



# Studio Manager

*for O2R96*

**Manual del Usuario**

# Información importante

---

## Exclusión de ciertas responsabilidades

El fabricante, importador o distribuidor no serán responsables de ningún daño indirecto incluyendo daños personales o cualquier otro daño causado por la utilización o el funcionamiento incorrectos del Studio Manager for 02R96.

Yamaha no garantiza ni realiza ninguna representación referente a la utilización del software y documentación, y no se hace responsable de los resultados de la utilización de este manual y del software.

## Marcas comerciales

Macintosh es una marca comercial registrada de Apple Computer, Inc. Windows es una marca comercial registrada de Microsoft Corporation. OMS es una marca comercial registrada de Opcode Systems, Inc. El resto de las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios y se reconocen por la presente.

## Copyright

Queda prohibida la reproducción de cualquier parte del software de Studio Manager for 02R96 o su documentación, así como su distribución en cualquier forma o por cualquier medio sin la previa autorización por escrito de Yamaha Corporation.

© 2002 Yamaha Corporation. Todos los derechos reservados.

## Página web de Yamaha

En la página web de Yamaha Professional Audio encontrará más información acerca del Studio Manager for 02R96, productos relacionados, y otros equipos de audio profesionales Yamaha:

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

Las especificaciones y la apariencia externa están sujetas a cambio sin previo aviso.

---

# Contenido

---

<b>1</b>	<b>Primeros pasos</b> . . . . .	<b>1</b>
	Iniciar Studio Manager . . . . .	1
	Salir de Studio Manager . . . . .	1
	Configurar Studio Manager . . . . .	1
	Sincronizar el Studio Manager . . . . .	3
	Trabajar con sesiones . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Ventana Console</b> . . . . .	<b>4</b>
	Canales de entrada . . . . .	5
	Sección Master . . . . .	7
	Canales de salida . . . . .	8
	Canales Remote . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Ventana Selected Channel</b> . . . . .	<b>10</b>
	Canales de Entrada . . . . .	10
	Salidas Bus . . . . .	12
	Envíos Aux . . . . .	14
	Stereo Out . . . . .	16
	Canales Remote . . . . .	17
<b>4</b>	<b>Ventana Library</b> . . . . .	<b>18</b>
<b>5</b>	<b>Ventana Patch Editor</b> . . . . .	<b>20</b>
	Página Input Patch . . . . .	20
	Página Output Patch . . . . .	21
	Página Insert Patch . . . . .	22
	Página Effect Patch . . . . .	23
	Página Direct Out Patch . . . . .	24
<b>6</b>	<b>Ventana Surround Editor</b> . . . . .	<b>25</b>
<b>7</b>	<b>Ventana Effect Editor</b> . . . . .	<b>26</b>
<b>8</b>	<b>Ventana Timecode Counter</b> . . . . .	<b>27</b>
<b>9</b>	<b>Combinaciones de teclas</b> . . . . .	<b>28</b>
	Menú File . . . . .	28
	Menú Windows . . . . .	28
	<b>Índice</b> . . . . .	<b>29</b>

# 1 Primeros pasos

## Iniciar Studio Manager

**Windows:** Haga clic en el botón Inicio, en Programas→YAMAHA Studio Manager for 02R96→Studio Manager for 02R96.

**Macintosh:** Abra la carpeta del Studio Manager for 02R96 y haga doble clic en “SM\_02R96.”

Si se detecta un 02R96 mientras se inicia Studio Manager, aparece el cuadro de diálogo Synchronization, desde el que puede seleccionar si transferir los ajustes del 02R96 al Studio Manager o viceversa. Consulte “Sincronizar el Studio Manager” en la página 3 para más información. Si no se detecta ningún 02R96, se abre una nueva ventana Console.



Se visualiza el indicador ONLINE mientras el Studio Manager esté conectado a un 02R96. Si no se detecta ningún 02R96, se visualizará el indicador OFFLINE.

## Salir de Studio Manager

Seleccione Exit (Quit en el Macintosh) desde el menú File.

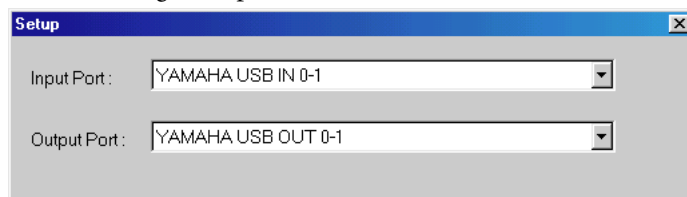
Si no existen cambios sin guardar, se cierran todas las ventanas y sale de Studio Manager. Si hay cambios sin guardar, aparecerá un mensaje preguntando si desea guardar los cambios. Haga clic en Yes para guardar los cambios, No para salir, o Cancel para cancelar la operación. También puede salir de Studio Manager haciendo clic en el botón Close de la ventana Console.

## Configurar Studio Manager

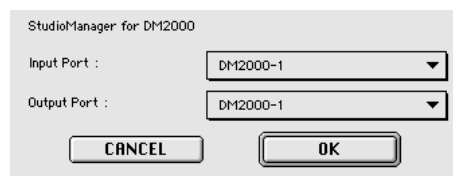
### Seleccionar puertos

Para utilizar Studio Manager, deberá especificar los puertos de entrada y salida que Studio Manager debería utilizar para comunicarse con el 02R96.

**Windows:** Seleccione System Setup del menú File, y especifique los puertos de entrada y salida en el cuadro de diálogo Setup, como se muestra a continuación.



**Macintosh:** Seleccione Select OMS Ports del menú File y especifique los puertos de entrada y salida (nombres de dispositivos seleccionados en OMS Studio Setup) en el cuadro de diálogo Setup, como se muestra a continuación.



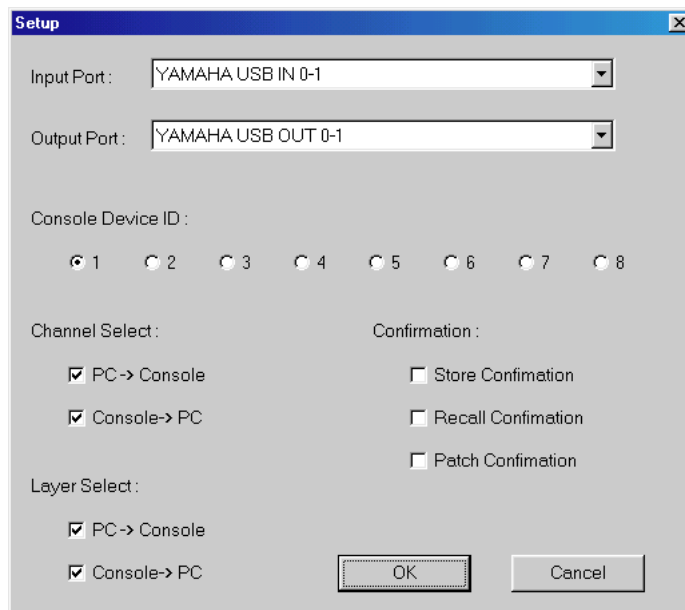
*Nota: Seleccione OMS MIDI Setup del menú File, y compruebe que la opción “Run MIDI in Background” esté activada.*

OMS Studio Setup puede abrirse directamente desde Studio Manager seleccionando OMS Studio Setup desde el menú File.

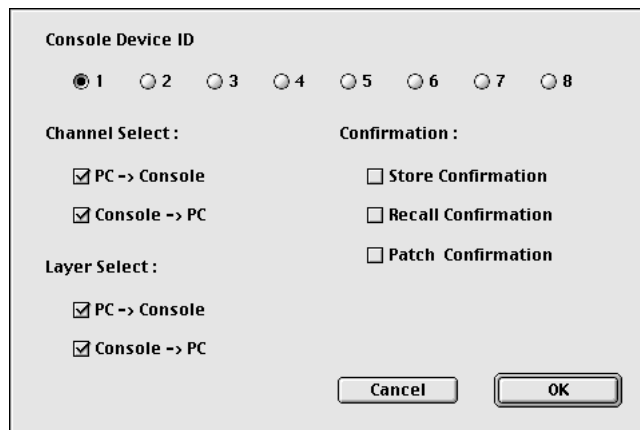
## System Setup

Para abrir la ventana Setup, seleccione System Setup del menú File.

A continuación se muestra la ventana Setup de Windows.



A continuación se muestra la ventana Setup de Macintosh.



**Input Port/Output Port.** (Sólo Windows) Estos menús emergentes se utilizan para seleccionar los puertos con los que Studio Manager se comunica con el 02R96.

**Console Device ID.** Studio Manager puede controlar cualquiera de hasta ocho 02R96s, cada uno con su propio ID exclusivo. Seleccione el ID del 02R96 que desee controlar.

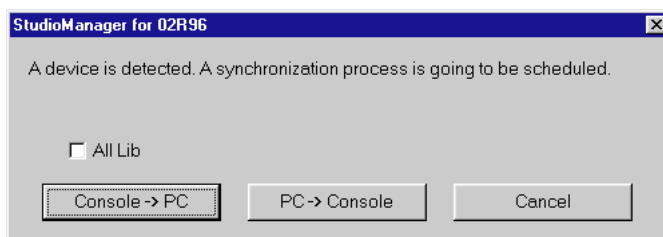
**Channel Select.** Estas opciones determinan si la selección de canal está conectada o no. Cuando la opción PC->Console está activada, al seleccionar un canal en el Studio Manager se selecciona el mismo canal en el 02R96. Cuando la opción Console->PC está activada, al seleccionar un canal en el 02R96 se selecciona el mismo canal en el Studio Manager.

**Confirmation.** Estas opciones determinan si aparece o no un cuadro de diálogo de confirmación al guardar, recuperar o aplicar patches.

**Layer Select.** Estas opciones determinan si la selección de capa está conectada o no. Cuando la opción PC->Console está activada, al seleccionar una capa en el Studio Manager se selecciona la misma capa en el 02R96. Cuando la opción Console->PC está activada, al seleccionar una capa en el 02R96 se selecciona la misma capa en el Studio Manager.

## Sincronizar el Studio Manager

Si se detecta un 02R96 mientras se inicia Studio Manager, o mientras se está ejecutando Studio Manager, aparece el cuadro de diálogo Synchronization que se muestra a continuación.



