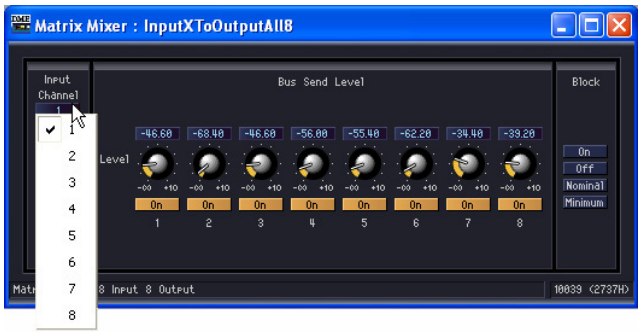
Cuando se hace clic en el número del canal de entrada del lateral izquierdo de la matriz, se abre la ventana del editor [Matrix Mixer - One Input to All Outputs] (mezclador con matriz - una entrada a todas las salidas). Se muestran un canal de entrada y todos los canales de salida. El canal de entrada es aquél en el que se ha hecho clic en el editor de componentes de la matriz de retardo.



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input (entrada)	Channel (canal)	--	Muestra el canal de entrada seleccionado. Selecciona otro canal de un menú.
❷		Phase (fase)	activada/ desactivada	Invierte la fase de la señal de entrada.
❸		Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Ajusta el nivel de la señal de entrada.
❹		Solo	activado/ desactivado	Activa solo.
❺		On (activado)	activado/ desactivado	Activa la entrada.
❻	Bus Send Level (nivel de transmisión del bus)	Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Establece el nivel de la señal de cada canal de salida.
❼		On (activado)	activado/ desactivado	Activa la salida de cada canal de salida.
❽	Block (bloque)	On (activado)	--	Activa las salidas de todos los canales. Cuando se activa, se enciende el botón [On].
❾		Off (desactivado)	--	Desactiva las salidas de todos los canales.
❿		Nominal	--	Restablece todos los niveles de la señal de salida, pasándolos a 0 dB.
⓫		Minimum (Mínimo)	--	Restablece todos los niveles de la señal de salida, pasándolos a -∞ dB.

Cambio de los canales de entrada

La ventana del editor [Matrix Mixer - One Input to All Outputs] muestra el canal de entrada del número de canal en el que se ha hecho clic en el editor de componentes del mezclador con matriz. Los botones [Channel] de la sección [Input] de la ventana del editor [Matrix Mixer - All Inputs to One Output] permiten cambiar el grupo de canal que se muestra en la ventana.

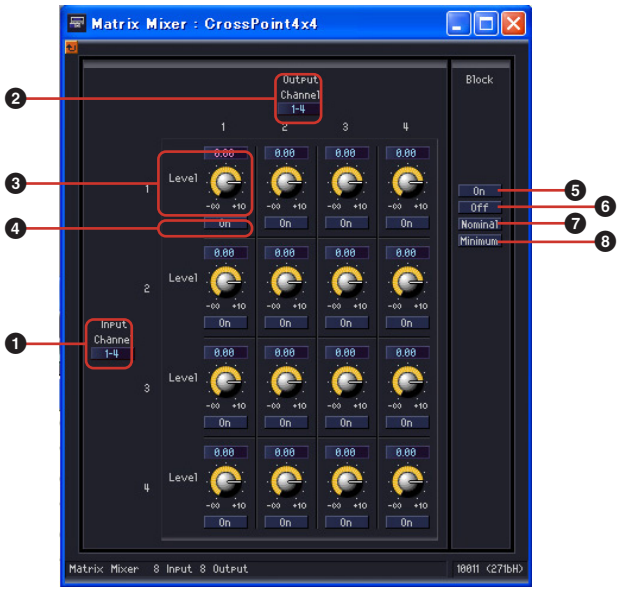


Si activa el editor de componentes del mezclador con matriz mientras se muestra la ventana del editor [Matrix Mixer - One Input to All Outputs] y, a continuación, hace clic en otro canal de entrada, el grupo de ese canal aparecerá en la ventana del editor [Matrix Mixer - One Input to All Outputs]. Para cada editor de componentes del mezclador con matriz se muestra una ventana del editor [Matrix Mixer - One Input to All Outputs].

■ Crosspoint (punto de cruce)

Si se hace clic en un medidor de nivel del editor de componentes del mezclador con matriz, se abre la ventana del punto de cruce de salida de ese grupo. Activa y desactiva los canales de entrada y establece sus niveles. Al igual que el editor de componentes de la mezcla con matriz, los canales de entrada se sitúan en la vertical y los canales de salida en la horizontal.

Ventana del editor [Matrix Mixer - Crosspoint]



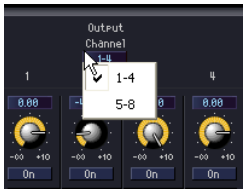
	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input (entrada)	Channel (canal)	--	Cambia a otro grupo de canales.
❷	Output (salida)	Channel (canal)	--	Cambia a otro grupo de canales.
❸	Bus Send Level (nivel de transmisión del bus)	Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Establece el nivel de la señal de salida de cada punto de cruce.
❹		On (activado)	activado/ desactivado	Activa la salida de cada punto de cruce.
❺	Block (bloque)	On (activado)	--	Activa la salida de todos los canales en la ventana Crosspoint. Cuando se activa, se enciende el botón [On].
❻		Off (desactivado)	--	Desactiva la salida de todos los canales de la ventana Crosspoint.
❼		Nominal	--	Reestablece todos los niveles de la señal de salida de la ventana Crosspoint, pasándolos a 0 dB.
❽		Minimum (Mínimo)	--	Restablece todos los niveles de la señal de salida en la ventana Crosspoint, pasándolos a -∞ dB.

Cambio del grupo de canales

La ventana del editor [Matrix Mixer - Crosspoint] muestra cuatro canales de entrada y cuatro canales de salida. Esta ventana muestra el grupo de canales en el que se ha hecho clic en el editor de componentes del mezclador con matriz. Los botones [Channel] de las secciones [Input] y [Output] de la ventana del editor [Matrix Mixer - Crosspoint] permiten cambiar el grupo de canales que se muestra.



Sección [Input]
Menú [Channel]



Sección [Output]
Menú [Channel]

Si hace clic en otro grupo de canales cuando el editor de componentes del mezclador con matriz está activo a la vez que se muestra una ventana del editor [Matrix Mixer - Crosspoint], ese grupo de canales aparecerá en la ventana del editor [Matrix Mixer - Crosspoint] que está abierta.
Para cada editor de componentes del mezclador con matriz sólo se muestra una ventana de la matriz [Matrix Mixer - Crosspoint].

Pan (efecto panorámico)

El grupo Pan incluye los siguientes subgrupos: LCR (izquierda-centro-derecha), LR (izquierda-derecha) y Surround.

■ Pan Nominal Position (posición nominal de efecto panorámico)

Los editores de componentes de LCR y Surround incluyen el parámetro “Pan Nominal Position”. El botón de ese parámetro muestra su ajuste actual. Cuando se hace clic en el botón, aparece un menú que contiene [Center] (centro) y [LR], que se utilizan para establecer la referencia panorámica de 0 dB.



Center (centro nominal)

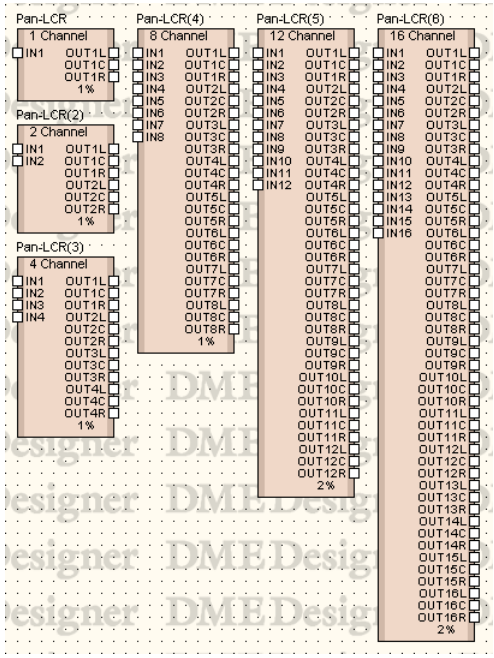
Utiliza el volumen del centro como referencia, ajustándolo a 0 dB. Los altavoces izquierdo y derecho se establecen -3 dB.

LR (izquierda-derecha nominal)

Utiliza el volumen de los altavoces izquierdo y derecho como referencia, ajustándolos a 0 dB. El volumen en el centro es +3 dB.

LCR (izquierda-centro-derecha)

En el componente LCR, una entrada se divide en las salidas izquierda, centro y derecha. El número de salidas es el triple que el de entradas. Los componentes disponibles son 1, 2, 4, 8, 12 y 16 channel (canales).



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. El número de canales varía en función del componente, pero todos comparten una configuración común en el editor de componentes.

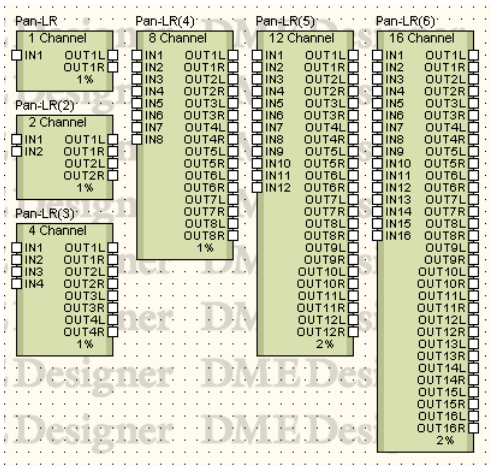
Editor de componentes de LCR



	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	CSR (relación de la señal en el centro)	0 a 100%	Establece la relación para el envío de la señal del centro a izquierda-derecha.
❷	Efecto panorámico	L63 (izquierda) - Center (centro) - R63 (derecha)	Establece la orientación izquierda-derecha.
❸	Pan Nominal Position (posición nominal de efecto panorámico)	Center LR	Selecciona la posición nominal en un menú.

LR (izquierda-derecha)

Separa una entrada única en salidas izquierda y derecha. Los componentes disponibles son 1, 2, 4, 8, 12 y 16 channel (canales).



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. El número de canales varía en función del componente, pero todos comparten una configuración común en el editor de componentes.

Editor de componentes de Pan

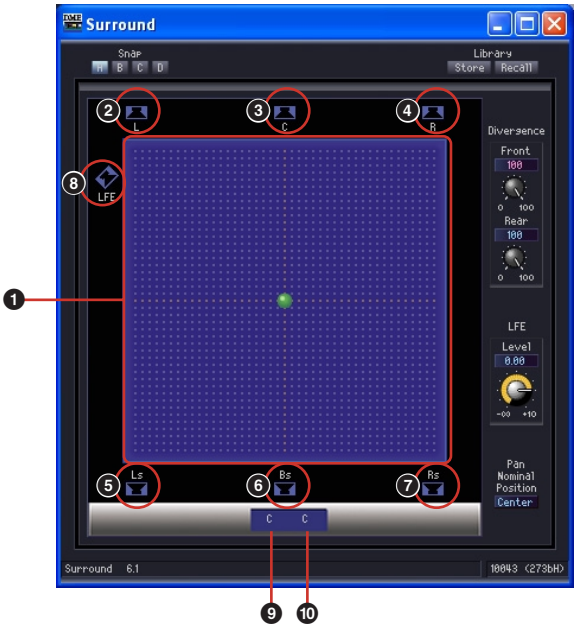


	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Efecto panorámico	L63 - R63	Establece la orientación izquierda-derecha.
❷	Pan Nominal Position (posición nominal de efecto panorámico)	Center LR	Selecciona la posición nominal en un menú.

Surround

En el subgrupo Surround, hay tres tipos de componentes de efecto panorámico surround: 3-1, 5.1 y 6.1. El editor de componentes de efecto panorámico surround tiene un gráfico panorámico de dos dimensiones en el que puede establecer la ubicación de la imagen del sonido.

Editor de componentes Surround 6.1

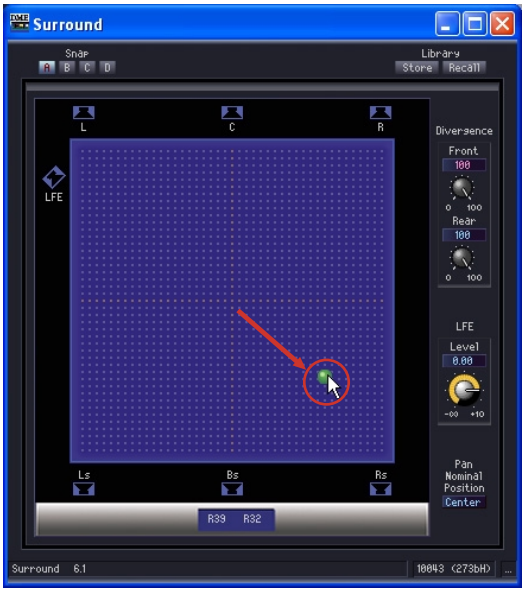


	Nombre			Ubicación, margen de ajuste	Función
❶	Gráfico panorámico de surround en 2D			--	Establece la orientación de la imagen del sonido. Puede mover la imagen del sonido haciendo clic y arrastrando.
❷	Botón de altavoz	L	Izquierda	L63 F63 (delante)	Al hacer clic aquí se mueve la imagen del sonido a la ubicación del botón.
❸		C	Centro	C F63	
❹		R	Derecha	R63 F63	
❺		Ls	Surround izquierdo	L63 R63 (detrás)	
❻		Bs	Surround trasero	C R63	
❼		Rs	Surround derecho	R63 R63	
❽		LFE	Efecto de frecuencias bajas (Sub Woofer)	--	Indica la presencia de un sub woofer. Al hacer clic, el nivel de LFE pasa a 0 dB. La imagen del sonido no se mueve haciendo clic.
❾	Posición izquierda-derecha			L63 - C - R63	Muestra la imagen del sonido izquierda-derecha
❿	Posición delantera-trasera			L63 - C - R63	Muestra la imagen del sonido delantera-trasera

Puede establecer la ubicación del sonido utilizando el ratón en el gráfico panorámico de surround de dos dimensiones.
La ubicación de la imagen del sonido se muestra en la parte inferior del gráfico panorámico de surround de dos dimensiones, pero ahí no se pueden introducir números.

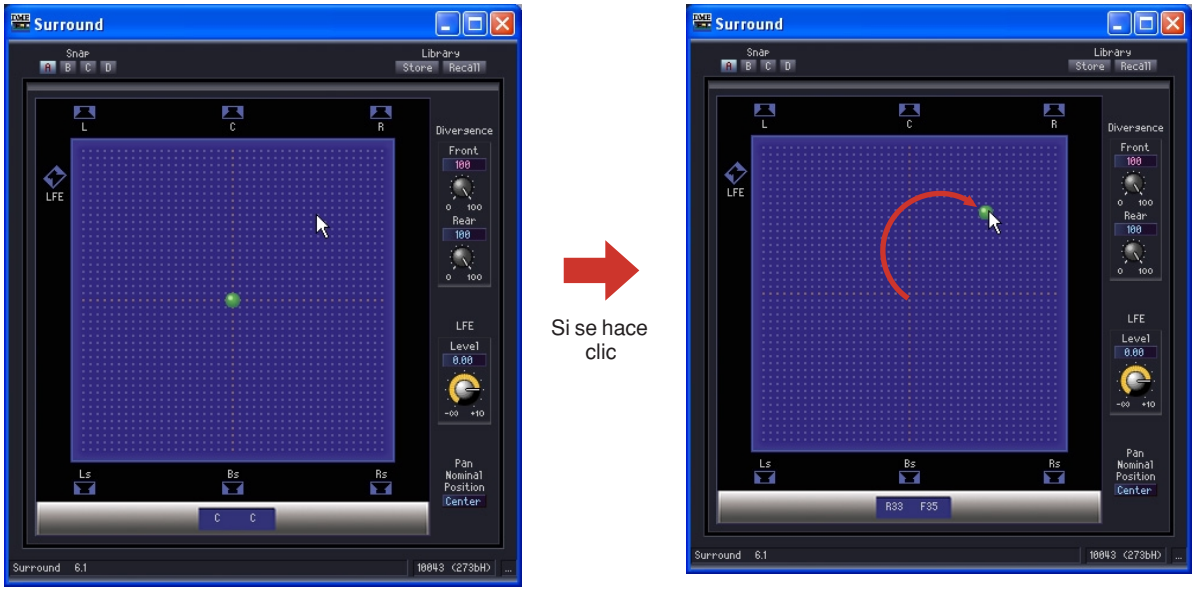
Arrastrar

Puede mover el control arrastrándolo con el ratón.



