

FIELD ROTATION

Manual de instrucciones



¿Qué son los ADD-ON EFFECTS?

Los ADD-ON EFFECTS son paquetes de software que instalan programas adicionales de efectos de alta calidad en consolas digitales.



¿Qué es Field Rotation?

Field Rotation es uno de los programas de efectos que pueden utilizarse con los ADD-ON EFFECTS. Gira virtualmente el campo de sonido surround.



¿Qué es iSSP (Interactive Spatial Sound Processor, Procesador de sonido espacial interactivo)?

iSSP es una tecnología que combina un simulador de sonido geométrico que atenúa el sonido según el cálculo de la reflexión de éste asociada a la forma de la habitación, que considera la dirección de la fuente de sonido y los materiales que recubren la superficie de la habitación, y tecnología de procesador de señal multicanal que utiliza la información de posición de la fuente de sonido para aplicar atenuación de distancia en función del balance y el retardo/filtro de cada canal de salida. Esta tecnología iSSP se utiliza en Field Rotation.

Avisos especiales

- Excepto en los casos en los que las leyes de copyright permiten la reproducción para uso privado, la queda prohibida la reproducción de la música comercial o los datos de sonido sin la autorización del titular de los derechos de propiedad intelectual. Antes de utilizar el producto, consulte con un experto en leyes de copyright.
- Los derechos de propiedad intelectual de este software y su manual pertenecen a Yamaha Corporation.
- Queda prohibida la reproducción o modificación total o parcial de este software y su manual.
- Yamaha no asume ninguna responsabilidad relacionada con el resultado o efecto del uso de este software y su manual.
- Las capturas de pantalla incluidas en este manual se proporcionan únicamente con fines ilustrativos. Pueden diferir de las pantallas reales.
- Los nombres de empresas y productos citados en este documento son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.

Instalación de Field Rotation

Consulte la Guía de instalación de ADD-ON EFFECTS para obtener más información sobre la instalación de Field Rotation.

Utilización de Field Rotation

Al igual que sucede con otros efectos, puede recuperar y editar el programa Field Rotation 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 Field Rotation.
NOTE 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" en la página 3 para obtener más información sobre los parámetros de Field Rotation).

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

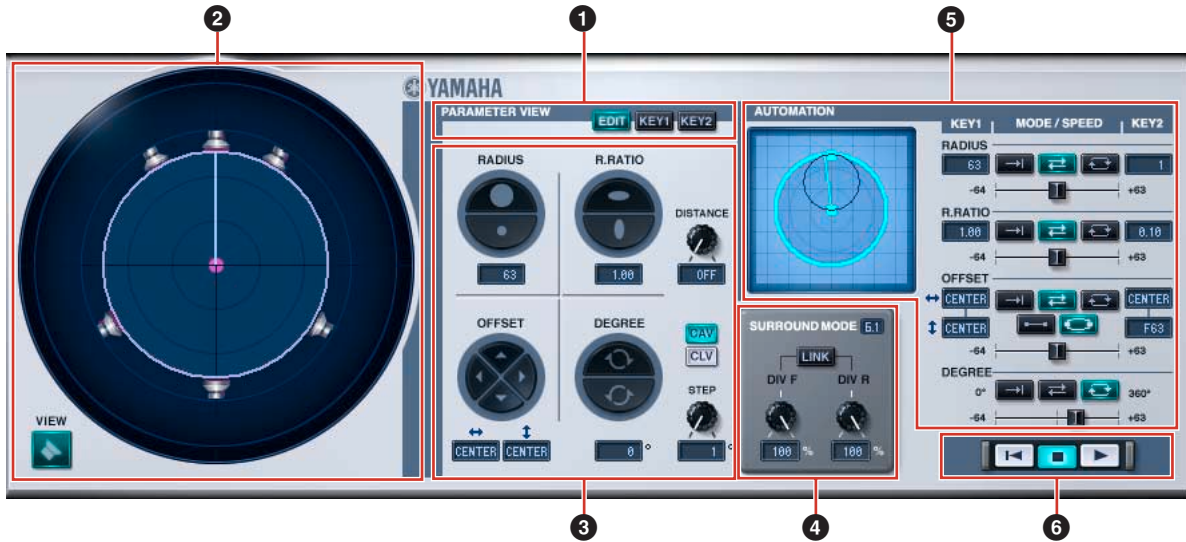
Edición de parámetros en Studio Manager

En Studio Manager, los parámetros modificables aparecen en las ventanas Field Rotation y Editor general. La ventana Field Rotation le permite editar parámetros específicos de Field Rotation y, la ventana Editor general, parámetros comunes a Field Rotation y otros efectos. Consulte el Manual de instrucciones de Studio Manager para su consola para obtener más información sobre la ventana Editor general.