**All Lib.** Esta opción determina si se sincroniza o no la información de escena y biblioteca.

**PC->Console.** Haga clic en este botón para transferir los ajustes de la sesión de Studio Manager actual en el 02R96.

**Cancel.** Haga clic en este botón para salir del 02R96 y la sesión de Studio Manager actual no sincronizada.

**Console->PC.** Haga clic en este botón para transferir los ajustes del 02R96 a la sesión de Studio Manager actual.

*Nota: No utilice el 02R96 mientras se realiza la sincronización.*

Es posible resincronizar el sistema en cualquier momento seleccionando Re-synchronize desde el menú Synchronization.

## Trabajar con sesiones

Una sesión de Studio Manager consiste de todos los ajustes de mezcla del 02R96, incluyendo la información de escena y biblioteca.

- Para crear una nueva sesión, seleccione New Session desde el menú File.
- Para abrir una sesión anteriormente guardada, seleccione Open Session desde el menú File.
- Para guardar la sesión actual, seleccione Save Session desde el menú File.
- Para guardar la sesión actual con un nuevo nombre, seleccione Save Session as desde el menú File.

*Nota: Con el fin de guardar una sesión con el Automix actual o los ajustes de una tarjeta Y56K, previamente debe resincronizar Studio Manager (Console -> PC).*

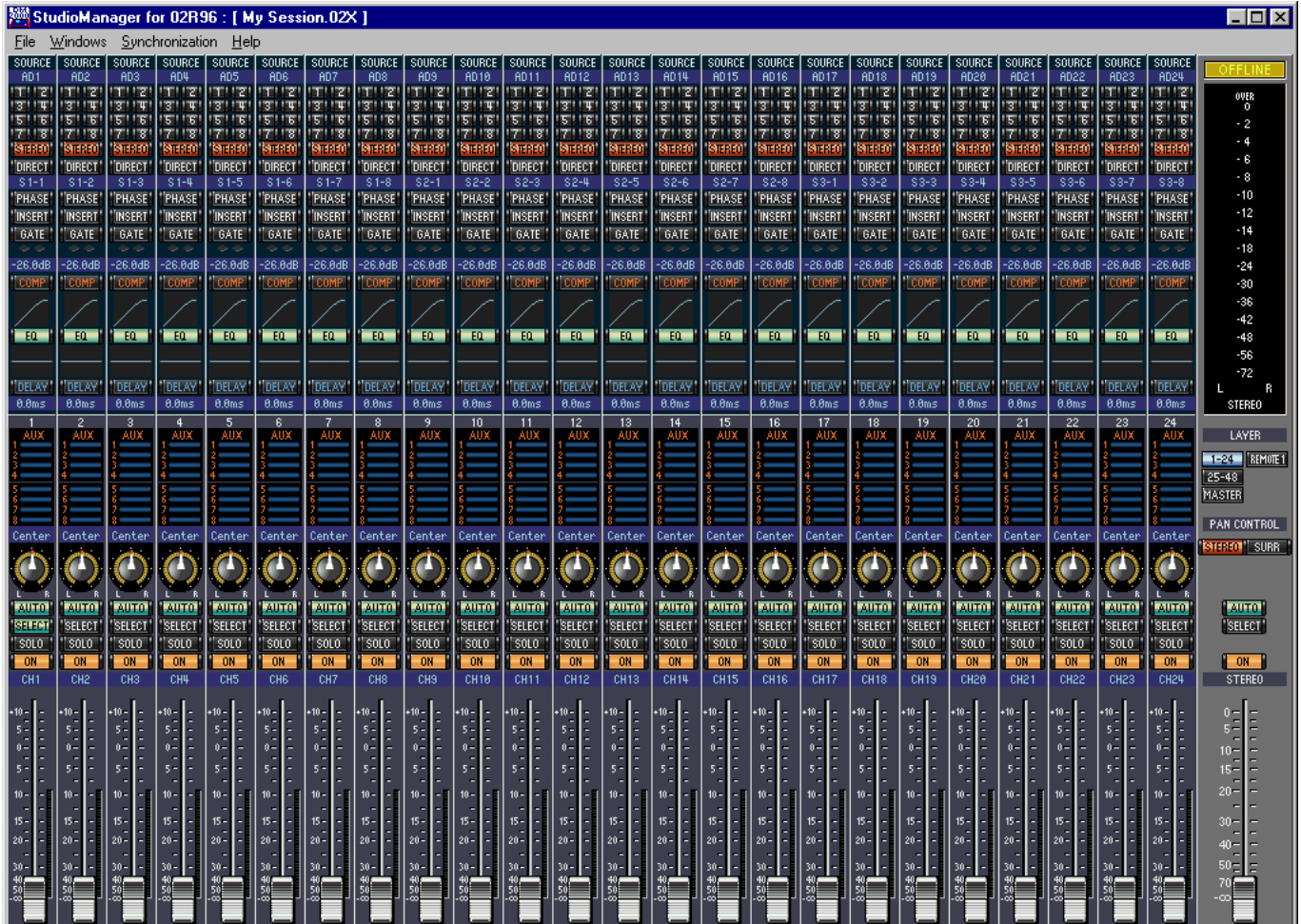
*Nota: Con el fin de proteger el puerto de comunicaciones del Studio Manager, los ajustes de comunicaciones del 02R96 (por ejemplo, MIDI, Capa Remota, Control del Equipo) no se ven afectados por las operaciones de sincronización PC->Consola.*

Sólo es posible abrir una sesión al mismo tiempo, de forma que al crear una nueva sesión, o al abrir una sesión anteriormente guardada, aparece el mensaje “This operation will purge the current session”. Si no existen cambios sin guardar, o no desea guardar, haga clic en OK. Si Studio Manager está off-line, se carga la sesión. Si Studio Manager está on-line, la sesión se carga y aparece el cuadro de diálogo de sincronización.

## 2 Ventana Console

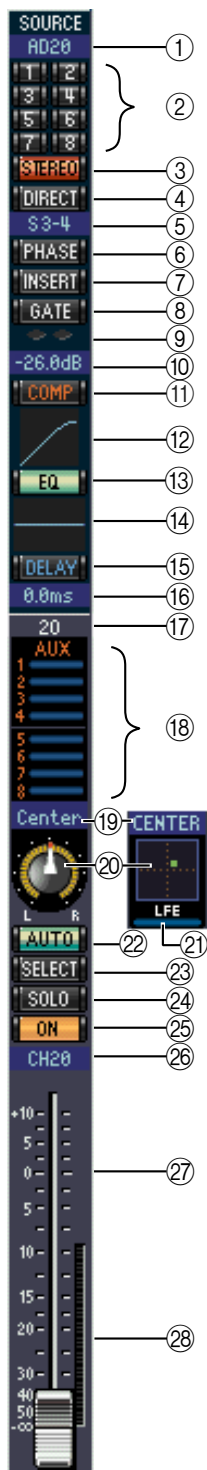
La ventana Console del Studio Manager visualiza 24 bandas de canal y una sección master. Si selecciona Input Channel Layer, se visualizan 24 canales de entrada. Si selecciona Master Layer, se visualizan los canales de entrada 49–56, Bus Out, Aux Send. Si selecciona la capa Remote, se visualizan los canales Remote.

Pueden utilizarse muchas funciones desde aquí haciendo clic y arrastrando los diferentes controles y parámetros. Se explica en las siguientes secciones.



Los canales pueden visualizarse más detalladamente en la ventana Selected Channel. Consulte las secciones página 10 para más información.

## Canales de entrada



- ① **Parámetro SOURCE**  
Este parámetro se utiliza para seleccionar una fuente de entrada. Para seleccionar una fuente de entrada, haga clic en el parámetro y selecciónela en la lista que aparece.
- ② **Botones de direccionamiento**  
Estos botones se utilizan para direccionar el canal de entrada a las salidas Bus.
- ③ **Botón STEREO**  
Este botón se utiliza para direccionar la señal del canal de entrada al Stereo Out.
- ④ **Botón DIRECT**  
Este botón activa y desactiva el direccionamiento del canal de entrada a su Direct Out.
- ⑤ **Parámetro Direct Out**  
Este parámetro se utiliza para seleccionar el destino de Direct Out. Para seleccionar un destino, haga clic en el parámetro y selecciónelo en la lista que aparece.
- ⑥ **Botón PHASE**  
Este botón se utiliza para invertir la fase de señal del canal.
- ⑦ **Botón INSERT**  
Este botón se utiliza para activar y desactivar el Insert del canal de entrada.
- ⑧ **Botón GATE**  
Este botón se utiliza para activar y desactivar el Gate del canal de entrada.
- ⑨ **Indicadores de apertura/cierre del Gate**  
Estos indicadores visualizan si el Gate se abre (verde) o se cierra (rojo).
- ⑩ **Umbral de Gate**  
Visualiza el Gate Threshold, que se puede ajustar arrastrando.
- ⑪ **Botón COMP**  
Este botón se utiliza para activar y desactivar el Compressor del canal de entrada.
- ⑫ **Curva de Compressor**  
Esta pantalla muestra la curva del compresor.
- ⑬ **Botón EQ**  
Este botón se utiliza para activar y desactivar el EQ del canal de entrada.
- ⑭ **Curva de EQ**  
Esta pantalla muestra la curva del ecualizador, que se puede ajustar arrastrando.
- ⑮ **Botón DELAY**  
Este botón se utiliza para activar y desactivar la función Delay del canal de entrada.



⑩ **Parámetro Delay**

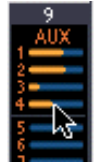
Este parámetro se utiliza para ajustar el tiempo delay de la función Delay. Se pueden ajustar los tiempos de delay arrastrando.

⑪ **Número de canal**

El número del canal.

⑫ **Sección AUX**

Estos controles se utilizan para ajustar los niveles de los envíos Aux. Para ajustar un nivel de Aux Send, arrastra el final de su barra o haz clic en un punto a lo largo de la longitud de la barra. Para activar o desactivar un Aux Send, haga clic en su número.



La siguiente tabla muestra cómo aparecen los controles de Aux Send según los ajustes On/Off y Pre/Post de Aux Send. Los envíos Aux pueden ajustarse en el pre-deslizador o post-deslizador de la ventana Selected Channel (consulte “Sección AUX SEND” en la página 11).

