



DIGITAL MIXING SYSTEM

**RIVAGE**

PM SERIES

Manual de operação

PT

# Sumário

<b>Introdução</b>	<b>23</b>
<b>Sobre os manuais relevantes</b> .....	<b>23</b>
<b>Marcas comerciais</b> .....	<b>24</b>
<b>Estrutura do componente</b>	<b>25</b>
<b>Superfície de controle</b> .....	<b>25</b>
<b>Console de mixagens digital</b> .....	<b>34</b>
<b>Sobre o RIVAGE PM Editor</b> .....	<b>36</b>
<b>Mecanismo DSP</b> .....	<b>37</b>
<b>Rack de E/S</b> .....	<b>39</b>
<b>Placas RY</b> .....	<b>43</b>
<b>Placa HY</b> .....	<b>44</b>
<b>Nomes e funções dos componentes (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)</b>	<b>46</b>
<b>Seção do canal selecionado</b> .....	<b>46</b>
<b>INPUT/A.GAIN/SILK/D.GAIN/DELAY</b> .....	<b>48</b>
<b>EQUALIZER</b> .....	<b>50</b>
<b>LPF/HPF</b> .....	<b>51</b>
<b>DCA/MUTE/INSERT</b> .....	<b>52</b>
<b>DYNAMICS</b> .....	<b>53</b>
<b>MIX/MATRIX SENDS</b> .....	<b>54</b>
<b>Seção UTILITY</b> .....	<b>56</b>
<b>Seção SCENE MEMORY</b> .....	<b>58</b>
<b>Seção USER DEFINED KEYS/KNOBS</b> .....	<b>60</b>
<b>Seção da tela sensível ao toque (baia L, baia C)</b> .....	<b>62</b>
<b>Seção de cada canal (baia L, baia R, baia C)</b> .....	<b>64</b>
<b>Seleção de botão giratório/camada [TOUCH AND TURN]</b> .....	<b>67</b>
<b>Painel frontal da superfície de controle</b> .....	<b>69</b>
<b>Painel traseiro da superfície de controle</b> .....	<b>71</b>
<b>Precauções sobre o uso do conector NETWORK</b> .....	<b>77</b>

## **Nomes e funções dos componentes (CS-R5, CS-R3) 79**

---

<b>Seção do canal selecionado</b> .....	<b>79</b>
<b>GAIN</b> .....	<b>80</b>
<b>DYNAMICS</b> .....	<b>81</b>
<b>EQUALIZER</b> .....	<b>82</b>
<b>Seção UTILITY</b> .....	<b>83</b>
<b>Seção SCENE MEMORY</b> .....	<b>85</b>
<b>Seção USER DEFINED KEYS</b> .....	<b>87</b>
<b>Seção sensível ao toque</b> .....	<b>89</b>
<b>Seção de cada canal</b> .....	<b>92</b>
<b>Painel frontal</b> .....	<b>100</b>
<b>Painel traseiro</b> .....	<b>102</b>

## **Operações básicas no painel 107**

---

<b>Operações básicas da tela sensível ao toque</b> .....	<b>107</b>
<b>Operações básicas no painel superior</b> .....	<b>108</b>
<b>Encerramento (procedimento de desligamento)</b> .....	<b>110</b>
<b>Outras funções convenientes</b> .....	<b>111</b>
<b>Interface de usuário na tela</b> .....	<b>112</b>
<b>Exibição de uma tela sensível ao toque</b> .....	<b>116</b>
<b>Inserindo nomes</b> .....	<b>122</b>
<b>Uso dos botões de ferramentas</b> .....	<b>124</b>
<b>Redefinição dos parâmetros para os valores padrão</b> .....	<b>126</b>
<b>Comparando duas configurações</b> .....	<b>127</b>
<b>Uso de bibliotecas</b> .....	<b>129</b>
<b>Como chamar uma predefinição de uma biblioteca</b> .....	<b>130</b>
<b>Tela de Biblioteca (Chamar)</b> .....	<b>131</b>
<b>Armazenamento de dados de configurações em uma biblioteca</b> .....	<b>132</b>
<b>Tela de Biblioteca (Armazenar)</b> .....	<b>133</b>
<b>Exclusão de dados de configuração de uma biblioteca</b> .....	<b>134</b>
<b>Tela de Biblioteca (Excluir)</b> .....	<b>135</b>
<b>Configuração do par</b> .....	<b>136</b>

<b>Definição ou cancelamento do emparelhamento na tela SELECTED CHANNEL VIEW</b> .....	<b>139</b>
--	------------

## **Visão geral das telas** **141**

---

<b>Sobre a janela SELECTED CHANNEL VIEW</b> .....	<b>141</b>
<b>Sobre a janela OVERVIEW</b> .....	<b>155</b>

## **Guia rápido** **163**

---

<b>Sistema básico</b> .....	<b>163</b>
<b>Instalar placas opcionais</b> .....	<b>165</b>
<b>Atribuir a ID da unidade</b> .....	<b>171</b>
<b>Conectar os dispositivos</b> .....	<b>173</b>
<b>Ligar a alimentação ao sistema</b> .....	<b>175</b>
<b>Configuração do wordclock</b> .....	<b>176</b>
<b>Atribuição de canais à rede TWINLANE</b> .....	<b>177</b>
<b>Patch das portas de entrada</b> .....	<b>182</b>
<b>Fazer o patch das portas de saída</b> .....	<b>184</b>
<b>Especificação do ganho analógico para o HA (amplificador com cabeça)</b> .....	<b>186</b>
<b>Roteamento de um sinal para o barramento STEREO</b> .....	<b>187</b>

## **Rede e conexões** **191**

---

<b>Sobre a rede TWINLANE</b> .....	<b>191</b>
<b>Conexão de uma placa de rede TWINLANE</b> .....	<b>192</b>
<b>Fluxo do sinal dentro do RPi0</b> .....	<b>194</b>
<b>Sobre conexões</b> .....	<b>196</b>
<b>Sobre o console duplo</b> .....	<b>199</b>
<b>Espelhamento TWINLANE</b> .....	<b>200</b>
<b>Sobre o espelhamento DSP</b> .....	<b>202</b>
<b>Espelhamento de parâmetro</b> .....	<b>205</b>
<b>Verificando a operação de espelhamento do DSP</b> .....	<b>207</b>
<b>Tornar o RPi0622/222 um wordclock leader</b> .....	<b>208</b>
<b>Troca forçada pela conexão GPI entre DSPs</b> .....	<b>209</b>
<b>Sobre o Dante</b> .....	<b>210</b>
<b>Como conectar-se a uma rede Dante</b> .....	<b>211</b>

<b>Função de espelhamento de DSP na rede de áudio Dante .....</b>	<b>212</b>
<b>Wordclock no RIVAGE série PM .....</b>	<b>213</b>
<b>Sobre o SRC (Sampling Rate Converter, Conversor da taxa de amostragem) .....</b>	<b>214</b>
<b>Sobre conexão com um computador .....</b>	<b>215</b>

## **Baia 216**

---

<b>Sobre baias .....</b>	<b>216</b>
<b>Atenuadores e camadas de atenuadores .....</b>	<b>217</b>
<b>Conceitos sobre canais selecionados .....</b>	<b>221</b>
<b>BAY LINK .....</b>	<b>225</b>

## **Configuração do sistema 230**

---

<b>Sobre a tela SETUP (configuração) .....</b>	<b>230</b>
<b>Campo SYSTEM SETUP (tela SETUP) .....</b>	<b>231</b>
<b>Campo USER SETUP (tela SETUP) .....</b>	<b>233</b>
<b>Campo FILE (tela SETUP) .....</b>	<b>234</b>
<b>Campo MAINTENANCE (tela SETUP) .....</b>	<b>235</b>
<b>Campo CONSOLE STATUS (tela SETUP) .....</b>	<b>236</b>
<b>Campo PANEL SETTINGS (tela SETUP) .....</b>	<b>238</b>
<b>SYSTEM CONFIG .....</b>	<b>239</b>
<b>Configurações do SYSTEM CONFIG Online .....</b>	<b>240</b>
<b>Sincronização dos dados de configurações entre componentes .....</b>	<b>241</b>
<b>Tela DEVICE SYNC .....</b>	<b>242</b>
<b>Seleção e configuração dos componentes .....</b>	<b>243</b>
<b>Guia [SYSTEM] .....</b>	<b>244</b>
<b>Guia HY SLOT .....</b>	<b>247</b>
<b>Atribuição dos canais (que serão usados pelos racks de E/S) para a rede</b>	
<b>TWINLANe .....</b>	<b>249</b>
<b>Janela pop-up de configurações do rack de E/S .....</b>	<b>250</b>
<b>Atribua os canais que serão usados pelos mecanismos DSP para a rede</b>	
<b>TWINLANe .....</b>	<b>253</b>
<b>Janela pop-up DSP .....</b>	<b>254</b>
<b>Janela pop-up TWINLANe CONFIGURATION .....</b>	<b>256</b>

<b>Janela pop-up SYSTEM CONFIG [CS1]</b> .....	<b>258</b>
<b>Edição dos parâmetros internos de cada componente</b> .....	<b>259</b>
<b>Edição dos parâmetros internos do RY16-ML-SILK</b> .....	<b>260</b>
<b>Edição dos parâmetros internos para OMNI OUT do RY16-DA e da superfície de controle</b> .....	<b>262</b>
<b>Edição dos parâmetros internos para INPUT 1-8/INPUT 9-16 do RY16-AE e AES/EBU INPUT 1-8 no painel traseiro da superfície de controle</b> .....	<b>264</b>
<b>Edição dos parâmetros internos para OUTPUT 1-8/OUTPUT 9-16 do RY16-AE e AES/EBU OUTPUT 1-8 no painel traseiro da superfície de controle</b> .....	<b>266</b>
<b>Edição dos parâmetros internos do MY CARD INPUT</b> .....	<b>268</b>
<b>Edição dos parâmetros internos do MY CARD OUTPUT</b> .....	<b>269</b>
<b>Edição dos parâmetros internos para OMNI IN da superfície de controle</b> .....	<b>270</b>
<b>Configurações da placa HY128-MD</b> .....	<b>272</b>
<b>Configurações do SYSTEM CONFIG Off-line</b> .....	<b>276</b>
<b>Montagem de um suporte de E/S (offline)</b> .....	<b>277</b>
<b>Janela pop-up SYSTEM CONFIG (Off-line)</b> .....	<b>279</b>
<b>Especificação do tipo e do número de placas (Off-line)</b> .....	<b>280</b>
<b>Janela pop-up RY CARD SELECT</b> .....	<b>281</b>
<b>Janela pop-up MY CARD SELECT</b> .....	<b>282</b>
<b>Janela pop-up HY CARD SELECT</b> .....	<b>283</b>
<b>DELAY COMPENSATION</b> .....	<b>284</b>
<b>Janela pop-up DELAY COMPENSATION</b> .....	<b>285</b>
<b>Wordclock</b> .....	<b>287</b>
<b>Janela pop-up WORD CLOCK</b> .....	<b>288</b>
<b>Rede</b> .....	<b>290</b>
<b>Tela NETWORK: Guia FOR MIXER CONTROL</b> .....	<b>291</b>
<b>Tela NETWORK: Guia IMMERSIVE SOUND</b> .....	<b>293</b>
<b>Configurações da rede de áudio Dante</b> .....	<b>294</b>
<b>Janela HY SLOT</b> .....	<b>295</b>
<b>Janela pop-up DANTE SETUP</b> .....	<b>297</b>
<b>Mensagens do Dante</b> .....	<b>299</b>
<b>Montagem de um suporte de E/S</b> .....	<b>304</b>
<b>Janela pop-up DEVICE SELECT</b> .....	<b>305</b>
<b>DEVICE LIST</b> .....	<b>306</b>
<b>SUPPORTED DEVICE</b> .....	<b>307</b>

<b>DVS ou MANUAL</b>	<b>308</b>
<b>Patch de um suporte de E/S</b>	<b>309</b>
<b>Controle remoto de um suporte de E/S</b>	<b>312</b>
<b>Janela HY SLOT</b>	<b>314</b>
<b>Tela DANTE I/O DEVICE [I/O]</b>	<b>316</b>
<b>Tela I/O DEVICE: HA</b>	<b>318</b>
<b>Tela I/O DEVICE: OUTPUT</b>	<b>319</b>
<b>Tela I/O DEVICE: WIRELESS</b>	<b>321</b>
<b>BUS SETUP (Configurações básicas dos barramentos MIX e MATRIX)</b>	<b>323</b>
<b>Página BUS SETUP</b>	<b>324</b>
<b>SEND POINT (INPUT) (Especificação do ponto de emissão para cada canal de entrada)</b>	<b>325</b>
<b>Página SEND POINT</b>	<b>326</b>
<b>Mix minus</b>	<b>328</b>
<b>Janela pop-up BUS SETUP</b>	<b>330</b>
<b>Janela pop-up MIX MINUS OWNER</b>	<b>331</b>
<b>Indicações de SEND de um barramento mix minus</b>	<b>332</b>
<b>SURROUND SETUP (especificação do modo surround)</b>	<b>333</b>
<b>Tela SURROUND SETUP</b>	<b>335</b>
<b>Tela SELECTED CHANNEL VIEW (SURROUND)</b>	<b>336</b>
<b>Tela OVERVIEW (SURROUND)</b>	<b>337</b>
<b>Tela SURROUND PAN 1CH</b>	<b>338</b>
<b>Tela SURROUND PAN CH1-36/CH37-72/CH73-108/CH109-144</b>	<b>340</b>
<b>Tela DOWNMIX</b>	<b>341</b>
<b>Tela SURROUND MONITOR</b>	<b>342</b>
<b>Janela pop-up SURROUND MONITOR SETTINGS</b>	<b>344</b>
<b>Janela pop-up MONITOR SOURCE (SURROUND)</b>	<b>346</b>
<b>Janela pop-up MONITOR SOURCE (SURROUND)</b>	<b>347</b>
<b>Janela pop-up SURROUND CUE SETTING</b>	<b>348</b>
<b>Janela pop-up PHONES</b>	<b>349</b>
<b>Patch</b>	<b>350</b>
<b>Seção da unidade de E/S do canal de entrada</b>	<b>350</b>
<b>Seção do mecanismo de mixagem do canal de entrada</b>	<b>352</b>

<b>Fazer o patch das portas de entrada</b>	<b>357</b>
<b>Exibição diante de conflito de patch entre mecanismos</b>	<b>358</b>
<b>Janela de patch INPUT</b>	<b>361</b>
<b>Seção do mecanismo de mixagem do canal de saída</b>	<b>363</b>
<b>Seção da unidade de E/S do canal de saída</b>	<b>369</b>
<b>Fazer o patch das portas de saída</b>	<b>370</b>
<b>Janela de patch OUTPUT</b>	<b>371</b>
<b>Alteração do nome</b>	<b>373</b>
<b>Tela PATCH/NAME</b>	<b>374</b>
<b>Janela pop-up NAME/ICON EDIT</b>	<b>375</b>
<b>Porta a porta</b>	<b>377</b>
<b>Janela de patch PORT-PORT</b>	<b>379</b>
<b>Aba PORT NAME</b>	<b>380</b>
<b>SUB IN</b>	<b>382</b>

## **Monitor 384**

---

<b>Sobre o monitoramento</b>	<b>384</b>
<b>Uso da função Monitor (painel superior)</b>	<b>386</b>
<b>Uso da função Monitor</b>	<b>387</b>
<b>Fontes de monitor</b>	<b>389</b>
<b>Tela MONITOR</b>	<b>390</b>
<b>Janela pop-up MONITOR SETTINGS</b>	<b>392</b>
<b>Janela pop-up MONITOR SOURCE</b>	<b>395</b>
<b>Janela pop-up MONITOR SOURCE SELECT (INPUT)</b>	<b>396</b>
<b>Janela pop-up MONITOR SOURCE SELECT (OUTPUT)</b>	<b>397</b>
<b>Janela pop-up MONITOR SOURCE SELECT (DIRECT INPUT)</b>	<b>398</b>
<b>Janela pop-up INPUT PATCH</b>	<b>399</b>
<b>Inserção de um plug-in em sinais de monitor</b>	<b>400</b>
<b>Janela pop-up MONITOR SETTINGS (inserção)</b>	<b>401</b>
<b>Janela pop-up MONITOR INSERT</b>	<b>402</b>
<b>Tela INSERT MOUNT</b>	<b>403</b>
<b>Sobre indicador</b>	<b>404</b>
<b>Sobre os modos Cue e Solo</b>	<b>407</b>
<b>Sobre grupos de indicador/solo</b>	<b>408</b>

<b>Modo CUE OPERATION</b>	<b>410</b>
<b>Uso da função Cue</b>	<b>411</b>
<b>Tela MONITOR (indicador)</b>	<b>413</b>
<b>Janela pop-up CUE</b>	<b>415</b>
<b>Janela pop-up CUE SETTINGS</b>	<b>418</b>
<b>Janela pop-up OUTPUT PATCH</b>	<b>419</b>
<b>Uso da função Solo</b>	<b>420</b>
<b>Janela pop-up SOLO SAFE</b>	<b>422</b>
<b>Sobre osciladores</b>	<b>424</b>
<b>Uso dos osciladores</b>	<b>425</b>
<b>Destino dos sinais do oscilador</b>	<b>426</b>
<b>Tela MONITOR (oscilador)</b>	<b>427</b>
<b>Janela pop-up OSCILLATOR</b>	<b>428</b>
<b>Sobre o retorno</b>	<b>431</b>
<b>Usando retorno (painel superior)</b>	<b>432</b>
<b>Uso do retorno</b>	<b>433</b>
<b>Tela MONITOR (retorno)</b>	<b>435</b>
<b>Janela pop-up TALKBACK SETTINGS</b>	<b>437</b>
<b>Janela pop-up TALK GROUPS</b>	<b>440</b>
<b>Janela pop-up TALKBACK ASSIGN</b>	<b>441</b>
<b>Sobre PHONES</b>	<b>442</b>
<b>Uso de PHONES</b>	<b>443</b>
<b>Tela MONITOR (PHONES)</b>	<b>444</b>
<b>Janela pop-up PHONES</b>	<b>445</b>
<b>Usando RTA</b>	<b>447</b>
<b>Usando uma janela pop-up dedicada ao RTA.</b>	<b>448</b>
<b>Tela MONITOR (RTA)</b>	<b>449</b>
<b>Janela pop-up RTA</b>	<b>450</b>
<b>Usando a janela pop-up HPF/EQ para os parâmetros de canais</b>	<b>452</b>
<b>Uso da janela pop-up GEQ para o GEQ inserido</b>	<b>453</b>
<b>Uso da janela pop-up PEQ para o PEQ inserido</b>	<b>454</b>

## **Meters** **455**

<b>Área de medidores</b>	<b>455</b>
--------------------------	------------

<b>Operação da tela METER</b> .....	<b>457</b>
<b>Parâmetro CH</b> .....	<b>462</b>
<b>Sobre GAIN/SILK</b> .....	<b>462</b>
<b>Controle de GAIN/SILK por meio da seção de Canal Selecionado (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)</b> .....	<b>463</b>
<b>Controle de GAIN por meio da seção de Canal Selecionado (CS-R5)</b> .....	<b>465</b>
<b>Controle de GAIN/SILK por meio da tela OVERVIEW</b> .....	<b>467</b>
<b>Janela pop-up GAIN/SILK</b> .....	<b>468</b>
<b>Controle de GAIN/SILK por meio da tela SELECTED CHANNEL VIEW</b> .....	<b>470</b>
<b>Nível de sinal que flui na rede TWINLANE quando a compensação de ganho está ligada</b> .....	<b>471</b>
<b>Sobre EQ</b> .....	<b>472</b>
<b>Seção EQUALIZER (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)</b> .....	<b>473</b>
<b>Controle do EQ por meio da seção de Canal Selecionado (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)</b> .....	<b>475</b>
<b>EQUALIZER(CS-R5, CS-R3)</b> .....	<b>476</b>
<b>Controle do EQ por meio da Seção do canal selecionado (CS-R5, CS-R3)</b> .....	<b>478</b>
<b>Controle do EQ por meio da tela OVERVIEW</b> .....	<b>479</b>
<b>Controle de um EQ por meio da tela SELECTED CHANNEL VIEW</b> .....	<b>480</b>
<b>Janela pop-up de EQ (CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST)</b> .....	<b>481</b>
<b>Janela pop-up EQ (1 canal)</b> .....	<b>482</b>
<b>Tela sensível ao toque EQ</b> .....	<b>486</b>
<b>Sobre DYNAMICS</b> .....	<b>488</b>
<b>Seção DYNAMICS</b> .....	<b>489</b>
<b>Controle de um processador de dinâmica por meio da seção de Canal Selecionado</b> .....	<b>490</b>
<b>Controle de um processador de dinâmica por meio da tela OVERVIEW</b> .....	<b>491</b>
<b>Campos de dinâmica</b> .....	<b>492</b>
<b>Controle de um processador de dinâmica por meio da tela SELECTED CHANNEL VIEW</b> .....	<b>493</b>
<b>Janela pop-up DYNAMICS 1/2 (1CH)</b> .....	<b>494</b>
<b>Janela pop-up DYNAMICS 1/2 (CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST)</b> .....	<b>497</b>
<b>Sobre a inserção</b> .....	<b>499</b>

<b>Usando a seção Selected Channel para definir as configurações de INSERT (somente para CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)</b> .....	<b>500</b>
<b>Seção INSERT</b> .....	<b>502</b>
<b>Usando a tela OVERVIEW para fazer configurações de INSERT</b> .....	<b>503</b>
<b>Usando a tela SELECTED CHANNEL VIEW para definir configurações de INSERT</b> .....	<b>504</b>
<b>Tela INSERT</b> .....	<b>505</b>
<b>Tela OUTBOARD</b> .....	<b>506</b>
<b>Janela pop-up INSERT/D.OUT (1CH)</b> .....	<b>507</b>
<b>Janela pop-up INSERT/D.OUT (12CH INSERT 1, 12CH INSERT 2)</b> .....	<b>508</b>
<b>Inserindo um dispositivo externo em um canal</b> .....	<b>509</b>
<b>Emissão direta de um canal de saída</b> .....	<b>511</b>
<b>Janela pop-up INSERT/D.OUT (1CH/D.OUT)</b> .....	<b>513</b>
<b>Janela pop-up INSERT/D.OUT (12CH/D.OUT)</b> .....	<b>514</b>
<b>Patch de várias saídas diretas simultaneamente</b> .....	<b>515</b>
<b>Página DIRECT OUT</b> .....	<b>516</b>
<b>Sobre atrasos</b> .....	<b>518</b>
<b>Seção DELAY (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)</b> .....	<b>519</b>
<b>Controle do atraso por meio da seção de Canal Selecionado (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)</b> .....	<b>520</b>
<b>Controle do atraso por meio da tela OVERVIEW</b> .....	<b>521</b>
<b>Controle do atraso por meio da tela SELECTED CHANNEL VIEW</b> .....	<b>522</b>
<b>Janela pop-up DELAY (12 canais)</b> .....	<b>523</b>
<b>Janela pop-up DELAY (CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST)</b> .....	<b>525</b>
<b>Janela pop-up DELAY SCALE</b> .....	<b>526</b>
<b>Janela pop-up DELAY TIME</b> .....	<b>527</b>
<b>Uso de SENDS TO</b> .....	<b>528</b>
<b>Uso de SENDS FROM</b> .....	<b>530</b>
<b>Seção MIX/MATRIX SEND (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)</b> .....	<b>531</b>
<b>Usando a seção de Canal Selecionado para definir configurações de nível de emissão (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)</b> .....	<b>533</b>
<b>Janela pop-up SENDS TO</b> .....	<b>534</b>
<b>Janela pop-up SENDS FROM</b> .....	<b>536</b>
<b>Uso dos atenuadores para ajustar as emissões (modo SENDS ON FADER)</b> .....	<b>538</b>
<b>Janela pop-up SENDS ON FADER</b> .....	<b>539</b>

<b>Uso da seção de Tela Sensível ao Toque para fazer configurações de nível de emissão (CS-R5)</b> .....	<b>540</b>
<b>Janela pop-up SEND/USER DEFINED KNOB</b> .....	<b>542</b>
<b>Como usar a função de cópia de dados rápida</b> .....	<b>544</b>
<b>Como usar a função de Cópia de dados rápida da tela OVERVIEW ou a janela pop-up SENDS TO/SENDS FROM</b> .....	<b>545</b>
<b>Janela pop-up PARAMETER COPY</b> .....	<b>546</b>
<b>Operação da função de Cópia de dados rápida nas janelas pop-up HPF/EQ e DYNAMICS 1/2</b> .....	<b>547</b>
<b>Janela pop-up PARAMETER SET</b> .....	<b>548</b>
<b>Operação da função de Cópia de dados rápida nas janelas pop-up SELECTED CHANNEL VIEW e TO STEREO</b> .....	<b>549</b>
<b>Janela pop-up PARAMETER SET</b> .....	<b>550</b>
<b>Controle por meio da seção TO STEREO</b> .....	<b>551</b>
<b>Seção TO STEREO</b> .....	<b>552</b>
<b>Modo ST e modo LCR</b> .....	<b>553</b>
<b>Enviar um sinal para um barramento STEREO</b> .....	<b>555</b>
<b>Janela pop-up TO STEREO</b> .....	<b>556</b>
<b>Fluxo do sinal</b> .....	<b>559</b>
<b>Janela pop-up SIGNAL FLOW</b> .....	<b>560</b>

## **Trabalho de canal 562**

---

<b>Sobre a biblioteca de grupos DCA/Mudo</b> .....	<b>562</b>
<b>Sobre o DCA</b> .....	<b>563</b>
<b>Atribuição de canais a uma DCA (Selecionando os canais que pertencem a um DCA específico)</b> .....	<b>564</b>
<b>Atribuição de canais a um DCA (Selecionando os DCAs que pertencem a um canal específico)</b> .....	<b>565</b>
<b>Uso de DCAs</b> .....	<b>566</b>
<b>Visualizando a lista de status do DCA na tela OVERVIEW</b> .....	<b>567</b>
<b>Uso de DCAs</b> .....	<b>568</b>
<b>DCA ROLL-OUT</b> .....	<b>569</b>
<b>Janela DCA GROUP ASSIGN (ALL DCA)</b> .....	<b>570</b>
<b>Janela pop-up DCA ASSIGN</b> .....	<b>571</b>
<b>Janela DCA/MUTE ASSIGN (1CH)</b> .....	<b>572</b>

<b>Sobre grupos sem áudio</b>	<b>573</b>
<b>Atribuição de canais a um grupo sem áudio (Selecionando os canais que pertencem a um grupo sem áudio específico)</b>	<b>574</b>
<b>Atribuição de canais a um grupo sem áudio (Selecionando o grupo sem áudio ao qual pertence um canal específico)</b>	<b>576</b>
<b>Como cancelar temporariamente a função Mute</b>	<b>577</b>
<b>Janela MUTE GROUP ASSIGN (ALL MUTE)</b>	<b>578</b>
<b>Janela DCA/MUTE ASSIGN (1CH)</b>	<b>580</b>
<b>Vínculo de canal</b>	<b>581</b>
<b>Operações de vínculo de canal</b>	<b>582</b>
<b>Janela pop-up CH LINK</b>	<b>583</b>
<b>Link temporário</b>	<b>584</b>
<b>Configurando um vínculo de canal temporário</b>	<b>585</b>
<b>Cópia de parâmetros do canal</b>	<b>586</b>
<b>Janela pop-up CH COPY</b>	<b>587</b>
<b>Janela pop-up CH COPY PRESET</b>	<b>589</b>
<b>Mover os parâmetros de canal</b>	<b>591</b>
<b>Janela pop-up CH MOVE</b>	<b>593</b>
<b>Inicialização de parâmetros de canal</b>	<b>594</b>
<b>Janela pop-up CH DEFAULT</b>	<b>595</b>
<b>Parâmetros a serem copiados</b>	<b>596</b>

## **GEQ/PEQ/Automixer 599**

---

<b>EQ gráfico e EQ paramétrico e Automixer</b>	<b>599</b>
<b>Sobre o uso de um EQ gráfico (GEQ)</b>	<b>600</b>
<b>Sobre o uso de um EQ paramétrico (PEQ)</b>	<b>601</b>
<b>Sobre o Automixer</b>	<b>602</b>
<b>Gerenciamento de recursos DSP para GEQ</b>	<b>603</b>
<b>Inserção de um GEQ/PEQ em um canal por meio da seção Selected Channel (canal selecionado) (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)</b>	<b>605</b>
<b>Tela INSERT</b>	<b>607</b>
<b>A tela MOUNT GEQ/PEQ é exibida.</b>	<b>608</b>
<b>Janela pop-up GEQ-IN ASSIGNMENT</b>	<b>609</b>
<b>Inserção de um GEQ/PEQ em um canal por meio da tele OVERVIEW</b>	<b>610</b>

<b>Inserindo um GEQ/PEQ em um canal por meio da tela SELECTED CHANNEL VIEW (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)</b> .....	<b>611</b>
<b>Uso do 31BandGEQ</b> .....	<b>612</b>
<b>Tela GEQ/PEQ EDIT</b> .....	<b>614</b>
<b>Uso do Flex15GEQ</b> .....	<b>616</b>
<b>Uso do 8BandPEQ</b> .....	<b>618</b>
<b>Tela GEQ/PEQ EDIT (8BandPEQ)</b> .....	<b>619</b>
<b>Sobre o Automixer</b> .....	<b>621</b>
<b>Teoria da operação do Automixer</b> .....	<b>622</b>
<b>Inserção de um Automixer em um canal</b> .....	<b>623</b>
<b>Tela GEQ RACK</b> .....	<b>624</b>
<b>Janela pop-up GEQ MOUNT</b> .....	<b>625</b>
<b>Tela GEQ RACK</b> .....	<b>626</b>
<b>Controle dos parâmetros do Automixer</b> .....	<b>627</b>

## **Plug-ins 631**

---

<b>Sobre plug-ins</b> .....	<b>631</b>
<b>Uso de plug-ins</b> .....	<b>636</b>
<b>Página PLUG-IN RACK da tela RACK&amp;REC.</b> .....	<b>637</b>
<b>Página PLUG-IN ALLOCATION da tela RACK&amp;REC.</b> .....	<b>638</b>
<b>Janela pop-up RACK MOUNT</b> .....	<b>640</b>
<b>Janela pop-up PLUG-IN ASSIGNMENT</b> .....	<b>641</b>
<b>Tela do plug-in</b> .....	<b>642</b>
<b>Controle dos parâmetros de plug-ins</b> .....	<b>643</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in REV-X</b> .....	<b>646</b>
<b>Controle dos parâmetros SP2016</b> .....	<b>648</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in VSS4HD</b> .....	<b>651</b>
Página principal .....	651
Página Color .....	654
<b>Controle dos parâmetros do plug-in NonLin2</b> .....	<b>656</b>
<b>Controle de parâmetros do plug-in do processador Y7 Stereo Reverb da Bricasti Design</b> .....	<b>658</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in Analog Delay (retardo analógico)</b> .....	<b>660</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in Max100</b> .....	<b>662</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in Dual Phaser</b> .....	<b>663</b>

<b>Controle dos parâmetros do plug-in Vintage Phaser</b>	<b>665</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in H3000 Live</b>	<b>666</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in Rupert EQ 773</b>	<b>668</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in Rupert EQ 810</b>	<b>669</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in Portico 5033</b>	<b>671</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in EQ-1A</b>	<b>672</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in Equalizer601</b>	<b>673</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in Dynamic EQ</b>	<b>675</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in Dynamic EQ4</b>	<b>678</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in Rupert Comp 754</b>	<b>680</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in Rupert Comp 830</b>	<b>683</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in Portico 5043</b>	<b>685</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in Portico 5045</b>	<b>686</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in U76</b>	<b>687</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in Opt-2A</b>	<b>688</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in Comp276</b>	<b>689</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in Buss Comp 369</b>	<b>690</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in MBC4</b>	<b>694</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in DaNSe</b>	<b>697</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in P2MB</b>	<b>699</b>
<b>Controle dos parâmetros de interfase</b>	<b>702</b>
<b>Controle dos parâmetros do plug-in OpenDeck</b>	<b>704</b>
<b>Uso da função Tap Tempo</b>	<b>706</b>
<b>Sincronização de efeitos e de tempo</b>	<b>708</b>

## **Gravação 710**

---

<b>Gravador USB de 2 faixas</b>	<b>710</b>
<b>Gravando áudio em uma unidade flash USB</b>	<b>711</b>
<b>Tela RECORDER</b>	<b>714</b>
<b>Reprodução de arquivos de áudio de uma unidade flash USB</b>	<b>716</b>
<b>Tela RECORDER</b>	<b>718</b>
<b>Padrão do modo de reprodução</b>	<b>720</b>
<b>Editando a lista de títulos</b>	<b>721</b>
<b>Tela RECORDER</b>	<b>723</b>

<b>Gravação de várias faixas e passagem de som virtual</b>	<b>724</b>
<b>Fluxo de sinais durante uma VSC (Virtual Sound Check, Passagem de som virtual)</b>	<b>727</b>
<b>Fluxo de sinais para o gravador de memória USB</b>	<b>728</b>
<b>Atribuição de canais à entrada/saída do gravador</b>	<b>729</b>
<b>Tela RECORDER</b>	<b>730</b>
<b>Janela pop-up INPUT PATCH</b>	<b>732</b>
<b>Janela pop-up OUTPUT PATCH</b>	<b>733</b>
<b>Passagem de som virtual</b>	<b>734</b>
<b>Sobre o Dante</b>	<b>735</b>
<b>Patch para gravação de várias faixas e passagem de som virtual</b>	<b>736</b>
<b>Tela RECORDING PATCH</b>	<b>737</b>
<b>Gravação ou reprodução usando um DAW no computador</b>	<b>739</b>
<b>Configuração do Dante Accelerator</b>	<b>740</b>
<b>Configuração de um Dante Virtual Soundcard</b>	<b>741</b>
<b>Configuração do Dante Controller</b>	<b>742</b>
<b>Configurando o software de DAW</b>	<b>743</b>
<b>Gravação e reprodução de áudio</b>	<b>744</b>
<b>NUENDO Live</b>	<b>745</b>
<b>Tela NUENDO Live SETUP</b>	<b>746</b>
<b>Tela NUENDO Live</b>	<b>749</b>

## **Memória de cena 751**

---

<b>Sobre o diagrama conceitual da memória</b>	<b>751</b>
<b>Sobre memórias de cena</b>	<b>753</b>
<b>Usar as teclas na seção SCENE MEMORY</b>	<b>756</b>
<b>Armazenar cenas (Usar as teclas na seção SCENE MEMORY)</b>	<b>758</b>
<b>Tela SCENE STORE</b>	<b>760</b>
<b>Sugestão automática de nomes e números de cena</b>	<b>762</b>
<b>Atualizar cenas (Usar as teclas na seção SCENE MEMORY)</b>	<b>763</b>
<b>Chamar cenas (Usar as teclas na seção SCENE MEMORY)</b>	<b>764</b>
<b>Campo SCENE</b>	<b>766</b>
<b>Armazenar cenas (Usando a tela SCENE LIST)</b>	<b>767</b>
<b>Tela SCENE LIST</b>	<b>769</b>

<b>Chamada de cenas (Usando a tela SCENE LIST)</b> .....	<b>771</b>
<b>Usando teclas USER DEFINED (definida pelo usuário) para chamar uma cena (função Direct Recall (chamada direta))</b> .....	<b>772</b>
<b>Classificação de memórias de cena</b> .....	<b>775</b>
<b>Tela SCENE LIST</b> .....	<b>776</b>
<b>Sobre a edição de memórias de cena</b> .....	<b>778</b>
<b>Exclusão de uma cena (DELETE)</b> .....	<b>779</b>
<b>Duplicação de uma cena (DUPLICATE)</b> .....	<b>780</b>
<b>Modificação do número e do título da cena (RENAME)</b> .....	<b>781</b>
<b>Sobre a função Focus</b> .....	<b>782</b>
<b>Usando a função Focus</b> .....	<b>783</b>
<b>Campo FOCUS</b> .....	<b>784</b>
<b>Janela pop-up SCENE SETUP (FOCUS)</b> .....	<b>785</b>
<b>Uso da função Fade</b> .....	<b>788</b>
<b>Campo FADE TIME</b> .....	<b>789</b>
<b>Janela pop-up SCENE SETUP (FADE TIME)</b> .....	<b>790</b>
<b>Emitindo um sinal de controle para um dispositivo externo junto com a chamada de cena (GPI OUT)</b> .....	<b>791</b>
<b>Campo GPI</b> .....	<b>793</b>
<b>Reprodução de um arquivo de áudio junto com a chamada de uma cena (PLAYBACK LINK)</b> .....	<b>794</b>
<b>Campo PLAYBACK LINK</b> .....	<b>796</b>
<b>Janela pop-up PLAYBACK LINK</b> .....	<b>797</b>
<b>Como usar a função de colagem global</b> .....	<b>798</b>
<b>Tela GLOBAL PASTE</b> .....	<b>800</b>
<b>Tela GLOBAL PASTE PARAMETERS</b> .....	<b>802</b>
<b>Sobre a função Recall Safe</b> .....	<b>805</b>
<b>Usando a função Recall Safe</b> .....	<b>806</b>
<b>Janela RECALL SAFE</b> .....	<b>807</b>
<b>Criar uma lista de eventos</b> .....	<b>810</b>
<b>Janela EVENT LIST</b> .....	<b>811</b>
<b>Alinhamento automático de eventos</b> .....	<b>814</b>
<b>Janela pop-up EVENT LIST EDIT</b> .....	<b>815</b>
<b>Usar MANUAL para chamar cenas de uma lista de eventos</b> .....	<b>816</b>
<b>Tela EVENT LIST</b> .....	<b>817</b>

<b>Sobre a função Isolate</b> .....	<b>818</b>
<b>Usar o modo Preview</b> .....	<b>819</b>
<b>Uso do modo Preview (Usar as teclas na seção SCENE MEMORY)</b> .....	<b>820</b>
<b>Uso do modo Preview (Usar a tela SCENE LIST)</b> .....	<b>821</b>
<b>Sobre as funções no modo de visualização</b> .....	<b>822</b>

## **OVERLAY** **824**

---

<b>Sobre a função Overlay</b> .....	<b>824</b>
<b>Seção do canal selecionado ( OVERLAY)</b> .....	<b>825</b>
<b>Como controlar a função Overlay usando as teclas e os botões giratórios no painel superior</b> .....	<b>829</b>
<b>Como controlar a função Overlay na tela sensível ao toque</b> .....	<b>830</b>
<b>Tela OVERLAY SETTING</b> .....	<b>831</b>
<b>Exemplo de indicação do painel e da tela sensível ao toque enquanto a sobreposição está ativada</b> .....	<b>833</b>

## **File** **834**

---

<b>SAVE/LOAD</b> .....	<b>834</b>
<b>Dados processados por um arquivo de configurações</b> .....	<b>835</b>
<b>Como salvar as configurações do RIVAGE série PM em uma unidade flash USB</b> .....	<b>837</b>
<b>Tela SAVE SELECT</b> .....	<b>839</b>
<b>Como carregar um arquivo a partir de uma unidade flash USB</b> .....	<b>842</b>
<b>Tela LOAD SELECT</b> .....	<b>845</b>
<b>Tela LOAD SELECT</b> .....	<b>847</b>
<b>Tela LOAD SELECT</b> .....	<b>848</b>
<b>Sobre o carregamento</b> .....	<b>850</b>
<b>Editando os arquivos salvos na unidade flash USB</b> .....	<b>851</b>
<b>Janela pop-up SAVE/LOAD</b> .....	<b>852</b>
<b>Classificando arquivos e editando comentários/nomes de arquivos</b> .....	<b>854</b>
<b>Botões de classificação localizados na parte superior da lista de arquivos</b> ...	<b>855</b>
<b>Copiando e colando um arquivo</b> .....	<b>856</b>
<b>Excluindo um arquivo</b> .....	<b>857</b>
<b>Criando um diretório</b> .....	<b>858</b>

<b>Exportação de um arquivo CSV .....</b>	<b>859</b>
<b>Janela pop-up CSV EXPORT/IMPORT .....</b>	<b>861</b>

## **Modo Theatre 862**

---

<b>Modo Theatre .....</b>	<b>862</b>
<b>Como definir as configurações do modo Theatre (teatro) .....</b>	<b>863</b>
<b>Como definir as configurações do modo Theatre para mecanismos DSP .....</b>	<b>865</b>
<b>Tela SELECTED CHANNEL VIEW (modo Theatre) .....</b>	<b>866</b>
<b>Indicadores adicionados no modo Theatre .....</b>	<b>867</b>
<b>Tela OVERVIEW .....</b>	<b>869</b>
<b>Como definir as configurações da biblioteca de atores .....</b>	<b>870</b>
<b>Tela biblioteca de atores .....</b>	<b>871</b>

## **Controle AFC IMAGE 873**

---

<b>Configurações de AFC IMAGE .....</b>	<b>873</b>
<b>Tela NETWORK: guia IMMERSIVE SOUND .....</b>	<b>874</b>
<b>Tela SELECTED CHANNEL VIEW .....</b>	<b>876</b>
<b>Janela pop-up IMMERSIVE SOUND (1CH) .....</b>	<b>877</b>
<b>Janela pop-up IMMERSIVE SOUND (OBJ1-36, OBJ37-72, OBJ73-108, OBJ109-128) .....</b>	<b>878</b>
<b>Campo AFC IMAGE .....</b>	<b>879</b>

## **Genius.lab 880**

---

<b>Genius.lab .....</b>	<b>880</b>
<b>Janela MACRO LIST .....</b>	<b>881</b>
<b>Janela MACRO EDIT .....</b>	<b>883</b>
<b>Uso de macros .....</b>	<b>886</b>
<b>Janela CAPTURE .....</b>	<b>896</b>
<b>Janela MACRO KEYS .....</b>	<b>897</b>
<b>Janela MACRO KEY LABEL .....</b>	<b>898</b>
<b>Janela MACRO LOG .....</b>	<b>899</b>

## **Configuração do usuário 900**

---

<b>Configurações de preferência .....</b>	<b>900</b>
---	------------

<b>SURFACE SETTINGS1</b>	<b>901</b>
<b>SURFACE SETTINGS2 (configurações de superfície)</b>	<b>903</b>
<b>SCREEN SETTINGS</b>	<b>906</b>
<b>MISC</b>	<b>908</b>
<b>Seção de cada canal: usando as teclas CUSTOM [1]/[2] (personalizado) (CS-R10, CSD-R7)</b>	<b>909</b>
<b>Seção de cada canal: Uso das teclas [CUSTOM] (CS-R5, CS-R3)</b>	<b>910</b>
<b>Bancos de atenuadores personalizados e atenuadores principais</b>	<b>911</b>
<b>Janela pop-up CUSTOM FADER BANK</b>	<b>913</b>
<b>Seção USER DEFINED KNOBS</b>	<b>915</b>
<b>Atribuição de uma função a um botão giratório USER DEFINED (definido pelo usuário)</b>	<b>916</b>
<b>Janela pop-up USER DEFINED KNOBS</b>	<b>918</b>
<b>Funções que podem ser atribuídas aos botões giratórios USER DEFINED</b>	<b>919</b>
<b>Seção de cada canal</b>	<b>925</b>
<b>Atribuição de uma função a um codificador de faixa de canal</b>	<b>928</b>
<b>Uso da seção de teclas USER DEFINED KNOBS (CS-R10, CSD-R7)</b>	<b>931</b>
<b>Uso da seção de teclas USER DEFINED (CS-R5, CS-R3)</b>	<b>932</b>
<b>Atribuição de uma função a uma tecla USER DEFINED (definida pelo usuário)</b>	<b>935</b>
<b>Modificação do conteúdo exibido para as teclas USER DEFINED (definida pelo usuário)</b>	<b>936</b>
<b>Janela pop-up USER DEFINED KEYS</b>	<b>937</b>
<b>Janela pop-up USER DEFINED KEY LABEL (CS-R10, CSD-R7)</b>	<b>940</b>
<b>Janela pop-up USER DEFINED KEY LABEL (CS-R5, CS-R3)</b>	<b>941</b>
<b>Funções que podem ser atribuídas às teclas USER DEFINED</b>	<b>942</b>
<b>Usando a função Alternate</b>	<b>952</b>
<b>MIDI/GPI</b>	<b>953</b>
<hr/>	
<b>Sobre o MIDI</b>	<b>953</b>
<b>Configurações MIDI básicas</b>	<b>954</b>
<b>Janela MIDI/GPI (página MIDI SETUP)</b>	<b>956</b>
<b>Janela pop-up MIDI SETUP</b>	<b>958</b>
<b>Uso de mudanças de programa para chamar cenas</b>	<b>959</b>
<b>Janela MIDI/GPI (página PROGRAM CHANGE)</b>	<b>962</b>

<b>Janela pop-up MIDI PROGRAM CHANGE</b>	<b>964</b>
<b>Usando mensagens Control Change para controlar parâmetros</b>	<b>965</b>
<b>Janela pop-up MIDI PROGRAM CHANGE</b>	<b>967</b>
<b>Janela MIDI/GPI (página CONTROL CHANGE)</b>	<b>968</b>
<b>Sobre o GPI</b>	<b>969</b>
<b>Uso de GPI IN (entrada de GPI)</b>	<b>971</b>
<b>Página GPI</b>	<b>973</b>
<b>Usando a GPI OUT</b>	<b>974</b>
<b>Página GPI</b>	<b>976</b>
<b>Uso de FADER START</b>	<b>977</b>
<b>Página FADER START</b>	<b>978</b>
<b>Código de tempo</b>	<b>980</b>
<b>Funções GPI OUT</b>	<b>981</b>

## **Manutenção 982**

---

<b>Versão do firmware</b>	<b>982</b>
<b>Atualizações de firmware</b>	<b>983</b>
<b>Ajuste dos atenuadores</b>	<b>984</b>
<b>Ajuste do ponto de detecção dos painéis da tela sensível ao toque (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)</b>	<b>986</b>
<b>Ajuste do ponto de detecção dos painéis da tela sensível ao toque (CS-R5 e CS-R3)</b>	<b>988</b>
<b>Como inicializar a unidade com as configurações padrão de fábrica</b>	<b>990</b>
<b>Página INITIALIZATION</b>	<b>992</b>
<b>Dump do sistema (CS-R10, CS-R10, CSD-R7)</b>	<b>993</b>
<b>Página PORT TRIM</b>	<b>994</b>
<b>Log do sistema</b>	<b>995</b>
<b>Página SYSTEM LOG</b>	<b>997</b>
<b>Despejo do sistema (CS-R10, CS-R10, CSD-R7)</b>	<b>998</b>
<b>DSP-RX INFORMATION</b>	<b>999</b>
<b>Ajuste do ganho de entrada/saída</b>	<b>1000</b>

## **Status do console 1001**

---

<b>Definição da data e da hora do relógio interno</b>	<b>1001</b>
---	-------------

Janela pop-up DATE/TIME .....	1003
<b>Configurações do painel</b>	<b>1004</b>
<hr/>	
Como especificar o brilho das telas sensíveis ao toque, dos LEDs, dos visores de nome de canal e das lâmpadas .....	1004
Bloqueio do console .....	1006
Janela pop-up PASSWORD .....	1008
Desbloqueando o console .....	1009
Especificando a imagem da tela CONSOLE LOCK .....	1010
<b>Configurar o RIVAGE PM Editor e RIVAGE PM StageMix</b>	<b>1011</b>
<hr/>	
Sobre o RIVAGE PM Editor .....	1011
Monitoração/operação on-line .....	1012
PM Tela de inicialização do editor .....	1016
Edição off-line .....	1017
Sincronização dos dados da mixagem editados .....	1019
Operação do RIVAGE PM Editor na tela .....	1021
Sobre as telas do RIVAGE PM Editor .....	1023
Operação dos atenuadores na tela METER (Full Screen) (RIVAGE PM Editor) .....	1025
Como salvar e carregar um arquivo (RIVAGE PM Editor) .....	1026
Inicializar o PM Editor .....	1027
Sobre o RIVAGE PM StageMix .....	1028
Configurações de rede da superfície de controle .....	1029
Configurações de rede no iPad .....	1031
<b>Mensagens</b>	<b>1032</b>
<hr/>	
Mensagens .....	1032
Mensagens no visor .....	1041

# Introdução

## Sobre os manuais relevantes

Os manuais relevantes para o RIVAGE Série PM estão organizados da maneira descrita a seguir.

### Manuais impressos

[Guia de configuração do sistema RIVAGE PM10](#)

[Guia de configuração do sistema RIVAGE PM7](#)

Este guia apresenta uma visão geral do RIVAGE Série PM e explica, passo a passo, como instalar o sistema, desde a conexão de dispositivos à produção de som.

[Manuais de cada dispositivo](#)

O manual de cada dispositivo descreve nomes e funções de peça desse dispositivo.

Cada manual acompanha o dispositivo correspondente.

### Manuais on-line

Manual de operação do RIVAGE Série PM (este documento)

Este manual apresenta uma explicação detalhada das telas e das funções mostradas na superfície de controle e o console de mixagens.

A visão geral se destina principalmente a apresentar uma ideia geral e a explicar os conceitos necessários à compreensão do RIVAGE Série PM.

As operações explicam procedimentos e operações específicas.



Guia de instalação do RIVAGE PM Editor

Este guia explica como instalar o RIVAGE PM Editor.



Guia do usuário do RIVAGE PM StageMix

Este guia descreve um aplicativo para iPad que permite controlar o sistema do RIVAGE Série PM sem fio.

### OBSERVAÇÃO

Todos os manuais podem ser baixados no site da Yamaha. Caso necessário, você pode ler as informações atualizadas do manual, sempre publicadas no site da Yamaha.

<https://download.yamaha.com/>

## Marcas comerciais

- As ilustrações e capturas de tela neste manual servem apenas para a finalidade explicação.
- Não assumimos nenhuma responsabilidade pelos efeitos ou impactos de usar o software ou este manual.
- Windows é uma marca comercial registrada nos Estados Unidos e em outros países da Microsoft Corporation dos Estados Unidos.
- Mac e iPad são marcas comerciais da Apple Inc. registradas nos Estados Unidos e em outros países.
- Mackie Control e HUI são marcas comerciais registradas ou marcas comerciais da LOUD Technologies Inc.
- Os nomes e nomes comerciais neste manual são as marcas comerciais registradas ou marcas comerciais das empresas envolvidas.
- TUXERA is a registered trademark of Tuxera Inc. in the US and other countries.

The logo for Tuxera, featuring the word "TUXERA" in a bold, white, sans-serif font. The letters are set against a solid red rectangular background. The letter "A" has a horizontal line extending to the right, ending in a slight curve.

# Estrutura do componente

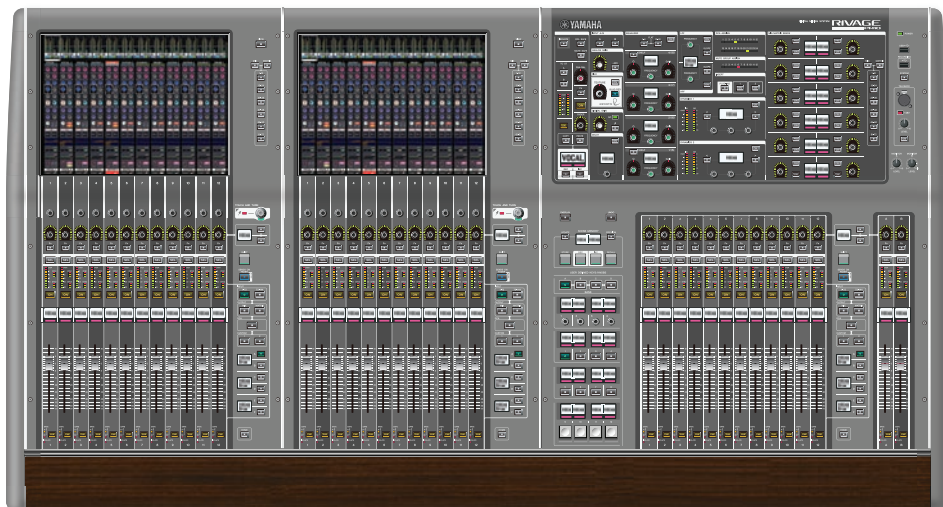
## Superfície de controle

A superfície de controle CS-R10 permite controlar todas as funções do mecanismo DSP. É possível controlar todas as operações do sinal de áudio, como mixagem e roteamento, funções de memória e configurações do sistema. A funcionalidade a seguir é oferecida.

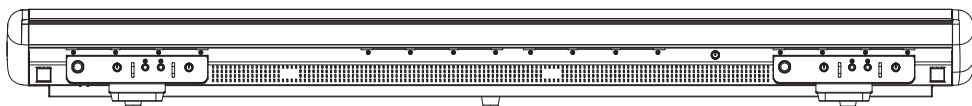
- Total de 38 atenuadores (12 canais x 3 painéis + 2 canais) no CS-R10 e CS-R5
- Total de 26 atenuadores (12 canais x 2 painéis + 2 canais) no CS-R10-S
- Seção completa de canais selecionados, que herda os elementos tradicionais dos consoles de mixagens digitais da Yamaha
- Interface do usuário fácil de usar com operação por toque no grande painel de LCD
- Equipado com plugues de entrada/saída de áudio (E/S local) para conectar equipamento externo ou um CD player, e conectores de E/S de controle (MIDI/GPI) para controlar dispositivos externos
- Função de gravador USB de duas faixas permite gravação ao vivo ou reprodução de música em segundo plano ou de efeitos sonoros sem equipamento adicional
- Há duas unidades de fonte de alimentação integradas, oferecendo redundância de alimentação.

### CS-R10

Painel superior



Painel frontal



Painel traseiro



## Estrutura do componente > Superfície de controle

### Lista de conectores

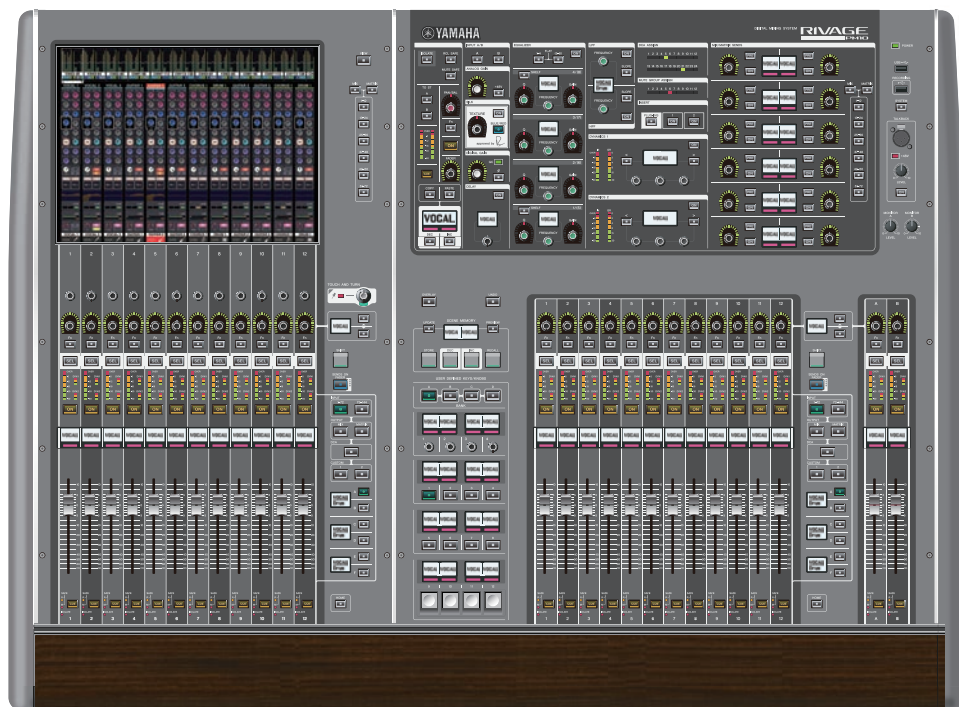
Conector	Conector	Número de conectores
OMNI IN (ANALOG)	Tipo XLR-3-31	8
OMNI OUT (ANALOG)	Tipo XLR-3-32	8
AES/EBU IN	Tipo XLR-3-31	4
AES/EBU OUT	Tipo XLR-3-32	4
TO ENGINE (Rede do console)	etherCON CAT5e	2
WORD CLOCK OUT	BNC	1
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
PHONES	TRS 1/4" (6,35 mm)	4 (dianteiro)
TALKBACK	Tipo XLR-3-31	1
USB	TYPE A USB	1 (parte superior) 3 (parte traseira)
RECORDING	TYPE A USB	1
GPI	D-Sub 25P (fêmea)	1
VIDEO OUT	DVI-D	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
LAMP	Tipo XLR-4-31	4
AC INLET	Tipo de bloqueio em V	2

### Lista de compartimentos

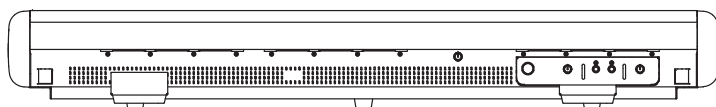
Compartimento	Número
MY CARD SLOT	2

## CS-R10-S

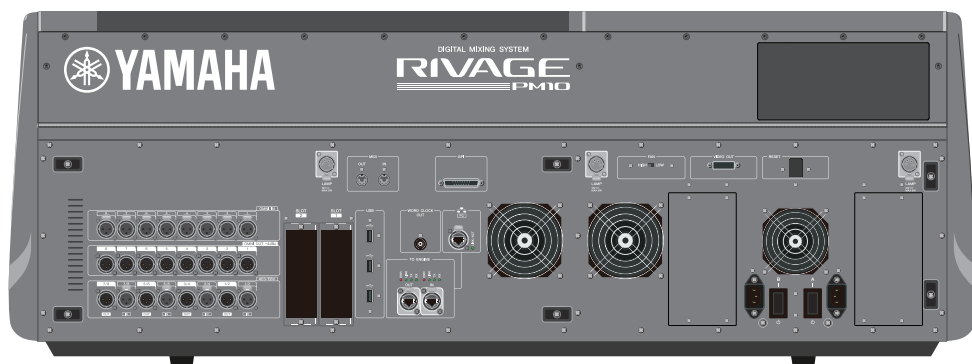
### Painel superior



### Painel frontal



### Painel traseiro



## Estrutura do componente > Superfície de controle

### Lista de conectores

Conector	Conector	Número de conectores
OMNI IN (ANALOG)	Tipo XLR-3-31	8
OMNI OUT (ANALOG)	Tipo XLR-3-32	8
AES/EBU IN	Tipo XLR-3-31	4
AES/EBU OUT	Tipo XLR-3-32	4
TO ENGINE (Rede do console)	etherCON CAT5e	2
WORD CLOCK OUT	BNC	1
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
PHONES	TRS 1/4" (6,35 mm)	2 (dianteiro)
TALKBACK	Tipo XLR-3-31	1
USB	TYPE A USB	1 (parte superior) 3 (parte traseira)
RECORDING	TYPE A USB	1
GPI	D-Sub 25P (fêmea)	1
VIDEO OUT	DVI-D	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
LAMP	Tipo XLR-4-31	3
AC INLET	Tipo de bloqueio em V	2

### Lista de compartimentos

Compartimento	Número
MY CARD SLOT	2

## CS-R5

### Painel superior



### Painel frontal



### Painel traseiro



## Estrutura do componente > Superfície de controle

### Lista de conectores

<b>Conector</b>	<b>Conector</b>	<b>Número de conectores</b>
OMNI IN (ANALOG)	Tipo XLR-3-31	8
OMNI OUT (ANALOG)	Tipo XLR-3-32	8
AES/EBU IN	Tipo XLR-3-31	2
AES/EBU OUT	Tipo XLR-3-32	2
TO ENGINE (Rede do console)	etherCON CAT5e	2
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
PHONES	TRS 1/4" (6,35 mm)	2 (dianteiro)
USB	TYPE A USB	1 (parte superior) 3 (parte traseira)
RECORDING	TYPE A USB	1
GPI	D-Sub 25P (fêmea)	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
LAMP	Tipo XLR-4-31	3
AC INLET	Tipo de bloqueio em V	2

### Lista de compartimentos

<b>Compartimento</b>	<b>Número</b>
MY CARD SLOT	2

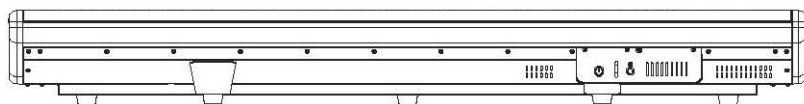
Estrutura do componente > Superfície de controle

## CS-R3

Painel superior



Painel frontal



painel traseiro



## Estrutura do componente > Superfície de controle

### Painel traseiro

<b>Conector</b>	<b>Conector</b>	<b>Número de conectores</b>
OMNI IN (ANALOG)	Tipo XLR-3-31	8
OMNI OUT (ANALOG)	Tipo XLR-3-32	8
TO ENGINE (Rede do console)	etherCON CAT5e	2
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
PHONES	TRS 1/4" (6,35 mm)	1 (dianteiro)
USB	TYPE A USB	1 (parte superior) 3 (parte traseira)
RECORDING	TYPE A USB	1
GPI	D-Sub 25P (fêmea)	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
LAMP	Tipo XLR-4-31	2
AC INLET	Tipo de bloqueio em V	2

### Lista de compartimentos

<b>Compartimento</b>	<b>Número</b>
MY CARD SLOT	2

## Console de mixagens digital

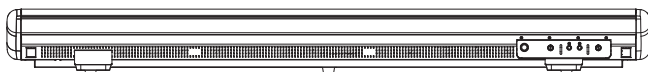
É possível controlar todas as operações do sinal de áudio, como mixagem e roteamento, funções de memória e configurações do sistema. A unidade também tem um mecanismo DSP integrado que processa 120 entradas, 60 mixes, 24 matrizes e 2 canais estéreo de processamento de áudio.

### CSD-R7

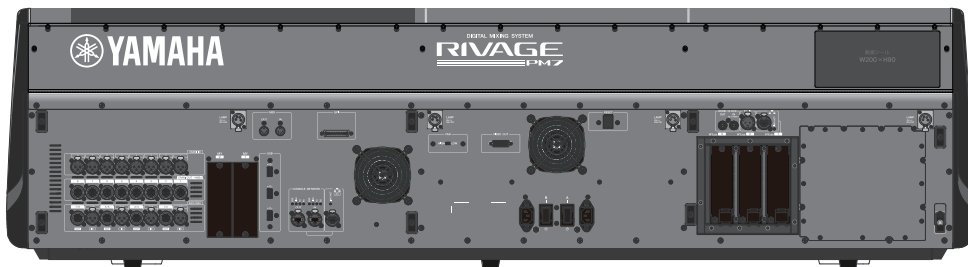
Painel superior



Painel frontal



Painel traseiro



Lista de conectores

Conector	Conector	Número de conectores
OMNI IN (ANALOG)	Tipo XLR-3-31	8
OMNI OUT (ANALOG)	Tipo XLR-3-32	8

## Estrutura do componente > Console de mixagens digital

Conector	Conector	Número de conectores
AES/EBU IN	Tipo XLR-3-31	4
AES/EBU OUT	Tipo XLR-3-32	4
WORD CLOCK IN	BNC	1
WORD CLOCK OUT	BNC	1
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
PHONES	TRS 1/4" (6,35 mm)	2 (dianteiro)
TALKBACK	Tipo XLR-3-31	1
USB	TYPE A USB	1 (superior) 3 (traseiro)
RECORDING	TYPE A USB	1
GPI	D-Sub 25P (fêmea)	1
VIDEO OUT	DVI-D	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
NETWORK	etherCON CAT5	1
TC IN	Tipo XLR-3-31	1
LAMP	Tipo XLR-4-31	4
AC INLET	Tipo de bloqueio em V	2

### Lista de compartimentos

Compartimento	Número
MY CARD SLOT	2
HY CARD SLOT	3

### Sobre os compartimentos da placa HY

Cada compartimento 1 – 3 da placa HY tem 256 entradas/saídas. Uma placa de rede TWINLANe funcionará exclusivamente no compartimento 1 da placa HY. A função de gravação de várias faixas funcionará exclusivamente no compartimento 3 da placa HY.

## Sobre o RIVAGE PM Editor

Este software aplicativo permite acessar as mesmas funções disponíveis na superfície de controle. Você pode usar o computador para realizar edição off-line, preparando as configurações do RIVAGE Série PM com antecedência, bem como monitorar e ajustar essas configurações (monitoração/operação on-line). Você pode conectar um computador com o RIVAGE PM Editor instalado (chamado de PM Editor em outros trechos deste manual) a um mecanismo DSP ou a uma superfície de controle. Caso o conecte a um mecanismo DSP, você pode controlar todo o sistema sem uma superfície de controle. Por isso, se essa superfície de controle encontrar um problema, ainda assim você poderá usar o computador como um backup.

Há detalhes sobre o software disponíveis no seguinte site Yamaha Pro Audio:

<http://www.yamahaproaudio.com/>

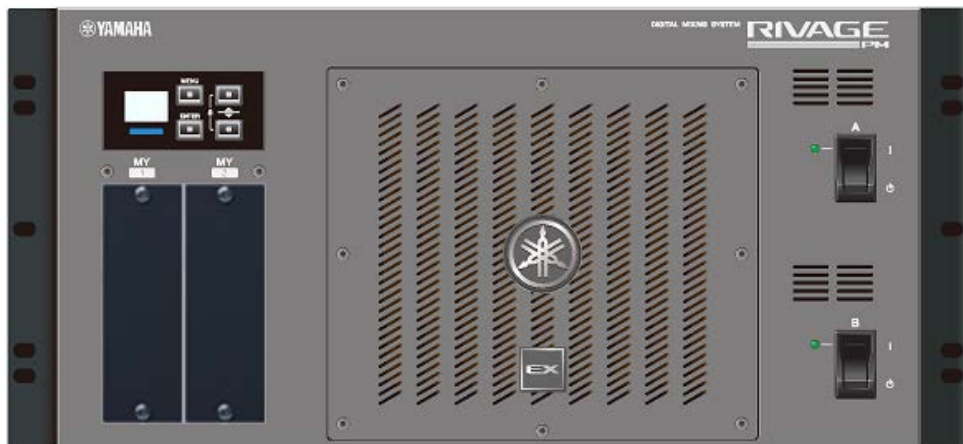
Para obter informações sobre como baixar ou instalar o Editor, bem como os diversos detalhes de configuração, consulte o site listado acima ou o Guia de instalação anexado ao programa de software baixado.

## Mecanismo DSP

Trata-se de um mecanismo DSP que realiza todo o processamento de áudio do RIVAGE Série PM, como mixagem e plug-ins. Ele fornece quatro compartimentos de placa HY e dois compartimentos de placa MY, bem como conectores de entrada/saída de controle para equipamento externo. Há duas unidades de fonte de alimentação integradas, oferecendo energia redundante.

### DSP-R10, DSP-RX, DSP-RX-EX

Painel frontal



\* O DSP-RX não apresenta o emblema EX que é anexado ao centro inferior no painel frontal do DSP-RX-EX.

Painel traseiro



Lista de conectores

Conector	Conector	Número de conectores
TO CONSOLE (Rede do console)	etherCON CAT5e	2
WORD CLOCK IN	BNC	1
WORD CLOCK OUT	BNC	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
NETWORK	etherCON CAT5	1
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
TC IN	Tipo XLR-3-31	1
GPI	D-Sub 25P (fêmea)	1
REMOTE	D-Sub 9P (macho)	1
FAULT OUTPUT	Euroblock 3P	1
AC INLET	Tipo de bloqueio em V	2

## Lista de compartimentos

Compartimento	Número
MY CARD SLOT	2
HY CARD SLOT	4

**Sobre os compartimentos da placa HY**

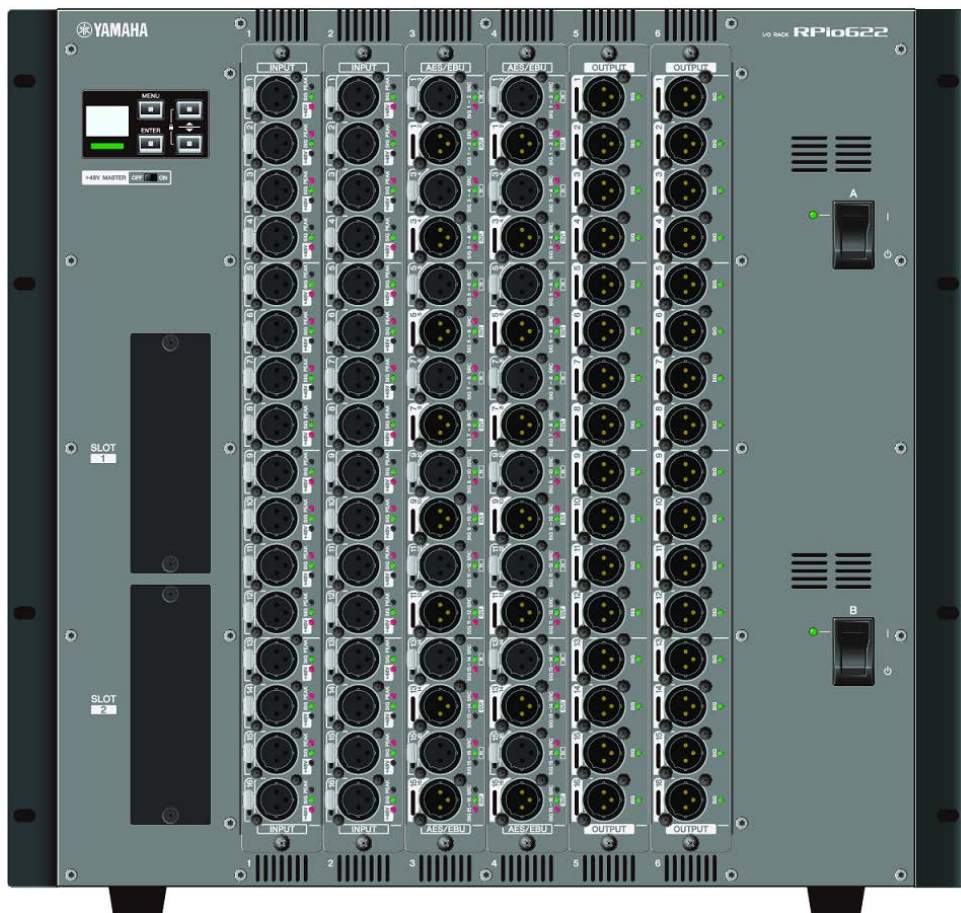
O compartimento 1 – 4 da placa HY tem 256 entradas/saídas. Uma placa de rede TWINLANe funcionará exclusivamente no compartimento 1 ou 2 da placa HY. A função de gravação de várias faixas funcionará exclusivamente no compartimento 4 da placa HY.

## Rack de E/S

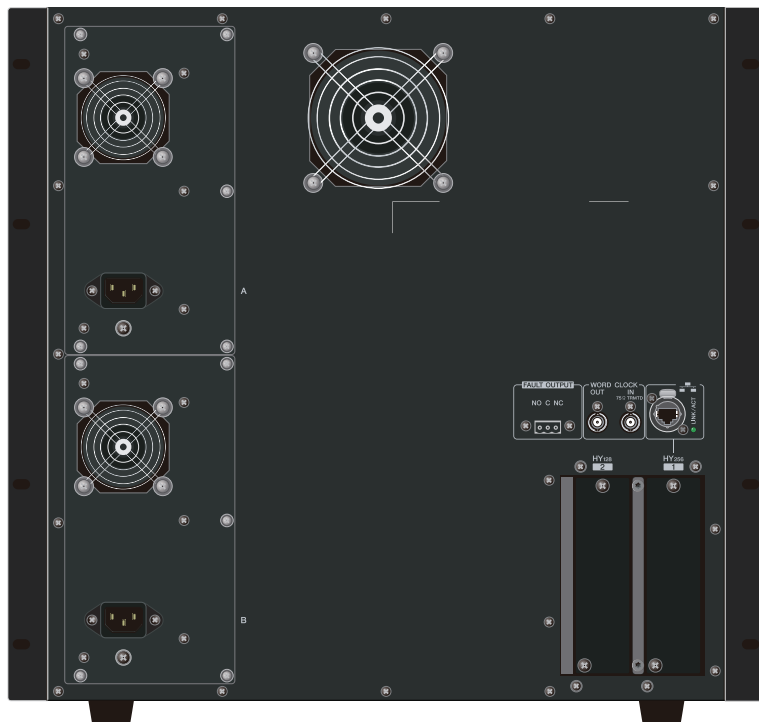
Este é um rack de E/S para entrada/saída de sinais de áudio analógicos e sinais de áudio digitais de diversos formatos, inclusive AES/EBU para e do mecanismo DSP por meio de uma placa de rede TWINLANe instalada no compartimento 1 da placa HY. Duas unidades de fonte de alimentação são integradas, fornecendo redundância de alimentação.

### RPio622

Painel frontal



Painel traseiro



Lista de conectores

Conector	Conector	Número de conectores
WORD CLOCK IN	BNC	1
WORD CLOCK OUT	BNC	1
NETWORK	etherCON CAT5	1
FAULT OUTPUT	Euroblock 3P	1
AC INLET	Tipo de bloqueio em V	2

Lista de compartimentos

Compartimento	Número
RY CARD SLOT	6
MY CARD SLOT	2
HY CARD SLOT	2

**Sobre os compartimentos da placa HY**

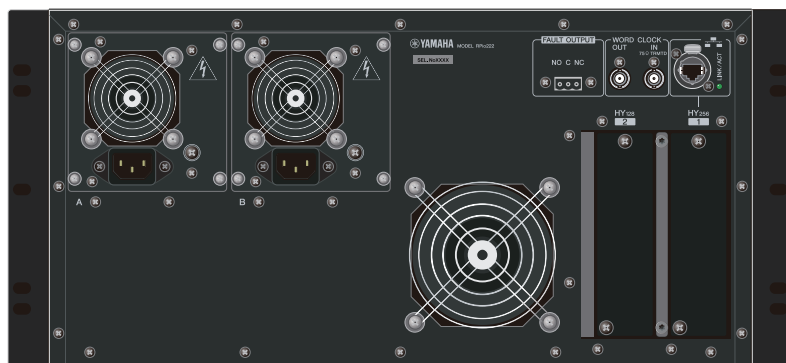
O compartimento 1 da placa HY do rack de E/S se destina apenas a uma placa de rede TWINLANe. O compartimento 2 da placa HY é reservado para Dante/MADI. O compartimento 1 da placa HY tem 256 entradas/saídas e o compartimento 2 da placa HY tem 128 entradas/saídas.

## RPio222

### Painel frontal



### Painel traseiro



### Lista de conectores

Conector	Conector	Número de conectores
WORD CLOCK IN	BNC	1
WORD CLOCK OUT	BNC	1
NETWORK	etherCON CAT5	1
FAULT OUTPUT	Euroblock 3P	1
AC INLET	Tipo de bloqueio em V	2

### Lista de compartimentos

Compartimento	Número
RY CARD SLOT	2
MY CARD SLOT	2
HY CARD SLOT	2

Estrutura do componente > Rack de E/S

### **Sobre os compartimentos da placa HY**

O compartimento 1 da placa HY do rack de E/S se destina apenas a uma placa de rede TWINLANe. O compartimento 2 da placa HY é reservado para Dante/MADI. O compartimento 1 da placa HY tem 256 entradas/saídas e o compartimento 2 da placa HY tem 128 entradas/saídas.

## Placas RY

As placas RY são placas de entrada/saída de 16 canais. Elas são compatíveis com entrada/saída de 16 canais, independentemente da frequência de amostragem.

### ■ Placa de entrada analógica de microfone/linha (RY16-ML-SILK)

Esta é uma placa de entrada analógica de microfone/linha de 16 canais que conta com um pré-amplificador de microfone recém-desenvolvido e um processamento "Silk" da Rupert Neve Designs no domínio digital. Consulte a seção da unidade de E/S do canal de entrada para obter mais informações sobre o processamento Silk.



### ■ Placa de saída analógica (RY16-DA)

Esta é uma placa de saída analógica de 16 canais. As chaves de configuração do nível permitem que o nível de saída máximo de cada canal seja alternado entre +15 dBu, +18 dBu e +24 dBu. Para saber mais detalhes, consulte o manual do proprietário da placa.



### ■ Placa de entrada/saída AES/EBU (RY16-AE)

Esta é uma placa de entrada/saída digital do formato AES/EBU de 16 entradas/16 saídas. Os conversores da taxa de amostragem são oferecidos em todas as entradas e saídas. Para saber mais detalhes, consulte o manual do proprietário da placa.



## Placa HY

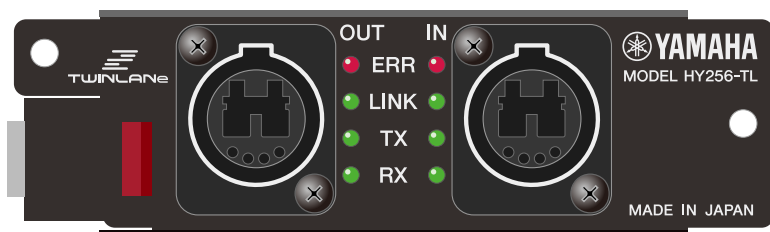
As placas HY permitem que vários canais de sinais de áudio digital e sinais de controle sejam transferidos.

### ■ Placa de interface TWINLANe

Esta é uma placa de interface de 256 entradas/256 saídas compatíveis com o protocolo de rede de transferência de áudio TWINLANe próprio da Yamaha.

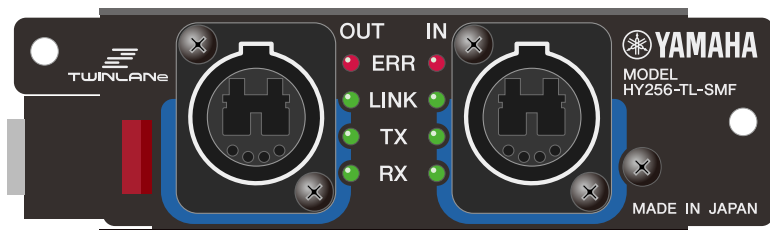
#### HY256-TL

Ela usa cabos de fibra óptica multimodo, como opticalCON DUO da Neutrik, para permitir a transmissão entre dispositivos com até 300 metros de distância.



#### HY256-TL-SMF

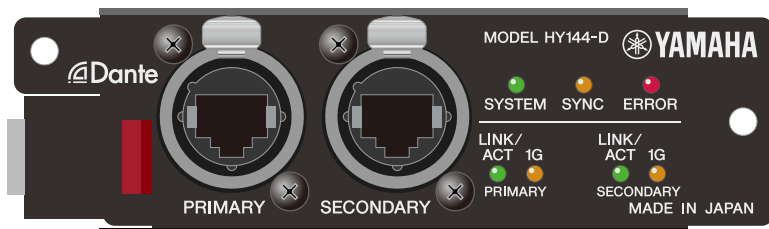
Ela usa cabos de fibra óptica monomodo, como opticalCON DUO da Neutrik, para permitir a transmissão entre dispositivos com até 2 km de distância.



### ■ Placa de interface Dante

#### HY144-D

Esta é uma placa de interface compatível com o protocolo de rede de áudio digital Dante criado pela Audinate. Ela permite uma transferência para até 144 canais de sinais de áudio a uma frequência de amostragem de 96 kHz. Uma transmissão de até 100 metros é possível usando-se CAT5e ou um cabo Ethernet melhor.



### HY144-D-SRC

Essa placa de interface apresenta cinco opções para o modo SRC, que você pode selecionar de acordo com sua finalidade. É uma placa de E/S digital de 144 canais usada para um compartimento de placa HY compatível com a rede de áudio digital Dante.



## ■ Placa de interface de áudio

### HY128-MD

Essa placa de interface de áudio transmite e recebe até 128 canais de entradas/128 canais de saídas de sinais MADI. Ela dá suporte a conexões redundantes por meio de duas linhas de fibra óptica e duas linhas coaxiais.



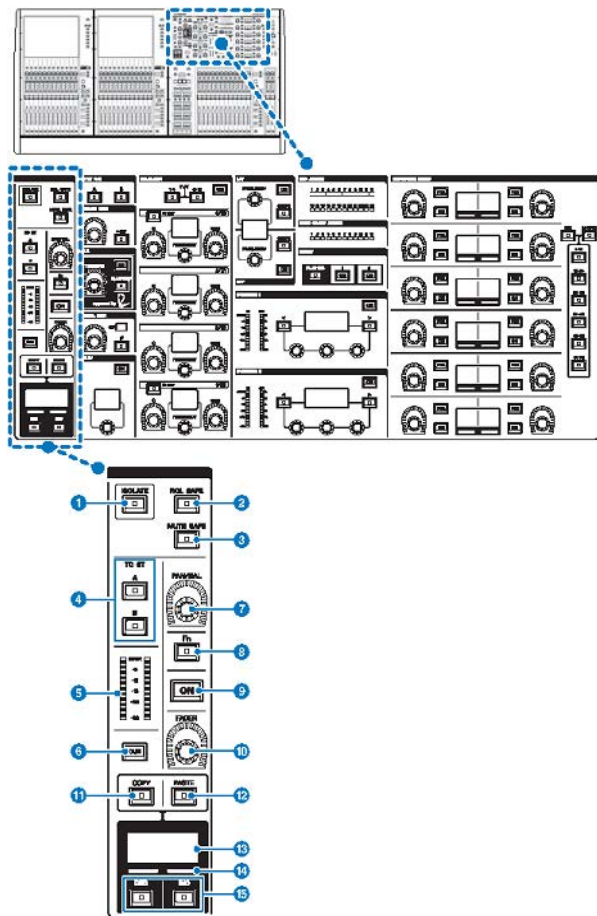
## OBSERVAÇÃO

- Consulte o Manual do Proprietário fornecido com o dispositivo host para obter informações sobre como instalar as placas de E/S.
- Para obter informações detalhadas sobre as configurações da placa de E/S, consulte o Manual do Proprietário da placa de E/S.
- Para obter as informações mais recentes sobre quais placas de E/S podem ser usadas com o sistema, visite o site Yamaha Pro Audio em:
  - <http://www.yamahaproaudio.com/>

# Nomes e funções dos componentes (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

## Seção do canal selecionado

Esta seção permite ajustar os parâmetros para o canal selecionado.



### 1 Tecla [ISOLATE]

Liga ou desliga Isolate. A função Isolate permite proteger o canal de qualquer operação de chamada de cenas ou bibliotecas. Além disso, se o canal "isolado" pertencer a algum DCA, grupo Mute ou outra categoria, o canal não será afetado pelos controles do grupo em questão.

**2 Tecla [RCL SAFE]**

Você pode ativar ou desativar o RECALL SAFE. A função Recall Safe protege alguns parâmetros de um canal contra as operações de chamada de cena.

**3 Tecla [MUTE SAFE]**

Você pode ativar ou desativar o MUTE SAFE. A função Mute Safe protege um canal contra as operações de desativação do som.

**4 Teclas TO ST [A]/[B]**

Liga ou desliga o sinal enviado do canal para o barramento estéreo A ou B.

**5 Medidor LED**

Exibe o nível do sinal do canal.

**6 Tecla [CUE]**

Liga ou desliga a emissão do sinal de canal.

**7 Botão giratório [PAN/BAL]**

Define a panorâmica/equilíbrio do sinal enviado para os barramentos estéreo.

**8 Tecla [Fn] (Função)**

Executa a função pré-atribuída.

**9 Tecla [ON]**

Liga ou desliga o canal.

**10 Botão giratório [FADER]**

Ajusta o nível do atenuador do canal.

**11 Tecla [COPY]**

Copia um parâmetro de canal.

**12 Tecla [PASTE]**

Cola o parâmetro de canal copiado.

**13 Visor do nome do canal**

Indica o número e o nome do canal, bem como o nível do atenuador.

**14 Indicador da cor do canal**

Indica a cor do canal.

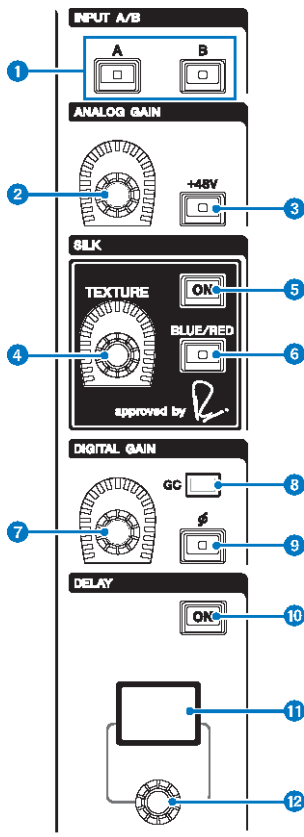
**15 Teclas [INC]/[DEC]**

Alternam os canais para editar parâmetros.

## INPUT/A.GAIN/SILK/D.GAIN/DELAY

### INPUT/A.GAIN/SILK/D.GAIN/DELAY

Esta seção permite ajustar os parâmetros para o canal selecionado.



- 1 Teclas INPUT [A]/[B]**  
Alternam a fonte de entrada para o canal de entrada selecionado.
- 2 Botão giratório [ANALOG GAIN]**  
Define o ganho analógico do amplificador com cabeça.
- 3 Tecla [+48V]**  
Liga e desliga a alimentação phantom (+48 V).
- 4 Botão giratório SILK [TEXTURE]**  
Ajusta a intensidade de processamento SILK.

**5 Tecla SILK [ON]**

Ativa ou desativa o SILK. O processamento SILK pode ser aplicado apenas a canais específicos para ativar as partes correspondente na mixagem ou a todos os canais para dar mais profundidade e perspectiva à mixagem em geral.

**6 Tecla SILK [BLUE/RED]**

Alterna entre duas características do SILK (RED e BLUE): “BLUE” para dar solidez e potência e “RED” para energia efervescente.

**7 Botão giratório [DIGITAL GAIN]**

Define o ganho digital do canal.

**8 Indicador GC**

Acende-se quando GC (GAIN COMPENSATION) (compensação de ganho) está ligado.

**9 [Φ] Tecla de fase**

Reverte a fase do sinal de entrada.

**10 Tecla DELAY [ON]**

Ativa ou desativa o atraso.

**11 Visor DELAY**

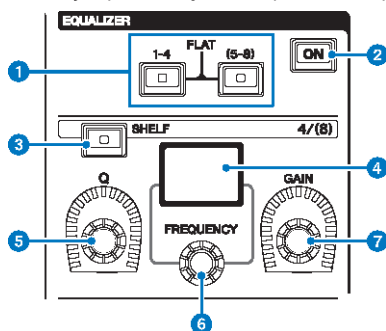
Indica o valor de atraso.

**12 Botão giratório [DELAY]**

Define o valor de atraso.

## EQUALIZER

Esta seção permite ajustar os parâmetros para o canal selecionado.



### 1 Teclas EQUALIZER [1-4]/[5-8]

Alternam entre as bandas do equalizador para o qual você deseja definir as configurações. Pressionando as teclas [1-4] e [5-8] simultaneamente, você definirá o ganho para todas as bandas como 0 (FLAT).

### 2 Tecla EQUALIZER [ON]

Liga ou desliga o equalizador.

### 3 Tecla EQUALIZER [SHELF]

Muda o filtro de pico para o filtro de realce.

### 4 Visor do equalizador

Indica os parâmetros para cada banda do equalizador.

### 5 Botão giratório EQUALIZER [Q]

Especifica o valor de Q.

### 6 Botão giratório EQUALIZER [FREQUENCY]

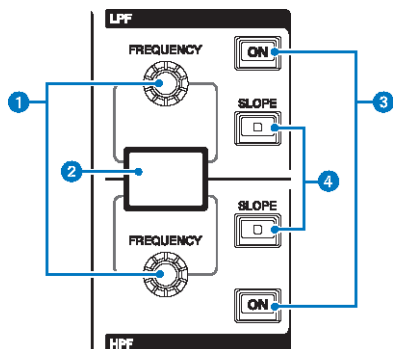
Define a frequência.

### 7 Botão giratório EQUALIZER [GAIN]

Define o ganho.

## LPF/HPF

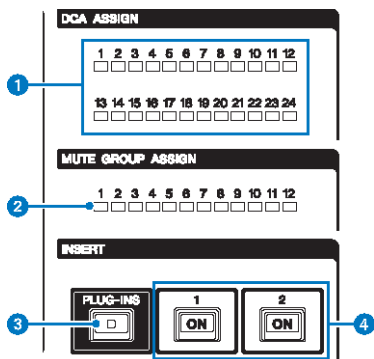
Esta seção permite ajustar os parâmetros para o canal selecionado.



- 1 Botão giratório LPF/HPF [FREQUENCY]**  
Especifica a frequência de corte do LPF e HPF respectivamente.
- 2 Visor de LPF/HPF**  
Indica as configurações do LPF e HPF.
- 3 Teclas LPF/HPF [ON]**  
Liga ou desliga o LPF e o HPF, respectivamente.
- 4 Teclas LPF/HPF [SLOPE]**  
Alternam entre as configurações de inclinação do LPF e do HPF, respectivamente.

## DCA/MUTE/INSERT

Esta seção permite ajustar os parâmetros para o canal selecionado.



**1 LEDs DCA ASSIGN**

Indicam os DCAs atribuídos.

**2 LEDs MUTE GROUP ASSIGN**

Indicam os grupos sem som atribuídos.

**3 Tecla INSERT [PLUG-INS]**

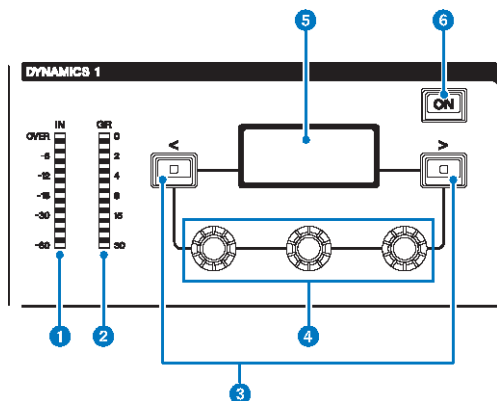
Permite que você chame uma tela de configuração de parâmetro para o plug-in inserido.

**4 Teclas INSERT 1/2 [ON]**

Ligam ou desligam INSERT1 e INSERT2, respectivamente.

## DYNAMICS

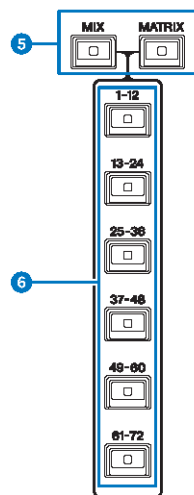
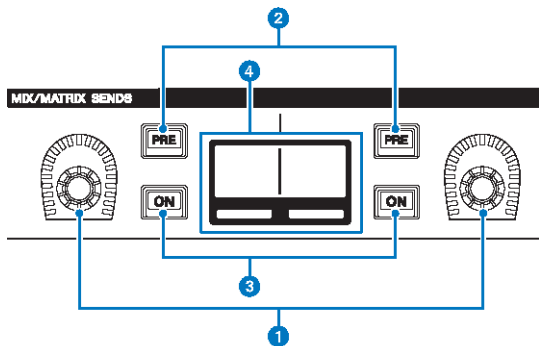
Esta seção permite ajustar os parâmetros para o canal selecionado.



- 1 LED DYNAMICS 1/2 IN**  
Indica o nível de entrada da dinâmica.
- 2 LED DYNAMICS 1/2 GR**  
Indica a quantidade de redução de ganho de dinâmica.
- 3 Teclas DYNAMICS 1/2 [<]/[>]**  
Mudam os parâmetros indicados no visor DYNAMICS (dinâmica).
- 4 Botões giratórios de configuração DYNAMICS 1/2**  
Definem os parâmetros indicados no visor DYNAMICS.
- 5 Visor DYNAMICS 1/2**  
Indica os parâmetros de dinâmica.
- 6 Tecla DYNAMICS 1/2 [ON]**  
Liga ou desliga a dinâmica.

## MIX/MATRIX SENDS

Esta seção permite ajustar os parâmetros para o canal selecionado.



**1 Botões giratórios MIX/MATRIX SENDS**

Ajusta os níveis de emissão para os barramentos correspondentes.

**2 Teclas MIX/MATRIX SENDS [PRE]**

Alternam o ponto de envio entre PRE e POST. Se uma tecla se acender, o ponto de envio será definido como PRE.

**3 Teclas MIX/MATRIX SENDS [ON]**

Liga ou desliga o sinal de emissão para o barramento correspondente.

**4 Visor MIX/MATRIX SENDS**

Indica o barramento correspondente.

**5 Teclas MIX/MATRIX SENDS [MIX]/[MATRIX]**

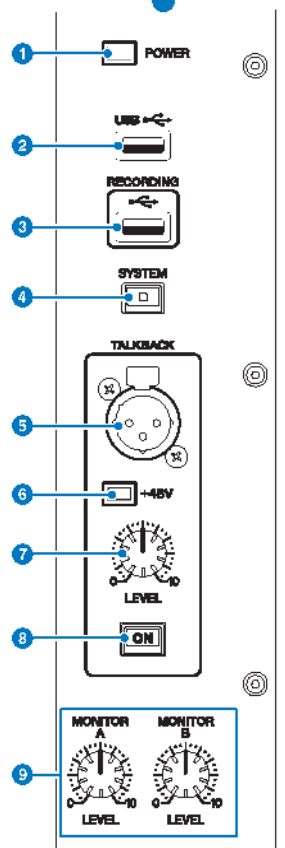
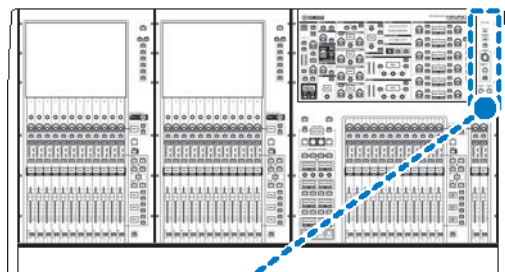
Mudam o tipo de barramento de destino da emissão.

**6 Teclas MIX/MATRIX SENDS [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72]**

Selecionam um banco para o barramento de destino de envio.

## Seção UTILITY

A seção UTILITY está localizada no painel superior.



### 1 **Indicador POWER**

Acende-se quando a alimentação CA da unidade está ligada. Se ambos as chaves Liga/Desliga A e B estiverem ligadas, esse indicador se acenderá em verde. Se a chave Liga/Desliga A ou B estiver ligada, ele se acenderá em vermelho. Se o sistema RIVAGE série PM não for iniciado, ele se acenderá em laranja.

### 2 **Porta USB**

Permite conectar um dispositivo USB (como um mouse, teclado ou uma unidade flash USB). Use uma unidade flash USB para armazenar os dados internos do sistema e carregar os dados armazenados no sistema.

#### **Formato da unidade flash USB**

Os formatos FAT16 e FAT32 são aceitos.

#### **Proteção contra gravação**

Algumas unidades flash USB têm uma proteção contra gravação para evitar que os dados sejam apagados acidentalmente. Se a unidade flash USB tiver dados importantes, sugerimos o uso da proteção contra gravação para evitar uma exclusão acidental. Entretanto, será necessário desativar a configuração de proteção contra gravação da unidade flash USB antes de salvar dados nela. Para obter as informações mais recentes sobre unidades flash USB que podem ser usadas com o sistema, consulte o site da Yamaha Pro Audio em:

<http://www.yamahaproaudio.com/>

#### **AVISO**

- Não remova a unidade flash USB do conector USB nem desligue a alimentação da unidade quando ela estiver acessando dados, por exemplo, carregando ou excluindo dados. Isso poderá danificar a unidade flash ou os dados da unidade ou do dispositivo de mídia.

### 3 **Porta RECORDING**

Permite conectar uma unidade flash USB para gravar e reproduzir arquivos de áudio. Os formatos de arquivo aceitos são WAV e MP3. Para obter as informações mais recentes sobre unidades flash USB que podem ser usadas com o sistema, consulte o site da Yamaha Pro Audio em:

<http://www.yamahaproaudio.com/>

### 4 **Tecla [SYSTEM]**

Pressione essa tecla para exibir informações sobre o RIVAGE série PM nas telas sensíveis ao toque. Mantenha pressionada a tecla por dois segundos ou mais para encerrar o console. Encerre antes de desligar a alimentação da unidade.

### 5 **Conector TALKBACK**

É um conector XLR-3-31 ao qual um microfone de talkback (retorno) pode ser conectado.

### 6 **Indicador +48 V**

Acende-se quando a alimentação phantom +48V é fornecida para o conector TALKBACK (retorno).

### 7 **Botão giratório [LEVEL] de TALKBACK**

Ajusta o nível da entrada do microfone ligado ao conector TALKBACK (retorno).

### 8 **Tecla TALKBACK [ON]**

Liga ou desliga a função Talkback (retorno).

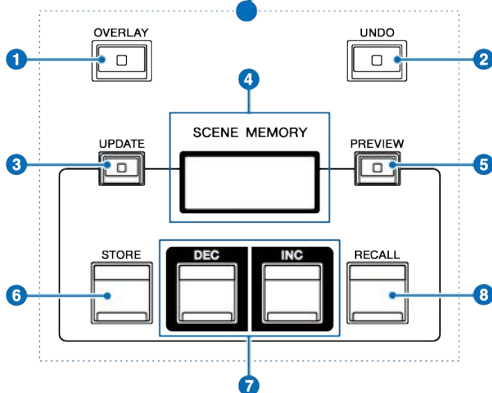
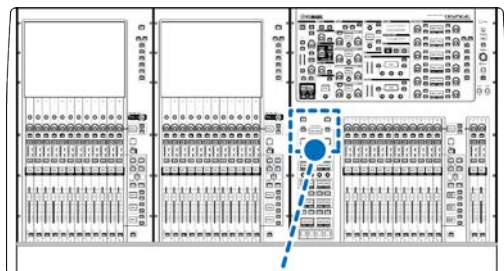
O Talkback permanece ligado enquanto você pressiona e mantém essa tecla pressionada. Ele desliga quando você solta a tecla.

### 9 **Botões giratórios [LEVEL] de MONITOR A/B**

Ajustam o nível de saída dos sinais de monitoração.

## Seção SCENE MEMORY

A seção, localizada no painel superior, permite controlar as memórias de cenas e as operações de monitoração.



### 1 Tecla [OVERLAY]

Pressione esse botão para exibir a tela OVERLAY SETTING. Mantendo pressionada a tecla [SHIFT], pressione a tecla [OVERLAY] para ativar ou desativar a sobreposição. Enquanto a sobreposição estiver ativada, mantenha pressionada a tecla [OVERLAY] para entrar no modo Edit da sobreposição.

### 2 Tecla [UNDO]

Cancela a operação mais recente de armazenar, chamar ou atualizar. Se que você cancelar a operação pressionado a tecla [UNDO], poderá "refazer" a operação cancelada pressionando [UNDO] novamente.

### OBSERVAÇÃO

Você não pode desfazer uma operação para armazenar uma nova cena.

### 3 Tecla [UPDATE]

Atualiza os dados da cena substituindo a cena atual (que foi chamada ou armazenada por último) com os dados de mixagem atuais.

### 4 Visor SCENE MEMORY

Indica a memória de cena selecionada.

**5 Tecla [PREVIEW]**

Liga ou desliga o modo Preview.

**6 Tecla [STORE]**

Armazena os dados da mixagem na memória da cena selecionada.

**7 Teclas [INC]/[DEC]**

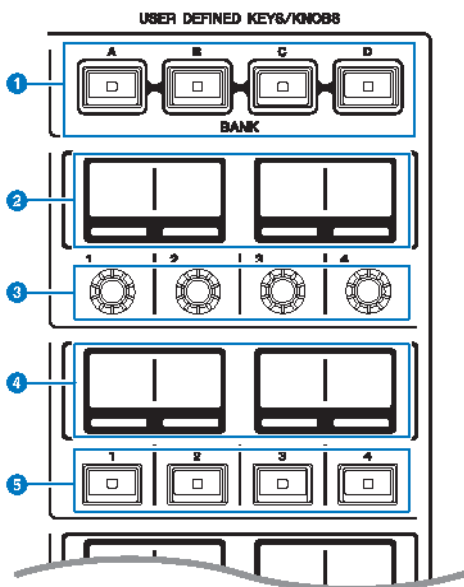
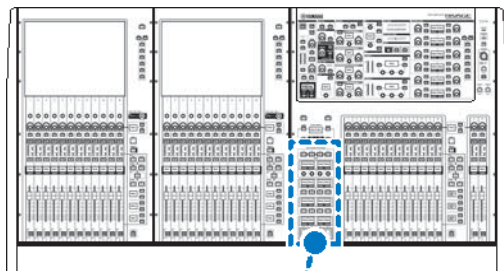
Permite selecionar o número de uma cena que você deseja armazenar ou chamar.

**8 Tecla [RECALL]**

Permite chamar uma cena armazenada na memória de cenas.

## Seção USER DEFINED KEYS/KNOBS

A seção USER DEFINED KEYS/KNOBS está localizada no painel superior.



- 1 Teclas USER DEFINED [A]/[B]/[C]/[D] BANK**  
Selecionam o banco ([A], [B], [C] ou [D]) para os botões giratórios ou as teclas USER DEFINED (definidos pelo usuário).
- 2 Visores USER DEFINED KNOBS**  
Indicam as funções atribuídas aos botões giratórios USER DEFINED (definido pelo usuário).

3 **USER DEFINED KNOBS [1]/[2]/[3]/[4]**

Controlam as funções atribuídas pelo usuário.

4 **Visores USER DEFINED KEYS**

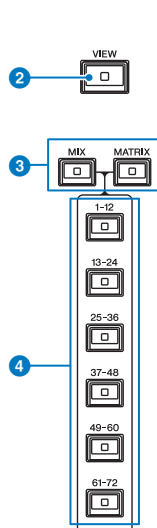
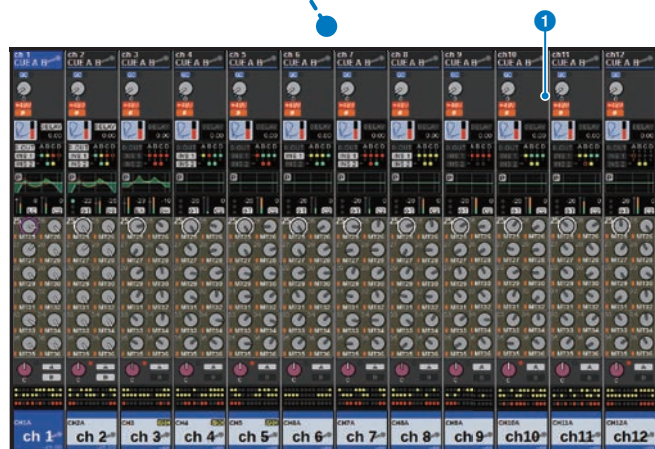
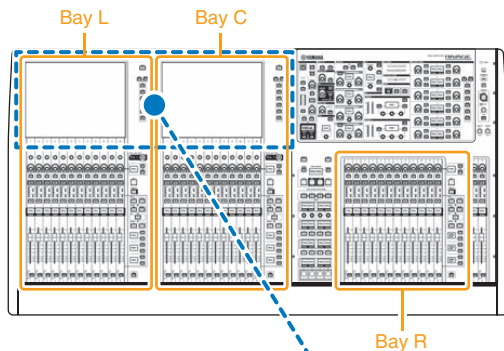
Indicam as funções atribuídas às teclas USER DEFINED (definido pelo usuário).

5 **USER DEFINED KEYS [1]-[12]**

Controlam as funções atribuídas pelo usuário.

## Seção da tela sensível ao toque (baia L, baia C)

A seção da tela sensível ao toque está localizada no painel superior.



### Baia

Uma baia consiste em um grupo de 12 atenuadores localizados na seção de tela sensível ao toque e na Seção de cada canal. O CS-R10 e o CSD-R7 têm três baias, e o CS-R10-S tem duas baias. É possível controlar as baias de forma independente.

Nomes e funções dos componentes (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7) > Seção da tela sensível ao toque (baia L, baia C)

### 1 **Tela sensível ao toque**

É uma tela sensível ao toque que você pode usar tocando nela com o dedo para selecionar menus ou definir parâmetros. Observe que não é possível operar a unidade tocando em vários pontos simultaneamente.

#### **AVISO**

- Nunca use objetos pontiagudos ou afiados, nem mesmo a unha, para operar as telas sensíveis ao toque. Isso poderá arranhar as telas e torná-las inoperantes.

#### **OBSERVAÇÃO**

Se as telas sensíveis ao toque ficarem sujas, limpe-as com um pano seco e macio. Antes do uso, remova o filme transparente aplicado às telas sensíveis ao toque para protegê-las durante o transporte.

### 2 **Tecla [VIEW]**

Chama e alterna entre as telas OVERVIEW (visão geral) e SELECTED CHANNEL VIEW (exibição do canal selecionado).

### 3 **Teclas [MIX]/[MATRIX]**

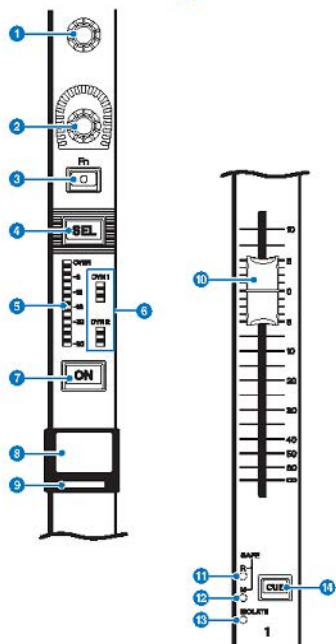
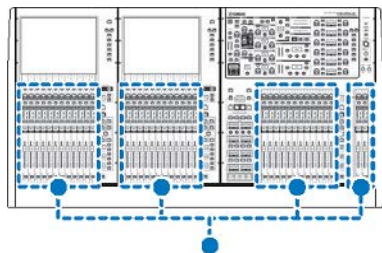
Especificam o tipo de barramento de destino do envio exibido na tela OVERVIEW (visão geral).

### 4 **Teclas [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72]**

Permitem selecionar um banco para o barramento de destino de envio exibido na tela.

## Seção de cada canal (baia L, baia R, baia C)

A seção de cada canal está localizada no painel superior.



### 1 Codificador de tela (somente baias L e C)

Controla o botão giratório atualmente selecionado na tela sensível ao toque. A função do botão giratório varia de acordo com a tela exibida no momento.

## 2 Codificador de cada canal

Ajusta o ganho, a panorâmica e os outros parâmetros de canal. Você pode atribuir cinco funções de parâmetro (selecionadas na lista a seguir) para esse codificador e usar as teclas [UP]/[DOWN] para selecionar a função.

- PAN/BALANCE (panorâmica/equilíbrio)
- ANALOG GAIN
- DIGITAL GAIN
- AUTO A.G./D.G.
- SELECTED SEND
- MIX1 SEND - MIX72 SEND
- MATRIX1 SEND -MATRIX36 SEND
- HPF FREQUENCY
- LPF FREQUENCY
- DYNAMICS1 THRESHOLD (limite de DYNAMICS1)
- DYNAMICS2 THRESHOLD (limite de DYNAMICS2)
- DELAY
- SILK TEXTURE
- SURROUND L-R PAN
- SURROUND F-R PAN
- SURROUND DIV
- SURROUND LFE

## 3 Tecla [Fn]

Executa a função atribuída pelo usuário. Você pode atribuir uma das funções a seguir:

- INPUT A/B
- ISOLATE
- ALTERNATE CUE (indicador alternativo)
- ENCODER PARAMETER (parâmetro codificador)
- GC ON/OFF
- SURROUND CUE
- EQ A/B
- DYNAMICS1 A/B
- DYNAMICS2 A/B
- VSC ON

## 4 Tecla [SEL]

Permite selecionar o canal que será controlado na Seção de cada canal ou no visor. Quando o canal é selecionado, o LED da tecla acende-se.

## 5 LEDs do medidor

Indicam o nível do canal.

## 6 LEDs de dinâmica

Indicam o status de Dynamics 1 e 2.

## 7 Tecla [ON]

Liga ou desliga o canal. Se o canal for ligado, o LED da tecla se acenderá. No modo SENDS ON FADER (atenuador de envio), essa tecla liga/desliga os sinais enviados de cada canal para o barramento MIX/MATRIX atualmente selecionado.

**8 Visor do nome do canal**

Indica o nome do canal, o nível do atenuador etc.

**9 Indicador da cor do canal**

Indica a cor do canal. Há onze opções para a seleção de cor do canal, inclusive OFF.

**10 Atenuador**

Esse é um atenuador motorizado de 100 mm sensível ao toque. No modo SENDS ON FADER (atenuador de envio), esse atenuador ajusta o nível de emissão do sinal de cada canal para o barramento MIX/MATRIX atualmente selecionado.

**11 Indicador SAFE R**

Acende quando o canal é definido como Recall Safe (chamada segura).

**12 Indicador SAFE M**

Acende-se quando o canal é definido como Mute Safe (protegido contra desativação do som).

**13 Indicador ISOLATE**

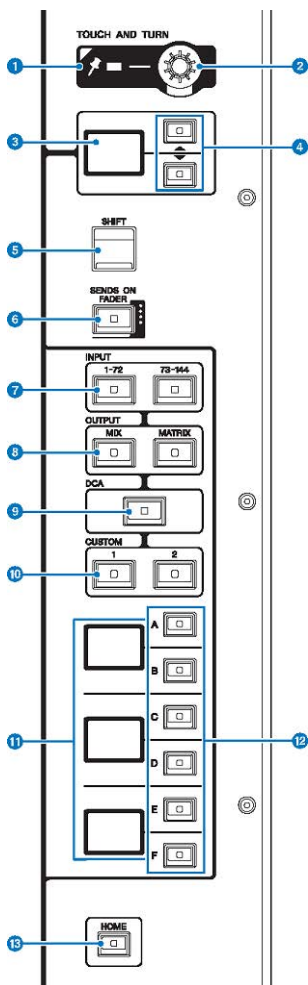
Acende-se quando o canal é "isolado".

**14 Tecla [CUE]**

Seleciona o canal para o sinal.

## Seleção de botão giratório/camada [TOUCH AND TURN]

A seção, localizada no painel superior, permite que você opere o botão giratório [TOUCH AND TURN] e selecione uma camada.



### 1 Indicador PIN

Acende-se quando a função de fixação do botão giratório [TOUCH AND TURN] é ligada (Esse recurso terá suporte em uma atualização futura).

### 2 Botão giratório [TOUCH AND TURN]

Controla o parâmetro do botão giratório que você está tocando na tela sensível ao toque.

Nomes e funções dos componentes (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7) > Seleção de botão giratório/camada [TOUCH AND TURN]

**3 Visor do codificador de cada canal**

Indica a função atribuída ao codificador de cada canal.

**4 Teclas UP [U@]/DOWN [D@]**

Permitem selecionar a função que você deseja controlar usando o codificador de cada canal.

**5 Tecla [SHIFT]**

Combine com outra tecla para realizar determinadas funções. Para obter mais informações, consulte a lista de comandos de teclas especiais do RIVAGE série PM.

**6 Tecla [SENDS ON FADER]**

Liga e desliga o modo SENDS ON FADER (atenuador de envio).

**7 Teclas INPUT [1-72]/[73-144]**

Permitem selecionar uma camada de entrada.

**OBSERVAÇÃO**

Pressione a tecla INPUT [1-72] e a tecla INPUT [73-144] simultaneamente para selecionar a camada do canal INPUT 145-288. Pressione essas duas teclas simultaneamente novamente para selecionar a camada INPUT 1-144.

**8 Teclas OUTPUT [MIX]/[MATRIX]**

Permitem selecionar uma camada de saída.

**9 Tecla [DCA]**

Permite selecionar uma camada DCA.

**10 Teclas CUSTOM [1]/[2]**

Permitem selecionar uma camada personalizada. Você pode atribuir até cinco bancos de atenuadores personalizados a cada camada personalizada (total de 60 camadas). As teclas CUSTOM [1] e [2] permitem acessar diretamente dois desses bancos. Pressione CUSTOM [1] e CUSTOM [2] juntos para entrar no modo Custom, no qual você pode atribuir atenuadores personalizados e acessar os três bancos restantes.

**11 Visor de camada**

Indica a camada selecionada.

**12 Teclas de seleção de camada [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F]**

Permitem selecionar uma camada.

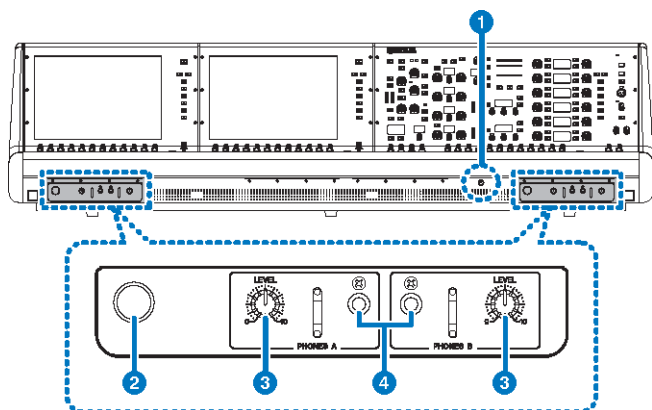
**13 Tecla [HOME]**

Chama um grupo de configurações. Mantenha essa tecla pressionada para armazenar as seguintes configurações:

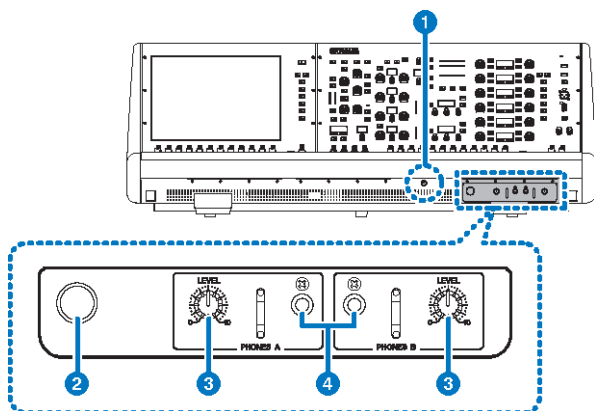
- Tela atual
- Canal/parâmetro selecionado na tela
- Camada selecionada

## Painel frontal da superfície de controle

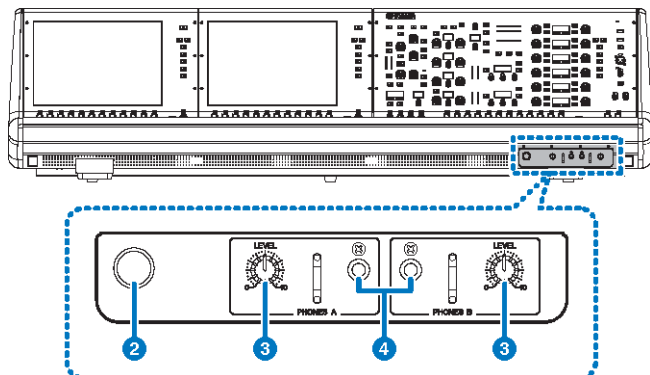
### CS-R10



### CS-R10-S



## CSD-R7



### 1 Botão giratório de brilho

Ajusta o brilho da luz abaixo do console.

### 2 Prendedor para fone de ouvido

Para usar o prendedor, puxe e gire o botão giratório em sentido anti-horário. (O prendedor ficará bloqueado.) Para remover o prendedor, gire o botão giratório em sentido horário para soltá-lo e o pressione.

### 3 Botões giratórios [LEVEL] de PHONES A/B

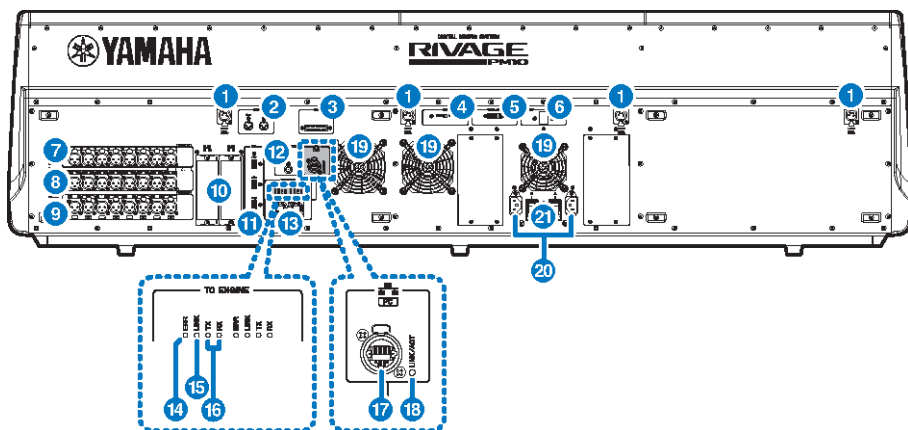
Ajustam o nível da saída de sinal dos conectores PHONES OUT respectivamente.

### 4 Conectores de saída PHONES A/B

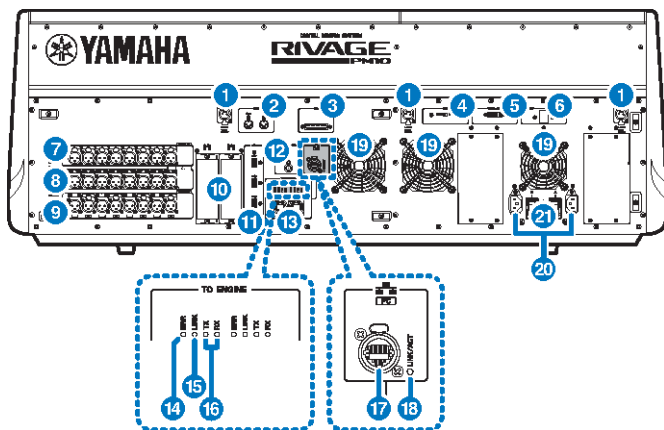
Esses conectores de fone de ouvido são usados para monitorar o sinal de MONITOR ou CUE (indicador).

## Painel traseiro da superfície de controle

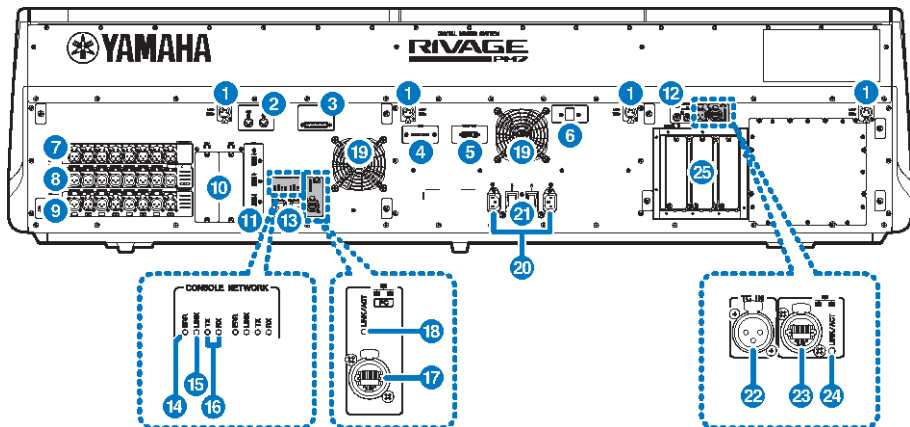
### CS-R10



### CS-R10-S



## CSD-R7



### 1 Conectores LAMP

Esses conectores de saída XLR fêmea de quatro pinos são usados para a alimentação das luminárias com haste flexível LA1L da Yamaha fornecidas com a unidade (CS-R10, CSD-R7: 4 conectores; CS-R10-S: 3 conectores).

### 2 Conectores MIDI OUT/IN

Esses conectores são usados para transmitir e receber mensagens MIDI para e de dispositivos MIDI externos.

### 3 Conector GPI

É um conector fêmea D-sub de 25 pinos que permite a comunicação (entrada 8, saída 8) com dispositivo externo equipado com GPI.

### 4 Chave [FAN]

Ajusta a ventoinha de resfriamento interna para operar na velocidade HIGH (alta) ou LOW (baixa).

### OBSERVAÇÃO

Essa chave é ajustada inicialmente como LOW (baixa) quando a unidade é fornecida de fábrica. À medida que a unidade é operada dentro da faixa de temperatura ambiente especificada, a configuração LOW (baixa) ou HIGH (alta) pode ser usada. A configuração HIGH (alta) é recomendada se a temperatura ambiente for alta, se a unidade estiver sob a luz do sol direta, mesmo que a temperatura ambiente esteja dentro da faixa de operação especificada, e em qualquer situação em que o ruído da ventoinha não seja um problema.

### 5 Conector VIDEO OUT

Conecta o monitor do visor externo (XGA 1024x768 ou superior) a esse conector DVI-D (Dual-link).

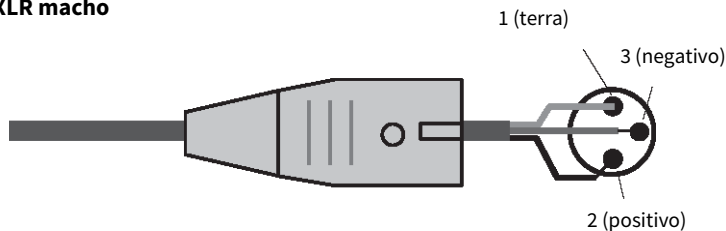
### 6 Chave [RESET]

Redefine a superfície de controle. Apenas os controles (telas, indicadores e teclas e botões giratórios de controle) na superfície de controle reiniciarão sem interromper o áudio. Use essa chave caso a superfície de controle deixe de responder à sua operação.

### 7 Conectores OMNI IN

São os conectores de entrada fêmea XLR-3-31 balanceados para enviar sinais de áudio analógico de dispositivos de nível de linha ou de microfones. Eles usam o processamento digital SILK.

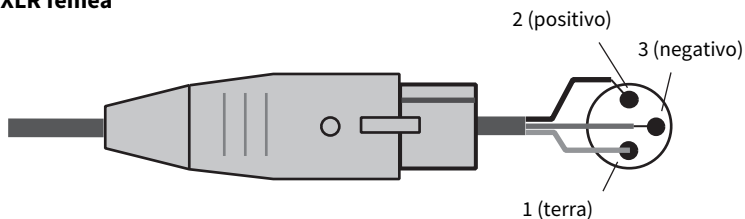
### Plugue XLR macho



### 8 Conectores OMNI OUT

São conectores de saída macho XLR-3-32 balanceados que transmitem sinais de áudio analógico.

### Plugue XLR fêmea



### 9 Conectores AES/EBU

São conectores de entrada e de saída com conversores de taxa de amostragem embutidos.

#### IN

São conectores de entrada fêmea XLR-3-31 balanceados que aceitam sinais de áudio digital no formato AES/EBU.

#### OUT

São conectores de saída macho XLR-3-32 balanceados para emitir sinais de áudio digital no formato AES/EBU.

### 10 Compartimentos da placa MY

Instale aqui as placas opcionais de E/S Mini-YGDAI para expandir as portas de E/S.

### 11 Porta USB

Use essas portas para conectar um dispositivo de armazenamento USB, como uma unidade flash, um mouse USB ou um teclado USB.

### 12 Conector WORD CLOCK OUT (CS-R10, CS-R10-S)

É um conector BNC usado para transmitir o sinal do wordclock para um dispositivo externo.

#### Conectores WORD CLOCK OUT/IN (CSD-R7)

São os conectores BNC usados para transmitir/receber sinais do wordclock para/de um dispositivo externo. O conector WORD CLOCK IN tem um terminal interno com um resistor de 75 ohms.

**13 Conectores TO ENGINE OUT/IN (CS-R10, CS-R10-S), conector CONSOLE NETWORK (CSD-R7)**

Esses conectores RJ-45 permitem que a unidade seja conectada a uma rede de consoles em uma topologia em anela por meio de cabos Ethernet (recomenda-se CAT5e ou superior).

**OBSERVAÇÃO**

Use um cabo STP (par trançado revestido) para impedir a interferência eletromagnética. As peças metálicas dos plugues devem ficar eletricamente conectadas ao revestimento do cabo STP por uma fita condutora ou meios equivalentes. É recomendável o uso de cabos Ethernet com plugues RJ-45 compatíveis com Neutrik etherCON CAT5. Plugues RJ-45 padrão também podem ser usados. O cabo entre os dispositivos pode ter até 100 metros de comprimento. A distância prática máxima pode variar de acordo com o cabo utilizado.

**14 Indicador ERR**

Esse indicador acende ou pisca em vermelho quando ocorre um erro. Nesse caso, entre em contato com seu revendedor Yamaha.

**15 Indicador LINK**

Esse indicador pisca ou acende-se, conforme o status da rede.

---

	A unidade está preparando-se para conectar-se à rede do console. Se continuar a piscar, o sistema não está funcionando corretamente. Se o problema persistir depois de você tomar qualquer uma das medidas a seguir, entre em contato com seu fornecedor Yamaha.
<b>Verde (piscando)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desligue e ligue novamente a alimentação do RIVAGE série PM.</li><li>• Verifique se os cabos estão conectados corretamente.</li><li>• Verifique se os cabos estão bem inseridos (presos).</li><li>• Use outro cabo.</li></ul>
<b>Verde (contínuo)</b>	A unidade está conectada à rede do console corretamente.

---

**16 Indicadores TX/RX**

O indicador apropriado pisca em verde quando os dados são transmitidos (TX) ou recebidos (RX) pelos conectores TO ENGINE OUT/IN (saída/entrada do mecanismo)

**17 Conector NETWORK**

Esse conector RJ-45 permite que a unidade seja conectada a um computador ou dispositivo da rede por meio de um cabo Ethernet (recomendamos CAT5e ou superior).

**OBSERVAÇÃO**

Use um cabo STP (par trançado revestido) para impedir a interferência eletromagnética. As peças metálicas dos plugues devem ficar eletricamente conectadas ao revestimento do cabo STP por uma fita condutora ou meios equivalentes. É recomendável o uso de cabos Ethernet com plugues RJ-45 compatíveis com Neutrik etherCON CAT5. Plugues RJ-45 padrão também podem ser usados. O cabo entre os dispositivos pode ter até 100 metros de comprimento. A distância prática máxima pode variar de acordo com o cabo utilizado.

**18 Indicador LINK/ACT**

Esse indicador pisca ou acende em verde, conforme o status da conexão.

**19 Ventilação**

A superfície de controle é equipada com ventiladores de resfriamento. As passagens de ar permitem que o ar quente saia da unidade. Não obstrua as passagens de ar com objetos.

## 20 Conectores AC IN

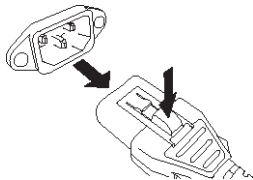
Use esses soquetes para conectar os cabos de alimentação fornecidos. Primeiro, conecte os cabos de alimentação de corrente alternada (CA) a esta unidade e, depois, insira os plugues do cabo de alimentação nas tomadas CA. Insira os plugues dos cabos completamente para que fiquem bem presos. Os cabos de alimentação CA fornecidos contam com um mecanismo V-lock que evita que sejam desconectados acidentalmente.



### CUIDADO

- Certifique-se de desligar a alimentação da unidade antes de conectar ou desconectar os cabos de alimentação.

Para desconectar cada cabo de alimentação, remova-o enquanto pressiona a trava do plugue.



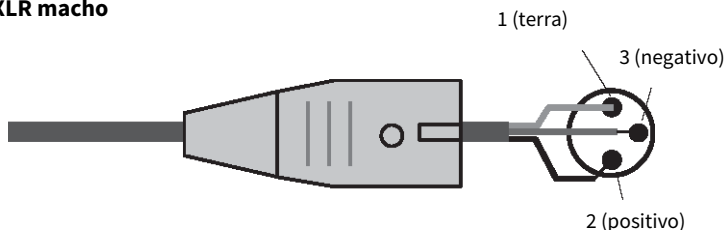
## 21 I/⏻ (Chaves Liga/Desliga)

Alternam entre alimentação ligada (I) e desligada (⏻). Enquanto a alimentação estiver ligada, o indicador “Seção UTILITY” (p.56) no painel superior ficará aceso.

## 22 Conector TC IN

Esse conector fêmea balanceado tipo XLR-3-31 aceita sinais de código de tempo de um dispositivo externo conectado.

## Plugue XLR macho



## 23 Conector NETWORK

Esse conector RJ-45 permite conectar um dispositivo externo usando um cabo Ethernet (CAT5 ou superior).

### OBSERVAÇÃO

Use um cabo STP (par trançado revestido) para impedir a interferência eletromagnética. As peças metálicas dos plugues devem ficar eletricamente conectadas ao revestimento do cabo STP por uma fita condutora ou meios equivalentes. É recomendável o uso de cabos Ethernet com plugues RJ-45 compatíveis com Neutrik etherCON CAT5. Plugues RJ-45 padrão também podem ser usados. O cabo entre os dispositivos pode ter até 100 metros de comprimento. A distância prática máxima pode variar de acordo com o cabo utilizado.

## 24 Indicador LINK/ACT

Esse indicador acende-se ou pisca em verde, conforme o status da conexão.

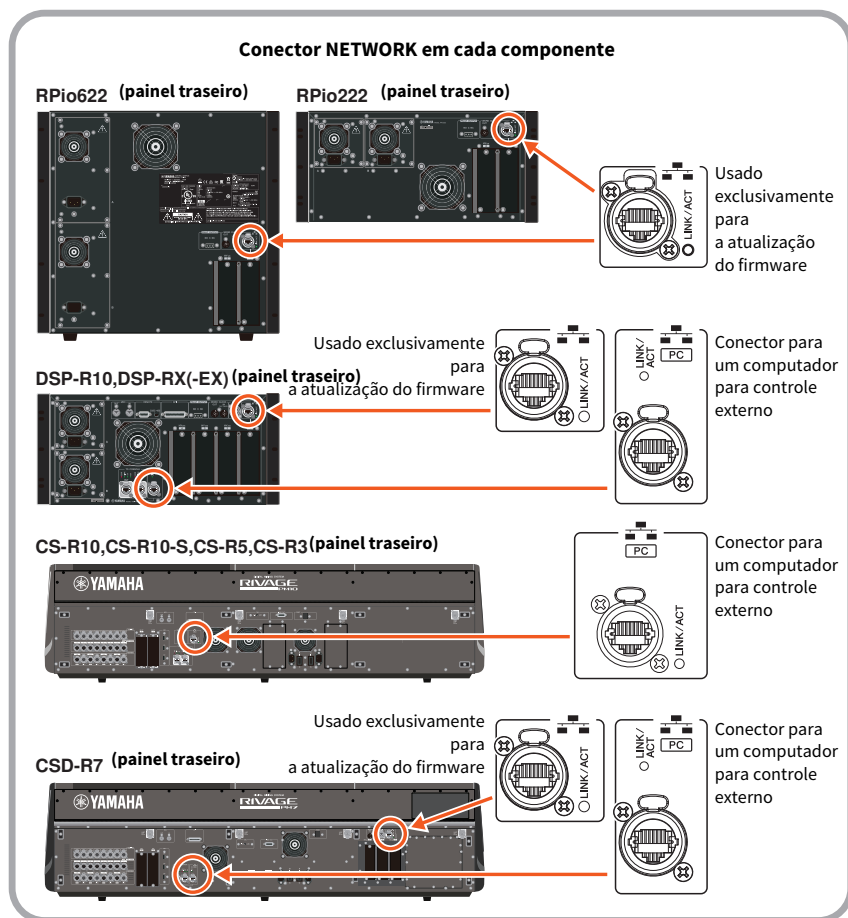
**25** **Compartimentos de placa HY**

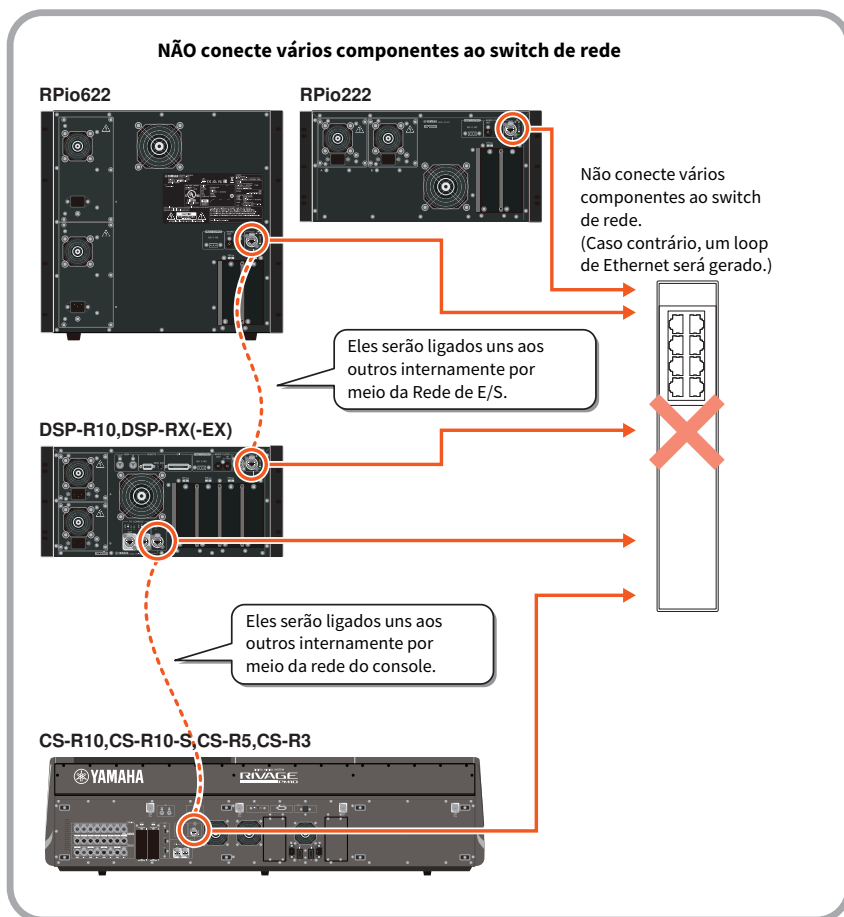
Permite instalar placas HY opcionais e conectar a um rack de E/S, como o RPIO622, para expandir as portas de E/S.

## Precauções sobre o uso do conector NETWORK

Todos os componentes no RIVAGE série PM apresentam um conector NETWORK no painel traseiro. Não conecte esses conectores a dispositivos sem suporte (como um computador que você possa usar para atualizar o firmware ou para controle externo). Caso contrário, uma entrada inesperada de tráfego de comunicações poderá prejudicar a operação do sistema. Em particular, nunca ligue os conectores NETWORK em vários componentes ao mesmo switch de rede. Esses conectores são geralmente ligados entre si por meio da rede do sistema. Portanto, conectá-los ao switch de rede gerará um loop que pode evitar as comunicações normais do sistema.

Para obter informações sobre como atualizar o firmware, consulte o guia de atualização do firmware do RIVAGE série PM.



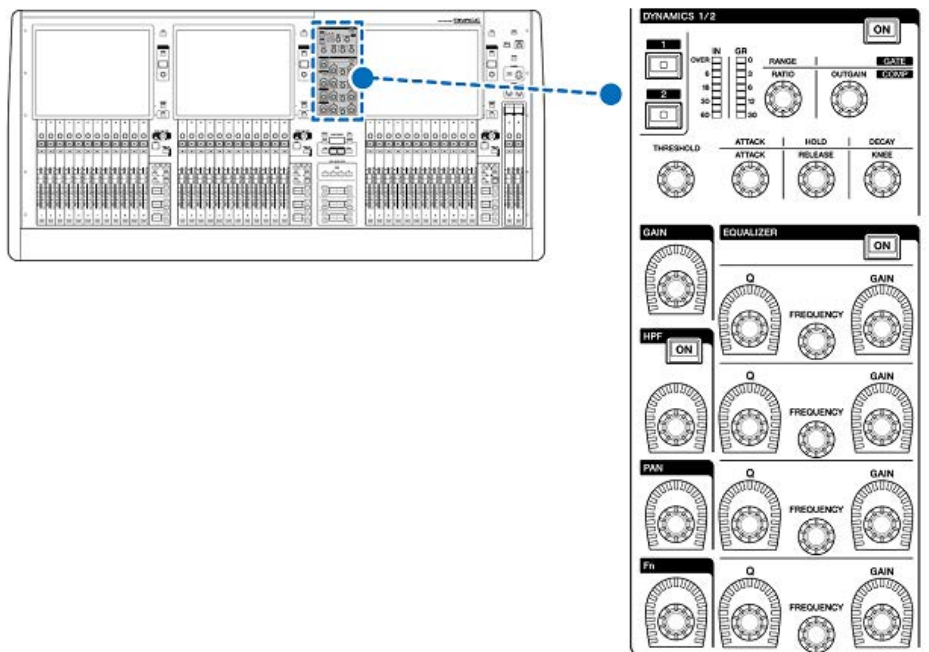


# Nomes e funções dos componentes (CS-R5, CS-R3)

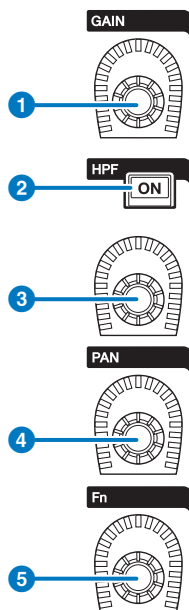
## Seção do canal selecionado

Esta seção permite ajustar os parâmetros para o canal selecionado.

Os botões giratórios da seção Selected Channel apresentam a função Touch Sense.



## GAIN



**1 Botão giratório [GAIN]**

Controla o ganho digital ou analógico.

**2 Tecla HPF [ON]**

Ativa ou desativa o HPF.

**3 Botão giratório [HPF]**

Ajusta a frequência de corte do HPF.

**4 Botão giratório [PAN]**

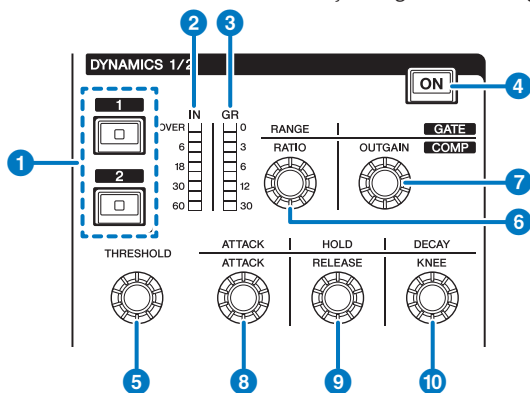
Ajusta a panorâmica do sinal enviado para os barramentos estéreo.

**5 Botão giratório [Fn] (Function)**

Enquanto pressiona e mantém pressionado esse botão giratório, toque em um parâmetro para atribuir a função.

## DYNAMICS

Esta seção permite selecionar DYNAMICS 1 ou 2 e fazer configurações detalhadas. Você também pode visualizar o nível de entrada e a redução de ganho da configuração Dynamics selecionada.



### 1 Teclas DYNAMICS [1]/[2]

Permitem a seleção de Dynamics 1 ou 2.

### 2 LEDs DYNAMICS 1/2 IN

Indica o nível de entrada da configuração Dynamics selecionada.

### 3 LEDs DYNAMICS 1/2 GR

Indica a quantidade de redução de ganho da configuração Dynamics selecionada.

### 4 Tecla DYNAMICS 1/2 [ON]

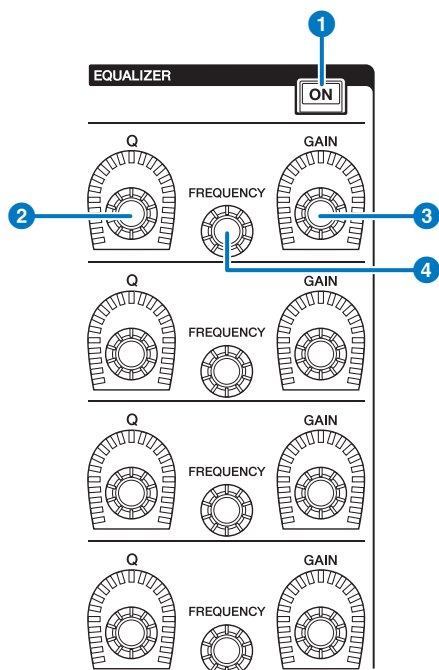
Ativa ou desativa o Dynamics selecionado.

### 5-10 Botões giratórios de configuração DYNAMICS 1/2

Esses botões giratórios permitem fazer configurações detalhadas do Dynamics 1 ou 2 selecionado. As funções disponíveis do botão giratório variam de acordo com o tipo de configuração Dynamics selecionada. Para obter mais informações sobre o tipo de processador de dinâmica, consulte a seção Sobre dinâmica.

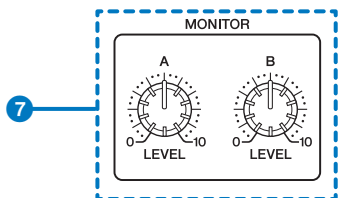
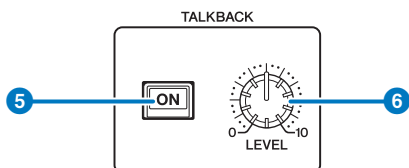
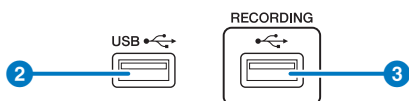
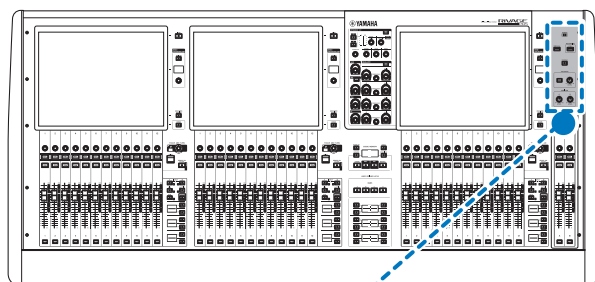
Tipo de processador de dinâmica	5	6	7	8	9	10
GATE/DUCKING	THRESHOLD	RANGE	-	ATTACK	HOLD	DECAY
COMP/EXPANDER	THRESHOLD	RATIO	OUTGAIN	ATTACK	RELEASE	KNEE
DE-ESSER	THRESHOLD	FREQ	Q	-	-	TYPE
FET LIMITER	INPUT	RATIO	OUTPUT	ATTACK	RELEASE	-
DIODE BRIDGE COMP	THRESHOLD	RATIO	GAIN	-	RECOVERY	-

## EQUALIZER



- 1 Tecla EQUALIZER [ON]**  
Liga ou desliga o equalizador.
- 2 Botão giratório EQUALIZER [Q]**  
Especifica o valor de Q.
- 3 Botões giratórios EQUALIZER [GAIN]**  
Ajustam o ganho.
- 4 Botões giratórios EQUALIZER [FREQUENCY]**  
Ajustam a frequência.

## Seção UTILITY



### 1 Indicador POWER

Acende-se quando a alimentação CA da unidade está ligada. Se ambos as chaves Liga/Desliga A e B estiverem ligadas, esse indicador se acenderá em verde. Se a chave Liga/Desliga A ou B estiver ligada, ele se acenderá em vermelho. Se a superfície de controle estiver no processo de inicialização ou se uma ou ambas as chaves Liga/Desliga permanecerem acesas depois que a superfície de controle for desligada, o indicador acenderá em laranja.

## 2 Porta USB

Permite conectar um dispositivo USB (como um mouse, teclado ou uma unidade flash USB). Use uma unidade flash USB para armazenar os dados internos do sistema e carregar os dados armazenados no sistema.

### Formato da unidade flash USB

Os formatos FAT16 e FAT32 são aceitos.

### Proteção contra gravação

Algumas unidades flash USB têm uma proteção contra gravação para evitar que os dados sejam apagados acidentalmente. Se a unidade flash USB tiver dados importantes, sugerimos o uso da proteção contra gravação para evitar uma exclusão acidental. Entretanto, será necessário desativar a configuração de proteção contra gravação da unidade flash USB antes de salvar dados nela. Para obter as informações mais recentes sobre unidades flash USB que podem ser usadas com o sistema, consulte o site da Yamaha Pro Audio em:

<http://www.yamahaproaudio.com/>

### AVISO

- Não remova a unidade flash USB do conector USB nem desligue a alimentação da unidade quando ela estiver acessando dados, por exemplo, carregando ou excluindo dados. Isso poderá danificar a unidade flash ou os dados da unidade ou do dispositivo de mídia.

## 3 Porta RECORDING

Permite conectar uma unidade flash USB para gravar e reproduzir arquivos de áudio. Os formatos de arquivo aceitos são WAV e MP3. Para obter as informações mais recentes sobre unidades flash USB que podem ser usadas com o sistema, consulte o site da Yamaha Pro Audio em:

<http://www.yamahaproaudio.com/>

## 4 Tecla [SYSTEM]

Pressione essa tecla para exibir informações sobre o sistema do RIVAGE série PM nas telas sensíveis ao toque. Mantenha pressionada a tecla por dois segundos ou mais para encerrar o console. Lembre-se de encerrar antes de desligar a alimentação das chaves Liga/Desliga.

## 5 Tecla TALKBACK [ON]

Liga ou desliga a função Talkback (retorno).

O Talkback permanece ligado enquanto você pressiona e mantém essa tecla pressionada. Ele desliga quando você solta a tecla.

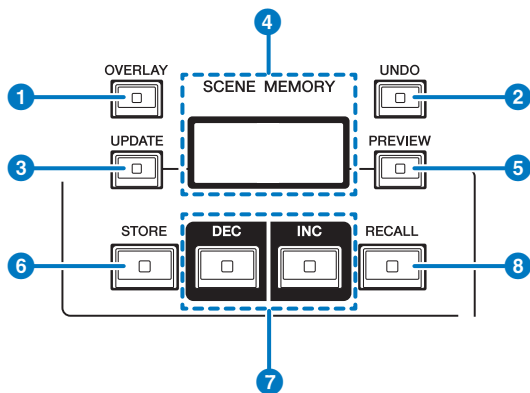
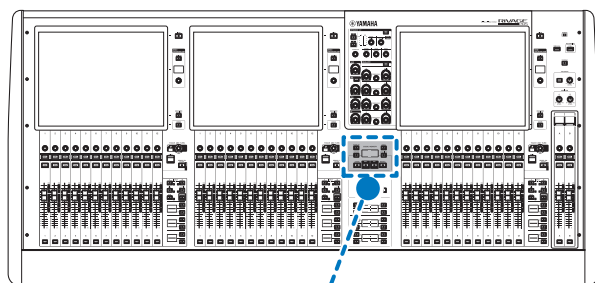
## 6 Botão giratório [LEVEL] de TALKBACK

Ajusta o nível de entrada de Talkback.

## 7 Botões giratórios [LEVEL] de MONITOR A/B

Ajustam o nível de saída dos sinais de monitoração.

## Seção SCENE MEMORY



### 1 Tecla [OVERLAY]

Pressione esse botão para exibir a tela OVERLAY SETTING. Mantendo pressionada a tecla [SHIFT] (consulte 5 na página 16), pressione a tecla [OVERLAY] para ativar ou desativar a sobreposição. Enquanto a sobreposição estiver ativada, mantenha pressionada a tecla [OVERLAY] para entrar no modo Edit da sobreposição.

### 2 Tecla [UNDO]

Cancela a operação mais recente de armazenar, chamar ou atualizar. Se que você cancelar a operação pressionado a tecla [UNDO], poderá "refazer" a operação cancelada pressionando [UNDO] novamente.

### OBSERVAÇÃO

O uso da tecla [UNDO] não cancelará uma operação para armazenar uma nova cena.

### 3 Tecla [UPDATE]

Atualiza os dados da cena substituindo a cena atual (que foi chamada mais recentemente) pelos dados da mixagem atual.

### 4 Visor SCENE MEMORY (CS-R5)

Indica a memória de cena selecionada.

**5 Tecla [PREVIEW]**

Liga ou desliga o modo Preview.

**6 Tecla [STORE]**

Armazena as configurações de cena atuais na memória da cena selecionada. Se você selecionar a cena existente como o destino do armazenamento, ela será substituída.

**OBSERVAÇÃO**

Use a tecla [UPDATE] para substituir a cena atual.

**7 Teclas [INC]/[DEC]**

Permite selecionar o número de uma cena que você deseja armazenar ou chamar.

**OBSERVAÇÃO**

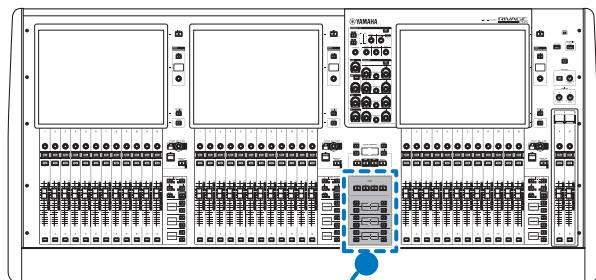
Se você selecionar uma cena que não seja a atual, o número da cena no visor LCD piscará. Pressione simultaneamente as teclas [INC] e [DEC] para retornar ao número da cena atual.

**8 Tecla [RECALL]**

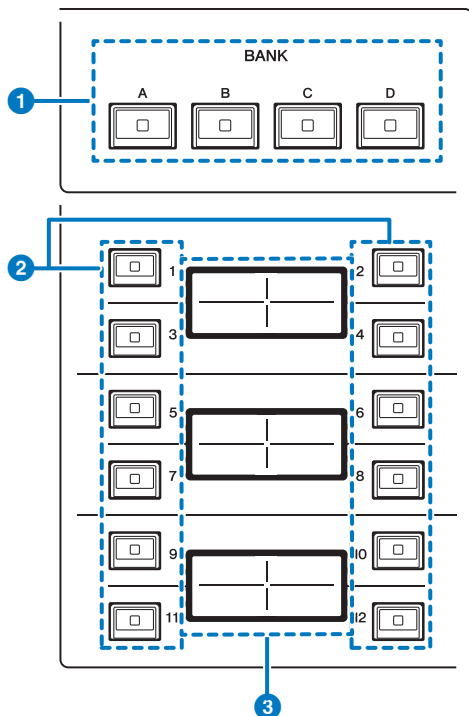
Permite chamar uma cena selecionada na memória de cenas.

## Seção USER DEFINED KEYS

### CS-R5



USER DEFINED KEYS



**1 Teclas USER DEFINED KEYS BANK [A]/[B]/[C]/[D]**

Permitem seleccionar o banco ([A], [B], [C] ou [D]) das teclas USER DEFINED.

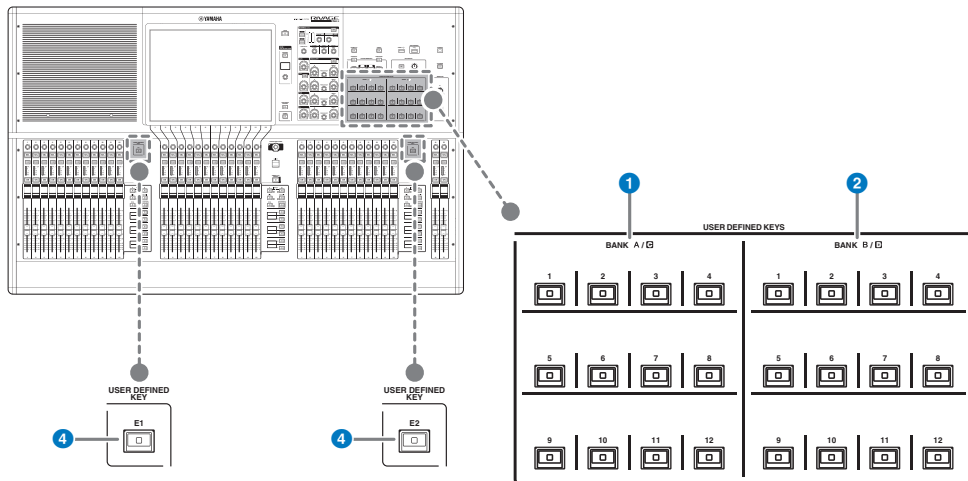
**2 Teclas USER DEFINED KEYS [1]-[12]**

Controlam as funções atribuídas pelo usuário.

**3 Visores USER DEFINED KEYS**

Indicam as funções atribuídas às teclas USER DEFINED (definido pelo usuário).

**CS-R3**



**1 Teclas USER DEFINED BANK A/C [1]-[12]**

**2 Teclas USER DEFINED BANK B/D [1]-[12]**

**3 Teclas USER DEFINED [E1]/[E2]**

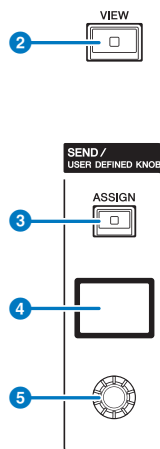
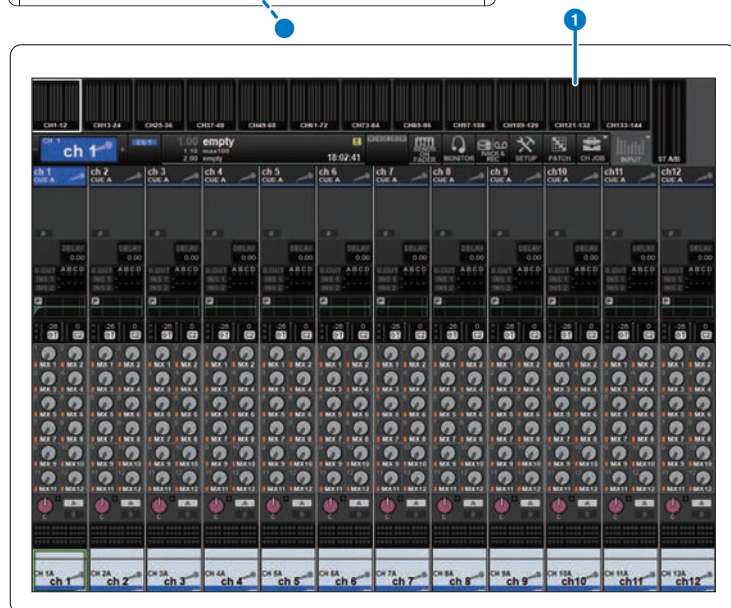
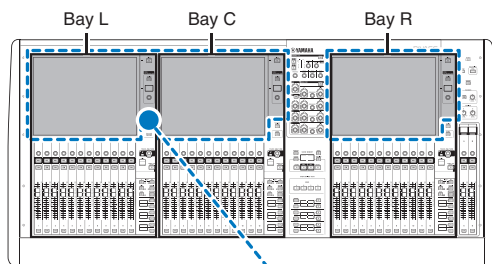
Controlam as funções atribuídas pelo usuário.

## Seção sensível ao toque

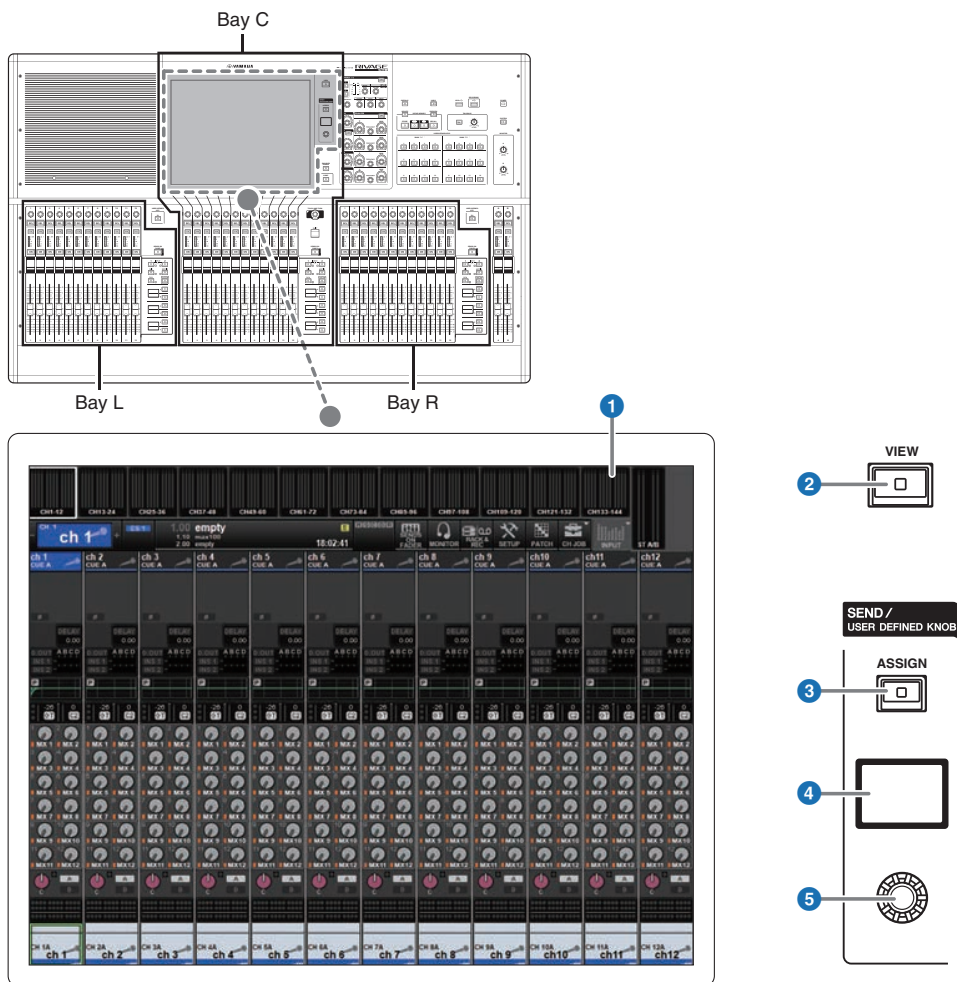
### Baia

Uma "baia" consiste em um grupo de 12 atenuadores localizados na seção de Tela sensível ao toque e na seção de cada canal. A superfície de controle contém três baias. É possível controlar as baias de maneira independente

#### ■ CS-R5



#### ■ CS-R3



### 1 Tela sensível ao toque

Essa é uma tela multitoque que você pode operar ao tocar com o dedo para selecionar menus ou definir parâmetros. A tela sensível ao toque não responderá corretamente se você estiver usando luvas.

#### AVISO

- Nunca use objetos pontiagudos ou afiados, nem mesmo a unha, para operar as telas sensíveis ao toque. Isso poderá arranhar as telas e torná-las inoperantes.

#### OBSERVAÇÃO

Se as telas sensíveis ao toque ficarem sujas, limpe-as com um pano seco e macio. Antes do uso, remova o filme transparente aplicado às telas sensíveis ao toque para protegê-las durante o transporte.

**2 Tecla [VIEW]**

Chama e alterna entre as telas OVERVIEW (visão geral) e SELECTED CHANNEL VIEW (exibição do canal selecionado).

**SEND / USER DEFINED KNOB**

Esta seção permite especificar o destino do barramento de envio e ajustar o nível de emissão para o barramento correspondente. Você também pode alternar para a função USER DEFINED KNOB para controlar a função atribuída.

**3 Tecla [ASSIGN]**

Exibe uma tela que permite que você especifique o barramento de destino de envio e alterne para USER DEFINED KNOB. O barramento padrão de fábrica está definido como SEND TO MIX 1.

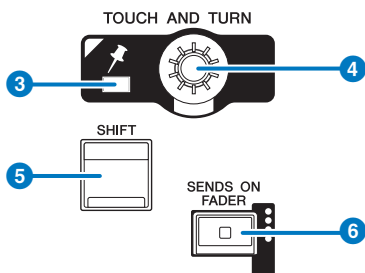
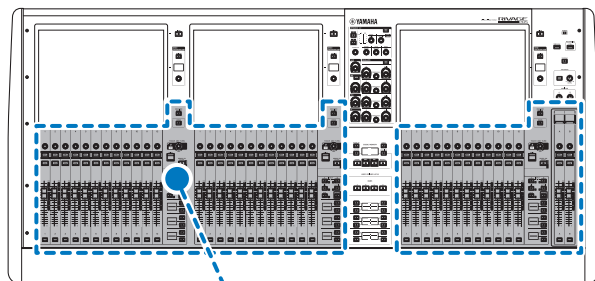
**4 Visor**

Enquanto a função SEND estiver ativada, o visor indicará o barramento selecionado e seu nível de emissão. Enquanto a função USER DEFINED KNOB estiver ativada, o visor indicará o parâmetro da função atribuída e o valor dele.

**5 Botão giratório SEND/USER DEFINED**

Ajusta o nível de emissão para o barramento correspondente enquanto a função SEND estiver ativada. Permite controlar a função atribuída enquanto a função USER DEFINED KNOB estiver ativada.

## Seção de cada canal



### 1 Tecla [ENCORDER ASSIGN]

Exibe uma tela que permite alternar entre a função Screen Encoder e a função Channel Encoder. Você só pode usar a função Channel Encoder para as faixas de canal A e B.

### 2 Tecla [HOME]

Chama um grupo de configurações para a baixa. Mantenha essa tecla pressionada para armazenar as seguintes configurações:

- Camadas e dados da tela atual
- Canal/parâmetros selecionados na tela

### 3 Indicador PIN

Acende-se quando a função de fixação do botão giratório [TOUCH AND TURN] é ligada (Esse recurso terá suporte em uma atualização futura).

**4 Botão giratório [TOUCH AND TURN]**

Controla o parâmetro do botão giratório que você selecionou ao tocar na tela sensível ao toque.

**5 Tecla [SHIFT]**

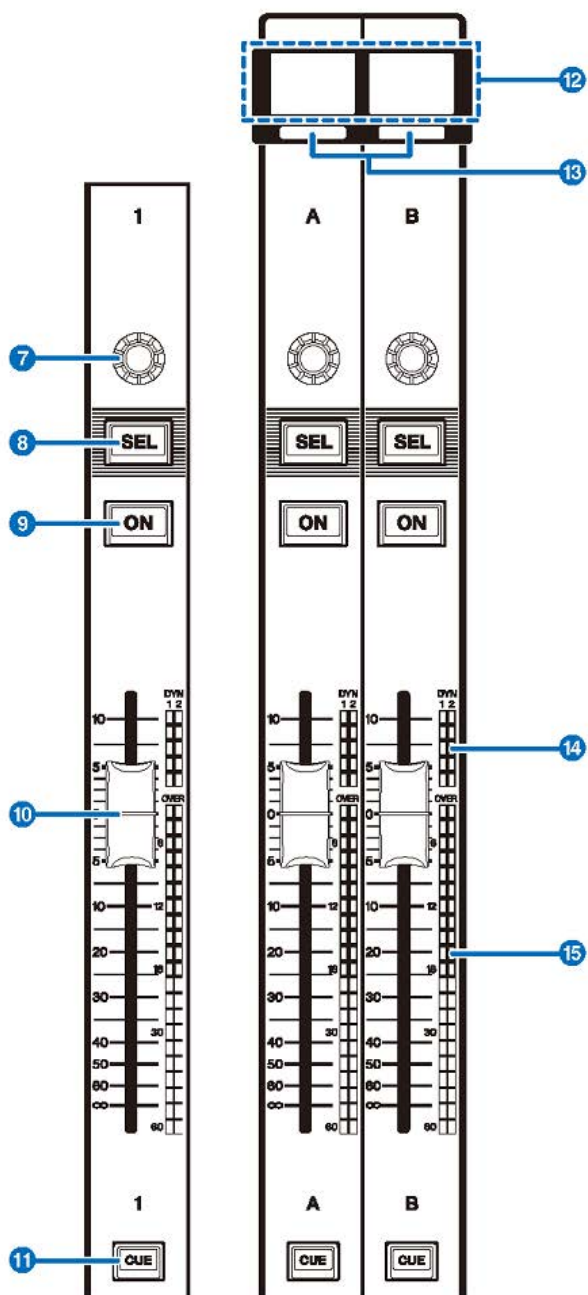
Combina com outra tecla para realizar uma determinada função. Para obter mais informações, consulte a lista de comandos de teclas especiais do RIVAGE série PM.

**6 Tecla [SENDS ON FADER]**

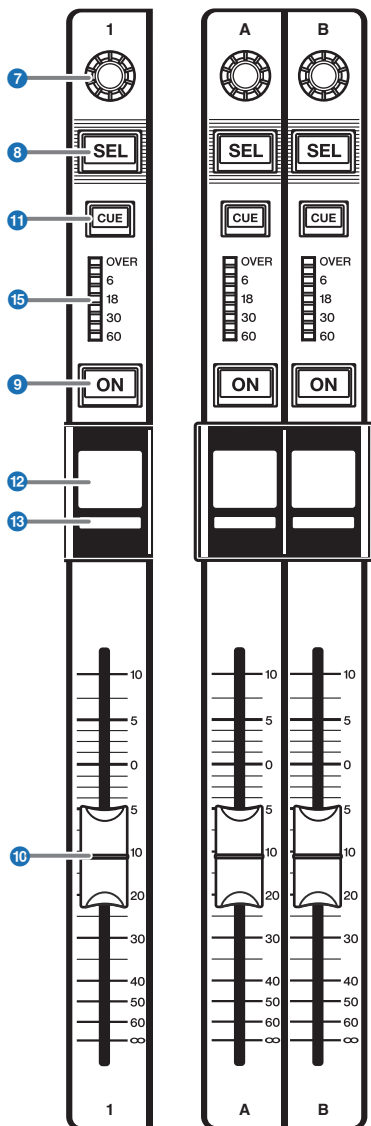
Liga e desliga o modo SENDS ON FADER (atenuador de envio). Enquanto o modo SENDS ON FADER estiver ativado, os atenuadores de entrada controlarão os níveis de emissão dos barramentos correspondentes.

Nomes e funções dos componentes (CS-R5, CS-R3) > Seção de cada canal

■ **CS-R5**



■ CS-R3



### 7 **Codificador de faixas**

Você pode usar as funções Screen Encoder e Channel Encoder para as faixas de canal 1-12. Use a 1 p.92 para alternar entre essas duas funções. Você só pode usar a função Channel Encoder para as faixas de canal A e B.

- **Função Screen Encoder:**

Selecionando os controles na tela, até 12 parâmetros podem ser atribuídos.

- **Função Channel Encoder:**

Ajusta o ganho, a panorâmica e os outros parâmetros de canal. Os parâmetros para a função selecionada serão atribuídos ao botão giratório. Use a 1 p.92 para alternar os parâmetros. Consulte 2 Codificador de faixa de canal para obter mais informações sobre os parâmetros disponíveis.

### 8 **Tecla [SEL]**

Permite selecionar o canal que será controlado na Seção de cada canal ou no visor. Quando o canal é selecionado, o LED da tecla acende-se.

### 9 **Tecla [ON]**

Liga ou desliga o canal. Se o canal for ligado, o LED da tecla se acenderá. Se o canal estiver em um grupo sem áudio, o indicador da tecla piscará. No modo SENDS ON FADER (atenuador de envio), (consulte 6 p.92), esta tecla funciona como uma chave liga/desliga dos sinais enviados de cada canal para o barramento MIX/MATRIX atualmente selecionado.

### 10 **Atenuador**

Esse é um atenuador motorizado de 100 mm sensível ao toque. No modo SENDS ON FADER (atenuador de envio), esse atenuador ajusta o nível de emissão do sinal de cada canal para o barramento MIX/MATRIX atualmente selecionado.

### 11 **Tecla [CUE]**

Seleciona o canal para o sinal.

### 12 **Visor do nome do canal**

Indica o nome do canal, valor do atenuador, etc.

### 13 **Indicador da cor do canal**

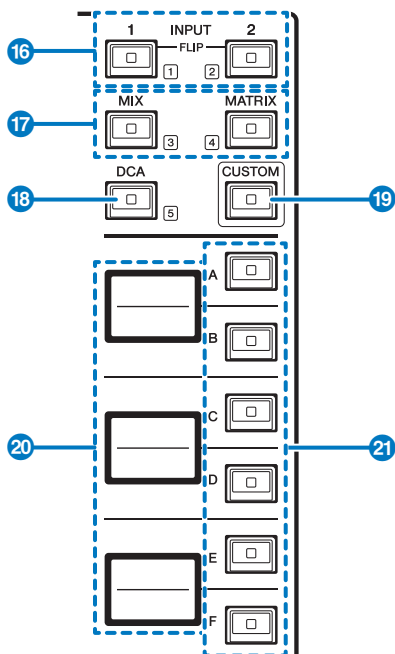
Indica a cor do canal.

### 14 **LED de redução de ganho (somente para CS-R5)**

Indica a redução de ganho.

### 15 **LEDs do medidor**

Indica o nível do canal.



#### 16 Teclas INPUT [1]/[2]

Permitem selecionar uma camada de entrada. Pressione a tecla INPUT [1] para selecionar a camada INPUT de 1 a 72. Pressione a tecla INPUT [2] para selecionar a camada INPUT de 73 a 144.

#### OBSERVAÇÃO

Pressione as teclas INPUT [1] e INPUT [2] simultaneamente para selecionar a camada INPUT de 145 a 288. Pressione essas duas teclas simultaneamente novamente para selecionar a camada INPUT 1-144. Quando a camada INPUT 145-288 é selecionada, esses indicadores de teclas acendem em uma cor diferente daquela quando a camada INPUT 1-144 é selecionada.

#### 17 Teclas [MIX]/[MATRIX]

Permitem selecionar uma camada de saída.

#### 18 Tecla [DCA]

Permite selecionar um banco DCA.

#### 19 Tecla [CUSTOM]

Liga ou desliga o modo Custom. Use as teclas INPUT [1]/[2], as teclas [MIX]/[MATRIX] e a tecla [DCA] para selecionar um banco personalizado. Os números dos bancos (de 1 a 5) são identificados de forma adjacente a essas teclas. Mantenha pressionado para bloquear o modo Custom. Para desbloquear o modo, mantenha pressionado novamente.

#### 20 Visores de camadas

Indica o nome da camada selecionada por meio das 21 teclas de seleção de camada.

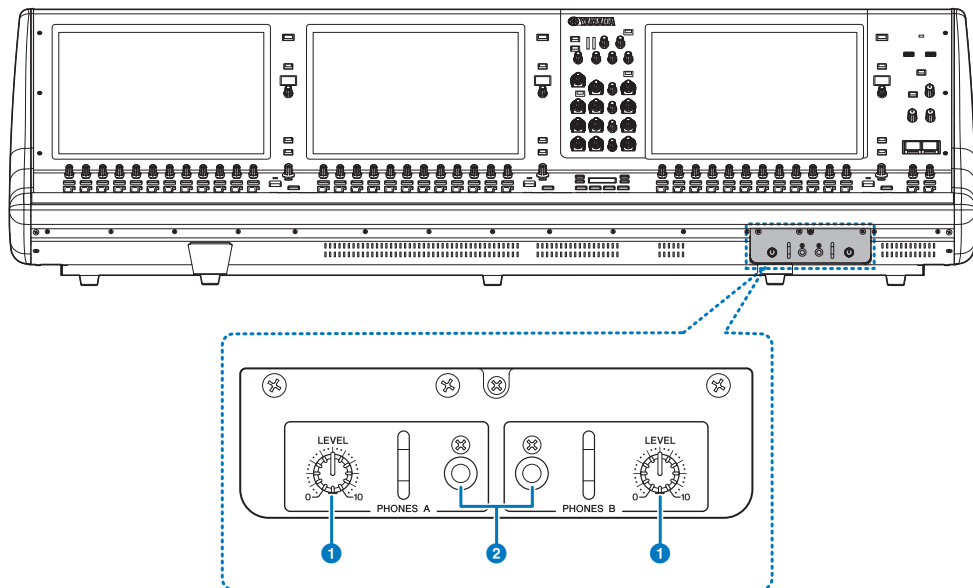
**2) Teclas de seleção de camada [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F]**

Permitem seleccionar uma camada. Diferentes camadas são chamadas para os atenuadores, dependendo da combinação de teclas, como mostra a tabela abaixo: (\* Consulte a Observação referente às 16 teclas INPUT [1]/[2]).