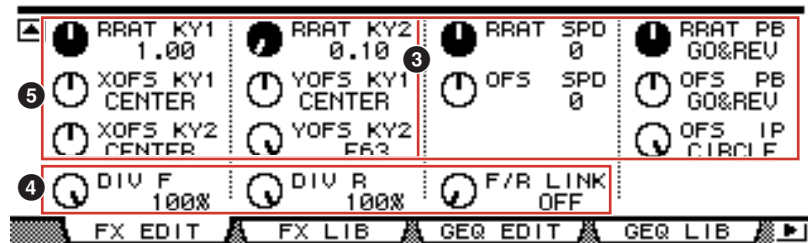
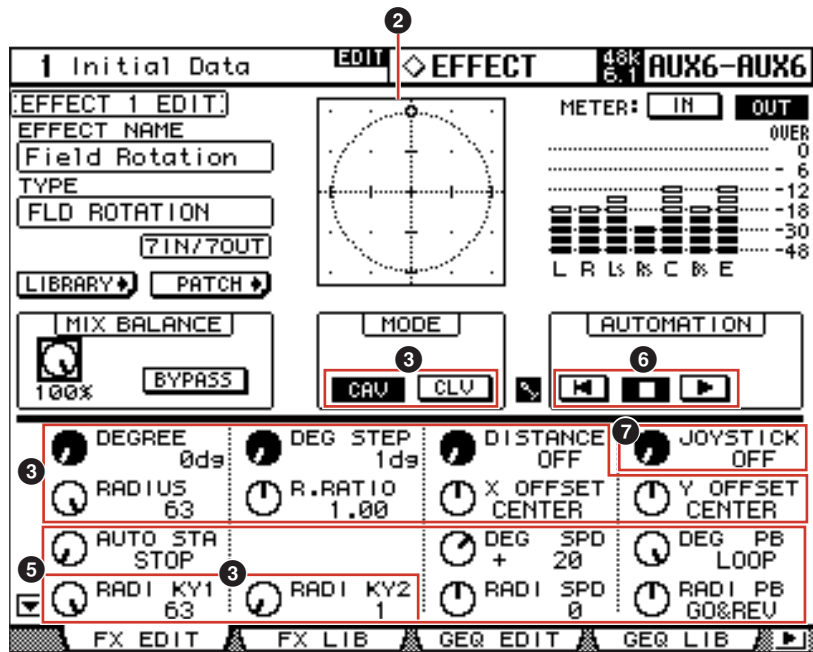


Ventana Editor general de Studio Manager

Nombres de componentes y funciones



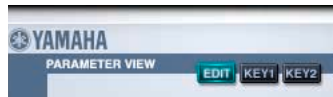
Ventana Field Rotation



Pantalla de la consola

1 Parameter View (Vista Parámetros)

Cambia los parámetros que desea mostrar o editar.



EDIT Botón [EDIT] (Editar): edita los parámetros de los datos actuales.

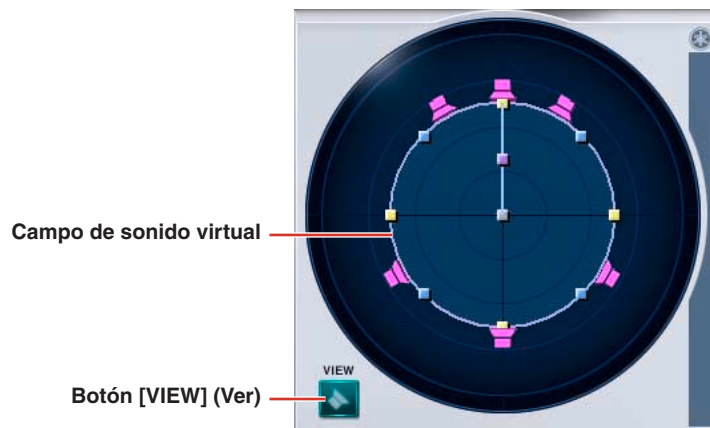
KEY1 Botón [KEY 1] (Punto 1): edita los parámetros de KEY 1 (Punto 1), que es el punto de inicio de la automatización.

