02R96-v2 - Guía rápida

Cómo empezar con la mesa “en blanco”

Para borrar todas las memorias de la mesa y recuperar las configuraciones iniciales, mantenga pulsado el conmutador SCENE MEMORY STORE mientras enciende el aparato. Si acaba de extraerlo de su embalaje y es la primera vez que enciende el aparato, no es necesario que haga esto último.

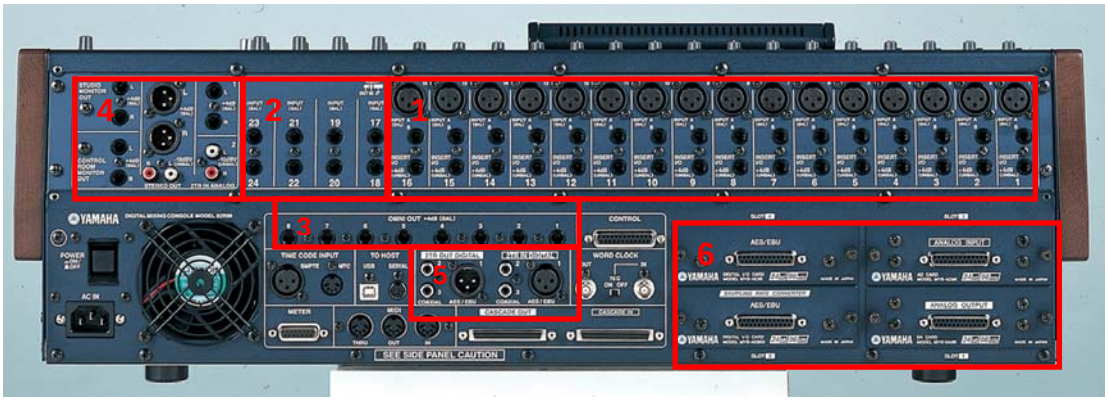
Para empezar con las configuraciones en blanco sin borrar las memorias, basta recuperar la SCENE 00. Para ello, utilice los conmutadores SCENE MEMORY de flecha arriba/flecha abajo para seleccionar la escena “00” y, a continuación, pulse RECALL.

Si se escoge esta función, todos los faders se desplazarán hacia abajo y las funciones de mezcla recuperarán sus valores por defecto.

La estructura del panel trasero

Todos los conectores de audio se encuentran en el panel trasero, que incluye lo siguiente:

1. 16 entradas de micro con entradas XLR y TRS. Insertos TRS (no balanceados).
2. 8 entradas de línea con jacks TRS.
3. 8 salidas analógicas “OMNI” con jacks TRS.
4. Salidas Stereo, Studio y Control Room.
5. 3x salidas y entradas digitales a 2 pistas.
6. 4 slots de expansión opcionales.

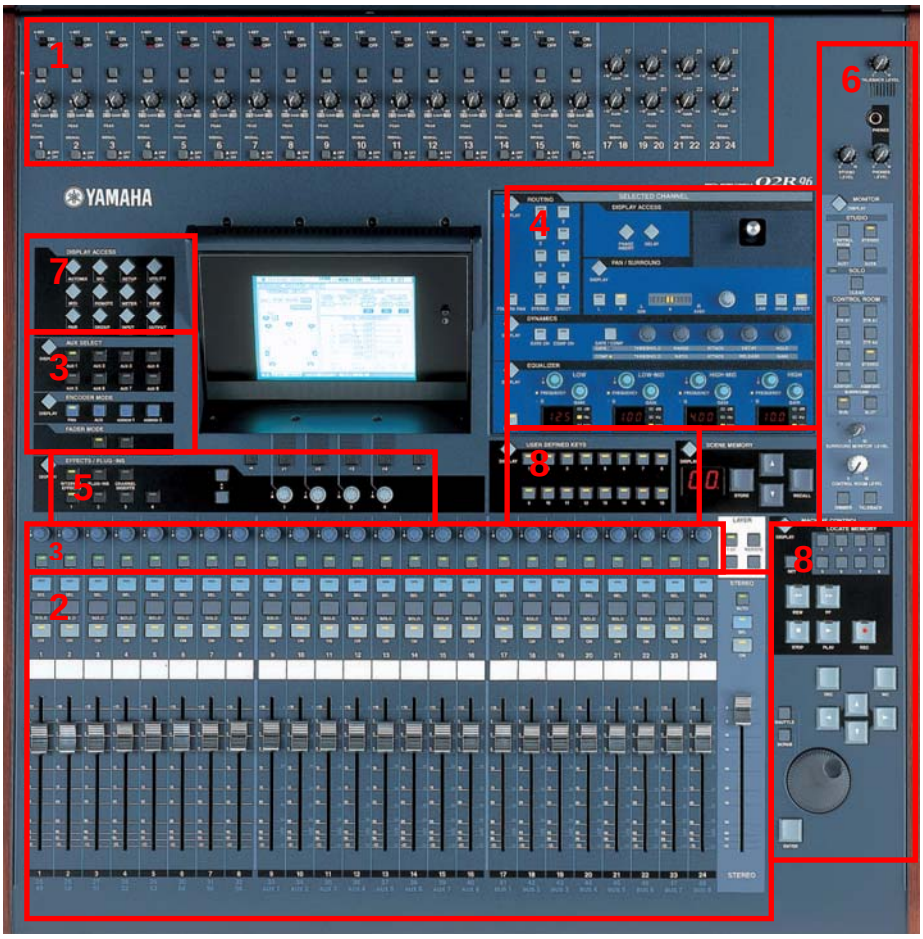


Asimismo, el panel trasero incluye conectores que se utilizan para diversas funciones de control y sincronización. Por ejemplo, el puerto CONTROL (D-sub, 25 pines) se utiliza para los relés GPI de bajo voltaje. Los puertos CASCADE IN y OUT sirven para conectar otras consolas 02R96 y compartir buses de audio. El conector METER se utiliza para el puente de vúmetros (opcional).

La estructura del panel frontal

En el panel frontal se encuentran todos los controles, estructurados en áreas lógicas:

1. Entrada analógica de ganancia, pad, inserto y +48V.
2. Conmutadores de fader, On, solo, selección y auto para todos los canales.
3. Controles de panorámico y auxiliar.
4. Área de canal seleccionado.
5. Controles de efecto.
6. Controles de monitor.
7. Conmutadores de acceso a la pantalla (diamantes en gris).
8. Conmutadores de control de máquina y control de pantalla.