Estado de Aux Send	Aspecto
Activado o desactivado pero sin nivel ajustado	Barra azul oscuro
Desactivado, pre-deslizador	El borde verde de la barra visualiza el nivel
Activado, pre-deslizador	La barra verde visualiza el nivel
Desactivado, post-deslizador	El borde naranja de la barra visualiza el nivel
Activado, post-deslizador	La barra naranja visualiza el nivel



⑬ **Pantalla Pan/Aux Send**

Esta pantalla muestra la posición de panoramización surround o estéreo o, mientras se ajusta un Aux Send, el nivel de Aux Send en dB.

⑭ **Control PAN**

Este control se utiliza para ajustar la posición de panoramización surround o estéreo del canal de entrada. Cuando el PAN CONTROL de la sección Master está ajustado a “STEREO,” el control Pan aparece como control giratorio, y cuando está ajustado a “SURR,” el control aparece como un punto en un gráfico de panoramización. La posición de panoramización surround se puede ajustar arrastrando el punto. Si hace clic en el gráfico de panoramización mientras mantiene pulsada la tecla Shift, la panoramización salta inmediatamente a la siguiente posición.

⑮ **Control LFE**

Cuando se selecciona el modo 5.1 Surround, este control se utiliza para ajustar el nivel surround del canal LFE. Aparece cuando el PAN CONTROL en la sección Master se ajusta a “SURR.” Para ajustar el nivel LFE, arrastra el final de su barra o haz clic en un punto a lo largo de la longitud de la barra.



⑯ **Botón AUTO**

Este botón visualiza el estado Automix del canal de entrada.

⑰ **Botón SELECT**

Este botón se utiliza para seleccionar el canal de entrada.

⑱ **Botón SOLO**

Este botón pone en solo el canal de entrada. Cuando se ha aplicado en solo, se visualiza de color naranja.

⑲ **Botón ON**

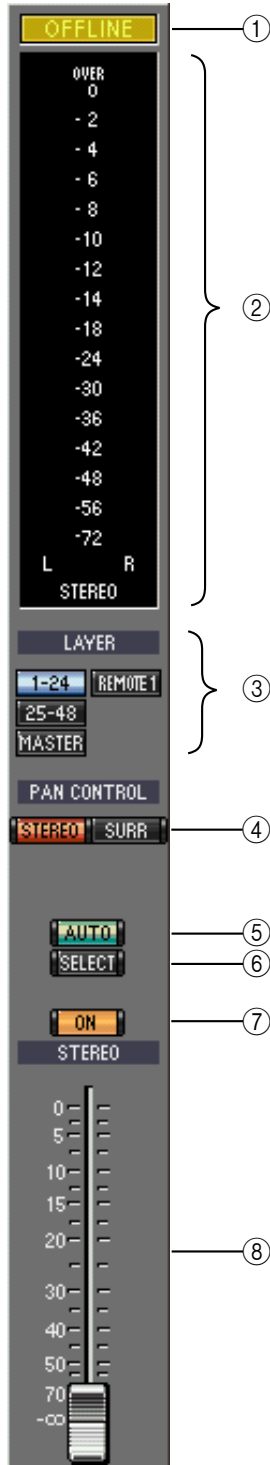
Este botón activa y desactiva el canal de entrada. Cuando el canal se ha activado se visualiza de color naranja.

⑳ **Nombre corto del canal**

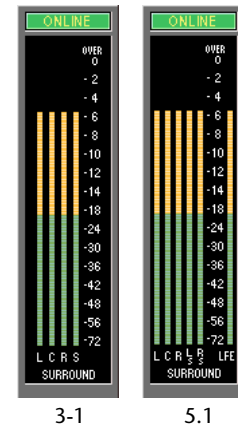
El nombre corto del canal. Para editar el nombre, haga clic en él y escriba.

- ⑲ **Deslizador del canal**  
El deslizador del canal de entrada.
- ⑳ **Contador del canal**  
Este contador visualiza el nivel de señal del canal de entrada.

## Sección Master



- ① **Indicador de estado ONLINE**  
Este indicador visualiza si el Studio Manager está on-line u en off-line.
- ② **Contadores**  
Estos contadores visualizan el nivel de salida de Stereo Out cuando el PAN CONTROL está ajustado a “STEREO,” o las salidas Bus usadas para el procesamiento surround cuando el PAN CONTROL está ajustado a “SURR.” Los contadores 3-1 y 5.1 los modos Surround se indican a continuación.



- ③ **Botones LAYER**  
Estos botones se utilizan para seleccionar las capas.
- ④ **PAN CONTROL**  
Estos botones se utilizan para seleccionar “STEREO” (modo Stereo) o “SURR” (modo Surround). El control Pan de los canales de entrada es un control giratorio cuando se selecciona “STEREO”, y un punto en un gráfico de panoramización cuando se selecciona “SURR”.
- ⑤ **Botón AUTO**  
Este botón visualiza el estado Automix de Stereo Out.
- ⑥ **Botón SELECT**  
Este botón se utiliza para seleccionar el Stereo Out. Si hace clic sobre el mismo habiendo seleccionado la capa Remote, se iluminará, pero Stereo Out no se visualizará en la ventana Selected Channel.
- ⑦ **Botón ON**  
Este botón activa y desactiva el Stereo Out. Cuando Stereo out se ha activado se visualiza de color naranja.
- ⑧ **Deslizador del canal**  
Deslizador de Stereo Out.

## Canales de salida

Si selecciona Master Layer, se visualizan los canales Bus Out y Aux Send. A continuación se muestra un canal de Bus Out. Los canales Aux Send son idénticos a excepción de que no tienen un botón STEREO.



- ① **Botón STEREO (sólo Bus Out)**  
Este botón se utiliza para direccionar el Bus Out a Stereo Out.
- ② **Botón INSERT**  
Este botón se utiliza para activar y desactivar el Insert del Bus Out.
- ③ **Botón COMP**  
Este botón se utiliza para activar y desactivar el compresor del Bus Out.
- ④ **Curva de Compressor**  
Esta pantalla muestra la curva del compresor.
- ⑤ **Botón EQ**  
Este botón se utiliza para activar y desactivar el EQ del Bus Out.
- ⑥ **Curva de EQ**  
Esta pantalla muestra la curva del ecualizador, que se puede ajustar arrastrando.
- ⑦ **Botón DELAY**  
Este botón se utiliza para activar y desactivar la función Delay del Bus Out.
- ⑧ **Parámetro Delay**  
Este parámetro se utiliza para ajustar el tiempo delay de la función Delay. Se pueden ajustar los tiempos de delay arrastrando.
- ⑨ **Número de canal**  
El número del canal.
- ⑩ **Botón AUTO**  
Este botón visualiza el estado Automix de Bus Out.
- ⑪ **Botón SELECT**  
Este botón se utiliza para seleccionar el Bus Out.
- ⑫ **Botón SOLO**  
Este botón pone en solo el Bus Out. Cuando se ha aplicado en solo Bus Out, se visualiza de color naranja.
- ⑬ **Botón ON**  
Este botón activa y desactiva el Bus Out. Cuando Bus Out se ha activado se visualiza de color naranja.
- ⑭ **Nombre corto del canal**  
El nombre corto del canal. Para editar el nombre, haga clic en él y escriba.
- ⑮ **Deslizador del canal**  
El deslizador del Bus Out.
- ⑯ **Contador del canal**  
Este contador visualiza el nivel de señal del Bus Out.

## Canales Remote

Si selecciona la capa Remote, se visualizan los canales Remote.



- ① **Número de canal**  
El número del canal.
- ② **Botón SELECT**  
Este botón se utiliza para seleccionar el canal remoto.
- ③ **Botón ON**  
Este botón activa y desactiva el canal remoto. Cuando el canal se ha activado se visualiza de color naranja.
- ④ **Nombre corto del canal**  
El nombre corto de Remote Channel. Para editar el nombre, haga clic en él y escriba.
- ⑤ **Deslizador del canal**  
El deslizador de Remote Channel.

*Nota: Si el ajuste de destino remoto del 02R96 es distinto a User Defined, los botones ON y los deslizadores de canal no tendrán ningún efecto y el nombre del destino especificado se visualiza en el nombre corto del canal.*

## 3 Ventana Selected Channel

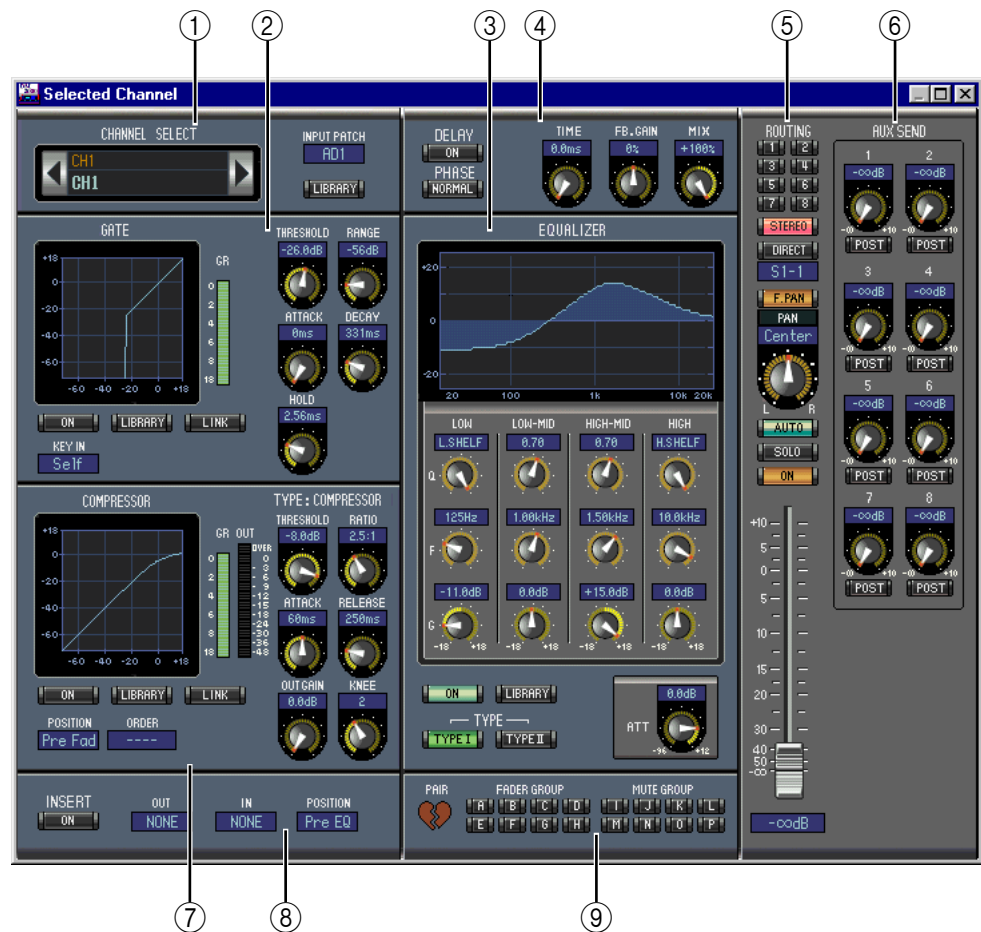
La ventana Selected Channel le permite la edición detallada del canal seleccionado. Para abrir la ventana Selected Channel, seleccione Selected Channel en el menú Windows.