KEY2 Botón [KEY 2] (Punto 2): edita los parámetros de KEY 2 (Punto 2), que es el punto final de la automatización.

2 Ámbito de campo

Muestra el estado y permite editar la disposición real de los altavoces, así como la rotación, movimiento y forma del campo de sonido virtual.

Consulte "3 Parámetro" en la página 5 para obtener información sobre las operaciones que pueden realizarse en la ventana Editor general y en la consola.



Campo de sonido virtual

Cambia el campo de sonido virtual.

Ampliar/reducir



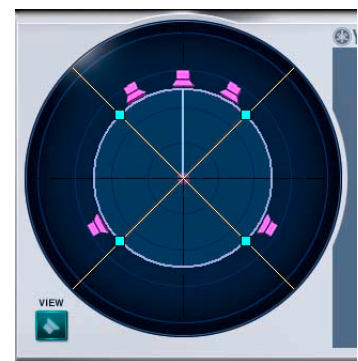
Ampliar/reducir verticalmente

En Ámbito de campo, puede ampliar o reducir el campo de sonido virtual en dirección vertical; para ello, arrastre el ratón desde el punto de intersección del círculo que representa el campo de sonido virtual y la línea recta que se extiende verticalmente desde el centro del círculo. Si lo prefiere, puede ampliarlo o reducirlo pulsando las teclas de flecha [↑] y [↓] mientras mantiene pulsado el botón del ratón.



Ampliar/reducir horizontalmente

En Ámbito de campo, puede ampliar o reducir el campo de sonido virtual en dirección horizontal; para ello, arrastre el ratón desde el punto de intersección del círculo que representa el campo de sonido virtual y la línea recta que se extiende horizontalmente desde el centro del círculo. Si lo prefiere, puede ampliarlo o reducirlo pulsando las teclas de flecha [←] y [→] mientras mantiene pulsado el botón del ratón.



Ampliar/reducir todo

Puede ampliar o reducir el campo de sonido virtual en todas las direcciones; para ello, arrastre el ratón desde el punto de intersección del círculo que representa el campo de sonido virtual y la línea recta que se extiende en un ángulo de 45 grados desde el centro del círculo. Si lo prefiere, puede ampliarlo o reducirlo pulsando las teclas de flecha [↑] y [↓] mientras mantiene pulsado el botón del ratón.

Movimiento

Para mover el campo de sonido virtual, utilice el ratón para arrastrar el punto central (control cuadrado) del círculo que representa el campo de sonido virtual. Si lo prefiere, puede moverlo pulsando las teclas de flecha [↑] [↓] [←] y [→] mientras mantiene pulsado el botón del ratón.



Rotación

Para girar el campo de sonido virtual, utilice el ratón para arrastrar el punto central (control cuadrado) de la línea recta que se extiende desde el centro del círculo que representa el campo hasta el altavoz central delantero virtual. Si lo prefiere, puede girarlo hacia la derecha pulsando las teclas de flecha [↑] y [→] mientras mantiene pulsado el botón del ratón, y hacia la izquierda pulsando las teclas de flecha [↓] y [←] mientras mantiene pulsado el botón del ratón.



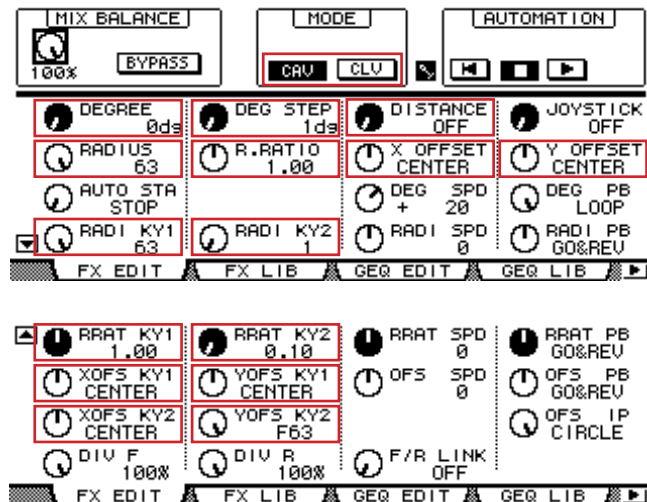
Esto puede modificarse únicamente si Parameter View (Vista Parámetros) indica [EDIT] (Editar).