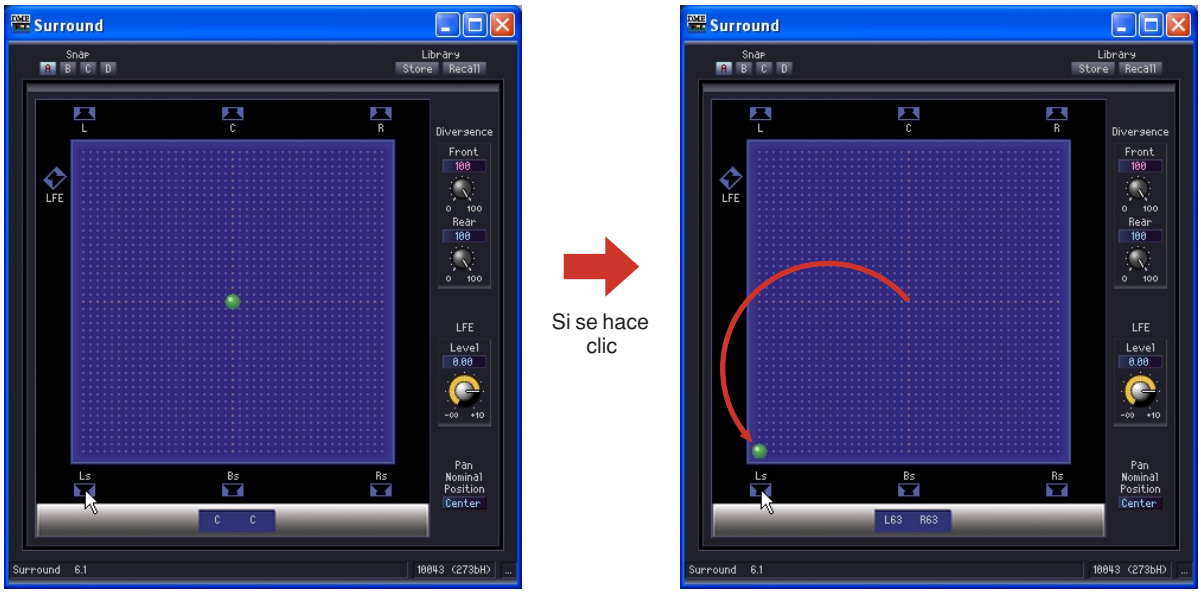
Hacer clic

Si hace clic en el gráfico, el punto de control se moverá a esa posición.



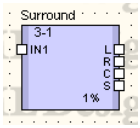
Botón de altavoz

Si se hace clic en cualquier botón de altavoz situado junto al botón [LFE], el punto de control pasa a la posición de ese altavoz.



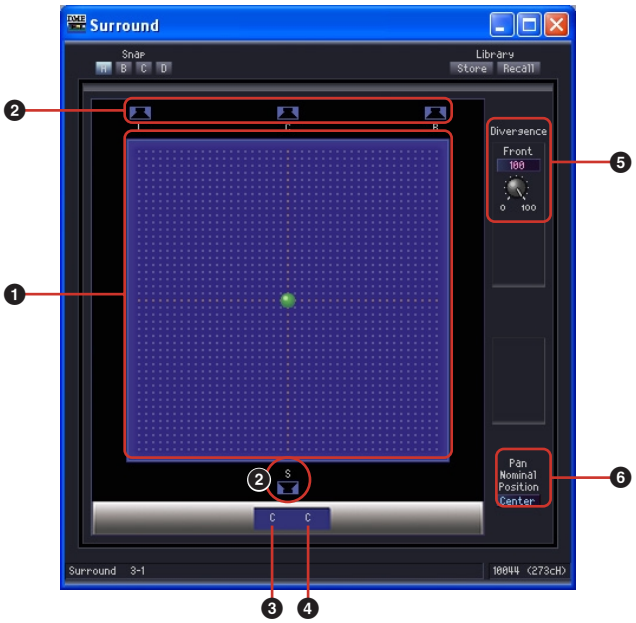
■ Surround 3-1

Surround 3-1 tiene un efecto panorámico de surround de cuatro canales, tres canales en la parte delantera y uno en la trasera. Hay una entrada y cuatro salidas.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes.

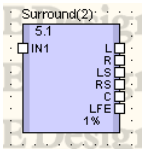
Editor de componentes Surround 3-1



	Sección	Nombre/parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Gráfico del efecto panorámico surround en 2D	Gráfico del efecto panorámico surround en 2D	--	Establece la orientación de la imagen del sonido. Puede mover la imagen del sonido haciendo clic y arrastrando.
❷		Botón de altavoz	--	Al hacer clic aquí se mueve la imagen del sonido a la ubicación del botón.
❸	Posición	Posición izquierda-derecha	L63 (izquierda) - C (centro) - R63 (derecha)	Muestra la ubicación del surround izquierda-derecha
❹		Posición delantera-trasera	F63 (delante) - C - R63 (detrás)	Muestra la ubicación del surround delantera-trasera
❺	Divergence (divergencia)	Front (delantera)	0 a 100%	Establece la relación para el envío de la señal delantera-central a la parte delantera-izquierda y delantera-derecha.
❻	Pan Nominal Position (posición nominal de efecto panorámico)		Center LR	Selecciona la posición nominal en un menú.

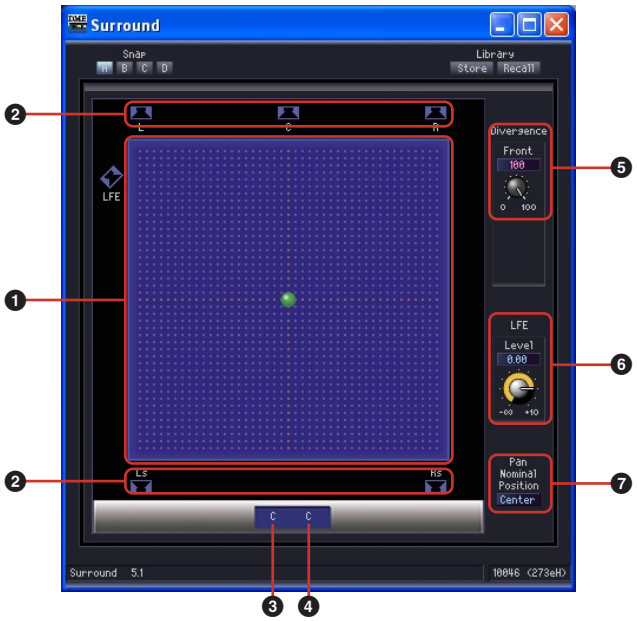
■ Surround 5.1

Surround 5.1 tiene un efecto panorámico de surround con tres canales en la parte delantera, dos en la trasera y un canal sub woofer. Hay una entrada y seis salidas.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes.

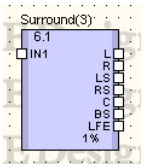
Editor de componentes Surround 5,1



	Sección	Nombre/parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Gráfico panorámico de surround en 2D	Gráfico del efecto panorámico surround en 2D	--	Establece la orientación de la imagen del sonido. Puede mover la imagen del sonido haciendo clic y arrastrando.
❷		Botón de altavoz	--	Al hacer clic aquí se mueve la imagen del sonido a la ubicación del botón.
❸	Posición	Posición izquierda-derecha	L63 (izquierda) - C (centro) - R63 (derecha)	Muestra la ubicación del surround izquierda-derecha
❹		Posición delantera-trasera	F63 (delante) - C - R63 (detrás)	Muestra la ubicación del surround delantera-trasera
❺	Divergence (divergencia)	Front (delantera)	0 a 100%	Establece la relación para el envío de la señal delantera-central a la parte delantera-izquierda y delantera-derecha.
❻	LFE	Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Establece el nivel de salida al sub woofer.
❼	Pan Nominal Position (posición nominal de efecto panorámico)		Center LR	Selecciona la posición nominal en un menú.

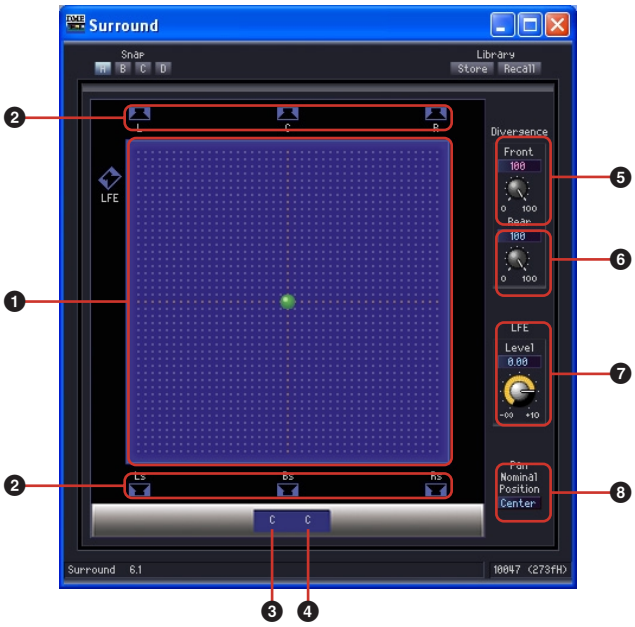
■ Surround 6.1

Surround 6.1 tiene un efecto panorámico de surround con tres canales en la parte delantera, tres en la trasera y un canal sub woofer. Hay una entrada y siete salidas.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes.

Editor de componentes Surround 6.1

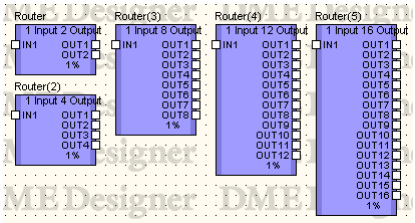


	Sección	Nombre/parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Gráfico del efecto panorámico surround en 2D	Gráfico del efecto panorámico surround en 2D	--	Establece la orientación de la imagen del sonido. Puede mover la imagen del sonido haciendo clic y arrastrando.
❷		Botón de altavoz	--	Al hacer clic aquí se mueve la imagen del sonido a la ubicación del botón.
❸	Posición	Posición izquierda-derecha	L63 (izquierda) - C (centro) - R63 (derecha)	Muestra la ubicación del surround izquierda-derecha
❹		Posición delantera-trasera	F63 (delante) - C - R63 (detrás)	Muestra la ubicación del surround delantera-trasera
❺	Divergence (divergencia)	Front (delantera)	0 a 100%	Establece la relación para el envío de la señal delantera-central a la parte delantera-izquierda y delantera-derecha.
❻		Rear (trasera)	0 a 100%	Establece la relación para el envío de la señal trasera-central a la parte trasera-izquierda y trasera-derecha.
❼	LFE	Level (nivel)	-∞ a +10 dB	Establece el nivel de salida al sub woofer.
❽	Pan Nominal Position (posición nominal de efecto panorámico)		Center LR	Selecciona la posición nominal en un menú.

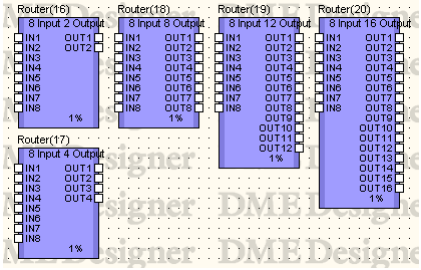
Router (encaminador)

El router asigna entradas a salidas. Cada uno de los seis grupos de router tiene un número diferente de entradas. Los grupos son: 1 Input (entrada), 2 Input, 4 Input, 8 Input, 12 Input y 16 Input. Cada grupo tiene cinco componentes, 2, 4, 8, 12 y 16 Output (salidas).

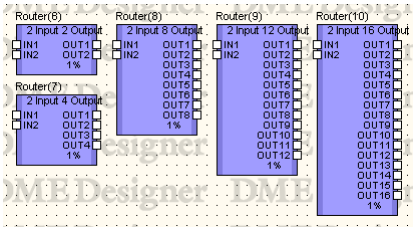
1 entrada



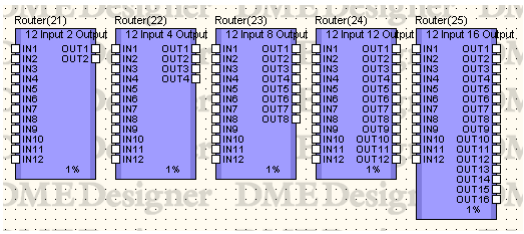
8 entrada



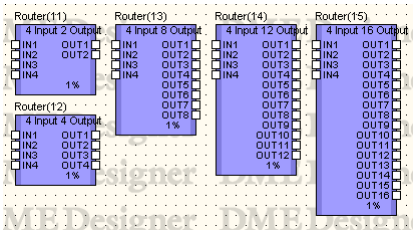
2 entrada



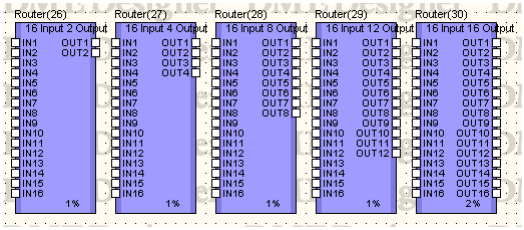
12 entrada



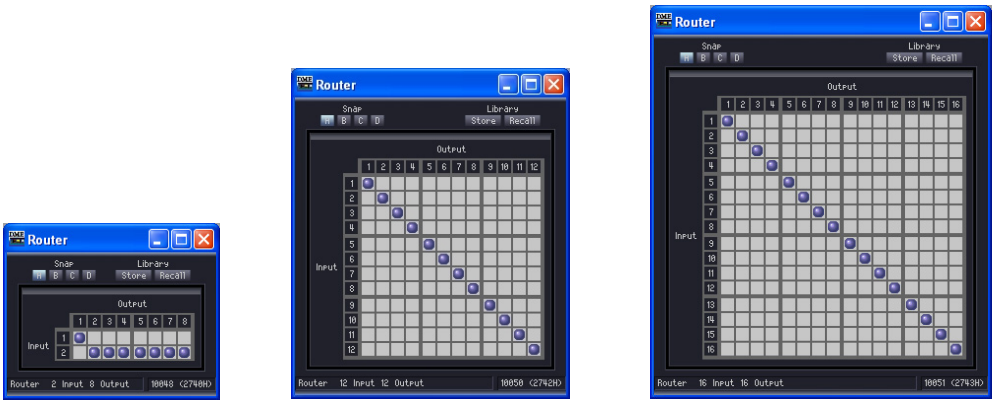
4 entrada



16 entrada



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes. El número de canales varía en función del componente, pero todos comparten una configuración común en el editor de componentes.



Los routers permiten dirigir las señales desde varias ubicaciones de [Input] y conectarlas a varias ubicaciones de [Output].
Una salida sólo puede conectarse a una entrada. Una única entrada puede salir a varios canales, pero varias entradas no pueden salir a un solo canal. En otras palabras, puede distribuir las entradas, pero no puede mezclarlas. No es posible configurar la asignación de un número mayor de señales que el de canales de salida.

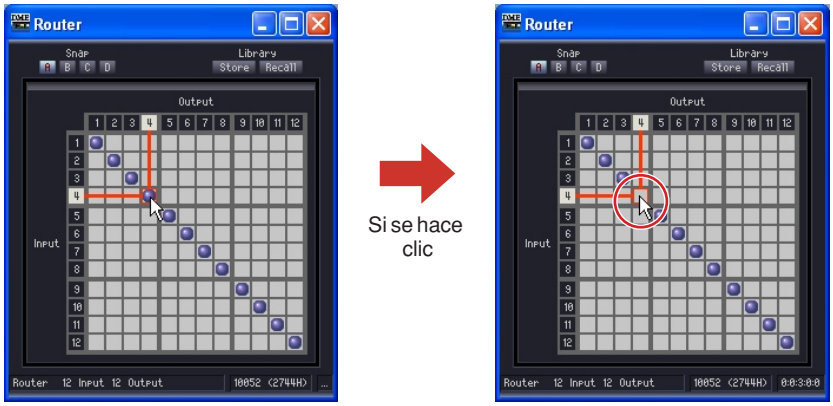
■ Ajustes de la asignación

Para cambiar una asignación, haga clic en la posición en la que confluyen los canales de entrada y salida deseados. Cuando se mueve el puntero del ratón por una celda, se resaltan los canales de entrada y salida y se muestra una línea roja que los conecta. Haga clic para establecer las asignaciones de esa posición. Si el canal de entrada en el que se ha hecho clic tiene asignado otro canal de salida, la asignación original no se borrará. Si el canal de salida en el que se ha hecho clic tiene asignado otro canal de entrada, se borrará la asignación original.