La distribución de la ventana Selected Channel depende del canal seleccionado. Existen las siguientes cinco variaciones:

- Input Channel (consulte a continuación)
- Bus Out (consulte la página 12)
- Aux Send (consulte la página 14)
- Stereo Out (consulte la página 16)
- Remote Channel (Consulte la página 17)

### Canales de Entrada

Ventana Selected Channel para los canales de entrada.



#### ① Sección CHANNEL SELECT, INPUT PATCH & LIBRARY

Los canales pueden seleccionarse haciendo clic en Channel ID y seleccionando en la lista que aparece, o haciendo clic en los botones Channel Select izquierdo y derecho. El nombre largo de canal se muestra debajo de Channel ID. Para editar el nombre, haga clic sobre él y escriba. El parámetro INPUT PATCH se utiliza para seleccionar una fuente de entrada. Para seleccionar una entrada, haga clic en el parámetro y selecciónela en la lista que se visualiza. El botón LIBRARY abre la ventana Channel Library.

**② Sección GATE**

Esta sección contiene los controles y la pantalla gráfica Gate del canal de entrada seleccionado actualmente. Estos controles se utilizan para ajustar los parámetros Range, Attack, Decay, y Hold. El contador GR indica la reducción de gain que se aplica con Gate. El botón ON activa y desactiva el Gate. El botón LINK enlaza el Gate del canal de entrada seleccionado actualmente con el Gate de su canal complementario. El parámetro KEY IN se utiliza para seleccionar una fuente de disparo para Gate. El botón LIBRARY abre la ventana Gate Library.

**③ Sección EQUALIZER**

Esta sección contiene los controles EQ y la pantalla gráfica Gate del canal de entrada seleccionado actualmente. Los controles giratorios se utilizan para ajustar el gain, la frecuencia central y el Q de cada banda, así como el nivel de atenuación del pre-EQ. EQ también se puede ajustar arrastrando la curva EQ de la gráfica del EQUALIZER. El botón ON activa y desactiva EQ. Los botones TYPE seleccionan el tipo de EQ. El botón LIBRARY abre la ventana EQ Library.

**④ Sección DELAY & PHASE**

Esta sección contiene los controles de delay y de fase para el canal de entrada seleccionado actualmente. Los controles giratorios se utilizan para ajustar el tiempo de delay, el gain de feedback, y la mezcla de feedback. El botón ON activa y desactiva el Delay. El botón PHASE invierte la fase de señal del canal.

**⑤ Sección Routing, pan & level**

Esta sección contiene los controles de direccionamiento, de panoramización y de nivel y los botones AUTO, SOLO y ON para el canal de entrada seleccionado actualmente. Los botones ROUTING 1–8 se utilizan para direccionar el canal a las salidas Bus. El botón STEREO direcciona el canal a Stereo Out. El botón DIRECT direcciona el canal a su Direct Out, y el parámetro debajo de él selecciona un destino de Direct Out. El botón F.PAN activa y desactiva la función Bus Out Follow Pan. El control PAN se utiliza para panoramizar el canal. El botón AUTO muestra el estado de Automix. El botón SOLO se utiliza para individualizar el canal, el botón ON para activar y desactivar el canal, y el deslizador del canal para ajustar el nivel del canal.

**⑥ Sección AUX SEND**

Esta sección contiene los controles Aux Send para el canal de entrada seleccionado actualmente. Utilice los controles giratorios para ajustar los niveles de Aux Send, y haga clic en ellos para activar y desactivar los envíos Aux. Utilice el botón situado debajo de cada control Aux Send para seleccionar el pre-deslizador o post-deslizador. En el modo Fixed, este botón se utiliza para activar y desactivar los envíos Aux (el nivel se fija en nominal). Cuando se emparejan los envíos Aux, aparece un icono con forma de corazón entre ellos, y el control Aux Send impar ajusta el nivel, mientras que el control par funciona como un control de panoramización.

**⑦ Sección COMPRESSOR**

Esta sección contiene los controles de Compressor y muestra el gráfico del canal de entrada seleccionado actualmente. Los controles giratorios se utilizan para ajustar los parámetros el umbral, la proporción, el ataque, la liberación, el gain y el knee. El contador GR indica la reducción de gain que se aplica con Compressor. El indicador OUT indica su nivel de salida. El botón ON activa y desactiva Compressor. El botón LINK enlaza el Compressor del canal de entrada seleccionado actualmente con el Compressor de su canal complementario. El parámetro POSITION se utiliza para especificar la posición de Compressor en la ruta de señal. El parámetro ORDER se utiliza para especificar el orden de Compressor e Insert cuando ambos se insertan en la misma posición. El botón LIBRARY abre la ventana Compressor Library.

**⑧ Sección INSERT**

Esta sección contiene los parámetros de Insert para el canal de entrada seleccionado actualmente. El botón INSERT activa y desactiva el Insert. Los parámetros OUT e IN se utilizan para especificar el destino de salida de inserción y el origen de entrada de inserción, respectivamente. El parámetro POSITION se utiliza para especificar la posición de Insert en la ruta de señal.

### ⑨ Sección Pair, FADER GROUP & MUTE GROUP

Esta sección contiene las funciones de los grupos Pair, Fader y Mute para el canal de entrada seleccionado actualmente. Haga clic en el icono con forma de corazón para emparejar y desemparejar el canal con su canal adyacente. Utilice los botones FADER GROUP para añadir el canal a los grupos Fader, y utilice los botones MUTE GROUP para añadirlo a los grupos Mute.



## Salidas Bus

Esta es la ventana Selected Channel para las salidas Bus.



### ① Sección CHANNEL SELECT

Los canales pueden seleccionarse haciendo clic en Channel ID y seleccionando en la lista que aparece, o haciendo clic en los botones Channel Select izquierdo y derecho. El nombre largo de canal se muestra debajo de Channel ID. El botón LIBRARY abre la ventana Channel Library.

### ② Sección EQUALIZER

Esta sección contiene los controles de EQ y muestra el gráfico para el Bus Out seleccionado actualmente. Su distribución es idéntica a la sección EQUALIZER para los canales de entrada. Consulte “Sección EQUALIZER” en la página 11 para más información.

### ③ Sección DELAY

Esta sección contiene los controles de delay para el Bus Out seleccionado actualmente. El control giratorio se utiliza para ajustar el tiempo de delay, y el botón ON activa y desactiva la función Delay.

**④ Sección TO STEREO & level**

Esta sección contiene los controles TO STEREO y de nivel y los botones AUTO, SOLO y ON para el Bus Out seleccionado actualmente. El botón TO STEREO dirige Bus Out a Stereo Out, y los controles giratorios se utilizan para ajustar el nivel y la panoramización Bus to Stereo. El botón AUTO muestra el estado de Automix. El botón SOLO se utiliza para individualizar el Bus Out, el botón ON para activar y desactivar el Bus Out, y el deslizador del canal para ajustar el nivel de Bus Out.

**⑤ Sección COMPRESSOR**

Esta sección contiene los controles de Compressor y muestra el gráfico del Bus Out seleccionado actualmente. Su distribución es idéntica a la sección COMPRESSOR para los canales de entrada. Consulte “Sección COMPRESSOR” en la página 11 para más información.

**⑥ Sección INSERT**

Esta sección contiene los parámetros de Insert para el Bus Out seleccionado actualmente. El botón INSERT activa y desactiva el Insert. Los parámetros OUT e IN se utilizan para seleccionar el destino de salida de inserción y el origen de entrada de inserción, respectivamente. El parámetro POSITION se utiliza para especificar la posición de Insert en la ruta de señal.

**⑦ Sección Pair, FADER GROUP & MUTE GROUP**

Esta sección contiene las funciones de los grupos Pair, Fader y Mute para el Bus Out seleccionado actualmente. Haga clic en el icono con forma de corazón para emparejar y desemparejar el canal con su canal adyacente. Utilice los botones FADER GROUP para añadir el canal a los grupos Fader, y utilice los botones MUTE GROUP para añadirlo a los grupos Mute.

## Envíos Aux

Esta es la ventana Selected Channel para los envíos Aux.



### ① Sección CHANNEL SELECT

Los canales pueden seleccionarse haciendo clic en Channel ID y seleccionando en la lista que aparece, o haciendo clic en los botones Channel Select izquierdo y derecho. El nombre largo de canal se muestra debajo de Channel ID. El botón LIBRARY abre la ventana Channel Library.

### ② Sección EQUALIZER

Esta sección contiene los controles de EQ y muestra el gráfico del Aux Send seleccionado actualmente. Su distribución es idéntica a la sección EQUALIZER para los canales de entrada. Consulte “Sección EQUALIZER” en la página 11 para más información.

### ③ Sección DELAY

Esta sección contiene los controles de delay para el Aux Send seleccionado actualmente. El control giratorio se utiliza para ajustar el tiempo de delay, y el botón ON activa y desactiva la función Delay.

### ④ Sección Aux Send level

Esta sección contiene los botones AUTO, SOLO y ON y el deslizador de canal para el Aux Send seleccionado actualmente.

### ⑤ Sección COMPRESSOR

Esta sección contiene los controles de Compressor y muestra el gráfico del Aux Send seleccionado actualmente. Su distribución es idéntica a la sección COMPRESSOR para los canales de entrada. Consulte “Sección COMPRESSOR” en la página 11 para más información.

**⑥ Sección INSERT**

Esta sección contiene los parámetros de Insert para el Aux Send seleccionado actualmente. El botón INSERT activa y desactiva el Insert. Los parámetros OUT e IN se utilizan para especificar el destino de salida de inserción y el origen de entrada de inserción, respectivamente. El parámetro POSITION se utiliza para especificar la posición de Insert en la ruta de señal.