El área SELECTED CHANNEL resulta fundamental. En dicha área, aparecen reflejadas todas las funciones importantes para cada canal. Solamente se puede seleccionar un canal por vez. Para seleccionar un canal (y acceder a sus configuraciones en el área SELECTED CHANNEL), pulse el conmutador SEL. Cuando desee pasar a otro canal, basta pulsar el conmutador SEL correspondiente.

Cómo controlar los faders de canal

En la 02R96 hay 4 capas de faders:

1. Canales de entrada 1-24.
2. Canales de entrada 25-48.
3. Canales de entrada 49-56 + aux. 1-8 + buses 1-8.
4. Capa remota para controlar otras funciones/mecanismos.

Cuando se cambian las capas, se memorizan todas las configuraciones de canal. Simplemente, se modifican las configuraciones de los canales que aparecen en pantalla.

Cada fader controla una entrada distinta de la 02R96. Esta asignación no es fija y se puede modificar en el menú INPUT PATCH.
He aquí los ajustes por defecto:

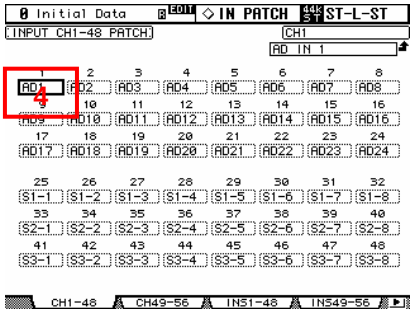
los canales 1-24 controlan las 24 entradas analógicas principales;
los canales 25-32 controlan las entradas 1-8 del slot 1;
los canales 33-40 controlan las entradas 1-8 del slot 2;
los canales 41-48 controlan las entradas 1-8 del slot 3;
los canales 49-56 controlan las entradas procedentes de los efectos internos 1-4.

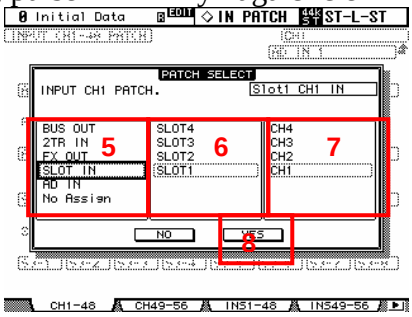
Cómo modificar el PATCH DE ENTRADA

Para asignar distintas entradas a los canales de entrada, por ejemplo, a las entradas del slot 4, realice las siguientes tareas:

1. pulse la tecla de acceso a la pantalla de INPUT PATCH.

2. Si es necesario, pulse el botón varias veces hasta que aparezca la página CH1-48 o la página CH49-56.
3. Pulse el conmutador SEL del canal escogido (o desplace el cursor en la pantalla hasta el número de canal escogido).
4. Pulse ENTER (mediante la rueda de datos situada en la esquina inferior derecha de la mesa).
5. Seleccione el tipo de entrada en la primera lista (AD in/Slot in/FX out, etc.).
6. Pulse ENTER y escoja la opción deseada en la siguiente columna (por ejemplo, Slot # o FX #).
7. Pulse ENTER y escoja la opción deseada en la última columna (por ejemplo, CH# o L/R).
8. Para finalizar el cambio de Patch, pulse ENTER y haga clic en YES.





MODO CODIFICADOR/MODO FADER

Los codificadores situados por encima de los faders pueden emplearse para editar diversos parámetros de canal. Los más útiles son los panorámicos y los envíos auxiliares.

1. Para editar el panorámico en los codificadores, basta pulsar el conmutador PAN ENCODER MODE y girar el codificador requerido. La pantalla LCD mostrará la posición de panorámico en una ventana.

2. Para modificar el auxiliar en los codificadores, pulse el conmutador AUX ENCODER MODE y seleccione el AUX# (1-8) requerido mediante uno de los conmutadores AUX SELECT situados arriba. La pantalla LCD mostrará el nivel de auxiliar en una ventana.

3. Para ver la información de envío de auxiliar para varios canales al mismo tiempo, pulse el conmutador AUX SELECT DISPLAY. Cada vez que se pulsa el conmutador, se cambia de página en la pantalla LCD, accediendo a datos correspondientes a otros canales. En estas páginas se puede editar el estado Pre/Post y resulta posible desactivar los auxiliares de envío pulsando ENTER mientras el cursor resalta el codificador de nivel.

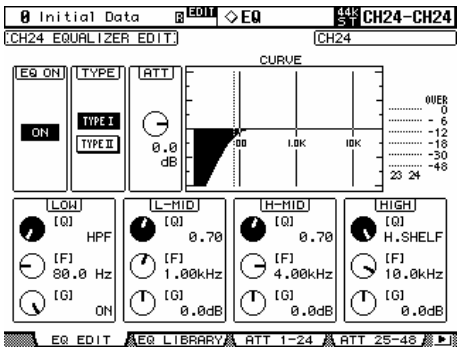
4. Cuando se pulsa el conmutador AUX FADER MODE, en lugar del nivel de canal aparecen los niveles de auxiliar de envío en los faders. Escoja el auxiliar que desee ver en los faders utilizando los conmutadores AUX SELECT (como en el paso número 2). Para recuperar el funcionamiento normal de los faders, pulse el conmutador FADER.

El uso de los controles CANAL SELECCIONADO

Cuando se selecciona un canal, sus configuraciones pueden verse y controlarse en el área SELECTED CHANNEL. El nombre y el número del canal seleccionado siempre aparecen reflejados en la esquina superior derecha de la pantalla LCD.

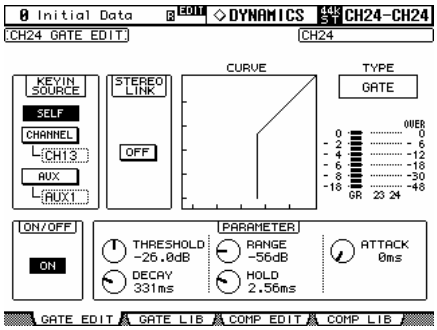
ECUALIZADOR

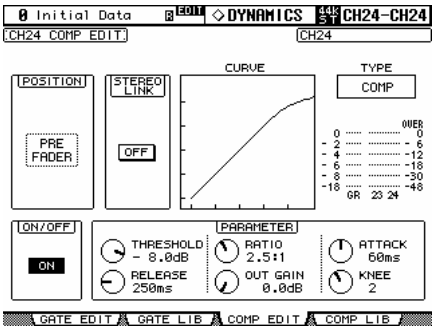
Cuando se mueve uno de los controles de ecualización, aparece la pantalla de edición de ecualización. Hay 4 bandas paramétricas. Para cambiar de FREQUENCY a Q, pulse el codificador rápidamente. Tenga en cuenta que, cambiando el factor Q a la posición máxima o mínima, la banda LOW puede ser una pendiente baja o un HPF . De la misma forma, la banda HIGH puede ser una pendiente alta o un LPF. Hay dos tipos de EQ (TIPO I o TIPO II), con características sonoras ligeramente distintas. La función ATT es un atenuador o sistema de recorte digital para ajustar la preecualización del nivel de canal.