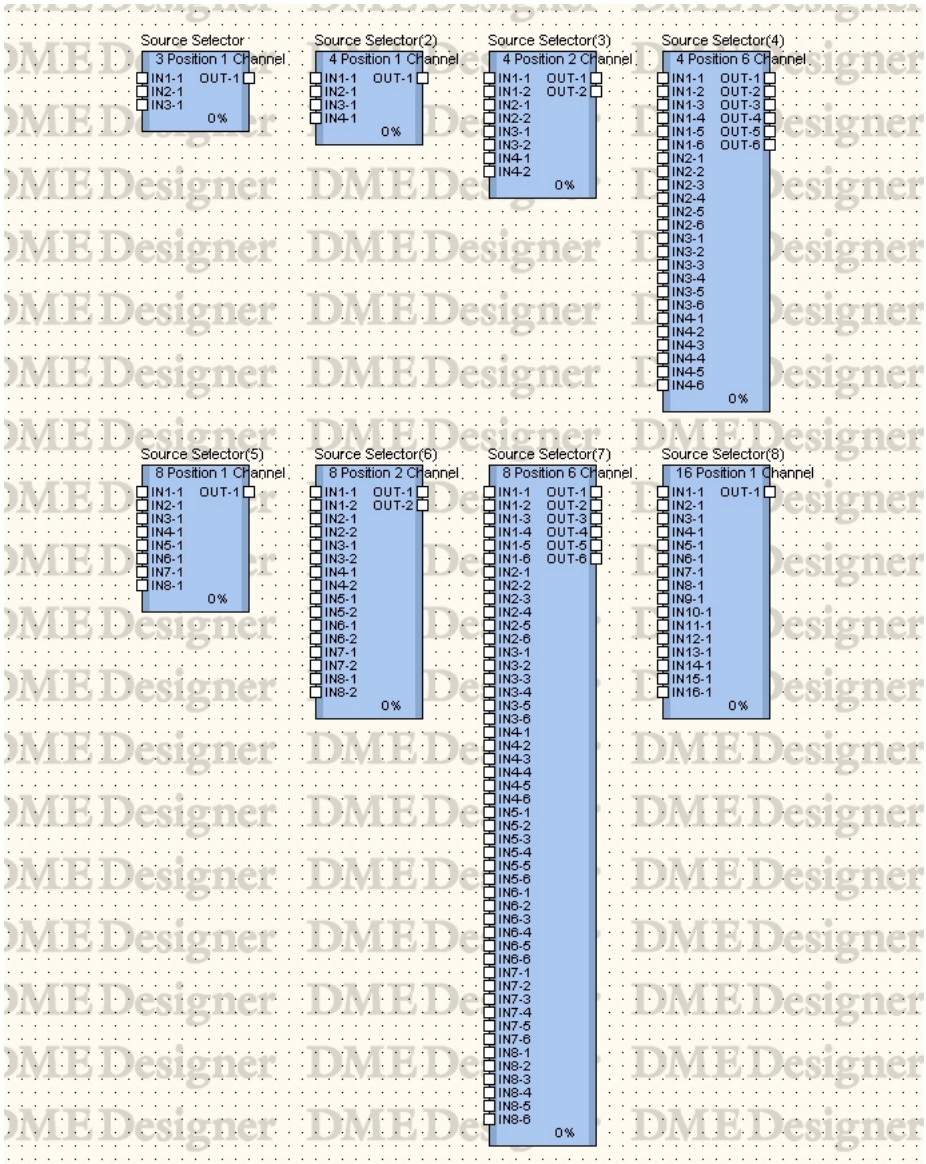
■ Eliminación de los ajustes de la asignación

Si hace clic en el punto que indica una asignación, se eliminará la asignación indicada por ese punto y el punto se borrará.



Source Selector

Este componente selecciona una de entre varias fuentes de entrada.
"Position" es el número de fuentes de entrada y "Channel" es el número de canales contenidos en la fuente. Por ejemplo, un componente "4 Position 2 Channel" le permite seleccionar una sola fuente de 2 canales desde cuatro fuentes de entrada de 2 canales.
Los componentes 3 Position y 16 Position son de tipo 1 Channel, pero también se proporcionan las versiones 1, 2 y 6 Channel de los componentes 4 Position y 8 Position.



Haga doble clic en un componente para abrir el editor de componente. El editor de componente es el mismo para todos los tipos, la única diferencia es el número de fuentes.

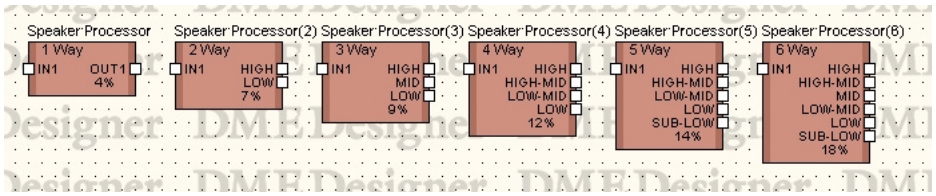
Componente Source Selector



Source Selector conecta la entrada seleccionada a la salida. Por ejemplo, si selecciona [1] para un componente 4 Position 2 Channel, IN1-1 se conectará a OUT-1 e IN1-2 a OUT2. Si selecciona [2], IN2-1 se conectará a OUT-1 e IN2-2 a OUT2.

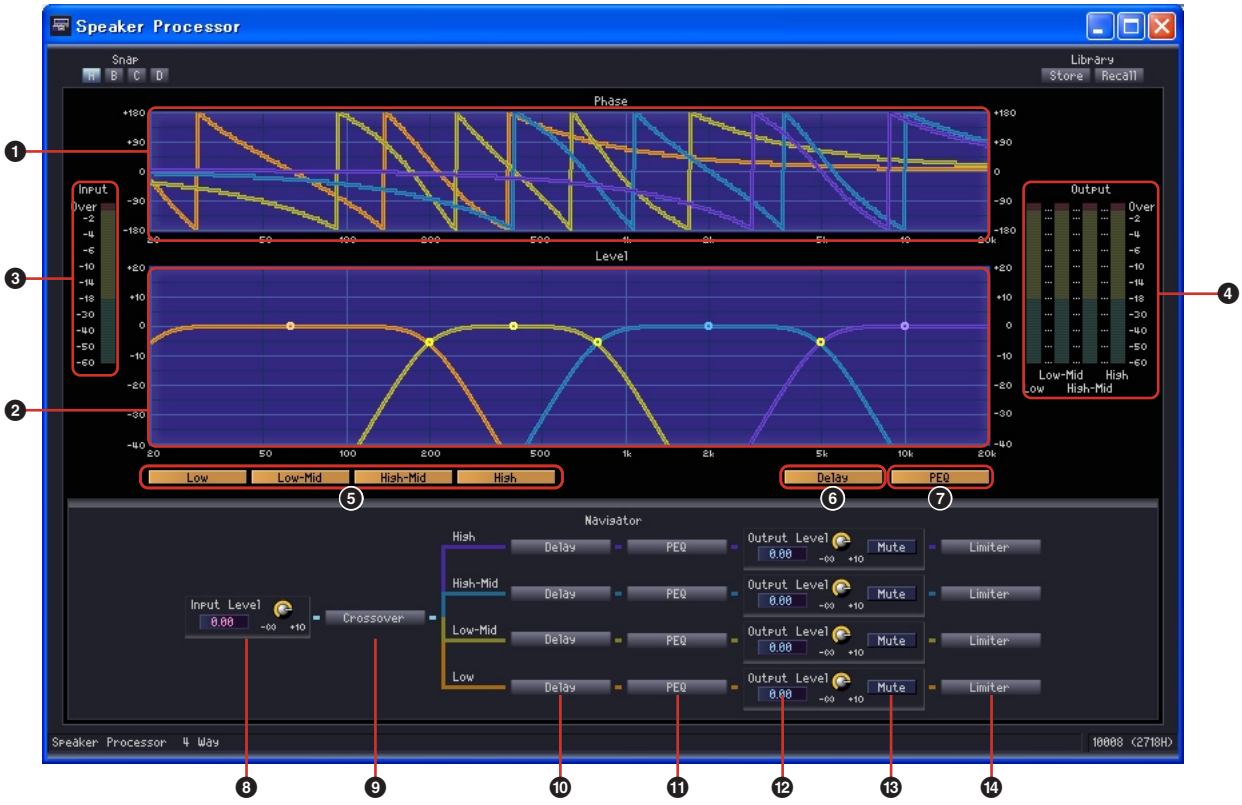
Speaker Processor

Speaker Processor es un procesador de separación de frecuencias que contiene funciones APF (All Pass Filter, todos los filtros de paso), EQ de bocina y limitador. Hay seis tipos de componentes disponibles: 1 Way (vía), 2 Way, 3 Way, 4 Way, 5 Way y 6 Way.
Los componentes de Speaker Processor tienen una entrada y una o varias salidas.



Haga doble clic en un componente para abrir el editor de componente.

Componente de Speaker Processor



	Nombre	Función
❶	Respuesta del separador de frecuencias (fase)	Respuesta de fase del separador de frecuencias, clasificada por color para el canal de salida.
❷	Respuesta del separador de frecuencias (nivel)	Respuesta de nivel del separador de frecuencias, clasificada por color para cada canal de salida.
❸	Indicador de entrada	Muestra el nivel de la señal de entrada.
❹	Indicador de salida	Muestra el nivel de salida de cada banda.
❺	Botón Crossover Curve Display (visualización de curvas del separador de frecuencias)	Activa o desactiva la visualización de curvas del separador de frecuencias de cada canal de salida.

	Sección	Parámetro	Intervalo	Función
❻	Retardo	Retardo	ON/OFF	Aplica retardo a la respuesta del separador de frecuencias.
❼	PEQ (ecualizador paramétrico)	PEQ	ON/OFF	Aplica PEQ a la respuesta del separador de frecuencias.
❽	Navegador	Nivel de entrada	-∞ a +10 dB	Especifica el nivel de la señal de entrada.
❾		Separador de frecuencias	–	Abre la ventana del editor del separador de frecuencias.
❿		Retardo	–	Abre la ventana del editor de retardo.
⓫		PEQ	–	Abre la ventana del ecualizador paramétrico.
⓬		Nivel de salida	-∞ a +10 dB	Define el nivel de salida de cada canal de salida.
⓭		Silencio	ON/OFF	Silencia la salida de cada canal de salida.
⓮		Limiter	–	Abre la ventana del editor del limitador.

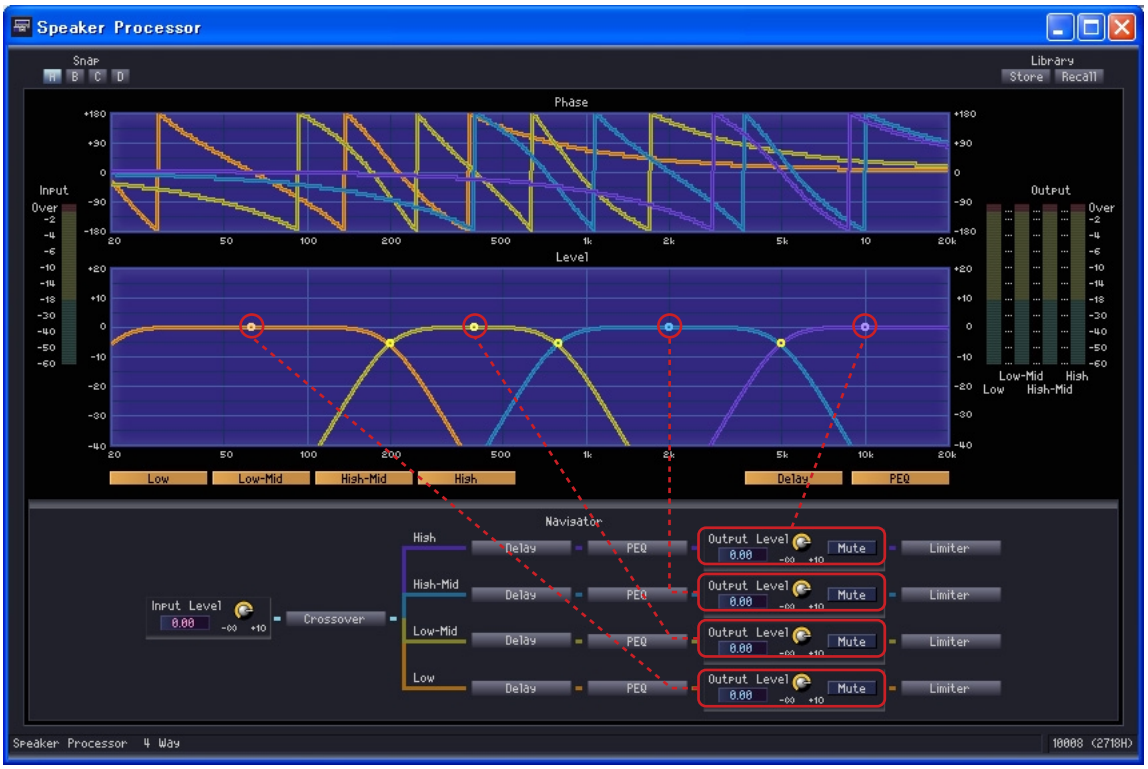
Cada variación de componentes aporta distintos números de canales.

1 Way	ALL
2 Way	Low (baja)/High (alta)
3 Way	Low/Mid (media)/High
4 Way	Low/Low-Mid (media baja)/High-Mid (media alta)/High
5 Way	Sub-Low (inferior)/Low/Low-Mid/High-Mid/High
6 Way	Sub-Low/Low/Low-Mid/Mid/High-Mid/High

Cada banda de frecuencia tiene su propio color: Low (baja) es roja, Mid (media) es verde, etc.

■ Puntos de control de gráfico

Los puntos de control del nivel del separador de frecuencias indican [Output Level] y [Frequency]. Los puntos de control se desplazarán en respuesta a los cambios de [Output Level] que se realicen con los mandos o los cuadros de edición. Los parámetros [Output Level] y [Frequency] también se pueden modificar arrastrando directamente los puntos de control. Los cambios del parámetro [Frequency] aparecen en el gráfico de respuesta de la fase del separador de frecuencias.

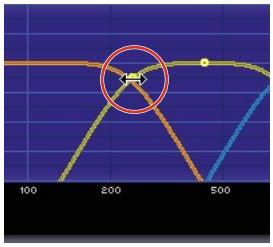


El punto de control en el centro del gráfico puede arrastrarse verticalmente para cambiar el parámetro [Output Level].



Cambia el parámetro [Output Level].

Los puntos de control en las intersecciones entre bandas de frecuencia pueden arrastrarse horizontalmente para cambiar la [Frequency].



Cambia la respuesta de la fase del separador de frecuencias.

■ Separador de frecuencias

Haga clic en el botón [Crossover] de Speaker Processor para abrir la ventana del editor del separador de frecuencias.

Ventana del editor [Speaker Processor - Crossover]



	Sección	Parámetro	Intervalo	Función
❶	Polaridad	Polaridad	Normal/Invertida	Invierte la polaridad de cada canal de salida.
❷	Silencio	Silencio	ON/OFF	Silencia la salida de cada canal de salida. Este parámetro está vinculado a los ajustes del silenciador de la ventana original.
❸	Frecuencia	Frecuencia	20 Hz a 20 kHz	Define la frecuencia del separador de frecuencias entre canales de salida. La visualización aparece como una línea punteada cuando está silenciada.
❹	LPF	Tipo	Thru (paso) 6dB/Oct 12dB/Oct AdjustGc 12dB/Oct Butrwrth 12dB/Oct Bessel 12dB/Oct Linkwitz 18dB/Oct AdjustGc 18dB/Oct Butrwrth 18dB/Oct Bessel 24dB/Oct AdjustGc 24dB/Oct Butrwrth 24dB/Oct Bessel 24dB/Oct Linkwitz 36dB/Oct AdjustGc 36dB/Oct Butrwrth 36dB/Oct Bessel 48dB/Oct AdjustGc 48dB/Oct Butrwrth 48dB/Oct Bessel 48dB/Oct Linkwitz	Define la pendiente de deslizamiento y el tipo de filtro de cada octava. Cuando [Thru] está seleccionado, el filtro se pasa por alto.
❺		Frecuencia	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte de LPF.
❻		Gc (ganancia de frecuencia de corte)	-6 dB a +6 dB	Define la ganancia de la frecuencia de corte cuando el ajuste [Type] es [AdjustGc] (Adjustable Gc, ganancia de frecuencia de corte ajustable).

