

COMPRESSOR 260/260S

Manuel de instrucciones



¿Qué son los Add-On Effects?

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



Ventana Compressor 260 de Studio Manager

¿Qué es Compressor 260/260S?

Compressor 260/260S es un paquete de Add-On Effects.

Este efecto emula las características de los compresores y limitadores de mediados de la década de los setenta, que actualmente se utilizan como un medio estándar para reforzar el sonido en directo.

Compressor 260S es un efecto estéreo. Puede enlazar sus parámetros para los canales L (izquierdo) y R (derecho).

Compressor 260 es a un efecto "split" (división) monoaural. Es posible controlar dos canales monoaurales de modo independiente. También puede controlar algunos parámetros simultáneamente efectuando un enlace estéreo.

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

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

Fue creada por un grupo de ingeniería que lideraba el Sr. Kunimoto, un ingeniero que desarrolló los primeros sintetizadores de modelado físico, VL1 y VP1. Compressor 260/260S utiliza la tecnología VCM.

Avisos especiales

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

Instalación de Compressor 260/260S

Consulte la Guía de instalación de Add-On Effects para obtener más información sobre la instalación de Compressor 260/260S.

Utilización de Compressor 260/260S

Al igual que sucede con otros efectos, puede recuperar y editar el programa Compressor 260/260S en la consola o en Studio Manager.

El funcionamiento básico es el siguiente:

- 1 Seleccione uno de los procesadores de efectos internos.
 - 2 Conecte la señal a y desde el procesador de efectos seleccionado actualmente.
 - 3 Localice la página Effects Library (Biblioteca de efectos).
 - 4 Seleccione y recupere Compressor 260 o 260S.
- NOTA** Al recuperar el programa, se silencian temporalmente todas las salidas del procesador de efectos.
- 5 Localice la página Effects Edit (Edición de efectos).
 - 6 Ajuste los parámetros (consulte la sección "[Nombres de componentes y funciones](#)" para obtener más información sobre los parámetros de Compressor 260/260S.)

El procedimiento de recuperación y edición de Compressor 260/260S varía en función de la consola que se utilice. Consulte el Manual de instrucciones que se distribuye con la consola para obtener más información.

Edición de parámetros en Studio Manager

En Studio Manager, aparecen parámetros editables en las ventanas Compressor 260/260S y Generic Editor (editor genérico).

En general, la ventana de Compressor 260/260S le permite editar parámetros concretos de Compressor 260/260S, mientras que en la ventana Generic Editor puede editar parámetros comunes a Compressor 260/260S y otros efectos.

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

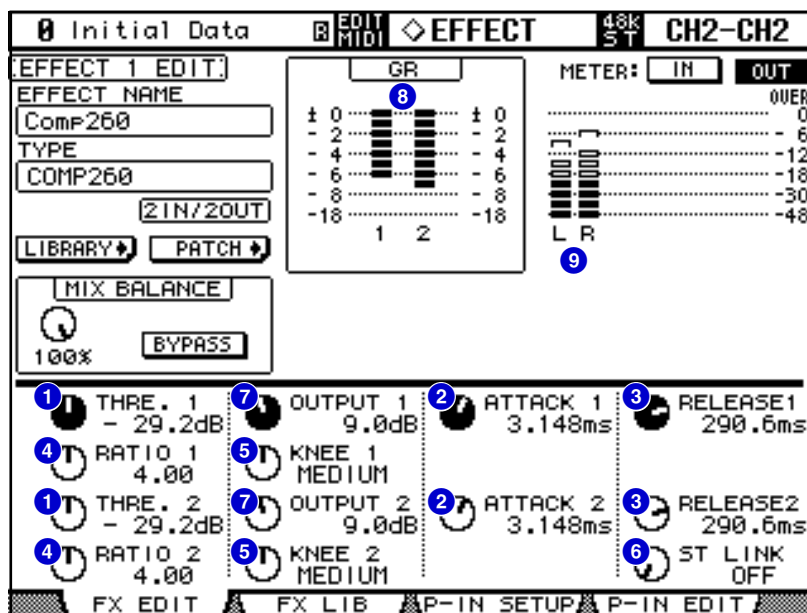


Ventana Generic Editor de Studio Manager

Nombres de componentes y funciones



Ventana Compressor 260 de Studio Manager



Pantalla de consola (pantalla de una consola DM2000.)

En la siguiente sección:

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

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

1 Controles [THRESHOLD]/[THRE. (1 y 2)] **Studio Manager** **Console**

Ajustan el umbral del compresor.

NOTA El rango cubre de -60,0 a 0,0 dB.

2 Controles [ATTACK]/[ATTACK (1 y 2)] **Studio Manager** **Console**

Ajustan el tiempo de ataque del compresor.

NOTA El rango va de 0,010 a 80,00 ms.

3 Controles [RELEASE]/[RELEASE (1 y 2)] **Studio Manager** **Console**

Ajustan el tiempo de liberación del compresor.

NOTA El rango va de 6,2 a 999,0 ms.



1	THRE. 1	7	OUTPUT 1	2	ATTACK 1	3	RELEASE 1
	- 29.2dB		9.0dB		3.148ms		290.6ms
4	RATIO 1	5	KNEE 1				
	4.00		MEDIUM				
1	THRE. 2	7	OUTPUT 2	2	ATTACK 2	3	RELEASE 2
	- 29.2dB		9.0dB		3.148ms		290.6ms
4	RATIO 2	5	KNEE 2			6	ST LINK
	4.00		MEDIUM				OFF



4 Controles [RATIO]/[RATIO (1 y 2)] Studio Manager Console

Ajustan el índice del compresor.

NOTA El rango va de 1,0 a ∞.

5 Botón [KNEE]/controles [KNEE (1 y 2)] Studio Manager Console

Ajustan la curva de respuesta del compresor.

NOTA Las opciones son Soft (Suave, el indicador LED se apaga), Medium (Media, ) y Hard (Dura, .

6 Botón [LINK ON]/control [ST LINK] Studio Manager Console

Este botón y control sólo están disponibles en Compressor 260.

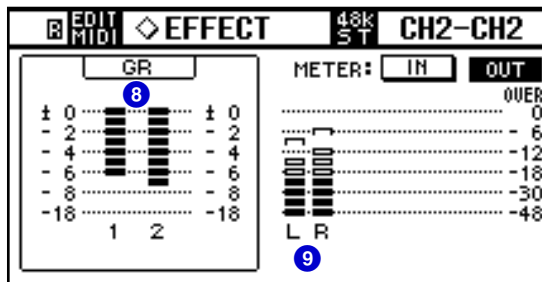
Cuando se activa este parámetro, el indicador LED se enciende en rojo y CH1 y CH2 se enlazan como un par estéreo.

En este momento se enlazan los parámetros Threshold (Umbral), Knee (Curva de respuesta), Attack (Ataque), Release (Liberación) y Ratio (Índice) de CH1 y CH2, pero no el parámetro Output Gain (Ganancia de salida).

7 Control [OUTPUT] Studio Manager Console

Ajusta la ganancia de salida.

NOTA El rango cubre de -20,0 a 40,0 dB.



8 Indicador de GR Studio Manager Console

Indica la cantidad de reducción de ganancia aplicada por el compresor.

9 Indicador [OUT]/indicador de nivel Studio Manager Console

Studio Manager muestra el nivel de salida de los efectos.

La consola muestra el nivel de entrada o de salida de los efectos.

Puede seleccionar el nivel de entrada o de salida que se va a mostrar utilizando los botones **METER: [IN]/[OUT]**.