DINÁMICA

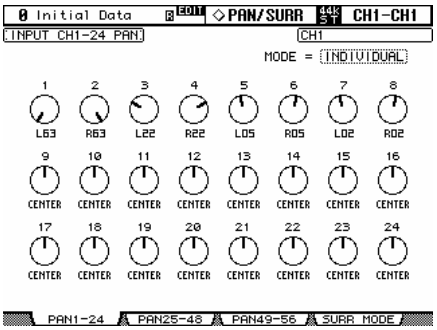
Cada canal de entrada incluye una puerta y un compresor. Los canales de salida sólo tienen un COMP. Cuando se mueve un conmutador o codificador DYNAMICS, aparece la pantalla GATE o COMP relevante. Aquí también se pueden observar los vúmetros de reducción de ganancia y el estado Key-In. El compresor puede colocarse en posición pre-EQ, pre-fader (post-EQ) o post-fader.

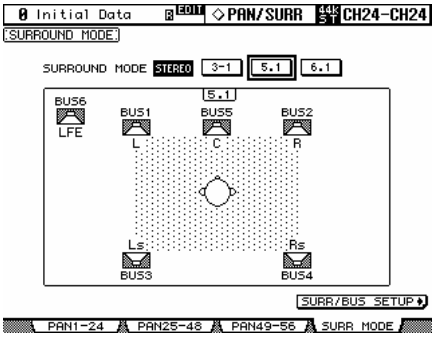




PANORÁMICOS

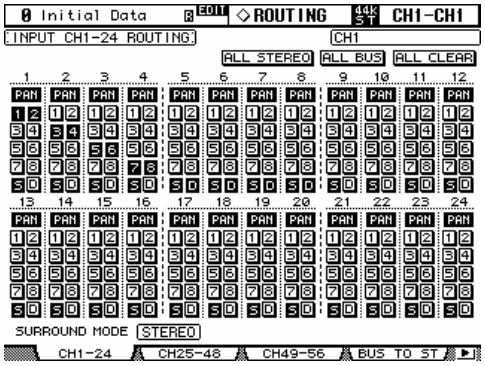
Aquí se pueden editar las configuraciones PAN y SURROUND PAN del canal de entrada seleccionado (los canales de salida no tienen panorámico). Los conmutadores L y R muestran si el canal está situado en el lado izquierdo o derecho del par estéreo. El joystick no se activa hasta que se selecciona el modo Surround. Para ello, pulse el conmutador PAN/SURROUND DISPLAY hasta que aparezca en pantalla la página SURR MODE. Luego, escoja el SURROUND MODE: 3-1, 5.1 o 6.1. Así, algunos de los buses (1-8) se convertirán en buses Surround.



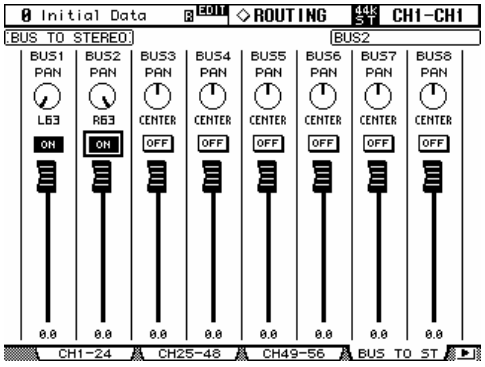


RUTEO

En esta sección, el canal seleccionado puede rutearse a cualquiera de los 8 buses, al bus estéreo o a una salida directa. Para enviar un canal a un bus, basta pulsar el conmutador en cuestión (estos conmutadores no están disponibles para los canales de salida). El conmutador FOLLOW PAN garantiza que el panorámico del canal seguirá estando activo en los buses. Esto resulta particularme útil cuando se utilizan los buses como subgrupos estéreo (como ocurre en una mesa analógica estándar).

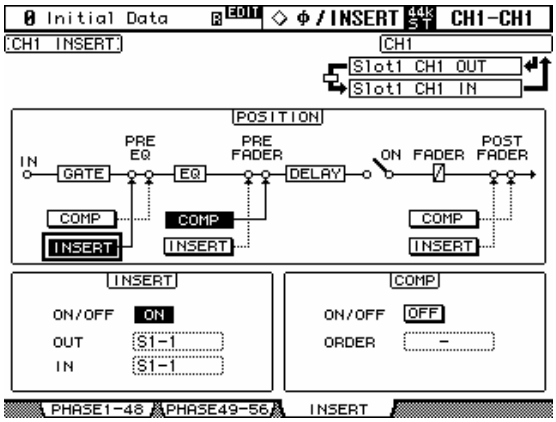


Los buses pueden ser ruteados al estéreo (como se hace con los subgrupos en una mesa analógica). Para ello, pulse el conmutador ROUTING DISPLAY y así podrá visualizar la pantalla BUS TO ST. Los buses 1-8 pueden rutearse, se puede controlar sus panorámicos y cabe mezclarlos en el bus estéreo. Para ajustar los parámetros, utilice las teclas de cursor, la rueda de datos y el conmutador ENTER.



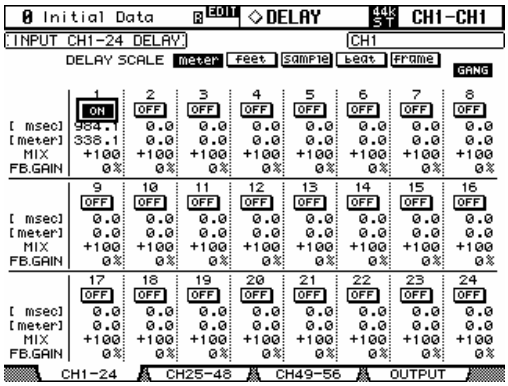
FASE/INSERTO

Para acceder en la pantalla a la información sobre Fase e Inserto, pulse DISPLAY ACCESS. La inversión de fase sólo está disponible para los canales de entrada. Los insertos se pueden utilizar en todos los canales. Es preciso rutear adecuadamente los insertos, escogiendo una conexión en el panel trasero (o efecto interno) para utilizar INSERT OUT o INSERT IN. Asimismo, aquí también se puede modificar la INSERT POSITION.