	Sección	Parámetro	Intervalo	Función
❼	HPF	Tipo	Thru (paso) 6dB/Oct 12dB/Oct AdjustGc 12dB/Oct Butrwrth 12dB/Oct Bessel 12dB/Oct Linkwitz 18dB/Oct AdjustGc 18dB/Oct Butrwrth 18dB/Oct Bessel 24dB/Oct AdjustGc 24dB/Oct Butrwrth 24dB/Oct Bessel 24dB/Oct Linkwitz 36dB/Oct AdjustGc 36dB/Oct Butrwrth 36dB/Oct Bessel 48dB/Oct AdjustGc 48dB/Oct Butrwrth 48dB/Oct Bessel 48dB/Oct Linkwitz	Define la pendiente de deslizamiento y el tipo de filtro de cada octava. Cuando [Thru] está seleccionado, el filtro se pasa por alto.
❽		Frecuencia	20 Hz a 20 kHz	Establece la frecuencia de corte de HPF.
❾		Gc (ganancia de frecuencia de corte)	-6 dB a +6 dB	Define la ganancia de la frecuencia de corte cuando el ajuste [Type] es [AdjustGc] (Adjustable Gc, ganancia de frecuencia de corte ajustable).

■ Retardo

Haga clic en el botón [Delay] de Speaker Processor para abrir la ventana. Es posible definir por separado el retardo de cada canal de salida.

Ventana del editor [Speaker Processor - Delay]



	Parámetro	Intervalo	Función
❶	Retardo	ms: 0 a 500 Sample (muestra): el margen depende del valor de FS (frecuencia de muestreo). Meter (metros): 0 a 171,8 Feet (pies): 0 a 563,6 Frame (cuadro): el margen depende del valor de Frame. Beat (tiempo): el margen depende del valor de Beat.	Establece el tiempo de retardo. Dos cuadros de edición muestran milisegundos y la unidad especificada en la sección [Delay Scale]. Define el nivel de salida de cada banda.
❷	On (activado)	ON/OFF	Activa el retardo.
❸	Delay Scale	ms Sample (muestra) Meter (indicador) Feet (pedales) Frame (marco) Beat (tempo)	Selecciona las unidades de tiempo de retardo. El botón seleccionado se iluminará y el cuadro de edición [Delay] se modificará en consecuencia. Cuando se selecciona [Beat] se pueden utilizar los mandos para ajustar el valor BPM.

■ Ecualizador paramétrico

Haga clic en el botón [PEQ] de Crossover Processor para abrir la ventana. Se proporciona ecualizador paramétrico para cada banda del separador de frecuencias.

Ventana del editor [Speaker Processor - PEQ]



	Nombre		Función
❶	Respuesta del separador de frecuencias (fase)		Muestra la respuesta de la fase del separador de frecuencias.
❷	Respuesta del separador de frecuencias (nivel)		Muestra la respuesta del nivel del separador de frecuencias.
	Parámetro	**Intervalo**	**Función**
❸	Tipo	PEQ (ecualizador paramétrico) L.SHELF 6dB/Oct L.SHELF 12dB/Oct H.SHELF 6dB/Oct H.SHELF 12dB/Oct HPF LPF APF*1 1st APF*1 2nd Horn EQ*2	Seleccione un tipo de filtro del menú.
❹	B/W	0,090 a 6,672	Define el ancho de banda de octava de cada banda.
❺	Q	0,1 a 16,0	Define el valor Q de cada banda.
❻	Frecuencia	20 Hz a 20 kHz	Define la frecuencia de cada banda.
❼	Ganancia	-18 dB a +18 dB	Define la ganancia de cada banda.
❽	Bypass (ignorar)	ON/OFF	Pasa por alto el valor PEQ de cada banda.
❾	PEQ On (activado)	ON/OFF	Activa el PEQ.

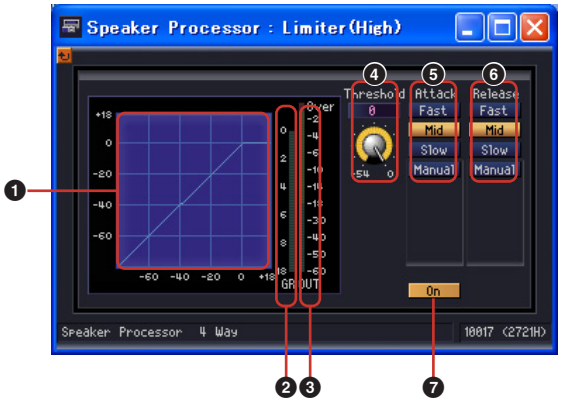
*1 APF: APF (All Pass Filter) es un filtro que pasa todas las bandas de frecuencia al tiempo que afecta sólo a la fase. Se utiliza para buscar las fases coincidentes de las bandas del separador de frecuencias.
APF 1st desplaza la fase de 0° a 180°, y APF 2nd la desplaza de 0° a 360°. APF 2nd también permite ajustar el valor Q.

*2 Horn EQ (EQ de 2 bocinas): Los altavoces de bocina CD (Constant Directivity, directividad constante) presentan un deslizamiento en niveles de alta frecuencia.
El EQ de bocina se proporciona para compensar este deslizamiento. Por ello, la ganancia sólo puede definirse a valores por encima de 0dB y la frecuencia por encima de 500Hz.

■ Limiter

Haga clic en el botón [Limiter] de Speaker Processor para abrir la ventana. Se proporcionan ajustes del limitador para cada canal de salida.

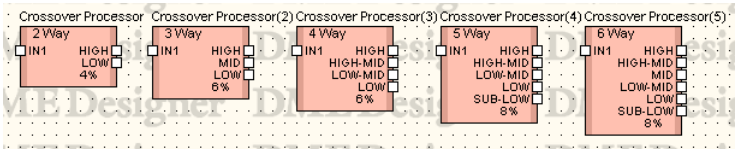
Ventana del editor [Speaker Processor - Limiter]



	Nombre		Función
❶	Curva del limitador		Representación gráfica de la respuesta del limitador. El eje horizontal representa el nivel de entrada y el eje vertical el nivel de salida.
❷	Medidor de reducción de ganancia		Muestra la cantidad de reducción de ganancia.
❸	Medidor de salida		Muestra el nivel de salida.
	Parámetro	**Intervalo**	**Función**
❹	Umbral	-54 dB a ±0 dB	Define el nivel del umbral.
❺	Ataque	Fast (rápido) Mid (intermedio) Slow (lento) Manual (0 a 120ms)	Define el tiempo de ataque.
❻	Liberación	Fast (rápido) Mid (intermedio) Slow (lento) Manual (44,1kHz: 6ms a 46s 48 kHz: 5ms a 42,3s 88,2 kHz: 3ms a 23s 96 kHz: 3 ms a 21,1s)	Define el tiempo de liberación. Con los ajustes [Fast], [Mid] o [Slow] se define automáticamente el valor óptimo en función de la señal de audio de longitud de onda más larga recibida por el limitador. Se dispone de tres ajustes: [Fast], [Mid] y [Slow].
❼	On	ON/OFF	Activa el limitador. Se pasa por alto el limitador cuando el botón está desactivado.

SPX

SPX es un componente de efecto compatible con muchas aplicaciones de efecto diferentes, por ejemplo, efectos de reverberación, retardo y modulación, junto con complejas combinaciones de varios efectos. Aunque el componente SPX es un componente único, comprende 43 tipos de efectos. Cuando cambie el tipo de efecto, haga clic con el botón derecho del ratón en el componente SPX para que se muestre un menú contextual, haga clic en [Recall Component Library] (recuperar biblioteca del componente) y, a continuación, seleccione el tipo de efecto en el submenú [Effect Type].



Haga doble clic en este componente para mostrar su editor de componentes.

Editor de componentes de SPX



	Nombre	Función
❶	Medidor de entrada	Muestra el nivel de la señal de entrada.
❷	Control [Mix Balance] (balance de mezcla)	Ajusta el balance entre el tono fundamental y el tono de efecto.
❸	Botón [Bypass] (ignorar)	Cuando está activado (ON), la señal de entrada sale sin cambios.
❹	Medidor de salida	Muestra el nivel de la señal de salida.
❺	Otros parámetros	Los otros parámetros varían según el tipo de efecto.

Otros parámetros de efecto varían según el tipo de efecto, como se muestra abajo.

Tipo de efecto	Parámetro	Margen de ajuste	Función
Reverb Hall Reverb Room Reverb Stage Reverb Plate Simulaciones de reverberación de sala de conciertos, de escenario y de placas de una entrada y dos salidas, todas ellas con puertas.	Rev Time	0,3 a 99,0 s	Tiempo de reverberación
	Ini.Dly	0,0 a 500,0 ms	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia
	Lo.Ratio	0,1 a 2,4	Proporción de tiempo de reverberación de baja frecuencia
	Diff.	0 a 10	Difusión de reverberación (expansión de reverberación izquierda-derecha)
	Density (densidad)	0 a 100%	Densidad de reverberación
	E/R Dly	0,0 a 100,0 ms	Retardo entre primeras reflexiones y reverberación
	E/R Bal.	0 a 100%	Balance de primeras reflexiones y reverberación (0% = reverberación total, 100% = primeras reflexiones total)
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos
	Gate Lvl	OFF, de -60 a 0 dB	Nivel al que entra en acción la puerta
	Attack (ataque)	0 a 120 ms	Velocidad de apertura de puerta
	Hold (retención)	44,1 kHz: 0,02 ms a 2,13 s 48 kHz: 0,02 ms a 1,96s 88,2 kHz: 0,01 ms a 1,06 s 96 kHz: 0,01 ms a 981 ms	Tiempo de apertura de puerta
	Decay (caída)	44,1 kHz: 6,0 ms a 46,0 s 48 kHz: 5,0 ms a 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms a 23,0 s 96 kHz: 3 ms a 21,1 s	Velocidad de cierre de la puerta
Early Ref. Primeras reflexiones de una entrada y dos salidas.	Type (tipo)	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo de simulación de primera reflexión
	RoomSize	0,1 a 20,0	Separación de reflexión
	Liveness	0 a 10	Características de caída de primeras reflexiones (0 = muerte, 10 = vida)
	Ini.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
	Diff.	0 a 10	Difusión de reflexión (expansión de reflexión izquierda-derecha)
	Density (densidad)	0 a 100%	Densidad de reflexión
	ER Num.	1 a 19	Número de primeras reflexiones
	FB.Gain	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de realimentación de frecuencias altas
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos
Gate Reverb Reverse Gate Primeras reflexiones de una entrada y dos salidas con puerta, y primeras reflexiones con inversión de puerta.	Type (tipo)	Type-A, Type-B	Tipo de simulación de primera reflexión
	RoomSize	0,1 a 20,0	Separación de reflexión
	Liveness	0 a 10	Características de caída de primeras reflexiones (0 = muerte, 10 = vida)
	Ini.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
	Diff.	0 a 10	Difusión de reflexión (expansión de reflexión izquierda-derecha)
	Density (densidad)	0 a 100%	Densidad de reflexión
	ER Num.	1 a 19	Número de primeras reflexiones
	FB.Gain	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de realimentación de frecuencias altas
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos
Mono Delay Retardo de repetición básica de una entrada y una salida.	Delay (retardo)	0,0 a 2730,0 mseg	Tiempo de retardo
	FB.Gain	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de realimentación de frecuencias altas
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos

Tipo de efecto	Parámetro	Margen de ajuste	Función
Stereo Delay Retardo estéreo básico de dos entradas y dos salidas.	Delay L	0,0 a 1350,0 mseg	Tiempo de retardo del canal izquierdo
	Delay R	0,0 a 1350,0 mseg	Tiempo de retardo del canal derecho
	FB.Gain L	De -99 a +99%	Realimentación del canal izquierdo (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	FB.Gain R	De -99 a +99%	Realimentación del canal derecho (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de realimentación de frecuencias altas
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos
Mod.Delay Retardo de repetición básica de dos salidas y una entrada con modulación.	Delay (retardo)	0,0 a 2725,0 mseg	Tiempo de retardo
	FB.Gain	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de realimentación de frecuencias altas
	Freq.	0,05 a 40,00 Hz	Velocidad de modulación
	Profundidad	0 a 100%	Profundidad de modulación
	Onda	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos
Delay LCR Retardo de 3 repeticiones de una entrada y dos salidas (izquierda, centro, derecha).	Delay L	0,0 a 2730,0 mseg	Tiempo de retardo del canal izquierdo
	Delay C	0,0 a 2730,0 mseg	Tiempo de retardo del canal central
	Delay R	0,0 a 2730,0 mseg	Tiempo de retardo del canal derecho
	Delay FB	0,0 a 2730,0 mseg	Tiempo de retardo de realimentación
	Level L	De -100 a +100%	Nivel de retardo del canal izquierdo
	Level C	De -100 a +100%	Nivel de retardo del canal central
	Level R	De -100 a +100%	Nivel de retardo del canal derecho
	FB.Gain	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de realimentación de frecuencias altas
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos
Echo Retardo estéreo de dos entradas y dos salidas con bucle de realimentación cruzada.	Delay L	0,0 a 1350,0 mseg	Tiempo de retardo del canal izquierdo
	Delay R	0,0 a 1350,0 mseg	Tiempo de retardo del canal derecho
	FB.Dly L	0,0 a 1350,0 mseg	Tiempo de retardo de realimentación del canal izquierdo
	FB.Dly R	0,0 a 1350,0 mseg	Tiempo de retardo de realimentación del canal derecho
	FB.Gain L	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal izquierdo (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	FB.Gain R	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal derecho (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	L->R FBG	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal izquierdo al derecho (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	R->L FBG	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal derecho al izquierdo (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de realimentación de frecuencias altas
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos

Tipo de efecto	Parámetro	Margen de ajuste	Función
Chorus Efecto chorus de dos entradas y dos salidas.	Freq.	0,05 a 40,00 Hz	Velocidad de modulación
	AM.Depth	0 a 100%	Profundidad de modulación de amplitud
	PM.Depth	0 a 100%	Profundidad de modulación de afinación
	Mod.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Tiempo de retardo de modulación
	Onda	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
	LSH F	21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia del filtro shelving bajo
	LSH G	De –12 a +12 dB	Ganancia del filtro shelving bajo
	EQ F	100 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de EQ (tipo pico)
	EQ G	De –12 a +12 dB	Ganancia de EQ (tipo pico)
	EQ Q	10,0 a 0,10	Ancho de banda de EQ (tipo pico)
	HSH F	50,0 Hz a 16,0 kHz	Frecuencia del filtro shelving alto
	HSH G	De –12 a +12 dB	Ganancia del filtro shelving alto
Flange Efecto flange de dos entradas y dos salidas.	Freq.	0,05 a 40,00 Hz	Velocidad de modulación
	Depth (profundidad)	0 a 100%	Profundidad de modulación
	Mod.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Tiempo de retardo de modulación
	FB.Gain	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Onda	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
	LSH F	21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia del filtro shelving bajo
	LSH G	De –12 a +12 dB	Ganancia del filtro shelving bajo
	EQ F	100 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de EQ (tipo pico)
	EQ G	De –12 a +12 dB	Ganancia de EQ (tipo pico)
	EQ Q	10,0 a 0,10	Ancho de banda de EQ (tipo pico)
	HSH F	50,0 Hz a 16,0 kHz	Frecuencia del filtro shelving alto
	HSH G	De –12 a +12 dB	Ganancia del filtro shelving alto
Symphonic Efecto sinfónico de dos entradas y dos salidas.	Freq.	0,05 a 40,00 Hz	Velocidad de modulación
	Depth (profundidad)	0 a 100%	Profundidad de modulación
	Mod.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Tiempo de retardo de modulación
	Wave (onda)	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
	LSH F	21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia del filtro shelving bajo
	LSH G	De –12 a +12 dB	Ganancia del filtro shelving bajo
	EQ F	100 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de EQ (tipo pico)
	EQ G	De –12 a +12 dB	Ganancia de EQ (tipo pico)
	EQ Q	10,0 a 0,10	Ancho de banda de EQ (tipo pico)
	HSH F	50,0 Hz a 16,0 kHz	Frecuencia del filtro shelving alto
	HSH G	De –12 a +12 dB	Ganancia del filtro shelving alto
Phaser Phaser de 16 fases de dos entradas y dos salidas.	Freq.	0,05 a 40,00 Hz	Velocidad de modulación
	Depth (profundidad)	0 a 100%	Profundidad de modulación
	FB.Gain	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Offset (Desplazamiento)	0 a 100	Desplazamiento de frecuencia de fase conmutada más bajo
	PHASE	De 0,00 a 354,38 grados	Balance de fase de modulación izquierda y derecha
	Stage (escenario)	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Número de estados de conmutación de fase
	LSH F	21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia del filtro shelving bajo
	LSH G	De –12 a +12 dB	Ganancia del filtro shelving bajo
	HSH F	50,0 Hz a 16,0 kHz	Frecuencia del filtro shelving alto
	HSH G	De –12 a +12 dB	Ganancia del filtro shelving alto