**⑦ Sección Pair, FADER GROUP & MUTE GROUP**

Esta sección contiene las funciones de los grupos Pair, Fader y Mute para el Aux Send seleccionado actualmente. Haga clic en el icono con forma de corazón para emparejar y desemparejar el canal con su canal adyacente. Utilice los botones FADER GROUP para añadir el canal a los grupos Fader, y utilice los botones MUTE GROUP para añadirlo a los grupos Mute.

## Stereo Out

Esta es la ventana Selected Channel para Stereo Out.



### ① Sección CHANNEL SELECT

Los canales pueden seleccionarse haciendo clic en Channel ID y seleccionando en la lista que aparece, o haciendo clic en los botones Channel Select izquierdo y derecho. El nombre largo de canal se muestra debajo de Channel ID. El botón LIBRARY abre la ventana Channel Library.

### ② Sección EQUALIZER

Esta sección contiene los controles de EQ y muestra el gráfico para Stereo Out. Su distribución es idéntica a la sección EQUALIZER para los canales de entrada. Consulte “Sección EQUALIZER” en la página 11 para más información.

### ③ Sección DELAY

Esta sección contiene los controles de delay para Stereo Out. El control giratorio se utiliza para ajustar el tiempo de delay, y el botón ON activa y desactiva la función Delay.

### ④ Sección Balance & level

Esta sección contiene el control de balance, los botones AUTO y ON, y el deslizador de canal para Stereo Out.

### ⑤ Sección COMPRESSOR

Esta sección contiene los controles de Compressor y muestra el gráfico del Stereo Out seleccionado actualmente. Su distribución es idéntica a la sección COMPRESSOR para los canales de entrada, excepto el botón LINK, que no aparece. Consulte “Sección COMPRESSOR” en la página 11 para más información.

⑥ **Sección INSERT**

Esta sección contiene los parámetros de Insert para Stereo Out. El botón INSERT activa y desactiva el Insert. Los parámetros OUT e IN se utilizan para especificar el destino de salida de inserción y el origen de entrada de inserción, respectivamente. El parámetro POSITION se utiliza para especificar la posición de Insert en la ruta de señal.

⑦ **Sección FADER GROUP & MUTE GROUP**

Esta sección contiene las funciones de los grupos Fader y Mute para Stereo Out. Utilice los botones FADER GROUP para añadir Stereo Out a los grupos Fader, y utilice los botones MUTE GROUP para añadirlo a los grupos Mute.

## Canales Remote

Esta es la ventana Selected Channel para los canales Remote.

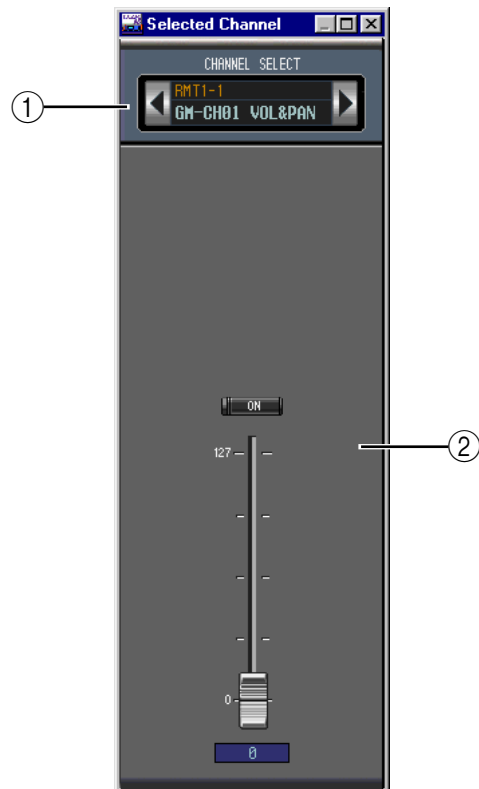
① **Sección CHANNEL SELECT**

Los canales pueden seleccionarse haciendo clic en Channel ID y seleccionando en la lista que aparece, o haciendo clic en los botones Channel Select izquierdo y derecho. El nombre largo de canal se muestra debajo de Channel ID.

② **Sección Remote Channel Level**

Esta sección contiene el botón ON y el deslizador de canal para el Remote Channel seleccionado actualmente.

*Nota: Si el ajuste de destino remoto del 02R96 es distinto a User Defined, los botones ON y los deslizadores de canal no tendrán ningún efecto, y el nombre del destino especificado se muestra debajo de la ID de canal.*



## 4 Ventana Library

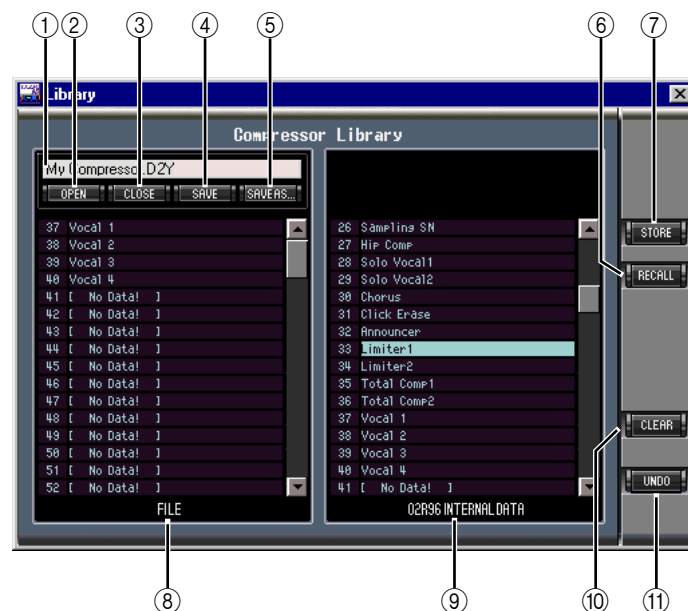
La ventana Library permite controlar y gestionar las escenas y bibliotecas del 02R96. Además, las escenas y bibliotecas pueden guardarse en el disco del ordenador.

La ventana Library permite acceder a las siguientes bibliotecas:

Biblioteca	Cómo abrirla
Scene	Seleccione Library en el menú Windows
Channel	Botones LIBRARY en la ventana Selected Channel
Equalizer	
Gate	
Compressor	
Effects	Botón LIBRARY en la ventana Effects Editor
Input Patch	Botones LIBRARY en la ventana Patch Editor
Output Patch	

La composición de la ventana Library es la misma sea cual sea la biblioteca seleccionada (a continuación se muestra la biblioteca Compressor). La ventana Library consta de dos paneles. El panel de la izquierda muestra una lista de las memorias en el archivo Library abierto actualmente. El panel de la derecha muestra una lista de las memorias del 02R96.

Las memorias pueden copiarse entre el 02R96 y el archivo Library arrastrándolos de panel a panel. Las memorias pueden copiarse u ordenarse dentro del 02R96, o el archivo Library arrastrándolos dentro del mismo panel. Cuando una memoria se suelta sobre otra memoria, se copia. Cuando una memoria se suelta entre dos memorias, se mueve (es decir, se ordena). El contenido de la memoria puede intercambiarse manteniendo pulsada la tecla Mayús mientras arrastra. En cualquier caso, se sobrescribe el contenido de la memoria de destino. Para editar un título de memoria, haga clic y escriba.



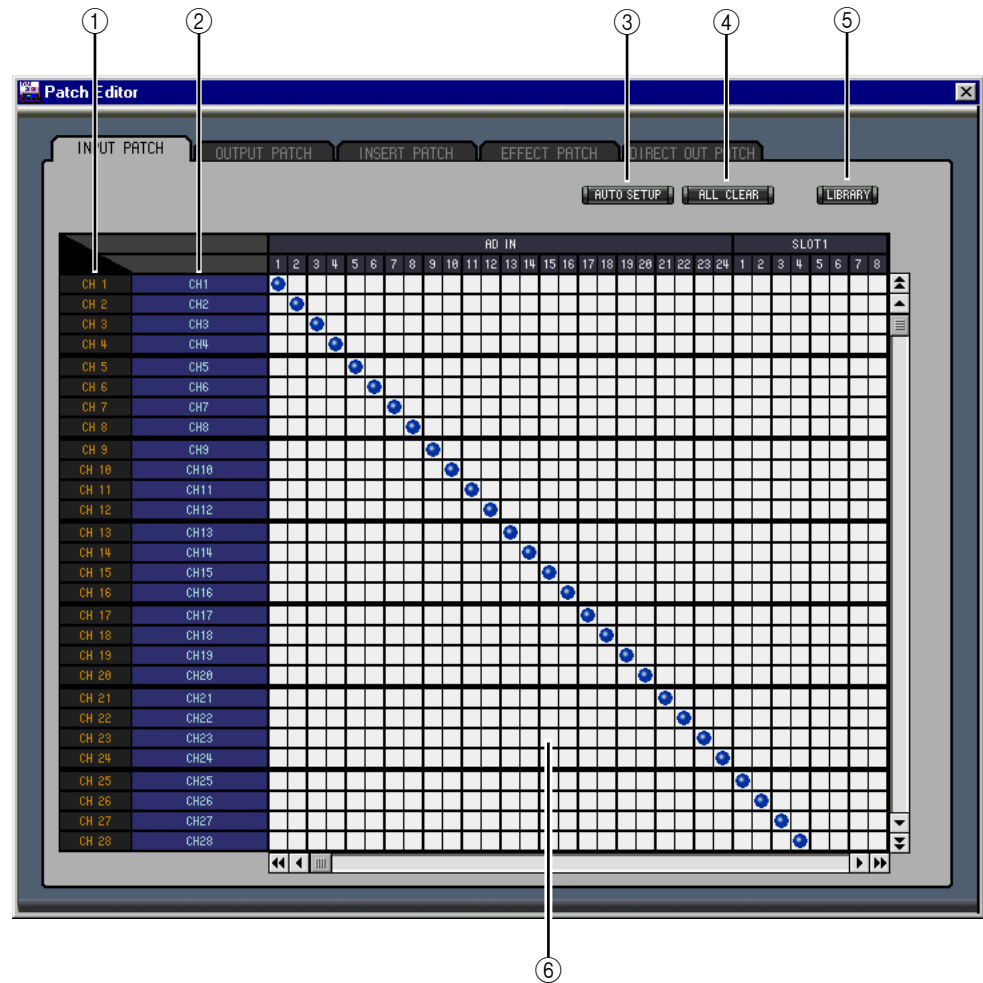
- ① **File name**  
Este es el nombre del archivo Library abierto actualmente.
- ② **Botón OPEN**  
Este botón se utiliza para abrir archivos de Library.
- ③ **Botón CLOSE**  
Este botón se utiliza para cerrar el archivo Library abierto actualmente.