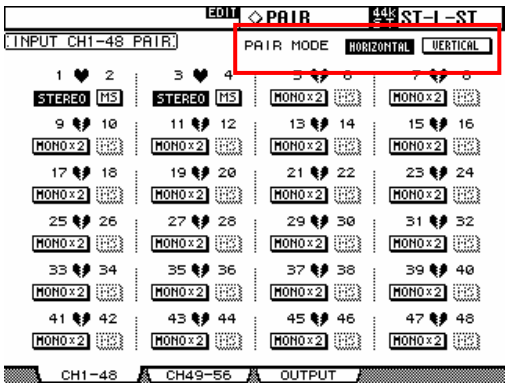
DELAY

Para acceder a las configuraciones de delay de cada canal, pulse el conmutador DISPLAY ACCESS. Todos los canales de entrada y salida tienen una función de delay. El tiempo máximo de delay varía según la frecuencia de muestreo. A 44,1 kHz, el tiempo máximo de delay es de 984,1 ms. Los canales de entrada tienen una FB.GAIN (ganancia de retroalimentación) y un parámetro MIX para crear un efecto de delay de carácter simple. El parámetro DELAY SCALE puede modificarse para ver el tiempo de delay en la distancia equivalente, el número de muestras, los pulsos por minuto o el número de fotogramas (vinculado a la tasa de fotogramas del código de tiempo).



EMPAREJAMIENTO DE CANALES

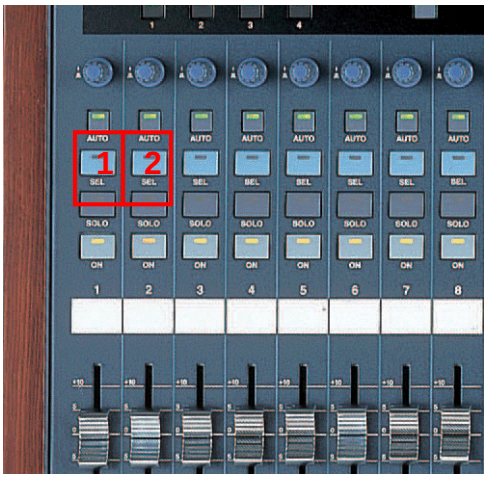
Si se utilizan fuentes conectadas a las entradas estéreo, como puede ser el sintetizador o el reproductor de CD, resulta útil emparejar canales. En el menú PAIR, cabe la posibilidad de escoger entre dos modos de emparejamiento de canales.



El modo horizontal permite que los canales impares se emparejen con los canales pares adyacentes.
Asimismo, el modo vertical permite que los canales situados en la capa superior de faders (1-24) se emparejen con el canal equivalente de la capa situada debajo (25-48). Los canales 49-56 y los canales de salida sólo se pueden emparejar horizontalmente.

Cuando los canales están emparejados, comparten el mismo nivel de fader y las mismas configuraciones en relación con los controles ON, ecualización, puerta, compresión y auxiliar. Los parámetros de panorámico y ruteo son independientes.

Para emparejar canales rápidamente sin usar la pantalla, en primer lugar, mantenga pulsado el conmutador SEL correspondiente al canal izquierdo. Luego, mantenga pulsado el conmutador SEL correspondiente al canal derecho (o viceversa) durante medio segundo. Este método sólo funciona en el modo de emparejamiento horizontal.

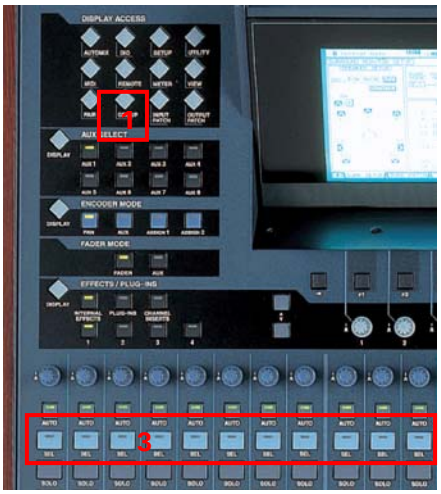


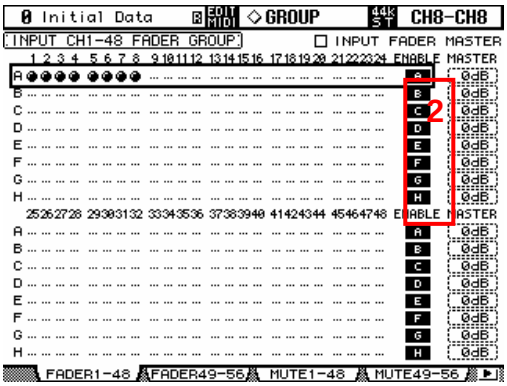
GRUPOS DE FADERS

Los grupos de faders resultan útiles para controlar muchos faders moviendo uno solo. Hay 8 grupos de faders disponibles para los canales de entrada y 8 grupos de faders para los canales de salida.

He aquí cómo vincular faders para crear un grupo:

1. Acceda a la pantalla GROUP.
2. Escoja un grupo (de A a H para las entradas y de Q a T para las salidas) utilizando las teclas de cursor (en la parte inferior derecha de la mesa).
3. Pulse los conmutadores SEL de los canales correspondientes para incluirlos en el grupo.





Ahora, cuando se mueva un fader en el grupo, el resto de los faders se moverá de forma equivalente. Si hay que mover un fader de manera individual, mantenga pulsado el conmutador SEL del canal mientras desplaza el fader (pero no mientras aparece el menú GROUP en pantalla, ya que ello supondría eliminar el canal del grupo).

Los canales sólo pueden pertenecer a un grupo de faders.