Tecla	INPUT [1] / INPUT [1]+[2]*	INPUT [1] / INPUT [1]+[2]*	[MIX]	[MATRIX]	[DCA]
[A]	Input1-12 / 145-156*	Input73-84 / 217-228	MIX 1-12	MATRIX 1-12	DCA 1-12
[B]	Input13-24 / 157-168*	Input85-96 / 229-240*	MIX 13-24	MATRIX 13-24	DCA 13-24
[C]	Input25-36 / 169-180*	Input97-108 / 241-252*	MIX 25-36	MATRIX 25-36	—
[D]	Input37-48 / 181-192*	Input109-120 / 253-264*	MIX 37-48	STEREO	—
[E]	Input49-60 / 193-204*	Input121-132 / 265-276*	MIX 49-60	CUE/MONITOR	—
[F]	Input61-72 / 205-216*	Input133-144 / 277-288*	MIX 61-72	—	—

## Painel frontal

### ■ CS-R5



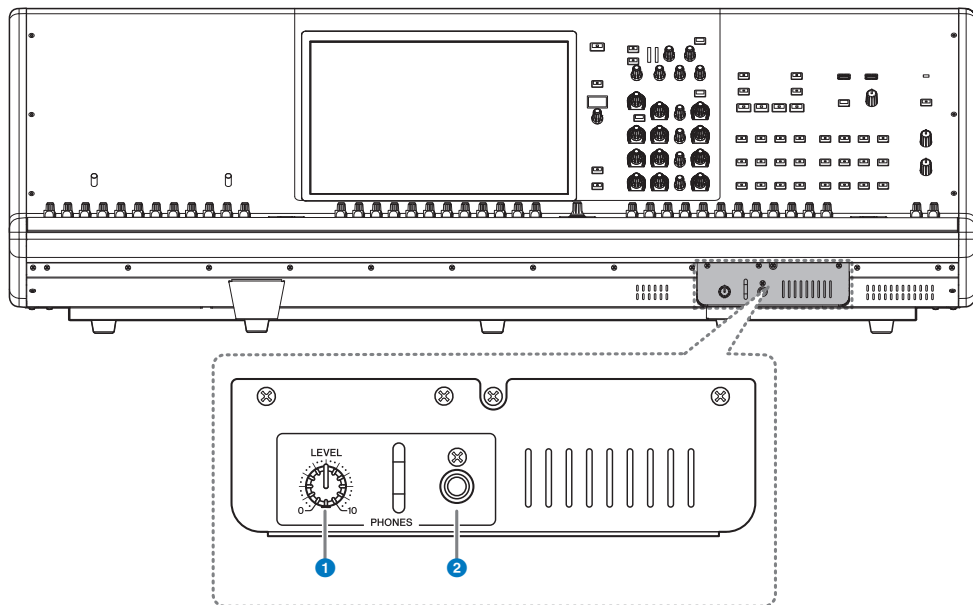
**1 Botões giratórios [LEVEL] de PHONES A/B**

Ajustam o nível da saída de sinal dos conectores PHONES OUT respectivamente.

**2 Conectores de saída PHONES A/B**

Esses conectores de fone de ouvido são usados para monitorar o sinal de MONITOR ou CUE (indicador).

■ CS-R3



1 **Botão giratório [LEVEL] de PHONES**

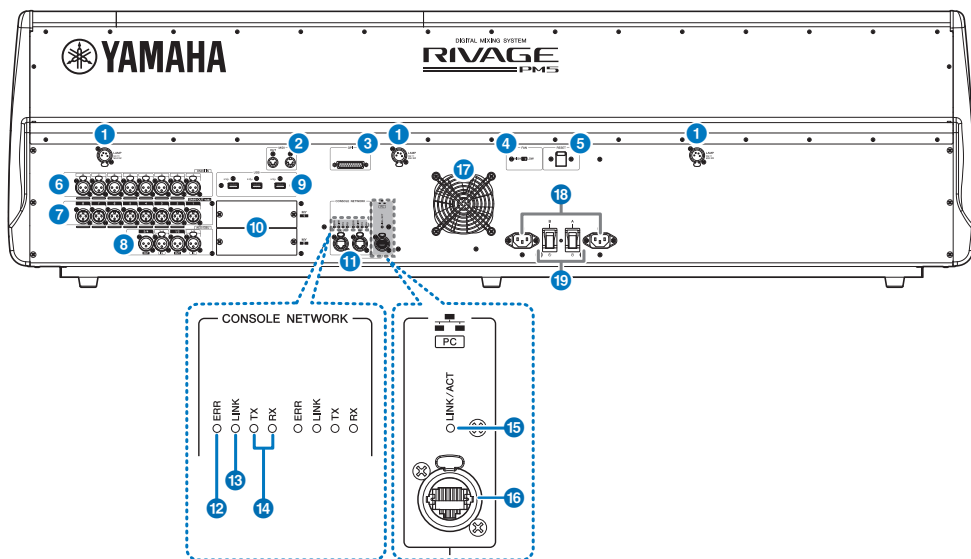
Ajusta o nível da saída de sinal dos conectores PHONES OUT respectivamente.

2 **Conector de saída PHONES**

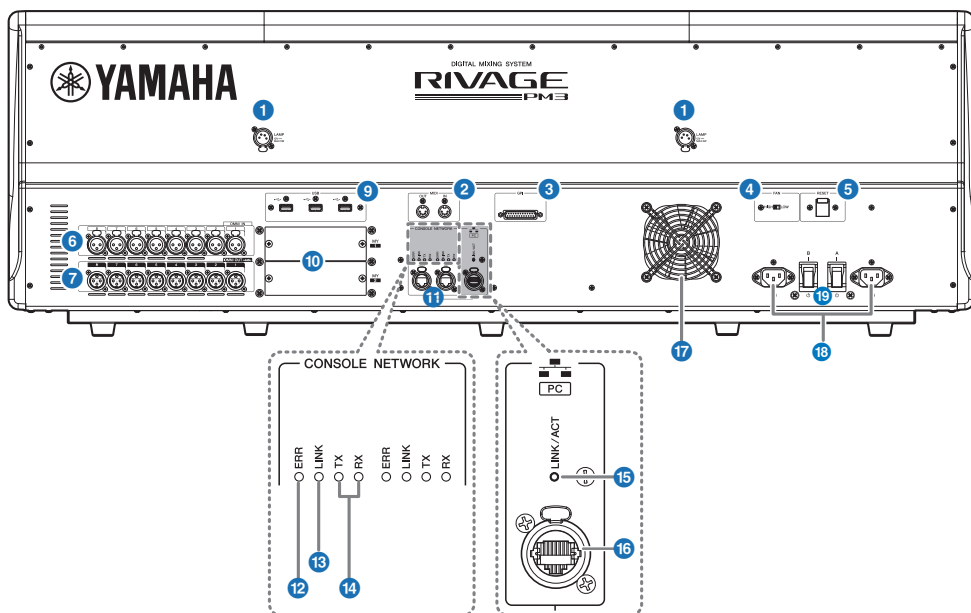
Essa é a saída para fone de ouvido para monitorar o sinal de MONITOR ou CUE.

## Painel traseiro

### CS-R5



### CS-R3



**1 Conectores LAMP**

Essas quatro saídas XLR fêmeas de quatro pinos são usadas para fornecer alimentação para luminárias com haste flexível LA1L da Yamaha opcionais.

**2 Conectores MIDI OUT/IN**

Esses conectores são usados para transmitir e receber mensagens MIDI para e de dispositivos MIDI externos.

**3 Conector GPI**

É um conector fêmea D-sub de 25 pinos que permite a comunicação (entrada 8, saída 8) com dispositivo externo equipado com GPI.

**4 Chave [FAN]**

Ajusta a ventoinha de resfriamento interna para operar na velocidade HIGH (alta) ou LOW (baixa).

**OBSERVAÇÃO**

Essa chave é ajustada inicialmente como LOW (baixa) quando a unidade é fornecida de fábrica. À medida que a unidade é operada dentro da faixa de temperatura ambiente especificada, a configuração LOW (baixa) ou HIGH (alta) pode ser usada. A configuração HIGH (alta) é recomendada se a temperatura ambiente for alta, se a unidade estiver sob a luz do sol direta, mesmo que a temperatura ambiente esteja dentro da faixa de operação especificada, e em qualquer situação em que o ruído da ventoinha não seja um problema.

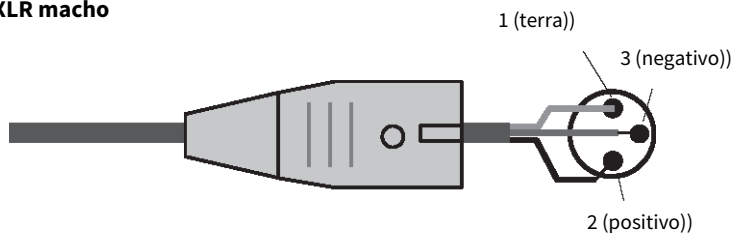
**5 Chave [RESET]**

Redefine a superfície de controle. Apenas os controles (telas, indicadores e teclas e botões giratórios de controle) na superfície de controle reiniciarão sem interromper o áudio. Use essa chave caso a superfície de controle deixe de responder à sua operação.

**6 Conectores OMNI IN**

São os conectores de entrada fêmea XLR-3-31 balanceados para enviar sinais de áudio analógico de dispositivos de nível de linha ou de microfones.

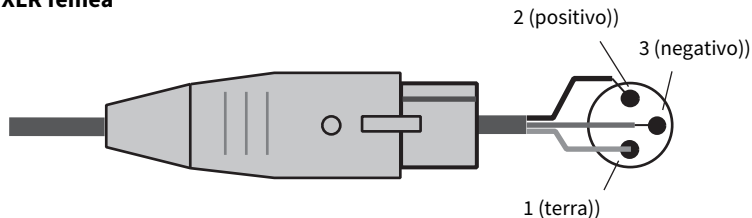
**Plugue XLR macho**



**7 Conectores OMNI OUT**

São conectores de saída macho XLR-3-32 balanceados que transmitem sinais de áudio analógico.

## Plugue XLR fêmea



### 8 Conectores AES/EBU (CS-R5)

São conectores de entrada e de saída com conversores de taxa de amostragem embutidos.

#### IN

São conectores de entrada fêmea XLR-3-31 balanceados que aceitam sinais de áudio digital no formato AES/EBU.

#### OUT

São conectores de saída macho XLR-3-32 balanceados para emitir sinais de áudio digital no formato AES/EBU.

### 9 Porta USB

Use essas portas para conectar um dispositivo de armazenamento USB, como uma unidade flash, um mouse USB ou um teclado USB.

### 10 Compartimentos da placa MY

Instale aqui as placas opcionais de E/S Mini-YGDAI para expandir as portas de E/S.

### 11 Conectores CONSOLE NETWORK OUT/IN

Esses conectores RJ-45 permitem que a unidade seja conectada a uma Rede de consoles(\*) em uma topologia em anel por meio de cabos Ethernet (recomenda-se CAT5e ou superior).

#### • Rede do console

Um mecanismo DSP é equipado com um terminal de superfície de controle especial para conectar a uma superfície de controle. Uma rede criada pela superfície de controle e por um mecanismo DSP é chamada de "Rede do console".

### OBSERVAÇÃO

Use um cabo STP (par trançado revestido) para impedir a interferência eletromagnética. As peças metálicas dos plugues devem ficar eletricamente conectadas ao revestimento do cabo STP por uma fita condutora ou meios equivalentes. É recomendável o uso de cabos Ethernet com plugues RJ-45 compatíveis com Neutrik etherCON CAT5. Plugues RJ-45 padrão também podem ser usados. O cabo entre os dispositivos pode ter até 100 metros de comprimento. A distância prática máxima pode variar de acordo com o cabo utilizado.

### 12 Indicador ERR

Esse indicador acende ou pisca em vermelho quando ocorre um erro. Nesse caso, entre em contato com seu revendedor Yamaha.

### 13 Indicador LINK

Esse indicador pisca ou acende-se, conforme o status da rede.

Verde (piscando)	<p>A unidade está preparando-se para conectar-se à rede do console. Se continuar a piscar, o sistema não está funcionando corretamente. Se o problema persistir depois de você tomar qualquer uma das medidas a seguir, entre em contato com seu fornecedor Yamaha.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifique se os cabos estão conectados corretamente.</li> <li>• Verifique se os cabos estão bem inseridos (presos).</li> <li>• Desligue e ligue novamente o sistema RIVAGE série PM.</li> <li>• Use outro cabo.</li> </ul>
Verde (contínuo)	A unidade está conectada à rede do console corretamente.

#### 14 **Indicadores TX/RX**

O indicador apropriado pisca em verde quando os dados são transmitidos (TX) ou recebidos (RX) pelos conectores TO ENGINE OUT/IN (saída/entrada do mecanismo)

#### 15 **Indicador LINK/ACT**

Esse indicador pisca ou acende em verde, conforme o status da conexão.

#### 16 **NETWORK conector**

Esse conector RJ-45 permite que a unidade seja conectada a um computador ou dispositivo da rede por meio de um cabo Ethernet (recomendamos CAT5e ou superior).

#### **OBSERVAÇÃO**

Use um cabo STP (par trançado revestido) para impedir a interferência eletromagnética. As peças metálicas dos plugues devem ficar eletricamente conectadas ao revestimento do cabo STP por uma fita condutora ou meios equivalentes. É recomendável o uso de cabos Ethernet com plugues RJ-45 compatíveis com Neutrik etherCON CAT5. Plugues RJ-45 padrão também podem ser usados. O cabo entre os dispositivos pode ter até 100 metros de comprimento. A distância prática máxima pode variar de acordo com o cabo utilizado.

#### 17 **Ventilação**

A superfície de controle é equipada com ventiladores de resfriamento. As passagens de ar permitem que o ar quente saia da unidade. Não obstrua as passagens de ar com objetos. A entrada de ar está localizada na parte inferior do painel frontal.



### **CUIDADO**

- Não obstrua as passagens de ar. Este produto tem aberturas de ventilação na parte traseira e sob a parte frontal para evitar que a temperatura interna fique muito alta. A ventilação inadequada pode resultar em superaquecimento, podendo causar danos aos produtos ou até mesmo incêndio.

### 18 Conectores AC IN

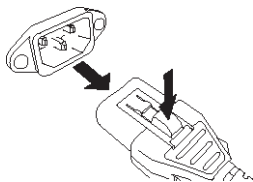
Use esses soquetes para conectar os cabos de alimentação fornecidos. Primeiro, conecte os cabos de alimentação de corrente alternada (CA) a esta unidade e, depois, insira os plugues do cabo de alimentação nas tomadas CA. Insira os plugues dos cabos completamente para que fiquem bem presos. Os cabos de alimentação CA fornecidos contam com um mecanismo V-lock que evita que sejam desconectados acidentalmente.



#### **CUIDADO**

- Certifique-se de desligar a alimentação da unidade antes de conectar ou desconectar os cabos de alimentação.

Para desconectar cada cabo de alimentação, remova-o enquanto pressiona a trava do plugue.



### 19 [I]/[⏻] (Chaves Liga/Desliga A/B)

Alternam entre alimentação ligada (I) e desligada (⏻). Enquanto a alimentação estiver ligada, o indicador 1 POWER no painel superior ficará aceso.

# Operações básicas no painel

## Operações básicas da tela sensível ao toque

Esta seção explica os procedimentos básicos que podem ser seguidos nas telas sensíveis ao toque da unidade. Em geral, você operará o sistema usando uma combinação adequada das operações explicadas aqui.

### Pressionar as telas sensíveis ao toque

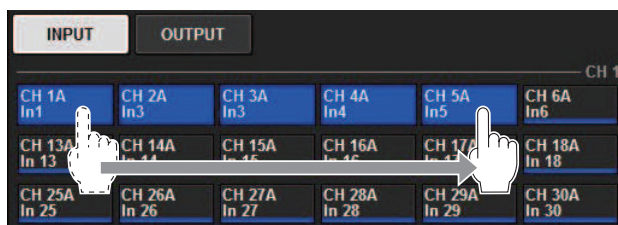
Você usará essa operação basicamente para mudar de tela e páginas, selecionar o parâmetro a ser operado e desligar ou ligar um botão. Alguns botões permitem especificar um número baseado na área do próprio botão que você toca.

### Seleção múltipla (especificando um intervalo)

Enquanto pressiona o dedo no painel de toque, mova-o na direção esquerda ou direita para especificar um intervalo em uma sequência de caracteres. Use essa técnica principalmente ao atribuir um nome a uma cena ou biblioteca.



Quanto aos botões de seleção de canais, você pode selecionar vários botões movendo o dedo na tela mantendo-o pressionado.



### Operações de botão giratório

Geralmente, esses botões são girados para a esquerda ou para a direita para alterar o valor do parâmetro correspondente.

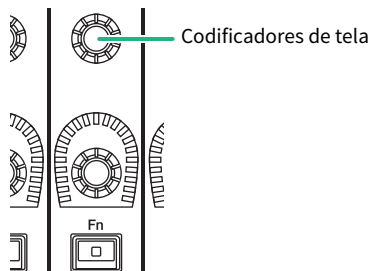
### OBSERVAÇÃO

Se você pressionar novamente alguns botões giratórios quando exibem a borda espessa em torno deles, abrirá uma janela que permite definir configurações mais detalhadas.

## Operações básicas no painel superior

Esta seção explica os procedimentos básicos que podem ser realizados no painel superior.

### Operações do codificador de tela



Os codificadores de tela de 1 a 12 são usados para operar os botões giratórios selecionados para operação nas telas sensíveis ao toque. Quando você pressiona para selecionar um botão giratório que pode ser controlado pelos codificadores de tela, é exibida uma borda espessa em torno dele. (Normalmente, um botão giratório desse tipo corresponde ao codificador de tela localizado imediatamente abaixo dele, permitindo controlar até doze parâmetros simultaneamente.)

### Operações do botão giratório [TOUCH AND TURN]

TOUCH AND TURN



O botão giratório [TOUCH AND TURN] (Tocar e girar) permite controlar o parâmetro do botão giratório no qual você está tocando na tela sensível ao toque. Nesse momento, um quadro rosa ou amarelo é exibido em torno de determinados botões giratórios na tela sensível ao toque, indicando que você pode operá-los.

### Operações da tecla [HOME]



Essa tecla permite armazenar o status de cada baía e depois chamar as todas as configurações de uma vez. Mantenha a tecla pressionada para salvar (armazenar) as configurações a seguir e pressione-a para recuperá-las.

- Dados da tela atual
- Canal/parâmetro selecionado na tela
- Seleção da camada de atenuador

### Operações da tecla [SYSTEM]

Pressione essa tecla para exibir informações sobre o RIVAGE série PM nas telas sensíveis ao toque centrais. A janela pop-up SYSTEM CONFIG será aberta.

Operações básicas no painel > Operações básicas no painel superior

Mantenha a tecla pressionada por dois segundos ou mais para realizar o procedimento de desligamento.

## Encerramento (procedimento de desligamento)

Antes de você desligar a superfície de controle, a Yamaha recomenda armazenar o status atual na memória de cenas. Se você alterar o status de conexão dos componentes depois de desligar a alimentação, algumas configurações, como patch, poderão ser alteradas quando ligar a alimentação novamente. Para obter instruções sobre como armazenar cenas, consulte "Armazenando uma cena" na página 313.

### AVISO

- Se você desligar a alimentação da superfície de controle sem seguir o procedimento de desligamento, os dados no armazenamento interno (incluindo a memória atual) poderão ser danificados. Siga o procedimento de desligamento para desligar a alimentação da superfície de controle.

- 1 Pressione a tecla [SYSTEM] por dois segundos ou mais. Será exibida uma mensagem solicitando que você confirme a operação de desligamento.**
- 2 Para desligar a superfície de controle, pressione o botão OK. Para cancelar o desligamento, pressione o botão CANCEL (cancelar).**
- 3 Aguarde até que os LEDs no painel se desliguem, a tela sensível ao toque se apague e o indicador de alimentação (POWER) se acenda em laranja.**
- 4 Desligue as duas chaves, A e B, do painel traseiro.**



### CUIDADO

- Se quiser ligar a alimentação da superfície de controle novamente, aguarde pelo menos cinco segundos antes de fazer isso. Caso contrário, poderá ocorrer mau funcionamento da unidade. Mesmo quando a chave Liga/Desliga está desligada, uma pequena corrente continua passando pela unidade. Se você não for usar a unidade por um longo período, retire os cabos de alimentação das tomadas de corrente alternada (CA).

### OBSERVAÇÃO

Você pode desligar a superfície de controle atribuindo a função de desligamento do console a uma tecla USER DEFINED ou GPI IN.

## Outras funções convenientes

O RIVAGE série PM oferece diversas outras funções convenientes.

### **CONSOLE LOCK**

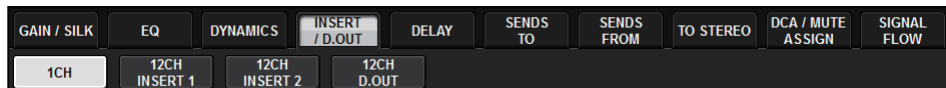
Você pode proibir temporariamente a operação de superfície de controle para evitar uma operação indesejada. Essa configuração desativa por completo as operações do painel e da tela sensível ao toque, de maneira que os controles não possam ser operados por um toque acidental ou por um terceiro não autorizado enquanto o operador faz uma pausa. Você também pode especificar uma senha ao bloquear o console.

## Interface de usuário na tela

Esta seção descreve vários componentes da interface do usuário mostrados nas telas sensíveis ao toque e explica como usá-los.

### Guias


As guias permitem alternar entre várias páginas. Cada guia indica o nome da página.

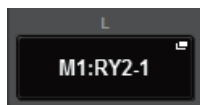


### Botões

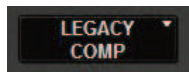
Os botões são usados para executar funções específicas, para ativar ou desativar parâmetros ou para selecionar uma das várias opções. Os botões que realizam operações de ligar/desligar aparecem em cores sólidas enquanto estão ligados e ficam escuros quando estão desligados.



Quando você pressiona um botão , é exibida uma janela pop-up separada, permitindo fazer configurações detalhadas.

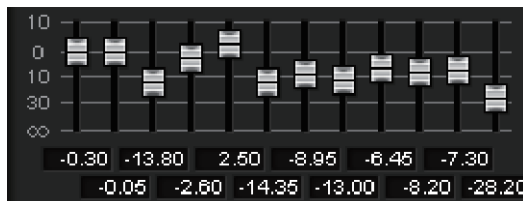


Quando você pressiona um botão , é exibido um menu suspenso.



### Atenuadores/botões giratórios

Atenuadores na tela são usados principalmente para confirmação visual dos níveis dos canais correspondentes e se moverão em conjunto quando você operar os atenuadores do painel superior. O valor atual é exibido em formato numérico logo abaixo do atenuador.



## Operações básicas no painel > Interface de usuário na tela

Botões giratórios na tela oferecem uma confirmação visual do valor do parâmetro correspondente. Se você pressionar um botão giratório uma vez na janela, uma borda espessa aparecerá ao redor dele. Esse quadro indica que o botão giratório está selecionado para operações que podem ser controladas pelo botão giratório [TOUCH AND TURN] (realce rosa), [Fn] (realce amarelo) ou pelos codificadores de tela (realce branco).

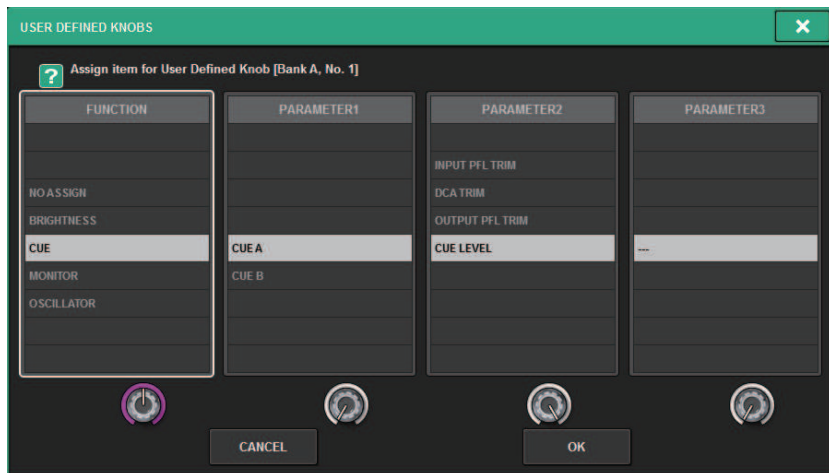


### Sensível ao toque (somente para CS-R5)

Se você tocar em um botão giratório no painel, o botão giratório correspondente será realçado na tela SELECTED CHANNEL VIEW. Dessa forma, o movimento visual será minimizado e você poderá se concentrar no seu trabalho. Em outras telas, uma janela pop-up será aberta, permitindo que você veja o valor antes de operar os controles.

### Janelas de listas

Janelas semelhantes às apresentadas a seguir permitem selecionar itens de uma lista, como a janela de configurações do botão giratório [USER DEFINED].



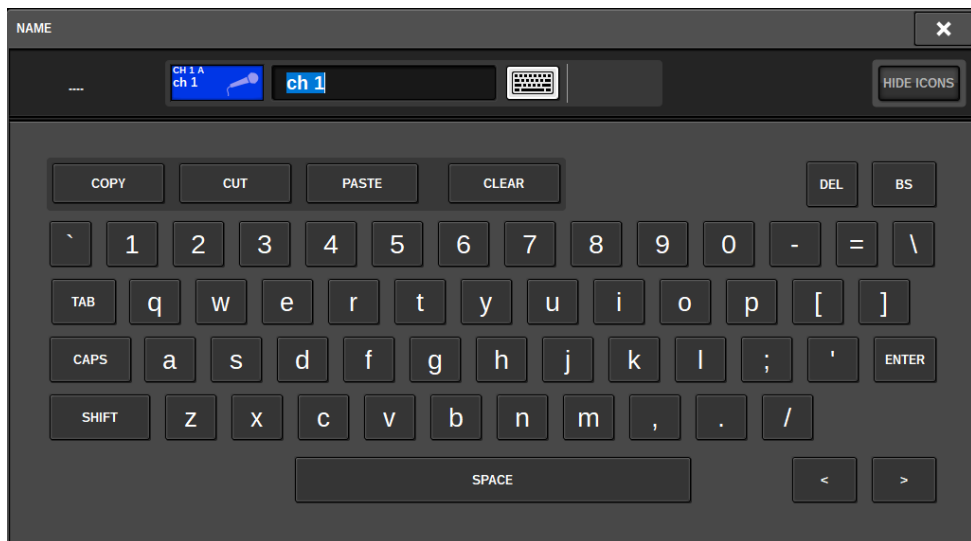
O item realçado no meio da lista é o item selecionado para a operação. Pressione os codificadores de tela localizados abaixo da lista para rolar a lista para cima ou para baixo.

### OBSERVAÇÃO

Você também pode rolar a lista usando o botão giratório [TOUCH AND TURN].

### Janela de teclado

A seguinte janela de teclado aparecerá quando for necessário atribuir um nome ou comentário a uma cena ou biblioteca ou atribuir um nome de canal. Pressione os botões de caracteres na janela para inserir os caracteres desejados.



### Janelas pop-up

Quando você pressionar um botão ou campo de um parâmetro específico na tela, será exibida uma janela mostrando detalhes ou uma lista para esse parâmetro. Essas janelas se chamam “janelas pop-up”.

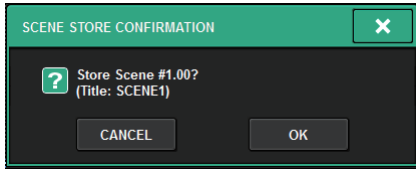


Você pode alternar entre as janelas pop-up usando as guias, conforme necessário. Algumas janelas pop-up mostram vários botões chamados "botões de ferramenta" na parte superior da janela. Use esses botões de ferramenta para chamar bibliotecas ou executar operações de copiar e colar. Pressione o símbolo “x” localizado no canto superior direito para fechar a janela pop-up e voltar para a tela anterior.

### Caixas de diálogo

Operações básicas no painel > Interface de usuário na tela

As caixas de diálogo semelhantes às apresentadas a seguir permitem que você confirme operações que acaba de executar. Pressione o botão OK para executar a operação. A operação será cancelada se você pressionar o botão CANCEL (cancelar).



## Exibição de uma tela sensível ao toque

As telas sensíveis ao toque exibem as seguintes informações:



### Área de medidores

A área de medidores exibe vários medidores. Pressione qualquer parte da área de medidores para chamar a camada de atenuador correspondente no painel.

### Área Principal

O conteúdo da área principal poderá variar dependendo da função selecionada no momento. As operações de mixagem envolverão principalmente os dois tipos de tela a seguir. Para acessar essas telas, pressione a tecla [VIEW].

Tela SELECTED CHANNEL VIEW

## Operações básicas no painel > Exibição de uma tela sensível ao toque



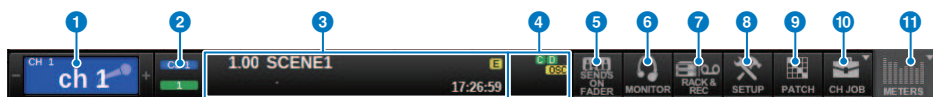
Essa tela mostra todos os parâmetros de mixagem para o canal atualmente selecionado. Para obter detalhes sobre essa tela, consulte a seção “Sobre a tela SELECTED CHANNEL VIEW”.

### Tela OVERVIEW



Essa tela mostra os principais parâmetros dos 12 canais selecionados como uma camada. Para obter detalhes sobre essa tela, consulte a seção “Sobre a tela OVERVIEW”.

### Barra de menus



#### 1 Canal selecionado

Essa área mostra o número, o nome, o ícone e a cor do canal que está selecionado no momento para operação. Para obter informações sobre como atribuir um nome, consulte “Inserindo nomes.” Para obter informações sobre como selecionar um ícone, consulte “Alteração do nome” (p.373).” Pressione o lado esquerdo da área do canal selecionado para selecionar o canal anterior. Pressione o lado direito da área para selecionar o próximo canal.

## 2 Conexão

Indica o ID da superfície de controle e a Unit ID do mecanismo DSP conectado. Nesse local, você também pode verificar se o mecanismo DSP está operando no modo ativo ou no modo espera.

Não é mostrado: DSP não encontrado

Verde: encontrado como ativo

Cinza: encontrado como em espera (comutável)

Linha de inclinação cinza: Encontrado como em espera (não comutável)

Cinza: O DSP supostamente em espera não é encontrado.

Quando o espelhamento do DSP é usado, também funciona como um botão para acessar a tela de configuração do sistema.

## 3 INFORMATION

Essa área exibe informações, como o horário atual e um número de cena. Se você pressionar essa área, a janela SCENE LIST (lista de cenas) será exibida na área principal, permitindo a definição de cenas. No modo Preview, ele pisca em vermelho.

## 4 Indicador de status

Essa área indica o status atual. A tabela a seguir mostra o conteúdo exibido e o status correspondente.



Indicador	Condições
M	Status da rede TWINLANe (MAIN) Verde: On-line (Normal) Amarelo: On-line (Não na conexão em anel) Vermelho: Problema de fiação Azul: Fora de sincronia Cinza: Off-line
S	Status da rede TWINLANe (Sub) Verde: On-line (Normal) Amarelo: On-line (Não na conexão em anel) Vermelho: Problema de fiação Azul: Fora de sincronia Cinza: Off-line
C	Status da rede do console Verde: On-line (Normal) Amarelo: On-line (Não na conexão em anel) Vermelho: Problema de fiação Azul: Fora de sincronia Cinza: Off-line
D	Status do mecanismo DSP Verde: Normal Amarelo: Apenas POWER A ou B está ativado. Vermelho: Erro (ventilador inoperante etc.)

Indicador	Condições
R	Status do rack de E/S Verde: Normal Amarelo: Apenas POWER A ou B está ativado. Vermelho: Erro (ventilador inoperante etc.)
OSC (amarelo)	O oscilador está ativado
ALT (amarelo)	Função Alternate ON
TB (amarelo)	O retorno está ativado
REC (vermelho)	Gravando um arquivo de áudio no momento
PLAY (verde)	Reproduzindo um arquivo de áudio no momento
OVLY (amarelo)	Sobreposição em ON
VSC (amarelo)	Verificação de som virtual ativada:
LINK (amarelo)	Link temporário ON
CUE A, CUE B, CUE A+B, CUE S, CUE A+S, CUE B+S, CUE A+B+S (amarelo)	Status do sinal
Modo solo ativado	SOLO (vermelho)
ACCESS	Em comunicação com a unidade flash USB

#### AVISO

- O indicador ACCESS aparecerá enquanto os dados estiverem sendo acessados (ou seja, salvos, carregados ou excluídos). Não desconecte a unidade flash USB nem desligue a unidade enquanto esse indicador for mostrado. Isso poderá danificar a unidade flash ou os dados na unidade ou no dispositivo de mídia.

#### 5 SENDS ON FADER

Pressione esse botão para alternar para o modo SENDS ON FADER, no qual você pode usar os atenuadores do painel superior para ajustar o nível de emissão de MIX/MATRIX (consulte “Uso dos atenuadores para ajustar as emissões (modo SENDS ON FADER)”). Durante esse momento, a área principal mudará para uma tela que permite selecionar o barramento MIX/MATRIX do destino de emissão.

#### 6 MONITOR

Quando você pressiona esse botão, é exibida a tela MONITOR na área principal, permitindo a edição das configurações do monitor ou do oscilador.

#### 7 RACK & REC (gravador)

Quando você pressionar esse botão, será exibida a tela RACK & REC, permitindo a configuração de plug-ins. Também é possível definir configurações para a função do gravador (USB), que permite gravar e reproduzir arquivos de áudio.

#### 8 SETUP

Quando você pressiona esse botão, é exibida a tela SETUP na área principal, permitindo definir configurações básicas e específicas do usuário para o RIVAGE série PM.

#### 9 PATCH

Quando você pressiona esse botão, é exibida a tela PATCH, permitindo configurar a entrada/saída, a saída direta, a gravação e outros patches.

#### 10 CH JOB (tarefa do canal)

Pressione esse botão para acessar o menu suspenso CH JOB, no qual é possível copiar ou inicializar as configurações de canal, entre outras operações.

Operações básicas no painel > Exibição de uma tela sensível ao toque

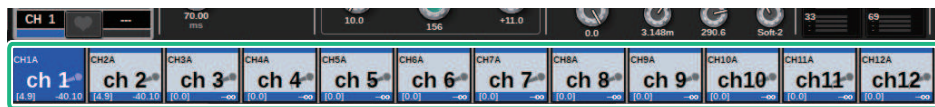
**ii METER (medidor)**

Quando você pressiona esse botão, é exibido um menu suspenso que permite selecionar o tipo de bloco de canal para exibição na área de medidores (Medidor).

Operações básicas no painel > Exibição de uma tela sensível ao toque

## Área de nome do canal

Pressione a área do nome do canal para alternar entre o canal/parâmetro selecionado na tela. Se você alternar camadas de atenuadores, a indicação nessa área refletirá a alteração na seleção da camada. Dessa forma, é possível acessar qualquer canal na tela.



Nome do canal

## OBSERVAÇÃO

A operação de alternar camadas não afetará o canal/parâmetro selecionado na tela. O grupo de 12 canais exibido na tela OVERVIEW mudará. No entanto, a menos que você pressione a área do nome do canal, o canal/parâmetro selecionado na tela permanecerá inalterado desde o último pressionamento da(s) tecla(s) [SEL]. Se você quiser alternar o canal/parâmetro selecionado na tela ao mesmo tempo em que alterna camadas, poderá configurar esse arranjo selecionando [FADER BANK] > [SEL] LINK nas configurações de Preferências.

Quando você usar um codificador de tela para controlar um parâmetro EQ ou de dinâmica na tela SELECTED CHANNEL VIEW, o parâmetro correspondente e seu valor aparecerão na parte superior da área de nome do canal.

## EQ

1 Q	1 FREQ	1 GAIN	2 Q	2 FREQ	2 GAIN	3 Q	3 FREQ	3 GAIN	4 Q	4 FREQ	4 GAIN
4.0	125	0.0	1.4	355	0.0	1.4	3.55k	0.0	4.4	6.30k	0.0

## Dinâmica

THRESH	RANGE	ATTACK	HOLD	DECAY	THRESH	RATIO	OUTGAIN	ATTACK	RELEASE	KNEE
-22.1	-68	0	0.75m	390m	0.0	8.0:1	20.0	3.148m	290.6	Soft2

## MIX/MATRIX SENDS

MX 1	MX 2	MX 3	MX 4	MX 5	MX 6	MX 7	MX 8	MX 9	MX10	MX11	MX12
5.00	-1.00	-00	-00	-00	-00	-00	-00	-00	-00	-00	-00

As seguintes funções serão exibidas.

\* Se a ALTERNATE FUNCTION for atribuída a uma tecla USER DEFINED, ao pressionar o codificador de tela do canal repetidamente ligará e desligará a função.

Para a função SENDS, gire o codificador de tela para definir PRE ou POST.

Você também pode ativar ou desativar a função pressionando o codificador de tela enquanto mantém pressionada a tecla [SHIFT].

## Inserindo nomes

Você pode atribuir um nome a cada canal de entrada, canal de saída e DCA, além de atribuir um título a cada item de dados de cena ou biblioteca no momento de salvá-lo. Para atribuir um nome, use a janela do teclado mostrada na área principal.

### 1 Acesse a tela para atribuir nomes.

A captura de tela a seguir mostra como atribuir um nome a um canal.



A caixa mostra os caracteres que você inseriu e um cursor que indica a posição atual.

### 2 Use a janela do teclado da tela sensível ao toque para inserir os caracteres desejados.

Quando você pressiona um botão de caractere na janela de teclado, o caractere correspondente é inserido na caixa, e o cursor se move para a direita.

### **3 Insira os caracteres subsequentes da mesma maneira.**

Ao inserir caracteres, você pode também usar os botões da janela do teclado a seguir.

#### **Botão COPY**

Copia a sequência de caracteres selecionada (realçada) na caixa de texto.

#### **Botão CUT**

Exclui e copia a sequência de caracteres selecionada (realçada) na caixa de texto.

#### **Botão PASTE (colar)**

Insera a sequência de caracteres copiada por COPY ou CUT no local do cursor (ou substitui o intervalo de caracteres selecionado no momento).

#### **Botão CLEAR**

Apaga todos os caracteres que foram inseridos na caixa de entrada de texto.

#### **Botão DEL**

Exclui o caractere à direita do cursor (ou a sequência de caracteres selecionada na caixa de texto).

#### **Botão BS**

Exclui o caractere à esquerda do cursor (ou a sequência de caracteres selecionada na caixa de texto).

#### **Botão TAB**

Permite acessar o próximo item selecionável. Por exemplo, na janela SCENE STORE, você pode usar esse botão para alternar entre quatro caixas de entrada de texto e, na janela PATCH/NAME, para alternar os canais.

#### **Botão CAPS**

Alterna entre maiúsculas e minúsculas dos caracteres alfabéticos.

#### **Botão SHIFT**

Insira caracteres maiúsculos e símbolos quando esse botão está ativado, e caracteres minúsculos e numerais quando ele está desativado.

#### **Botão ENTER**

Finaliza o nome inserido.

### **4 Quando terminar de inserir o nome, pressione o botão [ENTER].**

O nome inserido será aplicado.

#### **OBSERVAÇÃO**

- Os procedimentos básicos são os mesmos nas janelas que permitem atribuir nomes a canais ou outros tipos de dados de biblioteca. Quando você insere um nome para um canal, essa entrada será refletida imediatamente sem o pressionamento do botão ENTER.
- Pressionando dentro da caixa de entrada de texto, você pode mover a posição de entrada até o local pressionado. Se você selecionar uma região de caracteres inseridos na caixa e, em seguida, inserir um novo caractere, o mais recente substituirá a região selecionada.

## Uso dos botões de ferramentas

A barra de título na parte superior de algumas janelas pop-up contém botões de ferramentas que oferecem funções adicionais. Esses botões permitem chamar bibliotecas relacionadas ou copiar parâmetros de um canal para outro. Esta seção explica como usar os botões de ferramenta.

### Sobre os botões de ferramenta

As janelas pop-up EQ, Dynamics, GEQ/PEQ, Delay e Plug-in apresentam os seguintes botões de ferramentas:



#### 1 Botão LIBRARY (biblioteca)

Chama uma biblioteca relacionada à janela pop-up atual (como a biblioteca EQ, Dynamics, GEQ/PEQ ou Plug-in).

#### 2 Botão DEFAULT (padrão)

Redefine as configurações padrão de EQ ou Dynamics do canal atualmente selecionado ou de GEQ/PEQ ou Plug-in.

#### 3 Botão COPY

Copia as configurações de parâmetros de EQ, Dynamics ou Delay do canal atualmente selecionado ou as configurações de GEQ/PEQ ou Plug-in. As configurações copiadas serão armazenadas na memória buffer (uma área de armazenamento temporário).

#### 4 Botão PASTE (colar)

Cola as configurações armazenadas na memória buffer em EQ, Dynamics ou Delay do canal atualmente selecionado ou em GEQ/PEQ ou Plug-in.

#### 5 Botão COMPARE (comparar)

Alterna entre e compara as configurações armazenadas na memória buffer e em EQ ou Dynamics do canal atualmente selecionado ou as configurações de GEQ/PEQ ou Plug-in.

### Copiar e colar parâmetros

Você pode copiar as configurações de parâmetros de EQ, Dynamics ou Delay do canal atualmente selecionado ou as configurações de GEQ/PEQ ou Plug-in para o buffer de memória e, em seguida, colá-las nos parâmetros correspondentes de outros canais ou em um tipo semelhante de GEQ/PEQ ou Plug-in.

### OBSERVAÇÃO

- As configurações de parâmetros de EQ e Dynamics serão copiadas e coladas por banco (A/B). É possível copiar e colar os parâmetros entre o Banco A e o Banco B do mesmo canal. Por exemplo, você pode copiar as configurações de parâmetros de Dynamics 1 em CH1 no Banco A para Dynamics 2 em CH144 no Banco B.
- Se 15 bandas ou menos forem usadas para 31BandGEQ, essas configurações de parâmetros também poderão ser copiadas para Flex15GEQ.

**1 Abra uma janela pop-up que contenha botões de ferramentas.**

**2 Selecione um canal EQ, Dynamics ou Delay, ou GEQ/PEQ ou Plug-in, como a origem da cópia.**

### **3 Pressione o botão COPY.**

A configuração atual será armazenada na memória buffer.

#### **OBSERVAÇÃO**

- Depois de copiar uma configuração, não se esqueça de a colar no destino ANTES de copiar outra configuração. Caso contrário, a configuração copiada (na memória buffer) será substituída.
- Você pode selecionar apenas um canal, GEQ/PEQ ou plug-in como a fonte da cópia.

### **4 Pressione o botão PASTE.**

A configuração de EQ, Dynamics ou Delay do canal, ou a configuração de GEQ/PEQ ou Plug-in (selecionada na Etapa 2) será colada.

#### **OBSERVAÇÃO**

- Observe que colar as configurações copiadas substituirá as configurações que residem atualmente no destino de colagem.
- Se não houver dados armazenados na memória buffer, ou se os dados na memória buffer não forem compatíveis com os dados no destino de colagem, o botão PASTE estará desativado.

## **Redefinição dos parâmetros para os valores padrão**

Esta seção explica como redefinir as configurações de EQ ou Dynamics do canal atualmente selecionado, ou as configurações de GEQ/PEQ ou Plug-in, para seus valores padrão.

### **OBSERVAÇÃO**

Pressionar o botão FLAT para GEQ/PEQ redefinirá o parâmetro GAIN de todas as bandas como 0 dB.

- 1 Abra uma janela pop-up que contenha botões de ferramentas.**
- 2 Selecione um EQ, Dynamics ou Delay de canal, ou GEQ/PEQ ou Plug-in, cujos parâmetros você deseja redefinir.**

### **OBSERVAÇÃO**

É possível selecionar vários canais para redefinir suas configurações de EQ ou Dinâmica usando as janelas pop-up correspondentes (CH1-72, CH73-144, CH145-216, CH217-288\*1, MIX ou MTRX/ST).

- \* 1 quando o DSP-RX-EX estiver conectado

- 3 Pressione o botão DEFAULT.**

Uma caixa de diálogo solicitará que você confirme a operação de inicialização.

- 4 Para executar a operação de inicialização, pressione o botão OK.**

A operação de inicialização será iniciada. Se você decidir cancelar a operação de inicialização, pressione o botão CANCEL em vez de OK.

## Comparando duas configurações

Usando o botão COMPARE, é possível alternar entre e comparar as configurações armazenadas na memória buffer com as configurações de EQ ou Dynamics do canal atualmente selecionado ou de GEQ/PEQ ou Plug-in. Essa função é útil quando você deseja comparar e ouvir os dados editados usando as configurações temporariamente armazenadas durante o processo de edição.

- 1 Abra uma janela pop-up que contenha botões de ferramentas.**
- 2 Selecione uma configuração de EQ, Dynamics ou Delay de canal, ou de GEQ/PEQ ou Plug-in, que você deseja comparar.**
- 3 Pressione o botão COPY para armazenar a configuração atual na memória buffer.**

Esta é a primeira das duas configurações a serem comparadas.

### **OBSERVAÇÃO**

Não tente copiar outra configuração antes de fazer a comparação. Caso contrário, a configuração (na memória buffer) que você originalmente pretendia comparar será substituída pela configuração recém-copiada.

- 4 Edite a configuração de EQ, Dynamics ou Delay do canal atualmente selecionado, ou a configuração de GEQ/PEQ ou Plug-in, conforme você desejar.**

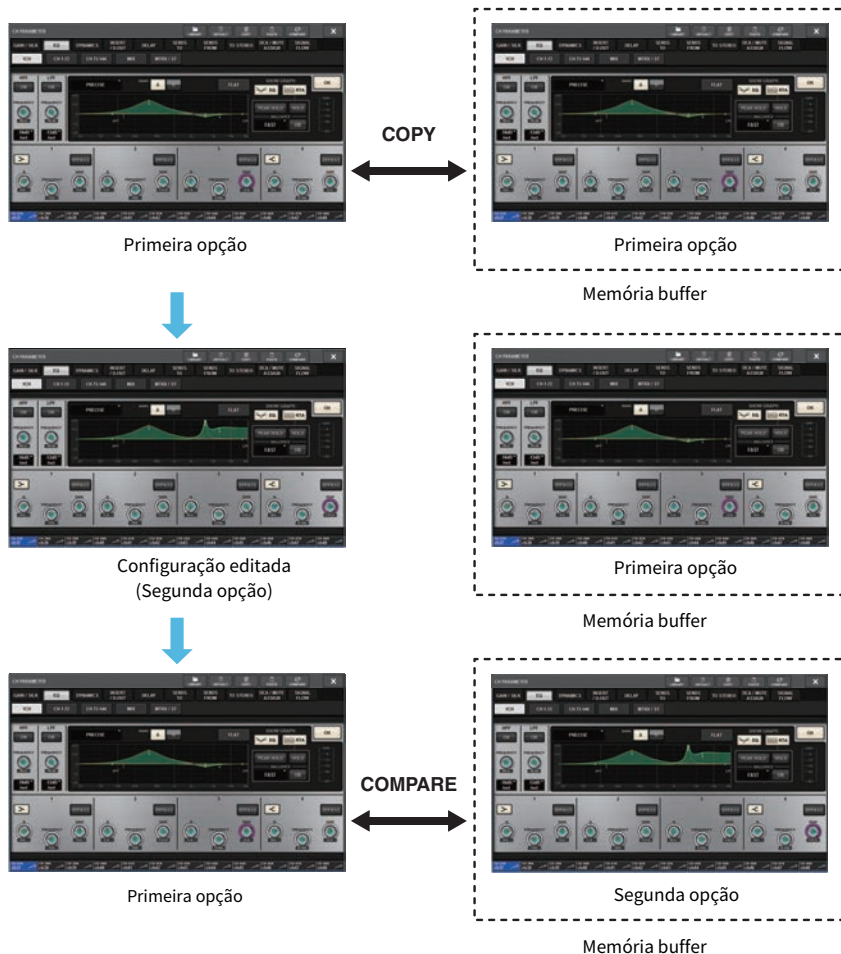
Esta é a segunda das duas configurações a serem comparadas.

### **OBSERVAÇÃO**

Depois que a primeira opção estiver armazenada na memória buffer, você poderá inicializar a configuração atual para criar uma segunda opção do zero.

## 5 Pressione o botão COMPARE para comparar a primeira opção com a opção atual (segunda).

A primeira opção será aplicada ao sistema. Nesse momento, a segunda opção será armazenada na memória buffer.



## 6 Pressione o botão COMPARE repetidamente para ouvir as opções 1 e 2 de forma alternada.

Pressionar o botão COMPARE repetidamente alternará entre as duas opções. Ao contrário da operação de colagem, você pode reverter para a configuração anterior a qualquer momento, a menos que a memória buffer tenha sido sobrescrita.

## Uso de bibliotecas

Esta seção explica como usar bibliotecas. O uso de bibliotecas permite armazenar e recuperar as configurações de EQ ou Dynamics do canal atualmente selecionado, ou configurações de GEQ/PEQ ou Plug-in.

As bibliotecas são categorizadas da seguinte forma:

- INPUT CH library
- Biblioteca OUTPUT CH
- Biblioteca INPUT EQ
- Biblioteca OUTPUT EQ
- Biblioteca DYNAMICS
- Biblioteca de GEQs
- Biblioteca PLUG-IN
- Biblioteca NAME
- Biblioteca DCA NAME/ASSIGN
- Biblioteca MUTE NAME/ASSIGN
- Biblioteca USER SETUP
- OVERLAY LIBRARY
- CUSTOM FADER LIBRARY
- MACRO LIBRARY

A operação básica é quase idêntica em todas essas bibliotecas.

### OBSERVAÇÃO

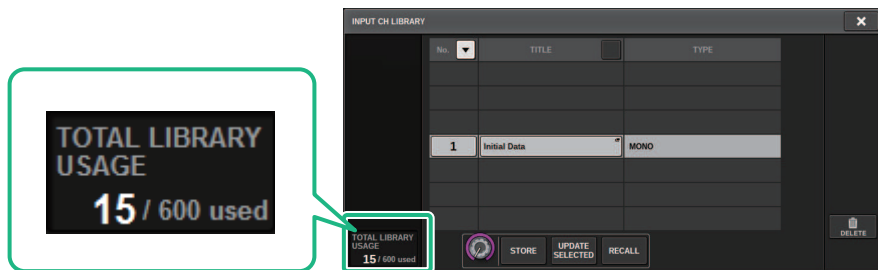
- A biblioteca PLUG-IN é subcategorizada em bibliotecas com base no tipo.
- A biblioteca NAME é subcategorizada em bibliotecas com base no tipo.

### Limites de predefinição nas bibliotecas

Até 600 predefinições de usuário podem ser armazenadas em todas as bibliotecas coletivamente. Você pode exibir o número total de predefinições no campo TOTAL LIBRARY USAGE.

### OBSERVAÇÃO

Se você tentar armazenar mais predefinições do que o máximo permitido, o botão STORE será desabilitado.



## Como chamar uma predefinição de uma biblioteca

Esta seção descreve como chamar uma predefinição de uma biblioteca.

### 1 Pressione o botão da ferramenta **LIBRARY**.

A tela de Biblioteca correspondente (Chamar) será aberta.

### 2 Gire o codificador de tela correspondente para selecionar o número de predefinição que você deseja chamar.

### 3 Pressione o botão **RECALL**.

Os dados da predefinição selecionada serão carregados e exibidos.

#### **OBSERVAÇÃO**

Algumas predefinições selecionadas como origem de chamada não podem ser chamadas para o item atualmente selecionado.

As seguintes restrições são aplicáveis para cada biblioteca:

- Biblioteca de canais

Na biblioteca OUTPUT CH, se o tipo de canal selecionado na lista não corresponder ao tipo de canal selecionado como destino de chamada, o indicador “CONFLICT” será exibido no lado direito da coluna TYPE. Ainda é possível chamar a predefinição enquanto o indicador “CONFLICT” é exibido. No entanto, observe que parâmetros não incluídos na predefinição chamada serão definidos como os valores padrão.

- Biblioteca OUTPUT EQ

Essa biblioteca é subcategorizada em três tipos: EQ do canal de saída, 8BandPEQ (a ser montada em INSERT) e EQ de MONITOR/CUE. Se você selecionar um tipo de predefinição diferente do destino, o indicador “CONFLICT” será exibido. Ainda é possível chamar a predefinição enquanto o indicador “CONFLICT” é exibido. No entanto, observe que parâmetros não incluídos na predefinição chamada serão definidos como os valores padrão ou permanecerão inalterados.

- Biblioteca de GEQs

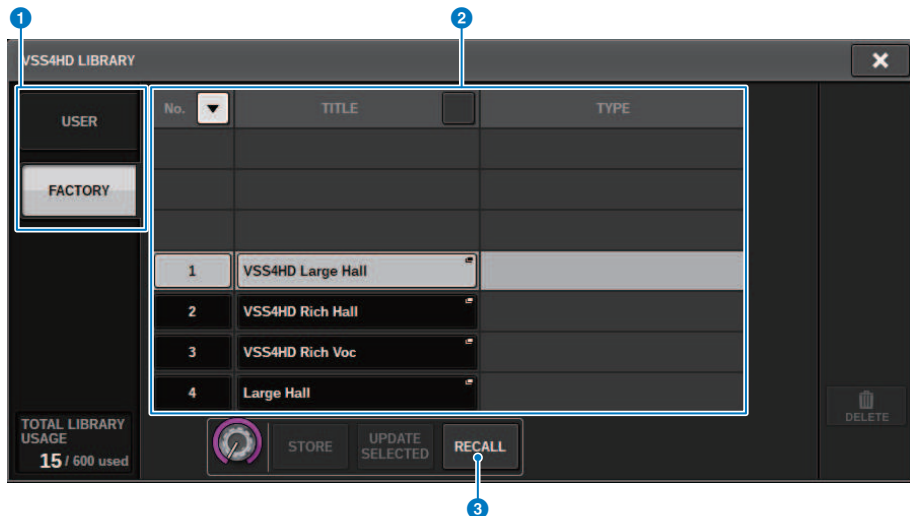
As predefinições armazenadas na biblioteca GEQ são subcategorizadas em dois tipos: 31BandGEQ e Flex15GEQ. Se uma predefinição de biblioteca 31BandGEQ incluir configurações de ganho para mais de 16 bandas, você não poderá chamá-la para Flex15GEQ.

- Biblioteca USER SETUP

Os dados de configuração criados no PM Editor só podem ser chamados com o PM Editor. Os dados de configuração criados na superfície de controle só podem ser chamados com a superfície de controle.

## Tela de Biblioteca (Chamar)

Cada tela de biblioteca contém os itens a seguir.



### 1 Botões de alternância de predefinições USER/FACTORY

Alternam entre a exibição de predefinições do usuário e de fábrica.

#### OBSERVAÇÃO

O botão de alternância de predefinições FACTORY aparece somente em telas de biblioteca para plug-ins que apresentam predefinições de fábrica.

### 2 Lista

Exibe os dados de configuração (predefinições) armazenados na biblioteca. A linha realçada na lista indica que o item está selecionado para uso.

#### OBSERVAÇÃO

A coluna direita na lista mostra informações relacionadas aos dados de configuração correspondentes (como o tipo de canal de saída, a dinâmica ou o tipo de efeito em uso).

### 3 Botão RECALL (chamar)

Chama uma predefinição para o item atualmente selecionado.

### 4 Botões Sort

Permite classificar por número da biblioteca ou nome da biblioteca.

## Armazenamento de dados de configurações em uma biblioteca

Esta seção descreve como armazenar dados de configurações em uma biblioteca.

### **1 Pressione o botão da ferramenta LIBRARY.**

“Tela de Biblioteca (Armazenar)” (p.133) será aberta.

### **2 Gire o codificador de tela correspondente para selecionar o número de predefinição no qual você deseja armazenar a configuração.**

### **3 Depois de selecionar o destino de armazenamento, pressione o botão STORE.**

Uma caixa de diálogo solicitará que você confirme a operação de armazenamento.

### **4 Para executar a operação de armazenamento, pressione o botão OK.**

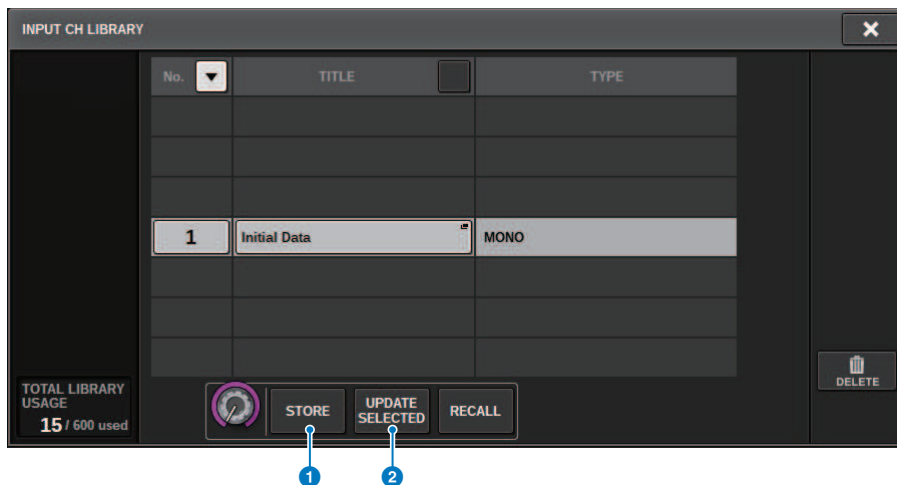
Os dados de configurações serão armazenados no número de predefinição selecionado na etapa 2. Se você decidir cancelar a operação de armazenamento, pressione o botão CANCEL em vez de OK.

#### **OBSERVAÇÃO**

É possível alterar o título dos dados de configurações após o armazenamento pressionando esse título na lista para abrir a janela pop-up TITLE EDIT (edição do título).

## Tela de Biblioteca (Armazenar)

Cada tela de biblioteca contém os itens a seguir.



❶ **Botão STORE (armazenar)**

Armazena a configuração de EQ ou Dynamics do canal atual, ou a configuração de GEQ/PEQ ou Plug-in.

❷ **Botão UPDATE SELECTED (atualizar selecionadas)**

Armazena a configuração atual, substituindo a predefinição selecionada.

## Exclusão de dados de configuração de uma biblioteca

Esta seção descreve como excluir uma predefinição de uma biblioteca.

### **1 Pressione o botão da ferramenta LIBRARY.**

“Tela de Biblioteca (Excluir)” (p.135) será aberta.

### **2 Gire o codificador de tela correspondente para selecionar o número de predefinição que você deseja excluir.**

### **3 Pressione o botão DELETE.**

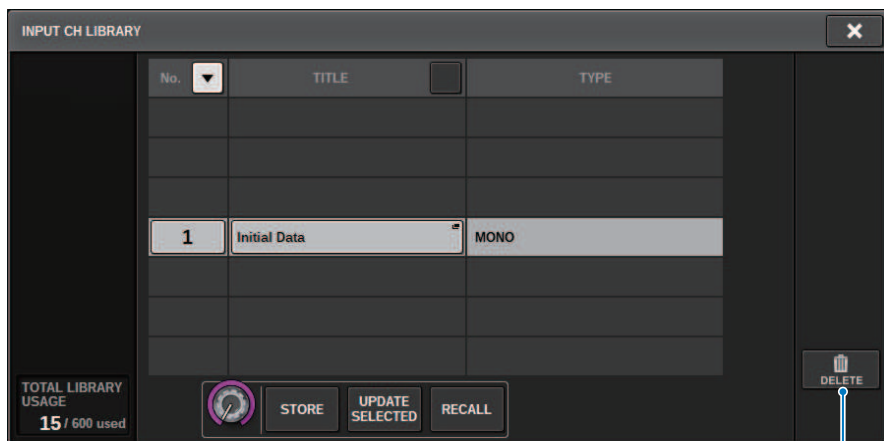
Uma caixa de diálogo solicitará que você confirme a operação de exclusão.

### **4 Para executar a operação de exclusão, pressione o botão OK.**

A predefinição selecionada na etapa 3 será excluída. Se você decidir cancelar a operação de exclusão, pressione o botão CANCEL em vez de OK.

## Tela de Biblioteca (Excluir)

Cada tela de biblioteca contém os itens a seguir.



### 1 Botão DELETE

Exclui a predefinição selecionada na lista.

## Configuração do par

Os canais próximos podem ser emparelhados e usados como um módulo estéreo.

### Canais de entrada

É possível emparelhar canais ímpares/pares ou canais pares/ímpares. Para canais de entrada única (monofônicos), o nível de panorâmica é nominal no centro e de +3 dB na extremidade esquerda ou direita. Para canais de entrada emparelhados, o nível de equilíbrio é nominal no centro e de +3 dB na extremidade esquerda ou direita.

### Barramentos MIX e MATRIX

É possível emparelhar barramentos MIX ímpares/pares adjacentes ou barramentos MATRIX.

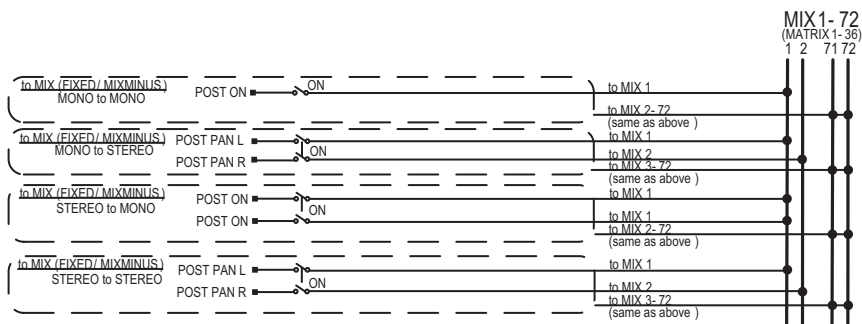
### OBSERVAÇÃO

Para obter informações sobre os parâmetros que podem ser vinculados com o uso da configuração de emparelhamento, consulte a lista de dados.

Quando barramentos MIX são emparelhados, o fluxo do sinal será alterado conforme descrito a seguir:

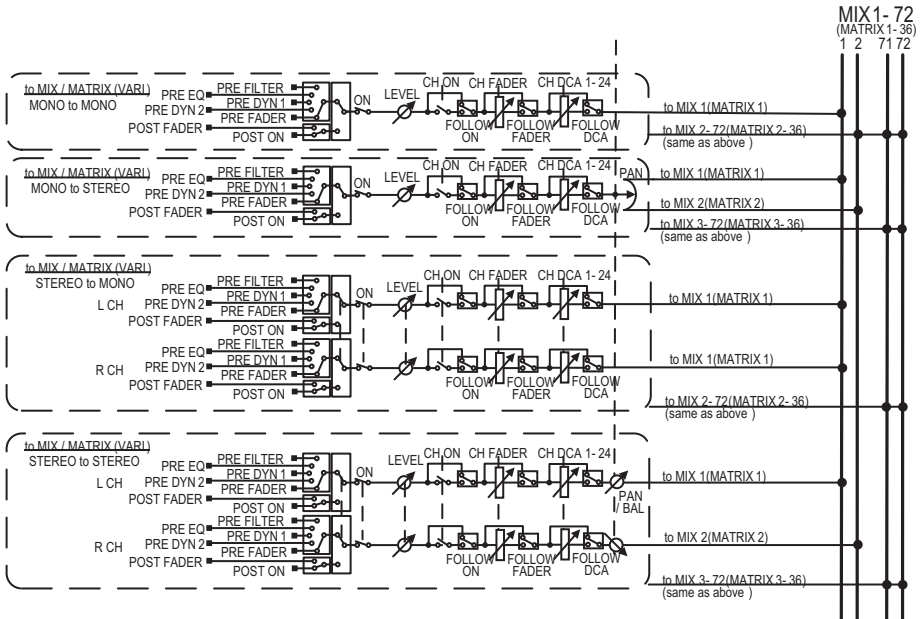
### CH para MIX

#### FIX

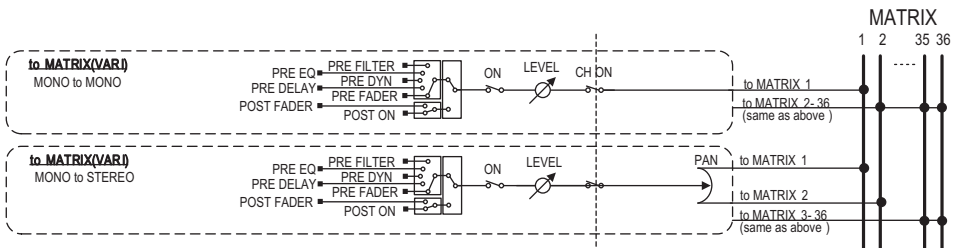


### CH para MIX

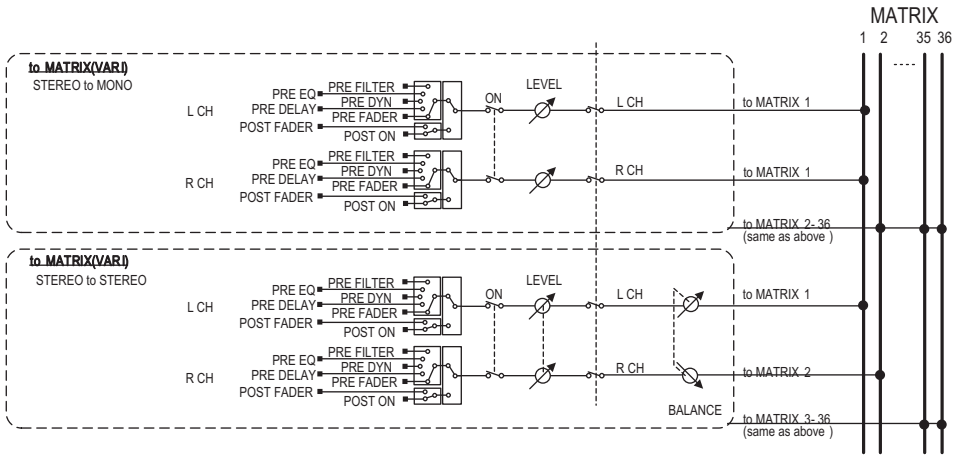
#### VARI



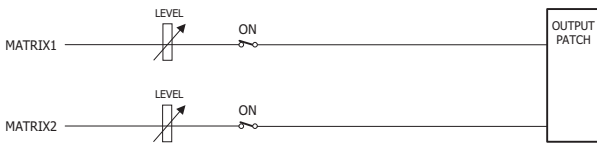
### MIX para MATRIX



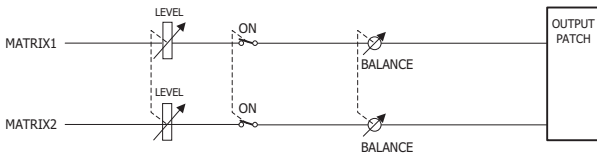
**MIX/STEREO para MATRIX**



**MATRIX (MONO) para OUTPUT PATCH**



**MATRIX (STEREO) para OUTPUT PATCH**



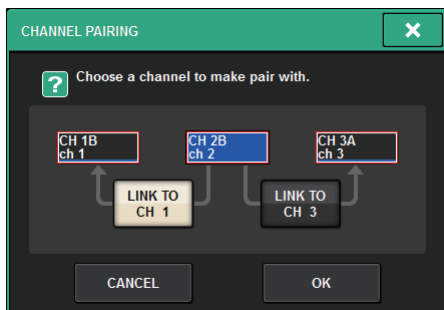
## Definição ou cancelamento do emparelhamento na tela SELECTED CHANNEL VIEW

Esta seção descreve como configurar ou cancelar o emparelhamento na tela SELECTED CHANNEL VIEW.

### 1 Pressione a tecla [VIEW] para acessar a tela SELECTED CHANNEL VIEW.



### 2 Pressione o botão de emparelhamento para acessar a janela pop-up CHANNEL PAIRING.

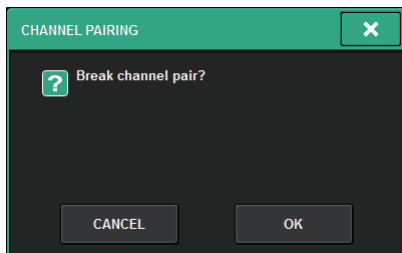


### 3 Selecione a direção do emparelhamento de canais e pressione o botão OK.

Operações básicas no painel > Definição ou cancelamento do emparelhamento na tela SELECTED CHANNEL VIEW

**4 Para cancelar o emparelhamento, pressione o botão de emparelhamento  mais uma vez.**

Uma janela será exibida solicitando que você confirme se deseja cancelar o emparelhamento.



**5 Pressione o botão OK.**

A configuração de emparelhamento será cancelada.

# Visão geral das telas

## Sobre a janela SELECTED CHANNEL VIEW

Essa janela mostra todos os parâmetros de mixagem do canal atualmente selecionado.



### ISOLATE



**1 Botão ON**

Ativa e desativa a função Isolate.

### RECALL SAFE

Este campo permite especificar as configurações de chamada segura.



### 1 Botão ON

Ativa ou desativa o status de chamada segura.

### 2 Botão pop-up

Pressione esse botão para abrir a janela pop-up RECALL SAFE. Esse botão indicará “PARTIAL” se a chamada segura se aplicar apenas a alguns parâmetros, e não a todas as configurações do canal. Indicará “All” se a recuperação segura se aplicar a todos os parâmetros. Se nenhum parâmetro for especificado, indicará “OFF”.

## SOLO SAFE



### 1 Botão ON

Ativa e desativa a função Solo Safe.

## MUTE SAFE

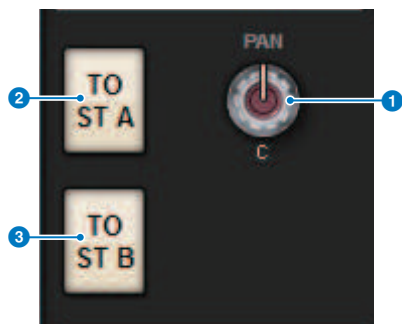


### 1 Botão ON

Ativa e desativa a função Mute Safe.

## Campo TO STEREO

Você pode controlar o equilíbrio estéreo dos sinais enviados do canal selecionado para o barramento STEREO ou a saída dos sinais dos barramentos MIX/MATRIX/STEREO. A indicação varia dependendo do canal selecionado, como a seguir:



### Se o canal selecionado for um canal de entrada ou canal MIX:

Use o botão giratório PAN do lado direito 1 para ajustar a panorâmica do sinal. Use o botão TO ST A 2 para ligar ou desligar o sinal a ser enviado ao barramento STEREO A. Use o botão TO ST B 3 para ligar ou desligar o sinal a ser enviado ao barramento STEREO B.

## OBSERVAÇÃO

Se os canais estiverem emparelhados para estéreo, o botão giratório PAN será substituído pelo botão giratório BALANCE.



Na janela pop-up TO STEREO, se o botão de seleção PAN/BALANCE estiver definido como PAN, os botões giratórios L e R PAN 4 serão exibidos, permitindo que você especifique a panorâmica do sinal. Se você usar o botão de seleção do modo ST/LCR para selecionar LCR, o botão giratório LCR 5 e o botão giratório CSR 6 serão exibidos. O botão LCR liga/desliga o sinal que é enviado do canal para o barramento STEREO, e o botão giratório CSR especifica a relação de nível entre o sinal que é enviado para o barramento STEREO A (L/R) e para o barramento STEREO B (C).

### Campo da faixa do atenuador



**1 LEVEL, medidor**

Exibe o nível POST ON de um canal.

**2 Botão CUE ON**

Ativa ou desativa o Cue Out. O botão também exibe os barramentos de sinalização selecionados.

**3 Botão ON**

Ativa ou desativa o canal.

**4 Botão giratório FADER**

Ajusta o nível do atenuador de canal.

## Campo CH MODE



### 1 Menu suspenso L/R PATH

Exibido se os canais de entrada estiverem emparelhados. Você pode selecionar MONO, STEREO, L/L ou R/R como a entrada de combinação de áudio para os canais de entrada.

### 2 Botões pop-up NAME

Pressione este botão para exibir a janela pop-up NAME/ICON EDIT.

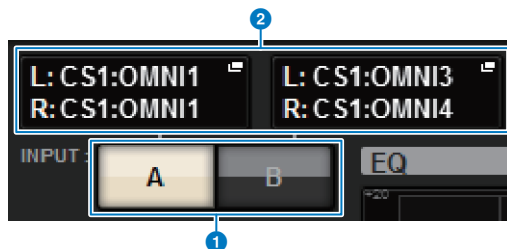
### 3 Botão pop-up de configuração de par

Pressione este botão para exibir a “Definição ou cancelamento do emparelhamento na tela SELECTED CHANNEL VIEW” (p.139).

### 4 Botão pop-up LIBRARY

Pressione esse botão para abrir a janela pop-up da biblioteca, onde é possível armazenar ou recuperar parâmetros do canal de entrada/saída (incluindo a configuração HA).

## Campo PATCH



### 1 Botões de alternância INPUT A/B

Alterna entre INPUT A e INPUT B.

### 2 Botão pop-up PATCH

Pressione este botão para abrir a janela do patch. O botão exibirá a configuração do patch. Se o canal selecionado for um canal STEREO ou um canal MIX/MATRIX atribuído como um par, um botão giratório OUTPUT BALANCE será mostrado, permitindo ajustar o equilíbrio de saída.

## Campo ANALOG GAIN



### 1 Botão giratório ANALOG GAIN

Define o ganho analógico de HA. Se a função Gain Compensation (compensação de ganho) for ativada, aparecerá um indicador azul mostrando a posição do ganho analógico quando a função foi ativada.

### 2 Medidor do HA

Exibe o nível imediatamente após o amplificador com cabeça analógico.

### 3 Indicador +48 V

Mostra o status ativado ou desativado da alimentação phantom (+48V) para o amplificador com cabeça.

### 4 Indicador HPF

Indica o status ativado/desativado do HPF imediatamente após o amplificador com cabeça externo.

### 5 Botão GANG

Esse botão é exibido se os canais estiverem emparelhados. Se esse botão estiver ativado, as diferenças no ganho analógico do HA serão mantidas e o botão GANG de ganho digital também será ativado.

## Campo SILK



### 1 Botão giratório SILK [TEXTURE]

Ajusta o parâmetro Silk TEXTURE.

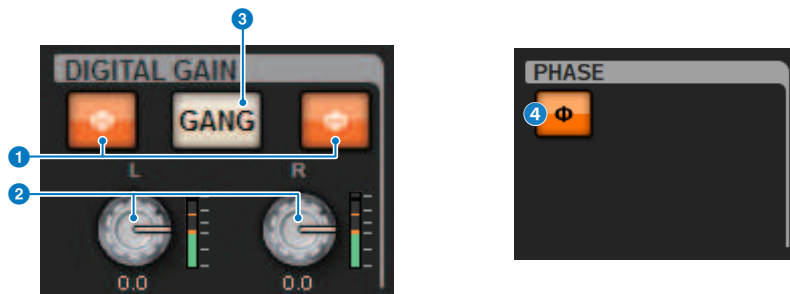
### 2 Tecla SILK [ON]

Ativa ou desativa o Silk.

### 3 Tecla SILK [BLUE/RED]

Alterna entre caracteres do Silk BLUE e RED: “BLUE” para dar solidez e potência e “RED” para energia efervescente.

## Campo DIGITAL GAIN/PHASE



### 1 Botão $\Phi$ (fase)

Altera a fase do sinal de entrada do amplificador com cabeça entre fase normal (cinza) e fase reversa (laranja).

### 2 Botão giratório DIGITAL GAIN

Exibe o valor de configuração do ganho digital. Use o codificador de tela para ajustar o ganho digital. Se a função Gain Compensation estiver ativada, esse botão giratório ajustará o nível da entrada do sinal para o canal selecionado.

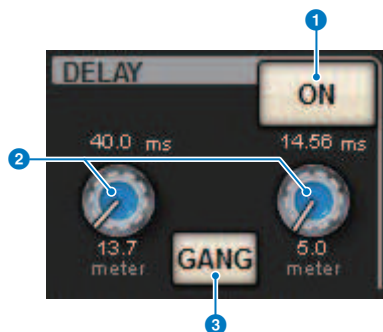
### 3 Botão GANG

Esse botão é exibido se os canais estiverem emparelhados. Se esse botão estiver ativado, as diferenças no ganho digital serão mantidas e o botão GANG de ganho digital também será ativado.

### 4 Botão Polarity

Inverte a fase dos sinais de entrada e saída.

## Campo DELAY



### 1 Botão DELAY ON

Ativa ou desativa a função de atraso para o canal selecionado.

### 2 Tempo de atraso

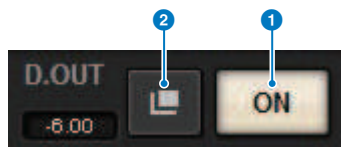
Mostra o tempo de atraso. Use o codificador de tela correspondente para ajustar o tempo de atraso. Além disso, você pode pressionar um desses valores para exibir a janela pop-up DELAY TIME, onde é possível definir o tempo de atraso.

### 3 Botão GANG

Esse botão é exibido se os canais estiverem emparelhados. Se esse botão estiver ativado, as diferenças no tempo de atraso serão mantidas.

### Campo DIRECT OUT (somente para canais de entrada)

Esse campo permite ativar ou desativar a saída direta para o canal de entrada selecionado.



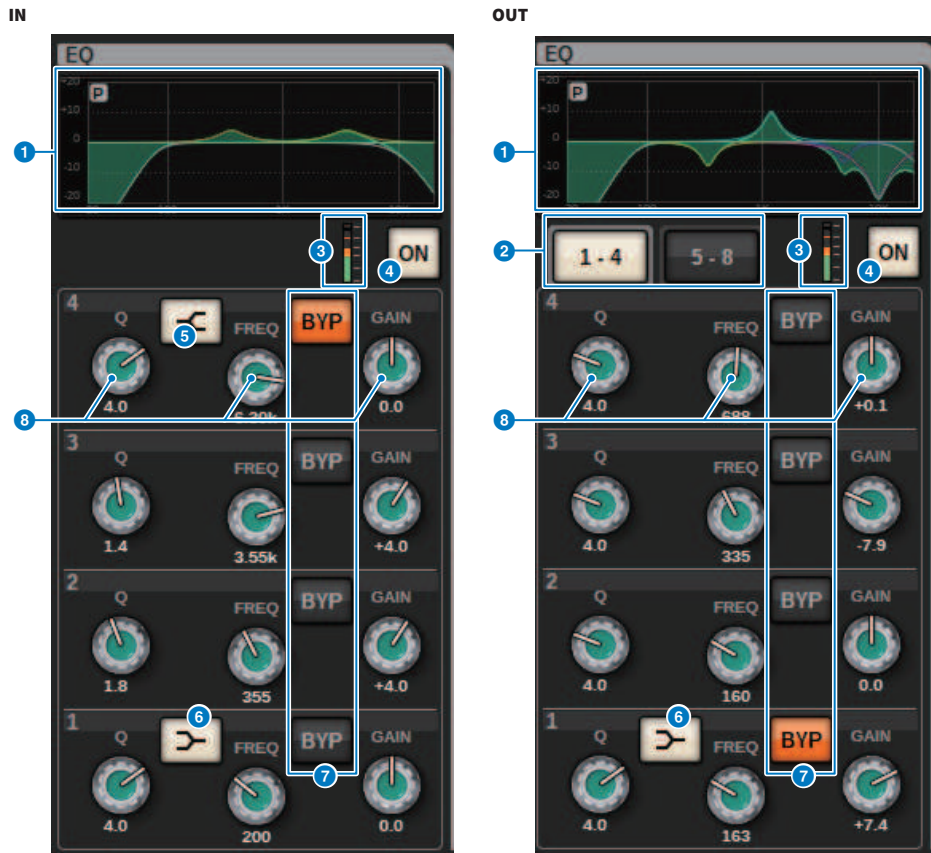
#### 1 Botão ON

Ativa ou desativa a saída direta.

#### 2 Botão pop-up do patch de saída direta

Pressione esse botão para abrir a “Janela pop-up INSERT/D.OUT (1CH)” (p.507). O valor do nível de saída direta aparecerá à esquerda do botão.

## Campo EQUALIZER



### 1 Gráfico de EQ

Esse campo indica as características aproximadas da resposta do EQ. Pressione este campo para abrir a “Janela pop-up EQ (1 canal)” (p.482), onde é possível definir HPF, LPF e EQ.

### 2 Guias (somente para canais de saída)

Use essas guias para selecionar uma banda que você deseja visualizar na tela.

### 3 Medidores de nível EQ IN/OUT

Indicam o nível de pico dos sinais antes e depois do EQ. No caso de um canal estéreo, esses medidores indicam o nível dos canais L (E) e R (D).

### 4 Botão EQ ON/OFF

Ativa ou desativa o EQ.

### 5 Botão HIGH SHELVING ON/OFF

Ligue esse botão para alternar a banda HIGH para um filtro do tipo degrau.

**6 Botão LOW SHELVING ON/OFF**

Ligue esse botão para alternar a banda LOW para um filtro do tipo degrau.

**7 Botão BYP (BYPASS)**

Ignora temporariamente o EQ para cada banda.

**8 Botões giratórios de configuração de parâmetros do EQ**

Indicam os parâmetros Q, FREQUENCY e GAIN para cada banda. Quando esse botão giratório é pressionado, o nome e o valor do parâmetro são exibidos na parte superior da área do nome do canal e podem ser ajustados usando o codificador de tela.

### Campo LPF

Esse campo permite definir o LPF.



**1 Botão giratório LPF**

Especifica a frequência de corte do filtro passa-baixas.

**2 Botão ON**

Ativa/desativa o LPF.

**3 Botão de seleção do tipo de LPF**

Permite definir a atenuação do LPF por oitava como -6 dB/oit ou -12 dB/oit.

### Campo HPF

Esse campo permite definir o HPF.



**1 Botão giratório HPF**

Define a frequência de corte do HPF.

**2 Botão ON**

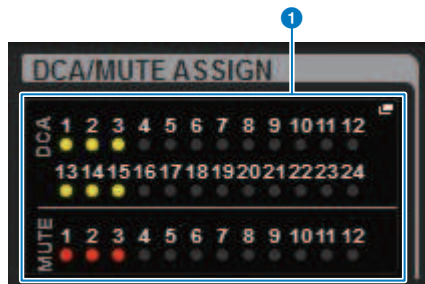
Ativa/desativa o HPF.

### 3 Botão de seleção do tipo de HPF

permite definir a atenuação do HPF por oitava como -6 dB/oit, -12 dB/oit, -18 dB/oit ou -24 dB/oit.

## Campo DCA/MUTE

Esse campo exibe o grupo de DCA ou sem áudio ao qual o canal está atribuído.



### 1 Botão pop-up de grupo DCA/sem áudio

Indica o grupo de DCA e sem áudio ao qual o canal está atribuído. Pressione esse botão para abrir a janela pop-up DCA/MUTE ASSIGN (1CH).

#### OBSERVAÇÃO

Cada indicador piscará quando o canal silenciado MUTE GROUP CONTROL estiver ON ou DCA MAIN estiver OFF.

## Campo INSERT

Esse campo permite especificar configurações de inserção.



### 1 Botão ON

Ativa ou desativa a inserção.

### 2 Botões de plug-in

Se nada for inserido, cada botão exibirá “BLANK”. Se você pressionar um botão BLANK, aparecerá uma janela onde você poderá inserir um plug-in. Se um plug-in já estiver inserido, aparecerá uma janela onde será possível definir os parâmetros do plug-in. Além disso, o indicador de nível aparecerá no canto superior direito.

#### OBSERVAÇÃO

Se um plug-in inserido for ignorado, o ícone do botão do plug-in ficará escuro.

## Campo DYNAMICS 1/DYNAMICS 2

Esse campo permite visualizar e definir os parâmetros do Dynamics 1/2. Pressione o medidor ou o botão selecionado para abrir a janela pop-up DYNAMICS 1/2, onde é possível especificar configurações detalhadas de parâmetros.



### 1 Gráfico do DYNAMICS 1

Indica o nome abreviado do tipo de processador de dinâmica e o valor limite selecionado para Dynamics 1. O gráfico de características de entrada/saída, medidor de GR (redução de ganho), indicador de nível de entrada/saída, valores limite e tipo de dinâmica são exibidos.

### 2 Gráfico do DYNAMICS 2 (somente canais de entrada)

Indica o nome abreviado do tipo de processador de dinâmica e o valor limite selecionado para Dynamics 2. O gráfico de características de entrada/saída, medidor de GR (redução de ganho), indicador de nível de entrada/saída, valores limite e tipo de dinâmica são exibidos.

### OBSERVAÇÃO

Para obter detalhes sobre a abreviatura dos tipos de processadores dinâmicos, consulte a janela pop-up DYNAMICS 1/2. (Janela pop-up DYNAMICS 1/2)

Tipos de dinâmica						
GATE/DUCKING	THRESHOLD	RANGE	—	ATTACK	HOLD	DECAY
COMP/EXPANDER	THRESHOLD	RATIO	OUTGAIN	ATTACK	RELEASE	KNEE
DE-ESSER	THRESHOLD	FREQ	Q	—	—	TYPE
FET LIMITER	INPUT	RATIO	OUTPUT	ATTACK	RELEASE	—
DIODE BRIDGE COMP	THRESHOLD	RATIO	GAIN	—	RECOVERY	—

### 3 Botão ON

Ativa ou desativa o processador dinâmico.

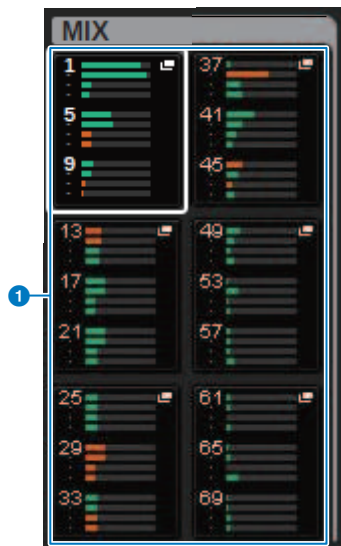
**4 Limite**

Define o limite. Quando esse botão giratório é pressionado, o nome e o valor do parâmetro são exibidos na parte superior da área do nome do canal.

**5 Parâmetro**

Mostra os valores dos parâmetros que variam dependendo do tipo de dinâmica selecionado no momento. Quando esse botão giratório é pressionado, o nome e o valor do parâmetro são exibidos na parte superior da área do nome do canal.

## Campo MIX/MATRIX SENDS



### 1 Botões pop-up MIX (somente canais de entrada/MATRIX)

Mostra o nível enviado do canal selecionado pelo canal de entrada para o barramento MIX. Mostra o nível enviado do barramento MIX no canal MATRIX para o canal selecionado. Pressione para distribuir os parâmetros de emissão para o codificador de tela. Pressione novamente para alternar entre as janelas SEND FROM (ENVIAR DE) e SEND TO (ENVIAR PARA).

### OBSERVAÇÃO

No CS-R5, quando o codificador está no modo de faixa de canal, a tela alterna entre SEND FROM e SEND TO quando este é pressionado.

Ativado com PRE



Ativado com POST

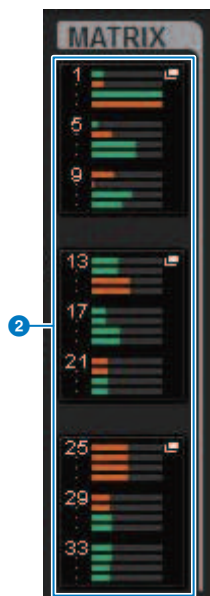


Desativado com PRE



Desativado com POST





**2 Botões pop-up MATRIX (somente canais de entrada/MIX/STEREO)**

Cada botão mostra o nível do sinal enviado do canal selecionado para o barramento MATRIX. Pressione para distribuir os parâmetros de emissão para o codificador de tela. Pressione novamente para alternar entre as janelas SEND FROM (ENVIAR DE) e SEND TO (ENVIAR PARA).

## Sobre a janela OVERVIEW

Esta janela exibe os principais parâmetros dos 12 canais selecionados para a camada de uma só vez.

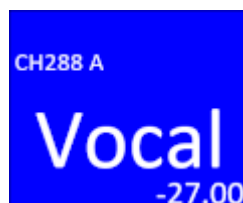


### Área do nome do canal

A parte superior da área do nome do canal exibe o número do canal e o status da configuração do patch e do VSC. A parte central da área do nome do canal exibe o nome e o ícone do canal. A parte inferior do nome do canal exibe o status da sobreposição e do atenuador.

#### Canal selecionado

O canal está ativado

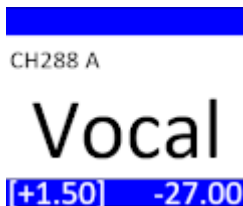


#### Canal não selecionado

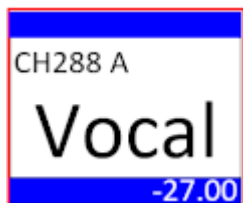
O canal está ativado



Canal com sobreposição ativada



Canal com a função Isolate ativada



Canal vinculado temporariamente



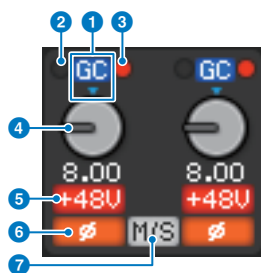
Canal não atribuído



## Campo HA GAIN

Define o ganho analógico/digital do amplificador com cabeça (head amp, HA). Ele também exibe o status operacional do HA. O conteúdo exibido deste campo muda dependendo do status dos patches e da configuração do sistema.

### Para ganho analógico



**1 Indicador GC**

Se a função Gain Compensation estiver ativada, esse indicador aparecerá e mostrará o valor de ganho fixo da saída do sinal para a rede TWINLANE ou rede Dante.

**2 Indicador PRE GC OVER**

Acende para indicar que um sinal foi cortado antes da compensação de ganho.

**3 Indicador POST GC OVER**

Acende para indicar que um sinal foi cortado depois da compensação de ganho.

**4 Botão giratório ANALOG GAIN**

Mostra o valor de configuração de ganho analógico do HA. Use o codificador de tela para ajustar o ganho. Se a compensação de ganho estiver ativada, um indicador mostrará a posição do ganho analógico no momento em que a compensação de ganho foi ativada.



**5 Indicador +48 V**

Mostra o status ativado ou desativado da alimentação phantom (+48V) para o amplificador com cabeça. Esse indicador só será exibido se o amplificador com cabeça estiver interligado ao canal.

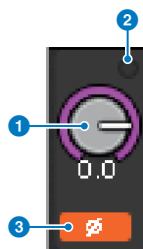
**6 Indicador**

Mostra o status de configuração de fase para a entrada do amplificador com cabeça.

**7 Indicador M/S**

Esse indicador é exibido quando a função M/S Decode está habilitada.

**Para ganho digital**



**1 Botão giratório DIGITAL GAIN**

Exibe o valor de configuração do ganho digital. Use o codificador de tela para ajustar o ganho digital. Se a função Gain Compensation estiver ativada, esse botão giratório ajustará o nível da entrada do sinal para o canal de entrada.

**2 Indicador OVER**

Acende quando um sinal na porta de entrada ou na saída do suporte é cortado. Esse indicador é exibido somente se um canal de entrada for selecionado.

**3 Indicador**

Mostra o status de configuração de fase para cada canal.

**OBSERVAÇÃO**

Você pode exibir o ganho analógico ou o ganho digital na tela OVERVIEW usando a configuração GAIN SHOWN ON OVERVIEW SCREEN na tela PREFERENCES.

**Campo SILK**

Exibe o status da configuração SILK. Um gráfico de barras à direita exibe a TEXTURE do processamento SILK.

SILK BLUE ativado



SILK BLUE desativado



SILK RED ativado



SILK RED desativado



**Campo DELAY**

Esse campo exibe o status de atraso do canal de entrada ou canais de saída correspondentes. Pressione esse campo para abrir a janela pop-up DELAY (12CH).



Esse campo exibe o status de atraso do canal de entrada ou canais de saída correspondentes. Pressione esse campo para abrir a janela pop-up DELAY (12CH).

### 1 Indicador DELAY ON/OFF

Indica o status ativado/desativado do atraso.

## Campo INSERT/DIRECT OUT

Esse campo permite fazer configurações de inserção e saída direta. Pressione esse campo para abrir a janela pop-up INSERT/D.OUT 1CH.



### 1 Indicador DIRECT OUT ON/OFF (somente para canais de entrada)

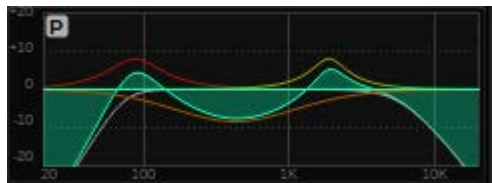
Indica o status ativado/desativado da saída direta.

### 2 Indicador INSERT ON/OFF

Exibe o status ativado/desativado da inserção. Os seguintes indicadores exibem o status da montagem da inserção:

	Um plug-in, GEQ/PEQ ou unidade externa é inserido no ponto de inserção.
	Ignorado
	Indicador de nível
	Cinza: $-\infty$
	Verde: $<-18$ dB
	Amarelo: $-18$ dB $\leq$ , $\leq 0$ dB
	Vermelho: $0$ dB $<$

## Campo EQ



Esse campo indica as características aproximadas da resposta do EQ. Pressione esse campo para abrir a janela pop-up HPF/EQ (1CH), onde é possível especificar as configurações de HPF, LPF e EQ. Esse campo ficará acinzentado nos canais para os quais o EQ está desabilitado.

## Campo DYNAMICS 1/2



Este campo exibe o valor limite, medidor e tipo de processador dinâmico abreviado para Dynamics 1/2. Pressione esse campo para abrir a janela pop-up DYNAMICS 1/2 (1CH). Se GATE for selecionado como tipo de dinâmica, um indicador será exibido para mostrar o status do gate. Se o processador dinâmico for de qualquer tipo diferente de GATE, o nome abreviado do tipo será exibido nesse campo e a configuração do

limite será indicada como uma linha horizontal no medidor. Para obter informações sobre o nome abreviado e os indicadores GATE exibidos, consulte (janela pop-up DYNAMICS1/2). Além disso, o status ativado/desativado da dinâmica é exibido no tipo.

## Campo SEND

Esse campo mostra o nível de emissão, o nome do barramento de saída e o status ativado/desativado de emissão para 12 barramentos.



Para selecionar os 12 barramentos de destino, use as teclas MIX/MATRIX SENDS [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72] no painel. Use os codificadores de tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para ajustar o nível de emissão de cada barramento. Pressione o botão do barramento que deseja controlar para atribuir o botão a um dos codificadores de tela. Se estiver atribuído ao botão giratório [TOUCH AND TURN], pressione-o novamente para abrir a janela pop-up SENDS TO. Se os canais implantados em uma baía forem canais MATRIX, pressione o botão giratório para abrir a janela pop-up SENDS FROM. A exibição desse campo varia dependendo do tipo de barramento de destino.

Se o barramento de destino for VARI (monofônico):

A cor do botão giratório e a cor do ponteiro indicam o status ativado/desativado e pré/pós de emissão. Se a emissão estiver desativada, a cor do botão será cinza. Com a configuração posterior, a cor do ponteiro do botão giratório ficará preta.



### Se o barramento de destino for VARI (estéreo):

Se um par de barramentos (de número par e ímpar) estiver em estéreo, o botão giratório esquerdo funcionará como o botão giratório PAN e o botão direito funcionará como o botão giratório SEND.



**Se o barramento de destino estiver definido como FIXED:**

O botão SEND ON/OFF para cada barramento é mostrado no lugar do botão giratório.



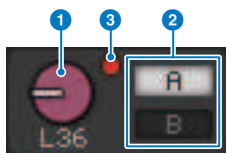
**Campo TO STEREO**

Esse campo exibe o status ativado/desativado e a configuração de panorâmica/equilíbrio do sinal enviado ao barramento STEREO. Pressione este botão giratório e você poderá usar o codificador de tela e o botão [TOUCH AND TURN] para ajustar o valor. Se você pressionar o botão mais uma vez, a janela pop-up TO STEREO aparecerá. Esse campo varia dependendo do tipo do canal selecionado.

**Quando um canal de entrada ou o canal MIX é selecionado:**

**1 Botão giratório TO STEREO PAN**

Define a panorâmica/equilíbrio de um sinal roteado para o barramento STEREO. Pressione o botão giratório para abrir a janela pop-up TO STEREO.



**2 Indicadores TO ST A/TO ST B**

Mostra o status de um sinal enviado ao barramento STEREO A/STEREO B. Se um canal de entrada ou MIX estiver definido como o modo LCR, o indicador LCR será exibido.



**3 Indicador de corte  $\Sigma$**

Acende para indicar que um sinal foi cortado em algum ponto do canal.



**Quando os canais MATRIX ou STEREO são selecionados:**

Se os canais STEREO forem selecionados, o equilíbrio estéreo será exibido. Além disso, se os canais MATRIX estiverem emparelhados, o equilíbrio será exibido. O indicador de corte  $\Sigma$  será exibido se o sinal for cortado em algum ponto do canal.

## Campo DCA

Um DCA (1–24) ao qual o canal está atribuído é exibido na primeira e/ou segunda linha desse campo. Pressione esse campo para abrir a janela pop-up DCA/MUTE ASSIGN (1CH).



## OBSERVAÇÃO

Cada indicador piscará quando o canal silenciado MUTE GROUP CONTROL estiver ON ou DCA MAIN estiver OFF.

## Campo do grupo Mute

O grupo sem áudio (1-12) ao qual o canal está atribuído é exibido na terceira linha desse campo. Se esse canal tiver sido removido temporariamente (SAFE) do grupo sem áudio, um destaque será aplicado. Pressione esse campo para abrir a janela pop-up DCA/MUTE ASSIGN (1CH).

## OBSERVAÇÃO

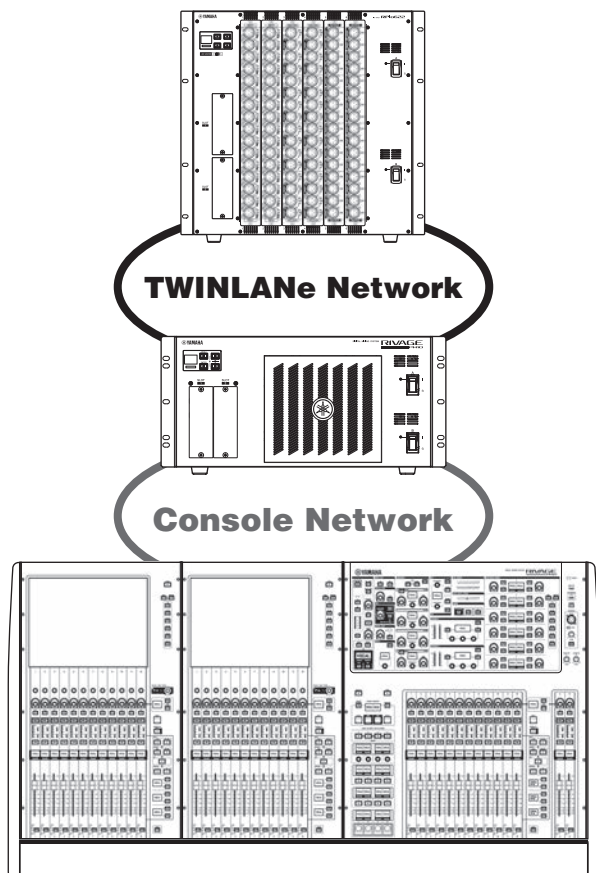
Pressione a tecla [SHIFT] para exibir o botão de troca do bloco de emissão no campo do grupo DCA/sem áudio.



# Guia rápido

## Sistema básico

Esta seção descreve um procedimento básico para configurar seu sistema RIVAGE PM10.



O sistema no exemplo consiste nos seguintes dispositivos:

- Superfície de controle (CS-R10) x 1
- Mecanismo DSP (DSP-R10) x 1
- Rack de E/S (RPio622) x 1
- Placa HY (HY256-TL) × 2
- Placa RY (RY16-ML-SILK) × 1
- Placa RY (RY16-DA) × 1

### Procedimento de configuração

“Instalar placas opcionais” (p.165)

## Guia rápido > Sistema básico

“Atribuir a ID da unidade” (p.171)

“Conectar os dispositivos” (p.173)

“Ligar a alimentação ao sistema” (p.175)

Configurar o wordclock

“Atribuição de canais à rede TWINLANe” (p.177)

Fazer o patch das portas de entrada

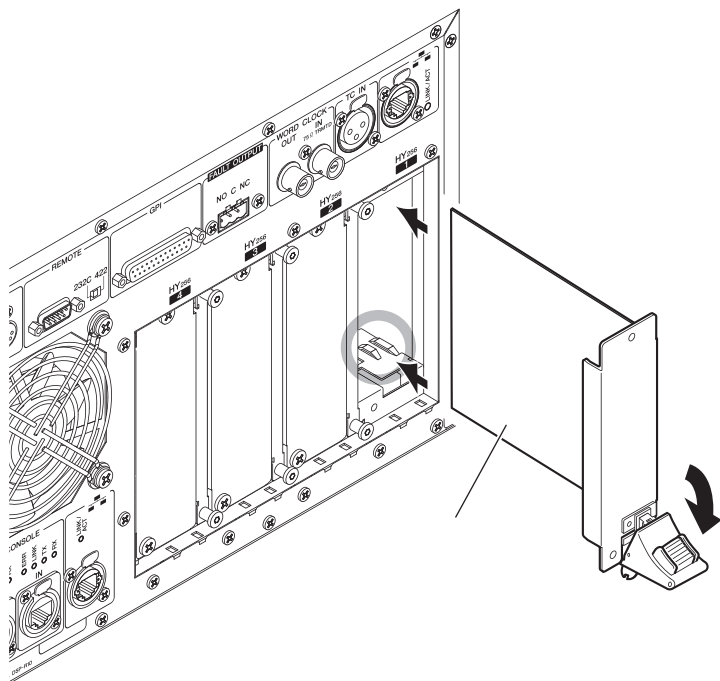
Fazer o patch das portas de saída

Especificar o ganho analógico do HA (amplificador com cabeça)

Rotear os sinais do canal de entrada para o barramento STEREO



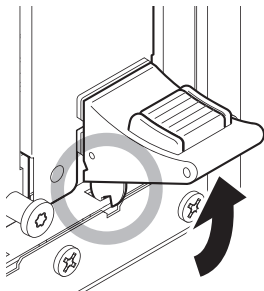
- 3** Alinhe as duas bordas da placa HY aos trilhos da parte interna do compartimento e, em seguida, insira a alavanca no compartimento com o controle de instalação da placa pressionado para baixo.





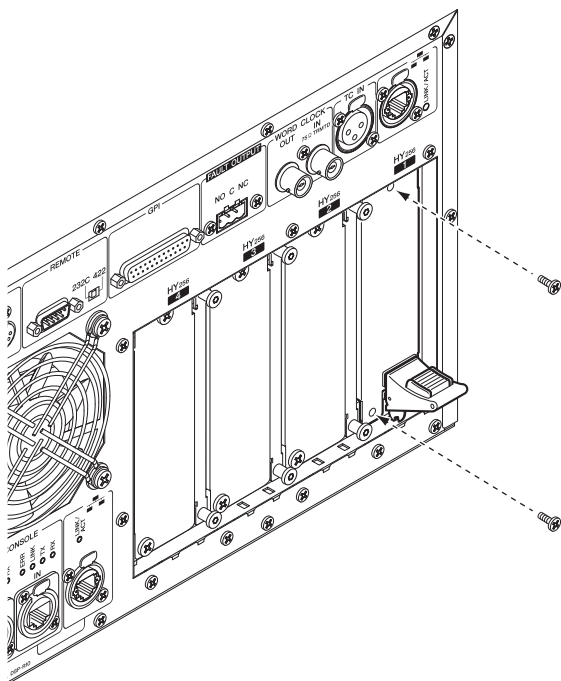
### **OBSERVAÇÃO**

Se a garra da alavanca não encaixar, puxe um pouco a placa e depois empurre-a.



## **5 Prenda a placa com os parafusos usados anteriormente para prender a tampa do compartimento.**

Se a placa não ficar bem presa, poderá haver falha ou mau funcionamento do componente.



### **Instalar a placa RY**

Insira a placa de entrada de linha/microfone (RY16-ML-SILK) no compartimento 1 da placa RY no rack de E/S.  
Insira a placa de saída analógica (RY16-DA) no compartimento 2 da placa RY no rack de E/S.

## Instalar uma placa RY

### 1 Certifique-se de que os dois indicadores de alimentação estejam desligados (off).

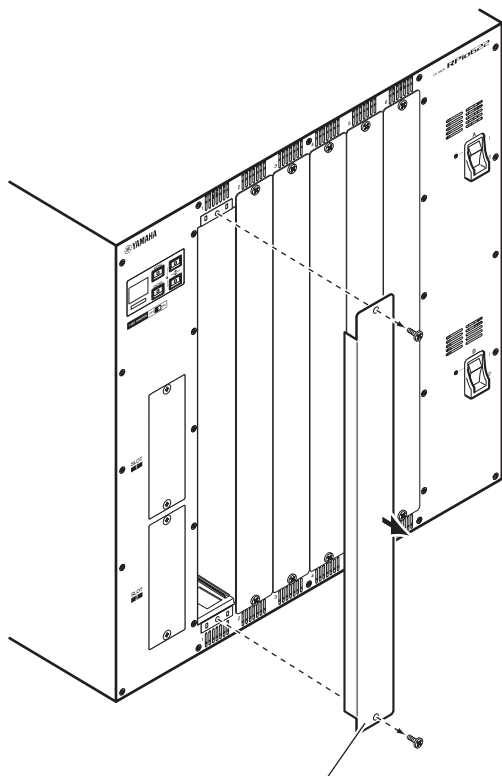


#### CUIDADO

- A instalação ou remoção de uma placa com a alimentação ligada pode causar falha do componente ou choque elétrico.

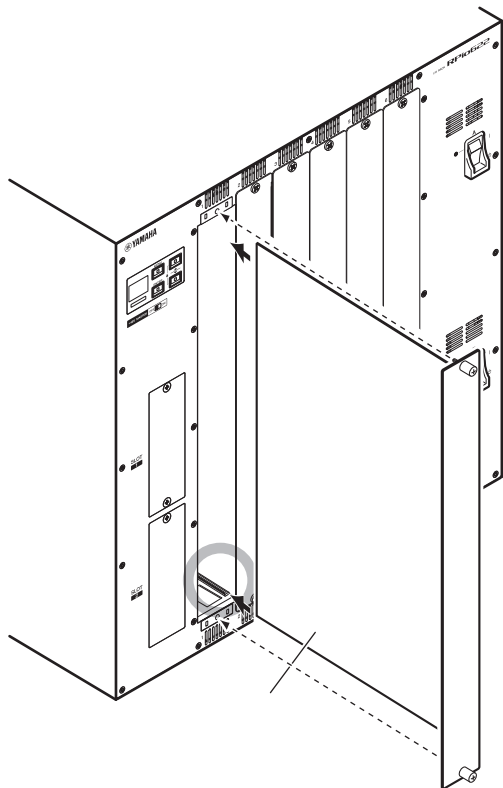
### 2 Remova os parafusos que prendem a tampa do compartimento para retirá-la.

Mantenha a tampa e os parafusos de fixação em lugar seguro para uso posterior.



### **3 Alinhe as duas bordas da placa aos trilhos da parte interna do compartimento e insira a placa no compartimento.**

Empurre a placa o máximo possível no compartimento para que o conector na extremidade da placa seja inserido corretamente no conector interno do compartimento.



### **4 Prenda a placa usando os parafusos presos a ela.**

Se a placa não ficar bem presa, poderá haver falha ou mau funcionamento do componente.

#### **OBSERVAÇÃO**

Use uma ferramenta, como uma chave de fenda, para apertar bem os parafusos e prender as placas. Os compartimentos na unidade estão bem estruturados e protegidos, de forma que as placas se encaixarão firmemente nos compartimentos. Se os parafusos não estiverem apertados o suficiente, a placa pode não ficar bem protegida e outras placas poderão não encaixar facilmente nos compartimentos.

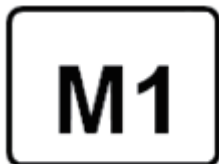
## Atribuir a ID da unidade

É necessário atribuir uma Unit ID exclusiva para cada dispositivo, de forma que o sistema reconheça os dispositivos conectados. Você pode visualizar a Unit ID na tela LCD de cada dispositivo.

### Atribuir a Unit ID ao mecanismo DSP e ao rack E/S

- 1 Ligue a alimentação (A e B) no mecanismo DSP e no rack de E/S para o qual você deseja atribuir a Unit ID.**

O número da Unit ID será exibido. Rack de E/S: M1 - 8, S1 - 8

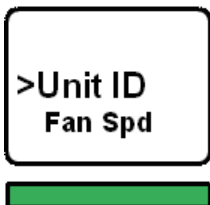


Mecanismo DSP: 1 - 4 (1A/1B - 4A/4B)



- 2 Pressione a tecla [MENU].**

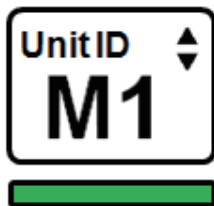
A tela de menu será exibida.



- 3 Pressione as teclas [▲]/[▼] para mover o cursor para a "Unit ID."**

**4 Pressione a tecla [ENTER].**

A tela de configuração da Unit ID será exibida.



**5 Pressione as teclas [▲]/[▼] para selecionar o número da “Unit ID” desejada.**

**6 Pressione a tecla [ENTER] para confirmar o número da ID da unidade selecionada.**

Se você pressionar a tecla [MENU] antes que a configuração da Unit ID seja confirmada, a tela inicial será exibida.

**7 O dispositivo exibirá a tela “setup complete” (configuração concluída) e será reiniciado automaticamente.**



**8 Atribua a Unit ID a outros dispositivos da mesma maneira.**

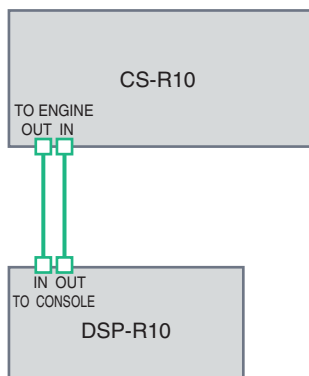
Certifique-se de definir um número de Unit ID exclusivo para cada dispositivo.

**9 Depois de concluir as configurações, desligue a alimentação.**

## Conectar os dispositivos

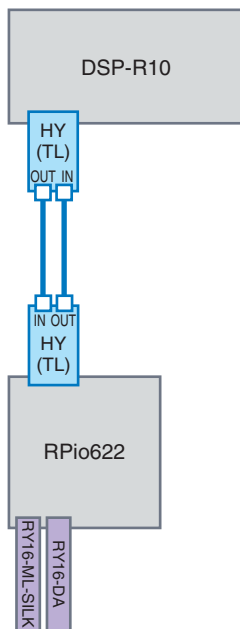
Certifique-se de que os indicadores de alimentação estejam desligados.

### Conectar a superfície de controle ao mecanismo DSP



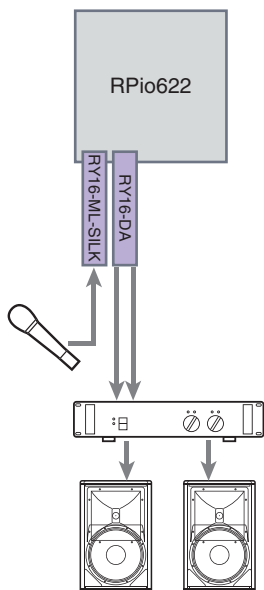
Use cabos Ethernet para ligar os conectores TO ENGINE OUT/IN (saída/entrada do mecanismo) da superfície de controle aos conectores TO CONSOLE OUT/IN (saída/entrada do console) do mecanismo DSP.

### Conectar os mecanismos DSP ao rack de E/S



Use cabos de fibra óptica para ligar os conectores TWINLANE IN/OUT da placa HY (instalada no mecanismo DSP) aos conectores TWINLANE OUT/IN da placa HY (instalada no rack de E/S).

Conexões de entrada e saída do áudio



1 Conexão de entrada analógica - Conecte um microfone ou componente de nível de linha aos conectores de entrada da placa RY (RY16-ML-SILK).

### **OBSERVAÇÃO**

No status padrão, não há configurações de patch para esses conectores de entrada. Antes de poder usar sinais nesses conectores como a entrada, é necessário fazer as configurações de patch.

2 Conexão de saída analógica - Conecte um sistema de alto-falante aos conectores de saídas da placa RY (RY16-DA) para aplicar patch aos sinais nos canais de saída (MIX, MATRIX ou STEREO), sinais do monitor e sinais do indicador.

### **Conexões de E/S digitais**

Antes de conectar o equipamento de áudio digital, é necessário instalar uma placa opcional no rack de E/S e no mecanismo DSP. Você também pode usar o conector AES/EBU na superfície de controle.

## Ligar a alimentação ao sistema

Depois que a configuração e as conexões da Unit ID estiverem concluídas, ligue a alimentação em todos os dispositivos conectados. Assim que a superfície de controle iniciar, as informações dos dispositivos conectados serão automaticamente coletadas e todos os dispositivos serão sincronizados. Uma janela pop-up será exibida. Selecione a direção da sincronização de dados (Engine -> Console; ou Console -> Engine) e pressione o botão SYNC.



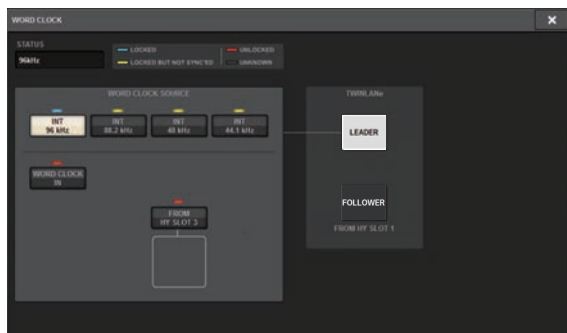
## Configuração do wordclock

O sistema inteiro deve se sincronizar com o wordclock.

### 1 Pressione o botão WORD CLOCK na tela SETUP.



### 2 Selecione a fonte de relógio.



O valor padrão é 96 kHz. Se a unidade estiver funcionando corretamente com o wordclock selecionado, o indicador do relógio selecionado acenderá em azul e a frequência do relógio será exibida no canto superior esquerdo do campo LEADER CLOCK SELECT.

### 3 Para fechar a janela pop-up WORD CLOCK, pressione o símbolo "x" localizado na parte superior direita.

O sistema retornará à tela SETUP (configuração).

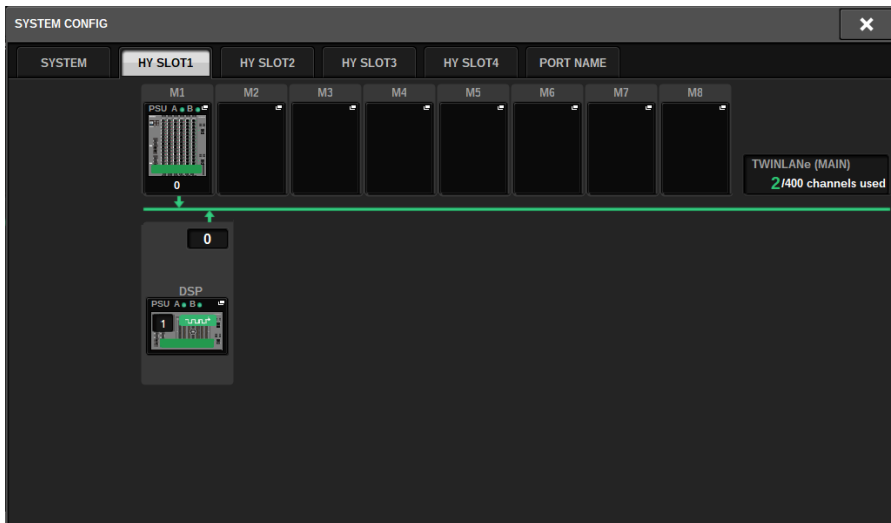
## Atribuição de canais à rede TWINLANE

Esta seção descreve como selecionar os canais do mecanismo DSP e rack de E/S que serão a saída para a rede TWINLANE e como fazer as configurações para reservar a largura de banda da rede.

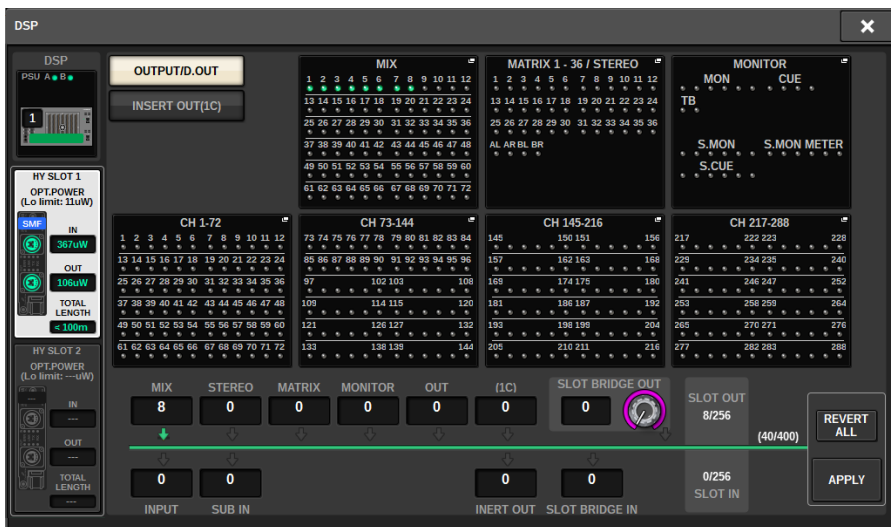
### 1 Pressione o botão SYSTEM CONFIG na tela SETUP.



## 2 Pressione o botão DSP na guia HY SLOT1.



A janela pop-up DSP será exibida.



## 3 Pressione o botão pop-up de atribuição do canal desejado.

Nesse caso, selecione STEREO. A janela pop-up TWINLANE CONFIGURATION é exibida.

## 4 Ative os botões de seleção do canal desejado.

Neste caso, selecione STA L e STA R.



## 5 Para fechar a janela pop-up TWINLANE CONFIGURATION, pressione o botão CLOSE.

Você retornará à janela pop-up DSP.

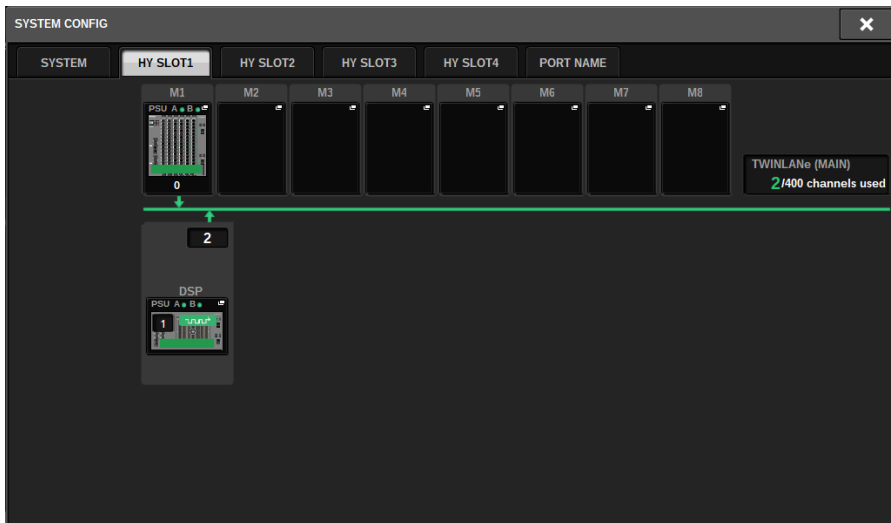
## 6 Se você ativar diferentes botões de seleção de canal, pressione o botão APPLY.

A configuração da saída do mecanismo DSP para a rede TWINLANE será aplicada.

## 7 Quando aparecer uma tela de confirmação, pressione o botão OK.

## 8 Para fechar a tela de configuração do mecanismo DSP, pressione o símbolo "x" localizado no canto superior direito.

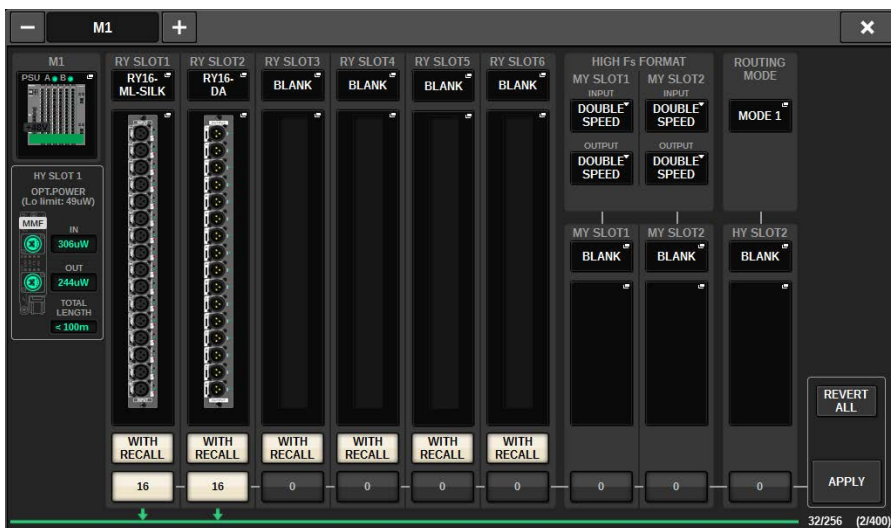
## 9 Seleccione um rack de E/S.



Pressione um botão de seleção de rack de E/S (neste caso, o botão M1). A janela pop-up de configurações do rack de E/S será exibida.

## 10 Pressione os botões pop-up de atribuição de canal desejados para atribuir canais à rede TWINLANe.

Neste caso, seleccione o compartimento 1 da placa RY.



**11 Pressione o botão APPLY.**

A configuração será aplicada à saída do rack de E/S para a rede TWINLANe.

**12 Quando aparecer uma tela de confirmação, pressione o botão OK.**

## Patch das portas de entrada

Siga as etapas abaixo para fazer o patch de um canal de entrada para a porta de saída à qual o microfone foi conectado, conforme descrito na seção "Conectar dispositivos".

### OBSERVAÇÃO

A tela PATCH exhibe as portas de entrada e saída atribuídas à rede TWINLANE.

### 1 Pressione o botão PATCH na barra de menus da tela sensível ao toque.

A tela PATCH será exibida.

### 2 Pressione a guia INPUT.



### 3 Use o botão giratório no canto superior direito para exibir a porta de entrada desejada.



### OBSERVAÇÃO

O botão giratório [TOUCH AND TURN] (Tocar e girar) permite controlar o parâmetro do botão giratório no qual você está tocando na tela sensível ao toque.

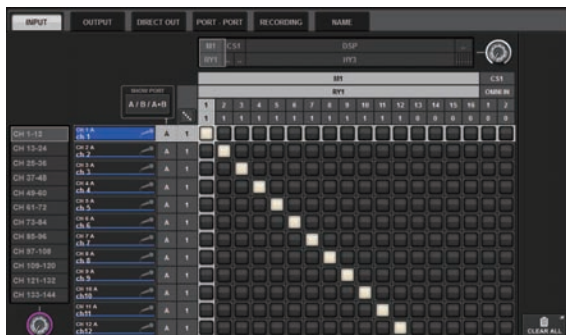
Para o compartimento 1 da placa RY no rack de E/S (M1), será exibido "M1/R1".

### 4 Use o botão giratório no canto inferior esquerdo para exibir o canal de entrada.



## 5 Pressione a célula da grade desejada para fazer o patch com um canal.

Neste exemplo, pressione a célula da grade na qual a porta de entrada (M1/RYSLOT1/1) e o canal de entrada (CH 1) fazem a interseção.



## Fazer o patch das portas de saída

Siga as etapas abaixo para fazer o patch dos canais de saída para as portas de saída nas quais o sistema de alto-falante foi conectado, conforme descrito na seção "Conectar dispositivos".

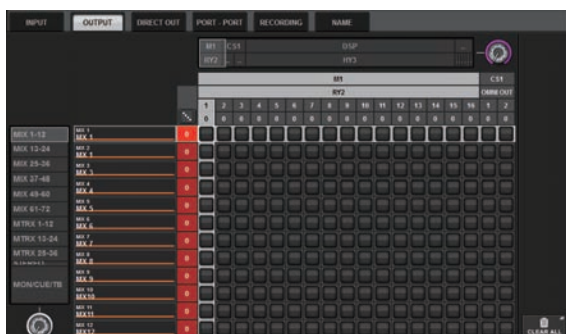
### OBSERVAÇÃO

A tela PATCH exhibe as portas de entrada e saída atribuídas à rede TWINLANE.

### 1 Pressione o botão PATCH na barra de menus da tela sensível ao toque.

A tela PATCH será exibida.

### 2 Pressione a guia OUTPUT.



### 3 Use o botão giratório no canto superior direito para exibir as portas de saída desejadas.



### OBSERVAÇÃO

Pressione o botão giratório que deseja controlar na tela de toque, assim poderá controlá-lo usando o botão giratório [TOUCH AND TURN].

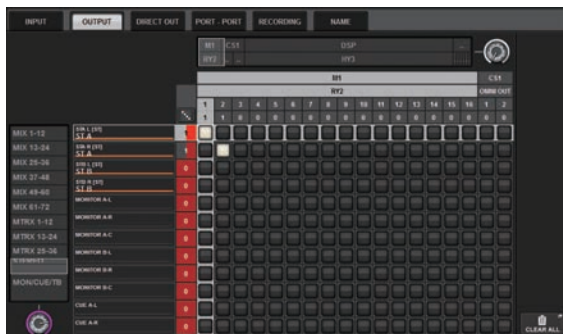
Para o compartimento 2 da placa RY no rack de E/S (M1), será exibido M1/R12.

### 4 Use o botão giratório no canto inferior esquerdo para exibir os canais de saída.



## 5 Pressione a célula da grade desejada para fazer o patch com um canal.

Neste exemplo, pressione as células da grade na qual as portas de saída (M1/RYSLOT2/1,2) e os canais de saída (ST A L, R) fazem a interseção.



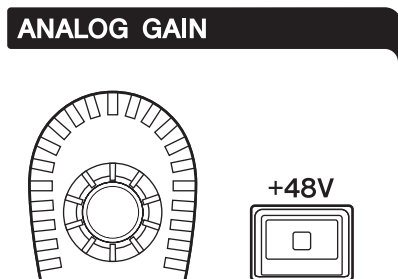
## Especificação do ganho analógico para o HA (amplificador com cabeça)

Siga as etapas abaixo para ajustar o ganho analógico do HA (amplificador com cabeça) que foi conectado ao canal de entrada conforme descrito na seção “Fazer o patch das portas de entrada”.

- 1 Na seção de faixa de canal no painel superior, pressione a tecla [SEL] do canal que corresponde ao conector de entrada (ao qual o microfone está conectado).**



- 2 Enquanto fala ao microfone, gire o botão [ANALOG GAIN] na seção Selected Channel para ajustar o ganho do amplificador com cabeça.**



Você pode visualizar o nível nos medidores na tela METER.

- 3 Se você estiver usando um microfone que requer alimentação phantom, pressione a tecla [+48V] para ligar a alimentação phantom.**

### AVISO

- <Sobre a alimentação phantom>
- Para usar a alimentação phantom, você deve ligar a chave mestre da alimentação phantom no suporte de E/S. Se você não precisar usar a alimentação phantom, desligue a tecla [+48V].
- Se você usar alimentação phantom, siga os cuidados abaixo para evitar ruídos ou danos à unidade ou dispositivos externos.
- Se você conectar um dispositivo que não permite alimentação phantom, certifique-se de desligá-la.
- Não conecte ou desconecte cabos enquanto a alimentação phantom estiver ligada.
- Ao ligar ou desligar a alimentação phantom, certifique-se de que os controles de nível de saída estejam no mínimo.

## Roteamento de um sinal para o barramento STEREO

Siga as etapas abaixo para rotear os sinais do canal de entrada para o barramento STEREO.

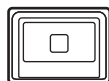
- 1 Na seção de faixa de canal no painel superior, pressione a tecla [SEL] para o canal de entrada de destino.**



- 2 Certifique-se de que a tecla TO ST [A] na seção Channel Selected esteja ativada.**

TO ST

A



Se a tecla TO ST [A] estiver desligada (LED apagado), pressione a tecla para ligá-la (LED aceso).

- 3 Ligue a tecla [ON] do canal de entrada de destino.**

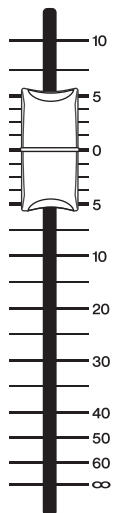


Se a tecla [ON] estiver desligada (LED apagado), pressione a tecla para ligá-la (LED aceso).

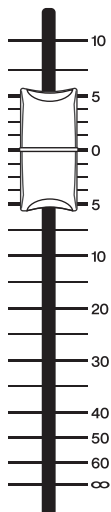
- 4 Ligue a tecla [ON] do canal STEREO A no painel superior.**



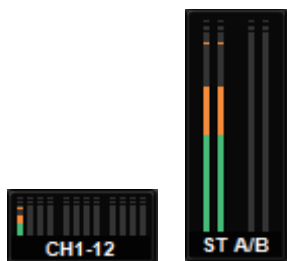
## 5 Aumente o atenuador principal do canal STEREO A até 0 dB.



## 6 Aumente o atenuador do canal de entrada para o nível de volume apropriado.



Nesse ponto, é possível que você ouça o som do sistema de alto-falantes (que está conectado ao canal STEREO A). Se nenhum som for ouvido, verifique se os medidores estão se movendo na tela METER.



### **Se os medidores de entrada não estiverem se movendo**

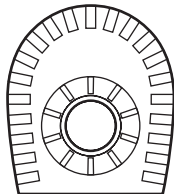
Certifique-se de que os sinais estejam sendo recebidos corretamente nos canais de entrada interligados.

### **Se os medidores estiverem se movendo, mas nenhum som for ouvido**

As portas de saída (às quais o sistema de alto-falantes está conectado) podem não estar conectadas corretamente. Verifique o status de patch das portas de saída.

- 7** Para ajustar o equilíbrio do sinal roteado dos canais de entrada para o barramento STEREO, gire o botão giratório [PAN/BAL] na seção Selected Channel.

PAN/BAL



# Rede e conexões

## Sobre a rede TWINLANe

TWINLANe é um protocolo de rede Yamaha próprio para transferir vários canais de sinais de áudio digital e controle simultaneamente por meio de um único cabo. O TWINLANe permite a transferência de baixa latência de até 400 canais de áudio e permite o compartilhamento entre todos os dispositivos na rede. Os sinais de entrada também podem ser compartilhados entre vários mecanismos DSP. A topologia do anel permite uma redundância que manterá a rede em execução mesmo que haja uma falha no cabo.

### Rede TWINLANe

Dados transmitidos	400 canais de áudio, sinais de controle
Frequência de amostragem	44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz, 96 kHz
Latência de rede*	11 amostras @ Fs = 44,1 kHz (0,25 ms)
	11 amostras a Fs = 48 kHz (0,23 ms)
	12 amostras a Fs = 88,2 kHz (0,14 ms)
	12 amostras a Fs = 96 kHz (0,13 ms)
Comprimento de bits	32 bits
Topologia	Anel

\* Caso o número de dispositivos conectados seja muito grande, ou caso o comprimento total de todos os cabos seja muito longo, o valor listado talvez não se aplique.

### OBSERVAÇÃO

Use cabos de fibra óptica multimodo opticalCON DUO Neutrik. O cabo de fibra óptica pode ser facilmente danificado por uma dobra ou um puxão. O uso de cabos com um mecanismo de bloqueio e um isolamento forte pode ajudar a reduzir problemas.

#### Limpeza

A comunicação correta talvez não seja possível caso detritos e/ou poeira grudem nas extremidades dos cabos de fibra óptica ou nos conectores. Limpe regularmente o equipamento usando produtos de limpeza de fibra óptica disponíveis no mercado.

## Conexão de uma placa de rede TWINLANe

A placa de rede TWINLANe pode ser usada com o RIVAGE série PM.

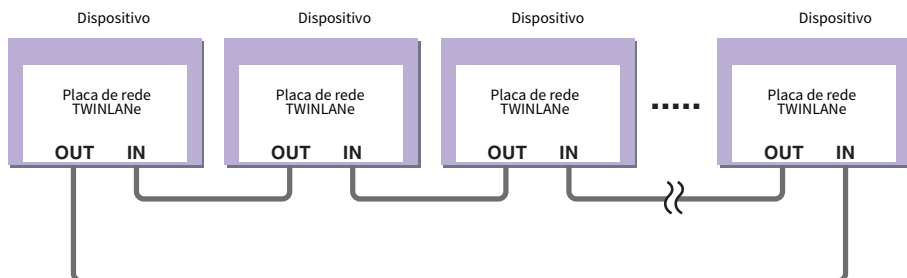
Placa de rede TWINLANe	HY256-TL	HY256-TL-SMF
Cabo de conexão	Multimodo cabo de fibra óptica	Monomodo cabo de fibra óptica
Comprimento máximo do cabo entre dispositivos	300 metros no máximo	Máximo de 2 km
Número máximo de canais	256 entradas / 256 saídas	256 entradas / 256 saídas

Para conectar dispositivos, primeiro instale uma placa de rede TWINLANe em um compartimento da placa HY de cada dispositivo e depois use cabos de fibra óptica para conectar as placas de rede TWINLANe em uma topologia de rede em anel.

### OBSERVAÇÃO

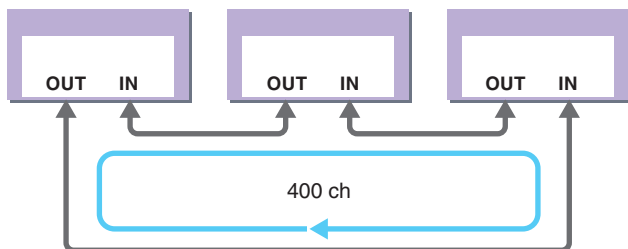
- Não instale ambas as placas HY256-TL-SMF e HY256-TL em uma rede TWINLANe.
- Se você usar uma placa HY256-TL-SMF, certifique-se de que o comprimento total de todos os cabos seja 6 km ou menos.

### Conexão em anel

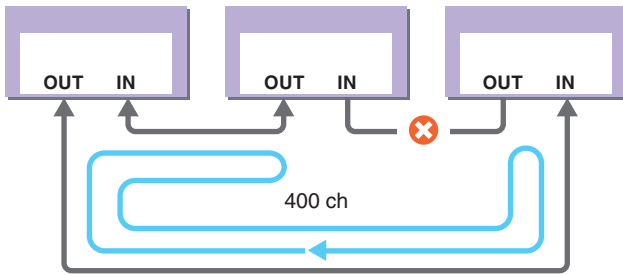


Se um cabo da rede quebrar por algum motivo, o sinal será automaticamente roteado mais uma vez e o áudio fluirá sem interrupção. Mesmo se um dispositivo da rede apresentar mau funcionamento, outros dispositivos funcionais continuarão se comunicando.

#### • Situação normal



#### • Quando um cabo está quebrado



Mesmo se um cabo estiver avariado em algum ponto, o sinal será automaticamente roteado mais uma vez e a comunicação continuará sem interrupção.

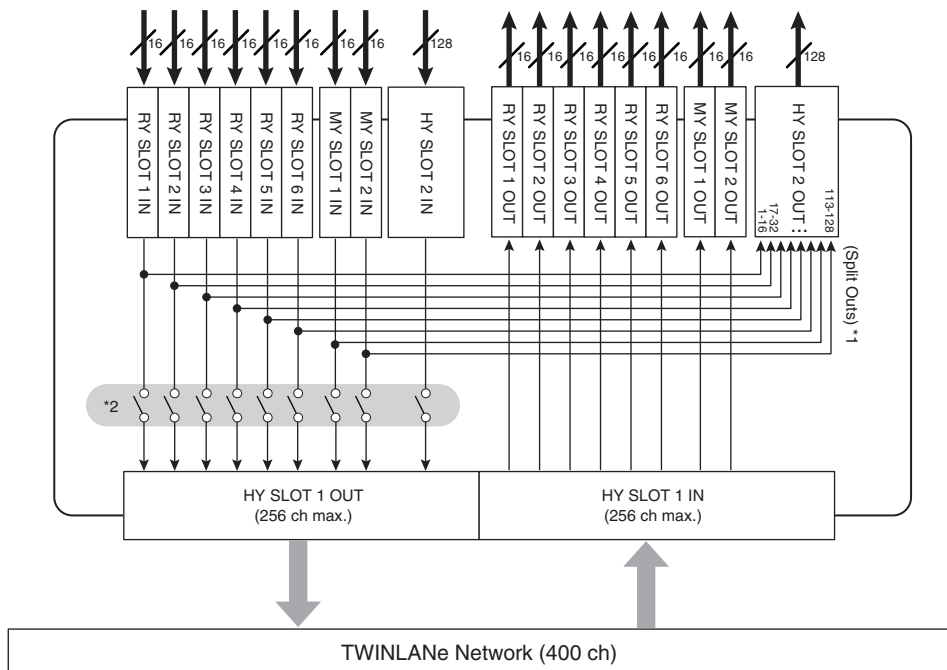
Na versão 2 e posteriores do sistema RIVAGE PM, é possível fazer configurações para duas redes TWINLANe (MAIN e SUB). Isso será conveniente se os racks de E/S estiverem localizados em vários locais, de forma que oito unidades RPIO não sejam suficientes, ou se você desejar dividir a administração de um grande sistema para manter a simplicidade. As configurações a seguir são necessárias para fornecer o wordclock apropriado para o sistema.

- Compartilhar a rede TWINLANe (MAIN) entre todos os mecanismos DSP.
- Conectar a rede TWINLANe (MAIN) apenas ao compartimento 1 da placa HY de cada mecanismo DSP e definir a UNIT ID do RPIO apenas para M1 – M8.
- Conectar a rede TWINLANe (SUB) apenas ao compartimento 2 da placa HY de cada mecanismo DSP e definir a UNIT ID do RPIO apenas para S1 – S8.
- Especificar LEADER como a configuração de WORD CLOCK do mecanismo DSP da UNIT ID mais baixo na rede e especificar FOLLOWER para os outros mecanismos DSP.

## Fluxo do sinal dentro do RPiO

O diagrama a seguir mostra o fluxo do sinal dentro do RPiO.

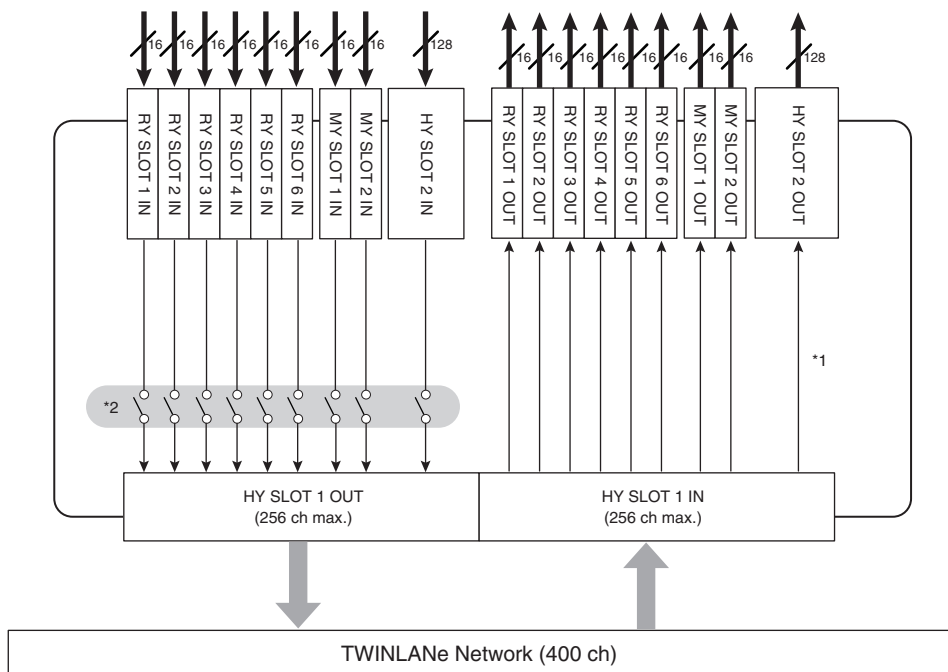
### ■ Modo 1



\*1) No modo 1, todos os sinais de entrada (total de 128 canais) dos compartimentos RY e MY são sempre divididos para a saída HY SLOT 2. O sinal é a saída logo depois da compensação do ganho.

\*2) Especifica o número de canais de saída para a rede TWINLANe (ligado/desligado em unidades de 16 canais para cada compartimento).

### ■ Modo 2



\* 1) No modo 2, você pode interligar sinais do mecanismo DSP à saída HY SLOT 2 por meio da rede TWINLANe.

\*2) Especifica o número de canais de saída para a rede TWINLANe (ligado/desligado em unidades de 16 canais para cada compartimento).

## Sobre conexões

O diagrama abaixo mostra conexões típicas para a série RIVAGE PM. Os equipamentos podem ser combinados de várias maneiras para construir sistemas pequenos ou grandes.

### • Conexão da superfície de controle e do mecanismo DSP (rede de consoles)

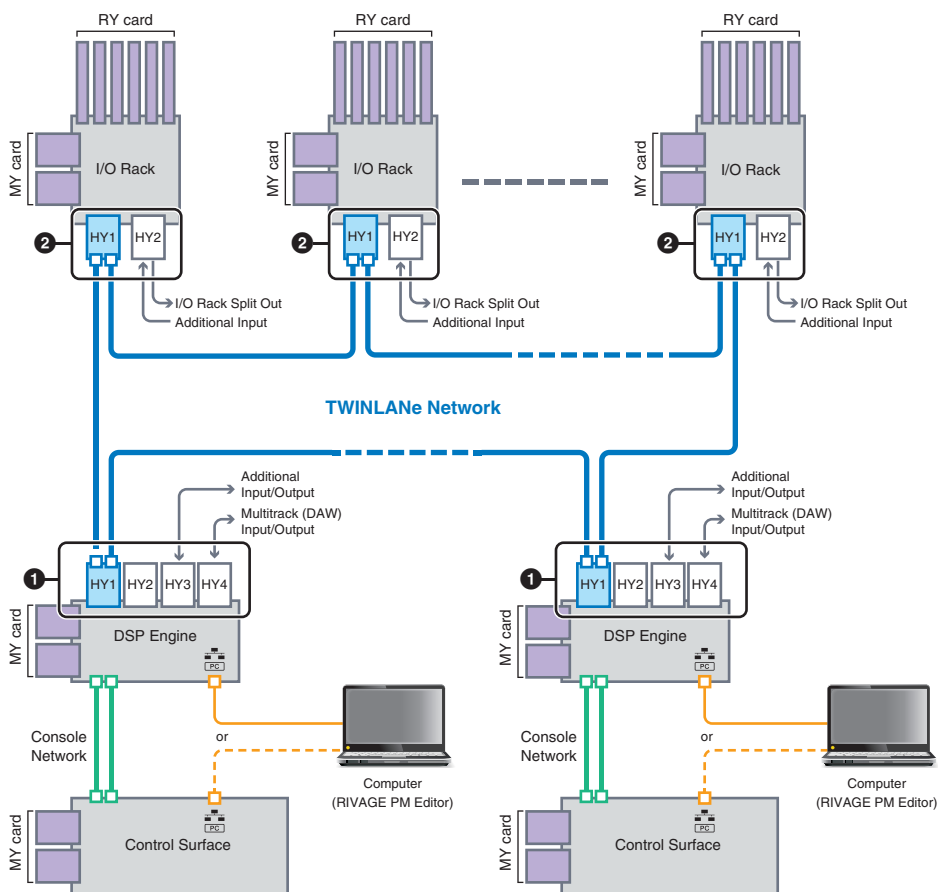
Um mecanismo DSP possui um conector dedicado (TO CONSOLE) para conexão à superfície de controle. Uma rede criada pela superfície de controle e um mecanismo DSP é chamada de “Rede de console”. A Rede de console está conectada como um anel. Ela fornece redundância para sinais de áudio e sinais de controle.

### • Conexão entre motores DSP e suportes de E/S (rede TWINLANe)

Um mecanismo DSP e um suporte de E/S são conectados por meio de uma rede TWINLANe, usando o slot 1 da placa HY. A rede TWINLANe é conectada como um anel. Para cada anel, um máximo de quatro (em uma configuração de espelhamento DSP, um máximo de oito) mecanismos DSP e um máximo de oito suportes de E/S podem ser conectados.

### Sobre os slots de placa HY

- 1 Cada slot de placa HY 1 – 4 tem 256 entradas/saídas. Uma placa de rede TWINLANe funcionará exclusivamente no slot 1 ou 2 da placa HY no mecanismo DSP (ou slot 1 da placa HY no CSD-R7). A função de gravação de múltiplas faixas funcionará exclusivamente no slot 4 da placa HY (ou no slot 3 da placa HY no CSD-R7).
- 2 O slot 1 da placa HY do suporte de E/S é apenas para uma placa de rede TWINLANe. O slot 2 da placa HY está reservado para Dante/MADI/WSG-HY128. O slot 1 da placa HY tem 256 entradas/saídas e o slot 2 da placa HY tem 128 entradas/saídas.



### Conexão Ethernet

Cabo Ethernet (CAT5 ou superior) (máximo de 100 metros)



### Console Network

Cabo Ethernet (CAT5e ou superior) (máximo de 100 metros)

\* Conectores etherCON fabricados pela Neutrik são recomendados.



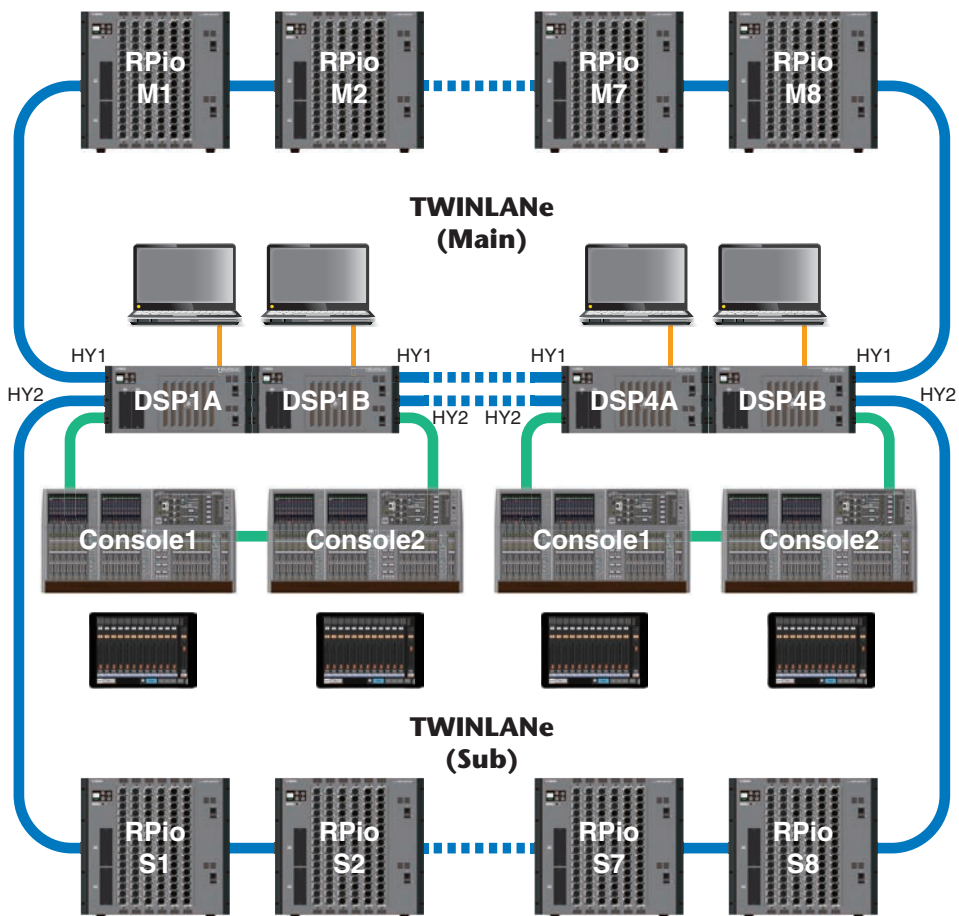
### Rede TWINLANE

Cabo de fibra óptica multimodo (máximo de 300 metros entre dispositivos)

Cabo de fibra óptica monomodo (máximo de 2 km entre dispositivos)

\* São recomendados conectores LC Duplex compatíveis com a opticalCON da Neutrik.

## Exemplo de configuração do sistema



As configurações de ID dos componentes são mostradas abaixo.

CS-R10, CS-R10-S, CS-R5 Console ID	DSP-RX, DSP-RX-EX, DSP-R10 Unit ID	CSD-R7 Unit ID	CSD-R7 INTERNAL DSP ID	RPiO Unit ID
1, 2	1, 2, 3, 4 (Em uma configuração de espelhamento DSP, 1A/1B-4A/4B)	1	1, 2, 3, 4	M1, M2...M8 S1, S2...S8

## Sobre o console duplo

O sistema pode ser configurado com duas superfícies de controle conectadas aos mecanismos DSP. As duas superfícies de controle (o CS-R10 principal e o CS-R10-S sub) podem ser colocadas lado a lado para expandir o número de atenuadores ou podem ser usadas por dois operadores na frente (FOH) dos assentos para o público e em uma cabine de som. Também é possível adicionar uma única unidade CS-R10 ou CS-R10-S ao CSD-R7. Ao conectar duas superfícies de controle, você precisará atribuir cada uma a um ID de diferente. (Tela SETUP)

## Espelhamento TWINLANe

Em uma configuração de espelhamento, o mecanismo DSP que está executando o processamento de áudio do sistema está no estado "ativo", e o mecanismo DSP que está esperando como backup está no estado "em espera". Ao iniciar em uma configuração de espelhamento, o padrão é que A comece no estado ativo e que B comece no estado em espera. O mecanismo DSP que está sendo executado no estado em espera é sincronizado com os parâmetros do DSP que está sendo executado no estado ativo.

Quando o mecanismo DSP ativo para de operar e o mecanismo DSP em espera falha (alterna automaticamente para o sistema de backup quando um acidente ocorre), o processamento da sincronização é realizado, mas o som não é interrompido. Dependendo do motivo pelo qual o mecanismo DSP ativo parou de operar, pode haver casos em que não ocorrerá falha. Nesses casos, você precisará alternar os sistemas manualmente. Mesmo nesses casos, o processamento da sincronização ocorrerá automaticamente. A interrupção do áudio dependerá do estado em que a operação do mecanismo DSP ativo foi interrompida. Nós é possível garantir que o áudio será ininterrupto.

Mesmo que alguma falha ocorra, o mecanismo DSP ativo que é o wordclock leader continuará a funcionar, desde que o wordclock continue a ser fornecido.

### **OBSERVAÇÃO**

Não desligue a alimentação do mecanismo DSP ativo. Se o sistema for desligado, o áudio será interrompido. Se o fornecimento de wordclock do mecanismo DSP ativo que é o wordclock leader for interrompido, o mecanismo DSP em espera automaticamente se tornará o wordclock leader substituto. No entanto, o áudio será interrompido durante essa mudança.

O indicador acima do botão pop-up DSP na tela SYSTEM CONFIG (veja a guia SYSTEM) mostra qual mecanismo DSP (A ou B) é o wordclock leader.

Depois da falha, se a unidade de substituição fornecida para A (mecanismo DSP ativo) e a unidade B (mecanismo DSP em espera) que estava operando depois da falha estiverem operando ao mesmo tempo, os parâmetros que tinham sido editados na unidade B serão perdidos. Nos casos em que os mecanismos DSP A e B estiverem funcionando como o wordclock leader e o espelhamento estiver ocorrendo, as duas unidades serão definidas como o wordclock leader. Nesse caso, uma unidade deverá ser removida e deixar de ser um wordclock leader. Como essa operação não pode ser realizada pelo painel da superfície de controle, ela deverá ser realizada pelo painel frontal do mecanismo DSP.

**\*\* [ERR T13]  
MULTI LEADERS  
PRESS [ENTER]**

\*\* Unit ID



Pressione a tecla [ENTER].

**Press [ENTER]  
TO WORD CLOCK  
FOLLOWER**



Pressione a tecla [ENTER].

**SOUND MAY  
STOP OK?  
[ENTER] IF OK**

## Sobre o espelhamento DSP

O sistema pode ser configurado com dois mecanismos DSP como um conjunto, proporcionando resistência contra falhas de software inesperadas ou funcionamento incorreto do hardware que não seriam resolvidos pelas fontes de alimentação redundantes das unidades ou pela redundância do cabo TWINLANE.

Há dois tipos de espelhamento DSP: TWINLANE MIRRORING configurado na rede TWINLANE e PARAMETER MIRRORING configurado na rede de áudio Dante.

### Requisitos para o espelhamento

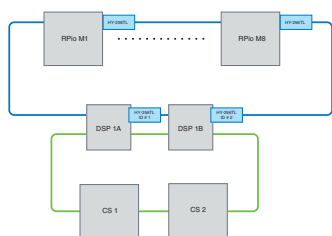
- As duas unidades do mecanismo DSP devem ser do mesmo modelo
- As duas unidades do mecanismo DSP devem ter a mesma versão
- As Unit IDs dos dois mecanismos DSP devem estar definidas como A e B do mesmo número (por exemplo: 1A, 1B)
- As duas unidades do mecanismo DSP devem estar definidas com o mesmo Unit Mode
- As duas unidades do mecanismo DSP devem ter a mesma configuração de placas (placas Mini-YGDAI, placas HY)

As condições a seguir também são necessárias apenas para TWINLANE MIRRORING.

- As redes TWINLANE das duas unidades do mecanismo DSP devem ter as mesmas configurações de conexão em anel (MAIN e SUB)
- O RPIO conectado deve ter a mesma configuração (versão, ID da unidade etc.)

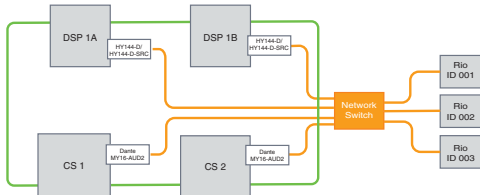
Se as condições de espelhamento DSP não corresponderem, o botão DETAIL aparecerá no botão pop-up do DSP na guia SYSTEM. Ao pressionar o botão DETAIL, os itens que não corresponderem serão exibidos em vermelho.

### TWINLANE MIRRORING



Os parâmetros e os patches da rede TWINLANE serão sincronizados.

### PARAMETER MIRRORING

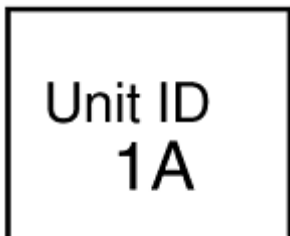


Os parâmetros são sincronizados periodicamente do mecanismo DSP ativo para o mecanismo DSP em espera.

### Configurações do espelhamento DSP

- 1** Pressione a tecla [MENU] no painel frontal do mecanismo DSP ativo.
- 2** Pressione as teclas [▲]/[▼] para mover o cursor para a “Unit ID.”
- 3** Pressione a tecla [ENTER].

**4 Use as teclas [▲]/[▼] para selecionar o mecanismo DSP a ser espelhado.**



**OBSERVAÇÃO**

Se a ID da unidade do mecanismo DSP não for compatível com espelhamento, as IDs da unidade que podem ser definidas (1A, 1B etc.) não serão exibidas.

**5 Pressione a tecla [ENTER].**

**6 Use as teclas [▲]/[▼] para selecionar o modo de espelhamento desejado.**



**7 Pressione a tecla [ENTER].**

**8 O mecanismo DSP será reiniciado.**

O modo de espelhamento é exibido no indicador da guia SYSTEM.

O mecanismo DSP ativo pode ser alternado com o botão de alternância ativo/em espera ou o botão pop-up DSP.

**O modo de espelhamento é exibido na parte inferior da tela LCD do mecanismo DSP.**

**1A**  
TL MIRROR

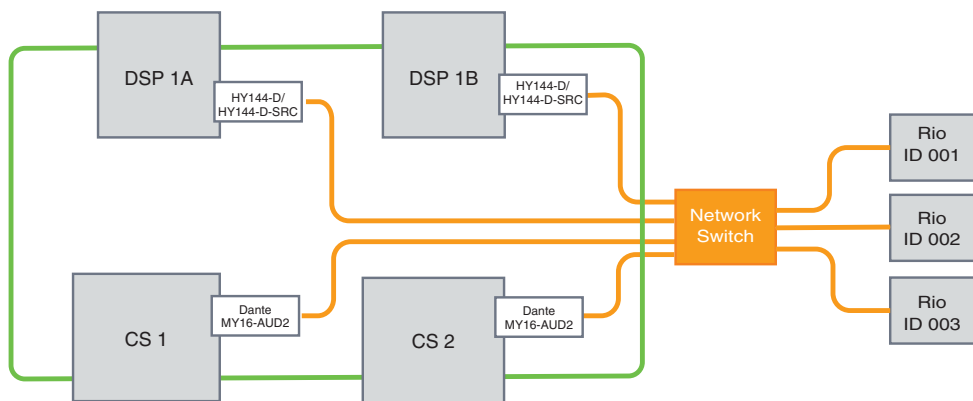
## Espelhamento de parâmetro

O espelhamento de parâmetro sincroniza apenas os parâmetros entre os dois mecanismos DSP. Quando o mecanismo DSP falha, os patches da rede de áudio Dante não mudam automaticamente, portanto, você precisará fazer configurações separadas.



**Mirror  
MODE 2  
PARAM MIRROR**

Defina com antecedência o patch de entrada para a placa Dante HY144-D, HY144-D-SRC inserida no mecanismo DSP ativo e no mecanismo DSP em espera. Além disso, certifique-se de que as IDs de controle do mecanismo DSP ativo e do mecanismo DSP em espera não se sobreponham e especifique as mesmas configurações With Recall nos dois mecanismos DSP. Execute o patch de saída da placa Dante (placa HY144-D, HY144-D-SRC, Dante MY16-AUD) inserida no RPIo622/222. Essas configurações garantem uma entrada/saída de áudio ininterrupta e o controle do HA em caso de falhas. Recomendamos configurar um wordclock leader na rede de áudio Dante. Como o wordclock é mantido mesmo quando a alimentação do mecanismo DSP ativo é cortada, o período sem som pode ser diminuído. Observe que o patch Dante da placa Dante HY144-D, HY144-D-SRC inserida no mecanismo DSP em espera não pode ser definido com antecedência. Portanto, deve ser alternado manualmente depois da falha. Além disso, o controle do HA pode ser executado apenas pela placa Dante HY144-D, HY144-D-SRC inserida no mecanismo DSP. A placa MY e os sinais OMNI IN/OUT inseridos na superfície de controle são trocados automaticamente. No entanto, observe que, se você desligar o mecanismo DSP ativo antes da troca, o áudio será interrompido.



## Verificando a operação de espelhamento do DSP

Essa função de verificação está disponível apenas enquanto dois mecanismos DSP estão no status de espelhamento. A função envolve a interrupção virtual da operação do mecanismo DSP. Use essa função para verificar o sistema durante o processo de configuração.

### Um exemplo de verificação de espelhamento

Enquanto o DSP A estiver no estado ativo, inicie a operação de verificação de espelhamento no DSP A para certificar-se de que ocorra tolerância a falhas (do inglês failover) no DSP B (que está no estado de espera). (Failover: um método de proteção contra falhas do sistema, no qual o equipamento em espera assume automaticamente quando o sistema principal falha).

### Iniciando a operação de verificação do espelhamento

**1** Pressione a tecla [MENU] no painel frontal do mecanismo DSP ativo.

**2** Use as teclas [▲]/[▼] para selecionar “Mirr Chk.”

#### OBSERVAÇÃO

Se a Unit ID do mecanismo DSP não for compatível com espelhamento, a opção "Mirr Chk" não será exibida.

**3** Mantenha pressionada a tecla [ENTER].

Press & Hold  
[ENTER] to  
Mirr Chk

**4** Se "DONE" (Concluído) for exibido, você poderá verificar a operação de espelhamento do DSP.

### Concluindo a operação de verificação do espelhamento

Desligue e ligue novamente os dois mecanismos DSP.

Se os dois mecanismos DSP se tornarem o wordclock leader após a operação de espelhamento, você deverá cancelar o status do wordclock leader em um deles. Como essa operação não pode ser realizada pelo painel da superfície de controle, ela deverá ser realizada pelo painel frontal do mecanismo DSP.

#### OBSERVAÇÃO

Mesmo se o DSP ativo mudar de DSP A para DSP B, você deverá desligar a alimentação do DSP A para alterar o status do wordclock leader. A menos que o mecanismo DSP ativo mude de DSP B para DSP A, o status do wordclock leader não será alterado. Quando você ligar a alimentação para os dois mecanismos DSP novamente, o DSP A se tornará ativo. Lembre-se de que os dados editados no DSP B serão perdidos, a menos que você os salve primeiro.

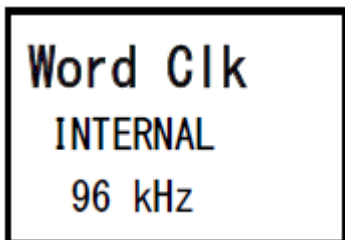
## Tornar o RPi622/222 um wordclock leader

### Tornar o RPi622/222 um wordclock leader

Você pode tornar o mecanismo DSP um follower. Para isso, torne o RPi o leader da rede TWINLANE.

Em resultado disso, depois que o mecanismo DSP ativo (A) congela e alterna para o mecanismo DSP em espera (B), o som não será interrompido, mesmo se o mecanismo DSP (A) for reiniciado. Usar "Troca forçada pela conexão GPI entre DSPs" (p.209)" poderá diminuir o tempo de interrupção do som quando a alimentação do mecanismo DSP ativo for cortada o máximo possível.

- 1 Pressione a tecla [MENU] no painel frontal do RPi 622/222.**
- 2 Pressione as teclas [▲]/[▼] para mover o cursor para a "Word Clk".**
- 3 Pressione a tecla [ENTER].**
- 4 Pressione as teclas [▲]/[▼] para selecionar a fonte do relógio.**



#### **INTERNAL 96 kHz, INTERNAL 88,2 kHz, INTERNAL 48 kHz, INTERNAL 44,1 kHz**

O relógio integrado (frequência de amostragem 96 kHz, 88,2 kHz, 48 kHz, 44,1 kHz) é usado como a fonte do relógio. O RPi é o leader.

#### **WORD CLOCK IN**

O wordclock fornecido pelo terminal WORD CLOCK IN localizado no painel traseiro é usado como a fonte do relógio. O RPi é o leader.

#### **HY Slot1**

Configuração padrão. O outro dispositivo é o leader, e o RPi é o follower.

- 5 Pressione a tecla [ENTER].**
- 6 Selecione FROM HY SLOT 1 do botão de seleção do clock leader na tela pop-up WORD CLOCK na superfície de controle.**

## Troca forçada pela conexão GPI entre DSPs

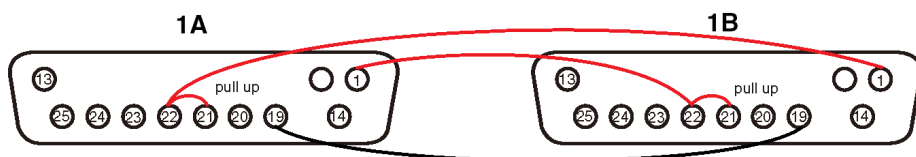
No espelhamento DSP, a interrupção do som ocorre quando a alimentação do mecanismo DSP ativo é cortada. Para diminuir o tempo de interrupção o máximo possível, a conexão GPI é ativada entre os DSPs e o mecanismo DSP é trocado de forma forçada.

O procedimento para usar GPI IN1 e GPI OUT1 está descrito abaixo. A fiação de GPI e as configurações de GPI que atingem a mesma operação podem ser trocadas de forma forçada.

### OBSERVAÇÃO

Observe que, se ocorrer uma troca forçada no mecanismo DSP em espera quando o mecanismo DSP ativo não estiver desligado, existirão vários relógios leaders, e o controle será perdido. Se isso acontecer, desligue um mecanismo DSP para recuperar o controle.

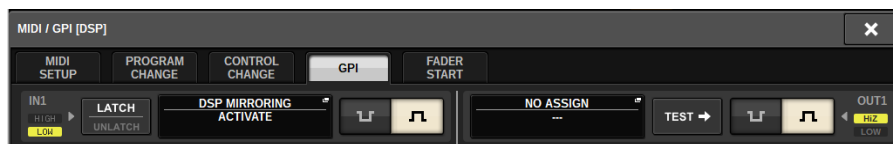
#### ■ Ao usar GPI IN1 e GPI OUT1



- 1 Conecte os terminais GPI entre os DSPs que executam o espelhamento TWINLANE.**
- 2 Ligue a alimentação e coloque-a no estado de espelhamento DSP.**
- 3 Defina o GPI para o DSP ativo e o DSP em espera conforme indicado abaixo.**

### OBSERVAÇÃO

Se o espelhamento DSP estiver ativado, as configurações feitas no mecanismo DSP ativo também serão refletidas no mecanismo DSP em espera.



- 1) Defina GPI IN1 e GPI OUT1 como NO ASSIGN.
- 2) Altere GPI IN1 e GPI OUT1 para HI ativo.
- 3) Atribua DSP MIRRORING-- ACTIVATE para GPI IN1.

### OBSERVAÇÃO

Devido à conexão GPI entre os mecanismos DSP e a configuração de GPI, quando a alimentação do mecanismo DSP ativo é desligada, o GPI IN 1 do mecanismo DSP em espera torna-se HI e muda imediatamente para ativo. Depois que isso acontecer, sincronize manualmente os dados de configuração.

## Sobre o Dante

Dante é um protocolo de áudio em rede desenvolvido pela Audinate. Ele foi projetado para fornecer sinais de áudio de vários canais em várias taxas de amostragem e de bits, bem como sinais de controle do dispositivo por uma rede Giga-bit Ethernet (GbE).

Visite o site da Audinate para obter mais detalhes sobre o Dante.

<http://www.audinate.com/>

Também há mais informações sobre o Dante divulgadas no site da Yamaha Pro Audio:

<http://www.yamahaproaudio.com/>

### **Precauções para o uso de um switch de rede**

Não use a função EEE (\*) no switch de rede dentro de uma rede Dante. Alguns switches compatíveis com a função EEE ajustam automaticamente as configurações de consumo de energia ao mesmo tempo. No entanto, alguns switches podem não ajustar essas configurações corretamente. Nesse caso, às vezes, a função EEE do switch de rede pode ficar ativa inadvertidamente na rede Dante. Isso pode prejudicar a apresentação de sincronização do relógio, resultando em interrupção de áudio.

Para evitar esse tipo de situação, siga as precauções abaixo:

- Se você pretende usar um switch gerenciado, desative a função EEE de todas as portas conectadas na rede do Dante. Caso não possa desativar a função EEE no switch, não use o switch.
- Se você pretende usar um switch não gerenciado, não use um switch compatível com a função EEE. Você não poderá desativar a função EEE nesse switch.

A função \*EEE (Energy Efficient Ethernet) é uma tecnologia projetada para reduzir o consumo de energia em redes Ethernet durante períodos de pouca ou nenhuma atividade. Também é chamada de "Green Ethernet" ou um padrão IEEE802.3az.

## Como conectar-se a uma rede Dante

Há dois modos de conectar esse modelo de produto a uma rede Dante. Para obter mais informações sobre como conectar e configurar dispositivos Dante, consulte a seção Configurações da rede de áudio Dante.

### **OBSERVAÇÃO**

Uma conexão em cadeia é usada para conectar menos dispositivos simples. Se você deseja conectar vários dispositivos, recomenda-se uma topologia em estrela.

#### **Conexão em cadeia**

Em uma conexão em cadeia, vários dispositivos são conectados em sequência. A configuração de uma rede em cadeia é simples e não requer switches de rede. Se muitos dispositivos forem conectados, o atraso da transmissão entre os dispositivos finais aumentará. Para evitar a interrupção de áudio na rede Dante, deve ser configurada uma latência maior. Também, se ocorrer um problema no sistema devido a um cabo quebrado, a rede será interrompida nesse ponto, e os sinais não poderão ser transmitidos além desse ponto.

#### **Topologia em estrela**

Na topologia em estrela, todos os dispositivos são conectados individualmente a um switch de rede central. Usando um switch de rede com suporte para Ethernet gigabit, é possível criar uma rede de grande porte que requer uma ampla largura de banda. Recomendamos um switch de rede que tenha várias funções para controlar e monitorar a rede (como uma função de sincronização de relógio para determinados circuitos de dados, ou QoS (Quality of Service, em inglês) que oferece priorização de tráfego de áudio). Com essa topologia, em geral, deve ser configurada uma rede de redundância para um ambiente que mantém comunicação de qualidade sem afetar a qualidade do áudio.

#### **Rede de redundância**

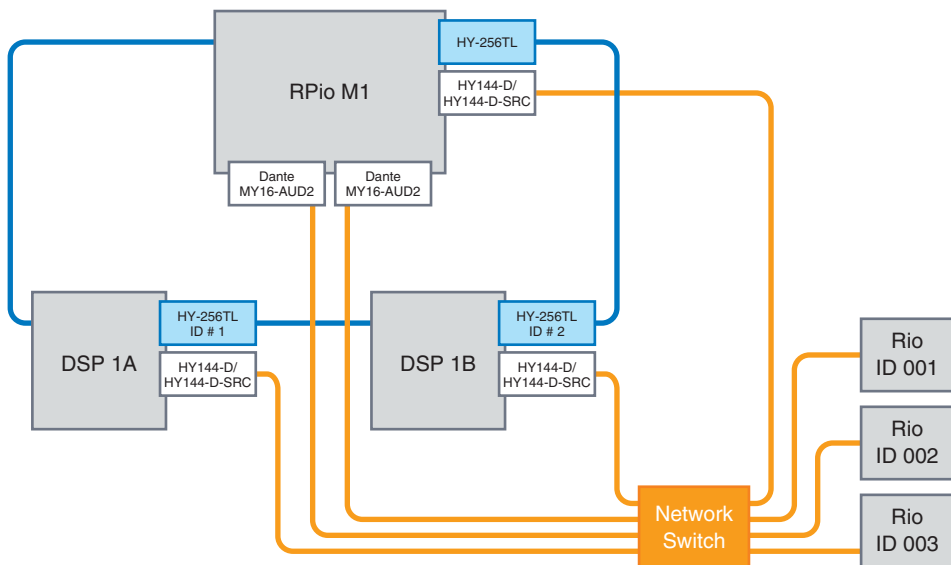
Uma rede de redundância consiste em dois circuitos, um circuito primário e um secundário. Normalmente, o circuito primário é usado para transmissão. Se ocorrer um problema nesse circuito primário, como um cabo quebrado, o circuito secundário assumirá automaticamente a transmissão. Uma topologia em estrela com uma rede de redundância permitirá que você estabeleça um ambiente que seja resiliente contra problemas na rede, contrariamente à rede em cadeia.