Tipo de efecto	Parámetro	Margen de ajuste	Función
Auto Pan Panorámico automático de dos entradas y dos salidas.	Freq.	0,05 a 40,00 Hz	Velocidad de modulación
	Depth (profundidad)	0 a 100%	Profundidad de modulación
	Direction (dirección)	L<->R, L->R, L<-R, Turn L, Turn R	Dirección de panoramización
	Wave (onda)	Sine, Tri, Square	Forma de onda de modulación
	LSH F	21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia del filtro shelving bajo
	LSH G	De –12 a +12 dB	Ganancia del filtro shelving bajo
	EQ F	100 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de EQ (tipo pico)
	EQ G	De –12 a +12 dB	Ganancia de EQ (tipo pico)
	EQ Q	10,0 a 0,10	Ancho de banda de EQ (tipo pico)
	HSH F	50,0 Hz a 16,0 kHz	Frecuencia del filtro shelving alto
	HSH G	De –12 a +12 dB	Ganancia del filtro shelving alto
Tremolo Efecto trémolo de dos entradas y dos salidas.	Freq.	0,05 a 40,00 Hz	Velocidad de modulación
	Depth (profundidad)	0 a 100%	Profundidad de modulación
	Wave (onda)	Sine, Tri, Square	Forma de onda de modulación
	LSH F	21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia del filtro shelving bajo
	LSH G	De –12 a +12 dB	Ganancia del filtro shelving bajo
	EQ F	100 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de EQ (tipo pico)
	EQ G	De –12 a +12 dB	Ganancia de EQ (tipo pico)
	EQ Q	10,0 a 0,10	Ancho de banda de EQ (tipo pico)
	HSH F	50,0 Hz a 16,0 kHz	Frecuencia del filtro shelving alto
	HSH G	De –12 a +12 dB	Ganancia del filtro shelving alto
HQ.Pitch Controlador de afinación de alta calidad de dos entradas y dos salidas.	Pitch (tono)	De -12 a +12 semitonos	Cambio de afinación
	Fine (preciso)	De –50 a +50 centésimas	Cambio fino de afinación
	Delay (retardo)	0,0 a 1000,0 mseg	Tiempo de retardo
	FB.Gain	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Mode (modo)	1 a 10	Precisión de cambio de afinación
Dual Pitch Controlador de afinación de dos entradas y dos salidas.	Pitch (tono) 1	De –24 a +24 semitonos	Cambio de afinación del canal #1
	Fine 1	De –50 a +50 centésimas	Cambio de afinación fina del canal #1
	Pitch (tono) 2	De –24 a +24 semitonos	Cambio de afinación del canal #2
	Fine 2	De –50 a +50 centésimas	Cambio de afinación fina del canal #2
	Level (nivel) 1	De -100 a +100%	Nivel del canal #1 (valores positivos para la fase normal, valores negativos para la inversión de fase)
	Pan (efecto panorámico) 1	De L63 a R63	Panoramización del canal #1
	Level (nivel) 2	De -100 a +100%	Nivel del canal #2 (valores positivos para la fase normal, valores negativos para la inversión de fase)
	Pan (efecto panorámico) 2	De L63 a R63	Panoramización del canal #2
	Delay 1	0,0 a 1000,0 mseg	Tiempo de retardo del canal #1
	FB.Gain 1	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal #1 (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Delay 2	0,0 a 1000,0 mseg	Tiempo de retardo del canal #2
	FB.Gain 2	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal #2 (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Mode (modo)	1 a 10	Precisión de cambio de afinación
Rotary Simulador de altavoz giratorio de una entrada y dos salidas.	Rotate	STOP, START	Detención e inicio de rotación
	Speed (velocidad)	SLOW, FAST	Velocidad de rotación (consulte los parámetros SLOW y FAST)
	Slow	0,05 a 10,00 Hz	Velocidad de rotación SLOW
	Fast	0,05 a 10,00 Hz	Velocidad de rotación FAST
	Drive (unidad)	0 a 100	Nivel de saturación
	Accel	0 a 10	Aceleración en cambios de velocidad
	Low (inferior)	0 a 100	Filtro de baja frecuencia
	High (superior)	0 a 100	Filtro de alta frecuencia
Ring Mod. Modulador de anillo de dos entradas y dos salidas.	Source (disco)	OSC, SELF	Fuente de modulación: oscilador o señal de entrada
	Osc.Freq.	De 0,0 a 5000,0 Hz	Frecuencia del oscilador
	FM Freq.	0,05 a 40,00 Hz	Velocidad de modulación de la frecuencia del oscilador
	FM Depth	0 a 100%	Profundidad de modulación de la frecuencia del oscilador

Tipo de efecto	Parámetro	Margen de ajuste	Función
Mod.Filter Filtro de modulación de dos entradas y dos salidas.	Freq.	0,05 a 40,00 Hz	Velocidad de modulación
	Depth (profundidad)	0 a 100%	Profundidad de modulación
	Phase (fase)	De 0,00 a 354,38 grados	Diferencia de fase de modulación del canal izquierdo y de modulación del canal derecho
	Type (tipo)	LPF, HPF, BPF	Tipo de filtro: pasa bajos, pasa altos, pasa banda
	Offset (Desplazamiento)	0 a 100	Desplazamiento de frecuencia de filtro
	Reso.	0 a 20	Resonancia de filtro
	Level (nivel)	0 a 100	Nivel de salida
Distortion Efecto de distorsión de una entrada y dos salidas.	DST.Type	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Tipo de distorsión (DST = distorsión, OVD = saturación)
	Drive (unidad)	0 a 100	Unidad de distorsión
	Master (principal)	0 a 100	Volumen principal
	Tone (tono)	De -10 a +10	Tono
	N.Gate	0 a 20	Reducción de ruido
Amp Simulate Simulador de amplificador de guitarra de una entrada y dos salidas.	AMP.Type	STK-M1, STK-M2, THRASH, MIDBST, CMB-PG, CMB-VR, CMB-DX, CMB-TW, MINI, FLAT	Tipo de simulación de amplificador de guitarra
	DST.Type	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Tipo de distorsión (DST = distorsión, OVD = saturación)
	Drive (unidad)	0 a 100	Unidad de distorsión
	Master (principal)	0 a 100	Volumen principal
	Bass (bajo)	0 a 100	Control de tonos bajos
	Middle	0 a 100	Control de tonos medios
	Treble	0 a 100	Control de tonos altos
	Cab Dep	0 a 100%	Profundidad de simulación de mueble de altavoz
	EQ F	De 100 a 8,0 kHz.	Frecuencia de EQ (tipo pico)
	EQ G	De –12 a +12 dB	Ganancia de EQ (tipo pico)
	EQ Q	10,0 a 0,10	Ancho de banda de EQ (tipo pico)
	N.Gate	0 a 20	Reducción de ruido
Dyna.Filter Filtro controlado dinámicamente de dos entradas y dos salidas.	Sense (sentido)	0 a 100	Sensibilidad
	Direction (dirección)	UP, DOWN	Cambio de frecuencia hacia arriba o hacia abajo
	Decay (caída)	44,1 kHz: 6,0 ms a 46,0 s 48 kHz: 5,0 ms a 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms a 23,0 s 96 kHz: 3 ms a 21,1 s	Velocidad de caída de cambio de frecuencia de filtro
	Type (tipo)	LPF, HPF, BPF	Tipo de filtro
	Offset (Desplazamiento)	0 a 100	Desplazamiento de frecuencia de filtro
	Reso.	0 a 20	Resonancia de filtro
	Level (nivel)	0 a 100	Nivel de salida
Dyna.Flange Flanger controlado dinámicamente de dos entradas y dos salidas.	Sense (sentido)	0 a 100	Sensibilidad
	Direction (dirección)	UP, DOWN	Cambio de frecuencia hacia arriba o hacia abajo
	Decay (caída)	44,1 kHz: 6,0 ms a 46,0 s 48 kHz: 5,0 ms a 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms a 23,0 s 96 kHz: 3 ms a 21,1 s	Velocidad de caída
	Offset (Desplazamiento)	0 a 100	Desplazamiento del tiempo de retardo
	FB.Gain	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	LSH F	21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia del filtro shelving bajo
	LSH G	De –12 a +12 dB	Ganancia del filtro shelving bajo
	EQ F	100 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de EQ (tipo pico)
	EQ G	De –12 a +12 dB	Ganancia de EQ (tipo pico)
	EQ Q	10,0 a 0,10	Ancho de banda de EQ (tipo pico)
	HSH F	50,0 Hz a 16,0 kHz	Frecuencia del filtro shelving alto
	HSH G	De –12 a +12 dB	Ganancia del filtro shelving alto

Tipo de efecto	Parámetro	Margen de ajuste	Función
Dyna.Phaser Desfase controlado dinámicamente de dos entradas y dos salidas.	Sense (sentido)	0 a 100	Sensibilidad
	Direction (dirección)	UP, DOWN	Cambio de frecuencia hacia arriba o hacia abajo
	Decay (caída)	44,1 kHz: 6,0 ms a 46,0 s 48 kHz: 5,0 ms a 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms a 23,0 s 96 kHz: 3 ms a 21,1 s	Velocidad de caída
	Offset (Desplazamiento)	0 a 100	Desplazamiento de frecuencia de fase conmutada más bajo
	FB.Gain	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Stage (escenario)	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Número de estados de conmutación de fase
	LSH F	21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia del filtro shelving bajo
	LSH G	De –12 a +12 dB	Ganancia del filtro shelving bajo
	HSH F	50,0 Hz a 16,0 kHz	Frecuencia del filtro shelving alto
	HSH G	De –12 a +12 dB	Ganancia del filtro shelving alto
Rev+Chorus Efectos chorus y reverberación en paralelo de una entrada y dos salidas.	Rev Time	0,3 a 99,0 s	Tiempo de reverberación
	Ini.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia
	Diff.	0 a 10	Extensión
	Density (densidad)	0 a 100%	Densidad de reverberación
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos
	Rev/Cho	0 a 100%	Balance de reverberación y chorus (0% = reverberación total, 100% = chorus total)
	Freq.	0,05 a 40,00 Hz	Velocidad de modulación
	AM.Depth	0 a 100%	Profundidad de modulación de amplitud
	PM.Depth	0 a 100%	Profundidad de modulación de afinación
	Mod.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Tiempo de retardo de modulación
	Wave (onda)	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
Rev->Chorus Efectos chorus y reverberación en serie de una entrada y dos salidas.	Rev Time	0,3 a 99,0 s	Tiempo de reverberación
	Ini.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia
	Diff.	0 a 10	Extensión
	Density (densidad)	0 a 100%	Densidad de reverberación
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos
	Rev Bal.	0 a 100%	Balance de chorus reverberado y reverberación (0% = chorus reverberado total, 100% = reverberación total)
	Freq.	0,05 a 40,00 Hz	Velocidad de modulación
	AM.Depth	0 a 100%	Profundidad de modulación de amplitud
	PM.Depth	0 a 100%	Profundidad de modulación de afinación
	Mod.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Tiempo de retardo de modulación
	Wave (onda)	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
Rev+Flange Efectos flanger y reverberación en paralelo de una entrada y dos salidas.	Rev Time	0,3 a 99,0 s	Tiempo de reverberación
	Ini.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia
	Diff.	0 a 10	Extensión
	Density (densidad)	0 a 100%	Densidad de reverberación
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos
	Rev/Flg	0 a 100%	Balance de flange y reverberación (0% = reverberación total, 100% = flange total)
	Freq.	0,05 a 40,00 Hz	Velocidad de modulación
	Depth (profundidad)	0 a 100%	Profundidad de modulación
	Mod.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Tiempo de retardo de modulación
	FB.Gain	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Wave (onda)	Sine, Tri	Forma de onda de modulación

Tipo de efecto	Parámetro	Margen de ajuste	Función
Rev->Flange Efectos flanger y reverberación en serie de una entrada y dos salidas.	Rev Time	0,3 a 99,0 s	Tiempo de reverberación
	Ini.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia
	Diff.	0 a 10	Extensión
	Density (densidad)	0 a 100%	Densidad de reverberación
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos
	Rev Bal.	0 a 100%	Balance de reverberación con flange y reverberación (0% = reverberación con flange total, 100% = reverberación total)
	Freq.	0,05 a 40,00 Hz	Velocidad de modulación
	Depth (profundidad)	0 a 100%	Profundidad de modulación
	Mod.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Tiempo de retardo de modulación
	FB.Gain	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Wave (onda)	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
Rev+Sympho. Efectos sinfónico y reverberación en paralelo de una entrada y dos salidas.	Rev Time	0,3 a 99,0 s	Tiempo de reverberación
	Ini.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia
	Diff.	0 a 10	Extensión
	Density (densidad)	0 a 100%	Densidad de reverberación
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos
	Rev/Sym	0 a 100%	Balance de reverberación y sinfónico (0% = reverberación total, 100% = sinfónico total)
	Freq.	0,05 a 40,00 Hz	Velocidad de modulación
	Depth (profundidad)	0 a 100%	Profundidad de modulación
	Mod.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Tiempo de retardo de modulación
	Wave (onda)	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
Rev->Sympho. Efectos sinfónico y reverberación en serie de una entrada y dos salidas.	Rev Time	0,3 a 99,0 s	Tiempo de reverberación
	Ini.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia
	Diff.	0 a 10	Extensión
	Density (densidad)	0 a 100%	Densidad de reverberación
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos
	Rev Bal.	0 a 100%	Balance de reverberación sinfónica y reverberación (0% = reverberación sinfónica total, 100% = reverberación total)
	Freq.	0,05 a 40,00 Hz	Velocidad de modulación
	Depth (profundidad)	0 a 100%	Profundidad de modulación
	Mod.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Tiempo de retardo de modulación
	Wave (onda)	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
Rev->Pan Efectos panorámico automático y reverberación en paralelo de una entrada y dos salidas.	Rev Time	0,3 a 99,0 s	Tiempo de reverberación
	Ini.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia
	Diff.	0 a 10	Extensión
	Density (densidad)	0 a 100%	Densidad de reverberación
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos
	Rev Bal.	0 a 100%	Balance de reverberación panoramizada y reverberación (0% = reverberación panoramizada total, 100% = reverberación total)
	Freq.	0,05 a 40,00 Hz	Velocidad de modulación
	Depth (profundidad)	0 a 100%	Profundidad de modulación
	Direction (dirección)	L<->R, L->R, L<-R, Turn L, Turn R	Dirección de panoramización
	Wave (onda)	Sine, Tri, Square	Forma de onda de modulación

Tipo de efecto	Parámetro	Margen de ajuste	Función
Delay+ER. Efectos retardo y primeras reflexiones en paralelo de una entrada y dos salidas.	Delay L	0,0 a 1000,0 mseg	Tiempo de retardo del canal izquierdo
	Delay R	0,0 a 1000,0 mseg	Tiempo de retardo del canal derecho
	FB.Dly	0,0 a 1000,0 mseg	Tiempo de retardo de realimentación
	FB.Gain	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de realimentación de frecuencias altas
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos
	Dly/ER	0 a 100%	Balance de retardo y primeras reflexiones (0% = retardo total, 100% = primeras reflexiones total)
	Type (tipo)	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo de simulación de primera reflexión
	RoomSize	0,1 a 20,0	Separación de reflexión
	Liveness	0 a 10	Características de caída de primeras reflexiones (0 = muerte, 10 = vida)
	Ini.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
	Diff.	0 a 10	Extensión
	Density (densidad)	0 a 100%	Densidad de reverberación
	ER Num.	1 a 19	Número de primeras reflexiones
Delay->ER. Efectos retardo y primeras reflexiones en serie de una entrada y dos salidas.	Delay L	0,0 a 1000,0 mseg	Tiempo de retardo del canal izquierdo
	Delay R	0,0 a 1000,0 mseg	Tiempo de retardo del canal derecho
	FB.Dly	0,0 a 1000,0 mseg	Tiempo de retardo de realimentación
	FB.Gain	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de realimentación de frecuencias altas
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos
	DLY.BAL	0 a 100%	Balance de retardo de primeras reflexiones y retardo (0% = retardo de primeras reflexiones total, 100% = retardo total)
	Type (tipo)	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo de simulación de primera reflexión
	RoomSize	0,1 a 20,0	Separación de reflexión
	Liveness	0 a 10	Características de caída de primeras reflexiones (0 = muerte, 10 = vida)
	Ini.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
	Diff.	0 a 10	Extensión
	Density (densidad)	0 a 100%	Densidad de reverberación
	ER Num.	1 a 19	Número de primeras reflexiones
Delay+Reverb Efectos retardo y reverberación en paralelo de una entrada y dos salidas.	Delay L	0,0 a 1000,0 mseg	Tiempo de retardo del canal izquierdo
	Delay R	0,0 a 1000,0 mseg	Tiempo de retardo del canal derecho
	FB.Dly	0,0 a 1000,0 mseg	Tiempo de retardo de realimentación
	FB.Gain	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Delay Hi	0,1 a 1,0	Proporción de realimentación de frecuencias altas de retardo
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos
	Dly/Rev	0 a 100%	Balance de retardo y reverberación (0% = retardo total, 100% = reverberación total)
	Rev Time	0,3 a 99,0 s	Tiempo de reverberación
	Ini.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
	Rev Hi	0,1 a 1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia
	Diff.	0 a 10	Extensión
	Density (densidad)	0 a 100%	Densidad de reverberación