- ④ **Botón SAVE**  
Este botón se utiliza para guardar el archivo Library abierto actualmente.
- ⑤ **Botón SAVE AS**  
Este botón se utiliza para guardar el archivo Library abierto actualmente con un nombre distinto.
- ⑥ **Botón RECALL**  
Este botón se utiliza para recuperar la memoria seleccionada.
- ⑦ **Botón STORE**  
Este botón se utiliza para guardar en la memoria seleccionada.
- ⑧ **Panel FILE**  
Este panel muestra las memorias del archivo Library abierto actualmente.
- ⑨ **Panel 02R96 INTERNAL DATA**  
Este panel muestra las memorias del 02R96 en la Library seleccionada actualmente.
- ⑩ **Botón CLEAR**  
Este botón borra el contenido de la memoria seleccionada.
- ⑪ **Botón UNDO**  
Este botón deshace la última operación de recuperación, guardado, copia, borrado, intercambio o titulación.

## 5 Ventana Patch Editor

La ventana Patch Editor se utiliza para aplicar parches a entradas, salidas, Inserts, efectos y salidas Direct. Consta de cinco páginas, que se seleccionan haciendo clic en las fichas de la parte superior de la ventana. Para abrir la ventana Patch Editor, seleccione Patch Editor en el menú Windows.

### Página Input Patch

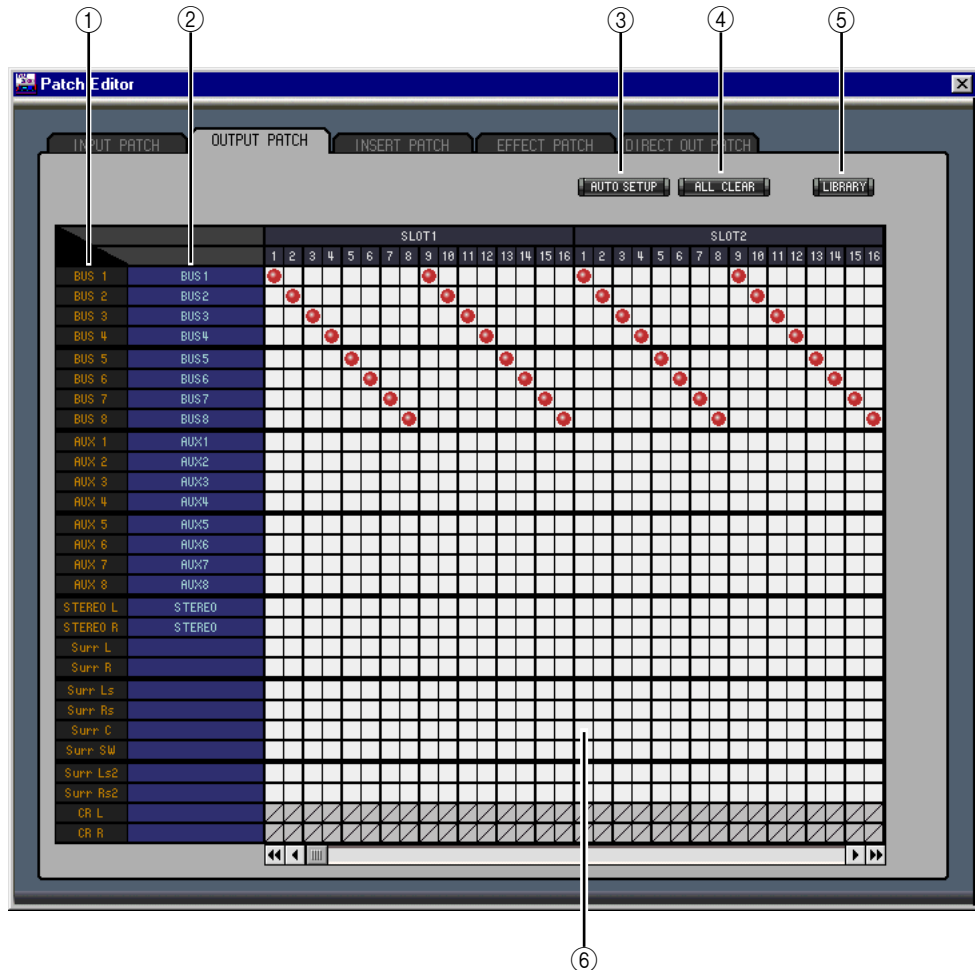


- ① **IDs de canal**  
Estas son las IDs de canal.
- ② **Nombres largos de canal**  
Éstos son los nombres largos de canal. Para editar un nombre, haga clic en él y escriba.
- ③ **Botón AUTO SETUP**  
Si hace clic en este botón recupera los valores iniciales de los parches de esta página.
- ④ **Botón ALL CLEAR**  
Este botón borra todos los parches de esta página.
- ⑤ **Botón LIBRARY**  
Este botón abre la ventana Input Patch Library.

## ⑥ Patchbay

El patchbay se utiliza para aplicar patches de puertos de entrada a los canales de entrada. Los patches activos se indican con un punto azul. Para crear un patch, haga clic en un cuadrado. Para deshacer un patch, haga clic en un punto azul.

## Página Output Patch



## ① IDs de canal

Estas son las IDs de canal.

## ② Nombres largos de canal

Éstos son los nombres largos de canal. Para editar un nombre, haga clic en él y escriba.

## ③ Botón AUTO SETUP

Si hace clic en este botón recupera los valores iniciales de los patches de esta página.

## ④ Botón ALL CLEAR

Este botón borra todos los patches de esta página.

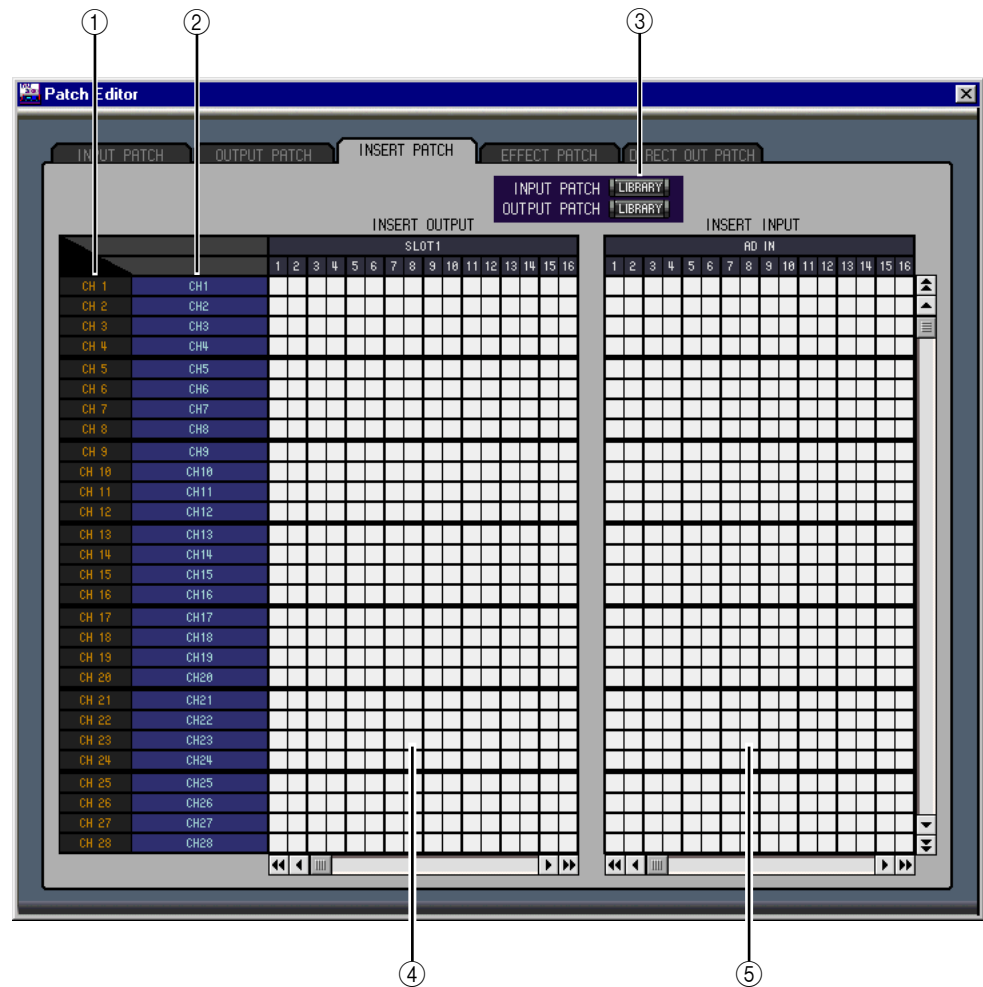
## ⑤ Botón LIBRARY

Este botón abre la ventana Output Patch Library.

## ⑥ Patchbay

El patchbay se utiliza para aplicar patches de puertos de salida a los canales de salida. Los patches activos se indican con un punto rojo. Para crear un patch, haga clic en un cuadrado. Para deshacer un patch, haga clic en un punto rojo.

## Página Insert Patch



① **IDs de canal**

Estas son las IDs de canal.

② **Nombres largos de canal**

Éstos son los nombres largos de canal. Para editar un nombre, haga clic en él y escriba.

③ **Botones LIBRARY**

Estos botones abren las ventanas Input y Output Patch Library.