### **OBSERVAÇÃO**

- Se você estiver usando a placa HY144-D em um sistema mais antigo que o RIVAGE PM10 V1.51, precisará atualizar o firmware do HY144-D. Os detalhes sobre a atualização do firmware estão disponíveis no site da Yamaha Pro Audio:
- <http://www.yamahaproaudio.com/>

## Função de espelhamento de DSP na rede de áudio Dante

Se o mecanismo DSP ativo falhar, o mecanismo DSP de standby assumirá todos os patches de E/S para a rede TWINLANe, então o áudio continuará sem interrupção. No entanto, os patches da rede de áudio Dante não serão alternados automaticamente. Assim, é necessário fazer as configurações para que eles sejam alternados. Primeiro, atribua patches de entrada às placas Dante (HY144-D, HY144-D-SRC) instaladas no mecanismo de DSP ativo e no mecanismo DSP em espera. Além disso, certifique-se de que as IDs de controle do mecanismo DSP ativo e do mecanismo DSP de standby sejam exclusivas, também especifique a mesma configuração With Recall nos dois mecanismos DSP. Atribua patches de saída da placa Dante (HY144-D, HY144-D-SRC ou Dante MY16-AUD) instaladas no RPi622/222. Com essas configurações, a entrada e a saída de áudio e os controles HA serão mantidos ininterruptos mesmo que ocorra failover. Entretanto, você não pode configurar os patches Dante para a placa Dante (HY144-D, HY144-D-SRC) instalada no mecanismo DSP de standby com antecedência. Portanto, você precisa fazer uma predefinição do Dante com antecedência, será necessário alternar manualmente para essa predefinição em caso de failover. Observe que os controles HA estão disponíveis somente a partir de uma placa Dante (HY144-D, HY144-D-SRC) inserida no mecanismo DSP.



## Wordclock no RIVAGE série PM

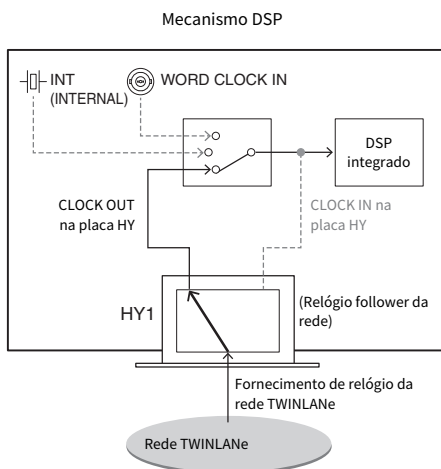
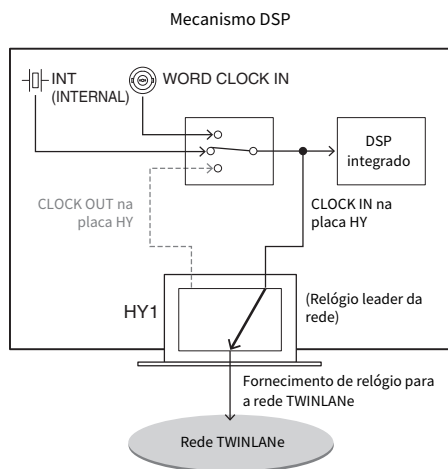
Em uma rede TWINLANE, somente um mecanismo DSP é o leader de uma rede. Se houver dois ou mais mecanismos DSP em uma única rede, uma unidade será a leader, e as outras, followers. Para o relógio leader em uma rede TWINLANE, você pode selecionar o relógio interno do mecanismo DSP (44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz ou 96 kHz) ou o wordclock externo que é ligado ao conector WORD CLOCK IN no painel traseiro do mecanismo DSP leader. Se você estiver usando a rede de áudio Dante, também poderá selecionar HY SLOT como o relógio leader. Como os racks de E/S sempre usam o wordclock que está sendo enviado pela rede TWINLANE, não há necessidade de especificar a fonte do wordclock. (Os racks de E/S na rede TWINLANE (Principal) também podem ser configurados como o relógio leader de V5.)

### Se INT (INTERNAL) ou WORD CLOCK IN for selecionado

O mecanismo DSP será o relógio leader da rede TWINLANE

### Se HY SLOT 1 for selecionado

O mecanismo DSP será o relógio follower da rede TWINLANE

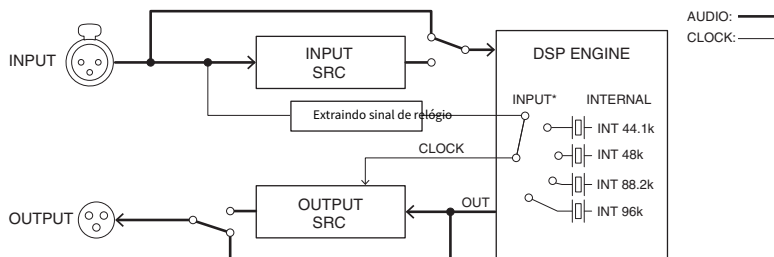


## Sobre o SRC (Sampling Rate Converter, Conversor da taxa de amostragem)

O SRC está integrado a todos os canais de entrada e saída (um SRC para cada dois canais) dos conectores AES/EBU no painel traseiro da superfície de controle e da RY16-AE. Isso permite que os sinais digitais não sincronizados com o RIVAGE série PM estejam na entrada e na saída.

### Diagrama do bloco SRC

#### Diagrama do bloco SRC

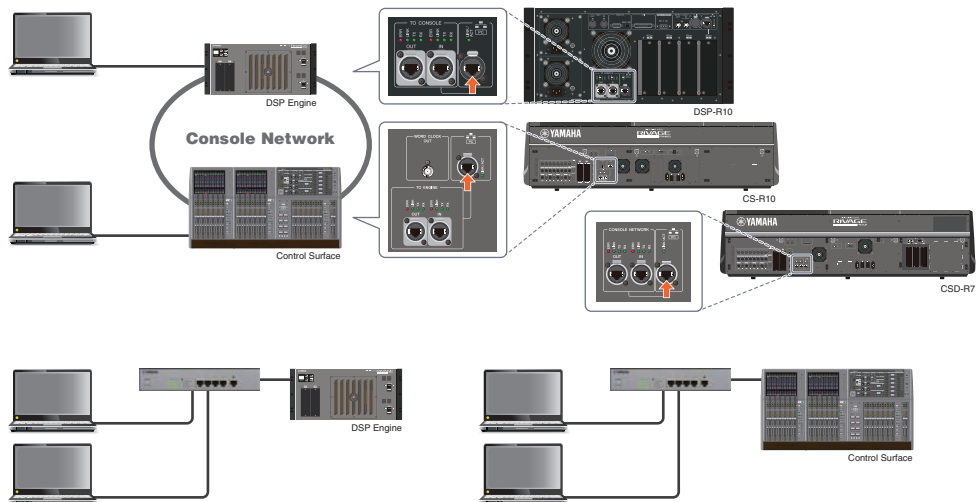


O SRC de entrada converte o sinal para o relógio do sistema do RIVAGE série PM. O SRC de saída converte o sinal na fonte do relógio interno ou no mesmo relógio da entrada do mesmo canal.

\* Apenas os canais de entrada correspondentes podem ser selecionados (se OUT1/2, logo IN1/2). Por exemplo, IN7/8 não pode ser usado para OUT1/2.

## Sobre conexão com um computador

Você pode conectar um computador com o PM Editor instalado a um mecanismo DSP. Para isso, conecte o computador ao conector NETWORK [PC] localizado próximo do conector TO CONSOLE. Não o ligue ao conector NETWORK localizado acima dos compartimentos da placa HY. Você também pode usar o conector NETWORK na superfície de controle. Porém, nesse caso, observe que o computador não conseguirá se comunicar com o mecanismo DSP se a alimentação da superfície de controle estiver desligada.

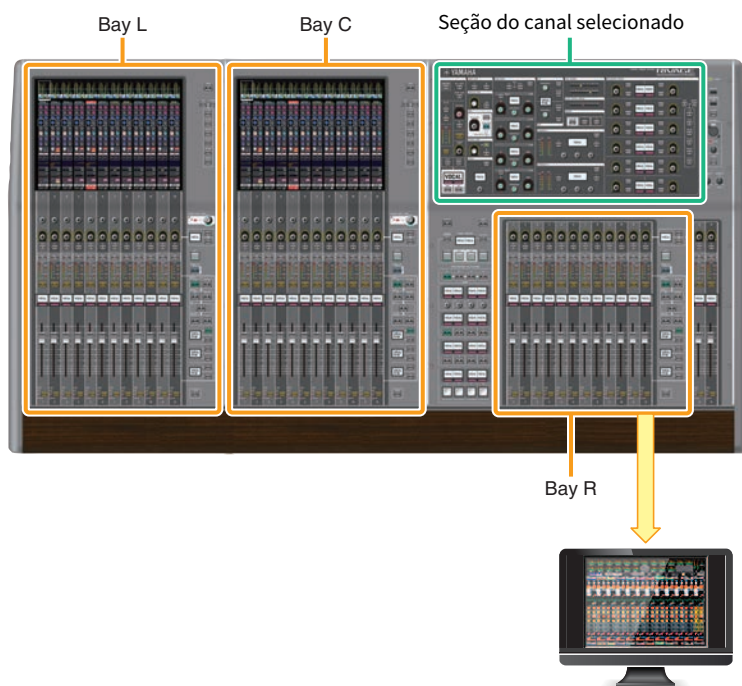


Se você desejar conectar dois computadores a um mecanismo DSP ou superfície de controle, use um hub de alternância para fazer as conexões.

# Baia

## Sobre baias

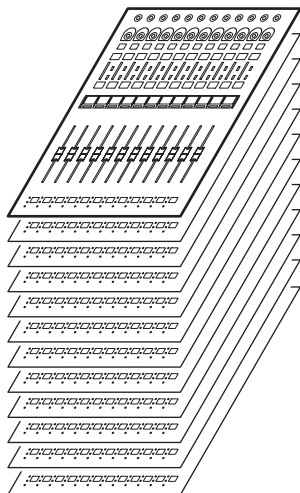
Uma baia consiste em um grupo de 12 atenuadores localizados na seção de tela sensível ao toque e na Seção de cada canal. O CS-R10 e o CSD-R7 têm três baias, e o CS-R10-S tem duas baias. É possível operar as baias de forma independente. Portanto, você pode realizar operações de mixagem, como chamar configurações na tela sensível ao toque ou alternar entre camadas de 12 atenuadores em uma baia, sem afetar as configurações nas outras baias. Observe que, ao contrário das baias L e C, a baia R não apresenta uma tela sensível ao toque ou codificadores de tela abaixo dela. Se você conectar um monitor de tela externo, poderá usá-lo exclusivamente para a baia R. Um monitor externo exibirá o conteúdo de maneira semelhante às baias L e C, exceto pelo fato de que ele exibirá uma camada ou os canais que estão selecionados na baia R.



## Atenuadores e camadas de atenuadores

### Seleção de uma camada

Doze atenuadores estão organizados em camadas, conforme ilustrado abaixo. Você pode usar as teclas de seleção de camada à direita dos atenuadores para chamar os canais a serem editados. Existem dois tipos de camadas: camada base e camada personalizada.



### Camada base

Uma camada base apresenta canais de mixer alinhados na ordem fixa de canais.

Input [1–12], [13–24] ... [277–288]: total de 24 camadas

Mix [1–12], [13–24] ... [61–72]: total de 6 camadas

Matrix [1–12], [13–24] ... [35–36]: total de 3 camadas

Stereo [A/B]: total de uma camada

CUE [A/B], MONITOR [A/B]: total de uma camada

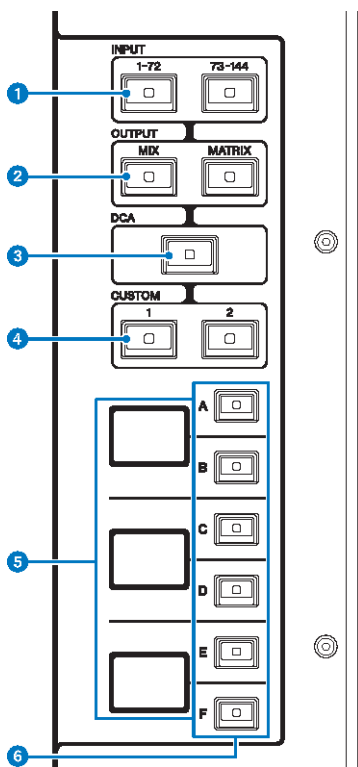
DCA [1–12], [13–24]: total de 2 camadas

### Camada personalizada

Uma camada personalizada contém 12 atenuadores aos quais você pode atribuir canais. É possível atribuir 30 camadas (5 bancos x 6 camadas) de atenuadores personalizados para cada baia de maneira independente.

Para canais de entrada/canais de saída/DCA/canal personalizado, use as teclas LAYER para selecionar uma camada. A tecla de seleção de camada da camada atualmente selecionada se acenderá, e o visor da camada mostrará os nomes abreviados dos canais correspondentes. Por exemplo, se você selecionar LAYER [IN 1–12], poderá usar a tecla [SEL]1 para controlar o canal de entrada 1. Se você selecionar LAYER [IN 25–36], poderá usar a mesma tecla [SEL]1 para controlar o canal de entrada 25.

■ CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7



**1 Teclas INPUT [1-72]/[73-144]**

Permitem selecionar uma camada de entrada.

**OBSERVAÇÃO**

Pressione a tecla INPUT [1-72] e a tecla INPUT [73-144] simultaneamente para selecionar a camada do canal INPUT 145-288. Pressione essas duas teclas simultaneamente novamente para selecionar a camada INPUT 1-144.

**2 Teclas OUTPUT [MIX]/[MATRIX]**

Permitem selecionar uma camada de saída.

**3 Tecla [DCA]**

Permite selecionar uma camada DCA.

**4 Teclas CUSTOM [1]/[2]**

Permitem selecionar uma camada personalizada. Geralmente, você pode atribuir atenuadores personalizados a dois bancos (total de 12 camadas) para cada camada personalizada.

Se você pressionar as teclas CUSTOM [1] e CUSTOM [2] simultaneamente, esses indicadores de teclas piscarão e as teclas INPUT [1-72] e [73-144], as teclas OUTPUT [MIX] e [MATRIX] e as teclas [DCA] alternarão a função da seleção das camadas base para a seleção dos bancos de camada personalizada. Pressione as teclas CUSTOM [1] e CUSTOM [2] simultaneamente novamente para desativar os indicadores de teclas. A função de tecla será alternada de volta para a seleção das camadas de base.

**5 Visor de camada**

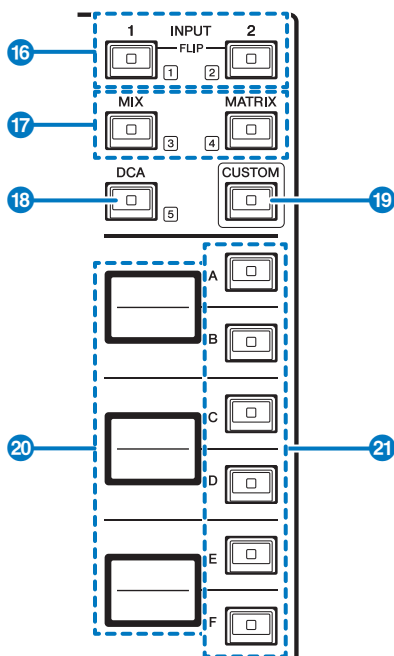
Indica a camada selecionada.

## 6 Teclas de seleção de camada [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F]

Permitem selecionar uma camada. Diferentes camadas são chamadas para os atenuadores, dependendo da combinação de teclas, como mostra a tabela abaixo: (Consulte a Observação referente às teclas INPUT [1-72]/ [73-144]).

Tecla	INPUT [1-72] / INPUT [1-72]+INPUT [73-144]*	INPUT [73-144] / INPUT [1-72]+INPUT [73-144]*	OUTPUT[MIX]	OUTPUT[MATRIX ]	[DCA]
[A]	Entrada 1-12/145-156*	Entrada 73-84/217-228	MIX 1-12	MATRIX 1-12	DCA 1-12
[B]	Entrada 13-24/157-168*	Entrada 85-96/229-240*	MIX 13-24	MATRIX 13-24	DCA 13-24
[C]	Entrada 25-36/169-180*	Entrada 97-108/241-252*	MIX 25-36	MATRIX 25-36	-
[D]	Entrada 37-48/181-192*	Entrada 109-120/253-264*	MIX 37-48	STEREO	-
[E]	Entrada 49-60/193-204*	Entrada 121-132/265-276*	MIX 49-60	CUE/MONITOR	-
[F]	Entrada 61-72/205-216*	Entrada 133-144/277-288*	MIX 61-72	-	-

### ■ CS-R5



### 1 Teclas INPUT [1]/[2]

Permitem selecionar uma camada de entrada. Pressione a tecla INPUT [1] para selecionar a camada INPUT de 1 a 72. Pressione a tecla INPUT [2] para selecionar a camada INPUT de 73 a 144.

Pressione as teclas INPUT [1] e INPUT [2] simultaneamente para selecionar a camada INPUT de 145 a 288. Pressione essas duas teclas simultaneamente novamente para selecionar a camada INPUT 1-144. Quando a camada INPUT 145-288 é selecionada, esses indicadores de teclas acendem em uma cor diferente daquela quando a camada INPUT 1-144 é selecionada.

### 2 Teclas [MIX]/[MATRIX]

Permitem selecionar uma camada de saída.

**3 Tecla [DCA]**

Permite selecionar um banco DCA.

**4 Tecla [CUSTOM]**

Liga ou desliga o modo Custom. Use as teclas INPUT [1], [2], [MIX], [MATRIX] e [DCA] para selecionar um banco personalizado. Os números dos bancos (de 1 a 5) são identificados de forma adjacente a essas teclas.

**5 Visores de camadas**

Indica o nome da camada selecionada por meio das teclas de seleção de camada (consulte 2 na página 18).

**6 Teclas de seleção de camada [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F]**

Permitem selecionar uma camada. Diferentes camadas são chamadas para os atenuadores, dependendo da combinação de teclas, como mostra a tabela abaixo: (Consulte a Observação referente às teclas INPUT [1]/[2]).

Tecla	INPUT [1] / INPUT [1]+[2]*	INPUT [1] / INPUT [1]+[2]*	[MIX]	[MATRIX]	[DCA]
[A]	Entrada 1-12/145-156*	Entrada 73-84/217-228	MIX 1-12	MATRIX 1-12	DCA 1-12
[B]	Entrada 13-24/157-168*	Entrada 85-96/229-240*	MIX 13-24	MATRIX 13-24	DCA 13-24
[C]	Entrada 25-36/169-180*	Entrada 97-108/241-252*	MIX 25-36	MATRIX 25-36	–
[D]	Entrada 37-48/181-192*	Entrada 109-120/253-264*	MIX 37-48	STEREO	–
[E]	Entrada 49-60/193-204*	Entrada 121-132/265-276*	MIX 49-60	CUE/MONITOR	–
[F]	Entrada 61-72/205-216*	Entrada 133-144/277-288*	MIX 61-72	–	–

## Conceitos sobre canais selecionados

O RIVAGE série PM permite selecionar um canal específico para controle ou para o qual exibir parâmetros de mixagem.

### Tipos de canais selecionados

A superfície de controle CS-R10 permite selecionar canais específicos “independentes”. Esse recurso permite controlar vários canais em uma única superfície de controle.

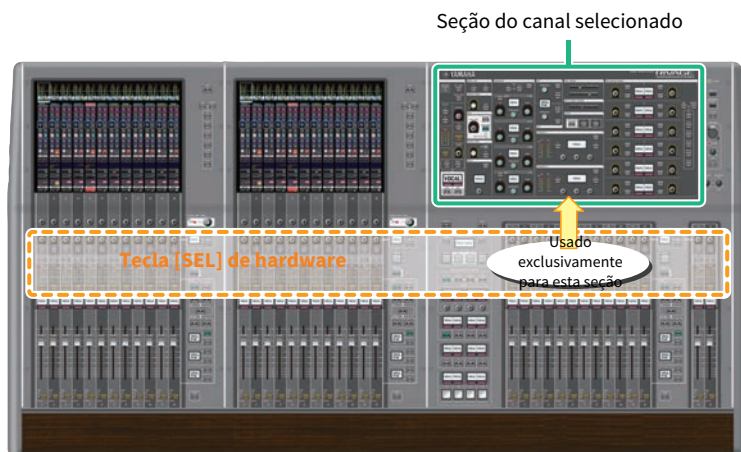
#### Seleção de um canal com o uso de hardware

Você pode selecionar um canal específico para a seção do canal selecionado (hardware). Também pode usar teclas [SEL] em cada baía.

#### Selecionando canais na tela (até três canais individuais)

Você também pode personalizar as ligações entre os canais selecionados na tela no compartimento L, C ou R (visor externo) do CS-R10 ou CSD-R7, ou os canais selecionados na tela no compartimento C ou R (visor externo) do CS-R10-S e os selecionados por meio de teclas de hardware, de acordo com seu estilo operacional.

#### Tecla [SEL] de hardware



Uma tecla [SEL] é usada para selecionar o canal correspondente para a seção do canal selecionado (hardware). No entanto, as teclas [SEL] também podem ser vinculadas a canais selecionados na tela para atribuir canais a um grupo sem áudio ou DCA.

### Seleção de canais na tela

Além da seção do canal selecionado (hardware), a tela sensível ao toque em cada baía é útil para controlar os parâmetros de um canal específico. Um canal específico selecionado em cada tela sensível ao toque é chamado de um “canal selecionado na tela”.

Você pode selecionar um canal na tela de uma das seguintes maneiras:



**1 Pressione um dos lados (botões +/-) da indicação do canal selecionado no canto superior esquerdo da tela.**

Pressione o lado esquerdo (-) da indicação do canal selecionado para selecionar o canal anterior. Pressione o lado direito (+) da área para selecionar o próximo canal.



**2 Pressione a área de nome do canal localizada na parte inferior da tela.**

Pressione o nome do canal repetidamente para alternar o canal selecionado na tela. Se você alternar camadas de atenuadores na área de medidores, a área de nome do canal mudará a indicação de acordo. Dessa forma, é possível acessar qualquer canal na tela.

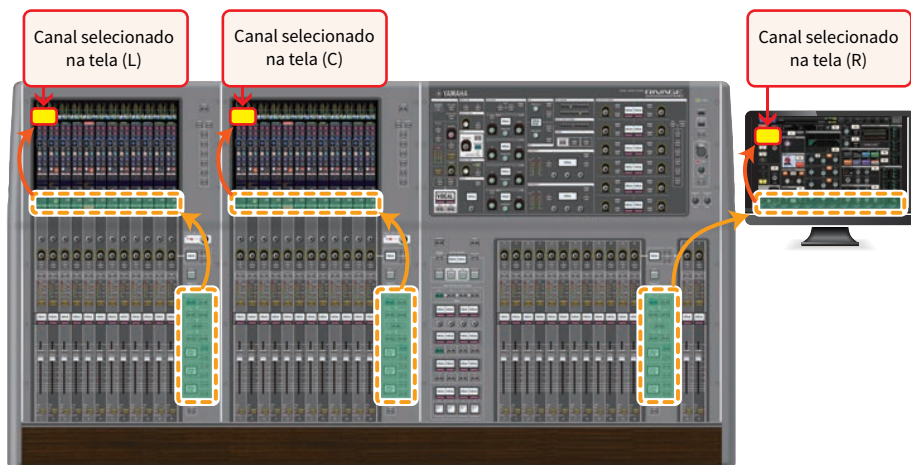
**OBSERVAÇÃO**

Se você usar a função [FADER BANK]>[SEL] LINK especificada na janela PREFERENCES, poderá alternar automaticamente para o canal selecionado em cada banco (um canal mais recentemente selecionado) durante a troca entre bancos de atenuadores (Configurações de preferências).



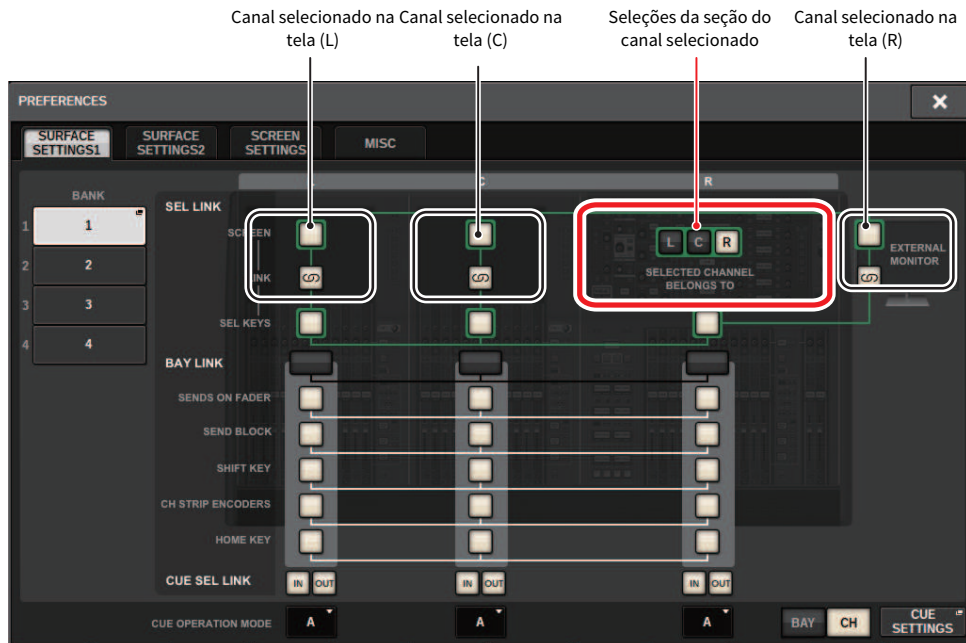
### Canal selecionado na tela exibido em um monitor externo

O canal selecionado na tela de um monitor externo também atua como o canal selecionado na tela para a baia R. Dessa forma, se você usar o visor externo e um mouse USB, poderá operar parâmetros de canal na baia R da mesma forma que nas baias L e C.



### Vinculação de canais selecionados

A janela PREFERENCES permite configurar um vínculo entre os canais/parâmetros selecionados na tela e as teclas [SEL] (hardware), bem como configurar um vínculo entre as teclas [SEL] de cada baia.



Para obter mais informações sobre os botões, consulte SURFACE SETTINGS1.

- **SCREEN:** Vincula com SEL entre as baias na tela
- **LINK:** Vincula com SEL na tela e as teclas [SEL]
- **SEL KEYS:** Vincula com as teclas [SEL] entre as baias

## BAY LINK

A função BAY LINK permite selecionar e vincular camadas de vários compartimentos na superfície de controle. Geralmente, cada baia com 12 atenuadores opera de forma independente. Contudo, usando essa função, você pode vincular e usar múltiplas baias como uma baia que possui até 36 atenuadores.

As funções a serem vinculadas podem ser definidas na janela pop-up PREFERENCES.

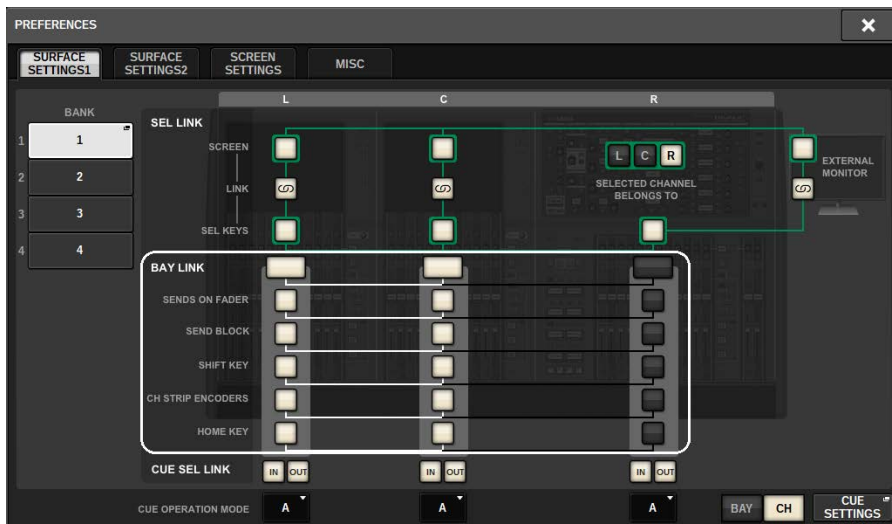
### 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menu para abrir a janela **SETUP**.



### 2 Pressione o botão **PREFERENCES** para abrir a janela pop-up **PREFERENCES**.

Essa janela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as abas localizadas na parte superior da janela.

### 3 Pressione a guia SURFACE SETTINGS1 para abrir a página SURFACE SETTINGS1.



Consulte SURFACE SETTINGS1 para obter detalhes sobre os botões.

**BAY LINK:** seleciona as configurações de Bay vinculadas e a camada de atenuador

**SENDS ON FADER:** ativa ou desativa SENDS ON FADER, define o destino de emissão

**SEND BLOCK:** seleciona o destino de emissão para 12 barramentos ao selecionar a janela OVERVIEW

**SHIFT KEY:** ativa ou desativa a tecla [SHIFT]

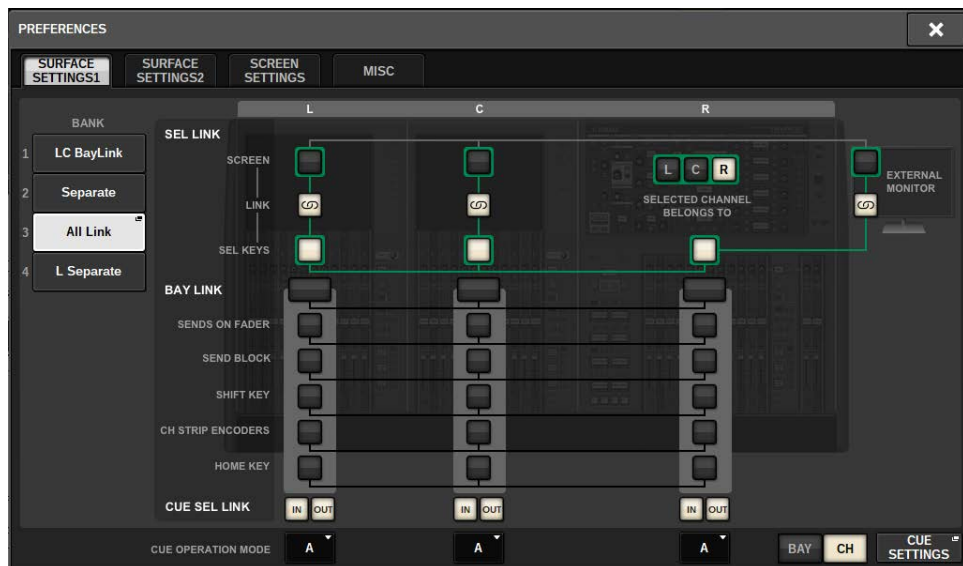
**CH STRIP ENCODERS:** alterna a seleção do codificador de faixa de canal

**HOME KEY:** salva e recupera a configuração da tecla [HOME]

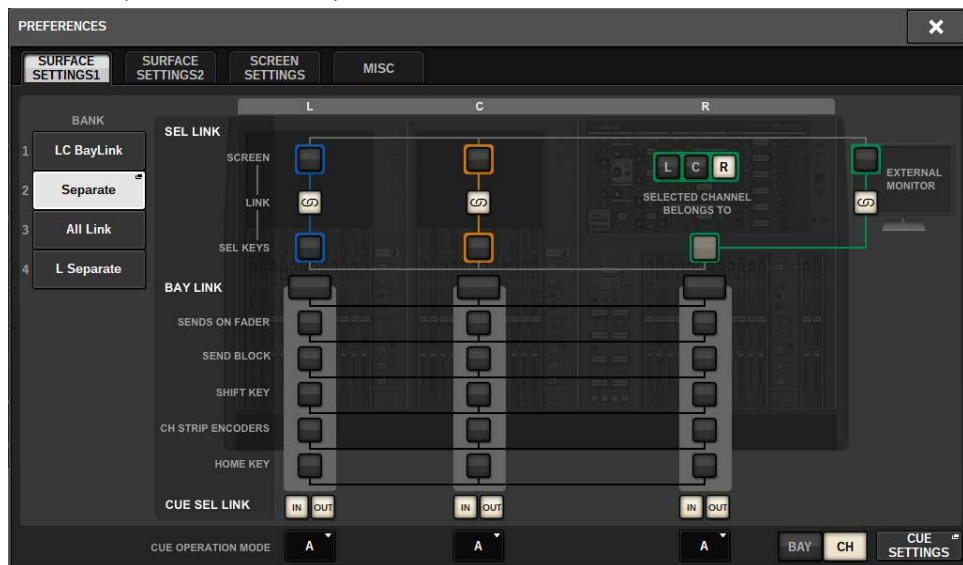
### 4 Seleciona os compartimentos e funções que você deseja vincular.

#### Exemplo de configuração

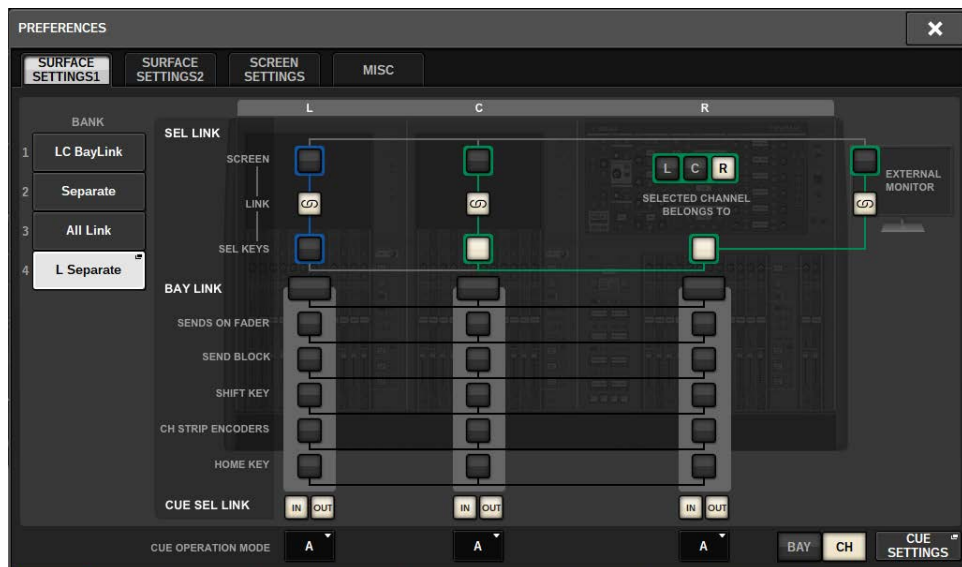
**All Link...** Esta é uma configuração para uso simples por um único operador. Você pode controlar o canal especificado de qualquer local.



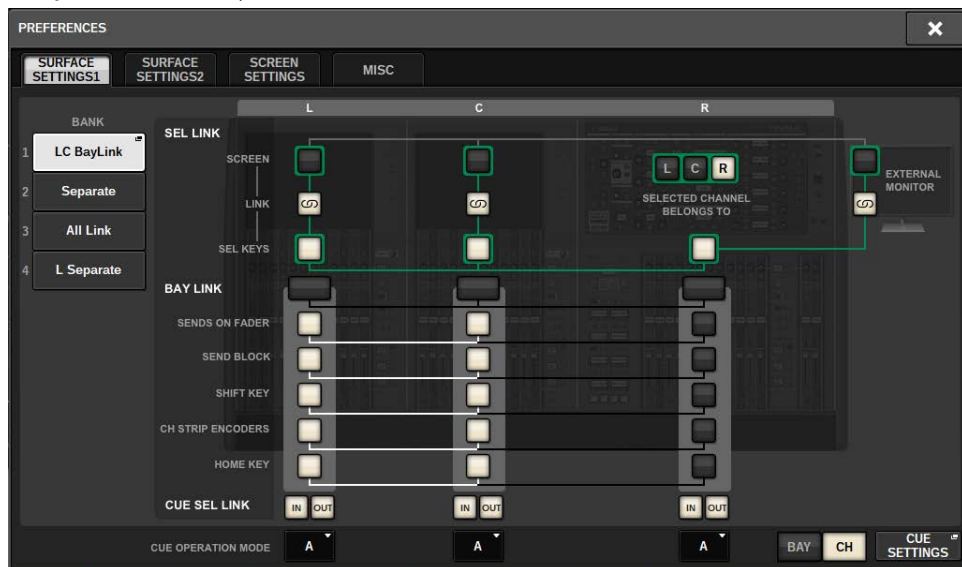
**Separate...** Esta é outra configuração simples. Como canais separados podem ser selecionados para cada compartimento, até três canais podem ser visualizados e operados simultaneamente.



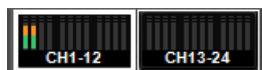
**L Separate...** Ao trabalhar com 2 operadores, esta configuração permite que a pessoa que controla o compartimento L trabalhe sem interferir com a pessoa que opera a baia CR.



**LC BayLink...** Baia L e baia C podem ser vinculados e usados como um banco de 24 atenuadores.



A camada selecionada será indicada por uma moldura branca em negro na área do medidor. A camada da baia vinculada será indicada por uma moldura branca fina.



### **OBSERVAÇÃO**

- Alterar a configuração de vínculo de baia limpará a posição do canal selecionado armazenado em cada camada. Assim que esses dados de posição forem apagados, o canal selecionado (que já estava selecionado no momento da troca de camada) se moverá para o canal mais à esquerda no banco de atenuadores. (Observe que isso se aplica apenas quando FADER BANK SEL LINK está ativado.)
- Se o modo de vínculo de baia for alterado enquanto os canais DCA estão sendo implementados, a operação de implementação do DCA será cancelada.
- Se a configuração de vínculo de baia for alterada para uma baia na qual o botão SET BY SEL está ativado, SET BY SEL será desativado.

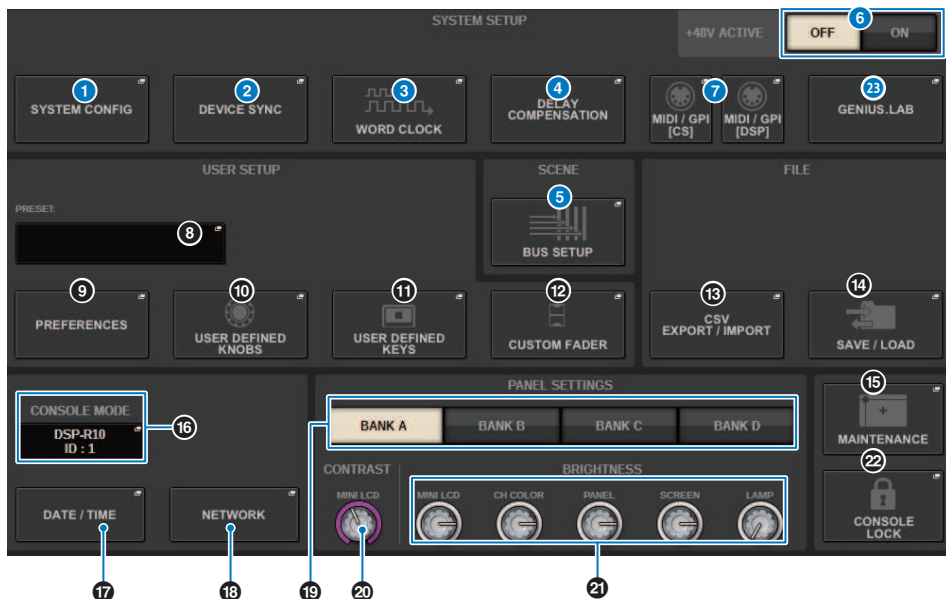
# Configuração do sistema

## Sobre a tela SETUP (configuração)

A tela SETUP permite definir vários parâmetros que se aplicam a todo RIVAGE série PM. Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.

## Campo SYSTEM SETUP (tela SETUP)

Esse campo permite definir várias configurações que se aplicam globalmente à superfície de controle.



### 1 Botão pop-up SYSTEM CONFIG

Pressione este botão para acessar a janela pop-up SYSTEM CONFIG, na qual você pode configurar a rede TWINLANe e configurar os componentes que compõem a série RIVAGE PM.

### 2 Botão pop-up DEVICE SYNC

Pressione esse botão para acessar a “Tela DEVICE SYNC” (p.242), na qual você pode definir a direção da sincronização de dados.

### 3 Botão pop-up WORD CLOCK

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up WORD CLOCK, no qual você pode definir o wordclock.

### 4 Botão pop-up DELAY COMPENSATION

Pressione este botão para acessar a “Janela pop-up DELAY COMPENSATION” (p.285), na qual você pode fazer configurações para compensar o atraso do sinal.

### 5 Botão pop-up BUS SETUP

Pressione este botão para acessar a “Página BUS SETUP” (p.324), na qual você pode alternar a operação do barramento, mono/estéreo ou ponto de emissão e especificar as configurações de mixagem menos e surround.

### 6 Botão +48V ACTIVE

Ativa ou desativa a alimentação phantom mestra +48V do console. Se esse botão for desativado, a alimentação phantom não será fornecida, mesmo que o botão +48V de um canal de entrada do conector OMNI ou TALKBACK IN seja ativado.

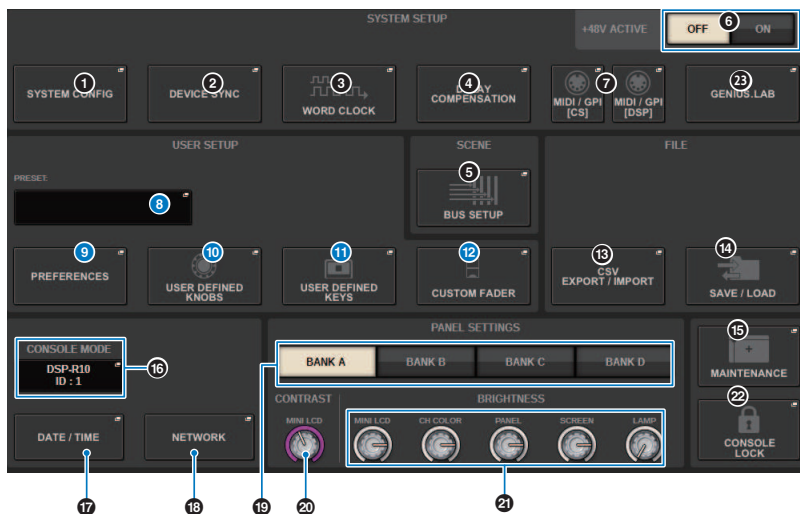
Configuração do sistema > Campo SYSTEM SETUP (tela SETUP)

**7 Botão pop-up MIDI/GPI [CS], botão pop-up MIDI/GPI [DSP]**

Pressione este botão para acessar a “Janela MIDI/GPI (página MIDI SETUP)” (p.956), na qual você pode definir configurações MIDI e GPI.

## Campo USER SETUP (tela SETUP)

Esse campo permite definir várias configurações relacionadas ao usuário.



### 8 Botão pop-up USER SETUP LIBRARY

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up USER SETUP LIBRARY, na qual você pode armazenar várias configurações para PREFERENCES ou para as teclas e botões giratórios USER DEFINED.

### OBSERVAÇÃO

Observe que as configurações personalizadas do atenuador não serão armazenadas nesta janela.

### 9 Botão pop-up PREFERENCES

Pressione este botão para acessar a janela PREFERENCES, na qual você pode definir várias configurações de preferências.

### 10 Botão pop-up USER DEFINED KNOBS

Pressione este botão para acessar a “Janela pop-up USER DEFINED KNOBS” (p.918), na qual você pode definir os parâmetros relacionados aos botões USER DEFINED e atribuir funções aos codificadores de faixa de canal.

### 11 Botão pop-up USER DEFINED KEYS

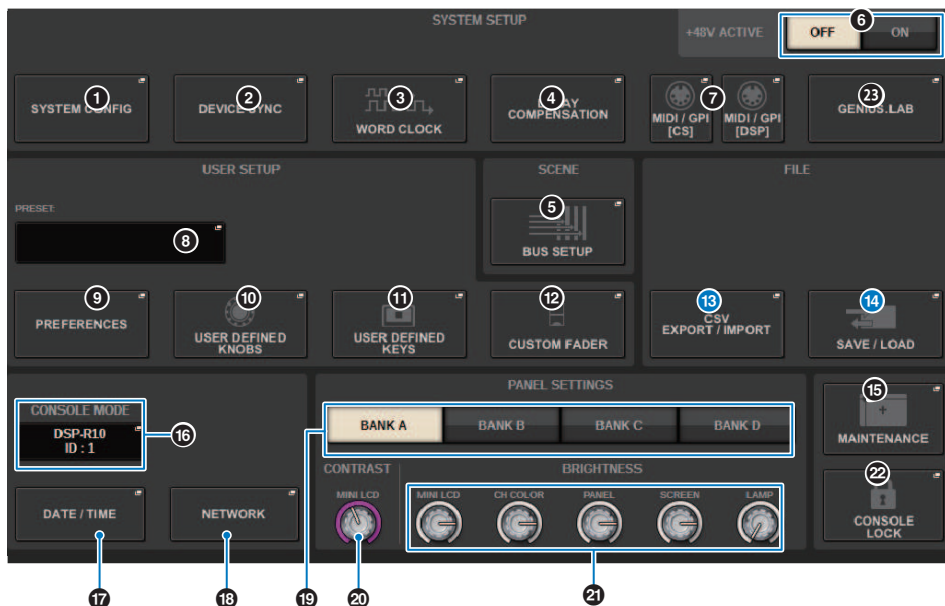
Pressione este botão para acessar a “Janela pop-up USER DEFINED KEYS” (p.937), no qual você pode definir configurações para as teclas USER DEFINED.

### 12 Botões pop-up CUSTOM FADER

Pressione este botão para acessar a janela pop-up CUSTOM FADER. Essa janela permite que você defina configurações para atenuadores personalizados para os quais é possível combinar vários canais à vontade.

## Campo FILE (tela SETUP)

Esse campo permite salvar e carregar vários dados.



### 13 Botão pop-up CSV EXPORT/IMPORT

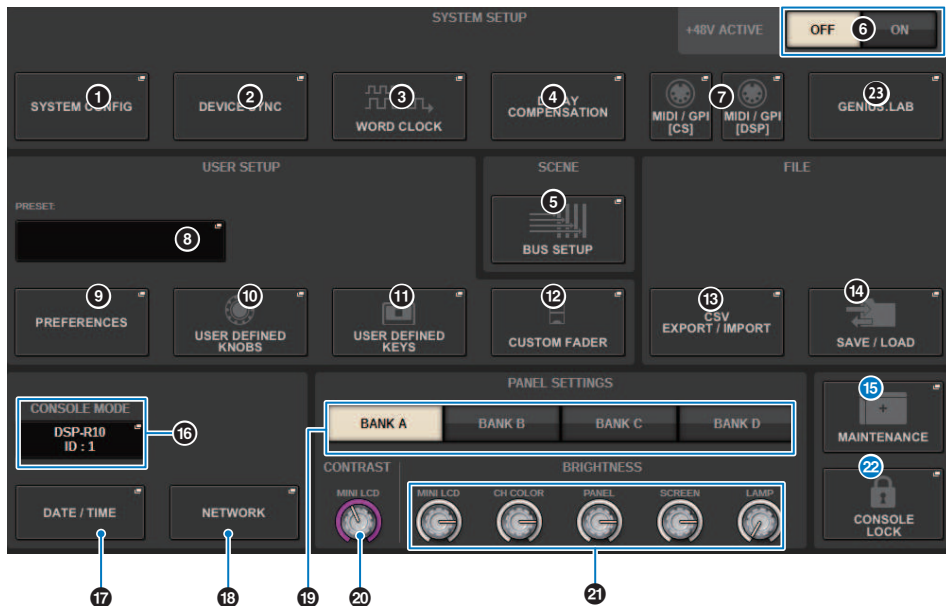
Pressione esse botão para acessar a janela pop-up CSV FILE EXPORT/IMPORT, permitindo exportar ou importar dados da série RIVAGE PM como um arquivo CSV que pode ser editado offline em um aplicativo de planilha.

### 14 Botão pop-up SAVE/LOAD

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up SAVE/LOAD, na qual você pode salvar ou carregar vários conjuntos de dados do sistema configurados na série RIVAGE PM.

## Campo MAINTENANCE (tela SETUP)

Esse campo permite realizar operações de manutenção para toda a superfície de controle.



### 15 Botão pop-up MAINTENANCE

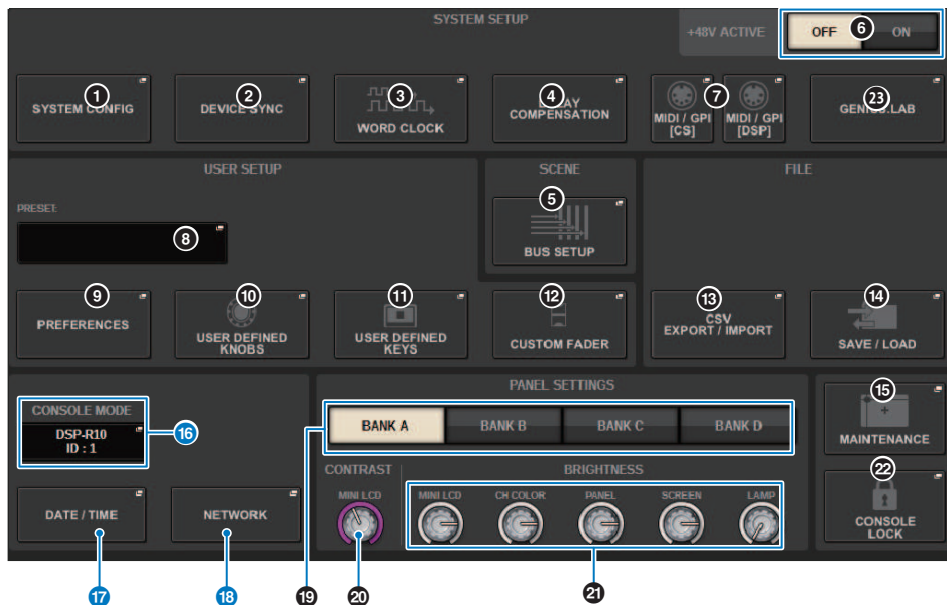
Pressione esse botão para acessar a janela pop-up MAINTENANCE, na qual você pode inicializar ou calibrar a série RIVAGE PM.

### 22 Botão CONSOLE LOCK

Executa a função Console Lock. Se a senha do console tiver sido definida, pressionar esse botão abrirá a “Janela pop-up PASSWORD” (p.1008). Digite a senha correta para executar a função Console Lock. Se a senha do console não tiver sido definida, pressionar esse botão executará a função Console Lock imediatamente.

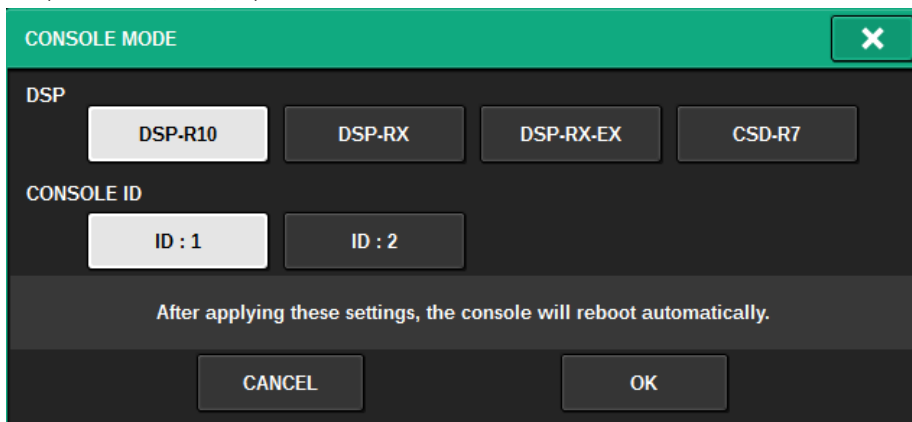
## Campo CONSOLE STATUS (tela SETUP)

Esse campo exibe diversas informações sobre a superfície de controle.



### 16 Botão CONSOLE MODE

Quando você pressiona um botão, é exibida a janela pop-up CONSOLE MODE na qual você pode selecionar o mecanismo DSP e o CONSOLE ID. Ao editar a configuração, uma caixa de diálogo de confirmação é exibida. Quando você pressiona o botão OK, a superfície de controle é reiniciada.



Especifique CONSOLE IDs separados ao usar o sistema no modo de console duplo. As seguintes funções estão disponíveis apenas para o console principal (ID1), mas outras funções são comuns a ambos.

- Pressionar uma indicação do medidor na área do medidor para recuperar a camada de atenuador no painel.
- Editar uma lista de eventos e recuperar eventos.

Se você quiser conectar uma superfície de controle adicional ao CSD-R7, defina o Console ID como 2 para a superfície de controle que você conectar.

No caso do CSD-R7, o CSD-R7 MODE ID é fixado em 1. Se você conectar várias unidades CSD-R7 ou mecanismos DSP à rede TWINLANe, defina o INTERNAL DSP ID como 1–4.

### 17 Botão pop-up DATE/TIME

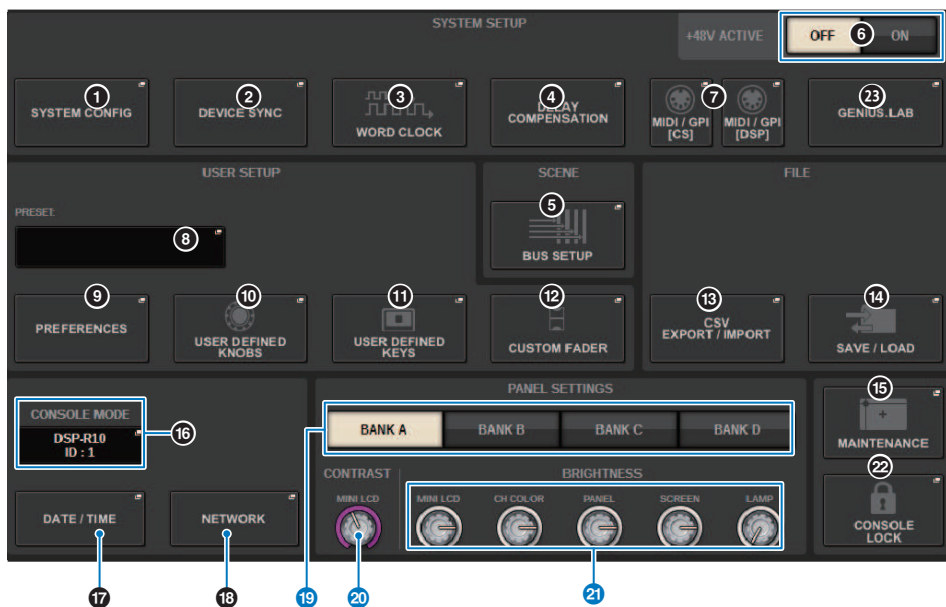
Pressione esse botão para acessar a “Janela pop-up DATE/TIME” (p.1003), no qual você pode definir a data e a hora.

### 18 Botão pop-up NETWORK

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up NETWORK, na qual você pode definir configurações de endereço IP etc. para StageMix.

## Campo PANEL SETTINGS (tela SETUP)

Esse campo permite definir o brilho e o contraste do LED (consulte “Especificando o brilho da tela sensível ao toque, LEDs, visores de nome de canal e lâmpadas”).



### 19 Botões BANK A–D

Selecionam o banco no qual você deseja salvar as configurações de brilho e contraste. Você pode salvar quatro configurações diferentes nos bancos A–D e alterá-las se desejar.

### 20 Botão giratório CONTRAST NAME

Ajusta o contraste do visor do nome do canal.

### 21 Botão giratório BRIGHTNESS NAME

Ajusta o brilho do visor de nome do canal.

**Botão giratório BRIGHTNESS CH COLOR**

Ajusta o equilíbrio de brilho da cor do canal.

**Botão giratório BRIGHTNESS PANEL**

Ajusta o brilho dos LEDs do painel.

**Botão giratório BRIGHTNESS SCREEN**

Ajusta o brilho do visor.

**Botão giratório BRIGHTNESS LAMP**

Ajusta o brilho da lâmpada ligada ao conector LAMP.

## SYSTEM CONFIG

Em SYSTEM CONFIG, você pode especificar o tipo e o número de componentes que formam o RIVAGE Série PM, bem como os canais de áudio que são atribuídos à rede TWINLANe. Conforme necessário, você também pode definir os parâmetros internos de cada componente. Também é possível visualizar e definir o estado operacional geral de todo o sistema. SYSTEM CONFIG permite definir configurações off-line quando você está operando em um local onde os dispositivos reais ainda não estão conectados. Os componentes serão automaticamente reconhecidos depois de serem conectados, e você poderá controlar os parâmetros desses dispositivos reais.

## Configurações do SYSTEM CONFIG Online

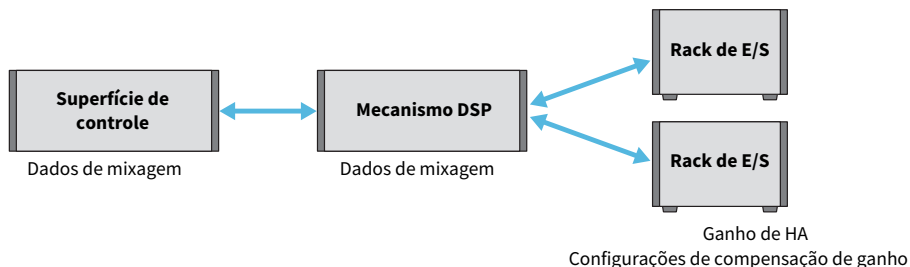
O procedimento para definir configurações on-line é descrito abaixo.

- 1** “Sincronização dos dados de configurações entre componentes” (p.241)
- 2** **Seleção e configuração dos componentes**
- 3** **Atribuição de canais à rede TWINLANe**
- 4** “Edição dos parâmetros internos de cada componente” (p.259)
- 5** **Definir as configurações da rede Dante conforme necessário**

## Sincronização dos dados de configurações entre componentes

### Sobre a necessidade de sincronização

#### Sobre a necessidade de sincronização



A superfície de controle e o mecanismo DSP mantêm, cada um, os dados de mixagem e os sincronizam através da rede. Isso significa que, ao conectar uma rede, é necessário especificar se a sincronização é realizada com base nos dados da superfície de controle ou do mecanismo DSP. A E/S (E/S do CS) do rack de E/S ou da superfície de controle salva parâmetros como o ganho de HA e a compensação de ganho, e você, da mesma forma, deve especificar a unidade cujos dados serão a base da sincronização. (Como o CSD-R7 unifica o console e o DSP, a sincronização ocorre com o rack de E/S e a E/S do CS.)

### **1 Quando terminar de conectar o sistema, ligue a alimentação de cada dispositivo que não seja dispositivo de saída (como amplificadores).**

Quando a superfície de controle detectar que um novo dispositivo (superfície de controle, mecanismo DSP, rack de E/S, E/S do CS) está conectado, ela determinará se a sincronização de dados será necessária. Em caso positivo, a janela pop-up DEVICE SYNC será exibida.

### **2 Quando uma janela pop-up for exibida, especifique a direção da sincronização dos dados.**

### **3 Quando você pressiona o botão SYNC para sincronizar os dados, aparece uma tela de confirmação. Pressione o botão OK para executar.**

#### **OBSERVAÇÃO**

- Se não houve alteração nos dados internos de cada componente desde a sincronização anterior, a sincronização ocorrerá automaticamente, portanto, a janela pop-up “Tela DEVICE SYNC” (p.242) não será exibida.
- Antes da sincronização, você deve especificar o CONSOLE MODE e o CONSOLE ID.

## Tela DEVICE SYNC



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Botões de direção de sincronização**

Pressione um desses botões para especificar a direção da sincronização de dados coletivamente.

**2 Botão CLEAR ALL**

Pressione esse botão para limpar a direção da configuração de sincronização de dados.

## Seleção e configuração dos componentes

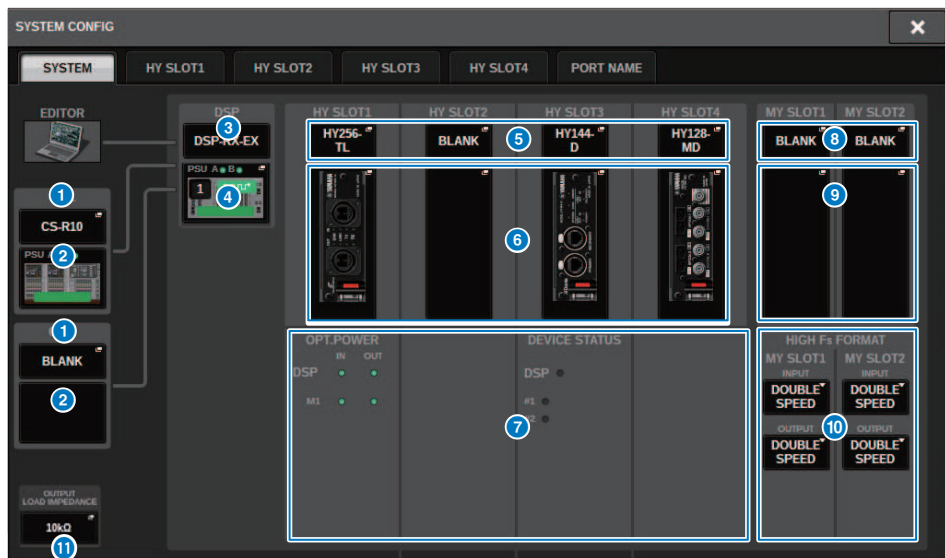
Siga as etapas abaixo para configurar os componentes do sistema RIVAGE série PM selecionando os mecanismos DSP e definindo configurações para o compartimento HY e o compartimento Y.

- 1 Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.**
- 2 Pressione o botão SYSTEM CONFIG.**  
A janela pop-up SYSTEM é exibida.
- 3 Certifique-se de que os mecanismos DSP apropriados foram selecionados para a conexão. (DSP-R10, CSD-R7, DSP-RX, DSP-RX-EX)**
- 4 Monte a placa HY. (HY Slot 1-4; HY Slot1-3 for CSD-R7)**  
As placas de interface TWINLANe (HY256-TL, HY256-TL-SMF) só podem ser montadas no compartimento HY 1 ou 2. (Apenas compartimento HY 1 para CSD-R7)
- 5 Monte a placa MY, se necessário.**
- 6 Pressione o botão x para fechar a janela pop-up SYSTEM.**

### OBSERVAÇÃO

Para acessar a janela pop-up SYSTEM, pressione a tecla [SYSTEM] no painel.

## Guia [SYSTEM]



Essa janela contém os seguintes itens.

**1 Botão pop-up CONSOLE SELECT**

Pressione esse botão para abrir a janela pop-up CONSOLE SELECT, na qual é possível selecionar a superfície de controle para montar.

**2 Botão pop-up CS1, botão pop-up CS2**

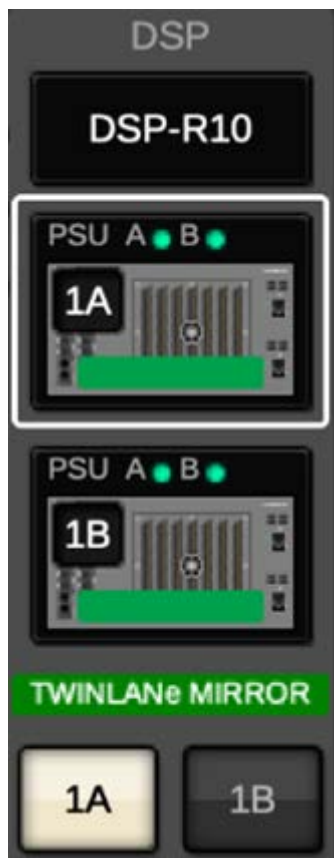
Pressione este botão para abrir a janela pop-up SYSTEM CONFIG [CS1] ou SYSTEM CONFIG [CS2], na qual é possível definir configurações de entrada/saída e configurações do compartimento MY para a superfície de controle.

**3 Visor do mecanismo DSP**

O mecanismo DSP conectado é exibido.

#### 4 Visor do mecanismo DSP

O status do mecanismo DSP conectado é exibido.



Para uma configuração de espelhamento DSP, um botão para alternar o mecanismo DSP entre ativo/em espera e botões pop-up DSP para duas unidades são exibidos. Nesse caso, a janela pop-up SYSTEM CONFIG [DSP] que é aberta pelo botão pop-up DSP será válida apenas para o mecanismo DSP que é selecionado como a unidade ativa pelo botão ativo/em espera.

O botão DETAIL é exibido quando as condições de espelhamento DSP não correspondem. Pressionar o botão DETAIL exibirá os itens não correspondentes em vermelho.

TYPE	NO.
FW VERSION	NO.
MYSLOT	OK
HYSLOT	OK
UNIT MODE	OK
MIRROR MODE	OK
M1	...
M2	...
M3	...
M4	...
M5	...
M6	...
M7	...
M8	...
S1	...

**5 Botão pop-up HY CARD SELECT**

Pressione esse botão para abrir a janela pop-up HY CARD SELECT, na qual é possível selecionar uma placa HY para instalação.

**6 Botão pop-up HY SLOT**

Pressione o botão da placa montada para abrir a janela pop-up HY SLOT correspondente.

Se for pressionado enquanto BLANK, será aberta a janela pop-up HY CARD SELECT, na qual é possível selecionar uma placa HY para instalação.

**7 Exibição de status do HY SLOT**

Exibe o status da rede e do dispositivo conectado da placa montada no slot HY.

- Placa de rede TWINLANe: status da alimentação do receptor óptico de comunicação.
  - Placa de rede Dante: status de comunicação na rede Dante
- Exibido em verde quando não há problemas com a comunicação do Dante. Verifique as mensagens do Dante se houver algum problema.

**8 Botão pop-up MY CARD SELECT**

Pressione-o para abrir a janela pop-up MY CARD SELECT, na qual é possível selecionar uma placa Mini-YGDAI.

**9 Botões pop-up MY SLOT (1-2)**

Pressione o botão da placa montada para abrir a janela pop-up de configuração de parâmetros da placa correspondente.

Se um botão for pressionado enquanto BLANK, será aberta a janela pop-up MY CARD SELECT, na qual é possível selecionar a placa Mini-YGDAI.

**10 Botão de alternância HIGH Fs FORMAT**

Quando uma placa Mini-YGDAI usa alta amostragem (88,2 kHz, 96 kHz), esses botões selecionam o modo de operação como DOUBLE SPEED, DOUBLE CHANNEL ou SINGLE para IN e OUT, respectivamente.

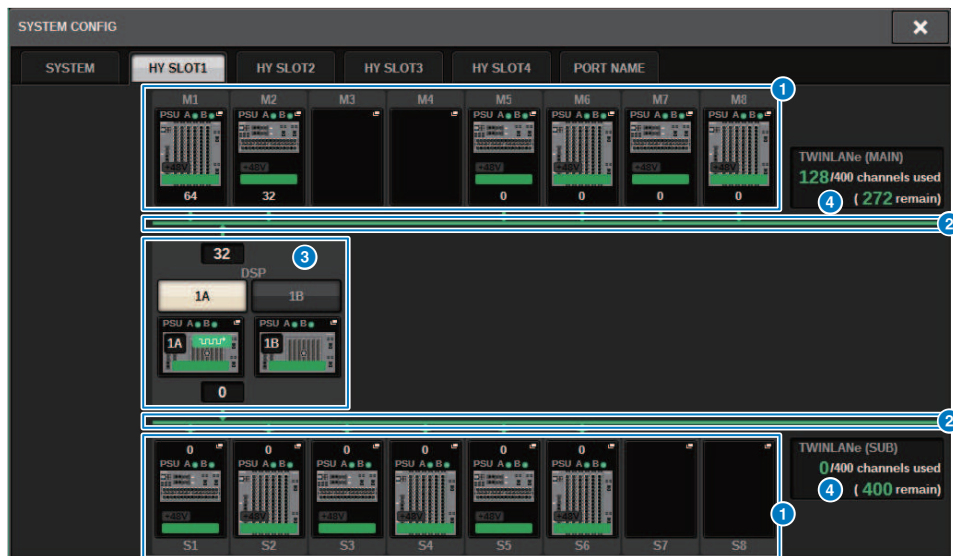
**OBSERVAÇÃO**

Definir para um modo compatível com placa MY não será refletido.

**11 Botão OUTPUT LOAD IMPEDANCE**

Pressione esse botão para abrir uma janela de configuração de impedância de carga para a superfície de controle e terminal de saída do suporte de E/S (Rpio) que permite configuração em lote para 600 kΩ ou 10 kΩ.

# Guia HY SLOT



Essa tela contém os itens a seguir.

## 1 Botões pop-up de seleção do rack de E/S (M1 – M8, S1 – S8)

Esses botões representam os racks de E/S que estão conectados ao sistema. Quando você pressiona um desses botões, uma janela pop-up é exibida, permitindo que você selecione um rack de E/S (no CSD-R7, apenas M1 – M8). A linha na parte superior do botão mostra o ícone do dispositivo e o status da fonte de alimentação de POWER A e B (verde: alimentação ativada, vermelho: alimentação desativada). O ícone do dispositivo indica o status do +48V MASTER (vermelho: ligado; cinza: desligado) e também o status do dispositivo (verde: normal; amarelo: anormal; vermelho: erro crítico). O número de canais de saída para a rede TWINLANE é mostrado abaixo do botão.

## 2 Rede TWINLANE

Indica o status da rede TWINLANE (MAIN/SUB) (no CSD-R7, apenas MAIN).

Azul: conectado, mas os dados de configurações não estão sincronizados.

Verde: conectado, e os dados de configurações estão sincronizados.

Amarelo: a rede TWINLANE não está conectada em anel (um cabo está desconectado em algum ponto da conexão em anel). Isso pode acontecer quando houver um dispositivo na rede TWINLANE cujo nível de entrada/saída esteja diminuído.

Vermelho: quando é detectada uma conexão desativada de um cabo TWINLANE.

Se conectada IN-IN

Se conectada OUT-OUT

Se os próprios IN-OUT do mecanismo DSP estiverem diretamente conectados

### 3 Botão pop-up DSP

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up “Janela pop-up DSP” (p.254), na qual é possível atribuir os canais MIX, os canais MATRIX e as saídas diretas do mecanismo DSP à rede TWINLANE, além de definir configurações para os compartimentos HY e MY. No caso de um mecanismo DSP que é o wordclock leader de qualquer rede TWINLANE (Main, Sub ou Console), um indicador é exibido acima desse botão.



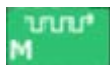
No caso de uma configuração de espelhamento DSP, essa área exibirá um botão para alternar o mecanismo DSP entre ativo/standby e os botões pop-up DSP das duas unidades. Nesse caso, a janela pop-up SYSTEM CONFIG [DSP] que é aberta pelo botão pop-up DSP será válida apenas para o mecanismo DSP que é selecionado como a unidade ativa pelo botão ativo/em espera.

### 4 Indicação de canais de TWINLANE

Indica o número total de canais atualmente usados pela rede TWINLANE e o número de canais restantes. No máximo, 400 canais podem ser atribuídos na rede TWINLANE. Não é possível atribuir mais de 400 canais.

O número total de "x/400 channels used" na linha superior mostra o número de canais atribuídos pelo mecanismo DSP exibido e pelo rack de E/S conectados ao mecanismo DSP. O número de canais restantes é mostrado na área "(x remain)" na linha inferior. Indica quantos canais faltam para serem atribuídos na rede TL. Esse número inclui canais atribuídos de outros mecanismos DSP, portanto, é exibido apenas quando online.

No caso do rack de E/S ou do mecanismo DSP que é o wordclock leader na TWINLANE (Principal)/(Sub)/Rede do Console, um indicador aparecerá nesse botão.



Wordclock leader da rede TWINLANE (Principal)



Wordclock leader da rede TWINLANE (Sub)



Wordclock leader da Rede do Console

## Atribuição dos canais (que serão usados pelos racks de E/S) para a rede TWINLANe

O procedimento a seguir explica como atribuir os canais usados pelos racks de E/S à rede TWINLANe.

Somente os sinais de entrada por meio do RY16-ML-SILK, RY16-AE ou placa MY devem ser atribuídos aos canais. Você não precisa atribuir saída dos sinais da rede TWINLANe.

No máximo 400 canais podem ser atribuídos na rede TWINLANe. Uma placa de rede TWINLANe possui 256 entradas/256 saídas.

### Para um rack de E/S

#### OBSERVAÇÃO

A largura de banda de um rack de E/S pode ser atribuída à rede TWINLANe somente para o mecanismo DSP que é o wordclock leader do sistema.

#### 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menus para acessar a tela **SETUP**.

#### 2 Pressione o botão **SYSTEM CONFIG**.

A guia SYSTEM será exibida.

#### 3 Pressione a guia no **HY SLOT1** ou **HY SLOT2** no qual foi inserida a placa de rede **TWINLANe (HY256-TL/HY256TL-SMF)**. (O **CSD-R7** só apresenta **HY-SLOT1**.)


A janela pop-up HY SLOT será exibida. A rede principal (M1-M8) e a sub-rede (S1-S8) consistem nas placas de rede TWINLANe inseridas em HY SLOT1 e HY SLOT2 (não no CSD-R7) respectivamente.



#### 4 Pressione os botões pop-up de seleção do rack de E/S

A janela pop-up de configurações do rack de E/S será exibida.

#### 5 Pressione o botão de atribuição TWINLANe do compartimento para o qual você deseja definir configurações e atribua os canais à rede TWINLANe.

O número de canais selecionados atribuídos é mostrado no botão. Para um compartimento HY, será exibida uma janela na qual é possível definir configurações em unidades de 16 canais.

Se você pressionar um botão de atribuição TWINLANe já atribuído, uma marca "x" () será exibida, indicando que a atribuição foi cancelada. Se você pressionar um botão de atribuição

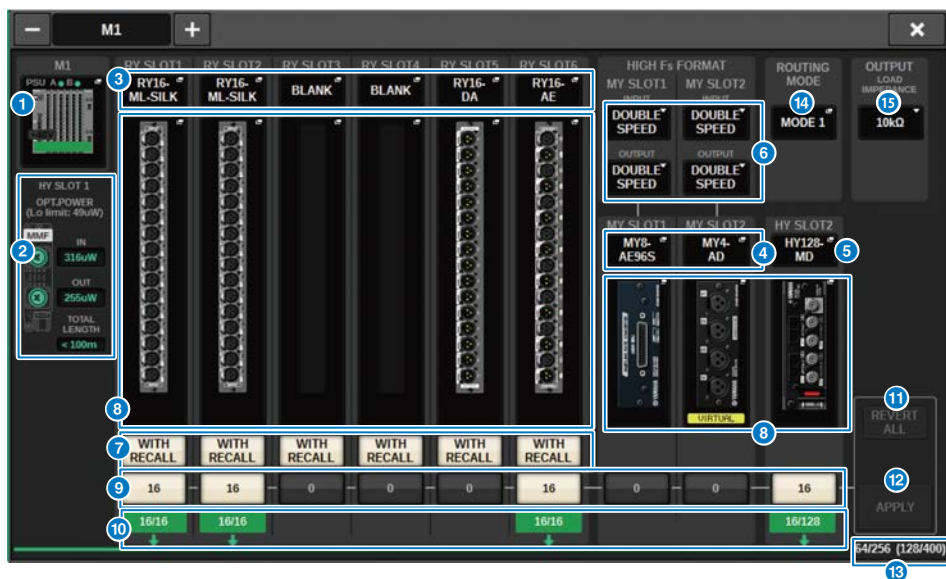
TWINLANe () que não está atribuído, uma marca de seleção () será exibida, indicando a atribuição.

#### 6 Pressione o botão **APPLY** para aplicar as configurações de canais à rede TWINLANe.

#### 7 Quando terminar de fazer as atribuições, pressione o botão **x** para fechar a janela pop-up de configurações do rack de E/S.

Se houver canais atribuídos, e você pressionar o botão **x** sem pressionar o botão **APPLY**, a seguinte tela de confirmação será exibida. Se você pressionar **OK**, retornará à janela pop-up do compartimento HY sem aplicar as atribuições. Se você pressionar **CANCEL**, retornará à janela pop-up de configurações do rack de E/S.

## Janela pop-up de configurações do rack de E/S



Essa janela contém os seguintes itens.

### 1 Botões pop-up de seleção do rack de E/S

Esses botões mostram os suportes de E/S que estão conectados ao sistema. Pressione um desses botões para abrir uma janela pop-up na qual é possível selecionar um rack de E/S. A linha na parte superior do botão mostra o status da fonte de alimentação de POWER A e B (verde: alimentação ligada, vermelho: alimentação desligada). A parte superior do ícone do dispositivo indica o status de +48V ACTIVE (vermelho: ligado; cinza: desligado) e também o status do dispositivo (verde: normal; amarelo: anormal; vermelho: erro crítico).

### 2 Visor do status de alimentação da recepção óptica

Essa seção mostra o status de alimentação e as leituras do receptor óptico de comunicação na rede TWINLANE.

**Verde:** normal

**Amarelo:** a margem de alimentação óptica é baixa

**Vermelho [LOW]:** a alimentação óptica está baixa, a comunicação não é possível

Também mostra o tipo de placa HY (MMF: HY256-TL; SMF: HY256-TL-SMF) e o comprimento total dos cabos.

### 3 Botões pop-up RY SLOT (1-6)

Quando pressionado, a janela pop-up RY CARD SELECT é aberta e você pode selecionar uma placa RY.

### 4 Botões pop-up MY SLOT (1-2)

Quando pressionado, a janela pop-up MY CARD SELECT é aberta e você pode selecionar uma placa Mini-YGDAI.

### 5 Botão pop-up HY SLOT (2)

Quando pressionado, a janela pop-up HY CARD SELECT é aberta e você pode selecionar uma placa HY.

#### 6 Botão de alternância HIGH Fs FORMAT

Quando uma placa Mini-YGDAI usa alta amostragem (88,2 kHz, 96 kHz), esses botões selecionam o modo de operação como DOUBLE SPEED, DOUBLE CHANNEL ou SINGLE para IN e OUT, respectivamente.

#### OBSERVAÇÃO

Definir para um modo compatível com placa MY não será refletido.

#### 7 Botão WITH RECALL

Se estiver ativado, quando uma chamada de cena for realizada, as informações da cena serão refletidas no dispositivo HA e no patch de saída. Se você não quiser chamar as configurações de ganho do HA, desligue-o. (Por exemplo: deixe-o desativado no lado do FoH quando o HA for gerenciado em lote no console do monitor).

#### 8 Botões pop-up de configurações de parâmetros

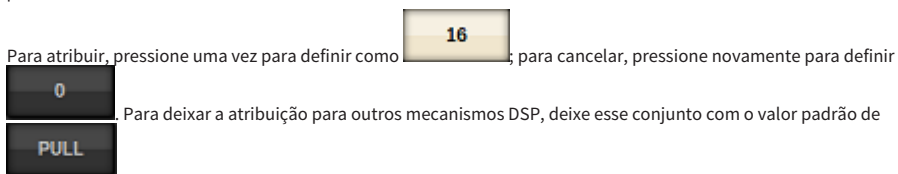
Pressione um botão para abrir uma janela pop-up na qual é possível definir os parâmetros de cada placa.

#### 9 Botões de atribuição de TWINLANE

Ao pressionar um botão, o número de canais usados pelo slot selecionado será atribuído (ou não atribuído) à rede TWINLANE. Para um compartimento HY, será exibida uma janela na qual é possível definir configurações em unidades de 16 canais.

#### OBSERVAÇÃO

Você deve atribuir o número de canais necessários para sinais de entrada (ou seja, sinais de saída para a rede TWINLANE). Você não precisa atribuir largura de banda a um slot RY que tenha uma placa RY16-DA instalada, nem a um slot que tenha uma placa MY somente de saída instalada.



#### 10 Indicador ASSIGNED

Indica que uma atribuição está sendo feita à rede TWINLANE.

A cor é verde quando a tarefa é concluída e vermelha quando apenas uma parte da tarefa é concluída devido à indisponibilidade de recursos ou outros motivos. O número de canais definidos/canais atribuídos também é exibido.

#### 11 Botão REVERT ALL

Se você pressionar esse botão, todas as alterações feitas em atribuições de canal até o momento serão canceladas, revertendo para o estado anterior a essas alterações.

#### 12 Botão APPLY

Pressione esse botão para aplicar as alterações de atribuição de canal à rede TWINLANE.

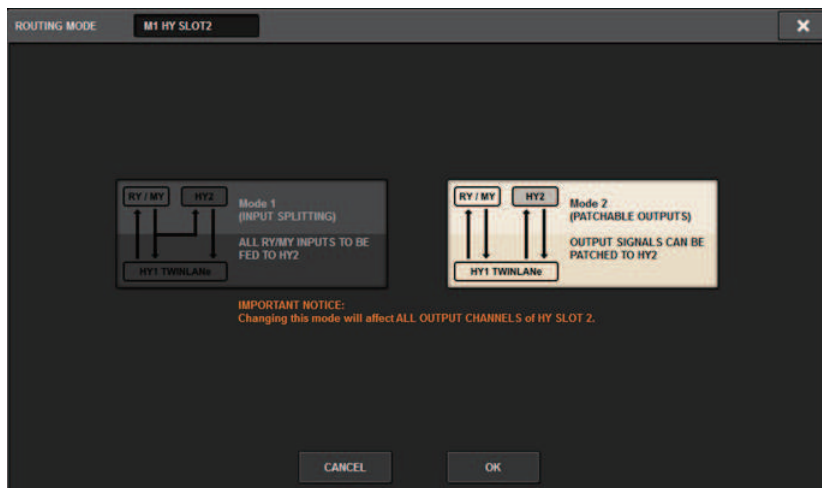
#### 13 Indicador de número de canais TWINLANE

Mostra o número total de canais atualmente usados pela rede TWINLANE.

#### 14 Botão de alternância ROUTING MODE

Pressione esse botão para abrir uma janela pop-up, na qual você pode alternar o modo de roteamento do compartimento 2 HY.

Janela pop-up de chave ROUTING MODE



Esta janela permite alternar o modo de roteamento do compartimento 2 HY.

**MODE 1:** todos os sinais de entrada dos compartimentos RY e MY são divididos para a saída HY SLOT 2.

**MODE 2:** você pode interligar sinais de saída da mixagem para a saída HY SLOT 2 por meio da rede TWINLANE, da mesma maneira que faz com os compartimentos RY e MY.

15 **Botão OUTPUT LOAD IMPEDANCE**

Pressione para selecionar a impedância de carga dos terminais de saída (600 kΩ ou 10 kΩ).

## Atribua os canais que serão usados pelos mecanismos DSP para a rede TWINLANe

O procedimento a seguir explica como atribuir os canais usados pelos mecanismos DSP à rede TWINLANe. No máximo 400 canais podem ser atribuídos na rede TWINLANe. Uma placa de rede TWINLANe possui 256 entradas/256 saídas.

### Para um mecanismo DSP

**1 Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.**

**2 Pressione o botão SYSTEM CONFIG.**

A guia SYSTEM será exibida.

**3 Pressione a guia no HY SLOT1 ou HY SLOT2 no qual foi inserida a placa de rede TWINLANe (HY256-TL/HY256TL-SMF). (O CSD-R7 só apresenta HY-SLOT1.)**

A janela pop-up HY SLOT será exibida. A rede principal (M1-M8) e a sub-rede (S1-S8) consistem nas placas de rede TWINLANe inseridas em HY SLOT1 e HY SLOT2 (não no CSD-R7) respectivamente.

**4 Pressione o botão pop-up DSP.**

A janela pop-up “Janela pop-up DSP” (p.254) é exibida.

**5 Pressione o botão pop-up de atribuição do canal desejado.**

A janela pop-up “Janela pop-up TWINLANe CONFIGURATION” (p.256) é exibida.

**6 Selecione os canais que você deseja usar na rede TWINLANe.**

Quando terminar de fazer as seleções, pressione o botão CLOSE para fechar a janela.

**7 Pressione o botão APPLY para aplicar as configurações de canais à rede TWINLANe.**

**8 Quando você terminar de fazer as atribuições, pressione o botão x para fechar a janela pop-up DSP.**

Se houver canais atribuídos, e você pressionar o botão × sem pressionar o botão APPLY, a seguinte tela de confirmação aparecerá. Se você pressionar OK, retornará à janela pop-up do compartimento HY sem aplicar as atribuições. Se você pressionar CANCEL, retornará à janela pop-up DSP.

## Janela pop-up DSP

The screenshot displays the DSP configuration interface with several key sections:

- 1. DSP Indicator:** Located at the top left, showing the current DSP mode (PSU A/B) and a status indicator.
- 2. HY SLOT Selection:** On the left side, buttons for HY SLOT 1 and HY SLOT 2, along with their respective optical power and total length.
- 3. Channel Selection:** A grid of buttons for selecting channels (e.g., CH 1-72, CH 73-144, CH 145-216, CH 217-288).
- 4. Channel Configuration:** Multiple pop-up windows showing channel status for MIX, STEREO, MATRIX, MONITOR, and OUT, with numerical values and status indicators.
- 5. SLOT OUT:** A control for the number of channels used in the SLOT OUT, currently set to 8/256.
- 6. SLOT IN:** A control for the number of channels used in the SLOT IN, currently set to 0/256.
- 7. MIX, STEREO, MATRIX, MONITOR, OUT, (I/C):** A row of buttons for selecting the output mode, currently set to MIX: 8, STEREO: 0, MATRIX: 0, MONITOR: 0, OUT: 0, (I/C): 0.
- 8. SLOT BRIDGE OUT:** A control for the SLOT BRIDGE OUT, currently set to 0.
- 9. REVERT ALL:** A button to reset all settings.
- 10. APPLY:** A button to save the current configuration.

Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Indicador do mecanismo DSP

Esse botão representa o mecanismo DSP que está conectado ao sistema. A linha na parte superior do botão mostra o status da fonte de alimentação de POWER A e B (verde: ligado, vermelho: desligado). O ícone do dispositivo indica o status do dispositivo (verde: normal; amarelo: anormal; vermelho: erro crítico).

### 2 Botões de seleção HY SLOT

Esses botões permitem selecionar o HY SLOT (rede TWINLANe) ao qual você atribuirá canais. (Você só pode selecionar HY SLOT1 para o CSD-R7). O valor e o status de alimentação da recepção óptica na rede TWINLANe também são mostrados aqui.

HY SLOT1 destina-se à rede principal e HY SLOT2 destina-se à sub-rede.

**Verde:** Normal

**Amarelo:** A alimentação da recepção óptica está ficando baixa.

**Vermelho "LOW":** A alimentação da recepção óptica está baixa demais para se comunicar.

Também indica o tipo de placa HY (MMF: HY256-TL; SMF: HY256-TL-SMF) e o comprimento total dos cabos.

### 3 Botões de chave do visor para a área do botão pop-up de atribuição do canal

Esses botões permitem selecionar os canais que serão atribuídos ao TWINLANe: ou barramento de saída/saída direta ou saída de inserção.

### 4 Botões pop-up de atribuição do canal

Quando você pressiona um botão, é exibida uma janela pop-up TWINLANe CONFIGURATION, na qual é possível atribuir a saída direta para a rede TWINLANe.

O número de canais varia de acordo com a configuração do sistema.

### 5 Atribuição do canal SLOT OUT

Essa área indica o número de canais de saída atualmente usados pela rede TWINLANe.

**6 Atribuição do canal SLOT IN**

Essa área indica o número de canais de entrada atualmente usados pela rede TWINLANE.

**7 Seção de recursos do TWINLANE**

Indica o número total de canais atualmente usados pela rede TWINLANE.

- Contador de recursos do SLOT OUT: O número máximo de canais é de 256.

- Contador de recursos do SLOT IN: O número máximo de canais é de 256.

- Contador de recursos da rede TWINLANE: O número máximo de canais é de 400.

Não é possível atribuir mais do que o número máximo de canais.

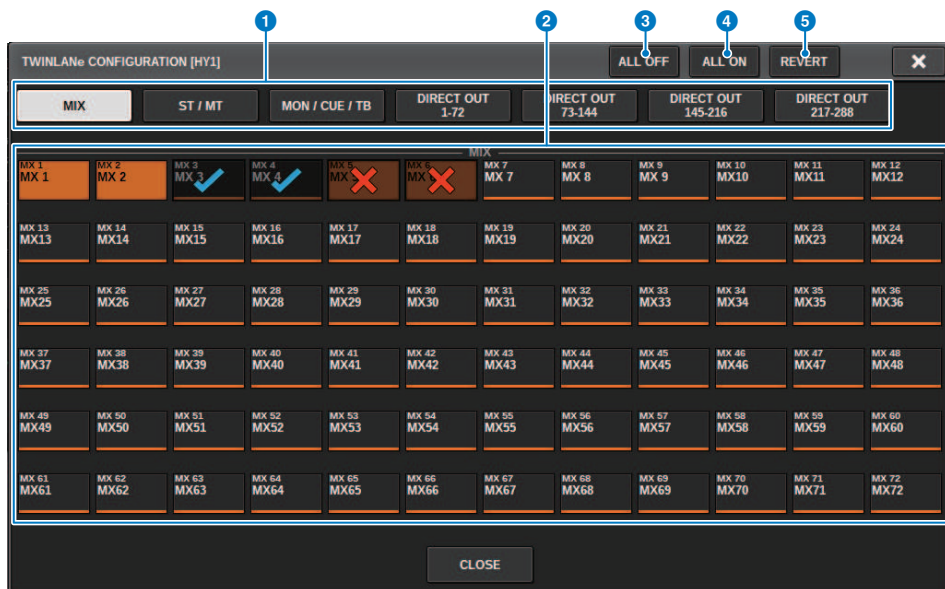
**8 Botão REVERT ALL**

Se você pressionar esse botão, todas as alterações feitas em atribuições de canal até o momento serão canceladas, revertendo para o estado anterior a essas alterações.

**9 Botão APPLY**

Se você pressionar esse botão, as alterações em atribuições de canal feitas serão aplicadas à rede TWINLANE.

## Janela pop-up TWINLANe CONFIGURATION



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Guias

Alternam entre MIX OUT, ST/MT/MON/CUE/TB, DIRECT OUT 1–72 e DIRECT OUT 73–144.

### 2 Botões de seleção de canal

Selecione o canal a ser editado. O botão de seleção será alterado da seguinte forma.



Não atribuído no momento à rede TWINLANe



Atribuído no momento à rede TWINLANe



Atualmente atribuído à rede TWINLANe e selecionado para cancelamento



Atualmente não atribuído à rede TWINLANe e selecionado para atribuição

### 3 Botão ALL OFF

Pressione esse botão para cancelar todos os canais atribuídos à rede TWINLANe coletivamente.

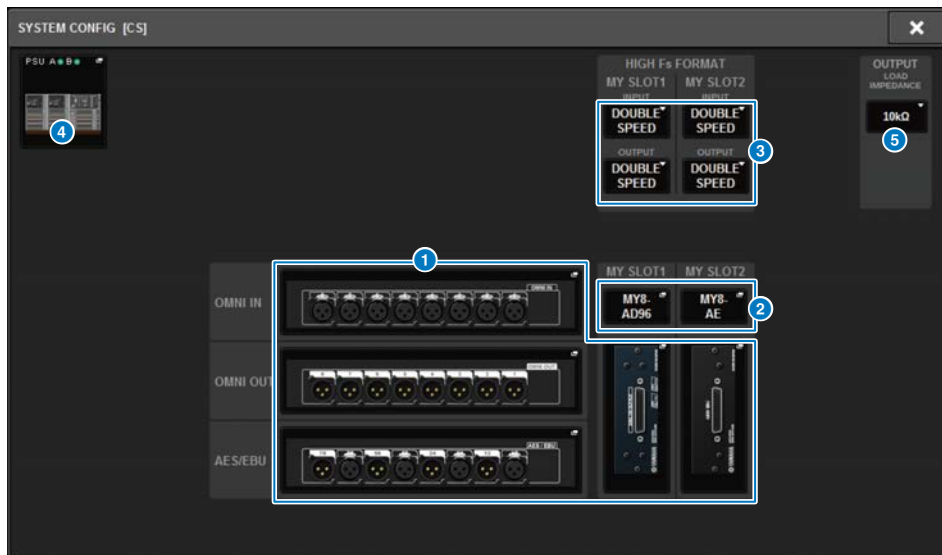
### 4 Botão ALL ON

Pressione esse botão para selecionar e atribuir todos os canais que não foram atribuídos à rede TWINLANe coletivamente.

**5 Botão REVERT**

Pressione esse botão para reverter as seleções de cancelamento e as atribuições para seus status originais coletivamente.

## Janela pop-up SYSTEM CONFIG [CS1]



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botões pop-up de configurações de parâmetros**  
Pressione um botão para abrir uma janela pop-up na qual é possível definir os parâmetros de cada placa.
- 2 Botões pop-up MY SLOT (1-2)**  
Pressione um botão para abrir a janela pop-up MY CARD SELECT, na qual é possível selecionar uma placa Mini-YGDAI.

- 3 Botão de seleção HIGH Fs FORMAT**

Quando uma placa Mini-YGDAI está usando alta amostragem (88,2 kHz, 96 kHz), esses botões selecionam o modo de operação como DOUBLE SPEED, DOUBLE CHANNEL ou SINGLE para IN e OUT, respectivamente.

### OBSERVAÇÃO

Essa configuração será ignorada se você tentar especificar um modo não compatível com a placa MY. As E/S para a superfície de controle são atribuídas como parte do mecanismo DSP na série RIVAGE PM. Portanto, não é necessário atribuir canais à rede TWINLANE.

- 4 Botão pop-up de seleção da superfície de controle**

Mostra as superfícies de controle que estão conectadas ao sistema. Pressione esse botão para exibir uma janela pop-up, na qual você pode selecionar uma superfície de controle.

## Edição dos parâmetros internos de cada componente

Você pode editar os parâmetros internos de cada componente

- 1 Pressione um botão pop-up de configurações de parâmetros para acessar a janela pop-up de configurações de parâmetros de cada componente.**
- 2 Edite os parâmetros conforme necessário.**

## Edição dos parâmetros internos do RY16-ML-SILK



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 **Indicação de patch**  
Indica o canal com patch.
- 2 **Botão +48V**  
Liga e desliga a alimentação phantom (+48 V).
- 3 **Botão giratório A.GAIN (ganho analógico)**  
Indica a configuração de ganho analógico do HA. Use o codificador de tela para ajustar o valor. Se a compensação de ganho estiver ligada, um indicador mostrará a posição de ganho analógico na ocasião em que a compensação de ganho foi ligada.
- 4 **Medidor (Pré-GC)**  
Esse medidor indica o nível dos sinais depois que eles passam pelo ganho analógico (antes de GC).
- 5 **Medidor (entrada de canal)**  
Esse medidor indica o nível após a passagem pelo GC (antes de D.GAIN).
- 6 **Botão GC (GAIN COMPENSATION)**  
Liga ou desliga a compensação de ganho do canal.
- 7 **Botão PHASE**  
Inverte a fase do sinal de entrada.

### OBSERVAÇÃO

Um parâmetro dentro do rack de E/S. Ele é diferente do parâmetro  $\Phi$  dentro do módulo de canal da superfície de controle.

**8 Botão SILK ON**

Ativa ou desativa o Silk.

**9 Botão de seleção RED/BLUE**

Alternam entre BLUE (azul) e RED (vermelho): “BLUE” para dar solidez e potência e “RED” para energia efervescente.

**10 Botão giratório SILK [TEXTURE]**

Ajusta o parâmetro TEXTURE de Silk.

**11 Botão HPF**

Liga ou desliga o filtro passa-altas para cada porta.

**OBSERVAÇÃO**

Um parâmetro dentro do rack de E/S. Ele é diferente do HPF dentro do módulo de canal da superfície de controle.

**12 Botão giratório FREQUENCY**

Define a frequência de corte do HPF.

**13 Botão M/S**

Ativa ou desativa o decodificador M/S para cada par de canais.

**14 Botão giratório S-GAIN**

Ajusta o ganho lateral de M/S.

**15 Guias**

Alternam a exibição em unidades de oito canais.

## Edição dos parâmetros internos para OMNI OUT do RY16-DA e da superfície de controle



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Indicação de patch

Indica o canal com patch.

### 2 Botão DELAY

Ativa ou desativa o atraso de saída.

### 3 Botão giratório de tempo de atraso

Define o tempo de atraso da porta de saída. Se você pressionar esse botão giratório quando ele estiver selecionado, a janela pop-up DELAY TIME será exibida. O valor do tempo de atraso é mostrado acima do botão giratório em unidades de milissegundos e abaixo do botão giratório nas unidades selecionadas na janela pop-up DELAY SCALE.

### OBSERVAÇÃO

Se a escala for definida em milissegundos, o valor do tempo acima do botão giratório não será mostrado.

### 4 Botão PHASE

Alterna a fase do sinal de saída.

### 5 Botão giratório GAIN

Ajusta o ganho de saída da porta de saída. Use o codificador de tela para ajustar o valor. Ajuste a configuração em unidades de 1,0 dB movendo o botão giratório ou ajuste a configuração em unidades de 0,1dB movendo o botão giratório enquanto o pressiona. O valor atual é mostrado logo abaixo do botão giratório.

### 6 Medidor de nível

Indica o nível de saída do sinal após o ajuste de nível.

Configuração do sistema > Edição dos parâmetros internos para OMNI OUT do RY16-DA e da superfície de controle

**7 Guias**

Alternam a exibição em unidades de oito canais.

## Edição dos parâmetros internos para INPUT 1-8/INPUT 9-16 do RY16-AE e AES/EBU INPUT 1-8 no painel traseiro da superfície de controle



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Indicação de patch**  
Indica o canal com patch.
- 2 Medidor de nível**  
Mostra o nível de entrada.
- 3 Botão SRC**  
Ativa/desativa o conversor de taxa de amostragem para cada par de canais.
- 4 Indicador de status do relógio**  
Indica o status do sinal de entrada.
- 5 Botão PHASE**  
Inverte a fase do sinal de entrada.

### OBSERVAÇÃO

Um parâmetro dentro do rack de E/S. Ele é diferente do parâmetro  $\Phi$  dentro do módulo de canal da superfície de controle.

- 6 Botão M/S**  
Ativa ou desativa o decodificador M/S para cada par de canais.
- 7 Botão giratório S-GAIN**  
Ajusta o ganho lateral de M/S.

Configuração do sistema > Edição dos parâmetros internos para INPUT 1-8/INPUT 9-16 do RY16-AE e AES/  
EBU INPUT 1-8 no painel traseiro da superfície de controle

**8 Guias**

Alternam a exibição em unidades de oito canais.

## Edição dos parâmetros internos para OUTPUT 1-8/ OUTPUT 9-16 do RY16-AE e AES/EBU OUTPUT 1-8 no painel traseiro da superfície de controle



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Indicação de patch**  
Indica o canal com patch.
- 2 Botão DELAY**  
Ativa ou desativa o atraso de saída.
- 3 Botão giratório de tempo de atraso**  
Define o tempo de atraso da porta de saída. Se você pressionar esse botão giratório quando ele estiver selecionado, a janela pop-up DELAY TIME será exibida. O valor do tempo de atraso é mostrado acima do botão giratório em unidades de milissegundos e abaixo do botão giratório nas unidades selecionadas na janela pop-up DELAY SCALE.

### OBSERVAÇÃO

Se a escala for definida em milissegundos, o valor do tempo acima do botão giratório não será mostrado.

- 4 Botão PHASE**  
Alterna a fase do sinal de saída.
- 5 Botão SRC**  
Ativa/desativa o conversor de taxa de amostragem para cada par de canais.
- 6 Menu de seleção da taxa de amostragem**  
Seleciona a taxa de amostragem de saída quando um SRC está ligado. Escolha entre SAME AS INPUT (igual ao wordclock inserido), 44,1 kHz, 48 kHz, 88,2kHz ou 96 kHz.

Configuração do sistema > Edição dos parâmetros internos para OUTPUT 1-8/OUTPUT 9-16 do RY16-AE e AES/EBU OUTPUT 1-8 no painel traseiro da superfície de controle

**7 Botão giratório GAIN**

Ajusta o ganho de saída da porta de saída. Use o codificador de tela para ajustar o valor. Ajuste a configuração em unidades de 1,0 dB movendo o botão giratório ou ajuste a configuração em unidades de 0,1dB movendo o botão giratório enquanto o pressiona. O valor atual é mostrado logo abaixo do botão giratório.

**8 Medidor de nível**

Indica o nível de saída do sinal após o ajuste de nível.

**9 Guias**

Alternam a exibição em unidades de oito canais.

## Edição dos parâmetros internos do MY CARD INPUT



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Indicação de patch**

Indica o canal com patch.

**2 Medidor de nível**

Mostra o nível de entrada.

**3 Botão SRC**

Ativa/desativa o conversor de taxa de amostragem para cada par de canais.

**OBSERVAÇÃO**

Essa configuração será ignorada se você tentar especificá-la para uma placa MY sem suporte para SRC.

**4 Visor de status do relógio**

Indica o status do sinal de entrada.

**5 Botão PHASE**

Inverte a fase do sinal de entrada.

**OBSERVAÇÃO**

Este é um parâmetro SLOT interno. Ele é diferente do parâmetro  $\Phi$  dentro do módulo de canal da superfície de controle.

**6 Guias**

Alternam a exibição em unidades de oito canais.

## Edição dos parâmetros internos do MY CARD OUTPUT



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Indicação de patch

Indica o canal com patch.

### 2 Botão DELAY

Ativa ou desativa o atraso de saída.

### 3 Botão giratório de tempo de atraso

Define o tempo de atraso da porta de saída. Se você pressionar esse botão giratório quando ele estiver selecionado, a janela pop-up DELAY TIME será exibida. O valor do tempo de atraso é mostrado acima do botão giratório em unidades de milissegundos e abaixo do botão giratório nas unidades selecionadas na janela pop-up DELAY SCALE.

### OBSERVAÇÃO

Se a escala for definida em milissegundos, o valor do tempo acima do botão giratório não será mostrado.

### 4 Botão PHASE

Altera a fase do sinal emitido.

### 5 Botão giratório GAIN

Ajusta o ganho de saída da porta de saída. Use o codificador de tela para ajustar o valor. Ajuste a configuração em unidades de 1,0 dB movendo o botão giratório ou ajuste a configuração em unidades de 0,1dB movendo o botão giratório enquanto o pressiona. O valor atual é mostrado logo abaixo do botão giratório.

### 6 Medidor de nível

Indica o nível de saída do sinal após o ajuste de nível.

### 7 Guias

Alternam a exibição em unidades de oito canais.

## Edição dos parâmetros internos para OMNI IN da superfície de controle



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Indicação de patch**  
Indica o canal com patch.
- 2 Botão +48V**  
Liga e desliga a alimentação phantom (+48 V).
- 3 Botão giratório A.GAIN (ganho analógico)**  
Indica a configuração de ganho analógico do HA. Use o codificador de tela para ajustar o valor.
- 4 Meters**  
Esse medidor indica o nível dos sinais depois que eles passam pelo ganho analógico.
- 5 Botão SILK ON**  
Ativa ou desativa o Silk.
- 6 Botão de seleção RED/BLUE**  
Alternam entre BLUE (azul) e RED (vermelho): “BLUE” para dar solidez e potência e “RED” para energia efervescente.
- 7 Botão giratório SILK [TEXTURE]**  
Ajusta o parâmetro TEXTURE de Silk.

**8 Botão HPF**

Liga ou desliga o filtro passa-altas para cada porta.

**OBSERVAÇÃO**

Um parâmetro dentro do rack de E/S. Ele é diferente do HPF dentro do módulo de canal da superfície de controle.

**9 Botão giratório FREQUENCY**

Define a frequência de corte do HPF.

**10 Botão M/S**

Ativa ou desativa o decodificador M/S para cada par de canais.

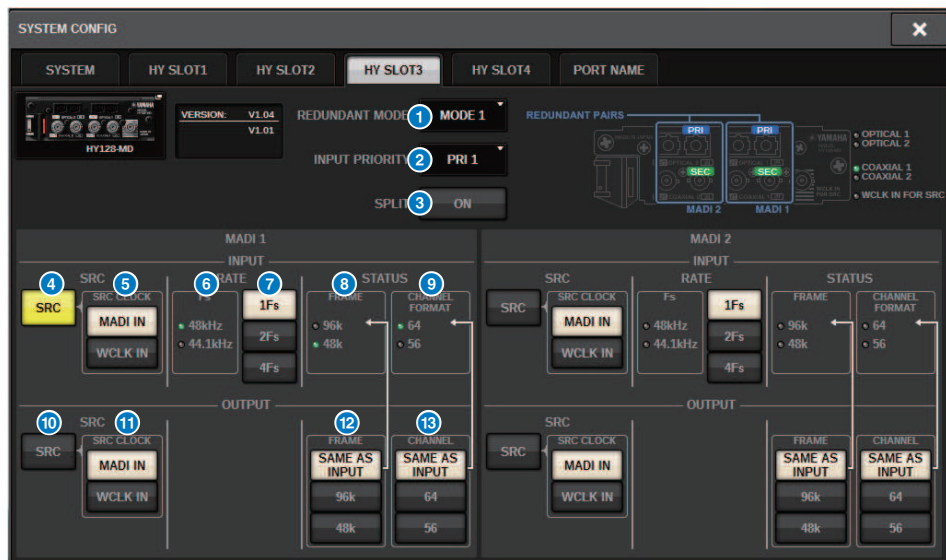
**11 Botão giratório S-GAIN**

Ajusta o ganho lateral de M/S.

**OBSERVAÇÃO**

Os conectores OMNI IN do CS-R5 ou do CS-R3 não são compatíveis com a função SILK. (6、6、7)

## Configurações da placa HY128-MD



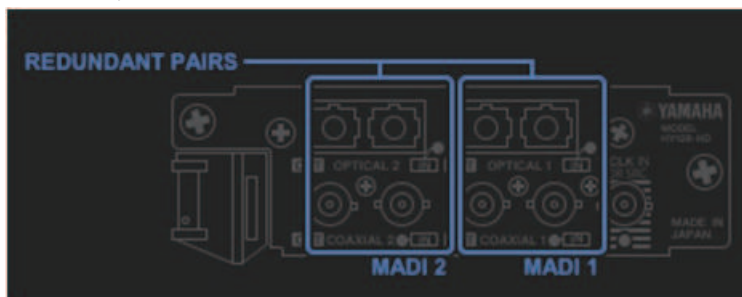
Essa ilustração mostra a tela que aparece quando a placa HY128-MD é montada no HY SLOT3. Essa tela contém os itens a seguir.

## 1 REDUNDANCY MODE

Selecione um dos dois pares redundantes a seguir:

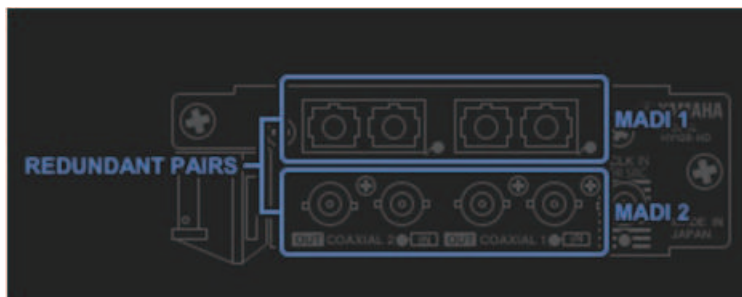
### • MODE 1

Uma combinação de conexão óptica e conexão coaxial é usada para manter a redundância.



### • MODE 2

Duas conexões ópticas ou duas conexões coaxiais são usadas para manter a redundância.



## 2 INPUT PRIORITY

Especifica qual sinal de entrada de duas linhas redundantes terá prioridade.

### • PRI1

Com MODE 1, os sinais OPTICAL 1 e OPTICAL 2 terão prioridade.

Com MODE 2, os sinais OPTICAL 1 e COAXIAL 1 terão prioridade.

### • PRI2

Com MODE 1, os sinais COAXIAL 1 e COAXIAL 2 terão prioridade.

Com MODE 2, os sinais OPTICAL 2 e COAXIAL 2 terão prioridade.

## 3 Botão SPLIT

Especifica se os sinais de entrada serão divididos e roteados para os conectores de saída. O destino são os conectores de saída do mesmo tipo.

### • ON

Os sinais de entrada serão divididos e roteados para os conectores de saída.

### OBSERVAÇÃO

Se outra saída for corrigida nesse momento, o patch será desabilitado e o som será interrompido.

### • OFF

Os sinais de entrada da placa montada serão emitidos sem serem divididos.

#### 4 **Botão INPUT SRC**

Seleciona SRC ativado ou desativado para o sinal de entrada MADI.

#### 5 **Botão SRC CLOCK**

Seleciona o relógio para o sinal de entrada enquanto o SRC está ativado.

- **MADI IN**

O relógio MADI IN é considerado o relógio de entrada SRC.

- **WCLK IN**

O relógio WCLK IN FOR SRC é considerado o relógio de entrada SRC.

#### 6 **Indicadores Fs**

Mostram se o sinal de entrada é 48 kHz ou 44,1 kHz. Se não houver nenhuma entrada MADI válida, os indicadores serão desligados.

#### 7 **Botões RATE**

Especifique se o sinal de entrada MADI será processado como um sinal 1Fs, 2Fs ou 4Fs.

- **1Fs**

44,1 kHz/ 48 kHz, máximo de 64 canais

- **2Fs**

88,2 kHz/ 96 kHz, máximo de 32 canais

- **4Fs**

176,4 kHz/ 192 kHz, máximo de 16 canais

#### 8 **Indicadores FRAME**

Exibe o formato FRAME do sinal de entrada. Se não houver nenhuma entrada MADI válida, os indicadores serão desligados.

#### 9 **Indicadores CHANNEL FORMAT**

Mostra o formato do canal do sinal de entrada. Se não houver nenhuma entrada MADI válida, os indicadores serão desligados.

#### 10 **Botão OUTPUT SRC**

Seleciona SRC ativado ou desativado para o sinal de saída MADI.

#### 11 **Botão SRC CLOCK**

Seleciona o relógio para o sinal de saída enquanto o SRC está ativado.

- **MADI IN**

O sinal de saída segue a entrada do relógio no conector MADI IN correspondente.

- **WCLK IN**

O sinal de saída segue a entrada do relógio no conector WCLK IN FOR SRC.

#### 12 **Botões OUTPUT FRAME**

Selecione o formato FRAME do sinal de saída.

- **SAME AS INPUT**

O sinal é emitido no mesmo formato FRAME do sinal MADI IN. Se não houver nenhuma entrada MADI válida, o sinal será emitido no formato 48k FRAME.

- **96k**

Saída no formato 96k FRAME

- **48k**

Saída no formato 48k FRAME

### 13 Botões OUTPUT CHANNEL FORMAT

Selecione o formato do canal do sinal de saída.

#### • SAME AS INPUT

O mesmo número de canais do MAD1 IN será emitido. Se não houver nenhuma entrada MAD1 válida, serão emitidos sinais de 64 canais.

#### • 64

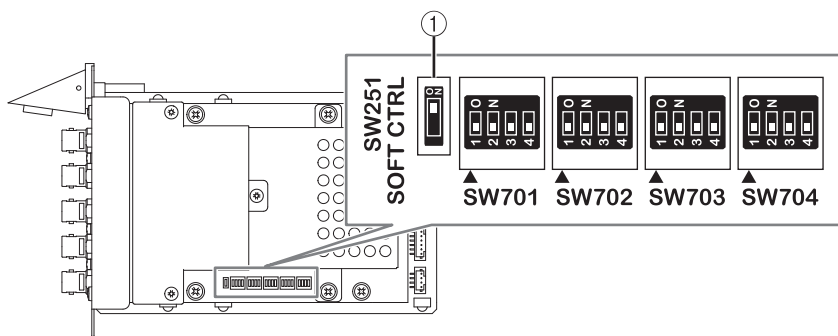
Saída de 64 canais

#### • 56

Saída de 56 canais

### ■ Sobre as chaves SOFTWARE CONTROL na placa HY128-MD

Quando a chave 1 está ON (padrão), você pode visualizar e editar as configurações na superfície de controle. Quando a chave 1 está OFF, os parâmetros são fixados pela configuração da chave DIP na placa. Para obter detalhes, consulte o “Manual do Proprietário da HY128-MD”. A tela fica esmaecida e você não poderá editar as configurações na superfície de controle.



## Configurações do SYSTEM CONFIG Off-line

Você pode definir configurações do sistema usando a superfície de controle independentemente, sem conectar um mecanismo DSP ou o rack de E/S. O procedimento para configurações off-line é descrito abaixo.

- 1 Instalar um rack de E/S**
- 2 “Especificação do tipo e do número de placas (Off-line)” (p.280)**
- 3 Atribuição de canais à rede TWINLANe**
- 4 “Edição dos parâmetros internos de cada componente” (p.259)**
- 5 Definir as configurações da rede Dante conforme necessário**

### **OBSERVAÇÃO**

Se as configurações definidas off-line forem diferentes das configurações do dispositivo real quando este está conectado, as configurações do dispositivo real terão prioridade sobre as configurações off-line e serão aplicadas ao sistema.

## Montagem de um suporte de E/S (offline)

O procedimento a seguir explica como atribuir os canais usados pelos suportes de E/S e mecanismos DSP à rede TWINLANe.

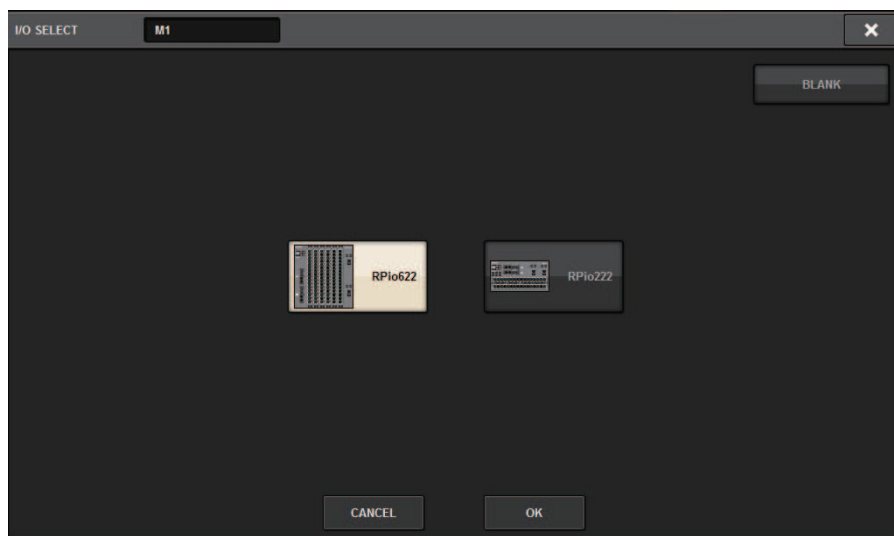
### 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menus para acessar a tela **SETUP**.



### 2 Pressione o botão **SYSTEM CONFIG**.

A “Janela pop-up SYSTEM CONFIG (Off-line)” (p.279) será exibida.

**3 Pressione o botão pop-up de seleção do suporte de E/S para acessar a janela pop-up I/O SELECT.**



**4 Selecione o suporte de E/S (RPIo622 ou RPIo222) que deseja usar e pressione o botão OK.**

Você retornará à janela pop-up SYSTEM CONFIG (configuração do sistema). Para cancelar, pressione o botão CANCEL. Se desejar adicionar outro suporte de E/S, repita as etapas 3–4.

## Janela pop-up SYSTEM CONFIG (Off-line)



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botões pop-up de seleção do rack de E/S (M1 – M8, S1 – S8)

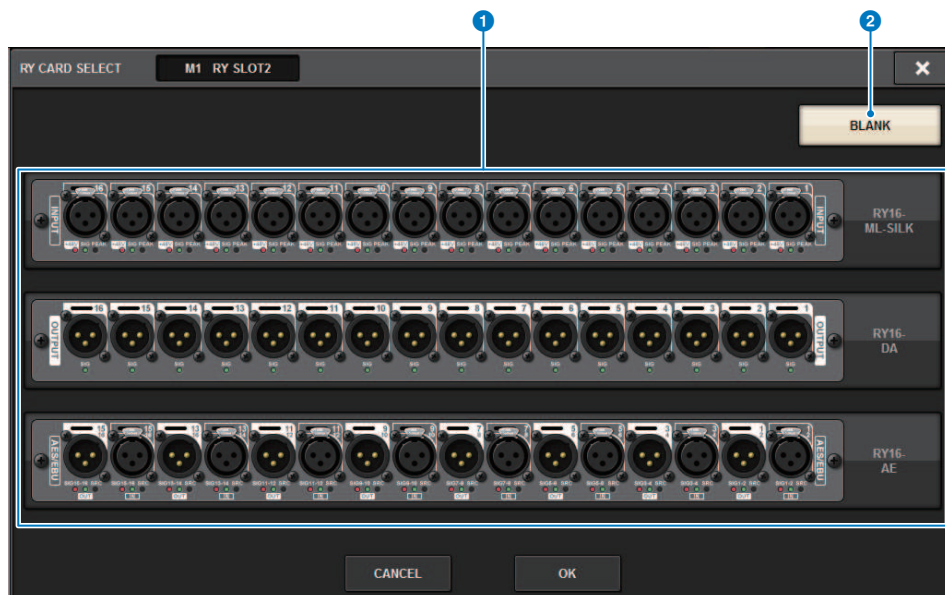
Se você pressionar um desses botões quando um rack de E/S não estiver montado, a janela pop-up I/O SELECT será exibida, permitindo a seleção do rack de E/S que você deseja usar. Se você pressionar esse botão quando um rack de E/S já estiver montado, a janela de configurações do Rack de E/S será exibida. Dispositivos que estão sendo editados off-line são indicados como “VIRTUAL” em amarelo.

## Especificação do tipo e do número de placas (Off-line)

O exemplo a seguir explica como adicionar uma placa RY para uso no rack de E/S. Use o mesmo procedimento para adicionar uma placa diferente a um componente diferente.

- 1 Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.**
- 2 Pressione o botão SYSTEM CONFIG para acessar a janela pop-up SYSTEM CONFIG.**
- 3 Pressione a guia no HY SLOT1 ou HY SLOT2 no qual foi inserida a placa de rede TWINLANe (HY256-TL/HY256TL-SMF). (O CSD-R7 só apresenta HY-SLOT1.)**  
A janela pop-up HY SLOT será exibida.
- 4 Pressione o botão pop-up do rack de E/S montado.**  
A janela pop-up de configurações do rack de E/S será exibida.
- 5 Pressione o botão pop-up RY SLOT.**  
A janela pop-up “Janela pop-up RY CARD SELECT” (p.281) é exibida.
- 6 Selecione a placa RY que você deseja usar e pressione o botão OK.**  
Você retornará à janela pop-up de configurações do rack de E/S. Para cancelar, pressione o botão CANCEL. Se quiser adicionar outra placa RY, repita as etapas 4 e 5.
- 7 Quando terminar de adicionar placas, pressione o botão × para fechar a janela de configurações do rack de E/S.**

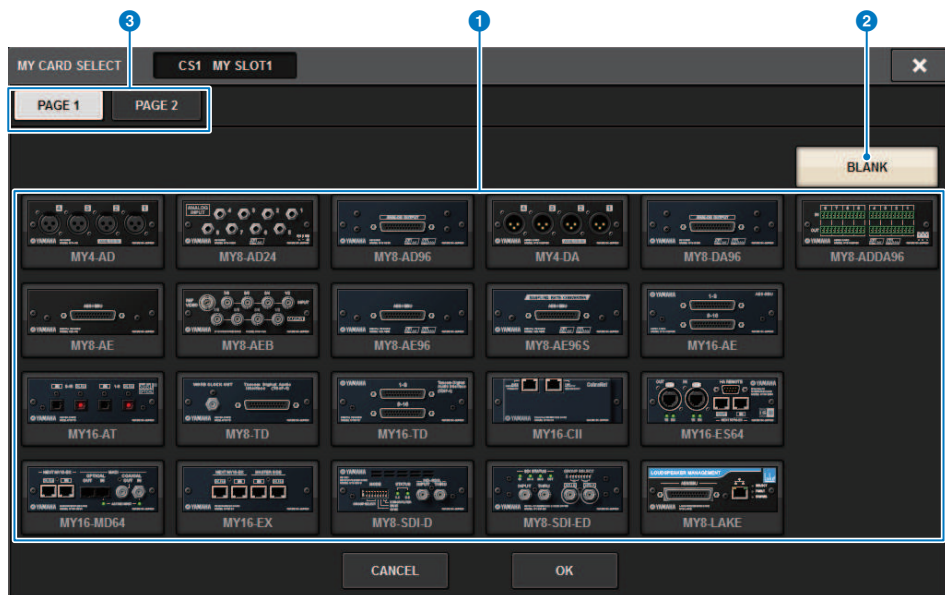
## Janela pop-up RY CARD SELECT



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botões de seleção da placa RY**  
Selecione a placa RY que você deseja usar.
- 2 Botão BLANK**  
Use esse botão se não quiser montar nada.

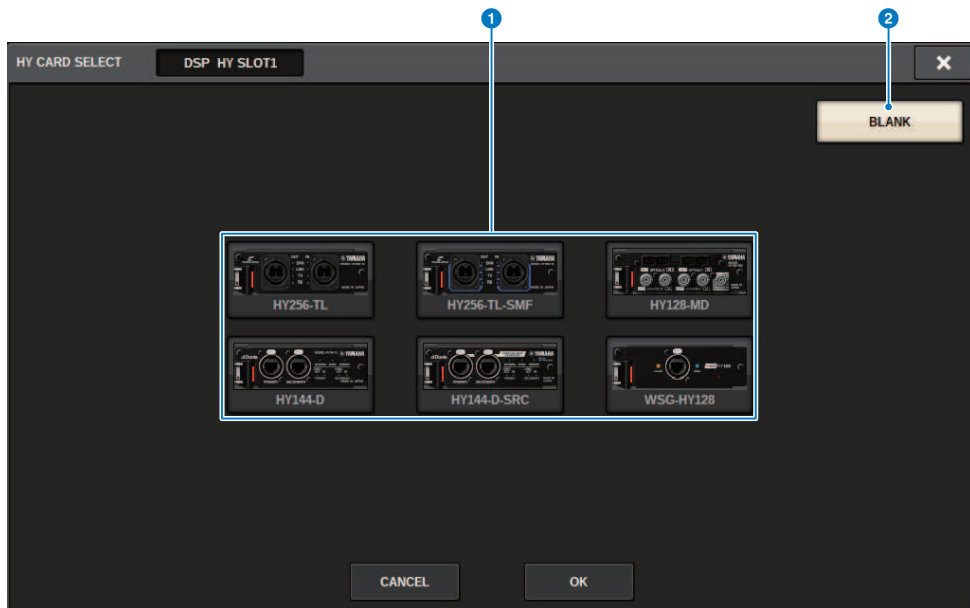
## Janela pop-up MY CARD SELECT



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botões de seleção da placa Mini-YGDAI**  
Selecione a placa Mini-YGDAI que você deseja usar.
- 2 Botão BLANK**  
Use esse botão se não quiser montar nada.
- 3 Guias**  
Alternam entre páginas na lista de placas Mini-YGDAI.

## Janela pop-up HY CARD SELECT

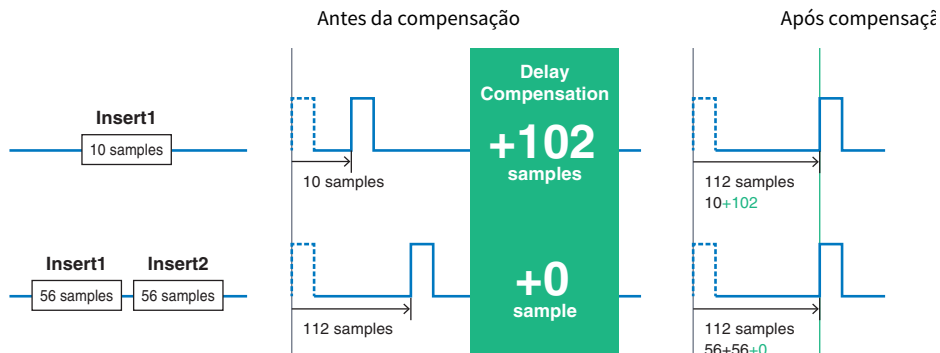


Essa tela contém os itens a seguir.

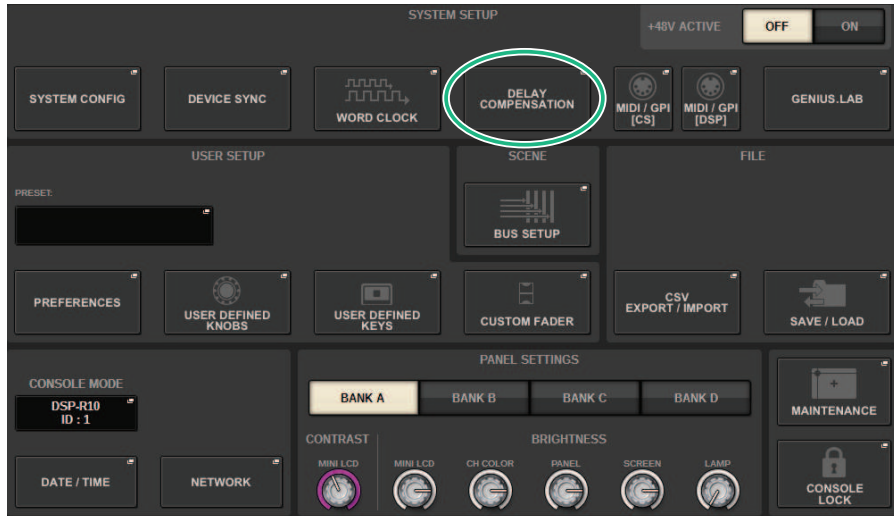
- 1 Botões de seleção de placa HY**  
Selecione a placa HY que deseja usar.
- 2 Botão BLANK**  
Use esse botão se não quiser montar nada.

## DELAY COMPENSATION

Cada sinal de canal pode ser atrasado por um período diferente devido ao processamento de sinal digital por meio de plug-ins, inserções GEQ ou certos roteamentos. A função Delay Compensation corrige automaticamente esse atraso. O atraso máximo é estimado e a quantidade apropriada de atraso é adicionada a cada canal como compensação.



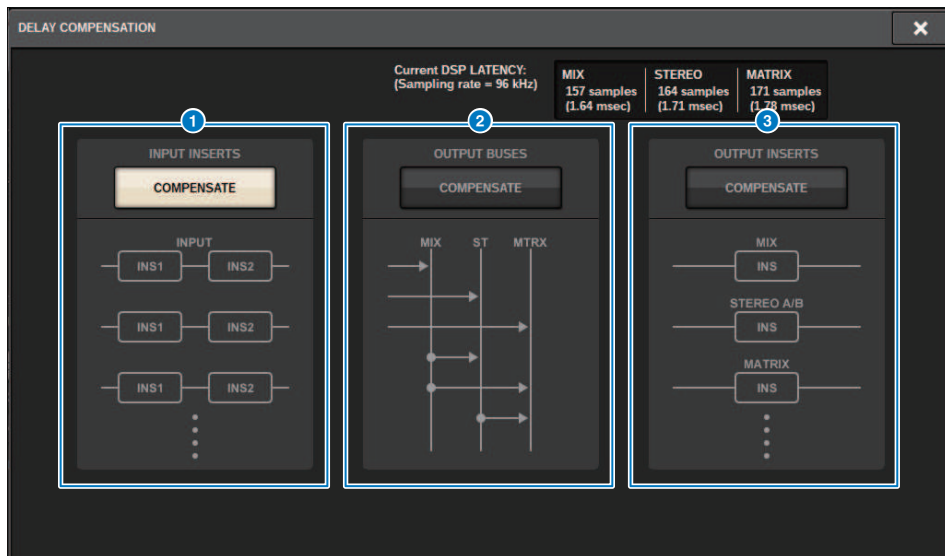
### 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menus para acessar a tela **SETUP**.



### 2 Pressione o botão **DELAY COMPENSATION**.

A “Janela pop-up DELAY COMPENSATION” (p.285) é exibida.

## Janela pop-up DELAY COMPENSATION



Essa tela contém os itens a seguir.

### OBSERVAÇÃO

Por padrão, somente o botão INPUT INSERTS é ativado.

#### 1 Botão INPUT INSERTS COMPENSATE

Pressione esse botão para compensar automaticamente a duração entre os canais inserindo um atraso em cada canal de entrada. Devido a essa compensação, todos os sinais de canais de entrada serão atrasados por 112 amostras.

#### 2 Botão OUTPUT BUSES COMPENSATE

Pressione esse botão para compensar automaticamente a duração atrasada em cada barramento MIX/ST/MATRIX. Devido a essa compensação, os sinais de saída dos barramentos MIX serão atrasados por 14 amostras, e os sinais de saída dos barramentos STEREO serão atrasados por 7 amostras. Se você usar a compensação por meio desse botão junto com o botão OUTPUT INSERTS COMPENSATE, os sinais de saída dos barramentos MIX serão atrasados por 336+14 amostras, os sinais de saída dos barramentos STEREO, por 336+7 amostras e os sinais de saída dos barramentos MATRIX, por 336 amostras.

#### 3 Botão OUTPUT INSERTS COMPENSATE

Pressione esse botão para compensar automaticamente a duração entre os canais inserindo um atraso em cada canal de saída. Devido a essa compensação, os sinais de saída dos barramentos MIX serão atrasados por 112 amostras, os sinais de saída dos barramentos STEREO, por 224 amostras e os sinais de saída dos barramentos MATRIX, por 336 amostras.

amostra	fs 44,1 kHz	fs 48kHz	fs 88,2kHz	fs 96kHz
7	0,16ms	0,15 ms	0,08 ms	0,07 ms
14	0,32 ms	0,29 ms	0,16 ms	0,15 ms
112	2,50 ms	2,30 ms	1,30 ms	1,20 ms

amostra	fs 44,1 kHz	fs 48kHz	fs 88,2kHz	fs 96kHz
224	5,10 ms	4,70 ms	2,50 ms	2,30 ms
336	7,60 ms	7,00 ms	3,80 ms	3,50 ms
336+7	7,80 ms	7,10 ms	3,90 ms	3,60 ms
336+14	7,90 ms	7,30 ms	4,00 ms	3,60 ms

#### 4 Valores de latência

Essa área mostra os valores de latência (ms) gerados pelo sinal que entra no mecanismo DSP, passa pelo canal de entrada e é emitido para os barramentos. Um valor de latência aumenta à medida que a compensação de atraso é aplicada. O valor também varia dependendo da Fs (frequência de amostragem).

- **MIX**..... Latência de INPUT para MIX OUT
- **STEREO** ..... Latência de INPUT para STEREO OUT
- **MATRIX**..... Latência de INPUT para MATRIX OUT

## Wordclock

A rede TWINLANE que apresenta o RIVAGE série PM transfere não só sinais de áudio e controle, como também o wordclock. Em uma rede TWINLANE, apenas um mecanismo DSP pode se tornar o relógio leader. Se dois mecanismos DSP estiverem na mesma rede, um deles se tornará o leader, e o outro se tornará um follower. Para o relógio leader em uma rede TWINLANE, você pode selecionar uma destas três opções: o relógio interno do mecanismo DSP (44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz ou 96 kHz) ou o wordclock externo que é ligado ao conector WORD CLOCK IN no painel traseiro do mecanismo DSP leader, e o wordclock fornecido no compartimento da placa HY do mecanismo DSP. Por outro lado, como o mecanismo DSP follower usará o wordclock circulando pela rede TWINLANE como a fonte do relógio, você deverá selecionar HY SLOT 1 para o mecanismo DSP follower. Enquanto isso, como os racks de E/S usam automaticamente o wordclock circulando através da rede TWINLANE como a fonte de relógio, você não precisa especificar o wordclock para esses racks.

Siga as etapas abaixo para selecionar a fonte de relógio.

### 1 Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.



### 2 Pressione o botão WORD CLOCK.

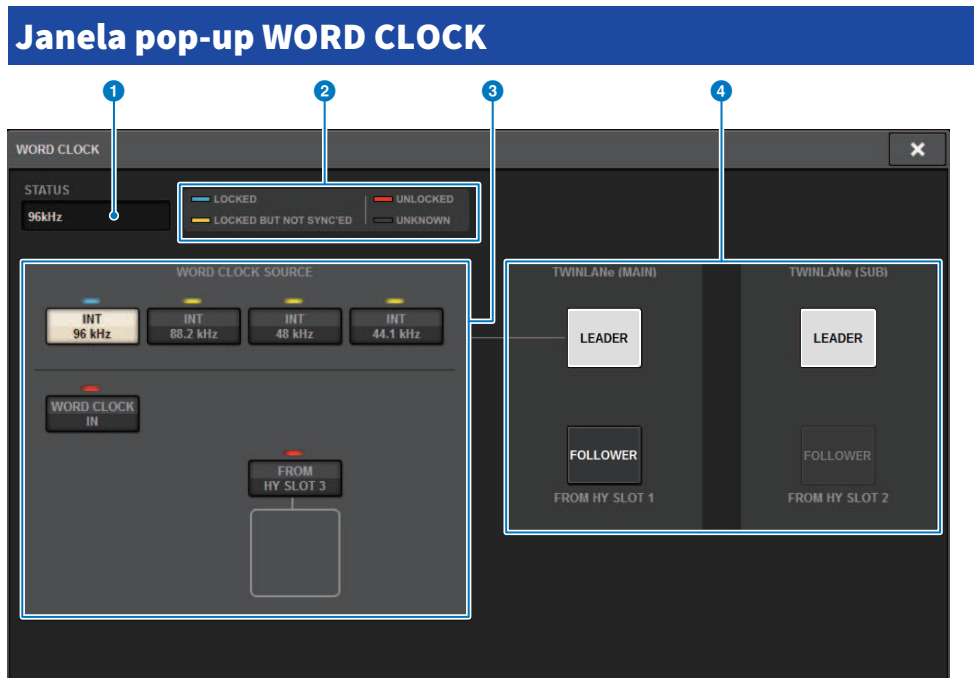
A janela pop-up WORD CLOCK é exibida.

### 3 No campo LEADER CLOCK SELECT, selecione uma fonte do relógio.

Uma caixa de diálogo de confirmação será exibida se você tentar alterar a configuração de fonte de relógio.

### 4 Para fechar a janela pop-up WORD CLOCK, pressione o símbolo "x" localizado na parte superior direita.

O sistema retornará à tela SETUP (configuração).



Essa tela contém os itens a seguir.

### Campo LEADER CLOCK SELECT

#### 1 Visor de frequência do relógio leader

Indica a frequência (44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz ou 96 kHz) do relógio leader selecionado no momento. Se a unidade não estiver sendo sincronizada com o relógio leader, a mensagem "UNLOCK" será exibida.

#### 2 Visor de status do relógio

Indica o status de sincronização com o relógio leader para cada fonte do relógio. Cada indicador é explicado a seguir.

- **LOCK (bloquear) (luz azul)**

Indica que está sendo inserido um relógio sincronizado com a fonte selecionada. Se um dispositivo externo estiver ligado ao conector ou compartimento correspondente, ele indicará que um relógio está entrando ou saindo corretamente entre esse dispositivo e o RIVAGE série PM. Se a frequência de amostragem estiver fechada, esse status poderá ser exibido mesmo sem sincronizar.

- **LOCK, BUT NOT SYNC'ED (bloquear, mas não sincronizado) (amarelo)**

Um relógio válido foi inserido, mas não sincronizou com a fonte selecionada. Se um dispositivo externo estiver ligado ao conector correspondente, ele indicará que um relógio não está entrando ou saindo corretamente entre esse dispositivo e o sistema RIVAGE série PM.

- **UNLOCK (desbloquear) (vermelho)**

Um relógio válido não foi inserido. Se um dispositivo externo estiver ligado ao conector correspondente, um relógio não entrará ou sairá corretamente entre esse dispositivo e o sistema RIVAGE série PM.

- **UNKNOWN (desconhecido) (preto)**

Indica que o status do relógio não pode ser detectado porque não há dispositivo externo conectado ou porque não há uma entrada de relógio válida. Você poderá selecionar esse conector/compartimento, mas a sincronização bem-sucedida não poderá ocorrer até que uma conexão válida seja estabelecida.

## OBSERVAÇÃO

- Se o indicador correspondente à porta selecionada como fonte do relógio estiver aceso em azul claro e a frequência do relógio aparecer na parte superior esquerda do campo LEADER CLOCK SELECT, isso indicará que a série RIVAGE PM está funcionando corretamente com o novo relógio.
- Se o indicador do relógio selecionado não emitir a luz azul claro, certifique-se de que o dispositivo externo esteja corretamente conectado e que o dispositivo externo esteja definido para transmitir os dados do relógio.
- O ruído poderá ocorrer nas saídas quando a configuração do word clock for alterada. Para proteger seu sistema de alto-falantes, certifique-se de diminuir o volume do amplificador antes de alterar a configuração do word clock.

### 3 Botões de seleção do relógio leader

Use os botões para selecionar a fonte do relógio que você deseja usar como o wordclock leader entre as seguintes opções:

- **INT 44,1 kHz**
- **INT 48 kHz**
- **INT 88,2 kHz**
- **INT 96 kHz**

O relógio interno do mecanismo DSP (taxa de amostragem: 96 kHz, 88,2 kHz, 48 kHz ou 44,1 kHz) será a fonte do relógio.

- **WORD CLOCK IN**

O wordclock fornecido do conector WORD CLOCK IN no painel traseiro do mecanismo DSP leader será usado como a fonte do relógio.

- **DE HY SLOT1-4 (ou de HY SLOT1-3 no CSD-R7)**

O wordclock fornecido pelo compartimento da placa HY localizado no painel traseiro do mecanismo DSP é usado como a fonte do relógio.

## OBSERVAÇÃO

Se a unidade for inicializada no status padrão de fábrica, o valor padrão do wordclock será definido como 96 kHz.

### 4 Botões de configuração da rede TWINLANe

Use esses botões para especificar a operação (leader/follower) dentro da rede TWINLANe.

## Rede

A série RIVAGE PM permite controlar os parâmetros de mixagem de dispositivos externos na rede usando um aplicativo como RIVAGE PM StageMix.

O procedimento de configuração está descrito abaixo.

### 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menus para acessar a tela **SETUP**.



### 2 Pressione o botão **NETWORK**. A janela pop-up **NETWORK** é exibida.

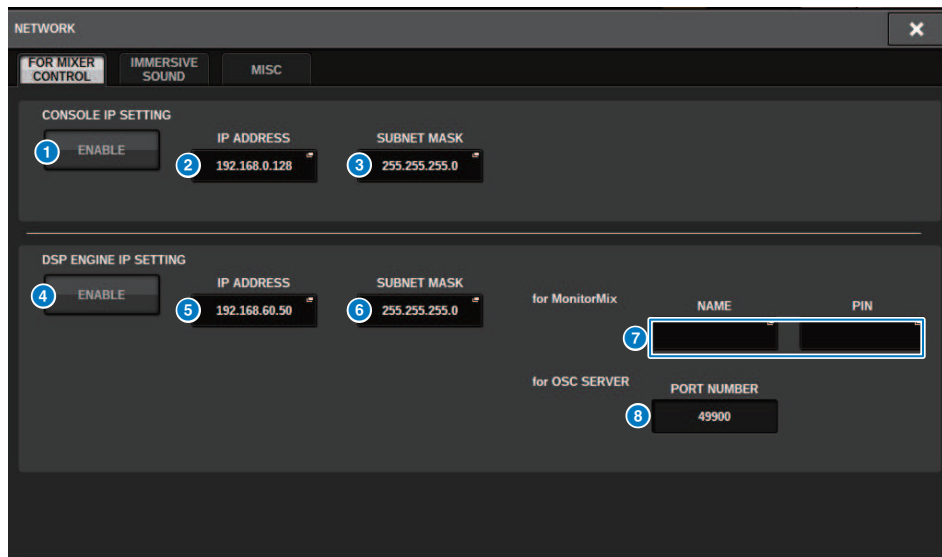
### 3 Faça as configurações de rede conforme necessário.

O **CONSOLE IP SETTING** inclui configurações para o RIVAGE PM StageMix, e o **DSP ENGINE IP SETTING** inclui configurações para o MonitorMix.

### 4 Para fechar a janela pop-up **NETWORK**, pressione o símbolo "x" localizado na parte superior direita. O sistema retornará à tela **SETUP** (configuração).

## Tela NETWORK: Guia FOR MIXER CONTROL

Nesta seção, você definirá as configurações de rede para conectar aplicativos para controle sem fio da série PM, como StageMix e MonitorMix, e para usar o OSC SERVER.



Essa janela contém os seguintes itens.

O CONSOLE IP SETTING inclui configurações para o RIVAGE PM StageMix, e o DSP ENGINE IP SETTING inclui configurações para o MonitorMix ou o OSC SERVER.

### CONSOLE IP SETTING

#### 1 Botão ENABLE (ativar)

Quando você pressiona esse botão para defini-lo como ENABLE, uma conexão pode ser feita a partir do RIVAGE PM StageMix.

#### 2 Botão IP ADDRESS

Especifica o endereço IP da superfície de controle. Pressione esse botão para abrir a tela de configurações.

#### 3 Botão SUBNET MASK

Isso define os bits usados para o endereço de rede que identifica a rede, fora dos endereços IP usados na rede. Pressione esse botão para abrir a tela de configurações.

### DSP ENGINE IP SETTING

#### 4 Botão ENABLE (ativar)

Quando você pressiona esse botão para defini-lo como ENABLE, uma conexão pode ser feita a partir do MonitorMix.

#### 5 Botão IP ADDRESS

Define o endereço IP do mecanismo DSP. Pressione esse botão para abrir a tela de configurações.

**6 Botão SUBNET MASK**

Isso define os bits usados para o endereço de rede que identifica a rede, fora dos endereços IP usados na rede. Pressione esse botão para abrir a tela de configurações.

**7 for MonitorMix**

Define o NAME e PIN usados pelo MonitorMix. NAME é o nome a ser confirmado antes de conectar e PIN (número de identificação pessoal) é o número de autenticação que é solicitado diretamente após a conexão. Pressione esse botão para abrir a tela de configurações.

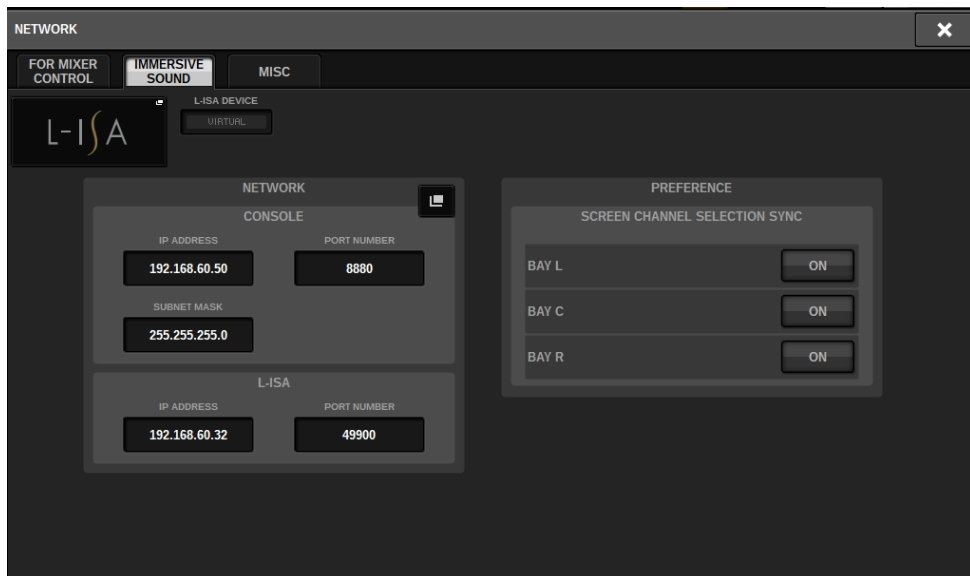
**8 for OSC SERVER**

O número da porta usado pelo OSC SERVER é fixo (em 49900).

## Tela NETWORK: Guia IMMERSIVE SOUND

A série RIVAGE PM é compatível com o controle AFC IMAGE e o controle do Sistema de Som Imersivo L-ACOUSTICS "L-ISA".

Para obter mais informações, consulte seu fornecedor Yamaha.



## Configurações da rede de áudio Dante

Veja como definir as configurações de rede de áudio Dante para a série RIVAGE PM e os suportes de E/S conectados. Ao montar um suporte de E/S, você pode usar roteamento e operações remotas do HA.

### 1 Pressione o botão **SETUP** para acessar a tela **SETUP**.



### 2 Pressione o botão **SYSTEM CONFIG** para acessar a janela pop-up **SYSTEM CONFIG**.

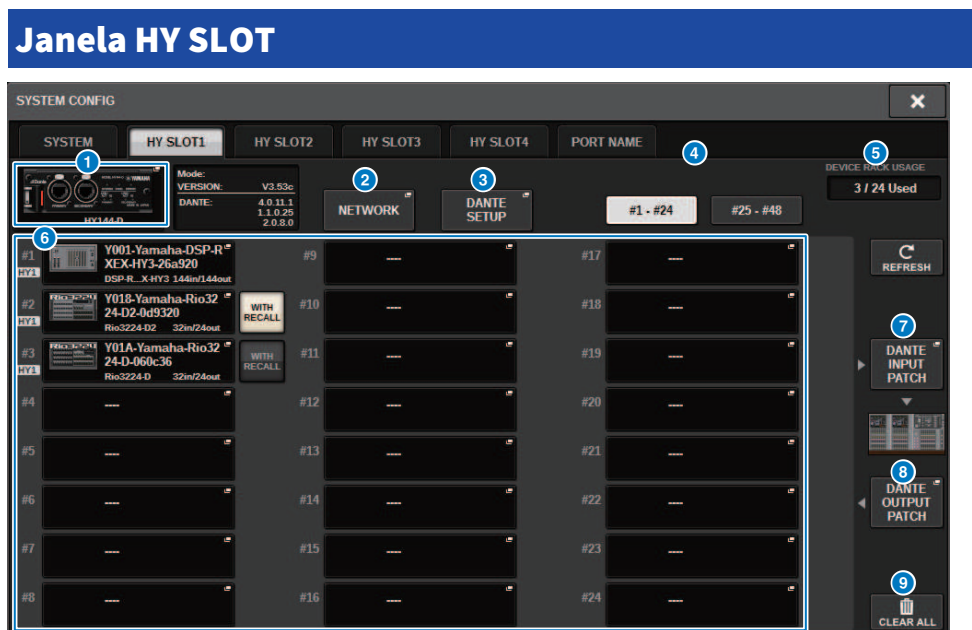
### 3 Pressione a guia **HY SLOT** de destino.

A “Janela HY SLOT” (p.295) é exibida.

### 4 Pressione o botão pop-up **DANTE SETUP**.

A janela pop-up DANTE SETUP será exibida.

### 5 Ao terminar de definir as configurações, pressione o botão **x** para fechar a janela pop-up **DANTE SETUP**.



Essa janela contém os seguintes itens.

**1 Botão pop-up HY CARD**

Pressione um botão para abrir a janela pop-up HY CARD SELECT, na qual é possível selecionar uma placa HY compatível com Dante.

**2 Botão pop-up NETWORK**

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up NETWORK, na qual é possível definir as configurações de endereço IP. Geralmente, o endereço IP é obtido automaticamente; portanto, não é necessário alterar a configuração. Especifique manualmente conforme necessário.



**AUTO (DHCP)...** O endereço IP é obtido automaticamente.

**STATIC IP .....** O endereço IP é especificado manualmente.

**3 Botão pop-up DANTE SETUP**

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up DANTE SETUP, na qual é possível definir configurações para placas HY compatíveis com Dante.

**4 Botão REFRESH**

Pressione esse botão para atualizar as informações do rack de E/S na rede de áudio Dante para o estado mais recente.

**5 Indicação DEVICE RACK USAGE**

Mostra o estado de uso do recurso do rack de E/S.

**6 Botão de seleção do rack de E/S**

Indica o número do ID do rack de E/S, o nome do modelo e o número de entradas/saídas. Ao pressionar esse botão, a tela DEVICE SELECT ou a tela DANTE I/O DEVICE é exibida, permitindo instalar um rack de E/S.

**7 Botão DANTE INPUT PATCH**

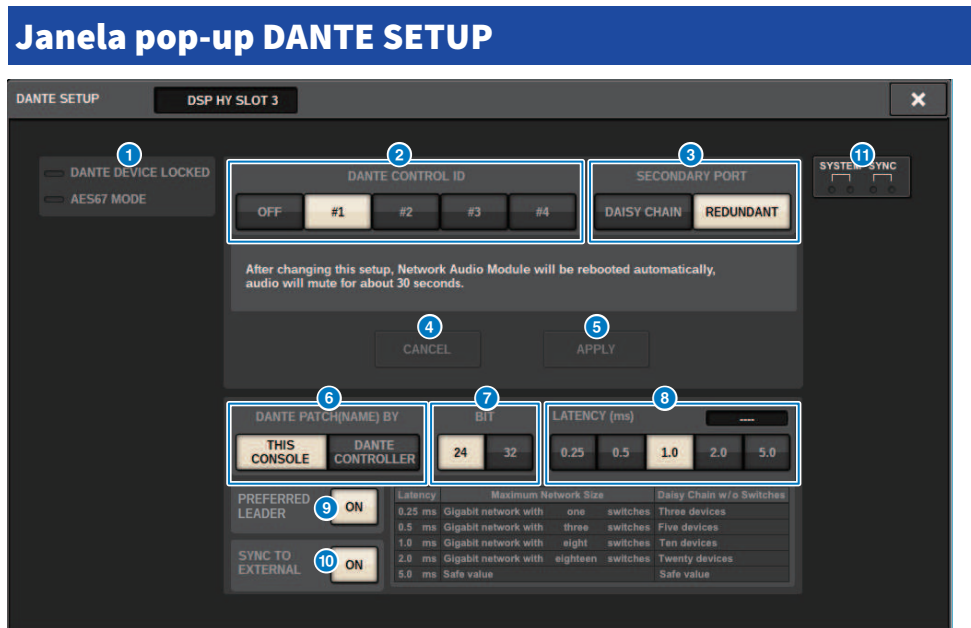
Ao pressionar esse botão, a guia INPUT da janela pop-up DANTE PATCH é exibida, permitindo selecionar os canais que serão inseridos do rack de E/S para a placa HY compatível com Dante.

**8 Botão DANTE OUTPUT PATCH**

Ao pressionar esse botão, a guia OUTPUT da janela pop-up DANTE PATCH é exibida, permitindo selecionar os canais que serão transmitidos da placa HY compatível com Dante para o rack de E/S.

**9 Botão CLEAR ALL**

Ao pressionar esse botão, o estado montado de todos os racks de E/S são apagados.



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Indicador STATUS

#### • DANTE DEVICE LOCKED

O indicador ficará aceso em vermelho se a função Dante Device Lock estiver ativada, evitando alterações nas configurações da rede de áudio do dispositivo Dante.

#### • AES67 MODE

O indicador ficará aceso em verde se o modo AES67 (padrão de conexão de compatibilidade de rede de áudio) estiver ativado.

### 2 Botão DANTE CONTROL ID

Esses botões especificam o ID usado para diferenciar placas HY compatíveis na rede de áudio Dante. Se o ID for desativado, o botão de seleção DANTE PATCH BY será fixo no DANTE CONTROLLER, e o patch do Dante não poderá ser editado. Além disso, a funcionalidade remota dos racks de E/S instalados será desativada. Se você especificar o ID nº 1, as configurações compartilhadas (BIT/LATENCY/WORD CLOCK) também serão aplicadas aos racks de E/S instalados.

### OBSERVAÇÃO

Atribua IDs diferentes às superfícies de controle e consoles de mixagens digitais na rede de áudio Dante.

### 3 Botões de seleção SECONDARY PORT

Esses botões selecionam como as placas HY compatíveis com Dante são conectadas: por conexão em cadeia, usada para sistemas simples com um número pequeno de unidades conectadas, ou por conexão redundante, usada ao conectar várias unidades.

### 4 Botão CANCEL

Esse botão cancela o conteúdo temporariamente editado durante o processo de edição do DANTE CONTROLLER I/O for SLOT ou SECONDARY PORT.

#### 5 **Botão APPLY**

Se você editou a configuração do DANTE CONTROLLER ID for SLOT ou a configuração de SECONDARY PORT, as configurações serão aplicadas ao pressionar esse botão. Será exibida uma caixa de diálogo solicitando que você confirme a alteração.

#### 6 **Botões de seleção DANTE PATCH BY**

Se o botão THIS CONSOLE for selecionado, o patch do Dante poderá ser modificado no RIVAGE Série PM. Se o botão DANTE CONTROLLER for selecionado, o patch do Dante não poderá ser controlado.

#### 7 **Botões de seleção BIT**

Esses botões selecionam 24 bits ou 32 bits como a profundidade de bits da rede de áudio Dante.

#### 8 **Botões de seleção LATENCY**

Esses botões selecionam 0,25 ms, 0,5 ms, 1,0 ms, 2,0 ms ou 5,0 ms como a latência da rede de áudio Dante.

#### 9 **Botão PREFERRED LEADER**

Ativar esse botão aumenta a ordem de prioridade da unidade para ser a leader na rede de áudio Dante.

#### 10 **Botão SYNC TO EXTERNAL**

Quando essa função estiver ativada, a unidade sincronizará com o wordclock fornecido no compartimento HY.

#### 11 **Indicadores SYSTEM/SYNC**

Esses indicadores mostram o estado da operação do Dante. Quando você pressiona um indicador, uma mensagem é exibida. Para os padrões que indicam uma mensagem, um ícone de erro e um ícone de informações são exibidos ao lado dos indicadores. Para obter detalhes sobre o que os indicadores mostram, consulte a seção "Mensagens" abaixo.

Para DDM SETTING

### **STATE**

Indica o status de associação do domínio.

- **Domínio:** Associado ao domínio.
- **Desconectado:** Associado ao domínio, mas não conectado ao servidor DDM.
- **Não gerenciado:** Não foi associado ao domínio.

### **LOCAL**

Exibe o status de acesso das configurações do Dante (incluindo o PATCH DANTE) que estão sendo operadas no momento nessa unidade.

- **Leitura Gravação:** Pode ser modificado.
- **Somente leitura:** Não pode ser modificado.

### **REMOTE**

Exibe o status de acesso das configurações do Dante de um dispositivo Dante externo.

- **Operador:** Pode ler/gravar
- **Convidado:** Somente leitura, não é possível modificar
- **Nenhum:** Não é possível ler

### **Exibição de latência**

Exibe a latência selecionada no momento. "----" é exibido quando off-line.




## Mensagens do Dante


Erros, advertências e outros determinados tipos de informação são exibidos por meio dos indicadores do painel frontal do Rio. As mensagens também são exibidas no campo Dante Controller Error Status. Cada indicador acende ou pisca conforme descrito abaixo:

Nenhuma indicação	O indicador está desligado.
Acender	O indicador permanece aceso sempre.
Piscar	O indicador continua piscando.
Piscar 2 vezes	O indicador pisca duas vezes ciclicamente.
Piscar 3 vezes	O indicador pisca três vezes ciclicamente.




### Mensagens de erro

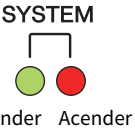
Se um dos erros a seguir ocorrer, o dispositivo não funcionará. Até que o erro seja resolvido, o indicador SYSTEM verde permanecerá desligado, e todos os indicadores de todos os canais de E/S continuarão a piscar. Além disso, determinados erros farão com que o indicador SYSTEM vermelho acenda ou pisque.

Indicadores [SYSNC]	Significado	Possível solução
<p><b>SYSTEM</b></p>  <p>Piscar 2 vezes</p>	Ocorreu um erro interno inesperado.	O dispositivo falhou. Entre em contato com seu revendedor Yamaha para realizar reparos.
<p><b>SYSTEM</b></p>  <p>Piscar 3 vezes</p>	A comunicação não pode ocorrer porque a configuração do endereço MAC foi corrompida.	O dispositivo falhou. Entre em contato com seu revendedor Yamaha para realizar reparos.
<p><b>SYSTEM</b></p>  <p>Acender</p>	A UNIT ID não é exclusiva.	Defina um número de UNIT ID exclusivo na rede Dante.

Indicadores [SYSNC]	Significado	Possível solução
<p><b>SYSTEM</b></p>  <p>Piscar</p>	<p>As chaves DIP do dispositivo não foram definidas corretamente.</p>	<p>Verifique as configurações das chaves DIP e defina-as corretamente.</p>

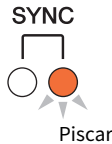

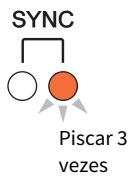
Os seguintes erros afetam as configurações ou o hardware. No entanto, o dispositivo ainda poderá ser usado. O indicador SYSTEM verde acenderá, e todos os indicadores de todos os canais de E/S funcionarão normalmente. Além disso, determinados erros farão com que o indicador SYSTEM vermelho acenda ou pisque.

Indicadores [SYSTEM]	Significado	Possível solução
<p><b>SYSTEM</b></p>  <p>Acender Piscar</p>	<p>O número de fluxos de transmissão do Dante excedeu o limite.</p>	<p>Reduza o número de fluxos usando, por exemplo, o Dante Controller para mudar alguns dos fluxos de transmissão para multicast.</p>
<p><b>SYSTEM</b></p>  <p>Acender Piscar 2 vezes</p>	<p>A ventoinha de resfriamento parou.</p>	<p>Verifique se algo está bloqueando a ventoinha. Se o problema persistir, entre em contato com seu revendedor Yamaha.</p>
<p><b>SYSTEM</b></p>  <p>Acender Piscar 3 vezes</p>	<p>A memória interna foi corrompida.</p>	<p>Caso o problema persista quando a unidade é usada no modo [NORMAL], mesmo desligando e religando a alimentação, entre em contato com seu revendedor Yamaha.</p>




Indicadores [SYSTEM]	Significado	Possível solução
<p><b>SYSTEM</b></p>  <p>Acender Acender</p>	<p>Você mudou as posições das chaves DIP de configuração do dispositivo ou da chave giratória ou alterou as configurações do Dante no Dante Controller. Dessa forma, as posições das chaves DIP de configuração do dispositivo não correspondem às configurações reais do Dante.</p>	<p>Se a configuração de bloqueio de dispositivo foi ativada no Dante Controller, desative a configuração ou verifique as posições das chaves DIP de configuração do dispositivo e defina-as de acordo com a situação atual.</p>

### Mensagens de advertência

Os indicadores acenderão e/ou piscarão conforme mostrado até a causa ser resolvida. Se o indicador verde [SYNC] estiver apagado, isso indicará que o relógio da unidade não foi confirmado.


Indicadores [SYSNC]	Significado	Possível solução
<p><b>SYNC</b></p>  <p>Piscar</p>	<p>O wordclock não foi definido corretamente.</p>	<p>Defina o relógio leader e a frequência de amostragem corretamente no dispositivo nativo Rio ou no Dante Controller.</p>
<p><b>SYNC</b></p>  <p>Piscar 2 vezes</p>	<p>O circuito da rede Dante foi danificado.</p>	<p>Verifique se os cabos Ethernet foram removidos ou se sofreram curto-circuito.</p>
<p><b>SYNC</b></p>  <p>Piscar 3 vezes</p>	<p>Não é possível localizar outros dispositivos compatíveis com Dante por causa de uma rede Dante conectada incorretamente.</p>	<p>Verifique se os cabos Ethernet estão conectados corretamente.</p>



Se o indicador verde estiver piscando, isso indicará que a unidade é o relógio leader. Se o indicador verde estiver aceso, isso indicará que a unidade é o relógio follower e que o relógio está sincronizado.

Indicadores [SYSNC]	Significado	Possível solução
 <p>Acender ou piscar      Acender</p>	<p>Um dispositivo não compatível com GbE está conectado.</p>	<p>Ao transferir áudio pelo Dante, use um dispositivo compatível com GbE.</p>
 <p>Acender ou piscar      Piscar</p>	<p>O conector [SECONDARY] assumiu a comunicação durante a operação de rede redundante.</p>	<p>Verifique o circuito conectado ao conector [PRIMARY].</p>
 <p>Acender ou piscar      Piscar 2 vezes</p>	<p>Ocorreu uma anormalidade no circuito conectado ao conector [SECONDARY] durante a operação de rede redundante.</p>	<p>Verifique o circuito conectado ao conector [SECONDARY].</p>

### Mensagens informativas

Os indicadores permanecerão acesos e/ou piscando ciclicamente para informar o status. Se o indicador laranja [SYNC] estiver apagado, isso indicará que a unidade está funcionando normalmente. Se o indicador verde [SYNC] estiver apagado, isso indicará que o relógio da unidade não foi confirmado.

Indicadores [SYSNC]	Significado	Possível solução
 <p>Acender</p>	<p>Sincronização em rede Dante</p>	<p>Aguarde a conclusão da inicialização ou o término da sincronização da unidade. A conclusão pode demorar até 45 segundos.</p>
	<p>À espera do recebimento dos dados de configuração</p>	<p>Se START UP MODE for definido como REFRESH na unidade série R, a entrada/saída permanecerá sem áudio até que a unidade receba os dados da configuração depois da inicialização.</p>

Indicadores [SYSNC]	Significado	Possível solução
<p data-bbox="146 161 210 181">SYNC</p>  <p data-bbox="94 284 148 304">Piscar</p>	<p data-bbox="400 244 715 285">A unidade está funcionando corretamente como o wordclock leader.</p>	<p data-bbox="724 244 1005 285">A unidade está funcionando como o wordclock leader.</p>
<p data-bbox="143 400 207 421">SYNC</p>  <p data-bbox="94 507 166 528">Acender</p>	<p data-bbox="400 475 659 539">A unidade está funcionando corretamente como o wordclock follower.</p>	<p data-bbox="724 475 1005 539">A unidade está funcionando como o wordclock follower, e o relógio está sincronizado.</p>

## Montagem de um suporte de E/S

Veja como seleccionar um dispositivo dos vários suportes de E/S na rede de áudio Dante e montar esse dispositivo.

### 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menus para acessar a tela **SETUP**.



### 2 Pressione o botão **SYSTEM CONFIG** para acessar a janela pop-up **SYSTEM CONFIG**.

### 3 Pressione a guia **HY SLOT** (do slot no qual a placa de rede Dante está montada) para acessar a janela **HY SLOT**.

#### **OBSERVAÇÃO**

No CSD-R7, pressione a guia HY SLOT2 para acessar a tela HY SLOT2.

### 4 Pressione um botão de seleção de suporte de E/S vazio.

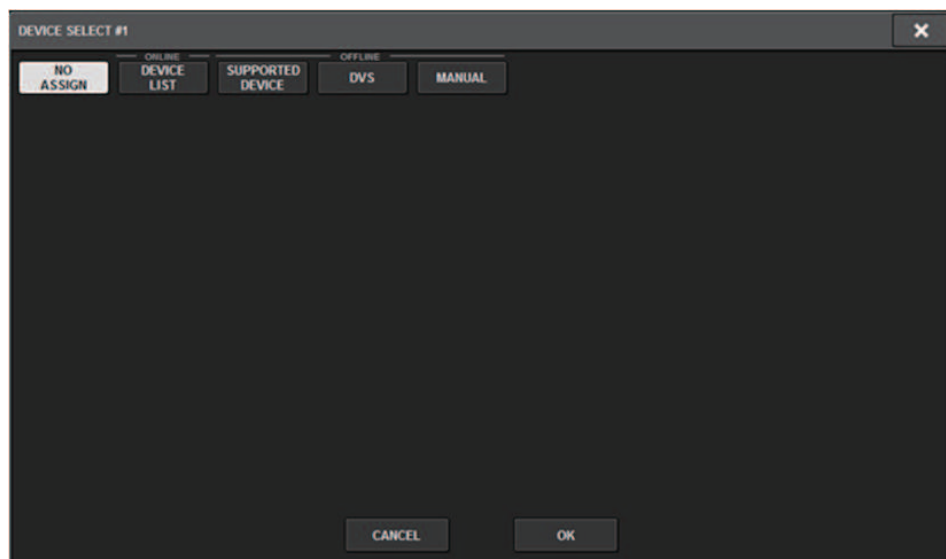
A “Janela pop-up DEVICE SELECT” (p.305) será exibida.

### 5 Selecione o método de montagem e monte o suporte de E/S.

### 6 Ao terminar de definir as configurações, pressione o botão **x** para fechar a janela pop-up **DEVICE SELECT**.

## Janela pop-up DEVICE SELECT

Essa janela inclui várias páginas que podem ser alternadas com os botões localizados na parte superior da janela.



**NO ASSIGN** Desinstalar

**DEVICE LIST** Selecione um rack de E/S on-line e instale

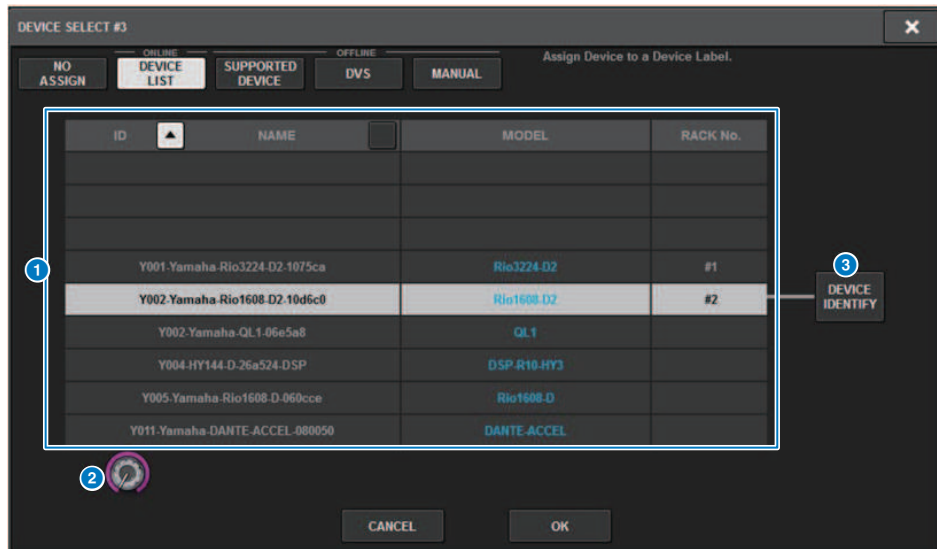
**SUPPORTED DEVICE** Selecione em uma lista de dispositivos compatíveis e instale

**DVS** Insira um rótulo de dispositivo e instale (apenas para o Dante Virtual Soundcard)

**MANUAL** Insira um rótulo de dispositivo e instale

## DEVICE LIST

Veja como selecionar um dispositivo em uma lista de racks de E/S na rede de áudio Dante e instalá-lo.



### 1 DEVICE LIST

Mostra uma lista dos racks de E/S na rede de áudio Dante. Na lista, selecione o rack de E/S que você deseja instalar.

### OBSERVAÇÃO

Depois que as informações de MODEL aparecerem em texto azul, pressione o botão OK para instalar o dispositivo. Se você pressionar o botão OK antes da exibição dessa indicação, o dispositivo não será reconhecido como um dispositivo compatível. Se um rack de E/S idêntico da UNIT ID idêntica já estiver instalado, o botão OK ficará indisponível, e a unidade não poderá ser instalada.

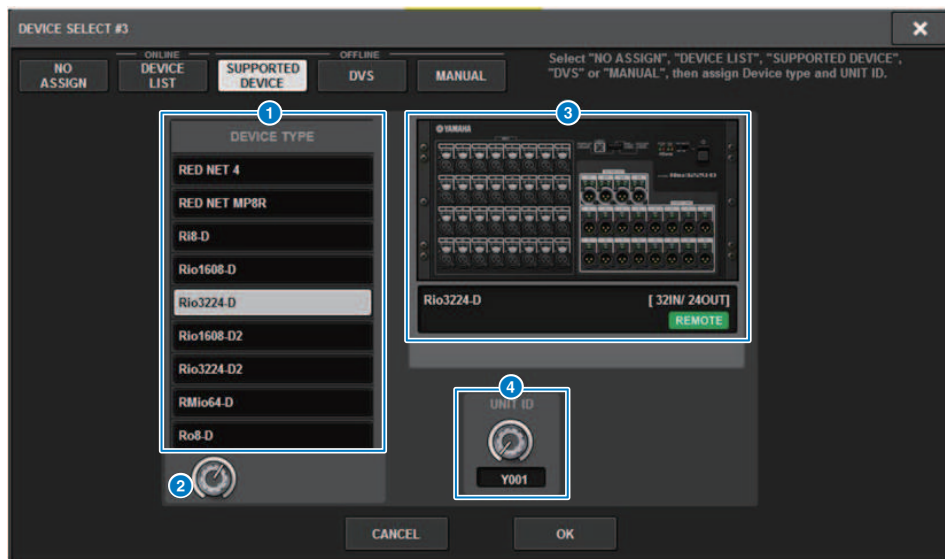
### 2 Botão giratório de seleção DEVICE LIST

Use o botão giratório [TOUCH AND TURN] para selecionar o rack de E/S que você deseja instalar.

### 3 Botão DEVICE IDENTIFY

Esse botão está disponível no caso de um rack de E/S equipado com uma função DEVICE IDENTIFY. Você pode pressionar o botão para identificar o dispositivo em questão.

## SUPPORTED DEVICE



Aqui, você pode selecionar dentre os racks de E/S compatíveis e instalar um dispositivo off-line.

### 1 DEVICE TYPE

Mostra uma lista dos tipos de rack de E/S compatíveis. Na lista, selecione o tipo de rack de E/S que você deseja instalar.

### OBSERVAÇÃO

Se um rack de E/S idêntico da UNIT ID idêntica já estiver instalado, o botão OK ficará indisponível, e a unidade não poderá ser instalada.

### 2 Botão giratório de seleção DEVICE TYPE

Use o botão giratório [TOUCH AND TURN] para selecionar o tipo de rack de E/S que você deseja instalar.