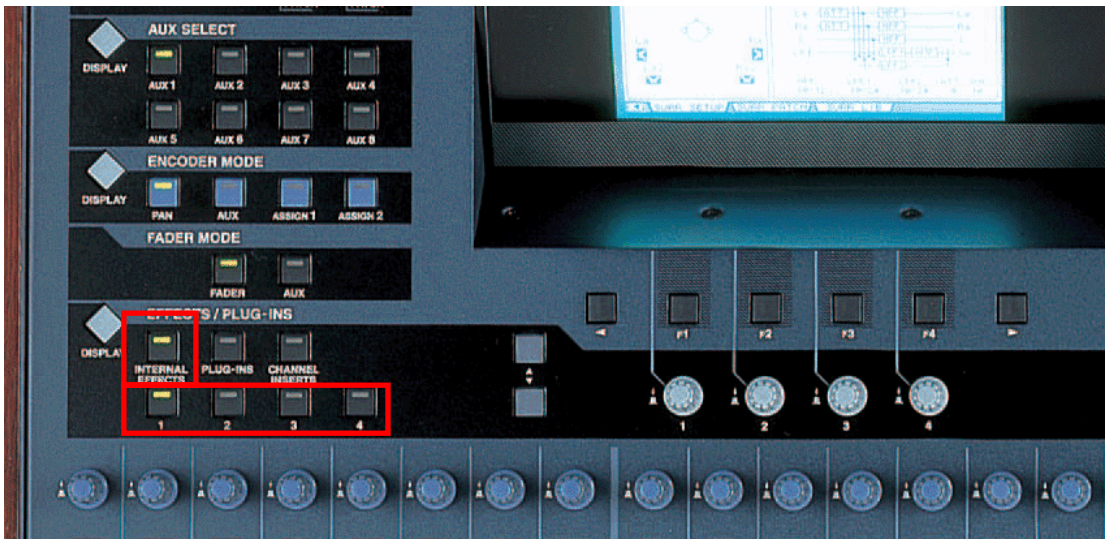
GRUPOS DE MUTEO

Los grupos de muteo resultan útiles para activar o desactivar varios canales pulsando un único conmutador. Hay 8 grupos de muteo disponibles para los canales de entrada y 8 grupos de muteo para los canales de salida. Para asignar canales a un grupo de muteo, repita los 3 pasos mediante los cuales creó un grupo de faders pero, en este caso, hágalo mientras visualiza las pantallas MUTE GROUP (los grupos I a P para las entradas y los grupos U a X para las salidas).

Una vez creado el grupo de muteo, cuando se pulse un conmutador ON de un canal, el resto de los canales del grupo también cambiarán de estado (On/Off).

EFECTOS

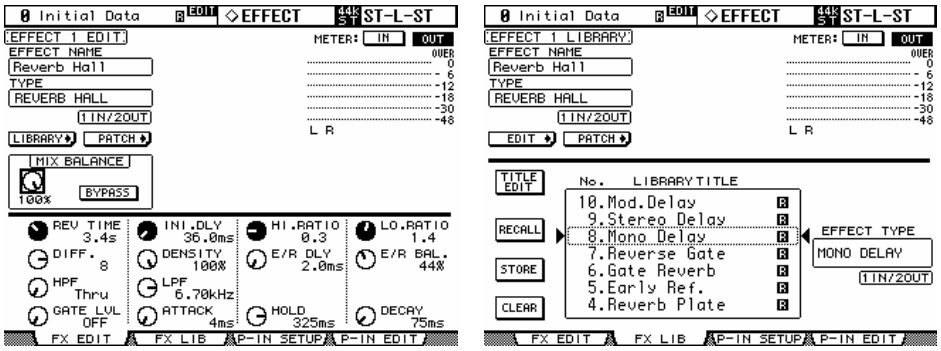
La mesa 02R96 incluye 4 multiefectos. Para verlos en pantalla, basta pulsar el conmutador INTERNAL EFFECTS y luego, pulsar uno de los conmutadores 1-4 situados debajo.



EDITAR UN EFECTO

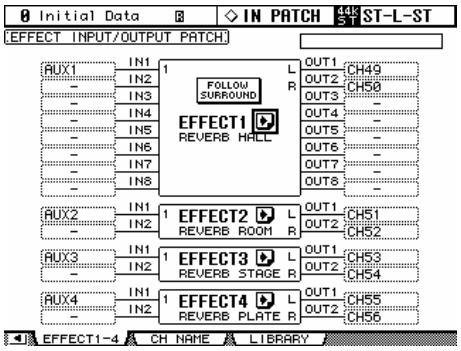
Los parámetros de los efectos se pueden editar utilizando los 4 codificadores situados debajo de la pantalla. Cuando un efecto tenga más de 4 parámetros, utilice los conmutadores de flecha arriba/abajo situados junto a los codificadores para acceder a los parámetros restantes.

Para modificar el tipo de efecto (por ejemplo, de reverb a delay), pulse el conmutador EFFECTS/PLUG-INS DISPLAY para acceder a la FX LIBRARY. Luego, recorra la lista mediante la rueda de datos y pulse ENTER con el cursor sobre el botón RECALL situado en la parte izquierda de la pantalla.



CÓMO SE UTILIZA UN EFECTO

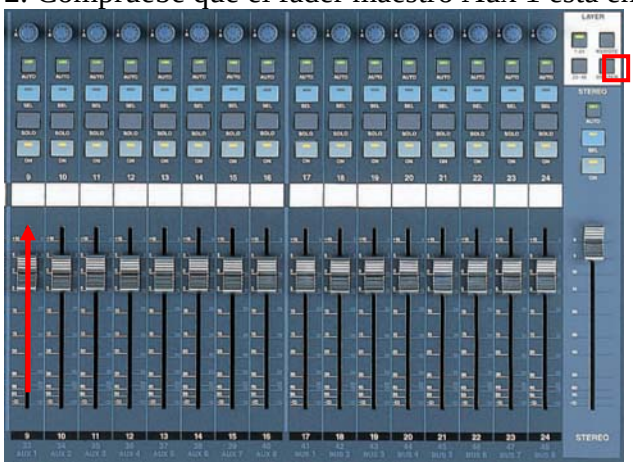
Antes de poder utilizar un efecto adecuadamente, es preciso rutearlo. El ruteo por defecto (de fábrica) conecta los auxiliares 1-4 a las entradas de los efectos 1-4, respectivamente. Las salidas estéreo FX1-4 están ruteadas a los canales de entrada 49-56, respectivamente. Esto resulta cómodo pero, si es necesario, se puede modificar. Por ejemplo, un efecto puede insertarse en un solo canal utilizando la conexión INSERT OUT e IN. Para modificar el ruteo de los efectos, diríjase a la página EFFECT1-4 en el menú INPUT PATCH.