Botón [VIEW] (Ver)

Con este botón, se muestran u ocultan los altavoces virtuales en Ámbito de campo.

3 Parámetro



RADIUS (Radio)/mando [RADIUS] (Radio)

Amplía o reduce el tamaño general del campo de sonido virtual.

Para cambiar este valor, haga doble clic en el área de la ventana Field Rotation en la que figura el valor numérico correspondiente y, a continuación, escriba otro valor numérico con la ayuda del teclado o arrastre verticalmente con el ratón. En la ventana Editor general y en la consola, el mando [RADIUS] (Radio) también puede utilizarse para cambiar el valor actual. Además, puede utilizar el mando [RADI KY1] (Radio punto 1) para cambiar KEY 1 (Punto 1) y el mando [RADI KY2] (Radio punto 2) para cambiar KEY 2 (Punto 2).

R.RATIO (Relación)

Cambia la relación anchura/altura (proporciones vertical y horizontal) del campo de sonido virtual.

Para cambiar este valor, haga doble clic en el área de la ventana Field Rotation en la que figura el valor numérico correspondiente y, a continuación, escriba otro valor numérico con la ayuda del teclado o arrastre verticalmente con el ratón. En la ventana Editor general y en la consola, el mando [R.RATIO] (Relación) también puede utilizarse para cambiar el valor actual. Además, puede utilizar el mando [RRAT KY1] (Relación punto 1) para cambiar KEY 1 (Punto 1) y el mando [RRAT KY2] (Relación punto 2) para cambiar KEY 2 (Punto 2).

OFFSET (Desplazamiento)

Cambia las coordenadas del punto central del campo de sonido virtual.

Para cambiar este valor, haga doble clic en el área de la ventana Field Rotation en la que figura el valor numérico correspondiente y, a continuación, escriba otro valor numérico con la ayuda del teclado o arrastre verticalmente con el ratón. En la ventana Editor general y en la consola, los mandos [X OFFSET] (Desplazamiento X) e [Y OFFSET] (Desplazamiento Y) también puede utilizarse para cambiar los valores actuales. Además, puede utilizar los mandos [XOFS KY1] (Desplazamiento X punto 1) e [YOFS KY1] (Desplazamiento Y punto 1) para cambiar KEY 1 (Punto 1) y el mando [XOFS KY2] (Desplazamiento X punto 2) e [YOFS KY2] (Desplazamiento Y punto 2) para cambiar KEY 2 (Punto 2).

DEGREE (Ángulo)

Cambia el ángulo de rotación del campo de sonido virtual.

Este parámetro es válido únicamente si Parameter View (Vista Parámetros) indica [EDIT] (Editar).

Para cambiar este valor, haga doble clic en el área de la ventana Field Rotation en la que figura el valor numérico correspondiente y, a continuación, escriba otro valor numérico con la ayuda del teclado o arrastre verticalmente con el ratón. Además, este parámetro también puede ajustarse mediante el mando [DEGREE] (Ángulo) de la ventana Editor general y la consola.

STEP (Intervalo)

Cambia el intervalo, expresado en grados de rotación, con el que cambia el parámetro Degree (Ángulo).

Para cambiar este valor, haga doble clic en el área de la ventana Field Rotation en la que figura el valor numérico correspondiente y, a continuación, escriba otro valor numérico con la ayuda del teclado o arrastre verticalmente con el ratón. Además, este parámetro también puede ajustarse mediante el mando [DEG STEP] (Intervalo grados) de la ventana Editor general y la consola.

DISTANCE (Distancia)/mando [DISTANCE] (Distancia)

Ajustan el nivel de atenuación del volumen causada por la distancia.

Si cambia el valor de DISTANCE (Distancia), puede ajustar la diferencia de volumen que se aprecia cuando la fuente de sonido está cerca y cuando está lejos.

El nivel de atenuación aumenta (el volumen de un sonido lejano se reduce) a medida que se aumenta este valor.

Además, este parámetro también puede ajustarse mediante el mando [DISTANCE] (Distancia) de la ventana Editor general y la consola.

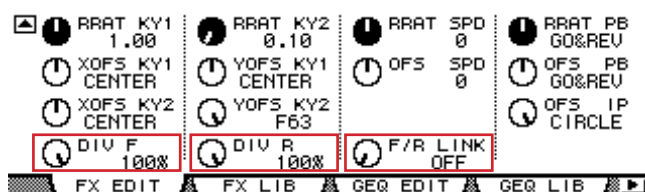
Modo de rotación

Estos modos hacen referencia a la rotación.