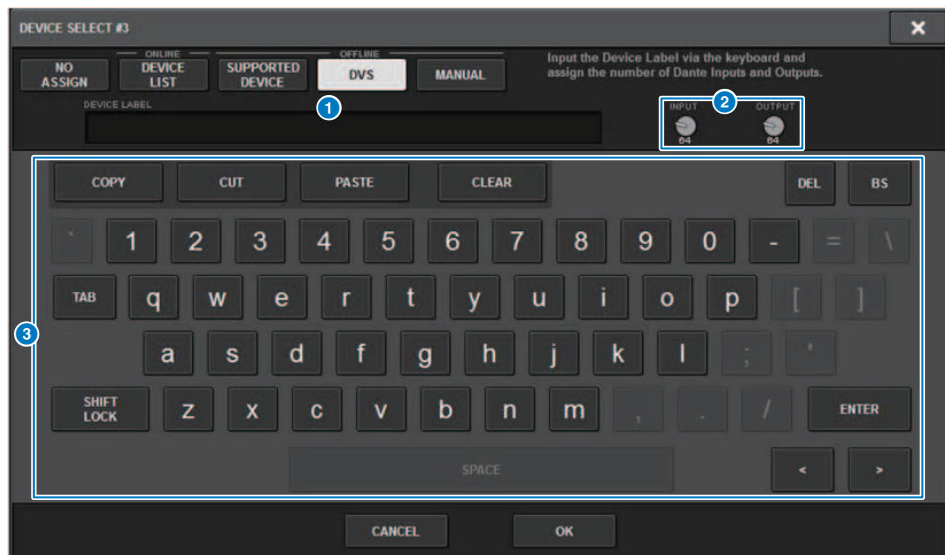
### 3 Indicação de rack de E/S

O rack de E/S selecionado é exibido aqui. Mostra o nome do modelo, o número de entradas e saídas e o ícone de controle remoto (somente para dispositivos compatíveis).

### 4 Botão giratório UNIT ID

Use o botão giratório [TOUCH AND TURN] para definir a UNIT ID.

## DVS ou MANUAL



Aqui, você pode inserir um rótulo de dispositivo para um rack de E/S e instalá-lo off-line.

**1 DEVICE LABEL**

Mostra o rótulo de dispositivo do rack de E/S inserido usando o teclado.

**2 Botão giratório INPUT/OUTPUT**

Use o botão giratório [TOUCH AND TURN] para especificar o número de entradas e saídas da rede de áudio Dante.

**3 Teclado para entrada de rótulo de dispositivo**

Use esse teclado para inserir um rótulo de dispositivo para o rack de E/S.

## Patch de um suporte de E/S

Aqui é possível conectar um suporte de E/S conectado a um conector Dante e a rede de áudio Dante.

### 1 Pressione o botão **SETUP** para abrir a janela **SETUP**.



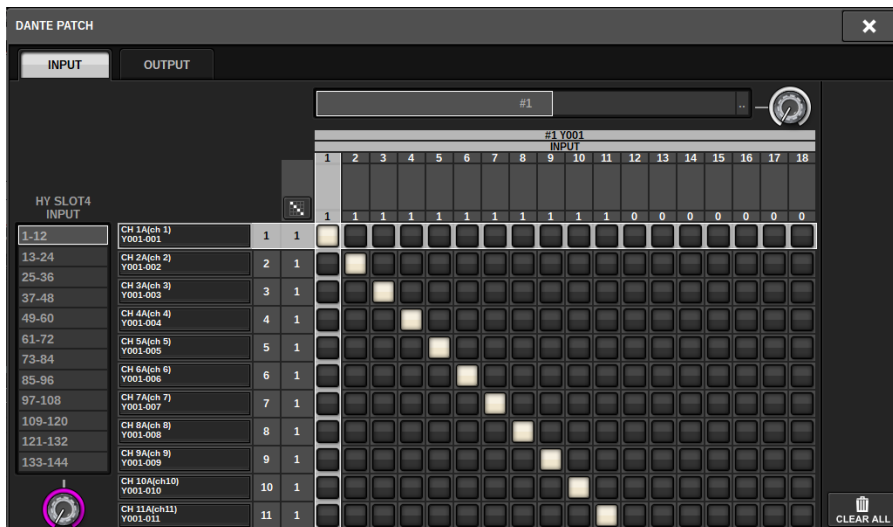
### 2 Pressione o botão **SYSTEM CONFIG** para abrir a janela pop-up **SYSTEM CONFIG**.

### 3 Pressione a guia **HY SLOT** com a placa de rede Dante montada para abrir a “Janela HY SLOT” (p.314).

#### **OBSERVAÇÃO**

No CSD-R7, pressione a guia HY SLOT2 para mostrar a janela HY SLOT2.

#### 4 Pressione o botão DANTE INPUT PATCH para exibir a guia INPUT da janela pop-up DANTE PATCH.

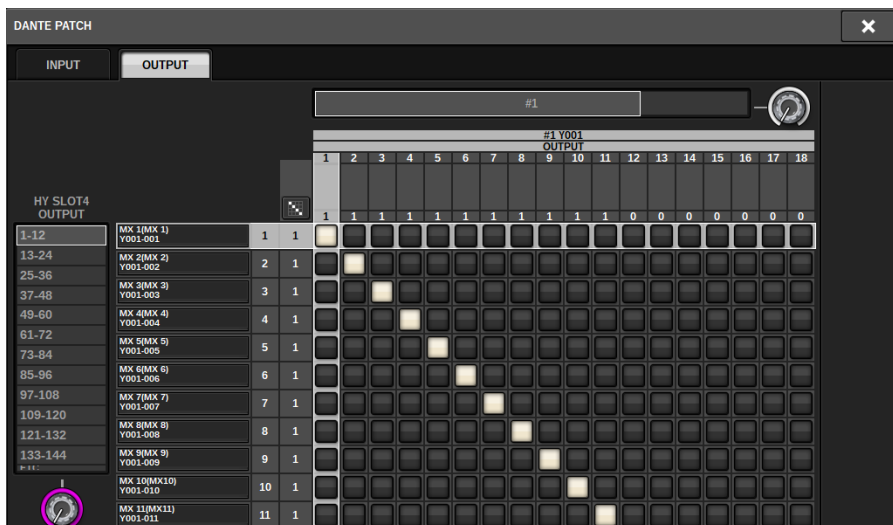


Especifique o patch que será inserido do suporte de E/S para a placa HY habilitada para Dante.

#### OBSERVAÇÃO

Dispositivos não reconhecidos são exibidos como ETC.

#### 5 Pressione a guia OUTPUT para exibir a guia OUTPUT da janela pop-up DANTE PATCH.



Especifique o patch que será enviado da placa HY habilitada para Dante para o suporte de E/S.

**OBSERVAÇÃO**

- Dispositivos não reconhecidos são exibidos como ETC.
- Se os itens a seguir estiverem montados, a grade ficará esmaecida e não poderá ser alterada.
  - CL5/CL3/CL1, QL5/QL1, CSD-R7-HY1/HY2/HY3, DSP-R10-HY1/HY2/HY3/HY4, DSP-RX-HY1/HY2/HY3/HY4, DSP-RXEX-HY1/HY2/HY3/HY4, DM7/DM7Compact

**6 Ao terminar de definir as configurações, pressione o botão × para fechar a janela pop-up DANTE PATCH.**

**OBSERVAÇÃO**

Para receber e emitir sinais do suporte de E/S, é necessário conectar os canais de entrada e de saída com uma placa HY habilitada para Dante.

## Controle remoto de um suporte de E/S

Você pode controlar um suporte de E/S que é compatível com o controle remoto e esteja conectado ao conector Dante. Os modelos compatíveis são indicados por um ícone de controle remoto. Até 24 unidades podem ser montadas por placa de rede Dante. Além disso, até 48 unidades podem ser controladas e um máximo de 128 canais por dispositivo.

### 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menus para acessar a tela **SETUP**.



### 2 Pressione o botão **SYSTEM CONFIG** para acessar a janela pop-up **SYSTEM CONFIG**.

### 3 Pressione a guia **HY SLOT** (do slot no qual a placa de rede Dante está montada).

A “Janela HY SLOT” (p.314) é exibida.

#### **OBSERVAÇÃO**

No CSD-R7, pressione a guia HY SLOT2 para acessar a tela HY SLOT2.

### 4 Pressione o botão de seleção do suporte de E/S para um suporte de E/S equipado com HA que esteja montado.

A tela DANTE I/O DEVICE [I/O] é exibida.

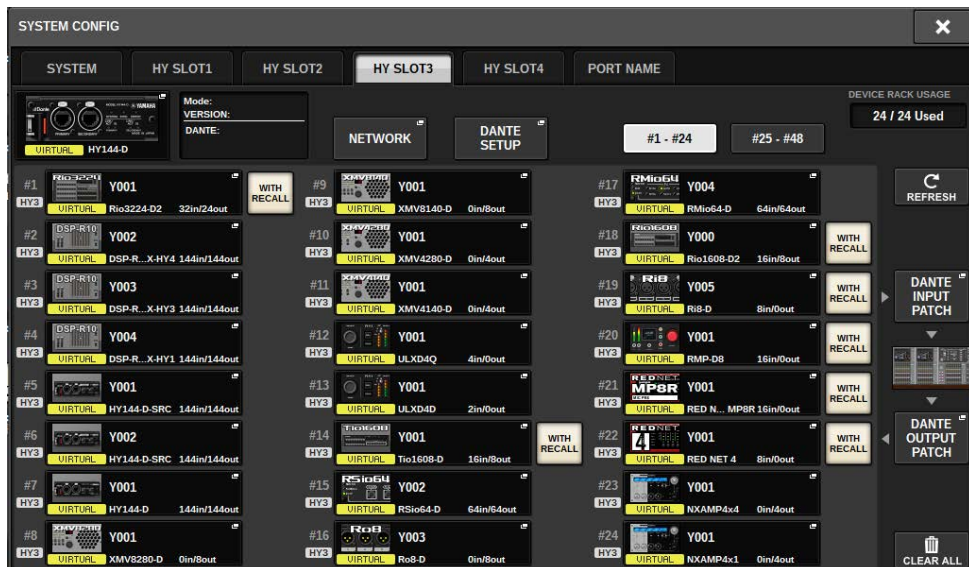
### 5 Controle remotamente o HA do suporte de E/S.

Controle o HA do suporte de E/S na seção Selected Channel, na tela OVERVIEW ou na tela SELECTED CHANNEL VIEW. Quando você pressiona a tecla [SEL] do painel, o indicador de sinal da porta do suporte de E/S à qual o canal correspondente está conectado piscará. As operações também podem ser executadas na janela pop-up I/O DEVICE que aparece quando você pressiona a área de exibição do HA do suporte de E/S.

- 6** Ao terminar de definir as configurações, pressione o botão x para fechar a tela DANTE I/O DEVICE [I/O].
- 7** Conforme necessário, defina as configurações da porta de saída.
- 8** Ao terminar de definir as configurações, pressione o botão x para fechar a janela pop-up DANTE PATCH.

## Janela HY SLOT

Essa tela contém os itens a seguir.



### Ícone de status do controle

Indica o status de controle do dispositivo.

<b>VIRTUAL</b>	Previamente especificado e não existente no momento na rede de áudio Dante <sup>1</sup>
<b>CONFLICT</b>	São conectados dispositivos com DEVICE TYPE diferente e ID idêntico <sup>2</sup>
<b>DUPLICATE</b>	Existem várias ocorrências do mesmo ID <sup>1</sup>
<b>RES67 MODE</b>	Operar no modo AES67
<b>LOCKED</b>	A função Dante Device Lock está ativada <sup>3</sup>
<b>NOT CTRL</b>	O botão de seleção DANTE CONTROLLER ID for SLOT3 (no caso do CSD-R7, botão pop-up HY SLOT2) está desativado, e o dispositivo está controlando como um Dante Controller
<b>MISMATCH</b>	Há uma discrepância entre as versões da placa HY compatível com Dante e o dispositivo. <sup>1</sup>

\*1 O controle remoto não é possível.

\*2 O controle remoto é possível, mas algumas funcionalidades ficam limitadas. (Por exemplo: é realizada a instalação de um Rio1608-D, e, em seguida, ele é substituído por um Rio3216-D com ID idêntico.)

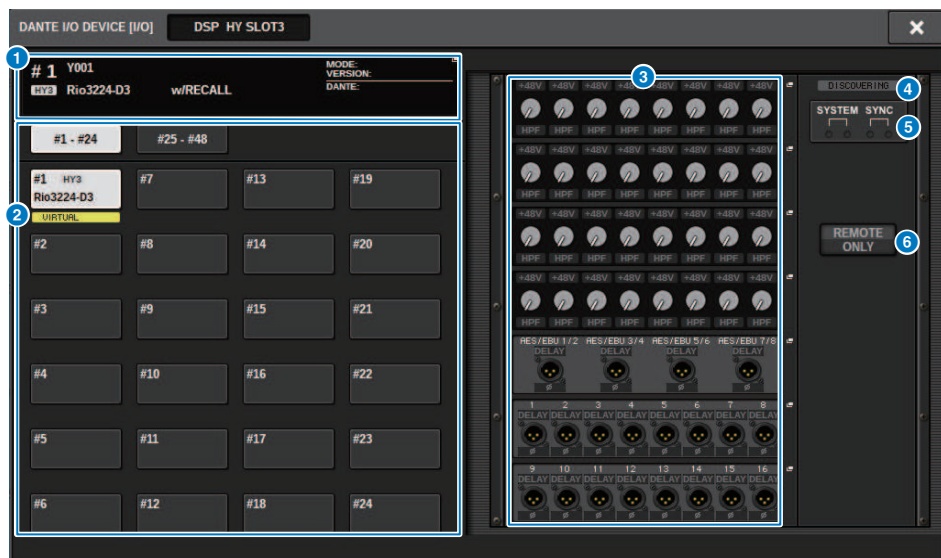
\*3 Não é possível editar as configurações da rede de áudio Dante, como os parâmetros da janela pop-up DANTE SETUP em qualquer dispositivo que não seja o PC especificado.

### Botão WITH RECALL



Se esse botão estiver ativado, as informações salvas na unidade do RIVAGE Série PM serão aplicadas ao dispositivo HA quando a chamada de cena for executada enquanto estiver conectada ao rack de E/S aplicável.

## Tela DANTE I/O DEVICE [I/O]



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão do rack de I/O

Indica o nome do modelo e o número de ID do rack de I/O. Pressione esse botão para exibir a janela pop-up RACK MOUNT, na qual você pode selecionar um rack de I/O para ser montado.

### 2 Botões para selecionar exibição

Pressione um botão para exibir o rack de I/O correspondente.

### 3 I/O indicação do rack

Quando você pressiona a área de exibição HA, a janela pop-up I/O DEVICE é exibida; quando você pressiona a área do conector de saída, a guia OUTPUT da janela pop-up DANTE PATCH ou a tela I/O DEVICE: OUTPUT (Río3224-D3, Río1608-D3) é exibida.

### 4 Ícone de status do controle

Indica o status de controle do dispositivo.

DISCOVERING	Procurando o dispositivo para controlar
DECLINED	O dispositivo para ser controlado foi encontrado, mas a conexão foi recusada
CONNECTING	Tentando se conectar ao dispositivo
SYNCHRONIZING	Sincronizando com o dispositivo
CONTROLLABLE	O dispositivo já pode ser controlado

### 5 Indicadores SYSTEM/SYNC

Indicam mensagens como erros, advertências e informações. Para obter detalhes sobre as mensagens, consulte "Mensagens".

**6 Botão REMOTE ONLY (somente Rio3224-D2, Rio1608-D2, Rio3224-D3 e Rio1608-D3)**

Se ele estiver ativado, não será mais possível executar as operações de HA no painel do rack de I/O. Apenas os dispositivos para os quais a opção With Recall estiver ativada podem ser ativados/desligados.

## Tela I/O DEVICE: HA

Você pode controlar remotamente o amplificador com cabeça do dispositivo de E/S usando o codificador de tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN].



### 1 Botão +48V

Liga/Desliga a alimentação phantom do respectivo canal.

### 2 Botão giratório GAIN

Indica o ganho do amplificador com cabeça no dispositivo de E/S. Para ajustar o valor, pressione o botão giratório para selecioná-lo e use os botões giratórios de multifunções. O medidor de nível localizado logo à direita do botão giratório indica o nível de entrada da porta correspondente.

## OBSERVAÇÃO

Para dispositivos com uma faixa de configuração mais ampla do que a série RIVAGE PM, uma vez que alguns valores não podem ser definidos na série RIVAGE PM. Da mesma forma, se o valor definido no dispositivo conectado estiver fora da faixa de configuração da série RIVAGE PM, ele será exibido como um valor aproximado ou valor de limite.

### 3 Botão GC

Ativa/Desativa a função Gain Compensation, que mantém um nível de sinal consistente na rede de áudio.

### 4 Botão giratório FREQUENCY/botão HPF

Esses controladores ativam ou desativam o filtro passa-altas integrado no amplificador com cabeça do dispositivo de E/S, além de ajustarem sua frequência de corte. Se você pressionar o botão giratório FREQUENCY para selecioná-lo, poderá ajustar a frequência usando o botão giratório de multifunções correspondente.

## OBSERVAÇÃO

No caso de dispositivos que diferem em como o valor de configuração muda da série RIVAGE PM, a frequência de corte será definida como um valor aproximado.

## Tela I/O DEVICE: OUTPUT



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Indicação de patch**

Indica o canal que foi interligado.

**2 Botão DELAY**

Liga ou desliga o atraso de saída.

**3 Botão giratório do tempo de atraso**

Define o tempo de atraso da porta de saída. Se você pressionar esse botão giratório quando ele estiver selecionado, a janela pop-up DELAY TIME será exibida. O valor do tempo de atraso é mostrado acima do botão giratório em unidades de milissegundos e abaixo do botão giratório nas unidades selecionadas na janela pop-up DELAY SCALE.

**OBSERVAÇÃO**

Se a escala for definida com ms, o valor do tempo de atraso acima do botão giratório não será mostrado.

**4 Botão PHASE**

Altera a fase do sinal que é a saída.

**5 Botão giratório GAIN**

Ajusta o ganho de saída da porta de saída. Use o codificador de tela para ajustar o valor. Ajuste a configuração em unidades de 1,0 dB girando o botão ou ajuste a configuração em unidades de 0,1 dB girando o botão ao mesmo tempo que o pressiona. O valor atual é exibido logo abaixo do botão giratório.

**6 Medidor de nível**

Indica o nível de saída do sinal após o ajuste do nível.

**7 Botão pop-up DELAY SCALE**

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up Janela pop-up DELAY SCALE na qual é possível selecionar a unidade para o tempo de atraso.

**8 Botão OUTPUT LOAD IMPEDANCE**

Pressione-o para selecionar a impedância de carga dos terminais de saída (600 k $\Omega$  ou 10 k $\Omega$ ).

## Tela I/O DEVICE: WIRELESS

Nesse local, você pode definir o nome do canal e o HA. Você não conseguirá fazer a definição quando o dispositivo estiver offline. Observe que, quando o dispositivo está online, as configurações do dispositivo são aplicadas.



### OBSERVAÇÃO

Dependendo do dispositivo, o conteúdo exibido e os canais serão alterados.

- 1 Nome do canal**

Pressione esse botão para exibir a tela NAME para configuração dos nomes dos canais no receptor. O número de caracteres que podem ser definidos varia dependendo do dispositivo.
- 2 Frequency**

Indica a frequência atualmente definida para o sinal de RF.
- 3 Botão giratório RX.LEVEL/Botão giratório RX.GAIN**

Define o valor de ganho do receptor. Para ajustar o valor, toque na tela, pressione o botão giratório para selecioná-lo e use os botões giratórios de multifunções. O medidor de nível localizado logo à direita do botão giratório indica o nível de entrada. O botão giratório não é mostrado quando o dispositivo sem fio não é compatível com esse controle.
- 4 Botão MUTE**

Silencia o sinal de áudio do receptor.
- 5 Medidor de qualidade de sinal**

Mostra a qualidade do sinal de RF recebido. O eixo vertical representa a qualidade do sinal, o eixo horizontal representa o tempo, e o visor do status da conexão é atualizado a cada segundo. Se você se afastar do transmissor ou se a qualidade do sinal de RF diminuir devido à influência de ondas de rádio perturbadoras, o gráfico de barras ficará mais baixo. Ele é exibido em roxo para dispositivos Shure e em branco para dispositivos de outros desenvolvedores.

### 6 Medidor de sinal de RF (radiofrequência)

Mostra barras para indicar o nível do sinal de RF. Um indicador de antena ativa é mostrado no lado direito. Indica qual antena está ativada. No modo Diversity, A e B são mostrados. No modo Quadversity, o que tiver o nível mais forte entre A e D é mostrado.

### OBSERVAÇÃO

Para obter informações sobre a relação entre o número de barras e a força real do sinal de RF, consulte o manual de cada desenvolvedor.

### 7 Indicador de bateria

Mostra barras para indicar a carga de bateria restante.

### OBSERVAÇÃO

Para obter informações sobre a relação entre o número de barras e o tempo máximo de operação, consulte o manual de cada desenvolvedor.

### 8 Botão PORT ASSIGN

Selecione essas guias para alternar entre as janelas que especificam as portas em que os sinais de entrada reais são atribuídos.

Quando é feito patch da porta especificada pelo botão PORT ASSIGN a um canal, os dispositivos sem fio podem ser controlados, e seus níveis podem ser monitorados pelo canal de entrada.



### OBSERVAÇÃO

- Se o dispositivo de destino for desinstalado, os parâmetros no console retornarão aos valores padrão. Se um novo dispositivo for instalado e interligado, os parâmetros desse dispositivo serão aplicados ao console.
- Todas as atribuições de porta de um rack serão anuladas somente se o status do rack for NO ASSIGN.
- Com relação ao controle do dispositivo de cada desenvolvedor, os parâmetros de controle não são armazenados em cenas e salvos em arquivos de console.
- No caso de dispositivos que podem definir "Dante Input Patch" e "Port Assign", se um "Dante Input Patch" já tiver sido definido, a configuração em "Port Assign" será ignorada.
- Os dispositivos Shure só podem ser controlados no compartimento HY de numeração mais baixa em que a placa de rede Dante está inserida.

## BUS SETUP (Configurações básicas dos barramentos MIX e MATRIX)

Esta seção explica como editar as configurações básicas dos barramentos MIX e MATRIX, como alternar entre estéreo e monofônico ou alterar o tipo de barramento. As configurações definidas no procedimento a seguir são salvas como parte da cena.

### 1 Pressione o botão SETUP para acessar a tela SETUP.



### 2 Pressione o botão BUS SETUP para abrir a janela BUS SETUP.

Essa janela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as abas localizadas na parte superior da janela.



### 3 Pressione a guia BUS SETUP.

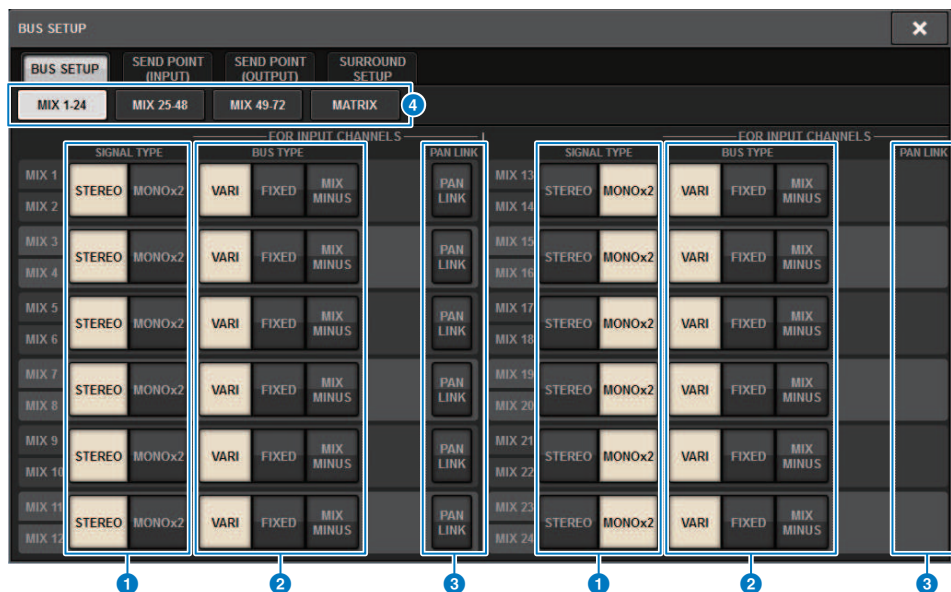
A “Página BUS SETUP” (p.324) é aberta.

### 4 Use as guias para exibir os barramentos cujas configurações você deseja editar.

### 5 Use os botões de alternância SIGNAL TYPE para especificar se cada barramento funcionará como STEREO (os parâmetros principais serão vinculados para dois barramentos adjacentes de números ímpares/pares) ou MONOx2 (usado como dois canais monofônicos).

### 6 Use os botões de seleção BUS TYPE para selecionar o tipo de barramento.

## Página BUS SETUP



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Botões de alternância SIGNAL TYPE (tipo de sinal)**

Permitem selecionar como os sinais são processados para cada par adjacente de barramentos. Você pode selecionar STEREO (sinal estéreo) ou MONOx2 (sinal monofônico x 2).

**2 Botões de seleção BUS TYPE**

Permitem selecionar o tipo de barramento para cada par adjacente de barramentos. Você pode selecionar VARI (nível de emissão ajustável), FIXED (nível de emissão fixo) ou mix minus.

**3 Botão PAN LINK**

Esse botão será exibido somente se o SIGNAL TYPE for STEREO e o tipo de barramento estiver definido como VARI. Se o botão estiver ligado, os sinais roteados aos canais correspondentes serão vinculados à configuração de panorâmica TO STEREO.

**4 Guias**

Mudar entre MIX1-24, MIX25-48, MIX49-72 e barramento MATRIX.

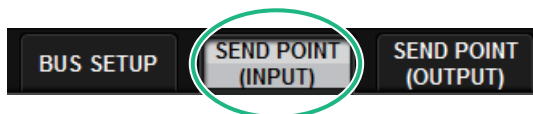
## SEND POINT (INPUT) (Especificação do ponto de emissão para cada canal de entrada)

### 1 Pressione o botão SETUP para acessar a tela SETUP.



### 2 Pressione o botão BUS SETUP para abrir a janela BUS SETUP.

Essa janela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as abas localizadas na parte superior da janela.

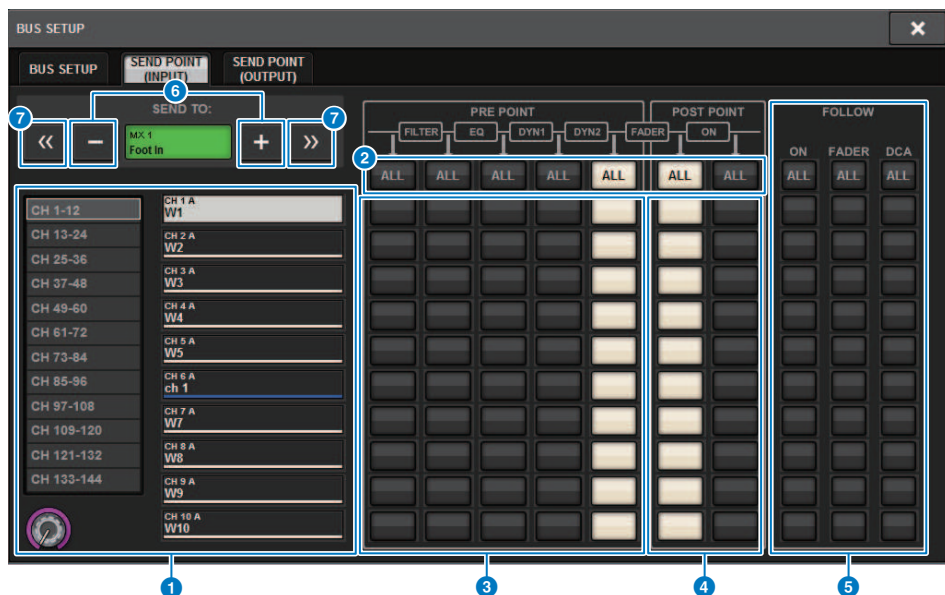


### 3 Pressione a guia SEND POINT (INPUT).

A “Página SEND POINT” (p.326) é aberta.

### 4 Use os botões de seleção do ponto de emissão para defini-lo.

## Página SEND POINT



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Lista de seleção de canais

Permite selecionar um canal.

### 2 Botão ALL

Pressione esse botão para aplicar o ponto de emissão selecionado a todos os canais simultaneamente. Se o ponto de emissão não estiver selecionado para alguns canais na coluna, a indicação “...” será exibida.

### 3 Botões de seleção do ponto de emissão PRE

Permitem selecionar o ponto de emissão de cada canal para o qual PRE está ligado. Esses botões correspondem aos seguintes parâmetros.

Botão	Ponto de envio
PRE FILTER	Logo antes do filtro
PRE EQ	Logo antes do EQ
PRE DYN1	Logo antes de DYNAMICS1
PRE DYN2	Logo antes de DYNAMICS2
PRE FADER (pré-atenuador)	Logo antes do atenuador

### 4 Botões de seleção do ponto de emissão POST

Permitem selecionar o ponto de emissão de cada canal para o qual PRE está desligado (POST). Esses botões correspondem aos seguintes parâmetros.

Botões	Ponto de envio
POST FADER (pré-atenuador)	Logo depois do atenuador

Botões	Ponto de envio
POST ON	Logo após a tecla [ON]

#### 5 Botões de configuração FOLLOW

Permitem que você selecione em cada canal se o sinal enviado para o barramento MIX/MATRIX seguirá as configurações ON/FADER/DCA, independentemente do ponto de emissão. Esses botões correspondem aos seguintes parâmetros.

Botões	Setting (Configuração)
ON	FOLLOW ON
FADER	FOLLOW FADER
DCA	FOLLOW DCA

#### 6 Botões SEND TO [+]/[-]

Permitem selecionar o canal de barramento MIX/MATRIX como o destino do sinal para um canal de cada vez.

#### 7 Botões SEND TO [<<]/[>>]

Permitem selecionar o canal de barramento MIX/MATRIX como o destino do sinal para 12 canais ao mesmo tempo.

## Mix minus

Essa função remove apenas o sinal de um canal especificado do sinal enviado ao barramento MIX/MATRIX. Ao usá-la, você pode enviar rapidamente a um instrumentista ou locutor um sinal de monitor que omite apenas a voz dessa pessoa. Você pode definir configurações de mix minus antecipadamente e depois especificar o canal OWNER para associar o microfone de um locutor (canal de entrada) em seu local com seu monitor (barramento mix minus).

### 1 Pressione o botão **SETUP** para acessar a tela **SETUP**.



### 2 Pressione o botão **BUS SETUP**.

A “Janela pop-up BUS SETUP” (p.330) é exibida.

### 3 Pressione a guia **BUS SETUP**.

### 4 Pressione o botão **MIX MINUS**.

#### **OBSERVAÇÃO**

- O nível de emissão do sinal enviado do canal OWNER selecionado é reduzido para  $-\infty$  dB.
- Os níveis de emissão de todos os sinais enviados de canais de entrada diferentes do canal selecionado são definidos para o nível nominal (0,0 dB).
- Além disso, o barramento de destino de emissão está ativado e o ponto de emissão é alternado para POST.
- Para um canal de entrada estéreo, os níveis de emissão de ambos os sinais enviados dos dois canais são reduzidos para  $-\infty$  dB.

### 5 Pressione o botão **MIX MINUS OWNER**.

A “Janela pop-up MIX MINUS OWNER” (p.331) é exibida.

### 6 Selecione o canal **OWNER**.

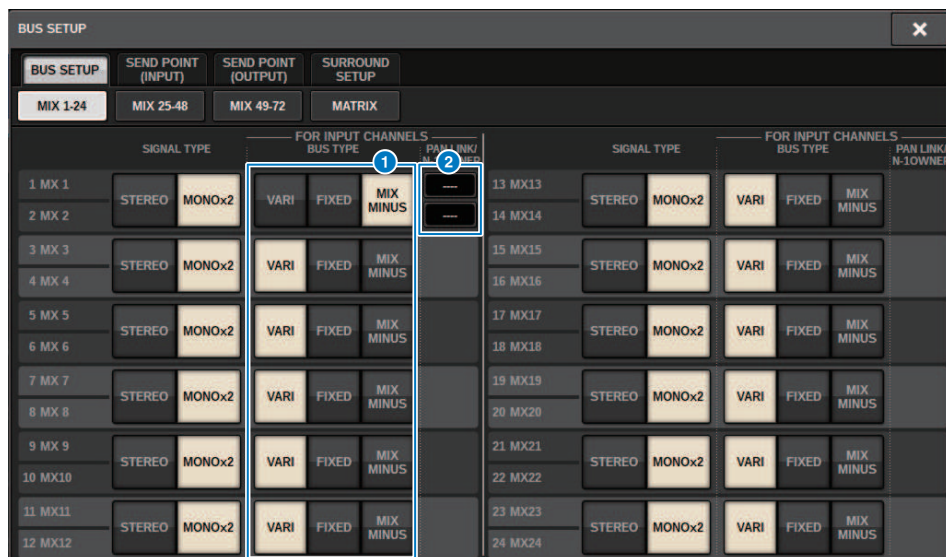
**OBSERVAÇÃO**

Mesmo na tela OWNER, você pode manter pressionada a tecla [SHIFT] e usar o botão N-1 OWNER para fazer uma seleção.

**7 Pressione o botão OK.**

A emissão enviada pelo canal OWNER selecionado é desativada.

## Janela pop-up BUS SETUP



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botões de seleção BUS TYPE

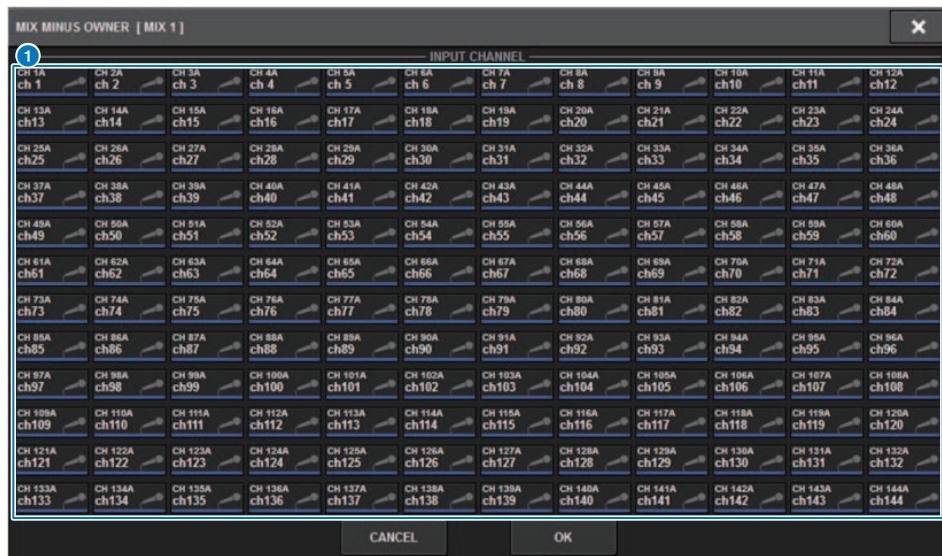
Permitem selecionar o tipo de barramento para cada par adjacente de barramentos. Você pode selecionar VARI (nível de emissão variável), FIXED (nível de emissão fixo) ou MIX MINUS.

### 2 Botão N-1 OWNER

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up MIX MINUS OWNER, na qual é possível selecionar o canal OWNER para a configuração do mix minus.

## Janela pop-up MIX MINUS OWNER

Essa tela contém os itens a seguir.



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão de seleção de canal

Esses botões selecionam o canal OWNER (canal de entrada que usa mix minus).

## Indicações de SEND de um barramento mix minus

### Tela OVERVIEW

#### Campo SEND

Depois de especificar o barramento mix minus



Ao pressionar a tecla [SHIFT], você pode especificar o canal OWNER. Depois de definir a configuração, ele é exibido em vermelho. Esse será o botão SEND ON/OFF.



Depois de definir a configuração, ele é exibido em vermelho.



Para outros canais que não sejam o canal OWNER (proprietário), você poderá especificar o canal OWNER pressionando a tecla [SHIFT].



### Tela SELECTED CHANNEL VIEW

#### Campo MIX/MATRIX SENDS

O envio para um barramento mix minus é azul

No entanto, o envio do canal OWNER é vermelho



## SURROUND SETUP (especificação do modo surround)

Se você especificar o modo surround em BUS SETUP, poderá usar panorâmica e monitoramento surround 5.1. Ao utilizar dois barramentos surround, a produção surround IS também se torna fácil. Isso permite um ambiente de monitoramento altamente flexível que inclui downmixing e fontes de monitoramento externas. Os barramentos MIX 1–12 e MATRIX 1–4 são usados para os dois barramentos surround e o barramento downmix.

### 1 Pressione o botão SETUP para acessar a tela SETUP.



### 2 Pressione o botão BUS SETUP para abrir a janela BUS SETUP.



Essa janela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as abas localizadas na parte superior da janela.

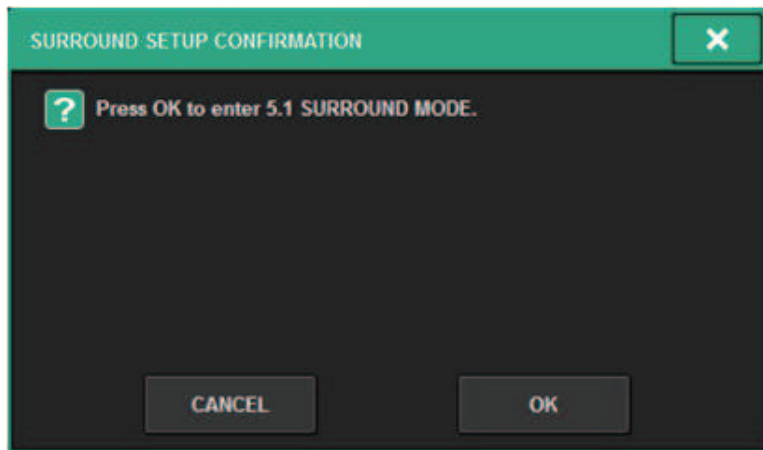
### 3 Pressione a guia SURROUND SETUP.

A “Tela SURROUND SETUP” (p.335) é exibida.

### 4 Pressione o botão de alternância do modo SURROUND.

### 5 Usando os botões de atribuição de saída surround, selecione o canal de saída surround ao qual cada canal MIX está atribuído.

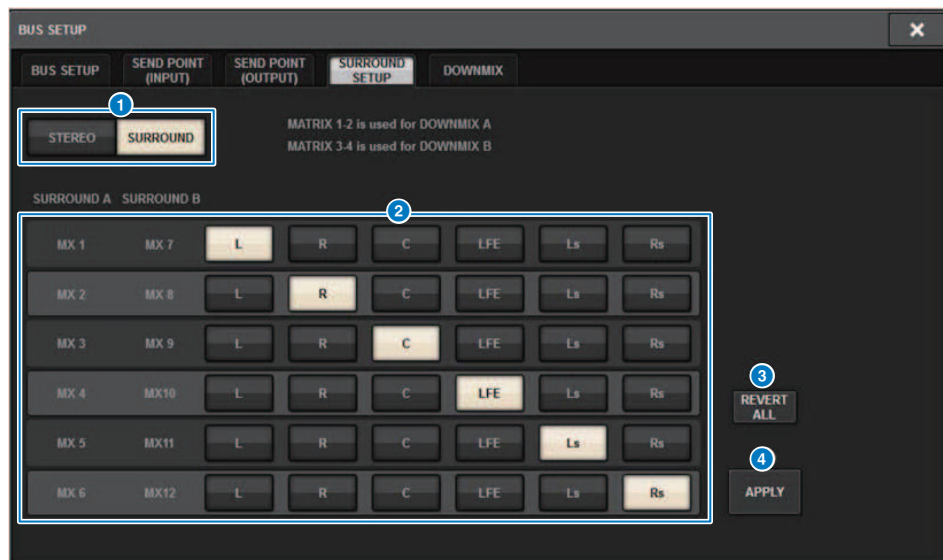
## 6 Pressione o botão APPLY.



Será exibida uma janela solicitando a confirmação da alteração.

## 7 Pressione o botão OK.

## Tela SURROUND SETUP



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botões de alternância de modo**  
Esses botões alternam a configuração do barramento do modo estéreo para o modo surround ou do modo surround de volta para o modo estéreo. As configurações do modo podem ser chamadas como uma cena.
- 2 Botões de atribuição de saída surround**  
No modo surround, esses botões atribuem barramentos MIX (MIX 1 – 6/MIX 7 – 12) a barramentos surround.
- 3 Botão REVERT ALL**  
Esse botão reverte as alterações não aplicadas dos botões de atribuição de saída surround para o estado anterior.
- 4 Botão APPLY**  
Esse botão aplica as configurações dos botões de alternância de modo e dos botões de atribuição de saída surround.

## Tela SELECTED CHANNEL VIEW (SURROUND)

Quando a configuração de barramento em BUS SETUP está definida como modo surround, a tela SELECTED CHANNEL VIEW aparece da seguinte maneira.



### 1 Gráfico Surround

Os botões pop-up MIX do MIX bus sends 1 - 12 indicam a posição surround. Quando pressionado, a tela SURROUND PAN 1CH é exibida.

## Tela OVERVIEW (SURROUND)



Quando a configuração de barramento em BUS SETUP está definida como modo surround, a tela OVERVIEW aparece da seguinte maneira.

### 1 Gráfico Surround

Mostra as posições surround. Quando pressionado, a tela SURROUND PAN 1CH é exibida.

### 2 Botões de seleção L/R⇄F/R

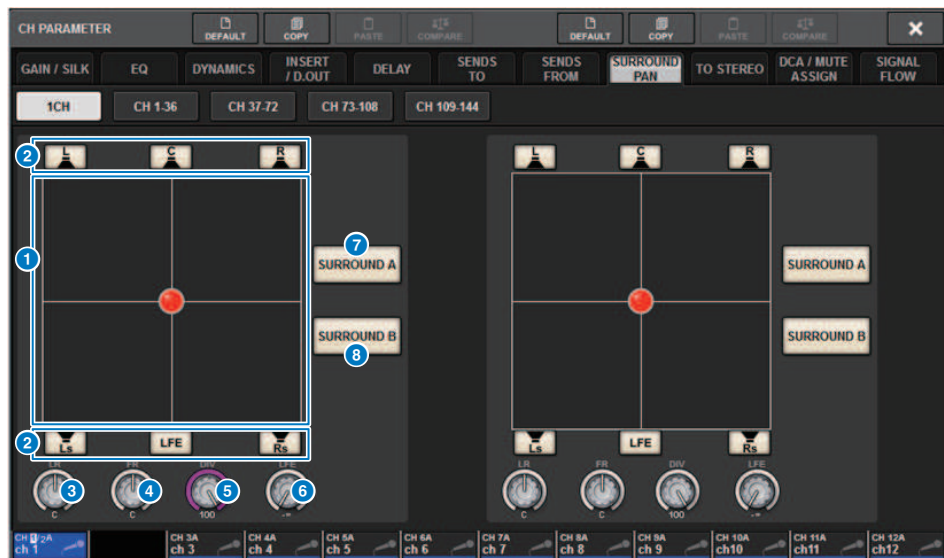
Esse é um botão de alternância que alterna o objeto a ser operado. (A tecla [SHIFT] faz a mesma operação.) Use o codificador de tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para fazer a operação.

### 3 Botão giratório LFE

Esse botão giratório ajusta o nível do canal LFE (efeitos de graves). Use o codificador de tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para fazer a operação.

## Tela SURROUND PAN 1CH

Quando a configuração de barramento em BUS SETUP está definida como modo surround, a tela SURROUND PAN 1CH aparece da seguinte maneira. (O exemplo mostra PAIR)



**1 Gráfico Surround**

Mostra as posições surround.

**2 Botões de atribuição de cada barramento**

Por padrão, todos os botões estão ativados. Desative os barramentos que não transmitem sinal de áudio.

**3 Botão giratório L/R**

Especifica a posição surround esquerda/direita. Use o codificador de tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para fazer a operação.

**4 Botão giratório F/R**

Especifica a posição surround frontal/traseira. Use o codificador de tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para fazer a operação.

**5 Botão giratório DIV**

Especifica a proporção do sinal dianteiro central que é enviado para os canais esquerdo, direito e central. Com uma configuração definida como 0, o sinal dianteiro central é enviado apenas para os canais esquerdo e direito. Com uma configuração definida como 50, o sinal é enviado igualmente para os canais esquerdo, direito e central. Com uma configuração definida como 100, o sinal é enviado apenas para o canal central. Use o codificador de tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para fazer a operação.

**6 Botão giratório LFE**

Esse botão giratório ajusta o nível do canal LFE (efeitos de graves). Use o codificador de tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para fazer a operação.

**7 Botão SURROUND A**

Especifica se o sinal é enviado ao barramento surround A.

**8 Botão SURROUND B**

Especifica se o sinal é enviado ao barramento surround B.

## Tela SURROUND PAN CH1-36/CH37-72/CH73-108/CH109-144

Quando a configuração de barramento em BUS SETUP está definida como modo surround, a tela aparece da seguinte maneira.



## Tela DOWNMIX

Se o modo surround for especificado em BUS SETUP, a página DOWNMIX permitirá especificar individualmente os coeficientes de downmix dos barramentos surround A/B e do monitor de surround. Os barramentos MATRIX de 1 a 4 são usados para downmix (fixo).



**1 Botões L/R**

Especifique o destino de saída.

**2 Botões giratórios de configuração de coeficiente**

Especifique os coeficientes de downmix. A presilha  $\Sigma$  é fornecida.

**3 Botões APPLY TO MONITOR**

Copie as configurações para as configurações de downmix do monitor de surround.

## Tela SURROUND MONITOR

Se o modo surround for especificado em BUS SETUP, você poderá definir as configurações de SURROUND MONITOR e SURROUND CUE na guia SURROUND MONITOR exibida na tela MONITOR.



### 1 Botão pop-up SURROUND MONITOR

Acessa a janela pop-up SURROUND MONITOR SETTINGS, na qual é possível definir configurações do monitor de surround detalhadas.

### 2 Campo DIMMER

Permite definir configurações para a função Dimmer, que atenua temporariamente os sinais do monitor de surround.

#### • Botão giratório DIMMER LEVEL

Ajusta em quanto os sinais do monitor de surround serão atenuados quando o dimmer estiver ativado.

#### • Botão DIMMER ON

Ative esse botão para ativar a função Dimmer e atenuar o sinal do monitor de surround.

### 3 Botão PHONES LEVEL LINK

Se esse botão estiver ativado, o botão giratório MONITOR FADER LEVEL ajustará o nível dos sinais enviados para o conector de saída PHONES B.

### 4 Botões MONITOR SOURCE SELECT

Selecione a fonte do monitor de surround. Você pode selecionar não apenas os barramentos de surround A/B, mas também aplicar downmix a A/B e à entrada externa (5.1 e estéreo).

### 5 Botões DOWNMIX

Para aplicar downmix ao monitor de surround, selecione estéreo ou monaural.

### 6 Botões de atribuição de cada barramento

Você pode remover o áudio de barramentos específicos do monitor de surround.

**7 Botão giratório MONITOR FADER LEVEL**

Ajusta o nível do atenuador do monitor de surround.

**8 Botão MONITOR OUTPUT**

Ativa/desativa a saída do monitor de surround.

**9 Campo Medidor**

Mostra o nível de saída de cada canal do monitor de surround. Pressione esse campo para abrir a janela pop-up SURROUND MONITOR SETTINGS.

**10 Botão pop-up SURROUND CUE**

Acessa a janela pop-up SURROUND CUE SETTINGS, na qual é possível definir configurações do indicador de surround detalhadas.

**11 Botões CUE MODE**

Permitem especificar o modo de operação quando várias teclas [CUE] estão ativadas.

- Modo MIX CUE.....Todos os canais selecionados serão monitorados por indicadores.
- Modo LAST CUE.....Apenas o canal mais recentemente selecionado será monitorado por indicador.

**12 Campo Medidor**

Mostra o nível de saída de cada canal do indicador de surround. Pressione esse campo para abrir a janela pop-up SURROUND CUE SETTINGS.

**13 Botão CLEAR CUE**

Cancela todas as seleções de indicador de surround ao mesmo tempo. Se a configuração de CUE MODE for MIX CUE, todos os canais selecionados serão limpos.

## Janela pop-up SURROUND MONITOR SETTINGS



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Botões MONITOR SOURCE SELECT**

Selecione a fonte que será transmitida para o barramento MONITOR.

**2 Botão CUE INTERRUPT**

Pressione esse botão para interromper o sinal do monitor de surround pelo sinal do indicador de surround. Se esse botão e o indicador de surround estiverem ativados, o sinal do indicador de surround será enviado para a saída do monitor de surround.

**3 Botões DOWNMIX**

Para aplicar downmix ao monitor de surround, selecione estéreo ou monaural.

**4 Campo Medidor**

Mostra o nível de saída de cada canal do monitor de surround.

**5 Botão MONITOR OUTPUT**

Ativa/desativa a saída do monitor de surround.

**6 Botão giratório MONITOR DELAY**

Indica o tempo de atraso especificado no momento. O valor em milissegundos é indicado acima do botão giratório, o valor do tempo de atraso nas unidades selecionadas no momento e o tipo de escala selecionado no momento são indicados abaixo do botão. No entanto, se a escala estiver definida como milissegundos, o valor do tempo de atraso não aparecerá acima do botão giratório.

**7 Botão giratório DIMMER ON CUE**

Ajusta em quanto o sinal do monitor de surround será atenuado quando o indicador de surround estiver ativado.

- **Indicadores DIMMER ON CUE**

Quando o indicador de surround estiver ativo, CUE A e/ou CUE B se acenderão.

**8 Botão giratório DIMMER ON TALKBACK LEVEL**

Ajusta em quanto o sinal do monitor será atenuado quando o retorno estiver ativado.

- **Indicador DIMMER ON TALKBACK**

Indica o status ligado/desligado da função de dimmer de retorno.

**9 Botão giratório DIMMER LEVEL**

Ajusta em quanto os sinais do monitor de surround serão atenuados quando o dimmer estiver ativado.

**10 Botões SPEAKER MUTE**

Esses botões retiram individualmente o áudio dos alto-falantes do monitor de surround. O botão SOLO ativa a função solo dos alto-falantes do monitor. Isso retira o som dos alto-falantes que não sejam o alto-falante para o qual esse botão estiver ativado.

**11 Botão giratório MONITOR FADER LEVEL**

Ajusta o nível do atenuador do monitor de surround.

**12 Botão INSERT ON**

Ativa/desativa a inserção do plug-in.

**13 Botão INSERT**

Pressione esse botão para exibir uma janela na qual é possível inserir plug-ins no sinal do monitor de surround. Um plug-in pode ser inserido em cada barramento.

**14 Botões pop-up OUTPUT PATCH (patch de saída)**

Indicam o compartimento ou a porta que será o destino de saída do monitor de surround de cada canal. Pressione esses botões para acessar a janela pop-up OUTPUT PATCH [SURROUND MONITOR].

**15 Botão pop-up SURROUND METER OUTPUT PATCH**

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up OUTPUT PATCH [SURROUND MONITOR].

## Janela pop-up MONITOR SOURCE (SURROUND)



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botões MONITOR SOURCE DEFINE

Cada botão exibe o nome da fonte de monitor de surround atribuída. Pressione esses botões para acessar a janela pop-up MONITOR SOURCE SELECT, na qual é possível atribuir fontes de monitor de surround a botões DEFINE individuais.

## Janela pop-up MONITOR SOURCE (SURROUND)



Essa tela contém os itens a seguir.

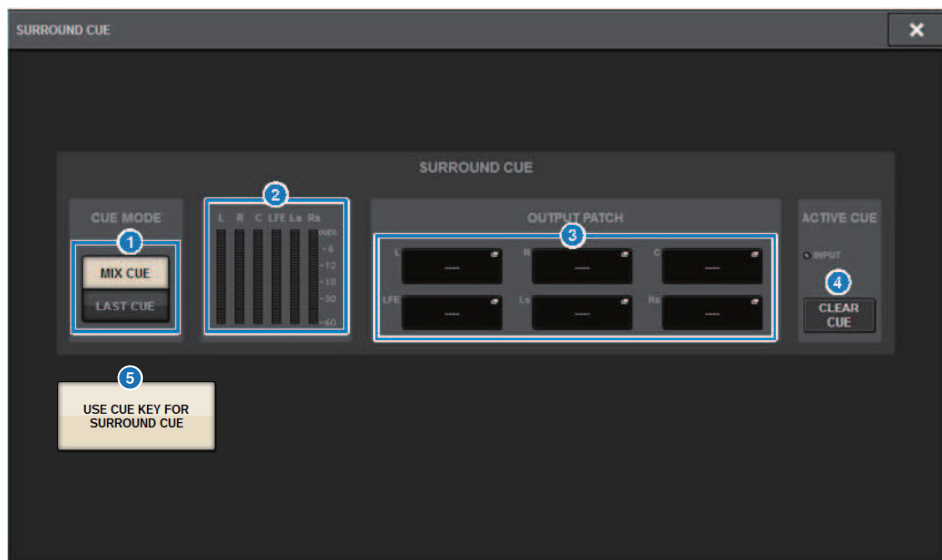
### 1 Botões NAME

É possível inserir o nome da fonte externa que é atribuída a cada botão. Quando você pressiona um botão, uma tela de teclado é exibida, permitindo editar o nome.

### 2 Botões pop-up SOURCE

Esses botões selecionam a fonte do monitor de surround. Quando um desses botões for pressionado, a janela pop-up INPUT PATCH será exibida, na qual é possível selecionar conectores de entrada, compartimentos e canais.

## Janela pop-up SURROUND CUE SETTING



Você pode alocar o indicador surround (no qual o ambiente monitor surround é enviado por indicador para o canal de entrada) para a tecla [Fn]. Com a função USE CUE KEY FOR SURROUND CUE você também poderá usar [CUE].

Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botões CUE MODE

Permite especificar o modo de operação quando várias teclas [CUE] estão ativadas.

- Modo MIX CUE.....Indicador de surround de todos os canais selecionados
- Modo LAST CUE.....Indicador de surround apenas do último canal selecionado

### 2 Campo Medidor

Mostra o nível de saída de cada canal do indicador de surround.

### 3 Botões OUTPUT PATCH

Pressione esses botões para acessar a janela pop-up OUTPUT PATCH [SURROUND CUE], na qual é possível selecionar as portas de saída a serem interligadas às saídas do indicador de surround.

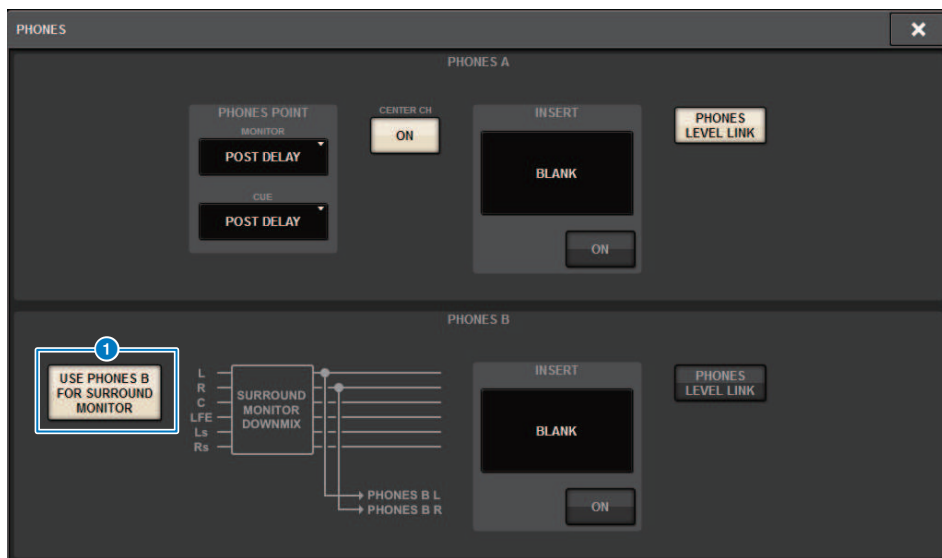
### 4 Botão CLEAR CUE

Cancela todas as seleções de indicador de surround ao mesmo tempo. Se a configuração de CUE MODE for MIX CUE, todos os canais selecionados serão limpos.

### 5 Botão USE CUE KEY FOR SURROUND CUE (somente para CS-R5)

A ativação desse botão permitirá que o SURROUND CUE seja ligado/desligado com a tecla [CUE].

## Janela pop-up PHONES



Essa tela contém os itens a seguir.

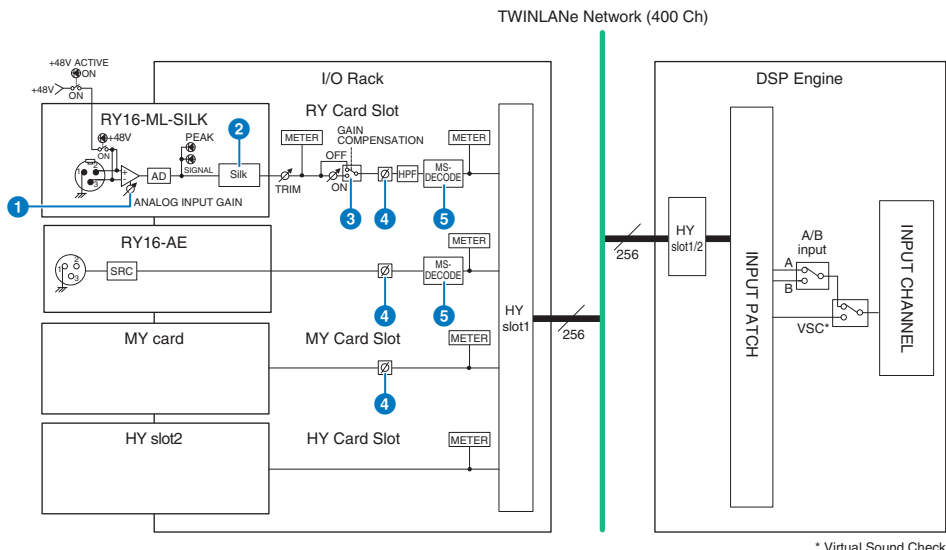
### 1 Botão USE PHONES B FOR SURROUND MONITOR

No modo surround, o botão USE PHONES B FOR SURROUND MONITOR é exibido. Se você ativá-lo, um gráfico de diagrama de blocos será exibido, e PHONE B será usado para o monitor de surround.

# Patch

## Seção da unidade de E/S do canal de entrada

Essa seção descreve a seção da unidade de E/S para os canais de entrada.



\* Virtual Sound Check

### 1 ANALOG INPUT GAIN

Este é o ganho analógico do amplificador com cabeça.

### 2 Silk (disponível apenas no CS-R10, CS-R10-S e CSD-R7)

Permite adicionar uma sensação natural de compressão e saturação do transformador de áudio. Aumenta a sensação de profundidade e espaço, dando mais frescor ao som.

Você pode controlar o brilho ou a potência.

### Sobre o “Silk”

O Silk usa processamento de sinal digital proprietário da “tecnologia VCM” da Yamaha para replicar fielmente o processamento “Silk” que é integrado em vários dispositivos de áudio analógico de última geração desenvolvidos, fabricados e vendidos pela Rupert Neve Designs.

Com base na compressão e saturação naturais dos transformadores de áudio, temas pelos quais Rupert Neve é especialmente apaixonado, o usuário pode escolher um dos dois caracteres, “Blue” ou “Red”, e usar um botão giratório “Texture” continuamente variável que permite controle eficaz do tom e dos sobretons que o acompanham.

O Silk permite os efeitos a seguir:

- Além de adicionar potência e brilho, você pode recuperar a sensação de ar que tende a se perder na mixagem.
- O tom gracioso e sólido característico de um console analógico pode ser obtido.
- A respiração e os pianísimos sutis podem ser expressos de maneira realista.
- O equalizador e a reverberação do canal tornam-se mais eficazes.
- Se ele for usado apenas em um pequeno número de canais importantes, essas partes se destacarão na mixagem.
- Se ele for usado em todos os canais, a mixagem terá profundidade e caráter tridimensional.
  - Vermelho: claro e vívido
  - Azul: rico e poderoso

### **Sobre o conceito “Pré-amplificador de microfone híbrido”**

É um pré-amplificador de microfone revolucionário que usa processamento de sinal digital para modelar e combinar o pré-amplificador de microfone analógico de altíssima qualidade, o que representa o auge da filosofia de “som natural” da Yamaha com o processamento “Silk” de Rupert Neve Designs, permitindo controlar livremente “a profundidade, o espaço e o ar” do som. Faz parte da série RIVAGE PM, fornecida como padrão no RY16-ML-SILK e em todos os canais OMNI INPUT no painel traseiro da superfície de controle.

### **3 GAIN COMPENSATION**

Ativa ou desativa a compensação de ganho para esse canal. Se estiver ativado, o nível do sinal que sai do suporte de E/S para a rede de áudio permanece constante mesmo se o ganho analógico do HA for ajustado.

### **Sobre a compensação de ganho**

O ganho analógico do HA do suporte de E/S pode ser controlado pelo botão de ganho da superfície de controle, mas geralmente isso também alterará o nível de entrada para outro mecanismo DSP ou dispositivo de gravação que compartilhe a entrada. Contudo, se a compensação de ganho for usada para fixar o ganho dentro do suporte de E/S, o nível do sinal enviado para a rede de áudio será mantido constante. Em outras palavras, aumentar (ou diminuir) o ganho analógico faz com que o ganho de compensação dentro do suporte de E/S diminua (ou aumente). Como o nível de entrada de mixagem pode ser operado usando o ganho digital dentro do mecanismo DSP, isso permite que o nível de entrada seja ideal para várias rotas usadas com diferentes propósitos.

Mesmo se você desativar a compensação de ganho novamente, o ganho analógico e o ganho de compensação retornarão às configurações que tinham quando a compensação de ganho foi ativada; portanto, o nível do sinal enviado para a rede de áudio não será alterado.

Dessa forma, você pode ajustar o ganho analógico para a taxa S/N ideal e usar o ganho digital para ajustar o nível de entrada de forma independente.

### **4 Ø**

Reverte a fase do sinal de entrada.

### **5 M/S DECODE**

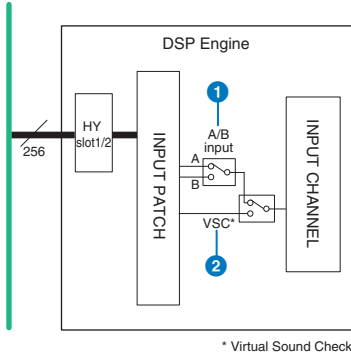
Um decodificador M/S está integrado.

O decodificador M/S é fornecido para canais adjacentes de números pares e ímpares.

## Seção do mecanismo de mixagem do canal de entrada

Essa seção descreve a seção do mecanismo de mixagem para os canais de entrada.

TWINLANe Network (400 Ch)



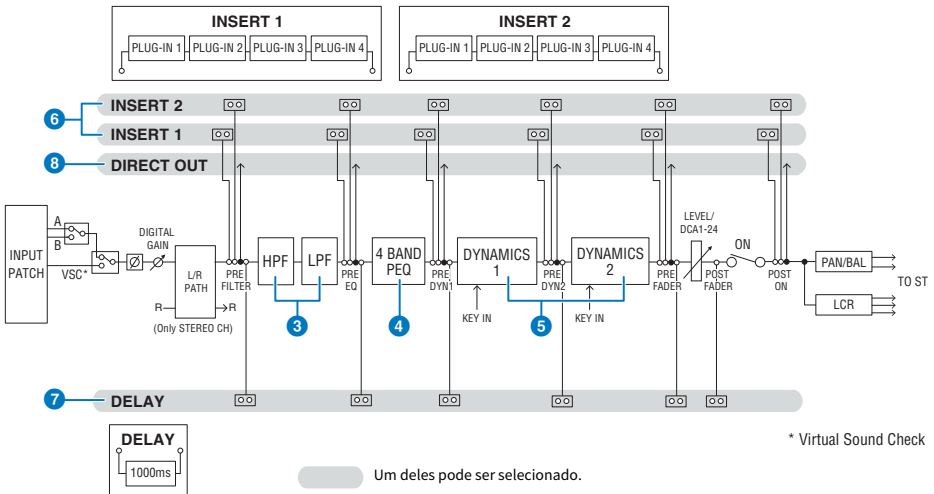
### 1 Entrada A/B

Altera entre duas fontes A e B que estão conectadas ao canal de entrada. Você pode usar das seguintes maneiras:

- Faça o patch de um circuito de backup com antecedência para seleção rápida em caso de emergência.
- Alterne rapidamente as fontes de entrada dependendo da performance ou cena.

### 2 Verificação de som virtual

Altera todas as entradas de estúdio (I/O) e reprodução de DAW em uma única operação.



\* Virtual Sound Check

Um deles pode ser selecionado.

**3 Filtro**• **HPF**

A inclinação do filtro passa-altas pode ser especificada como -6 dB/oct, -12 dB/oct, -18 dB/oct e -24 dB/oct.

• **LPF**

A inclinação do filtro passa-baixas pode ser especificada como -6 dB/oct ou -12 dB/oct.

**4 EQ**

É um EQ paramétrico de quatro bandas.

• **4 BAND PEQ**

Os seguintes tipos de EQ podem ser selecionados: PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH ou LEGACY. Dois conjuntos de configurações de parâmetros de EQ (A e B) podem ser salvos para comparação adequada. O parâmetro FREQUENCY de cada banda costuma ser definido em etapas de oitava de 1/12, mas, se você precisar de um ajuste mais preciso, poderá configurá-lo em etapas de oitava de 1/24. As duas bandas LOW e HIGH podem ser alteradas para L SHELF (realce de graves) e H SHELF (realce de agudos), respectivamente.

Os tipos de EQ disponíveis incluem:

PRECISE	Esse EQ busca a máxima precisão e controlabilidade. Permite ajustar o ponto alvo com precisão e satisfaz com flexibilidade vários requisitos para produção de som. Os filtros Low/High Shelving apresentam um parâmetro "Q", que permite ajustar as características do Joelho.
AGGRESSIVE	Esse EQ é musical e eficaz. Permite que você adicione um toque criativo e poderoso e serve como uma ferramenta poderosa para expressão artística.
SMOOTH	Esse EQ concentra-se em qualidades de som suaves. Contribui para um som natural sem alterar a atmosfera do original.
LEGACY	É um EQ padrão que foi equipado com muitos mixers digitais legados da Yamaha, como PM1D e PM5D.

**5 DYNAMICS**

São fornecidos dois módulos de processador dinâmico: Dynamics 1 e Dynamics 2. Para cada módulo, você pode atribuir um dos seis tipos de função, como GATE ou COMP. São fornecidos dois tipos de compressor: LEGACY COMP e COMP 260. Dois conjuntos de configurações de parâmetros dinâmicos (A e B) podem ser salvos para a comparação adequada.

Os tipos de dinâmica disponíveis incluem:

LEGACY COMP	É um compressor padrão que foi equipado com muitos mixers digitais legados da Yamaha, como PM1D e PM5D.
COMP 260	É um compressor do tipo analógico baseado na tecnologia VCM (Virtual Circuitry Modeling) da Yamaha. Emula as características dos compressores e limitadores de meados da década de 1970, que hoje são um padrão para reforço de som ao vivo. Esse compressor modelou fielmente o circuito VCA (Voltage-Controlled Amplifier) e o circuito de detecção RMS (Root Mean Square). A curva de compressão (Joelho) pode ser definida como Hard, Medium ou Soft. Embora os tempos de ataque/liberação também possam ser ajustados, as configurações predefinidas reproduzem a resposta fixa da unidade original que está sendo modelada. Desenvolvidos sob a supervisão dos principais engenheiros da SR, os efeitos dos parâmetros foram otimizados para reforço de som ao vivo.
GATE	Esse tipo de dinâmica reduz a saída em um valor fixo (RANGE) quando um sinal menor que o nível THRESHOLD é recebido.
DE-ESSER	Esse tipo de dinâmica detecta apenas as sibilantes e outras consoantes de alta frequência do vocal e comprime sua largura de banda.
EXPANDER	Esse tipo de dinâmica reduz a saída em uma proporção fixa (RATIO) quando um sinal menor que o nível THRESHOLD é recebido.
DUCKING	Esse tipo de dinâmica reduz a saída em um valor fixo (RANGE) quando um sinal maior que o nível THRESHOLD é recebido. É eficaz para diminuir o nível de volume da música de fundo usando o sinal KEY IN SOURCE.

FET LIMITER *1	Modela um compressor/limitador FET usado por padrão em estúdios. Como THRESHOLD é fixado internamente, a quantidade de compactação aplicada é ajustada por meio do nível INPUT.
DIODE BRIDGE COMP *1	Modela um compressor que usa uma ponte de diodos.

\*1 Não pode ser selecionado para o canal de entrada Dynamics 1.

#### • KEY IN SOURCE

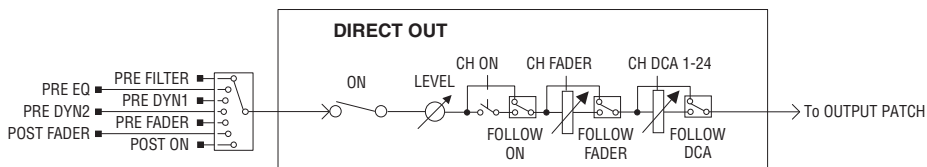
Seleciona a fonte de entrada de inserção. Além de SELF, a entrada de inserção também pode ser selecionada diretamente em outro canal ou patch de entrada.

#### 6 INSERT

São fornecidas duas inserções: Insert 1 e Insert 2. Em cada inserção, você pode inserir até quatro plug-ins/GEQ/PEQ/dispositivos externos (por meio dos conectores de E/S). Cada ponto de inserção pode ser selecionado independentemente para INSERT 1 e INSERT 2.

#### 7 DELAY

Até 1000 ms de atraso são fornecidos em cada canal. Você pode selecionar livremente o ponto de inserção do atraso. Você pode selecionar a unidade de tempo de atraso entre as seguintes: metro, pés, amostra, ms, quadro, dependendo da sua aplicação.



#### 8 DIRECT OUT

##### • DIRECT OUT POINT

Para cada canal, vários pontos podem ser selecionados como sinal de saída para saída direta.

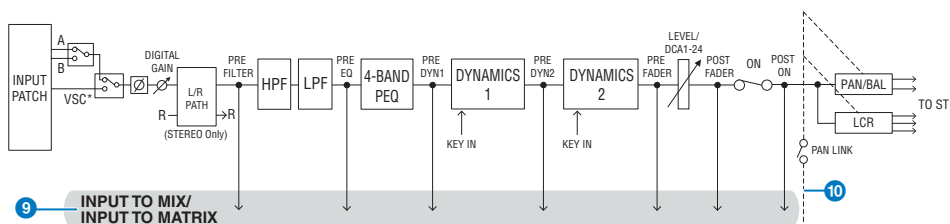
##### • DIRECT OUT LEVEL

Para cada canal, define o nível de saída da saída direta.

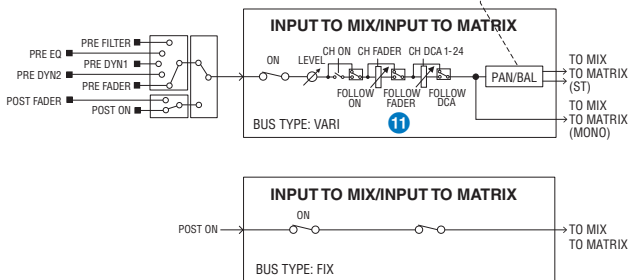
##### • FOLLOW

Essa função permite que o sinal de saída direta “siga” as configurações dos parâmetros do canal (FADER/ON/DCA), independentemente do ponto de saída direta. Por exemplo, se você deseja rotear um sinal imediatamente após o HA para a saída direta para gravação, você pode fazer com que o sinal de saída direta siga a configuração do canal OFF para evitar possível ruído causado pela conexão ou desconexão de cabos ou pela ativação da alimentação phantom ou desligado.

## Patch > Seção do mecanismo de mixagem do canal de entrada



\* Virtual Sound Check



### 9 INPUT TO MIX/INPUT TO MATRIX

Um sinal pode ser enviado do canal de entrada para os barramentos MIX 1 – 72. Além das emissões MIX convencionais, também há emissões diretas para os barramentos MATRIX 1 – 36; portanto, você pode usá-las em conjunto como até 108 barramentos de mixagem.

#### • Send Point

Permite selecionar com flexibilidade o ponto de emissão para cada canal. Você pode definir o ponto de emissão selecionado aqui como PRE ou POST usando o botão PRE. Você pode selecionar cada ponto de emissão na tela BUS SETUP.

PRE	POST
PRE FILTER	POST FADER
PRE EQ	POST ON
PRE DYN1	
PRE DYN2	
PRE FADER	

### 10 PAN LINK

Com essa configuração, o sinal enviado de um canal de entrada para o barramento MIX/MATRIX pode ser feito para seguir o PAN da emissão do barramento STEREO, independentemente do ponto de emissão.

### 11 FOLLOW

Com essa configuração, o sinal enviado de um canal de entrada para o barramento MIX/MATRIX pode ser feito para “seguir” as configurações FADER/ON/DCA do canal, independentemente do ponto de emissão. Por exemplo, você pode definir se um sinal de monitoramento PRE FADER seguirá ou não a configuração ON/OFF para a emissão do barramento STEREO.

## Configuração de emparelhamento

Canais adjacentes podem ser emparelhados e usados como um módulo estéreo. Canais de números ímpares/pares ou canais de números pares/ímpares podem ser especificados como uma combinação. Para canais de entrada simples (mono), o nível da panorâmica é nominal no centro e +3 dB à esquerda ou à direita. Se os canais estiverem emparelhados, a resposta de nível do seu equilíbrio será nominal no centro e +3 dB na extremidade esquerda ou direita.

Patch > Seção do mecanismo de mixagem do canal de entrada

### **Biblioteca**

A “INPUT CHANNEL LIBRARY” permite armazenar e recuperar vários parâmetros do canal de entrada.

## Fazer o patch das portas de entrada

Você pode atribuir patches de canais de entrada em dois grupos (A e B) e alternar entre esses grupos. Essa função é conveniente nas seguintes aplicações:

- Atribuir patches de backup como grupo B e alternar para esse grupo em caso de emergência.
- Alternar rapidamente entre os grupos de canais de entrada dependendo das situações ou dos programas no palco.

**1 Pressione o botão PATCH na barra de menus para acessar a tela PATCH.**

**2 Pressione a guia INPUT.**

A janela “Janela de patch INPUT” (p.361) é exibida.

**3 Use o botão giratório no canto superior direito para exibir as portas de entrada desejadas.**

**4 Use o botão giratório no canto inferior esquerdo para exibir os canais de entrada.**

**5 Pressione a célula da grade desejada para fazer o patch com um canal.**

### OBSERVAÇÃO

- É possível interligar uma única porta de entrada a vários canais de entrada, mas não é possível interligar várias portas de entrada a um único canal de entrada.
- As portas de entrada para um rack de E/S que não estão atribuídas à rede TWINLANE não serão exibidas. Durante a configuração off-line, nenhum rack de E/S será exibido, a menos que o mecanismo DSP tenha sido definido como wordclock leader. Para fazer o patch nas portas de entrada de um rack de E/S enquanto estiver off-line, defina o mecanismo DSP como o wordclock leader temporariamente para atribuir o rack de E/S à banda da rede TWINLANE.

## Exibição diante de conflito de patch entre mecanismos

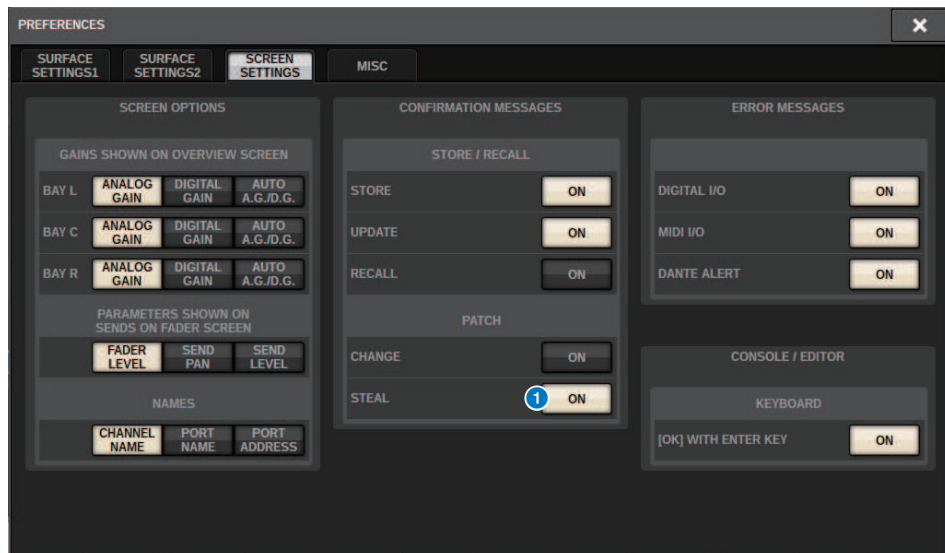
Ao executar uma operação que tenta roubar um patch de uma porta de saída já interligada a outro mecanismo DSP em uma rede TWINLANe, uma mensagem de confirmação será exibida na superfície de controle que iniciou a operação e a superfície de controle da qual o patch foi desviado agora mostra que houve uma modificação.

Por exemplo, quando o patch de saída para a mesma porta de um rack de E/S é executado a partir de vários mecanismos DSP na mesma rede TWINLANe, o último patch terá prioridade e o mecanismo DSP que obteve o primeiro patch terá seu patch desviado pelo mecanismo DSP que obteve o patch posteriormente. Uma mensagem é mostrada nesse caso.

### Visor quando patch é desviado



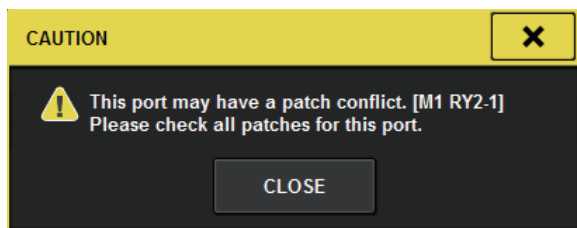
Esse diálogo de confirmação só aparece quando o botão STEAL na janela pop-up PREFERENCES está ativado.



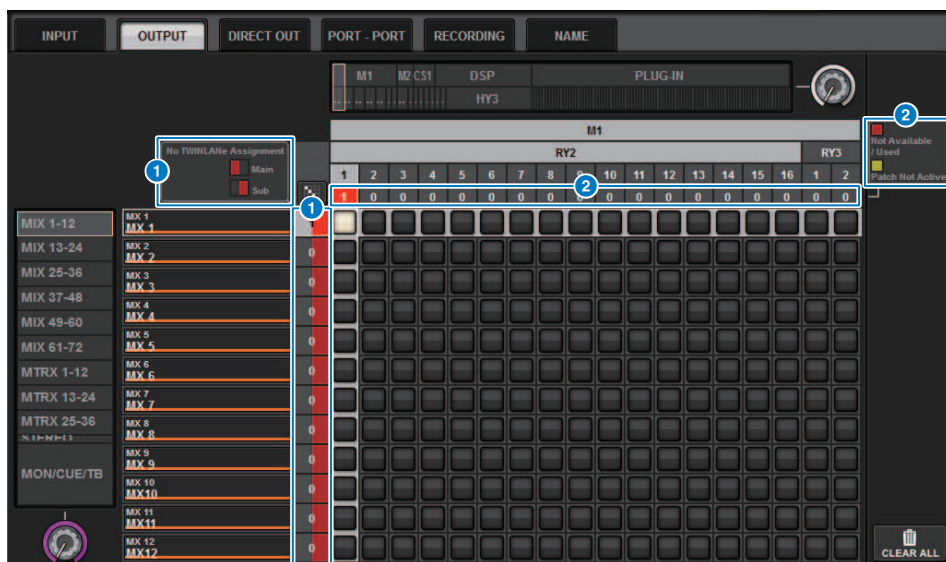
### 1 Botão STEAL

### Visor quando patch é desviado

Patch > Exibição diante de conflito de patch entre mecanismos



### Visor da tela Patch



#### 1 Visor de atribuição (Main/Sub) da rede TWINLANE

Os canais de saída que não estão atribuídos à rede TWINLANE são mostrados com o número de patch em vermelho. (a metade esquerda é Main, a metade direita é Sub)

## 2 Visor quando o patch não estiver correto

Quando a caixa que contém o número de atribuições para a porta aplicável é vermelha ou amarela, o patch para a porta ainda não está ativado.

O status é codificado por cores. Vermelho: Não disponível/usado, amarelo: Não ativo

### • Não disponível

A porta não está disponível porque o número de portas é limitado devido à configuração de nota de amostra da placa. Se você tentar aplicar patch nessa porta sob esse status, o patch não será ativado e a caixa permanecerá vermelha.

### • Usado

Outro mecanismo DSP já teve o patch aplicado na essa porta. Se você tentar aplicar patch nessa porta sob esse status, a caixa de diálogo "Change output patch?" (Alterar patch de saída) será exibida. Toque em OK para "roubar" um patch do outro mecanismo DSP e o patch será ativado. Nesse momento, a caixa vermelha desaparece, indicando que o patch agora está ativado. Por outro lado, se o patch usado no momento for "desviado" por outro mecanismo DSP e ficar desativado, a caixa vermelha será exibida, indicando que o patch está sendo usado. No entanto, o botão na grade de patch permanecerá branco, indicando que a porta está em patch. Se você remover os patches e refazer os patches novamente, os patches serão ativados. No entanto, tenha cuidado ao remover os patches, pois você pode remover patches usados por outros mecanismos também.

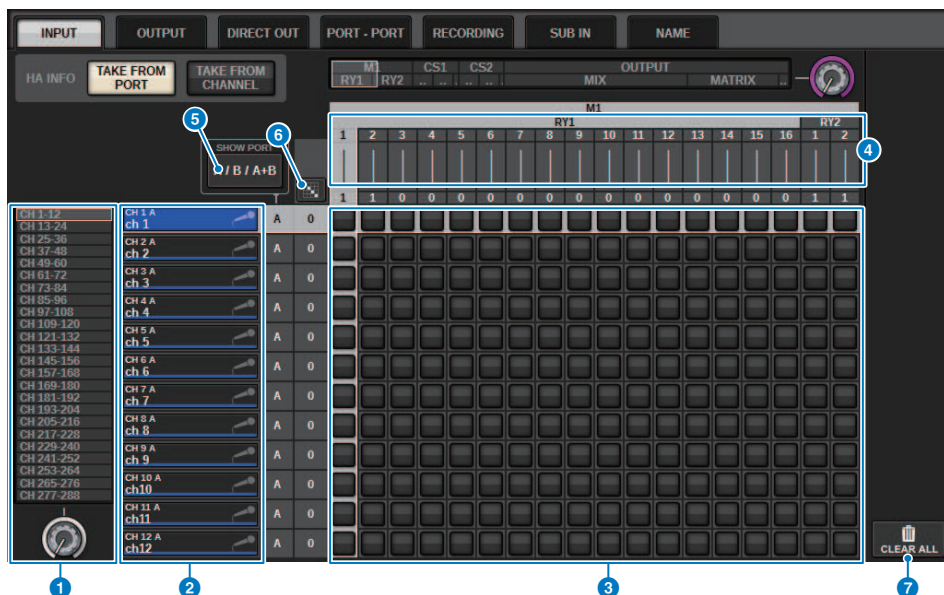
### • Não ativo

A porta estava com patch de outro mecanismo DSP, mas o patch foi cancelado. O botão na grade de patch permanecerá branco, indicando que a porta está em patch. Para ativar patches, você deve remover e refazer o patch.

## OBSERVAÇÃO

- Se ocorrer um conflito de patch, a função PORT IDENTIFY no rack de E/S será desativada. Também, a mensagem abaixo será exibida em amarelo na parte inferior da tela.
- "PORT IDENTIFY not available! This channel is not currently patched to an Output Port" (PORT IDENTIFY não disponível. Esse canal não está interligado a uma porta de saída no momento).

## Janela de patch INPUT



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Lista de canais (canais de entrada)

Indica os números de canais de entrada como destinos de patch.

### 2 Visor do canal

Indica os canais que serão atribuídos à porta de entrada.

### 3 Grade

Essa grade permite interligar portas de entrada (linhas horizontais) a canais de entrada (colunas verticais). Grades atualmente interligadas são indicadas por quadrados brancos. Pressione ou clique em uma grade desejada para definir ou desativar o patch.

### 4 INPUT COMPONENT/SLOT/CH (componentes/compartimentos/canais)

Esta seção indica o tipo de componente de entrada, o número do compartimento e o número do canal da porta de entrada.

As abreviações exibidas nesta seção têm o seguinte significado.

- **M1-M8, S1-S8** ..... Rack de E/S 1 – 8
- **CS1, CS2** ..... Superfície de controle
- **DSP** ..... Mecanismo DSP
- **PLUG-IN** ..... Efeito de plug-in já instalado em PLUG-IN [SEND]







### AVISO

- O número abaixo é o número de canais que estão interligados. Se o plano de fundo estiver vermelho, nenhum som será produzido, mesmo se o canal estiver interligado (como quando HY144-D é usado e ROUTING MODE está definido como MODE1).

### 5 Botão SHOW PORT

Permite selecionar as portas que são exibidas na grade de A, B e A+B.

### 6 Patch contínuo botão

Pressione o botão de patch contínuo  e, em seguida, mova o botão giratório de seleção no canto superior direito para aplicar patch nos canais em interseção continuamente. Se você pressionar o botão de patch contínuo , o botão  e o botão  serão exibidos. Pressione o botão  novamente para confirmar os patches contínuos selecionados. Pressione o botão  para reverter os patches contínuos para o estado anterior.

### 7 Botão CLEAR ALL

Pressione esse botão para limpar todos os patches.

### 8 Botão HA INFO

Ao alterar um patch de entrada, você pode selecionar se as configurações HA da porta em patch serão usadas como estão (TAKE FROM PORT), ou se as configurações HA do canal serão copiadas para a porta em patch (TAKE FROM CHANNEL).

Quando o botão TAKE FROM CHANNEL for selecionado, as configurações de HA abaixo serão copiadas do lado do canal para a porta em patch. As configurações padrão serão usadas ao fazer o patch de uma entrada (não HA) que não tenha essas configurações em um canal de entrada.

#### Configurações e padrões de HA

Ganho de HA (-6 dB)

HPF ON/OFF (OFF)

+48V ON/OFF (OFF)

GC ON/OFF (OFF)

$\phi$ ON/OFF (OFF)

Frequência de HPF (80 Hz)

SILK ON/OFF (OFF)

SILK RED/BLUE (RED)

SILK (0.0)

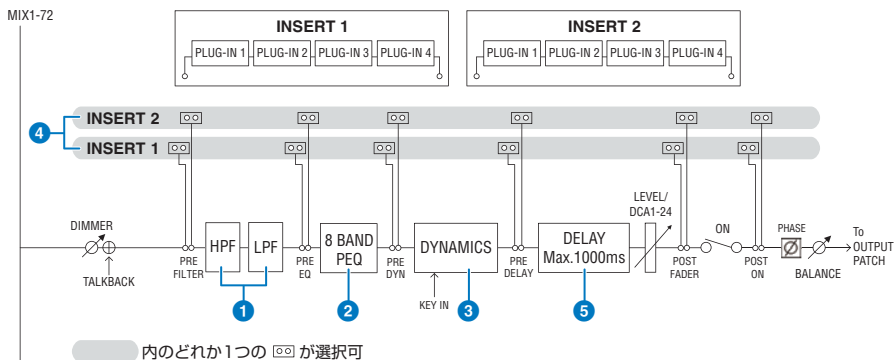
M/S ON/OFF (OFF)

M/S S-GAIN (STEREO)

## Seção do mecanismo de mixagem do canal de saída

Essa seção descreve a seção do mecanismo de mixagem para os canais de saída.

### Barramento MIX



#### 1 FILTER

- **HPF**

A inclinação do filtro passa-altas pode ser especificada como -6 dB/oct, -12 dB/oct, -18 dB/oct e -24 dB/oct.

- **LPF**

A inclinação do filtro passa-baixas pode ser especificada como -6 dB/oct ou -12 dB/oct.

#### 2 EQ

É um EQ paramétrico de oito bandas.

- **8 BAND PEQ**

Os seguintes tipos de EQ podem ser selecionados: PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH ou LEGACY. Dois conjuntos de configurações de parâmetros de EQ (A e B) podem ser salvos para comparação adequada. O parâmetro FREQUENCY de cada banda costuma ser definido em etapas de oitava de 1/12, mas, se você precisar de um ajuste mais preciso, poderá configurá-lo em etapas de oitava de 1/24. As duas bandas LOW e HIGH podem ser alteradas para L SHELF (realce de graves) e H SHELF (realce de agudos), respectivamente.

Os tipos de EQ selecionáveis são os mesmos dos canais de entrada (Seção do mecanismo de mixagem do canal de entrada).

#### 3 DYNAMICS

É fornecido um módulo de processador dinâmico. Você pode selecionar uma função dinâmica entre seis tipos, incluindo GATE e COMP. São fornecidos dois tipos de compressor: LEGACY COMP e COMP 260. Dois conjuntos de configurações de parâmetros dinâmicos (A e B) podem ser salvos para comparação adequada.

Os tipos de EQ selecionáveis são os mesmos dos canais de entrada (Seção do mecanismo de mixagem do canal de entrada).

- **KEY IN SOURCE**

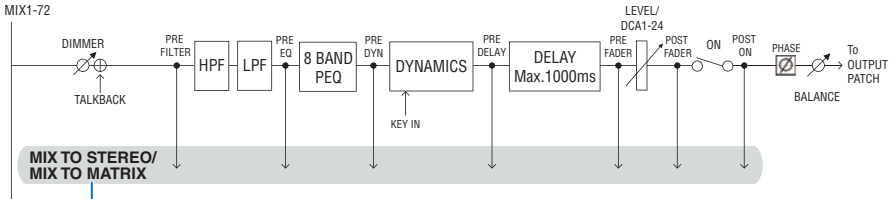
Seleciona a fonte de entrada de inserção. Além de SELF, a entrada de inserção também pode ser selecionada diretamente em outro canal ou patch de entrada.

#### 4 INSERT

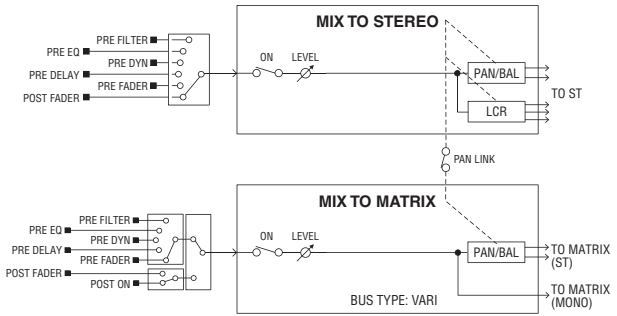
São fornecidas duas inserções: Insert 1 e Insert 2. Em cada inserção, você pode inserir até quatro plug-ins/GEQ/PEQ/dispositivos externos (por meio dos conectores de E/S). Todos os pontos de inserção podem ser selecionados independentemente para INSERT 1 e INSERT 2.

**5 DELAY**

Até 1000 ms de atraso são fornecidos em cada canal. Você pode selecionar livremente o ponto de inserção do atraso. Você pode selecionar a unidade de tempo de atraso entre as seguintes: metro, pés, amostra, ms, quadro, dependendo da sua aplicação.



6



**6 MIX TO STEREO/MIX TO MATRIX**

Os sinais podem ser enviados dos barramentos MIX 1 – 72 para o barramento STEREO ou barramentos MATRIX 1 – 36.

• **Ponto de emissão (MIX TO STEREO)**

Você pode selecionar o ponto de origem de emissão para cada canal entre as opções a seguir.

- PRE FILTER
- PRE EQ
- PRE DYNA
- PRE DELAY
- PRE FADER
- POST FADER

• **Send Point**

Permite selecionar com flexibilidade o ponto de emissão para cada canal. Você pode definir o ponto de emissão selecionado aqui como PRE ou POST usando o botão PRE. Você pode selecionar cada ponto de emissão na tela BUS SETUP.

PRE	POST
PRE FILTER	POST FADER
PRE EQ	POST ON
PRE DYN1	
PRE DYN2	
PRE FADER	

**Configuração de emparelhamento**

Você pode emparelhar barramentos MIX ímpares/pares adjacentes (nessa ordem) e usá-los como um módulo estéreo.

## BUS TYPE

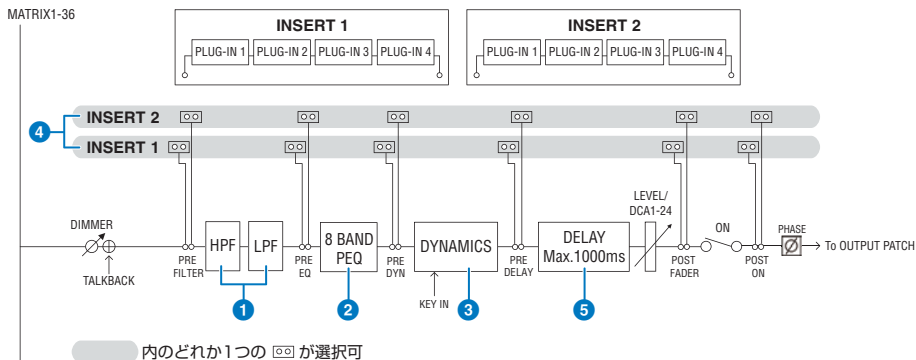
Os barramentos MIX podem ser do tipo FIXED cujo nível de emissão é fixo ou do tipo VARI cujo nível de emissão é variável; você pode mudar cada emparelhamento ímpar/par para qualquer tipo.

## Biblioteca

A “OUTPUT CHANNEL LIBRARY” permite armazenar e recuperar vários parâmetros do canal de saída.

## Barramento MATRIX

MATRIX1-36



### 1 FILTER

- **HPF**

A inclinação do filtro passa-altas pode ser especificada como -6 dB/oct, -12 dB/oct, -18 dB/oct e -24 dB/oct.

- **LPF**

A inclinação do filtro passa-baixas pode ser especificada como -6 dB/oct ou -12 dB/oct.

### 2 EQ

É um EQ paramétrico de oito bandas.

- **8 BAND PEQ**

Os seguintes tipos de EQ podem ser selecionados: PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH ou LEGACY. Dois conjuntos de configurações de parâmetros de EQ (A e B) podem ser salvos para comparação adequada. O parâmetro FREQUENCY de cada banda costuma ser definido em etapas de oitava de 1/12, mas, se você precisar de um ajuste mais preciso, poderá configurá-lo em etapas de oitava de 1/24. As duas bandas LOW e HIGH podem ser alteradas para L SHELF (realce de graves) e H SHELF (realce de agudos), respectivamente.

Os tipos de EQ selecionáveis são os mesmos dos canais de entrada (Seção do mecanismo de mixagem do canal de entrada).

### 3 DYNAMICS

É fornecido um módulo de processador dinâmico. Você pode selecionar uma função dinâmica entre seis tipos, incluindo GATE e COMP. São fornecidos dois tipos de compressor: LEGACY COMP e COMP 260. Dois conjuntos de configurações de parâmetros dinâmicos (A e B) podem ser salvos para comparação adequada.

Os tipos de EQ selecionáveis são os mesmos dos canais de entrada (Seção do mecanismo de mixagem do canal de entrada).

- **KEY IN SOURCE**

Seleciona a fonte de entrada de inserção. Além de SELF, a entrada de inserção também pode ser selecionada diretamente em outro canal ou patch de entrada. Você pode usar um HPF, BPF ou LPF como KEY IN FILTER.

**4 INSERT**

São fornecidas duas inserções: Insert 1 e Insert 2. Em cada inserção, você pode inserir até quatro plug-ins/GEQ/PEQ/dispositivos externos (por meio dos conectores de E/S). Todos os pontos de inserção podem ser selecionados independentemente para INSERT 1 e INSERT 2.

**5 DELAY**

Até 1000 ms de atraso são fornecidos em cada canal. Você pode selecionar livremente o ponto de inserção do atraso. Você pode selecionar a unidade de tempo de atraso entre as seguintes: metro, pés, amostra, ms, quadro, dependendo da sua aplicação.

**Configuração de emparelhamento**

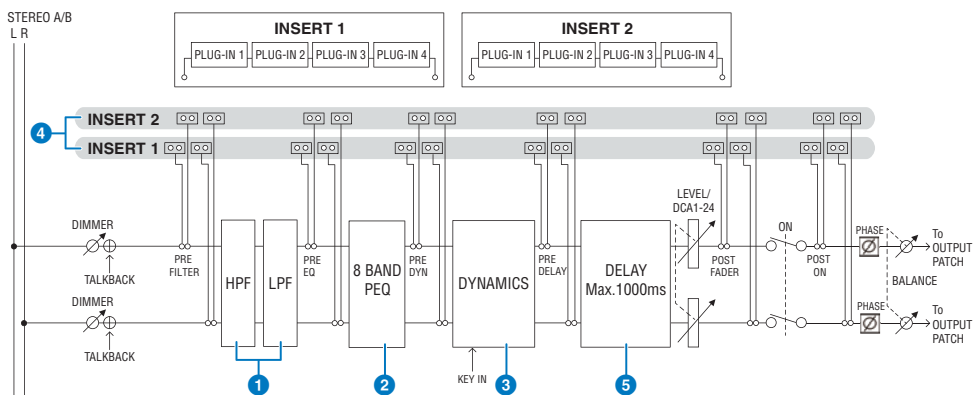
Canais adjacentes podem ser emparelhados e usados como um módulo estéreo. Barramentos MATRIX ímpares/pares adjacentes (nessa ordem) podem ser especificados como um par.

**Biblioteca**

A "OUTPUT CHANNEL LIBRARY" permite armazenar e recuperar vários parâmetros do canal de saída.

**BUS TYPE**

Os barramentos MATRIX são apenas do tipo VARI.

**Barramento STEREO**

内のどれか1つの [ ] が選択可

**1 FILTER****• HPF**

A inclinação do filtro passa-altas pode ser especificada como -6 dB/oct, -12 dB/oct, -18 dB/oct e -24 dB/oct.

**• LPF**

A inclinação do filtro passa-baixas pode ser especificada como -6 dB/oct ou -12 dB/oct.

**2 EQ**

É um EQ paramétrico de oito bandas.

• **8 BAND PEQ**

Os seguintes tipos de EQ podem ser selecionados: PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH ou LEGACY. Dois conjuntos de configurações de parâmetros de EQ (A e B) podem ser salvos para comparação adequada. O parâmetro FREQUENCY de cada banda costuma ser definido em etapas de oitava de 1/12, mas, se você precisar de um ajuste mais preciso, poderá configurá-lo em etapas de oitava de 1/24. As duas bandas LOW e HIGH podem ser alteradas para L SHELFB (realce de graves) e H SHELFB (realce de agudos), respectivamente.

Os tipos de EQ selecionáveis são os mesmos dos canais de entrada (Seção do mecanismo de mixagem do canal de entrada).

**3 DYNAMICS**

É fornecido um módulo de processador dinâmico. Você pode selecionar uma função dinâmica entre seis tipos, incluindo GATE e COMP. São fornecidos dois tipos de compressor: LEGACY COMP e COMP 260. Dois conjuntos de configurações de parâmetros dinâmicos (A e B) podem ser salvos para comparação adequada.

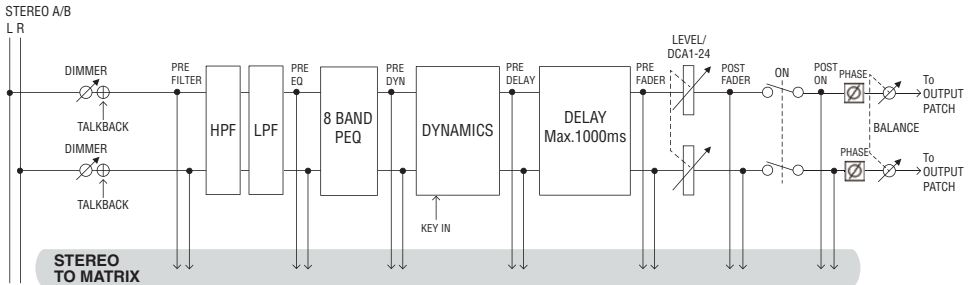
Os tipos de EQ selecionáveis são os mesmos dos canais de entrada (Seção do mecanismo de mixagem do canal de entrada).

**4 INSERT**

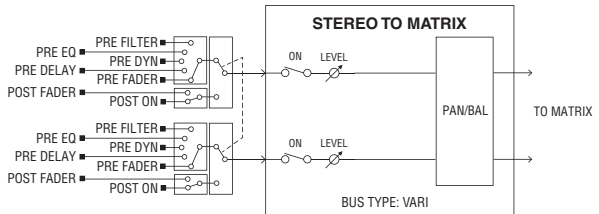
São fornecidas duas inserções: Insert 1 e Insert 2. Em cada inserção, você pode inserir até quatro plug-ins/GEQ/PEQ/dispositivos externos (por meio dos conectores de E/S). Todos os pontos de inserção podem ser selecionados independentemente para INSERT 1 e INSERT 2.

**5 DELAY**

Até 1000 ms de atraso são fornecidos em cada canal. Você pode selecionar livremente o ponto de inserção do atraso. Você pode selecionar a unidade de tempo de atraso entre as seguintes: metro, pés, amostra, ms, quadro, dependendo da sua aplicação.



**6**



## 6 STEREO TO MATRIX

Um sinal pode ser enviado do canal STEREO para os barramentos MATRIX 1 – 36.

- **Send Point**

Permite selecionar com flexibilidade o ponto de emissão para cada canal. Você pode definir o ponto de emissão selecionado aqui como PRE ou POST usando o botão PRE. Você pode selecionar cada ponto de emissão na tela BUS SETUP.

PRE	POST
PRE FILTER	POST FADER
PRE EQ	POST ON
PRE DYN1	
PRE DYN2	
PRE FADER	

### Biblioteca

A “OUTPUT CHANNEL LIBRARY” permite armazenar e recuperar vários parâmetros do canal de saída.

### MONO

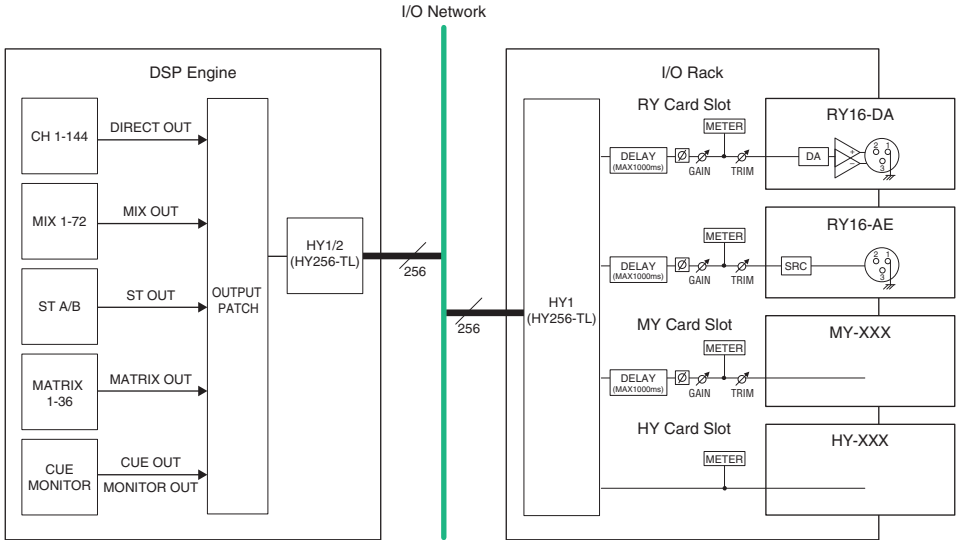
STEREO B pode ser definido como MONO. Se estiver definido como MONO, o mesmo sinal é enviado para L e R de STEREO B. Também é usado como canal CENTER de LCR. Se estiver definido como MONO, o mesmo sinal é enviado para L e R de STEREO B.

### LCR

Ao usar STEREO A como L/R e STEREO B (definido como MONO) como CENTER, os dois barramentos estéreo podem ser usados como um barramento LCR.

## Seção da unidade de E/S do canal de saída

DELAY, GAIN e PORT TRIM podem ser especificados para o sinal de saída pelo canal de saída.



## Fazer o patch das portas de saída

Esta seção explica como editar o patch de saída.

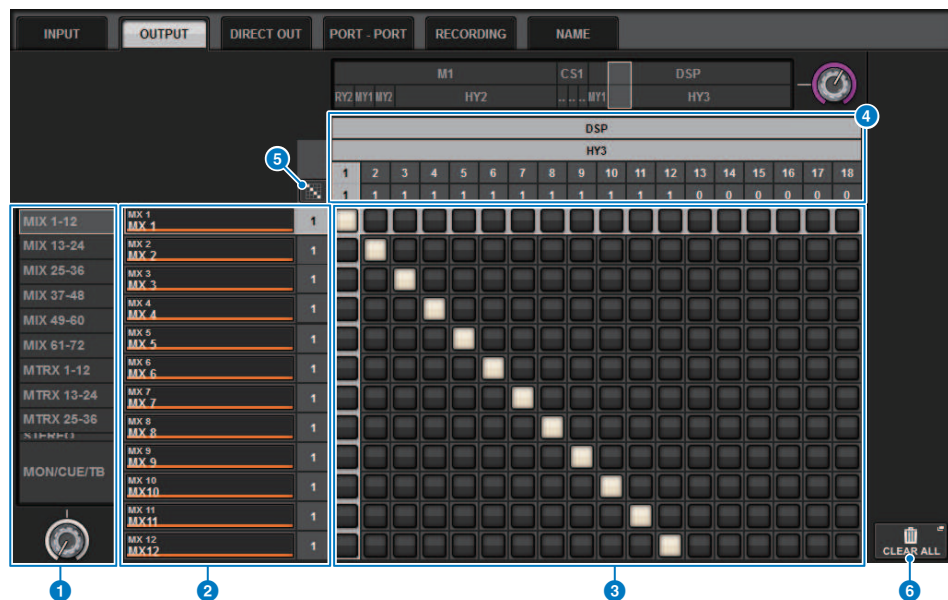
- 1 Pressione o botão PATCH na barra de menus para acessar a tela PATCH.**
- 2 Pressione a guia OUTPUT.**

A janela “Janela de patch OUTPUT” (p.371) é exibida.
- 3 Use o botão giratório no canto superior direito para exibir as portas de saída desejadas.**
- 4 Use o botão giratório no canto inferior esquerdo para exibir os canais de saída.**
- 5 Pressione a célula da grade desejada para fazer o patch com um canal.**

### **OBSERVAÇÃO**

No RPi0622 ou RPi0222, a saída para o compartimento HY 2 pode ter o patch aplicado se o modo de roteamento estiver configurado para Modo 2. (Janela pop-up de configurações do rack de E/S) Entretanto, a configuração do modo de roteamento não está incluída nos dados da cena. Por isso, se chamar uma cena, você deverá alternar para o Modo 2.

## Janela de patch OUTPUT



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Lista de canais (canais de saída)

Indica os números de canais de saída como destinos de patch.

### 2 Visor do canal

Indica os canais que serão atribuídos à porta de saída.

### OBSERVAÇÃO

O número à direita é o número de canais que estão interligados. Se o plano de fundo estiver vermelho, nenhum som será produzido, mesmo se o canal estiver interligado, pois o som não estará sendo transmitido para a rede TWINLANE pelas configurações de TWINLANE CONFIGURATION. No caso do CS-R10 ou CS-R10-S, se a metade esquerda estiver vermelha, não haverá transmissão para a rede TWINLANE (MAIN); se a metade direita estiver vermelha, não haverá transmissão para a rede TWINLANE (SUB). No caso do CSD-R7, se toda a área estiver vermelha, não haverá transmissão para a rede TWINLANE.

### 3 Grade

Essa grade permite interligar portas de saída (linhas horizontais) a canais de saída (colunas verticais). Grades atualmente interligadas são indicadas por quadrados brancos. Pressione ou clique em uma grade desejada para definir ou desativar o patch.

#### 4 **OUTPUT COMPONENT/SLOT/CH (componentes de entrada/compartimentos/canais)**

Esta seção indica o tipo de componente de saída, o número do compartimento e o número do canal da porta de saída.







As abreviações exibidas nesta seção têm o seguinte significado.

- **M1-M8, S1-S8** ..... Rack de E/S 1 – 8
- **CS1, CS2**.....Superfície de controle
- **DSP**..... Mecanismo DSP
- **PLUG-IN**.....Efeito de plug-in já instalado em PLUG-IN [SEND]

#### **AVISO**

- O número abaixo é o número de canais que estão interligados. Se o plano de fundo estiver vermelho, nenhum som será produzido, mesmo se o canal estiver interligado (como quando HY144-D é usado e ROUTING MODE está definido como MODE1).

#### 5 **Patch contínuo botão**

Pressione o botão de patch contínuo  e, em seguida, mova o botão giratório de seleção no canto superior direito para aplicar patch nos canais em interseção continuamente. Se você pressionar o botão de patch contínuo , o botão  e o botão  serão exibidos. Pressione o botão  novamente para confirmar os patches contínuos selecionados. Pressione o botão  para reverter os patches contínuos para o estado anterior.

#### 6 **Botão CLEAR ALL**

Pressione esse botão para limpar todos os patches.

## Alteração do nome

Na janela pop-up PATCH/NAME, é possível visualizar e alterar o ícone, a cor do canal e o nome dos canais de entrada, dos canais de saída e dos DCAs.

- 1 Pressione o botão PATCH na barra de menus para acessar a tela PATCH.**
- 2 Pressione a guia NAME.**

A tela “Tela PATCH/NAME” (p.374) é exibida.
- 3 Pressione o botão pop-up NAME EDIT do canal, grupo DCA ou MUTE cujo nome, ícone ou cor do canal você deseja editar.**

A janela pop-up NAME/ICON EDIT é exibida.
- 4 Use os botões de seleção do ícone para selecionar o ícone desejado para o canal. É possível usar os botões de seleção da cor do canal para selecionar a cor do canal. O ícone e a cor selecionados aparecerão no botão de ícone, na parte superior da janela.**
- 5 Para editar o nome do canal com base em um nome de modelo, use os botões de seleção de modelo para selecionar um modelo. O modelo selecionado será inserido no campo de nome do canal, na parte superior da janela.**

Para inserir o nome do canal diretamente, vá até a etapa 6.

### OBSERVAÇÃO

Você também pode adicionar ou editar caracteres no campo de nome do canal depois de ter inserido o nome a partir do modelo. Para atribuir rapidamente nomes de canais que consistem em um nome comum mais um número consecutivo, como “Vocal 1” ou “Vocal 2”, primeiro insira o nome a partir de um modelo e depois adicione um número.

- 6 Se quiser inserir diretamente um nome de canal a partir de uma das telas sensíveis ao toque, pressione o botão de alternância de teclado na parte superior da janela.**

A janela de teclado será exibida, permitindo digitar ou editar o texto. Para obter detalhes sobre como atribuir um nome, consulte (Inserindo o nome).
- 7 Quando terminar de inserir suas informações, pressione o símbolo X no canto superior direito da janela.**

### OBSERVAÇÃO

Pressione o botão TAB para alternar para o próximo canal. Você também pode pressionar o botão ENTER para fechar a janela pop-up da mesma forma que o símbolo "x".

# Tela PATCH/NAME



Essa tela contém os itens a seguir.

## 1 Guias

Use essas guias para alternar entre os itens.

## 2 Botões pop-up NAME EDIT

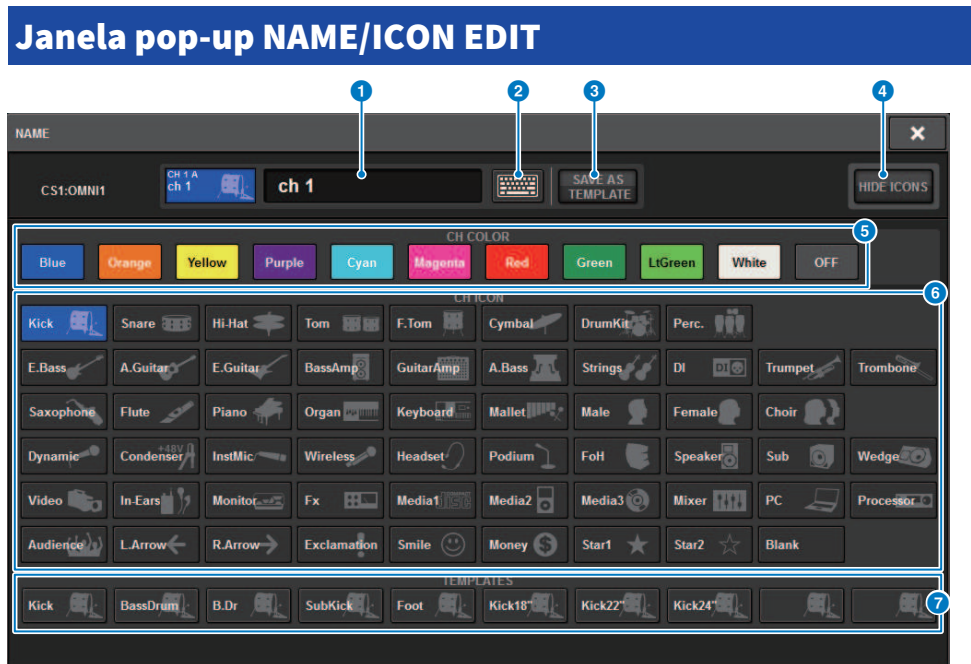
Indicam o nome do atual de canais, DCAs e do grupo MUTE. Pressione um desses botões para exibir a janela de teclado ou a janela de edição de ícone, na qual é possível editar o nome.

## 3 Botão LIBRARY

Pressione esse botão para abrir a janela da biblioteca NAME.

## 4 Guia de seleção de canal/grupo

Use o codificador de tela correspondente ou o botão giratório [TOUCH AND TURN].



Essa janela contém os seguintes itens.

**1 Caixa de edição do nome do canal**

Mostra o nome do canal atualmente selecionado para edição. Você também pode inserir o nome diretamente no teclado USB.

**2 Botão de alternância do teclado**

Alterna entre a janela do teclado e a janela pop-up CH COLOR/ICON.

**3 Botão SAVE AS A TEMPLATE**

Ative este botão e pressione o botão de seleção de modelo (7) para armazenar a configuração como modelo.

**4 Botão HIDE ICON**

Pressione este botão para ocultar o ícone.

**5 Botões de seleção da cor do canal**

Permite selecionar uma cor de canal. Pressionar o botão aplicará imediatamente a alteração. Se você selecionar OFF, a cor e o ícone do canal ficarão esmaecidos.

**6 Botões de seleção do ícone**

Permite que você selecione um ícone de canal. Pressionar o botão aplicará imediatamente a alteração.

**7 Botões de seleção de modelo**

Permite que você selecione um modelo. Pressionar o botão aplicará imediatamente a alteração.

Patch > Janela pop-up NAME/ICON EDIT

### **OBSERVAÇÃO**

O canal a ser operado pode ser alterado usando a tecla TAB do teclado para passar para o próximo canal e SHIFT + TAB para passar para o canal anterior.

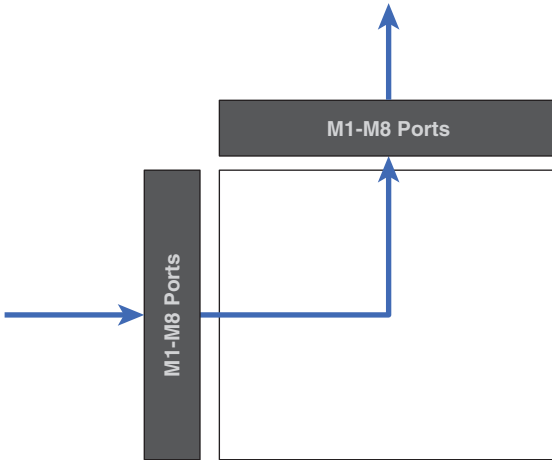
## Porta a porta

Essa função direciona livremente a entrada e a saída de cada componente de uma porta de entrada para uma porta de saída por meio da rede TWINLANe sem passar por um canal de mixagem.

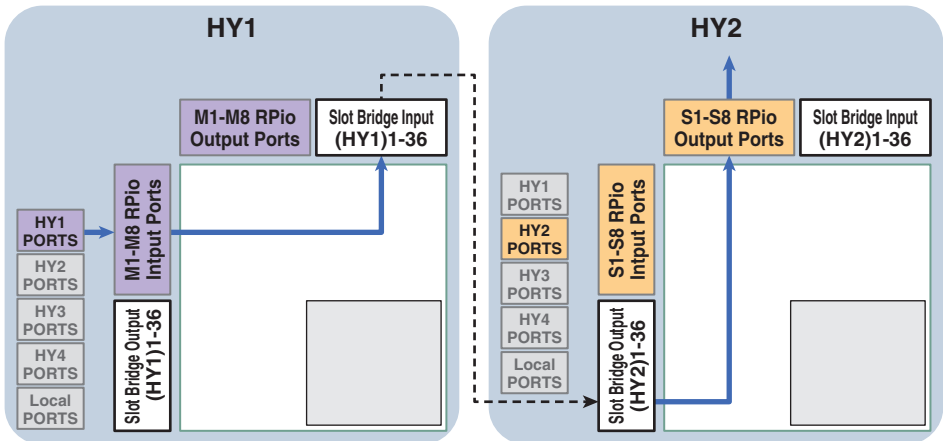
A função porta a porta pode ser usada com as seguintes entradas e saídas.

- RPi0622/222 (compartimentos de placa RY/MY/HY)
- DSP-R10 (compartimentos de placa MY/HY)
- Console 1/2 (conectores OMNI IN, conectores OMNI OUT, conectores AES/EBU, compartimentos de placa MY)

Porta a porta dentro do mesmo compartimento HY (HY1 ou HY2 (somente no sistema RIVAGE PM10)) pode ser aplicado patch diretamente.



Entre compartimentos, o patch pode ser feito por meio do patch SLOT BRIDGE (36 saídas e 36 entradas para cada compartimento).



Patch > Porta a porta

Como exemplo, explicaremos o procedimento de patch de um RPIO da rede principal de um sistema RIVAGE PM10 para um RPIO de uma sub-rede. Nesse caso, vários patches são necessários.

**Patch 1 (HY1 de destino do patch):**

Patch de um RPIO na rede principal para a entrada SLOT BRIDGE (BRIDGE IN: HY1)

**Patch 2 (SLOT BRIDGE de destino do patch):**

Patch de uma entrada SLOT BRIDGE (BRIDGE IN: HY1) para saída SLOT BRIDGE (BRIDGE OUT: HY2)

**Patch 3 (HY2 de destino do patch):**

Patch de uma saída SLOT BRIDGE (BRIDGE OUT: HY2) para um RPIO na sub-rede

**1 Pressione o botão PATCH na barra de menus para acessar a tela PATCH.**

**2 Pressione a guia PORT-PORT.**

A janela “Janela de patch PORT-PORT” (p.379) é exibida.

**3 Use o botão giratório no canto inferior esquerdo para exibir as portas de entrada desejadas.**

**4 Use o botão giratório no canto superior direito para exibir as portas de saída desejadas.**

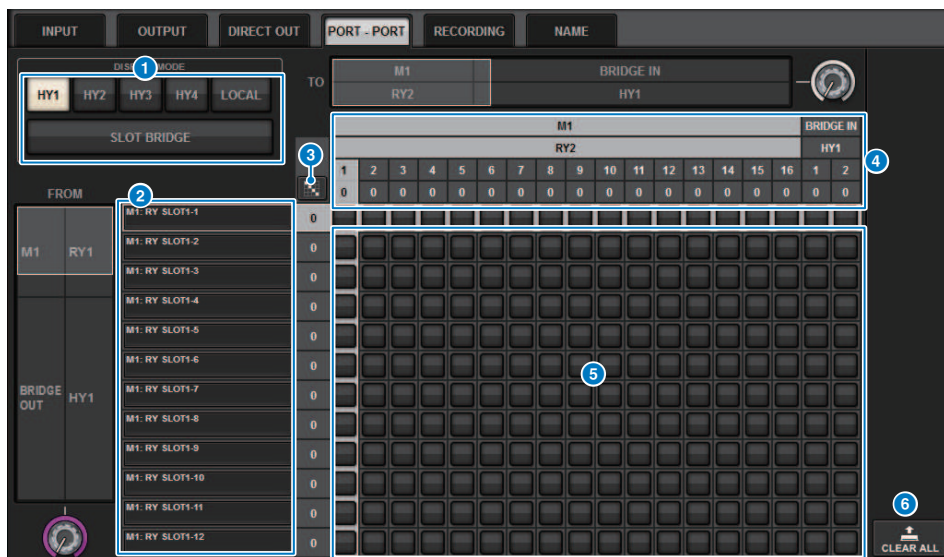
**5 Pressione uma célula da grade para interligar o canal correspondente.**

**6 Crie os patches 2 e 3 repetindo as etapas de 3 a 5.**

**OBSERVAÇÃO**

A configuração do patch de porta a porta não será incluída em uma cena nem substituída pela chamada da cena. Além disso, as portas de saída que foram interligadas porta a porta serão exibidas como interligáveis nas telas de patch OUTPUT/DIRECT OUT; no entanto, o áudio não será transmitido (o patch de porta a porta terá prioridade). Nessas telas de patch, o número de portas de saída que foram interligadas porta a porta será exibido em vermelho. O número de patches também é mostrado em vermelho para os números de canal da saída SLOT BRIDGE de compartimentos HY 1 e HY 2 que não estejam atribuídos à rede TWINLANE ou para qualquer compartimento HY que não esteja configurado para a rede Dante.

## Janela de patch PORT-PORT



Essa tela contém os itens a seguir.







### 1 Botões DISPLAY MODE

Pressione um botão para alternar o destino do patch exibido na grade de patches. A linha superior de botões é para patches dentro de um compartimento e para a ponte, e a linha inferior é para patch de ponte entre compartimentos.

### 2 Componentes/slots/canais de entrada

Esta seção apresenta informações de componente e ponte de entrada, números de compartimento e números de canal.

### 3 Patch contínuo botão

Pressione o botão de patch contínuo , e, em seguida, mova o botão giratório de seleção no canto superior direito para aplicar patch nos canais em interseção continuamente. Se você pressionar o botão de patch contínuo , o botão  e o botão  serão exibidos. Pressione o botão  novamente para confirmar os patches contínuos selecionados. Pressione o botão  para reverter os patches contínuos para o estado anterior.

### 4 Componentes/slots/canais de saída

Esta seção apresenta informações de componente de saída e ponte, números de compartimento e números de canal.

### 5 Grade

Essa grade permite interligar conectores de saída (linhas horizontais) a conectores de entrada (colunas verticais). Células atuais da grade de patch são mostradas em branco. Pressione ou clique em uma célula de grade desejada para definir ou desativar o patch.

### 6 Botão CLEAR ALL

Pressione esse botão para limpar todas as seleções.

## Aba PORT NAME

SYSTEM CONFIG

TWINLANe HY SLOT3 HY SLOT4 PORT NAME

DEVICE

M1:RPIo622 Stage Left

RY1	Drums	RY16-ML-SILK	IN1	IN2	IN3	IN4	IN5	IN6	IN7	IN8
	Mic 1		IN9	IN10	IN11	IN12	IN13	IN14	IN15	IN16
RY2	Others	RY16-DR	OUT1	OUT2	OUT3	OUT4	OUT5	OUT6	OUT7	OUT8
			OUT9	OUT10	OUT11	OUT12	OUT13	OUT14	OUT15	OUT16

To send Port Names to devices, data synchronization direction must be "from console" in the DEVICE SYNC view.

DEVICE SYNC

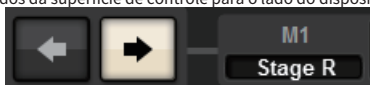
Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Guia de seleção de rede**  
Pressione essa aba para selecionar a rede do dispositivo. TWINLANe, DANTE, DSP/CS
- 2 Botões de seleção de dispositivos**  
Pressione um desses botões para selecionar o dispositivo para editar.
- 3 Rótulo do dispositivo**  
Pressione para inserir o nome do dispositivo.
- 4 Lista de compartimentos**  
Pressione um rótulo de compartimento para inserir um nome do compartimento.
- 5 Lista de porta**  
Pressione um rótulo de porta para inserir o nome da porta.
- 6 Guia List Selection**  
Use o codificador da tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para selecionar compartimentos e portas.
- 7 Botão do teclado**  
Pressione esse botão para alternar entre entrada direta e inserção usando a janela pop-up NAME EDIT.
- 8 Botão pop-up DEVICE SYNC/DANTE SETUP**  
Pressione esse botão para acessar a janela pop-up DEVICE SYNC, na qual você pode sincronizar os nomes de porta e assim por diante.

Patch > Aba PORT NAME

### **OBSERVAÇÃO**

- Para ativar o rótulo que você definiu, sincronize os dados da superfície de controle para o lado do dispositivo. A sincronização na



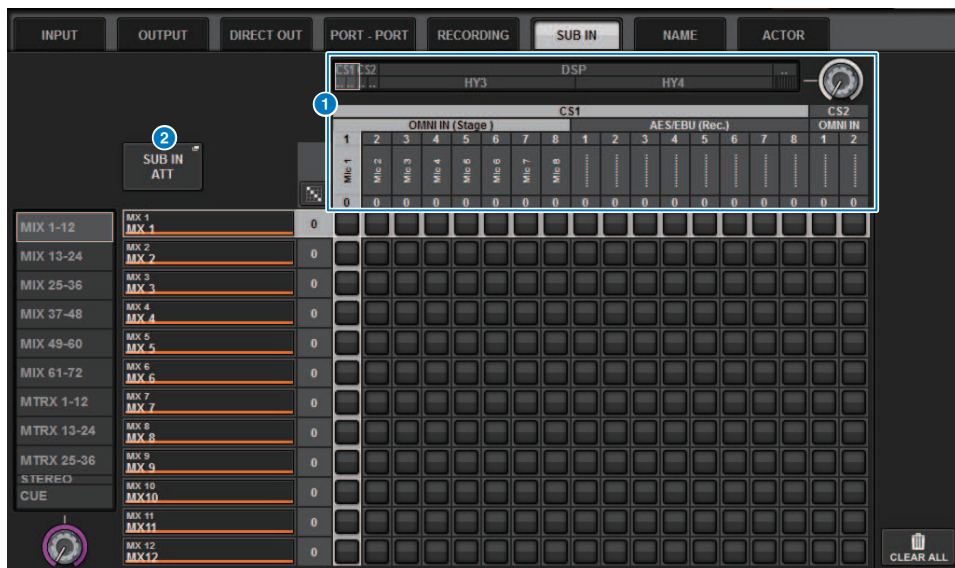
direção oposta substituirá os rótulos que você definiu.

- Quando uma rede Dante é selecionada, a janela pop-up DANTE SETUP é exibida. Quando esse CONSOLE for ativado, o rótulo definido usando a superfície de controle será ativado e o rótulo definido no lado do dispositivo será substituído. Quando o DANTE CONTROLLER for ligado, o rótulo definido no lado do dispositivo será ativado.

## SUB IN

SUB IN é uma função que permite rotear sinais diretamente das portas de entrada para o barramento de saída. Você pode usar essa função para fazer conexões em cascata de saídas do barramento de outros consoles para expandir o número de entradas.

### Tela de patch SUB IN



#### 1 Lista de seleção

São as portas de entrada para a fonte de entrada.

#### 2 Botão SUB IN ATT

Pressione essa lista para exibir a janela pop-up SUB IN ATT, na qual você pode ajustar o nível de entrada.

### Janela pop-up SUB IN ATT



Use as guias para seleccionar um canal de saída e use os botões giratórios para ajustar o ganho para cada canal.

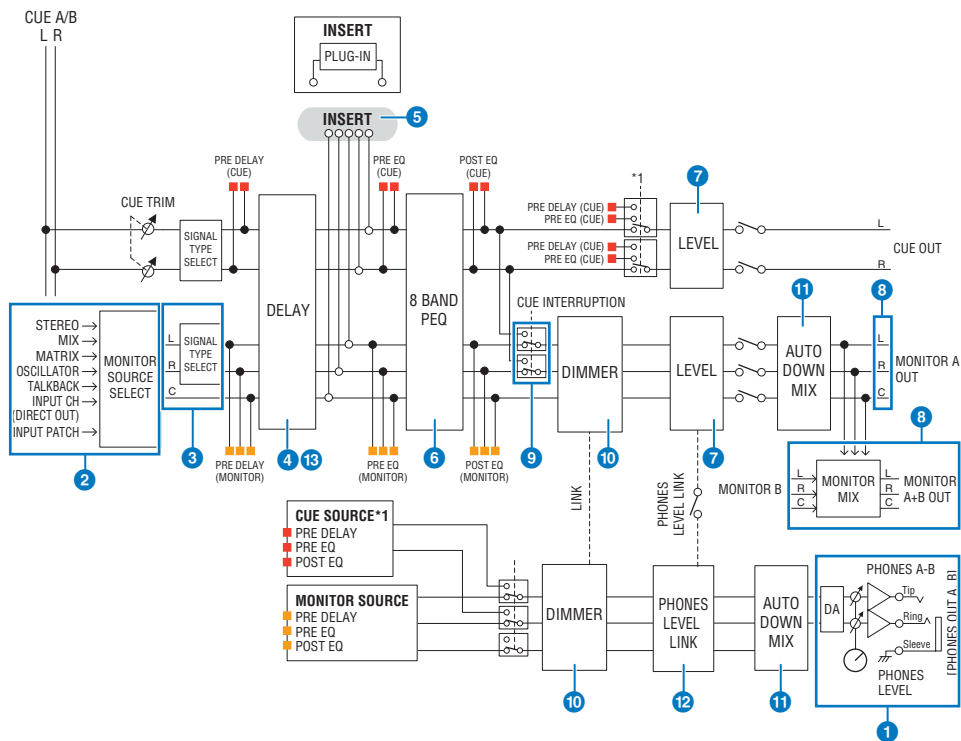
# Monitor

## Sobre o monitoramento

A série RIVAGE PM possui duas saídas de monitor (MONITOR A e MONITOR B). Você pode selecionar a fonte do monitor e definir o nível de saída para cada saída do monitor individualmente. Incluem os seguintes recursos:

- Você pode especificar, misturar e monitorar até oito sinais de canais.
- Você pode selecionar não apenas sinais de canal ou barramento, mas também sinais diretamente de patches de entrada como sinais de monitor.
- Você pode atribuir e alternar até oito combinações de sinais de monitor.
- A seção de monitor fornece um EQ paramétrico de 8 bandas especializado para monitoramento.

Para verificar o som de um canal individual ou DCA selecionado, você pode enviá-lo para MONITOR OUT, CUE OUT ou PHONES OUT para audição. A série RIVAGE PM oferece duas saídas de indicador: CUE A e CUE B.



### Número de sistemas

Existem dois conjuntos de saída de monitor: MONITOR A e MONITOR B.

#### 1 Saída de fone de ouvido

São fornecidas duas saídas de fone de ouvido: PHONES A e PHONES B.

## 2 **Seletor de entrada**

Você pode fornecer oito fontes a serem monitoradas e alternar entre elas. Os sinais de até oito canais podem ser atribuídos a uma fonte de monitor. Você pode selecionar não apenas sinais de canal ou barramento, mas também sinais diretamente de patches de entrada como sinais de monitor.

## 3 **Monitorar a estrutura do circuito**

Consiste em três canais: canal L, canal R e canal CENTER.

## 4 **DELAY**

Permite que o sinal do monitor seja atrasado. Você pode especificar até 1.000 ms. Você pode selecionar a unidade de tempo de atraso entre as seguintes: metro, pés, amostra, ms, quadro, dependendo da sua aplicação.

## 5 **INSERT**

Um plug-in, GEQ ou PEQ pode ser inserido. O ponto de inserção é fixado em PRE EQ (imediatamente antes do EQ). Um ponto de inserção também é fornecido para PHONES OUT.

## 6 **PEQ**

A seção de monitor fornece um EQ paramétrico de 8 bandas especializado para monitoramento.

## 7 **MONITOR LEVEL**

Os níveis de saída do canal L, canal R e canal CENTER MONITOR OUT podem ser ajustados. O nível do monitor também pode ser atribuído a um atenuador.

## 8 **Estrutura de saída**

- Canal L, canal R e canal CENTER do MONITOR A
- Canal L, canal R e canal CENTER do MONITOR B

## 9 **CUE INTERRUPTION**

Faz com que o sinal CUE interrompa a saída do monitor quando o CUE está ativo. O canal CENTER pode ser ativado/desativado de forma independente.

## 10 **DIMMER ON CUE**

Atenua o sinal do monitor em um valor fixo. Quando CUE INTERRUPTION está desativado e CUE está ativo, o sinal do monitor é atenuado em determinado nível.

## 11 **PHONES LEVEL LINK**

O nível do sinal enviado aos conectores PHONES A/PHONES B está vinculado ao MONITOR A/MONITOR B LEVEL.

## 12 **MONITOR OUT MODE**

Mixa os sinais L/R para mono. Também mixa os sinais L/R/C para L/R.

## 13 **L R+C DOWNMIX**

Permite que você mixe os sinais L/R/C para L/R.

## 14 **DIMMER ON CUE**

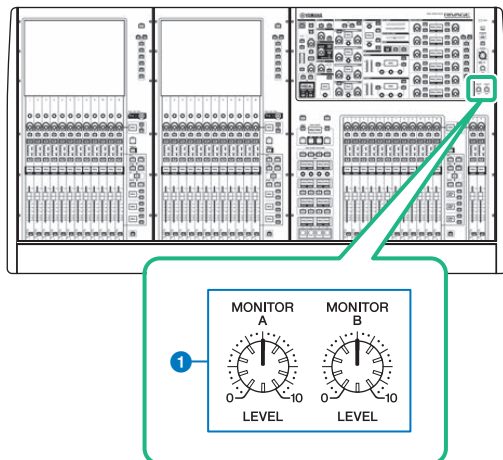
Quando o sinal CUE interrompe a saída do monitor, atenua o sinal que está sendo recebido no monitor.

## **OBSERVAÇÃO**

As atribuições de monitor e a ativação/desativação também podem ser atribuídas a uma tecla USER DEFINED.

## Uso da função Monitor (painel superior)

### Controle da função Monitor por meio da seção UTILITY



#### 1 Botões giratórios MONITOR A/B

Ajustam o nível de saída dos sinais de monitoração.

## Uso da função Monitor

### Controle da função Monitor por meio da tela MONITOR

Nessa tela, é possível selecionar as fontes de monitor desejadas e monitorá-las a partir dos conectores de saída PHONES A/B ou de alto-falantes de monitor externos.

#### **1 Ligue seu sistema de monitor aos conectores OMNI OUT ou ao conector AES/EBU no painel traseiro.**

Os sinais de monitor podem ser enviados para qualquer saída ou canal de saída desejado. Se você estiver monitorando por meio de fones de ouvido, certifique-se de que estes estejam ligados aos conectores de saída PHONES A/B do painel frontal.

#### **2 Pressione o botão MONITOR na barra de menus.**

A tela MONITOR será exibida. O campo MONITOR da tela MONITOR permite verificar as configurações de monitoração atuais e ligar ou desligar a monitoração.

#### **3 Pressione o botão pop-up MONITOR ou o campo do medidor.**

A janela pop-up MONITOR SETTINGS é exibida. Na janela pop-up MONITOR SETTINGS, é possível definir configurações de monitoração detalhadas.

#### **4 Pressione a guia.**

A janela pop-up “Janela pop-up MONITOR SOURCE” (p.395) é exibida. Essa janela permite visualizar a lista de fontes de monitor que foram atribuídas a DEFINE 1 – 8.

#### **5 Pressione o botão MONITOR SOURCE DEFINE desejado para abrir a janela pop-up MONITOR SOURCE SELECT e, em seguida, selecione as fontes de monitor.**

Janela pop-up “Janela pop-up MONITOR SOURCE SELECT (INPUT)” (p.396)

Janela pop-up “Janela pop-up MONITOR SOURCE SELECT (OUTPUT)” (p.397)

“Janela pop-up MONITOR SOURCE SELECT (DIRECT INPUT)” (p.398)

É possível atribuir até 8 sinais de canal a cada DEFINE. Pressionar o botão CLEAR ALL irá desmarcar todas as seleções. Você pode escolher entre as seguintes fontes de monitor.

#### **6 Use os botões SOURCE SELECT DEFINE para selecionar “Fontes de monitor” (p.389).**

#### **7 Para especificar uma porta como o destino de saída para os sinais de monitor L, R e C, pressione um dos botões OUTPUT PATCH (L/R/C) na janela pop-up MONITOR SETTINGS para abrir a janela pop-up OUTPUT PATCH. Nessa janela, escolha entre os seguintes destinos de saída do sinal do monitor (são permitidas várias seleções).**

Depois de selecionar uma porta de saída, pressione o botão CLOSE (fechar) para fechar a janela pop-up. Da mesma forma, especifique as portas de saída para MONITOR OUT L, R e C.

#### **OBSERVAÇÃO**

Se desejar, você pode especificar portas de saída somente para MONITOR OUT L e R para monitorar por meio de dois alto-falantes.

## **8 Para ativar a monitoração, pressione o botão MONITOR OUTPUT para ligá-lo.**

A fonte de monitor selecionada na etapa 5 será enviada para o destino de saída especificado na etapa 7.

### **OBSERVAÇÃO**

Os conectores de PHONES A/B sempre emitirão o sinal do monitor, independentemente de o botão MONITOR OUTPUT estar ligado ou desligado.

## **9 Para ajustar o nível do monitor, use o botão giratório MONITOR LEVEL correspondente, localizado na seção UTILITY do painel superior.**

Se o PHONES LEVEL LINK estiver ativado, use o botão MONITOR LEVEL e o atenuador de monitor, bem como o botão PHONES LEVEL para ajustar o nível de monitor ao monitorar por meio de fones de ouvido.

## **10 Defina configurações para Dimmer, Delay, Monaural e Cue Interruption conforme desejado.**

### **OBSERVAÇÃO**

Também é possível atribuir operações de ativação/desativação do monitor, seleção da fonte de monitor e operações de ativação/desativação do dimmer às teclas USER DEFINED (tecla USER DEFINED).

## Fontes de monitor

Você pode escolher entre as seguintes fontes.

INPUT 1-288 (DSP-RX-EX) INPUT 1-144 (DSP-R10, CSD-R7) INPUT 1-120 (DSP-RX)	Sinais do canal de entrada (DIRECT OUT)
MIX 1-72 (DSP-RX-EX, DSP-R10, CSD-R7) MIX 1-48 (DSP-RX)	Sinais do canal MIX (DIRECT OUT)
MTX 1-36 (DSP-RX-EX, DSP-R10, CSD-R7) MTX 1-24 (DSP-RX)	Sinais do canal MATRIX
STA, STB	Canal STEREO A L, canal STEREO A R, canal STEREO B L e sinais de canal STEREO B R
TALKBACK	Sinal de TALKBACK
DIRECT IN1-16	Sinais que entram diretamente dos terminais externos

## Tela MONITOR



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão pop-up MONITOR

Permite acessar a janela pop-up MONITOR SETTINGS, na qual você pode definir configurações detalhadas de monitoramento. Selecione MONITOR A ou B como alvo de controle e defina os parâmetros no campo correspondente.

### 2 Campo DIMMER

Permite definir configurações para a função Dimmer, que atenua temporariamente os sinais do monitor.

- **Botão giratório DIMMER LEVEL**

Ajusta a quantidade pela qual os sinais do monitor serão atenuados quando o dimmer estiver ativado.

- **Botão DIMMER ON**

Ative esse botão para ativar a função Dimmer e atenuar o sinal do monitor.

### 3 Botões de seleção do console

Ao usar o console duplo, esses botões selecionam se o botão MONITOR do Console 1 ou 2 será usado.

### 4 Botão PHONES LEVEL LINK

Se esse botão estiver ativado, o botão MONITOR FADER LEVEL ajustará o nível dos sinais enviados ao conector de saída PHONES A ou PHONES B.

### 5 Botões MONITOR SOURCE SELECT

Permite selecionar uma das fontes DEFINE 1 a 8 que serão enviadas para o barramento MONITOR.

### 6 Botão giratório MONITOR FADER LEVEL

Ajusta o nível do atenuador do monitor.

Monitor > Tela MONITOR

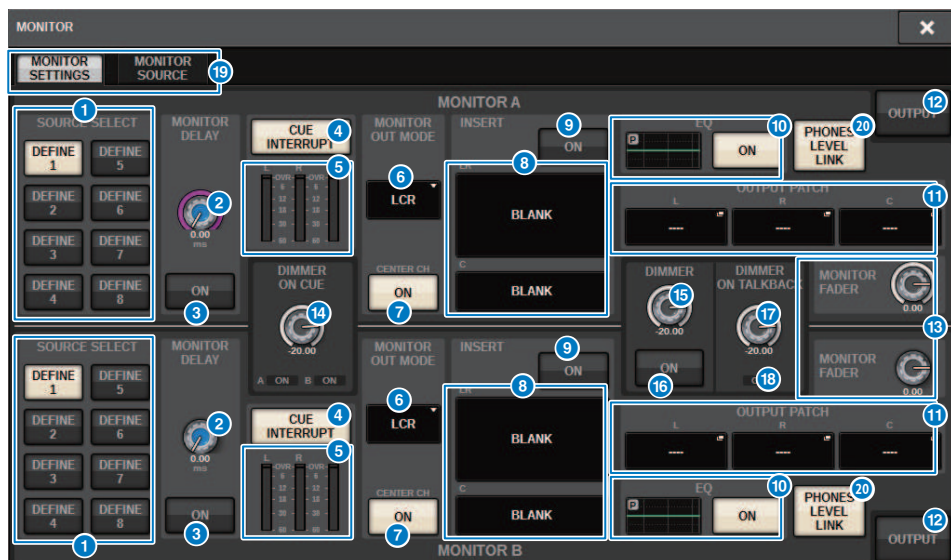
**7 Botão MONITOR OUTPUT**

Ativa ou desativa a saída do monitor.

**8 Campo Meter**

Indica o nível de saída dos canais L, R e C de Monitor Out. Pressione esse campo para abrir a janela pop-up MONITOR SETTINGS.

## Janela pop-up MONITOR SETTINGS



Essa janela contém os seguintes itens.

- 1 Botões SOURCE SELECT DEFINE**

Permite selecionar uma das fontes DEFINE 1 a 8 que serão enviadas para o barramento MONITOR.
- 2 Botão giratório MONITOR DELAY**

Mostra o tempo de atraso especificado no momento. O tempo de atraso (em ms) é exibido acima do botão, e o valor do tempo de atraso nas unidades atualmente selecionadas e o tipo de unidade (escala) atualmente selecionado são exibidos abaixo do botão giratório. No entanto, se a escala for definida em milissegundos, o valor do tempo de atraso não aparecerá acima do botão giratório.
- 3 Botão MONITOR DELAY ON**

Se esse botão estiver ativado, o sinal do monitor será atrasado de acordo com a configuração do botão MONITOR DELAY.
- 4 Botão CUE INTERRUPT**

Pressione esse botão para interromper o sinal do monitor com o sinal do indicador. Se esse botão e o sinal estiverem ativados, o sinal será enviado para a saída do monitor.
- 5 Meter**

Esse campo mostra o nível de saída dos canais L/R/C do monitor.

## 6 **MONITOR OUT MODE**

Esta seção permite selecionar um dos seguintes modos de saída do monitor:

- **LR + C DOWNMIX**

Nesse modo, os sinais dos canais L/C/R serão mixados e emitidos em estéreo.

- **MONO**

Nesse modo, os sinais serão emitidos em mono.

- **LCR**

Nesse modo, os sinais dos canais L/C/R serão emitidos.

## 7 **Botão CENTER CH ON**

Se você planeja não monitorar o canal central, desative esse botão. Se esse botão estiver desativado, o canal central não será incluído no sinal mixado.

## 8 **Botão INSERT**

Pressione esse botão para exibir a janela onde você pode inserir plug-ins no sinal do monitor.

## 9 **Botão INSERT ON**

Ativa ou desativa a inserção do plug-in. Os plug-ins especificados atualmente são exibidos à esquerda do botão.

## 10 **Campo EQ**

- **Gráfico de EQ**

Esse campo exibe as características de resposta aproximadas do EQ. Pressione-o para abrir a janela onde você pode definir os parâmetros de EQ.

- **Botão EQ ON**

Ativa ou desativa o EQ.

## 11 **Botões pop-up OUTPUT PATCH**

Mostra o slot ou porta de destino de saída do monitor para os canais L, C e R, respectivamente. Pressione esses botões para abrir a janela pop-up OUTPUT PATCH.

## 12 **Botão MONITOR OUTPUT**

Ativa ou desativa a saída do monitor.

## 13 **Botão giratório MONITOR FADER LEVEL**

Ajusta o nível do atenuador do monitor.

## 14 **Botão giratório DIMMER ON CUE**

Ajusta a quantidade pela qual o sinal do monitor será atenuado quando o indicador estiver ativado.

### **Indicadores DIMMER ON CUE**

Quando o indicador estiver ativo, CUE A e/ou CUE B ficarão acesos.

## 15 **Botão giratório DIMMER LEVEL**

Ajusta a quantidade pela qual o sinal do monitor será atenuado quando o dimmer estiver ativado.

## 16 **Botão DIMMER ON**

Ative esse botão para ativar a função Dimmer e atenuar o sinal do monitor.

## 17 **Botão giratório DIMMER ON TALKBACK LEVEL**

Ajusta a quantidade pela qual o sinal do monitor será atenuado quando o retorno estiver ativado.

**18 Indicador DIMMER ON TALKBACK**

Indica o status ativado/desativado da função Dimmer de retorno.

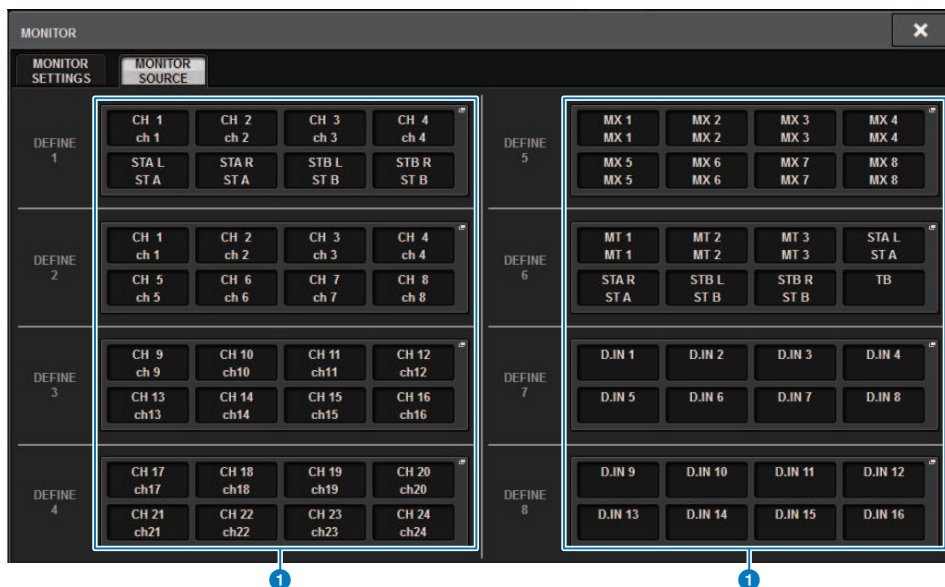
**19 Guias**

Use essas guias para alternar entre a janela pop-up MONITOR SETTINGS e a janela pop-up MONITOR SOURCE.

**20 Botão PHONES LEVEL LINK**

Se esse botão estiver ativado, o botão MONITOR FADER LEVEL ajustará o nível dos sinais enviados ao conector de saída PHONES A ou PHONES B.

## Janela pop-up MONITOR SOURCE

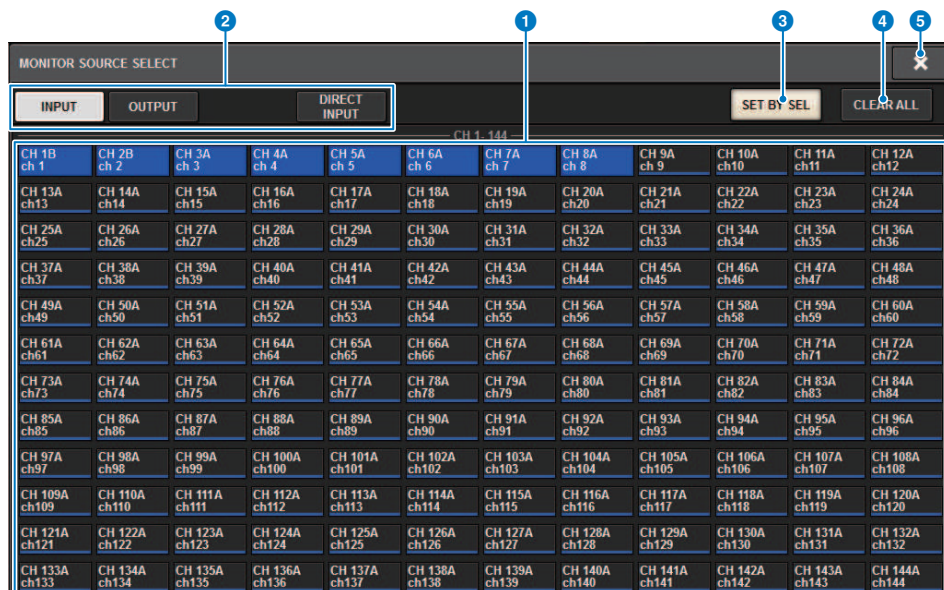


Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botões MONITOR SOURCE DEFINE

Cada botão exibe o nome da fonte de monitor atribuída. Pressione esses botões para acessar a janela pop-up MONITOR SOURCE SELECT, na qual é possível atribuir fontes de monitor a botões DEFINE individuais.

## Janela pop-up MONITOR SOURCE SELECT (INPUT)



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botões de seleção da fonte de monitor

Permitem selecionar fontes de monitor que serão atribuídas aos botões DEFINE. As fontes de monitor selecionadas serão realçadas. Pressione o mesmo botão novamente para cancelar a seleção.

### OBSERVAÇÃO

É possível selecionar até oito fontes de monitor. Se você selecionar oito fontes, não será possível fazer mais nenhuma seleção. Em primeiro lugar, desligue os botões para fontes desnecessárias.

### 2 Guias de alternância da exibição

Use essas guias para selecionar os tipos de canais, barramentos e conectores de saída, entre outros, que você deseja visualizar na tela.

### 3 Botão SET BY SEL

Se esse botão estiver ligado, você poderá adicionar um canal usando a tecla [SEL] correspondente.

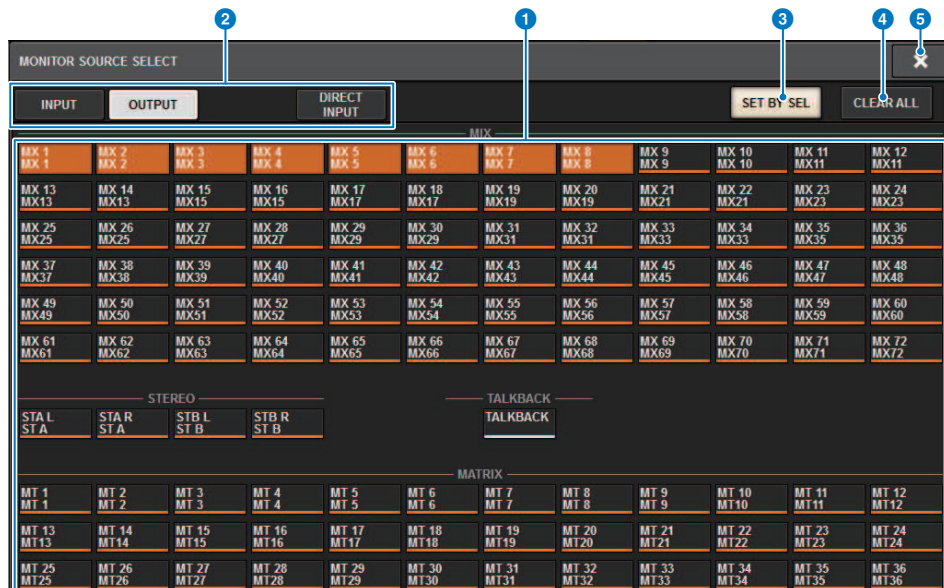
### 4 Botão CLEAR ALL

Pressione esse botão para limpar todas as seleções.

### 5 Botão CLOSE

Pressione esse botão para fechar a janela pop-up e retornar à tela anterior.

## Janela pop-up MONITOR SOURCE SELECT (OUTPUT)



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botões de seleção da fonte de monitor

Permitem selecionar fontes de monitor que serão atribuídas aos botões DEFINE. As fontes de monitor selecionadas serão realçadas. Pressione o mesmo botão novamente para cancelar a seleção.

### OBSERVAÇÃO

É possível selecionar até oito fontes de monitor. Se você selecionar oito fontes, não será possível fazer mais nenhuma seleção. Em primeiro lugar, desligue os botões para fontes desnecessárias.

### 2 Guias de alternância da exibição de barramentos

Use essas guias para selecionar os tipos de canais, barramentos e conectores de saída, entre outros, que você deseja visualizar na tela.

### 3 Botão SET BY SEL

Se esse botão estiver ligado, você poderá adicionar um canal usando a tecla [SEL] correspondente.

### 4 Botão CLEAR ALL

Pressione esse botão para limpar todas as seleções.

### 5 Botão CLOSE

Pressione esse botão para fechar a janela pop-up e retornar à tela anterior.

## Janela pop-up MONITOR SOURCE SELECT (DIRECT INPUT)

Nessa janela, você pode atribuir os compartimentos ou as portas para até 16 entradas diretas de canal como fontes de monitor diretas possíveis. É possível selecionar até oito fontes de monitor diretas.



### 1 Botões de seleção da fonte de monitor

Permitem selecionar as entradas diretas.

#### OBSERVAÇÃO

É possível selecionar até oito fontes de monitor. Se você selecionar oito fontes, não será possível fazer mais nenhuma seleção. Em primeiro lugar, desligue os botões para fontes desnecessárias.

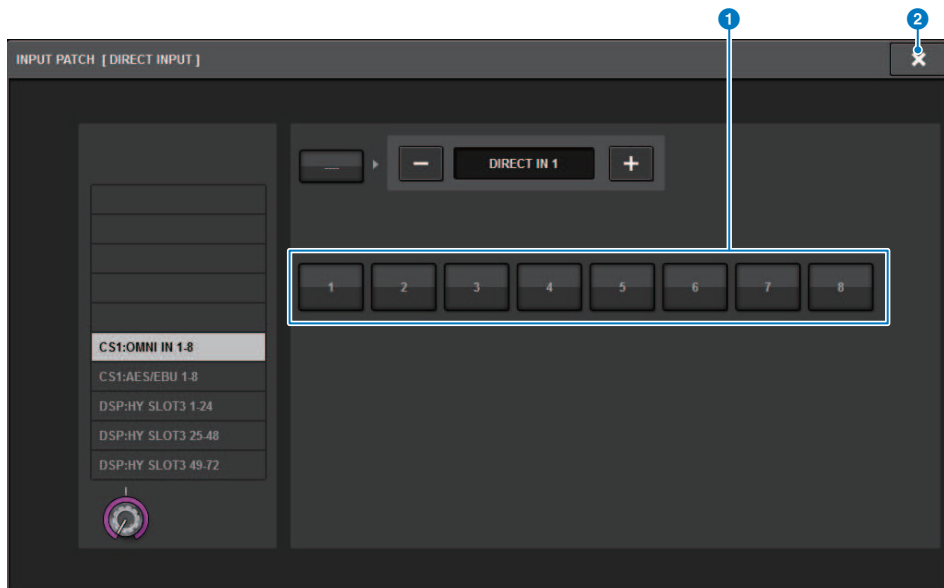
### 2 Botões pop-up INPUT PATCH

Indicam os conectores selecionados. Quando um desses botões for pressionado, a janela pop-up INPUT PATCH será exibida, na qual é possível selecionar conectores de entrada, compartimentos e canais.

### 3 Botões de seleção L/R/C

Permitem selecionar em quais canais (L/R/C) o sinal do monitor é inserido.

## Janela pop-up INPUT PATCH



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Botões de seleção do conector de entrada**

Permitem selecionar os conectores de entrada a partir dos quais você deseja monitorar os sinais.

**2 Botão CLOSE**

Pressione esse botão para fechar a janela pop-up e retornar à tela anterior.

## Inserção de um plug-in em sinais de monitor

Você pode inserir um plug-in nos sinais de monitor (L, R e C) de MONITOR A e MONITOR B individualmente. É possível inserir plug-ins e GEQ/PEQ.

**1 Pressione o botão MONITOR na barra de menus para acessar a tela MONITOR.**

**2 Pressione o botão pop-up MONITOR ou o campo do medidor.**

A janela pop-up “Janela pop-up MONITOR SETTINGS (inserção)” (p.401) é exibida.

**3 Pressione o botão INSERT.**

A janela pop-up “Janela pop-up MONITOR INSERT” (p.402) é exibida. Se os efeitos já tiveram sido inseridos, a janela EDIT será exibida para os plug-ins.

**4 Pressione o botão pop-up MOUNT.**

A tela “Tela INSERT MOUNT” (p.403) é exibida.

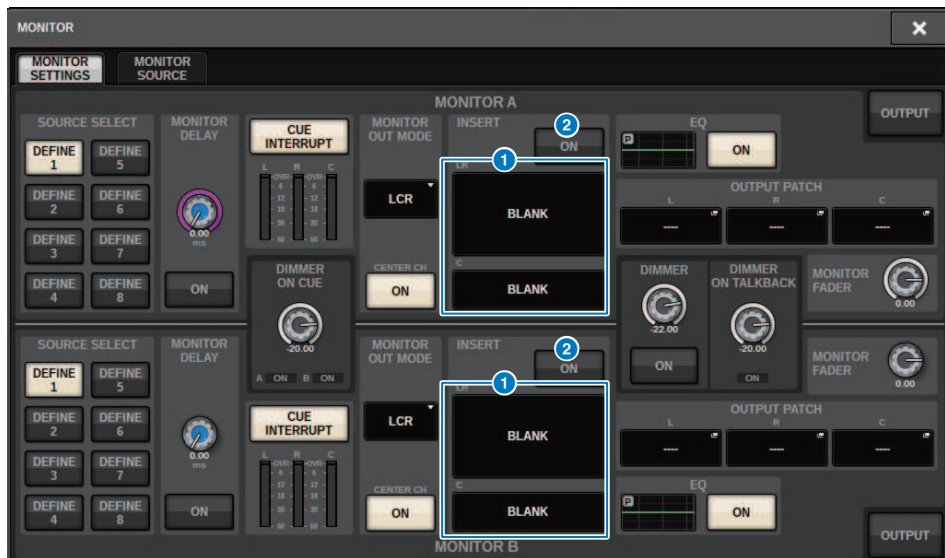
**5 Pressione o botão de inserção de plug-in desejado.**

**6 Pressione o botão OK.**

**7 Edite os parâmetros de efeitos conforme desejado.**

Para obter detalhes sobre os parâmetros de efeito, consulte “Controle dos parâmetros de um plug-in.”

## Janela pop-up MONITOR SETTINGS (inserção)



Essa tela contém os itens a seguir.

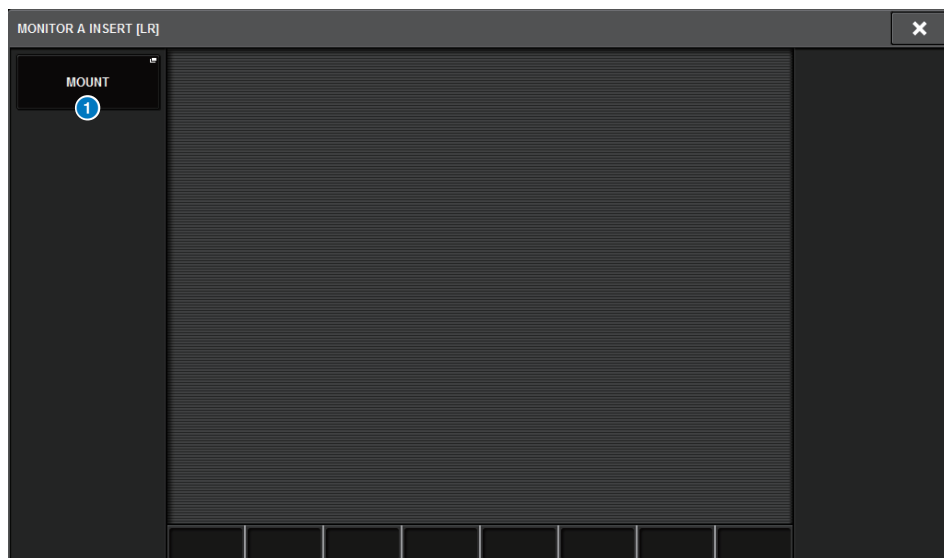
**1 Botão INSERT**

Pressione esse botão para exibir a janela na qual é possível inserir plug-ins no sinal do monitor.

**2 Botão INSERT ON**

Ativa/desativa a inserção do plug-in. Os plug-ins atualmente especificados são exibidos à esquerda do botão INSERT ON.

## Janela pop-up MONITOR INSERT

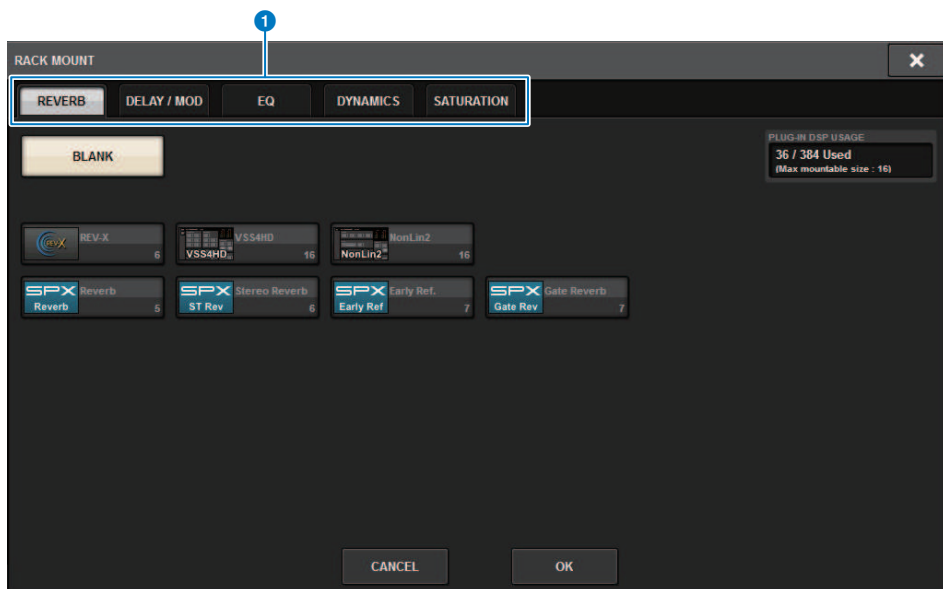


Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Botão pop-up MOUNT**

Pressione esse botão para exibir a janela na qual é possível inserir plug-ins no sinal do monitor.

## Tela INSERT MOUNT



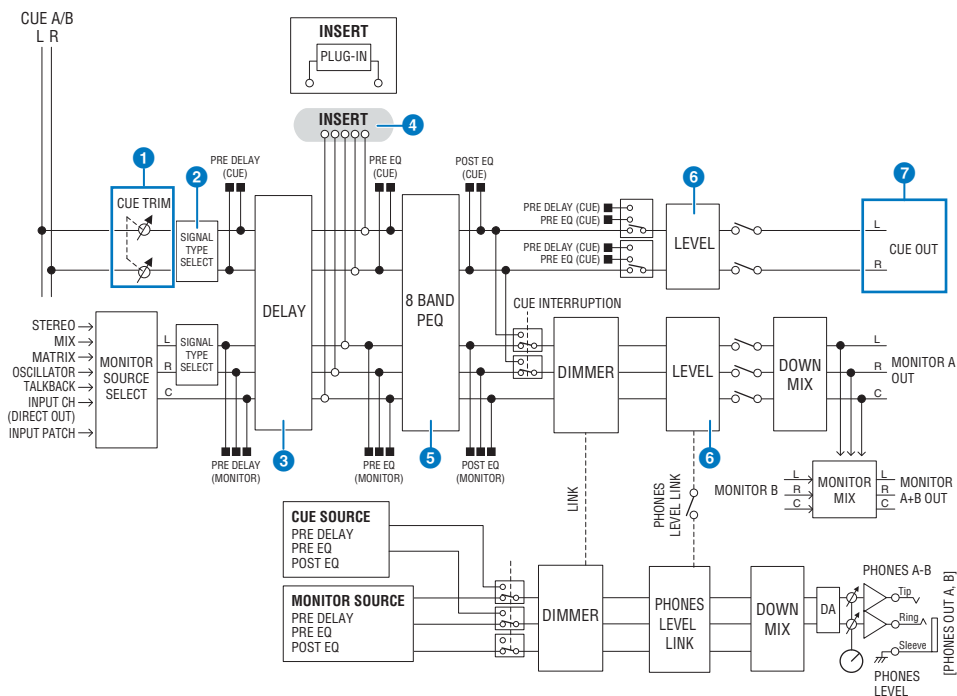
Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Guias

Permitem selecionar REVERB, DELAY/MOD, EQ/DYNAMICS ou GEQ/PEQ.

## Sobre indicador

Para verificar o som de um canal individual selecionado ou DCA, você pode reproduzir em MONITOR OUT, CUE OUT, ou PHONES OUT para auditoria. O RIVAGE Série PM oferece duas saídas de indicador, CUE A e CUE B.



### Número de sistemas

O RIVAGE PM10 conta com duas saídas de indicador: CUE A e CUE B.

### Estrutura do circuito de indicador

O circuito de indicador é estéreo, com um canal L e um canal R.

#### 1 CUE TRIM

INPUT CUE/OUTPUT CUE especifica o nível de monitoração quando PFL é selecionado. DCA CUE especifica o nível de monitoração quando DCA é indicado. DCA UNITY permite monitorar cada DCA no ganho da unidade (o mesmo nível de quando o atenuador DCA está ajustado em 0 dB).

#### 2 CUE OUT MODE

Rebaixa os sinais L/R para mono.

#### 3 DELAY

Permite aplicar atraso ao sinal do indicador. Você pode especificar até 1.000 ms.

#### 4 INSERT

Um plug-in, GEQ ou PEQ, pode ser inserido. Este é um ponto de inserção único, que permanece fixo em PRE EQ (pouco antes do EQ).

**5 PEQ**

Um EQ paramétrico de 8 bandas dedicado para o indicador é fornecido.

**6 CUE LEVEL**

Isto ajusta o nível de saída do canal CUE. O nível CUE também pode ser atribuído a um atenuador.

**7 Estrutura de saída**

- Canais L e R de CUE A
- Canais L e R de CUE B

**CUE MODE**

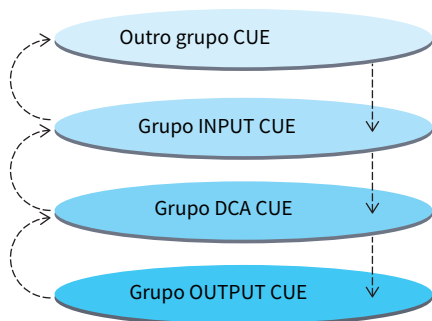
Você pode selecionar MIX CUE ou LAST CUE como o modo de indicador.

**MIX CUE:** Todos os canais selecionados serão mixados e ouvidos.

**LAST CUE:** Somente o canal selecionado mais recentemente será ouvido.

**Pilha CUE**

Os sinais de indicador são divididos em quatro grupos: INPUT CUE, DCA CUE, OUTPUT CUE e CUE.



A ilustração acima mostra a prioridade das teclas [CUE]. Depois de alternar grupos de níveis inferiores para superiores, se você desativar o indicador do grupo superior, o status da tecla [CUE] anterior do grupo logo abaixo será restaurado. Por exemplo, se alternar grupos na ordem grupo OUTPUT CUE -> DCA CUE -> INPUT CUE -> outro grupo CUE, você poderá desativar sucessivamente as teclas [CUE] (botões CUE/KEY IN) para restaurar sucessivamente o status da tecla [CUE] do grupo selecionado anteriormente.

**CUE/SEL LINK**

As teclas [SEL] podem ser vinculadas à tecla [CUE] pressionada. Para obter mais informações, consulte a Parte 2.

**SOLO**

"Solo" é uma função que só reproduz o sinal de um canal de entrada específico ou do canal de saída. Somente o sinal do canal cuja tecla [CUE] seja pressionada é reproduzido, e os outros canais permanecem mudos. O sinal de um canal cuja tecla [CUE] seja pressionada também pode ser monitorado pelos conectores CUE OUT, MONITOR OUT e PHONES.

- **SOLO SAFE**

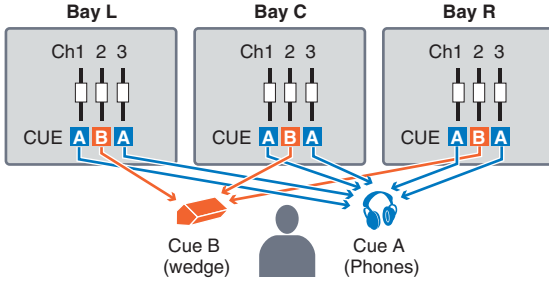
Conforme necessário, você pode selecionar canais que não permanecerão mudos quando Solo for reproduzido.

**Channel Mode/Bay Mode**

Você pode selecionar um destes dois modos: "Channel Mode", que permite especificar o destino de CUE A/B de cada canal, e "Bay Mode", que permite especificar o destino do indicador da baía de cada superfície de controle operada. A escolha de Channel Mode ou Bay Mode é feita na página PREFERENCES.

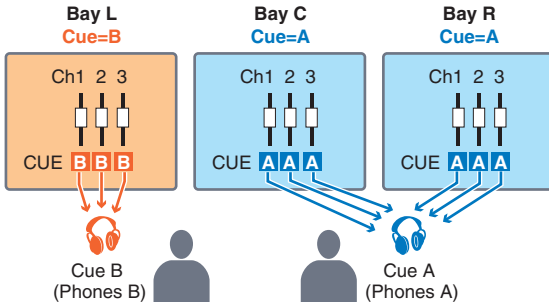
• **Channel Mode**

Este modo presume que um operador esteja usando dois barramentos de indicador separadamente. O destino do áudio de indicador de cada canal (Indicador A, B, A+B) pode ser especificado individualmente.