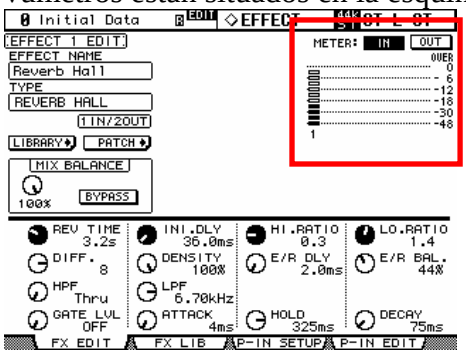
RUTEAR AUDIO A TRAVÉS DE UN EFECTO

1. En primer lugar, el audio debe ser ruteado al efecto. Si se utiliza el ruteo por defecto, active el nivel de envío de Aux 1 para el canal en cuestión.

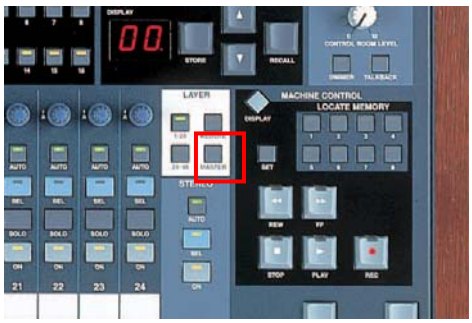
2. Compruebe que el fader maestro Aux 1 está en 0dB (posición por defecto).



3. Ya debería contemplar la señal de audio en los vúmetros de Effect 1. Los vúmetros están situados en la esquina superior derecha de la pantalla FX EDIT.



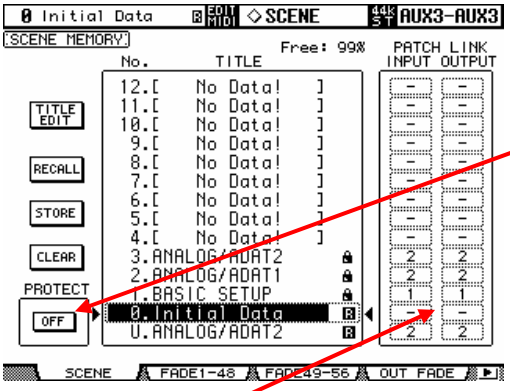
4. Luego, suba los faders 49 y 50 para comenzar a oír la salida del efecto en el bus estéreo.



MEMORIA DE ESCENA

En la 02R96, existen 99 memorias de escena. Cada escena almacena todos los parámetros de mezcla, incluyendo los datos de canales de entrada, salida y los parámetros de los efectos.

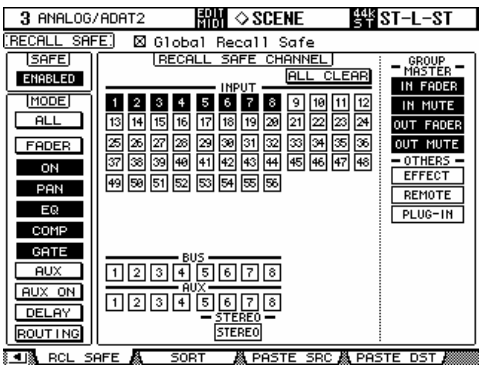
Para acceder al listado SCENE MEMORY, basta pulsar el conmutador SCENE DISPLAY.



Cuando se almacena una escena se le puede asignar un nombre. Si una escena está protegida, no se podrá sobreescribir cuando se pulse STORE. Esto evita que se borren datos por error.

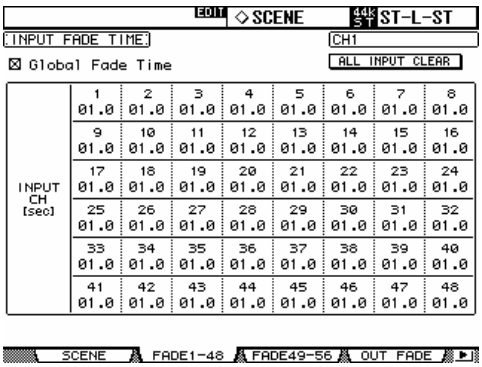
La función PATCH LINK puede resultar muy útil si las escenas necesitan distintas configuraciones de conexión. La información de conexión no se almacena en la escenas, sino en las librerías INPUT PATCH y OUTPUT PATCH (a las que se accede mediante los conmutadores DISPLAY ACCESS). Posteriormente, las librerías de conexión pueden vincularse a las escenas, de tal manera que se puedan recuperar al mismo tiempo que la escena.

RECUPERACIÓN SEGURA



En esta pantalla, escoja los parámetros que no se sobreescribirán cuando se recupere una escena. Cuando el cuadro Global Recall Safe está activado (en la parte superior de la pantalla), los parámetros escogidos estarán protegidos en todas las escenas. En caso contrario, estas configuraciones sólo se aplicarán a la escena en cuestión una vez que esté almacenada.

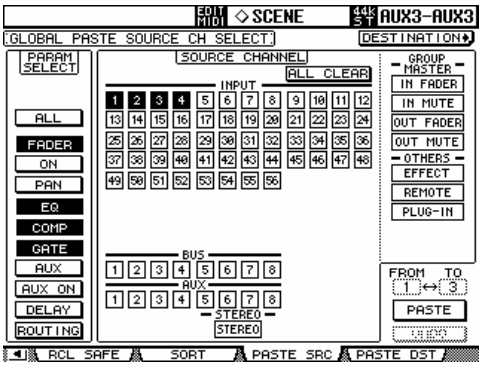
LAS ESCENA Y LOS FADERS

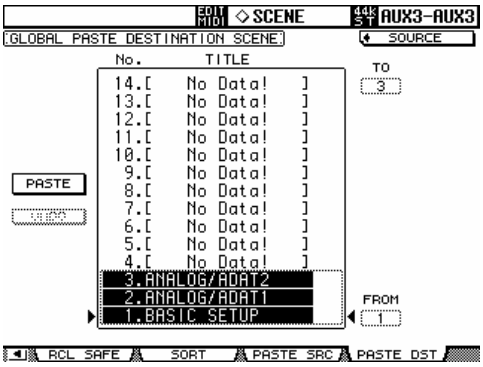


Habitualmente, cuando se recupera una escena, los faders se desplazan automáticamente hasta su posición almacenada. Utilizando la función Fade Time, los faders se pueden programar para que se muevan lentamente, empleando hasta 30 segundos en completar su recorrido. Si se coloca una marca de verificación en el cuadro Global Fade Time, todas las escenas tendrán el mismo Fade Time. Una vez configurado el Fade Time para un canal, haga doble clic en el conmutador ENTER para copiar el tiempo a todos los canales de entrada y salida.