CAV Botón [CAV] (VAC): velocidad angular constante (la velocidad de rotación es constante respecto a los grados del ángulo).

CLV Botón [CLV] (VLC): velocidad lineal constante (la velocidad de rotación es constante respecto a la circunferencia del círculo).

4 SURROUND MODE (Modo Surround)



Pantalla SURROUND MODE (Modo Surround)

Si el modo Surround es 6.1, la pantalla muestra "6.1". A su vez, muestra "3-1" en el caso del modo Surround 3-1 y "5.1" en el caso de los demás modos Surround.

Mandos [DIV] (Div.) y [DIV F] (Div.D)

Establecen los valores de izquierda y derecha de la señal delantera central, así como el porcentaje enviado al canal central.

Si el modo Surround indicado en la ventana Field Rotation es 6.1, se muestra [DIV.F] (Div. D). En el caso de los demás modos Surround, se muestra [DIV] (Div.).

[DIV.F] (Div. D) se muestra siempre en la ventana Editor general y en la consola.

Pantalla DIV/DIV F (Div./Div. D)

Muestra el valor de DIV/DIV F (Div./Div. D).

Para cambiar este valor, haga doble clic y, a continuación, escriba otro valor con la ayuda del teclado o arrastre verticalmente con el ratón.

Si el valor es cero, sólo se utiliza L/R (I/D). Si el valor es 50, la relación entre L/R (I/D) y el centro será de 50:50. A su vez, si el valor es 100, la señal se dirigirá únicamente al canal central.

Mando [DIV R] (Div. T)

Establecen los valores de izquierda y derecha de la señal trasera central, así como el porcentaje enviado al canal central. Se muestra en la ventana Field Rotation únicamente si el modo Surround es 6.1. Si no, aparece atenuado.

Pantalla DIV R (Div. T)

Muestra el valor DIV R (Div. T).

Para cambiar este valor, haga doble clic y, a continuación, escriba otro valor con la ayuda del teclado o arrastre verticalmente con el ratón.

Si el valor es cero, sólo se utiliza L/R (I/D). Si el valor es 50, la relación entre L/R (I/D) y el centro será de 50:50. A su vez, si el valor es 100, la señal se dirigirá únicamente al canal central.

Botón [LINK] (Enlace) y mando [F/R LINK] (Enlace D/T)

Enlaza los valores DIV R (Div. T) y DIV F (Div. D).

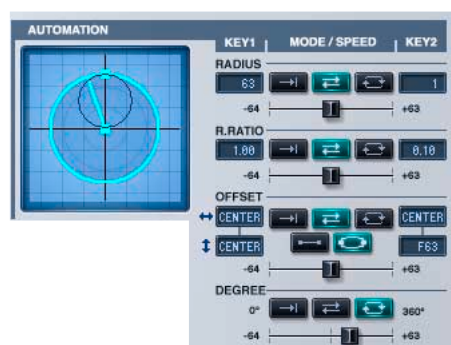
Si se enlazan, el valor DIV R (Div. T) será el mismo que el valor DIV F (Div. D)

Se muestra en la ventana Field Rotation únicamente si el modo Surround es 6.1. Si no, aparece atenuado.

5 AUTOMATION (Automatización)

Esta pantalla incluye ajustes relacionados con la automatización.

En Field Rotation, el funcionamiento de la automatización está basado en el campo de sonido virtual definido para KEY 1 (Punto 1) y KEY 2 (Punto 2) respectivamente. No obstante, es posible simular movimientos complejos debido a que la automatización puede establecerse configurando los parámetros de tamaño, relación anchura/altura, posición y ángulo de forma individual.



Ámbito de vista previa de automatización

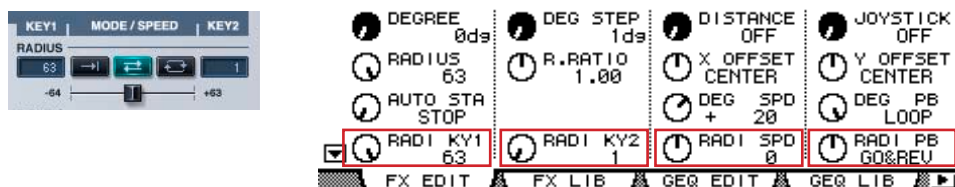
Con Ámbito de vista previa, puede ver una vista previa animada de la reproducción automatizada basada en los parámetros de automatización establecidos en ese momento.