• **Bay Mode**

Esse modo pressupõe que dois operadores controlem o sistema. Você pode especificar o destino do indicador (CUE A e B) para cada baía.



## Sobre os modos Cue e Solo

Todos os canais de entrada, canais de saída e DCAs apresentam a tecla [CUE] para a função Cue/Solo. A tecla [CUE] fornece dois modos: Cue e Solo. Esses modos diferem da seguinte maneira.

- **Modo Cue**

Se você pressionar a tecla [CUE] dos canais ou DCAs, os sinais de indicador correspondentes serão enviados ao barramento CUE dedicado e, em seguida, emitidos de MONITOR OUT, PHONES OUT e CUE OUT (função Cue). Escolha esse modo se quiser monitorar determinados sinais de canais sem afetar outros barramentos de saída.

- **Modo Solo**

Se você pressionar a tecla [CUE] dos canais ou DCAs, somente os sinais de solo serão enviados dos barramentos MIX/MATRIX/STEREO. Outros canais/DCAs serão silenciados (função Solo). O mesmo sinal também pode ser monitorado a partir de MONITOR OUT, PHONES OUT e CUE OUT.

### **OBSERVAÇÃO**

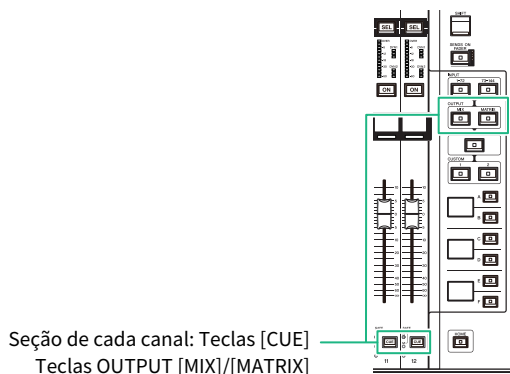
No modo Solo, você pode excluir certos canais específicos de operações Solo (“Uso da função Cue” (p.411)).

## Sobre grupos de indicador/solo

Os sinais de indicador podem ser categorizados nos quatro grupos a seguir.

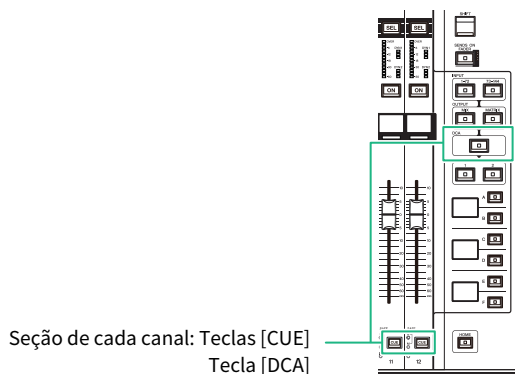
### 1 Grupo OUTPUT CUE

Os sinais de indicador/solo dos canais de saída compõem esse grupo. Para ativar Cue/Solo para esse grupo, na seção de cada canal, pressione a tecla OUTPUT [MIX]/[MATRIX] e depois pressione a tecla [CUE] desejada.



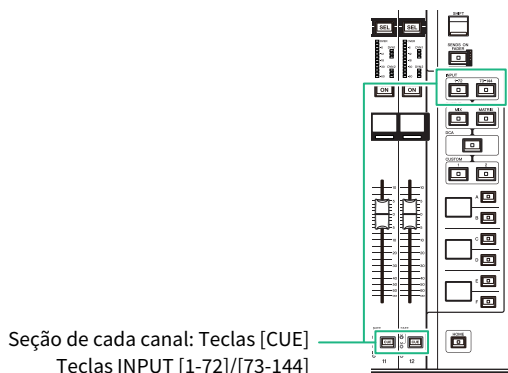
### 2 Grupo DCA CUE

Os sinais de indicador/solo dos DCAs compõem esse grupo. Para ativar Cue/Solo para esse grupo, na seção de cada canal, pressione a tecla [DCA] e depois pressione a tecla [CUE] desejada.



### 3 Grupo INPUT CUE

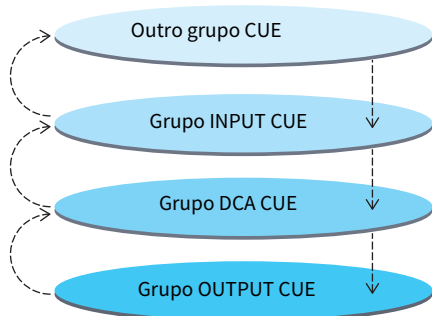
Os sinais de indicador/solo dos canais de entrada compõem esse grupo. Para ativar Cue/Solo para esse grupo, na seção de cada canal, pressione a tecla INPUT [1-72]/[73-144] e depois pressione a tecla [CUE] desejada.



### 4 Outro grupo CUE

Esses sinais são operados por meio de botões exibidos na tela sensível ao toque. Esse grupo será ativado se você ligar o botão KEY IN CUE na janela pop-up de qualquer plug-in ou na janela pop-up DYNAMICS 1/2. Esse grupo será automaticamente desativado se você sair da janela pop-up correspondente. Você não pode ligar Cue para grupos diferentes ao mesmo tempo. Normalmente, o grupo ao qual pertence a tecla [CUE] pressionada mais recentemente (ou o botão CUE/KEY IN CUE na tela) terá prioridade, e as teclas [CUE] do grupo selecionado anteriormente serão desativadas. No entanto, se você alternar o grupo de sinal do indicador em uma ordem específica, o estado das teclas [CUE] do grupo selecionado anteriormente será restaurado quando o sinal do indicador atual for desativado.

A ilustração mostra a prioridade das teclas [CUE]. Depois de alternar grupos de níveis inferiores para superiores, se você desativar o indicador do grupo superior, o status da tecla [CUE] anterior do grupo logo abaixo será restaurado. Por exemplo, se alternar grupos na ordem de grupo OUTPUT CUE -> grupo DCA CUE -> grupo INPUT CUE -> outro grupo CUE, você poderá desativar sucessivamente as teclas [CUE] (botões CUE/KEY IN) para restaurar sucessivamente o status da tecla [CUE] do grupo selecionado anteriormente.



## Modo CUE OPERATION

Sobre o modo CUE OPERATION no modo Cue

- **Modo CH (canal)**

Esse modo pressupõe que apenas um operador controlará o sistema. Você pode especificar o destino de indicador (CUE A, B e A+B) para cada canal individualmente. Esse destino pode ser alterado para cada canal individualmente mantendo pressionada a tecla [SHIFT] e pressionando a tecla [CUE] desejada. (A-> B-> A + B-> A-> B->...)

- **Modo BAY**

Esse modo pressupõe que dois operadores controlem o sistema. Você pode especificar o destino de indicador (CUE A e B) para cada baia. Por exemplo, você pode enviar o mesmo sinal de canal da baía L para CUE B e da baía C para CUE A.

### **OBSERVAÇÃO**

Você também pode definir o modo no campo OPERATION MODE da janela pop-up PREFERENCES (PREFERENCES).

## Uso da função Cue

Esta seção explica como usar a tecla [CUE] de um canal ou DCA desejado para monitorar o sinal de indicador.

### OBSERVAÇÃO

Se você desligar CUE INTERRUPTION na janela pop-up MONITOR SETTINGS, o sinal de indicador não será enviado aos alto-falantes do monitor conectado. No entanto, os conectores de saída PHONES no painel frontal sempre emitirão sinais de indicador, independentemente da configuração de monitor ligado/desligado. Para obter detalhes sobre as configurações da função Monitor, consulte “Uso da função Monitor” (p.387).

#### **1 Pressione o botão MONITOR na barra de menus.**

A tela “Tela MONITOR (indicador)” (p.413) será exibida. O campo CUE da tela MONITOR permite verificar as configurações de sinal atuais e ativar ou desativar a função Cue.

#### **2 Pressione o botão pop-up CUE ou campo INPUT/DCA/OUTPUT CUE.**

A janela pop-up CUE é exibida.

#### **3 Pressione o botão pop-up CUE SETTINGS.**

A janela pop-up “Janela pop-up CUE SETTINGS” (p.418) é exibida. Você pode selecionar o destino de indicador (CUE A, CUE B ou A+B).

#### **4 Use os botões CUE MODE para selecionar o modo no qual os canais são mixados para monitoração ou o modo no qual apenas o último canal selecionado é monitorado.**

Selecione o botão MIX CUE ou LAST CUE.

### OBSERVAÇÃO

No modo MIX CUE, não é possível ativar Cue simultaneamente para diferentes grupos de indicador. O grupo Cue ao qual o último sinal transmitido pertence será ativado, permitindo que apenas os sinais desse grupo Cue sejam monitorados. No entanto, se a operação CUE OPERATION MODE for definida como BAY e se LAST CUE for selecionado, a configuração de indicador em cada baía será ativada individualmente.

#### **5 Use os botões e os botões giratórios dos campos INPUT CUE, DCA CUE e OUTPUT CUE para especificar a posição e o nível de saída para cada grupo de indicador.**

Consulte a explicação de cada item na janela pop-up Cue, e defina as configurações desejadas.

#### **6 Para especificar uma porta como o destino de saída dos sinais do indicador L e R, pressione um dos botões CUE OUTPUT PATCH (L/R).**

A janela “Janela pop-up OUTPUT PATCH” (p.419) é exibida. Escolha entre os seguintes destinos de saída do sinal do indicador (são permitidas várias seleções).

Depois de selecionar portas de saída, pressione o botão CLOSE para fechar a janela pop-up CUE OUTPUT PATCH.

#### **7 Para ativar a saída de indicador para as portas especificadas na etapa 4, pressione o botão CUE OUTPUT para ligá-lo.**

## 8 Pressione a tecla [CUE] de um canal ou DCA desejado para ligá-la.

O sinal de indicador do canal correspondente será enviado ao destino de saída especificado na etapa 4 e também à saída de monitor. Você também pode visualizar o medidor Cue na área de medidores para conferir o nível de saída do sinal de indicador.



### OBSERVAÇÃO

- Ao usar os botões de seleção de barramentos MIX/MATRIX na janela pop-up SENDS ON FADER, você pode pressionar o botão selecionado novamente para ativar o Indicador referente ao canal MIX/MATRIX correspondente (“Usando a seção de Canal Selecionado para definir configurações de nível de emissão (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7) ” (p.533)).
- Se você quiser vincular operações de indicador e operações de seleção de canal, abra a janela SETUP, escolha a janela pop-up PREFERENCES e, em seguida, ative “[CUE]→[SEL] LINK.”

## 9 Se você estiver apresentando o sinal de indicador no monitor, ajuste o nível desse sinal usando os botões giratórios MONITOR A/B, localizados na seção UTILITY do painel superior. Ajuste também o MONITOR FADER LEVEL (nível do atenuador do monitor) junto com essa função.

Se PHONES LEVEL LINK for ON, você poderá usar o botão giratório MONITOR A/B, o atenuador do monitor e o botão giratório PHONES A/B LEVEL para ajustar o nível do sinal de indicador durante a monitoração com o uso de fones de ouvido.

### OBSERVAÇÃO

Para ajustar o nível do sinal enviado à porta de saída de indicador (que você especificou na etapa 6), use OUTPUT PORT GAIN para o destino do patch.

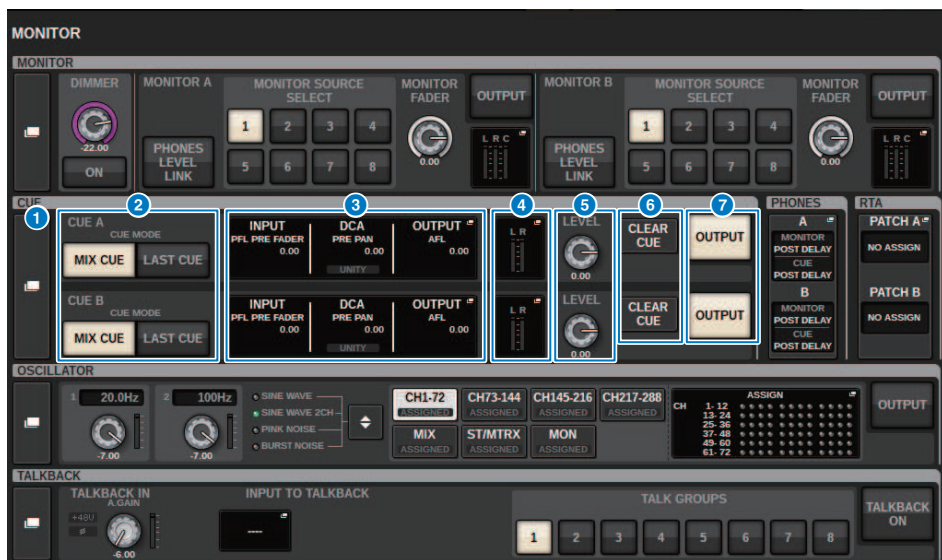
## 10 Para desativar o indicador, pressione novamente a tecla [CUE] ativada no momento.

Você pode pressionar o botão CLEAR CUE na janela pop-up CUE para limpar todas as seleções de indicador.

### OBSERVAÇÃO

- Se você pressionar o medidor Cue na área de medidores, todas as seleções de indicadores serão desmarcadas.
- Todas as seleções de indicador serão desmarcadas se você alternar entre os modos MIX CUE e LAST CUE na seção CUE MODE.
- Você também pode atribuir a função do botão CLEAR CUE a uma tecla USER DEFINED (veja as teclas USER DEFINED).

## Tela MONITOR (indicador)



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão pop-up CUE

Permite acessar a janela pop-up CUE, na qual é possível definir configurações de sinal detalhadas. Selecione CUE A ou B como destino de controle e defina os parâmetros no campo correspondente.

### 2 Botões CUE MODE

Permitem especificar o modo de operação quando várias teclas [CUE] estão ativadas.

- **Modo MIX CUE**

Todos os canais selecionados serão monitorados com indicadores.

- **Modo LAST CUE**

Apenas o canal mais recentemente selecionado será monitorado com indicadores.

### 3 Campo INPUT/DCA/OUTPUT CUE (sinal de saída)

Indica as configurações para o indicador de entrada, indicador de DCA e indicador de saída. Pressione esse campo para abrir a janela pop-up CUE.

### 4 Botão pop-up de medidor

Esse campo indica o nível de saída dos canais L/R do indicador.

### 5 Botão giratório CUE LEVEL

Define o nível de saída de cada barramento de indicador.

### 6 Botão CLEAR CUE

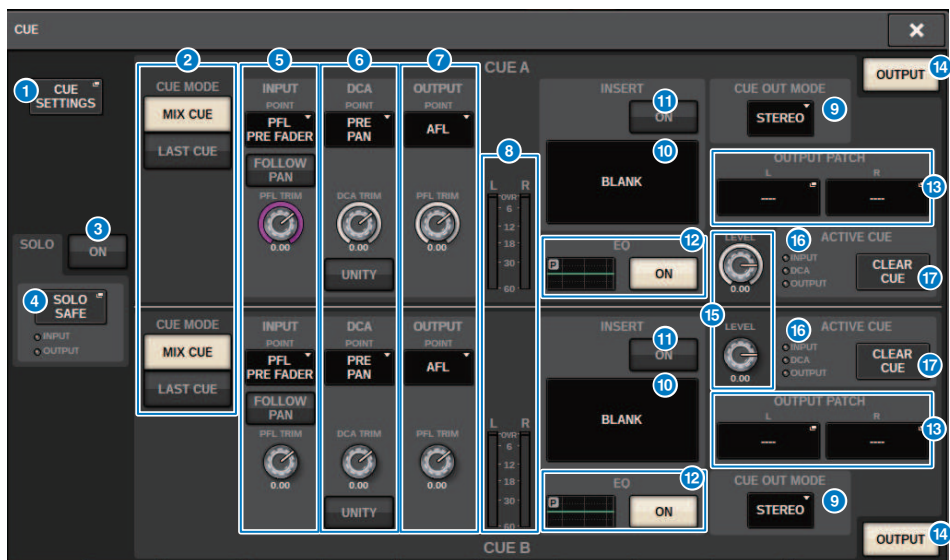
Cancela todas as seleções de indicador simultaneamente. Se a configuração de CUE MODE for MIX CUE, todos os canais selecionados serão limpos.

Monitor > Tela MONITOR (indicador)

**7 Botão CUE OUTPUT (saída do indicador)**

Ativa ou desativa a função Cue Out.

## Janela pop-up CUE



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão pop-up CUE SETTINGS

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up CUE SETTINGS, na qual você pode selecionar o destino do indicador. Você pode selecionar o destino do indicador (CUE A, CUE B ou A+B) para cada canal.

#### OBSERVAÇÃO

Se CUE OPERATION MODE estiver definido como BAY na janela pop-up PREFERENCES, o destino do indicador será especificado para cada baía. Portanto, essa configuração será inválida. (“SURFACE SETTINGS1” (p.901))

### 2 Botões CUE MODE

Selecione um dos dois modos de indicador a seguir:

- **MIX CUE**  
Todos os canais selecionados serão mixados e ouvidos.
- **LAST CUE**  
Somente o canal selecionado mais recentemente será ouvido.

### 3 Botão SOLO ON

Ativa ou desativa a função Solo.

### 4 Botão pop-up SOLO SAFE

Pressione esse botão para acessar a “Janela pop-up SOLO SAFE” (p.422), na qual você pode excluir um canal de destino sem áudio no modo Solo.

## 5 Campo INPUT CUE

Esse campo permite definir configurações relacionadas ao indicador do canal de entrada.

- **Botão de seleção do ponto de indicador**

Define o ponto de indicador como PRE FILTER (imediatamente antes do filtro), PRE FADER (imediatamente antes do atenuador), AFL (imediatamente após o atenuador) ou POST PAN (imediatamente após PAN).

### OBSERVAÇÃO

Lembre-se de que, se você selecionar POST PAN, não será possível monitorar os sinais enviados ao barramento MONO de um canal de entrada configurado para o modo LCR.

- **Botão INPUT FOLLOW PAN**

Se esse botão estiver ativado, a configuração TO STEREO PAN será aplicada à configuração de panorâmica do sinal enviado dos canais de entrada para o barramento CUE.

- **Botão giratório PFL TRIM**

Especifica os níveis de monitoração quando PFL é selecionado. Use o codificador de tela para ajustar o valor.

## 6 Campo DCA CUE

Essa seção permite definir configurações relacionadas ao indicador de DCA.

- **Botão de seleção do ponto de indicador**

Define o ponto de indicador do DCA como PRE PAN (imediatamente antes do PAN) ou POST PAN (imediatamente após o PAN).

- **Botão giratório DCA TRIM**

Indica o nível de monitoração dos sinais do indicador de um DCA. Use o codificador de tela para ajustar o valor.

- **Botão UNITY**

Ative esse botão para monitorar sinais no mesmo nível de volume obtido quando o nível principal de cada DCA foi definido como 0 dB (ganho unitário).

## 7 Campo OUTPUT CUE

Permite que você defina configurações relacionadas ao indicador do canal de saída.

- Botão de seleção do ponto de indicador

Permite definir o ponto de indicador do canal de saída como PFL (logo antes do atenuador) ou AFL (logo após o atenuador).

- Botão giratório PFL TRIM

Indica os níveis de monitoração quando PFL é selecionado. Use o codificador de tela para ajustar o valor.

## 8 Meters

Esse campo mostra o nível de saída dos canais L/R do indicador.

## 9 Botão de seleção CUE OUT MODE

Você pode emitir o sinal de indicador em estéreo ou mono.

## 10 Botão INSERT

Pressione esse botão para exibir a janela onde você pode inserir plug-ins no sinal do indicador.

## 11 Botão INSERT ON

Ativa ou desativa a inserção do plug-in. Os plug-ins especificados atualmente são exibidos à esquerda do botão INSERT ON.

**12 Campo EQ**

- **Gráfico de EQ**

Esse campo indica graficamente a resposta aproximada do EQ. Pressione-o para abrir a janela na qual você pode definir os parâmetros de EQ.

- **Botão EQ ON**

Ativa ou desativa o EQ.

**13 Botão CUE OUT PATCH**

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up PORT SELECT, na qual você pode selecionar portas de saída para conectar aos canais L/R de saída de sinalização.

**14 Botão CUE OUTPUT**

Ativa ou desativa a saída do indicador.

**15 Botão giratório CUE LEVEL**

Indica o nível de saída do indicador. Use o codificador de tela para ajustar o valor.

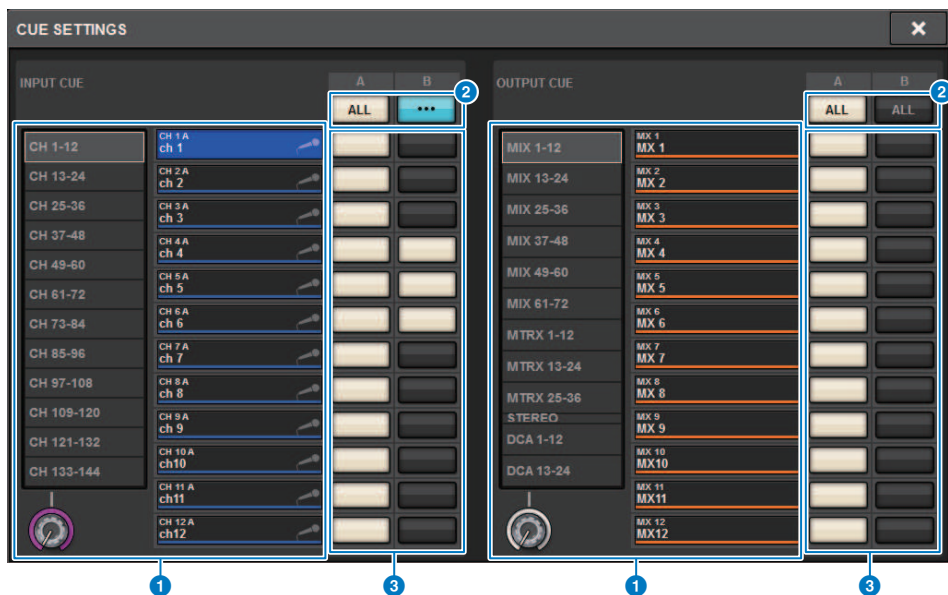
**16 Indicador ACTIVE CUE**

É aceso para mostrar o tipo de indicador que está sendo monitorado no momento.

**17 Botão CLEAR CUE**

Pressione esse botão para limpar todas as seleções de indicador simultaneamente.

## Janela pop-up CUE SETTINGS



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Lista de seleção de canais**

Permite selecionar um canal.

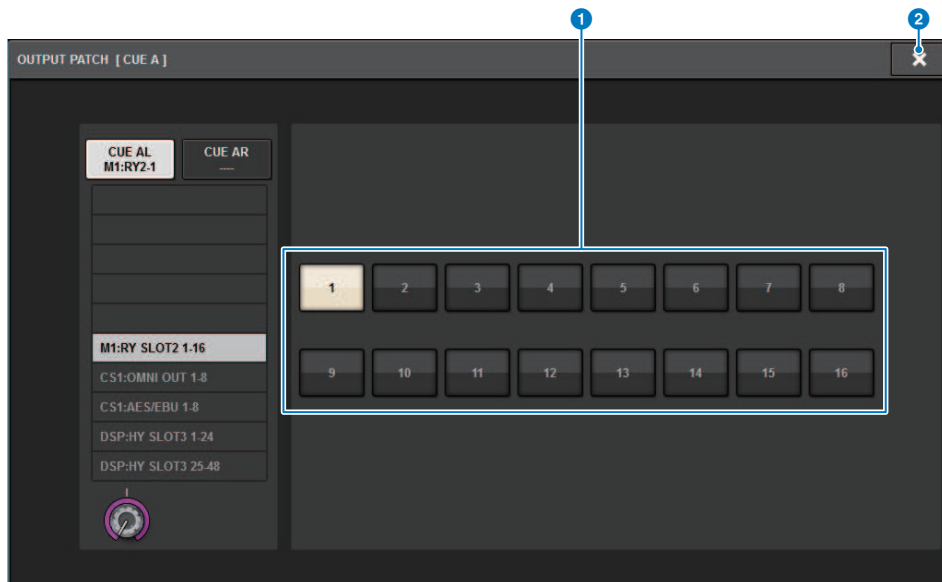
**2 Botão ALL**

Pressione esse botão para aplicar ou cancelar o destino de indicador selecionado (CUE A, CUE B) para todos os canais ao mesmo tempo. Se o ponto de emissão não estiver selecionado para alguns canais na coluna, a indicação “...” será exibida.

**3 Botões de seleção CUE**

Permitem selecionar o destino de indicador para cada canal.

## Janela pop-up OUTPUT PATCH



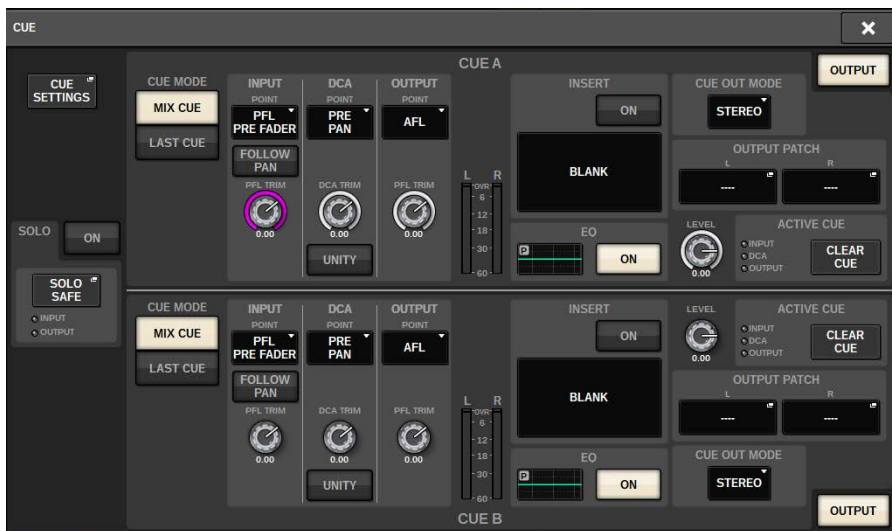
Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botões de seleção do conector de saída**  
Permitem selecionar os conectores de saída para os quais os sinais serão roteados.
- 2 Botão CLOSE**  
Pressione esse botão para fechar a janela pop-up e retornar à tela anterior.

## Uso da função Solo

Essa função permite que você monitore os sinais roteados de um ou mais canais especificados para as saídas de mixagem principal.

- 1 Na tela MONITOR, pressione o botão pop-up CUE ou o campo INPUT/DCA/OUTPUT CUE para abrir a janela pop-up CUE.**



- 2 Use os botões CUE MODE para selecionar o modo no qual os canais são mixados para monitoração ou o modo no qual apenas o último canal selecionado é monitorado.**

Selecione o botão MIX CUE ou LAST CUE.

- 3 Pressione o botão SOLO ON para ligar o Solo.**

A janela de confirmação da operação de solo é exibida.

- 4 Para executar a operação de solo, pressione o botão OK.**

O botão se acenderá, e o modo Solo será ativado.

- 5 Se quiser excluir determinados canais ou grupos de operações de Solo conforme necessário, pressione o botão pop-up SOLO SAFE.**

A janela pop-up “Janela pop-up SOLO SAFE” (p.422) é exibida.

## **6 Seleccione os canais de entrada que serão excluídos das operações de Solo. (É possível especificar mais de um.)**

Os canais especificados aqui não serão silenciados no modo Solo. A função Solo Safe é útil quando você não deseja silenciar certos canais acidentalmente durante operações de Solo, como os canais estéreo principais, ou canais Mix enviam sinais de mixagem para um gravador externo.

## **7 Pressione a tecla [CUE] de um canal ou DCA desejado para ligá-la.**

Somente o canal ou DCA correspondente serão emitidos para os barramentos e os conectores de saída; outros canais e DCAs serão silenciados. O mesmo sinal também será emitido dos conectores CUE OUT e MONITOR OUT.

### **OBSERVAÇÃO**

Se você ligar a tecla [CUE] de um canal de saída, o sinal será enviado apenas para o barramento correspondente.

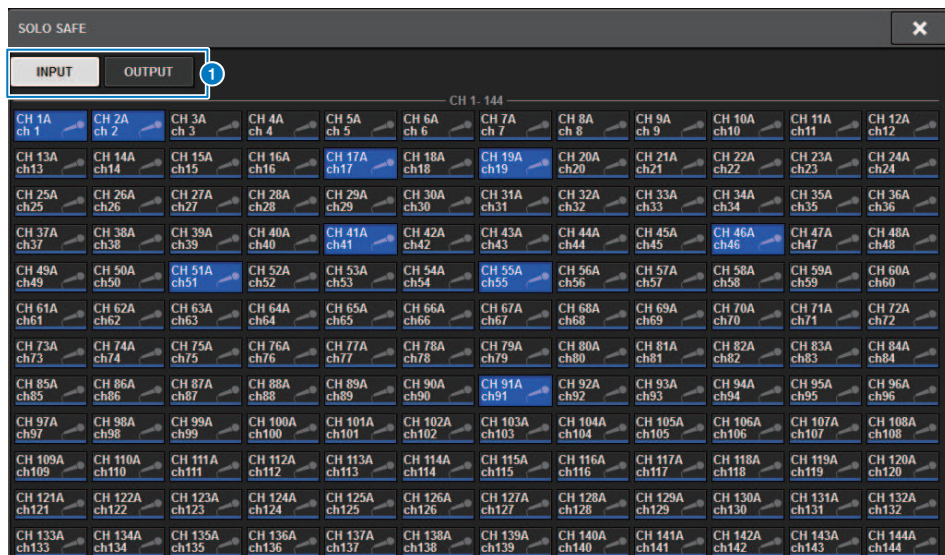
## **8 Para cancelar o Solo, pressione novamente o botão SOLO ON/OFF atualmente ligado.**

### **OBSERVAÇÃO**

Se você selecionar o botão LAST CUE para alterar do modo LAST CUE para o modo MIX CUE (ou vice-versa), todos os sinais de Cue (Solo) anteriormente ativados serão cancelados.

## Janela pop-up SOLO SAFE

### Janela pop-up SOLO SAFE (INPUT)



Essa tela contém os itens a seguir.

#### 1 Guias

Você pode selecionar os canais de entrada e/ou saída desejados como o destino de Solo Safe. Quando você alternar as guias INPUT/OUTPUT, os botões a seguir serão exibidos para permitir a seleção de canais.

- **Se você selecionar a guia INPUT:**

Botão CH 1-CH144

- **Se você selecionar a guia OUTPUT:**

botões MIX 1–MIX 72, MATRIX 1–MATRIX 36, ST A L, ST A R, ST B L e ST B R

## Janela pop-up SOLO SAFE (OUTPUT)

SOLO SAFE
✕

INPUT

OUTPUT

MIX

MX 1 MX 1	MX 2 MX 2	MX 3 MX 3	MX 4 MX 4	MX 5 MX 5	MX 6 MX 6	MX 7 MX 7	MX 8 MX 8	MX 9 MX 9	MX 10 MX10	MX 11 MX11	MX 12 MX12
MX 13 MX13	MX 14 MX14	MX 15 MX15	MX 16 MX16	MX 17 MX17	MX 18 MX18	MX 19 MX19	MX 20 MX20	MX 21 MX21	MX 22 MX22	MX 23 MX23	MX 24 MX24
MX 25 MX25	MX 26 MX26	MX 27 MX27	MX 28 MX28	MX 29 MX29	MX 30 MX30	MX 31 MX31	MX 32 MX32	MX 33 MX33	MX 34 MX34	MX 35 MX35	MX 36 MX36
MX 37 MX37	MX 38 MX38	MX 39 MX39	MX 40 MX40	MX 41 MX41	MX 42 MX42	MX 43 MX43	MX 44 MX44	MX 45 MX45	MX 46 MX46	MX 47 MX47	MX 48 MX48
MX 49 MX49	MX 50 MX50	MX 51 MX51	MX 52 MX52	MX 53 MX53	MX 54 MX54	MX 55 MX55	MX 56 MX56	MX 57 MX57	MX 58 MX58	MX 59 MX59	MX 60 MX60
MX 61 MX61	MX 62 MX62	MX 63 MX63	MX 64 MX64	MX 65 MX65	MX 66 MX66	MX 67 MX67	MX 68 MX68	MX 69 MX69	MX 70 MX70	MX 71 MX71	MX 72 MX72

STEREO

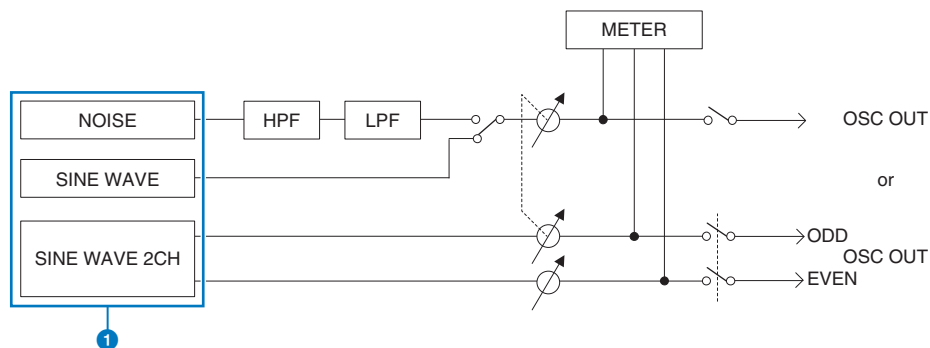
STA L STA	STA R STA	STB L ST B	STB R ST B
--------------	--------------	---------------	---------------

MATRIX

MT 1 MT 1	MT 2 MT 2	MT 3 MT 3	MT 4 MT 4	MT 5 MT 5	MT 6 MT 6	MT 7 MT 7	MT 8 MT 8	MT 9 MT 9	MT 10 MT10	MT 11 MT11	MT 12 MT12
MT 13 MT13	MT 14 MT14	MT 15 MT15	MT 16 MT16	MT 17 MT17	MT 18 MT18	MT 19 MT19	MT 20 MT20	MT 21 MT21	MT 22 MT22	MT 23 MT23	MT 24 MT24
MT 25 MT25	MT 26 MT26	MT 27 MT27	MT 28 MT28	MT 29 MT29	MT 30 MT30	MT 31 MT31	MT 32 MT32	MT 33 MT33	MT 34 MT34	MT 35 MT35	MT 36 MT36

## Sobre osciladores

O RIVAGE PM10 conta com dois osciladores que reproduzem senoides individuais com frequências diferentes nos canais desejados. Além disso, LPF e HPF são oferecidos para saída de ruído.



### 1 Modo de operação do oscilador

- SINE WAVE (senoide)
- SINE WAVE 2CH
- NOISE (PINK NOISE/BURST NOISE)

### OBSERVAÇÃO

Atribuições do oscilador, e ligado/desligado também pode ser atribuído a uma tecla USER DEFINED.

## Uso dos osciladores

Você pode enviar uma onda senoidal ou um ruído rosa do oscilador interno para um barramento desejado.

### **1 Pressione o botão MONITOR na barra de menus.**

A tela “Tela MONITOR (oscilador)” (p.427) será exibida. O campo OSCILLATOR na tela MONITOR permite verificar as configurações atuais do oscilador e ligá-lo ou desligá-lo.

Se você desejar visualizar ou editar as configurações do oscilador mais detalhadamente, use a janela pop-up OSCILLATOR descrita na etapa 2 e etapas subsequentes.

### **2 Pressione o botão pop-up OSCILLATOR ou o campo ASSIGN.**

A janela pop-up “Janela pop-up OSCILLATOR” (p.428) é exibida. Nessa janela pop-up, você pode definir configurações detalhadas para o oscilador.

### **3 Pressione um botão no campo MODE para selecionar o tipo de sinal que você deseja enviar.**

### **4 Use os botões e os botões giratórios do campo de parâmetros para ajustar os parâmetros do oscilador.**

Os parâmetros exibidos poderão variar dependendo do oscilador selecionado no campo MODE. Para controlar os botões giratórios mostrados no campo de parâmetro, use os codificadores de tela correspondentes.

### **5 Pressione um botão no campo ASSIGN para especificar os canais de entrada ou barramentos aos quais o sinal do oscilador será enviado (são permitidas várias seleções).**

Os botões correspondem aos seguintes barramentos. (“Destino dos sinais do oscilador” (p.426))

### **6 Para ativar o oscilador, pressione o botão OUTPUT (saída).**

O sinal do oscilador será enviado para o canal de entrada ou barramento selecionado na etapa 5. Quando você pressionar o botão novamente, o oscilador será desativado.

#### **OBSERVAÇÃO**

Você também pode atribuir a ativação/desativação do oscilador ou uma alteração em ASSIGN para uma tecla USER DEFINED (teclas USER DEFINED).

## Destino dos sinais do oscilador

Os botões correspondem aos seguintes barramentos.

Botão CH1-72	Canais de entrada 1-72
Botão CH73-144 <sup>1</sup>	Canais de entrada 73-144 <sup>1</sup>
Botão MIX	Barramento MIX
Botão ST/MTRX	STEREO A barramento L, STEREO A barramento R, STEREO B barramento L, STEREO B barramento R, barramentos MATRIX
Botão MONITOR	MONITOR A L, MONITOR A R, MONITOR A C, MONITOR B L, MONITOR B R, MONITOR B C

\* 1 O número de canais varia de acordo com o mecanismo DSP conectado.

INPUT 1-144 (DSP-R10, CSD-R7)

INPUT 1-288 (DSP-RX-EX)

INPUT 1-120 (DSP-RX)

## Tela MONITOR (oscilador)



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão pop-up OSCILLATOR (oscilador)

Permite acessar a janela pop-up OSCILLATOR, na qual é possível definir configurações detalhadas do oscilador.

### 2 Campo OSCILLATOR LEVEL (nível do oscilador)

Ajusta o nível do oscilador. Um medidor ao lado do botão giratório LEVEL indica o nível de saída do oscilador. Se OSCILLATOR MODE (modo do oscilador) estiver definido como SINE WAVE (onda senoidal), a frequência do oscilador será exibida. Pressione o botão giratório LEVEL para ajustar o nível do oscilador usando o codificador de tela correspondente. O intervalo é de -96,00 dB a 0,00 dB.

### 3 Campo OSCILLATOR MODE (modo de oscilador)

Indica o modo de oscilador selecionado. Se você pressionar o botão MODE (modo) repetidamente, os modos serão alternados.

- SINE WAVE (senoide)
- SINE WAVE 2CH
- PINK NOISE
- BURST NOISE

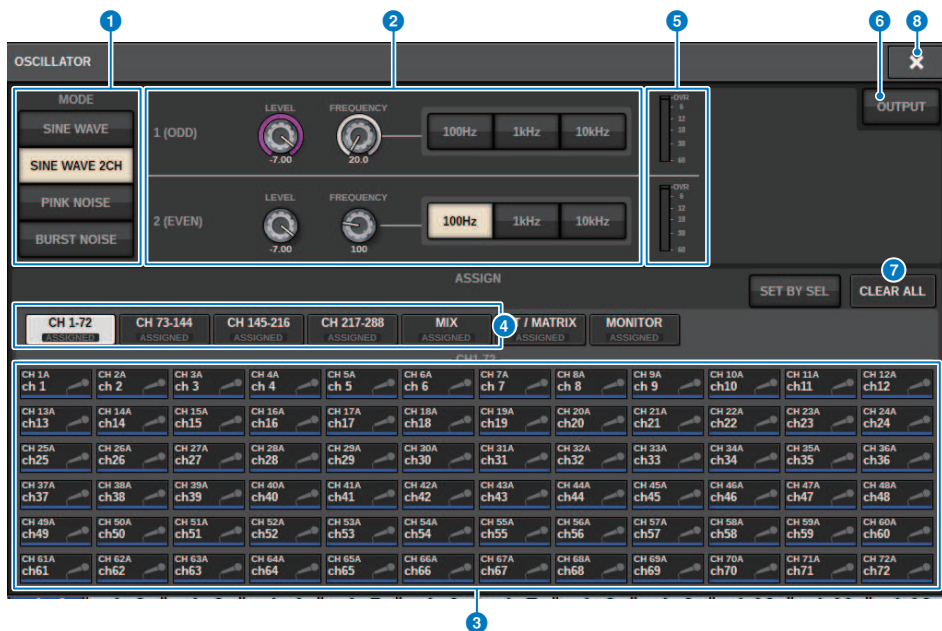
### 4 Campo OSCILLATOR ASSIGN (atribuir oscilador)

Um indicador se acende para mostrar o destino de saída do oscilador atualmente selecionado (canais de entrada, barramentos ou monitor). Use os botões à esquerda para alternar os indicadores. Um indicador "ASSIGNED" verde é aceso em botões que contêm uma seleção de canal/barramento. Pressione esse campo para abrir a janela pop-up OSCILLATOR, na qual é possível atribuir a saída do oscilador a barramentos.

### 5 Botão OSCILLATOR OUTPUT (saída do oscilador)

Ativa ou desativa a saída do oscilador.

## Janela pop-up OSCILLATOR



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botões OSCILLATOR MODE (modo de oscilador)

Selecionam um dos quatro modos de operação de oscilador a seguir:

**SINE WAVE** Uma onda senoidal é emitida continuamente.

**SINE WAVE 2CH** Duas ondas senoidais (com frequências diferentes) são emitidas separadamente.

**PINK NOISE** Um ruído rosa é emitido.

**BURST NOISE** Um ruído rosa é emitido de forma intermitente.

### 2 Campo de parâmetros

Permite definir os parâmetros do oscilador. Os controladores e suas funções nesse campo variam de acordo com modo de operação. 1.

#### SINE WAVE:



#### • Botão giratório LEVEL

Indica o nível de saída da onda senoidal. Use o codificador de tela para ajustar o valor.

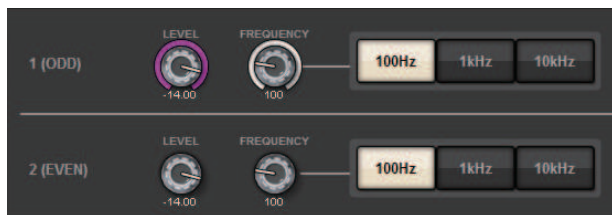
#### • Botão giratório FREQUENCY

Indica a frequência da onda senoidal. Use o codificador de tela para ajustar o valor.

- **Botões FREQUENCY**

Permitem seleccionar a frequência da onda senoidal entre 100 Hz, 1 kHz e 10 KHz.

**SINE WAVE 2CH:**



- **Botão giratório LEVEL (ODD)**

Indica o nível de saída da onda senoidal de um canal ímpar. Use o codificador de tela para ajustar o valor.

- **Botão giratório FREQ (ODD)**

Indica a frequência da onda senoidal de um canal ímpar. Use o codificador de tela para ajustar o valor.

- **Botão giratório LEVEL (EVEN)**

Indica o nível de saída da onda senoidal de um canal par. Use o codificador de tela para ajustar o valor.

- **Botão giratório FREQ (EVEN)**

Indica a frequência da onda senoidal de um canal par. Use o codificador de tela para ajustar o valor.

- **Botões FREQUENCY**

Permitem seleccionar a frequência da onda senoidal entre 100 Hz, 1 kHz e 10 KHz.

A frequência padrão é de 1 kHz para o canal ímpar e de 400 Hz para o canal par. Dois medidores (par e ímpar) serão exibidos.

**PINK NOISE:**



- **Botão giratório LEVEL**

Indica o nível de saída do ruído rosa. Use o codificador de tela para ajustar o valor.

- **Botão giratório HPF**

Indica a frequência de corte do HPF que processa o ruído rosa. Use o codificador de tela para ajustar o valor. Use o botão abaixo do botão giratório para ativar ou desativar o HPF.

- **Botão giratório LPF**

Indica a frequência de corte do LPF que processa o ruído rosa. Use o codificador de tela para ajustar o valor. Use o botão abaixo do botão giratório para ativar ou desativar o LPF.

**Para BURST NOISE:**



- **Botões giratórios LEVEL, HPF e LPF**

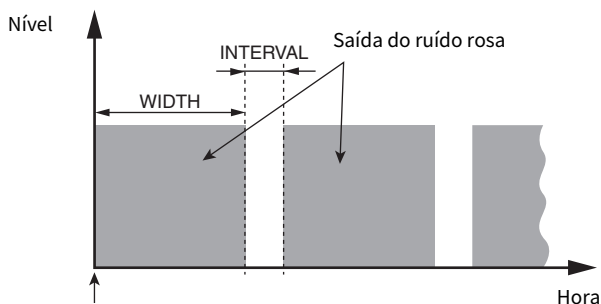
São iguais aos do modo PINK NOISE.

- **Botão giratório WIDTH**

Indica a duração do ruído que está sendo emitido de maneira intermitente. Use o codificador de tela para ajustar o valor.

- **Botão giratório INTERVAL**

Indica a duração do silêncio entre explosões de ruído. Use o codificador de tela para ajustar o valor.



O botão BURST NOISE está ligado.

### 3 Seção ASSIGN

Permite selecionar um canal para o qual o sinal do oscilador será enviado. Pressione uma das cinco guias abaixo para selecionar os tipos de canais/barramentos exibidos e depois pressione os botões dos canais/barramentos desejados (várias seleções são permitidas). Se o modo SINE WAVE 2CH for selecionado, os sinais de saída poderão variar dependendo de o número do canal selecionado ser par ou ímpar. Por exemplo, o sinal do canal ímpar será roteado para MIX1, e o sinal do canal par será roteado para MIX2. Você pode pressionar o botão CLEAR ALL para desmarcar todas as seleções.

### 4 Botões de seleção da exibição do canal

Selecione o tipo de canal que você deseja visualizar na tela. As opções disponíveis são CH1–72, CH73–144, MIX e ST/MTRX e MONITOR. (O número de canais varia de acordo com o mecanismo DSP conectado). Um indicador “ASSIGNED” verde é aceso em botões que contêm uma seleção de canal/barramento.

### 5 Seção Meter

Indica o nível de saída do oscilador.

### 6 Botão OSCILLATOR OUTPUT (saída do oscilador)

Ativa ou desativa o oscilador. Se esse botão estiver ligado, o sinal do oscilador será enviado ao canal de entrada ou ao barramento que você selecionou na seção ASSIGN. Quando você pressionar o botão novamente, o oscilador será desativado.

### 7 Botão CLEAR ALL

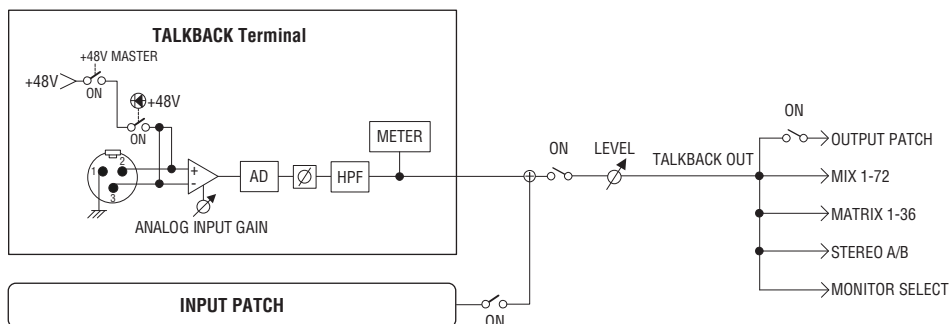
Exclui todos os canais de saída do destino do sinal do oscilador.

### 8 Botão CLOSE

Fecha a janela pop-up OSCILLATOR.

## Sobre o retorno

Como entrada de retorno, você pode selecionar qualquer conector de entrada dos patches de entrada, bem como o conector TALKBACK no painel superior da superfície de controle.



### TALKBACK DIMMER

A função dimmer atenua temporariamente o nível do sinal do monitor quando o retorno está ativado. São fornecidos dois tipos de dimmer de retorno.

- **Dimmer de retorno para saída de monitor**

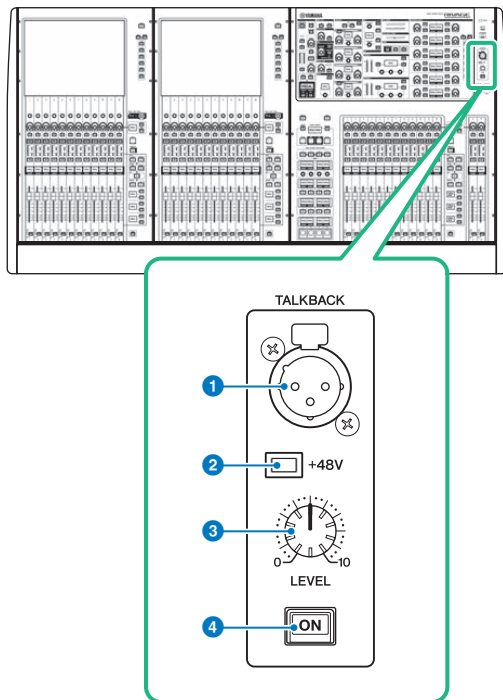
Atenua temporariamente o volume de saída do monitor para que o som dos alto-falantes do monitor não interfira na entrada do microfone de retorno.

- **Dimmer de retorno para MIX, MATRIX e STEREO**

Atenua temporariamente o volume de cada sinal de saída dos barramentos MIX, MATRIX e STEREO para que a saída excessiva desses barramentos não torne o retorno inaudível.

## Usando retorno (painel superior)

### Controle da função Monitor por meio da seção UTILITY



**1 Conector TALKBACK**

É um conector XLR-3-31 ao qual um microfone de retorno pode ser conectado.

**2 Indicador +48 V**

Acende-se quando a alimentação phantom +48V é fornecida para o conector TALKBACK.

**3 Botão giratório TALKBACK LEVEL**

Ajusta o nível da entrada do microfone ligado ao conector TALKBACK.

**4 Tecla TALKBACK [ON]**

Liga ou desliga a função Talkback.

## Uso do retorno

### Controle da função Monitor por meio da janela MONITOR

A função Talkback envia o sinal (inserido nas portas de entrada) para o barramento desejado.

#### **1 Pressione o botão MONITOR na barra de menus.**

A “Tela MONITOR (retorno)” (p.435) é exibida. Na janela MONITOR, o campo TALKBACK permite verificar as configurações de retorno atuais e ativar ou desativar o retorno.

Se você quiser visualizar ou editar as configurações de retorno com mais detalhes, use a janela pop-up TALKBACK descrita na etapa 2 e seguintes.

#### **2 Pressione o botão pop-up TALKBACK.**

A “Janela pop-up TALKBACK SETTINGS” (p.437) é exibida. Nessa janela pop-up, você pode definir configurações detalhadas para o retorno.

#### **3 Conecte um microfone ao conector TALKBACK no painel frontal e gire o botão giratório de ganho TALKBACK para ajustar a sensibilidade de entrada do sinal do microfone. (Somente CS-R10, CS-R10S, CSD-R7)**

O medidor no campo TALKBACK IN indica o nível de entrada do microfone conectado ao conector TALKBACK. Ligue ou desligue a alimentação phantom e defina a fase como normal ou reversa, conforme exigido pelo microfone conectado.

#### **4 Se você quiser usar um conector de entrada diferente do conector TALKBACK como entrada complementar para retorno, siga as etapas abaixo.**

**1** Pressione o botão INPUT TO TALKBACK para abrir a janela pop-up INPUT PATCH.

**2** Pressione o botão da entrada que deseja usar para o retorno. É possível selecionar apenas uma entrada por vez.

**3** Use o botão GAIN e o medidor de nível no campo INPUT TO TALKBACK para ajustar o nível de entrada do microfone conectado.

#### **5 Pressione a guia.**

A “Janela pop-up TALK GROUPS” (p.440) é aberta.

#### **6 Pressione o botão DEFINE de destino.**

A “Janela pop-up TALKBACK ASSIGN” (p.441) é exibida.

#### **7 Selecione o(s) barramento(s) ou conector(es) de saída como destino do sinal de retorno (seleções múltiplas são permitidas).**

#### **8 Ao terminar de fazer as configurações, pressione o botão CLOSE para fechar a janela pop-up.**

#### **9 Repita as etapas 6 a 8 para atribuir os barramentos a outros botões DEFINE, conforme necessário.**

**10** **Selecione um DEFINE que você deseja usar para o retorno, usando os botões DEFINE no campo TALK GROUPS na tela MONITOR ou no campo TALK GROUPS na janela pop-up TALKBACK SETTINGS.**

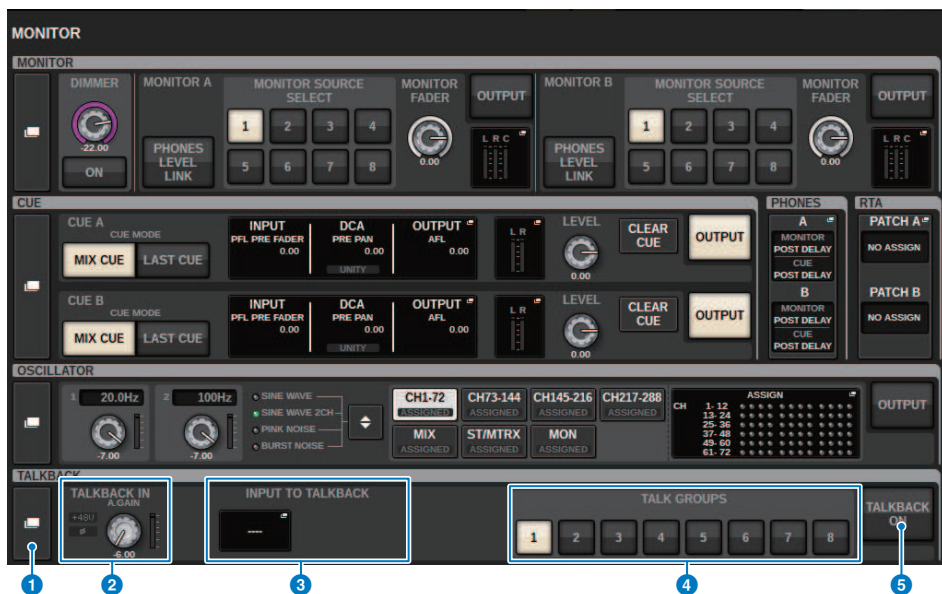
**11** **Para ativar o retorno, pressione o botão TALKBACK ON.**

O botão TALKBACK ON será ligado ou desligado alternadamente cada vez que você pressionar o botão (operação Latch). Enquanto o retorno estiver ativado, os sinais do conector TALKBACK e do conector INPUT selecionado serão enviados para os barramentos de destino.

**OBSERVAÇÃO**

- Você também pode atribuir a ativação ou desativação do retorno ou uma alteração ASSIGN a uma tecla USER DEFINED. Nesse caso, é possível selecionar uma operação Latch (travar) ou Unlatch (destravar) (a função será ativada somente enquanto você pressionar a tecla) (teclas USER DEFINED).
- Você também pode usar a função DIM LEVEL FOR BUSES para atenuar o nível do monitor dos sinais sem retorno enquanto o retorno estiver ativado (janela pop-up TALKBACK SETTINGS).

## Tela MONITOR (retorno)



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão pop-up TALKBACK

Permite acessar a janela pop-up TALKBACK, na qual é possível definir configurações de retorno detalhadas.

### 2 Campo TALKBACK IN (entrada de retorno)

#### • Indicador TALKBACK IN +48

Indica o status ligado/desligado de +48V para o conector TALKBACK.

#### • Indicador TALKBACK IN Ø

Indica o status da fase normal/fase invertida para o conector TALKBACK.

#### • Botão giratório ANALOG GAIN (ganho analógico)

Define o ganho analógico do conector TALKBACK. Use o codificador de tela para ajustar o valor.

#### • Medidor de nível TALKBACK IN

Indica o nível dos sinais após o ganho de entrada no conector TALKBACK.

### 3 **Campo INPUT TO TALKBACK (entrada de retorno)**

- **Botão de patch INPUT TO TALKBACK**

Pressione o botão para abrir a janela pop-up INPUT PORT SELECT, na qual é possível interligar uma porta de entrada ou um compartimento desejado ao retorno. O nome da porta ou do compartimento selecionado aparecerá no botão. Se nenhum patch for atribuído, o botão indicará “----”.

- **Indicador INPUT TO TALKBACK +48**

Indica o status ligado/desligado de +48V para a porta de entrada ou o compartimento correspondente.

- **Indicador INPUT TO TALKBACK Ø**

Indica o status da fase normal/fase invertida para a porta de entrada ou compartimento correspondente.

- **Botão giratório ANALOG GAIN (ganho analógico)**

Indica a configuração de ganho analógico para a porta de entrada/compartimento selecionado. Use o codificador de tela para ajustar o valor.

- **Medidor de nível INPUT TO TALKBACK**

Indica o nível dos sinais após o ganho de entrada na porta de entrada ou no compartimento correspondente.

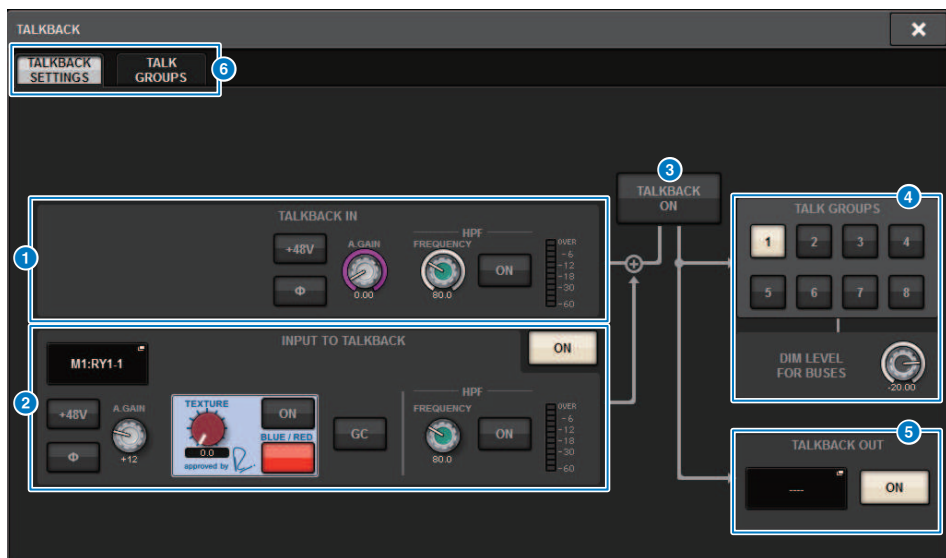
### 4 **Botões TALK GROUPS DEFINE**

Permitem selecionar uma das fontes do monitor DEFINE atribuídas por meio da janela “Janela pop-up TALK GROUPS” (p.440).

### 5 **Botão TALKBACK ON (retorno ativado)**

Ativa ou desativa a saída do retorno. Esse botão é eficaz para os sinais de retorno selecionados nos campos TALKBACK IN e INPUT TO TALKBACK.

## Janela pop-up TALKBACK SETTINGS



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Campo TALKBACK IN (entrada de retorno)

- **Botão TALKBACK IN +48V**  
Ativa ou desativa a alimentação phantom (+48V) fornecida para o conector TALKBACK.
- **Botão TALKBACK IN Ø**  
Alterna entre as configurações de fase normal e fase invertida do amplificador com cabeça correspondente.
- **Botão giratório ANALOG GAIN (ganho analógico)**  
Define o ganho analógico do conector TALKBACK. Use o codificador de tela para ajustar o valor.
- **Botão giratório TALKBACK IN HPF**  
Define a frequência de corte do HPF para o conector TALKBACK. Use o botão à direita do botão giratório para ativar ou desativar o HPF.
- **Medidor de nível TALKBACK IN**  
Indica o nível da entrada do microfone conectado à saída TALKBACK.

## 2 Campo INPUT TO TALKBACK (entrada de retorno)

Esse campo permite que um microfone conectado a uma porta de entrada convencional seja usado como entrada de retorno. Para usar um conector de entrada diferente de TALKBACK como entrada complementar de retorno, selecione uma porta de entrada aqui e defina o nível de entrada e outros parâmetros.

- **Botão de patch INPUT TO TALKBACK**

Pressione o botão para abrir a janela INPUT PATCH, na qual é possível interligar uma porta de entrada desejada para retorno. O nome da porta selecionada aparecerá sobre botão.

- **Botão INPUT TO TALKBACK +48V**

Trata-se de uma chave liga/desliga para a alimentação phantom (+48V) fornecida para uma porta de entrada.

- **Botão INPUT TO TALKBACK Ø**

Define a fase do conector correspondente como normal ou invertida quando você usa uma porta de entrada como entrada de retorno.

- **Botão giratório de ganho INPUT TO TALKBACK**

Define o ganho de entrada do HA correspondente quando você usa qualquer porta de entrada como entrada de retorno.

- **INPUT TO TALKBACK SILK**

Ajusta a configuração de SILK correspondente quando você usa qualquer porta de entrada como entrada de retorno.

- **INPUT TO TALKBACK GC**

Liga ou desliga a compensação de ganho correspondente quando você usa qualquer porta de entrada como entrada de retorno.

- **Botão giratório INPUT TO TALKBACK HPF**

Define a frequência de corte do HPF quando você usa qualquer porta de entrada como entrada de retorno. Use o botão à direita do botão giratório para ativar ou desativar o HPF.

- **Medidor INPUT TO TALKBACK**

Indica o nível dos sinais inseridos a partir do HA correspondente quando você usa qualquer porta de entrada como entrada de retorno.

- **Botão INPUT TO TALKBACK ON**

Ativa ou desativa o retorno quando você usa qualquer porta de entrada como entrada de retorno.

### OBSERVAÇÃO

Esses parâmetros e medidores não aparecerão se nenhuma porta de entrada for selecionada.

## 3 Botão TALKBACK ON (retorno ativado)

Ativa ou desativa o retorno.

## 4 Campo TALK GROUPS

Esse campo permite definir o destino de saída do sinal de retorno.

- **Botão de seleção ASSIGN**

Especifica o destino de saída do sinal de retorno atribuído por DEFINE.

- **Botão giratório DIM LEVEL FOR BUSES**

Ajusta a intensidade com base na qual o sinal de retorno (que está sendo emitido ao barramento selecionado) será atenuado.

### 5 **Campo TALKBACK OUT**

Neste campo, você pode interligar a rede TWINLANe e atribuir sinais de saída de retorno diretamente ao conector de saída de um conector de E/S, qualquer conector OMNI OUT ou um conector de saída em um compartimento da placa.

#### **OBSERVAÇÃO**

- **Botão de correção TALKBACK OUT**

Pressione o botão para abrir a janela pop-up OUT PATCH, na qual você pode interligar qualquer porta de saída desejada ao retorno.

- **Botão TALKBACK OUT ON**

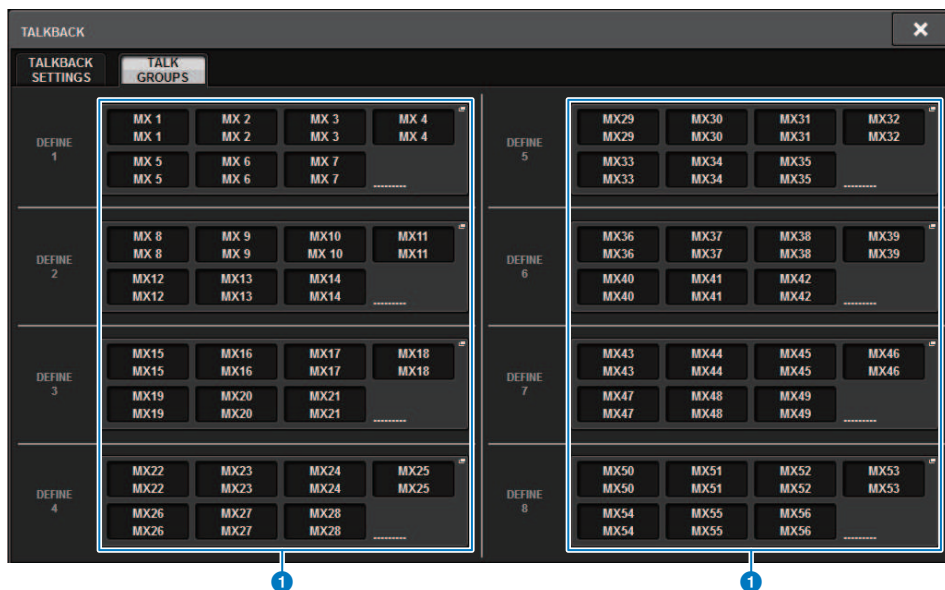
Este botão liga ou desliga a saída do retorno quando você usa qualquer porta de saída como uma saída de retorno.

Use a janela pop-up TWINLANe CONFIGURATION para atribuir a saída direta do retorno para a rede TWINLANe. (Janela pop-up TWINLANe CONFIGURATION)

### 6 **Guias**

Use essas guias para alternar entre a janela pop-up TALKBACK SETTINGS e a janela pop-up TALK GROUPS.

## Janela pop-up TALK GROUPS

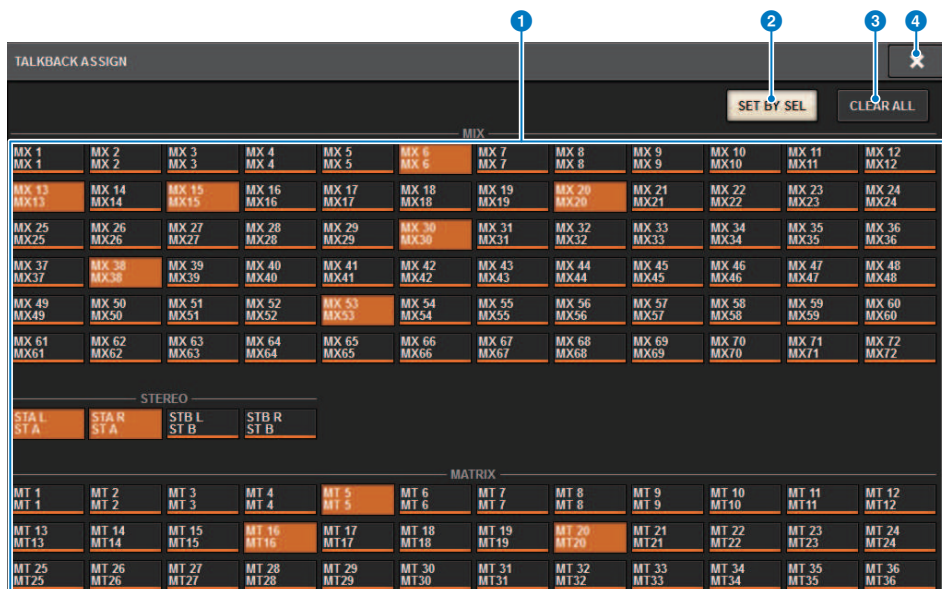


Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botões DEFINE 1-8

Pressione esses botões para acessar a janela pop-up de seleção de barramento, na qual é possível selecionar o destino do sinal.

## Janela pop-up TALKBACK ASSIGN



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botões de seleção de barramento

Selecione o barramento como o destino de sinal entre as seguintes opções:

- **MX(MIX) 1-72.** Sinais de saída do barramento MIX 1-72
- **MT(MATRIX)1-36.** Sinais de saída do barramento MATRIX 1-36
- **STA L-ST B R.** Sinais de saída de STEREO A L-STEREO B R

### 2 Botão SET BY SEL

Se esse botão estiver ligado, você poderá adicionar um barramento usando a tecla [SEL] correspondente.

### 3 Botão CLEAR ALL

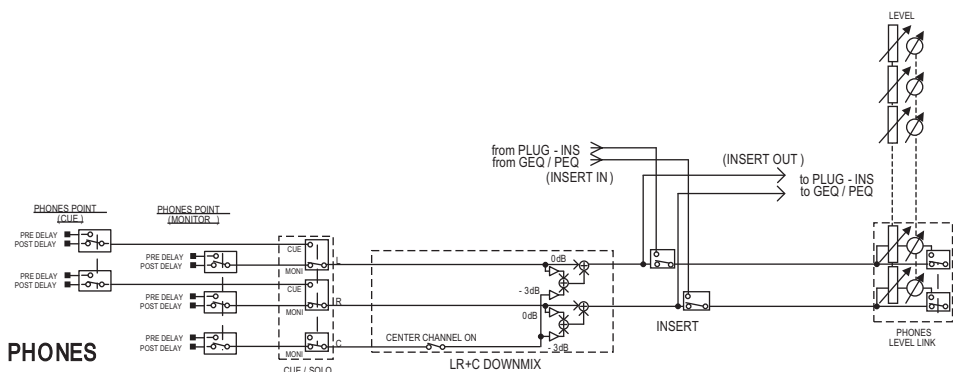
Pressione esse botão para limpar todas as seleções.

### 4 Botão CLOSE

Pressione esse botão para fechar a janela pop-up e retornar à tela anterior.

## Sobre PHONES

Esta seção explica como definir parâmetros relacionados à monitoração com o uso de fones de ouvido. O diagrama a seguir mostra o fluxo do sinal de PHONES.



### PHONES

- **PHONES POINT (ponto de emissão do fone de ouvido)**

Os sinais de monitor são geralmente emitidos a partir desse ponto. No entanto, se a função Cue estiver ligada, o sinal de indicador será emitido.

- **CENTER CHANNEL (canal central)**

Se você não planeja monitorar o canal central, desligue esse botão.

- **INSERT (inserção de plug-in)**

Você pode inserir plug-ins no sinal de PHONE.

- **PHONES LEVEL (nível de volume do fone de ouvido)**

Ajusta o nível de saída no conector de saída PHONES.

- **PHONES LEVEL LINK (função Headphone Level Link (vínculo do nível do fone de ouvido))**

É possível ajustar o nível do sinal enviado ao conector de saída PHONE usando o botão giratório MONITOR LEVEL.

## Uso de PHONES

- 1 Pressione o botão MONITOR na barra de menus.**  
A “Tela MONITOR (PHONES)” (p.444) é exibida.
- 2. Pressione o botão pop-up PHONES.**  
A janela pop-up PHONES é exibida.
- 3 Use os botões na tela para definir as configurações PHONES.**
- 4 Quando terminar de definir configurações, pressione o botão CLOSE.**

## Tela MONITOR (PHONES)



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botões de exibição pop-up PHONES

Indicam o valor de PHONES POINT atribuído a PHONES A e PHONES B, respectivamente. Pressione esses botões para acessar a janela pop-up PHONES, na qual é possível definir configurações detalhadas para PHONES.

## Janela pop-up PHONES



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão **MONITOR PHONES POINT**

Selecione um dos seguintes pontos de fonte de monitor:

- PRE DELAY
- POST DELAY

### 2 Botão **CUE PHONES POINT**

Selecione um dos seguintes pontos de fonte de indicador:

- PRE DELAY
- POST DELAY

### 3 Botão **CENTER CH ON**

Se você não planeja monitorar o canal central, desligue esse botão. Quando esse botão estiver desligado, o canal central não será monitorado.

### 4 Botão **INSERT**

Indica o status de montagem do rack atualmente selecionado. Se nada estiver selecionado, o botão indicará "BLANK". Pressione esse botão para exibir a janela na qual é possível definir a inserção para o sinal de PHONES.

### 5 Botão **INSERT ON**

Ativa ou desativa a inserção.

### 6 Botão **PHONES LEVEL LINK**

Se esse botão estiver ligado, o botão giratório **MONITOR FADER LEVEL** ajustará o nível dos sinais emitidos ao conector de saída PHONES A ou PHONES B.

**7 Botão CLOSE**

Pressione esse botão para fechar a janela pop-up e retornar à tela anterior.

**8 Botão CUE INTERRUPT**

Ativa ou desativa INTERRUPT.

**OBSERVAÇÃO**

Quando a fonte do monitor é selecionada para o indicador (CUE), é recomendável desativar CUE INTERRUPT, para evitar que a fonte do monitor seja desligada devido às operações.

**9 Botão de saída PHONES (somente para CS-R3)**

Selecione se a saída do conector PHONES, que tem apenas um CS-R3, será PHONES A ou B.

**OBSERVAÇÃO**

Também é possível atribuir uma função para alternar a saída de PHONES (A/B) para uma tecla USER DEFINED.

## Usando RTA

O RIVAGE PM10 apresenta um analisador em tempo real (RTA), que fornece realimentação visual do espectro da frequência de fontes identificadas para 1/12 de oitavas (121 bandas). O RTA aceita um sinal de canal único e permite que você alterne entre as entradas de A e B. Se você selecionar A+B MIX, o sinal com níveis mais altos será exibido.

Há quatro maneiras de acessar o RTA.

- “Usando uma janela pop-up dedicada ao RTA.” (p.448)
- “Usando a janela pop-up HPF/EQ para os parâmetros de canais” (p.452)
- “Uso da janela pop-up GEQ para o GEQ inserido” (p.453)
- “Uso da janela pop-up PEQ para o PEQ inserido” (p.454)

## Usando uma janela pop-up dedicada ao RTA.

### **1 Pressione o botão MONITOR na barra de menus.**

A tela “Tela MONITOR (RTA)” (p.449) será exibida.

### **2 Pressione o botão pop-up RTA.**

A janela pop-up “Janela pop-up RTA” (p.450) é exibida.

### **Sobre a exibição do RTA**

Somente um módulo RTA é instalado para as três janelas pop-up a seguir. Portanto, o gráfico de resposta do RTA será exibido em apenas uma dessas janelas. Se você tentar abrir duas ou mais janelas, a janela pop-up mais recente exibirá o gráfico de resposta. Se quiser visualizar o gráfico de resposta enquanto duas ou mais janelas estiverem abertas, a janela pop-up na qual você clicou no gráfico de EQ exibirá o gráfico de resposta.

- Janela pop-up HPF/EQ (1 canal)
- Janela pop-up GEQ
- Janela pop-up PEQ

## Tela MONITOR (RTA)

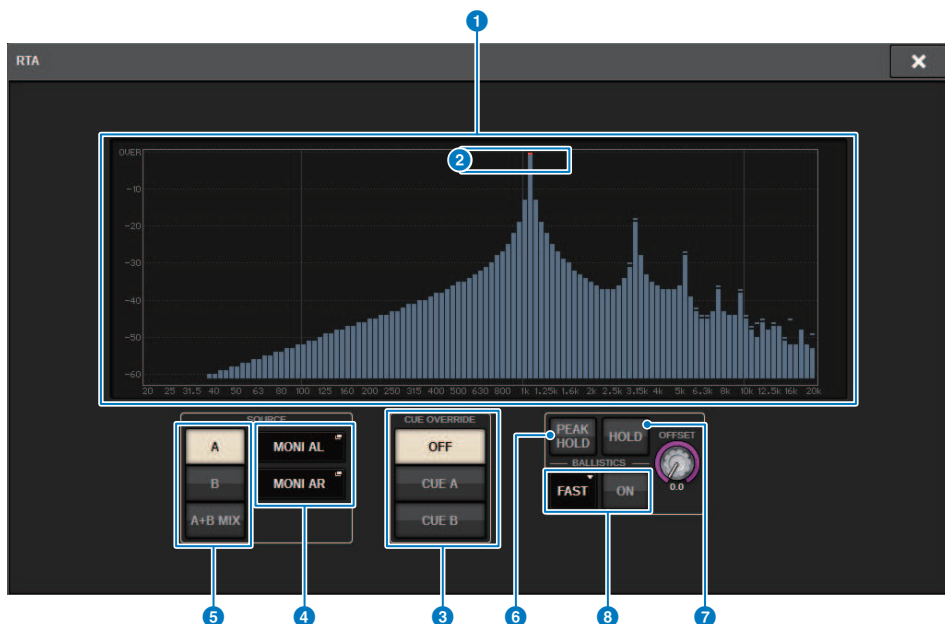


Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botões de exibição pop-up RTA

Indicam o nome das portas atribuídas a RTA A e RTA B. Se CUE OVERRIDE estiver ligado, esses botões indicarão o nome dos indicadores definidos por CUE OVERRIDE. Pressione esses botões para acessar a janela pop-up RTA, na qual é possível definir configurações detalhadas para o RTA.

## Janela pop-up RTA



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Gráfico de resposta de frequência**  
O gráfico de resposta de frequência indica o resultado de análise de frequência por bandas de 1/12 de oitava.
- 2 Indicador OVER**  
Se os dados excederem 0 dB, os indicadores OVER serão exibidos.
- 3 Botão CUE OVERRIDE**  
A resposta de frequência do sinal de indicador selecionado aqui será exibida no gráfico.
- 4 Botões pop-up INPUT PATCH**  
Pressione esse botão para exibir uma janela pop-up na qual você pode selecionar um sinal que entrará no RTA.
- 5 Botões de alternância de entrada**  
Você pode selecionar A, B ou A+B MIX como o canal de entrada exibido no gráfico do RTA. Se você selecionar A+B MIX, os sinais A e B serão comparados, e aquele que tiver os níveis mais altos será exibido.
- 6 PEAK HOLD**  
Se esse botão estiver ligado, o gráfico de resposta de frequência analisada manterá a indicação do nível de pico.
- 7 Botão HOLD**  
Se esse botão estiver ligado, o gráfico de resposta de frequência indicará e manterá o resultado da análise de frequência.

**8 Campo BALLISTICS**

- Botão BALLISTICS (balística)  
Se esse botão estiver ligado, você poderá adicionar uma taxa de queda ao gráfico de resposta de frequência analisada.
- Botão de alternância FAST/SLOW  
Altera a taxa de queda de renderização do gráfico (FAST/SLOW).

**9 Botão giratório OFFSET**

Define o deslocamento para a exibição do RTA.

## Usando a janela pop-up HPF/EQ para os parâmetros de canais

Pressione o campo de gráfico EQ na tela SELECTED CHANNEL VIEW ou o campo EQ na tela OVERVIEW para abrir a janela pop-up HPF/EQ.

### Janela pop-up HPF/EQ (1 canal)



#### 1 Botão RTA

Se esse botão estiver ligado, um gráfico de análise de frequência semi-opaco do sinal de entrada (logo depois do EQ) ficará sobreposto sobre o gráfico de resposta de frequência do EQ.

#### 2 PEAK HOLD

Se esse botão estiver ligado, o gráfico de resposta de frequência analisada manterá a indicação do nível de pico.

#### 3 Botão HOLD

Se esse botão estiver ligado, o gráfico de resposta de frequência indicará e manterá o resultado da análise de frequência.

#### 4 Campo BALLISTICS

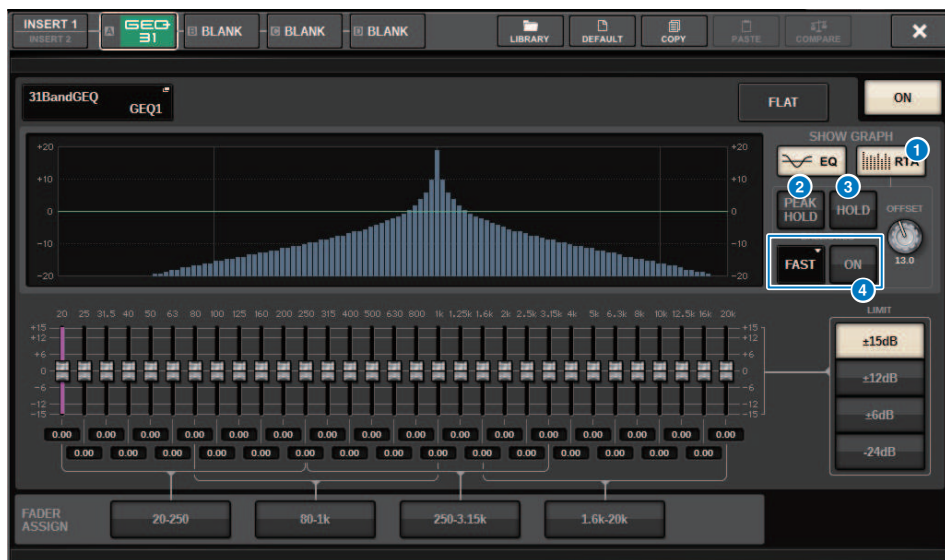
- Botão BALLISTICS (balística)

Se esse botão estiver ligado, você poderá adicionar uma taxa de queda ao gráfico de resposta de frequência analisada.

- Botão de alternância FAST/SLOW

Altera a taxa de queda de renderização do gráfico (FAST/SLOW).

## Uso da janela pop-up GEQ para o GEQ inserido



Pressione o recipiente de racks (que contém um GEQ inserido) para abrir a janela pop-up GEQ.

### Janela pop-up GEQ

#### 1 Botão RTA

Se esse botão estiver ligado, um gráfico de análise de frequência semi-opaco do sinal de entrada (logo depois do EQ) ficará sobreposto sobre o gráfico de resposta de frequência do EQ.

#### 2 PEAK HOLD

Se esse botão estiver ligado, o gráfico de resposta de frequência analisada manterá a indicação do nível de pico.

#### 3 Botão HOLD

Se esse botão estiver ligado, o gráfico de resposta de frequência indicará e manterá o resultado da análise de frequência.

#### 4 Campo BALLISTICS

- Botão BALLISTICS (balística)

Se esse botão estiver ligado, você poderá adicionar uma taxa de queda ao gráfico de resposta de frequência analisada.

- Botão de alternância FAST/SLOW

Altera a taxa de queda de renderização do gráfico (FAST/SLOW).

## Uso da janela pop-up PEQ para o PEQ inserido

Pressione o recipiente de racks (que contém um PEQ inserido) para abrir a janela pop-up PEQ.

### Janela pop-up PEQ



#### 1 Botão RTA

Se esse botão estiver ligado, um gráfico de análise de frequência semi-opaco do sinal de entrada (logo depois do EQ) ficará sobreposto sobre o gráfico de resposta de frequência do EQ.

#### 2 PEAK HOLD

Se esse botão estiver ligado, o gráfico de resposta de frequência analisada manterá a indicação do nível de pico.

#### 3 Botão HOLD

Se esse botão estiver ligado, o gráfico de resposta de frequência indicará e manterá o resultado da análise de frequência.

#### 4 Campo BALLISTICS

- Botão BALLISTICS (balística)

Se esse botão estiver ligado, você poderá adicionar uma taxa de queda ao gráfico de resposta de frequência analisada.

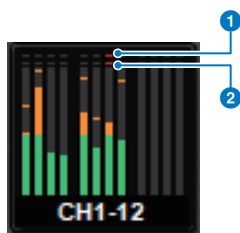
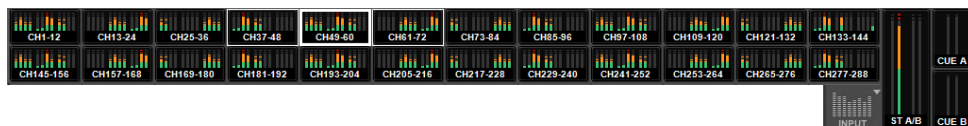
- Botão de alternância FAST/SLOW

Altera a taxa de queda de renderização do gráfico (FAST/SLOW).

# Meters

## Área de medidores

A área de medidores exibe vários medidores. Pressione qualquer parte da área de medidores para chamar a camada de atenuador correspondente no painel.



### 1 Indicador de corte $\Sigma$

Esse indicador acende quando está ocorrendo corte de sinal em algum ponto no canal.

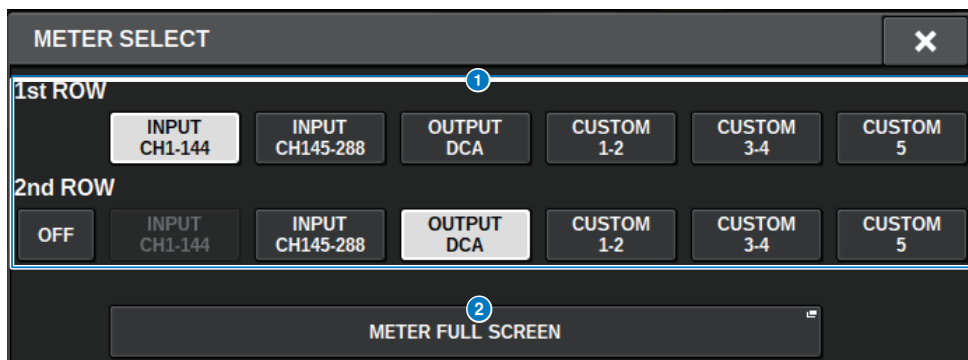
### 2 Indicador OVER

Acende para indicar que um sinal está sendo cortado no ponto do medidor no canal.

## OBSERVAÇÃO

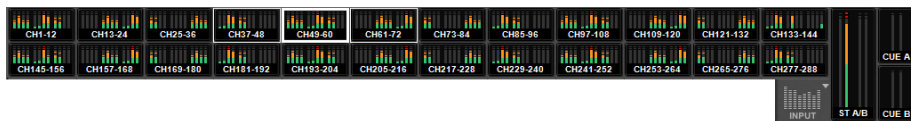
Use o campo METERING POINT para alternar o ponto do medidor.

Pressione o botão mostrado com um ícone no canto direito da barra de menus na área do medidor para alternar entre as janelas pop-up no visor.

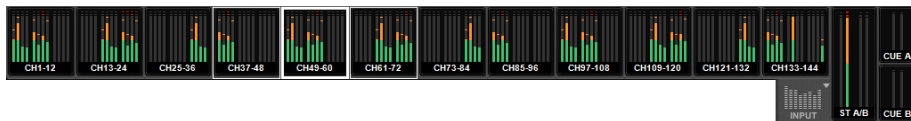


### 1 Botões de seleção do visor da área do medidor

Selecione um dos medidores mostrados nas linhas 1 e 2 da área do medidor.



Pressione OFF para exibir como uma única linha.



O número de canais para alterações de INPUT depende do sistema.

### 2 Botão METER FULL SCREEN

Exibe a tela METER (FULL SCREEN).

## OBSERVAÇÃO

- Pressione a seção CUE METER quando o sinal estiver ligado para limpar o indicador.
- Ao usar o modo surround, SURROUND A/B será exibido na posição MIX1-12 e o SURROUND CUE será exibido na posição CUE B.

## Operação da tela METER

Você pode carregar a tela METER (FULL SCREEN (tela cheia)) para exibir os níveis de entrada/saída de todos os canais na tela ou alternar entre os pontos de medidor (os locais onde o nível é detectado) nos medidores de nível.

### Guias

Use essas guias para alternar entre as telas INPUT METER, OUTPUT METER e DCA METER.



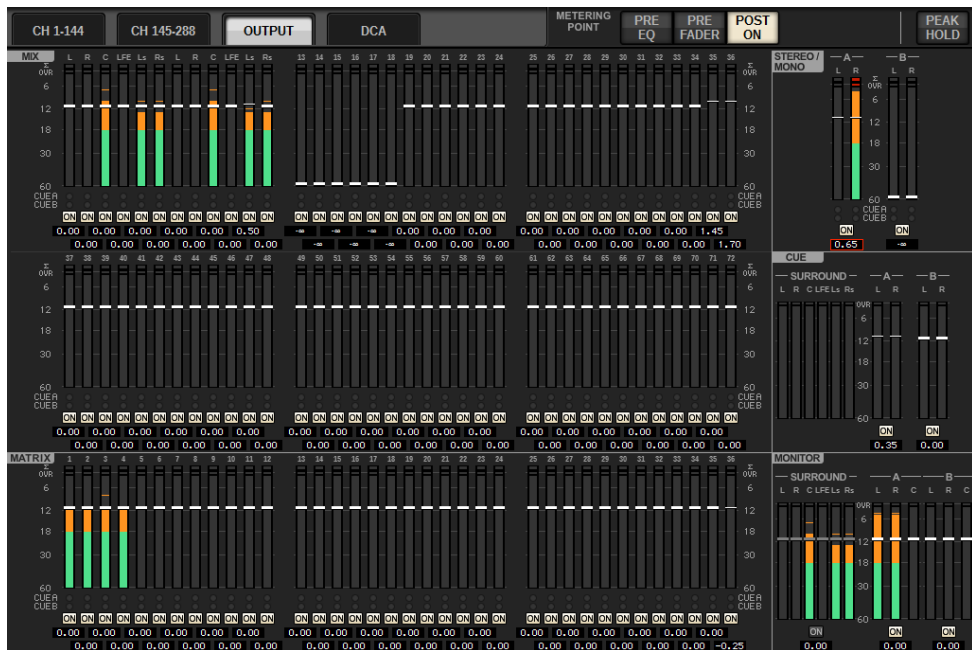
### Tela METER FULL SCREEN (INPUT)

Essa tela mostra os medidores canal de entrada, atenuadores e botões ON.



### Tela METER FULL SCREEN (OUTPUT)

Essa tela mostra os medidores de todos os canais de saída, STEREO A/B, CUE A/B e MONITOR A/B.

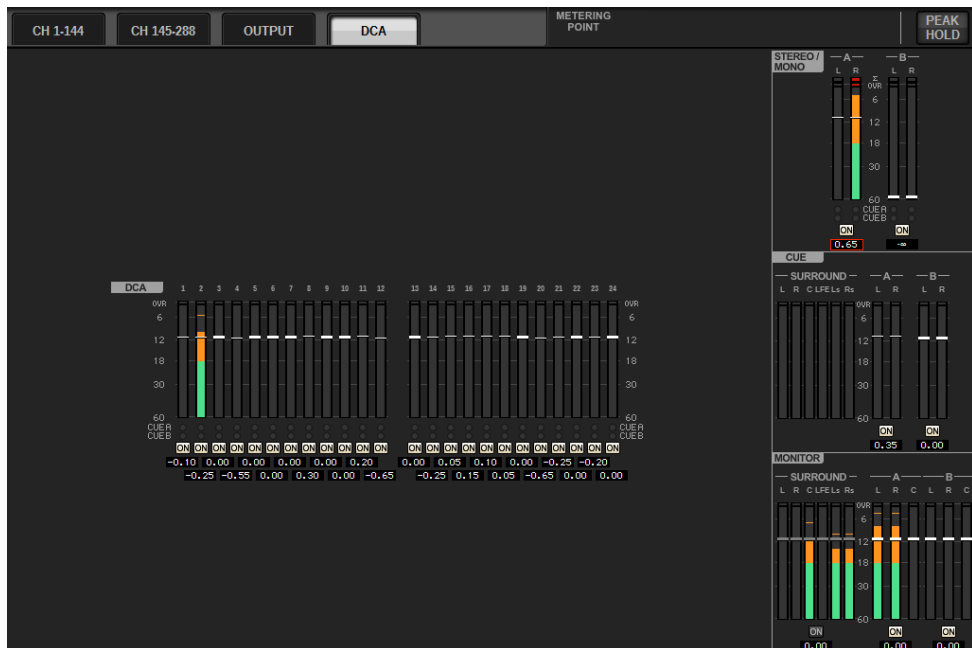


### OBSERVAÇÃO

Quando usar modo surround, SURROUND A/B será exibido em vez de MIX1-12, SURROUND CUE será exibido no canto esquerdo do CUE, e SURROUND MONITOR será exibido no canto esquerdo do MONITOR.

### Tela METER FULL SCREEN (DCA)

Essa tela mostra os medidores para DCA, STEREO A/B, CUE A/B e MONITOR A/B.

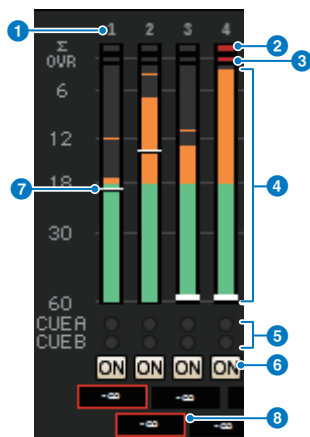


### OBSERVAÇÃO

Quando usar modo surround, SURROUND CUE será exibido no canto esquerdo do CUE e SURROUND MONITOR será exibido no canto esquerdo do MONITOR.

### Visor do nível do atenuador/medidor

Essa tela mostra os medidores e atenuadores de cada canal.



**1 Número do canal**

Indica o número do canal.

**2 Indicador de corte  $\Sigma$**

Esse indicador acende quando está ocorrendo corte de sinal em algum ponto no canal.

**3 Indicador OVER**

Acende para indicar que um sinal está sendo cortado no ponto do medidor no canal.

**4 Medidor**

Indica o nível de entrada ou saída do canal. Clique nele com o mouse para alternar os bancos de atenuadores.

**5 Indicadores CUE A/B**

Mostra o status do CUE.

**6 Indicadores ON**

Indica o status ligado/desligado do canal. Clique nos indicadores com o mouse para ativá-los ou desativá-los.

**7 Atenuador**

Indica o nível do canal, como uma posição do atenuador. Quando a tecla [ON] do canal estiver desligada, o atenuador ficará cinzento. Arraste com o mouse para ajustar o nível. Use CTRL+ clique para retornar ao valor padrão ou CTRL+SHIFT+ clique para definir o valor nominal.

**8 Nível do atenuador/nome do canal**

Indica o nível do canal, como um valor (in dB). Clique com o mouse para alternar entre o visor de nível do atenuador e o visor de nome do canal.

O status ISOLATE é indicado por uma caixa vermelha.

### OBSERVAÇÃO

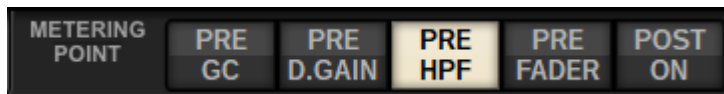
Toque em (ou clique) no banco de atenuador de 12 canais para chamar o nível de atenuador correspondente no painel.

### Campo METERING POINT

Selecione um dos pontos de medidor a seguir usados para a detecção de nível. Os pontos de medição para medidores de nível podem ser definidos de forma independente para canais de entrada e saída.

■ **Para o INPUT METER**

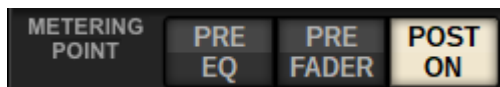
- PRE GC
- PRE D.GAIN
- PRE HPF
- PRE FADER
- POST ON



PRE CG é ativado quando o dispositivo interligado à entrada apresenta um GC. Se o canal não apresentar GC, o medidor indicará o valor PRE D. GAIN no ponto de medição PRE GC.

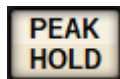
■ **Para o OUTPUT METER**

- PRE EQ
- PRE FADER
- POST ON



**Botão PEAK HOLD**

Quando esse botão estiver ativado, o nível de pico de cada medidor será mantido. Quando o botão estiver desligado, os níveis de pico serão apagados. A ativação/desativação do botão PEAK HOLD afetará o canal de entrada e de saída. Desative o botão para limpar o indicador de nível de pico que foi mantido anteriormente.



**OBSERVAÇÃO**

Você também pode atribuir a função de ativação/desativação do botão PEAK HOLD a uma tecla USER DEFINED.

# Parâmetro CH

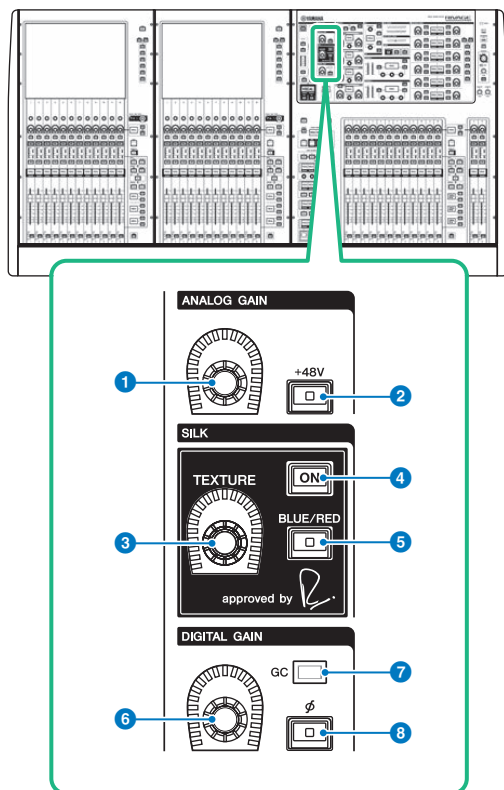
## Sobre GAIN/SILK

Aqui, você pode definir configurações para o HA (amplificador com cabeça) do canal de entrada, como o status ligado/desligado da alimentação phantom, o ganho, a fase e SILK.

Há três modos de controlar GAIN/SILK.

- “Controle de GAIN/SILK por meio da seção de Canal Selecionado (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7) ” (p.463)
- “Controle de GAIN/SILK por meio da tela OVERVIEW” (p.467)
- “Janela pop-up GAIN/SILK” (p.468)

## Controle de GAIN/SILK por meio da seção de Canal Selecionado (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)



Essa seção contém os itens a seguir.

- 1 Botão giratório [ANALOG GAIN]**  
Define o ganho analógico do amplificador com cabeça.
- 2 Tecla [+48V]**  
Liga e desliga a alimentação phantom (+48 V).
- 3 Botão giratório SILK [TEXTURE]**  
Ajusta a intensidade de processamento SILK.
- 4 Tecla SILK [ON]**

Ativa ou desativa o SILK. O processamento SILK pode ser aplicado apenas a canais específicos para ativar as partes correspondente na mixagem ou a todos os canais para dar mais profundidade e perspectiva à mixagem em geral.

**5 Tecla SILK [BLUE/RED]**

Alterna entre duas características do SILK (RED e BLUE): “BLUE” para dar solidez e potência e “RED” para energia efervescente.

**6 Botão giratório [DIGITAL GAIN]**

Define o ganho digital do canal.

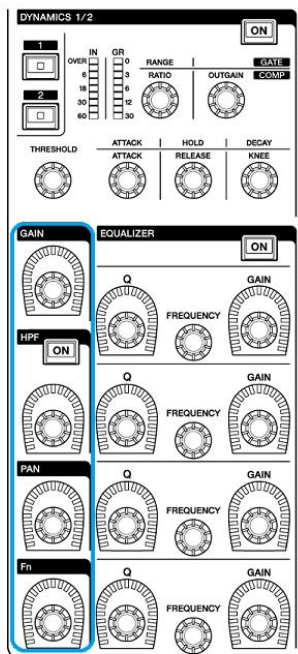
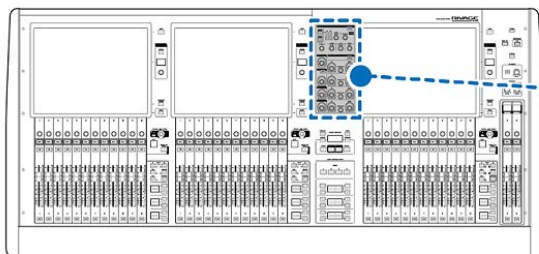
**7 Indicador GC**

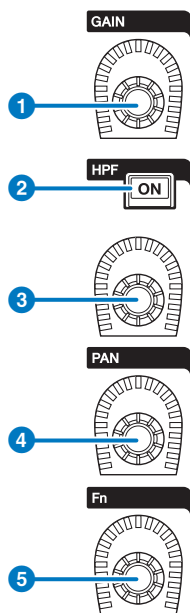
Acende-se quando GC (GAIN COMPENSATION) (compensação de ganho) está ligado.

**8 [Φ] Tecla de fase**

Reverte a fase do sinal de entrada.

## Controle de GAIN por meio da seção de Canal Selecionado (CS-R5)





**1 Botão giratório [GAIN]**

Controla o ganho digital ou analógico.

**2 Tecla HPF [ON]**

Ativa ou desativa o HPF.

**3 Botão giratório [HPF]**

Ajusta a frequência de corte do HPF.

**4 Botão giratório [PAN]**

Ajusta a panorâmica do sinal enviado para os barramentos estéreo.

**5 Botão giratório [Fn] (Function)**

Enquanto pressiona e mantém pressionado esse botão giratório, toque em um parâmetro para atribuir a função.

## Controle de GAIN/SILK por meio da tela OVERVIEW

### OBSERVAÇÃO

- O PAD será ativado ou desativado internamente quando o ganho do HA for ajustado entre +11 dB e +12 dB.
- Lembre-se que é possível haver ruído ao usar a alimentação phantom se houver diferença entre a impedância de saída Quente e Fria de um dispositivo externo ligado ao conector de entrada INPUT.
- O botão giratório ANALOG GAIN e o botão +48V estão habilitados para os conectores de entrada de um rack de E/S e para os conectores OMNI IN da superfície de controle.
- As configurações do HA também podem ser feitas na tela de configurações de parâmetros do SYSTEM CONFIG (“Edição dos parâmetros internos de cada componente” (p.259)).

- 1 Pressione a tecla [VIEW] para acessar a tela OVERVIEW.**
- 2 Selecione o canal que você deseja operar.**
- 3 Pressione o botão giratório ANALOG GAIN ou o campo SILK.**



A janela pop-up “Janela pop-up GAIN/SILK” (p.468) é exibida.

- 4 Use os botões de na tela e os codificadores de tela para definir configurações do HA.**
- 5 Edite as configurações SILK conforme necessário.**
- 6 Execute as mesmas operações para os outros canais de entrada, conforme desejado.**

Se você estiver visualizando a janela pop-up GAIN/SILK, também poderá usar as teclas [SEL] a fim de alternar o canal para edição.
- 7 Quando terminar de definir as configurações, pressione o símbolo X no canto superior direito da janela.**

## Janela pop-up GAIN/SILK



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Botão de seleção de canal**

Indica o canal. Pressione esse botão para selecionar o canal selecionado na tela. O ícone, o número e a cor do canal atual aparecem sobre o botão, e o nome do canal é exibido abaixo do botão.

**2 Visor de PATCH**

Exibe o status de patch do canal.

**3 Botão +48V**

Liga e desliga a alimentação phantom (+48V) do HA.

**4 Botão giratório A.GAIN (ganho analógico)**

Indica a configuração de ganho analógico do HA. Use o codificador de tela para ajustar o valor. Se a compensação de ganho estiver ligada, um indicador mostrará a posição de ganho analógico na ocasião em que a compensação de ganho foi ligada.

**5 Medidor do HA**

Exibe o nível (PRE GC) do sinal de entrada do HA.

**6 Botão SILK ON**

Ativa ou desativa o SILK.

**7 Botão de seleção BLUE/RED**

Alterna entre duas características do SILK (RED e BLUE): “BLUE” para dar solidez e potência e “RED” para energia efervescente.

8 **Botão giratório SILK [TEXTURE]**

Ajusta o parâmetro TEXTURE de SILK.

9 **Botão GC (GAIN COMPENSATION)**

Liga ou desliga a compensação de ganho do canal.

10 **Indicador HPF (filtro passa-altas)**

Indica o status ligado/desligado do filtro passa-altas para cada porta.

11 **Botão giratório D.GAIN**

Indica a configuração de ganho digital. Use o codificador de tela para ajustar o valor.

12 **Medidor (entrada de canal)**

Esse medidor indica o nível após a passagem pelo GC (antes de D.GAIN).

13 **Medidor (ganho pós-digital)**

Esse medidor indica o nível após a passagem pelo ganho digital.

14  **Botão de fase**

Inverte a fase do sinal de entrada.

15 **Botão GANG**

Isso é mostrado somente no caso de estéreo. Se esse botão estiver ligado, a diferença no ganho analógico LR será mantida à medida que o valor mudar. O mesmo se aplica ao ganho digital.

## Controle de GAIN/SILK por meio da tela SELECTED CHANNEL VIEW

- 1** Pressione a tecla [VIEW] para acessar a tela SELECTED CHANNEL VIEW.
- 2** Selecione o canal que você deseja operar.
- 3** Pressione o botão giratório ANALOG GAIN, o botão giratório SILK [TEXTURE] ou o botão giratório DIGITAL GAIN para abrir a janela pop-up GAIN/SILK” (p.468).



Botão ANALOG GAIN na tela SELECTED CHANNEL VIEW

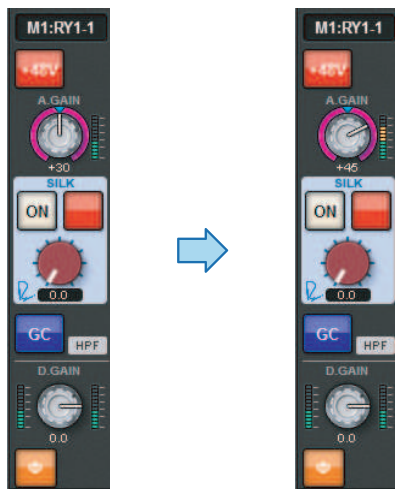
Botão SILK [TEXTURE] na tela SELECTED CHANNEL VIEW

Botão DIGITAL GAIN na tela SELECTED CHANNEL VIEW



## Nível de sinal que flui na rede TWINLANE quando a compensação de ganho está ligada

Se a compensação de ganho estiver ligada, alterar o ganho analógico fará com que o sinal que está sendo emitido à rede TWINLANE seja compensado por um valor igual e oposto ao da alteração no ganho analógico. Isso significa que o sinal na rede de áudio será compensado até um nível consistente no domínio digital. Por exemplo, se o valor de ganho analógico estiver definido como +30 dB e você ativar a compensação de ganho, aumentar o ganho analógico para +45 dB aplicará -15 dB de compensação à rede de áudio, fazendo com que o sinal seja enviado a um nível de +30 dB.



Quando uma única unidade de rack de E/S é compartilhada pelo console FOH e pelo console do monitor, mesmo que o ganho analógico seja alterado no console FOH, o sinal que circula na rede de áudio permanecerá no mesmo nível. Portanto, o nível de entrada para o console do monitor não será afetado. É importante notar que, se o ganho analógico aumentar excessivamente, de modo que o sinal após o GC fique distorcido, você deverá desligar temporariamente a compensação de ganho, reajustar o nível de entrada corretamente e, em seguida, religar a compensação de ganho. Se você reduzir o ganho analógico enquanto a compensação de ganho ainda estiver ativada, ela operará de forma a reforçar o sinal na rede de áudio com base no mesmo valor. Portanto, o sinal ainda será distorcido.

## Sobre EQ

O RIVAGE PM10 apresenta um EQ de canal totalmente paramétrico (4 bandas para entrada e 8 bandas para saída). Ele inclui os seguintes recursos:

- O EQ pode ser usado em todos os canais de entrada e de saída.
- Filtros passa altas/baixas são independentes do EQ e podem ser usados em canais de entrada ou canais de saída.
- Você pode armazenar e alternar entre dois conjuntos (A/B) de configurações de parâmetros.
- O parâmetro FREQUENCY de cada banda pode ser definido em etapas de 1/24 de oitava.
- Duas bandas podem ser alteradas para L SHELL (degrau de graves) e H SHELL (degrau de agudos).

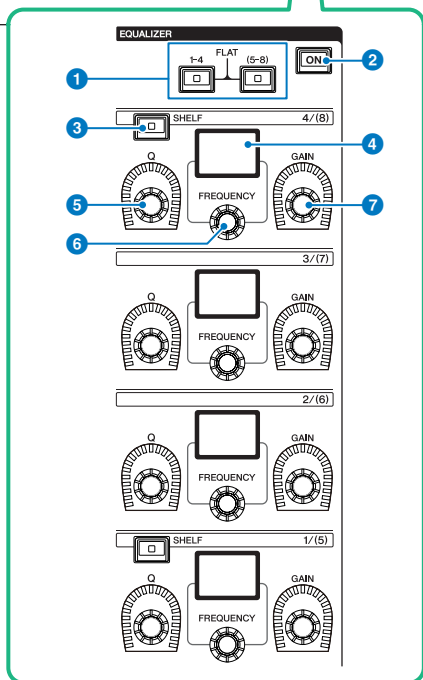
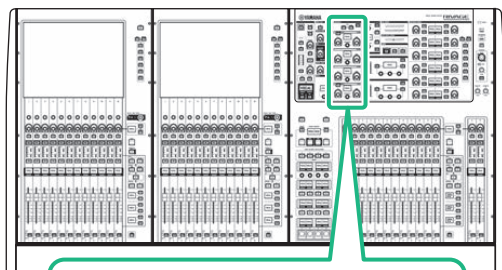
Entre os tipos de EQ disponíveis estão:

<b>PRECISE</b>	Este EQ busca precisão e controlabilidade máximas. Ele permite ajustar o ponto de destino com precisão e atende de maneira flexível a diversos requisitos da elaboração do som. Os filtros de degraus baixo/alto contam com um parâmetro "Q", que permite ajustar as características da compressão.
<b>AGGRESSIVE</b>	Este EQ é musical e efetivo. Ele permite adicionar uma margem criativa e eficiente, além de funcionar como uma ferramenta eficiente de expressão artística.
<b>SMOOTH</b>	Este EQ se concentra em qualidades de um som suave. Ele contribui para um som natural sem alterar a atmosfera do original.
<b>LEGACY</b>	Este é um EQ padrão equipado com muitos dos mixers digitais legados da Yamaha, como o PM1D e o PM5D.

Há três modos de controlar o EQ.

- Controle do EQ por meio da seção Selected Channel
- “Controle do EQ por meio da tela OVERVIEW” (p.479)
- “Controle de um EQ por meio da tela SELECTED CHANNEL VIEW” (p.480)

## Seção EQUALIZER (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)



**1 Teclas EQUALIZER [1-4]/[(5-8)]**

Alternam entre as bandas do equalizador para o qual você deseja definir as configurações. Pressionando as teclas [1-4] e [5-8] simultaneamente, você definirá o ganho para todas as bandas como 0 (FLAT).

**2 Tecla EQUALIZER [ON]**

Liga ou desliga o equalizador.

**3 Tecla EQUALIZER [SHELF]**

Muda o filtro de pico para o filtro de realce.

**4 Visor**

Indica o parâmetro EQUALIZER selecionado.

Parâmetro CH > Seção EQUALIZER (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)

- 5 **Botão giratório EQUALIZER [Q]**  
Especifica o valor de Q.
- 6 **Botão giratório EQUALIZER [FREQUENCY]**  
Define a frequência.
- 7 **Botão giratório EQUALIZER [GAIN]**  
Define o ganho.

## Controle do EQ por meio da seção de Canal Selecionado (CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)

### **1** **Selecione o canal que você deseja operar.**

Um EQ de quatro bandas (HIGH, HIGH MID, LOW MID, LOW) é fornecido em todos os canais de entrada. Um EQ de oito bandas é fornecido em todos os canais de saída. (O controle é dividido em grupos de [1-4] e [5-8] de quatro bandas de cada.)

### **2** **Se você tiver selecionado um canal de saída na etapa 1, use as teclas [1-4]/[(5-8)] na seção Selected Channel para selecionar o grupo [1-4]/[(5-8)] de quatro bandas.**

### **3** **Use o botão giratório [Q] (seção EQUALIZER 5), o botão giratório [FREQUENCY] (seção EQUALIZER 6) e o botão giratório [GAIN] (seção EQUALIZER 7) para cada banda na Seção do canal selecionado para definir Q, a frequência central e o ganho de cada banda.**

#### **OBSERVAÇÃO**

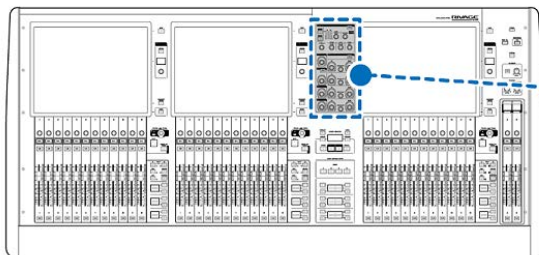
- Pressionar os botões giratórios [FREQUENCY] e [GAIN] simultaneamente permite ignorar a banda correspondente.
- Pressionar os botões giratórios [Q] e [GAIN] simultaneamente permite redefinir o reforço/corte da quantidade de banda para 0 dB.
- Se desejar usar a banda LOW como um EQ do tipo realce, pressione o botão giratório [Q] e o botão giratório [FREQUENCY] da banda 1 simultaneamente. Se desejar usar a banda HIGH como um EQ do tipo realce para canais de entrada, pressione o botão giratório [Q] e o botão giratório [FREQUENCY] da banda 4 simultaneamente. Para os canais de saída, pressione o botão giratório [Q] e o botão giratório [FREQUENCY] da banda 8 simultaneamente.

### **4** **Se você quiser restaurar o EQ do canal atualmente operado para um estado bemol, pressione simultaneamente as teclas [1-4] e [(5-8)] na seção Selected Channel.**

Quando você pressionar essas duas teclas ao mesmo tempo, a intensidade de reforço/corte de todas as bandas será redefinida para 0 dB.

### **5** **Se quiser usar a banda HIGH ou LOW como um EQ do tipo degrau, ligue a tecla [SHELF] para a banda correspondente.**

# EQUALIZER(CS-R5, CS-R3)



**DYNAMICS 1/2**  ON

**1**  OVER  IN  OR  GATE  COMP

0 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40

RANGE RATIO OUTGAIN

**2**

THRESHOLD ATTACK HOLD RELEASE DECAY

**GAIN**  ON

**EQUALIZER**  ON

HPF  ON

PAN  ON

Fri  ON

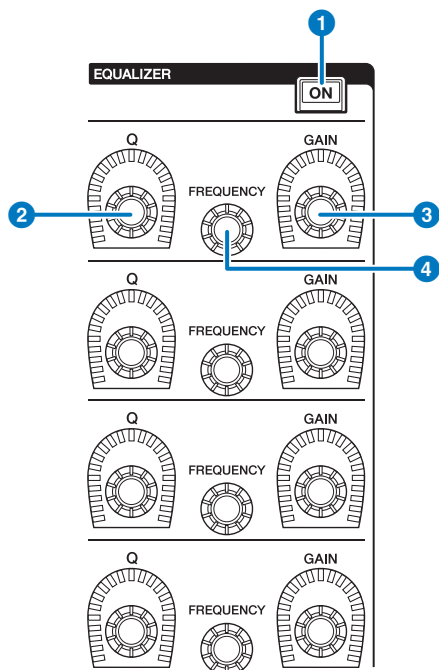
Q FREQUENCY GAIN

Q FREQUENCY GAIN

Q FREQUENCY GAIN

Q FREQUENCY GAIN

Q FREQUENCY GAIN



- 1 Tecla EQUALIZER [ON]**  
Liga ou desliga o equalizador.
- 2 Botão giratório EQUALIZER [Q]**  
Especifica o valor de Q.
- 3 Botões giratórios EQUALIZER [GAIN]**  
Ajustam o ganho.
- 4 Botões giratórios EQUALIZER [FREQUENCY]**  
Ajustam a frequência.

## Controle do EQ por meio da Seção do canal selecionado (CS-R5, CS-R3)

### 1 **Selecione o canal que você deseja operar.**

Um EQ de quatro bandas (HIGH, HIGH MID, LOW MID, LOW) é fornecido em todos os canais de entrada. Um EQ de oito bandas é fornecido em todos os canais de saída. (O controle é dividido em grupos de [1–4] e [5–8] de quatro bandas de cada.)

### 2 **Use o botão giratório [Q] (seção EQUALIZER ②), o botão giratório [FREQUENCY] (seção EQUALIZER ④) e o botão giratório [GAIN] (seção EQUALIZER ③) para cada banda na Seção do canal selecionado para definir Q, a frequência central e o ganho de cada banda.**

#### **OBSERVAÇÃO**

- Pressionar os botões giratórios [FREQUENCY] e [GAIN] simultaneamente permite ignorar a banda correspondente.
- Pressionar os botões giratórios [Q] e [GAIN] simultaneamente permite redefinir o reforço/corte da quantidade de banda para 0 dB.
- Se desejar usar a banda LOW como um EQ do tipo realce, pressione o botão giratório [Q] e o botão giratório [FREQUENCY] da banda 1 simultaneamente. Se desejar usar a banda HIGH como um EQ do tipo realce para canais de entrada, pressione o botão giratório [Q] e o botão giratório [FREQUENCY] da banda 4 simultaneamente. Para os canais de saída, pressione o botão giratório [Q] e o botão giratório [FREQUENCY] da banda 8 simultaneamente.

## Controle do EQ por meio da tela OVERVIEW

### 1 Pressione a tecla [VIEW] para acessar a tela OVERVIEW.

O campo EQ mostra a resposta do EQ.



Tela OVERVIEW

Campo EQ

### 2 Selecione o canal que você deseja operar.

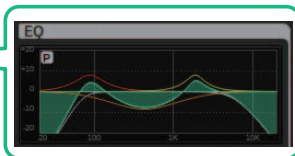
### 3 Pressione o campo EQ.

A janela pop-up EQ (1 canal) é exibida, você poderá ajustar todos os parâmetros de EQ.

### 4 Use o codificador de tela correspondente ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para ajustar os parâmetros de EQ.

## Controle de um EQ por meio da tela SELECTED CHANNEL VIEW

- 1** Pressione a tecla [VIEW] para acessar a tela SELECTED CHANNEL VIEW.



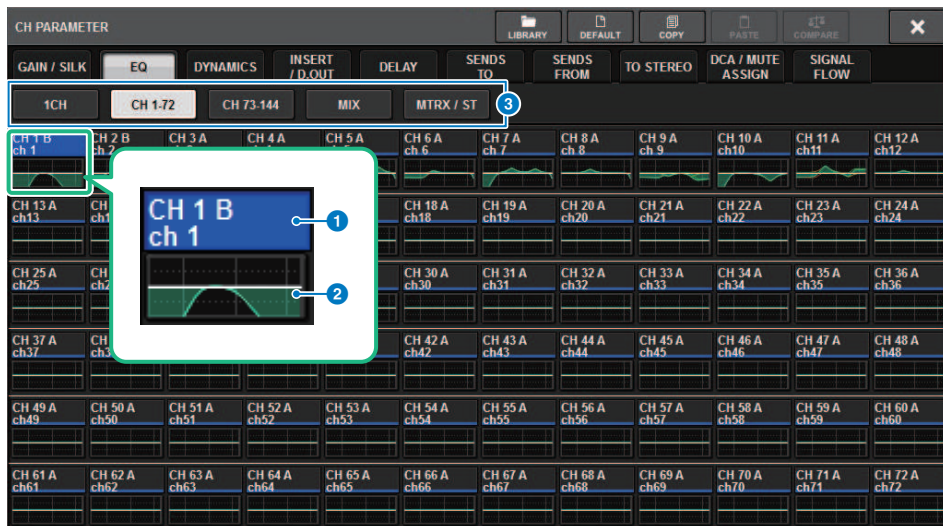
Campo EQ graph (gráfico de EQ)

Tela SELECTED CHANNEL VIEW

- 2** Seleccione o canal que você deseja operar.
- 3** Pressione o botão EQ para acessar a janela pop-up EQ.
- 4** Use o codificador de tela correspondente ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para ajustar os parâmetros de EQ.

## Janela pop-up de EQ (CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST)

Essa janela exibe os canais de entrada (ou de saída) correspondentes simultaneamente. Essa página se destina apenas à exibição e não permite que os parâmetros sejam editados. Ela é útil quando você precisa verificar rapidamente as várias configurações de EQ ou quando deseja copiá-las e colá-las entre canais distantes.



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão de seleção de canal

Permitem selecionar o canal que você deseja operar. O ícone, o número, o nome e a cor do canal atual aparecem no botão.

### 2 Gráfico de EQ

Esse campo indica graficamente a resposta aproximada do EQ/filtro.

### 3 Guias

Use essas guias para selecionar um canal que você deseje visualizar na tela.

## Janela pop-up EQ (1 canal)

Essa janela permite editar todos os parâmetros de EQ do canal atualmente selecionado. Isso será conveniente se você desejar definir configurações de EQ detalhadas para um canal específico.

### Canais de entrada



## Canais de saída



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botão HPF ON/OFF**  
Ativa ou desativa o HPF.
- 2 Botão giratório HPF FREQUENCY**  
Indica a frequência de corte do HPF. Use o codificador de tela para ajustar o valor.
- 3 Botão de seleção do tipo de HPF**  
Permite definir a atenuação do HPF por oitava como -6 dB/oit, -12 dB/oit, -18 dB/oit ou -24 dB/oit.
- 4 Botão LPF ON/OFF**  
Ativa ou desativa o LPF.
- 5 Botão giratório LPF FREQUENCY**  
Indica a frequência de corte do LPF. Use o codificador de tela para ajustar o valor.
- 6 Botão de seleção do tipo de LPF**  
Permite definir a atenuação do LPF por oitava como -6 dB/oit ou -12 dB/oit.
- 7 Botão de seleção do tipo EQ**  
Altera o tipo de EQ para PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH ou LEGACY.
- 8 Botões de alternância A/B**  
Permitem alternar entre A e B como o destino do armazenamento para os parâmetros de EQ.

**9 Botão EQ FLAT**

Pressione esse botão para redefinir os parâmetros GAIN (ganho) de todas as bandas de EQ como 0 dB.

**10 Botão EQ**

Pressione esse botão para exibir o gráfico de EQ.

**11 Botão RTA**

Se esse botão estiver ligado, um gráfico de análise de frequência semi-opaco do sinal de entrada processado pelo EQ ficará sobreposto sobre o gráfico de resposta de frequência do EQ.

**12 Gráfico de EQ**

Exibe os valores dos parâmetros para o EQ e os filtros.

**13 PEAK HOLD**

O gráfico de resposta de frequência mantém a indicação de nível de pico.

**14 Botão HOLD**

Se esse botão estiver ligado, o gráfico do RTA continuará a ser exibido.

**15 Campo BALLISTICS**

• **Botão BALLISTICS**

Ao ativar esse botão, você poderá adicionar uma taxa de queda ao gráfico.

• **Botão de alternância FAST/SLOW**

Altera a taxa de queda de renderização do gráfico (FAST/SLOW).

**16 Botão EQ ON/OFF**

Ativa ou desativa o EQ.

**17 Medidores de nível EQ IN/OUT**

Indicam o nível de pico dos sinais antes e depois do EQ. No caso de um canal estéreo, esses medidores indicam o nível dos canais L (E) e R (D).

**18 Botão LOW SHELIVING ON/OFF**

Ligue esse botão para alternar a banda LOW para um filtro do tipo degrau.

**19 Botão HIGH SHELIVING ON/OFF**

Ligue esse botão para alternar a banda HIGH para um filtro do tipo degrau.

**20 Botão BYPASS**

Ignora temporariamente o EQ.

**21 Botões giratórios de configuração de parâmetros do EQ**

Indicam os parâmetros Q, FREQUENCY (frequência) e GAIN para as bandas LOW (baixos), LOW MID (médio-graves), HIGH MID (médio-agudos) e HIGH (agudos). Pressione esse botão para poder usar o codificador de tela para ajustar o valor.

**22 Guias**

Use essas guias para selecionar um canal que você deseje visualizar na tela.

**23 Botão LIBRARY**

Pressione esse botão para abrir a janela de biblioteca do EQ.

## Parâmetro CH > Janela pop-up EQ (1 canal)

### 24 **Botão DEFAULT (padrão)**

Pressione esse botão para redefinir todos os parâmetros de EQ/filtro como os valores iniciais.

### 25 **Botão COPY**

Copia as configurações de parâmetros do EQ armazenadas no banco (selecionadas com os botões de alternância A/B) para a memória buffer.

### 26 **Botão PASTE**

Pressione este botão para colar as configurações copiadas na memória buffer para o EQ do banco atualmente selecionado. Se dados válidos não tiverem sido copiados na memória buffer, você não poderá colá-los.

### 27 **Botão COMPARE (comparar)**

Pressione esse botão para alternar e comparar as configurações armazenadas na memória buffer e as configurações atualmente selecionadas. Se dados válidos não tiverem sido armazenados na memória buffer, você não poderá compará-los.

### 28 **Botão Touch EQ**

Pressione para ampliar o gráfico de EQ e toque para ajustar os parâmetros de EQ.

## Tela sensível ao toque EQ

Essa tela permite ajustar os parâmetros do EQ deslizando seus dedos no painel sensível ao toque.

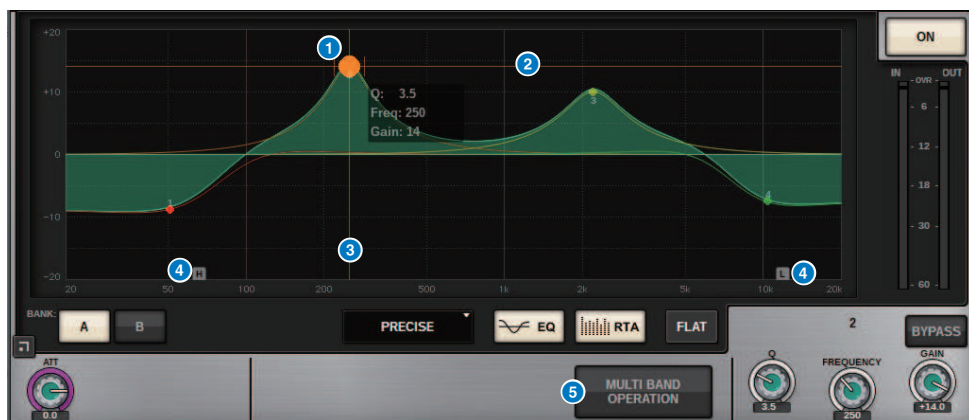
### Operações realizadas por toque

Esta seção explica as operações de EQ que você pode fazer tocando na tela touch EQ.

Use as operações de várias bandas para ajustar os parâmetros de várias bandas ao mesmo tempo.

**-Banda de reforço:** Uma banda configurada na área de reforço (a região acima de 0 dB) você pode alterar o valor de reforço da banda usando a função de várias bandas ou as operações de multitoque.

**-Banda de recorte:** Uma banda configurada na área de recorte (a região abaixo de 0 dB). Você pode alterar o valor de recorte da banda usando a função de várias bandas ou as operações de multitoque.



### Controle de um único dedo

#### 1 Pico da banda selecionada

Use o dedo para arrastar o pico da banda para ajustar a frequência ou o ganho da banda.

Toque duas vezes no círculo sólido para redefinir o ganho.

Se os círculos sólidos de várias bandas estiverem sobrepostos, ao tocar na seleção ela será alterada.

#### 2 Eixo G

Arraste para bloquear o valor da frequência e ajuste o ganho.

#### 3 Eixo F

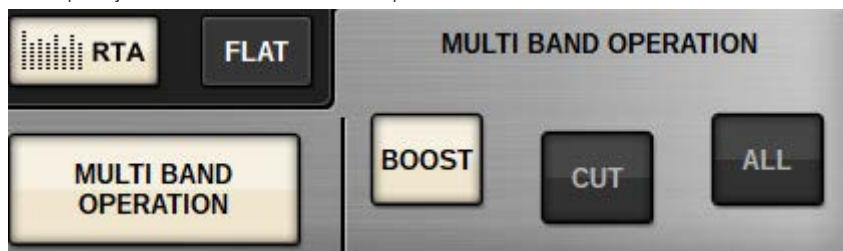
Arraste para bloquear o valor do ganho e ajuste a frequência.

#### 4 HPF/LPF

Arraste para ajustar a frequência. Toque duas vezes para ativar/desativar.

## 5 OPERAÇÃO DE VÁRIAS BANDAS

Ative-o para ajustar várias bandas ao mesmo tempo.



- **BOOST**

Quando essa opção estiver selecionada, você poderá ampliar ou reduzir o valor de reforço para que todas as bandas sejam reforçadas, arrastando a banda de reforço para deslizá-la com o dedo para cima ou para baixo.

- **CUT**

Quando essa opção estiver selecionada, você poderá ampliar ou atenuar o valor de recorte para que todas as bandas sejam recortadas, arrastando a banda de recorte para deslizá-la com o dedo para cima ou para baixo.

- **ALL**

Quando essa opção estiver selecionada, você poderá ampliar ou reduzir o ajuste de ganho para que todas as bandas sejam arrastadas, deslizando-as com o dedo no gráfico EQ para cima ou para baixo.

### Operações multitoque (somente para CS-R5)

- **PINCH**

Aperte para ajustar as configurações de Q da banda selecionada.

- **BOOST**

Ao tocar sobre uma área acima de 0 dB com três dedos e arrastá-la, deslizando-a para cima ou para baixo, você poderá ampliar ou reduzir o valor de reforço para que todas as bandas sejam reforçadas.

- **CUT**

Ao tocar sobre uma área abaixo de 0 dB com três dedos e arrastá-la, deslizando-a para cima ou para baixo, você poderá ampliar ou atenuar o valor de recorte para que todas as bandas sejam recortadas.

- **EXPAND**

Quando essa opção for ativada, você poderá ampliar ou reduzir o ajuste de ganho de todas as bandas, tocando sobre essa área com quatro dedos e deslizando-as para cima ou para baixo. Como alternativa, você pode tocar e apertar ambos os lados da linha 0 dB com três dedos para obter o mesmo efeito.

## Sobre DYNAMICS

Os canais de entrada possuem dois processadores dinâmicos: Dynamics 1 e Dynamics 2. Os canais de saída possuem um processador dinâmico. Incluem os seguintes recursos:

- Você pode atribuir uma função dinâmica entre seis tipos, incluindo GATE e COMP.
- Você pode armazenar dois conjuntos (A/B) de configurações de parâmetros.
- Você pode usar as funções de copiar, colar e biblioteca de parâmetros para Dynamics 1 e Dynamics 2 individualmente.
- Os sinais de entrada de inserção podem ser selecionados de outros canais de entrada ou saída, ou de patches de entrada.

Os tipos de dinâmica disponíveis incluem:

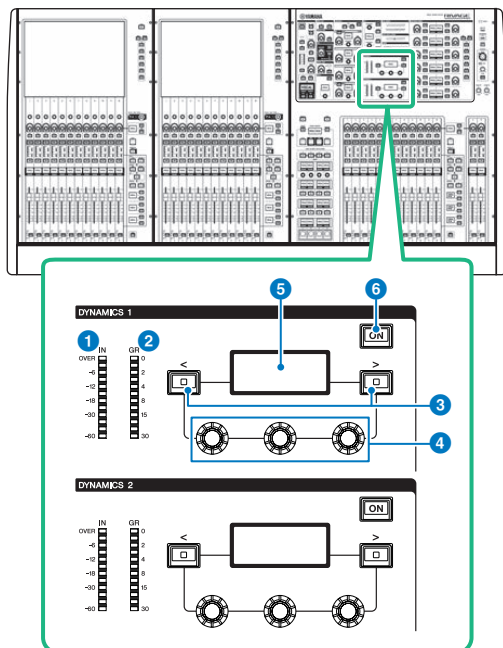
<b>LEGACY COMP</b>	É um compressor padrão que foi equipado com muitos mixers digitais legados da Yamaha, como PM1D e PM5D.
<b>COMP 260</b>	É um compressor do tipo analógico baseado na tecnologia VCM (Virtual Circuitry Modeling) da Yamaha. Emula as características dos compressores e limitadores de meados da década de 1970, que hoje são um padrão para reforço de som ao vivo. Esse compressor modelou fielmente o circuito VCA (Voltage Controlled Amplifier) e o circuito de detecção RMS (Root Mean Square). A curva de compressão (Joelho) pode ser definida como Hard, Medium ou Soft. O tempo de ataque e o tempo de liberação são variáveis. As configurações predefinidas recriam o valor fixo dos primeiros modelos legados. Desenvolvidos sob a supervisão dos principais engenheiros da SR, os efeitos dos parâmetros foram otimizados para reforço de som ao vivo.
<b>GATE</b>	Esse tipo de dinâmica reduz a saída em um valor fixo (RANGE) quando um sinal menor que o nível THRESHOLD é recebido.
<b>DE-ESSER</b>	Esse tipo de dinâmica detecta apenas as sibilantes e outras consoantes de alta frequência do vocal e comprime sua largura de banda.
<b>EXPANDER</b>	Esse tipo de dinâmica reduz a saída em uma proporção fixa (RATIO) quando um sinal menor que o nível THRESHOLD é recebido. DUCKING Esse tipo de dinâmica reduz a saída em um valor fixo (RANGE) quando um sinal maior que o nível THRESHOLD é recebido. É eficaz para diminuir o nível de volume da música de fundo usando o sinal KEY IN SOURCE.
<b>DUCKING</b>	Esse tipo de dinâmica reduz a saída em um valor fixo (RANGE) quando um sinal maior que o nível THRESHOLD é recebido. É eficaz para diminuir o nível de volume da música de fundo usando o sinal KEY IN SOURCE.
<b>FET LIMITER *1</b>	Modela um compressor/limitador FET usado por padrão em estúdios. Como THRESHOLD é fixado internamente, a quantidade de compactação aplicada é ajustada por meio do nível INPUT.
<b>DIODE BRIDGE COMP *1</b>	Modela um compressor que usa uma ponte de diodos.

\*1 Não pode ser selecionado para o canal de entrada Dynamics 1.

Existem três maneiras de controlar os processadores dinâmicos.

- “Controle de um processador de dinâmica por meio da seção de Canal Selecionado” (p.490)
- “Controle de um processador de dinâmica por meio da tela OVERVIEW” (p.491)
- “Controle de um processador de dinâmica por meio da tela SELECTED CHANNEL VIEW” (p.493)

## Seção DYNAMICS



- 1 LED DYNAMICS 1/2 IN**  
Indica o nível de entrada da dinâmica.
- 2 LED DYNAMICS 1/2 GR**  
Indica a quantidade de redução de ganho de dinâmica.
- 3 Teclas DYNAMICS 1/2 [<|/|>]**  
Mudam os parâmetros indicados no visor DYNAMICS (dinâmica).
- 4 Botões giratórios de configuração DYNAMICS 1/2**  
Definem os parâmetros indicados no visor DYNAMICS.
- 5 Visor DYNAMICS 1/2**  
Indica os parâmetros de dinâmica.
- 6 Tecla DYNAMICS 1/2 [ON]**  
Liga ou desliga a dinâmica.

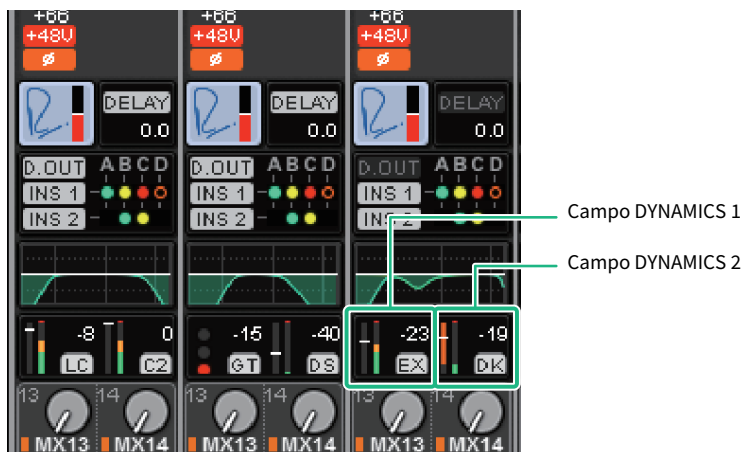
## Controle de um processador de dinâmica por meio da seção de Canal Selecionado

- 1 Use uma tecla [SEL] para selecionar o canal que deseja controlar.**
- 2 Ligue a dinâmica tecla DYNAMICS 1/2 [ON] na seção Selected Channel.**
- 3 Use as teclas DYNAMICS 1/2 [<]/[>] para selecionar o parâmetro que você deseja ajustar.**
- 4 Use os botões giratórios DYNAMICS 1/2 para ajustar o parâmetro correspondente.**

## Controle de um processador de dinâmica por meio da tela OVERVIEW

### 1 Pressione a tecla [VIEW] para acessar a tela OVERVIEW.

O campo DYNAMICS 1/2 exibe o status ligado/desligado do processador de dinâmica e a quantidade de redução de ganho.



### 2 Selecione o canal que você deseja operar.

### 3 Pressione o campo DYNAMICS 1/2 para acessar a janela pop-up DYNAMICS 1/2.

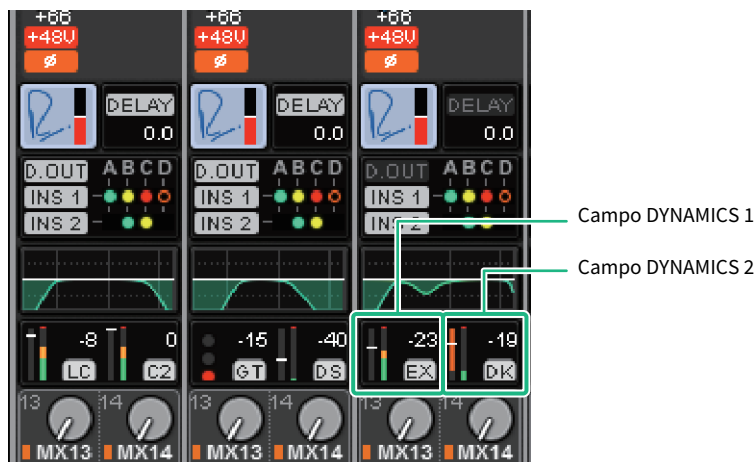
Na janela pop-up DYNAMICS 1/2, você pode editar a configuração de dinâmica e ativar ou desativar o processador.

### 4 Pressione o botão DYNAMICS ON para ajustar as configurações de dinâmica.

#### OBSERVAÇÃO

Mesmo quando a janela pop-up DYNAMICS 1/2 é exibida, você pode usar os botões giratórios na seção Selected Channel para controlar a dinâmica.

## Campos de dinâmica



Esses campos incluem os itens a seguir.



### 1 Medidores de nível IN/OUT de dinâmica

Esse gráfico de barras verde mostra o nível do sinal antes de passar pelo processamento dinâmico.

### 2 Medidor GR

Esse gráfico de barras laranja indica a quantidade de redução de ganho produzida pelo processador dinâmico.

### 3 Tipo de processador de dinâmica

Indica o nome abreviado do tipo de processador dinâmico atualmente selecionado.

Exibe o status ativado/desativado do Dynamics.

### 4 Limite

A linha horizontal indica o valor limite atualmente especificado e sua posição aproximada no medidor GR.

## Controle de um processador de dinâmica por meio da tela SELECTED CHANNEL VIEW

- 1** Pressione a tecla [VIEW] para acessar a tela SELECTED CHANNEL VIEW.



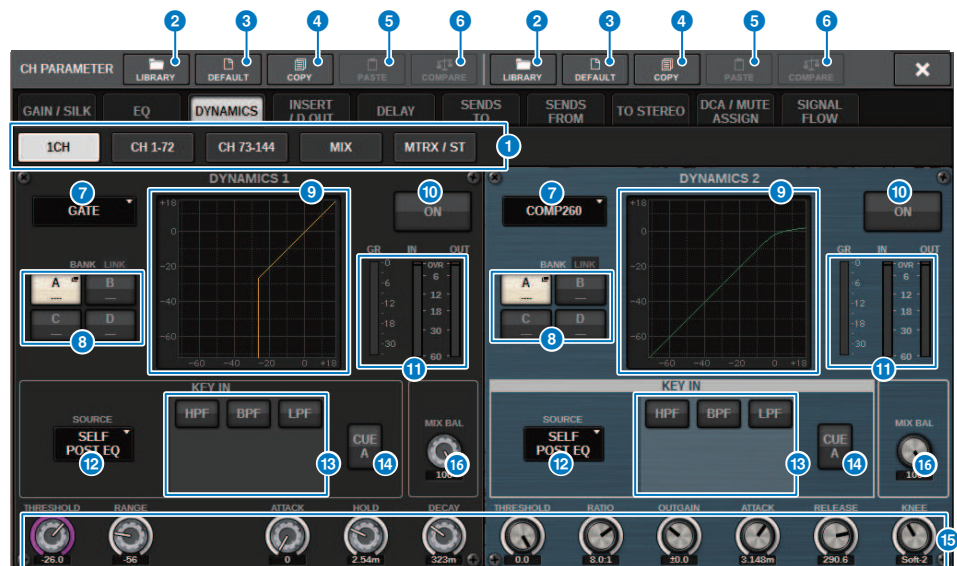
Tela SELECTED CHANNEL VIEW

Campo DYNAMICS

- 2** Seleção o canal que você deseja operar.
- 3** Pressione o campo DYNAMICS para acessar a janela pop-up DYNAMICS 1/2.
- 4** Use o codificador de tela correspondente ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para ajustar os parâmetros de EQ.

## Janela pop-up DYNAMICS 1/2 (1CH)

Todos os parâmetros de dinâmica podem ser visualizados e editados. Isso será conveniente quando você quiser definir configurações detalhadas da dinâmica para um canal específico.



### 1 Guias

Use essas guias para selecionar um canal que você deseje visualizar na tela.

### 2 Botão LIBRARY

Pressione este botão para abrir a janela da biblioteca DYNAMICS.

### 3 Botão DEFAULT (padrão)

Pressione esse botão para redefinir todos os parâmetros de dinâmica como os valores iniciais.

### 4 Botão COPY

Copia as configurações dos parâmetros de dinâmica armazenados no banco (selecionados por meio dos botões de alternância A/B) para a memória buffer.

### 5 Botão PASTE

Pressione esse botão para colar as configurações que foram copiadas na memória buffer na dinâmica do banco atualmente selecionado. Se dados válidos não tiverem sido copiados na memória buffer, você não poderá colá-los.

### OBSERVAÇÃO

Você pode copiar e colar os parâmetros entre DYNAMICS1 e Dynamics 2.

### 6 Botão COMPARE (comparar)

Pressione esse botão para alternar e comparar as configurações armazenadas na memória buffer e as configurações atualmente selecionadas. Se dados válidos não tiverem sido armazenados na memória buffer, você não poderá compará-los.

**7 Botão de troca do tipo de processador dinâmico**

Permite selecionar o tipo de processador dinâmico entre os seguintes: LEGACY COMP, COMP260, GATE, DE-ESSER, EXPANDER, DUCKING, FET LIMITER, DIODE BRIDGE COMP.

**8 Botões de alternância A/B**

Permitem alternar entre A e B como o destino do armazenamento para os parâmetros de dinâmica.

**9 Gráfico dinâmico**

Exibe a resposta de entrada/saída dos processadores dinâmicos.

**10 Botão DYNAMICS ON/OFF**

Ativa ou desativa o processador dinâmico.

**11 Medidores de nível Dynamics IN/OUT, medidor GR**

Esses medidores indicam o nível de pico dos sinais antes ou depois do processamento da dinâmica, e a quantidade de redução de ganho. No caso de um canal estéreo, esses medidores indicam o nível dos canais L e R.

**12 Botão de seleção KEY IN SOURCE**

permite selecionar um dos seguintes como o sinal de entrada de inserção que acionará o processamento dinâmico.

- **SELF PRE EQ** .....O sinal do pré-equalizador do mesmo canal
- **SELF POST EQ** .....O sinal do pós-equalizador do mesmo canal
- **OTHER PRE EQ** .....O sinal imediatamente após o EQ de outros canais de entrada ou saída. Pressione esse botão para exibir uma janela onde você pode selecionar um sinal.
- **DIRECT INPUT** .....Pressione esse botão para exibir a janela INPUT PATCH que permite selecionar o sinal de entrada de inserção.

**13 Campo KEY IN FILTER (Essa área não aparecerá se o tipo de dinâmica for DE-ESSER, FET LIMITER ou DIODE BRIDGE COMP)**

permite definir várias configurações para um filtro que permita a passagem do sinal de entrada de inserção.

• **Botões de seleção de filtro**

Selecione o tipo de filtro entre HPF, BPF ou LPF. Para desativar o filtro, pressione o botão ativado.

• **Botão giratório Q**

Indica a configuração do filtro Q. Use o codificador de tela para ajustar o valor.

• **Botão giratório FREQUENCY**

Mostra a configuração de frequência de corte do filtro. Use o codificador de tela para ajustar o valor.



#### 14 Botão KEY IN CUE

Esse botão monitora o sinal selecionado como KEY IN SOURCE. O CUE será apagado se você selecionar um processador dinâmico para o qual esse botão não seja exibido ou se você passar para uma tela diferente.

#### OBSERVAÇÃO

Mesmo que o modo Cue esteja definido como MIX CUE (o modo no qual todos os canais cuja tecla [CUE] está ativada são mixados para monitoramento), ativar o botão KEY IN CUE fará com que apenas o sinal do canal correspondente seja monitorado. Todas as teclas [CUE] que foram ativadas nesse momento serão apagadas à força.

#### 15 Botões giratórios de configurações dos parâmetros de dinâmica

Mostra os valores dos parâmetros de dinâmica. Use o codificador de tela correspondente para ajustar os valores. Os tipos de parâmetros irão variar dependendo do tipo de processador dinâmico atualmente selecionado.

LEGACY COMP, COMP206 ou EXPANDER:



GATE ou DUCKING:



DE-ESSER:



FET LIMITER:



DIODE BRIDGE COMP:

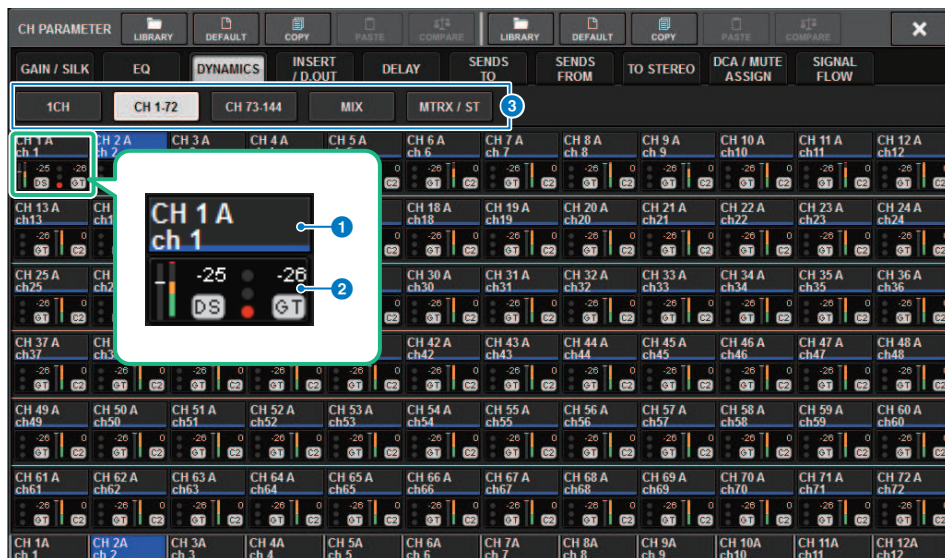


#### 16 Botão giratório MIX BALANCE

Ajusta o equilíbrio dos sinais de entrada.

## Janela pop-up DYNAMICS 1/2 (CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST)

Essa janela permite especificar as configurações dos parâmetros de dinâmica global para o canal correspondente.



### 1 Botão de seleção de canal

Permite que você selecione o canal que deseja operar. O ícone, o número, o limiar e a cor do canal atual são exibidos sobre o botão.

### 2 Parâmetro dinâmico

Mostra o tipo de processador dinâmico, medidores que indicam os níveis de sinais após o processamento dinâmico, o medidor GR e o limite (um valor numérico). Pressione a área para abrir a janela DYNAMICS 1ch desse canal. Se LEGACY COMP, COMP260, DE-ESSER, EXPANDER, DUCKING, FET LIMITER ou DIODE BRIDGE COMP tiver sido selecionado como tipo de processador dinâmico, o nome abreviado do tipo aparecerá próximo à parte superior dessa área.

O significado de cada nome abreviado é o seguinte:

**LC:** LEGACY COMP

**C2:** COMP260

**GT:** GATE

**DS:** DE-ESSER

**EX:** EXPANDER

**DK:** DUCKING

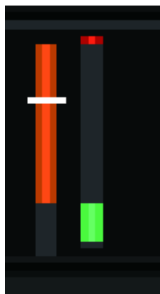
**FL:** FET LIMITER

**DC:** DIODE BRIDGE COMP

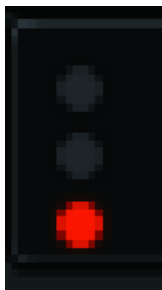
Exibe o status ativado/desativado do Dynamics.

Se o processador dinâmico for de qualquer tipo diferente de GATE, a configuração do limite será indicada como uma linha horizontal na área do medidor.

**Tipo = Qualquer tipo que não seja GATE**



**Tipo = GATE**



Se GATE for selecionado como tipo de processador dinâmico, o status do indicador significa o seguinte:

Indicador de status do gate				
	Vermelho	Amarelo	Verde	Preto
Status ativado/ desativado	Ativado	Ativado	Ativado	Desativado
Status aberto/ fechado	Fechado	Aberto	Aberto	—
Quantidade de redução de ganho	30 dB ou superior	30 dB	0 dB	—

### 3 Guias

Use essas guias para selecionar um canal que você deseje visualizar na tela.

## Sobre a inserção

Cada canal oferece duas inserções: Insert 1 e Insert 2. Em cada inserção, você pode inserir até quatro plug-ins, GEQ/PEQ ou dispositivos externos (por meio dos conectores de E/S). Cada ponto de inserção pode ser livremente selecionado para INSERT 1 e INSERT 2. Para informações sobre como inserir plug-ins, consulte "Uso de plug-ins" (p.636). Para obter informações sobre como inserir GEQ/PEQ, consulte "Inserção de um GEQ/PEQ em um canal", na página 247.

### **Inserção de um dispositivo externo (OUTBOARD) em um canal**

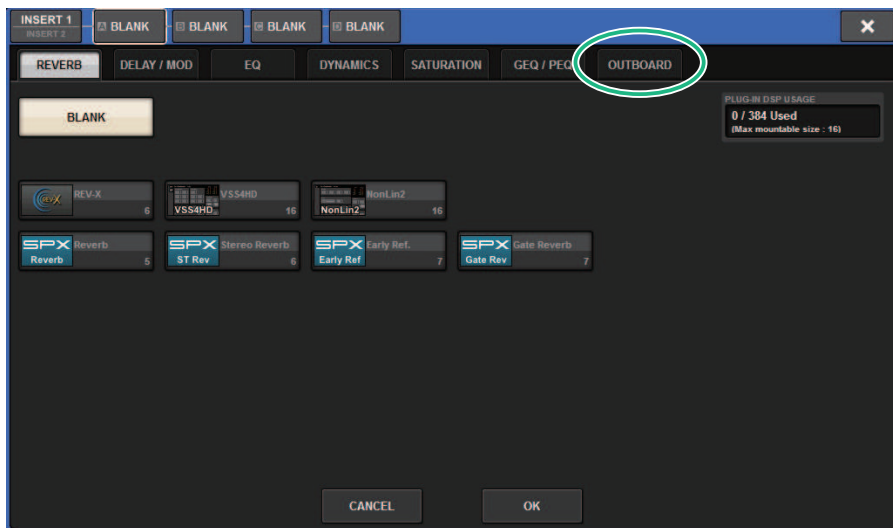
Um dispositivo externo, como um processador de efeitos, pode ser inserido na rota de sinal de cada canal. Existem três maneiras de controlar o dispositivo externo.

- "Usando a seção Selected Channel para definir as configurações de INSERT (somente para CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)" (p.500)
- "Usando a tela OVERVIEW para fazer configurações de INSERT" (p.503)
- "Usando a tela SELECTED CHANNEL VIEW para definir configurações de INSERT" (p.504)

Parâmetro CH > Usando a seção Selected Channel para definir as configurações de INSERT (somente para CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

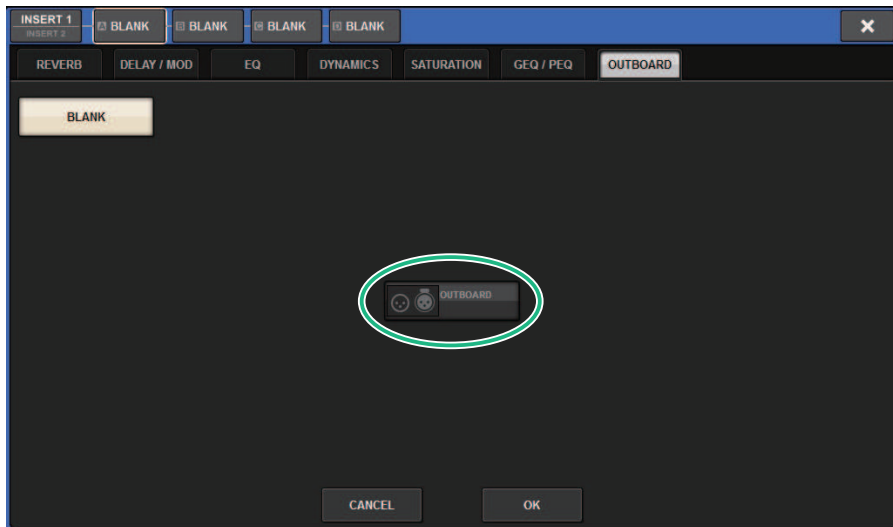
## Usando a seção Selected Channel para definir as configurações de INSERT (somente para CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

- 1** Selecione o canal que você deseja operar.
- 2** Pressione a tecla **INSERT [PLUG-INS]**.  
A tela INSERT será exibida.
- 3** Use o botão de alternância **INSERT 1/2** e os botões **INSERT [A]–[D]** para selecionar um canal de inserção ou um bloco ao qual você deseja atribuir o dispositivo externo.
- 4** Pressione o botão pop-up **MOUNT** para acessar a janela pop-up **MOUNT**.



Parâmetro CH > Usando a seção Selected Channel para definir as configurações de INSERT (somente para CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

## 5 Pressione a guia **OUTBOARD** e selecione **OUTBOARD**.



## 6 Pressione o botão **OK**.

A tela **OUTBOARD** será exibida.

## 7 Pressione o botão pop-up de seleção de patch **INSERT OUT** para acessar a janela pop-up **OUTPUT PATCH**.

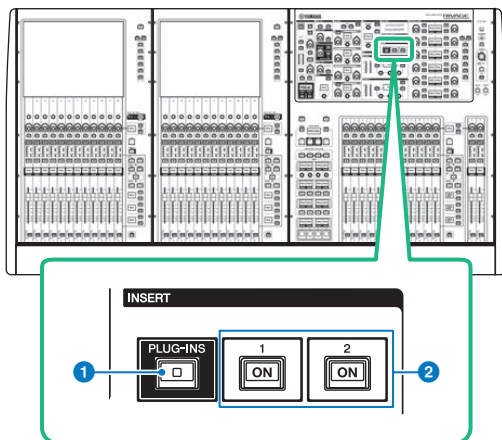
## 8 Especifique a porta de saída que você deseja usar como a saída de inserção.

## 9 Pressione o botão pop-up de seleção de patch **INSERT IN** para acessar a janela pop-up **INPUT PATCH**.

## 10 Especifique a porta de entrada que você deseja usar como a entrada de inserção.

## 11 Se necessário, defina configurações de inserção para outros canais da mesma maneira.

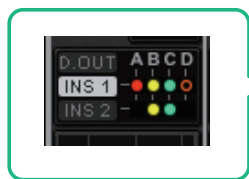
## Seção INSERT



- 1 Tecla INSERT [PLUG-INS]**  
Permite que você chame uma tela de configuração de parâmetro para o plug-in inserido.
- 2 Teclas INSERT 1/2 [ON]**  
Ligam ou desligam INSERT1 e INSERT2, respectivamente.

## Usando a tela OVERVIEW para fazer configurações de INSERT

### 1 Pressione a tecla [VIEW] para acessar a tela OVERVIEW.



Campo INSERT/  
DIRECT OUT  
(inserção/saída  
direta)



Tela OVERVIEW

### 2 Pressione o campo INSERT/DIRECT OUT para o canal em que você deseja inserir.

A janela pop-up INSERT/D. OUT é exibida. Existem dois tipos de janelas pop-up INSERT/D. OUT: 1CH e 12CH INSERT 1/2.

### 3 Pressione o botão de bloco INSERT ao qual você deseja atribuir o dispositivo externo: A tela MOUNT é exibida.

### 4 Siga as etapas de 5 a 11 em "Usando a seção Selected Channel para fazer configurações de INSERT".

## Usando a tela SELECTED CHANNEL VIEW para definir configurações de INSERT

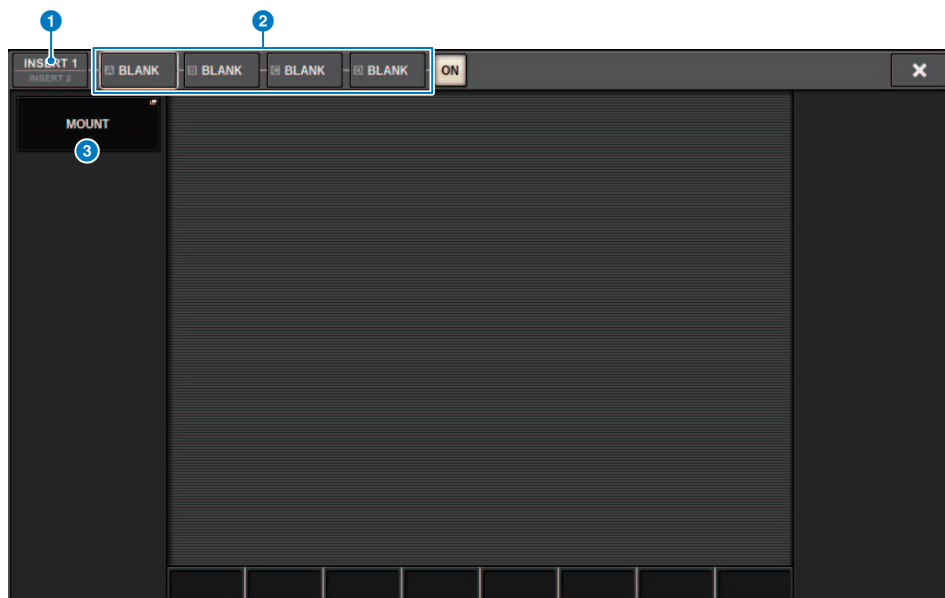
- 1** Seleccione o canal que você deseja operar.
- 2** Pressione a tecla [VIEW] para acessar a tela SELECTED CHANNEL VIEW.



Tela SELECTED CHANNEL VIEW

- 3** Pressione o campo INSERT para acessar a tela MOUNT.
- 4** Siga as etapas de 5 a 11 em "Usando a seção Selected Channel para fazer configurações de INSERT".

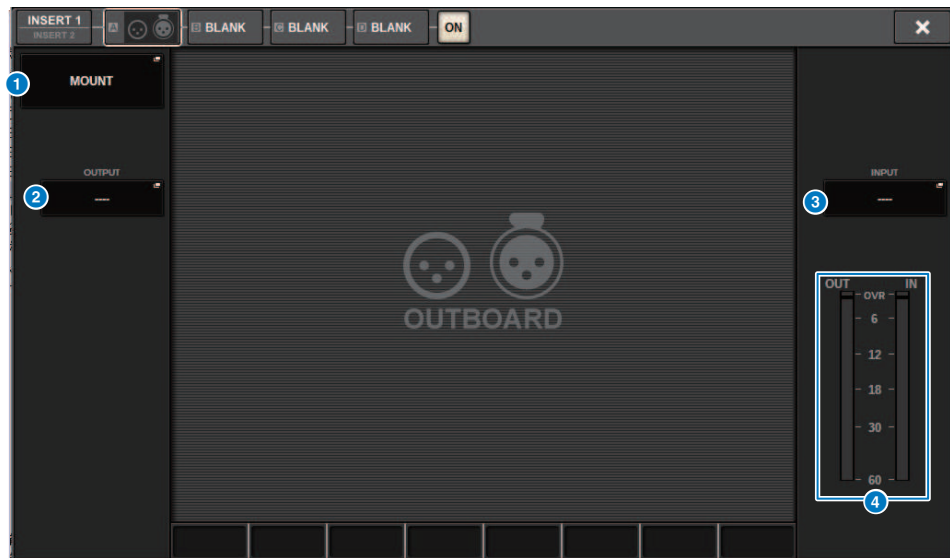
## Tela INSERT



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botões de alternância INSERT 1/2**  
Alterna entre INSERT1 e INSERT2.
- 2 Botões do bloco INSERT [A]-[D]**  
Indicam os quatro plug-ins que foram atribuídos a INSERT1 e INSERT2, respectivamente. Pressione esse botão para exibir a tela de edição para o plug-in atribuído.
- 3 Botão pop-up MOUNT**  
Pressione esse botão para exibir a tela MOUNT.

## Tela OUTBOARD



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botão pop-up MOUNT**  
Pressione esse botão para exibir a tela MOUNT.
- 2 Botão pop-up de seleção de patch INSERT OUT**  
Pressione esse botão para acessar uma janela pop-up na qual é possível selecionar uma porta de saída. A porta atualmente selecionada é indicada no botão. Para inserir um dispositivo externo em um canal por meio do RPio, você deve atribuir o canal à rede TWINLANe.
- 3 Botão pop-up de seleção de patch INSERT IN**  
Pressione esse botão para acessar uma janela pop-up na qual é possível selecionar uma porta de entrada. A porta atualmente selecionada é indicada no botão.
- 4 Medidor de nível**  
Indica o nível do sinal que está sendo emitido da inserção e o nível do sinal que está entrando na inserção.

## Janela pop-up INSERT/D.OUT (1CH)

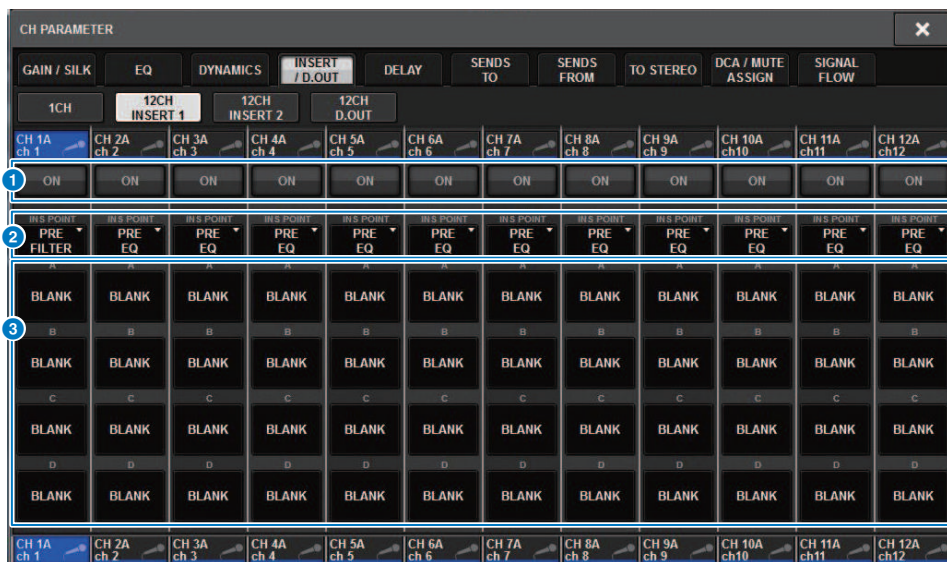


Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botões do bloco INSERT [A]–[D]

Indicam os quatro plug-ins que foram atribuídos a INSERT1 e INSERT2, respectivamente. Pressione esse botão para exibir a tela de edição para o plug-in atribuído.

## Janela pop-up INSERT/D.OUT (12CH INSERT 1, 12CH INSERT 2)



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Botão INSERT ON**

Ativa/desativa a inserção.

**2 Ponto de inserção**

Permite selecionar o ponto de fonte de sinal entre as seguintes opções:

**Canais de entrada:** PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYN1, PRE DYN2, PRE FADER, POST ON

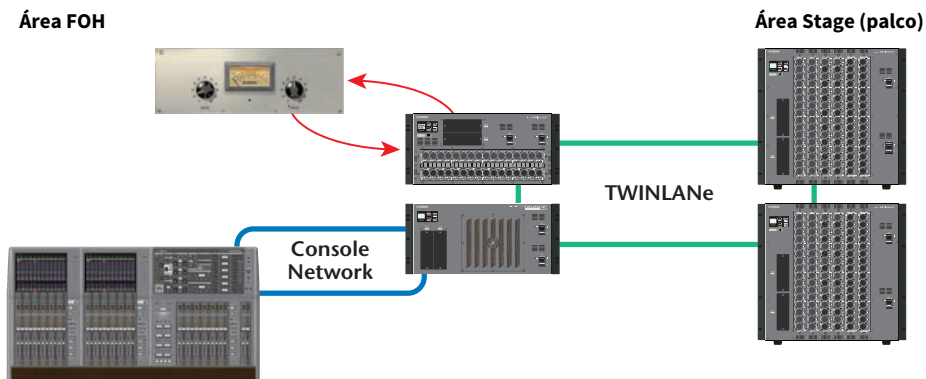
**Canais de saída:** PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYNA, PRE DELAY, PRE FADER, POST ON

**3 Botões do bloco INSERT [A]-[D]**

Indicam os quatro plug-ins que foram atribuídos a INSERT1 e INSERT2, respectivamente. Pressione esse botão para exibir a tela de edição para o plug-in atribuído.

## Inserindo um dispositivo externo em um canal

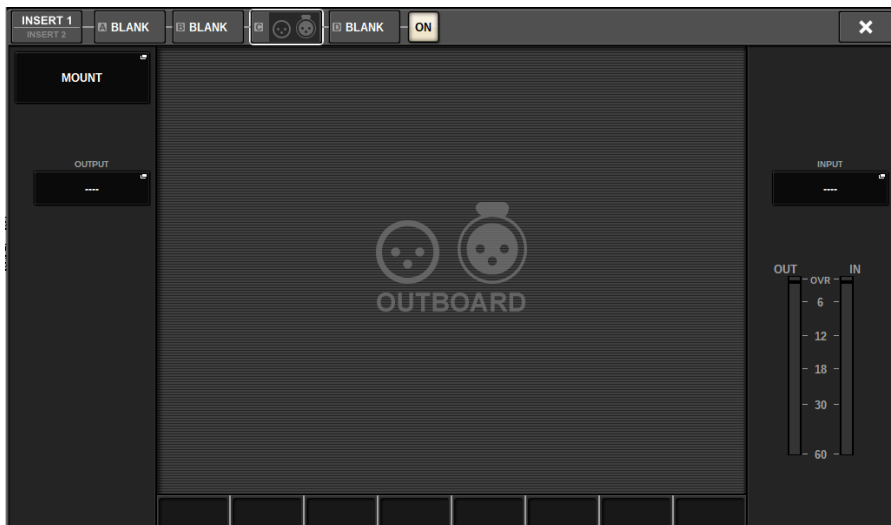
Você pode inserir um dispositivo externo (compressor, EQ, etc.) em um canal por meio do RPio. Apenas INSERT 1C para canais 1-36 suporta essa função.



### 1 Atribua os canais que serão usados pelos mecanismos DSP para a rede TWINLANE.

Janela pop-up DSP

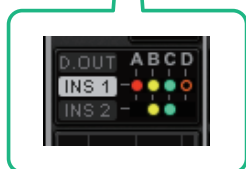
## 2 Especifique as portas de entrada/saída que você deseja usar como a saída de inserção para INSERT 1C de canais 1-36.



## Emissão direta de um canal de saída

O sinal de um canal de entrada pode ser emitido diretamente do conector OUTPUT de um rack de E/S, de qualquer conector OMNI OUT desejado ou de um canal de saída de um compartimento de placa desejado.

- 1 Na tela OVERVIEW do canal de entrada que você deseja emitir diretamente, pressione o campo INSERT/DIRECT OUT ou pressione o campo DIRECT OUT na tela SELECTED CHANNEL VIEW.**



Campo INSERT/DIRECT OUT na tela OVERVIEW



Campo DIRECT OUT na tela SELECTED CHANNEL VIEW

O janela pop-up “Janela pop-up INSERT/D.OUT (1CH)” (p.507) é exibida. Existem dois tipos de janelas pop-up INSERT/D. OUT: 1CH e 12CH D. OUT.

- 2 Pressione o botão pop-up DIRECT OUT PATCH para acessar a janela pop-up DIRECT OUT PATCH.**
- 3 Na janela pop-up DIRECT OUT PATCH, selecione a porta de saída que você deseja usar para a saída direta e depois pressione o botão CLOSE.**

Você retornará para a janela pop-up INSERT/D.OUT.

- 4 Use o ponto DIRECT OUT para alternar o ponto a partir do qual o sinal de saída direta é obtido.**
- 5 Use o botão giratório DIRECT OUT LEVEL para ajustar o nível de saída da saída direta.**

**6 Pressione o botão DIRECT OUT ON para ativá-lo.**

A saída direta está agora ativada. Ajuste o nível de entrada e outras configurações no dispositivo externo conforme necessário.

**7 Se necessário, defina configurações de saída direta para outros canais da mesma maneira.**

## Janela pop-up INSERT/D.OUT (1CH/D.OUT)



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Ponto DIRECT OUT

Permite selecionar o ponto de extração de sinal como PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYN1, PRE DYN2, PRE FADER, POST FADER ou POST ON.

### 2 Botão giratório DIRECT OUT LEVEL

Indica o nível de saída da saída direta. Você pode pressionar esse botão giratório e, em seguida, usar o codificador de tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para ajustar o nível.

### 3 Botão pop-up DIRECT OUT PATCH

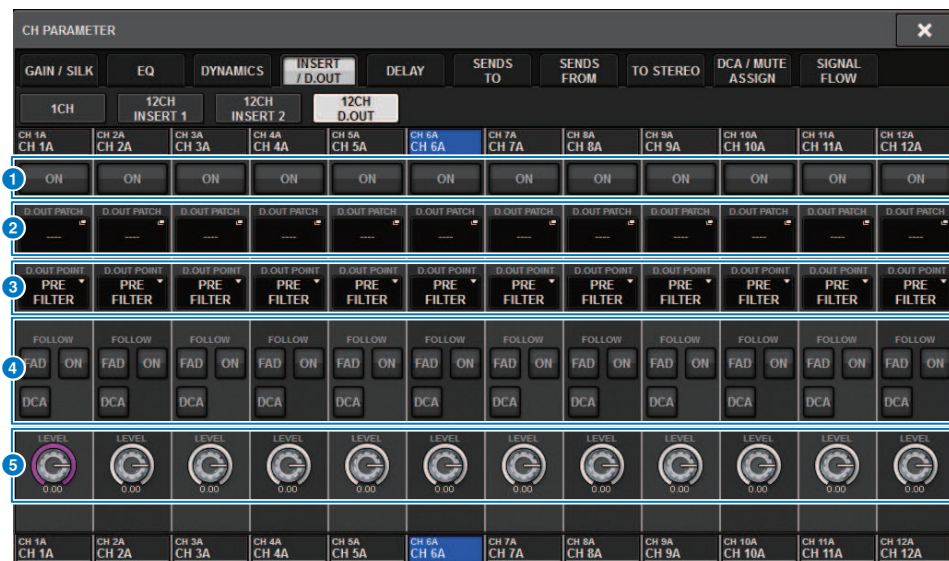
Indica a porta de entrada selecionada no momento. Se nada for selecionado, o botão indicará ----. Pressione esse botão para acessar a janela de patch.

### 4 Botão DIRECT OUT ON

Ativa/desativa a saída direta. O ponto de saída direta atualmente especificado é indicado na parte inferior do botão.

## Janela pop-up INSERT/D.OUT (12CH/D.OUT)

Essa janela será conveniente se você quiser definir configurações para vários canais ao mesmo tempo.



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botão DIRECT OUT ON**

Ativa/desativa a saída direta. O ponto de saída direta atualmente especificado é indicado na parte inferior do botão.
- 2 Botão pop-up DIRECT OUT PATCH**

Indica a porta de entrada selecionada no momento. Se nada for selecionado, o botão indicará "----". Pressione esse botão para acessar a janela de patch.
- 3 Ponto DIRECT OUT**

Permite selecionar o ponto de extração de sinal como PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYN1, PRE DYN2, PRE FADER, POST FADER ou POST ON.
- 4 Botões de configuração FOLLOW**

Permitem definir parâmetros para sinais roteados dos canais de entrada para a saída direta, de forma que os parâmetros sigam as configurações de FADER/ON/DCA.
- 5 Botão giratório DIRECT OUT LEVEL**

Indica o nível de saída da saída direta. Você pode pressionar esse botão giratório e, em seguida, usar o codificador de tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para ajustar o nível.