COPIAR Y PEGAR ESCENAS

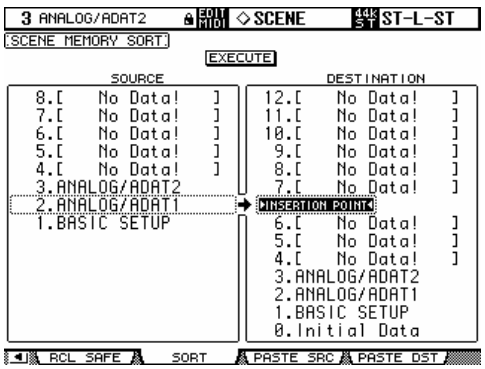
Si hay que copiar algunas configuraciones de una escena a otra, se pueden utilizar las pantallas PASTE SRC y PASTE DST.





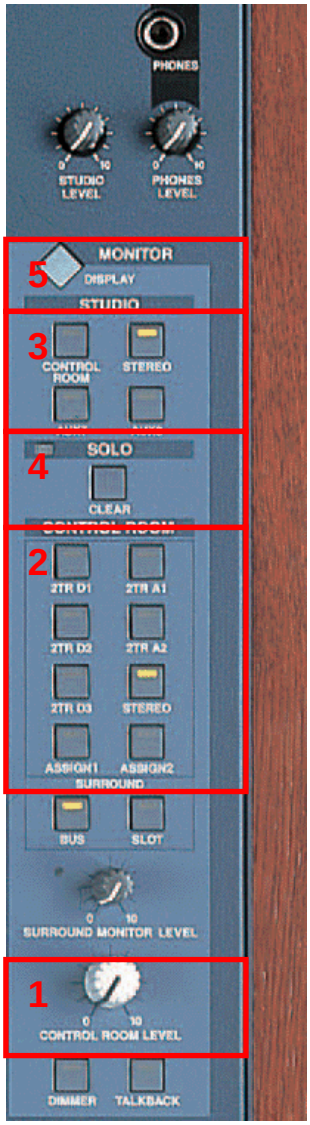
En la pantalla PASTE SRC, escoja los parámetros de los canales que deben copiarse.
En la pantalla PASTE DST, escoja las memorias de escena que deben actualizarse. El número máximo de escenas para cada operación es de 10.

Para desplazar una escena hacia una posición diferente en la librería, utilice la pantalla SORT en el menú SCENE MEMORY:



MONITOR

En esta sección de la mesa, el operador puede escoger lo que desea oír y puede controlar el nivel de escucha.



1. El parámetro CONTROL ROOM LEVEL sirve para ajustar el nivel de escucha principal. El conmutador DIMMER permite reducir rápidamente el volumen de los altavoces en 20dB.

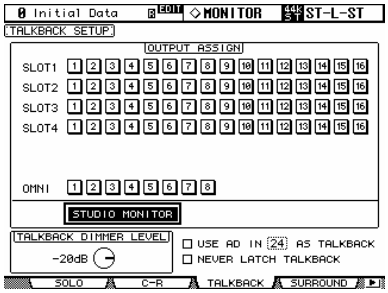
2. Los conmutadores CONTROL ROOM permiten escoger lo que se va a escuchar en los monitores de Control Room (y en los auriculares).

3. Los conmutadores STUDIO permiten escoger lo que se escucha en los monitores de estudio. Si se pulsa el conmutador CONTROL ROOM se puede enviar la señal de Control Room al estudio.

4. El conmutador SOLO CLEAR permite apagar los conmutadores SOLO para todos los canales.

5. El conmutador MONITOR DISPLAY permite acceder a una serie de funciones extra en la pantalla.

En la parte superior derecha de la mesa existe un pequeño micrófono de TALKBACK provisto de un control de nivel. El conmutador de TALKBACK ON/OFF está situado justo debajo del potenciómetro CONTROL ROOM LEVEL. Para rutear el TALKBACK hacia distintas salidas, acceda a la pantalla TALKBACK en el menú MONITOR:



02R96-v2: Consejos y métodos abreviados

El uso de los conmutadores “SEL”

1. **EMPAREJAMIENTO DE CANALES**
   Para crear un par estéreo, mantenga pulsada “SEL” para un canal y pulse “SEL” para el canal adyacente. Esto funciona para canales de entrada y salida, siempre que el lado izquierdo sea un número impar y el lado derecho un número par. El canal con el conmutador SEL que mantuvo pulsado en primer lugar es el canal maestro del par: sus configuraciones se copian en el otro canal (exceptuando el caso del panorámico y el ruteo de buses). Si se repite esta acción, el par estéreo se rompe y los canales vuelven a ser mono.

2. **COPIAR UN CANAL**
   Seleccione el canal fuente con su conmutador SEL y luego, pulse el conmutador CHANNEL COPY (debe asignarse a una USER DEFINED KEY). Luego, pulse el conmutador SEL del canal de destino y haga clic en PASTE (también asignable a una USER DEFINED KEY).
   NOTA
   Los parámetros que se copian se escogen en la página PREFERENCES 2 del menú SETUP.

Otros métodos abreviados

1. **Ganancia de EQ a 0dB**
   Para reinicializar la ganancia de una banda de EQ a 0dB, pulse y mantenga pulsado el codificador Freq/Q durante un segundo.

2. **Reinicializar EQ**
   Para lograr que toda la EQ paramétrica de un canal recupere sus valores por defecto, pulse los codificadores Freq/Q para las bandas LOW y HIGH de forma simultánea.

3. **AUX ACTIVADO/DESACTIVADO**
   Para acceder rápidamente a los conmutadores AUX SEND ON/OFF, mantenga pulsado el conmutador AUX SELECT requerido. Una vez hecho esto, los conmutadores CHANNEL ON situados encima de los faders se convertirán en conmutadores AUX SEND ON para el auxiliar seleccionado.
   CONSEJO
   Esto puede ser útil para crear un MIX-MINUS. En primer lugar, configure un AUX en ALL NOMINAL utilizando el conmutador situado en la parte superior de la página SEND1-24 en el menú AUX DISPLAY. Luego, mantenga pulsado el conmutador AUX SELECT para desactivar el envío del canal “minus”en cuestión.

4. **AUX SOLO**

   Para poner en solo un AUX MASTER mientras visualiza una INPUT FADER LAYER, pulse una vez el conmutador AUX SELECT en cuestión para seleccionarlo y otra vez para colocarlo en SOLO. Si lo pulsa por tercera vez, el SOLO quedará cancelado. Mientras el AUX esté en SOLO, su conmutador SELECT parpaderá.

   NOTA

   Esta función puede desactivarse en la página SOLO del menú MONITOR utilizando la función AUX/SOLO LINK.