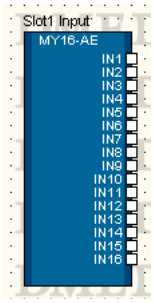
Tipo de efecto	Parámetro	Margen de ajuste	Función
Delay->Reverb (retardo de reverberación) Efectos reverberación y retardo en serie de una entrada y dos salidas.	Delay L	0,0 a 1000,0 mseg	Tiempo de retardo del canal izquierdo
	Delay R	0,0 a 1000,0 mseg	Tiempo de retardo del canal derecho
	FB.Dly	0,0 a 1000,0 mseg	Tiempo de retardo de realimentación
	FB.Gain	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Delay Hi	0,1 a 1,0	Proporción de realimentación de frecuencias altas de retardo
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos
	Dly.Bal	0 a 100%	Balance de reverberación con retardo y retardo (0% = reverberación con retardo total, 100% = retardo total)
	Rev Time	0,3 a 99,0 s	Tiempo de reverberación
	Ini.Dly	0,0 a 500,0 mseg	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
	Rev Hi	0,1 a 1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia
	Diff.	0 a 10	Extensión
	Density (densidad)	0 a 100%	Densidad de reverberación
Dist->Delay (retardo de distorsión) Efectos de retardo y distorsión en serie de una entrada y dos salidas.	DST.Type	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Tipo de distorsión (DST = distorsión, OVD = saturación)
	Drive (unidad)	0 a 100	Unidad de distorsión
	Master (principal)	0 a 100	Volumen principal
	Tone (tono)	De -10 a +10	Control de tono
	N.Gate	0 a 20	Reducción de ruido
	Delay (retardo)	0,0 a 2725,0 mseg	Tiempo de retardo
	FB.Gain	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase normal, valores negativos para la realimentación con inversión de fase)
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de realimentación de frecuencias altas
	Freq.	0,05 a 40,00 Hz	Velocidad de modulación
	Depth (profundidad)	0 a 100%	Profundidad de modulación
	Dly.Bal	0 a 100%	Balance de retardo y distorsión (0% = distorsión total, 100% = distorsión con retardo total)
Multi.Filter Multifiltro de 3 bandas de dos entradas y dos salidas (24 dB/ octava).	Type 1	HPF, LPF, BPF	Tipo de filtro 1: pasa altos, pasa bajos, pasa banda
	Type 2	HPF, LPF, BPF	Tipo de filtro 2: pasa altos, pasa bajos, pasa banda
	Type 3	HPF, LPF, BPF	Tipo de filtro 3: pasa altos, pasa bajos, pasa banda
	Freq. 1	28,0 Hz a 16,0 kHz	Frecuencia de filtro 1
	Freq. 2	28,0 Hz a 16,0 kHz	Frecuencia de filtro 2
	Freq. 3	28,0 Hz a 16,0 kHz	Frecuencia de filtro 3
	Nivel 1	0 a 100	Nivel de filtro 1
	Nivel 2	0 a 100	Nivel de filtro 2
	Nivel 3	0 a 100	Nivel de filtro 3
	Reso. 1	0 a 20	Resonancia de filtro 1
	Reso. 2	0 a 20	Resonancia de filtro 2
	Reso. 3	0 a 20	Resonancia de filtro 3
Stereo Reverb Reverberación estéreo de dos entradas y dos salidas.	Rev Time	0,3 a 99,0 s	Tiempo de reverberación
	Rev Type	Hall, Room, Stage, Plate	Tipo de reverberación
	Ini.Dly	0,0 a 100,0 mseg	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
	Hi.Ratio	0,1 a 1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia
	Lo.Ratio	0,1 a 2,4	Proporción de tiempo de reverberación de baja frecuencia
	Diff.	0 a 10	Difusión de reverberación (expansión de reverberación izquierda-derecha)
	Density (densidad)	0 a 100%	Densidad de reverberación
	E/R Bal.	0 a 100%	Balance de primeras reflexiones y reverberación (0% = reverberación total, 100% = primeras reflexiones total)
	HPF (filtro pasa altos)	THRU, 21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa altos
	LPF (filtro pasa bajos)	50,0 Hz a 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa bajos

Tipo de efecto	Parámetro	Margen de ajuste	Función
M.Band Dyna. Procesador de dinámicas de 3 bandas de dos entradas y dos salidas, con medición de solo individual y de reducción de ganancia para cada banda.	Low Gain	De -96,0 a +12,0 dB	Nivel de banda baja
	Mid Gain	De -96,0 a +12,0 dB	Nivel de banda media
	Hi. Gain (ganancia)	De -96,0 a +12,0 dB	Nivel de banda alta
	Presence	De -10 a +10	Para valores positivos, se reduce el umbral de la banda alta y se aumenta el umbral de la banda baja. Para valores negativos, ocurrirá lo contrario. Cuando está ajustado a 0, las tres bandas están afectadas por igual.
	Cmp.Thre	-24,0 dB a 0,0 dB	Umbral del compresor
	Cmp.Rat	De 1:1 a 20:1	Índice del compresor
	Cmp.Atk	0 a 120 ms	Ataque de compresor
	Cmp.Rel	44,1 kHz: 6,0 ms a 46,0 s 48 kHz: 5,0 ms a 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms a 23,0 s 96 kHz: 3 ms a 21,1 s	Tiempo de liberación del compresor
	Cmp.Knee	0 a 5	Codo del compresor
	Lookup	0,0 a 100,0 mseg	Retardo de búsqueda
	Cmp.Byp	activado/desactivado	Bypass del compresor
	L-M XOver	21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte baja/media
	M-H XOver	21,2 Hz a 8,00 kHz	Frecuencia de corte media/alta
	Slope (pendiente)	-6 dB, -12 dB	Inclinación de filtro
	Ceiling	-6,0 dB a 0,0 dB, OFF	Especifica el nivel de salida máximo
	Exp.Thre	-54,0 dB a -24,0 dB	Umbral del expansor
	Exp.Rat	1:1 a ∞:1	Índice del expansor
	Exp.Rel	44,1 kHz: 6,0 ms a 46,0 s 48 kHz: 5,0 ms a 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms a 23,0 s 96 kHz: 3 ms a 21,1 s	Tiempo de liberación del expansor
	Exp.Byp	activado/desactivado	Bypass del expansor
	Lim.Thre	-12,0 dB a 0,0 dB	Umbral del limitador
	Lim.Atk	0 a 120 ms	Ataque del limitador
	Lim.Rel	44,1 kHz: 6,0 ms a 46,0 s 48 kHz: 5,0 ms a 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms a 23,0 s 96 kHz: 3 ms a 21,1 s	Tiempo de liberación del limitador
	Lim.Byp	activado/desactivado	Bypass del limitador
	Lim.Knee	0 a 5	Codo del limitador
	Low (inferior)	activado/desactivado	Solo de banda baja
	Mid (intermedia)	activado/desactivado	Solo de banda media
	High (superior)	activado/desactivado	Solo de banda alta

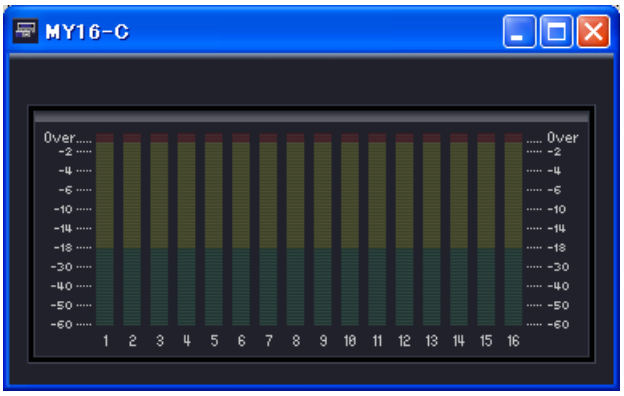
Slot (ranura)

■ Slot In

El componente Slot In sólo tiene salidas. Se proporcionan 4, 8 y 16 tipos de canales.



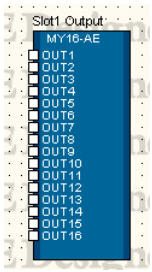
Haga clic con el botón derecho del ratón en el componente y seleccione [Open Slot In Component] (abrir Slot In en componente) del menú contextual para abrir el editor de componente. El editor de componente es el mismo para todos los tipos.



	Nombre	Función
❶	Meter (indicador)	Muestra el nivel de la señal de cada canal.

■ Slot Out

El componente Slot Out sólo tiene una entrada. Existen tres tipos de componentes SlotIn: de cuatro canales, de ocho canales y de 16 canales.



El editor de componentes se puede mostrar haciendo clic con el botón derecho del ratón en el componente y, a continuación, en [Open SlotOut Component Editor] en el menú contextual.

Editor del componente Slot Out

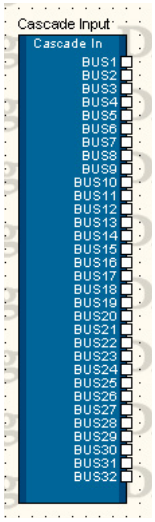


	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Phase (fase)	activado/desactivado	Invierte la fase de la señal de salida de cada canal.
❷	On (activado)	activado/desactivado	Activa la salida de cada canal.
❸	Delay (retardo)	De 0 a 24 muestras	Establece el tiempo de retardo.
❹	Level (nivel)	-∞ a ±0 dB	Establece el nivel de salida.
❺	Dither	Off (desactivado) 16 20 24	Establece la velocidad de bits de la cuantificación para la conversión.

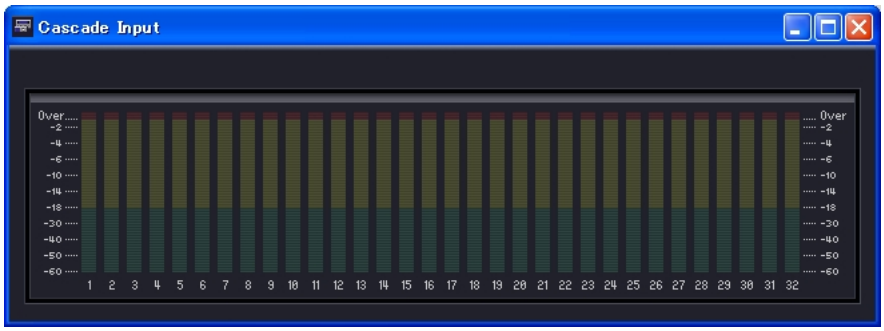
Cascade

■ Cascade In

El componente Cascade In sólo tiene salidas.
Sólo la DME64N tiene un componente Cascade In, que puede visualizarse al marcar la casilla [Show Cascade Port] (mostrar puerto en cascada) del cuadro de diálogo DME Device Properties (propiedades del dispositivo DME).



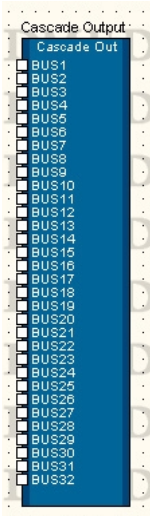
Haga clic con el botón derecho del ratón en el componente y seleccione [Open Component Editor] (abrir editor de componente) del menú contextual para abrir el editor de componente. El editor de componente es el mismo para todos los tipos.



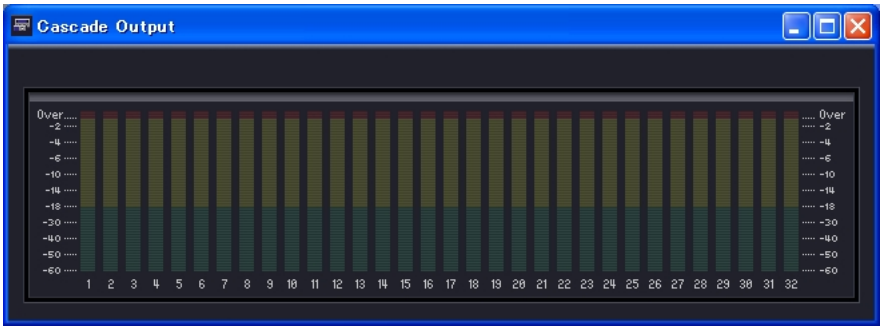
	Nombre	Función
❶	Meter	Muestra el nivel de la señal de cada canal.

■ Cascade Out

El componente Cascade Out sólo tiene entradas.



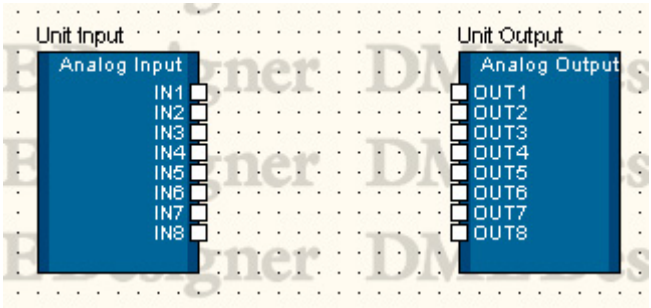
Haga clic con el botón derecho del ratón en el componente y seleccione [Open Component Editor] (abrir editor de componente) del menú contextual para abrir el editor de componente. El editor de componente es el mismo para todos los tipos.



	Nombre	Función
❶	Meter	Muestra el nivel de la señal de cada canal.

Amplificador principal interno

En la ventana de configuración de la unidad DME24 hay dos bloques denominados [Unit Input] (entrada de la unidad) y [Unit Output] (salida de la unidad). Se trata de los puertos de entrada y salida analógicos de la unidad DME24.



■ Unit Input

Haga doble clic en [Unit Input] para mostrar su editor de componentes.

Editor de componentes del amplificador principal interno



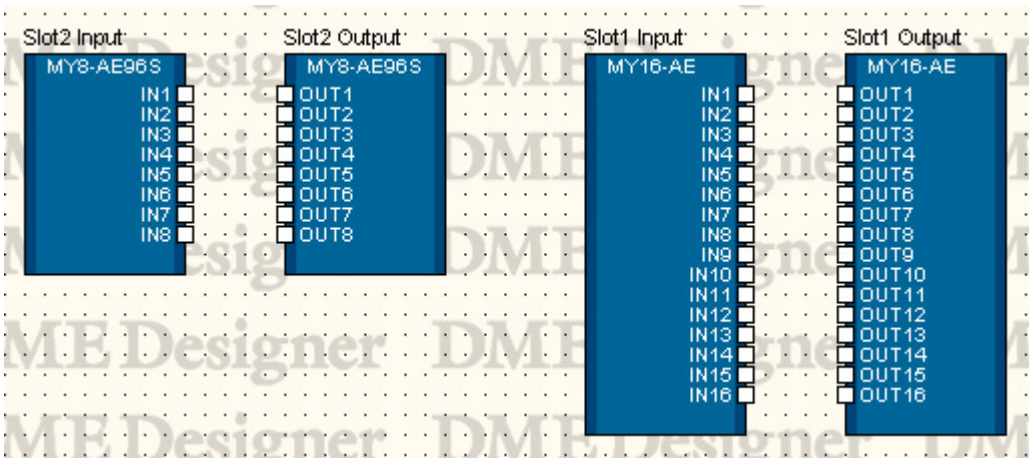
	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	+48	activado/desactivado	Activa (ON) la alimentación phantom (+48V).
❷	Gain (ganancia)	De +10 a -60 dB	Establece la ganancia del amplificador principal.

■ Analog Out (salida analógica)

Haga doble clic en [Unit Output] para mostrar su editor de componentes. Los parámetros que se muestran son los mismos que los del editor del componente Slot Out.

Tarjeta MY

Aquí se muestran la entrada y la salida de la tarjeta insertada en la ranura de expansión de la unidad DME. Los siguientes componentes están disponibles en función del tipo de tarjeta:



Formato de entrada/Formato de salida

Es el modo de E/S del funcionamiento con una alta tasa de muestras (88,2/96 kHz).
En el modo Double Channel (doble canal), se transmiten y reciben datos de alto muestreo (88,2/96 kHz) por dos canales, cada uno de los cuales maneja los datos de audio digitales a la mitad de la tasa de muestreo. Por este motivo, el número total de canales disponibles se divide por la mitad y los canales pares no están disponibles.
En el modo Double Speed (doble velocidad) los datos de audio digitales se transmiten y reciben a la tasa de muestreo alta actual (88,2/96 kHz).
En el modo Single (único) los datos de audio digitales se transmiten y reciben a la mitad de la tasa de muestreo alta actual (88,2/96 kHz).