## Patch de várias saídas diretas simultaneamente

### **1 Pressione o botão PATCH na barra de menus para acessar a tela PATCH.**

Essa tela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as guias localizadas na parte superior.



### **2 Pressione a guia DIRECT OUT.**

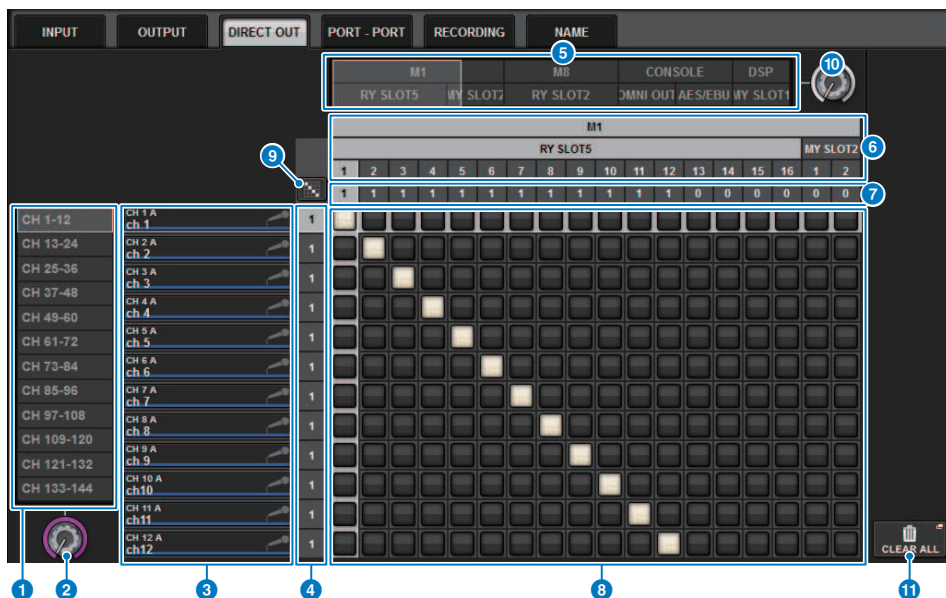
A página “Página DIRECT OUT” (p.516) é exibida.

### **3 Use o botão giratório de seleção de porta para exibir as portas do compartimento que será usado para DIRECT OUT.**

### **4 Use o botão de seleção de canal para exibir os canais.**

### **5 Pressione uma célula da grade para interligar o canal correspondente.**

## Página DIRECT OUT



Essa tela contém os itens a seguir.







- 1 Lista de seleção de canais**  
Permite selecionar os canais que você deseja visualizar na tela.
- 2 Botão giratório de seleção do canal**  
Permite selecionar o canal que você deseja usar para a saída direta.
- 3 Visor do canal**  
Essa área exibe o nome do canal de cada canal de entrada que será uma fonte de patch.
- 4 Indicação do número de patch de saída**  
Indica o número de saídas diretas atribuídas a cada canal de entrada.
- 5 Lista de seleção da categoria**  
Selecione as portas que você deseja visualizar na tela.
- 6 OUTPUT COMPONENT/SLOT/CH**  
Na parte superior, esta seção indica o tipo de componente de saída, o número do compartimento e o número do canal da porta de saída. As abreviações exibidas na coluna de componentes de saída têm o significado a seguir.

  - **Mx, Sx** .....Rack de E/S (x é o número da UNIT ID)
  - **CS1, CS2**.....Superfície de controle
  - **DSP**..... Mecanismo DSP
- 7 DIRECT OUT ASSIGN (atribuição)**  
Indica o número de canais atribuídos a cada porta.

8 **Grade**

Essa grade permite interligar canais de entrada (colunas verticais) a portas de saída (linhas horizontais). Grades atualmente interligadas são indicadas por quadrados brancos. Pressione ou clique em uma grade desejada para definir ou desativar o patch.

9 **Patch contínuo  botão**

Pressione o botão de patch contínuo , em seguida, gire o botão giratório de seleção (2) (10) para aplicar patch nos canais de interseção continuamente. Se você pressionar o botão de patch contínuo , o botão  e o botão  serão exibidos. Pressione o botão  novamente para confirmar os patches contínuos selecionados. Pressione o botão  para reverter os patches contínuos para o estado anterior.

10 **Botão giratório de seleção de porta**

Seleciona a porta que será usada para saída direta.

11 **Botão CLEAR ALL**

Pressione esse botão para limpar todos os patches.

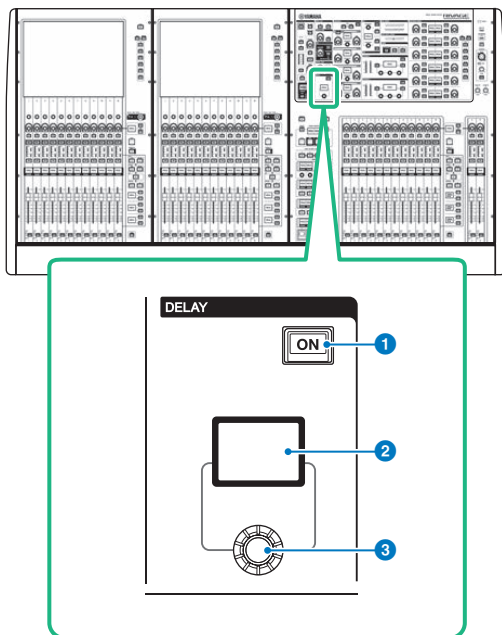
## Sobre atrasos

Cada canal de entrada/saída apresenta um atraso de canal de até 1000 ms. Você pode selecionar a unidade de tempo de atraso entre as seguintes opções: metro, pés, amostra, ms, quadro, dependendo da aplicação. Também pode especificar pontos de inserção para o atraso em cada canal individualmente.

Há três maneiras de definir o atraso:

- “Controle do atraso por meio da seção de Canal Selecionado (CS-R10, CSR10- S, CSD-R7) ” (p.520)
- “Controle do atraso por meio da tela OVERVIEW” (p.521)
- “Controle do atraso por meio da tela SELECTED CHANNEL VIEW” (p.522)

## Seção DELAY (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 **Tecla DELAY [ON]**  
Ativa ou desativa o atraso.
- 2 **Visor DELAY**  
Indica o valor de atraso.
- 3 **Botão giratório [DELAY]**  
Define o valor de atraso.

## **Controle do atraso por meio da seção de Canal Selecionado (CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)**

- 1 Use uma tecla [SEL] para selecionar o canal que deseja controlar.**
- 2 Ligue a tecla DELAY [ON] na seção Selected Channel.**
- 3 Use o botão giratório [DELAY] para ajustar o valor de DELAY.**

## Controle do atraso por meio da tela OVERVIEW

- 1 Pressione a tecla [VIEW] para acessar a tela OVERVIEW.**
- 2 Pressione o campo DELAY para acessar a janela pop-up DELAY.**



Essa janela inclui várias páginas que podem ser alternadas usando as guias localizadas na parte superior.

- 3 Pressione a guia para abrir a janela pop-up DELAY (12CH).**
- 4 Use os botões na tela, os codificadores de tela e o botão giratório [TOUCH AND TURN] para definir o atraso.**
- 5 Realize as mesmas operações para os outros canais conforme desejado.**

Se você estiver visualizando a janela pop-up DELAY de 12 canais, poderá usar as teclas Layer Select para alternar os canais que estão sendo controlados em grupos de doze. Você também pode pressionar a área de medidores para alternar entre os canais.

- 6 Quando terminar de definir as configurações, pressione o símbolo X no canto superior direito da janela.**

## Controle do atraso por meio da tela SELECTED CHANNEL VIEW

- 1** Pressione a tecla [VIEW] para acessar a tela SELECTED CHANNEL VIEW.



- 2** Selecione o canal que você deseja operar.
- 3** Use o codificador de tela correspondente ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para ajustar os parâmetros de atraso.
- 4** Se necessário, defina o ponto de inserção.

Use a janela pop-up “Janela pop-up DELAY (12 canais)” (p.523) para definir o ponto de inserção.

### **OBSERVAÇÃO**

Para obter informações sobre atraso do monitor/indicador, consulte a janela pop-up MONITOR SETTINGS.

## Janela pop-up DELAY (12 canais)



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão pop-up DELAY SCALE

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up DELAY SCALE, na qual é possível selecionar a unidade para o tempo de atraso.

### 2 Botões de seleção de canal

Cada botão se acenderá para indicar que o canal correspondente está selecionado. Pressione o botão para selecionar o canal.

### 3 Botões DELAY ON

Ativam ou desativam o atraso.

### 4 Botões de seleção de ponto de inserção de atraso

Permitem selecionar o ponto de inserção de atraso entre as seguintes opções: PRE HPF, PRE EQ, PRE DYN1, PRE DYN2, PRE FADER, POST FADER.

### 5 Botões giratórios de configuração do atraso

Indicam o valor de atraso do canal. Use o codificador de tela correspondente ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para ajustar os parâmetros. É possível visualizar o valor atual logo acima do botão giratório (sempre exibido em unidades de ms) e abaixo do botão giratório (mostrado na escala selecionada no momento). Pressione o botão giratório para exibir uma janela pop-up na qual é possível definir o tempo de atraso.

### OBSERVAÇÃO

Se ms (milissegundo) for selecionado para DELAY SCALE, nada será exibido acima do botão giratório.

## Parâmetro CH > Janela pop-up DELAY (12 canais)

### 6 **Guias**

Use essas guias para selecionar um canal que você deseja visualizar na tela.

### 7 **Botão COPY**

Copia as configurações de parâmetros de atraso para a memória buffer.

### 8 **Botão PASTE (colar)**

Pressione esse botão para colar as configurações que foram copiadas na memória buffer no atraso do canal atualmente selecionado. Se dados válidos não tiverem sido copiados na memória buffer, você não poderá colá-los.

## Janela pop-up DELAY (CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST)

Essa janela exibe os canais de entrada (ou de saída) correspondentes simultaneamente. Isso é útil quando você deseja verificar rapidamente a configuração de atraso para vários canais.



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão de seleção de canal

Permite selecionar o canal que você deseja operar. O ícone, a cor e o número do canal atual aparecem sobre o botão.

### 2 Indicador DELAY ON

Indica o status ligado/desligado do atraso.

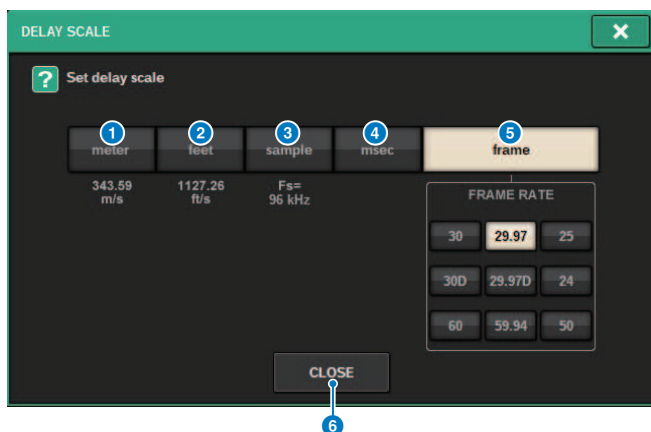
### 3 Botão DELAY TIME

Você pode visualizar o valor de atraso quando o atraso está ligado (sempre exibido em unidades de ms na linha superior e na escala atualmente selecionada na linha inferior). Pressione um desses valores para exibir a janela pop-up “Janela pop-up DELAY TIME” (p.527), na qual é possível definir o tempo de atraso.

### 4 Guias

Use essas guias para selecionar um canal que você deseja visualizar na tela.

## Janela pop-up DELAY SCALE



Você pode selecionar a escala de atraso entre as cinco opções a seguir.

**1 METER (medidor)**

A distância em metros, calculada como a velocidade do som a uma temperatura atmosférica de 20° C (343,59 m/s) × o tempo de atraso (em segundos).

**2 FEET (pés)**

A distância em pés, calculada como a velocidade do som a uma temperatura atmosférica de 20° C (68 °F) (1127,26 pés/s) × o tempo de atraso (em segundos).

**3 SAMPLE (número de amostras)**

O tempo de atraso é mostrado como o número de amostras. Se você alterar a frequência de amostragem na qual o sistema RIVAGE série PM opera, o número de amostras será alterado de acordo.

**4 ms (milissegundos)**

O tempo de atraso é mostrado em unidades de milissegundos.

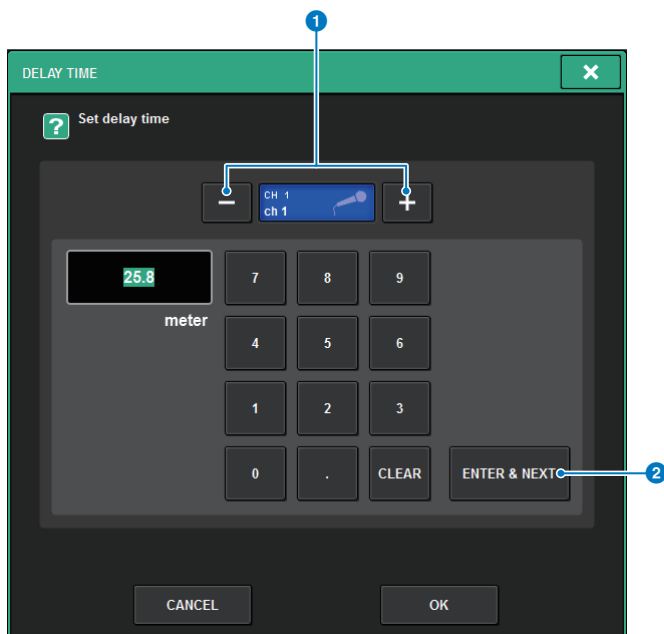
**5 FRAME (quadro)**

O tempo de atraso é mostrado em unidades de quadros. Use os seis botões localizados abaixo do botão FRAME para selecionar o número de quadros por segundo.

**6 Botão CLOSE**

Fecha a janela pop-up DELAY SCALE.

## Janela pop-up DELAY TIME



Usar o botão ENTER & NEXT permite definir o tempo de atraso para cada canal consecutivamente.

### 1 Botões de seleção +/- de canal

Indica o canal atualmente selecionado. Pressione o botão + para selecionar o próximo canal. Pressione o botão - para selecionar o canal anterior.

### 2 Botão ENTER & NEXT

Pressione esse botão para confirmar a configuração do tempo de atraso e, em seguida, avançar para o próximo canal.

## Uso de SENDS TO

Usando SENDS TO, você pode especificar as emissões para um barramento MIX ou MATRIX específico para 12 canais por vez.

### 1 Pressione a tecla [VIEW] para abrir a janela OVERVIEW.



### 2 Use as teclas MIX/MATRIX SENDS [MIX]/[MATRIX] para alterar o tipo de barramento de destino de emissão.

### 3 Use as teclas MIX/MATRIX SENDS [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72] para selecionar um banco de barramentos de destino de emissão.

#### OBSERVAÇÃO

Pressione a tecla [SHIFT] para exibir o botão de seleção de banco no campo do grupo DCA/sem áudio. Esse botão permite selecionar um banco para o barramento de destino de emissão.

### 4 Selecione o botão SEND do barramento MIX/MATRIX de destino de emissão correspondente e pressione-o novamente para abrir a “Janela pop-up SENDS TO” (p.534).

#### OBSERVAÇÃO

Quando os canais MATRIX são selecionados, pressionar o botão SEND novamente acessará a “Janela pop-up SENDS FROM” (p.536).

### 5 Você pode usar o botão SEND ON para ativar ou desativar o sinal enviado de cada entrada ou canal MIX para o barramento MIX/MATRIX atualmente selecionado.

**6 Se necessário, use o botão PRE para selecionar o ponto de emissão do sinal que é enviado de cada canal de entrada, canal MIX ou canal STEREO para um barramento MIX tipo VARI ou barramento MATRIX.**

**OBSERVAÇÃO**

- Isso permite que você selecione com flexibilidade o ponto de emissão para cada canal (SEND POINT (INPUT)).
- O botão PRE não é mostrado para um barramento MIX do tipo FIXED.

**7 Use o botão SEND LEVEL para ajustar o nível de emissão.**

## Uso de SENDS FROM

Ao usar SENDS FROM, você pode especificar as emissões de um canal específico aos barramentos MIX ou MATRIX para 12 canais ao mesmo tempo.

### 1 Pressione a tecla [VIEW] para acessar a tela OVERVIEW.



### 2 Pressione o botão pop-up MIX ou o botão pop-up MATRIX.

A janela pop-up SENDS FROM é exibida.

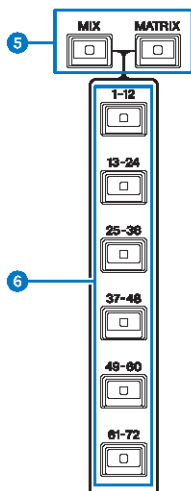
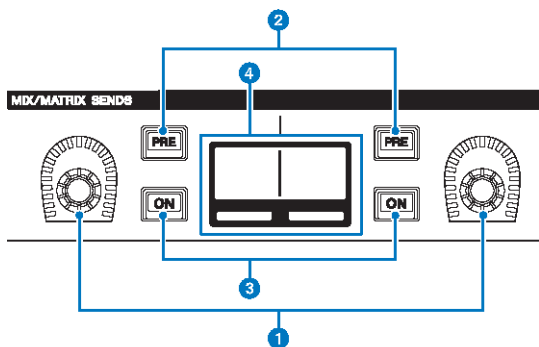
### 3 Use o botão SEND ON para ativar/desativar o sinal enviado de cada canal atualmente selecionado ao barramento MIX ou MATRIX.

### 4 Se necessário, use o botão PRE para selecionar o ponto de emissão do sinal que é enviado ao barramento MIX ou MATRIX.

#### OBSERVAÇÃO

- Ela permite, de maneira flexível, selecionar o ponto de emissão para cada canal (veja SEND POINT (INPUT) na página 142).
- O botão PRE não é exibido para um barramento MIX do tipo FIXED.

## Seção MIX/MATRIX SEND (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)



### 1 Botões giratórios MIX/MATRIX SENDS

Ajusta os níveis de emissão para os barramentos correspondentes.

### 2 Teclas MIX/MATRIX SENDS [PRE]

Alternam o ponto de envio entre PRE e POST. Se uma tecla se acender, o ponto de envio será definido como PRE.

### 3 Teclas MIX/MATRIX SENDS [ON]

Liga ou desliga o sinal de emissão para o barramento correspondente.

### 4 Visor MIX/MATRIX SENDS

Indica o barramento correspondente.

### 5 Teclas MIX/MATRIX SENDS [MIX]/[MATRIX]

Mudam o tipo de barramento de destino da emissão.

Parâmetro CH > Seção MIX/MATRIX SEND (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)

**6 Teclas MIX/MATRIX SENDS [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72]**

Selecionam um banco para o barramento de destino de envio.

## Usando a seção de Canal Selecionado para definir configurações de nível de emissão (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)

Você pode usar os botões giratórios da seção Selected Channel para ajustar os níveis de emissão.

- 1 Verifique se uma porta de saída está atribuída ao barramento MIX/MATRIX para o qual o sinal é enviado e se a porta de saída correspondente está conectada ao sistema de monitor ou a um processador de efeitos externo.**
- 2 Use as teclas [SEL] do painel superior para selecionar o canal que emitirá um sinal ao barramento MIX/MATRIX.**
- 3 Pressione a tecla MIX/MATRIX SENDS [PRE] para alternar o ponto de envio para PRE ou POST.**

### **OBSERVAÇÃO**

Se o destino de envio estiver definido como FIXED, a tecla MIX/MATRIX SENDS [PRE] não estará disponível.

- 4 Pressione a tecla MIX/MATRIX SENDS [ON] para ligá-la.**
- 5 Use os botões giratórios MIX/MATRIX SENDS na seção Selected Channel para ajustar os níveis de emissão para os barramentos MIX/MATRIX.**

### **OBSERVAÇÃO**

- Se o barramento de destino de emissão for estéreo, o botão giratório esquerdo ajustará a panorâmica/equilíbrio e o botão giratório direito ajustará o nível de emissão.
- Para monitorar o sinal que está sendo enviado a um barramento MIX/MATRIX específico, chame o canal MIX/MATRIX correspondente e pressione a tecla [CUE] correspondente.

- 6 Use as teclas [SEL] do painel superior para trocar de canais e ajuste os níveis de emissão para todos os barramentos MIX/MATRIX da mesma maneira.**

## Janela pop-up SENDS TO



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão ALL PRE

Define o ponto de emissão como “PRE” para todas as fontes de emissão (canais de entrada, canais MIX, canais STEREO) do destino de emissão selecionado. Nesse momento, o botão PRE (5) acenderá.

### 2 Botão ALL POST

Define o ponto de emissão como “POST” para todas as fontes de emissão (canais de entrada, canais MIX, canais STEREO) do destino de emissão selecionado. Nesse momento, o botão PRE se apaga.

### 3 Botão de seleção de destino de emissão

Indica o destino de envio selecionado no momento. Você pode usar os botões +/- à esquerda e à direita para alternar para canais adjacentes. Você pode usar os botões << / >> para alternar em etapas de 12 canais.

#### OBSERVAÇÃO

Use as teclas [MIX]/[MATRIX] para alternar a seleção do destino de emissão. Você também pode alternar isso mantendo pressionada a tecla [SHIFT] e pressionando a seção de exibição da área de medidores.

### 4 Botões de seleção de canal

Indicam o canal de fonte de emissão que está sendo controlado. Pressione esse botão para selecionar o canal selecionado na tela. O ícone, o número e a cor do canal atual aparecem sobre o botão, e o nome do canal é exibido abaixo do botão.

#### OBSERVAÇÃO

Você pode usar as teclas de seleção de camada para alternar a seleção de fontes de emissão.

### 5 Botão PRE

Altera o ponto de emissão para PRE ou POST para cada canal de fonte de emissão. Se um botão estiver aceso, o ponto de emissão será definido como PRE.

**6 Botão SEND ON**

Ativa/desativa a emissão para canal de fonte de emissão.

**7 Botões de configuração FOLLOW**

Permite definir parâmetros para sinais roteados dos canais de entrada para o barramento MIX/MATRIX, de forma que os parâmetros sigam as configurações de FADER/ON/DCA.

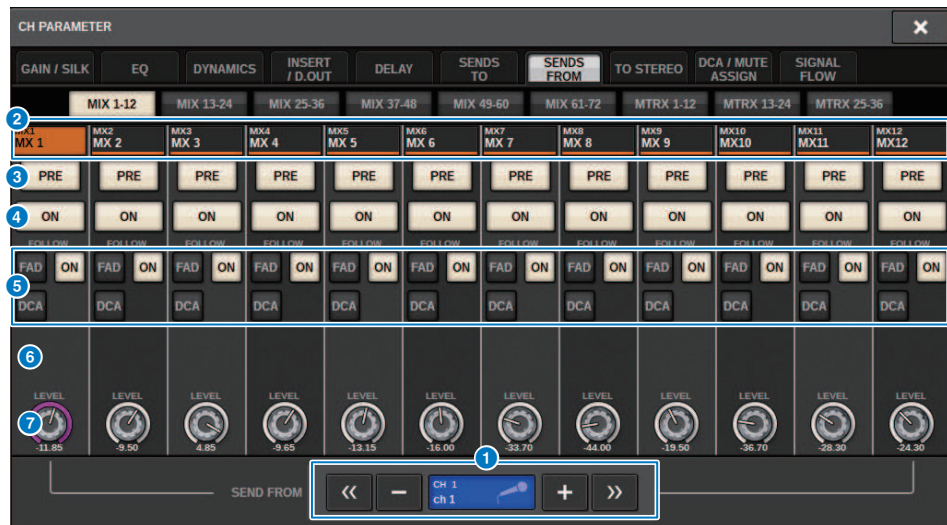
**8 Botão giratório SEND PAN/BALANCE**

Ajusta a panorâmica ou o equilíbrio quando o barramento de destino de emissão é estéreo. Se o destino de emissão for monofônico ou estiver definido como FIXED, esse botão giratório não será exibido. Se a fonte de emissão for monofônica, o botão giratório ajustará a panorâmica. Se a fonte de emissão for estéreo, o botão giratório ajustará o equilíbrio.

**9 Botão giratório SEND LEVEL**

Indica o nível de emissão do destino de emissão selecionado. Você pode pressionar esse botão giratório e, em seguida, usar o codificador de tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para ajustá-lo. Se o destino de emissão estiver definido como FIXED, esse botão giratório não será exibido.

## Janela pop-up SENDS FROM



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão de seleção da fonte de emissão

Indica a fonte de emissão atualmente selecionada. Você pode usar os botões -/+ à esquerda e à direita para alternar para canais adjacentes. Você pode usar os botões << / >> para alternar em etapas de 12 canais. Essa indicação está vinculada ao canal selecionado na tela.

### 2 Indicação de barramento

Mostra o barramento de destino da emissão. Use as teclas [MIX]/[MATRIX] para alternar a seleção do destino de emissão. Você também pode alternar isso mantendo pressionada a tecla [SHIFT] e pressionando a seção de exibição da área de medidores.

### 3 Botão PRE

Seleciona PRE ou POST como o ponto de emissão do sinal que é enviado para cada barramento. Se um botão estiver aceso, o ponto de emissão será definido como PRE.

### 4 Botão SEND ON

Esse botão alterna ativa/desativa a emissão para cada barramento.

### 5 Botões de configuração FOLLOW

Permitem definir parâmetros para sinais roteados dos canais de entrada para o barramento MIX/MATRIX, de forma que os parâmetros sigam as configurações de FADER/ON/DCA.

### 6 Botão giratório SEND PAN/BALANCE

Ajusta a panorâmica/equilíbrio quando o barramento de destino de emissão é estéreo. Se o barramento for monofônico ou estiver definido como FIXED, esse botão giratório não será exibido. Se a fonte de emissão for monofônica, o botão giratório ajustará a panorâmica. Se a fonte de emissão for estéreo, o botão giratório ajustará o equilíbrio.

**7 Botão giratório SEND LEVEL**

Ajusta o nível de emissão para o barramento correspondente. Se o barramento de destino de emissão estiver definido como FIXED, esse botão giratório não será mostrado.

## Uso dos atenuadores para ajustar as emissões (modo SENDS ON FADER)

Você pode usar os atenuadores do painel superior para ajustar os sinais que são enviados de um canal específico para os barramentos MIX/MATRIX.

**1 Verifique se uma porta de saída está atribuída ao barramento MIX/MATRIX para o qual o sinal é enviado e se a porta de saída correspondente está conectada ao sistema de monitor ou a um efeito externo.**

**2 Pressione o botão SENDS ON FADER na barra de menu ou pressione a tecla [SENDS ON FADER] no painel superior.**

A janela pop-up SENDS ON FADER é exibida. A série RIVAGE PM muda para o modo SENDS ON FADER e a janela pop-up SENDS ON FADER é exibida. Os faders da Seção de cada canal mudarão para indicar o nível de emissão dos sinais roteados de cada canal para o barramento MIX/MATRIX atualmente selecionado. As teclas [ON] (ativar) também mudarão para o status SEND ON (emissão ativada).

### OBSERVAÇÃO

No CS-R3, o botão SENDS ON FADER na barra de menu indica o status do modo BAY L, C e R SENDS ON FADER.

- No exemplo abaixo, BAY C está no modo SENDS ON FADER.



**3 Pressione uma guia para alternar entre MIX e MATRIX.**

**4 Use os botões de seleção MIX/MATRIX para selecionar o barramento MIX/MATRIX de destino de emissão.**

### OBSERVAÇÃO

Se você pressionar o botão de seleção MIX/MATRIX atualmente selecionado mais uma vez, o monitor do indicador será ativado para o canal MIX/MATRIX correspondente. Esse método é conveniente quando você deseja monitorar o sinal que está sendo enviado para o barramento MIX/MATRIX selecionado.

**5 Usando os atenuadores da seção Channel Strip do painel superior, ajuste o nível de emissão para o barramento MIX/MATRIX selecionado a partir dos canais que são chamados (implementados) na camada.**

**6 Repita as etapas 4 e 5 para ajustar os níveis de emissão para outros barramentos MIX/MATRIX da mesma maneira.**

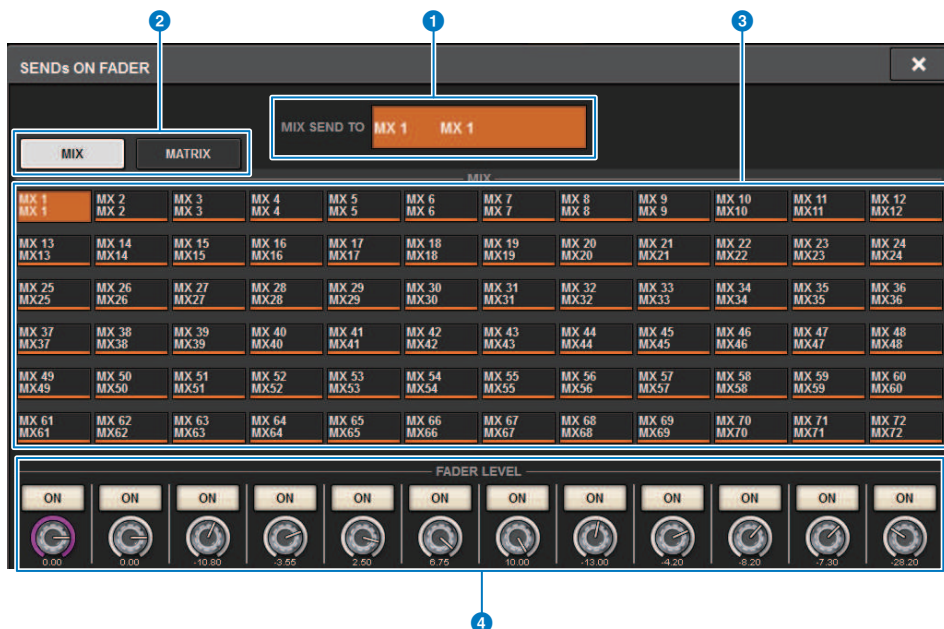
**7 Ao terminar de ajustar os níveis de emissão MIX/MATRIX, pressione a tecla [SENDS ON FADER] ou o botão SENDS ON FADER.**

A exibição da área principal retorna ao estado anterior e a série RIVAGE PM sai do modo SENDS ON FADER e retorna ao modo normal.

### OBSERVAÇÃO

Se você pressionar o botão × no canto superior direito da tela, o modo SENDS ON FADER será mantido quando você fechar a tela. Para sair do modo SENDS ON FADER, execute a etapa 7.

## Janela pop-up SENDS ON FADER



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Indicação SEND TO**

Indica o destino de envio selecionado no momento. Está vinculada ao canal/parâmetro selecionado na tela.

**2 Guias**

Alternam entre MIX e MATRIX.

**3 Botões de seleção de barramento MIX/MATRIX**

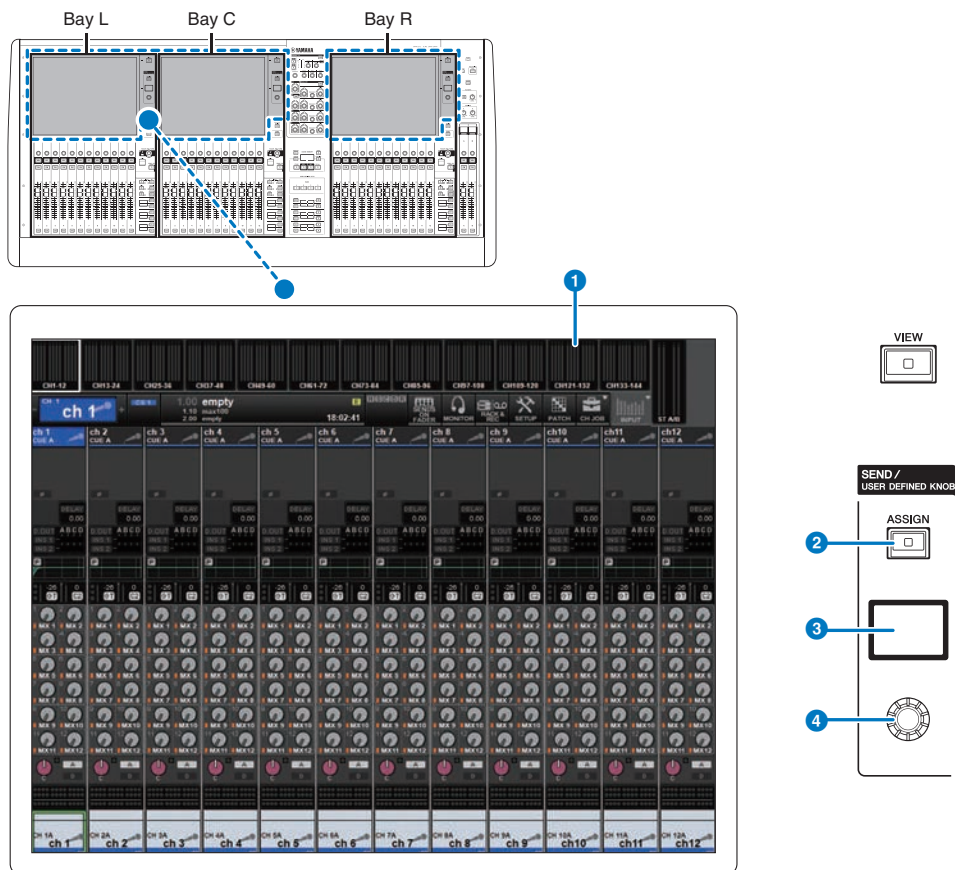
Você pode pressionar um botão para selecionar o destino de emissão. Está vinculada ao canal/parâmetro selecionado na tela.

**4 Campo FADER LEVEL ON**

Esse campo exibe o conteúdo selecionado pela configuração de Preferências do PARAMETER SHOWN ON SENDS ON FADERSCREEN. Você pode selecionar FADER LEVEL, SEND PAN ou SEND LEVEL.

## Uso da seção de Tela Sensível ao Toque para fazer configurações de nível de emissão (CS-R5)

Ajuste o nível de emissão usando a tela sensível ao toque e o botão giratório.



### 1 Tela sensível ao toque

Essa é uma tela sensível ao toque que você pode usar para selecionar menus ou definir parâmetros.

### 2 Tecla [ASSIGN]

Exibe uma tela que permite que você especifique o barramento de destino de emissão e alterne para a função USER DEFINED KNOB. O barramento padrão de fábrica está definido como SEND TO MIX 1.

### 3 Visor

Enquanto a função SEND estiver ativada, o visor indicará o barramento selecionado e seu nível de emissão. Enquanto a função USER DEFINED KNOB estiver ativada, o visor indicará o parâmetro da função atribuída e o valor dele.

Parâmetro CH > Uso da seção de Tela Sensível ao Toque para fazer configurações de nível de emissão (CS-R5)

#### **4 Botão giratório SEND/USER DEFINED**

Ajusta o nível de emissão para o barramento correspondente enquanto a função SEND estiver ativada. Permite controlar a função atribuída enquanto a função USER DEFINED KNOB estiver ativada.

- 1 Verifique se uma porta de saída está atribuída ao barramento MIX/MATRIX para o qual o sinal é enviado e se a porta de saída correspondente está conectada ao sistema de monitor ou a um processador de efeitos externo.**
- 2 Use as teclas [SEL] do painel superior para selecionar o canal que emitirá um sinal ao barramento MIX/MATRIX.**
- 3 Pressione a tecla [ASSIGN].**  
A janela pop-up SENDS/USER DEFINED KNOB é exibida.
- 4 Selecione o barramento MIX/MATRIX para o qual será enviado o sinal.**
- 5 Use o botão giratório SEND/USER DEFINED para ajustar o nível a ser enviado para o barramento MIX/MATRIX.**
- 6 Use as teclas [SEL] do painel superior para trocar de canais e ajuste os níveis de emissão para todos os barramentos MIX/MATRIX da mesma maneira.**

## Janela pop-up SEND/USER DEFINED KNOB



Essa janela contém os seguintes itens.

**1 Botão de alternância SENDS/USER DEFINED KNOBS**

Muda ao especificar a configuração SENDS ou a configuração do botão giratório USER DEFINED.

**2 Canal selecionado**

Essa área mostra o número, o nome, o ícone e a cor do canal que está selecionado no momento para operação. Pressione o lado esquerdo da área do canal selecionado para selecionar o canal anterior. Pressione o lado direito da área para selecionar o canal posterior.

**3 Botão de alternância PAN/LEVEL**

Se o barramento de destino selecionado for estéreo, o visor muda para panorâmica ou nível de emissão.

**4 Visão geral MIX/MATRIX**

A alimentação do canal para o barramento MIX/MATRIX é exibida no visor de nível. A área atualmente exibida em detalhes é indicada por um quadro branco. A área pode ser alterada tocando ou deslizando.

**5 Botão de seleção do barramento de destino de emissão**

Pressione para selecionar o barramento MIX/MATRIX de destino de emissão.

#### 6 **Área do canal SEND**

Mostra o nível de emissão e panorâmica para 12 canais.

O nível de emissão do barramento e a panorâmica podem ser controlados com o botão giratório SEND/USER DEFINED ou o botão giratório [TOUCH AND TURN]. Também pode ser controlada deslizando na tela sensível ao toque.

#### **OBSERVAÇÃO**

Se o canal selecionado for um canal de entrada ou um barramento de mixagem, o nível de emissão do canal/barramento MIX selecionado para o barramento MIX/bus MATRIX de destino pode ser definido. Se o canal selecionado for um barramento MATRIX, o nível de emissão do canal/barramento MIX selecionado para o barramento MIX/bus MATRIX de destino pode ser definido.

#### 7 **Botão SEND ON**

Esse botão ativa ou desativa a emissão para um barramento.

## Como usar a função de cópia de dados rápida

Esta função copia parâmetros do canal desejado para vários canais. Isso é útil para se preparar-se de maneira eficiente. Os parâmetros que podem ser copiados incluem nível de emissão, emissão ligada/desligada, panorâmica/equilíbrio, pontos de emissão, EQ e tipo de dinâmica, e ainda as configuração de FOLLOW.

- **Nível de emissão**

Assim você copia o nível de emissão de um canal de entrada desejado para os níveis de emissão em vários barramentos MIX ou MATRIX de vários canais de entrada.

- **Emissão ligada/desligada**

Assim você copia a configuração de ligar/desligar emissão de um canal de entrada desejado para emissão ligada/desligada em vários barramentos MIX ou MATRIX de vários canais de entrada.

- **Panorâmica/equilíbrio**

Assim você copia a panorâmica/balanço de um canal de entrada desejado para panorâmica/balanço de vários barramentos MIX ou MATRIX de vários canais de entrada.

- **Ponto de envio**

Assim você copia a configuração de ligar/desligar emissão de um canal de entrada desejado para pontos de emissão em vários barramentos MIX ou MATRIX de vários canais de entrada.

- **Tipo EQ ou dinâmica**

Essa função copia o tipo EQ ou dinâmica em um canal de entrada desejado para vários canais de entrada. Você também pode copiar o tipo de EQ e dinâmica do barramento MIX ou MATRIX para vários barramentos MIX ou MATRIX.

- **Configurações de FOLLOW**

Isso permite que você copie as configurações que seguem o FADER/ON/DCA de um canal de entrada desejado, para os sinais enviados para o barramento MIX/MATRIX ou os parâmetros dos sinais enviados diretamente.

## Como usar a função de Cópia de dados rápida da tela OVERVIEW ou a janela pop-up SENDS TO/SENDS FROM

Os controles e os parâmetros correspondentes são mostrados abaixo.

Tela/janela	Controle	Parâmetro
<b>Tela OVERVIEW</b>	Botão giratório SEND	Nível de emissão*
	Botão SEND ON/OFF	Emissão ligada/desligada
<b>Janela pop-up SENDS TO</b>	Botão giratório SEND LEVEL	Nível de emissão*
	Botão giratório SEND PAN/BALANCE	Panorâmica/equilíbrio
	Botão SEND ON	Emissão ligada/desligada
	Botão PRE	Ponto de envio
<b>Janela pop-up SENDS FROM</b>	Botão giratório SEND LEVEL	Nível de emissão*
	Botão giratório SEND PAN/BALANCE	Panorâmica/equilíbrio
	Botão SEND ON	Emissão ligada/desligada
	Botão PRE	Ponto de envio
<b>Janela pop-up SENDS TO</b> <b>Janela pop-up SENDS FROM</b>	Botões de configuração FOLLOW	Configurações para seguir o FADER/ON/DCA

\*Os valores de deslocamento de sobreposição não serão copiados.

### **1 Na tela OVERVIEW, mantenha pressionada a tecla [SHIFT] e pressione o botão giratório SEND LEVEL ou o botão SEND ON/OFF.**

A janela pop-up “Janela pop-up PARAMETER COPY” (p.546) é exibida.

### **2 Seleccione o destino da cópia e pressione o botão EXECUTE.**

Os parâmetros serão copiados para os números de canal selecionado. Para cancelar a operação de cópia, pressione o botão CANCEL, em vez do botão EXECUTE.

## Janela pop-up PARAMETER COPY



Essa janela contém os seguintes itens.

- 1 **Visor de fonte da cópia**  
Indica o canal fonte da cópia (e o barramento de destino de emissão) e seus valores do parâmetro.
- 2 **Botão giratório de seleção de destino da cópia**  
Seleciona o canal de destino da cópia (ou o barramento de destino de emissão).
- 3 **Botão SELECT ALL**  
Define todos os canais (ou os barramentos de destino de emissão) como destino da cópia.
- 4 **Botão REVERT**  
Retorna o destino da cópia para o status da tela quando a janela pop-up PARAMETER COPY foi exibida.
- 5 **Botão EXECUTE**  
Copia o parâmetro e fecha a janela/tela.
- 6 **Botão CANCEL**  
Cancela a operação de cópia e fecha a janela/tela.

## Operação da função de Cópia de dados rápida nas janelas pop-up HPF/EQ e DYNAMICS 1/2

Os controles e os parâmetros correspondentes são mostrados abaixo.

Tela/janela	Controle	Parâmetro
Janela pop-up HPF/EQ	Botão de seleção do tipo EQ	Tipo de EQ
Janela pop-up DYNAMICS 1/2	Botão de tipo de processador de dinâmica	Tipo de processador de dinâmica
Janela pop-up INSERT/D.OUT (12CH/D.OUT)	Botões de configuração FOLLOW	Configurações para seguir o FADER/ON/DCA

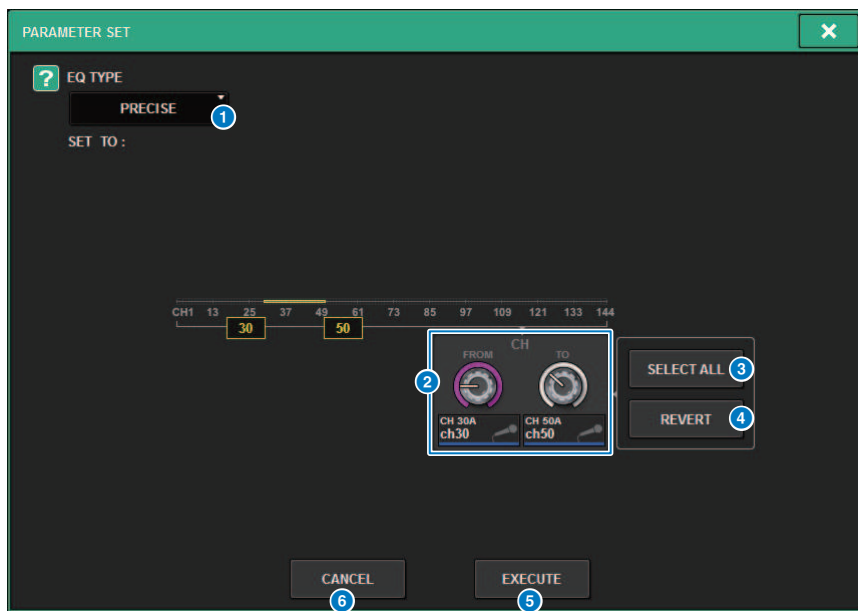
### **1 Na janela pop-up HFP/EQ, pressione o botão de alternância do tipo EQ enquanto mantém pressionada a tecla [SHIFT].**

A janela pop-up “Janela pop-up PARAMETER SET” (p.548) é exibida.

### **2 Selecione o destino da cópia e pressione o botão EXECUTE.**

Os parâmetros serão copiados para os números de canal selecionado. Para cancelar a operação de cópia, pressione o botão CANCEL, em vez do botão EXECUTE.

## Janela pop-up PARAMETER SET



Essa janela contém os seguintes itens.

- 1 Tipo de fonte da cópia**  
Indica o tipo a ser copiado. Você pode alternar o tipo conforme necessário.
- 2 Botão giratório de seleção de destino da cópia**  
Seleciona o número do canal de destino da cópia.
- 3 Botão SELECT ALL**  
Define todos os canais como o destino da cópia.
- 4 Botão REVERT**  
Limpa a configuração do botão SELECT ALL.
- 5 Botão EXECUTE**  
Copia o parâmetro e fecha a janela/tela.
- 6 Botão CANCEL**  
Cancela a operação de cópia e fecha a janela/tela.

## Operação da função de Cópia de dados rápida nas janelas pop-up SELECTED CHANNEL VIEW e TO STEREO

Os controles e os parâmetros correspondentes são mostrados abaixo.

Tela/janela	Controle	Parâmetro
<b>Campo TO ST na janela SELECTED CHANNEL VIEW</b>	Botão TO ST A/B	Ativa/ desativa STEREO A/B
<b>Janela pop-up TO STEREO</b>		

**1 Na janela SELECTED CHANNEL VIEW, pressione o botão TO ST A/B enquanto mantém pressionada a tecla [SHIFT].**

A janela pop-up “Janela pop-up PARAMETER SET” (p.550) é exibida.

**2 Selecione o destino da cópia e pressione o botão EXECUTE.**

Os parâmetros serão copiados para os números de canal selecionado. Para cancelar a operação de cópia, pressione o botão CANCEL, em vez do botão EXECUTE.

## Janela pop-up PARAMETER SET



Essa janela contém os seguintes itens.

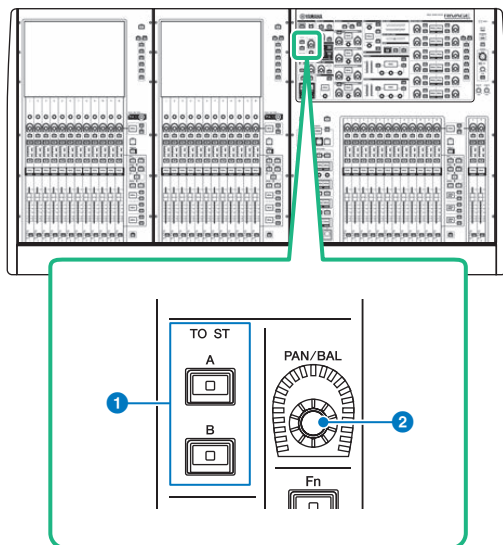
- 1 Definir parâmetro**  
Seleciona o parâmetro (ON/OFF) a ser definido.
- 2 Definição do botão giratório de seleção de destino**  
Seleciona o número do canal do parâmetro a definir.
- 3 Botão SELECT ALL**  
Define todos os canais como o destino da cópia.
- 4 Botão REVERT**  
Limpa a configuração do botão SELECT ALL.

## Controle por meio da seção TO STEREO

Os barramentos TO STEREO são usados para emitir sinais aos alto-falantes principais.

- 1** **Verifique se uma fonte de entrada está conectada ao canal que você está controlando e defina a alimentação phantom, o ganho e a fase do amplificador com cabeça para obter um sinal de entrada ideal.**
- 2** **Pressione o botão giratório do campo TO STEREO na tela OVERVIEW do canal de entrada ou do canal MIX, cujo sinal você deseja enviar aos barramentos STEREO A e STEREO B, ou pressione o botão giratório no campo TO STEREO da tela SELECTED CHANNEL VIEW.**  
A janela pop-up TO STEREO é exibida.
- 3** **Use o botão de seleção do modo ST/LCR para selecionar o modo ST ou LCR para cada canal.**
- 4** **Na seção de cada canal do painel superior, verifique se a tecla [ON] está ligada para o canal de entrada que canal MIX que você deseja operar e depois eleve o atenuador até uma posição adequada.**
- 5** **Pressione a tecla TO ST [A]/[B] do painel superior para ligá-la.**
- 6** **Na seção de cada canal do painel superior, verifique se a tecla [ON] está ligada para o canal STEREO que você deseja operar e depois eleve o atenuador até uma posição adequada.**

## Seção TO STEREO



**1 Teclas TO ST [A]/[B]**

Ligam ou desligam o sinal enviado do canal de entrada para o barramento estéreo A ou B.

**2 Botão giratório [PAN/BAL]**

Define a panorâmica/equilíbrio do sinal enviado para os barramentos estéreo.

## Modo ST e modo LCR

Os barramentos STEREO são usados para emitir sinais aos alto-falantes principais. Os sinais podem ser enviados a um barramento STEREO no modo ST ou LCR, e você pode fazer essa seleção individualmente para cada canal. Esses modos diferem das seguintes maneiras.

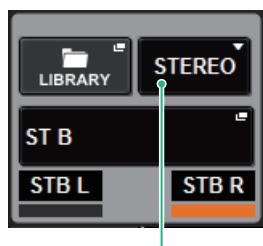
### Modo ST

Esse método permite que um canal de entrada ou canal MIX envie sinais independentes individualmente aos barramentos STEREO A e STEREO B.

- Os sinais enviados aos barramentos STEREO A e STEREO B podem ser ativados ou desativados individualmente.
- A panorâmica do sinal enviado do canal de entrada ou MIX para L/R de um barramento STEREO A ou STEREO B é controlada pelo botão giratório TO ST PAN.

### Sobre o MONO

Usando o menu suspenso L/R PATH na tela SELECTED CHANNEL VIEW, STEREO B pode ser definido como MONO. Se ele for definido como MONO, o mesmo sinal será emitido para L e R de STEREO B.



Menu suspenso L/R PATH na tela  
SELECTED CHANNEL VIEW

Menu suspenso L/R PATH na tela SELECTED CHANNEL VIEW

### Modo LCR

Esse método permite que um canal de entrada ou canal MIX envie seus sinais para os três barramentos: STEREO A (L e R) e STEREO B (C) ao mesmo tempo.

- Os sinais enviados aos barramentos STEREO A e STEREO B podem ser ativados/desativados ao mesmo tempo.
- A diferença de nível entre os sinais enviados do canal de entrada ou do canal MIX para os barramentos STEREO A (L e R) e o barramento STEREO B (C) é controlada pelo botão giratório CSR (proporção central/lateral).
- O nível do sinal enviado do canal de entrada ou canal MIX para os barramentos STEREO A (L e R) e barramento STEREO B (C) mudará de acordo com as configurações dos botões giratórios TO ST PAN e BALANCE.

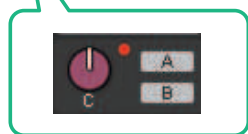
Parâmetro CH > Modo ST e modo LCR

**OBSERVAÇÃO**

- Ao usar o modo LCR, defina STEREO B como MONO.
- STEREO B é usado como o canal CENTER.

## Enviar um sinal para um barramento STEREO

- 1** Verifique se uma fonte de entrada está conectada ao canal que você está controlando e defina a alimentação phantom, o ganho e a fase do amplificador com cabeça para obter um sinal de entrada ideal.
- 2** Acesse a janela pop-up TO STEREO pressionando o botão giratório do campo TO STEREO na tela OVERVIEW do canal de entrada ou do canal MIX, cujo sinal você deseja enviar aos barramentos STEREO A e STEREO B, ou pressionando o botão giratório no campo TO STEREO da tela SELECTED CHANNEL VIEW.



Campo TO STEREO na tela OVERVIEW



Campo TO STEREO na tela SELECTED CHANNEL VIEW

A janela pop-up TO STEREO é exibida.

- 3** Use o botão de seleção do modo ST/LCR para selecionar o modo ST ou LCR para cada canal.
- 4** Na seção de cada canal do painel superior, verifique se a tecla [ON] está ligada para o canal de entrada ou canal MIX que você deseja operar e depois eleve o atenuador até uma posição adequada.
- 5** Pressione a tecla TO ST [A]/[B] do painel superior para ligá-la.
- 6** Na seção de cada canal do painel superior, verifique se a tecla [ON] está ligada para o canal STEREO que você deseja operar e depois eleve o atenuador até uma posição adequada.

## Janela pop-up TO STEREO



Essa janela contém os seguintes itens.

### 1 Botão de seleção de canal

Exibe o canal. Pressione esse botão para selecionar o canal selecionado na tela. O ícone, o número e a cor do canal atual aparecem sobre o botão e o nome do canal aparece abaixo do botão.

### 2 Botão de seleção do modo ST/LCR

Pressione para alternar o modo entre ST e LCR. O modo atualmente selecionado é destacado.

### 3 Botão TO ST A

Ativa e desativa o sinal enviado ao barramento STEREO A.

### 4 Botão TO ST B

Ativa e desativa o sinal enviado ao barramento STEREO B.

### 5 Botão giratório TO ST PAN/TO ST BALANCE

Em canais MONO, esse botão funciona como um botão PAN que ajusta a posição esquerda/direita do sinal enviado ao barramento STEREO. Em canais STEREO, esse botão funciona como um botão BALANCE que ajusta o equilíbrio do volume dos sinais esquerdo/direito enviados ao barramento STEREO. Para editar um valor, pressione um botão para selecioná-lo e use o codificador de tela correspondente.

### 6 Indicador de corte $\Sigma$

Esse indicador acende para indicar que um sinal está sendo cortado em algum ponto do canal.

## OBSERVAÇÃO

Também é mostrado para canais MATRIX que não possuem emissão estéreo

Se o botão de seleção do modo ST/LCR estiver definido para o modo LCR, o botão e botão giratório a seguir serão mostrados em vez do botão TO ST A (3) e botão TO ST B (4).



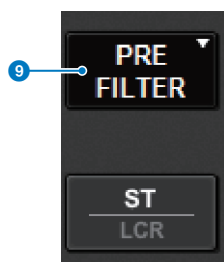
**7 Botão LCR**

Ativa e desativa todos os sinais enviados do canal para o barramento STEREO. Se esse botão estiver desativado, o canal correspondente não enviará sinais ao barramento STEREO.

**8 Botão giratório CSR**

Ajusta a proporção do nível do sinal enviado do canal para os barramentos STEREO A (L e R) e o nível do sinal enviado para o barramento STEREO B (C), em uma faixa de 0-100%. Para editar um valor, pressione um botão para selecioná-lo e use o codificador de tela correspondente.

No caso de um canal MIX, o menu suspenso a seguir é mostrado acima do botão de seleção ST/LCR.



**9 Ponto de emissão TO STEREO**

Permite selecionar o ponto de emissão como PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYNA, PRE DELAY, PRE FADER ou POST FADER.

No caso de um canal MIX do barramento STEREO, o botão a seguir é exibido.



**10 Botão de seleção PAN/BALANCE**

Esse botão seleciona se o equilíbrio do volume (BALANCE) ou a panorâmica (PAN) do sinal enviado ao barramento STEREO será ajustado.

**11 Botão de seleção NOMINAL**

Seleciona LR NOMINAL ou CENTER NOMINAL.

Quando estiver ativado e a opção LR NOMINAL estiver selecionada, o centro do canal mono será definido como -3 dB e a varredura LR será definida como 0 dB.

O centro do canal mono padrão (CENTER NOMINAL) é 0 dB e +3 dB para varredura LR.

## Fluxo do sinal

Uma janela de fluxo de sinal permite visualizar o fluxo do sinal inteiro de um único canal. Você também pode especificar os pontos de inserção, o ponto de atraso e o ponto de saída direta nessa janela. Além disso, é possível visualizar o local dentro do fluxo de sinal no qual um corte pode ter ocorrido.

### 1 Pressione a tecla [VIEW] para acessar a tela SELECTED CHANNEL VIEW.



### 2 Pressione o botão pop-up SIGNAL FLOW.

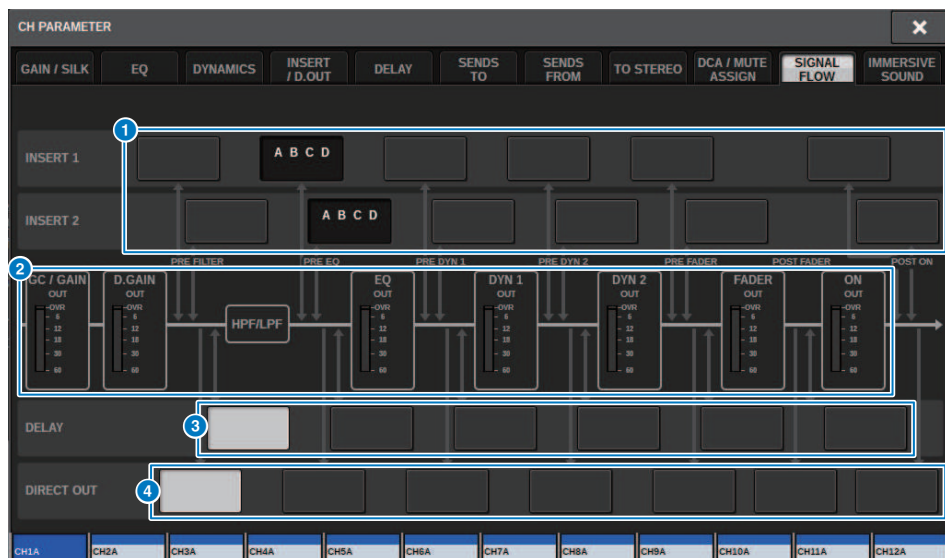
A janela pop-up “Janela pop-up SIGNAL FLOW” (p.560) é exibida.

### 3 Reveja o fluxo de sinal.

### 4 Se necessário, reveja os níveis e o local de cada ponto de inserção.

As configurações nessa janela se vinculam às configurações na janela pop-up INSERT/D.OUT e na janela pop-up DELAY.

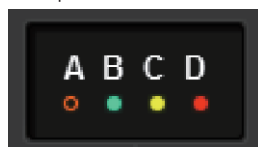
## Janela pop-up SIGNAL FLOW



Essa janela contém os seguintes itens.

### 1 Botões de seleção do ponto de inserção

Permitem selecionar pontos de inserção. Os indicadores a seguir mostram o status do ponto de inserção correspondente:



Uma unidade de plug-in, GEQ/PEQ ou externa está inserida no ponto de inserção



Ignorado



Indicador de nível



Verde: -18 dB ou menor



Amarelo: maior que -18 dB a 0 dB ou menor

Vermelho: maior que 0 dB e cortando

## 2 Medidores de nível

Esses medidores indicam os níveis em vários pontos do fluxo de sinal. Os níveis são detectados nos seguintes locais.

### INPUT

- GC GAIN OUT (logo após o ganho analógico)
- D.GAIN OUT (logo após o ganho digital)
- EQ OUT (logo após o EQ)
- DYN1 OUT (logo após a dinâmica 1)
- DYN2 OUT (logo após a dinâmica 2)
- FADER OUT (logo após o atenuador)
- OUT ON (logo após o canal ligado)

### OUTPUT

- BUS OUT (logo após o barramento)
- EQ OUT (logo após o EQ)
- DYN OUT (logo após a dinâmica)
- DELAY OUT (logo após o atraso)
- FADER OUT (logo após o atenuador)
- OUT ON (logo após o canal ligado)

## 3 Botões de seleção DELAY POINT (somente para canais de entrada)

Permitem selecionar o ponto de inserção de atraso.

## 4 Botões de seleção DIRECT OUT POINT (somente para canais de entrada)

Permitem selecionar o ponto de saída direta.

# Trabalho de canal

## Sobre a biblioteca de grupos DCA/Mudo

O RIVAGE Série PM oferece 24 grupos DCA e 12 sem áudio. Um nome do grupo pode ser atribuído a cada grupo DCA e Mudo.

### DCA

DCA 1 – 24 podem ser usados com canais de entrada e de saída. Ambos os tipos de canal podem existir no mesmo grupo.

### OBSERVAÇÃO

As configurações de DCA podem ser salvas e chamadas usando-se a biblioteca dedicada. A biblioteca contém informações dos canais pertencentes ao DCA, além do nome e da cor do DCA.

- **Indicador DCA**

Todos os canais atribuídos a um DCA podem ser indicados simultaneamente.

- **Unidade DCA**

Permite monitorar o DCA correspondente no ganho da unidade (o mesmo nível de quando o atenuador DCA está ajustado em 0 dB).

- **DCA ROLL-OUT**

Os canais pertencentes ao DCA são atribuídos temporariamente aos atenuadores do painel, permitindo que eles sejam operados individualmente.

### Silenciadores de grupos

Os grupos Mudo 1 – 12 podem ser usados com canais de entrada e de saída. Ambos os tipos de canal podem existir no mesmo grupo.

- **Mute Safe**

Canais específicos pertencentes a um grupo Mudo podem ser excluídos temporariamente das operações do grupo Mudo.

- **Mute Dimmer**

Um valor fixo de atenuação pode ser especificado para cada grupo Mudo.

### OBSERVAÇÃO

As configurações de Mudo podem ser salvas e chamadas usando-se a biblioteca dedicada. A biblioteca contém informações dos canais pertencentes ao grupo Mudo e o nome do grupo Mudo.

## Sobre o DCA

O RIVAGE Série PM apresenta 24 DCAs que permitem controlar o nível de vários canais simultaneamente. Ele inclui os seguintes recursos:

- É possível usar DCA1–24 para todos os canais de entrada e de saída.
- Tanto canais de entrada quanto de saída podem ser atribuídos ao mesmo grupo ao mesmo tempo.
- Todos os canais atribuídos a um DCA podem ser indicados simultaneamente.
- Você pode monitorar o DCA correspondente em ganho de unidade (que é equivalente ao nível obtido quando o atenuador DCA está definido como 0 dB).
- Todos os canais atribuídos a um DCA podem ser recuperados temporariamente (implantados) no painel e controlados individualmente (DCA ROLL-OUT).

Há duas formas de atribuir um canal a um DCA.

- Você pode selecionar um DCA específico e depois especificar os canais a serem atribuídos ao grupo ou
- Você pode selecionar um canal específico e depois especificar um DCA ao qual ele deve ser atribuído.

### **OBSERVAÇÃO**

As configurações de DCA são salvas como parte da cena.

## Atribuição de canais a uma DCA (Selecionando os canais que pertencem a um DCA específico)

### 1 Pressione o botão CH JOB na barra de menus e selecione DCA GROUP ASSIGN.

Quando você seleciona DCA GROUP ASSIGN, a janela DCA/MUTE ASSIGN (ALL DCA) é exibida.



### 2 Use os botões de seleção DCA para selecionar o DCA ao qual você deseja atribuir canais.

### 3 Pressione o campo pop-up de atribuição do DCA.

A janela “Janela DCA GROUP ASSIGN (ALL DCA)” (p.570) será aberta.

### 4 Na janela DCA GROUP ASSIGN, selecione os canais que serão atribuídos a um DCA (várias seleções são permitidas).

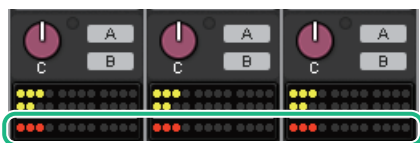
### 5 Atribua canais a outros DCA da mesma maneira.

#### OBSERVAÇÃO

Você pode atribuir um único canal a mais de um DCA. Nesse caso, o valor será a soma dos níveis de todos os atenuadores DCA atribuídos.

### 6 Quando terminar de atribuir os canais, pressione o botão CLOSE para fechar a janela pop-up.

O campo DCA/MUTE ASSIGN da tela OVERVIEW (visão geral) indica os DCA aos quais cada canal está atribuído. Os indicadores acesos em amarelo nas linhas de cima e do meio desse campo indicam os DCAs aos quais o canal correspondente pertence.



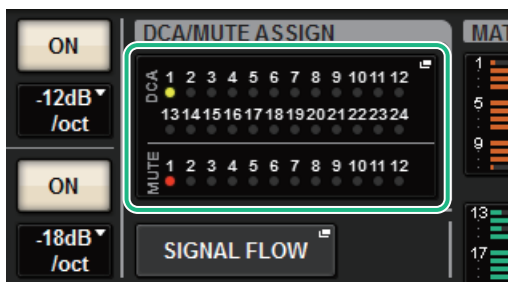
## Atribuição de canais a um DCA (Selecionando os DCAs que pertencem a um canal específico)

- 1** Pressione o campo DCA/MUTE ASSIGN na tela OVERVIEW ou pressione o campo DCA/MUTE ASSIGN na tela SELECTED CHANNEL VIEW.



Campo DCA/MUTE ASSIGN  
na  
tela OVERVIEW

A janela pop-up DCA/MUTE ASSIGN (1CH) é exibida.



Campo DCA/MUTE ASSIGN

- 2** Use os botões +/- de seleção de canal para selecionar o canal que você deseja atribuir ao grupo.
- 3** Pressione botões DCA ASSIGN para selecionar aos DCAs aos quais o canal atualmente selecionado será atribuído (são permitidas várias seleções).
- 4** Selecione os DCAs para outros canais da mesma maneira.

## Uso de DCAs

- 1 Atribua canais de entrada e de saída a um DCA.**
- 2 Com os atenuadores da seção de cada canal do painel superior, ajuste o equilíbrio relativo entre os canais de entrada e saída pertencentes ao DCA que você deseja usar.**
- 3 Pressione para iluminar a tecla [DCA], para que você possa controlar o DCA.**
- 4 Na seção de cada canal, opere o atenuador correspondente ao DCA que você deseja usar.**

O nível dos canais atribuídos ao DCA em questão será alterado, preservando ao mesmo tempo as diferenças de nível estabelecidas na etapa 2.

### **OBSERVAÇÃO**

A operação de um atenuador DCA não fará com que os atenuadores de entrada se movam em conjunto.

- 5 Para ativar/silenciar um DCA, pressione a tecla [ON] desse DCA.**

Quando você pressiona uma tecla [ON] para apagar o indicador da tecla, a tecla [ON] de cada canal atribuído ao DCA em questão pisca e esses canais ficam sem áudio (o mesmo estado de quando os atenuadores são diminuídos para a posição  $-\infty$ dB).

- 6 Para monitorar um DCA, pressione a tecla [CUE] desse DCA.**

Quando você pressiona a tecla [CUE] para acender a luz indicadora da tecla, as teclas [CUE] correspondentes aos canais atribuídos ao DCA em questão piscam, e a monitoração do sinal é ativada. Consulte a seção a seguir para obter mais informações sobre indicador.

Consulte “Uso da função Cue” (p.411).

### **OBSERVAÇÃO**

Você também pode pressionar a tecla [DCA], [DCA 1–8] ou [DCA 9–16] da Seção de cada canal para selecionar o DCA que você deseja controlar.

## Visualizando a lista de status do DCA na tela OVERVIEW

A tela OVERVIEW permite visualizar a lista de status do DCA, além de definir a função Recall Safe e outras configurações.

Pressione a tecla [VIEW] para alternar para a tela OVERVIEW e, em seguida, pressione a tecla [DCA] no painel superior para selecionar a camada DCA.



### 1 Botão ISO

Se esse botão estiver ligado, o DCA selecionado serão afetado pelas operações de chamada de cena/biblioteca (modo Isolate).

### 2 Botão R-SAFE

Liga/desliga a função Recall Safe para o DCA selecionado.

### 3 Botões (somente PM Editor)

Se houver 12 ou mais canais atribuídos ao DCA correspondente, use esses botões para exibir todos os canais pertencentes a desse DCA.

### OBSERVAÇÃO

Você também pode acessar a janela DCA GROUP ASSIGN correspondente pressionando a tecla [SEL] do DCA enquanto mantém pressionada a tecla [SHIFT].

Esses botões não aparecem na superfície de controle. Use o codificador de tela correspondente para rolar.

## Uso de DCAs

Use a Seção de cada canal para controlar os DCAs.

### **Ajuste de nível: Atenuador**

Você pode ajustar o nível dos canais atribuídos a esse DCA ao mesmo tempo em que preserva as diferenças de nível relativas entre os canais. A operação do atenuador de canal não será vinculada nesse momento.

### **Alternância entre ligado e sem áudio: Tecla [ON]**

Quando você pressiona uma tecla [ON] na Seção de cada canal para apagar o indicador da tecla, a tecla [ON] de cada canal atribuída ao DCA pisca e esses canais ficam sem áudio (o mesmo estado de quando os atenuadores são diminuídos para a posição  $-\infty$ dB).

### **OBSERVAÇÃO**

Enquanto o DCA está sem áudio, esses canais DCA não serão silenciados se o ponto de emissão para MIX/MATRIX SENDS for definido como PRE. Se ele for definido como POST, esses canais serão silenciados.

### **Monitoração do sinal: Tecla [CUE]**

Quando você pressiona uma tecla [CUE] na Seção de cada canal para acender o indicador da tecla, as teclas [CUE] desses canais atribuídos ao DCA piscam, e a monitoração do indicador é ativada. Para obter mais informações sobre indicador, consulte “Uso da função Cue” (p.411).

## DCA ROLL-OUT

Todos os canais atribuídos a um DCA podem ser temporariamente recuperados (implantados) em outras baias e controlados individualmente.

Você pode usar as configurações de Preferências para alterar a maneira como rolar pelos canais.

### Operação DCA ROLL-OUT

**1 Pressione a tecla [DCA] no painel superior para selecionar a camada DCA.**

**2 Pressione a tecla [SEL] para o DCA que você deseja implantar.**

Os canais correspondentes serão implantados no painel de acordo com a configuração DCA ROLL-OUT em PREFERENCES.

**3 Para sair do modo ROLL-OUT, selecione um banco diferente ou pressione a tecla [SEL] novamente para o mesmo DCA.**

#### OBSERVAÇÃO

- Você não pode ativar o modo Roll-out enquanto opera um DCA (por exemplo, ao atribuir canais ou editar nome do grupo).
- Se o número de canais atribuídos a um DCA exceder o número de atenuadores no bloco (um destino de implantação), você não poderá controlar canais extras.
- Se o número de canais atribuídos a um DCA exceder o número de atenuadores em uma determinada baia de implantação, você poderá rolar canais extras para a esquerda ou para a direita dentro do bloco usando o codificador da faixa de canal ou o codificador da tela (somente na baia L ou C). Enquanto você estiver rodando o botão giratório, uma mensagem "DCA ROLL-OUT: DCA members scrolling" (Rolagem dos membros do DCA ROLL-OUT DCA) será exibida na parte inferior da tela sensível ao toque ou na tela do monitor externo.

#### Como implantar canais usando a função de implantação DCA

Você pode usar as configurações de Preferências para alterar a maneira como rolar pelos canais.

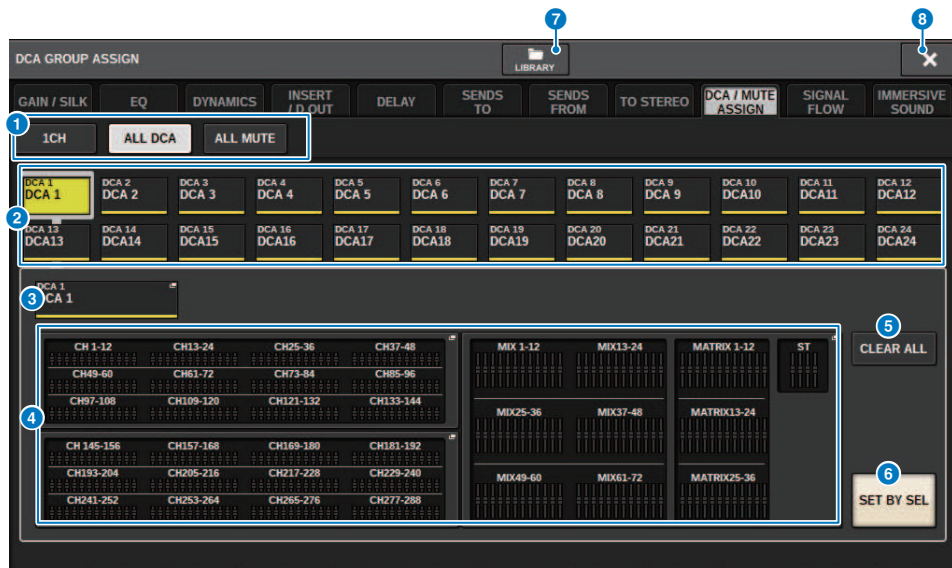
As configurações SEL LINK e No. OF BAYS TO USE determinarão qual baia será usada na implantação.

- Se você usar a função DCA ROLL-OUT em uma baia não vinculada na seção SEL LINK, os canais só serão implantados nessa baia.
- Se você usar a função DCA ROLL-OUT em uma baia vinculada a outra baia na seção SEL LINK, os canais serão implantados nessa baia e na baia vinculada. O parâmetro No. OF BAYS TO USE nas configurações PREFERENCES determinará o número de baias nas quais os canais serão implantados.

#### OBSERVAÇÃO

Você não pode usar a função DCA ROLL-OUT em várias baias simultaneamente. Se você tentar fazer isso, a mensagem "Only one DCA can be rolled out at one time" (Somente um DCA pode ser implantado por vez) será exibida na parte inferior da tela sensível ao toque ou na tela do monitor externo.

## Janela DCA GROUP ASSIGN (ALL DCA)



### 1 Guias

Use essas guias para selecionar a janela 1CH, ALL DCA ou ALL MUTE.

### 2 Botões de seleção DCA

Permitem selecionar um DCA de destino.

### 3 Botão pop-up NAME EDIT

Indica o nome do DCA atualmente selecionada. Pressione esse botão para exibir a janela de teclado ou a janela de edição de ícone, na qual é possível editar o nome do DCA.

### 4 Campo pop-up de atribuição do DCA

Realça em amarelo os canais atribuídos ao DCA atualmente selecionado. Pressione esse campo para abrir a janela pop-up de atribuição.

### 5 Botão CLEAR ALL

Pressione esse botão para limpar todas as seleções.

### 6 Botão SET BY SEL

Se esse botão estiver ligado, você poderá adicionar um canal usando a tecla [SEL] correspondente. Para selecionar mais canais, ligue o botão SET BY SEL e depois as teclas [SEL] correspondentes aos canais desejados.

### 7 Botão LIBRARY

Pressione esse botão para abrir a janela da biblioteca DCA NAME/ASSIGN.

### 8 Botão CLOSE

Pressione esse botão para fechar a janela pop-up e retornar à tela anterior.

# Janela pop-up DCA ASSIGN



**1 Guias de alternância**

Permitem alternar entre a página do canal de entrada e a página do canal de saída.

**2 Botões de seleção de canal**

Permitem selecionar os canais que serão atribuídos a um DCA.

**3 Botão SET BY SEL**

Se esse botão estiver ativado, você poderá selecionar um canal usando a tecla [SEL] correspondente.

**4 Botão CLEAR ALL**

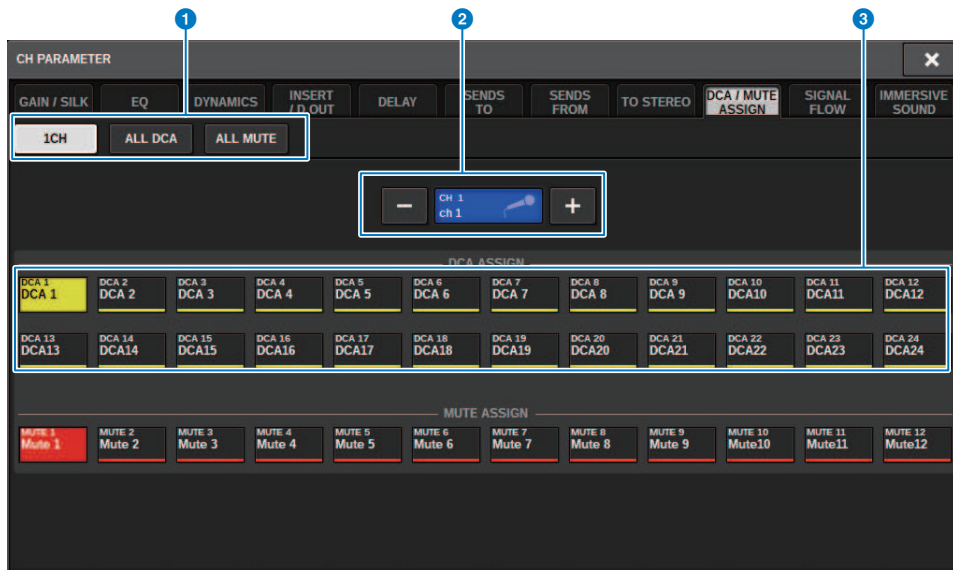
Pressione esse botão para limpar todas as seleções.

**5 Botão CLOSE**

Pressione esse botão para fechar a janela pop-up e retornar à tela anterior.

## Janela DCA/MUTE ASSIGN (1CH)

Essa janela permite visualizar e editar os DCAs aos quais cada canal está atribuído.



### 1 Guias

Use essas guias para selecionar a janela 1CH, ALL DCA ou ALL MUTE.

### 2 Botões +/- de seleção de canal

Indica o canal atualmente selecionado. Pressione o botão + para selecionar o próximo canal. Pressione o botão - para selecionar o canal anterior.

### 3 Botões DCA ASSIGN

Pressione um botão para atribuir o canal selecionado ao DCA correspondente.

## Sobre grupos sem áudio

A série RIVAGE PM possui doze grupos sem áudio. Inclui os seguintes recursos:

- Os grupos sem áudio 1–12 podem ser usados para todos os canais de entrada e todos os canais de saída.
- Tanto os canais de entrada quanto os canais de saída podem ser atribuídos ao mesmo grupo ao mesmo tempo.
- Você pode anular temporariamente o estado silenciado de um canal individual.
- Você também pode atribuir a função de controle de grupo sem áudio a uma tecla USER DEFINED.
- Embora um grupo sem áudio possa ser completamente silenciado, o uso da função Dimmer permite ajustar a atenuação do grupo sem áudio.
- A função Mute Safe permite excluir (com segurança) determinados canais das operações do grupo sem áudio.
- Você pode alterar o nome do controle do grupo sem áudio.

Assim como acontece com os DCAs, você pode atribuir canais a grupos sem áudio das seguintes maneiras:

- Você pode selecionar primeiro um grupo sem áudio específico e, em seguida, especificar os canais a serem atribuídos ao grupo ou
- É possível selecionar um canal específico e, em seguida, especificar o grupo sem áudio ao qual ele deverá ser atribuído.

## Atribuição de canais a um grupo sem áudio (Selecionando os canais que pertencem a um grupo sem áudio específico)

### 1 Pressione o botão CH JOB na barra de menus e selecione MUTE GROUP ASSIGN.

Quando você seleciona MUTE GROUP ASSIGN, a janela DCA/MUTE ASSIGN (ALL MUTE) é exibida.



### 2 Use os botões MUTE GROUP 1-12 para selecionar o grupo sem áudio ao qual você deseja atribuir canais.

### 3 Pressione a tecla [SEL] correspondente aos canais de entrada/saída que você deseja atribuir (são permitidas várias seleções).

As teclas [SEL] dos canais atribuídos se acenderão, e os canais correspondentes serão realçados em vermelho no campo de indicação de atribuição do grupo sem áudio. Para cancelar uma atribuição, pressione uma tecla [SEL] acesa novamente para apagá-la.

### 4 Atribua canais aos outros grupos sem áudio da mesma maneira.

#### OBSERVAÇÃO

Você pode atribuir um único canal a mais de um grupo sem áudio.

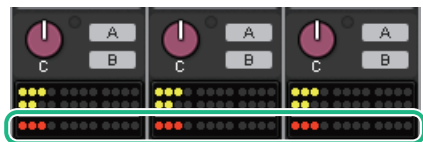
### 5 Quando terminar de atribuir os canais, pressione o botão CLOSE para fechar a janela pop-up.

Você retornará à tela anterior. O campo DCA/MUTE ASSIGN da tela OVERVIEW indica os grupos sem áudio aos quais cada canal está atribuído. Os indicadores acesos em vermelho na linha inferior desse campo mostram os grupos sem áudio aos quais o canal em questão pertence.

Trabalho de canal > Atribuição de canais a um grupo sem áudio (Selecionando os canais que pertencem a um grupo sem áudio específico)

### **OBSERVAÇÃO**

- Você pode atribuir um único canal a mais de um grupo sem áudio.
- Se o nível do dimmer for definido com qualquer nível diferente de  $-\infty$  dB, esses indicadores acenderão na cor laranja.

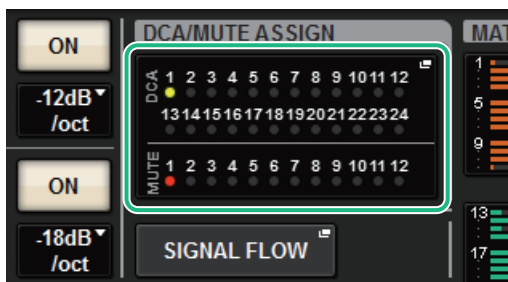


## Atribuição de canais a um grupo sem áudio (Selecionando o grupo sem áudio ao qual pertence um canal específico)

- 1 Pressione o campo DCA/MUTE ASSIGN na tela OVERVIEW ou pressione o campo DCA/MUTE ASSIGN na tela SELECTED CHANNEL VIEW.**



Campo DCA/MUTE ASSIGN  
na  
tela OVERVIEW



Campo DCA/MUTE ASSIGN

A janela pop-up “Janela DCA/MUTE ASSIGN (1CH)” (p.580) é exibida.

- 2 Use os botões +/- de seleção de canal para selecionar o canal que você deseja atribuir ao grupo.**
- 3 Pressione botões DCA ASSIGN para selecionar os grupos sem áudio aos quais o canal atualmente selecionado será atribuído (são permitidas várias seleções).**
- 4 Selecione os grupos sem áudio para outros canais da mesma forma.**

## Como cancelar temporariamente a função Mute

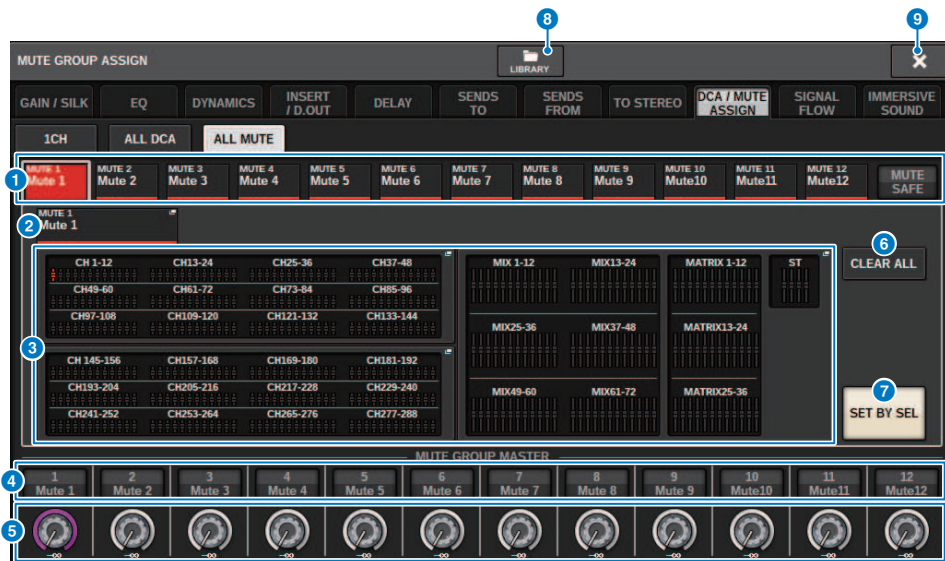
### Como cancelar temporariamente a função Mute

Você pode cancelar temporariamente a função Mute para canais específicos em um grupo sem áudio pressionando as teclas [ON] de canal correspondentes. Isso só é possível quando [ON] KEYS BEHAVIOR DURING MUTE está ativado nas configurações de preferências.

#### Operação de piscar no botão ON

A tecla ON de cada canal sem áudio em um grupo sem áudio piscará na janela SELECTED CHANNEL VIEW ou na tela METER.

## Janela MUTE GROUP ASSIGN (ALL MUTE)



### 1 Grupo MUTE e botões MUTE SAFE

Permite que você selecione um grupo sem áudio ou Mute Safe ao qual deseja atribuir canais.

### 2 Botão NAME EDIT

Pressione esse botão para acessar uma janela de teclado, na qual você pode inserir o nome do grupo sem áudio.

### 3 Campo de atribuição do grupo sem áudio

Essa área exibe os canais atribuídos ao grupo sem áudio selecionado no momento.

Durante a exibição dessa janela, pressione a tecla [SEL] correspondente ao canal que você deseja atribuir ao grupo sem áudio. O canal será atribuído ao grupo sem áudio e o atenuador na tela para esse canal ficará vermelho.

Pressione a mesma tecla [SEL] novamente se desejar remover o canal do grupo.

Se você selecionar o botão MUTE SAFE, esse campo exibirá os canais que estão no status Mute Safe (ou seja, excluídos dos grupos sem áudio). O procedimento para ativar ou cancelar Mute Safe em canais é o mesmo usado para atribuir ou remover canais para ou de um grupo sem áudio.

### 4 Botão MUTE GROUP CONTROL

Ativa ou desativa o silenciamento do grupo sem áudio correspondente.

A tecla [ON] de cada canal silenciado em um grupo sem áudio piscará.

### 5 Botão giratório DIMMER LEVEL

Define o nível do dimmer para o grupo sem áudio correspondente quando a função Dimmer é ativada.

### OBSERVAÇÃO

Se o nível do dimmer for definido com qualquer nível diferente de  $-\infty$  dB e o botão MUTE GROUP CONTROL correspondente for ativado, esse botão se acenderá na cor laranja.

### 6 Botão CLEAR ALL

Pressione esse botão para limpar todas as seleções.

**7 Botão SET BY SEL**

Se esse botão estiver ligado, você poderá adicionar um canal usando a tecla [SEL] correspondente. Para selecionar mais canais, ative o botão SET BY SEL e pressione as teclas [SEL] correspondentes aos canais desejados.

**8 Botão LIBRARY**

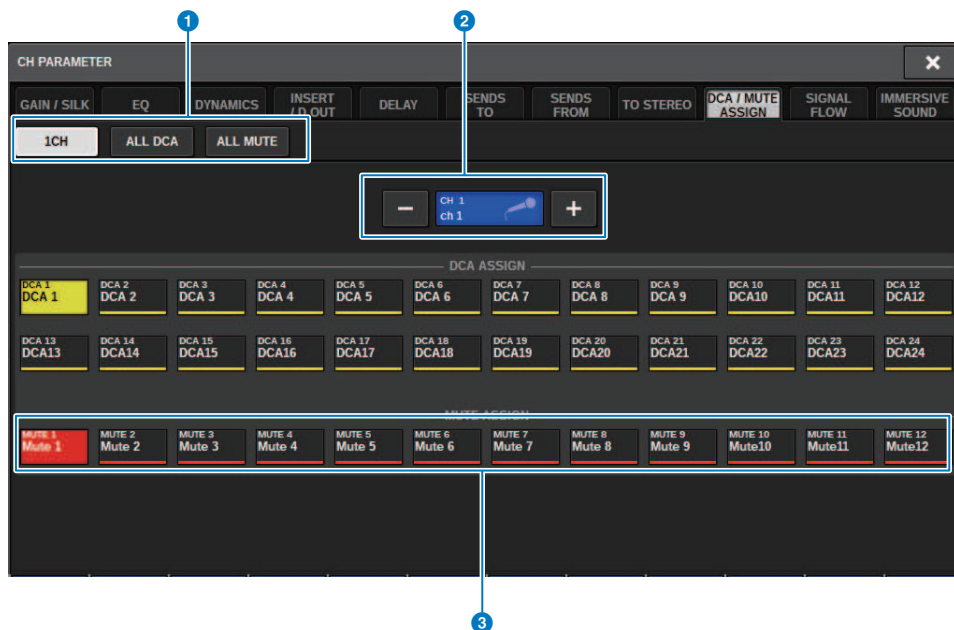
Pressione esse botão para abrir a janela de biblioteca MUTE NAME/ASSIGN.

**9 Botão CLOSE**

Pressione esse botão para fechar a janela pop-up e retornar à tela anterior.

## Janela DCA/MUTE ASSIGN (1CH)

Essa janela permite visualizar e editar os grupos sem áudio aos quais cada canal está atribuído.



### 1 Guias

Use essas guias para selecionar a janela 1CH, ALL DCA ou ALL MUTE.

### 2 Botões +/- de seleção de canal

Indica o canal atualmente selecionado. Pressione o botão + para selecionar o próximo canal. Pressione o botão - para selecionar o canal anterior.

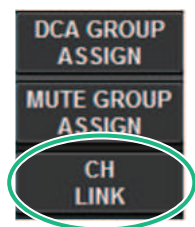
### 3 Botões MUTE ASSIGN

Pressione um botão para atribuir o canal selecionado ao grupo sem áudio correspondente.

## Vínculo de canal

Vínculo de canal é uma função que vincula as operações (como os movimentos do atenuador ou os parâmetros de EQ) dos canais de entrada ou de saída. Dois ou mais canais vinculados são chamados de grupo de links. É possível criar até 52 grupos de links para canais de entrada e até 52 grupos de links para canais de saída. O tipo de parâmetros a ser vinculado para cada grupo de links pode ser selecionado individualmente. No entanto, os canais de entrada e de saída não podem coexistir em um único grupo de links. Enquanto o emparelhamento estiver limitado ao uso em dois canais adjacentes, a função de vínculo de canal permitirá a união de vários canais. Se você desejar vincular canais provisoriamente, poderá usar links temporariamente.

- 1 Pressione o botão CH JOB na barra de menus e, em seguida, selecione CH LINK.**



Quando você seleciona CH LINK, janela pop-up CH LINK MODE é exibida.

- 2 Pressione um botão INPUT/OUTPUT para selecionar os canais que você deseja vincular.**
- 3 Para vincular canais, mantenha pressionada a tecla [SEL] do canal de origem do vínculo e pressione a tecla [SEL] do destino do vínculo.**
- 4 Usando os botões do campo LINK PARAMETER na tela CH LINK MODE, selecione os parâmetros que você deseja vincular.**
- 5 Se um botão MIX ON, MIX SEND, MATRIX ON ou MATRIX SEND foi ativado na etapa 4, use os botões do campo SEND PARAMETER para especificar os barramentos aplicáveis.**
- 6 Para fechar a janela pop-up CH LINK MODE, pressione o botão CLOSE.**

## Operações de vínculo de canal

### Operações de vínculo de canal

- **Vincular três ou mais canais**

Mantenha pressionada a tecla [SEL] de origem do vínculo e pressione sucessivamente as teclas [SEL] dos canais de entrada que você deseja adicionar ao grupo de links.

- **Adicionar novos canais a um grupo de links existente**

Mantenha pressionada qualquer tecla [SEL] do grupo e pressione as teclas [SEL] que você deseja adicionar ao grupo.

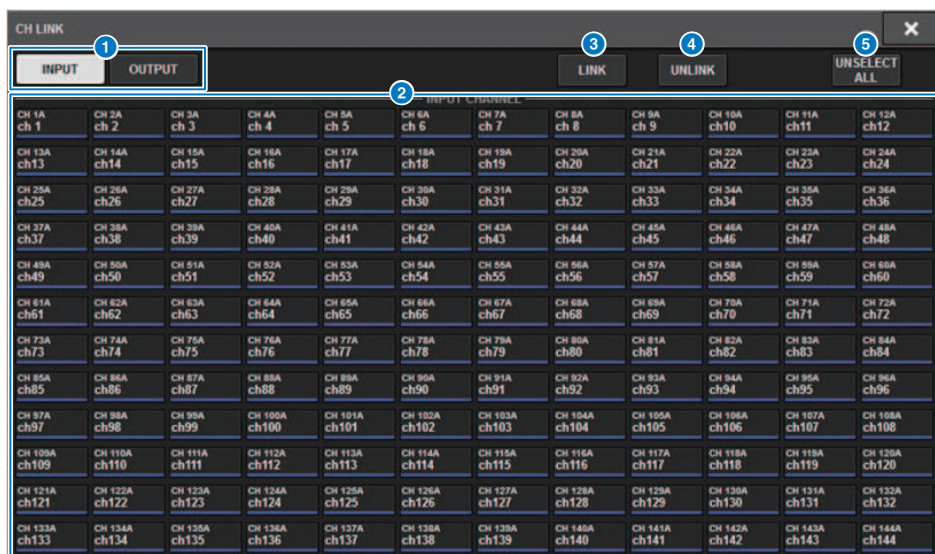
- **Cancelar um link**

Mantenha pressionada qualquer tecla [SEL] registrada no mesmo grupo de links e pressione a tecla [SEL] do canal que você deseja remover do grupo.

- **Editar o equilíbrio do nível entre os canais atribuídos a um grupo de links**

Mantenha pressionada a tecla [SEL] de um canal vinculado e opere o parâmetro que você deseja editar.

## Janela pop-up CH LINK



### 1 Botões INPUT/OUTPUT

Esses botões alternam entre a página do canal de entrada e a página do canal de saída.

### 2 Botões de seleção de canal

Use esses botões para selecionar os canais que você deseja vincular. Os canais vinculados mostrarão um caractere alfabético que indica o grupo de links.

## OBSERVAÇÃO

- Quando você seleciona um canal vinculado, todos os canais do mesmo grupo são selecionados.
- Se você deseja adicionar um canal a um grupo, selecione o grupo e o canal que você deseja adicionar e pressione o botão LINK.
- Ao selecionar dois grupos e pressionar o botão LINK, você pode combinar dois grupos em um grupo. Nesse caso, o grupo subsequente é combinado no grupo anterior. (Se você combinar o grupo A e o grupo B, o resultado será o grupo A.)
- Para desvincular um canal, selecione o grupo e pressione o canal que você deseja remover, desmarcando-o.

### 3 Botão LINK

Vincula os canais selecionados 2.

### 4 Botão UNLINK

Desvincula os canais selecionados 2.

### 5 UNSELECT ALL

Limpa todas as seleções de canal.

## Link temporário

A função Temporary link (vínculo temporário) permite vincular vários canais temporariamente para que você possa alterar simultaneamente as configurações para apenas os parâmetros dos canais vinculados. Essa função útil permite ajustar os parâmetros em tempo real e mais rapidamente do que uma operação de cópia ou chamada, se você quiser aplicar operações de atenuador ou ajustes de EQ a vários canais rapidamente. Esse link não é permanente e apenas um grupo de canais pode ser vinculado. No entanto, o número de canais no grupo é ilimitado. Observe que não é possível vincular canais de entrada e de saída ao mesmo tempo nesse grupo de links temporários.

Os parâmetros a seguir serão vinculados.

As configurações de ganho e nível serão alteradas relativamente.

### Canais de entrada:

- Configurações de ganho digital e de ganho analógico
- Configurações de inserção ativada/desativada e do ponto
- Configurações de saída direta ativada/desativada, nível, pontos e FOLLOW
- Configurações do HPF
- Configurações do LPF
- Configurações do PEQ
- Configurações de Dinâmica
- Configurações de atraso
- Configurações de ativado/desativado, nível, PRE/POST e FOLLOW para sinais enviados para barramentos MIX
- Configurações de ativado/desativado, nível, PRE/POST e FOLLOW para sinais enviados para barramentos MATRIX
- Configurações TO STEREO
- Configurações DCA/MUTE ASSIGN
- Operações do atenuador
- Operações da tecla [ON]

### Canais de saída:

- Configurações de inserção ativada/desativada e do ponto de inserção
- Configurações de saída direta ativada/desativada, nível, pontos e FOLLOW
- Configurações do HPF
- Configurações do LPF
- Configurações do PEQ
- Configurações de Dinâmica
- Configurações de atraso
- Configurações de ativado/desativado, nível, PRE/POST e FOLLOW para sinais enviados para barramentos MATRIX
- Configurações TO STEREO
- Configurações DCA/MUTE ASSIGN
- Operações do atenuador
- Operações da tecla [ON]

## Configurando um vínculo de canal temporário

Mantenha pressionada a tecla [SHIFT] e pressione a tecla [SEL]. Alternativamente, pressione e mantenha pressionada a tecla [SHIFT] e pressione a área do nome do canal localizada na parte inferior da tela OVERVIEW. As teclas [SEL] para os canais especificados piscarão. A área do medidor e as áreas de nome de canal na tela OVERVIEW serão marcadas por um quadro amarelo e um ícone de link.



Se você pressionar qualquer tecla [SEL], o link temporário será cancelado. Além disso, se você desligar a alimentação da unidade ou carregar um arquivo, o link temporário será cancelado. Em geral, a chamada de cena não cancelará o link temporário. No entanto, se a configuração de par do canal for alterada devido a uma chamada de cena, o link temporário será cancelado.

## Cópia de parâmetros do canal

Você pode copiar as configurações dos parâmetros de mixagem de canais para outros canais. Quando a operação de cópia for executada, as configurações dos parâmetros substituirão aquelas do destino da cópia. Você pode copiar configurações de parâmetros entre as seguintes combinações de canais.

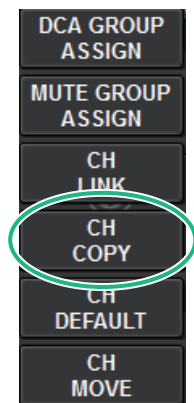
- Entre canais de entrada
- Entre canais MIX
- Entre canais MATRIX
- Entre estéreo A e B

### OBSERVAÇÃO

As configurações de HA analógico, patch, nome do canal e fantasma não serão copiadas.

#### 1 Pressione o botão CH JOB na barra de menu e selecione CH COPY.

Quando você selecionar CH COPY, a janela pop-up CH COPY será exibida.



Quando você selecionar CH COPY, a janela pop-up CH COPY será exibida.

#### 2 Selecione o canal de origem da cópia.

Depois de selecionar o canal de origem da cópia, o sistema ativa automaticamente um modo que permite selecionar o destino da cópia. Os gráficos do atenuador do canal de origem da cópia serão destacados em verde.

#### 3 Selecione o(s) canal(is) de destino da cópia (são permitidas seleções múltiplas).

Os gráficos do atenuador para o(s) canal(is) de destino da cópia serão destacados em rosa.

#### 4 Para executar a operação de cópia, pressione o botão PASTE.

A operação de cópia será executada e as configurações dos parâmetros substituirão aquelas do(s) destino(s) da cópia.

#### 5 Para fechar a janela pop-up CH COPY, pressione o botão CLOSE.

## Janela pop-up CH COPY

É possível registrar e usar cada um dos oito padrões de entradas e saídas, respectivamente.

### Janela pop-up CH COPY (canal de entrada)



### Janela pop-up CH COPY (canal de saída)



### 1 **Botão de predefinição**

Permite selecionar a predefinição na qual você registrou o parâmetro a ser copiado. Pressione o botão de predefinição selecionado mais uma vez para abrir a janela pop-up INPUT (OUTPUT) "Janela pop-up CH COPY PRESET" (p.589), nela você pode selecionar os parâmetros para registrar como uma predefinição. As configurações do botão de predefinição 2 no canto inferior direito também são usadas como configurações de parâmetro que são copiadas quando é pressionada a tecla "PASTE" na seção de Canal selecionado.

## Janela pop-up CH COPY PRESET

### Janela pop-up INPUT CH COPY PRESET

INPUT CH COPY PRESET[#1]

1 ALL

2

NAME	ANALOG GAIN	SILK	PHASE	DIGITAL GAIN	HPF/LPF
	EQ	DYNA 1	DYNA 2	INSERT 1	INSERT 2
MIX SEND	MATRIX SEND	DIRECT OUT	DELAY	FADER	CH ON
MIX ON	MATRIX ON	SURR	TO STEREO	DCA ASSIGN	MUTE ASSIGN

3 WITH PLUGINS

MIX SELECT ALL MATRIX SELECT NONE

MIX

MX 1	MX 2	MX 3	MX 4	MX 5	MX 6	MX 7	MX 8	MX 9	MX 10	MX 11	MX 12
MX 13	MX 14	MX 15	MX 16	MX 17	MX 18	MX 19	MX 20	MX 21	MX 22	MX 23	MX 24
MX 25	MX 26	MX 27	MX 28	MX 29	MX 30	MX 31	MX 32	MX 33	MX 34	MX 35	MX 36
MX 37	MX 38	MX 39	MX 40	MX 41	MX 42	MX 43	MX 44	MX 45	MX 46	MX 47	MX 48
MX 49	MX 50	MX 51	MX 52	MX 53	MX 54	MX 55	MX 56	MX 57	MX 58	MX 59	MX 60
MX 61	MX 62	MX 63	MX 64	MX 65	MX 66	MX 67	MX 68	MX 69	MX 70	MX 71	MX 72

### Janela pop-up OUTPUT CH COPY PRESET

OUTPUT CH COPY PRESET[#1]

1 ALL

2

NAME		HPF/LPF		
	EQ	DYNA 1	INSERT 1	INSERT 2
MATRIX SEND		DELAY	FADER	CH ON
MATRIX ON		TO STEREO	DCA ASSIGN	MUTE ASSIGN

3 WITH PLUGINS 4 WITH SENDS

MATRIX SELECT ALL MATRIX SELECT NONE

MATRIX

MT 1	MT 2	MT 3	MT 4	MT 5	MT 6	MT 7	MT 8	MT 9	MT 10	MT 11	MT 12
MT 13	MT 14	MT 15	MT 16	MT 17	MT 18	MT 19	MT 20	MT 21	MT 22	MT 23	MT 24
MT 25	MT 26	MT 27	MT 28	MT 29	MT 30	MT 31	MT 32	MT 33	MT 34	MT 35	MT 36

Essa janela contém os seguintes itens.

**1 Botão NAME EDIT**

Pressione esse botão para exibir a janela pop-up NAME EDIT, nela é possível editar o nome da predefinição.

**2 Botões de parâmetros**

Ative-o para registrar os parâmetros na predefinição.

**3 Botão WITH PLUGINS**

Ative esse botão para incluir no conteúdo a ser copiado todos os plug-ins inseridos no canal, bem como os patches e parâmetros.

**4 Botão WITH SENDS**

Ative esse botão para incluir no conteúdo a ser copiado todas as configurações SEND (ativado/desativado, nível, panorâmica etc.) para esse barramento (canal de saída).

## Mover os parâmetros de canal

É possível mover as configurações de um canal de entrada específico para outro canal de entrada. Quando uma movimentação é realizada, a numeração dos canais entre a origem e o destino da movimentação avança ou retrocede um número.

### OBSERVAÇÃO

As configurações de atribuição de inserção do canal (INSERT OUT (1C)) da janela pop-up SYSTEM CONFIG [DSP] não será movida.

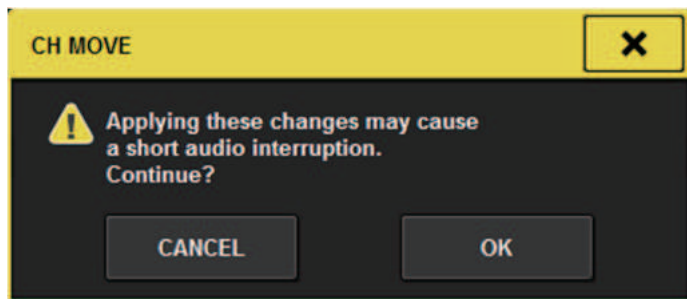
- 1 Pressione o botão CH JOB na barra de menus e, em seguida, selecione CH MOVE.**



Quando você seleciona CH MOVE, a janela pop-up “Janela pop-up CH MOVE” (p.593) é exibida.

- 2 Selecione os canais de destino da movimentação (várias seleções são permitidas).**  
Os gráficos de atenuador do canal de origem da movimentação serão realçados em verde.
- 3 Pressione o botão TO e selecione o canal de destino da movimentação.**  
Os gráficos de atenuador dos canais de destino da movimentação serão realçados em rosa.
- 4 Pressione o botão MOVE para executar a operação de movimentação.**  
Será exibida uma caixa de diálogo solicitando que você confirme a operação.

## 5 Pressione o botão OK.



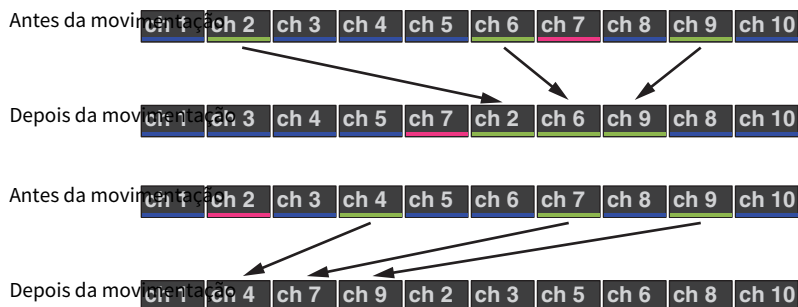
- Ao executar CH MOVE, o áudio poderá ser interrompido em alguns casos.

## 6 Para fechar a janela pop-up CH MOVE, pressione o botão CLOSE.

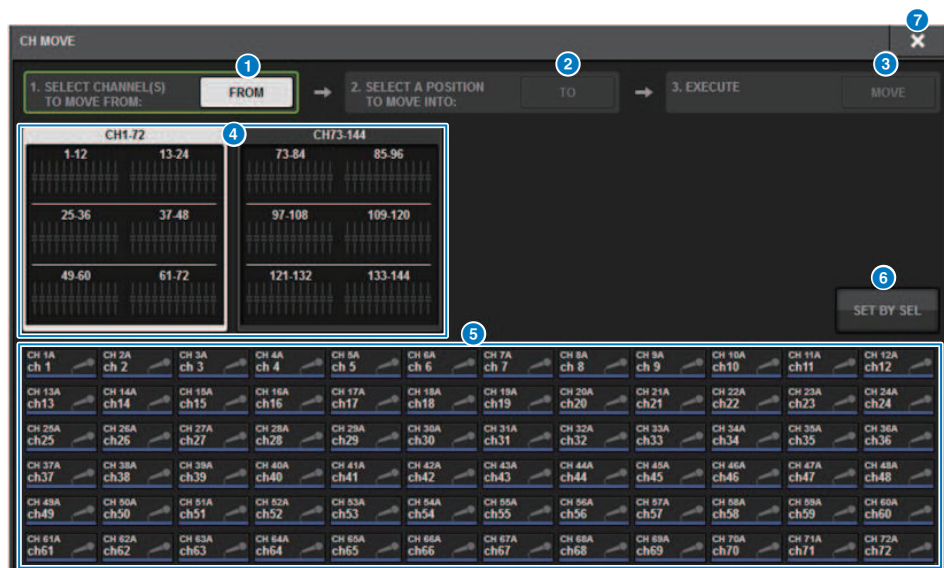
### Sobre CH MOVE

Se os canais que estão sendo movidos incluírem canais que estão localizados antes dos canais de destino da movimentação, eles serão movidos depois dos canais de destino da movimentação.

Se os canais que estão sendo movidos incluírem canais que estão localizados depois dos canais de destino da movimentação, eles serão movidos antes dos canais de destino da movimentação.



## Janela pop-up CH MOVE



### 1 Botão FROM

Esse botão é selecionado automaticamente quando a janela pop-up CH MOVE é aberta. Pressione esse botão para selecionar um canal de origem da movimentação diferente.

### 2 Botão TO

Altera para um modo no qual você pode selecionar o destino da movimentação.

### 3 Botão MOVE

Depois de especificar os canais de origem e destino da movimentação, pressione esse botão para executar a movimentação do canal.

### 4 Botões de seleção da exibição do canal

Selecione o tipo de canal que você deseja visualizar na tela. Você pode selecionar CH1 – 72 ou CH73 – 144.

### 5 Seção ASSIGN

Permite selecionar os canais de origem e destino da movimentação.

### 6 Botão SET BY SEL

Se esse botão estiver ativado, você poderá selecionar um canal usando a tecla [SEL] correspondente.

### 7 Botão CLOSE

Pressione esse botão para fechar a janela pop-up e retornar à tela anterior.

## Inicialização de parâmetros de canal

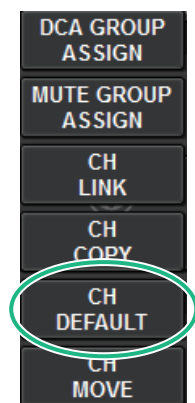
Você pode restaurar o estado inicializado dos parâmetros de um canal. Essa operação pode ser executada em qualquer canal.

### OBSERVAÇÃO

As configurações de HA analógico, nome do canal, patch e Recall Safe não serão inicializadas.

#### **1 Pressione o botão CH JOB na barra de menu e selecione CH DEFAULT.**

Quando você selecionar CH DEFAULT, a janela pop-up CH DEFAULT será exibida.



Quando você selecionar CH DEFAULT, a “Janela pop-up CH DEFAULT” (p.595) será exibida.

#### **2 Selecione o(s) canal(is) que deseja inicializar (são permitidas múltiplas seleções).**

O canal correspondente será destacado.

#### **3 Para executar a inicialização, pressione o botão DEFAULT.**

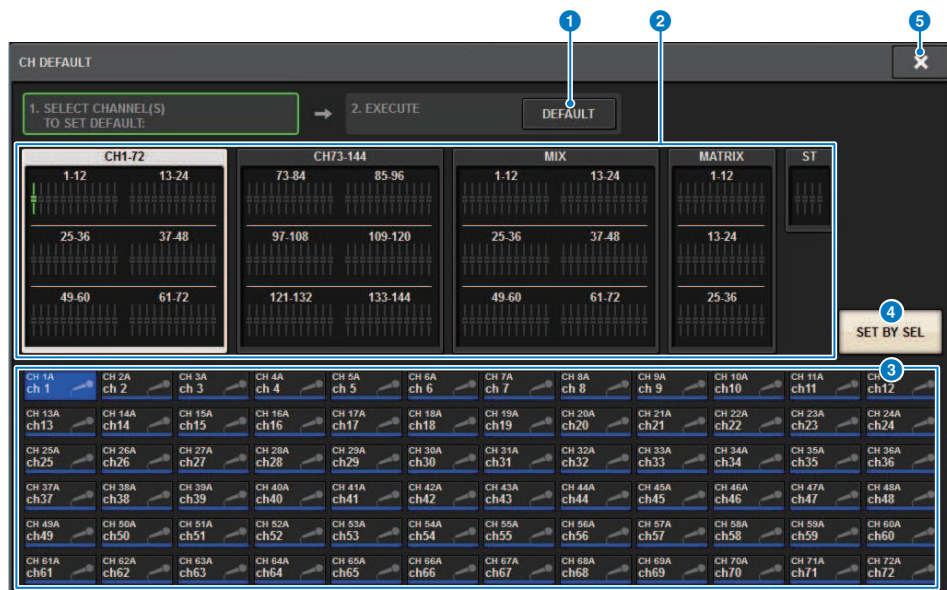
Uma caixa de diálogo solicitará que você confirme a operação de inicialização.

#### **4 Pressione o botão OK na caixa de diálogo de confirmação.**

Os parâmetros do(s) canal(is) selecionado(s) serão inicializados.

#### **5 Para fechar a janela pop-up CH DEFAULT, pressione o botão CLOSE.**

## Janela pop-up CH DEFAULT



**1 Botão DEFAULT (padrão)**

Depois de selecionar o canal, pressione esse botão para executar a operação de inicialização.

**2 Botões de seleção da exibição do canal**

Selecione o tipo de canal que você deseja visualizar na tela. As opções disponíveis incluem CH1-72, CH73-144, MIX e ST/MATRIX.

**3 Seção ASSIGN**

Permite selecionar os canais cujos parâmetros você deseja restaurar para os valores iniciais.

**4 Botão SET BY SEL**

Se esse botão estiver ativado, você poderá selecionar um canal usando a tecla [SEL] correspondente.

**5 Botão CLOSE**

Pressione esse botão para fechar a janela pop-up e retornar à tela anterior.

## Parâmetros a serem copiados

Os parâmetros a serem copiados são mostrados abaixo.

Parâmetro	Descrição
NAME	Nome do canal, cor, ícone
ANALOG GAIN	Ganho, ligado/desligado da alimentação phantom, GANG, compensação de ganho, decodificação M/S
SILK	Configurações do SILK
PHASE	Ø
DIGITAL GAIN	Ganho, GANG
HPF/LPF	Ativado/desativado, frequência de corte, tipo
EQ	Ativado/desativado, tipo, atenuador, configurações de faixa
DYNA 1	Tipo ativado/desativado, tipo, parâmetros, entrada (filtro, Q, frequência de corte)
DYNA 2	
INSERT 1	Ativado/desativado, ponto
INSERT 2	
MIX SEND	Nível, PRE/POST, configurações de FOLLOW
MATRIX SEND	Nível, PRE/POST, configurações de FOLLOW
DIRECT OUT	Configurações de ativado/desativado, nível, ponto, FOLLOW
DELAY	Ativado/desativado, tempo de atraso, ponto, GANG
FADER	Nível
CH ON	Ativado/desativado
MIX ON	Ativado/desativado
MATRIX ON	Ativado/desativado
SURR	Configurações de surround (ativado/desativado, posicionamento, DIV, LFE)
TO STEREO	Configurações de TO STEREO (ativado/desativado, modo, ponto <sup>1</sup> , PAN, BALANCE, CSR)
DCA ASSIGN	Configurações de atribuição DCA
MUTE ASSIGN	Configurações de atribuição Mute

\*1: Somente para canais de saída

Assim serão as configurações quando a configuração de par for diferente para o canal fonte da cópia e para o canal destino da cópia, no caso em que o botão WITH PLUGINS estiver ativado e os plugins forem incluídos.

### A fonte da cópia é um canal mono e o destino da cópia é um canal mono

Fonte da cópia	Destino da cópia
31BandGEQ	A fonte da cópia será copiada e interligada (Ativado, Faixa/Ganho, Limite)
Flex15GEQ	A fonte da cópia será copiada e interligada (Ativado, Faixa/Ganho, Limite)
8BandPEQ	A fonte da cópia será copiada e interligada (Ativado, Tipo, Faixa/Ganho, Faixa/Q, Faixa/Bypass, Faixa/Freq., Real. de graves, Real. de agudos)
AutoMixer	Os canais abertos serão atribuídos (os parâmetros não serão copiados)
OutBoard	O destino da cópia é alterado para OutBoard (sem patches)

Fonte da cópia	Destino da cópia
Efeito	Quando a fonte da cópia for do tipo Duplo, copie e aplique patch (incluindo os parâmetros e bypass). Quando a fonte de cópia for um tipo normal <sup>1</sup> , copie e aplique patch no lado L (incluindo os parâmetros e bypass).
BLANK	Desmarque o patch do módulo de inserção de destino da cópia (deixe a alocação de DSP usada pelo destino da cópia)

\*1: Exceto para tipo Duplo e tipo Estéreo

#### A fonte da cópia é estéreo (par), destino da cópia em estéreo (par)

Fonte da cópia	Destino da cópia
31BandGEQ	A fonte da cópia será copiada e interligada (Ativado, Faixa/Ganho, Limite) <sup>1</sup>
Flex15GEQ	A fonte da cópia será copiada e interligada (Ativado, Faixa/Ganho, Limite) <sup>1</sup>
8BandPEQ	A fonte da cópia será copiada e interligada (Ativado, Tipo, Faixa/Ganho, Faixa/Q, Faixa/Bypass, Faixa/Freq., Real. de graves, Real. de agudos) <sup>1</sup>
AutoMixer	Dois canais abertos serão atribuídos (os parâmetros não serão copiados)
OutBoard	O destino da cópia é alterado para OutBoard (sem patches)
Efeito	Quando a fonte da cópia for um tipo Estéreo, copie e aplique patch (incluindo os parâmetros e bypass). Quando a fonte de cópia for um tipo normal <sup>2</sup> , copie e aplique patch no lado L (incluindo os parâmetros e bypass).
BLANK	Desmarque o patch do módulo de inserção de destino da cópia (deixe a alocação de DSP usada pelo destino da cópia)

\*1: As configurações do GEQ link para o destino da cópia não serão alteradas.

\*2: Exceto para tipo Duplo e tipo Estéreo

#### A fonte da cópia é um canal estéreo (par) e o destino da cópia é um canal mono

Fonte da cópia	Destino da cópia
31BandGEQ	31 - faixa GEQ de fonte da cópia (lado L) será copiada e interligada (Ativado, Faixa/Ganho, Limite)
Flex15GEQ	A fonte da cópia do lado A será copiada e interligada (Ativado, Faixa/Ganho, Limite)
8BandPEQ	A fonte da cópia do lado A será copiada e interligada (Ativado, Tipo, Faixa/Ganho, Faixa/Q, Faixa/Bypass, Faixa/Freq., Real. de graves, Real. de agudos)
AutoMixer	Um canal aberto será atribuído (os parâmetros não serão copiados)
OutBoard	O destino da cópia é alterado para OutBoard (sem patches)
Efeito	Quando a fonte da cópia for do tipo Estéreo, substitua por um tipo Duplo e copie e interligue (incluindo os parâmetros e configurações de bypass). Quando a fonte de cópia for um tipo normal <sup>3</sup> , copie e aplique patch no lado L (incluindo os parâmetros e bypass).
BLANK	Desmarque o patch do módulo de inserção de destino da cópia (deixe a alocação de DSP usada pelo destino da cópia)

\*1: Exceto para tipo Duplo e tipo Estéreo

#### A fonte da cópia é um canal mono e o destino da cópia é um canal estéreo (par)

\*1: As configurações do GEQ link para o destino da cópia não serão alteradas.

Fonte da cópia	Destino da cópia
31BandGEQ	A fonte da cópia será copiada e interligada nos lados L e R (Ativado, Faixa/Ganho, Limite) <sup>1</sup>
Flex15GEQ	A fonte da cópia será copiada e interligada nos lados L e R (Ativado, Faixa/Ganho, Limite) <sup>1</sup>
8BandPEQ	A fonte da cópia será copiada e interligada nos lados L e R (Ativado, Tipo, Faixa/Ganho, Faixa/Q, Faixa/Bypass, Faixa/Freq., Real. de graves, Real. de agudos) <sup>1</sup>
AutoMixer	Dois canais abertos serão atribuídos (os parâmetros não serão copiados)
OutBoard	O destino da cópia é alterado para OutBoard (sem patches)
Efeito	Quando a fonte da cópia for do tipo Duplo, substitua por um tipo Estéreo e copie e interligue (incluindo os parâmetros e bypass). Quando a fonte de cópia for um tipo normal <sup>2</sup> , os efeitos de 1 entrada/1 saída e 1 entrada/2 saídas não serão copiados. O efeito será BLANK. Todo o resto será copiado e interligado para os lados L e R (incluindo parâmetros e bypasses).
BLANK	Desmarque o módulo de inserção de destino da cópia (deixe a alocação de DSP usada pelo destino da cópia)

\*2: Exceto para tipo Duplo e tipo Estéreo

### **OBSERVAÇÃO**

Uma tela de alerta será exibida durante a cópia se uma operação de montagem ou patch usando o editor PM ou outros meios não puder ser executada, ou se houver recursos insuficientes.

## GEQ/PEQ/Automixer

### EQ gráfico e EQ paramétrico e Automixer

O RIVAGE Série PM apresenta 31BandGEQ, Flex15GEQ e 8BandPEQ e Automixer. Cada tipo pode ser usado inserindo-o em um ponto de inserção.

<b>Tipo de EQ</b>	<b>Número utilizável</b>
31BandGEQ	48
Flex15GEQ	96
8Band PEQ	96
Automixer	1

## Sobre o uso de um EQ gráfico (GEQ)

### **31BandGEQ**

Trata-se de um GEQ de 31 bandas monofônico. As bandas têm uma largura de 1/3 de oitava, e o ganho pode ser ajustado no intervalo de  $\pm 15$  dB para cada uma das 31 bandas.

### **Flex15GEQ**

Trata-se de um GEQ de 15 bandas monofônico. Cada banda tem uma largura de 1/3 de oitava, e o intervalo de ganho ajustável é de  $\pm 15$  dB. O Flex15GEQ permite ajustar o ganho para qualquer intervalo de 15 bandas das 31 do 31bandGEQ. (Depois de usar 15 bandas de ajuste, você não poderá ajustar o ganho de outra banda até redefinir uma banda ajustada anteriormente como a configuração bemol.) O GEQ apresenta um Analisador em tempo real de 1/12 de oitava (121 bandas) (também chamado de analisador de espectro). O intervalo de ajuste do ganho pode ser selecionado entre as seguintes opções:  $\pm 15$  dB,  $\pm 12$  dB,  $\pm 6$  dB (válidas em ambas as direções de reforço e corte) ou  $-24$  dB (válida apenas na direção de corte). Se você estiver usando uma fonte estéreo, poderá vincular as duas unidades GEQ.

## Sobre o uso de um EQ paramétrico (PEQ)

### **8BandPEQ**

Trata-se de um PEQ de 8 bandas monofônico. Ele também apresenta quatro filtros rejeita faixa. O PEQ apresenta um Analisador em tempo real de 1/12 de oitava (121 bandas) (também chamado de analisador de espectro).

### **OBSERVAÇÃO**

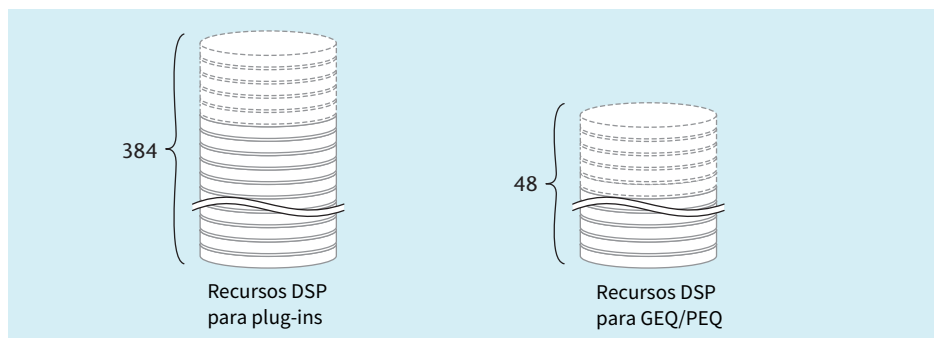
Os filtros rejeita faixa A – D são independentes do PEQ e, portanto, não são afetados pelos botões BYPASS do PEQ. Você pode ignorar o PEQ e usar apenas os filtros rejeita faixa.

## Sobre o Automixer

### **Automixer**

O automixer fornece mixagem de som de alta clareza e permite que você ajuste automaticamente os níveis de entrada do microfone quando várias pessoas estão falando.

## Gerenciamento de recursos DSP para GEQ



Plug-ins e GEQ/PEQ apresentam cada um seus recursos DSP dedicados. Recursos DSP são consumidos toda vez que um plug-in é montado ou que um GEQ/PEQ é inserido. Os recursos DSP utilizáveis por plug-ins estão divididos em 384 unidades, e os recursos DSP utilizáveis pelo GEQ/PEQ estão divididos em 48 unidades. Para obter detalhes sobre os recursos DSP utilizadas por cada plug-in ou GEQ/PEQ, consulte a lista de dados.

Você pode ver a alocação de recurso GEQ na página GEQ RACK.

PLUG-IN [SEND] PLUG-IN [INSERT] PLUG-IN ALLOCATION GEQ RACK USB RECORDER

GEQ 13 25 26 27 28 29 30 31 32

GEQ 14 27 28 29 30

GEQ 15 29 30 31 32

GEQ 16 31 32

GEQ 17 100 90

GEQ 18 A B

GEQ 19 100 90

GEQ 20

GEQ 21

GEQ 22

GEQ 23

GEQ 24

GEQ 1 - 6 GEQ 7 - 12 GEQ 13 - 18 GEQ 19 - 24 GEQ 25 - 30 GEQ 31 - 36 GEQ 37 - 42 GEQ 43 - 48

1 2 3

Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Campo de alocação de GEQ

Indica o status de alocação de GEQ. Você pode visualizar 48 recursos DSP disponíveis.

**2 Barra de posição do GEQ**

Indica o local da página associada ao visor atual do campo de alocação de GEQ.

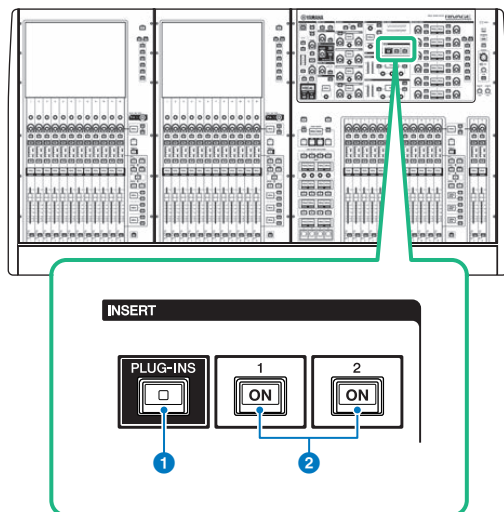
**3 Botão giratório de seleção da página**

Use o codificador da tela correspondente ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para selecionar uma página para visualizar.

GEQ/PEQ/Automixer > Inserção de um GEQ/PEQ em um canal por meio da seção Selected Channel (canal selecionado) (CS-R10、CS-R10-S、CSD-R7)

## Inserção de um GEQ/PEQ em um canal por meio da seção Selected Channel (canal selecionado) (CS-R10、CS-R10-S、CSD-R7)

Esta seção explica como inserir um GEQ/PEQ no canal selecionado para uso.



- 1 Tecla INSERT [PLUG-INS] (inserir plug-ins)**  
Permite que você chame uma tela de configuração de parâmetro para o plug-in inserido.
- 2 Teclas INSERT 1/2 [ON] (inserir 1/2 (ativar))**  
Liga ou desliga o INSERT1 e INSERT2 respectivamente.

**1** Selecione o canal que você deseja operar.

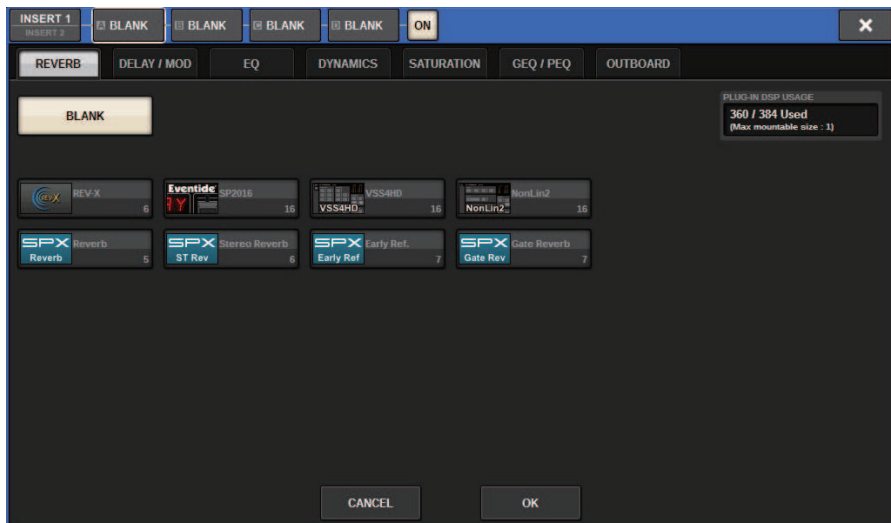
**2** Pressione a tecla INSERT [PLUG-INS] (inserir plug-ins)

A “Tela INSERT” (p.607) é exibida.

**3** Use os botões de alternância INSERT 1/2 (inserir 1/2) e os botões INSERT [A]–[D] (inserir A – D) para selecionar um canal e um bloco de inserção aos quais você deseja atribuir o GEQ/PEQ.

GEQ/PEQ/Automixer > Inserção de um GEQ/PEQ em um canal por meio da seção Selected Channel (canal selecionado) (CS-R10、CS-R10-S、CSD-R7)

#### 4 Pressione o botão pop-up MOUNT para acessar a janela pop-up MOUNT.



#### 5 Pressione a guia GEQ/PEQ.

A janela pop-up MOUNT GEQ/PEQ é exibida.

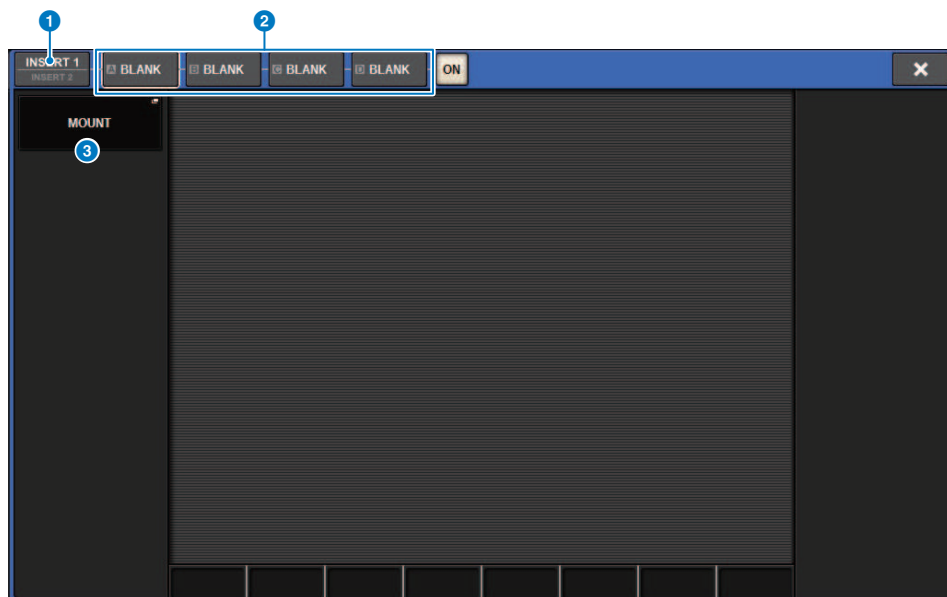
#### 6 Use os botões MODULE SELECT (seleção de módulo) para selecionar o item que deseja inserir e pressione o botão OK.

A janela pop-up GEQ\_ASSIGNMENT será exibida.

#### 7 Gire o botão giratório de alocação do GEQ/PEQ para especificar o local para o GEQ/PEQ (indicado em um quadro rosa).

#### 8 Pressione o botão OK para alocar o GEQ/PEQ.

## Tela INSERT

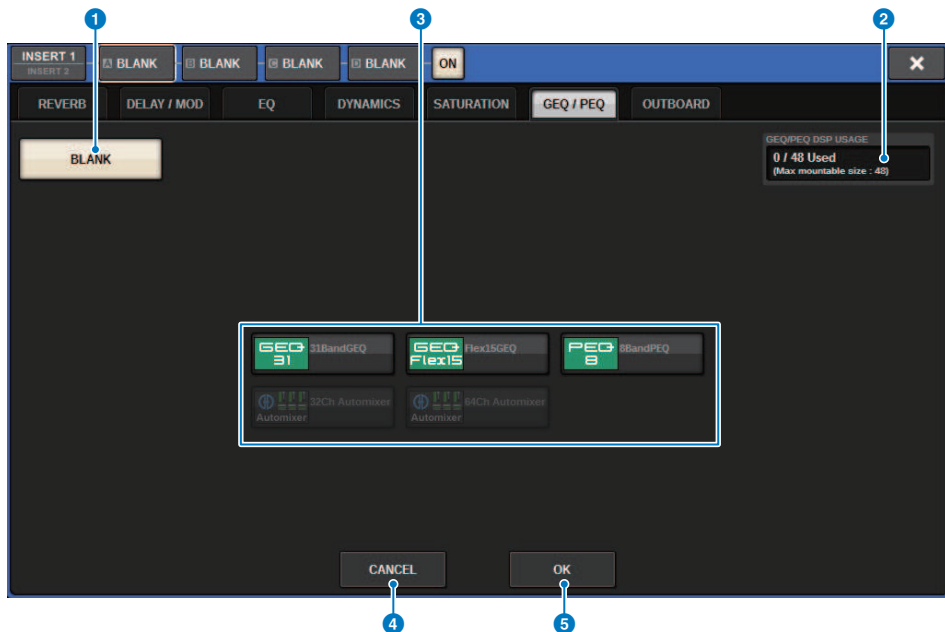


Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botões de alternância INSERT 1/2**  
Alterna entre INSERT1 e INSERT2.
- 2 Botões do bloco INSERT [A]–[D]**  
Indicam os quatro plug-ins que foram atribuídos a INSERT1 e INSERT2, respectivamente. Pressione esse botão para exibir a tela de edição para o plug-in atribuído.
- 3 Botão pop-up MOUNT**  
Pressione esse botão para exibir a tela MOUNT.

GEQ/PEQ/Automixer > A tela MOUNT GEQ/PEQ é exibida.

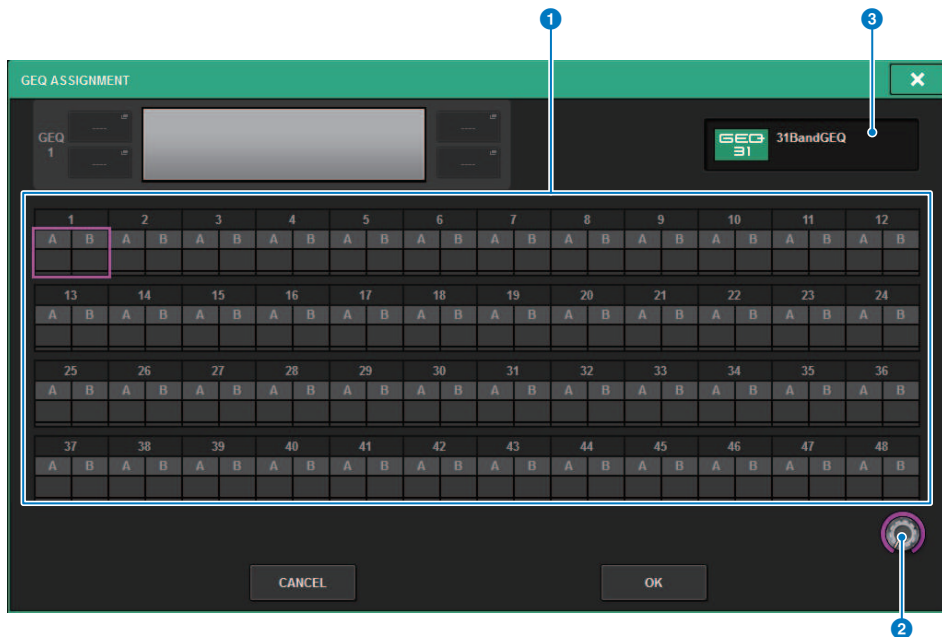
## A tela MOUNT GEQ/PEQ é exibida.



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botão BLANK**  
Cancele o GEQ/PEQ atualmente inserido.
- 2 Indicador de compartimentos usados**  
Indica o número de compartimentos que estão sendo usados.
- 3 MODULE SELECT**  
Use esses botões para selecionar o GEQ ou PEQ que será inserido. Cada botão tem a seguinte função.
  - Botão 31BandGEQ.....Inserir um 31BandGEQ no canal especificado.
  - Botão Flex15GEQ.....Inserir um Flex15GEQ no canal especificado.
  - Botão 8Band PEQ.....Inserir um 8Band PEQ no canal especificado.
- 4 Botão CANCEL**  
Cancela as alterações feitas na janela pop-up INSERT e fecha essa janela.
- 5 Botão OK**  
Aplica as alterações feitas na janela pop-up INSERT e fecha essa janela.

## Janela pop-up GEQ-IN ASSIGNMENT



Essa janela contém os seguintes itens.

**1 Campo de alocação de GEQ/PEQ**

Indica o status de alocação de GEQ/PEQ. Você pode visualizar 48 recursos DSP disponíveis rapidamente. Um local em que você pode alocar o GEQ/PEQ está indicado em um quadro rosa. Um quadro cinza significa que um GEQ/PEQ não pode ser alocado para esse local.

**2 Botão de alocação do GEQ/PEQ**

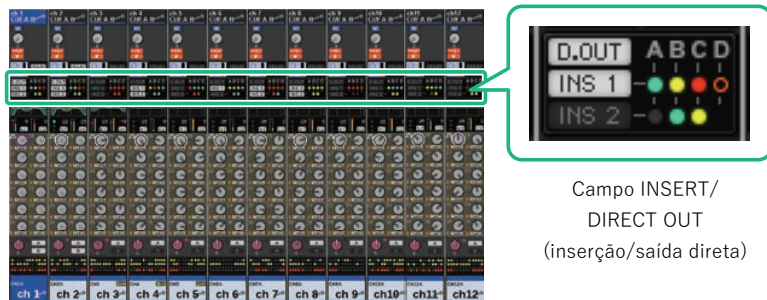
Aloca GEQ/PEQ. Você também pode alocá-los tocando nas telas sensíveis ao toque.

**3 Nome do GEQ/PEQ**

Indica o nome do GEQ/PEQ a ser alocado.

## Inserção de um GEQ/PEQ em um canal por meio da tele OVERVIEW

- 1 Pressione a tecla [VIEW] para acessar a tela OVERVIEW.**



Tela OVERVIEW

- 2 Pressione o campo INSERT/DIRECT OUT do canal em que você deseja inserir o GEQ/PEQ. A janela pop-up INSERT/D.OUT (1CH) será exibida.**

- 1** Botões do bloco INSERT [A]–[D]

Indicam os quatro plug-ins que foram atribuídos a INSERT1 e INSERT2, respectivamente. Pressione esse botão para exibir a tela de edição para o plug-in atribuído.

- 3 Pressione o botão do bloco INSERT ao qual você deseja atribuir o GEQ/PEQ para acessar a tela INSERT.**
- 4 Siga as etapas de 4 a 8 em Inserção de um GEQ/PEQ em um canal por meio da seção de Canal selecionado.**

## Inserindo um GEQ/PEQ em um canal por meio da tela SELECTED CHANNEL VIEW (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

- 1** Selecione o canal que você deseja operar.
- 2** Pressione a tecla [VIEW] para acessar a tela SELECTED CHANNEL VIEW.



Campo INSERT

Tela SELECTED CHANNEL VIEW

- 3** Pressione o campo INSERT para acessar a tela INSERT.



- 4** Siga as etapas de 4 a 8 em Inserção de um GEQ/PEQ em um canal por meio da seção de Canal selecionado.

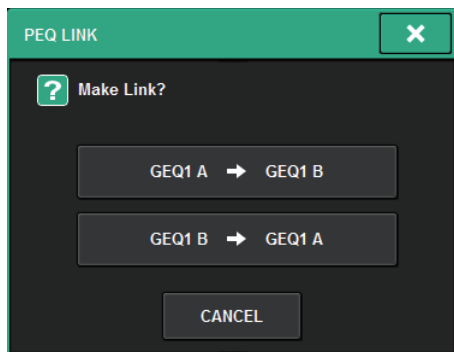
## Uso do 31BandGEQ

- 1 Siga as etapas de 1 a 8 em Inserção de um GEQ/PEQ em um canal por meio da seção de Canal selecionado, insira o 31BandGEQ em um canal.**

O sistema exibirá a tela EDIT do GEQ/PEQ que você inseriu.

- 2 Caso você esteja usando uma fonte estéreo, vincule duas unidades GEQ.**

Quando você pressiona o botão GEQ LINK, a seguinte janela pop-up é exibida. Para ativar a vinculação, pressione qualquer botão que não seja CANCEL. A janela pop-up contém os seguintes itens.



### **Botão GEQ\*A->GEQ\*B**

Os valores dos parâmetros do canal L serão copiados para o canal R e, em seguida, esses parâmetros serão vinculados. Um asterisco (\*) representa o local do GEQ.

### **Botão GEQ\*B->GEQ\*A**

Os valores dos parâmetros do canal R serão copiados para o canal L e, em seguida, esses parâmetros serão vinculados. Um asterisco (\*) representa o local do GEQ.

### **Botão CANCEL**

Cancela o vínculo e fecha a janela pop-up.

- 3 Pressione o botão GEQ ON/OFF para ativar o 31BandGEQ.**

#### **4 Pressione um dos botões do campo FADER ASSIGN para selecionar o grupo de bandas que você controlará usando os atenuadores na Seção de cada canal.**

Os botões do campo FADER ASSIGN correspondem aos grupos de bandas a seguir.

**20-250:** Doze bandas dentro de 20,0 Hz a 250 Hz

**80-1k:** Doze bandas dentro de 80,0 Hz a 1,00 kHz

**250-3,15k:** Doze bandas dentro de 250 Hz–3,15 kHz

**1,6k-20k:** Doze bandas dentro de 1,60 kHz a 20,0 kHz

Quando um desses botões é pressionado, os faders das bandas selecionadas na tela ficam brancos, e os números dos faders correspondentes da seção de cada canal são exibidos. Além disso, você poderá usar os atenuadores na Seção de cada canal para controlar as bandas correspondentes.

##### **OBSERVAÇÃO**

A operação acima será possível mesmo que a Seção de cada canal esteja bloqueada. Quando você desativar o botão no campo FADER ASSIGN, os atenuadores voltarão para o estado travado.

#### **5 Eleve o atenuador correspondente da Seção de cada canal.**

A região de frequência correspondente será reforçada ou cortada.

##### **OBSERVAÇÃO**

Quando um fader da seção de cada canal é definido como a posição central (bemol), o indicador da tecla [ON] correspondente é desativado. Isso indica que a banda correspondente não está sendo modificada. Se você aumentar ou diminuir o atenuador mesmo com o menor valor, a tecla [ON] se acenderá, indicando que essa banda está sendo modificada. Se você pressionar uma tecla [ON] acesa para apagá-la, a banda correspondente voltará imediatamente para o estado bemol.

#### **6 Repita as etapas 4 e 5 para ajustar cada banda.**

##### **OBSERVAÇÃO**

Se você alternar o visor da tela sensível ao toque para uma tela diferente ou para a janela do GEQ, as atribuições dos atenuadores na Seção de cada canal serão forçadamente canceladas. No entanto, se você exibir novamente o mesmo GEQ, o grupo de bandas anteriormente criado será automaticamente atribuído aos atenuadores.

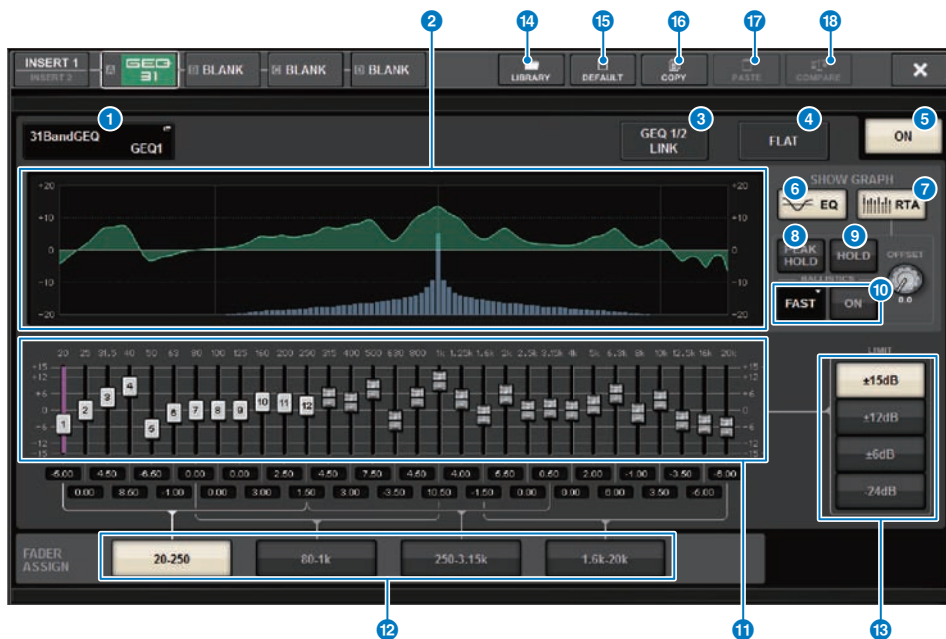
#### **7 Quando terminar de definir as configurações, desligue os botões do campo FADER ASSIGN.**

Os atenuadores e as teclas [ON] na Seção de cada canal voltarão para a função anterior.

##### **OBSERVAÇÃO**

Quando a janela pop-up GEQ for fechada, os botões do campo FADER ASSIGN serão desativados automaticamente.

## Tela GEQ/PEQ EDIT



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 **Botão pop-up MOUNT GEQ/PEQ**  
Pressione este botão para acessar a janela pop-up MOUNT GEQ/PEQ.
- 2 **Gráfico de EQ**  
Indica a resposta atual aproximada do 31BandGEQ.
- 3 **Botão GEQ LINK**  
Pressione esse botão para acessar a janela GEQ LINK, na qual é possível vincular o GEQ de canais emparelhados.

### AVISO

- O botão GEQ LINK aparece apenas para GEQs emparelhados.

- 4 **Botão FLAT**  
Pressione esse botão para redefinir como 0 dB os parâmetros de GAIN (ganho) de todas as bandas do GEQ.
- 5 **Botão GEQ ON**  
Ativa ou desativa o GEQ selecionado no momento.
- 6 **Botão EQ**  
Pressione esse botão para exibir o gráfico de EQ.

#### 7 **Botão RTA**

Se esse botão estiver ligado, um gráfico de análise de frequência semi-opaco do sinal de entrada (logo depois do EQ) ficará sobreposto sobre o gráfico de resposta de frequência do EQ.

#### 8 **PEAK HOLD**

Se esse botão estiver ligado, o gráfico de resposta de frequência analisada manterá a indicação do nível de pico.

#### 9 **Botão HOLD**

Se esse botão estiver ligado, o gráfico de resposta de frequência indicará e manterá o resultado da análise de frequência.

#### 10 **Campo BALLISTICS**

- Botão BALLISTICS

Se esse botão estiver ligado, você poderá adicionar uma taxa de queda ao gráfico de resposta de frequência analisada.

- Botão de alternância FAST/SLOW

Altera a taxa de queda de renderização do gráfico (FAST/SLOW).

#### 11 **Atenuador**

Esse atenuador indica os valores de reforço/recorte para cada banda do GEQ de 31 bandas. É possível verificar os valores reais mostrados nas caixas numéricas a seguir. Você pode controlar os atenuadores (que foram selecionados para operação na tela sensível ao toque) usando o codificador de tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN].

#### 12 **Campo FADER ASSIGN**

Nesse campo, você pode selecionar o grupo de bandas que serão controladas pelos atenuadores da seção Channel Strip (faixa de canal).

#### 13 **Botões de seleção LIMIT (limite)**

Permitem selecionar a faixa de ajuste do ganho entre as seguintes opções:  $\pm 15$  dB,  $\pm 12$  dB,  $\pm 6$  dB (são válidos nas direções de reforço e recorte) ou  $-24$  dB (válido apenas na direção do recorte).

#### 14 **Botão LIBRARY**

Pressione esse botão para abrir a janela de biblioteca de GEQs.

#### 15 **Botão DEFAULT (padrão)**

Pressione esse botão para restaurar a configuração de parâmetros padrão.

#### 16 **Botão COPY**

Copia as configurações de GEQs selecionadas na memória buffer.

#### 17 **Botão PASTE**

Pressione esse botão para colar as configurações que foram copiadas na memória buffer no GEQ atual. Se dados válidos não tiverem sido copiados na memória buffer, você não poderá colá-los.

#### 18 **Botão COMPARE (comparar)**

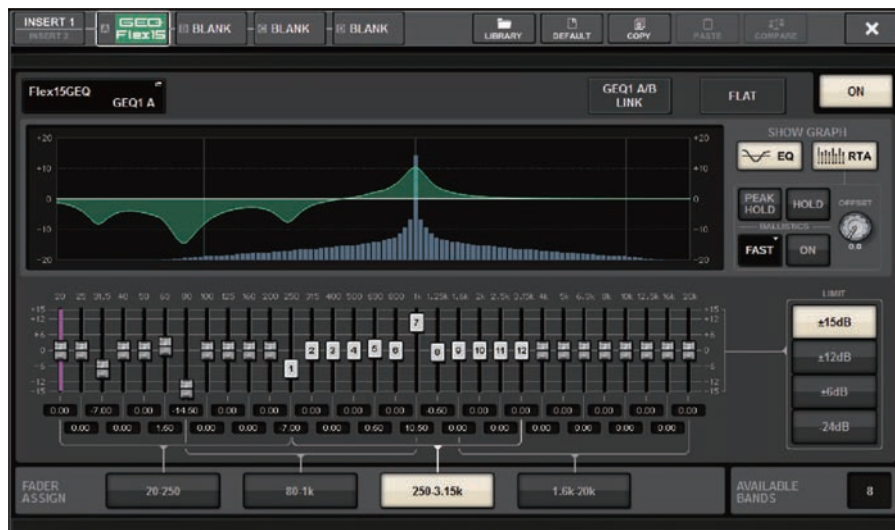
Pressione esse botão para alternar entre as configurações de GEQ atuais e os dados na memória buffer. Se dados válidos não tiverem sido copiados na memória buffer, você não poderá compará-los.

## Uso do Flex15GEQ

Você pode usar os atenuadores 1–12 e as teclas [ON] na Seção de cada canal para controlar o Flex15GEQ.

### 1 Siga as etapas de 1 a 8 em Inserção de um GEQ/PEQ em um canal por meio da seção de Canal selecionado, insira o Flex15GEQ em um canal.

O sistema exibirá a tela EDIT do GEQ/PEQ que você inseriu.



Essa janela é a mesma para 31BandGEQ, com a diferença de que o campo AVAILABLE BANDS é uma indicação em tempo real do número de bandas adicionais (no máximo 15) que podem ser controladas para o GEQ atual.

### 2 Pressione o botão GEQ ON/OFF para ativar o Flex15GEQ.

### 3 Pressione um dos botões do campo FADER ASSIGN para selecionar o grupo de bandas que você controlará usando os atenuadores na Seção de cada canal.

Para obter detalhes sobre as bandas correspondentes a cada botão no campo FADER ASSIGN, consulte a etapa 4 em “Uso do 31BandGEQ” (p.612). Quando um desses botões é pressionado, os atenuadores das bandas selecionadas na tela sensível ao toque ficam brancos, e os números dos atenuadores correspondentes da Seção de cada canal são exibidos. Além disso, você poderá usar os atenuadores na Seção de cada canal para controlar as bandas correspondentes.

#### OBSERVAÇÃO

A operação acima será possível mesmo que a Seção de cada canal esteja bloqueada. Quando você desativar o botão no campo FADER ASSIGN, os atenuadores voltarão para o estado travado.

#### 4 Eleve o atenuador correspondente da Seção de cada canal.

Para cada uma das duas unidades GEQ de um Flex15GEQ (A e B), é possível controlar, no máximo, 15 bandas. O número em tempo real de bandas adicionais que podem ser controladas é mostrado à direita de "AVAILABLE BANDS" no campo FADER ASSIGN. Se você tiver usado as 15 bandas, deverá retornar uma delas para a posição bemol a fim de operar qualquer outra banda.



#### OBSERVAÇÃO

- A tecla [ON] se acenderá se você aumentar ou diminuir um atenuador, mesmo com o menor valor. Isso indica que a banda correspondente está sendo modificada.
- Para retornar rapidamente uma banda reforçada ou cortada para a posição bemol, pressione a tecla [ON] correspondente na Seção de cada canal para apagá-la.

#### 5 Repita as etapas 3 e 4 para ajustar até quinze bandas.

#### OBSERVAÇÃO

Se você alternar o visor da tela sensível ao toque para uma tela diferente ou para a janela do GEQ, as atribuições dos atenuadores na Seção de cada canal serão forçadamente canceladas. No entanto, se você exibir novamente o mesmo GEQ, o grupo de bandas anteriormente criado será automaticamente atribuído aos atenuadores.

#### 6 Quando terminar de definir as configurações, desligue os botões do campo FADER ASSIGN.

Os atenuadores e as teclas [ON] na Seção de cada canal voltarão para a função anterior.

#### OBSERVAÇÃO

Quando a janela pop-up GEQ for fechada, os botões do campo FADER ASSIGN serão desativados automaticamente.

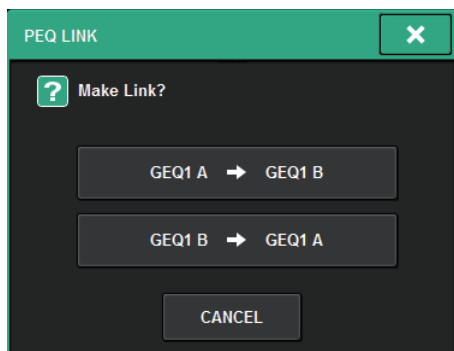
## Uso do 8BandPEQ

### 1 Siga as etapas de 1 a 8 em Inserção de um GEQ/PEQ em um canal por meio da seção de Canal selecionado, insira o 8BandGEQ em um canal.

O sistema exibirá a tela EDIT do GEQ/PEQ que você inseriu.

### 2 Caso você esteja usando uma fonte estéreo, vincule duas unidades GEQ.

Quando você pressiona o botão GEQ LINK, a seguinte janela pop-up é exibida. Para ativar a vinculação, pressione qualquer botão que não seja CANCEL. A janela pop-up contém os seguintes itens.



#### Botão GEQ\*A->GEQ\*B

Os valores dos parâmetros do canal L serão copiados para o canal R e, em seguida, esses parâmetros serão vinculados. Um asterisco (\*) representa o local do GEQ.

#### Botão GEQ\*B->GEQ\*A

Os valores dos parâmetros do canal R serão copiados para o canal L e, em seguida, esses parâmetros serão vinculados. Um asterisco (\*) representa o local do GEQ.

#### Botão CANCEL

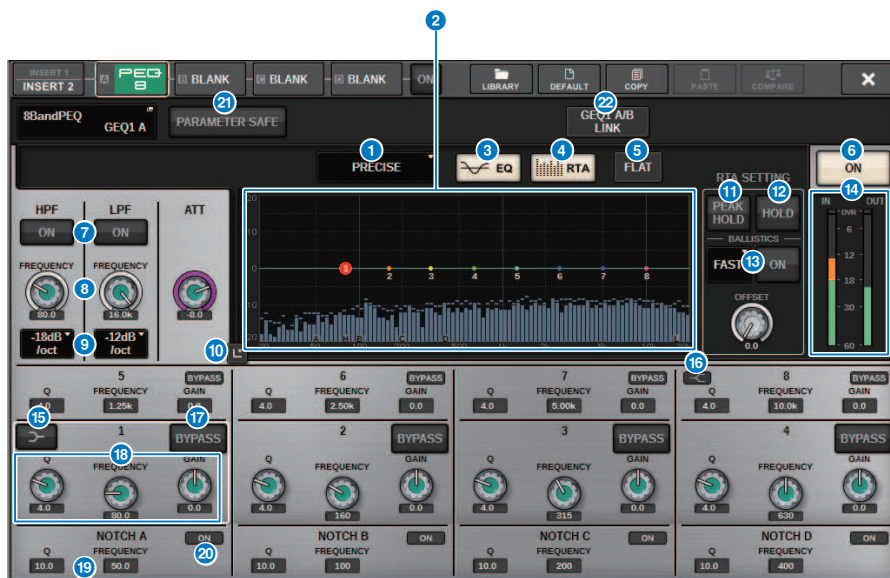
Cancela o vínculo e fecha a janela pop-up.

#### OBSERVAÇÃO

O botão PEQ LINK aparece somente para PEQs emparelhados.

### 3 Pressione o botão PEQ ON/OFF para ativar o PEQ.

## Tela GEQ/PEQ EDIT (8BandPEQ)



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botão de seleção do tipo EQ**  
Altera o tipo de EQ para PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH ou LEGACY.
- 2 Gráfico PEQ**  
Exibe os valores dos parâmetros para o PEQ e os filtros.
- 3 Botão EQ**  
Pressione esse botão para exibir o gráfico de EQ.
- 4 Botão RTA**  
Se esse botão estiver ligado, um gráfico de análise de frequência semi-opaco do sinal de entrada (logo depois do EQ) ficará sobreposto sobre o gráfico de resposta de frequência do EQ.
- 5 Botão FLAT**  
Pressione esse botão para redefinir como 0 dB os parâmetros de GAIN (ganho) de todas as bandas do PEQ. Todos os botões ON do filtro rejeita faixa serão desligados. Todos os valores de parâmetros que não os acima manterão os mesmos valores sem serem redefinidos.
- 6 Botão PEQ ON**  
Ativa ou desativa o PEQ selecionado no momento.
- 7 Botão HPF/LPF ON/OFF**  
Ativa ou desativa o HPF/LPF.
- 8 Botão giratório HPF/LPF FREQUENCY**  
Indica a frequência de corte do HPF/LPF. Use o codificador de tela para ajustar o valor.

**9 Botão de seleção do tipo de HPF/LPF**

Permite definir a atenuação do HPF/LPF por oitava.

**10 Botão Touch EQ**

Pressione para ampliar o gráfico de EQ e toque para ajustar os parâmetros de EQ.

**11 PEAK HOLD**

Se esse botão estiver ligado, o gráfico de resposta de frequência analisada manterá a indicação do nível de pico.

**12 Botão HOLD**

Se esse botão estiver ligado, o gráfico de resposta de frequência indicará e manterá o resultado da análise de frequência.

**13 Campo BALLISTICS**

- Botão BALLISTICS

Se esse botão estiver ligado, você poderá adicionar uma taxa de queda ao gráfico de resposta de frequência analisada.

- Botão de alternância FAST/SLOW

Alterna a taxa de queda de renderização do gráfico (FAST/SLOW).

**14 Medidores de nível EQ IN/OUT**

Indicam o nível de pico dos sinais antes e depois do EQ. No caso de um canal estéreo, esses medidores indicam o nível dos canais L (E) e R (D).

**15 Botão LOW SHELVING ON/OFF**

Ligue esse botão para alternar a banda LOW para um filtro do tipo degrau.

**16 Botão HIGH SHELVING ON/OFF**

Ligue esse botão para alternar a banda HIGH para um filtro do tipo degrau.

**17 Botão BYPASS**

Permite ignorar bandas de forma independente.

**18 Campo de configuração de parâmetro de EQ**

Indicam os parâmetros Q, FREQUENCY e GAIN para BAND 1–8. Selecione um campo para exibir os botões giratórios. Use o codificador de tela correspondente ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para ajustar os parâmetros.

**19 Campo de configuração de parâmetro de Notch**

Indicam os parâmetros Q e FREQUENCY para o filtro rejeita faixa. Selecione um campo para exibir os botões giratórios. Use o codificador de tela correspondente ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para ajustar os parâmetros.

**20 Botão Notch ON**

Cada um dos quatro filtros rejeita faixa apresenta um botão ON.

**21 Botão PARAMETER SAFE**

Ativa/desativa a função Recall Safe dos parâmetros.

**22 Botão PEQ LINK**

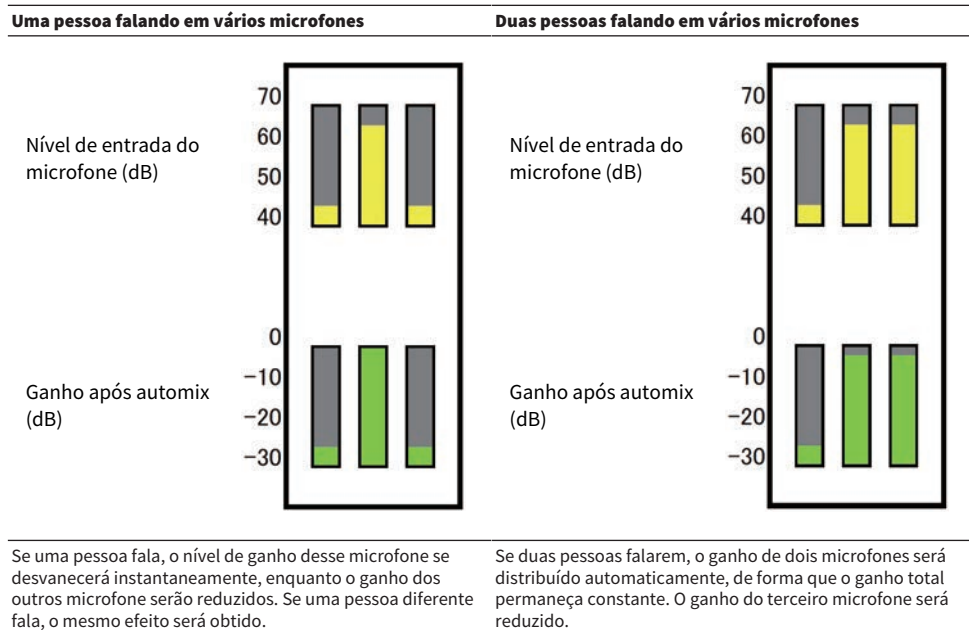
Pressione esse botão para acessar a janela PEQ LINK, na qual é possível vincular o PEQ de canais emparelhados.

## Sobre o Automixer

O automixer detecta um áudio eficaz de vários microfones e otimiza automaticamente a distribuição de ganho para vários microfones ao vivo, em situações de diálogos imprevisíveis. Dessa forma, o engenheiro de som pode manter um ganho de sistema consistente em vários microfones sem precisar se concentrar na operação de vários atenuadores.

## Teoria da operação do Automixer

O automixer usa o sistema de fala Dugan, que ajusta automaticamente o ganho de automix de até 64 microfones de fala ao vivo.



O comportamento do sistema de fala Dugan é diferente de um limitador ou função de controlador de nível automático. Esse sistema permite que um engenheiro ajuste o equilíbrio do nível como de costume, até mesmo para vários alto-falantes. Além disso, enquanto ninguém estiver falando, o sistema detectará os níveis de entrada do microfone e distribuirá automaticamente o ganho. Portanto, os atenuadores podem permanecer em uma posição levantada.

O automixer distribui o ganho do automix preferencialmente para canais com níveis de entrada mais altos. Portanto, insira-o no POST ON. O automixer fornece os seguintes benefícios:

- Ela impede a flutuação irritante de níveis e ruídos ambientais irregulares que são inseridos dos microfones nos canais com Canal desativado ou a configuração mínima do atenuador.
- Ele ajusta as configurações de ganho e atenuador de acordo com o nível de voz do alto-falante em cada microfone e as entradas, até mesmo os níveis de sinal, resultando em uma distribuição de ganho de automix mais precisa.
- Ele atinge a distribuição preferencial do ganho de automix para o alto-falante que você deseja enfatizar ao elevar o atenuador desse alto-falante ou abaixar os outros.

## Inserção de um Automixer em um canal

### **1 Pressione o botão RACK&REC na barra de menus para acessar a tela RACK&REC.**

Essa tela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as guias localizadas na parte superior.

### **2 Pressione a guia GEQ RACK na tela RACK&REC que exhibe GEQs.**

A tela “Tela GEQ RACK” (p.624) é exibida.

### **3 Pressione o botão pop-up GEQ MOUNT.**

#### **OBSERVAÇÃO**

Você pode montar o automixer somente para o GEQ1.

A janela pop-up “Janela pop-up GEQ MOUNT” (p.625) é exibida.

### **4 Na janela pop-up GEQ MOUNT, use os botões de seleção GEQ/PEQ/Automixer para selecionar o item que você deseja montar e depois pressione o botão OK.**

A tela “Tela GEQ RACK” (p.626) é exibida.

### **5 Pressione o botão pop-up INPUT.**

### **6 Na janela pop-up INPUT PATCH, selecione a fonte de entrada e, em seguida, pressione o botão x para fechar a janela.**

### **7 Pressione o botão pop-up OUTPUT.**

### **8 Na janela pop-up OUTPUT PATCH, selecione o destino de saída e, em seguida, pressione o botão x para fechar a janela.**

### **9 Repita as etapas de 5 a 8 para inserir o Automixer nos canais desejados.**

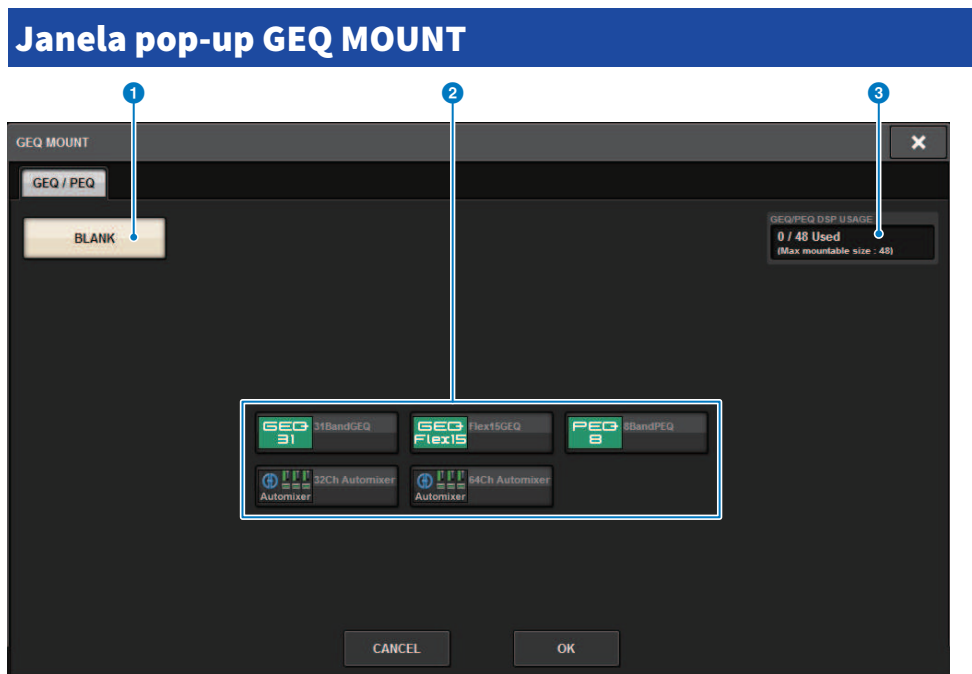
## Tela GEQ RACK



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão pop-up GEQ MOUNT

Pressione esse botão para exibir a janela pop-up GEQ MOUNT, na qual é possível selecionar um plug-in para montagem.

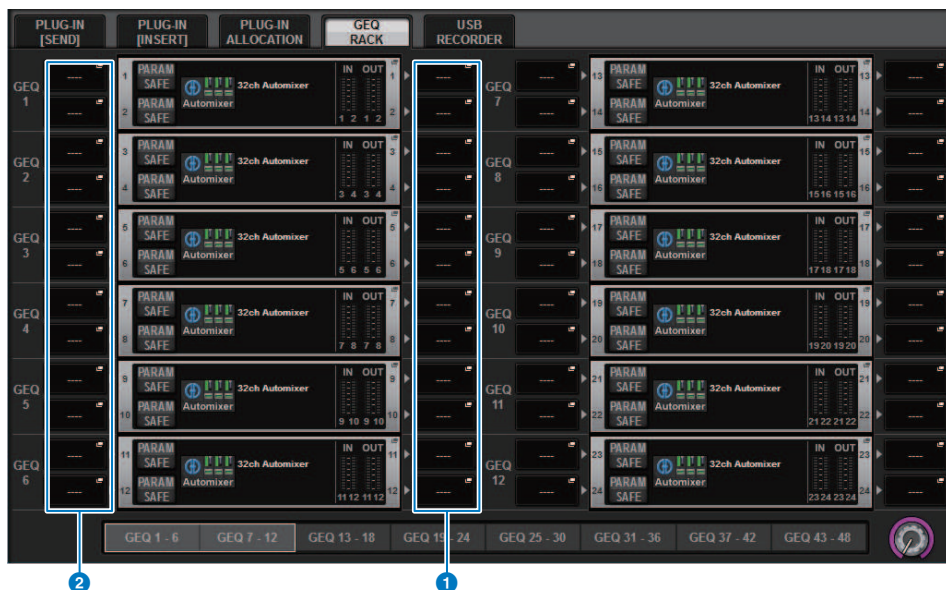


## OBSERVAÇÃO

A janela pop-up GEQ MOUNT é exibida em apenas uma das baias. Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botão BLANK**  
Desmonta o GEQ/PEQ/Automixer do rack.
- 2 Botões de seleção de GEQ/PEQ/Automixer**  
Selecione o GEQ/PEQ/Automixer que será montado no rack.
- 3 Indicação de GEQ/PEQ DSP USAGE**  
Mostra o estado de uso de recursos GEQ/PEQ.

## Tela GEQ RACK



Essa tela contém os itens a seguir.

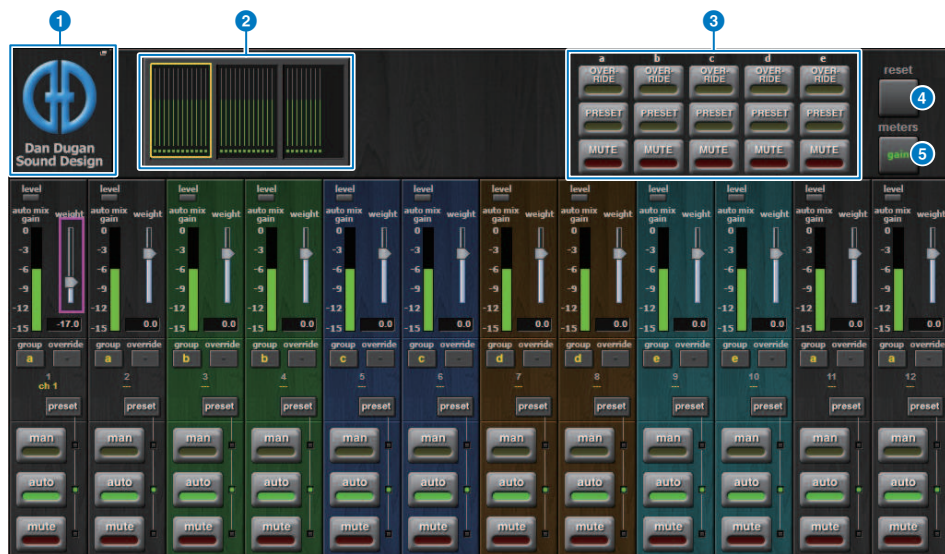
### 1 Botão pop-up INPUT

Pressione esses botões para acessar a janela pop-up INPUT PATCH, na qual é possível selecionar um sinal a ser interligado ao canal.

### 2 Botões pop-up OUTPUT

Pressione esses botões para acessar a janela pop-up OUTPUT PATCH, na qual é possível selecionar um sinal a ser interligado ao canal.

## Controle dos parâmetros do Automixer



Essa janela contém os seguintes itens.

### ■ Campo Mestre

#### 1 Botão pop-up MOUNT

Pressione esse botão para exibir a janela pop-up GEQ MOUNT.

#### 2 Botões de seleção da exibição do canal

Esses botões contêm os medidores de ganho de mixagem automático e os indicadores de modo: man[ua]l (amarelo), auto (verde) ou sem áudio (vermelho) para cada canal. Pressione um desses botões para selecionar os canais a serem exibidos no campo de controle de canal abaixo.

#### 3 Botões OVERRIDE/PRESET/MUTE

Esses botões são usados para configurar cada grupo (a/b/c/d/e) selecionado no campo de controle do canal. Somente os botões para os grupos selecionados serão exibidos.