Debido a que la vista previa animada funciona mediante simulación en el editor, no depende de si la automatización en la unidad está funcionando o no. Además, debido a que funciona siempre, incluso en modo fuera de línea, no está sincronizada con el funcionamiento en la unidad principal.



RADIUS (Radio)

Establece el tamaño del campo de sonido virtual.



KEY 1 (Punto 1)

Tamaño en el punto de inicio de la automatización.




Para cambiar este valor, utilice el procedimiento descrito en la sección "2 Ámbito de campo" en la página 4 o en la sección "3 Parámetro" en la página 5, haga doble clic en el área de la ventana Field Rotation en la que figura el valor numérico correspondiente y, a continuación, escriba otro valor numérico con la ayuda del teclado o arrastre verticalmente con el ratón.

KEY 2 (Punto 2)

Tamaño en el punto final de la automatización.

Para cambiar este valor, utilice el procedimiento descrito en la sección "2 Ámbito de campo" en la página 4 o en la sección "3 Parámetro" en la página 5, haga doble clic en el área de la ventana Field Rotation en la que figura el valor numérico correspondiente y, a continuación, escriba otro valor numérico con la ayuda del teclado o arrastre verticalmente con el ratón.

Modo de reproducción/mando [RADI PB] (Radio R)

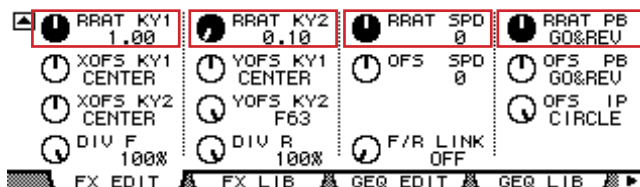
-  **Una vez:** pasa del tamaño de KEY 1 (Punto 1) al tamaño de KEY 2 (Punto 2) y, a continuación, termina.
-  **Ida y vuelta:** alterna continuamente entre los tamaños de KEY 1 (Punto 1) y KEY 2 (Punto 2).
-  **Bucle:** tras pasar del tamaño de KEY 1 (Punto 1) al tamaño de KEY 2 (Punto 2), regresa al tamaño de KEY 1 (Punto 1) y repite.

Control deslizante Speed (Velocidad)/mando [RADI SPD] (Radio Vel.)

Ajusta la velocidad de la automatización.

R.RATIO (Relación)

Establece la relación anchura/altura del campo de sonido virtual.



KEY 1 (Punto 2)

Relación anchura/altura en el punto de inicio de la automatización.




Para cambiar este valor, utilice el procedimiento descrito en la sección "2 [Ámbito de campo](#)" en la página 4 o en la sección "3 [Parámetro](#)" en la página 5, haga doble clic en el área de la ventana Field Rotation en la que figura el valor numérico correspondiente y, a continuación, escriba otro valor numérico con la ayuda del teclado o arrastre verticalmente con el ratón.

KEY 2 (Punto 2)

Relación anchura/altura en el punto final de la automatización.

Para cambiar este valor, utilice el procedimiento descrito en la sección "2 [Ámbito de campo](#)" en la página 4 o en la sección "3 [Parámetro](#)" en la página 5, haga doble clic en el área de la ventana Field Rotation en la que figura el valor numérico correspondiente y, a continuación, escriba otro valor numérico con la ayuda del teclado o arrastre verticalmente con el ratón.

Modo de reproducción/mando [RRAT PB] (Relación R)

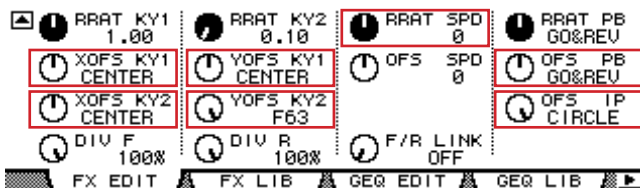
-  **Una vez:** pasa de la relación de KEY 1 (Punto 1) a la relación de KEY 2 (Punto 2) y, a continuación, termina.
-  **Ida y vuelta:** alterna continuamente entre las relaciones de KEY 1 (Punto 1) y KEY 2 (Punto 2).
-  **Bucle:** tras pasar de la relación de KEY 1 (Punto 1) a la relación de KEY 2 (Punto 2), regresa a la relación de KEY 1 (Punto 1) y repite.