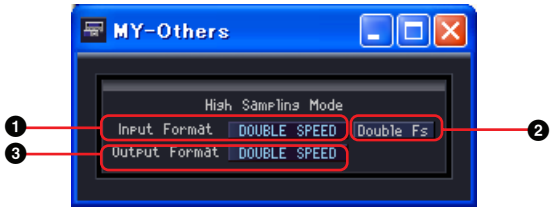
Ejemplos de ajustes

Reloj de funcionamiento de equipos relacionados	Reloj de funcionamiento de la DME	Formato de entrada/Formato de salida
88,2/96 kHz (Double Channel)	88,2/96 kHz	Double Channel
88,2/96 kHz (Double Speed)		Double Speed
44,1k/48k		Single (único)

Cuando se utiliza el reloj de la tarjeta MY como reloj principal, Double FS determina si la velocidad de ese reloj debe duplicarse y utilizarse como reloj de la DME. El ajuste Double Fs sólo está disponible cuando se utiliza el reloj de una tarjeta MY.

■ MY-Otros

Haga doble clic en el bloque para mostrar su editor de componente. Este editor puede utilizarse para editar tarjetas MY genéricas, pero algunos parámetros no están disponibles. Utilice el editor específico de la tarjeta, si está disponible.

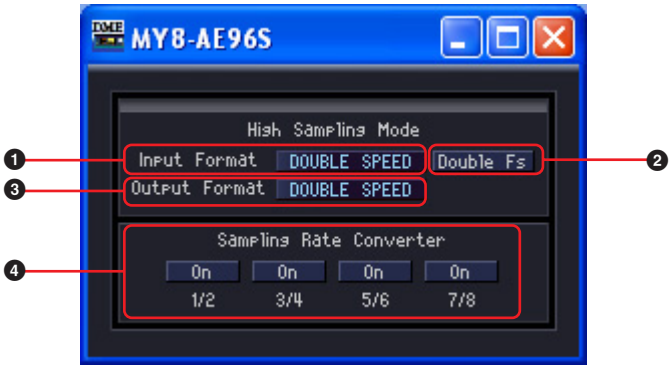


	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input Format	Double Channel Double Speed Single	Muestra el formato de 88,2/96 kHz.
❷	Double Fs	ON/OFF	Cuando está activada, la velocidad del reloj de la tarjeta MY se duplica.
❸	Output Format	Double Channel Double Speed Single	Selecciona el formato de 88,2/96 kHz.

■ MY8-AE96S

Haga doble clic en el bloque para mostrar su editor de componentes.

Editor de componentes de MY8-AE96S

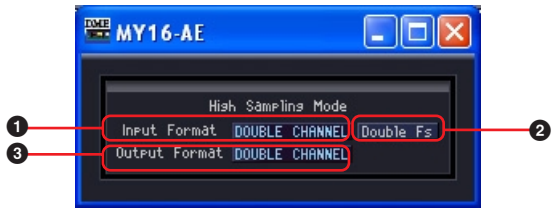


	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input Format (formato de entrada)	Double Channel (canal doble) Double Speed (velocidad doble)	Muestra el formato de 88,2/96 kHz.
❷	Double Fs	activado/desactivado	Cuando está activada, la velocidad del reloj de la tarjeta MY se duplica.
❸	Output Format (formato de salida)	Double Channel (canal doble) Double Speed (velocidad doble)	Muestra el formato de 88,2/96 kHz.
❹	Sampling Rate Converter (convertidor de frecuencia de muestreo)	activado/desactivado	Activa el convertidor de frecuencia de muestreo.

■ MY16-AE/MY8-AE96/MY8-AE/MY8-AT/MY8-TD/MY16-TD/MY16-AT

Haga doble clic en el bloque para mostrar su editor de componentes.

Ejemplo: editor de componentes de MY16-AE



	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Input Format (formato de entrada)	Double Channel (canal doble) Double Speed (velocidad doble)	Muestra el formato de 88,2/96 kHz. Para la tarjeta MY8-AE96, el intervalo de configuración es Double Channel/Double Speed. Para otras tarjetas es Double Channel/Single.
❷	Double Fs	activado/desactivado	Cuando está activada, la velocidad del reloj de la tarjeta MY se duplica. Sólo para MY16-AE/MY8-AE96/MY16-TD. Cuando está activado para la tarjeta MY8-AE96, el valor de Input Format es Double Channel. Cuando está desactivado, el valor es Double Speed.
❸	Output Format (formato de salida)	Double Channel (canal doble) Double Speed (velocidad doble) Single (único)	Muestra el formato de 88,2/96 kHz. Para la tarjeta MY8-AE96, el intervalo de configuración es Double Channel/Double Speed. Para otras tarjetas es Double Channel/Single.

■ MY16-C

Haga doble clic en el bloque para mostrar su editor de componentes.

Editor de componentes de MY16-C



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Setting Priority (definición de prioridad)	Setting Priority (definición de prioridad)	Hardware/ Software	Los ajustes del conmutador MY16-C son prioritarios cuando se selecciona “Hardware” y los ajustes de DME Designer son prioritarios cuando se selecciona “Software”.
❷	Bundle Number (número de paquete)	Input (entrada)	0 a 65279	Define el número del paquete de entrada.
		Output (salida)	0 a 65279	Define el número del paquete de salida.
❸	Serial Channel (canal de serie)	Rx	1 -16, desactivado	Establece el canal de serie del lado de recepción.
		Tx (transmisión)	1 -16, desactivado	Establece el canal de serie del lado de envío.
❹	Propiedades	Bit Length (longitud en bits)	Bit Off 16 bits 20 bits 24 bits	Establece la velocidad de bits de la salida. Silencia la señal si se ha definido [Bit Off] (desactivar bit).
❺		Latency (latencia)	5,33 ms 2,67 ms 1,33 ms	Define el retardo.

NOTA

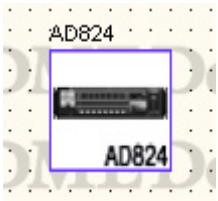
Los parámetros no se vincularán de inmediato cuando se activa Setting Priority.
Edite otro parámetro después de activar Setting Priority.

Amplificador principal controlado a distancia

Hay componentes de AD824 y AD8HR organizados en la ventana de la zona.

■ AD824

Controla el convertidor A/D AD824 de Yamaha. El AD824 es un convertidor analógico/digital de ocho canales.



Haga doble clic en un componente para mostrar su editor de componentes.

NOTA

Si no hay ninguna unidad DME seleccionada en el cuadro de diálogo de propiedades, el editor de componentes no se mostrará ni siquiera aunque haga doble clic en él (página 171).

Editor de componentes del AD824



	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	+48	activado/desactivado	Activa (ON) la alimentación phantom (+48V).
❷	Gain (ganancia)	+10 a -62 dBu	Establece la ganancia del amplificador principal.
❸	Word Clock (reloj)	48 kHz 44,1 kHz BNC Slot	Establece la frecuencia de funcionamiento de Word Clock (reloj).

■ AD8HR

Controla el convertidor A/D AD8HR de Yamaha. El AD8HR es un convertidor analógico/digital de ocho canales.



Haga doble clic en este componente para mostrar su editor de componentes.

NOTA

Si no hay ninguna unidad DME seleccionada en el cuadro de diálogo de propiedades, el editor de componentes no se mostrará ni siquiera aunque haga doble clic en él (página 171).

Editor de componentes del AD8HR



	Sección	Parámetro	Margen de ajuste	Función
❶	Gain (ganancia)	+48	activado/ desactivado	Activa (ON) la alimentación phantom (+48V).
❷		HPF (filtro pasa altos)	activado/ desactivado	Activa la salida.
❸		Frecuency (frecuencia)	De 20 a 600 Hz	Establece la frecuencia de corte.
❹		Gain (ganancia)	+10 a -62 dBu	Establece la ganancia del amplificador principal.
❺	Word Clock (reloj)	Reloj	96 kHz 88,2 kHz 48 kHz 44,1 kHz Word Clock In Digital Out A	Establece la frecuencia de funcionamiento de Word Clock (reloj).
			Double Speed Double Channel	Selecciona el funcionamiento para 88,2/96 kHz.

Glosario de componentes

AdjustGc (ganancia de frecuencia de corte ajustable)

Un tipo de característica de filtro. Con este parámetro se puede ajustar Gc (ganancia de la frecuencia de corte) entre -6 dB y +6 dB. Si se ajusta a -3 dB, se convierte en un filtro Butterworth. Si se ajusta a -6 dB, se convierte en un filtro Linkwitz-Riely.
Componentes: Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, BPF Programable, HPF Programable, LPF Programable, Speaker Processor

Attack (tiempo de ataque)

En los componentes dinámicos, establece el periodo de tiempo de compresión o expansión de la señal después de activar el componente. Cuanto más rápido sea el tiempo de ataque, la compresión o la expansión serán más instantáneas. Cuando se hace más lento, la parte de ataque inicial del sonido no se comprime ni se expande.
Componentes: Crossover Processor, Compander, Crossover Processor II, Compressor, De-Esser, Ducking, Expander, Gate, Limiter, Speaker Processor

Bessel

Un tipo de característica de filtro. En las curvas en las que las características de fase son importantes, Bessel produce una atenuación más suave que Butterworth y hay una pequeña distorsión en la forma de la onda cuando se aplica a ondas cuadradas.
Componentes: Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, BPF Programable, HPF Programable, LPF Programable, Speaker Processor

Butrwrth (Butterworth)

Un tipo de característica de filtro. Este filtro tiene las características más generales. La banda de paso es plana y la ganancia de la frecuencia de corte es -3 dB.
Componentes: Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, BPF Programable, HPF Programable, LPF Programable, Speaker Processor

Bypass (ignorar)

Deja pasar la señal sin alterarla. Cuando está activado, el sonido sale sin modificar (haciendo un bypass). Cuando está desactivado, el sonido sale aplicándole los efectos.
Componentes: Crossover Processor, Crossover Processor II, GEQ, PEQ, BPF, HPF, LPF, Notch, BPF Programable, HPF Programable, LPF Programable, Speaker Processor, SPX

Decay (tiempo de caída)

Establece el periodo de tiempo hasta que la ganancia vuelve a la normalidad después de que el nivel de la señal de un activador caiga por debajo del valor del umbral.
Componentes: Ducking, Gate, Auto Mixer

Delay (retardo)

Establece el periodo de tiempo en que se retarda una señal.
Componentes: Crossover Processor, Crossover Processor II, Delay Long, Delay Short, Delay Matrix, Speaker Processor, SPX, Slot Output, Unit Output

Delay Scale (escala de retardo)

Establece las unidades que se usan para especificar el tiempo de retardo.
Componentes: Crossover Processor, Crossover Processor II, Delay Long, Delay Short, Speaker Processor

Divergence (divergencia)

Establece la relación para el envío de la señal del centro a izquierda-derecha. Cuando se establece el 100 por cien, la señal se envía sólo a izquierda-derecha. Cuando se establece el 0 por ciento, la señal se envía sólo al centro.
Componentes: LCR, Surround 3-1, Surround 5.1, Surround 6.1

Fade (fundido)

Ajusta la acción del deslizador si su posición cambia mucho durante la recuperación de escenas. Cuando se activa, el deslizador se mueve gradualmente hasta la posición después de hacer el cambio. Si se desactiva, salta inmediatamente a los parámetros guardados de la escena recuperada.
Componente: Fader (deslizador)

Frequency (frecuencia)

Establece una frecuencia. En el de-esser, establece la frecuencia inferior de la señal que se va a comprimir cuando el componente está activado. En los filtros BPF, HPF y LPF, establece la frecuencia de corte. En el ecualizador gráfico, también se utiliza como botón de banda de frecuencia.
Componentes: Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, De-Esser, GEQ, PEQ, BPF, HPF, LPF, Notch, BPF Programable, HPF Programable, LPF Programable, Oscillator, Speaker Processor, SPX, HA Remoto

Gain (ganancia)

Establece el factor de amplificación para todo el nivel de señal.
Componentes: Crossover Processor, Crossover Processor II, Compander, Compressor, De-Esser, Expander, GEQ, PEQ, Auto Mixer, Speaker Processor, HA Remoto, DME24N HA-AD

Gain Correct (corrección de ganancia)

En Auto-Mixer, controla automáticamente el nivel de salida del número de canales abiertos. En algunos casos, cuando se utilizan varios micrófonos, puede producirse una realimentación, puesto que hay muchos canales abiertos a la vez. La realimentación se puede evitar mediante la corrección de ganancia.
Componente: Auto Mixer

Hold (tiempo de retención)

Define el tiempo que la puerta permanece abierta o que la reducción permanece activa después de que la señal del activador haya caído por debajo del nivel del umbral.
Componentes: Ducking, Gate, Auto Mixer, SPX

KeyIn

Convierte una señal de entrada conectada al puerto KeyIn de un componente en un activador que pone en funcionamiento el componente. Se pueden seleccionar como origen del activador los componentes con puertos KeyIn.
Componentes: Compander, Compressor, Ducking, Expander, Gate, Limiter

Knee (codo)

En los compresores, de-essers y expansores, establece el modo en que se aplicará la compresión o la expansión después de que la señal sobrepase el umbral. Se encuentran disponibles los siguientes parámetros: HARD, 1, 2, 3, 4, 5
Si se selecciona Hard, el nivel de señal cambia a una línea recta que sigue la pendiente especificada cuando la señal del activador supera el umbral.
Si se selecciona un valor entre 1 y 5 (5 = el más suave), la curva cambia gradualmente cuando se supera el umbral, produciendo un sonido más natural.
Componentes: Compander, Compressor, Ducking, Expander, Gate, Limiter

LFE (efecto de frecuencias bajas) (altavoz Sub Woofer)

Es un altavoz especial para reproducir sonidos de frecuencias bajas.
Componente: Surround 5.1, Surround 6.1

Linkwitz (Linkwitz-Riley)

Un tipo de característica de filtro. Como filtros de segundo orden, la suma de los voltajes de salida de LPF y HPF sufren una ganancia de 0 dB a lo largo de toda la banda. La banda de paso es plana, pero la ganancia de la frecuencia de corte es -6 dB.
Componentes: Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, BPF Programable, HPF Programable, LPF Programable, Speaker Processor

Pan (efecto panorámico)

Establece la relación de la distribución de la señal de entrada entre la derecha y la izquierda.
Componentes: LCR, LR, SPX

Pan Nominal Position (posición nominal de efecto panorámico)

Establece una referencia 0 dB para el efecto panorámico. Hay dos secciones disponibles, [Center] (centro) y [LR] (izquierda-derecha nominal).
El centro nominal utiliza el volumen del centro como referencia. Esto significa que el volumen del centro es 0 dB, y que el de los altavoces izquierdo y derecho es -3 dB.
Izquierda-derecha nominal utiliza el volumen de los altavoces izquierdo y derecho como referencia. Esto significa que el volumen de los altavoces izquierdo y derecho es 0 dB, y que el del centro es +3 dB.
Componentes: LCR, Surround 3-1, Surround 5.1, Surround 6.1

Phase (fase)

Invierte la fase de la señal Si se activa, se invierte la señal. Si se desactiva, la señal no se invierte.
Componentes: Crossover, Crossover Processor, GEQ, PEQ, BPF, HPF, LPF, Notch, BPF Programable, HPF Programable, LPF Programable, Fader, Auto Mixer, Delay Matrix, Matrix Mixer, Slot Output, Unit Output

Q

Establece el ancho de banda de frecuencia que cambiará el sonido. A medida que crece su valor, el ancho se hace más estrecho y la curva se vuelve más abrupta.
En el ecualizador paramétrico, establece la anchura de frecuencia en la que se corta o aumenta la ganancia. Al incrementar Q, la ganancia se amplía o se reduce en un gran margen por encima y por debajo de la frecuencia establecida por el ajuste de frecuencia, lo que produce un gran cambio en la calidad del tono. Al disminuir Q, sólo se aumenta o recorta una frecuencia específica.
Componentes: Crossover Processor, Crossover Processor II, GEQ, PEQ, BPF, Notch, Speaker Processor, SPX

Range (rango)

Definido para el reductor y la puerta. Establece la cantidad en la que se reduce el nivel cuando se reduce una señal o se le aplica una puerta. Puede ajustarse dentro del intervalo de -70 a 0 dB.
A -70 dB, se recorta toda la señal que esté por encima del valor de umbral. A 0 dB, no se produce ningún efecto.
Componentes: Ducking, Gate

Ratio (relación)