5. **Cómo copiar una mezcla estéreo a un AUX**

   Pulse y mantenga pulsado un conmutador INPUT FADER LAYER, luego pulse un conmutador AUX SELECT y, en el cuadro de confirmación de la pantalla, haga clic en YES. Así, se copian los niveles de los faders a los envíos AUX seleccionados. Asegúrese de que los envíos Aux están todos en PRE haciendo clic en el conmutador GLOBAL PRE en la página SEND1-24 del menú AUX DISPLAY.

   NOTA

   Para copiar toda la mezcla a los envíos auxiliares, repita el mismo procedimiento para cada capa de faders, ya que sólo se copia una capa por vez.

   CONSEJO

   Esto resulta útil para hacer una mezcla rápida de auriculares en una sesión de grabación (en donde AUX 7 y 8 pueden enviarse directamente a STUDIO MONITOR OUT) o, tocando en directo, sirve para hacer una mezcla rápida de monitores para enviarla a un músico invitado.

6. **Copia de TIEMPO DE FADE DE ESCENA**

   Para asignar el mismo tiempo de fade a todos los canales, introduzca el FADE TIME requerido para un canal y luego, haga doble clic en ENTER para copiar el tiempo al resto de los canales de entrada o salida.

Otros consejos

1. **ACTIVAR/DESACTIVAR FADERS SENSITIVOS**

   Dependiendo de la forma de trabajar del ingeniero o de la aplicación utilizada, los faders sensitivos pueden resultar muy útiles o producir mucha irritación. Para modificar las configuraciones de los faders sensitivos, basta acceder a la pantalla PREFER2 en el menú SETUP.

2. **ASIGNACIÓN DE GRUPO FADER/MUTEO**

   Las configuraciones por defecto del banco F de USER DEFINED KEY corresponden a funciones INPUT GROUP ASSIGN. Las teclas 1-8 están reservadas para FADER GROUPS, mientras que las teclas 9-16 son para MUTE GROUPS de entrada. Para asignar un canal a un grupo, seleccione el canal y pulse sobre el USER DEFINED KEY relevante en el BANK F. El USER DEFINED KEY se iluminará para confirmar la asignación.

NOTA

Un canal sólo puede estar en un FADER GROUP por vez. Asimismo, no puede pertenecer a más de un MUTE GROUP de forma simultánea.

3. FADERS DCA/VCA

Para utilizar faders maestros estilo DCA (o VCA analógicos), coloque una marca de verificación en el cuadro INPUT FADER MASTER junto a la parte superior de la página FADER GROUP. Acceda al menú REMOTE y seleccione USER ASSIGNABLE LAYER como TARGET. Una vez hecho esto, todos los GROUP MASTER FADERS pueden seleccionarse para que aparezcan en la REMOTE FADER LAYER junto con el resto de los canales escogidos por el usuario.

4. Conmutadores de MUTEO MAESTRO

Por defecto, el banco G de USER DEFINED KEY, consta de doce conmutadores MUTE GROUP MASTER. Pero antes, hay que colocar una marca de verificación en los cuadros INPUT MUTE MASTER y OUTPUT MUTE MASTER en el menú MUTE GROUP. Así, los grupos de muteo funcionarán de forma similar a los de una mesa analógica estándar: los conmutadores ON de cada canal son independientes, mientras que los conmutadores de muteo maestro sirven para enmudecer todos los canales asignados, haciendo que sus conmutadores ON parpadeen.

5. Actualización automática de MEMORIA DE ESCENA

La opción Scene MEM Auto Update se encuentra en la página PREFERENCES1 del menú SETUP. Cuando esta función está activada, las últimas configuraciones de mezcla se memorizan justo antes de que se recupere la siguiente escena.

Luego, cuando se llama a una escena previa, sus últimas configuraciones se recuperan en primer lugar. Para acceder a las configuraciones originales de la escena, pulse RECALL. Por tanto, se almacenan dos memorias de la escena: las configuraciones originales y las últimas configuraciones.

6. Regreso a la escena en uso

Cuando se recorre el listado SCENE MEMORY, es fácil olvidar cuál es la escena en uso. Para lograr que aparezca en pantalla el número de la escena en uso, pulse las teclas SCENE UP y DOWN de forma simultánea.

7. Cómo utilizar los mismos monitores de estudio para Surround y monitorización estéreo

Para ello, active la opción MONITOR L/R TO C-R en la página SURROUND del menú MONITOR. Luego, puede conectar los altavoces frontal izquierdo y derecho a las salidas Control Room, mientras que los altavoces Surround restantes pueden conectarse a las salidas OMNI o SLOT sobrantes. Cuando mezcle en Surround, gire el CONTROL ROOM LEVEL hasta alcanzar su nivel máximo y utilice el potenciómetro SURROUND MONITOR LEVEL como nivel de escucha. Asegúrese de que no esté seleccionado STEREO como CONTROL ROOM SOURCE (o bien, desactive el canal maestro estéreo). Cuando vuelva a la mezcla estéreo, recuerde bajar el nivel de la opción CONTROL ROOM LEVEL.

8. Monitorear una mezcla Surround desde cinta/disco

Para monitorear directamente una mezcla grabada –sin utilizar canales de la mesa– conecte la fuente a una entrada SLOT. Luego, asigne el canal de entrada correcto al canal Surround en cuestión en la página SURR PATCH del menú MONITOR. Hágalo para todas las fuentes de reproducción que sea necesario. Luego, en la página SURROUND del menú MONITOR, escoja la entradas SLOT (como se asignan en la página SURR PATCH) que serán monitoreadas cuando se pulse el conmutador SLOT (situado encima del codificador SURROUND MONITOR LEVEL).

9. TECLAS DEFINIDAS POR EL USUARIO

Obviando los usos por defecto, he aquí algunas sugerencias para el uso de estas teclas:

Scene +1 Recall para recuperar la escena anterior o la siguiente.
OSC On/Off para controlar el oscilador interno.
Talkback Assign: para escoger el destino de talkback.
Studio Manager abre y cierra diversas ventanas en el programa editor de la 02R96 para PC o Mac.

10. Inicializar memorias

Para borrar todas las memorias de la mesa y regresar a la configuración inicial, en primer lugar deberá apagar la mesa. Luego, enciéndala mientras mantiene pulsado el conmutador SCENE STORE. Para inicializar todas las librerías y recuperar las configuraciones por defecto, escoja INITIALIZE.

Compruebe las últimas actualizaciones en
www.yamahaproaudio.com