- **OVER-RIDE**

Pressione esse botão para atenuar suavemente os níveis dos canais (para os quais os botões de substituição estão ativados) para 0 dB (ganho de unidade). Todos os canais cujo botão de substituição está desligado serão silenciados.

- **PRESET**

Pressione esse botão para colocar o grupo de canais correspondente em um modo (man, auto ou MUTE) conforme indicado ao lado do indicador de predefinição aceso.

- **MUTE**

Pressione esse botão para redução gradual de todos os canais imediatamente (em 0,5 segundo).

#### 4 Botão dos medidores

Muda os indicadores de medidor exibidos no campo de controle de canal. Pressionar o botão repetidamente alternará entre ganho (ganho de mixagem automática), entrada (nível de entrada) e saída (nível de saída).

##### AVISO

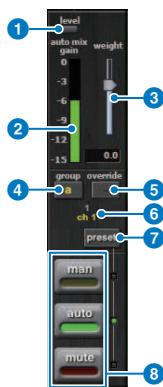
- “ganho” é a escolha mais útil durante operações normais.

#### 5 Botão de redefinir

Inicializa as configurações do Automixer.

### ■ Campo de controle de canal

Cada canal está sempre no modo manual, automático ou sem áudio. O indicador do modo de canal aplicado acenderá. Para selecionar um modo, pressione o botão desse modo ou pressione o botão PRESET no campo mestre.



#### 1 Indicador de nível

Ele acende em verde quando o áudio atinge o nível apropriado para automixagem.

##### AVISO

- Se o indicador de nível piscar, aumente o ganho de entrada. Se o indicador de nível acender e ficar vermelho, reduza o ganho de entrada.

#### 2 Indicador do medidor

O indicador do medidor contém três modos de indicação. Pressionar o botão de medidores no campo mestre irá alternar entre os modos repetidamente.

ganho (verde): Indica o ganho de automixagem.

entrada (amarelo): Indica o nível de entrada.

saída (azul): Indica o nível de saída.

##### AVISO

- “ganho” é a escolha mais útil durante operações normais.

### 3 peso

O peso controla o equilíbrio da sensibilidade relativa dos canais de entrada. Equilibre os controles de peso para que os medidores de ganho de mixagem automático exibam níveis aproximadamente iguais quando ninguém estiver falando. Por exemplo, se houver um ruído contínuo próximo de um microfone (por exemplo, ventilador de computador ou ventilação de ar), suprima-o reduzindo o peso desse canal. Para alterar o nível de peso do canal, use o botão giratório [TOUCH AND TURN] para manipular o controle deslizante de peso.

O automixer calcula as proporções dos níveis de entrada de um canal específico diante de todos os canais de entrada do grupo. O exemplo a seguir explica como funciona o controle de peso.

#### ■ Aumento do controle de peso para um canal:

- Aumenta o ganho de mixagem automático desse canal e diminui ligeiramente os ganhos de mixagem de outros canais.
- Facilita que o canal com a função de aumento de peso obtenha o ganho de mixagem automática (assim, fica mais fácil de ser ouvido) em comparação com os outros canais.

#### ■ Diminuição do controle de peso para um canal:

- Diminui o ganho de mixagem automático desse canal e aumenta os ganhos de mixagem de outros canais.
- Torna mais difícil que o alto-falante do canal seja ouvido em outros alto-falantes quando várias pessoas estão falando em vários microfones.

### 4 grupo

Cada canal pode ser atribuído a um dos cinco grupos (a/b/c/d/e). Essa função de grupo é conveniente nas seguintes aplicações:

- Uso em vários recintos: Atribua os microfones em cada sala a grupos diferentes para que eles possam funcionar como automixers distintos.
- Panorâmica estéreo: Atribua os microfones deslocados para a esquerda, direita e centro aos grupos separados para manter um campo estéreo estável.

### 5 substituição

Se você ativar o botão OVERRIDE no campo mestre, os canais correspondentes entrarão no modo manual ou sem áudio, de acordo com o status do botão de substituição do canal.

- Enquanto os botões de substituição dos canais estiverem ativos, a ativação do botão OVERRIDE no campo mestre colocará os canais correspondentes no modo man[ual].
- Enquanto os botões de substituição dos canais estiverem desativados, a ativação do botão OVERRIDE no campo mestre colocará os canais correspondentes no modo Mudo.
- Desative o botão Master OVERRIDE para restaurar o modo de canal anterior.

A função de substituições é conveniente quando o moderador de uma mesa-redonda deseja controlar o sistema. Siga as etapas abaixo.

1. Ative o botão de substituição no canal do moderador.
2. Desative o botão de substituição em todos os outros canais.
3. Ative o botão OVERRIDE no campo mestre conforme necessário.

### 6 Número do canal

Essa área exibe o número e o nome do canal, em que um canal específico é inserido.

### 7 botão de predefinição

Pressione esse botão para selecionar um modo de canal (man, auto ou mute) que será utilizado se o botão PRESET no campo mestre for ativado. O botão de predefinição de canal acenderá indicando que a predefinição foi programada para esse canal.

### 8 **Botões man/auto/mute**

Pressionar cada um desses botões repetidamente ativa e desativa o modo correspondente.

**manual:** Não há automixagem e o sinal de áudio passa pelo ganho da unidade. Use esse modo para cantar por um microfone.

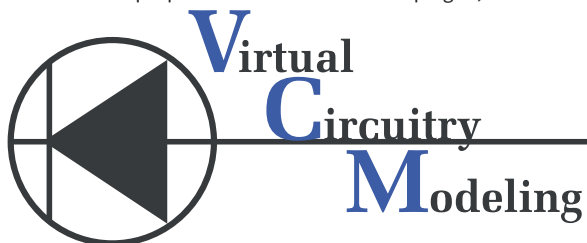
**auto:** A automixagem está ligada. Use esse modo para a caixa de diálogo.

**modo silencioso:** A saída do canal está em modo silencioso.

# Plug-ins

## Sobre plug-ins

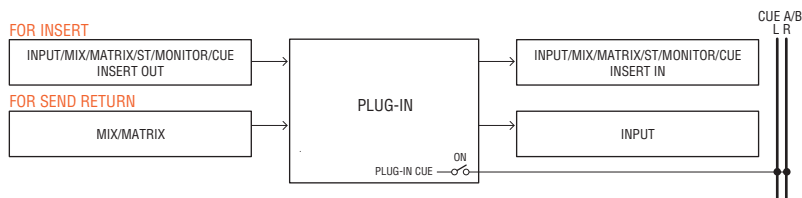
Plug-ins podem ser usados inserindo-os em um canal ou por meio de emissão ou retorno. O sistema RIVAGE série PM oferece 50 tipos de plug-in, inclusive o Rupert EQ 773 e o Rupert Comp 830 projetados em colaboração com a Rupert Neve Designs, além do VSS4HD e do NonLin 2 fabricados pela TC Electronic. O número máximo de plug-ins que podem ser montados depende do tipo de plug-in. Por exemplo, no caso do Portico EQ ou de Portico Comp, até 192 unidades podem ser usadas. Para obter detalhes sobre o número de recursos DSP que podem ser usados em cada plug-in, consulte a lista de tipos de plug-in.



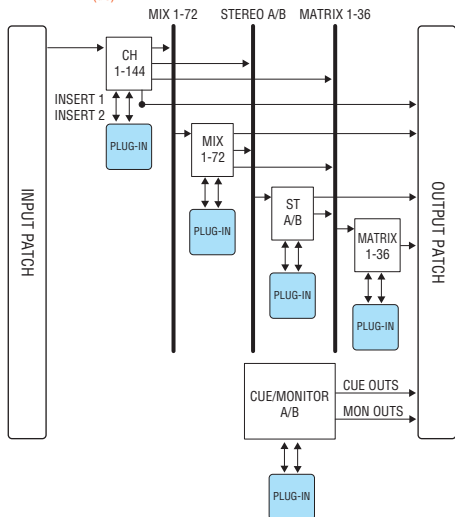
VCM (Virtual Circuitry Modeling, Modelagem do circuito virtual) é uma tecnologia de modelagem de circuitos analógicos no nível de elemento (resistores, condensadores, etc.). Plug-ins utilizam a tecnologia VCM.

A funcionalidade a seguir também é oferecida.

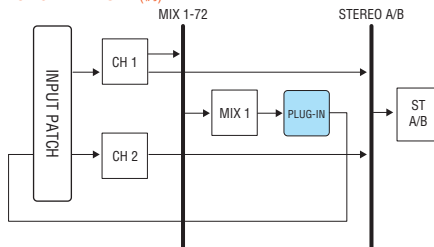
- O status de montagem do plug-in e os parâmetros podem ser salvos na memória da cena.
- Há uma "PLUG-IN LIBRARY" (biblioteca de plug-ins) disponível que permite armazenar e chamar parâmetros de plug-in.
- A funcionalidade do tempo da batida pode ser usada em plug-ins compatíveis. O tempo da batida pode ser usado por meio de uma tecla USER DEFINED ou de GPI.



FOR INSERT (例)



FOR SEND RETURN (例)



### Lista de tipos de plug-in

Tipo de plug-in	Explicação	Número de recursos DSP	Função do tempo da batida
REV-X	Um algoritmo de reverberação de 2 entradas/2 saídas que oferece uma qualidade de som de alta densidade, muito reverberante, queda suave, espacialidade e profundidade que melhoram o som original. Você pode escolher um dos três programas de acordo com o ambiente acústico e a finalidade: REV-X Hall, REV-X Room e REV-X Plate.	6	-
SP2016 Reverb	O SP2016 é uma reverberação que reproduz fielmente o principal processador de racks da Eventide, o SP2016.	16	-
VSS4HD (somente DSP-R10)	Reverberação de simulação de sala da TC Electronic. Uma grande variedade de configurações de reflexão oferecem uma reverberação sonora musical que oferece o controle detalhado do tamanho da sala e da distância até as paredes.	16	-
NonLin 2 (somente DSP-R10)	Efeito de reverberação estéreo da TC Electronic. Por ser uma reverberação com gate que usa um filtro de envelope e não requer um disparo, ele pode ser usado em uma grande variedade de aplicativos criativos.	16	-
Y7	Um plug-in de reverberação desenvolvido em conjunto pela Bricasti Design e a Yamaha.	16	-

<b>Tipo de plug-in</b>	<b>Explicação</b>	<b>Número de recursos DSP</b>	<b>Função do tempo da batida</b>
Reverberação	Reverberação SPX de 1 entrada/2 saídas lendária da Yamaha. Você pode escolher um dos quatro programas de acordo com o ambiente acústico e a finalidade: HALL, ROOM, STAGE e PLATE.	5	-
Stereo Reverb	Reverberação estéreo de 2 entradas/2 saídas.	6	-
Early Reflection	Reflexões iniciais de 1 entrada/2 saídas.	7	-
Gate Reverb	Reverberação com gate de 1 entrada/2 saídas. Você pode escolher entre dois tipos: Gate Reverb (Reverberação com gate) e Reverse Gate (Gate com retorno).	7	-
Mono Delay	Atraso de repetição de 1 entrada/2 saídas básico.	3	✓
Stereo Delay	Atraso de repetição de 2 entrada/2 saídas básico.	3	✓
Modulation Delay	Atraso de repetição de 1 entrada/2 saídas simples com modulação.	4	✓
Delay LCR	Atraso de 3 batidas de 1 entrada/2 saídas.	4	✓
Echo	Atraso estéreo de 2 entradas/2 saídas com loop de realimentação cruzada	4	✓
Analog Delay	Esse efeito de atraso é baseado no atraso analógico do Yamaha E1010	4	✓
Chorus	Efeito de coro de 2 entradas/2 saídas.	4	✓
Flanger	Efeito de flanger de 2 entradas/2 saídas.	4	✓
Symphonic	Efeito sinfônico de saída de 2 entradas/2 saídas próprio da Yamaha, oferecendo um efeito de modulação mais rico e mais complexo do que o coro.	5	✓
Dynamic Flanger	Flanger que altera o tempo de atraso de acordo com o nível de entrada.	2	-
Dynamic Phaser	Phaser estéreo que usa uma mudança de fase de 16 estágios.	2	-
Phaser	Phaser que altera o ponto de mudança da fase de acordo com o nível de entrada.	2	✓
Max100	Reprodução completa de um efeito vintage que só foi fabricado durante o final dos anos de 1970.	1	✓
Dual Phaser	Reprodução completa de um efeito vintage que foi fabricado em meados dos anos de 1970.	1	✓
Vintage Phaser	Phaser que oferece um nível elevado de flexibilidade formadora do som, não devendo ser usado como uma reprodução de qualquer modelo específico.	2	✓
High Quality Pitch	Deslocador de tom mono que produz um efeito estável.	4	✓
Dual Pitch	Deslocador de tom de alta qualidade de 1 entrada/2 saídas.	4	✓
H3000 Live	Este é um novo harmonizador que oferece a mesma apresentação que o Eventide H3000 Ultra-Harmonizer otimizado para aplicativos de som ao vivo.	12	-
Tremolo	Efeito de tremolo de 2 entradas/2 saídas.	2	✓
Auto Pan	Efeito de panorâmica automática de 2 entradas/2 saídas.	2	✓
Rotary	Simulação de alto-falante giratório de 1 entrada/2 saídas.	5	-
Ring Modulation	Modulador em anel de 2 entradas/2 saídas.	2	✓
Modulation Filter	Filtro de modulação de 2 entradas/2 saídas.	2	✓
Dynamic Filter	Filtro dinâmico de 2 entradas/2 saídas que altera a frequência do corte de acordo com o nível de entrada.	2	-

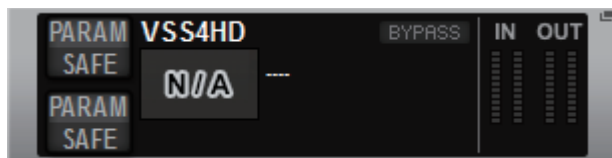
<b>Tipo de plug-in</b>		<b>Explicação</b>	<b>Número de recursos DSP</b>	<b>Função do tempo da batida</b>
Rupert EQ 773	Duplo Estéreo	Reproduz um módulo de EQ de console que a Rupert Neve projetou nos anos de 1970.	3	-
Rupert EQ 810	Duplo Estéreo	Reproduz um módulo de EQ de console que a Rupert Neve projetou nos anos de 1980.	3	-
Portico 5033	Duplo Estéreo	Reproduz um EQ de 5 bandas analógico feito pela Rupert Neve Designs.	2	-
EQ-1A	Duplo Estéreo	Reproduz um EQ vintage do tipo passivo valvulado clássico.	3	-
Equalizer601		Equalizador que emula as características de um equalizador analógico usado nos anos de 1970. Ele pode ser usado para que se obtenha uma sensação de drive.	2	-
DynamicEQ	Duplo Estéreo	Equalizador que muda dinamicamente o ganho, permitindo que o valor de corte/reforço seja controlado em resposta ao nível de entrada.	2	-
Dynamic EQ4	Duplo Estéreo	Dynamic EQ4 é um equalizador dinâmico de duas bandas que foi expandido para contar com quatro bandas.	3	-
Rupert Comp 754	Duplo Estéreo	Reproduz um módulo de compressor/limitador de console que a Rupert Neve Designs projetou nos anos de 1970.	3	-
Rupert Comp 830	Duplo Estéreo	Reproduz um módulo de compressor/limitador de console que a Rupert Neve Designs projetou nos anos de 1980.	3	-
Portico 5043	Duplo Estéreo	Reproduz um compressor analógico/limitador feito pela Rupert Neve Designs.	2	-
Portico 5045	Duplo Estéreo	Modela o Primary Source Enhancer feito pela empresa Rupert Neve Designs.	2	-
U76	Duplo Estéreo	Reproduz um compressor/limitador vintage clássico.	3	-
Opt-2A	Duplo Estéreo	Reproduz um compressor valvulado clássico (tipo óptico).	4	-
Comp276 Comp276S		Este compressor emula as características de um compressor FET normalmente usado em estúdios de gravação.	2	-
Buss Comp 369	Duplo Estéreo	Este compressor emula um compressor de barramento padrão usado em estúdios de gravação e estações de rádio.	3	-
MBC4	Duplo Estéreo	Este compressor de quatro bandas oferece uma operabilidade intuitiva.	3	-
DaNSe	Duplo Estéreo	Supressor de ruído dinâmico com qualidade de som muito boa e facilidade de uso.	3	-
P2MB		Trata-se de um processador que modela com precisão o processador de barramento Portico II Master feito pela Rupert Neve Designs.	4	-
Distortion		Efeito de distorção de 1 entrada/2 saídas.	2	-
Amp Simulate		Simulador de amplificador de guitarra de 1 entrada/2 saídas.	3	-
Interfase		Essa ferramenta ajusta a fase entre duas vozes.	2	-
OpenDeck		Este plug-in de masterização emula a compressão de fita criada por dois gravadores de rolo (um gravador e um reproduzidor).	4	-

### **OBSERVAÇÃO**

Os plug-ins são categorizados em dois tipos: duplos usados por dois canais monofônicos e plug-ins estéreo usados por um canal estéreo.

### **Plug-in indisponível**

Alguns plug-ins (VSS4HD e NonLin2) não podem ser usados no CSD-R7 ou DSP-RX(-EX).



São mostrados por uma questão de compatibilidade de arquivos com o RIVAGE Série PM10, mas não executarão processamento de áudio. Eles podem ser alterados para outro plug-in ou desinstalados.

## Uso de plug-ins

Esta seção explica como usar plug-ins.

**1 Pressione o botão RACK&REC na barra de menus para acessar a tela RACK&REC.**

**2 Pressione a guia PLUG-IN RACK na tela RACK&REC que exhibe plug-ins.**

A página “Página PLUG-IN RACK da tela RACK&REC.” (p.637) é exibida.

**3 Pressione o botão pop-up MOUNT.**

A janela pop-up “Janela pop-up RACK MOUNT” (p.640) é exibida.

### **OBSERVAÇÃO**

A janela pop-up RACK MOUNT é exibida em apenas uma das baias.

**4 Na janela pop-up RACK MOUNT, use os botões de seleção PLUG-IN para selecionar o item que você deseja montar e depois pressione o botão OK.**

A janela pop-up “Janela pop-up PLUG-IN ASSIGNMENT” (p.641) é exibida.

**5 Gire o botão de alocação do plug-in para especificar o local do plug-in (indicado em um quadro rosa).**

**6 Pressione o botão OK para alocar o plug-in.**

Se você decidir cancelar a operação, pressione o botão CANCEL em vez de OK.

A tela do plug-in é exibida.

**7 Pressione o botão pop-up INPUT.**

**8 Na janela pop-up INPUT PATCH, selecione a fonte de entrada e, em seguida, pressione o botão x para fechar a janela.**

**9 Pressione o botão pop-up OUTPUT.**

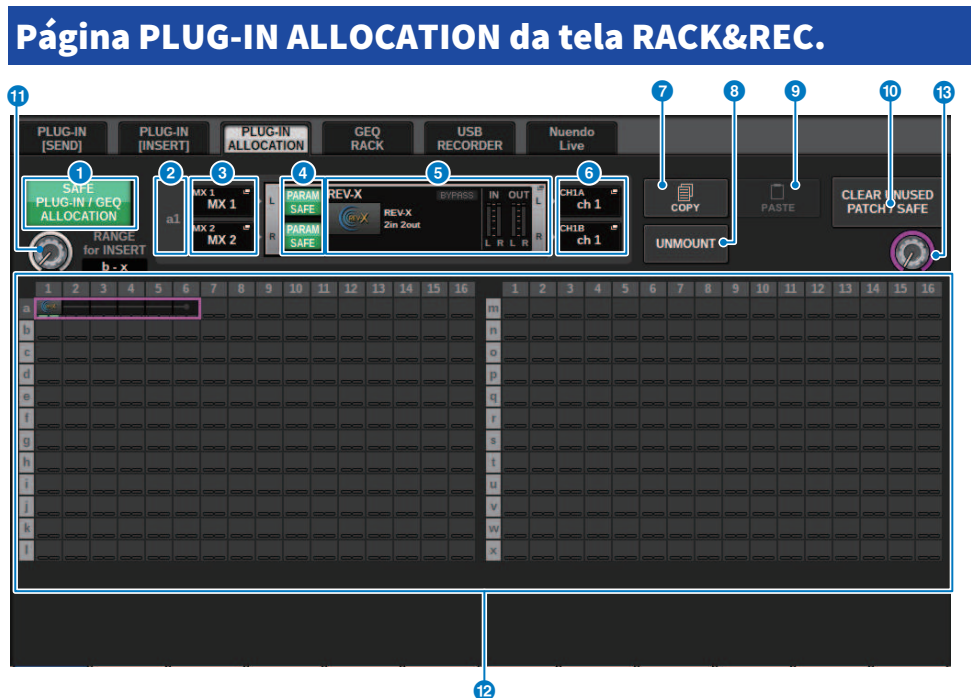
**10 Na janela pop-up OUTPUT PATCH, selecione a fonte de saída e, em seguida, pressione o botão x para fechar a janela.**

## Página PLUG-IN RACK da tela RACK&REC.



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botão pop-up MOUNT**  
Pressione esse botão para exibir a janela pop-up RACK MOUNT, na qual é possível selecionar um plug-in para montagem.
- 2 Barra de alocação do plug-in**  
Você pode visualizar o status de alocação do plug-in rapidamente.
- 3 Botão giratório de seleção de rack**  
Use o codificador da tela correspondente ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para selecionar um rack.



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botão SAFE PLUG-IN/GEQ ALLOCATION**  
Esse botão ativa/desativa a função Recall Safe da alocação de recursos usada para instalar plug-ins e o GEQ.
- 2 Número de alocação do plug-in**  
Indica os locais dos plug-ins alocados (expressos pelo nome da linha a-x e o número da coluna).
- 3 Botões pop-up INPUT (L/R)**  
Pressione esses botões para acessar a janela pop-up INPUT PATCH, na qual é possível selecionar um sinal a ser interligado ao canal L/R.
- 4 Botão PARAM SAFE (L/R)**  
Ativa/desativa a função Recall Safe dos parâmetros de plug-in.
- 5 Botão pop-up RACK MOUNT**  
Pressione esse botão para acessar a janela pop-up do plug-in selecionado no momento. Enquanto um plug-in não está alocado no local selecionado, pressione esse botão para exibir a janela pop-up RACK MOUNT, na qual você pode selecionar um plug-in para instalação.
- 6 Botões pop-up OUTPUT (L/R)**  
Pressione esses botões para acessar a janela pop-up OUTPUT PATCH, na qual é possível selecionar um sinal a ser interligado ao canal L/R.

Plug-ins > Página PLUG-IN ALLOCATION da tela RACK&REC.

**7 Botão COPY**

Use esse botão para copiar o plug-in selecionado no momento quando quiser instalar um único plug-in em vários locais.

**8 Botão UNMOUNT**

Use esse botão para desinstalar o plug-in selecionado no momento.

**9 Botão PASTE**

Use esse botão para colar o plug-in copiado no local selecionado.

**10 Botão CLEAR UNUSED PATCH/SAFE**

Use esse botão para cancelar patches não usados ou usar a função Recall Safe.

**11 Botão giratório de alocação do plug-in de inserção**

Esse botão giratório especifica a posição em que o plug-in inserido será colocado.

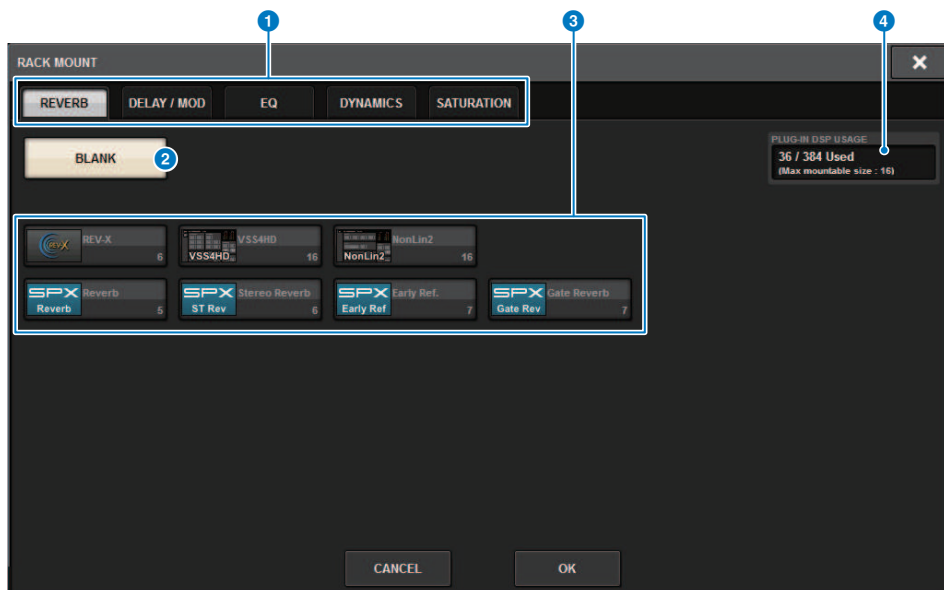
**12 Campo de alocação do plug-in**

Indica o status de alocação do plug-in. Você pode visualizar 384 recursos DSP disponíveis rapidamente. O plug-in selecionado no momento é indicado em um quadro rosa.

**13 Botão giratório de alocação do plug-in**

Aloca plug-ins. Você também pode alocar plug-ins tocando nas telas sensíveis ao toque.

## Janela pop-up RACK MOUNT



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Guias de seleção de categoria**

Permitem selecionar a categoria do plug-in que será montado no rack.

**2 Botão BLANK**

Desmonta o plug-in do rack.

**OBSERVAÇÃO**

Ao abrir esta janela pressionando o botão MOUNT na página PLUG-IN RACK, você verá o botão BLANK e poderá selecionar um plug-in para desmontar. No entanto, se você pressionar o botão BLANK, uma mensagem será exibida e não será possível desmontar o plug-in.

Para desmontar um plug-in específico, abra a janela pop-up do plug-in para o RACK correspondente e, em seguida, pressione o botão MOUNT para exibir a janela pop-up RACK MOUNT, em que você pode selecionar um plug-in para desmontar.

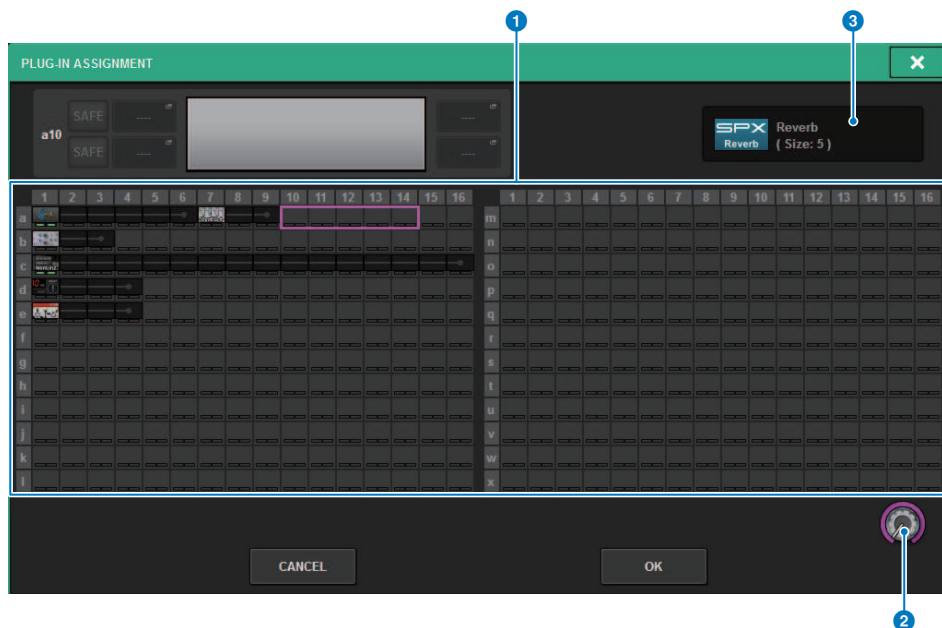
**3 Botões de seleção PLUG-IN**

Selecione o plug-in que será montado no rack.

**4 Indicação PLUG-IN DSP USAGE**

Mostra o estado de uso de recursos do plug-in.

## Janela pop-up PLUG-IN ASSIGNMENT



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Campo de alocação do plug-in

Indica o status de alocação do plug-in. Você pode visualizar 384 recursos DSP disponíveis rapidamente. Um local em que você pode alocar o plug-in selecionado está indicado em um quadro rosa. Um quadro cinza significa que você não pode alocar o plug-in selecionado a esse local.

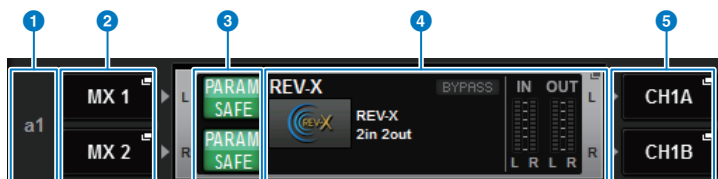
### 2 Botão giratório de alocação do plug-in

Aloca plug-ins. Você também pode alocar plug-ins tocando nas telas sensíveis ao toque.

### 3 Indicador do plug-in

Indica o plug-in a ser alocado.

## Tela do plug-in



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Número de alocação do plug-in**

Indica os locais dos plug-ins (expressos pelo nome da linha <a-x>e o número da coluna).

**2 Botões pop-up INPUT (L/R)**

Pressione esses botões para acessar a janela pop-up INPUT PATCH, na qual é possível selecionar um sinal a ser interligado ao canal L/R.

**3 Botão PARAM SAFE (L/R)**

Ativa/desativa a função Recall Safe dos parâmetros de plug-in.

**4 Botão pop-up RACK MOUNT**

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up do plug-in selecionado no momento.

**5 Botões pop-up OUTPUT (L/R)**

Pressione esses botões para acessar a janela pop-up OUTPUT PATCH, na qual é possível selecionar um sinal a ser interligado ao canal L/R.

## Controle dos parâmetros de plug-ins

A janela pop-up para cada plug-in contém os itens a seguir.



### 1 Botão pop-up RACK MOUNT

Pressione esse botão para exibir a janela pop-up RACK MOUNT, na qual você pode selecionar um plug-in a ser montado.

### 2 Botão PARAM SAFE

Ativa e desativa a função Recall Safe (chamada segura) dos parâmetros de plug-in.

### 3 Botões pop-up INPUT (L/R)

Pressione esses botões para abrir a janela pop-up INPUT PATCH, na qual é possível selecionar um sinal a ser interligado ao canal L/R.

### 4 Botão TEMPO

Permite selecionar o tempo da função do tempo da batida. Para obter detalhes sobre os plug-ins que podem ser usados, consulte a lista de dados. Esse botão aparecerá se um efeito do tipo atraso ou modulação for selecionado.

O BPM do tempo da batida pode ser ajustado com o botão giratório [TOUCH AND TURN].

### 5 Botão LIBRARY

Pressione esse botão para abrir a janela da biblioteca de plug-ins correspondente.

### 6 Botão DEFAULT (padrão)

Restaura as configurações de parâmetros padrão.

**7 Botão COPY**

Copia a configuração do plug-in selecionado na memória buffer.

**8 Botão PASTE**

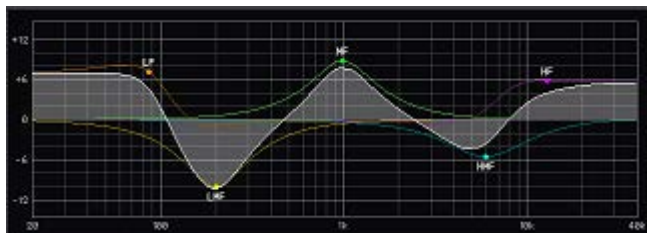
Pressione esse botão para colar as configurações que foram copiadas na memória buffer no plug-in atual. Se dados válidos não tiverem sido copiados na memória buffer, você não poderá colá-los.

**9 Botão COMPARE (comparar)**

Pressione esse botão para alternar entre as configurações do plug-in atual e os dados na memória buffer. Se dados válidos não tiverem sido copiados na memória buffer, você não poderá compará-los.

**10 Campo de parâmetros**

Mostra os parâmetros do plug-in selecionado no momento. Os pontos de edição de dials, controles deslizantes e gráficos podem ser ajustados deslizando-se no painel sensível ao toque e em outras ações de operação.



**11 Campo de acesso ao codificador de tela**

Exibe o nome e o valor dos parâmetros atribuídos aos codificadores de tela. Para alternar os parâmetros que estão sendo controlados, pressione uma guia dentro da tela.

**12 Botão BYPASS**

Define os plug-ins como o estado de desvio.

**13 Botões pop-up OUTPUT (L/R)**

Pressione esses botões para abrir a janela pop-up OUTPUT PATCH, na qual é possível selecionar um sinal a ser interligado ao canal L/R.

**14 Medidores IN/OUT (entrada/saída)**

Indicam o nível do sinal antes e depois de ele passar pelo plug-in.

**15 Botões CUE A/B (indicador A/B)**

Quando ligado, você pode ouvir o sinal processado pelo plug-in. É possível escolher CUE A (indicador A) ou CUE B (indicador B).

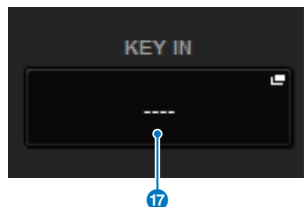


**16**

- 16 Botão ASSIST**  
Quando você pressiona esse botão, a tela mostra as atribuições de parâmetros que podem ser operadas pelos codificadores de tela.

**OBSERVAÇÃO**

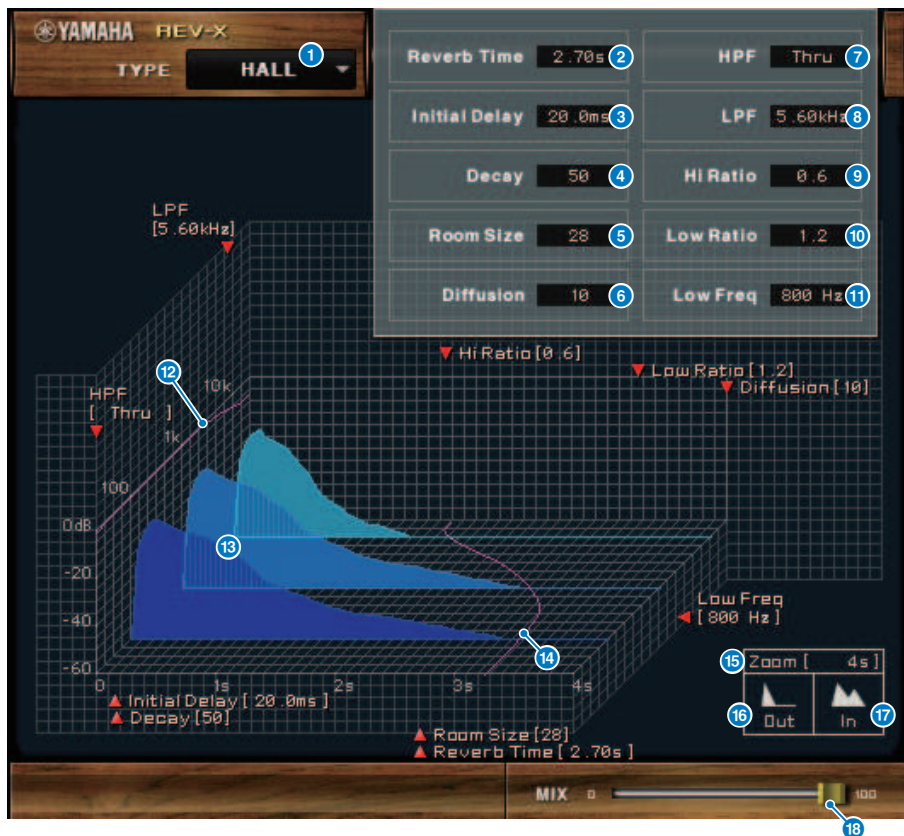
Se o botão ASSIST estiver ativado, você poderá identificar facilmente os parâmetros atualmente disponíveis para edição, bem como os parâmetros que estarão disponíveis para edição depois de selecioná-los. Gire enquanto mantém o codificador de tela pressionado para ajustar o valor do parâmetro.



- 17 Botão KEY IN**  
Pressione o botão para abrir a janela pop-up KEY IN SOURCE SELECT, na qual é possível selecionar uma fonte de sinal de entrada de inserção.

## Controle dos parâmetros do plug-in REV-X

REV-X é um algoritmo de reverberação que fornece uma qualidade de som de alta densidade e com muita reverberação, além de atenuação suave, dispersão e profundidade, que funcionam juntas para melhorar o som original. Você pode escolher um dos três programas de acordo com o campo de som acústico e suas intenções: REV-X Hall, REV-X Room e REV-X Plate.



- 1 EFFECT TYPE**  
Permite selecionar um tipo de efeito.
- 2 Tempo de reverberação**  
Tempo até a reverberação atenuar e parar. Valores mais altos prolongam a reverberação.
- 3 Retardo inicial**  
Tempo entre a entrada do som e o início da reverberação. Valores mais altos atrasam o início da reverberação.
- 4 Queda**  
Forma de envelope da reverberação. As características da reverberação são determinadas pelo valor.

### 5 **Tamanho da sala**

Tamanho do espaço. Valores mais altos simulam espaços maiores. Este valor está vinculado ao valor do tempo de reverberação. Quando você altera esse valor, o valor do tempo de reverberação muda.

### 6 **Difusão**

Densidade e dispersão da reverberação. Valores mais altos aumentam a densidade e melhoram a dispersão.

### 7 **HPF**

O filtro corta o intervalo de graves da reverberação. O intervalo abaixo da frequência especificada por esse valor é cortado. Este filtro não afeta o som da fonte original.

### 8 **LPF**

O filtro corta o intervalo de agudos da reverberação. O intervalo acima da frequência especificada por esse valor é cortado. Este filtro não afeta o som da fonte original.

### 9 **Taxa de agudos**

Duração da reverberação no intervalo de agudos. A duração da reverberação do intervalo de agudos é expressada como uma taxa relativa ao tempo de reverberação.

### 10 **Taxa de graves**

Duração da reverberação no intervalo de graves. A duração da reverberação do intervalo de graves é expressada como uma taxa relativa ao tempo de reverberação.

### 11 **Graves**

Valor de frequência que funciona como a base do valor de graves. A banda de frequência abaixo desse valor é afetada pela configuração do parâmetro de graves.

### 12 **Curva de resposta da frequência do filtro**

A curva muda de acordo com os valores de HPF e LPF.

### 13 **Imagens de reverberação**

Estas imagens representam a reverberação nos intervalos de agudos (10 kHz), médios (1 kHz) e graves (100 Hz). Estas imagens mudam a forma de acordo com os valores de parâmetro. O eixo vertical representa o nível; o eixo horizontal representa o tempo de reverberação; a forma representa o envelope.

### 14 **Curva do tempo de reverberação**

Esta curva representa o tempo de reverberação nos intervalos de agudos (10 kHz), médios (1 kHz) e graves (100 Hz). A curva muda de acordo com os valores dos parâmetros de tempo de reverberação, taxa de agudos e taxa de graves.

### 15 **Zoom**

Este campo indica a duração (em segundos) conforme exibido pelo eixo de tempo (eixo horizontal).

### 16 **Botão para remover zoom**

Clique nesse botão para aumentar o valor do tempo (em segundos) conforme exibido pelo eixo de tempo (eixo horizontal). Dessa forma, o visor remove zoom no eixo horizontal.

### 17 **Botão para aplicar zoom**

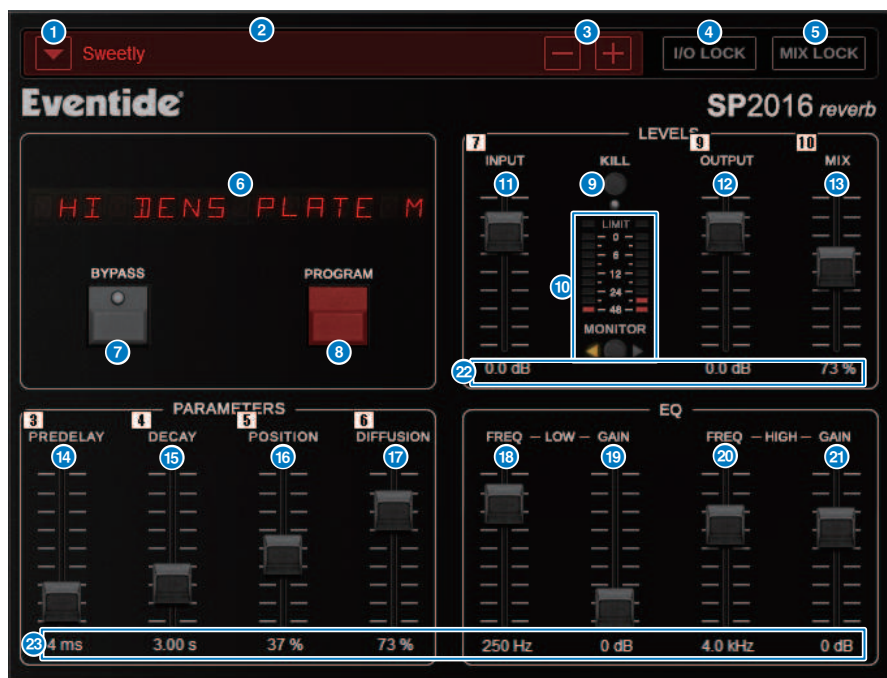
Clique nesse botão para diminuir o valor do tempo (em segundos) conforme exibido pelo eixo de tempo (eixo horizontal). Dessa forma, o visor aplica zoom ao eixo horizontal.

### 18 **Controle deslizante MIX**

Este controle permite ajustar o equilíbrio de mixagem dos sons seco e com efeito. Quando o equilíbrio for 0%, somente o som seco será reproduzido. Quando o equilíbrio for 100%, somente o som com efeito será reproduzido.

## Controle dos parâmetros SP2016

O SP2016 Reverb é uma recriação autêntica do processador de rack original dos anos oitenta. Muito conceituado para suas reverberações características, o SP2016 foi usado em inúmeras músicas de sucesso por quase 40 anos. O plug-in SP2016 Reverb inclui versões antigas e modernas de Room, Stereo Room e Hi-Density Plate. O plug-in capta naturalmente todos os aspectos do som de um ambiente físico real, desde as reflexões iniciais complexas, até a forma natural como a densidade do eco aumenta com o tempo, com o enfraquecimento gaussiano suave da cauda de reverberação. A estrutura da reverberação pode ser modificada por meio de um ajuste dos controles, incluindo Pré-atraso, Enfraquecimento, Posição e Difusão. A seção EQ permite a filtragem alta e baixa simples da reverberação com intervalos de filtro ajustáveis. O controle de Posição exclusivo leva o ouvinte do palco para a parte traseira do ambiente, aumentando as reflexões iniciais enquanto mantém todas as outras configurações.



### 1 Botão da lista PRESET

Altera a predefinição. Quando a predefinição for alternada, o programa e outros parâmetros serão alterados de acordo.

### 2 Visor PRESET

Indica o nome da predefinição selecionada.

### 3 Botões PRESET -/+

O botão "-" alterna para a predefinição anterior e o botão "+" alterna para a predefinição seguinte.

**4 Botão I/O LOCK**

Quando esse botão estiver ativado, o nível de entrada/saída não será alterado durante a alternância entre as predefinições. Ele será desativado para outras operações, como a chamada de biblioteca, exceto para alternar entre as predefinições.

**5 Botão MIX LOCK**

Quando esse botão estiver ativado, o equilíbrio de mixagem não será alterado quando a predefinição for alterada. Ele será desativado para outras operações, como a chamada de biblioteca, exceto para alternar entre as predefinições.

**6 LED DISPLAY (VISOR LED)**

Exibe informações sobre o programa ou os parâmetros selecionados que estão sendo modificados.

**7 Botão BYPASS**

Ignora o efeito.

**8 Botão PROGRAM**

Alterna entre programas (algoritmos).

**9 Botão KILL**

Desliga a entrada (exceto quando o bypass está ativado).

**10 Medidor de nível**

Exibe o nível de entrada/saída selecionado usando o botão MONITOR. O indicador LED LIMIT acenderá se o nível exceder 0 dB. Pressione o LED LIMIT para limpar o LED aceso. O LED LIMIT para o lado da saída também é usado para o indicador de limite interno da reverberação.

**11 Atenuador INPUT**

Ajusta o nível da entrada.

**12 Atenuador OUTPUT**

Ajusta o nível da saída.

**13 Atenuador MIX**

Ajusta o equilíbrio de mixagem entre os sinais secos e úmidos.

**14 Atenuador PREDELAY**

Ajusta a quantidade de pré-atraso.

**15 Atenuador DECAY**

Ajusta o tempo de reverberação. Tenha cuidado quando LOW GAIN estiver definido como reforçar (+), pois o DECAY pode causar oscilação.

**16 Atenuador POSITION**

Ajusta a posição de escuta dianteira/traseira.

**17 Atenuador DIFFUSION**

Ajusta a dispersão da reverberação.

**18 Atenuador LOW FREQ**

Ajusta a frequência do EQ de baixo intervalo (realce).

**19 Atenuador LOW GAIN**

Ajusta o ganho do EQ de baixo intervalo (realce). Tenha cuidado com as configurações DECAy, já que o reforço (+) de LOW GAIN pode causar oscilação.

**20 Atenuador HIGH FREQ**

Ajusta a frequência do EQ de alto intervalo (realce).

**21 Atenuador HIGH GAIN**

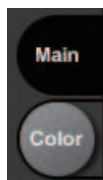
Ajusta o ganho do EQ de alto intervalo (realce).

**22 Texto do parâmetro**

**23** Indica os valores dos parâmetros a serem operados. Clique nesses valores com o mouse para inserir os valores pelo teclado.

## Controle dos parâmetros do plug-in VSS4HD

O VSS4HD é uma reverberação de simulação de sala da TC Electronic. Ele proporciona reverberação de sonoridade musical com uma variedade de sons refletidos. Este plug-in inclui várias páginas que podem ser alternadas com o uso das guias. (somente para DSP-R10)



### Página principal

A imagem mostra a interface principal do plug-in VSS4HD. No topo, há uma barra de título com o nome 'tc electronic VSS4 HD' e guias para 'Main' e 'Color'. O painel de controle é dividido em seções: 'Master Reverb' (com controles 1-6), 'Master Early' (com controles 7-11), 'Location' (com controle 12), 'Positions' (com controle 13), 'Input/Output Level' (com controles 15-20) e 'Reverb / Early Level' (com controles 14, 21-24). Os controles incluem sliders, botões e medidores.

- 1 Botão Decay**  
Ajusta o tempo de queda da reverberação.
- 2 Botão Hi Cut**  
Ajusta a frequência do filtro de corte de agudos na fase de entrada da reverberação.
- 3 Botão Rev Size**  
Ajusta o tamanho perceptivo da reverberação.

- 4 Botão Pre Delay**  
Ajusta o atraso da entrada da reverberação.
- 5 Botão Rev Delay**  
Ajusta o atraso da cauda de reverberação.
- 6 Botão Rev Width**  
Ajusta a largura da cauda de reverberação.
- 7 Botão Decrease**  
Ajusta o número de reflexões para as reflexões iniciais.
- 8 Botão Lo Color**  
Ajusta o intervalo de baixa frequência das reflexões iniciais.
- 9 Botão Early Start**  
Ajusta as primeiras reflexões iniciais para eliminá-las.
- 10 Botão Hi Color**  
Ajusta o intervalo de alta frequência das reflexões iniciais.
- 11 Botão Early Stop**  
Ajusta o final das reflexões iniciais para reduzi-las.
- 12 Lista de tipos de local**  
Seleciona o tipo de local.
- 13 Indicador de posições**  
Indica as posições das fontes de entrada.
- 14 Botões Source 1/2**  
Selecionam a posição de fontes de entrada 1/2.
- 15 Medidor de entrada**  
Indica o nível de entrada.
- 16 Medidor de saída**  
Indica o nível de saída.
- 17 Botão In Level**  
Ajusta o nível da entrada.
- 18 Botão Mute Input**  
Silencia a entrada.
- 19 Botão Out Level**  
Ajusta o nível da saída.
- 20 Botão Mute Output**  
Silencia a saída.

21

**Botão Reverb Level**

Ajusta o nível da cauda de reverberação.

22

**Botão Mute Reverb**

Silencia a reverberação.

23

**Botão Early Level**

Ajusta o nível das reflexões iniciais.

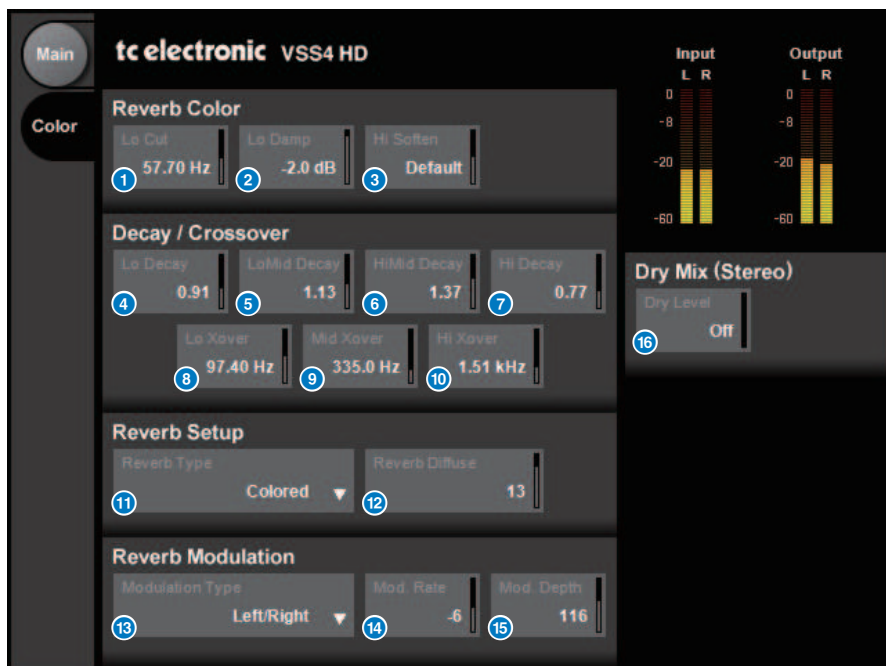
24

**Botão Mute Early**

Silencia as reflexões iniciais.

## Página Color

Página Color

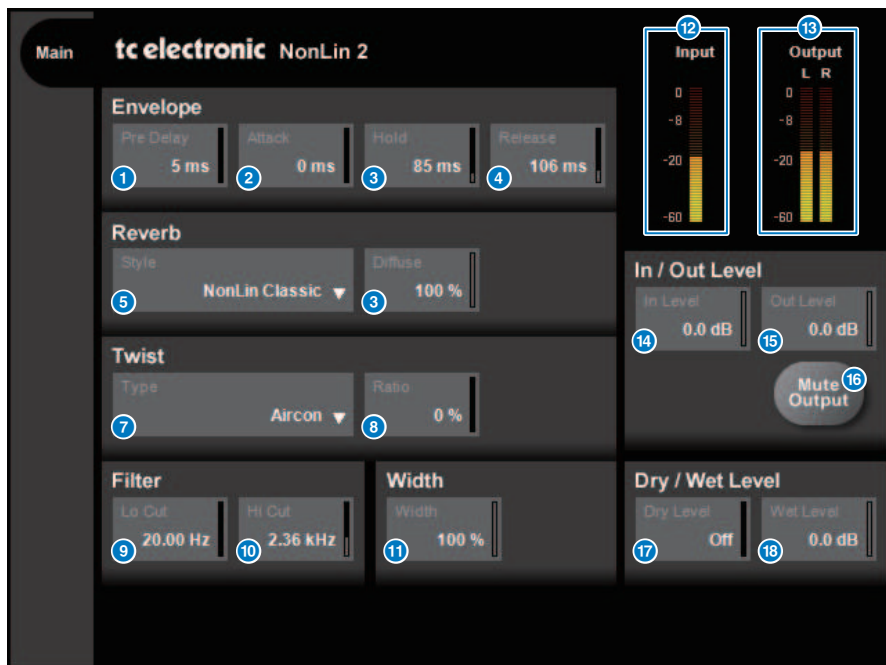


- Botão Lo Cut**  
Ajusta a frequência de corte de graves.
- Botão Lo Damp**  
Ajusta a intensidade de corte de graves em unidades de dB.
- Botão Hi Soften**  
Ajusta o intervalo de alta frequência da cauda de reverberação.
- Botão Lo Decay**  
Ajusta o múltiplo de queda para o intervalo de frequência abaixo de Lo Xover.
- Botão Lo Mid Decay**  
Ajusta o múltiplo de queda para o intervalo de frequência de médios graves.
- Botão Hi Mid Decay**  
Ajusta o múltiplo de queda para o intervalo de médios.
- Botão Hi Decay**  
Ajusta o múltiplo de queda para o intervalo de frequência acima de Hi Xover.

- 8 Botão Lo Xover**  
Ajusta a frequência de cruzamento entre os intervalos de frequência de graves e médios graves da cauda de reverberação.
- 9 Botão Mid Xover**  
Ajusta a frequência de cruzamento entre os intervalos de médios e médios graves da cauda de reverberação.
- 10 Botão Hi Xover**  
Ajusta a frequência de cruzamento entre os intervalos de frequência de médios e agudos da cauda de reverberação.
- 11 Botão Reverb Type**  
Seleciona o tipo de efeito de reverberação.
- 12 Botão Reverb Diffuse**  
Ajusta a difusão para o tempo de queda.
- 13 Botão Modulation Type**  
Seleciona o tipo de modulação.
- 14 Botão Modulation Rate**  
Seleciona a taxa de modulação.
- 15 Botão Modulation Depth**  
Seleciona a profundidade de modulação.
- 16 Botão Dry Level**  
Ajusta o nível do sinal seco na fase de saída.

## Controle dos parâmetros do plug-in NonLin2

NonLin2 é um processador que simula um efeito de reverberação fabricado pela TC Electronic que permite ao usuário ajustar um envelope. Ele fornece ambiente vocal, som de bateria, reverberação invertida e um efeito de distorção. (somente para DSP-R10)



- Botão Pre Delay**  
Ajusta o atraso do envelope.
- Botão Attack**  
Ajusta o tempo de ataque do envelope.
- Botão Hold**  
Ajusta o tempo de suspensão do envelope.
- Botão Release**  
Ajusta o tempo de liberação do envelope.
- Lista de estilos**  
Seleciona o estilo básico de reverberação.
- Botão Diffuse**  
Ajusta a difusão (dispersão) do estilo de reverberação selecionado.
- Lista de tipos**  
Seleciona o tipo de distorção que afeta a reverberação.

8

### **Botão Ratio**

Ajusta a proporção de distorção da reverberação.

9

### **Botão LoCut**

Ajusta a frequência do filtro de corte de graves na fase de entrada da reverberação.

10

### **Botão HiCut**

Ajusta a frequência do filtro de corte de agudos na fase de entrada da reverberação.

11

### **Botão Width**

Ajusta a largura de estéreo da saída.

12

### **Medidor de entrada**

Indica o nível de entrada.

13

### **Medidor de saída**

Indica o nível de saída.

14

### **Botão In Level**

Ajusta o nível da entrada.

15

### **Botão Mute Output**

Silencia a saída.

16

### **Botão Dry Level**

Ajusta o nível do sinal seco.

17

### **Botão Wet Level**

Ajusta o nível do sinal molhado (componente de reverberação).

## Controle de parâmetros do plug-in do processador Y7 Stereo Reverb da Bricasti Design

O processador Y7 Stereo Reverb, um novo plug-in de reverberação para uso ao vivo, é um desenvolvimento conjunto da Yamaha e da Bricasti Design, a maior fabricante de reverberadores digitais em hardware do mundo. O som é profundo, denso, suave e incrivelmente natural. Outro aspecto notável do Y7 é seu som Bricasti característico, com um envelope natural desde o aumento à queda da intensidade, sem falar na suavização da reverberação simplesmente esplêndida. Descomplicada, a estrutura da interface do usuário contém cinco mostradores e cinco botões fáceis de usar e inclui recursos práticos e inúmeras predefinições incorporadas de alta qualidade que podem ser aplicadas no campo.

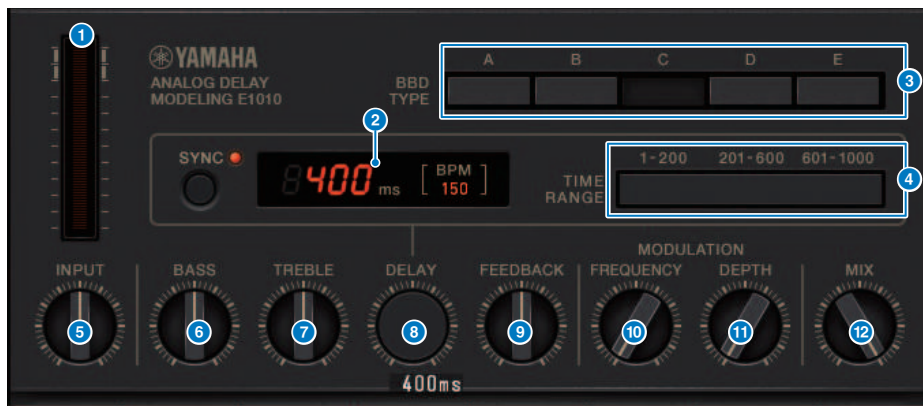


- 1 Botão giratório de tempo de reverberação**  
Ajusta o tempo de reverberação.
- 2 Botão giratório de pré-atraso**  
Ajusta o atraso da entrada de reverberação.
- 3 Botão giratório de tamanho**  
Ajusta o tamanho aparente do espaço.
- 4 Botão giratório de amortecimento de RT**  
Ajusta a atenuação de alta frequência da reverberação traseira.

- 5 Botão de atenuação**  
Ajusta o LPF da parte de saída.
- 6 Botão de intensidade**  
Ativar esse botão aumenta a densidade da reverberação.
- 7 Botão de alta difusão**  
Ativar esse botão aumenta a quantidade de dispersão da reverberação.
- 8 Botão VLF (Frequência Muito Baixa)**  
Ativar esse botão aumenta o componente de reverberação das frequências ultrabaixas.
- 9 Botão de passagem de faixa**  
Ativa o BPF na seção de saída.
- 10 Botão de presença**  
Ativar esse botão aumenta a vivacidade do tom.
- 11 Botão giratório de balanço seco/com efeito**  
Ajusta a mixagem dos sinais de entrada e reverberação.
- 12 Botão de bloqueio**  
Ativar esse botão bloqueia o controle de balanço seco/com efeito, tornando o parâmetro inalterável.
- 13 Botão de programas**  
É usado para abrir os programas, que são divididos em cinco grupos contendo 35 programas.
- 14 Visor LED**  
Mostra o programa selecionado no momento. Ao girar ou pressionar um botão, os parâmetros correspondentes são exibidos.
- 15 Medidor de entrada**  
Indica o nível de entrada.
- 16 Medidor de saída**  
Indica o nível de saída.

## Controle dos parâmetros do plug-in Analog Delay (retardo analógico)

Esse efeito de retardo se baseia no retardo analógico Yamaha E1010, lançado nos anos 70, com alguns refinamentos a fim de atualizá-lo para as aplicações modernas. Ele oferece o mesmo som de eco orgânico e profundo que era uma característica dos dispositivos de retardo analógico BBD usados no E1010 original. A modulação pode ser adicionada para obter um som de coro denso. E, elevando a versatilidade ao próximo patamar, é possível selecionar sons BBD que não estavam disponíveis no E1010 original, portanto, estão disponíveis para uso caracteres que variam de claros e precisos a quentes.



- 1 Medidor de drive**

Esse medidor indica a quantidade de drive por nível de entrada. Como o retardo analógico conta com circuitos BBD e de dinâmica, o nível de entrada mais alto elevará o som atrasado e aumentará o valor de drive.
- 2 Indicador de tempo de retardo**

Indica o tempo de retardo atual e o valor de BPM convertido. A função de tempo de batida pode ser usada, e pressionar o botão Sync (sincronizar) altera o tempo de retardo e o visor BPM para corresponder ao tempo da batida.
- 3 Chaves BBD TYPE (tipo de BBD)**

Ajusta as características do som de atraso. As características ficam mais fortes na ordem de A a E.  
A: som claro como o ouvido de um retardo digital vintage  
B a D: som natural, equivalente ao E1010  
E: som quente semelhante ao de uma caixa de efeito instrumental
- 4 Chaves TIME RANGE (intervalo de tempo)**

Especifique o intervalo de tempo de retardo controlado por meio do botão giratório DELAY.
- 5 Botão giratório INPUT**

Ajusta o ganho de entrada. À medida que a entrada aumenta, o valor de drive do retardo também aumenta. Se o nível de entrada for menor, será produzido um som mais claro. Se o nível de entrada for maior, será produzido um som mais profundo.
- 6 Botão giratório BASS**

Ajusta o nível do intervalo de baixa frequência no estágio de entrada.

- 7 **Botão giratório TREBLE**  
Ajusta o nível do intervalo de alta frequência no estágio de entrada.
- 8 **Botão giratório DELAY**  
Ajusta o tempo de retardo.
- 9 **Botão giratório FEEDBACK**  
Ajusta o valor de feedback do sinal de retardo.
- 10 **Botão giratório FREQUENCY**  
Ajusta a frequência de modulação.
- 11 **Botão giratório DEPTH**  
Ajusta a profundidade de modulação.
- 12 **Botão giratório MIX**  
Ajusta o balanço de mixagem entre sons secos e de atraso.

## Controle dos parâmetros do plug-in Max100

Max100 reproduz um phaser clássico que surgiu na segunda metade da década de 1970 e continua popular até hoje. Com apenas quatro modos e um botão giratório de velocidade, ele produz uma variedade de sons de fase exclusivos.



- 1 Botão giratório MODE**  
Altera a característica tonal. Existem quatro tipos que diferem em amplitude de modulação e intensidade de realimentação.
- 2 Botão giratório SPEED**  
Ajusta a velocidade de modulação.
- 3 Chave FOOT**  
Ativa/desativa o efeito.

## Controle dos parâmetros do plug-in Dual Phaser

Dual Phaser reproduz um phaser antigo que foi fabricado em meados da década de 1970. Os dois phasers, os dois LFOs e os quatro modos selecionáveis permitem a produção de uma ampla de sons.



- 1 Botão giratório LFO 1 RATE**  
Ajusta a velocidade do LFO 1.
- 2 Chave LFO 1 SHAPE**  
Seleciona a forma de onda do LFO 1.
- 3 Botão giratório LFO 2 RATE**  
Ajusta a velocidade do LFO 2.
- 4 Chave LFO 2 SHAPE**  
Seleciona a forma de onda do LFO 2.
- 5 Botão giratório PHASER A DEPTH**  
Ajusta a profundidade de modulação do Phaser A.
- 6 Botão giratório PHASER A FEEDBACK**  
Ajusta a intensidade de realimentação do Phaser A.
- 7 Chave PHASER A ON/OFF**  
Ativa/desativa o Phaser A.
- 8 Botão giratório PHASER B DEPTH**  
Ajusta a profundidade de modulação do Phaser B.
- 9 Botão giratório PHASER B FEEDBACK**  
Ajusta a intensidade de realimentação do Phaser B.
- 10 Chave SWEEP LFO1/LFO2**  
Seleciona o LFO do Phaser B.
- 11 Chave SWEEP NORM/REV**  
Seleciona a fase LFO do Phaser B. NORM é a fase normal e REV é a fase inversa.

12

### Chave PHASER B ON/OFF

Ativa/desativa o Phaser B.

13

### Botão giratório MODE

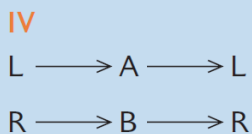
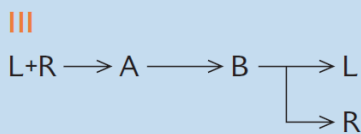
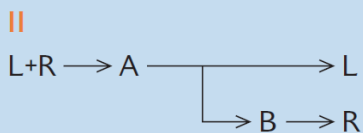
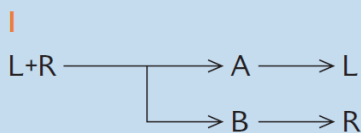
Reorganiza os dois phasers.

I: Após a mixagem da entrada estéreo, o som processado pelo Phaser A é emitido do canal L e o som processado pelo Phaser B é emitido do canal R.

II: Após a mixagem da entrada estéreo, o som processado pelo Phaser A é emitido do canal L e o som processado pelo Phaser A é processado adicionalmente pelo Phaser B e emitido do canal R.

III: Após a mixagem da entrada estéreo, o som processado pelo Phaser A e depois pelo Phaser B é emitido de ambos os canais L e R.

IV: A entrada do canal L é processada pelo Phaser A e emitido do canal L, e a entrada do canal R é processada pelo Phaser B e emitido do canal R.



## Controle dos parâmetros do plug-in Vintage Phaser

O Vintage Phaser oferece o alto nível de flexibilidade formadora do som que é esperado de um phaser, mas não deve ser usado como uma reprodução de qualquer modelo específico. Com 4/6/8/10/12/16 fases e dois modos diferentes, ele pode se tornar vários tipos diferentes de phaser. Ele fornece configurações de velocidade, frequência central, profundidade, realimentação e cores para o controle detalhado do som.



- 1 Botão giratório SPEED**  
Ajusta a velocidade de modulação.
- 2 Botão giratório MANUAL**  
Ajusta a frequência central da modulação.
- 3 Botão giratório DEPTH**  
Ajusta a profundidade da modulação.
- 4 Botão giratório FEEDBACK**  
Ajusta a intensidade de realimentação
- 5 Botão giratório COLOR**  
Faz ajustes finos no tom. MODE e STAGE são válidos apenas nas combinações a seguir.

MODE	STAGE
I	10
II	6/8/12/16

- 6 Chave MODE**  
Alterna o tipo de estrutura de circuito modelado. A característica tonal será alterada.
- 7 Chave STAGE**  
Seleciona a extensão do circuito que é modelada. A característica tonal será alterada
- 8 Chave FOOT**  
Ativa/desativa o efeito.

## Controle dos parâmetros do plug-in H3000 Live

O Eventide H3000 Ultra-Harmonizer apresenta uma qualidade de efeito excepcional que o fez um favorito duradouro de engenheiros e músicos em toda parte. Agora, o recém desenvolvido H3000 Live, oferece a mesma apresentação otimizada para aplicativos de som ao vivo. Esse potente processador oferece mudança de afinação, atraso, reverberação, modulação, filtro e outros módulos que podem ser combinados conforme necessário com um algoritmo avançado que oferece um som geral extremamente orgânico. Predefinições cuidadosamente produzidas fazem com que seja fácil conseguir efeitos sonoros intrincados, adicionando uma rica harmonização ou coro aos vocais, criando grandes sons de guitarra com harmônicas exuberantes ou fornecendo atraso e reverberação de alta qualidade.



- 1 Visor PROGRAM**

Essa área mostra o nome da predefinição (PROGRAM) e do algoritmo selecionados.
- 2 Botão de lista PROGRAM SELECT**

Altera a predefinição. Se você alternar a predefinição, o algoritmo interno e os parâmetros serão alterados de acordo.
- 3 Medidores de nível**

Indica os níveis de entrada e saída. O indicador OVER acenderá se o nível de saída exceder 0 dB.
- 4 Botões de entrada de valor**

Use esse bloco numérico para inserir um valor para o parâmetro selecionado pelos botões PARAMETERS. Pressione os botões numéricos e [+]/[-] para inserir um valor e, em seguida, pressione o botão [ENT] para confirmar a configuração. Pressione o botão [CXL] para cancelar o valor antes de confirmá-lo. A seta para cima ou para baixo aumenta ou diminui o valor em um.
- 5 Visor PARAMETERS**

Indica os valores do parâmetro.

6

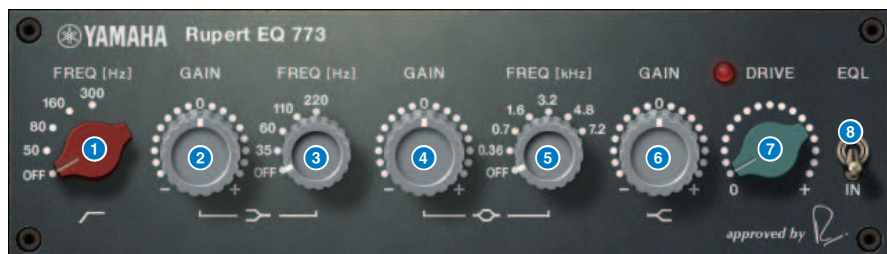
### Botões PARAMETERS

Permitem selecionar parâmetros para que você possa modificar valores atribuídos.

Parâmetro	Descrição
MIX	Ajusta o equilíbrio de mixagem entre os sinais secos e úmidos.
MODULATION	Ajusta a quantidade da modulação.
SHIFT (LEFT, RIGHT)	Ajusta o valor da mudança de afinação para cada canal.
DELAY (LEFT, RIGHT)	Ajusta o tempo de atraso para cada canal.
FEEDBACK (LEFT, RIGHT)	Ajusta o valor de feedback para cada canal.

## Controle dos parâmetros do plug-in Rupert EQ 773

O Rupert EQ 773 é um processador que simula a seção de um equalizador incorporada em vários consoles clássicos desenvolvidos pela Rupert Neve durante as décadas de 1960 e 1970. Ele modela com precisão esse inigualável EQ tão apreciado por engenheiros de todo o mundo e que tem sido usado em várias sessões históricas. Com uma curva de EQ diferenciada e ricos sons harmônicos, essa unidade é incrível pelo modo como leves ajustes no ganho podem produzir alterações nítidas na expressividade e na sensação de leveza do som. Até mesmo grandes explosões de EQ não cansam os ouvidos, mas ainda permitem que o componente musical da fonte seja enfatizado. Quando o EQ é usado para cortar, ou quando o HPF é ligado, o som se torna sólido, mas sem prejudicar a presença dessa região, o que permite controlar o tom e, ao mesmo tempo, preservar o equilíbrio musical. Além disso, o EQ simula precisamente os circuitos de entrada e saída utilizam extravagantemente transformadores de áudio e amplificadores de classe A distintos (que são a marca característica do Rupert Neve). A simples passagem do sinal por esses circuitos aprimora a solidez do som, permitindo que você obtenha a profundidade e a amplitude associadas ao som do Rupert Neve.



- Botão giratório LC FREQ**  
Seleciona a frequência do filtro de corte de graves.
- Botão giratório LF GAIN**  
Ajusta o ganho do filtro passa-baixas em degrau.
- Botão giratório LF FREQ**  
Seleciona a frequência do filtro passa-baixas em degrau.
- Botão giratório MF GAIN**  
Ajusta o ganho de pico.
- Botão giratório MF FREQ**  
Seleciona a frequência de pico.
- Botão giratório HF GAIN**  
Ajusta o ganho do filtro passa-altas em degrau.
- Botão giratório DRIVE**  
Ajusta a quantidade de sons harmônicos do amplificador com cabeça.
- EQ**  
Ativa/desativa o equalizador.

## Controle dos parâmetros do plug-in Rupert EQ 810

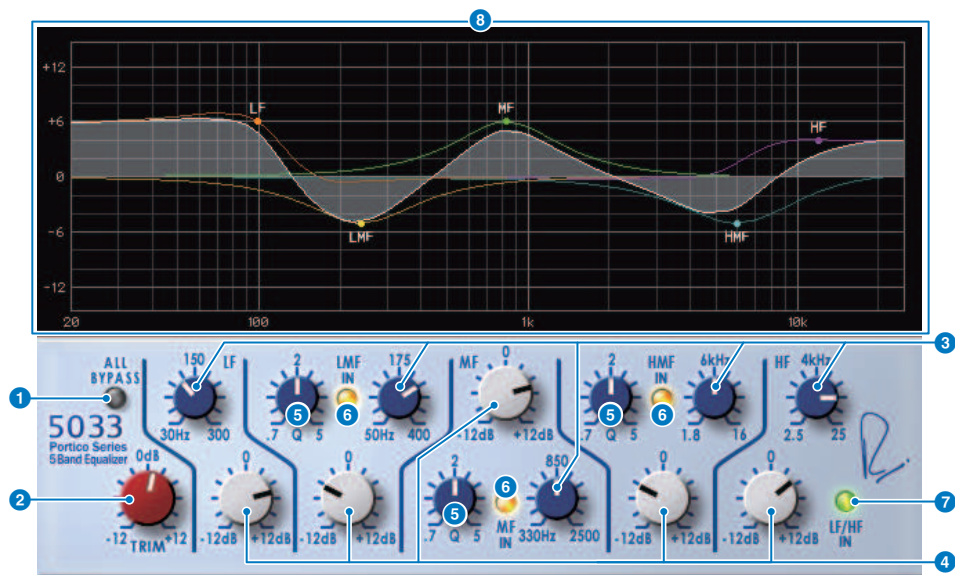
O Rupert EQ 810 é um processador que simula a seção de um equalizador incorporada nos principais consoles de gravação desenvolvidos pela Rupert Neve durante a década de 1980. Um notável aspecto desse EQ é que, seja ele usado para reforçar ou cortar, as alterações de tom produzidas são eficazes e fáceis de compreender. Em contraste com o som impressionante do Rupert EQ773, esse processador fornece alterações de tom refinadas, detalhadas e suaves, ao mesmo tempo em que proporciona também um amplo alcance de controle, tornando-o um EQ versátil que permite criar o som que você deseja. Usando a tecnologia VCM, esse EQ modela com precisão o circuito meticulosamente projetado de amplificadores e transformadores de áudio. A simples passagem do sinal pelo EQ melhorará a definição do som, envolvendo-o em primeiro plano. Em particular, isso é ideal para os canais que devem soar com mais presença, adicionando uma espacialidade clara, colorida e rica ao som.



- 1 Botão LF IN**  
Ativa/desativa a banda LF (degrau de graves).
- 2 Botão giratório LF FREQ**  
Ajusta a frequência de corte da banda LF (degrau de graves).
- 3 Botão giratório LF GAIN**  
Ajusta o ganho da banda LF (degrau de graves).
- 4 Botão LMF IN**  
Ativa/desativa a banda LMF (definição de pico).
- 5 Botão LMF x3**  
Triplifica o valor da frequência central da banda LMF (definição de pico).
- 6 Botão giratório LMF FREQ**  
Ajusta a frequência central da banda LMF (definição de pico).
- 7 Botão giratório LMF GAIN**  
Ajusta o ganho da banda LMF (definição de pico).
- 8 Botão giratório LMF Q**  
Ajusta o Q (declive) da banda LMF (definição de pico).

- 9 **Botão HF IN**  
Ativa/desativa a banda HF (degrau de agudos).
- 10 **Botão giratório HF FREQ**  
Ajusta a frequência de corte da banda HF (degrau de agudos).
- 11 **Botão giratório HF GAIN**  
Ajusta o ganho da banda HF (degrau de agudos).
- 12 **Botão HMF IN**  
Ativa/desativa a banda HMF (definição de pico).
- 13 **Botão HMF x3**  
Triplifica o valor da frequência central da banda HMF (definição de pico).
- 14 **Botão giratório HMF FREQ**  
Ajusta a frequência central da banda HMF (definição de pico).
- 15 **Botão giratório HMF GAIN**  
Ajusta o ganho da banda HMF (definição de pico).
- 16 **Botão giratório HMF Q**  
Ajusta o Q (declive) da banda HMF (definição de pico).
- 17 **Chave TRANS.**  
Alterna o tipo de transformador de entrada emulado. Você pode escolher um transformador de entrada de microfone ou um transformador de entrada de linha.
- 18 **Botão giratório DRIVE**  
Ajusta o nível de entrada para ajustar a intensidade de sons harmônicos. Se o indicador "DRIVE" no canto superior esquerdo do botão giratório DRIVE for verde claro, a quantidade de sons harmônicos é apropriada.
- 19 **Botão giratório LPF FREQ**  
Ajusta a frequência de corte da frequência do filtro passa-altas.
- 20 **Botão giratório HPF FREQ**  
Ajusta a frequência de corte da frequência do filtro passa-baixas.
- 21 **Botão ALL EQ**  
Ativa/desativa as bandas LF/LMF/HMF/HF ao mesmo tempo. (Isso não afeta HPF/LPF). Se o botão ALL EQ estiver desligado, você não poderá usar os botões LF IN, LMF IN, HMF IN ou HF IN ligar/desligar bandas individuais.

## Controle dos parâmetros do plug-in Portico 5033



**1 Botão ALL BYPASS**

Ativa/desativa o desvio do EQ. Mesmo no estado desviado, o sinal passa pelo transformador de entrada/saída e pelo circuito do amplificador.

**2 Botão giratório TRIM**

Ajusta o ganho de entrada do efeito.

**3 Botões giratórios de frequência LF/LMF/MF/HMF/HF**

Ajustam a frequência de cada banda.

**4 Botões giratórios LMF/MF/HMF Q**

Ajustam o valor Q (inclinação) de cada banda. Aumentar o valor de Q reduzirá o intervalo cujo ganho é controlado nessa banda.

**5 Botões LMF/MF/HMF IN**

Ligam/desligam o EQ para as bandas LMF/MF/HMF, respectivamente.

**6 Botões LF/HF IN**

Ligam/desligam o EQ para as bandas LF e HF simultaneamente.

**7 Exibição de gráfico**

Indica visualmente a resposta do EQ.

## Controle dos parâmetros do plug-in EQ-1A

O EQ-1A é um processador que simula um EQ antigo que é considerada o EQ passivo clássico. Ele usa um estilo de operação diferenciado, com reforço e atenuação (corte) controláveis para cada uma das duas regiões, graves e agudos. A resposta de frequência é totalmente diferente daquela de um típico EQ, proporcionando a esse modelo sua característica exclusiva. O circuito de entrada/saída e os tubos de vácuo também fornecem ao som uma característica extremamente musical, produzindo um som bem equilibrado.



- 1 Chave IN (entrada)**  
Ativa/desativa o processador. Se ela estiver desligada, a seção de filtro será desviada, mas o sinal passará pelo circuito de amplificadores e transformadores de entrada/saída.
- 2 Botão giratório LOW FREQUENCY**  
Ajusta a frequência do filtro de baixo intervalo.
- 3 Botão giratório (LOW) BOOST**  
Ajusta a quantidade de reforço para a região de frequência especificada pelo botão giratório LOW FREQUENCY.
- 4 Botão giratório (LOW) ATTEN**  
Ajusta a quantidade de atenuação para a região de frequência especificada pelo botão giratório LOW FREQUENCY.
- 5 Botão giratório BAND WIDTH (largura de banda)**  
Especifica a largura da banda controlada pelo filtro de alto intervalo. Movimentar o botão giratório em direção à direita (Broad) torna a banda mais ampla e também diminui o nível de pico. Isso afeta apenas a resposta do reforço.
- 6 Botão giratório HIGH FREQUENCY**  
Ajusta a frequência do filtro de alto intervalo. Isso afeta apenas a resposta do reforço.
- 7 Botão giratório (HIGH) BOOST**  
Ajusta a quantidade de reforço para a região de frequência especificada pelo botão giratório HIGH FREQUENCY.
- 8 Botão (HIGH) ATTEN**  
Define a quantidade de atenuação aplicada à faixa de frequência especificada pelo botão giratório ATTEN SEL (seleção de atenuação).
- 9 Botão giratório (HIGH) ATTEN SEL (selecionar atenuação (alto))**  
Altera a banda de frequência à qual a atenuação é aplicada pelo botão giratório ATTEN.

## Controle dos parâmetros do plug-in Equalizer601

O Equalizer601 simula as características de um equalizador analógico da década de 1970. Ele pode criar uma sensação de direção ao reproduzir a distorção que é característica de um circuito analógico.



- 1 Gráfico de curva de resposta de frequência**

Mostra a curva de resposta de frequência de todas as bandas combinadas, bem como a curva de resposta de frequência de cada banda individual. Você pode alterar o ganho ou a frequência do filtro arrastando a linha no gráfico com o mouse.
- 2 Botões +/-**

Aumentam ou diminuem o zoom no eixo vertical da exibição de gráfico.
- 3 Chave TYPE**

Seleciona um dos dois tipos de equalizador com efeitos diferentes. DRIVE simula as alterações na resposta de frequência produzida por um circuito analógico, adicionando distorção para criar uma sensação de direção na qual a característica analógica é realçada. CLEAN produz um som límpido e sem distorção típico de circuitos digitais, ao mesmo tempo em que simula as alterações na resposta de frequência produzida por um circuito analógico.
- 4 Botão giratório INPUT**

Ajusta o nível da entrada.
- 5 Medidores de nível**

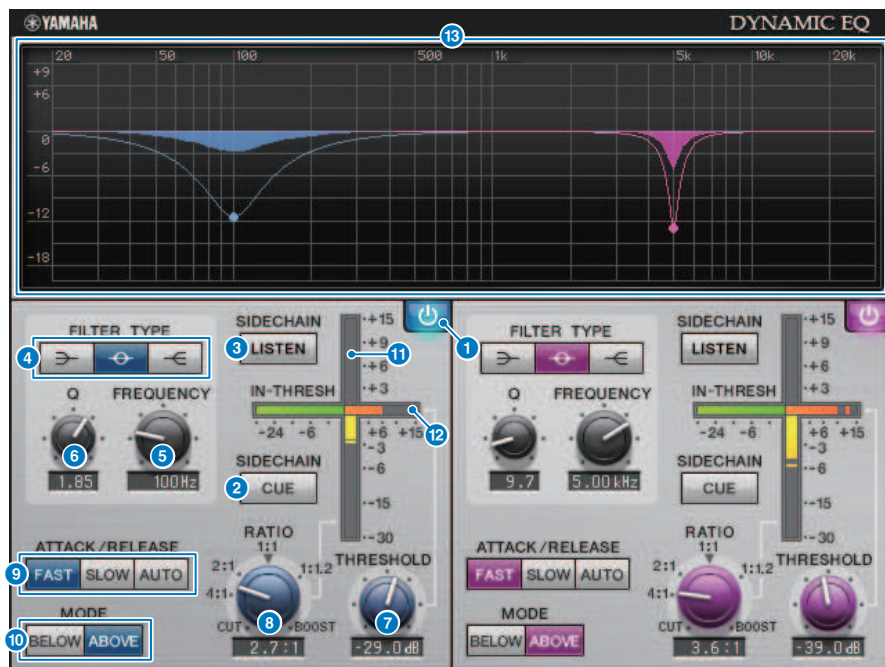
Indicam o nível de saída do efeito.
- 6 Botão giratório OUTPUT**

Ajusta o ganho da saída.

- 7 Botão FLAT**  
Redefine o ganho de todas as bandas para 0 dB.
- 8 Botões giratórios Q/TYPE**  
Controlam a forma da curva de resposta de frequência para o filtro de cada banda. Para MID 1–4, você pode definir o declive (Q) da curva de resposta de frequência. Para as bandas LO e HI, você pode especificar individualmente um dos quatro tipos de filtro.
- 9 Botões F (frequência)**  
Especificam a frequência central de cada filtro.
- 10 Botões giratórios G (ganho)**  
Especificam o ganho de cada filtro.
- 11 Botão SW**  
Ativam/desativam cada filtro. Bandas cujo filtro está desligado são desativadas.

## Controle dos parâmetros do plug-in Dynamic EQ




O Dynamic EQ é um equalizador recém-desenvolvido que não simula nenhum modelo específico. Ele fornece um filtro através do qual a mesma banda de frequência que o EQ é extraída para uma sidechain, permitindo que o ganho de EQ seja dinamicamente variado quando uma banda específica do sinal de entrada se torna mais alta ou mais baixa, de forma que o EQ seja aplicado somente como você aplicaria um compressor ou expensor a uma região de frequência específica. Por exemplo, usando-o em um vocal como um de-esser, você pode aplicar o EQ apenas a essa banda específica quando sons sibilantes e sons arranhados de alta frequência alcançam um nível perturbador, obtendo um som natural sem afetar a característica original. Existem duas unidades Dynamic EQ de bandas completas e, portanto, você pode usá-las em vários materiais.



- 1 **Botão BAND ON/OFF**  
Ativa/desativa a banda correspondente.
- 2 **Botão SIDECHAIN CUE (sinal da sidechain)**  
Se esse botão estiver ligado, o sinal de sidechain será enviado ao barramento CUE para monitoração. Nesse caso, o gráfico mostrará a resposta do filtro de sidechain.
- 3 **Botão SIDECHAIN LISTEN (escuta da sidechain)**  
Se esse botão estiver ligado, o sinal de sidechain vinculado à dinâmica será emitido ao barramento (por exemplo, ao barramento STEREO ou MIX/MATRIX) para o qual o canal inserido está sendo enviado. Nesse caso, o gráfico mostrará a resposta do filtro de sidechain.

**4 Botões FILTER TYPE (tipo de filtro)**

Alternam o tipo do equalizador de barramento principal e do filtro de sidechain. O EQ principal e o filtro de sidechain são vinculados da seguinte forma.

FILTER TYPE			
	(Realce baixo)	(Campainha)	(Realce alto)
EQ principal	Realce baixo	Campainha	Realce alto
Filtro da sidechain	LPF	BPF	HPF

**5 Botão giratório FREQUENCY**

Especifica a frequência que é controlada pelo equalizador e pelo filtro de sidechain.

**6 Botão giratório Q**

Especifica o valor Q (declive) do equalizador e do filtro de sidechain. Movimentar o botão giratório para a direita ampliará a região afetada pelo equalizador e pelo filtro de sidechain.

**7 Botão giratório THRESHOLD**

Especifica o valor de limiar no qual o efeito de processamento começa a ser aplicado.

**8 Botão giratório RATIO**

Especifica a taxa de reforço/corte para o sinal de entrada. Mover esse botão giratório para a direita aplica reforço, enquanto movê-lo para a esquerda aplica corte. Se for movido totalmente em qualquer uma das direções, ele produzirá o máximo de efeito.

**9 Botões ATTACK/RELEASE (atacar/soltar)**

Permite selecionar uma das três configurações para o tempo de ataque e o tempo de liberação no qual a compressão ou o reforço é aplicado. FAST produz um ataque rápido e uma liberação rápida, SLOW produz um ataque rápido e uma liberação lenta e AUTO ajusta automaticamente o ataque e liberação de acordo com a região de frequência.

**10 Botão MODE**

Especificam se o processamento opera quando o sinal de sidechain excede o valor de limiar (ABOVE) ou quando ele cai abaixo desse valor (BELOW).

**11 Medidor EQ GAIN (ganho do EQ)**

Indica o ganho do EQ de alteração dinâmica.

**12 Medidor THRESHOLD**

Indica o nível do sinal de sidechain com referência ao nível do limiar.

**13 Exibição de gráfico**

Indica a resposta do equalizador. Normalmente, essa área mostra o gráfico de EQ de referência, que indica a frequência e a profundidade, bem como o gráfico de EQ dinâmico, que indica a resposta do EQ de alteração dinâmica. Se SIDECHAIN CUE ou SIDECHAIN LISTEN estiver ligado, este gráfico exibirá a resposta do filtro da sidechain.

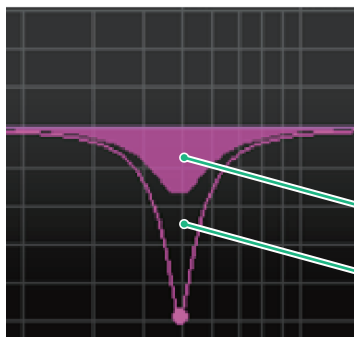


Gráfico do EQ dinâmico

Gráfico do EQ de referência

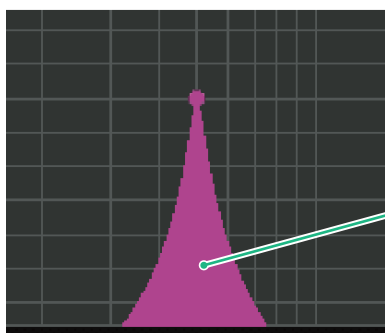
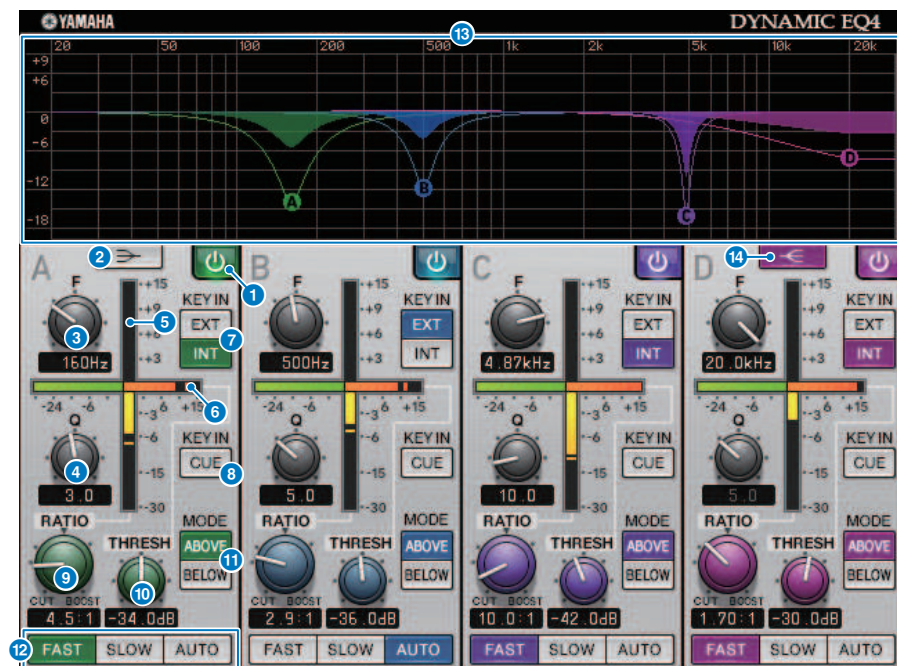


Gráfico do filtro de sidechain

## Controle dos parâmetros do plug-in Dynamic EQ4

Dynamic EQ4 é um equalizador dinâmico de duas bandas que foi expandido para ter quatro bandas. As bandas extras fornecem capacidade de modelagem de som mais ampla, e uma função de seleção de fonte KEY IN ativa uma variedade de novos aplicativos. Por exemplo, se o Dynamic EQ4 for aplicado ao violão acústico e o microfone vocal for selecionado como fonte KEY IN, os médios da guitarra poderão ser automaticamente imersos um pouco sempre que os vocais entrarem, para dar aos vocais mais espaço e fazê-los se destacar. Além disso, efeitos de-essing foram aprimorados por meio de modificações no algoritmo, a fim de estar entre os melhores.



- 1 **Botão BAND ON/OFF**  
Ativa/desativa a banda correspondente.
- 2 **Botão LOW SHELving ON/OFF**  
Ative esse botão para alternar a banda LOW para um filtro de tipo realce e alterne o filtro da sidechain de BPF para LPF.
- 3 **Botão giratório FREQUENCY**  
Especifica a frequência que é controlada pelo equalizador e pelo filtro de sidechain.
- 4 **Botão giratório Q**  
Especifica o valor Q (declive) do equalizador e do filtro de sidechain. Movimentar o botão giratório para a direita ampliará a região afetada pelo equalizador e pelo filtro de sidechain.
- 5 **Medidor EQ GAIN (ganho do EQ)**  
Indica o ganho do EQ de alteração dinâmica.

**6 Medidor THRESHOLD**

Indica o nível do sinal de sidechain com referência ao nível do limiar.

**7 Botões de fonte KEY IN**

Selecione principal (INT) ou externa (EXT) como a fonte para o sinal KEY IN usado para a banda correspondente.

**8 Botão KEY IN CUE**

Se esse botão estiver ligado, o sinal de sidechain será enviado ao barramento CUE para monitoração. Nesse caso, o gráfico mostrará a resposta do filtro de sidechain.

**9 Botão giratório RATIO**

Especifica a taxa de reforço/corte para o sinal de entrada. Mover esse botão giratório para a direita aplica reforço, enquanto movê-lo para a esquerda aplica corte. Se for movido totalmente em qualquer uma das direções, ele produzirá o máximo de efeito.

**10 Botão giratório THRESHOLD**

Especifica o valor de limiar no qual o efeito de processamento começa a ser aplicado.

**11 Botão MODE**

Especificam se o processamento opera quando o sinal de sidechain excede o valor de limiar (ABOVE) ou quando ele cai abaixo desse valor (BELOW).

**12 Botões ATTACK/RELEASE (atacar/soltar)**

Permite selecionar uma das três configurações para o tempo de ataque e o tempo de liberação no qual a compressão ou o reforço é aplicado. FAST produz um ataque rápido e uma liberação rápida, SLOW produz um ataque rápido e uma liberação lenta e AUTO ajusta automaticamente o ataque e liberação de acordo com a região de frequência.

**13 Exibição de gráfico**

Indica a resposta do equalizador. Normalmente, essa área mostra o gráfico de EQ de referência, que indica a frequência e a profundidade, bem como o gráfico de EQ dinâmico, que indica a resposta do EQ de alteração dinâmica. Se KEY IN CUE estiver ligado, este gráfico exibirá a resposta do filtro da sidechain.

**14 Botão HIGH SHELVING ON/OFF**

Ative esse botão para alternar a banda HIGH para um filtro de tipo realce e alterne o filtro da sidechain de BPF para HPF.

## Controle dos parâmetros do plug-in Rupert Comp 754

O Rupert Comp 754 é um processador que simula a seção de um compressor/limitar incorporada em vários consoles clássicos desenvolvidos pela Rupert Neve durante as décadas de 1960 e 1970. É um modelo que se encontra na raiz dos compressores de barramentos usados como itens padrão em estúdios e emissoras, sendo famoso por seu som de compressão suave e natural que não prejudica a energia expressiva da fonte. Usando a tecnologia VCM, esse compressor modela os circuitos que utilizam extravagantemente os transformadores de áudio e os amplificadores de classe A distintos (que são a marca característica da Rupert Neve). A simples aplicação leve do compressor ajudará você a obter o som rico e sólido da Rupert Neve. Mesmo se aplicado profundamente, ele não produzirá picos cansativos para os ouvidos nem causará quebras no som, permitindo que você mantenha a tonalidade natural ao mesmo tempo em que controla a dinâmica e aperfeiçoa a profundidade e a potência do som.



### 1 Chave METER RESPONSE

Seleciona a velocidade de resposta do medidor.

### 2 Botão giratório INPUT ADJUST

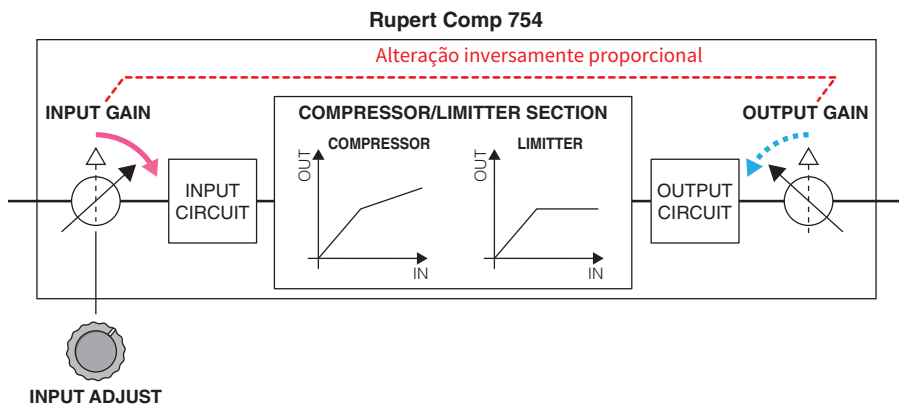
Ajusta o ganho da entrada. No entanto, o ganho de saída muda inversamente na mesma proporção do nível desse botão giratório e, portanto, o volume se mantém igual ao volume de passagem (o volume quando COMP IN e LIMIT IN estão desligados). Por exemplo, se INPUT ADJUST for +5 dB, o ganho de entrada será +5 dB e o ganho de saída, -5 dB.

INPUT ADJUST pode ser usado das maneiras a seguir.

- Se o nível do sinal de entrada para o efeito for muito baixo para alcançar o limiar, você poderá aumentar o ganho de entrada.

- É possível alterar o nível de entrada para o circuito de entrada (transformador de áudio ou amplificador de classe A) para modificar a característica tonal.

**[How INPUT ADJUST works]**



- 3 **Botão giratório BLEND**  
Ajusta o equilíbrio seco/milhado do compressor/limitador.
- 4 **Chave METER SELECT**  
Seleciona a fonte do sinal do medidor como o nível de entrada, o nível de saída ou a redução de ganho.
- 5 **Medidor**  
Indica o sinal selecionado pelas chaves METER SELECT.
- 6 **Chave COMPRESS IN**  
Ativa/desativa o compactador.
- 7 **Botão giratório COMPRESS THRESHOLD**  
Ajusta o limiar do compressor.
- 8 **Botão giratório COMPRESS RECOVERY**  
Ajusta o tempo de liberação do compressor. Com a configuração AUTO, o tempo de liberação muda automaticamente no intervalo de 50 ms a 5 s.
- 9 **Botão giratório COMPRESS RATIO**  
Ajusta a taxa do compressor.
- 10 **Botão giratório COMPRESS GAIN**  
Ajusta o ganho de constituição do compressor. Isso se aplica antes da fase do limitador.
- 11 **Chave LIMIT IN**  
Ativa/desativa o limitador.
- 12 **Botão giratório LIMIT THRESHOLD**  
Ajusta o limiar do limitador.

13

**Botão giratório LIMIT RECOVERY**

Seleciona o tempo de liberação do limitador. Com a configuração AUTO, o tempo de liberação muda automaticamente no intervalo de 50 ms a 5 s.

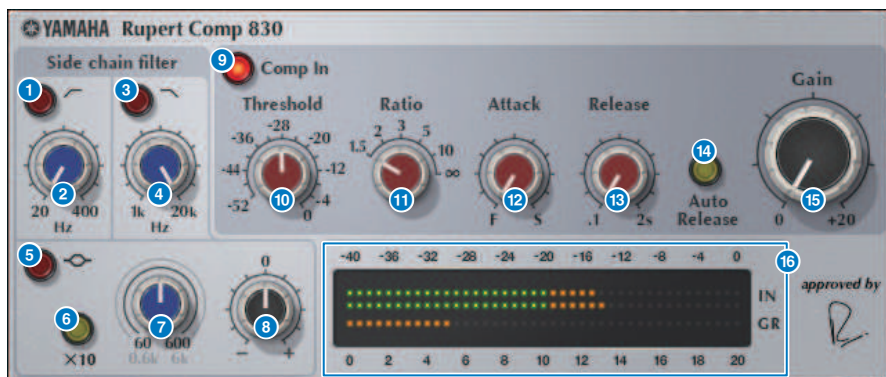
14

**Chave LIMIT ATTACK**

Alterna o tempo de ataque do limitador. FAST: 2 ms, SLOW: 3ms

## Controle dos parâmetros do plug-in Rupert Comp 830

O Rupert Comp 830 é um processador que simula a seção de um compressor incorporada nos principais consoles de gravação desenvolvidos pela Rupert Neve durante a década de 1980. Além de fornecer um amplo alcance de controle para ataque e liberação, esse compressor fornece um EQ e um filtro sobre a sidechain (compressão paralela), oferecendo uma variedade extremamente ampla de possibilidades de modelagem de tons e permitindo a criação de praticamente qualquer som. A compressão é transparente e de sonoridade suave, podendo ser usada em qualquer fonte e em qualquer situação. Usando a tecnologia VCM, esse compressor modela um circuito com um transformador de áudio ainda mais aprimorado da Rupert Neve. Um som brilhante, colorido e bem definido pode ser obtido com o simples roteamento do sinal por esse processador.



- 1 **Botão HPF ON**  
Ativa/desativa o filtro de passa-altas da sidechain.
- 2 **Botão HPF FREQ**  
Ajusta a frequência de corte do filtro passa-altas da sidechain.
- 3 **Botão LPF ON**  
Ativa/desativa o filtro de passa-baixas da sidechain.
- 4 **Botão giratório LPF FREQ**  
Ajusta a frequência de corte do filtro passa-baixas da sidechain.
- 5 **Botão MF ON**  
Ativa/desativa a banda MF (definição de pico) da sidechain.
- 6 **Botão MF FREQ x10**  
Altera a frequência central da banda MF (definição de pico) da sidechain para 10 vezes seu valor.
- 7 **Botão giratório MF FREQ**  
Ajusta a frequência central da banda MF (definição de pico) da sidechain.
- 8 **Botão giratório MF GAIN**  
Ajusta o ganho da banda MF (definição de pico) da sidechain.

9

**Botão COMP IN**

Ativa/desativa o compactador.

10

**Botão giratório THRESHOLD**

Ajusta o limiar do compressor.

11

**Botão giratório RATIO**

Ajusta a taxa do compressor.

12

**Botão giratório ATTACK**

Ajusta o tempo de ataque do compressor.

13

**Botão giratório RELEASE**

Ajusta o tempo de liberação do compressor. Ajusta o tempo de liberação do compressor.

14

**Botão AUTO RELEASE**

Ativa/desativa a liberação automática do compressor.

15

**Botão giratório GAIN**

Ajusta o ganho do compressor.

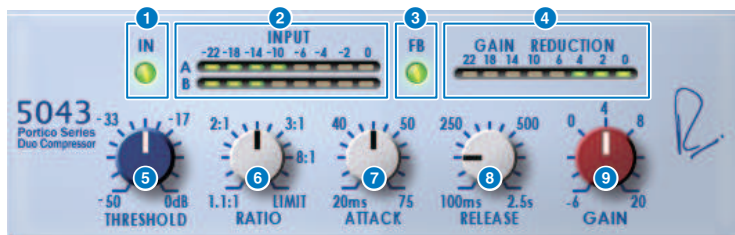
16

**Medidor**

Indicam o nível de entrada e a redução do ganho.

## Controle dos parâmetros do plug-in Portico 5043

O Portico 5043 é um processador que simula um compressor analógico fabricado pela empresa Rupert Neve Designs, como foi o Portico 5033. O compressor 5043 real incluía o transformador de entrada/saída também fornecido no EQ 5033, e seu método de ação e sua característica tonal natural ao estilo analógico o tornam amplamente utilizável para qualquer tipo de fonte, desde bateria até vocais. Sua maior característica é que o tipo de redução de ganho pode ser alternado. É possível alternar entre a redução de ganho do circuito FF (controle por antecipação), que está na moda, e o circuito FB (realimentação) usado em compressores antigos, permitindo criar características de som variadas conforme necessário.



### 1 Botão IN

Ativa/desativa o desvio do compressor. Quando desviado, o botão fica apagado. Mesmo estando no estado desviado, o sinal passa pelo transformador de entrada/saída e pelo circuito do amplificador.

### 2 Medidor INPUT

Mostra o nível do sinal de entrada. Um medidor é mostrado no caso do modo DUAL e dois medidores, no caso de STEREO.

### 3 Botão FB

Altera o método de redução de ganho entre um circuito FF (controle por antecipação) e um circuito FB (realimentação). O botão ficará aceso se o tipo de circuito FB for selecionado. O circuito FF é o tipo usado pela maioria dos compressores de hoje. Use-o quando quiser aplicar uma compressão firme e, ao mesmo tempo, minimizar alterações na característica tonal. O circuito FB é o tipo usado por compressores antigos. Use-o quando quiser aplicar uma compressão suave ao mesmo tempo em que adiciona uma coloração específica do dispositivo ao som.

### 4 Medidor GAIN REDUCTION

Indica a quantidade de redução de ganho.

### 5 Botão giratório THRESHOLD

Ajusta o nível em que o compressor começa a ser aplicado.

### 6 Botão giratório RATIO

Ajusta a taxa de compressão. Se o botão giratório é movimentado totalmente para a direita, ele se tornará um limitador.

### 7 Botão giratório ATTACK

Ajusta o tempo de ataque além do qual o compressor começa a ser aplicado.

### 8 Botão giratório RELEASE

Ajusta o tempo de liberação do compressor.

### 9 Botão giratório GAIN

Ajusta o ganho da saída.

## Controle dos parâmetros do plug-in Portico 5045

É um processador que modela com precisão o Portico 5045 Primary Source Enhancer produzido pela Rupert Neve Designs. A operação é bem fácil, permitindo eliminar o ruído de fundo que entra no microfone e aumentar a clareza, melhorando a fonte primária e a margem de realimentação. É adequado não apenas para microfones de mão, mas também para microfones de lapela ou de fone de ouvido, e pode ser usado em várias situações, inclusive transmissão, concertos ou eventos. Esse processador também conta com o transformador de áudio e o circuito de amplificador separado, que são a assinatura da série Portico. O simples fato de passar o sinal por ele aumentará o brilho e a profundidade do som.



- 1 **Botão PROCESS ENGAGE**  
Ativa/desativa o circuito de realce.
- 2 **Botão RMS/Peak**  
Seleciona o modo de operação do detector de nível. Você pode selecionar o modo RMS ou o modo Pico.
- 3 **Botão giratório TIME CONSTANT**  
Altera o tempo de ataque e o tempo de liberação. As configurações são as seguintes.

Modo RMS	Modo Pico
A: 50 ms	Ataque: fixo em 20 ms
B: 100 ms	Liberação:
C: 200 ms	A: 20 ms
D: 750 ms	B: 200 ms
E: 1,5 s	C: 1 s
F: 3 s	D: 2 s
	E: 5 s
	F: 30 s

- 4 **Botão giratório THRESHOLD**  
Ajusta o nível em que o realce começa. Os sinais abaixo do THRESHOLD são atenuados.
- 5 **Indicador PROCESS ACTIVE**  
Esse indicador fica aceso quando o sinal de entrada ultrapassa o THRESHOLD. Ajuste o THRESHOLD para que esse indicador fique aceso quando a fonte de áudio primária estiver sendo inserida e apagada durante períodos de silêncio ou entre as frases.
- 6 **Botão giratório DEPTH**  
Ajusta a intensidade de atenuação dos sinais abaixo do THRESHOLD.

## Controle dos parâmetros do plug-in U76

O U76 é um processador que simula um compressor antigo padrão usado em uma grande variedade de situações. Ele não fornece o parâmetro de limiar geralmente encontrado em um compressor, mas, em vez disso, o efeito do compressor é ajustado pelo equilíbrio entre o ganho de entrada e o ganho de saída. Definir o parâmetro **RATIO** como o modo "All" produz um som de compressão extremamente potente que é considerado a marca registrada desse modelo. Ele adiciona ricos sons harmônicos que produzem uma característica tonal de sonoridade agressiva.



### 1 Botão giratório INPUT

Ajusta o ganho da entrada. À medida que a entrada aumenta, o efeito do compressor também se torna mais forte.

### 2 Botão giratório ATTACK

Ajusta o tempo de ataque além do qual o compressor começa a ser aplicado. Se você movimentar o botão giratório completamente para a direita, o tempo de ataque mais rápido possível será produzido.

### 3 Botão giratório RELEASE

Ajusta o tempo de liberação do compressor. Se você movimentar o botão giratório completamente para a direita, o tempo de liberação mais rápido possível será produzido.

### 4 Botões de alternância RATIO

Use esses cinco botões para definir a proporção de compressão. Botões com números mais altos produzem uma taxa de compressão mais alta. Pressionar o botão ALL seleciona o modo All, que não só aumenta o valor de RATIO, como também tonar a liberação mais rápida, produzindo uma compressão nítida com um som distorcido e agressivo.

### 5 Botões de alternância METER

Alternam o visor de medidores.

- GR: É exibido o valor de redução de ganho aplicado pelo compressor.
- +4/+8: Com a referência do nível do sinal de saída como -18 dB, um valor de +4 dB ou +8 dB em relação a essa referência é mostrado como 0 VU.
- OFF: O visor do medidor está desligado.

### 6 Botão giratório OUTPUT

Ajusta o nível da saída. Se você usar o botão giratório INPUT para ajustar a quantidade de redução de ganho, o volume perceptivo também mudará. Nesse caso, use o botão giratório OUTPUT para ajustar o volume.

## Controle dos parâmetros do plug-in Opt-2A

O Opt-2A é um processador que simula um modelo antigo padrão de compressores óticos de tubos de vácuo. O nível é controlado com o uso de componentes óticos, como uma Célula CdS e um painel EL, para produzir uma compressão suave. Os belos sons harmônicos de alta frequência na calorosa distorção criada pelo circuito de tubos de vácuo geram um som elegante e sofisticado.



- 1 Botão giratório GAIN**  
Ajusta o nível da saída.
- 2 Botão giratório PEAK REDUCTION**  
Ajusta o valor de compressão do sinal.
- 3 Botão giratório RATIO**  
Ajusta a taxa de compressão.
- 4 Botão giratório METER SELECT**

GAIN REDUCTION mostra a quantidade de redução de ganho quando o compressor está em funcionamento. Com as configurações de OUTPUT +10 ou OUTPUT +4, a referência do nível do sinal de saída é considerada -18 dB, e um valor de +10 dB ou +4 dB em relação a essa referência é mostrado como 0VU.

## Controle dos parâmetros do plug-in Comp276

Comp276 emula as características de um compressor analógico muito procurado que é utilizado com frequência em estúdios de gravação. Ele produz um som encorpado e sólido é adequado para bateria ou baixo.



- 1 Botão giratório INPUT**  
Ajusta o nível da entrada.
- 2 Botão giratório RATIO**  
Ajusta a taxa do compressor.
- 3 Botão giratório ATTACK**  
Ajusta o tempo de ataque do compressor.
- 4 Botão giratório OUTPUT**  
Ajusta o ganho da saída.
- 5 Chave AUTO MAKEUP**  
Se essa chave estiver ligada, a diminuição no ganho de saída quando o compressor for aplicado será compensada automaticamente.
- 6 Chave SIDECHAIN HPF**  
Se essa chave estiver ligada, o compressor será menos aplicado à região de baixa frequência, reforçando a saída de baixa frequência.
- 7 Botão giratório RELEASE**  
Ajusta o tempo de liberação do compressor.
- 8 Medidores VU**  
Indicam o sinal selecionado pelas chaves GR/-10/-20/OFF.
- 9 Chaves GR/-10/-20/OFF**  
Selecionam o sinal que é monitorado pelos medidores VU.  
**GR:** Indica a quantidade de redução de ganho.  
-10: O sinal com -10 dBu como 0 VU é mostrado.  
-20: O sinal com -20 dBu como 0 VU é mostrado.  
OFF: O medidor VU está desligado.

## Controle dos parâmetros do plug-in Buss Comp 369

O Buss Comp 369 emula um compressor de barramento padrão usado em estúdios de gravação e estações de rádio desde a década de 1980. Ele produz uma compressão suave e natural que não interfere nas nuances do sinal de origem, em contraste com a compressão agressiva do U76. O Buss comp 369 inclui um compressor e um limitador que você pode usar individualmente ou em combinação. Os ricos sons harmônicos gerados pela entrada de áudio, e transformadores de saída e um discreto circuito de classe A também são modelados, adicionando profundidade e unidade ao som.

### Montagem estéreo



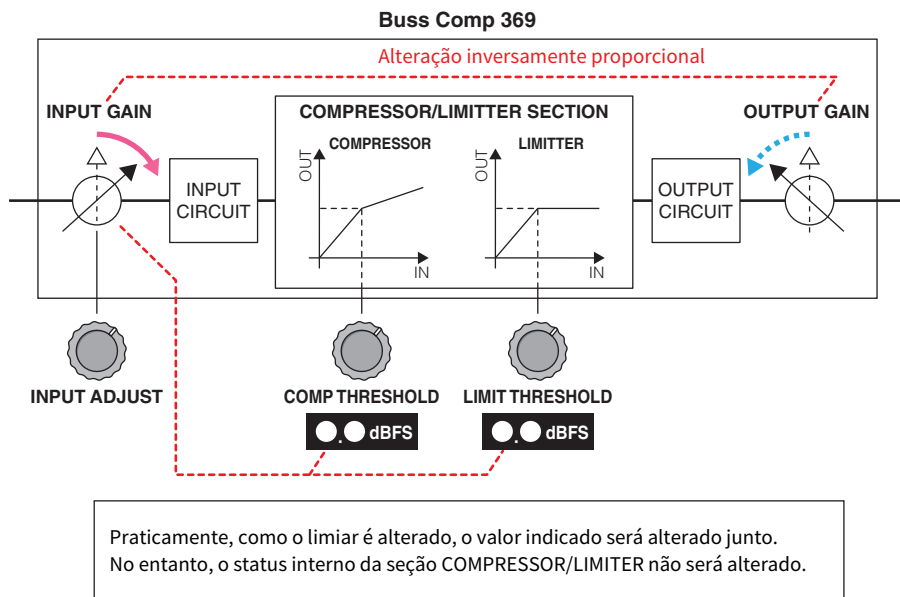
## Montagem dupla



### 1 Botão giratório INPUT ADJUST

Ajusta o ganho da entrada. No entanto, o ganho de saída muda inversamente na mesma proporção do nível desse botão giratório e, portanto, o volume se mantém igual ao volume de passagem (o volume obtido quando COMP IN e LIMIT IN estão desligados). Por exemplo, se INPUT ADJUST for +5 dB, o ganho de entrada será +5 dB e o ganho de saída, -5 dB.

[How INPUT ADJUST works]



---

Praticamente, como o limiar é alterado, o valor indicado será alterado junto. No entanto, o status interno da seção COMPRESSOR/LIMITER não será alterado.

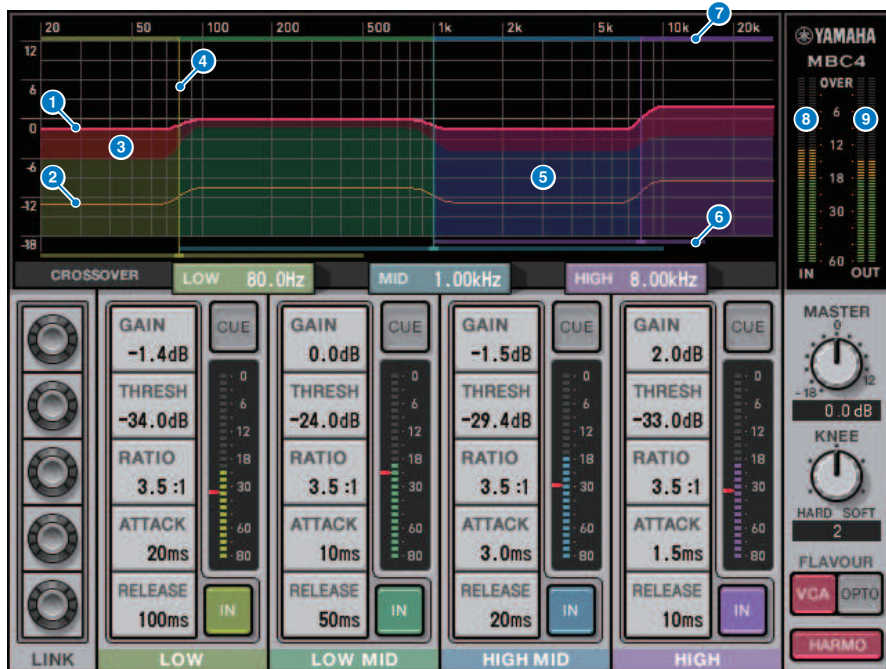
---

- 2 **Chave LINK (para montagem estéreo)**  
Ativa/desativa a ligação estéreo
- 3 **Chave COMP IN**  
Liga/desliga o compressor.
- 4 **Botão giratório COMP THRESHOLD**  
Ajusta o limiar do compressor. Observe que o valor muda em conjunto com a configuração INPUT ADJUST.
- 5 **Botão giratório COMP RECOVERY**  
Ajusta o tempo de liberação do compressor. Para a1 (auto 1) e a2 (auto 2), o tempo de liberação muda automaticamente.  
**a1:** muda automaticamente no intervalo de 100 ms a 2 s.  
**a2:** muda automaticamente no intervalo de 50 ms a 5 s.
- 6 **Botão giratório COMP GAIN**  
Ajusta o ganho de constituição do compressor. Isso se aplica antes da fase do limitador.

- 7 Botão giratório COMP RATIO**  
Especifica a taxa do compressor.
- 8 Chave METER SELECT (para montagem estéreo)**  
Seleciona a fonte do sinal do medidor. Você pode selecionar IN (nível de entrada)/GR (redução de ganho)/OUT (nível de saída). Se você alterar essa seleção, o design do medidor também mudará para VU, GR ou VU, respectivamente.
- 9 Chave VU SELECT (para montagem dupla)**  
Seleciona a fonte do sinal para o medidor VU. Você pode selecionar tanto um nível de entrada quanto um de saída.
- 10 Chave LIMIT IN**  
Liga/desliga o limitador.
- 11 Chave LIMIT ATTACK**  
Especifica o tempo de ataque do limitador.  
**FAST:** 2 ms  
**SLOW:** 4 ms
- 12 Botão giratório LIMIT THRESHOLD**  
Ajusta o limiar do limitador. Observe que o valor muda em conjunto com a configuração INPUT ADJUST.
- 13 Botão giratório LIMIT RECOVERY**  
Seleciona o tempo de liberação do limitador. Para a1 (auto 1) e a2 (auto 2), o tempo de liberação muda automaticamente.  
**a1:** muda automaticamente no intervalo de 100 ms a 2 s.  
**a2:** muda automaticamente no intervalo de 50 ms a 5 s.

## Controle dos parâmetros do plug-in MBC4

Este compressor de quatro bandas de alta qualidade utiliza a tecnologia VCM e apresenta uma GUI (Interface gráfica do usuário) que oferece uma excelente operabilidade e visibilidade. Todas as vantagens do comportamento musical dos compressores analógicos foram embutidas no circuito de redução de ganho do MBC4, permitindo o controle suave da dinâmica, enquanto mantém a imagem geral do som original. A imagem sonora também pode ser visualmente manipulada por meio de um visor gráfico.



- 1 GAIN LINE**  
Essa linha horizontal vermelha indica os valores de parâmetros GAIN para a banda correspondente.
- 2 MAXIMUM GR GUIDELINE**  
Essa linha horizontal laranja indica uma diretriz para a redução de ganho máximo. Esse valor é aproximado e não mostra necessariamente um valor de redução de ganho máximo preciso.
- 3 GR ZONE**  
Essa área vermelha muda de acordo com o valor de redução de ganho para a banda correspondente.
- 4 CROSSOVER LINE**  
Essa linha vertical indica o ponto de cruzamento para a banda correspondente.
- 5 CROSSOVER ZONE**  
Essa área de cor de banda muda de acordo com o valor do parâmetro CROSSOVER para a banda correspondente.

## 6 CROSSOVER RANGE

Esse gráfico de barras horizontais de cor de banda indica um intervalo variável do valor do parâmetro CROSSOVER para a banda correspondente.

## 7 CROSSOVER BAND WIDTH

Esse gráfico de barras horizontal de cor de banda muda de acordo com o valor do parâmetro CROSSOVER para a banda correspondente.

## 8 Medidor INPUT

Mostra o nível do sinal de entrada. Um medidor é mostrado no caso do modo DUAL e dois medidores, no caso de STEREO.

## 9 Medidor OUTPUT

Mostra o nível do sinal de saída. Um medidor é mostrado no caso do modo DUAL e dois medidores, no caso de STEREO.



## 10 GAIN

Ajusta o ganho de saída para a banda correspondente.

## 11 THRESHOLD

Ajusta o nível no qual o compressor começa a aplicar para a banda correspondente. O valor também será indicado por um marcador vermelho no medidor INPUT.

## 12 RATIO

Ajusta a taxa de compressão para a banda correspondente.

13 **ATTACK**

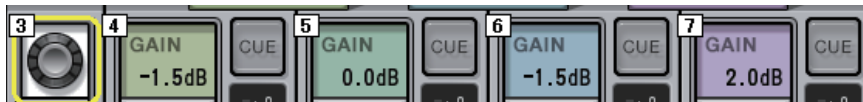
Ajusta o tempo de ataque no qual o compressor começa a aplicar para a banda correspondente.

14 **RELEASE**

Ajusta o tempo de liberação do compressor para a banda correspondente.

15 **Botão giratório LINK**

Se você selecionar o botão giratório LINK do parâmetro, a cor do visor será alterada conforme mostrado abaixo. Os parâmetros correspondentes de quatro bandas serão vinculados juntos e os valores serão alterados coletivamente. Observe que, se o valor do parâmetro de uma das bandas atingir o máximo ou o mínimo, a operação de vínculo será interrompida. Os parâmetros que podem ser vinculados são exibidos na cor de banda correspondente.



16 **CROSSOVER**

Ajusta as frequências de cruzamento usadas para dividir o sinal em bandas.

17 **Botão CUE**

Pressione esse botão para monitorar por indicador o sinal da saída da banda correspondente. Se o botão IN estiver desativado, um sinal sem efeitos do compressor será monitorado. Você pode ativar os botões CUE para várias bandas.

18 **Botão giratório MASTER GAIN**

Ajusta o ganho do sinal de saída final.

19 **Medidor INPUT**

Exibe o nível da entrada do sinal de áudio para cada banda.

20 **Botão giratório KNEE**

Ajusta a compressão do compressor.

21 **Botão IN**

Ativa/desativa o compressor para a banda correspondente. Mesmo se o botão estiver desativado, você poderá ajustar os parâmetros de banda correspondentes.

22 **Botão FLAVOUR**

Alterna o tipo do compressor entre VCA (efeitos precisos) e OPTO (efeitos naturais).

23 **Botão HARMONICS**

Ativa/desativa harmônicas musicais que simulam circuitos analógicos.

## Controle dos parâmetros do plug-in DaNSe

DaNSe é um supressor de ruído dinâmico com excepcional qualidade de som e operabilidade, desenvolvida pelo K's Lab (Dr. K), do qual a Yamaha é uma orgulhosa apoiadora. O DaNSe apresenta um recurso revolucionário de "aprender" (LEARN), que analisa as características de frequência de ruído e aplica configurações automáticas para fornecer o efeito de supressão de ruído ideal. Os controles e os gráficos são projetados de maneira fácil de entender, tornando as configurações rápidas por meio de operações simples. O DaNSe também permite que bandas sejam individualmente ajustadas finamente para manipular até os ruídos difíceis. Embora o DaNSe possa ser usado com uma variedade de microfones, ele funciona muito bem com microfones destinados à fala ou de lapela, suprimindo ruídos de ventiladores, como de ar-condicionado ou as luzes em movimento no palco. Também é bastante eficaz na supressão de diversos ruídos em salas de exibições, trazendo mais nitidez à voz do alto-falante.



### 1 Botão giratório LOW FREQUENCY

Ajusta a banda de frequência de limite inferior para suprimir o ruído. Isso não pode ser definido como uma frequência de 1/4 acima da HIGH FREQUENCY. Como ele usa uma função LEARN para analisar o som, você deve ajustar a banda de frequência antes de aprender.

### 2 Botão giratório HIGH FREQUENCY

Ajusta a banda de frequência de limite superior para suprimir o ruído. Isso não pode ser definido como uma frequência menor que 4x acima da LOW FREQUENCY. Como ele usa uma função LEARN o som, você deve ajustar a banda de frequência antes de aprender.

### 3 **Botão LEARN**

Inicia a função LEARN. Quando a função LEARN começa a funcionar, o sinal de entrada será analisado por 10 segundos e os parâmetros THRESHOLD, GAIN 1–6 e de processamento de sinal interno, serão automaticamente ajustados para criar o efeito de supressão de ruído ideal para o ambiente de uso. Após o término do LEARN, ajuste THRESHOLD e TIGHTNESS um pouco a seu gosto para alcançar a qualidade do som que está ainda mais próxima do que você tinha em mente. Pressionar o botão LEARN durante a aprendizagem ou ao fechar a GUI fará com que a função LEARN seja interrompida.

Observação: como os parâmetros de processamento de sinais internos também são ajustados automaticamente, o uso de LEARN em um ambiente diferente, mesmo com os mesmos parâmetros exibidos da mesma forma, pode ter resultados diferentes. Se a chamada de cena ou a chamada de biblioteca forem usadas durante a aprendizagem quando a função Recall Safe não estiver ativada, a aprendizagem poderá falhar.

### 4 **REVERT**

Isso reverte os parâmetros para seu estado pouco antes de usar a função LEARN, se você tiver ajustado os parâmetros manualmente. O botão será ativado após a aprendizagem.

### 5 **Botão giratório TIGHTNESS**

Ajusta o tempo de liberação. Movimentar o botão giratório para a direita produz um tempo de liberação mais curto.

### 6 **THRESHOLD**

Ajusta o THRESHOLD para todas as bandas.

### 7 **Botão giratório LINK**

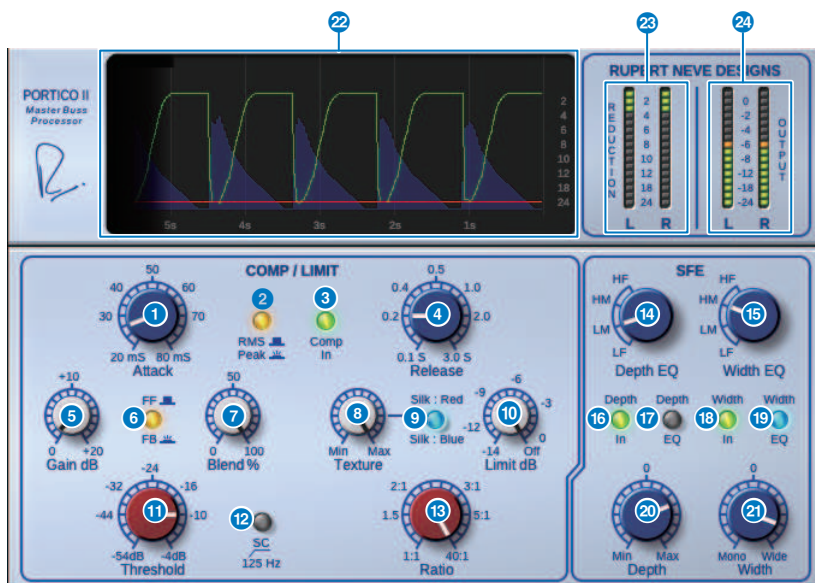
Isso ajusta o GAIN 1–6 simultaneamente, mantendo as posições em relação umas às outras.

### 8 **GAIN 1–6**

Ajuste a redução máxima de ganho para BAND 1–6.

## Controle dos parâmetros do plug-in P2MB

É um processador que modela com precisão o Portico II Master Buss Processor produzido pela Rupert Neve Designs. Ele tem muitas funções necessárias para barramentos master, como Compressor, Limiter, Stereo Field Editor e Silk, além de ser útil em várias situações, como apresentações ao vivo e transmissões. O Compressor tem muitas funções, como RMS/Peak e FF/FB, nas quais o modo de operação pode ser selecionado de acordo com a fonte sonora e a finalidade. Ao instalar uma versão adaptável, o Limiter opera de maneira ideal para várias fontes sonoras com a utilização de um único botão giratório. O Stereo Field Editor é um novo design baseado na tecnologia MS, que permite gerenciar a imagem espacial conforme desejado e adicionar compressão e saturação naturais de um transformador de áudio com Silk.



- 1 **Botão giratório Attack**  
Ajusta o tempo de ataque do compressor.
- 2 **Botão RMS/Peak**  
Seleciona o modo de operação do detector de nível do compressor. O botão acende no modo Pico.
- 3 **Botão Comp In**  
Liga e desliga o compressor e o bypass do limitador. O botão escurece quando o bypass está ativado.
- 4 **Botão giratório Release**  
Ajusta o tempo de liberação do compressor.
- 5 **Botão giratório Gain**  
Ajusta o ganho de saída do compressor. Ele atua como um ganho de entrada para o limitador, e o limitador atua para suprimir o compressor com ganho de compensação.

#### 6 **Botão FF/FB**

Alterna o método de redução de ganho entre um circuito FF (controle por antecipação) e um circuito FB (realimentação). O botão ficará aceso se o tipo de circuito FB for selecionado. O circuito FF é o tipo usado pela maioria dos compressores de hoje. Use-o quando quiser aplicar uma compressão firme e, ao mesmo tempo, minimizar alterações na característica tonal. O circuito FB é o tipo usado por compressores antigos. Use-o quando quiser aplicar uma compressão suave ao mesmo tempo em que adiciona uma coloração específica do dispositivo ao som.

#### 7 **Botão giratório Blend**

Ajusta os valores de Dry/Wet do compressor e limitador.

#### 8 **Botão giratório Texture**

Quando Red/Blue do Silk é selecionado, o tom, incluindo sobretons incidentais, é ajustado de acordo com cada característica.

#### 9 **Botão Silk**

Seleciona duas características: Silk OFF e Red/Blue. Mesmo quando em OFF, a compressão e saturação naturais do transformador de áudio são adicionadas, e você também pode controlar ativamente o tom selecionando Red/Blue e usando Texture. Quando está em OFF, o botão escurece, quando está Red, acende em vermelho, e quando está Blue, acende em azul.

#### 10 **Botão giratório Limit**

Ajusta o limiar do limitador. Gire o botão totalmente para a direita para desligar o limitador. Ao instalar uma liberação adaptável, a operação ideal para várias fontes sonoras pode ser alcançada simplesmente operando o botão giratório Limit.

#### 11 **Botão giratório Threshold**

Ajusta o limiar do compressor.

#### 12 **Botão SC 125 Hz**

Quando ligado, o botão acende. Ao reduzir a quantidade de compressor aplicado às baixas frequências, a saída das baixas frequências é enfatizada.

#### 13 **Botão giratório Ratio**

Ajusta a taxa do compressor.

#### 14 **Botão giratório Depth EQ**

Seleciona a banda Depth EQ de LF: intervalo baixo, LM: intervalo médio-baixo, HM: intervalo médio-alto e HF: intervalo alto.

#### 15 **Botão giratório Width EQ**

Seleciona a banda Width EQ de LF: intervalo baixo, LM: intervalo médio-baixo, HM: intervalo médio-alto e HF: intervalo alto.

#### 16 **Botão Depth In**

Liga/Desliga o efeito do botão giratório Depth. Quando ligado, o botão acende.

#### 17 **Botão Depth EQ**

Quando ligado, o botão acende, limitando o efeito do botão giratório Depth à banda selecionada com o botão giratório Depth EQ. Quando desligado, ele apaga e o efeito do botão giratório Depth é banda completa.

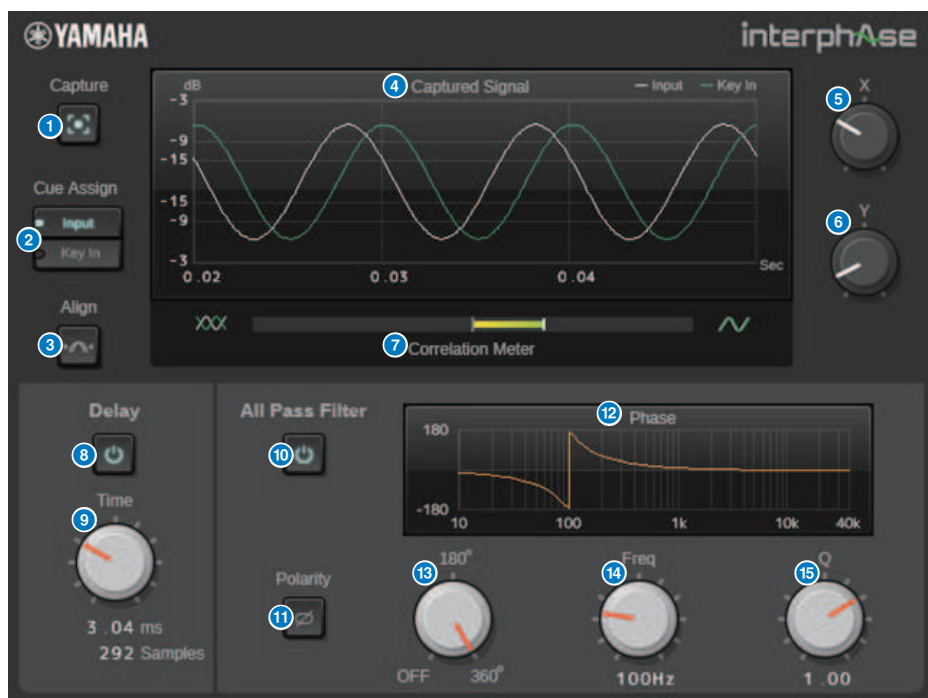
#### 18 **Botão Width In**

Liga/Desliga o efeito do botão giratório Width. Quando ligado, o botão acende.

- 19 **Botão Width EQ**  
Quando ligado, o botão acende, limitando o efeito do botão giratório Depth à banda selecionada com o botão giratório Width EQ. Quando desligado, ele apaga e o efeito do botão giratório Width é banda completa.
- 20 **Botão giratório Depth**  
Ajusta o volume da localização central estéreo.
- 21 **Botão giratório Width**  
Ajusta o volume da localização lateral estéreo. Você pode ajustar a propagação da imagem estéreo de mono para ampla.
- 22 **History**  
Informa o valor de limiar, valor de limite, nível de entrada e quantidade de GR dos cinco segundos anteriores.
- 23 **Medidor REDUCTION**  
Indica o valor de redução de ganho aplicado pelo compressor e limitador.
- 24 **Medidor OUTPUT**  
Indica o nível de saída.

## Controle dos parâmetros de interfase

A interfase é uma ferramenta que ajusta a fase entre duas fontes de som, como o microfone de baixo e a linha, a frente e a traseira de uma caixa ou a parte interna e externa de um bumbo. Ela incorpora Delay (retardo), Polarity (polaridade) e um filtro de fase. Ao ajustar a fase, você pode maximizar a energia do instrumento ou ajustar o tom para seu som preferencial. A interfase pode capturar as formas de onda dos sinais principal e de referência em um gráfico para fácil alinhamento do tempo visual. Também existe um medidor de correlação disponível, que indica o grau de concordância entre as formas de onda. A função Align (alinhar) também pode ser usada para definir automaticamente Delay Time (Tempo de retardo) e Polarity (Polaridade). Também apresenta um filtro de alinhamento de fase (filtro de passagem total), que permite ao usuário ajustar a fase de acordo com a resposta de frequência e ajustar o timbre de maneira mais agressiva.



- 1 **Botão Capture (capturar)**  
Enquanto estiver desativado, o gráfico funcionará como um osciloscópio. Quando estiver ativado, a captura será iniciada, e o plug-in capturará automaticamente 40 ms de áudio. Depois disso, todas as alterações de parâmetros serão exibidas no gráfico.
- 2 **Botão Cue Assign (atribuição de indicador)**  
Seleciona a saída (entrada ou entrada de inserção) para o barramento de sinalização.
- 3 **Botão Align (alinhar)**  
Define automaticamente o tempo de retardo e a polaridade. Disponível apenas se o sinal for capturado.

- 4 Gráfico**  
Exibe as formas de onda do sinal.
- 5 Botão giratório X**  
Seleciona a escala do eixo X do gráfico.
- 6 Botão giratório Y**  
Seleciona a escala do eixo Y do gráfico.
- 7 Medidor de correlação**  
Exibe o grau de concordância entre o sinal principal e o sinal de referência. Um grande equilíbrio para a direita indica um alto grau de concordância, enquanto um grande equilíbrio para a esquerda indica um alto grau de concordância, mas a polaridade oposta. Um equilíbrio pequeno indica que o grau de concordância é baixo.
- 8 Botão Delay (retardo)**  
Ativa o retardo.
- 9 Botão giratório Time (tempo)**  
Define o tempo de retardo.
- 10 Botão All Pass Filter (Filtro de passagem total)**  
Permite a filtragem de passagem total e a polaridade.
- 11 Botão Polarity**  
Inverte a polaridade.
- 12 Gráfico de resposta de fase**  
Exibe a resposta de fase do filtro de passagem total.
- 13 Botão Order (ordem)**  
Alterna o grau de rotação da fase. Corresponde ao nível do filtro de passagem total. Não há filtro quando está desativado.
- 14 Botão giratório Frequency**  
Ajusta a frequência do filtro de passagem total. O modo 180° corresponde a uma alteração de fase de 90°, enquanto o modo 360° corresponde a uma alteração de 180°.
- 15 Botão giratório Q**  
Ajusta a inclinação da alteração de fase. Isso só pode ser usado no modo 360°.

## Controle dos parâmetros do plug-in OpenDeck

OpenDeck emula a compressão de fita criada por dois gravadores de rolo (um gravador e um reproduzidor). Você pode alterar a qualidade do som ajustando diversos elementos, como o tipo de mesa, a qualidade da fita, a velocidade da reprodução etc.



- 1 RECORD: DECK TYPE**  
Seleciona o tipo de gravador.
- 2 RECORD: Botão giratório LEVEL**  
Ajusta o nível de entrada do gravador. À medida que você aumenta o nível, a compressão da fita é gerada, o que restringe a faixa dinâmica e distorce o som.
- 3 RECORD: Botão giratório ADJUST HIGH**  
Ajusta o ganho de agudos do gravador.
- 4 RECORD: Botão giratório BIAS**  
Ajusta a polarização do gravador.
- 5 Chave AUTO MAKE UP**  
Se ligar essa chave, quando você ajustar o nível do gravador (usando o botão giratório RECORD/REC LVL), o nível do reproduzidor (o botão giratório REPRODUCE/REPR LVL) também mudará, mantendo o nível de saída relativo. Você pode alterar o valor da distorção sem alterar o nível de saída.
- 6 REPRODUCE: DECK TYPE**  
Seleciona o tipo de reproduzidor.

**7 REPRODUCE: Botão giratório LEVEL**

Ajusta o nível de saída do reprodutor.

**8 REPRODUCE: Botão giratório ADJUST HIGH**

Ajusta o ganho de agudos do reprodutor.

**9 Chave VU ADJUST**

Quando você liga esse botão, o botão giratório VU ADJUST, em vez do medidor VU do Canal 2, é exibido na seção do medidor. Se você desligar esse botão, o medidor VU do Canal 2 será exibido.



**Botão giratório VU ADJUST**

Especifica o nível atribuído a 0VU no medidor VU. Este botão giratório só será exibido se o botão VU ADJUST for ligado.

**10 Chave SPEED**

Seleciona a velocidade da fita.

**11 Chave TAPE KIND**

Seleciona o tipo de fita.

**12 Chave RECORD/REPRO**

Permite selecionar RECORD (entrada do gravador) ou REPRO (saída do reprodutor) como os sinais a serem monitorados por meio do nível e dos medidores VU.

**13 Medidor de nível**

Mostra o nível de efeito dos sinais de monitoração selecionado por meio da chave RECORD/REPRO.

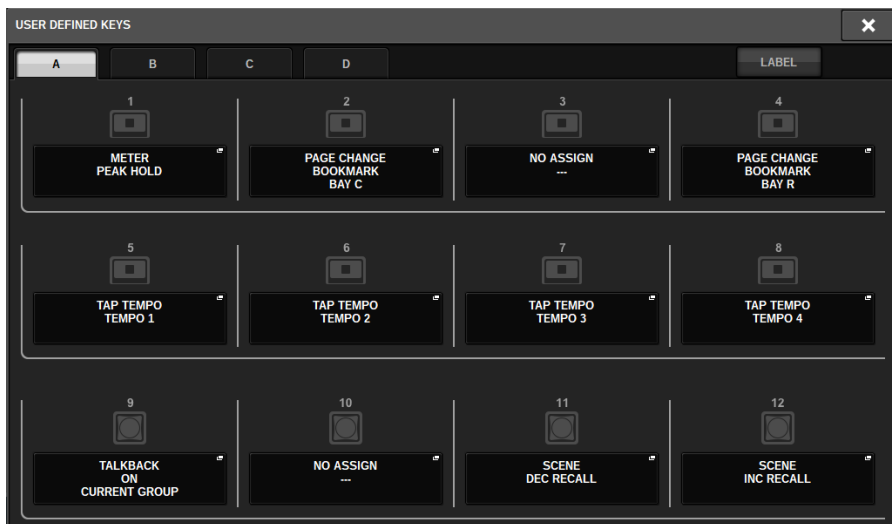
**14 Medidores VU**

Os medidores VU da mesa selecionados por meio da chave RECORD/REPRO são exibidos aqui. O número de medidores VU varia de acordo com o status do botão VU ADJUST. Se o botão VU ADJUST for ligado, o medidor de um canal será exibido. Se o botão VU ADJUST for desligado, os medidores dos dois canais serão exibidos.

## Uso da função Tap Tempo

"Tap tempo" é uma função que permite especificar o tempo de atraso de um efeito de atraso ou a velocidade de modulação pressionando uma tecla no intervalo desejado. Para usar essa função, é necessário atribuí-la a uma tecla USER DEFINED e, em seguida operar essa tecla.

### 1 Atribua uma das opções TAP TEMPO 1-4 a uma tecla USER DEFINED.



### 2 Abra a janela popup para um efeito que você deseja controlar.



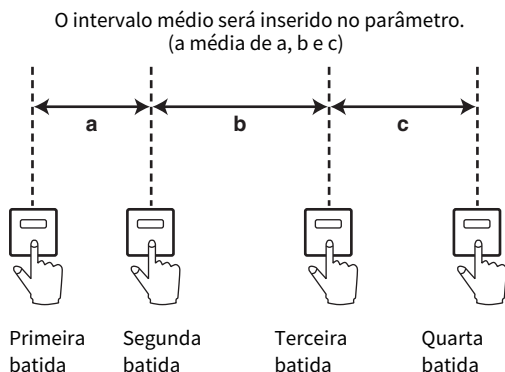
- 3 Defina o parâmetro SYNC no campo do parâmetro como ON.**
- 4 Selecione uma das opções TEMPO 1-4 à esquerda do menu popup.**

#### **OBSERVAÇÃO**

Se você selecionar MIDI CLK, o valor do parâmetro BPM será alterado de acordo com o tempo do relógio de temporização de MIDI recebido da porta MIDI.

- 5 No tempo desejado, pressione várias vezes a tecla USER DEFINED à qual você atribuiu a função Tap Tempo.**

Será calculado o intervalo médio (BPM) no qual você pressionar a tecla, e o valor será aplicado ao parâmetro BPM.



#### **OBSERVAÇÃO**

Se o valor médio estiver fora do intervalo de 20 a 300 BPM, a sequência de toque será ignorada.

## Sincronização de efeitos e de tempo

Alguns efeitos podem ser sincronizados com o tempo. Existem dois tipos de efeito: efeitos do tipo atraso e efeitos do tipo modulação. No primeiro caso, o tempo de atraso mudará de acordo com o tempo. No segundo caso, a frequência do sinal de modulação mudará de acordo com o tempo.

### Parâmetros relacionados à sincronização do tempo

Os cinco parâmetros a seguir estão relacionados à sincronização do tempo.

1) SYNC 2) NOTE 3) TEMPO 4) DELAY 5) FREQ.

SYNC: .....Este é o botão liga/desliga da sincronização do tempo.

NOTE e TEMPO:.....Estes são os parâmetros básicos da sincronização do tempo.

DELAY e FREQ.:.....DELAY é o tempo de atraso e FREQ. é a frequência do sinal de modulação. Esses parâmetros afetam diretamente a maneira como o som do efeito mudará. DELAY só é relevante para os efeitos de tipo de atraso, enquanto FREQ. só é relevante para os efeitos de tipo de modulação.

### Como os parâmetros estão relacionados

A sincronização do tempo calcula o valor de DELAY (ou FREQ.)\* a partir dos valores dos parâmetros TEMPO e NOTE.

Ativar SYNC ON

Alterar NOTE → DELAY (ou FREQ.) será definido

Nesse caso, o valor de DELAY (ou FREQ.) é calculado da seguinte maneira:

$$\text{DELAY (ou FREQ.)} = \text{NOTE} \times 4 \times (60/\text{TEMPO})$$

Alterar TEMPO → DELAY (ou FREQ.) será definido

esse caso, o valor de DELAY (ou FREQ.) é calculado da seguinte maneira:

$$\text{DELAY} = \text{NOTE} \times 4 \times (60/\text{TEMPO}) \text{ s}$$

$$\text{FREQ.} = (\text{TEMPO}/60) / (\text{NOTE} \times 4) \text{ Hz}$$

**Exemplo 1 :** Quando SYNC=ON, DELAY=250 ms, TEMPO=120, você muda NOTE de colcheia para semínima

$$\text{DELAY} = \text{novo NOTE} \times 4 \times (60/\text{TEMPO})$$

$$= (1/4) \times 4 \times (60/120)$$

$$= 0.5 \text{ (s)}$$

$$= 500 \text{ ms}$$

Assim, o valor de DELAY muda de 250 ms para 500 ms.

**Exemplo 2 :** Quando SYNC=ON, DELAY=250 ms, NOTE=colcheia, você muda TEMPO de 120 para 121

$$\text{DELAY} = \text{NOTE} \times 4 \times (60/\text{novo TEMPO})$$

$$= (1/8) \times 4 \times (60/121)$$

$$= 0.2479 \text{ (s)}$$

$$= 247.9 \text{ (ms)}$$

Assim, o valor de TEMPO muda de 250 ms para 247,9 ms.

\*a: Valores aproximados são usados para os resultados dos cálculos.

### Características especiais do parâmetro TEMPO

O parâmetro TEMPO tem as seguintes características que são distintas dos outros parâmetros.

- O parâmetro TEMPO pode ser compartilhado por vários efeitos.
- Você não pode armazená-lo nem chamá-lo da biblioteca de plug-ins. (Porém, pode armazená-lo e chamá-lo de uma cena.)

## Plug-ins > Sincronização de efeitos e de tempo

Isso significa que o valor de TEMPO quando um efeito é chamado pode não ser necessariamente o mesmo de quando o efeito foi armazenado. Eis um exemplo.

Armazenar o efeito: TEMPO=120 → Altere TEMPO para 60: TEMPO=60 → Chame o efeito: TEMPO=60

Normalmente, quando você muda o TEMPO, o valor de DELAY (ou FREQ.) é redefinido adequadamente. Porém, se DELAY (ou FREQ.) for alterado, o efeito terá um som, quando chamado, diferente de quando foi armazenado. Para evitar que o efeito mude dessa maneira entre o armazenamento e a chamada, o RIVAGE Série PM não atualiza o valor de DELAY (ou FREQ.) quando um efeito é chamado, mesmo que o TEMPO não seja mais o mesmo de quando esse efeito foi armazenado.

\*O parâmetro NOTE é calculado com base nos valores a seguir.

<b>Rótulo</b>	1/32(3)	1/16(3)	1/16	1/8(3)	Dot 1/16	1/8	1/4(3)
<b>Valor</b>	1/48	1/24	1/16	1/12	3/32	1/8	1/6
<b>Rótulo</b>	Dot 1/8	1/4	Dot 1/4	1/2	Dot 1/2	Whole	2x Whole
<b>Valor</b>	3/16	1/4	3/8	1/2	3/4	1/1	2/1

# Gravação

## Gravador USB de 2 faixas

O sistema RIVAGE série PM conta com um gravador USB de 2 faixas fácil de usar. O gravador USB de 2 faixas permite gravar sinais de saída do barramento STEREO ou de um barramento MIX em uma unidade flash USB conectada. Você também pode usá-lo para reproduzir música em segundo plano ou efeitos sonoros armazenados em uma unidade flash USB os atribuindo a um canal de entrada. Por causa de um SRC (Sampling Rate Converter, Conversor da taxa de amostragem) integrado, bem como a entrada e a saída do gravador USB de 2 faixas, você não precisa se preocupar com diferenças em taxas de amostragem entre o sistema e os arquivos de gravação/reprodução. Se a taxa de amostragem do sistema for a mesma dos arquivos de gravação/reprodução, o SRC será ignorado automaticamente. O sistema RIVAGE série PM dá suporte aos formatos de arquivo WAV (PCM descompactado) e MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3) para gravação e reprodução.

### ■ Formato de gravação compatível

#### Arquivos WAV

- Profundidade de bits: 16 bits/24 bits
- Taxa de amostragem: 44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz, 96 kHz

#### Arquivos MP3

- Taxa de bits: 192 kbps, 256 kbps, 320 kbps
- Taxa de amostragem: 44,1 kHz, 48 kHz

### ■ Formato de reprodução compatível

#### Arquivos WAV

- Profundidade de bits: 16 bits/24 bits
- Taxa de amostragem: 44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz, 96 kHz

#### Arquivos MP3

- Taxa de bits: Sem restrições.
- Taxa de amostragem: 44,1 kHz, 48 kHz

### ■ Lista de títulos

Você pode alterar a ordem dos arquivos de áudio mostrados na lista de títulos reproduzi-los repetidamente em uma ordem desejada.

## Gravando áudio em uma unidade flash USB

Você pode gravar sinais de canais de saída desejados, como um arquivo de áudio (WAV ou MP3), na unidade flash USB inserida no conector RECORDING.

### 1 Pressione o botão RACK&REC na barra de menus para acessar a tela RACK&REC.

Essa tela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as guias localizadas na parte superior.

### 2 Pressione a guia USB RECORDER.

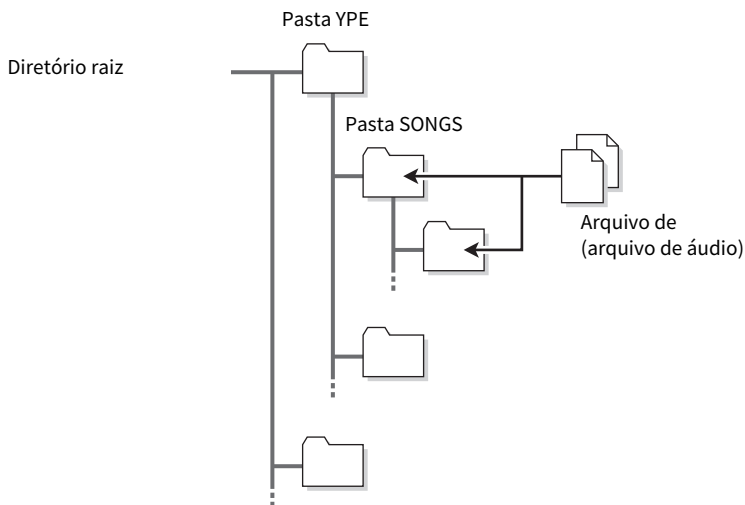
A tela “Tela RECORDER” (p.714) é exibida.

### 3 Instale no conector RECORDING uma unidade flash USB com espaço livre suficiente.

O campo FREE SIZE (tamanho livre) indica a quantidade de espaço livre. Quando uma unidade flash USB é instalada no conector RECORDING, uma pasta YPE e uma pasta SONGS dentro da pasta YPE serão criadas de forma automática no diretório raiz da unidade flash USB. Os arquivos criados por operações de gravação serão salvos acima na pasta SONGS ou na pasta selecionada atualmente, abaixo desse nível.

#### ■ Estrutura de diretórios de uma unidade flash USB

Quando uma unidade flash USB é instalada no conector USB, uma pasta YPE e uma pasta SONGS (músicas) dentro da pasta YPE serão criadas de forma automática no diretório raiz da unidade USB. Os arquivos criados por operações de gravação serão salvos acima na pasta SONGS ou na pasta selecionada atualmente, abaixo desse nível.



**4 Atribua canais desejados à entrada e à saída do gravador de memória USB.**  
(“Atribuição de canais à entrada/saída do gravador” (p.729))

**5 Para monitorar o sinal que está sendo gravado, eleve o atenuador para os canais interligados à entrada do gravador.**

O nível do sinal de entrada para o gravador é exibido pelo medidor de nível do campo RECORDER INPUT na tela RECORDER. Se necessário, use o botão giratório GAIN do campo RECORDER INPUT para ajustar o nível de entrada para o gravador.

**OBSERVAÇÃO**

- O sinal que estiver sendo gravado não será emitido das saídas do gravador (PLAYBACK OUT).
- A operação do botão giratório GAIN não afetará o nível do sinal que estiver sendo enviado para outras portas do canal de saída correspondente.

**6 Pressione o botão REC FORMAT/RATE na parte inferior direita da tela e selecione o formato de arquivo e a taxa de amostragem para o arquivo de áudio que será gravado.**



■ **FORMAT (formato do arquivo)**

- WAV 16 bits
- WAV 24 bits
- MP3 192 kbps
- MP3 256 kbps
- MP3 320 kbps

■ **F<sub>s</sub> (taxa de amostragem)**

- 44,1 kHz
- 48 kHz
- 88,2 kHz (apenas WAV)
- 96 kHz (apenas WAV)

## **7 Pressione o botão REC.**

O botão REC e o indicador PAUSE do botão PLAY/PAUSE acenderão. A área indicadora da música atual mostrará "----RECORDING----" (gravando).

## **8 Para iniciar a gravação, pressione o botão PLAY/PAUSE.**

Durante a gravação, o botão REC e o indicador PLAY do botão PLAY/PAUSE acenderão. Você também pode ver o tempo de gravação decorrido.

## **9 Para interromper a gravação, pressione o botão STOP.**

O arquivo de áudio será salvo na unidade flash USB.

### **OBSERVAÇÃO**

- No estado padrão, o arquivo de áudio gravado será salvo na pasta SONGS, dentro da pasta YPE. Você também poderá especificar uma pasta de um nível abaixo da pasta SONGS.
- O arquivo gravado receberá um título e nome de arquivo padrão. Você pode mudá-los mais tarde.

## **10 Para ouvir o conteúdo gravado, proceda da seguinte forma.**

① Selecione um arquivo de áudio gravado e pressione o botão PLAY/PAUSE.

O conteúdo gravado será reproduzido por meio do canal de entrada especificado na etapa 4. Você também pode ativar o botão CUE no campo PLAYBACK OUT para fazer sua audição.

② Para interromper a reprodução, pressione o botão STOP.

## Tela RECORDER



Essa tela contém os itens a seguir.

### ■ Campo TRANSPORT

Permite controlar a gravação e a reprodução de uma música.

#### 1 Current song (música atual)

Indica o número da pista da música selecionada no momento, o título e o nome do artista. Os indicadores a seguir serão exibidos durante a reprodução ou a gravação.

Reprodução



Gravação



#### 2 Visor de tempo transcorrido

Indica o tempo de reprodução e de gravação transcorrido da música atual durante a reprodução e gravação.

#### 3 Visor de tempo restante

Indica o tempo de reprodução restante da música atual durante a reprodução.

#### 4 Formato da música atual

Indica o formato do arquivo e a taxa de bits da música atual (o arquivo que está sendo reproduzido).

#### 5 Botão pop-up REC FORMAT/RATE

Permite selecionar o formato do arquivo de gravação e a taxa de gravação.

**6 Botão REW**

Mover o ponto de reprodução para o início da música atual. Se o ponto de reprodução já estiver no início, ele se moverá para o início da música anterior selecionada para reprodução. Se o ponto de reprodução não estiver no início da música atual e se você pressionar e segurar esse botão por dois segundos ou mais, a música irá retroceder. Se você operar esse botão durante uma reprodução, esta será retomada do ponto em que o botão for solto.

**7 Botão STOP**

O gravador mudará do modo de reprodução/gravação/gravação em espera para o modo de interrupção.

**8 Botão STOP**

O gravador mudará do modo de reprodução/gravação/gravação em espera para o modo de interrupção.

**9 Botão PLAY/PAUSE**

Altera o modo do gravador da seguinte forma.

- **Modo de interrupção.....**Modo de reprodução e, em seguida, a reprodução será iniciada no início da música atual.
- **Modo de reprodução.....**Modo de pausa de reprodução
- **Modo de pausa de reprodução.....**Modo de reprodução e, em seguida, a reprodução será retomada no ponto de pausa.
- **Modo de espera de gravação.....**Modo de gravação
- **Modo de gravação.....**Modo de pausa de gravação
- **Modo de pausa de gravação.....**Modo de gravação e, em seguida, a gravação será retomada no ponto de pausa.

**10 Botão FF**

Mover o ponto de reprodução para o início da próxima música marcada com um símbolo PLAY. Se você pressionar e segurar esse botão por dois segundos ou mais, a música avançará rapidamente. Se você operar esse botão durante uma reprodução, esta será retomada do ponto em que o botão for solto.

**11 Botão REC**

**OBSERVAÇÃO**

Coloca o gravador no modo de espera de gravação. O indicador de pausa no botão PLAY/PAUSE acenderá. Você também pode atribuir a função de cada botão a teclas USER DEFINED. (USER DEFINED KEYS)

**■ Campo PLAY MODE**

Permite especificar como o gravador se comportará quando a reprodução da música atual for concluída.

**12 Botão SINGLE**

Se esse botão estiver ativo, apenas a música atual será reproduzida. Se esse botão estiver inativo, quando a reprodução da música atual terminar, o gravador reproduzirá a próxima música da lista marcada com um símbolo de verificação PLAY.

**13 Botão REPEAT**

Se esse botão estiver ativo, a reprodução se repetirá. Se o botão SINGLE (única) estiver ativo, apenas a música atual será reproduzida repetidamente. Se o botão SINGLE estiver inativo, todas as músicas da lista marcadas com um símbolo de verificação PLAY serão reproduzidas repetidamente na ordem da lista. Se esse botão estiver inativo, a música será reproduzida apenas uma vez. Se o botão SINGLE estiver ativo, a música atual será reproduzida apenas uma vez e depois será interrompida. Se o botão SINGLE estiver inativo, todas as músicas da lista marcadas com um símbolo de verificação PLAY serão reproduzidas uma vez na ordem da lista, e depois a reprodução será interrompida.

## Reprodução de arquivos de áudio de uma unidade flash USB

Você pode reproduzir arquivos de áudio salvos em uma unidade flash USB. Além dos arquivos gravados no RIVAGE série PM, também é possível reproduzir arquivos copiados do seu computador na unidade flash USB. O RIVAGE série PM é compatível com formatos de arquivo WAV (PCM descompactado) e MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3) para reprodução.

### 1 Conecte uma unidade flash USB que contenha os arquivos de áudio ao conector RECORDING (gravação).

#### OBSERVAÇÃO

Se quiser reproduzir um arquivo de áudio, você deverá salvá-lo na pasta SONGS, dentro da pasta YPE, ou em uma pasta criada abaixo de SONGS. Os arquivos localizados em outras pastas e arquivos de formatos não compatíveis não serão reconhecidos.

### 2 Pressione o botão RACK&REC na barra de menus.

A tela RACK&REC é exibida.

### 3 Pressione o botão RACK&REC na barra de menus para acessar a tela RACK&REC.

Essa tela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as guias localizadas na parte superior.

### 4 Pressione a guia USB RECORDER.

A tela RECORDER é exibida.

### 5 É possível usar o botão de alteração de diretório na tela e o ícone de pasta na coluna NO. para ver uma lista de conteúdo da pasta que inclui o arquivo desejado.

Se o diretório da unidade flash USB for exibido, você poderá navegar da seguinte forma:

• **Upper level**.....Pressione esse botão para mover para cima o diretório que estiver um nível acima do diretório atual.



• **Subdirectory**.....Pressione esse botão para mover para o subdiretório correspondente.



#### OBSERVAÇÃO

- Se você selecionar uma pasta dessa forma, ela será automaticamente selecionada como o destino de gravação.
- As pastas que podem ser selecionadas estão restritas à pasta SONGS dentro da pasta YPE e às pastas localizadas abaixo de SONGS.
- O RIVAGE série PM pode reconhecer um nome de arquivo com, no máximo, 64 caracteres de byte único. Se for mais longo, o arquivo desejado não será reproduzido corretamente.
- É possível gerenciar, no máximo, 300 músicas em um único diretório. No máximo, 64 subdiretórios podem ser gerenciados.

### 6 Use o codificador de tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] ou pressione o nome do arquivo na tela para selecionar o arquivo desejado.

**7 Pressione um botão PLAY MODE para selecionar o modo de reprodução.**

É possível escolher entre os quatro modos de reprodução.

**8 Se você tiver selecionado um modo de reprodução consecutiva na etapa 6, pressione a coluna do símbolo PLAY (reproduzir) para cada música que você deseja reproduzir.**

Ao realizar a reprodução consecutiva, os arquivos marcados com um símbolo de verificação são reproduzidos.

**9 Pressione o botão PLAY/PAUSE.**

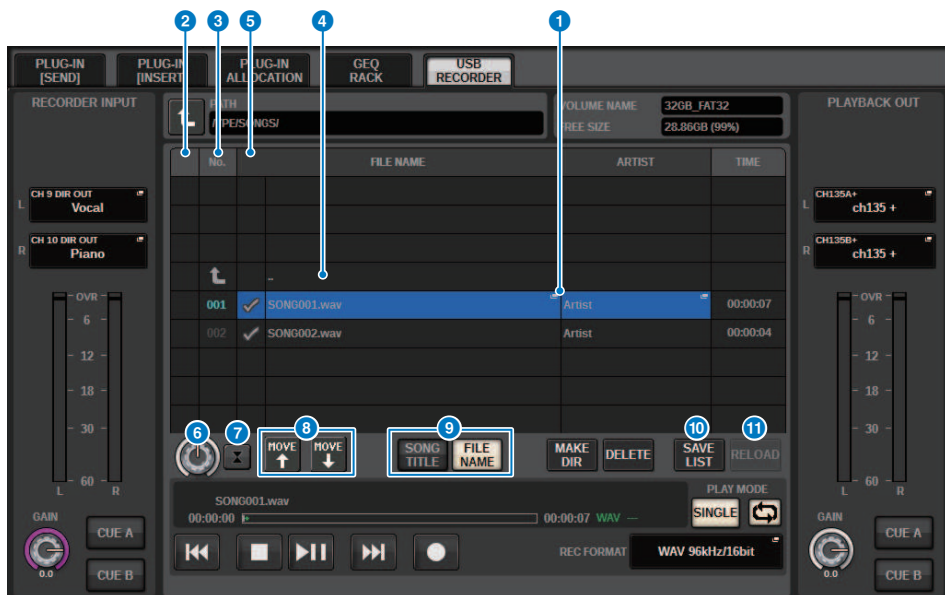
**10 A música selecionada na etapa 5 começará ser reproduzida.**

**OBSERVAÇÃO**

- Mesmo que a taxa de amostragem na qual o RIVAGE série PM está sendo operado diferir da taxa de amostragem do arquivo de áudio em reprodução, a função SRC (conversor de taxa de amostragem) converterá automaticamente a taxa para que o arquivo seja reproduzido corretamente.
- Se o botão REPEAT for ativado, a reprodução continuará até você interrompê-la.

**11 Para interromper a reprodução, pressione o botão STOP.**

## Tela RECORDER



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Lista de títulos

Indica os arquivos de áudio reproduzíveis e as pastas que estão salvos na pasta selecionada da unidade flash USB. A linha com o plano de fundo azul no centro da lista indica o arquivo de música/pasta que está selecionado para operações.

### 2 Indicador de status

Um símbolo indicando se o arquivo está sendo reproduzido ou se está pausado aparece na extremidade esquerda da lista de títulos.

### 3 Número da pista

Indica o número do arquivo na lista de títulos.

### 4 Subdiretório

Se houver uma pasta em um nível inferior, um ícone de pasta aparecerá na posição do número da faixa. Você pode movê-la até o nível inferior pressionando o ícone de pasta.

### 5 Símbolo PLAY

Permite selecionar vários arquivos que serão reproduzidos de forma consecutiva.

### 6 Botão giratório SELECT

Use o codificador de tela para alternar a música atual. (A lista de títulos será percorrida para cima ou para baixo.)

### 7 Botão NOW PLAYING

Se esse botão estiver ligado, a música em reprodução no momento sempre será selecionada na lista (com um plano de fundo azul).

**8 Botões MOVE UP/MOVE DOWN**

Altere a ordem da música selecionada na lista.

**9 Botões de alternância de exibição**

Alterna entre as exibições SONG TITLE e FILE NAME na lista.

**10 Botão SAVE LIST**

Salva a ordem da lista de títulos atuais e a configuração do símbolo PLAY como uma lista de reprodução.

**11 Botão RELOAD**

Carrega a lista de reprodução salva mais recentemente. Use esse botão para reverter a lista de reprodução atual que você estiver editando para o estado anterior.

## Padrão do modo de reprodução

Botão SINGLE	Botão REPEAT	Modo
On	On	A música selecionada no momento será reproduzida repetidamente até você parar o processo.
On	Desativado	A música selecionada no momento será reproduzida uma vez e a reprodução será interrompida.
Desativado	On	Começando com a música selecionada na lista de títulos, as músicas serão reproduzidas consecutivamente até a última música. Em seguida, a reprodução retornará para a primeira música e continuará até você parar a reprodução.
Desativado	Desativado	Começando com a música selecionada na lista de títulos, as músicas serão reproduzidas consecutivamente, e a reprodução será interrompida na última música da lista.

## Editando a lista de títulos

Veja a seguir como alterar a ordem dos arquivos de áudio mostrados na lista de títulos e editar os títulos ou os nomes dos artistas.

**1 Conecte uma unidade flash USB que contém arquivos de áudio ao conector RECORDING.**

**2 Pressione o botão RACK&REC na barra de menus.**

A tela “Tela RECORDER” (p.723) é exibida.

**3 Na tela, você pode usar o ícone de pasta na coluna NO. e o botão de mudança de diretório para visualizar o conteúdo da pasta que inclui o arquivo desejado.**

**4 Se você quiser editar um título da lista, pressione o botão SONG TITLE/FILE NAME EDIT (editar título da música/nome do arquivo). Se quiser editar o nome do artista, pressione o botão ARTIST EDIT.**

Uma janela pop-up será exibida, permitindo editar o texto.

### **OBSERVAÇÃO**

Se o título ou o nome do artista contiver caracteres que não podem ser exibidos, esses caracteres serão convertidos em £ para exibição.

**5 Edite o título ou o nome do artista.**

É possível digitar, no máximo, 128 caracteres de byte único (64 caracteres de dois bytes) para o título e o nome do artista. Se não for possível mostrar o texto completamente no campo de entrada, o texto será percorrido no sentido horizontal.

**6 Pressione o botão OK para fechar a janela pop-up.**

## **7** Se necessário, use o botão **SONG TITLE/FILE NAME SORT**, o botão **ARTIST SORT** e os botões **MOVE UP/MOVE DOWN** na tela para alterar a ordem da lista de títulos.

Use os botões a seguir para alterar a ordem da lista de títulos.

### • Botão **SONG TITLE/FILE NAME SORT**

Pressione esse botão para classificar a lista de títulos em ordem numérica -> alfabética com base no título/nome do arquivo. Pressionar o botão repetidamente alternará entre as ordens crescente e decrescente.

### • Botão **ARTIST SORT**

Pressione esse botão para classificar a lista de títulos em ordem numérica -> alfabética com base no nome do artista. Pressionar o botão repetidamente alternará entre as ordens crescente e decrescente.

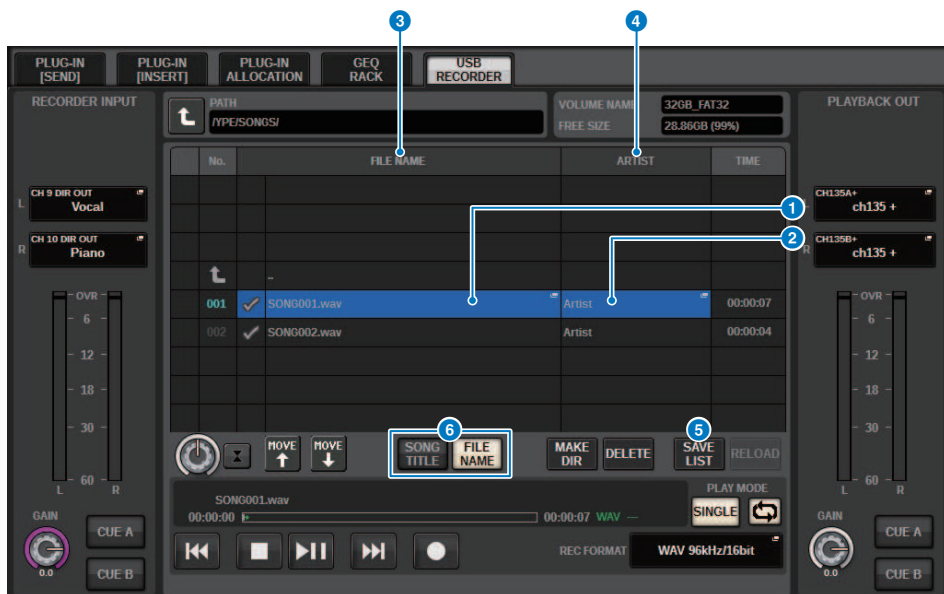
### • Botões **MOVE UP/MOVE DOWN**

Pressione esses botões para mover, para cima ou para baixo por um, o número da faixa do arquivo selecionado atualmente na lista de títulos.

### • Botão **SAVE LIST**

Pressione esse botão para armazenar as seleções de reprodução e ordem da lista de títulos (a configuração de símbolo de verificação PLAY) como uma lista de reprodução em uma unidade flash USB. Realize essa operação se quiser salvar o estado da lista de títulos mesmo depois de desconectar a unidade flash USB ou desligar a alimentação do sistema. Como essas configurações são armazenadas para cada pasta, uma caixa de diálogo de confirmação perguntará se você deseja salvá-las quando navegar pelo diretório.

## Tela RECORDER



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botão SONG TITLE/FILE NAME EDIT (edição do título da música/nome do arquivo)**  
Permite editar o título ou o nome de arquivo da música selecionada na lista.
- 2 Botão ARTIST EDIT**  
Permite editar o nome do artista da música selecionada na lista.
- 3 Botão SONG TITLE/FILE NAME SORT (classificação do título da música/nome do arquivo)**  
Classifica a lista em ordem numérica/alfabética com base no título ou no nome do arquivo.
- 4 Botão ARTIST SORT**  
Classifica a lista em ordem numérica/alfabética com base no nome do artista.
- 5 Botão SAVE LIST**  
Salva a ordem da lista de títulos atual e as configurações do símbolo de verificação PLAY como uma lista de reprodução em uma unidade flash USB.
- 6 Botão SONG TITLE/FILE NAME (título da música/nome de arquivo)**  
Permite selecionar o título da música ou o nome do arquivo a ser exibido no campo SONG TITLE/FILE NAME.

## Gravação de várias faixas e passagem de som virtual

O sistema RIVAGE série PM dá suporte à gravação de várias faixas por meio de uma rede Dante ou MAD1. Para realizar a gravação de várias faixas, você deve instalar uma placa HY144-D (máximo de 144 entradas/144 saídas) no compartimento 4 da placa HY do mecanismo DSP (no caso do CSD-R7, no compartimento 3 da placa HY) e, em seguida, gravar usando software de DAW no computador conectado à rede Dante. Se o computador já tem um Dante Accelerator (AIC128-D) instalado, você poderá realizar uma gravação em alta resolução de até 128 entradas/128 saídas (Fs=96 kHz). Caso use Dante Virtual Soundcard (DVS), você pode realizar uma gravação de 64 entradas/64 saídas\* (Fs=48 kHz). Materiais registrados por uma gravação de várias faixas podem ser usados na passagem de som virtual. Por exemplo, você pode gravar uma sessão de ensaio na véspera do festival e usar essa gravação na passagem de som no dia do show. Essa "passagem de som virtual" reduzirá a sobrecarga sobre músicos e engenheiros de som e os ajudará a se preparar melhor.