Control deslizante Speed (Velocidad)/mando [RRAT SPD] (Relación Vel.)

Ajusta la velocidad de la automatización.

OFFSET (Desplazamiento)

Establece la posición del campo de sonido virtual.



KEY 1 (Punto 2)

Posición en el punto de inicio de la automatización.




Para cambiar este valor, utilice el procedimiento descrito en la sección "2 [Ámbito de campo](#)" en la página 4 o en la sección "3 [Parámetro](#)" en la página 5, haga doble clic en el área de la ventana Field Rotation en la que figura el valor numérico correspondiente y, a continuación, escriba otro valor numérico con la ayuda del teclado o arrastre verticalmente con el ratón.

KEY 2 (Punto 2)



Posición en el punto final de la automatización.

Para cambiar este valor, utilice el procedimiento descrito en la sección "2 [Ámbito de campo](#)" en la página 4 o en la sección "3 [Parámetro](#)" en la página 5, haga doble clic en el área de la ventana Field Rotation en la que figura el valor numérico correspondiente y, a continuación, escriba otro valor numérico con la ayuda del teclado o arrastre verticalmente con el ratón.

Modo de reproducción/mando [OFS PB] (Desplazamiento R)

-  **Una vez:** si el modo de interpolación es lineal, pasa de la posición de KEY 1 (Punto 1) a la posición de KEY 2 (Punto 2) y, a continuación, termina. Si el modo de interpolación es circular, da una vuelta alrededor de la circunferencia de un círculo cuyo diámetro es la línea recta que une las posiciones de KEY 1 (Punto 1) y KEY 2 (Punto 2). Una vez que ha completado una vuelta, termina.
-  **Ida y vuelta:** si el modo de interpolación es lineal, pasa de la posición de KEY 1 (Punto 1) a la posición de KEY 2 (Punto 2) y, a continuación, regresa. Si el modo de interpolación es circular, da una vuelta alrededor de la circunferencia de un círculo cuyo diámetro es la línea recta que une las posiciones de KEY 1 (Punto 1) y KEY 2 (Punto 2). A continuación, da una vuelta en la dirección opuesta y repite el proceso.
-  **Bucle:** si el modo de interpolación es lineal, describe un bucle pasando de la posición de KEY 1 (Punto 1) a la posición de KEY 2 (Punto 2) y, a continuación, salta a la posición de KEY 1 (Punto 1) antes de repetir. Si el modo de interpolación es circular, gira continuamente alrededor de la circunferencia de un círculo cuyo diámetro es la línea recta que une las posiciones de KEY 1 (Punto 1) y KEY 2 (Punto 2).

Modo de interpolación/mando [OFS IP] (Desplazamiento I)

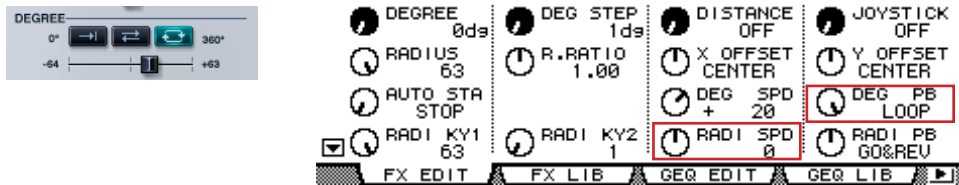
-  **Lineal:** se desplaza en línea recta.
-  **Circular:** se mueve en círculo.

Control deslizante Speed (Velocidad)/mando [RRAT SPD] (Relación Vel.)




Ajusta la velocidad de la automatización.

DEGREE (Ángulo)

Establece la rotación del campo de sonido virtual.



Modo de reproducción/mando [DEG PB] (Ángulo R)




-  **Una vez:** gira de cero a 360 grados.
-  **Ida y vuelta:** después de girar de cero a 360 grados, gira en la dirección inversa hasta la posición de cero grados y repite.
-  **Bucle:** gira continuamente.

Control deslizante Speed (Velocidad)/mando [RRAT SPD] (Relación Vel.)

Ajusta la velocidad de la automatización.

6 Barra de desplazamiento



-  **botón:** se utiliza para mover la fuente de sonido a la posición inicial.
-  **botón:** se utiliza para desactivar la automatización.
-  **botón:** se utiliza para iniciar la automatización.

7 Mando [JOYSTICK]

activa y desactiva el movimiento de la ruta en la consola con el joystick.