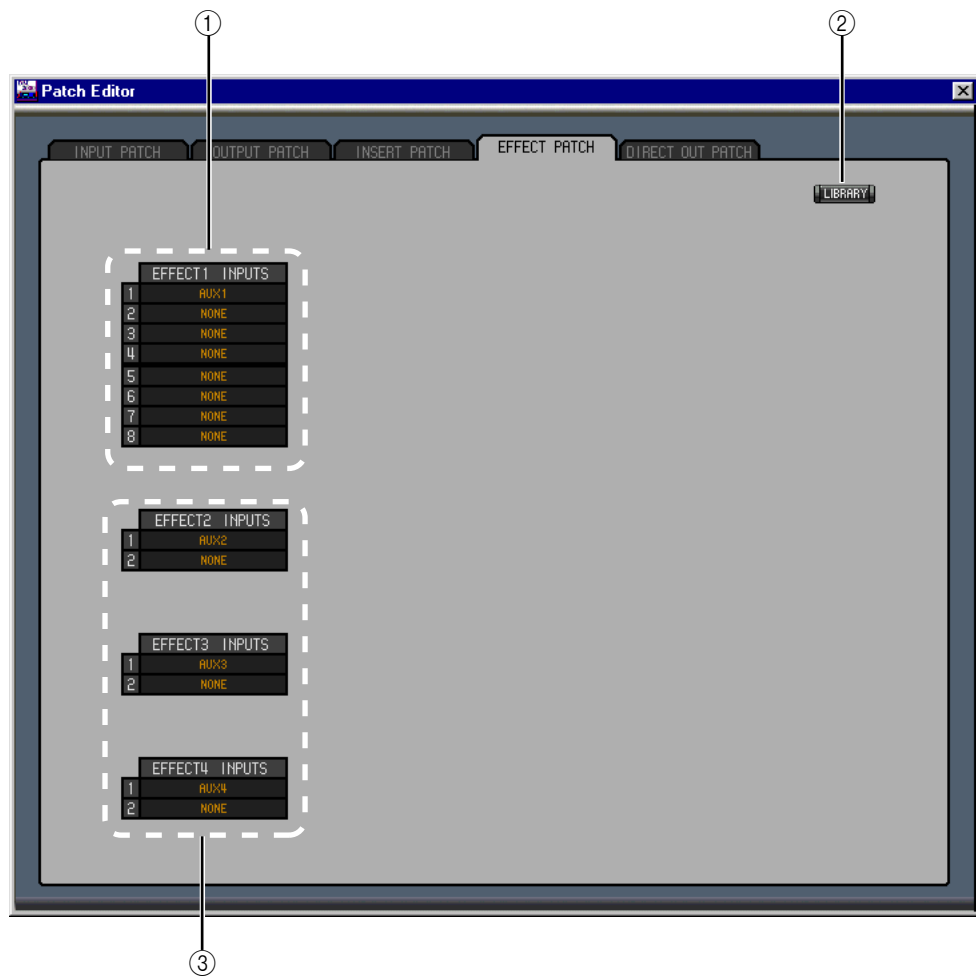
④ **Insert Out Patchbay**

Este patchbay se utiliza para aplicar patches de los puertos de salida a las salidas Insert de los canales de entrada, salidas Bus, envíos Aux y Stereo Out. Los patches activos se indican con un punto rojo. Para crear un patch, haga clic en un cuadrado. Para deshacer un patch, haga clic en un punto rojo.

⑤ **Insert In Patchbay**

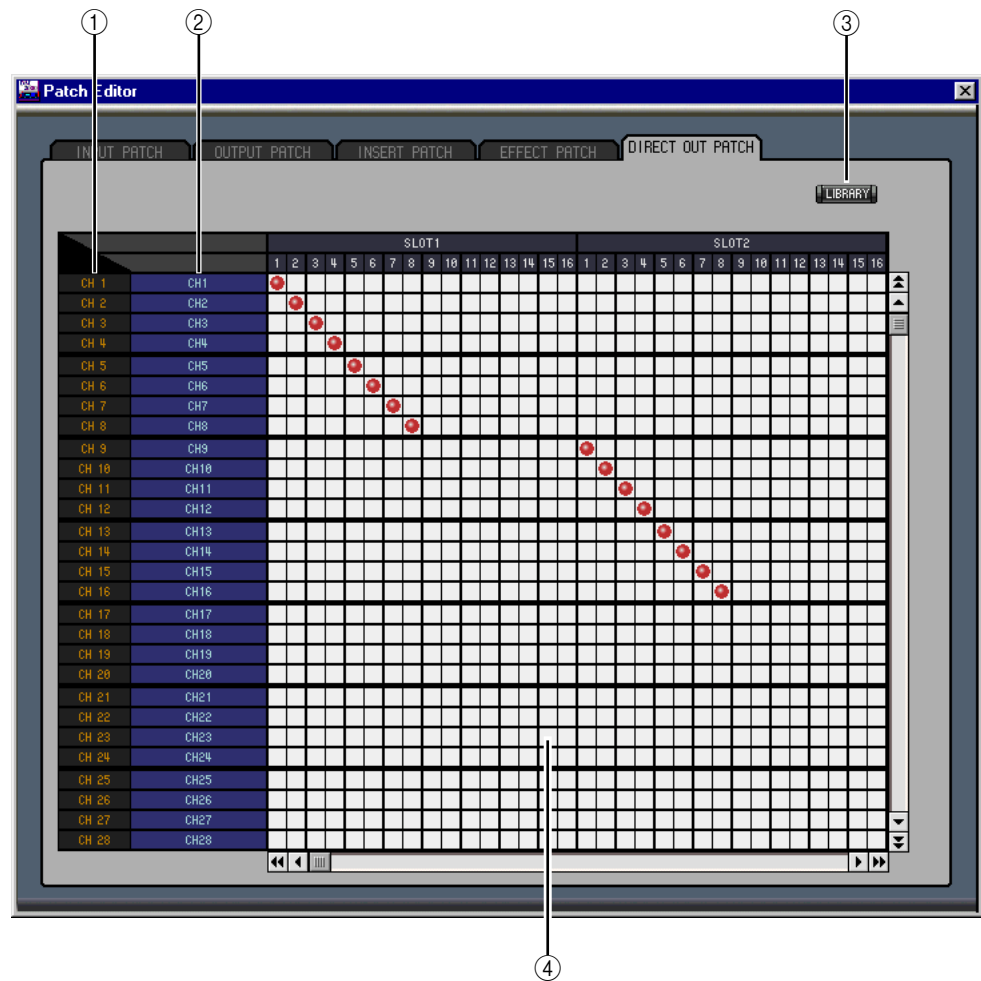
Este patchbay se utiliza para aplicar patches de los puertos de entrada a las entradas Insert de los canales de entrada, salidas Bus, envíos Aux y Stereo Out. Los patches activos se indican con un punto azul. Para crear un patch, haga clic en un cuadrado. Para deshacer un patch, haga clic en un punto azul.

## Página Effect Patch



- ① **Entradas del procesador efectos #1**  
Estos parámetros se utilizan para seleccionar orígenes de entrada para los procesadores de efectos internos #1.
- ② **Botón LIBRARY**  
Este botón abre la ventana Input Patch Library.
- ③ **Entradas de los procesadores de efectos 2-4**  
Estos parámetros se utilizan para seleccionar orígenes de entrada para los procesadores de efectos internos 2-4.

## Página Direct Out Patch



① **IDs de canal**

Estas son las IDs de canal.

② **Nombres largos de canal**

Éstos son los nombres largos de canal. Para editar un nombre, haga clic en él y escriba.

③ **Botón LIBRARY**

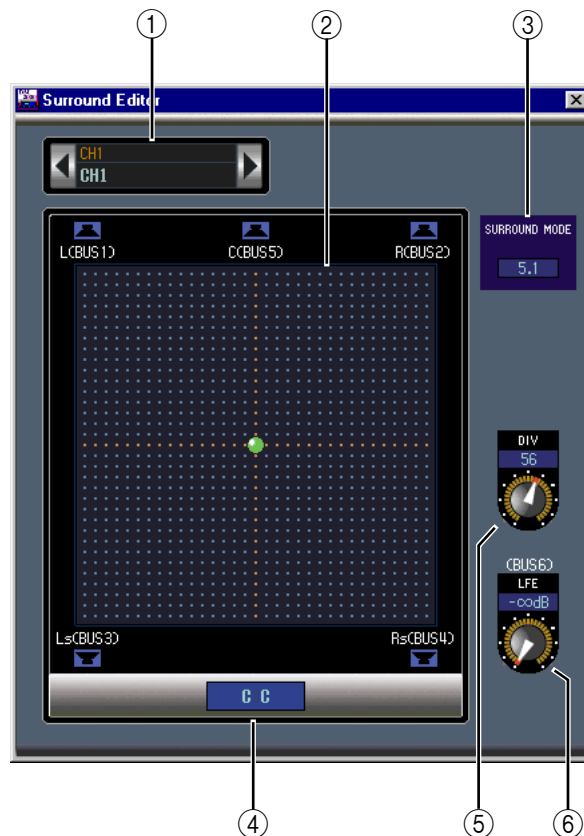
Este botón abre la ventana Output Patch Library.

④ **Patchbay**

El patchbay se utiliza para aplicar patches de puertos de salida a las salidas Direct. Los patches activos se indican con un punto rojo. Para crear un patch, haga clic en un cuadrado. Para deshacer un patch, haga clic en un punto rojo.

## 6 Ventana Surround Editor

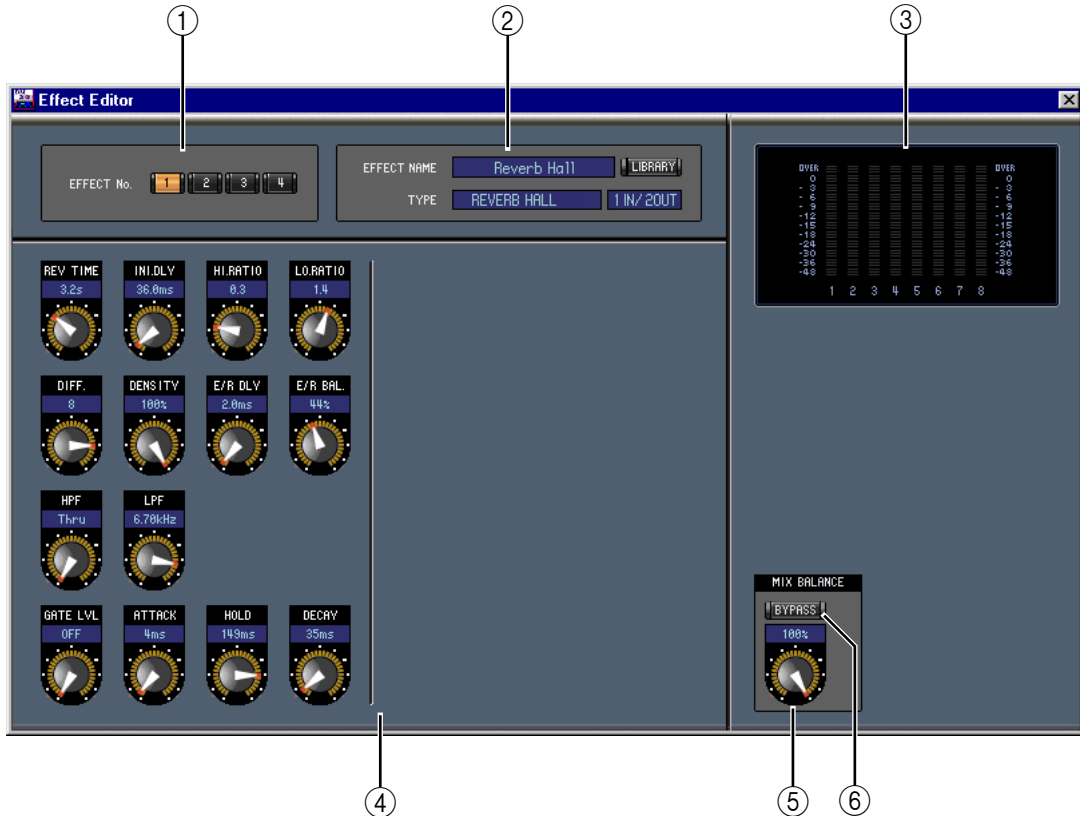
La ventana Surround Editor permite editar la posición de panoramización surround del canal de entrada seleccionado actualmente. Para abrir la ventana Surround Editor, seleccione Surround Editor en el menú Windows.