Establece la relación del cambio en el nivel de la señal de salida respecto del nivel de la señal de entrada.
En 1:1, no se produce ninguna compresión.
En 2:1, cuando el nivel de la señal de un activador que supera el umbral cambia 10 dB, el nivel de salida cambia 5 dB.
Componentes: Crossover Processor, Crossover Processor II, Compander, Compressor, De-Esser, Expander, SPX

Release (tiempo de liberación)

Establece el periodo de tiempo hasta que la ganancia vuelve a la normalidad después de que el nivel de la señal de un activador caiga por debajo del valor del umbral y finalice la activación del componente.
Si el tiempo de liberación es corto, parecerá que el sonido salta (el oído notará el cambio), ya que la ganancia vuelve repentinamente a la normalidad. Si el tiempo de liberación es demasiado largo, la compresión podría aplicarse inadecuadamente, puesto que la siguiente señal de nivel alto entraría antes de que la ganancia volviera a la normalidad desde la anterior señal de nivel alto. Lo ideal es probar un ajuste de tiempo de liberación inicial dentro del intervalo de 0,11 a 0,5 milisegundos.
Componentes: Crossover Processor, Crossover Processor II, Compander, Compressor, De-Esser, Expander, Limiter, Speaker Processor, SPX

Slope (pendiente)

En un filtro pasa altos (HPF) o pasa bajos (LPF), establece la atenuación para cada octava.
Los valores altos producen una atenuación rápida. Al hacer clic en el botón [Slope] se muestra un menú.
Se pueden seleccionar [6 dB/Oct] o [12 dB/Oct] para HPF o LPF.
En el separador de frecuencias que forma parte del procesador de separación de frecuencias, en el separador de frecuencias independiente, en BPF programable, en LPF y en HPF programable, se puede seleccionar entre [6 dB/Oct], [12 dB/Oct], [18 dB/Oct], [24 dB/Oct], [36 dB/Oct] y [48 dB/Oct].
Componente: HPF, LPF, BPF

Threshold (umbral)

Establece el nivel de señal que hace que el componente se active.
Componentes: Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, Compander, Compressor, De-Esser, Ducking, Expander, Gate, Limiter, Auto Mixer, Speaker Processor, SPX

Width (anchura)

Establece lo inferior que debe ser el nivel respecto del nivel del umbral para que comience el efecto de expansión. Cuando el nivel de la señal del activador cambia en 2 dB y está establecida la relación de expansión del expansor a 5:1, el nivel de salida cambia 10 dB.
En el compander, si la anchura se establece en 90 dB, el efecto del expansor prácticamente se desactiva.
Componente: Compander

Solución de problemas

Para obtener la última información acerca de DME Designer, visite el sitio pro audio de Yamaha en la dirección http://www.yamahaproaudio.com.

Síntoma	Posibles causas	Acciones correctivas
Se ha producido un error de compilación durante la sincronización.	El consumo total de recursos de DSP ha superado el límite superior.	Elimine los componentes innecesarios. La ventana Resource Meter debe mostrar el 100% o menos.
	El cableado entre los componentes está conectado desde varios terminales a una sola entrada.	Cambie las conexiones de forma que una sola salida esté conectada a un terminal de una sola entrada. Utilizando un mezclador de matrices o componente similar, agrupe varias salidas en una señal.
No se puede colocar un componente. No se puede colocar el cableado.	Se encuentra en estado en línea.	Ejecute [Go Off-line] en la pantalla de sincronización para cambiar al estado fuera de línea.
	La ventana Designer no está en modo de edición.	Coloque una marca al lado de [Edit] en el menú [Tool].
	El usuario actualmente conectado no puede editar.	Finalice la sesión e iníciela de nuevo como un nuevo usuario o como un administrador. Si se necesitan restricciones para un usuario, coloque una marca en el cuadro de seguridad [Security] → [Edit].
No aparece un módulo de usuario en la lista.	El menú [File] → [Preference] → [ContentsFolder] se ha cambiado o la carpeta “User Module” se ha movido.	Asegúrese de que hay archivos de módulos (.umf) en las carpetas “ContentsFolder” y “User Module”.
No se pueden cambiar las configuraciones en la ventana del navegador.	Mientras se está en línea, no se puede cambiar a una configuración diferente de la actual.	Si puede cambiar entre escenas, también podrá cambiar configuraciones.
La ventana de módulos del usuario no se abre, incluso cuando se hace doble clic en un módulo de usuario.	El módulo de usuario se guarda seleccionando [Open] → [User Module Design Window].	Abra el cuadro de diálogo para brindar, seleccione [Open] → [User Module Editor] y vuelva a guardar el módulo.
No aparece ningún editor después de hacer clic con el botón derecho en un componente de tarjeta y de seleccionar [Open] en el menú contextual.	Algunas tarjetas no tienen editores.	Ninguna acción correctiva especial.
Aparece el mensaje “Reset Config…” durante un largo período en el área de mensajes del cuadro de diálogo “Synchronization”.	No se trata de una situación anómala. Si se introducen numerosas escenas en DME, el procesamiento es más largo.	Espere hasta que termine el proceso.
No se puede definir la salida del monitor.	Esto se debe a que los canales conectados al cableado no se pueden utilizar como salida de monitor.	Seleccione un canal sin conectar.
No aparece la barra de herramientas MIDI Setup (configuración de MIDI).	Almacenado en la bandeja de tareas minimizada.	Haga clic con el botón derecho del ratón en el icono MIDI Setup de la bandeja de tareas y haga clic en [Show] (mostrar).

Índice

A

Abrir 27
abrir un archivo de proyecto con la seguridad configurada 28
abrir un archivo de proyecto desde la lista “Recently Used Files” 28
Inicio de sesión automático
[Enable Auto-Log On] (activar el inicio de sesión automático) 57
[Enable Auto-Log On] (activar el inicio de sesión automático) 57
Actualización de firmware
Firmware de la unidad DME 107
AD824 ..... 170, 417
AD8HR 170, 418
AdjustGc (ganancia de frecuencia de corte ajustable) 419
Administrador de archivos Wav 128
Administrador de escenas 63
Administrador de módulos de usuario 250
Analizar 249
Archivo de datos DME 30
exportar 32
importar 30
Archivo de proyecto 22
abrir 27
cerrar 29
crear nuevo 22
guardar 23, 25
[Area Parts List] (Lista de partes del área) 153
Area Window (Ventana Area) 235
Attack (tiempo de ataque) 419
Auto Mixer (mezclador automático) 360

B

Barra de estado 139
Barra de herramientas 138
Barra de menús 39, 137
Barra de título 39, 137
Bessel 419
Biblioteca
guardar 276
recuperar 277
Botón de herramientas
grande 41
pequeño 39
Botón [Mute] 42
Botón definido por el usuario
Parámetros definidos por el usuario 98
Box (Rectangle) (Cuadro (rectángulo)) 191
Butrwrth (Butterworth) 419
Bypass (ignorar) 419

C

Cambio del orden 218
Cerrar 29
Cierre de sesión 21
Compander 335
Component (Componente) 174
Component Editor
abrir 264
Componente 17
colocación 243
Componente SPX 177, 397
Compressor (compresor) 336
Conexión en línea 35
Conexión lógica 230
situaciones en las que no se crea una conexión lógica 230
Configuración 136
agregar 233
análisis 249
cambiar nombre 233
crear nueva 136
edición 136
eliminar 233
procedimiento de creación 34
Configuración de dibujo 223
Configuration Window (Ventana Configuration) 242
Control
alineación 302
colocación 297
copiar 303
cortar 303
desplazamiento 302
pegar 303
propiedades 303
[Control Change] tab (Ficha de cambio de control) 91
Control DAW 132
Control de usuario 70, 279
crear nuevo 281
seguridad 283
Copia de seguridad 135
Crossover (separador de frecuencias) 316
Crossover Processor (procesador de separación de frecuencias) 320
Crossover Processor II 326
Cuadro de diálogo “Add Event” 118
Cuadro de diálogo “Cascade Setting” (configuración de cascada) 166
Cuadro de diálogo “Edit Event” 118
Cuadro de diálogo “Event Log List” 115
Cuadro de diálogo “Event Scheduler” 116
Cuadro de diálogo “Get Log” 114
Cuadro de diálogo “Log Setup” 113
Cuadro de diálogo “User Defined Button” (botón definido por el usuario) 98
Cuadro de diálogo “GPI” 79
Cuadro de diálogo “Language” (idioma) 106
Cuadro de diálogo “MIDI” 90
Cuadro de diálogo “Monitor” 104
Cuadro de diálogo “Word Clock” 102
Cuadro de diálogo “User Control Manager” (administrador de controles de usuario) 70
Cuadro de diálogo “Scene Manager” (administrador de escenas) 63
Cuadro de diálogo “Clock” 105
Cuadro de diálogo “Add User” (añadir usuario) 60
Cuadro de diálogo “Change User Information” (cambiar la información de usuario) 60
Cuadro de diálogo “Select Color” (Seleccionar color) 203
Cuadro de diálogo “Select Font” (Seleccionar fuente) 202
Cuadro de diálogo “Select Image” (Seleccionar imagen) 205

D

Decay (tiempo de caída) 419
De-Esser (supresor de eses) 337
Delay (retardo) 332, 419
delay long (retardo largo) 332
delay short (retardo corto) 333
Delay Scale (escala de retardo) 420
Design Window (Ventana de diseño) 142
[Device List] (Lista de dispositivos) 154
Dispositivo externo 170
Divergence (divergencia) 420

DME 160
disposición 238
Ducking 339
Dynamics (procesadores de dinámica) 334

E

Ecualizador
Ecualizador gráfico (GEQ) 344
Ecualizador paramétrico (PEQ) 346
Ecualizador (EQ) 344
Ecualizador gráfico (GEQ) 344
Ecualizador paramétrico (PEQ) 346
[Edit] Menu (Menú de edición) 47, 145
Editor de componentes 17
Editor de módulos de usuario
menú contextual 291
Ellipse (Elipse) 193
En línea 75
cambio entre en línea y fuera de línea 75
Enlace de parámetros 73
Enlaces de parámetros 314
Escena
actual 42
Escena actual 42
Estado de la comunicación 43
Event Logger 111
Expander (expansor) 340
Exportar
DME 32
Ventana de diseño 211

F

Fade (fundido) 420
Fader (deslizador) 348
[File] Menu (Menú de archivo) 44
Filter (filtro)
Filtro de banda eliminada (Notch) 352
Filtro pasa altos (HPF) 350
Filtro pasa bajos (LPF) 351
Filtro pasa banda (BPF) 349
Programmable BPF (BPF programable) 353
Programmable HPF (HPF programable) 355
Programmable LPF (LPF programable) 356
Filters (filtros) 349
Filtro de banda eliminada (Notch) 352
Filtro pasa altos (HPF) 350
Filtro pasa bajos (LPF) 351
Filtro pasa banda (BPF) 349
Frecuency (frecuencia) 420
Fuera de línea 75
cambio entre en línea y fuera de línea 75

G

Gain (ganancia) 420
Gain Correct (corrección de ganancia) 420
Gate (puerta) 341
GPI (interfaz de uso general) 79
Grid (Cuadrícula) 210
Grupo de componentes 259
Guardar 23, 25
guardar un archivo con un nombre nuevo 25
Guardar como 23, 25

H

Hold (tiempo de retención) 420

I

ICP 168
colocación 240
Idioma
establecimiento 106
Imagen
colocación 185
Imágenes de fondo
configurar 295
Importar
DME 30
Imprimir
Ventana de diseño 214
Inicio de sesión 20
Inicio de sesión automático 21
Usuario conectado automáticamente 57
Interfaz de uso general (GPI) 79

K

KeyIn 334, 420
Knee (codo) 421

L

LCR (izquierda-centro-derecha) 378
Legend (Descriptive Fields)
(Inscripción (campos descriptivos)) 198
LFE (efecto de frecuencias bajas) (altavoz Sub Woofer) 421
Library (Biblioteca) 275
Linkwitz (Linkwitz-Riley) 421
Lista de componentes 260
[Component List] (Lista de componentes)
(ventana Configuration) 154
[Component List] (Lista de componentes)
(ventana User Module) 155
Lista de parámetros 124
Lista de preajustes 68
Lista de puntos de monitorización 247
LR (izquierda-derecha) 379

M

Matrix Mixer (mezclador con matriz) 369
Matriz de retardo 362
Menú [Help] (ayuda) 51
Meter (medidor) 357
MIDI 90
Ficha [Control Change] (cambio de control) 91
Ficha [Parameter Change] (cambio de parámetro) 94
Ficha [Port] (puerto) 97
Ficha [Program Change] (cambio de control) 93
Ficha [Setup] (configuración) 90
Miscellaneous (varios) 358
Mixer (mezclador) 360
Auto Mixer (mezclador automático) 360
Delay Matrix (Matriz de retardo) 362
Matrix Mixer (mezclador con matriz) 369
Modo de diseño 286
Modo de edición 136
Modo de funcionamiento 286
Módulo de usuario
creación 254
guardar 255
Monitor de sonda 244

N

Navigator Window (Ventana Navigator) 140
Nivel de seguridad 56

O

Objeto 17
  disposición 216, 236, 238
  edición 217
  selección 216
  tipos 156
Orden de presentación 218
Oscillator (oscilador) 358

P

Paleta de edición 288
Pan (efecto panorámico) 378, 421
  LCR (izquierda-centro-derecha) 378
  LR (izquierda-derecha) 379
  Surround 380
Pan Nominal Position (posición nominal de efecto panorámico) 378, 421
[Parameter Change] tab (Ficha de cambio de parámetro) 94
Parámetro
  cambiar 266
Parámetros definidos por el usuario 98
  establecimiento 101
Phase (fase) 421
Picture (Imagen) 185
[Port] tab (Ficha de puerto) 97
Preferences (Preferencias) 207
Preferencias 53
[Print] Menu (Menú Imprimir) 144
[Program Change] tab (Ficha de cambio de control) 93
Programmable BPF (BPF programable) 353
Programmable HPF (HPF programable) 355
Programmable LPF (LPF programable) 356

Q

Q 421

R

Range (rango) 422
Ratio (relación) 422
Release (tiempo de liberación) 422
Resource Meter Window (Ventana Resource Meter) 139
Restricciones de configuración de usuario 55
Router (encaminador) 386

S

Seguridad 136
  creación de usuarios y establecimiento de los ajustes del usuario 55
  nivel de seguridad del usuario 56
  restricciones de configuración de usuario 55
  seguridad del usuario conectado 63, 70
  usuario [Administrator] (administrador) 55
[Setup] tab (Ficha de configuración) 90
Sheet (Hoja) 200
Show Signal Delay 246
Cuadro de diálogo “Synchronization” (sincronización) 76
Sincronización
  Sincronización de DME Designer y de las unidades DME ... 75
Slope (pendiente) 422
Slot Component (componente de la ranura) 179, 408
Snap (ajustar) 273
Surround 3-1 383
Surround 5.1 384
Surround 6,1 385

T

Tamaño de la ventana
  cambiar 294
Tarjeta MY 413
Text Box (Cuadro de texto) 189
Threshold (umbral) 422
Toolkit Window (Ventana Toolkit) 143
[Tools] Menu (Menú de herramientas) 48, 149

U

User Contro/User Module Editor (Editor de control del usuario y de módulos de usuario) 279
[User Control] Menu (Menú User Control) 280
User Module (Módulo de usuario) 181, 250
User Module Editor (Editor de módulos de usuario) 285
User Module Window (Ventana User Module) 257
[User] (usuario)
  usuario conectado 43
Usuario 19
  creación de nuevos 61
  lista 58
Usuario [Administrator] (administrador) 55

V

Valor de retardo 246
Ventana Area 15
Ventana Component Editor
  estructura 264
Ventana Configuration 16
  [Component List] (Lista de componentes) 154
Ventana de diseño
  exportación 211
  impresión 214
  operaciones y ajustes compartidos 207
Ventana del panel principal 14, 39
Ventana Designer 15
Ventana Navigator 17
Ventana Resource Meter 18
Ventana Toolkit 17
  desplazamiento 152
  presentación 152
  tipos 153
Ventana User Module 16
  [Component List] (Lista de componentes) 155
Ventana Zone 16
[View] Menu (Menú Ver) 48, 147

W

Wav File Player (Reproductor de archivos Wav) 359
Width (anchura) 422
[Window] Menu (Menú de ventanas) 51, 151
Wire (Línea) 195, 219
  ajustes de dibujo 223
  dibujo 224
  edición 229
  nodos 221
  segmento de línea 220

Z

Zona actual 43
Zona interactiva 222
Zone (Zona) 157
  actual 43
  agregar 231
  cambiar nombre 231
  eliminar 231
Zone Window (Ventana Zone) 237



U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2004 Yamaha Corporation
MW D0