- ① **Sección CHANNEL SELECT**  
Los canales pueden seleccionarse haciendo clic en Channel ID y seleccionando en la lista que aparece, o haciendo clic en los botones Channel Select izquierdo y derecho. El nombre largo de canal se muestra debajo de Channel ID. Para editar el nombre, haga clic sobre él y escriba.
- ② **Gráfico de panoramización surround**  
El punto verde de este gráfico indica la posición de panoramización surround para el canal de entrada seleccionado actualmente. La panoramización surround se puede ajustar arrastrando el punto.
- ③ **Indicador SURROUND MODE**  
Indica el modo Surround seleccionado actualmente. STEREO, 3-1, o 5.1.
- ④ **Posición de panoramización surround**  
Se trata de la posición de panoramización surround actual.
- ⑤ **Control DIV**  
Este control giratorio ajusta la cantidad de divergencia (es decir, cómo se envía la señal Center a los canales izquierdo, derecho y central).
- ⑥ **Control LFE**  
Este control giratorio ajusta el nivel del canal LFE.

## 7 Ventana Effect Editor

La ventana Effect Editor permite editar los procesadores de efectos internos. Para abrir la ventana Effect Editor, seleccione Effect Editor en el menú Windows.



- ① **Selección del procesador de efectos**  
Estos botones se utilizan para seleccionar los procesadores de efectos internos.
- ② **Sección de selección de efectos**  
EFFECT NAME, TYPE e IN/OUT son el nombre, tipo y configuración de E/S del efecto recuperado en el procesador de efectos seleccionado actualmente. Para editar EFFECT NAME, haga clic en él y escriba. El botón LIBRARY abre la ventana Effects Library.
- ③ **Contadores**  
Son contadores de salida para el procesador de efectos seleccionado actualmente.
- ④ **Sección de parámetros de efecto**  
Esta sección contiene los distintos controles, botones y pantallas de efectos. Su composición depende del tipo de efecto seleccionado.
- ⑤ **Control MIX BALANCE**  
Este control se utiliza para ajustar el balance entre las señales húmeda y seca. Cuando está ajustado a 0, sólo se oye la señal seca. Cuando está ajustado a 100, sólo se oye la señal húmeda.
- ⑥ **Botón BYPASS**  
Este botón se utiliza para desviar el procesador de efectos seleccionado actualmente.

## 8 Ventana Timecode Counter

---

La ventana Timecode Counter muestra la posición del código de tiempo actual en horas, minutos, segundos y marcos, o en compases, tiempos y relojes MIDI, según el origen de código de tiempo especificado. Funciona al unísono con los contadores de código de tiempo de las páginas Automix Main y Memory del 02R96.



---

## 9 Combinaciones de teclas

---

### Menú File

Windows	Macintosh	Acción
CTRL+N	⌘-N	Crea una nueva sesión
CTRL+O	⌘-O	Abre una Sesión grabada previamente
CTRL+S	⌘-S	Guarda la Sesión actual

### Menú Windows

Windows	Macintosh	Acción
CTRL+W	⌘-W	Cierra la primera ventana excepto la ventana Console
CTRL+ALT+W	⌘-Opción-W	Cierra todas las ventanas excepto la ventana Console
CTRL+1	⌘-1	Abre la ventana Selected Channel
CTRL+2	⌘-2	Abre la ventana Library
CTRL+3	⌘-3	Abre la ventana Patch Editor
CTRL+4	⌘-4	Abre la ventana Surround Editor
CTRL+5	⌘-5	Abre la ventana Timecode Counter
CTRL+6	⌘-6	Abre la ventana Effect Editor

# Índice

## A

Abrir sesiones 3  
 All Lib, sincronización 3  
 Aplicar patches 20

## B

Biblioteca Channel 18  
 Biblioteca Compressor 18  
 Biblioteca Effects 18  
 Biblioteca EQ 18  
 Biblioteca Gate 18  
 Biblioteca Input Patch 18  
 Biblioteca Output Patch 18  
 Biblioteca Scene 18  
 Botón ALL CLEAR 20, 21  
 Botón AUTO 6, 7, 8, 11, 13, 14, 16  
 Botón AUTO SETUP 20, 21  
 Botón BYPASS 26  
 Botón CLEAR 19  
 Botón CLOSE 18  
 Botón COMP 5, 8  
 Botón DELAY 5, 8  
 Botón DIRECT 5, 11  
 Botón EQ 5, 8  
 Botón F.PAN 11  
 Botón GATE 5  
 Botón INSERT 5, 8, 11, 13, 15, 17  
 Botón LIBRARY 10, 12, 14, 16, 20, 21, 22, 23, 24  
 Botón ON 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 16, 17  
 Botón OPEN 18  
 Botón PHASE 5, 11  
 Botón RECALL 19  
 Botón SAVE 19  
 Botón SAVE AS 19  
 Botón SELECT 6, 7, 8, 9  
 Botón SOLO 6, 8, 11, 13, 14  
 Botón STEREO 5, 7, 8, 11  
 Botón STORE 19  
 Botón SURR 7  
 Botón TYPE I 11, 12, 14, 16  
 Botón TYPE II 11, 12, 14, 16  
 Botón UNDO 19  
 Botones FADER GROUP 12, 13, 15, 17  
 Botones LAYER 7  
 Botones MUTE GROUP 12, 13, 15, 17  
 Botones Pre/post 11  
 Botones ROUTING 5, 11

## C

Canales de entrada

ventana Console 5  
 ventana del canal seleccionado 10  
 Canales de salida 8  
 Canales Remote  
   ventana Console 9  
   ventana del canal seleccionado 17  
 CHANNEL SELECT 10, 12, 14, 16, 17, 25  
 Channel Select, preferencia 2  
 Combinaciones de teclas 28  
 Combinaciones, teclas 28  
 COMPRESSOR 11, 13, 14, 16  
 Configurar Studio Manager 1  
 Confirmation, preferencia 2  
 Console Device ID, preferencia 2  
 Console→PC, selección de canal 2  
 Console→PC, selección de capa 2  
 Console→PC, sincronización 3  
 Contador del canal 7, 8  
 Contadores 7, 26  
 Control ATT 12, 14, 16  
 Control BAL 16  
 Control DIV 25  
 Control LFE 6, 25  
 Control MIX BALANCE 26  
 Control PAN 6, 11  
 Crear nuevas sesiones 3  
 Curva de EQ 5, 8, 11, 12, 14, 16  
 Curva del compresor 5, 8, 11, 13, 14, 16  
 Curva Gate 11

## D

Deslizador de canal 7, 8, 9, 11, 13, 14, 16, 17

## E

EFFECT NAME 26  
 EFFECT No. 26  
 EFFECT TYPE 26  
 Envíos Aux  
   ventana Console 6  
   ventana del canal seleccionado 11  
 Envíos Matrix  
   ventana del canal seleccionado 16

## G

GATE 11  
 Gráfico de panoramización surround 25  
 Guardar sesiones 3

## I

Icono Pair 12, 13, 15  
 Indicador Offline 1  
 Indicador Online 1

Indicador SURROUND MODE 25  
Indicadores de apertura/cierre del Gate 5  
Iniciar Studio Manager 1  
INPUT PATCH 10

## L

Layer Select, preferencia 2

## M

Maestros de Aux Send  
    ventana Console 8  
    ventana del canal seleccionado 14

## N

Nuevas sesiones 3

## O

OMS MIDI Setup 1  
OMS Studio Setup 1

## P

Página Direct out patch 24  
Página Effect patch 23  
Página Input patch 20  
Página Insert patch 22  
Página Output patch 21  
Página web de Yamaha i  
PAN CONTROL 7  
Panel 02R96 INTERNAL DATA 19  
Panel FILE 19  
Pantalla Pan/Aux Send 6  
Parámetro Delay 6, 8  
Parámetro Direct Out 5, 11  
Parámetro SOURCE 5  
Patch confirmation 2  
Patchbay 21, 22, 24  
PC→Console, selección de canal 2  
PC→Console, selección de capa 2  
PC→Console, sincronización 3  
Posición de panoramización surround 25  
Puerto de entrada 1  
Puerto de salida 1  
Puertos, seleccionar 1

## R

Recall confirmation 2  
Resincronizar el Studio Manager 3  
Run MIDI in background 1

## S

Salidas Bus  
    ventana Console 8  
    ventana del canal seleccionado 12  
Salir de Studio Manager 1  
Sección DELAY 11, 12, 14, 16  
Sección EQUALIZER 11, 12, 14, 16  
Sección INSERT 11, 13, 15, 17  
Sección Master 7  
Sección TO STEREO 13  
Sesiones 3  
Sincronizar el Studio Manager 3  
Stereo Out  
    ventana Console 7  
    ventana del canal seleccionado 16  
Store confirmation 2

## U

Umbral de Gate 5

## V

Ventana Console 4  
Ventana Effect editor 26  
Ventana GEQ editor 27  
Ventana Library 18  
Ventana Patch editor 20  
Ventana Setup 2  
Ventana Surround editor 25  
Ventana Timecode counter 27