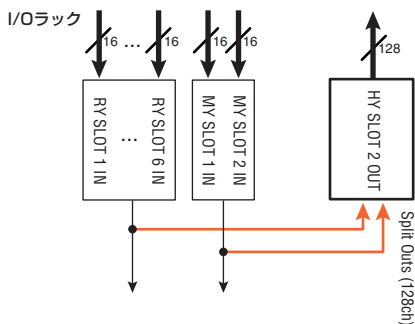
\* O número de canais disponíveis para gravação e reprodução varia de acordo com as especificações do computador com o DAW instalado.

### • RECORDING PATCH (compartimento de placa HY 4 no mecanismo DSP (ou slot de placa HY 3 no CSD-R7))

O compartimento de placa HY 4 no mecanismo DSP (compartimento de placa HY 3 no CSD-R7) é usado exclusivamente na gravação de várias faixas. O compartimento de placa HY 4 apresenta a função RECORDING PATCH para gravação e reprodução. Se selecionar canais nos quais você deseja realizar uma gravação de várias faixas, a saída direta dos canais selecionados será atribuída automaticamente. Como eles podem ser alternados para o patch de reprodução em uma única operação, a reprodução DAW pode ser usada em uma passagem de som virtual.

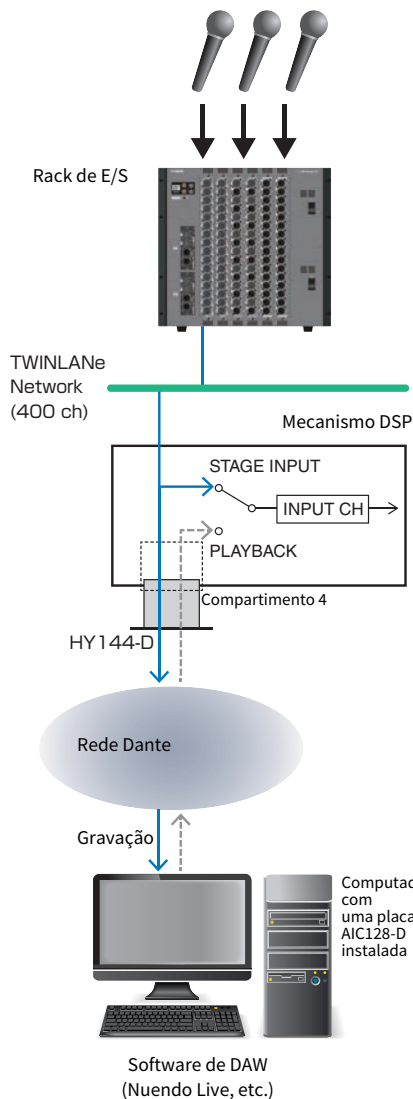
### • Gravação usando Split Out (compartimento de placa HY 2 no RPi622/222)

Além disso, se o RPi622/222 estiver no modo 1, todos os sinais de entrada (total de 128 canais) dos compartimentos RY e MY serão sempre divididos e reproduzidos no HY SLOT 2. Isso permite que a entrada do rack de E/S seja gravada diretamente em um DAW.

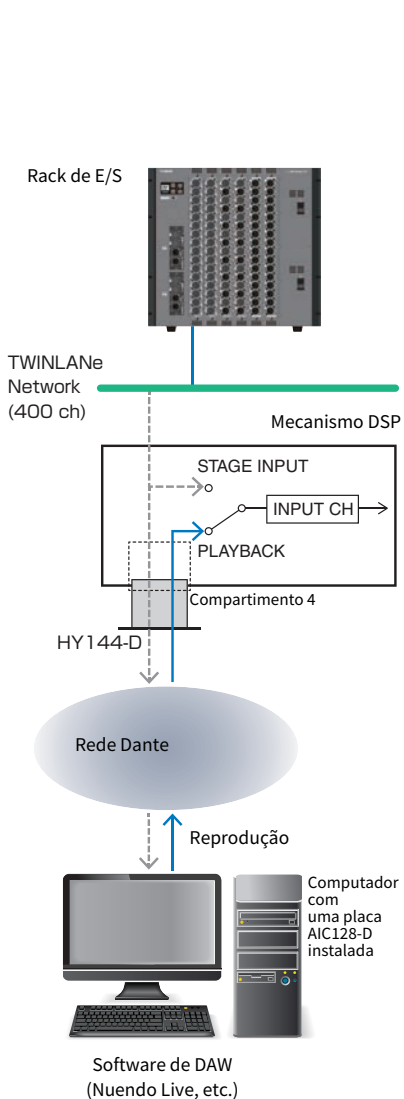


**Diagrama conceitual do sistema de gravação de uma passagem de som virtual (um exemplo)**

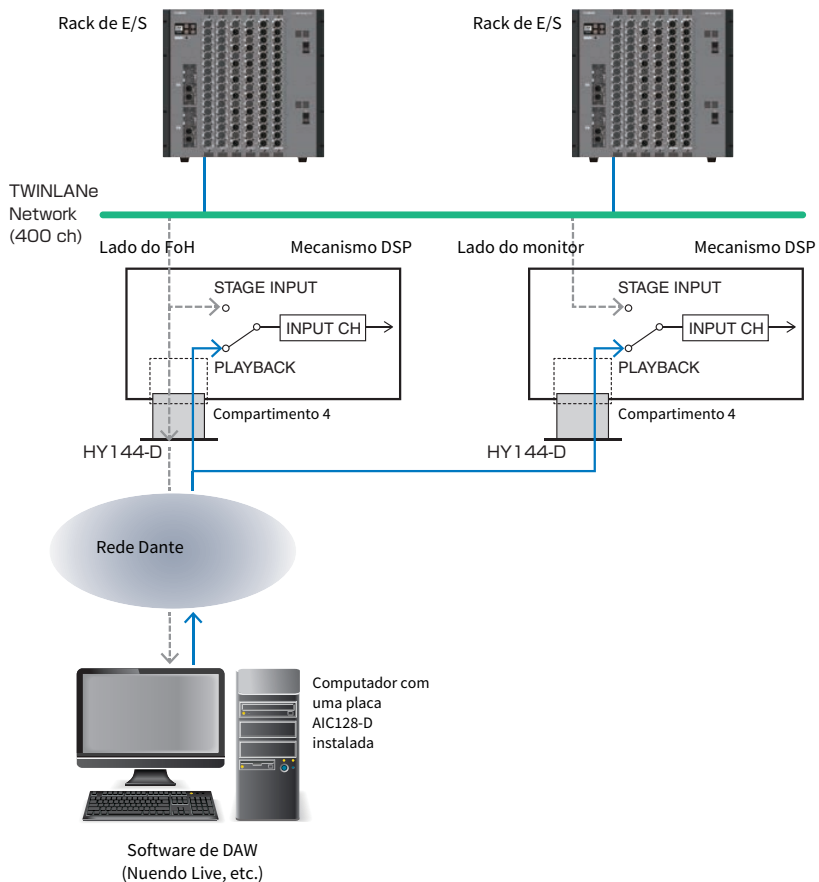
### ■ Gravação



### ■ Reprodução

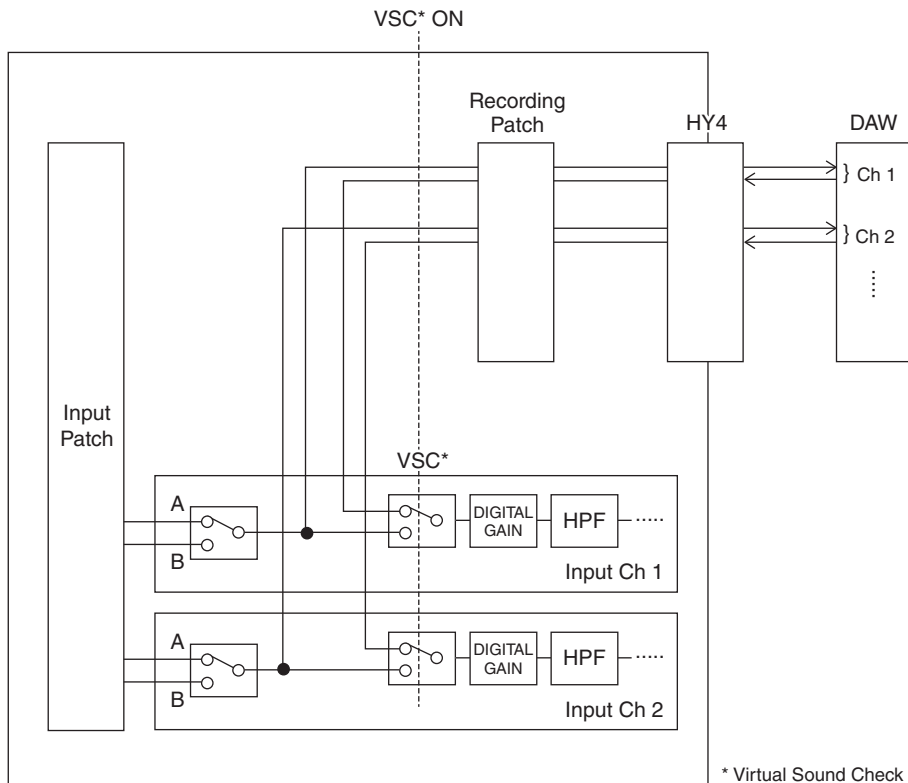


### ■ Compartilhamento da reprodução DAW com FoH e monitor



## Fluxo de sinais durante uma VSC (Virtual Sound Check, Passagem de som virtual)

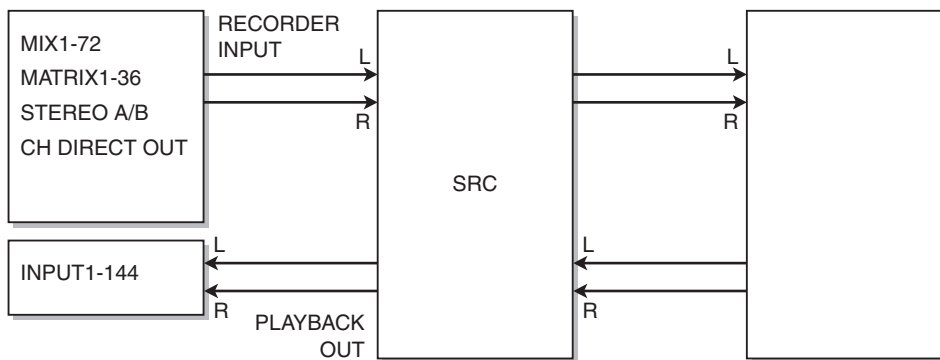
### Mecanismo DSP



\* Virtual Sound Check

\*Cada canal pode ser ajustado individualmente em ON/OFF durante a alternância para a passagem de som virtual. Isso permite uma passagem de som virtual que mistura a reprodução do gravador com as entradas do estúdio reais.

## Fluxo de sinais para o gravador de memória USB



### OBSERVAÇÃO

Não é possível gravar e reproduzir simultaneamente.

## Atribuição de canais à entrada/saída do gravador

Siga as etapas abaixo para interligar os canais desejados à entrada e à saída do gravador de memória USB. É possível interligar qualquer canal de saída ou a saída direta de um canal de entrada à entrada do gravador. Você pode interligar a saída do gravador a qualquer canal de entrada.

### **1 Pressione o botão RACK&REC na barra de menus para acessar a tela RACK&REC.**

Essa tela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as guias localizadas na parte superior.

### **2 Pressione a guia USB RECORDER.**

A tela “Tela RECORDER” (p.730) é exibida.

### **3 Para atribuir canais à entrada do gravador, pressione o botão pop-up RECORDER INPUT L ou R.**

A janela pop-up “Janela pop-up INPUT PATCH” (p.732) é exibida.

### **4 Use a lista de categorias e os botões de seleção de canal para selecionar o canal que você deseja interligar à entrada do gravador de memória USB.**

Se você selecionar um canal ao qual outro canal já esteja interligado, uma caixa de diálogo solicitará a confirmação da alteração do patch. Pressione o botão OK na caixa de diálogo.

### **5 Concluída a atribuição do canal, pressione o botão CLOSE.**

O sistema retornará à tela RECORDER.

### **6 O sistema retornará à tela RECORDER.**

### **7 Atribua um canal à outra entrada da mesma forma.**

#### **OBSERVAÇÃO**

O gravador de memória USB sempre grava e reproduz em estéreo. Se você quiser gravar em mono, com o mesmo sinal para a esquerda e para a direita, deverá atribuir as duas entradas do gravador ao mesmo canal.

### **8 Para atribuir canais à saída de reprodução do gravador, pressione o botão pop-up PLAYBACK OUT L ou R.**

A janela pop-up “Janela pop-up OUTPUT PATCH” (p.733) é exibida.

### **9 Concluída a atribuição dos canais, pressione o botão CLOSE.**

O sistema retornará à tela RECORDER.

### **10 Atribua um canal à outra saída da mesma forma.**

## Tela RECORDER



Essa janela contém os seguintes itens.

### 1 Botões pop-up RECORDER INPUT (L/R) (entrada do gravador E/D)

Pressione esses botões para acessar a janela pop-up INPUT PATCH, na qual é possível selecionar um sinal a ser interligado ao canal L/R da entrada do gravador.

### 2 Botão giratório RECORDER INPUT GAIN

Define o nível da entrada de sinal para o gravador.

### 3 Botões RECORDER INPUT CUE

#### OBSERVAÇÃO

Se CUE A ou CUE B estiver ligado, você poderá ouvir o sinal de entrada para o gravador. Não é possível ligar um desses botões e o botão PLAYBACK OUT CUE (sinal de saída de reprodução) ao mesmo tempo.

### 4 Medidor RECORDER INPUT

Indica o nível da entrada de sinais para o gravador.

### 5 Botões pop-up PLAYBACK OUT (L/R)

Pressione esses botões para acessar a janela pop-up OUTPUT PATCH, na qual é possível selecionar sinais que serão interligados aos canais de saída L/R do gravador para reprodução.

### 6 Botão giratório PLAYBACK OUT GAIN

Define o nível do sinal de saída de reprodução do gravador.

### 7 Botão PLAYBACK OUTPUT CUE

#### OBSERVAÇÃO

Se CUE A ou CUE B estiver ligado, você poderá ouvir a saída do sinal de reprodução do gravador. Não é possível ligar um desses botões e o botão RECORDER INPUT CUE ao mesmo tempo.

**8 Medidor PLAYBACK OUT**

Indica o nível do sinal de saída de reprodução do gravador.

## Janela pop-up INPUT PATCH



Essa tela contém os itens a seguir.

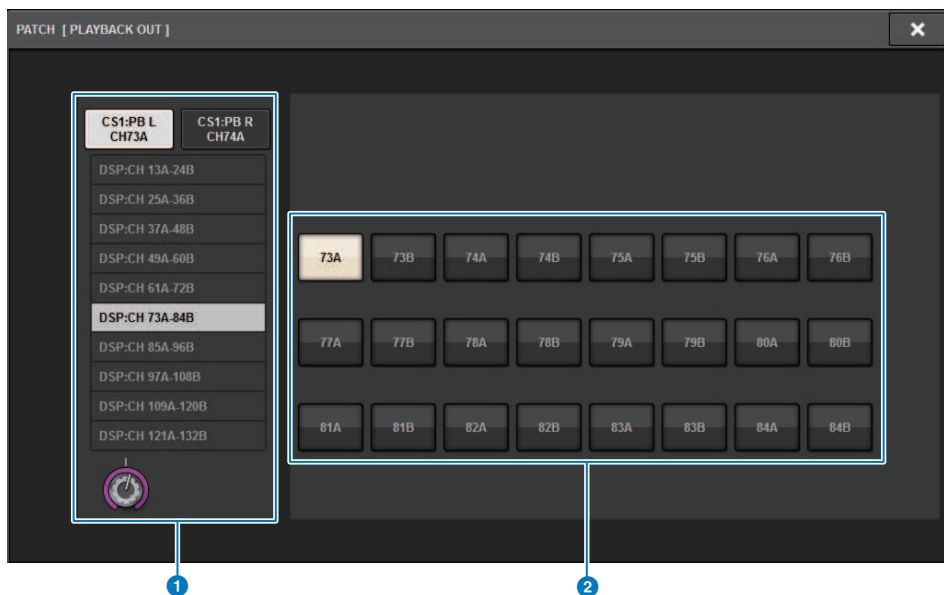
**1 Lista de categorias**

Permite selecionar a categoria do canal.

**2 Botões de seleção de canal**

Permitem selecionar o canal para selecionar (que você deseja interligar à entrada do gravador de memória USB) a partir dos canais selecionados na lista de categorias.

## Janela pop-up OUTPUT PATCH



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Lista de categorias**

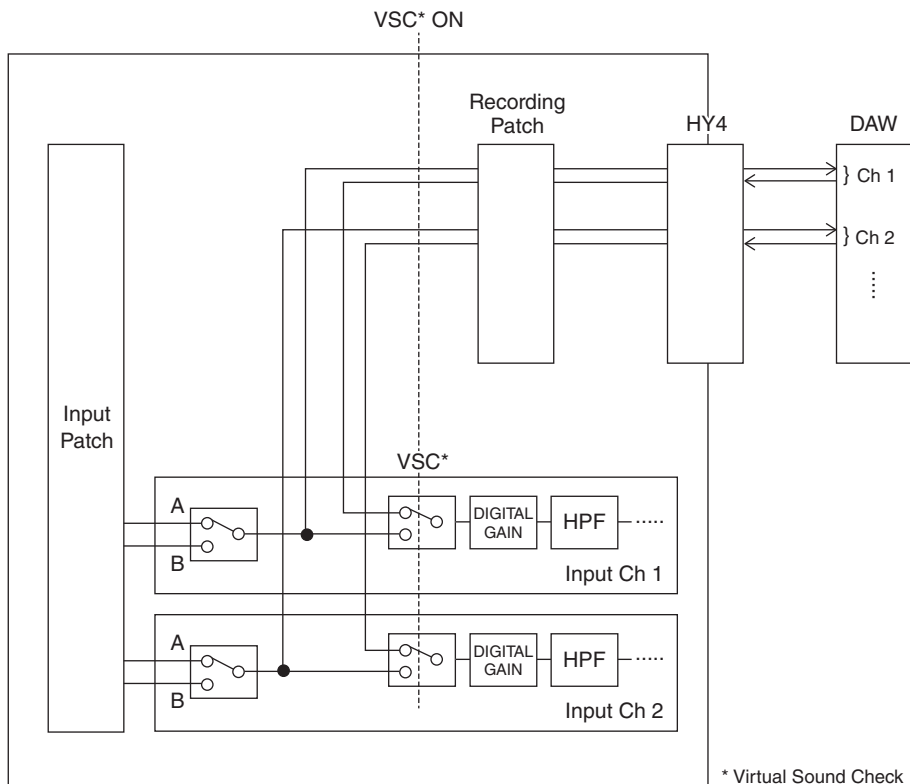
Permite selecionar a categoria do canal.

**2 Botões de seleção de canal**

Permitem selecionar o canal para selecionar (que você deseja interligar à saída do gravador de memória USB) a partir dos canais selecionados na lista de categorias.

## Passagem de som virtual

Materiais registrados por uma gravação de várias faixas podem ser usados na passagem de som virtual. Por exemplo, você pode gravar uma sessão de ensaio na véspera do festival e usar essa gravação na passagem de som de som no dia do show. Essa "passagem de som virtual" reduzirá a sobrecarga sobre músicos e engenheiros de som e os ajudará em uma preparação eficiente. Além disso, um patch especial proporciona uma passagem de som virtual que mixa material de várias faixas do gravador com entradas de palco reais.



## Sobre o Dante

Dante é um protocolo de rede desenvolvido pela Audinate. Ele foi projetado para fornecer sinais de áudio de vários canais em várias taxas de amostragem e de bits, bem como sinais de controle do dispositivo por uma rede Giga-bit Ethernet (GbE).

Visite o site da Audinate para obter mais detalhes sobre o Dante.

<http://www.audinate.com/>

Também há mais informações sobre o Dante divulgadas no site da Yamaha Pro Audio:

<http://www.yamahaproaudio.com/>

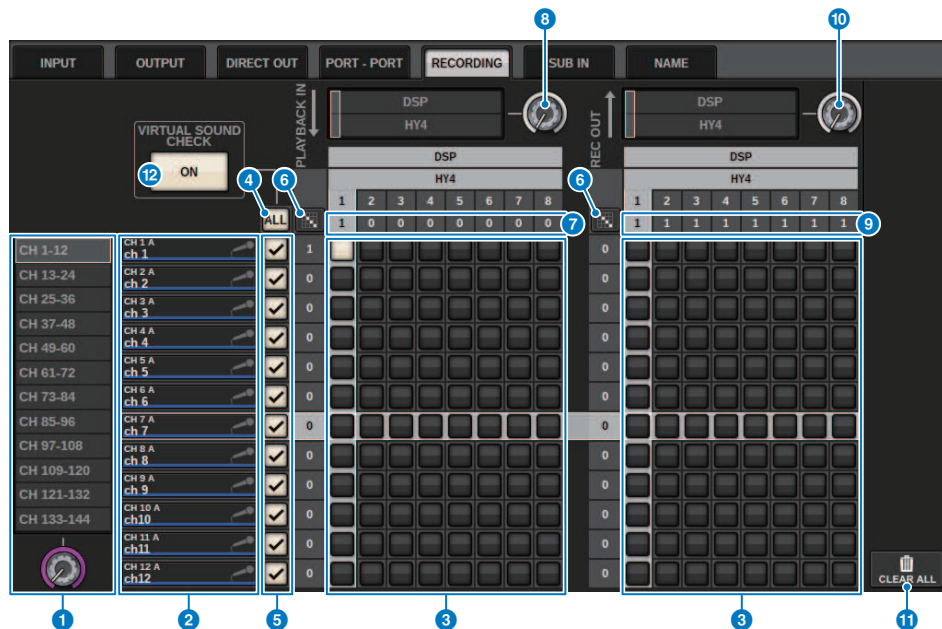
## Patch para gravação de várias faixas e passagem de som virtual

O compartimento de placa HY 4 no mecanismo DSP (ou compartimento de placa HY 3 no CSD-R7) conta com a função Recording Patch usada para gravação de várias faixas e passagem de som virtual (VSC). Interligue os canais (nos quais você deseja realizar a gravação) às portas do compartimento de placa HY 4 (ou compartimento de placa HY 3 no CSD-R7).

- 1 Pressione o botão PATCH na barra de menus para acessar a tela PATCH.**
- 2 Pressione a guia RECORDING.**
- 3 A tela RECORDING PATCH é exibida.**

Para exibir a grade de patches, você deve especificar HY144-D para o compartimento 4 da placa HY no mecanismo DSP (ou no compartimento 3 da placa HY no CSD-R7). (Você também pode fazer isso off-line.)
- 4 Use o botão giratório de seleção REC OUT para exibir a porta no compartimento que será usada para REC OUT.**
- 5 Use o botão giratório na lista de seleção de categorias para exibir canais.**
- 6 Pressione a célula da grade que corresponde a REC OUT para interligar o canal.**
- 7 Use o botão giratório de seleção PLAYBACK IN para exibir a porta no compartimento que será usada para PLAYBACK IN.**
- 8 Use o botão giratório na lista de seleção de categorias para exibir canais.**
- 9 Pressione a célula da grade que corresponde a PLAYBACK IN para interligar o canal.**

## Tela RECORDING PATCH



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Lista de seleção da categoria (canal)

É possível selecionar a categoria de canal usando o botão giratório. As categorias correspondem aos canais a seguir.

- CH1-144

### 2 Visor do canal

Essa área indica os canais que podem ser atribuídos ao slot RECORDING (gravação).

### 3 Grade

Essa grade permite que você faça o patch das saídas (linhas horizontais) para os canais (colunas verticais). As grades com patch no momento são indicadas por quadrados brancos. Pressione ou clique em uma grade desejada para definir ou desativar o patch.







### 4 Botão ALL

Todos os canais estarão sujeitos à verificação de som virtual ou sujeitos a ela simultaneamente. Se algum canal estiver desativado, esse botão indicará "...".

### 5 Botões Check (verificar)

Permitem selecionar os canais sujeitos à verificação de som virtual.

**6 Botão Continuous Patch  (patch contínuo)**

Pressione o botão continuous patch  (patch contínuo) e, em seguida, gire o botão giratório de seleção REC OUT (saída de gravação) para aplicar patch aos canais de intersecção de forma contínua. Se você pressionar o botão continuous patch , os botões  e  serão exibidos. Pressione o botão  novamente para confirmar os patches contínuos selecionados. Pressione o botão  para redefinir os patches contínuos ao estado anterior.

**7 PLAYBACK IN ASSIGN (atribuição de entrada de reprodução)**

Essa área indica o número de PLAYBACK INs (entradas de reprodução) atribuídas a cada canal.

**8 Botão giratório de seleção PLAYBACK IN**

Permite selecionar os canais usados para PLAYBACK INs (entradas de reprodução).

**9 REC OUT ASSIGN (assign)**

Essa área indica o número de REC OUTs (saídas de gravação) atribuídas a cada canal.

**10 Botão giratório de seleção REC OUT**

Permite selecionar um canal usado para REC OUTs (saídas de gravação).

**11 Botão CLEAR ALL**

Pressione esse botão para limpar todas as seleções.


**12 Botão VIRTUAL SOUND CHECK ON**

Se esse botão estiver ativado, a função Virtual Sound Check (verificação de som virtual) será ativada, e os patches serão usados para a verificação de som virtual. Se a verificação de som virtual estiver ativada, ela será indicada no indicador de status na barra de menus ou na área de nome do canal.

**Visor de verificação de som virtual**

Quando a Virtual Sound Check (Verificação de som virtual) está ativada, ela é refletida no visor da tela sensível ao toque.

Área do nome do canal	Campo PATCH da tela SELECTED CHANNEL VIEW	
	VSC ON	VSC OFF (VSC desativado)
		

Os canais com a verificação de som virtual ativada e o botão de verificação  ativada são definidos para que a seleção do Patch A/B seja desativada e que os patches de verificação de som virtuais sejam ativados.

## Gravação ou reprodução usando um DAW no computador

Siga as etapas abaixo para gravar ou reproduzir usando um DAW.

### • Configuração do sistema RIVAGE série PM

Para realizar uma passagem de som virtual, configure os patches de gravação. Os sinais de gravação/reprodução devem ser transferidos e recebidos no compartimento 4 da placa HY no mecanismo DSP (ou no compartimento 3 da placa HY no CSD-R7). Se o sinal RPIO622 ou RPIO222 for dividido, você não precisará configurar os patches. Os sinais serão emitidos diretamente à rede Dante da placa HY144-D inserida no compartimento 2 HY do RPIO622.

### • Configuração do Dante Accelerator ou do Dante Virtual Soundcard

Configure a rede Dante e o computador.

### • Configuração de patches do Dante

Use o Dante Controller para configurar patches do Dante.

### • Configuração para um DAW

Selecione o Dante Virtual Soundcard ou o driver AIC128-D ASIO.

## OBSERVAÇÃO

- É necessário ter um ID de licença para usar um Dante Virtual Soundcard. O token DVS necessário para obter o ID de licença está impresso em uma folha (fornecida na embalagem do HY144-D/HY144-D-SRC).
- As informações mais recentes sobre o Dante Virtual Soundcard e o Dante Controller estão disponíveis no site a seguir:
  - <http://www.yamahaproaudio.com/>

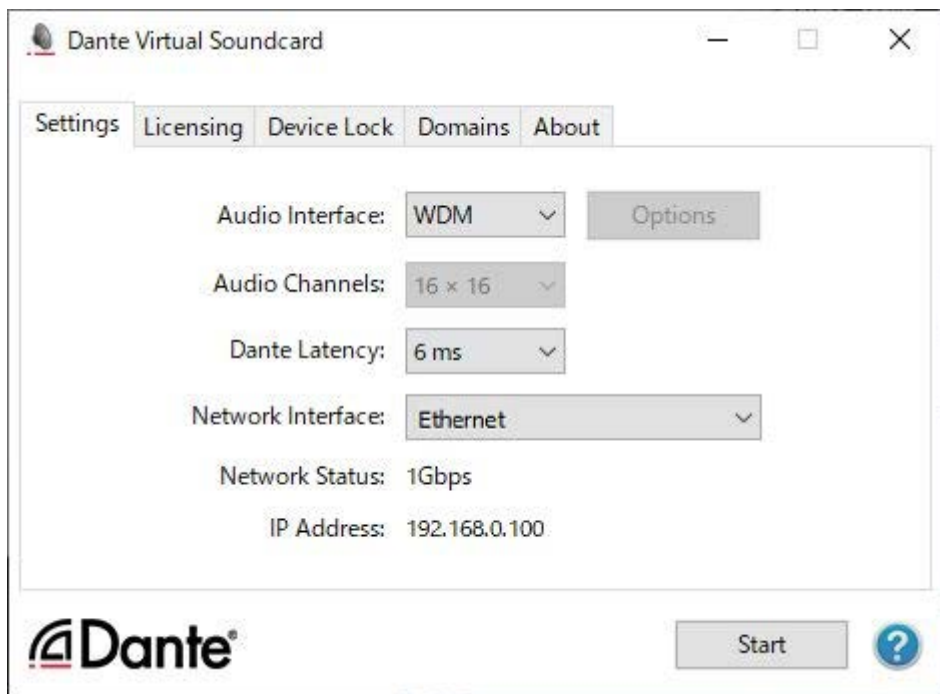
## Configuração do Dante Accelerator

Em primeiro lugar, certifique-se de que a placa do Dante Accelerator esteja instalada no compartimento PCIe do seu computador. Em seguida, instale o driver do Dante Accelerator. Para obter informações sobre como instalar o driver e sobre o painel de controle, consulte o Guia de Instalação fornecido com o driver. Para obter uma gravação ao vivo estável, é recomendável usar o tamanho de buffer máximo e o máximo de latência. Para obter mais informações sobre como configurar o Dante Accelerator, consulte o Manual de Operação do Dante Accelerator.

## Configuração de um Dante Virtual Soundcard

Instale um DVS (Dante Virtual Soundcard) e o Dante Controller no computador que você usará para a gravação de áudio. E, em seguida, defina as seguintes configurações antes de ligar o DVS.

- Conecte a porta de rede compatível com GbE do computador a uma chave de rede compatível com GbE.
- Configure o computador para obter um endereço IP automaticamente (essa é a configuração padrão).
- Especifique a latência do Dante. (Escolha um valor maior para gravação/reprodução estável de vários canais.)
- Nas configurações avançadas, selecione o número de canais a serem usados para gravação e reprodução (o padrão é 8 x 8).



### OBSERVAÇÃO

Consulte o Guia do Usuário do Dante Virtual Soundcard para obter mais informações sobre as configurações ASIO (SO Windows).

## Configuração do Dante Controller

Conecte a porta de rede do computador a uma chave de rede compatível com GbE. Configure o computador para obter um endereço IP automaticamente (essa é a configuração padrão). É necessário definir as seguintes configurações para o Dante Controller.

- Para gravação de várias faixas: Interligue sinais de áudio do rack de E/S ao DVS ou à placa do Dante Accelerator para gravação de várias faixas.
- Para a verificação de som virtual: Interligue os sinais de áudio de maneira que eles sejam emitidos do computador para a rede de áudio Dante e, em seguida, roteados para os canais no sistema RIVAGE série PM (“Patch para gravação de várias faixas e passagem de som virtual” (p.736)).

O exemplo a seguir mostra as configurações do Dante Controller para quando os sinais de reprodução do Dante Accelerator forem interligados à placa HY144-D para uma passagem de som virtual.

The screenshot displays the Dante Controller Network View window. At the top, it shows the Grand Master Clock: Y001-Yamaha-DSP-RXEX-HY2-26ad6c. The interface is divided into several sections:

- Filter Transmitters:** A text input field.
- Filter Receivers:** A text input field.
- Dante Transmitters:** A list of four transmitters:
  - Y001-Yamaha-DSP-RXEX-HY2-26ad6c
  - Y001-Yamaha-DSP-RXEX-HY2-26ae72
  - Y001-Yamaha-DSP-RXEX-HY2-26ad6c
  - Y001-Yamaha-DSP-RXEX-HY2-26ad9c
- Dante Receivers:** A list of three receivers:
  - Y001-Yamaha-DSP-RXEX-HY2-26ad6c
  - Y001-Yamaha-DSP-RXEX-HY2-26ae72
  - Y001-Yamaha-DSP-RXEX-HY3-26ad9c

The main area shows a network topology grid with 27 channels (01-27) on the vertical axis and 48 channels (01-48) on the horizontal axis. A diagonal line of green circular icons with a white 'D' inside indicates connections between the transmitters and receivers. At the bottom, the status bar shows: Unmanaged Multicast Bandwidth: 0 bps, Event Log, and Clock Status Monitor.

Durante a reprodução de várias faixas, você pode alternar essas configurações facilmente usando o botão VIRTUAL SOUND CHECK ON na tela RECORDING PATCH.

### OBSERVAÇÃO

Consulte o manual do Dante Controller para obter mais informações sobre as operações e as configurações do Dante Controller.

## Configurando o software de DAW

É necessário definir as configurações de driver apropriadas no software de DAW. Na janela de configuração do dispositivo, selecione “Dante Virtual Soundcard Card — ASIO” (ou “Dante” for Mac) ou “Yamaha AIC128-D” como a placa de som (ou driver de áudio) usada para entrada/saída. Alguns softwares DAW podem exigir patches internos para o driver e o software de DAW. Para obter mais informações, consulte o manual do software de DAW.

## Gravação e reprodução de áudio

Definidas as configurações do driver no seu software DAW, você poderá gravar e reproduzir áudio. Para gravação de várias faixas, defina as portas de entrada para faixas no software de DAW como as portas que recebem sinais de áudio do rack de E/S. Para fazer uma passagem de som virtual, é necessário rotear os sinais de áudio gravados para os canais de entrada no sistema RIVAGE série PM. Para isso, use o Dante Controller para interligar os sinais de maneira que eles sejam emitidos do software de DAW para o sistema RIVAGE série PM. Usando o botão VIRTUAL SOUND CHECK ON na tela RECORDING PATCH, você pode alternar facilmente entre duas configurações: uma configuração para o roteamento de sinais de áudio provenientes do rack de E/S e outra configuração para o roteamento de sinais de áudio provenientes do software de DAW. Além disso, você poderá interligar um canal específico (como um vocal) ao rack de E/S para monitoração durante uma passagem de som virtual usando a tela RECORDING PATCH.

## NUENDO Live

Os consoles da série RIVAGE PM podem funcionar de forma integrada ao software NUENDO Live DAW da Steinberg. O software "Yamaha Console Extension", que se integra à série RIVAGE PM e ao NUENDO Live, pode ser instalado no seu computador, permitindo operar o NUENDO Live no console da série RIVAGE PM para executar com facilidade as operações de gravação multitrilhas.

Consulte "'Gravação ou reprodução usando um DAW no computador" (p.739)" para fazer as seguintes configurações

- Configuração do Dante Virtual Soundcard
- Configuração do Dante Controller
- Configuração do NUENDO Live

### Gravação

- 1 Pressione o botão RACK&REC na barra de menus para acessar a tela RACK&REC.**
- 2 Pressione a guia NUENDO Live.**  
A tela "'Tela NUENDO Live" (p.749)" será exibida.
- 3 Pressione o botão EASY RECORDING para iniciar a gravação.**
- 4 Ao terminar a gravação, pressione o botão Record Lock e, em seguida, pressione o botão STOP. As gravações criadas com o NUENDO Live são salvas como um projeto.**

## Tela NUENDO Live SETUP

Nessa janela, escolha um dos seguintes métodos pelos quais especificar o DVS ou o Dante Accelerator.

- **NO ASSIGN** ..... Não atribuído
- **DVS LIST** ..... Selecione um DVS na lista de dispositivos
- **SPECIFIED IP ADDRESS** .... Ao usar o Dante Accelerator, especifique o endereço IP do computador

### ■ DVS LIST

Para escolher em uma lista dos dispositivos de E/S na rede de áudio Dante, pressione o botão DVS para exibir o campo DEVICE LIST.

NUENDO Live SETUP

ONLINE

NO ASSIGN DVS LIST SPECIFIED IP ADDRESS

Select a DVS device

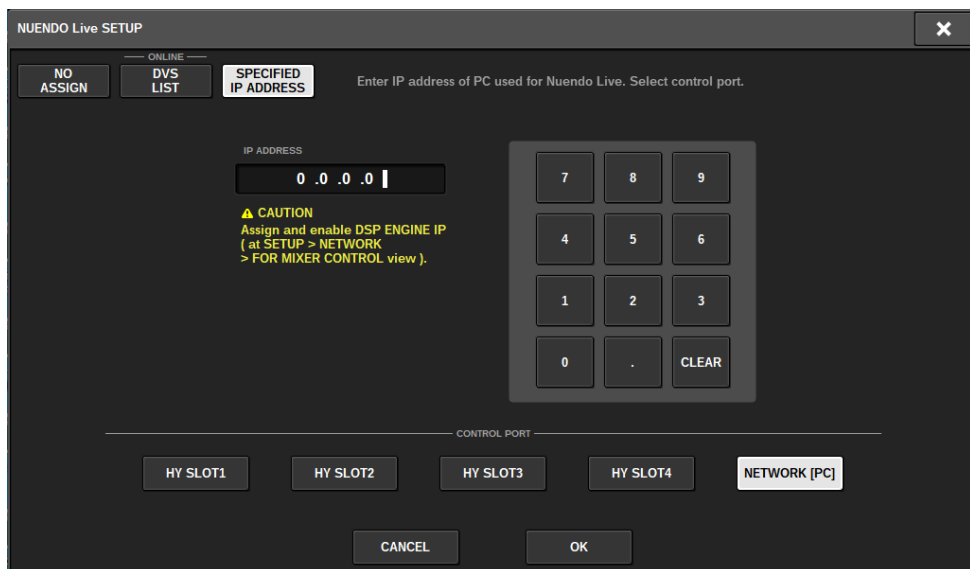
ID	NAME	MODEL	RACK No.
MPB2012-15		DVS	#23

CANCEL OK

Mostra uma lista dos DVS na rede de áudio Dante. Na lista, escolha o DVS que você deseja usar com o Nuendo Live.

### ■ SPECIFIED IP ADDRESS

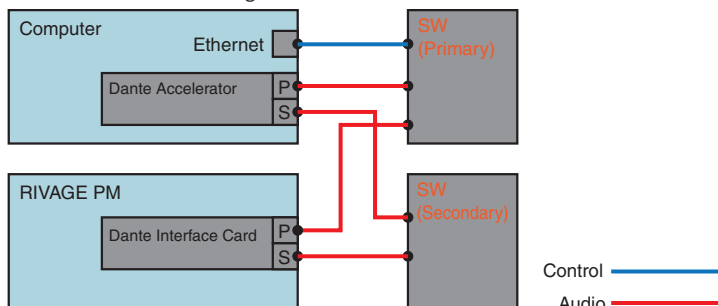
Para especificar um endereço IP, pressione o botão SPECIFIED IP ADDRESS para exibir o campo SPECIFIED IP ADDRESS.



Ao usar uma interface que não seja DVS como o Dante Accelerator, especifique no campo SPECIFIED IP ADDRESS o endereço IP da porta Ethernet do computador que executa o NUENDO Live. Como o endereço IP do Dante Accelerator será diferente do endereço IP usado pela Extensão do Yamaha Console, será necessário inseri-lo manualmente. Insira o IP ADDRESS e selecione o botão HY SLOT ou o botão NETWORK [PC], que conecta a porta Ethernet do computador que executa o NUENDO Live. Ao usar o terminal NETWORK [PC], ative o botão ENABLE do DSP ENGINE IP SETTING.

#### Exemplo de conexão ao controlar o NUENDO Live por HY SLOT

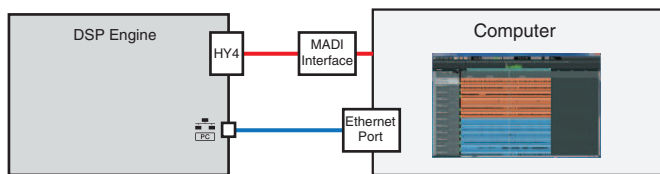
Para controlar o NUENDO Live por HY SLOT, conecte a porta Ethernet do computador à rede primária Dante, conforme mostrado no diagrama de conexão abaixo.



#### Exemplo de conexão ao controlar o NUENDO Live pelo terminal NETWORK [PC] do mecanismo SP

Ao controlar o NUENDO Live pelo terminal de conexão do computador de controle externo, conecte a porta Ethernet do computador ao terminal NETWORK [PC] do mecanismo DSP, conforme mostrado no diagrama de conexão abaixo. A ligação do NUENDO Live pode ser realizada usando HY128-MD controlando pelo terminal NETWORK [PC].

Gravação > Tela NUENDO Live SETUP



Control —————

Audio —————

## Tela NUENDO Live



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Campo de lista de marcadores

Indica as informações do marcador gravado no projeto atual do Nuendo Live. Para navegar na lista, use o botão giratório com o codificador de tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN]. Ao pressionar esse campo, será exibida uma janela de teclado que permite editar as informações do marcador.

### 2 Botão NUENDO Live Setup

Será exibida a tela "Tela NUENDO Live SETUP" (p.746)", na qual você pode especificar o dispositivo a ser usado para comunicação com o NUENDO Live.

### 3 Visor de informações do DVS

Mostra o rótulo de dispositivo do DVS selecionado.

Se você estiver conectando com SPECIFIED IP ADDRESS, o endereço IP do destino da conexão será exibido.

### 4 Botão ADD MARKER

Adiciona um marcador ao projeto na posição de reprodução atual.

### 5 Botão RECALL LINK

Especifica se um marcador será criado quando você recuperar uma cena. Se essa função for ativada, o botão acenderá.

### 6 Visor de informações da posição da reprodução

Mostra informações da posição atual do projeto do Nuendo Live. Pressione o botão à direita para alternar o formato da exibição da hora.

### 7 Botão GO TO PROJECT START

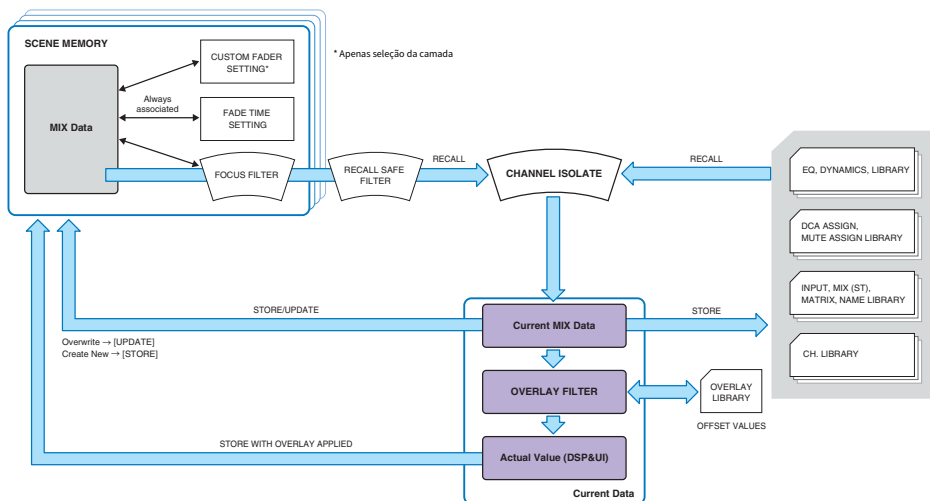
Retorna a posição da reprodução para o início do projeto.

- 8 Botão GO TO PREVIOUS MARKER**  
Retorna a posição da reprodução para o marcador anterior.
- 9 Botão GO TO NEXT MARKER**  
Avança a posição da reprodução para o próximo marcador.
- 10 Botão GO TO PROJECT END**  
Avança a posição da reprodução para o final do projeto.
- 11 Botão CYCLE**  
Ativa/Desativa a repetição do projeto.
- 12 Botão STOP**  
Interrompe a reprodução/gravação do projeto.
- 13 Botão PLAY**  
Inicia a reprodução do projeto.
- 14 Botão RECORD**  
Inicia/Interrompe a gravação do projeto.
- 15 Botão EASY RECORDING**  
Inicia imediatamente a gravação de todas as faixas. Ao pressionar esse botão: a localização move para a última posição gravada, todas as trilhas são definidas para o modo de gravação, a gravação começa, o painel de gravação é exibido, e o painel é bloqueado. A gravação é feita de maneira retroativa, da posição de início real da gravação até o tempo definido em Pre-Record Time. (Configuração padrão: 10 segundos)
- 16 Botão Record lock**  
Ativa/Desativa o bloqueio de status da gravação. Isso impede que a gravação seja interrompida acidentalmente.

# Memória de cena

## Sobre o diagrama conceitual da memória

O diagrama abaixo mostra a relação entre dados atuais, memória da cena e bibliotecas.



### OBSERVAÇÃO

Para obter informações referentes aos dados não armazenados em memórias da cena, consulte Dados processados por um arquivo de configurações. “Dados processados por um arquivo de configurações” (p.835).

As memórias da cena do sistema RIVAGE série PM mantêm dados de mixagem como níveis de atenuador do canal e EQ, bem como todas as seguintes configurações:

- Configurações do patch
- Status de seleção da camada do atenuador de cada baía
- Configurações de tempo da atenuação
- Configurações de foco
- Configurações de Playback Link

Quando uma cena é chamada, isso acontece com os dados do mix atual por meio de três filtros: Focus, Recall Safe e Channel Isolate.

### Sobreposição e armazenamento de uma cena

Sobreposição é uma função que permite especificar um valor de deslocamento temporário para os níveis de atenuador ou emissão na mixagem atual. Normalmente, esses valores de deslocamento da sobreposição são ignorados quando a cena é armazenada. No entanto, você também pode armazenar os valores resultantes para os quais os valores de deslocamento foram adicionados.

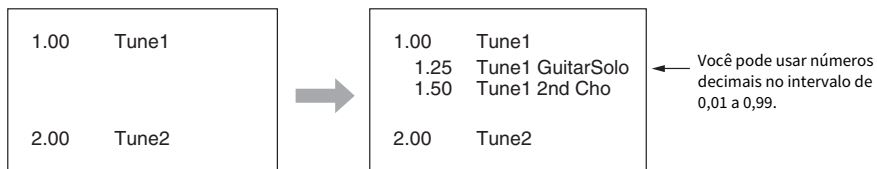
### Função Library

Memória de cena > Sobre o diagrama conceitual da memória

Separadamente das cenas, diversas funções da biblioteca permitem que dados como configurações do EQ e nomes de canal sejam salvos e chamados.

## Sobre memórias de cena

No sistema RIVAGE série PM, números de cena consistem em uma parte inteira e em uma parte decimal, podendo ser atribuídos conforme desejado. Uma forma de organizar as cenas seria criá-las com números inteiros (cenas principais) para cada música e depois usando a parte decimal para gerenciar alterações detalhadas dentro da música. Até 1.000 cenas podem ser armazenadas.



### STORE

Armazena os dados de mixagem atuais do RIVAGE série PM como uma nova cena na memória de cena selecionada.

### UPDATE

Atualiza os dados da cena substituindo a cena atual (que foi chamada mais recentemente) pelos dados da mixagem atual.

### RECALL

Chame uma cena armazenada da memória da cena. Quando uma cena é chamada, os dados são aplicados de acordo com as configurações de Focus incluídas nessa cena, as configurações de Recall Safe comuns a todas as cenas e a configuração de Isolate de cada canal.

### COMMENT

Para cada cena, você pode inserir um comentário como um lembrete.

### FOCUS

Você pode especificar os parâmetros de uma cena que serão chamados (carregados) de maneira seletiva quando essa cena for chamada. Isso pode ser especificado para cada cena. Por exemplo, pode ser conveniente usar essa função caso você queira chamar somente as configurações de canal de entrada de uma determinada cena.

### FADE TIME

Você pode fazer os atenuadores de canais/DCAs especificados mudarem suavemente para os novos valores ao longo de um período especificado ao chamar uma cena. As configurações da função Fade podem ser feitas de maneira independente para cada cena.

Memória de cena > Sobre memórias de cena

### **Controle via GPI/MIDI**

Você pode usar o conector GPI ou os conectores MIDI para executar a chamada da cena usando um dispositivo externo ou transmitir sinais para um dispositivo externo com a chamada da cena.

### **Playback Link**

Você pode especificar um arquivo de áudio que será reproduzido com base em uma unidade flash USB quando uma cena específica for chamada. Isso pode ser prático caso você queira que um efeito sonoro ou uma música em segundo plano seja reproduzido automaticamente para uma cena específica. A função Playback Link pode ser ligada/desligada para cada cena.

### **Global Paste**

Você pode copiar e colar configurações do canal ou do parâmetro da cena atual nos dados de cena contidos na memória (são permitidas várias seleções de cenas).

### **Recall Safe**

Você pode selecionar canais/parâmetros específicos que serão excluídos da chamada quando a chamada da cena ocorrer.

### **Protect**

Você pode evitar que cenas importantes sejam substituídas, apagadas ou movidas acidentalmente.

## Memória de cena > Sobre memórias de cena

Cada cena contém a posição dos atenuadores do painel superior e o status da tecla [ON] (ativar), bem como os parâmetros a seguir.

- Patch de porta de entrada/saída
- Configurações de barramentos
- Configurações do amplificador com cabeça
- Configurações do EQ
- Configurações de Dynamics (dinâmica) 1 e 2
- Configurações de GEQ/PEQ e plug-ins
- Configurações de panorâmica/equilíbrio
- Configurações de inserção/saída direta
- Status ativado/desativado e nível de emissão dos sinais enviados aos barramentos MIX
- Status ativado/desativado e nível de emissão dos sinais enviados aos barramentos MATRIX
- Configurações DCA
- Configurações dos grupos sem áudio
- Configurações de emparelhamento de canais

No sistema RIVAGE série PM, números de cena consistem em uma parte inteira e em uma parte decimal, podendo ser atribuídos conforme desejado. Uma maneira de organizar as cenas seria criando cenas com números inteiros para cada música e depois usando a parte decimal para gerenciar alterações detalhadas dentro da música.

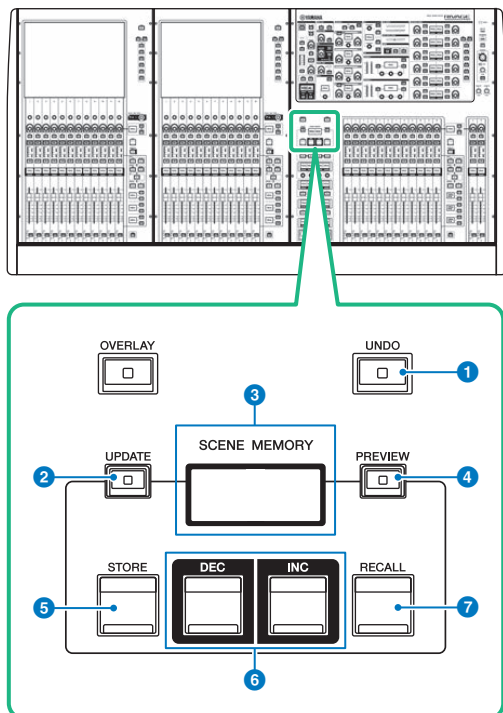
### • Cena principal

Uma cena indicada com uma parte decimal de "00" (por exemplo, 1.00, 2.00... 999.00) é chamada de "cena principal".

### • Subcena

Uma cena indicada com uma parte decimal diferente de "00" (por exemplo, 1.10, 2.93... 3,51) é chamada uma "subcena". Você pode criar até 99 subcenas (x.01 a x.99) sob a mesma cena principal. Também pode criar subcenas sem a cena principal. (Por exemplo, você pode criar a subcena 1.01, sem a cena principal 1.00).

## Usar as teclas na seção SCENE MEMORY



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Tecla [UNDO]**

Cancela a operação mais recente de armazenar, chamar ou atualizar. Se que você cancelar a operação pressionado a tecla [UNDO], poderá "refazer" a operação cancelada pressionando [UNDO] novamente.

**OBSERVAÇÃO**

Você não pode desfazer uma operação para armazenar uma nova cena. Exclua a cena. Se você chamar cenas continuamente durante um curto período de tempo, talvez não seja possível desfazer a operação.

**2 Tecla [UPDATE]**

Atualiza os dados da cena substituindo a cena atual (que foi chamada ou armazenada por último) com os dados de mixagem atuais.

**3 Visor SCENE MEMORY**

Indica a memória de cena selecionada.

**4 Tecla [PREVIEW]**

Liga ou desliga o modo Preview.

**5 Tecla [STORE]**

Armazena os dados da mixagem atuais como uma nova cena na memória da cena selecionada.

Memória de cena > Usar as teclas na seção SCENE MEMORY

**6 Teclas [INC]/[DEC]**

Permitem selecionar o número de uma cena que você deseja armazenar ou chamar.

**7 Tecla [RECALL]**

Permite chamar uma cena armazenada na memória de cenas.

## Armazenar cenas (Usar as teclas na seção SCENE MEMORY)

Os dados de mixagem atuais no sistema RIVAGE série PM podem ser salvos como novos dados de cena ou substituídos em dados de cena existentes para atualizar esses dados.

### 1 Pressione a tecla **SCENE MEMORY [STORE]** (Memória de cena [armazenar]).

A janela SCENE STORE será exibida, permitindo que você atribua um título ou comentário à cena.

#### OBSERVAÇÃO

- Quando você pressiona a tecla SCENE MEMORY [STORE], o sistema sugere automaticamente um nome e um número de cena (“Sugestão automática de nomes e números de cena” (p.762)).
- Se quiser armazenar a cena como uma subcena com uma parte decimal, mantenha pressionada a tecla [SHIFT] e pressione a tecla SCENE MEMORY [STORE].

### 2 Insira um número de cena como destino de armazenamento.

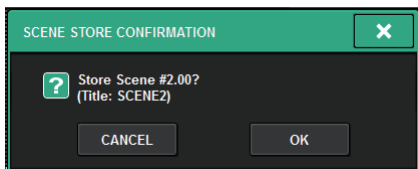
Para inserir um número inteiro, use o codificador de tela mais à esquerda na baía. Para inserir uma parte decimal, use o codificador de tela localizado no lado direito.

### 3 Atribua um título ou comentário à cena, conforme desejado.

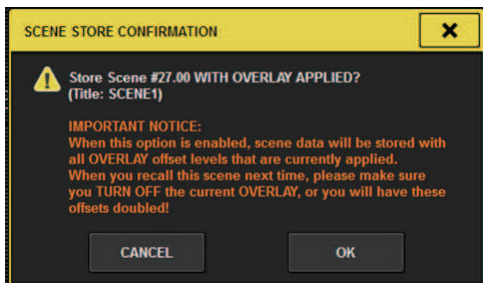
Para obter detalhes sobre como inserir texto, consulte Inserir nomes.

### 4 Pressione a tecla **SCENE MEMORY [STORE]** ou o botão **OK** na tela sensível ao toque.

Será exibida uma caixa de diálogo solicitando que você confirme a operação de armazenamento.



Se a sobreposição estiver ativada e o botão STORE WITH OVERLAY APPLIED estiver ligado, uma caixa de diálogo será exibida.



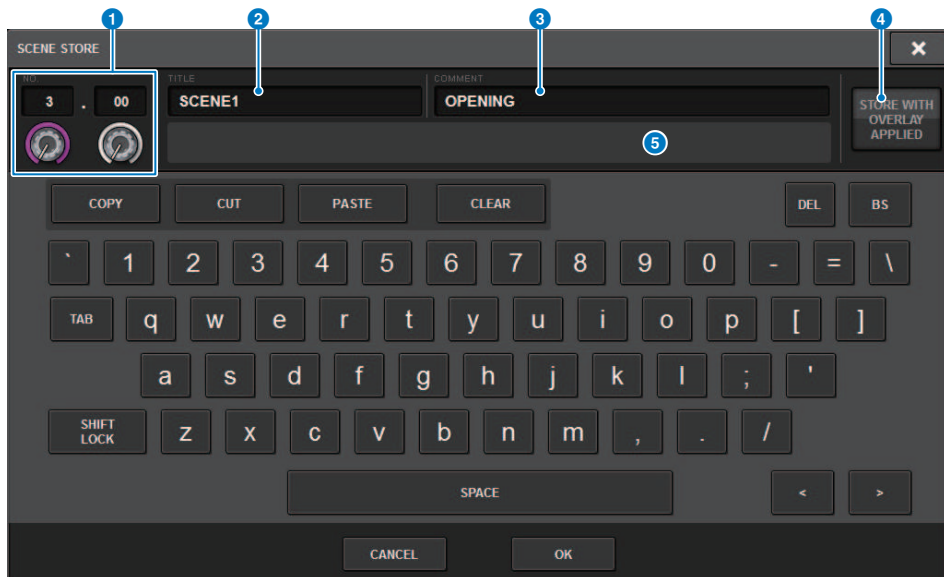
## **5 Para executar a operação de armazenamento, pressione o botão OK.**

Os dados de mixagem atuais serão armazenados no número da cena selecionado na etapa 2. Se você decidir cancelar a operação de armazenamento, pressione o botão CANCEL em vez de OK.

### **OBSERVAÇÃO**

Você pode definir configurações de maneira que a caixa de diálogo de confirmação de armazenamento não seja exibida. Nesse caso, pressione a tecla SCENE MEMORY [STORE] uma vez para exibir a janela SCENE STORE e depois pressione-a novamente para executar a operação de armazenamento.

## Tela SCENE STORE



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Número da cena**

Gire o botão giratório abaixo do número para inserir um número de cena. Se você inserir um número que já existe para outra cena, essa cena será substituída.

**2 Campo SCENE TITLE (título da cena)**

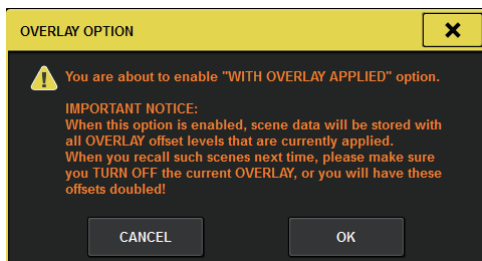
Pressione esse campo para selecioná-lo e insira um título para a cena (no máximo 16 caracteres).

**3 Campo COMMENT**

Pressione esse campo para selecioná-lo e insira um comentário para a cena. Você pode usá-lo como um memorando para cada cena (128 caracteres no máximo).

**4 Botão STORE WITH OVERLAY APPLIED**

Se você pressionar esse botão enquanto a sobreposição estiver ativada, uma caixa de diálogo será exibida, permitindo armazenar dados de cena, inclusive todos os valores de deslocamento da sobreposição aplicada no momento.





## CUIDADO

- Enquanto a sobreposição permanecer ativada, se você chamar uma cena que tenha sido armazenada anteriormente com valores de deslocamento adicionados, os valores de deslocamento atuais e os valores de deslocamento originais serão aplicados à cena (o que dobra o valor de deslocamento). Um som de volume extremamente alto pode ser reproduzido por causa disso.

### 5 Botão ADD TO GROUP

Quando ativado, a cena atual entrará no grupo ao qual pertence. Se a cena atual não pertencer a um grupo, ela não será exibida.



## Sugestão automática de nomes e números de cena

Se você pressionar a tecla [STORE], o próximo número inteiro não utilizado maior que o número da cena atual será sugerido. Se você pressionar a tecla [SHIFT] + tecla [STORE], será sugerido um número equivalente ao número da subcena atual aumentado em um decimal. Se já houver um número com uma parte decimal maior que o número da cena atual, será sugerido um número entre o número da cena atual e o número existente.



Pressione a tecla [STORE].



Pressione a tecla [SHIFT] + tecla [STORE].



Lista de cenas	1.00 (cena atual)		1.00 (cena atual) 1.10		1.00 (cena atual) 1.05 1.10		1.00 (cena atual) 1.50 2.00	
Procedimento	Pressione a tecla [STORE].	Pressione a tecla [SHIFT] + tecla [STORE].	Pressione a tecla [STORE].	Pressione a tecla [SHIFT] + tecla [STORE].	Pressione a tecla [STORE].	Pressione a tecla [SHIFT] + tecla [STORE].	Pressione a tecla [STORE].	Pressione a tecla [SHIFT] + tecla [STORE].
Números de cena automaticamente sugeridos	2.00	1.10	2.00	1.05	2.00	1.02	3.00	1.25

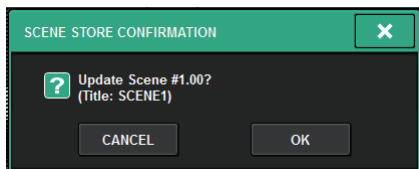
O mesmo nome que a cena atual será sugerido.

## Atualizar cenas (Usar as teclas na seção SCENE MEMORY)

Você pode atualizar dados de cena substituindo a cena chamada por último pelos dados de mixagem atuais.

### 1 Pressione a tecla **SCENE MEMORY [UPDATE]**.

Será exibida uma caixa de diálogo solicitando que você confirme a operação de atualização.



### 2 Para executar a operação de atualização, pressione o botão **OK**.

Os dados de mixagem atuais substituirão a cena chamada por último.

#### **OBSERVAÇÃO**

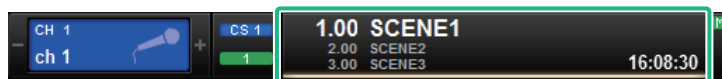
- Você pode definir configurações de maneira que a caixa de diálogo de confirmação de atualização não será exibida.
- Durante a atualização, os valores de deslocamento da sobreposição (incluídos nos dados da mixagem atual) não serão adicionados aos dados da cena atualizados. Para adicionar os valores de deslocamento, você deve selecionar os dados da cena existente para substituir e armazená-los.

## Chamar cenas (Usar as teclas na seção SCENE MEMORY)

É possível chamar dados de cena na memória atual. Dados de cena são chamados por meio de três filtros: Focus, Recall Safe e Channel Isolate.

### 1 Use as teclas SCENE MEMORY [INC]/[DEC] para selecionar o número da cena que você deseja chamar.

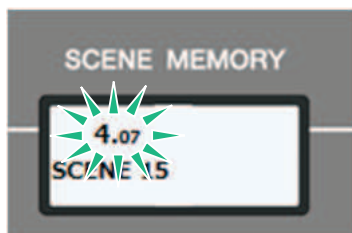
O número da cena atualmente selecionada aparece no campo “Campo SCENE” (p.766) da barra de menus. Se você chamar qualquer cena diferente daquela chamada ou atualizada por último (daqui para frente chamada de “cena atual”), o número da cena piscará.



Campo SCENE

#### OBSERVAÇÃO

Para visualizar os comentários, pressione e segure a tecla [SHIFT] e pressione o campo SCENE.



Número da cena piscando

### 2 Pressione a tecla SCENE MEMORY [RECALL].

Será exibida uma caixa de diálogo solicitando que você confirme a operação de chamada.

### 3 Para executar a operação de chamada, pressione o botão OK.

A cena selecionada na etapa 1 será recuperada. Se decidir cancelar a operação de chamada, pressione o botão CANCEL.



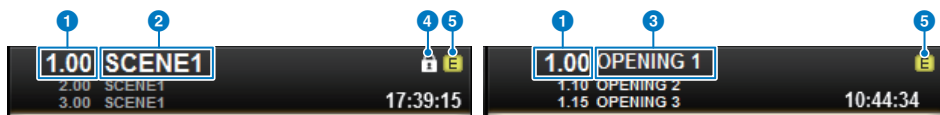
#### CUIDADO

- Enquanto a sobreposição permanecer ativada, se você chamar uma cena que tenha sido armazenada ou colada globalmente com valores de deslocamento adicionados, os valores de deslocamento atuais e os valores de deslocamento originais serão aplicados à cena, o que dobra o valor de deslocamento. Neste caso, um som de volume extremamente alto pode ser reproduzido. Confirme o status de uma cena a ser chamada e o status ligado/desligado da sobreposição, antes de chamar a cena.

### **OBSERVAÇÃO**

- É possível definir configurações de maneira que a caixa de diálogo de confirmação de chamada não seja exibida.
- Se você mantiver pressionada uma das teclas SCENE MEMORY [INC]/[DEC], ocorrerá a contagem crescente ou decrescente contínua do número da cena. Se você mantiver pressionada uma das teclas SCENE MEMORY [INC]/[DEC], o número da cena aumentará ou diminuirá rapidamente.
- Se pressionar as teclas SCENE MEMORY [INC] e [DEC] simultaneamente, a indicação do campo SCENE voltará para o número da cena carregada no momento.
- Não é possível armazenar dados em um número de cena protegida.

## Campo SCENE



Essa tela contém os itens a seguir.

O campo SCENE sempre exibe informações gerais sobre a cena. Para alternar entre as exibições de comentário da cena e título da cena, mantenha pressionada a tecla [SHIFT] e pressione o campo SCENE. Você também pode pressionar esse campo para acessar a tela SCENE LIST, na qual é possível visualizar e editar configurações mais detalhadas para a cena.

- 1 **Número da cena**  
Indica o número da cena selecionada no momento.
- 2 **Título da cena**  
Indica o título da cena selecionada no momento.
- 3 **Comentário**  
Indica os comentários da cena atualmente selecionada.

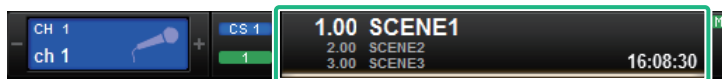
### OBSERVAÇÃO

Nas duas linhas inferiores, você pode visualizar o número, o título e os comentários das duas cenas anteriores.

- 4 **Símbolo de proteção**  
As cenas protegidas contra gravação são indicadas por um símbolo de proteção.
- 5 **Símbolo E (símbolo EDIT - edição)**  
Esse símbolo será exibido quando você editar os parâmetros de mixagem da cena atualmente carregada. Esse símbolo indica que você deve executar a operação de armazenamento se quiser manter as alterações feitas.

## Armazenar cenas (Usando a tela SCENE LIST)

### 1 Pressione o campo SCENE na barra de menus.



Campo SCENE

Essa tela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as guias localizadas na parte superior.

### 2 Pressione a guia SCENE LIST.

A exibição alterna para a tela “Tela SCENE LIST” (p.769).

### 3 Pressione o botão SCENE STORE.

A janela SCENE STORE será exibida, permitindo que você atribua um título ou comentário à cena.

### 4 Insira um número de cena como destino de armazenamento.

Para inserir um número inteiro, use o codificador de tela mais à esquerda na baia. Para inserir uma parte decimal, use o codificador de tela localizado no lado direito.

#### OBSERVAÇÃO

Você também pode usar as teclas SCENE MEMORY [INC]/[DEC] para selecionar números de cenas. Para selecionar uma parte decimal, mantenha pressionada a tecla [SHIFT] e use as teclas SCENE MEMORY [INC]/[DEC]. Um número de cena amarelo indica que o número da cena já foi usado.

Um número de cena vermelho indica que o número da cena já foi usado e está protegido.

### 5 Atribua um título ou comentário à cena, conforme desejado.

### 6 Pressione o botão OK localizado na parte inferior da janela SCENE STORE.

Será exibida uma caixa de diálogo solicitando que você confirme a operação de armazenamento.

### 7 Para executar a operação de armazenamento, pressione o botão OK.

Os dados de mixagem atuais serão armazenados no número da cena selecionado na etapa 4. Se você decidir cancelar a operação de armazenamento, pressione o botão CANCEL em vez de OK.



#### CUIDADO

- Enquanto Overlay permanecer ativada, se você chamar uma cena que tenha sido armazenada anteriormente com valores de deslocamento de sobreposição adicionados, os valores de deslocamento atuais e originais serão aplicados à cena (o que dobra o valor de deslocamento). Um som de volume extremamente alto pode ser reproduzido por causa disso.

**8 Se quiser cancelar a operação de substituição-armazenamento recém-executada, pressione o botão UPDATE UNDO.**

Logo depois de substituir/armazenar uma cena, você pode usar o botão UPDATE UNDO para desfazer (cancelar) a operação de armazenamento da cena executada por último. Quando você pressionar o botão UPDATE UNDO, uma caixa de diálogo solicitará a confirmação da operação de desfazer. Pressione o botão OK se quiser executar a operação de desfazer.

**OBSERVAÇÃO**

O botão UPDATE UNDO se torna disponível logo após a substituição/armazenamento.

## Tela SCENE LIST

Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 **Lista de cenas**

Essa área mostra informações sobre as cenas armazenadas na memória.

### 2 **Botões Sort**

A lista será classificada da seguinte maneira, de acordo com o cabeçalho de coluna pressionado.

- **NO.**  
Classifica a lista na ordem do número de cena.
- **TITLE**  
Classifica a lista em ordem numérica/alfabética por título.
- **COMMENT**  
Classifica a lista em ordem numérica/alfabética de comentários.
- **TIME STAMP**  
Classifica a lista por data e hora de criação.

### **OBSERVAÇÃO**

Se você pressionar o mesmo local novamente, poderá alterar o sentido (ordem crescente ou decrescente) na qual a lista está classificada.

### 3 **Número da cena**

Indica o número da cena atual. O número da cena em uma fonte maior indica a cena atual.

### 4 **Botão pop-up de título da cena**

Indica o título atribuído à cena. Pressione esse botão para acessar a janela pop-up SCENE STORE, na qual é possível editar o título.

### 5 **Símbolo de proteção (cadeado)**

Indica o status ligado/desligado da proteção contra gravação. Pressione esse botão para proteger a cena contra gravação, e o botão se acenderá. Pressione-o novamente para cancelar a proteção.

### 6 **Cena selecionada**

A cena selecionada no momento é realçada em branco na lista. Se você pressionar outro número de cena na lista, a lista será percorrida, e a célula da cena em questão será exibida no centro da lista.

### 7 **Botão giratório SCENE SELECT**

Use o codificador de tela para selecionar uma cena.

### 8 **Botão MULTI SELECT**

É possível selecionar várias cenas consecutivas ligando esse botão e girando o codificador de tela.

### 9 **Botão de seleção da cena atual**

Pressione esse botão para selecionar a cena chamada ou armazenada por último.

### 10 **Botão STORE (armazenar)**

Armazena os dados de mixagem atuais como uma nova cena. Pressione esse botão para acessar a janela pop-up SCENE STORE, que permite atribuir um nome a uma cena e armazená-la.

**11 Botão UPDATE**

Atualiza os dados da cena substituindo essa cena (que foi chamada ou armazenada por último) pelos dados de mixagem atuais.

**12 Botão RECALL (chamar)**

Pressione esse botão para chamar a cena atualmente selecionada.

**13 Botão UPDATE UNDO**

Desfaz a operação de armazenamento. Esse botão é válido somente logo após a execução de uma operação de gravação/armazenamento.

**14 Botão RECALL UNDO**

Desfaz a operação de chamada. Esse botão é válido somente logo após a execução de uma operação de chamada.

**15 Guias de alternância de páginas**

Alternam as exibições do lado direito da tela SCENE LIST.

## Chamada de cenas (Usando a tela SCENE LIST)

**1 Pressione o campo SCENE na barra de menus.**

**2 Gire o codificador de tela para selecionar o número da cena que você deseja chamar.**

**3 Pressione o botão RECALL.**

Será exibida uma caixa de diálogo solicitando que você confirme a operação de chamada.

**4 Para executar a operação de chamada, pressione o botão OK.**

A cena selecionada na etapa 3 será recuperada. Se você decidir cancelar a operação de chamada, pressione o botão CANCEL em vez de OK.



### CUIDADO

- Enquanto a sobreposição permanecer ativada, se você chamar uma cena que tenha sido armazenada ou colada globalmente com valores de deslocamento adicionados, os valores de deslocamento atuais e os valores de deslocamento originais serão aplicados à cena, o que dobra o valor de deslocamento. Neste caso, um som de volume extremamente alto pode ser reproduzido. Confirme o status de uma cena a ser chamada e o status ligado/desligado da sobreposição, antes de chamar a cena.

**5 Se quiser cancelar a operação de chamada recém-executada, pressione o botão RECALL UNDO.**

Será exibida uma caixa de diálogo solicitando que você confirme a operação de desfazer. Pressione o botão OK se desejar executar a operação. Depois de desfazer a recuperação, você poderá pressionar o botão RECALL UNDO novamente para refazer (re-executar).

### OBSERVAÇÃO

Também é possível usar mensagens MIDI (Program Changes) para chamar cenas (veja a página 375).

Memória de cena > Usando teclas USER DEFINED (definida pelo usuário) para chamar uma cena (função Direct Recall (chamada direta))

## Usando teclas USER DEFINED (definida pelo usuário) para chamar uma cena (função Direct Recall (chamada direta))

É possível usar as teclas USER DEFINED (definida pelo usuário) para recuperar uma cena selecionada com um único toque de tecla ou percorrer as cenas. Para tal, é necessário primeiro atribuir uma operação de chamada de cena a uma tecla USER DEFINED (definida pelo usuário). As operações de chamada a seguir podem ser atribuídas a uma tecla USER DEFINED (definida pelo usuário).

- **INC RECALL**

Chama imediatamente a cena correspondente ao número seguinte da cena carregada no momento.

- **DEC RECALL**

Recupera imediatamente a cena correspondente ao número anterior à cena carregada no momento.

- **DIRECT RECALL**

Recupera diretamente o número de cena atribuído à tecla USER DEFINED (definida pelo usuário). Quando você pressiona uma tecla USER DEFINED (definida pelo usuário) à qual essa função está atribuída, a cena atribuída é chamada imediatamente.

Para atribuir uma dessas funções a uma tecla USER DEFINED (definida pelo usuário) de forma que uma cena possa ser chamada com um único toque, proceda da forma a seguir.

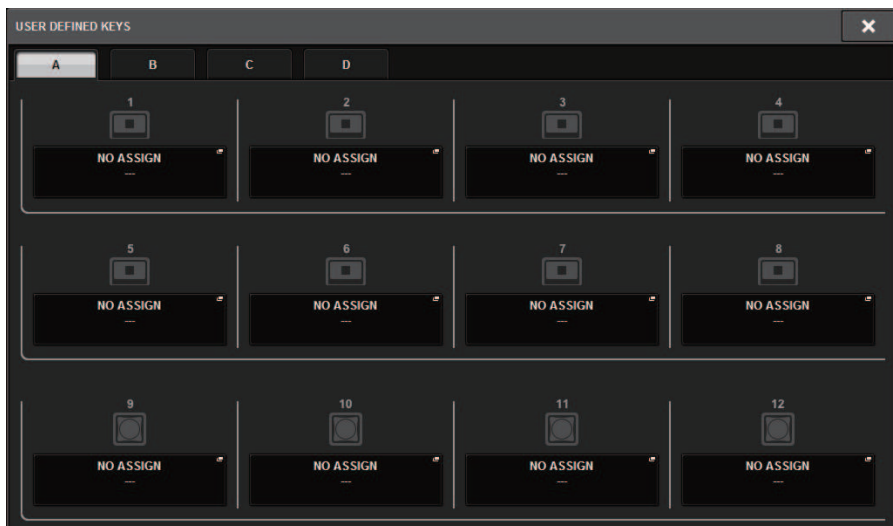
### 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menus para acessar a tela **SETUP**.



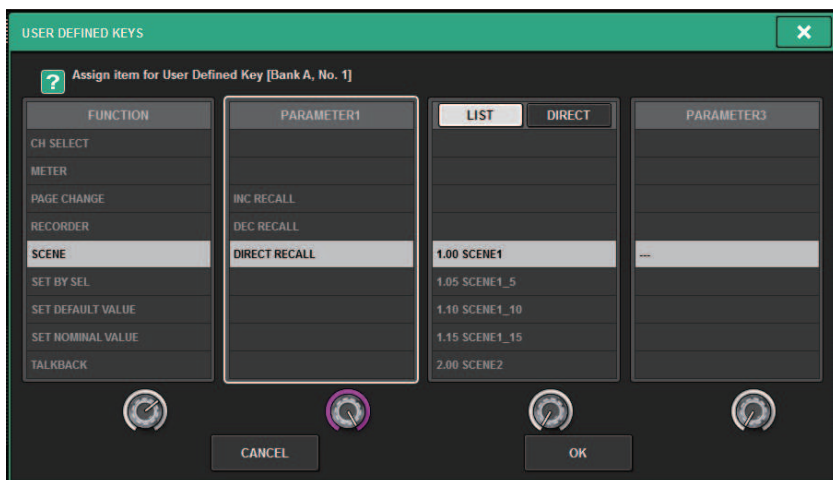
Memória de cena > Usando teclas USER DEFINED (definida pelo usuário) para chamar uma cena (função Direct Recall (chamada direta))

## 2 Pressione o botão USER DEFINED KEYS para acessar a janela pop-up USER DEFINED KEYS.

A página USER DEFINED KEYS (teclas definidas pelo usuário) permite atribuir funções às teclas USER DEFINED [1]–[12] (definidas pelo usuário 1 a 12).



## 3 Pressione o botão pop-up correspondente à tecla USER DEFINED (definida pelo usuário) (à qual você deseja atribuir uma função) para abrir a janela pop-up.



Memória de cena > Usando teclas USER DEFINED (definida pelo usuário) para chamar uma cena (função Direct Recall (chamada direta))

#### **4 Na coluna FUNCTION (função), selecione "SCENE" (cena).**

Proceda da forma a seguir, dependendo da função que você deseja atribuir.

- **Para atribuir INC RECALL (chamada de aumento) ou DEC RECALL (chamada de redução)**

Escolha "INC RECALL" (chamada de aumento) ou "DEC RECALL" (chamada de redução) na coluna PARAMETER 1 (parâmetro 1).

- **Para atribuir DIRECT RECALL (chamada direta)**

Escolha "DIRECT RECALL" (chamada direta) na coluna PARAMETER 1 (parâmetro 1) e selecione "SCENE #xxx" (cena n.º xxx) (xxx é o número da cena) na coluna PARAMETER 2 (parâmetro 2).

#### **5 Quando você terminar de fazer as configurações, pressione o botão OK para fechar a janela pop-up.**

Se desejar, atribua funções de chamada de cenas a outras teclas USER DEFINED (definidas pelo usuário) da mesma forma.

#### **6 Pressione a tecla USER DEFINED (definida pelo usuário) à qual você atribuiu uma função de chamada.**

A cena correspondente será chamada.



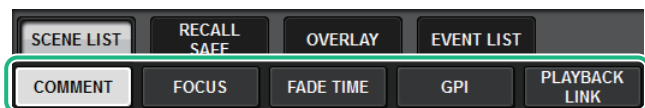
### **CUIDADO**

- Enquanto a sobreposição permanecer ativada, se você chamar uma cena que tenha sido armazenada ou colada globalmente com valores de deslocamento adicionados, os valores de deslocamento atuais e os valores de deslocamento originais serão aplicados à cena, o que dobra o valor de deslocamento. Nesse caso, um som de volume extremamente alto pode ser reproduzido. Confirme o status de uma cena a ser chamada e o status de ativado/desativado de sobreposição antes de chamar a cena.

## Classificação de memórias de cena

### 1 Pressione o campo SCENE na barra de menus.

A tela SCENE LIST será exibida, na qual é possível realizar várias operações relacionadas a cenas. Você pode usar as guias localizadas na parte superior da tela SCENE LIST para selecionar um dos cinco campos diferentes: COMMENT, FOCUS, FADE TIME, GPI OUT ou PLAYBACK LINK.



### 2 Pressione a guia desejada na parte superior da tela SCENE LIST.

A exibição do lado direito da tela SCENE LIST será alterada de acordo.

### 3 Para selecionar um número de cena, gire o codificador de tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] no painel superior.

A linha realçada na lista de cenas indica que a selecionada correspondente está atualmente selecionada para operações.

### 4 Para classificar a lista, pressione um dos títulos de coluna: “No.”, “TITLE”, “COMMENT” ou “TIME STAMP” na parte superior do campo da lista de cenas e no campo COMMENT.

Campo Scene List e COMMENT

### 5 Se quiser editar o título ou o campo de comentário de uma cena, pressione o campo TITLE ou COMMENT da cena para acessar a janela SCENE STORE.

### 6 Para ativar/desativar a configuração de proteção, pressione o símbolo de proteção.

É exibido um símbolo de proteção para cenas protegidas contra gravação. Essas cenas não podem ser substituídas.

### 7 Use os botões de ferramenta para editar a memória de cenas.

Para obter mais informações, consulte ““Sobre a edição de memórias de cena” (p.778)”.

## Tela SCENE LIST

The screenshot shows the SCENE LIST interface with the following elements highlighted by callouts:

- 1:** PREVIEW button on the right sidebar.
- 2:** COMMENT column header in the table.
- 3:** STATUS column header in the table.
- 4:** TIME STAMP column header in the table.
- 5:** Lock icon in the table.
- 6:** SCENE1 row in the table.
- 7:** FOCUS indicator in the SCENE1 row.
- 8:** FADE indicator in the SCENE1 row.
- 9:** GPI indicator in the SCENE1 row.
- 10:** PLAY indicator in the SCENE1 row.
- 11:** FOCUS indicator in the SCENE2 row.
- 12:** FADE indicator in the SCENE2 row.
- 13:** GPI indicator in the SCENE2 row.
- 14:** PLAY indicator in the SCENE2 row.
- 15:** SCENE LIST button in the top navigation bar.

The table content is as follows:

No.	TITLE	COMMENT	STATUS	TIME STAMP
1.00	SCENE1	comment	FOCUS FADE GPI	05 / 12 / 2020 17 : 42 : 50
2.00	SCENE2		FOCUS FADE GPI	05 / 13 / 2020 08 : 56 : 49
3.00	SCENE3		FOCUS FADE GPI	05 / 13 / 2020 08 : 56 : 59

Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão de classificação COMMENT

Classifica cenas em ordem alfabética dos comentários no campo COMMENT. Pressionar o botão repetidamente alternará entre as ordens crescente e decrescente.

### 2 Campo COMMENT

Pressione esse campo para abrir a janela SCENE STORE, na qual é possível inserir um comentário para a cena.

### 3 Campo STATUS

Indicadores nesse campo indicam as configurações de FOCUS, FADE (tempo de atenuação), GPI (interface de uso geral) e PLAY (link de reprodução, que começa a tocar uma música desejada um pouco depois que uma cena é chamada).

### 4 Botão de classificação TIME STAMP

Classifica as cenas em ordem cronológica com base na data e na hora no campo TIME STAMP. Pressionar o botão repetidamente alternará entre as ordens crescente e decrescente.

### 5 Campo TIME STAMP

Indica a data e a hora em que a cena foi armazenada. Para obter detalhes sobre o formato de exibição TIME STAMP, consulte "Configurar a data e a hora do relógio interno" na página 396.

### 6 Botão pop-up CLEAR MIX DATA

Pressione esse botão para acessar uma janela pop-up na qual é possível confirmar que você deseja redefinir os dados de mixagem atuais para as configurações padrão.

**7 Botão LINK TO SURFACE**

Desativar esse botão permitirá que você navegue pela lista de cenas sem afetar a barra de menus ou número de cena no painel de operação.

## Sobre a edição de memórias de cena

As cenas armazenadas na memória de cenas podem ser apagadas ou duplicadas em números de cena diferentes.

### **1 Pressione o campo SCENE na barra de menus.**

A tela SCENE LIST é exibida, em que é possível realizar várias operações relacionadas a cenas.

### **2 Execute a operação de edição desejada.**

Para obter mais informações sobre essas operações, consulte as explicações a seguir.

## Exclusão de uma cena (DELETE)

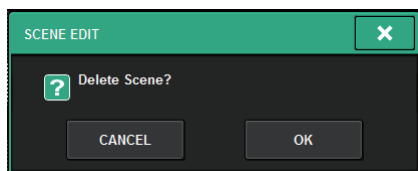
Esta seção explica como excluir uma cena.

### 1 Pressione o campo SCENE na barra de menus.

A tela SCENE LIST será exibida.

### 2 Gire o codificador de tela CH1 para selecionar a cena que você deseja excluir e depois pressione o botão DELETE.

Será exibida uma caixa de diálogo solicitando que você confirme a operação de exclusão.



#### OBSERVAÇÃO

- Você pode selecionar várias cenas para excluir. Para isso, pressione o botão MULTI SELECT para ligá-lo e, em seguida, gire um codificador de tela apropriado.
- É possível excluir várias cenas principais e subcenas ao mesmo tempo. Por exemplo, você pode excluir as cenas 1.00, 1.25 e 1.50 simultaneamente.

### 3 Para executar a operação de exclusão, pressione o botão OK.

Os números de cenas selecionados na etapa 2 serão limpos. Se você decidir cancelar a operação de exclusão, pressione o botão CANCEL em vez de OK.

#### OBSERVAÇÃO

- Não é possível excluir cenas protegidas.
- Para desfazer uma exclusão de cena, pressione o botão UNDO.
- Se você selecionar várias cenas e excluí-las de uma só vez, não poderá desfazer a operação de exclusão.

## Duplicação de uma cena (DUPLICATE)

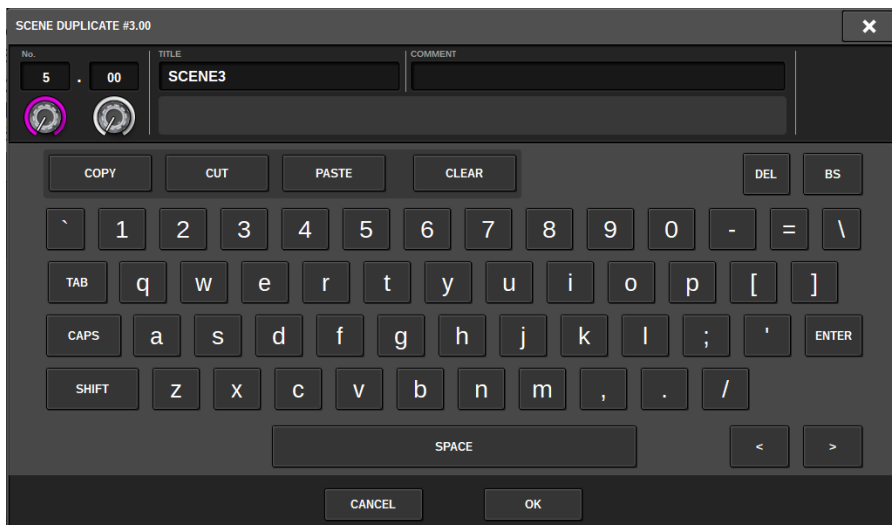
Você pode duplicar uma cena para criar uma nova.

### 1 Pressione o campo SCENE na barra de menus.

A tela SCENE LIST será exibida.

### 2 Gire o codificador de tela CH1 para selecionar a cena que você deseja duplicar e depois pressione o botão DUPLICATE.

A janela SCENE DUPLICATE será exibida, permitindo que você atribua um título ou comentário à cena.



### 3 Atribua um título ou comentário à cena, conforme desejado.

#### OBSERVAÇÃO

- Não é possível selecionar várias cenas como uma fonte duplicada.
- É possível armazenar cenas duplicadas em qualquer número de cena.

### 4 Para executar a operação duplicada, pressione o botão OK.

A cena de origem será duplicada e salva nos números de cena especificados na etapa 3. Se você decidir cancelar a operação de duplicação, pressione o botão CANCEL em vez de OK.

## Modificação do número e do título da cena (RENAME)

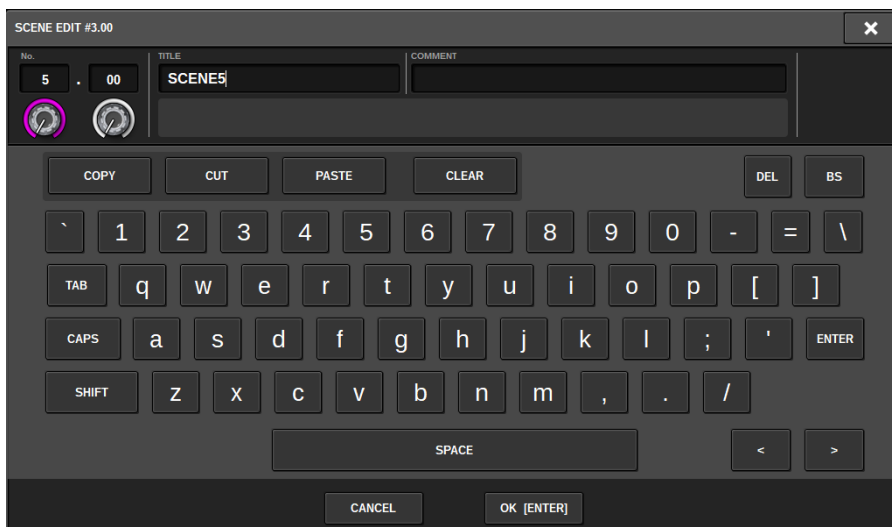
Esta seção explica como modificar o número e o título da cena.

### 1 Pressione o campo SCENE na barra de menus.

A tela SCENE LIST será exibida.

### 2 Gire o codificador de tela CH1 para selecionar a cena cujo número ou título você deseja modificar e, em seguida, pressione o botão pop-up de título da cena.

A janela SCENE EDIT será exibida, permitindo que você atribua um título ou comentário à cena.



### 3 Modifique o número da cena e/ou renomeie a cena conforme desejado.

### 4 Para executar a operação de renomear, pressione o botão OK.

As alterações feitas na etapa 3 serão aplicadas à cena selecionada.

## Sobre a função Focus

Focus é uma função que permite selecionar qual parte dos dados será chamada quando se chamam dados da cena. As configurações de Focus são salvas nos dados de cada cena.

Exemplo: em um festival no qual o engenheiro também muda a cada banda, talvez seja desejável ajustar o GEQ para cada engenheiro. A função Focus pode ser definida para cada cena, logo, caso o GEQ seja ajustado para a primeira música, as cenas da segunda e das músicas subsequentes podem ser chamadas com as configurações de Focus que excluem o GEQ, de maneira que as configurações de GEQ da primeira música sejam preservadas.

## Usando a função Focus

"Focus" é uma função que permite especificar os parâmetros de cena que serão chamados (carregados) quando você chamar uma cena. É possível ativar ou desativar essa função para cada cena individualmente. Por exemplo, pode ser conveniente usar essa função caso você queira chamar somente as configurações de canal de entrada de uma determinada cena.

### OBSERVAÇÃO

Ao contrário da função Focus, o RIVAGE série PM também apresenta uma função "Recall Safe" que permite excluir canais e parâmetros específicos de operações de chamada. No entanto, embora a função Focus Recall possa ser especificada individualmente para cada cena, as configurações da função Recall Safe são comuns a todas as cenas.

**1 Pressione o campo SCENE na barra de menus para acessar a tela SCENE LIST.**

**2 Pressione a guia FOCUS na parte superior da tela SCENE LIST.**

O campo "Campo FOCUS" (p.784) é exibido na metade direita da tela SCENE LIST.

**3 Pressione o botão pop-up SET da cena para a qual você deseja definir configurações de Foco.**

A janela pop-up SCENE SETUP (FOCUS) é exibida.

**4 Para selecionar um canal de destino a ser definido, pressione o botão + no visor de canal 2 para expandir o visor do canal e, em seguida, percorra a lista de seleção de categoria (canal) 1.**

**5 Se quiser aplicar a função Focus apenas a parâmetros específicos, use os botões de parâmetro 9 para selecionar esses parâmetros (são permitidas várias seleções). Se quiser aplicar a função Focus a todos os parâmetros, ligue o botão ALL ON. 6.**

**6 Ative o botão channel Focus ON 5 para os canais para os quais você deseja aplicar a função Focus.**

Se quiser aplicar a função Focus a todos os canais, ligue o botão ALL channel Focus ON. 4.

**7 Finalizadas as configurações, pressione o símbolo "x" para fechar a janela.**

O indicador FOCUS PARAMETER na guia FOCUS da tela SCENE LIST mostrará o status da configuração Focus da cena para a qual a função Focus está configurada.

### OBSERVAÇÃO

As cenas para as quais o botão FOCUS está ligado são marcadas por um indicador "FOCUS" no campo STATUS da janela SCENE LIST (guia COMMENT).

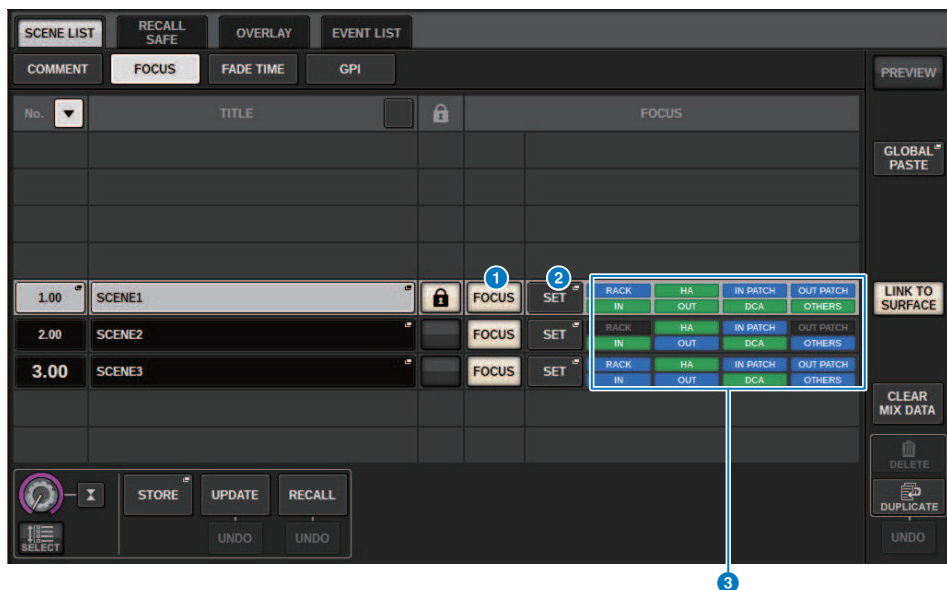
**8 Recupere uma cena para a qual você tenha definido as configurações de foco.**

Somente os canais/parâmetros selecionados na janela pop-up SCENE SETUP (FOCUS) serão chamados.

### OBSERVAÇÃO

Você pode usar a função Focus em conjunto com a função Recall Safe. Os canais ou parâmetros excluídos das operações de chamada pelo recurso Focus ou Recall Safe não serão chamados.

## Campo FOCUS



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Botão FOCUS (foco)**

Ativa ou desativa a função Focus para cada cena.

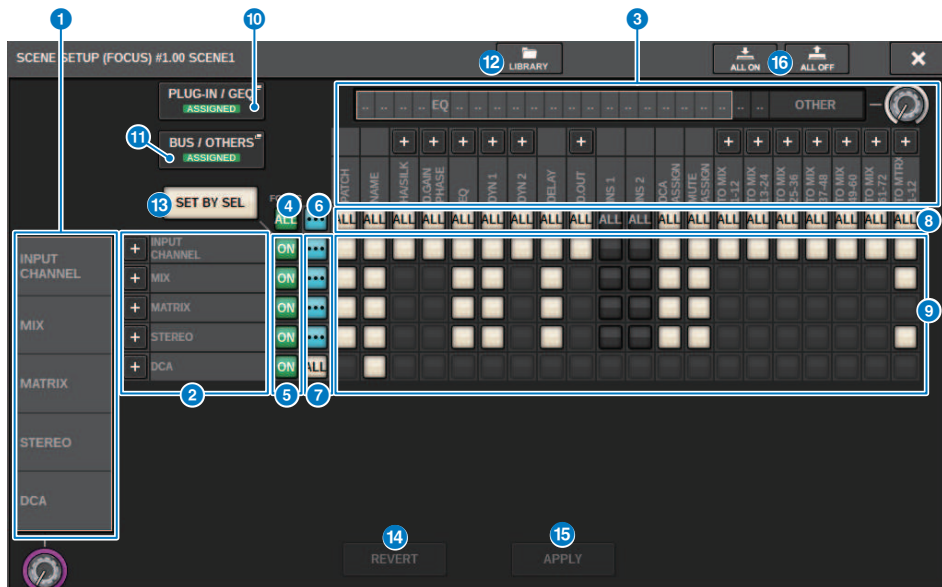
**2 Botão pop-up SET**

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up SCENE SETUP (FOCUS), que permite selecionar os parâmetros que você deseja chamar.

**3 Seção de exibição de parâmetros de foco**

Esses indicadores mostram as configurações de foco especificadas para cada cena (verde: todos os parâmetros; azul: parâmetros selecionados).

## Janela pop-up SCENE SETUP (FOCUS)



Essa tela contém os itens a seguir.

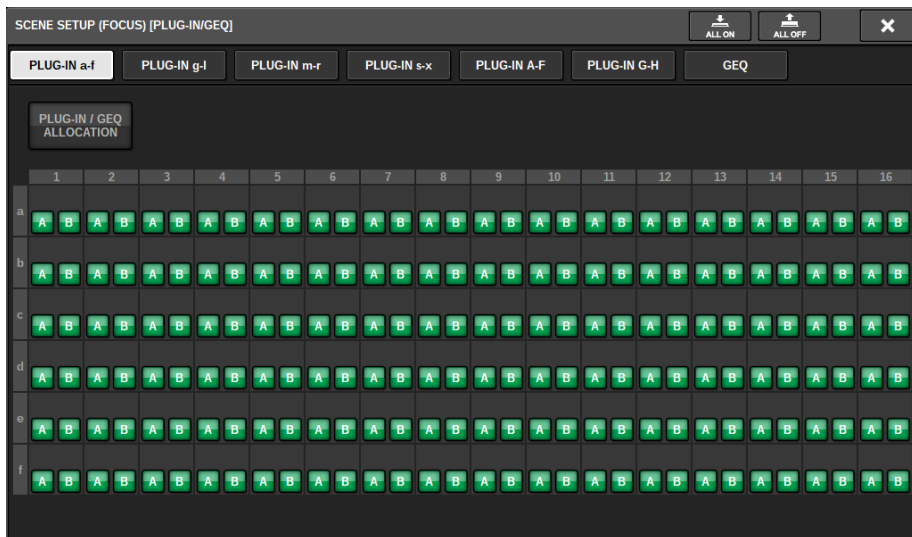
- 1 Lista de seleção da categoria (canal)**  
Permite selecionar uma categoria de canal.
- 2 Visor do canal**  
Indica o nome do canal. Você pode pressionar o botão + ou – localizado ao lado do nome do canal para expandir ou recolher a indicação do canal para cada categoria.
- 3 Lista de seleção da categoria**  
Permite selecionar a categoria de parâmetros a serem exibidos na tela. Você pode pressionar o botão + ou – localizado abaixo para expandir ou recolher a indicação de parâmetro de canal para cada categoria.
- 4 Botão ALL channel Focus ON (foco em todos os canais ativado)**  
Especifica se você deseja aplicar a função de foco a todos os canais.
- 5 Botão channel Focus ON (foco no canal ativado)**  
Ativa ou desativa o foco para cada canal.
- 6 Botão ALL ON**  
Ativa o foco para todos os parâmetros em todos os canais.
- 7 Botões ON do parâmetro ALL**  
Ativam o foco para todos os parâmetros que pertencem aos canais correspondentes.
- 8 Botões ALL channel ON**  
Ativam ou desativam o foco para todos os canais relacionados ao parâmetro selecionado.

**9 Botões ON do parâmetro**

Ativa ou desativa o foco para os parâmetros em cada canal.

**10 Botão pop-up PLUG-IN/GEQ**

Pressione um desses botões para acessar a janela pop-up na qual é possível definir a função de foco para cada plug-in ou GEQ.

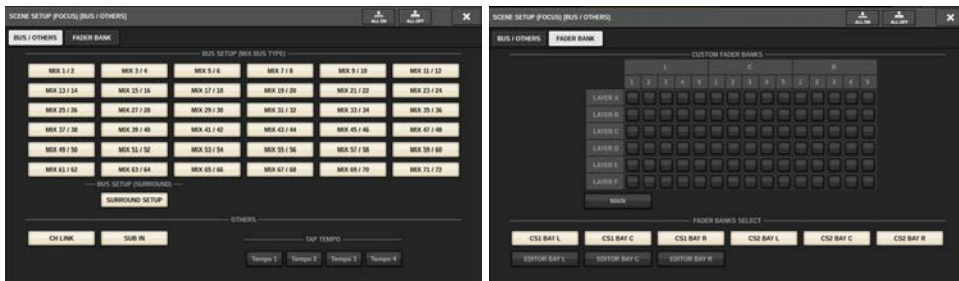


**OBSERVAÇÃO**

Se a função Focus Recall (chamada de foco) estiver ativada, os parâmetros do RACK com diferentes GEQs/PEQs ou plug-ins de efeito não serão chamados quando Focus Recall (chamada de foco) estiver desativada para PLUG-IN / GEQ ALLOCATION (alocação de plug-in/GEQ). Para chamar com o status de montagem, ative a função Focus Recall (chamada de foco) para PLUG-IN/GEQ ALLOCATION (alocação de plug-in/GEQ).

**11 Botão pop-up BUS/OTHERS**

Pressione esse botão para acessar uma janela pop-up na qual é possível especificar como a função Focus (Foco) afetará as configurações básicas de barramento MIX, o link de canal e a posição da camada do atenuador.



**12 Botão LIBRARY**

Pressione esse botão para abrir a janela de biblioteca FOCUS (foco).

**13 Botão SET BY SEL**

Se esse botão estiver ligado, você poderá adicionar um canal usando a tecla [SEL] correspondente.

**14 Botão REVERT**

Se você pressionar esse botão, todas as alterações feitas até esse ponto serão canceladas, revertendo-as ao estado anterior.

**15 Botão APPLY**






Pressionar o botão aplicará as alterações nas configurações.

**16 Botão ALL ON/Botão ALL OFF**

Ativa/desativa todas as configurações, inclusive as das guias PLUG-IN/GEQ e BUS/OTHERS.

### Indicações de botão

As indicações de botão serão alteradas de acordo com o status do parâmetro.

	ATIVADO
	DESATIVADO
	Parcialmente ATIVADO
	Canal desativado
	A chamada segura é ativada ou o canal é isolado

## Uso da função Fade

“Fade” é uma função que altera suavemente os atenuadores de canais/DCA especificados para seus novos valores durante um período especificado quando uma cena é chamada. Você pode definir a função Fade independentemente para cada cena.

**1 Pressione o campo SCENE na barra de menus para acessar a tela SCENE LIST.**

**2 Pressione a guia FADE TIME na parte superior da tela SCENE LIST.**

O campo “Campo FADE TIME” (p.789) será exibido na metade direita da tela SCENE LIST.

**3 Pressione o botão pop-up SET.**

A janela pop-up “Janela pop-up SCENE SETUP (FADE TIME)” (p.790) é exibida.

**4 No campo de seleção de canal, selecione os canais aos quais o efeito Fade serão aplicados (são permitidas várias seleções).**

As teclas [SEL] dos canais ou DCAs selecionados se acenderão, e eles canais ou DCAs serão realçados em verde no campo de exibição de canais. Você pode cancelar a seleção pressionando novamente a tecla [SEL] acesa para desativá-la.

**5 Use o codificador de tela que corresponde ao botão giratório FADE TIME ou use o botão giratório [TOUCH AND TURN] para ajustar o tempo de atenuação.**

O intervalo é de 0,0 s – 60,0 s. Quando terminar de configurar o tempo de atenuação, pressione o botão OK para fechar a janela de configuração FADE TIME.

### **OBSERVAÇÃO**

O tempo de atenuação especificado aqui é usado para todos os canais/DCAs selecionados na etapa 4.

**6 Pressione o botão FADE para ativar a função Fade.**

Você pode ativar ou desativar a função Fade individualmente para cada cena.

### **OBSERVAÇÃO**

As cenas para as quais a função Fade está ativada são marcadas com um indicador “FADE” no campo STATUS da janela SCENE LIST (guia COMMENT).

**7 Recupere uma cena para a qual a função Fade está ativada.**

Os atenuadores começarão a se mover logo depois da chamada e atingirão os valores da cena chamada durante o tempo de atenuação especificado.

### **OBSERVAÇÃO**

- Ao tocar em um atenuador em movimento, você pode interromper a operação de atenuação do atenuador nesse ponto.
- Se você chamar a mesma cena durante a movimentação dos atenuadores, os atenuadores de todos os canais e DCAs serão instantaneamente movidos para suas posições de destino.

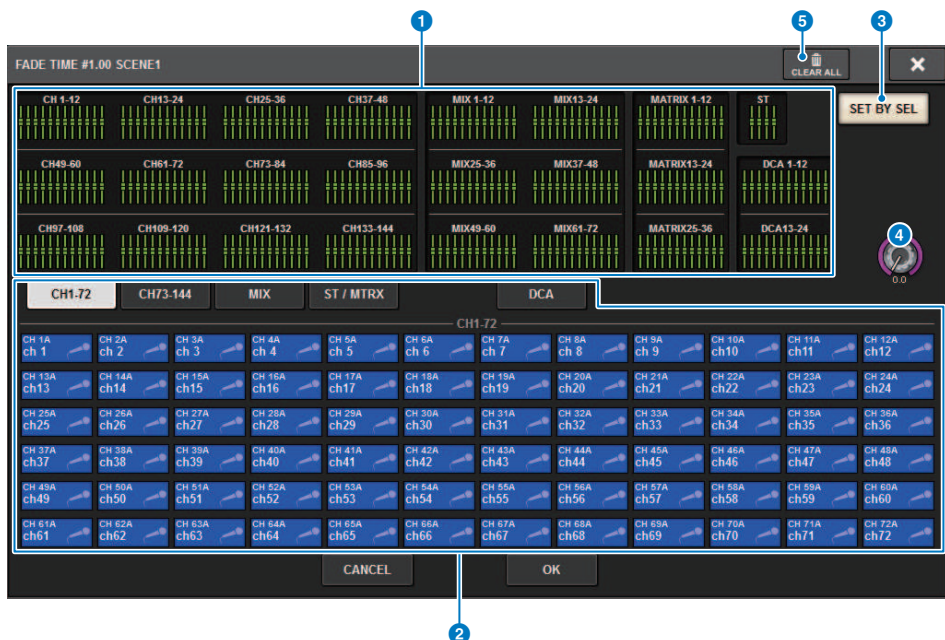
## Campo FADE TIME

No.	TITLE	FADE	FADE TIME
1.00	SCENE1	FADE	0.0s
2.00	SCENE2	FADE	0.0s
3.00	SCENE3	FADE	0.0s

Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botão FADER**  
 Ativa ou desativa a função Fade para cada cena.
- 2 Botão pop-up SET**  
 Pressione esse botão para acessar a janela de configuração FADE TIME, na qual é possível selecionar um canal para o uso da função Fade e especificar o tempo de atenuação (o período durante o qual o atenuador atingirá o seu novo valor).
- 3 Visor FADE TIME**  
 Essa área indica o tempo de atenuação especificado para cada cena.

## Janela pop-up SCENE SETUP (FADE TIME)



Nessa janela pop-up, você pode selecionar os canais aos quais a atenuação será aplicada, e ajustar o tempo de atenuação.

- 1 Campo de exibição do canal**  
Nesse campo, os canais ou DCAs aos quais a atenuação é aplicada (selecionados no campo de seleção de canal **2**) são realçados.
- 2 Campo de seleção de canal**  
Permite selecionar os canais/DCAs aos quais a atenuação será aplicada.
- 3 Botão SET BY SEL**  
Se esse botão estiver ligado, você poderá adicionar um canal usando a tecla [SEL] correspondente.
- 4 Botão giratório FADE TIME**  
Permite definir o tempo de atenuação. Use o codificador de tela correspondente para ajustar o valor.
- 5 Botão CLEAR ALL**  
Pressione esse botão para restaurar as configurações padrão do canal ou tempo de atenuação selecionado.

## Emitindo um sinal de controle para um dispositivo externo junto com a chamada de cena (GPI OUT)

Um sinal de controle pode ser emitido para um dispositivo externo ligado ao conector GPI do RIVAGE série PM quando você chama uma cena específica. Execute o procedimento a seguir.

### OBSERVAÇÃO

Para obter mais informações sobre as configurações do GPI OUT, consulte “Usando a GPI OUT” (p.974).

- 1 Pressione o campo SCENE na barra de menus para acessar a tela SCENE LIST.**
- 2 Pressione a guia GPI na parte superior da tela SCENE LIST.**  
O campo “Campo GPI” (p.793) é exibido na metade direita da tela SCENE LIST.
- 3 Pressione o botão pop-up GPI SET para acessar a janela pop-up SCENE SETUP (GPI).**



- 4 Para cada cena, especifique o sinal de controle que deseja emitir para cada porta GPI OUT.**

Pressione um botão repetidamente para alternar entre as funções a seguir.

- (OFF).....Nada será emitido.
- TRIGGER.....Um acionador será emitido quando a cena for chamada.
- TALLY.....Uma contagem será emitida quando a cena for chamada.

- 5 Quando terminar de fazer as configurações, pressione o botão OK.**

A configuração será finalizada, e a janela pop-up será fechada. Se você pressionar o botão CANCEL em vez de OK, as alterações serão descartadas e a janela pop-up será fechada.

### OBSERVAÇÃO

As cenas para as quais as configurações de GPI estão definidas são marcadas com um indicador "TALLY" ou "TRIG" na seção de exibição GPI PARAMETER da janela SCENE LIST (guia GPI).

- 6 Pressione o botão GPI para ativar a função GPI OUT.**

Você pode ativar ou desativar a função GPI OUT individualmente para cada cena.

Memória de cena > Emitindo um sinal de controle para um dispositivo externo junto com a chamada de cena (GPI OUT)

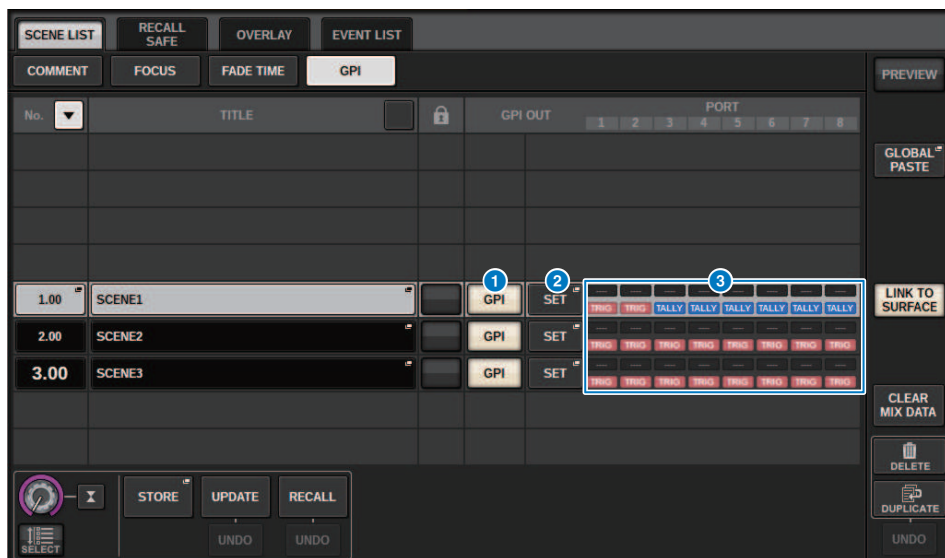
### **OBSERVAÇÃO**

As cenas para as quais o botão GPI está ligado são marcadas por um indicador "GPI" no campo STATUS da janela SCENE LIST (guia COMMENT).

## **7 Recupere a cena para a qual deseja emitir sinais de GPI OUT.**

Quando você chamar a cena, os sinais de controle serão emitidos para um dispositivo externo conectado ao conector GPI OUT.

## Campo GPI



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botão GPI**

Se esse botão estiver ligado e a cena selecionada for chamada, um sinal de controle será emitido.
- 2 Botão pop-up SET**

Pressione esse botão para acessar uma janela pop-up na qual é possível especificar a saída do sinal de controle de cada GPI OUT.
- 3 Seção de exibição GPI PARAMETER**

Nesta seção, indicadores mostram o status das configurações de GPI especificadas para cada cena.

## Reprodução de um arquivo de áudio junto com a chamada de uma cena (PLAYBACK LINK)

Você pode especificar um arquivo de áudio que será reproduzido com base em uma unidade flash USB quando uma cena específica for chamada. Isso pode ser prático caso você queira que um efeito sonoro ou uma música em segundo plano seja reproduzido automaticamente para uma cena específica. Siga as etapas abaixo para vincular uma recuperação de cena à reprodução de um arquivo de áudio.

### OBSERVAÇÃO

- Os arquivos de áudio a serem reproduzidos devem ser salvos na pasta SONGS (músicas), dentro da pasta YPE. Se você salvá-los no diretório raiz ou em outras pastas, não poderá especificá-los para reprodução. Quando um arquivo de áudio é reproduzido, o caminho na tela TITLE LIST (lista de títulos) indica \YPE\SONGS\.
- Não é possível reproduzir arquivos de áudio durante a gravação ou no modo de espera de gravação.
- Um arquivo de áudio especificado será reproduzido somente uma vez, não importando as configurações do modo de reprodução.
- Um arquivo especificado é reconhecido por um nome de arquivo com no máximo 64 caracteres, mais três caracteres de extensão. Se você alterar o nome do arquivo depois de especificá-lo para reprodução, ou se você excluir ou copiar o arquivo repetidamente, em casos raros, o arquivo especificado poderá se tornar irreconhecível.
- Só é possível vincular os arquivos de áudio da superfície de controle cujo CONSOLE ID = 1.

- 1 Conecte uma unidade flash USB que contenha os arquivos de áudio ao conector RECORDING.**
- 2 Pressione o campo SCENE na barra de menus. A janela SCENE LIST será exibida, na qual você poderá executar várias operações relacionadas à cena.**
- 3 Pressione a guia PLAYBACK LINK localizada na parte superior da janela SCENE LIST.**

O campo “Campo PLAYBACK LINK” (p.796) será exibido na metade direita da tela SCENE LIST.
- 4 Pressione o botão pop-up de seleção de músicas para uma cena à qual você deseja vincular o arquivo de áudio.**

A janela pop-up “Janela pop-up PLAYBACK LINK” (p.797) é exibida. Nessa janela pop-up, você pode selecionar um arquivo de áudio que deseja vincular à cena e definir o tempo de deslocamento.
- 5 Pressione a lista SONG TITLE ou use o codificador de tela para selecionar um arquivo que você deseja vincular a uma cena.**
- 6 Se desejar, use o codificador de tela correspondente para definir o deslocamento (a duração até o início da reprodução do arquivo de áudio).**

O tempo de deslocamento pode ser ajustado no intervalo de 0,0 a 99,0 em etapas de 0,1 segundo.
- 7 Pressione o botão OK.**

O título da música selecionada aparecerá no meio da lista de músicas. Se você selecionar o botão CANCEL em vez do botão OK, suas configurações serão descartadas, e a unidade voltará para a janela SCENE LIST.

## **8 Pressione o botão PLAY para ativar o vínculo ao arquivo de áudio.**

Você pode ligar ou desligar a função Playback para arquivos de áudio individualmente para cada cena.

### **OBSERVAÇÃO**

As cenas para as quais o botão PLAY está ligado são marcadas por um indicador “PLAY” no campo STATUS da janela SCENE LIST (guia COMMENT).

## **9 Repita as etapas 4–8 para vincular arquivos de áudio a outras cenas.**

## **10 Recupere uma cena à qual um arquivo de áudio tenha sido vinculado.**

Terminado o tempo de deslocamento, o arquivo de áudio especificado será reproduzido uma vez.

### **OBSERVAÇÃO**

Se outra música estiver sendo reproduzida durante uma chamada de cena, a reprodução da música será interrompida quando a cena for chamada, independentemente da configuração de tempo de deslocamento.

## Campo PLAYBACK LINK

No.	TITLE	LOCK	LINK	SONG TITLE	OFFSET
1.00	SCENE1	<input type="checkbox"/>	PLAY		0.0s
2.00	SCENE2	<input type="checkbox"/>	PLAY		0.0s
3.00	SCENE3	<input type="checkbox"/>	PLAY		0.0s

Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Botão PLAY**

Ativa ou desativa a função Playback Link para cada cena.

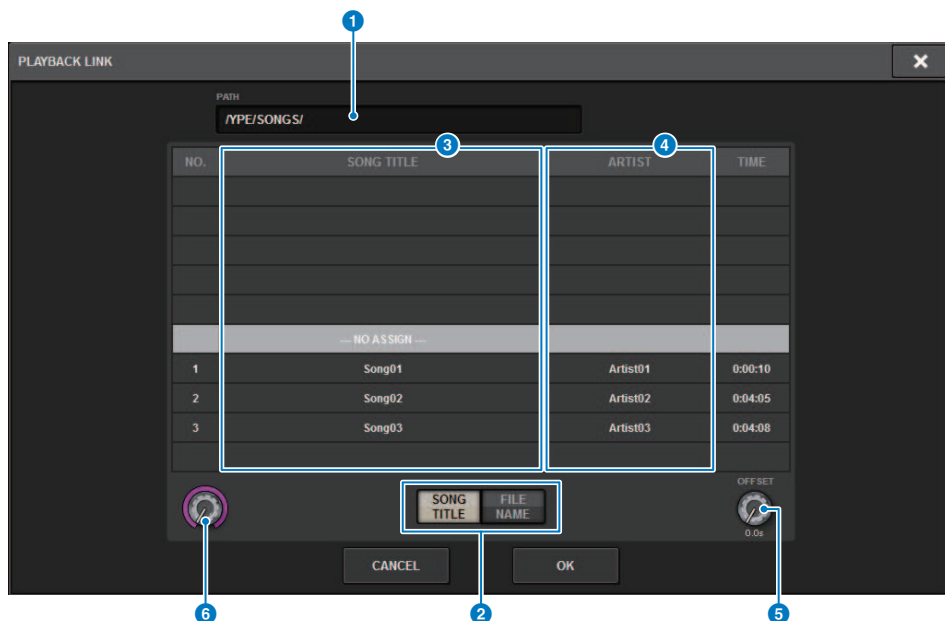
**2 Botão pop-up de seleção de música**

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up PLAYBACK LINK, na qual é possível selecionar uma música e definir o tempo de deslocamento (duração desde a chamada da cena até o início da reprodução). O título da música selecionada aparecerá no botão.

**3 Visor do tempo de deslocamento**

Indica a duração desde a chamada da cena até o início da reprodução do arquivo de áudio especificado. É possível definir o tempo de deslocamento na janela pop-up PLAYBACK LINK.

## Janela pop-up PLAYBACK LINK



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Indicador PATH**

Essa área indica o caminho do diretório atual.

**2 Botões de alternância SONG TITLE/FILE NAME (título da música/nome do arquivo)**

Alternam entre a lista de títulos de músicas e a lista de nomes de arquivos.

**3 Lista SONG TITLE/FILE NAME**

Exibe o título da música e o nome dos arquivos de áudio na pasta \YPE\SONGS\. É possível selecionar um arquivo de áudio pressionando o nome dele na lista.

**4 Lista ARTIST**

Exibe o nome do artista dos arquivos de áudio na pasta \YPE\SONG\. É possível selecionar um arquivo de áudio pressionando o nome dele na lista.

**5 Botão giratório OFFSET**

É possível usar o codificador de tela para definir o intervalo de tempo entre a chamada de cena e o início da reprodução do arquivo de áudio.

**6 Botão giratório de rolagem**

A lista pode ser percorrida usando o codificador de tela.

## Como usar a função de colagem global

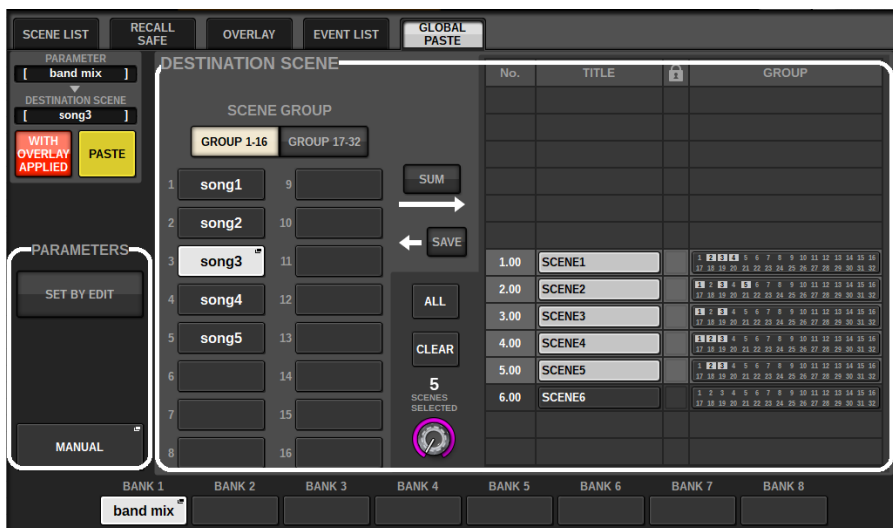
"Global Paste" (Colagem global) é uma função que permite copiar e colar as configurações de um canal ou parâmetro desejado dos dados de mixagem atuais para dados de cena na memória (várias seleções são permitidas). Trata-se de uma maneira prática na qual alterações feitas na cena atual podem ser aplicadas a várias cenas que já tenham sido armazenadas.

### 1 Pressione o campo SCENE na barra de menus.

A tela SCENE LIST será exibida.

### 2 Pressione o botão GLOBAL PASTE no lado direito da tela SCENE LIST.

A tela "GLOBAL PASTE" será exibida.



### 3 Selecione o grupo Scene a ser colado no campo DESTINATION SCENE.

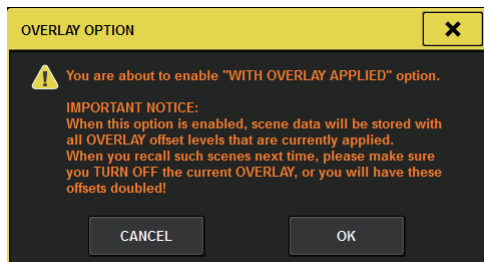
Os grupos de cenas podem ser salvos ao selecionar uma cena.

### 4 Selecione o canal ou o parâmetro desejados para a origem da cópia no campo PARAMETERS.

Pressione o botão MANUAL para acessar a tela GLOBAL PASTE PARAMETERS. Nessa tela, você pode selecionar os canais/parâmetros de origem da cópia. Quando terminar de definir configurações, pressione o botão CLOSE. O sistema retornará à tela GLOBAL PASTE.

## 5 Se necessário, pressione o botão WITH OVERLAY APPLIED.

Uma caixa de diálogo será exibida.



### CUIDADO

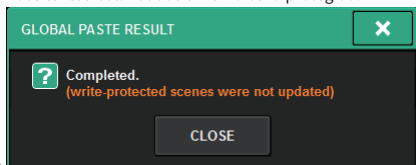
- Enquanto a sobreposição permanecer ativada, se você chamar uma cena que tenha sido armazenada ou colada globalmente com valores de deslocamento adicionados, os valores de deslocamento atuais e os valores de deslocamento originais serão aplicados à cena, o que dobra o valor de deslocamento.

## 6 Pressione o botão PASTE.

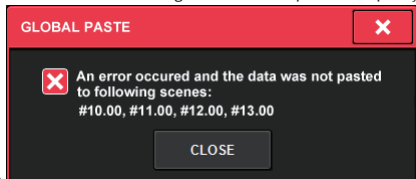
O(s) item(ns) selecionado(s) na cena atual será(ão) colado(s) na(s) cena(s) especificada(s) na memória. Uma barra de andamento será exibida durante a operação de colagem. Além disso, durante a operação de colagem, um botão STOP será exibido, que você pode pressionar para cancelar a operação de colagem. Neste caso, os dados serão colados até você pressionar o botão STOP. A operação não pode ser revertida.

### OBSERVAÇÃO

- Em qualquer um dos seguintes casos, uma caixa de diálogo será exibida, e os dados não serão colados:
  - Você tentou colar dados em uma cena protegida.

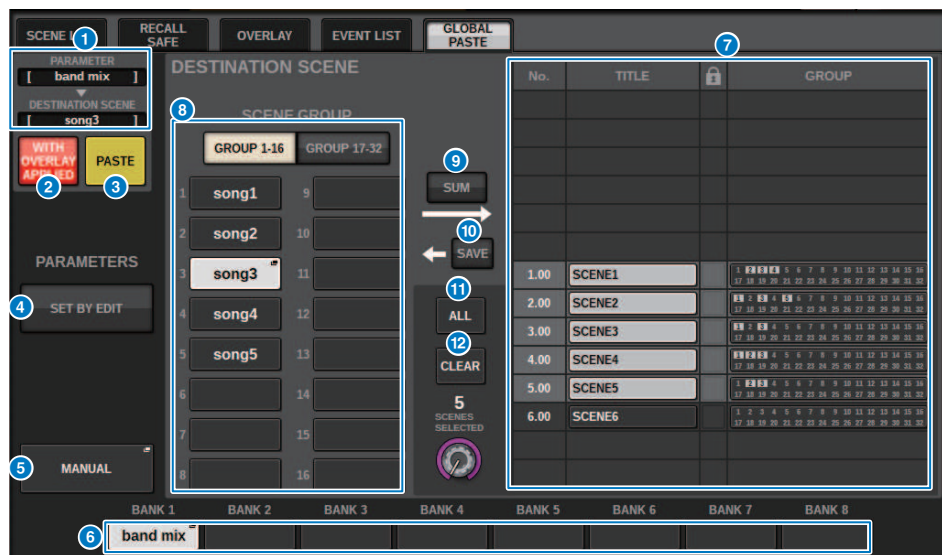


- A cena de destino de colagem foi excluída por outra operação (do PM Editor, etc.) pouco antes de executar a operação de colagem.



- Se colar dados em um dos canais emparelhados fizer com que a configuração de emparelhamento seja cancelada, o outro canal desse par será definido como MONO.

## Tela GLOBAL PASTE



Essa tela contém os itens a seguir.

### Campo STATUS

#### 1 STATUS

Exibe os parâmetros a serem copiados e a cena a ser colada.

#### 2 Botão WITH OVERLAY APPLIED

Se esse botão estiver ligado, os valores de deslocamento da sobreposição aplicada no momento serão adicionados aos dados a serem colados.

#### 3 Botão PASTE

Pressione esse botão para colar o(s) item(ns) selecionado(s) nas cenas na memória.

### Campo PARAMETERS

#### 4 Botão SET BY EDIT

Quando está ativado, você pode selecionar canais e parâmetros operando o painel ou a tela sensível ao toque. O status SET BY EDIT será mostrado em INFORMATION da barra de menus.

- Estado que pode ser colado **SET BY EDIT [PASTE READY]**
- Estado que não pode ser colado porque nenhum parâmetro ou cena foram selecionados

**SET BY EDIT**

Além disso, o botão CLEAR aparecerá, e o parâmetro selecionado poderá ser liberado com o mesmo botão. Também pode ser selecionado com a tecla USER DEFINED ou GPI.

**5 Botão MANUAL**

Pressione para exibir a tela GLOBAL PASTE PARAMETERS. Nessa tela, selecione o canal ou parâmetro para a fonte da cópia.

**6 Botão BANK**

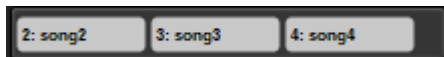
Pressione para recuperar as configurações de colagem global salvas no botão BANK. Pressione novamente o botão BANK selecionado para exibir a tela pop-up NAME EDIT.

## **Campo DESTINATION SCENE**

**7 SCENE LIST**

Selecione a cena a ser colada em (DESTINATION SCENE). A cena selecionada será realçada.

Se você pressionar a lista de grupos de cenas na coluna de grupos, apenas os grupos aos quais cada cena pertence serão exibidos.



**8 Botão SCENE GROUP**

Pressione para expandir as configurações salvas em DESTINATION SCENE na SCENE LIST. Pressione novamente o botão SCENE GROUP selecionado para exibir a tela pop-up NAME EDIT.

**9 Botão SUM**

Quando está ativado, ele entra no modo SUM. No modo SUM, você pode expandir várias configurações de SCENE GROUP.

**10 Botão SAVE**

Quando está ativado, ele entra no modo SAVE. No modo SAVE, você pode salvar o conteúdo da SCENE LIST no SCENE GROUP selecionado.

**11 Botão ALL**

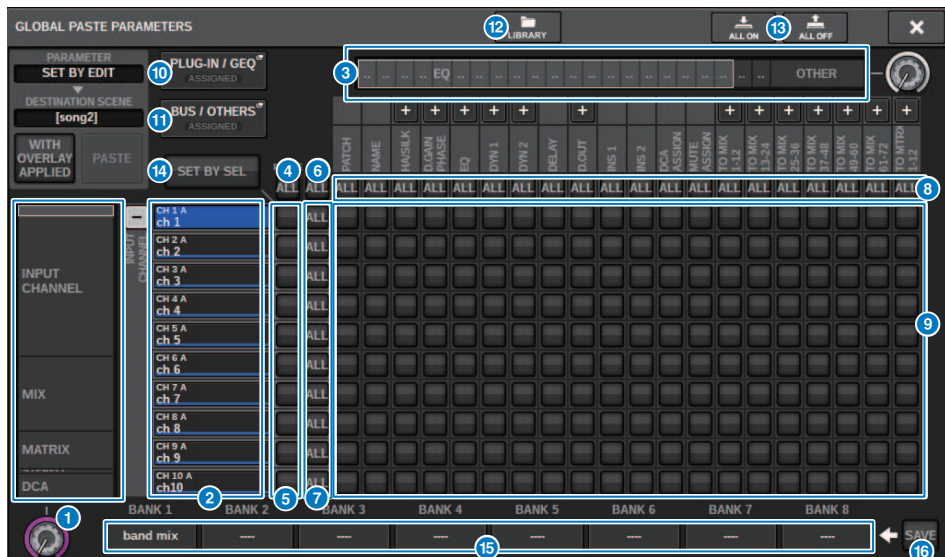
Selecione todas as cenas em SCENE LIST.

**12 Botão CLEAR**

Limpa a seleção realçada na lista de cenas.

## Tela GLOBAL PASTE PARAMETERS

Esta seção explica como selecionar os parâmetros para a colagem global.



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 **Lista de seleção da categoria (canal)**  
Permite selecionar uma categoria de canal.
- 2 **Visor do canal**  
Indica o nome do canal. Você pode pressionar o botão + ou – localizado ao lado do nome do canal para expandir ou recolher a indicação do canal para cada categoria.
- 3 **Lista de seleção da categoria**  
Permite selecionar a categoria de parâmetros a serem exibidos na tela. Você pode pressionar o botão + ou – localizado abaixo para expandir ou recolher a indicação de parâmetro de canal para cada categoria.

### OBSERVAÇÃO

Durante SET BY EDIT, essa tela rola, e a exibição do canal e do parâmetro expande de acordo com os parâmetros gerenciados.

- 4 **Botão ON de colagem global do canal ALL**  
Especifica se a função de colagem global é aplicada a todos os canais.
- 5 **Botões ON de colagem global do canal**  
Liga ou desliga a colagem global para cada canal.
- 6 **Botão ALL ON**  
Liga ou desliga a colagem global para todos os parâmetros em todos os canais.

**7 Botões ON do parâmetro ALL**

Ligue ou desligue a colagem global para todos os parâmetros no(s) canal(is) selecionado(s).

**8 Botões ON do canal ALL**

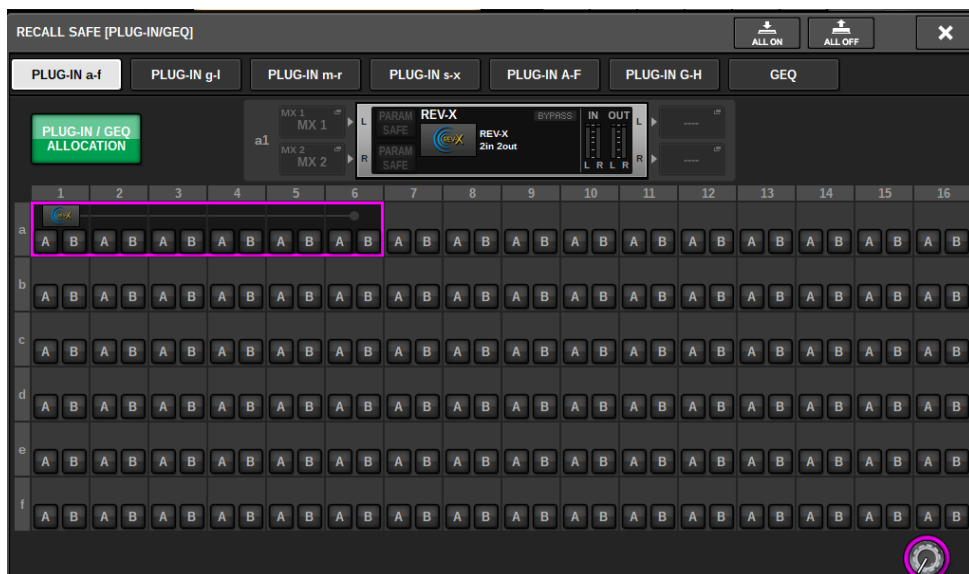
Ligue ou desligue a colagem global para todos os canais relacionados ao parâmetro selecionado.

**9 Botões ON do parâmetro**

Ligue ou desligue a colagem global para cada parâmetro em cada canal.

**10 Botão pop-up PLUG-IN/GEQ**

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up na qual é possível configurar a função Global Paste para cada plug-in ou GEQ.

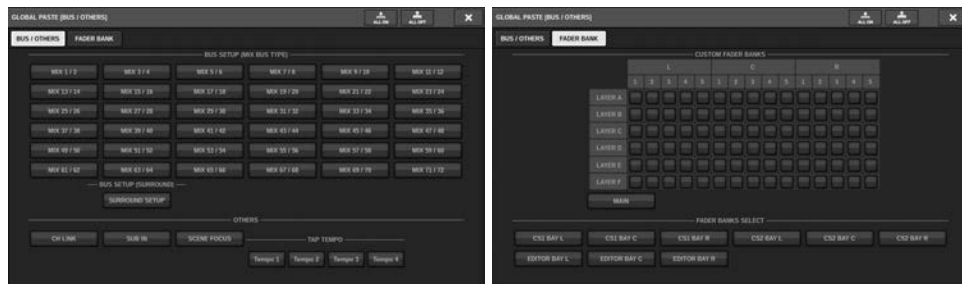


**OBSERVAÇÃO**

Se a função Global Paste estiver ativada, os parâmetros do RACK com diferentes GEQs/PEQs ou plug-ins de efeito não serão colados quando a opção PLUG-IN/GEQ ALLOCATION não estiver selecionada para Global Paste. Para colar com o status de montagem, ative a função Global Paste de PLUG-IN/GEQ ALLOCATION.

**11 Botão pop-up BUS/OTHERS**

Pressione esse botão para acessar uma janela pop-up na qual é possível especificar como a função Global Paste afetará o tipo de barramento MIX e as configurações de surround, do vínculo de canal e da posição da camada do atenuador.



**12 Botão LIBRARY**

Pressione para exibir a tela da biblioteca em que as configurações do parâmetro de colagem global estão armazenadas. É uma biblioteca de configuração de parâmetros e uma biblioteca comum para a função de foco.

**13 Botão ALL ON/Botão ALL OFF**

Ativa/desativa todas as configurações.

**14 Botão SET BY SEL**

Quando está ativado, você pode gerenciar o painel e a tela sensível ao toque para definir canais e parâmetros de colagem global.

**15 Botão BANK**





Pressione para recuperar as configurações de colagem global salvas no botão BANK. Pressione novamente o botão BANK selecionado para exibir a tela pop-up NAME EDIT.

**16 Botão SAVE**

Quando estiver ativado, um quadro amarelo será exibido. Nesse estado, pressione o botão BANK para salvar as configurações de colagem global selecionadas.

**Indicações de botão**

As indicações de botão serão alteradas de acordo com o status do parâmetro.

	ATIVADO
	DESATIVADO
	Parcialmente ATIVADO
	Canal desativado

## Sobre a função Recall Safe

Recall Safe é uma função que evita que os parâmetros do mix atual sejam afetados por uma memória da cena chamada. As configurações de Recall Safe são salvas com base nos dados da cena de maneira independente.

Exemplo: em um festival que consista em inúmeras cenas existentes, se um microfone especial (para um apresentador ou um anúncio de segurança) fosse adicionado após a criação das cenas, as configurações desse microfone não usado seriam chamadas sempre que a cena fosse chamada. Nesse caso, o canal desse microfone sozinho pode receber a configuração Recall Safe ALL, de maneira que ele será excluído da chamada da cena; sozinho, esse canal pode ser operado manualmente, independentemente das chamadas. Dessa mesma maneira, caso o canal de um microfone de ensaio deva ser desligado durante a apresentação propriamente dita, esse canal pode ser ajustado em Recall Safe.

---

### Como Focus e Recall Safe se relacionam

As funções Focus e Recall Safe aplicam a filtragem aos dados chamados. Porém, elas têm uma relação contrária na medida em que a função Focus determina "qual parte dos dados da cena é chamada" e a função Recall Safe determina "quais parâmetros dos dados do mix atual não são afetados pela chamada".

As configurações de Focus são salvas nos dados de cada cena e só são usadas quando essa cena específica é chamada. As configurações de Recall Safe são comuns a todas as cenas.

Recall Safe e Focus podem ser usadas juntas; canais/parâmetros que uma das duas funções exclui da chamada (segura/fora do foco) não serão chamados. Em outras palavras, apenas canais/parâmetros que estejam em Focus e não estejam em Recall Safe serão chamados.

Quando os dados da cena são chamados, não costuma acontecer de você desejar chamar todos os dados a todo instante; na maioria dos casos, você quer chamar seletivamente somente os dados necessários dos dados da cena.

Usando uma dessas funções ou ambas de maneira adequada à situação específica, você pode atender de maneira flexível a uma grande variedade de requisitos de mixagem.

---

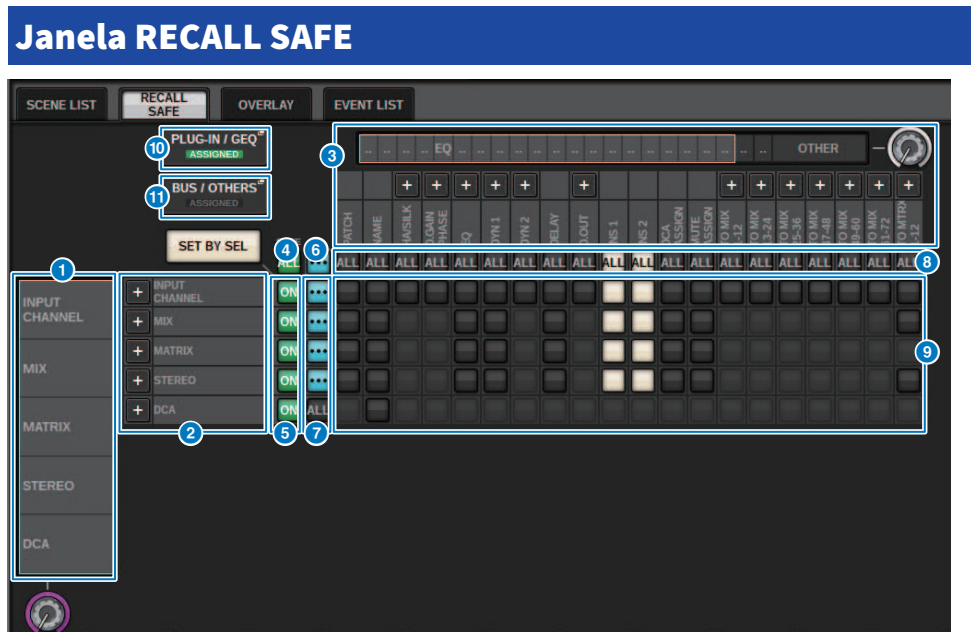
## Usando a função Recall Safe

“Recall Safe” é uma função que exclui somente parâmetros/canais específicos (DCAs) de operações de chamada. Diferentemente da função “Usando a função Focus” (p.783) que permite definir configurações para cenas individuais, as configurações Recall Safe são aplicadas globalmente a todas as cenas.

- 1 Pressione o campo SCENE na barra de menus para acessar a tela SCENE LIST.**
- 2 Pressione a guia RECALL SAFE.**  
A tela RECALL SAFE é exibida.
- 3 Para selecionar um canal de destino a ser definido, pressione o botão + no visor de canal ② para expandir o visor do canal e, em seguida, percorra a lista de seleção de categoria (canal) ①.**
- 4 Se quiser aplicar a função Recall Safe apenas a parâmetros específicos, use os botões de parâmetro ⑨ para selecionar esses parâmetros (são permitidas várias seleções). Se quiser aplicar a função Recall Safe a todos os parâmetros, ligue o botão ALL ON. ⑥.**
- 5 Ative o botão channel Recall Safe ON ⑤ para os canais para os quais você deseja aplicar a função Recall Safe. Se quiser aplicar a função Recall Safe a todos os canais, ligue o botão ALL channel Recall Safe ON. ④.**

### OBSERVAÇÃO

Você pode usar a função Recall Safe em conjunto com a função Focus. Os canais ou parâmetros excluídos das operações de chamada pelo recurso Focus ou Recall Safe não serão chamados.



Essa janela contém os seguintes itens.

- 1 **Lista de seleção da categoria (canal)**  
permite selecionar uma categoria de canal.
- 2 **Visor do canal**  
Exibe o nome do canal. Você pode pressionar o botão + ou - localizado ao lado do nome do canal para expandir ou recolher o visor do canal para cada categoria.
- 3 **Lista de seleção da categoria**  
Permite selecionar a categoria de parâmetros a serem exibidos na tela. Você pode pressionar o botão + ou - localizado abaixo da lista para expandir ou recolher a indicação de parâmetro de canal para cada categoria.
- 4 **Botão ALL channel Recall Safe ON (Chamada segura de todos os canais ativada)**  
Especifica se a função Recall Safe (chamada segura) é aplicada a todos os canais.
- 5 **Botões Channel Recall Safe ON (Chamada segura de canal ativada)**  
Ativa ou desativa a chamada segura para cada canal.
- 6 **Botão ALL ON**  
Ativa a chamada segura para todos os parâmetros em todos os canais.
- 7 **Botões ON do parâmetro ALL**  
Ativam a chamada segura para todos os parâmetros que pertencem aos canais correspondentes.
- 8 **Botões ON do canal ALL**  
Ativam ou desativam a chamada segura para todos os canais relacionados ao parâmetro selecionado.

**9 Botões ON do parâmetro**

Ativa ou desativa a chamada segura para os parâmetros em cada canal.

**10 Botão pop-up PLUG-IN/GEQ**

Pressione esse botão para abrir a janela pop-up na qual é possível configurar a chamada segura para cada plug-in ou GEQ.

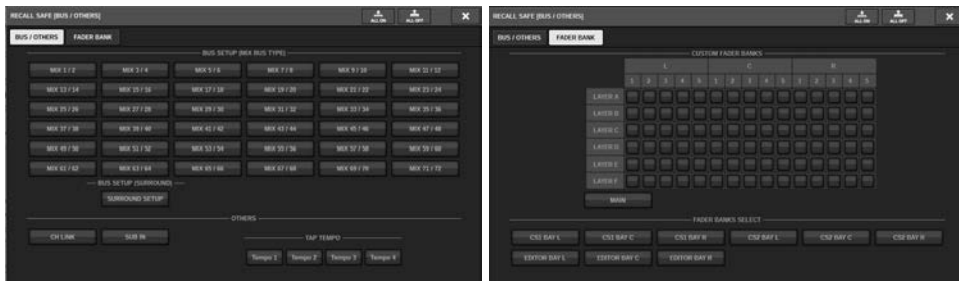
**AVISO**

- Mesmo se a chamada segura estiver definida como ativada, apenas os parâmetros individuais serão o destino. O status de montagem e os patches de inserção não estão sujeitos à chamada segura.



**11 Botão pop-up BUS/OTHERS**

Pressione esse botão para acessar uma janela pop-up na qual é possível especificar como a função de colagem global afetará o tipo de barramento MIX, as configurações de surround, o tempo da batida, o banco de atenuadores personalizados e a posição da camada do atenuador.







**12 Botão SET BY SEL**

Se esse botão estiver ativado, você poderá adicionar um canal usando a tecla [SEL] correspondente.

**Visor de botões**

O visor de botões muda conforme o status do parâmetro.

	ON (ativado)
	DESATIVADO
	Parcialmente ATIVADO
	Canal desativado

## Criar uma lista de eventos

A função da lista de eventos permite organizar as cenas e os itens da biblioteca na ordem em que você usará para que possam ser recuperados automaticamente, de acordo com o código de tempo ou o intervalo especificado, ou manualmente.

### OBSERVAÇÃO

A lista de eventos pode ser controlada apenas pela superfície de controle cujo CONSOLE ID = 1.

#### ■ Criar uma lista de eventos

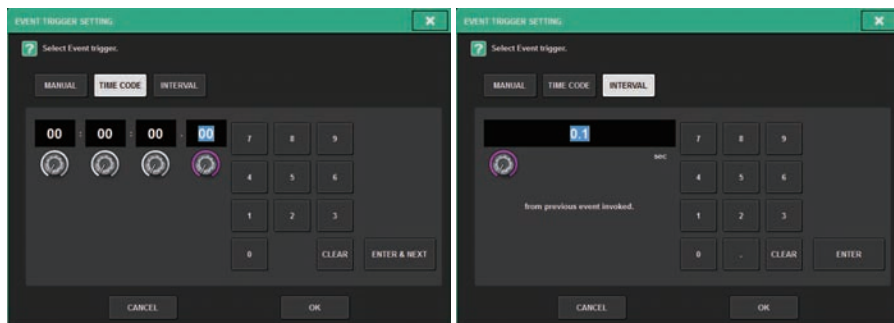
#### 1 Pressione o campo SCENE na barra de menus.

#### 2 Pressione a guia EVENT LIST.

A exibição alterna para a tela EVENT LIST.

#### 3 Pressione um botão no campo INSERT (MANUAL, INTERVAL, TIMECODE) para adicionar um evento.

Quando você pressionar o item TRIGGER do evento selecionado, a janela pop-up EVENT TRIGGER SETTING será exibida, permitindo que você edite as configurações do acionador.



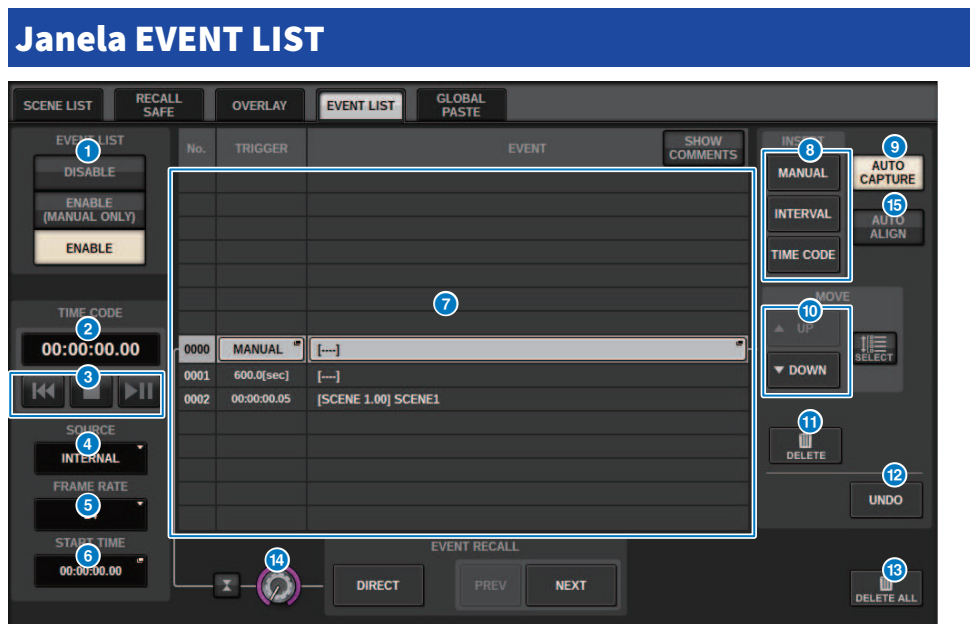
Edite as configurações conforme necessário.

#### 4 Pressione o item EVENT do evento selecionado.

A janela pop-up “Janela pop-up EVENT LIST EDIT” (p.815) é exibida.

#### 5 Selecione na lista para adicionar o conteúdo do evento necessário.

Repita essas etapas para adicionar os eventos necessários e criar uma lista de eventos.



Essa janela contém os seguintes itens.

**1 Botão EVENT LIST**

Ativa/desativa uma lista de eventos. Se uma lista de eventos for ativada, o campo SCENE na barra de menus exibirá o número e o título do próximo evento a ser chamado.

- **Botão DISABLE**  
Desativa a lista de eventos.
- **Botão ENABLE (MANUAL ONLY)**  
Chama todos os eventos registrados na lista de eventos por operação manual.
- **Botão ENABLE (ativar)**  
Ativa a lista de eventos.

**2 Time code (Código de tempo)**

Exibe o código de tempo atual. Se SOURCE for definida como INTERNAL, você poderá pressionar esse botão para abrir a janela pop-up EVENT TRIGGER SETTING, na qual é possível editar o código de tempo atual. Se o código de tempo estiver ativado, ele será mostrado no campo SCENE da barra de menus.

**3 Controladores de código de tempo**

- **Botão Rewind.....**Retrocede o código de tempo para o tempo inicial.
- **Botão Stop.....**Interrompe o código de tempo.
- **Botão Play/pause.....**Inicia (retoma) ou pausa o código de tempo.

#### 4 Fonte de código de tempo

Selecione a fonte do código de tempo que será usado.

- **OFF**.....O código de tempo não é recebido.
- **INTERNAL**.....O código de tempo gerado internamente pela superfície de controle é usado.
- **TIMECODE IN**.....O código de tempo que é gerado pelo conector TC IN do mecanismo DSP é usado.
- **MTC CONSOLE**.....O código de tempo MIDI que é gerado pelo conector MIDI da superfície de controle é usado.
- **MTC ENGINE**.....O código de tempo MIDI que é gerado pelo conector MIDI do mecanismo DSP é usado.

#### 5 Taxa de quadros

Selecione um dos seguintes dados como a taxa de quadros do código de tempo usado.

- **30**.....30 quadros/segundo (sem redução)
- **30D**.....30 quadros/segundo (quadro de redução)
- **29.97**.....29,97 quadros/segundo (sem redução)
- **29.97D**.....29,97 quadros/segundo (quadro de redução)
- **25**.....25 quadros/segundo
- **24**.....24 quadros/segundo

#### 6 Tempo de deslocamento/Tempo de início

Se **INTERNAL** (interno) for selecionado como o código de tempo, isso especificará o tempo de início do código de tempo interno. Se alguma outra fonte de código de tempo for selecionada, isso especificará o valor de deslocamento. O valor de deslocamento é o intervalo no qual o código de tempo recebido de uma fonte externa é ajustado para frente ou para trás ao chamar uma cena.

#### 7 List (lista)

Essa área exibe os eventos adicionados à lista de eventos. A lista mostra os itens a seguir.

- **No** (N.º) .....Essa coluna exibe os números de eventos.
- **TRIGGER**.....Essa coluna exibe o tipo de trigger que executa um evento.
- **EVENT**.....Essa coluna exibe uma descrição do evento a ser executado.

É possível usar o botão **SHOW COMMENTS** para especificar se deseja mostrar comentários para uma cena.

#### 8 Campo INSERT

Adiciona um novo evento à lista de eventos.

- Botão **MANUAL**.....O evento é chamado usando o botão **DIRECT** (direto) ou uma tecla **USER DEFINED** (definida pelo usuário) atribuída.
- Botão **INTERVAL**.....O evento é chamado quando a duração especificada termina depois que o evento anterior foi chamado.
- Botão **TIMECODE**.....O evento é chamado quando o código de tempo atinge o tempo especificado.

#### 9 Botão AUTO CAPTURE

Permite que um evento seja registrado em tempo real com base no código de tempo. Quando você ativa esse botão, o código de tempo é iniciado e, quando uma cena ou um item da biblioteca é chamado usando a seção **SCENE MEMORY** (memória de cena), o número da cena e o local de código de tempo correspondentes são capturados e adicionados como um novo evento.

#### 10 Campo MOVE

- **Botão UP**  
Move o evento selecionado no momento para cima, passo a passo, na lista de eventos.
- **Botão DOWN**  
Move o evento selecionado no momento para baixo, passo a passo, na lista de eventos.

11 **Botão DELETE**

Exclui o evento selecionado no momento.

12 **Botão UNDO**

Cancela a edição imediatamente anterior da lista de eventos.

13 **Botão DELETE ALL**

Exclui todos os eventos da lista.

14 **Botão giratório EVENT SELECT**

Use o codificador da tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para selecionar um evento.

## Alinhamento automático de eventos

Ativar o botão AUTO ALIGN (alinhamento automático) classifica automaticamente os eventos registrados com o botão TIME CODE (eventos de código de tempo).

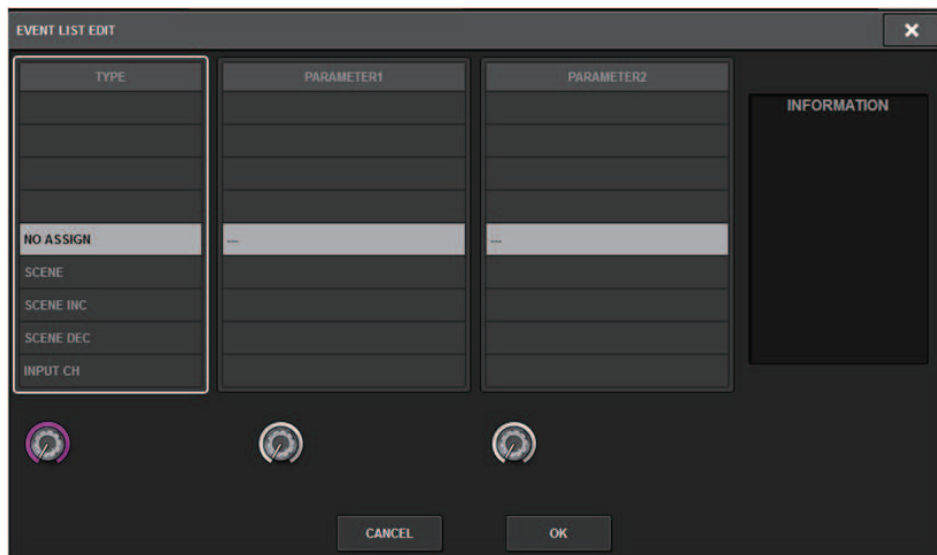
Quando desativado, o evento TIME CODE pode ser trocado livremente. Os eventos TIME CODE podem ser classificados por apresentação, o que aumenta significativamente a flexibilidade operacional.

■ Diferença de comportamento quando a função AUTO ALIGN (alinhamento automático) é ativada/desativada

	<b>AUTO ALIGN = ON c</b>	<b>AUTO ALIGN = OFF (alinhamento automático = desativado)</b>
Botão UP/DOWN	Você pode alternar eventos que não sejam o evento TIME CODE (código de tempo). ※ Eventos MANUAL e de INTERVAL (intervalo) podem ser substituídos por eventos de TIME CODE.	Todos os eventos podem ser substituídos.
Como criar um novo evento TIME CODE	De acordo com o código de tempo, o evento é inserido um pouco antes do próximo evento TIMECODE. *1	O evento será inserido na posição selecionada na lista com o código de tempo especificado. *1
Alterar evento TIME CODE MANUAL/INTERVAL → TIME CODE TIME CODE → TIME CODE (alteração de tempo)	O evento se move de acordo com o tempo definido. *1	A posição do evento não muda.*1
Alterar o código de tempo atual	Se houver um evento TIME CODE no tempo alterado, esse evento será executado e você será levado a ele. Se o evento não existir no tempo alterado, ele se moverá para o último evento TIME CODE antes desse tempo (não é executado).	Se houver um evento TIME CODE no tempo alterado, esse evento será executado e você será levado a ele.
Reprodução por código de tempo	Quando o código de tempo em reprodução atinge o tempo definido no evento TIME CODE, esse evento é executado.	

\*1 Se houver um evento com o mesmo tempo, o evento anterior será substituído.

## Janela pop-up EVENT LIST EDIT



Essa janela contém os seguintes itens.

TYPE	PARAMETER1	PARAMETER2	INFORMATION
<b>NO ASSIGN</b>	-	-	-
<b>SCENE</b>	Título e número da cena	-	Comentário
<b>SCENE INC</b>	-	-	-
<b>SCENE DEC</b>	-	-	-
<b>INPUT CH</b>	Título e número da biblioteca	Entrada	MONO/STEREO
<b>OUTPUT CH</b>	Título e número da biblioteca	Mix, Matrix, Stereo	MONO/STEREO, MIX/MATRIX/STEREO
<b>INPUT EQ</b>	Título e número da biblioteca	Entrada	Tipo de EQ
<b>OUTPUT EQ</b>	Título e número da biblioteca	Mix, Matrix, Stereo, Monitor, Cue, GEQ	EQ Type, OUT CH/MON CUE
<b>DYNAMICS</b>	Título e número da biblioteca	Input, Mix, Matrix, Stereo	Tipo de dinâmica
<b>GEQ</b>	Título e número da biblioteca	GEQ	31GEQ/FLEX15
<b>USER SETUP</b>	Título e número da biblioteca	-	-
<b>&lt;Plug-In&gt; *</b>	Título e número da biblioteca	Rack de plug-in que está instalado	-

\*Cada plug-in

## Usar MANUAL para chamar cenas de uma lista de eventos

No caso de MANUAL, você usará os botões EVENT RECALL para chamar eventos. No caso de INTERNAL ou TIME CODE, selecione uma fonte de código de tempo para chamar eventos.

- 1 Pressione o campo SCENE na barra de menus.**
- 2 Pressione a guia EVENT LIST.**  
A exibição alterna para a tela “Tela EVENT LIST” (p.817).
- 3 Gire o codificador de tela para selecionar o evento que você deseja chamar.**
- 4 Pressione o botão EVENT RECALL.**

- Enquanto a sobreposição permanecer ativada, se você chamar uma cena que tenha sido armazenada ou colada globalmente com valores de deslocamento adicionados, os valores de deslocamento atuais e os valores de deslocamento originais serão aplicados à cena, o que dobra o valor de deslocamento. Neste caso, um som de volume extremamente alto pode ser reproduzido. Confirme o status de uma cena a ser chamada e o status ligado/desligado da sobreposição, antes de chamar a cena.

## Tela EVENT LIST



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão de acompanhamento automático

Se você pressionar esse botão, o evento selecionado (mostrado em cinza escuro na lista) seguirá o evento executado no momento (mostrado em cinza claro na lista).

### 2 Botões EVENT RECALL

- **Botão NEXT**

Chama diretamente o evento imediatamente posterior ao evento executado mais recentemente.

- **Botão PREV**

Chama diretamente o evento que precede imediatamente o evento executado mais recentemente.

- **Botão DIRECT**

Recupera imediatamente o evento selecionado no momento.

### OBSERVAÇÃO

Você pode usar a função Direct Recall para chamar diretamente um evento atribuído a uma tecla USER DEFINED ou para percorrer os eventos.

## Sobre a função Isolate

Esta função protege o módulo de um canal inteiro de qualquer tipo de chamada da memória; não apenas a memória da cena, mas também bibliotecas como EQ ou Dynamics. A função Isolate protege os parâmetros do canal isolado das chamadas da cena e da biblioteca.

### **OBSERVAÇÃO**

- Se você carregar o arquivo de configurações, os parâmetros do canal isolado não serão protegidos pela função Isolate.
- Os parâmetros do canal isolado não serão protegidos do GEQ ou da chamada de biblioteca de plug-in.

Exemplo: Suponha que, durante o desempenho atual, você precise desconectar um determinado canal de entrada da mixagem. Nesse caso, você poderia desconectar esse canal ligando todas as configurações de Recall Safe, mas esse canal está sendo usado com Recall Safe parcial com uma finalidade diferente. Nesse caso, a operação desejada não será obtida a menos que você altere manualmente as configurações do filtro de Recall Safe. Porém, usando a função Isolate, você pode desconectar instantaneamente esse canal, independentemente de Recall Safe. As operações DCA também serão ignoradas.

O parâmetro Isolate ligado/desligado é fornecido em cada canal.

## Usar o modo Preview

O modo Preview permite verificar e editar as configurações de cenas armazenadas na memória sem afetar o processamento de sinais da cena atual. Quando uma cena é chamada nesse modo, as configurações da cena recém-chamada aparecem no painel da unidade do RIVAGE Série PM, mas o processamento de sinais da cena atual permanece no mesmo estado anterior à chamada. Mesmo que você edite as configurações e as armazene ou substitua, o processamento de sinais da cena atual permanecerá no mesmo estado anterior à chamada. Isso é conveniente quando você deseja verificar o conteúdo da cena que você pretende chamar em seguida ou quando deseja editar parcialmente as configurações e, depois, armazená-las.

## Uso do modo Preview (Usar as teclas na seção SCENE MEMORY)

### 1 Pressione a tecla [PREVIEW].

Quando você entrar no modo Preview, o visor SCENE MEMORY da seção SCENE MEMORY indicará [PREVIEW], e a tecla [PREVIEW] ficará acesa. O campo SCENE na barra de menus piscará em vermelho, e o botão PREVIEW na tela SCENE LIST ficará aceso em vermelho.



### 2 Use as teclas SCENE MEMORY [INC]/[DEC] para selecionar o número da cena que você deseja chamar.

### 3 Pressione a tecla SCENE MEMORY [RECALL].

### 4 Conforme necessário, use os controladores do painel para editar as configurações.

### 5 Para armazenar as configurações feitas na etapa 4, pressione a tecla SCENE MEMORY [STORE]. Para substituir e atualizar o conteúdo editado na cena chamada ou armazenada, pressione a tecla SCENE MEMORY [UPDATE].

### 6 Quando terminar de verificar ou editar as configurações da cena, pressione a tecla [PREVIEW].

#### OBSERVAÇÃO

- O modo PREVIEW se aplica a todos os parâmetros que estão incluídos na memória de cena.
- As configurações que não estão incluídas em uma memória de cena (como as configurações de PATCH porta a porta) são refletidas pela cena atual, mesmo durante o modo Preview.
- Mesmo no modo PREVIEW, é possível operar as funções Recall Safe, Focus e Isolate.

## Uso do modo Preview (Usar a tela SCENE LIST)

- 1** Pressione o campo SCENE na barra de menus.
- 2** Pressione a guia SCENE LIST para acessar a tela SCENE LIST.
- 3** Pressione o botão PREVIEW da tela SCENE LIST para entrar no modo Preview.
- 4** Use o codificador da tela para operar o botão giratório SCENE SELECT da tela SCENE LIST e selecione o número da cena que você deseja chamar.
- 5** Pressione o botão RECALL na tela SCENE LIST.
- 6** Conforme necessário, use os controladores do painel para editar as configurações.
- 7** Para armazenar as configurações feitas na etapa 6, pressione o botão STORE da tela SCENE LIST. Para substituir e atualizar o conteúdo editado na cena chamada ou armazenada, pressione o botão UPDATE na tela SCENE LIST.
- 8** Quando terminar de verificar ou editar as configurações da cena, pressione o botão PREVIEW na tela SCENE LIST.

The screenshot displays the SCENE LIST interface. At the top, there are menu tabs: SCENE LIST, RECALL SAFE, OVERLAY, and EVENT LIST. Below these are sub-tabs: COMMENT, FOCUS, FADE TIME, and GPI. A 'PREVIEW' button is circled in the top right corner. The main area is a table with the following data:

No.	TITLE	COMMENT	STATUS	TIME STAMP
1.00	SCENE1	comment	FOCUS GPI FADE	05 / 12 / 2020 17 : 42 : 50
2.00	SCENE2		FOCUS FADE	05 / 13 / 2020 08 : 56 : 49
3.00	SCENE3		FOCUS GPI	05 / 13 / 2020 08 : 56 : 59

On the right side of the interface, there are several buttons: GLOBAL PASTE, LINK TO SURFACE, CLEAR MIX DATA, DELETE, and DUPLICATE. At the bottom, there is a SCENE SELECT knob and buttons for STORE, UPDATE, RECALL, UNDO, and another UNDO button.

## Sobre as funções no modo de visualização

A cena atual mudará em resposta às operações no software ou nos dispositivos externos a seguir.

- RIVAGE PM Editor
- StageMix
- MIDI Rx
- GPI IN

Da mesma forma, a comunicação será enviada ao software ou aos dispositivos externos a seguir quando você alterar a cena atual.

- RIVAGE PM Editor
- StageMix
- MIDI Tx
- GPI OUT

Os medidores exibem o estado do processamento de sinais para a cena atual.

As funções a seguir não funcionam no modo de visualização.

- Sincronização das configurações (exceto quando a sincronização ocorre automaticamente)
- Funções de carregar/salvar arquivo
- Alterações de indicador
- Teclas USER DEFINED (definidas pelo usuário)
- Botões giratórios USER DEFINED (definidos pelo usuário)
- Teclas USER DEFINED (definidas pelo usuário) e botões giratórios USER DEFINED (definidos pelo usuário) em CONTROLS (controles)
- Alteração e exibição de monitor, indicador, oscilador, retorno, PHONES (fones) ou RTA
- Alteração e exibição do gravador USB
- Alterações em DANTE SETUP (configuração do DANTE) ou DANTE PATCH (patch do DANTE)
- Função de atenuação
- Plug-in MIDI CLOCK (relógio de MIDI) ou função de tempo de batida
- Manutenção
- Alterações de indicador para uma inserção ou plug-in
- Alterações de indicador ou entrada de inserção para os plug-ins DynamicEQ, DynamicEQ4 ou MBC4
- Importação/exportação de CSV
- Tecla [HOME] (início)
- Operação BOOKMARK (marcador) (via GPI)
- Ativa/desativa VSC
- Função de sobreposição (a janela OVERLAY SETTING e as operações da tecla [OVERLAY])
- Operação das MACRO KEYS (teclas macro)
- EXECUTE ACTION (executar ação)/EXECUTE REVERSE ACTION (executar ação inversa) na janela MACRO LIST (lista de macros)
- EXECUTE (executar) na janela MACRO EDIT (edição de macro)

Além disso, não é possível entrar no modo de visualização durante as operações a seguir.

- Ao colar uma cena ou equalizador
- Ao realizar uma colagem global

## Memória de cena > Sobre as funções no modo de visualização

- Ao sincronizar dados de configurações
- Ao salvar/carregar um arquivo
- Ao realizar a importação/exportação do CSV
- Ao atualizar o firmware
- Ao inicializar parâmetros de canal

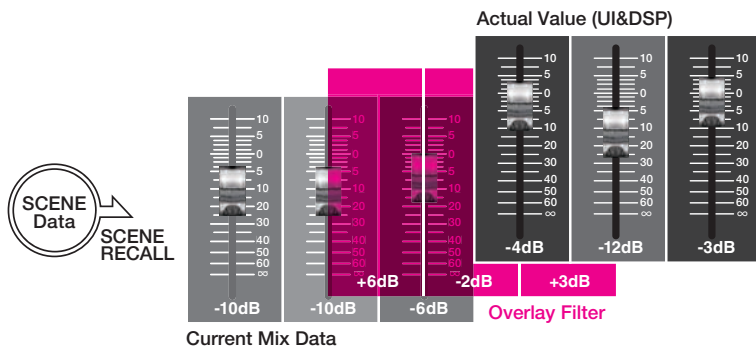
### Outras restrições

- Não é possível desfazer uma operação de chamada executada durante o modo de visualização (porém, isso não se aplica a uma chamada que foi realizada de fora).

# OVERLAY

## Sobre a função Overlay

Sobreposição é uma função que permite adicionar ou "sobrepôr" um valor de deslocamento temporário (+/-) para níveis do atenuador ou níveis de emissão Mix/Matrix em uma mixagem atual. O valor "sobreposto" é algo parecido com um filtro transparente aplicado aos valores de nível. Ele permite ajustar temporariamente os níveis relativos sem modificar os dados de cena existentes.

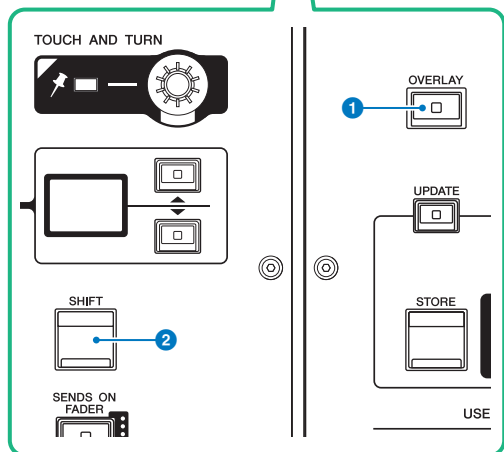
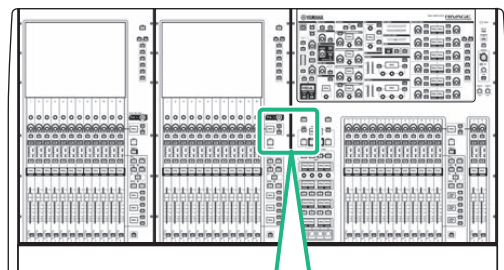


Por exemplo, suponhamos que um músico regular de um show tenha sido substituído por um novo músico pouco antes de uma tomada e que o nível de áudio no canal para o novo músico seja mais baixo do que o músico original em 6 dB. Uma maneira de corrigir essa situação é aumentar o ganho do amplificador com cabeça em 6 dB. No entanto, você deve evitar essa ação. Se você deixar o ganho elevado depois da tomada, haverá um risco de sobrecarregar o amplificador com cabeça quando o músico original retornar ao show. Outra maneira é simplesmente aumentar o nível do atenuador do canal. Mas, se a cena for chamada depois, o atenuador retornará ao nível original. Você pode acabar pensando em ativar a chamada de segurança para esse canal específico a fim de evitar a mudança de nível causada por uma chamada de cena. No entanto, se usar a chamada de segurança, você não poderá utilizar as configurações de nível do atenuador detalhadas que foram cuidadosamente programadas para cada cena.

Trata-se do ponto em que a função de sobreposição passa a ser muito útil. Defina um valor de deslocamento de +6 dB para o canal em questão. Dessa maneira, +6 dB serão adicionados temporariamente à mixagem atual existente e aplicados ao processo DSP. Este filtro de sobreposição (um conjunto de valores de deslocamento) é inserido entre a mixagem atual e o processo DSP. Por isso, enquanto a sobreposição estiver ativada, um valor relativo de +6 dB (neste exemplo) será sempre adicionado – mesmo depois da mixagem atual ser alterada (por exemplo, pela chamada de cena etc.).

Para solucionar esses tipos de problemas de nível, o sistema RIVAGE série PM agora conta com a função Overlay, além da função Global Paste convencional. A função de colagem global permite colar e gravar um novo valor nos dados da cena, o que é útil como uma função de edição "permanente" durante a programação. No entanto, essa função não será indicada quando você quiser resolver um problema temporariamente, mas ainda quiser retornar ao valor original mais tarde. Por outro lado, a função de sobreposição não afeta diretamente os dados da cena. Depois que você desativar a função, o valor será revertido para a configuração original. Por isso, essa função é útil na resolução de problemas temporários, em tempo real.

## Seção do canal selecionado ( OVERLAY)



Essa tela contém os itens a seguir.

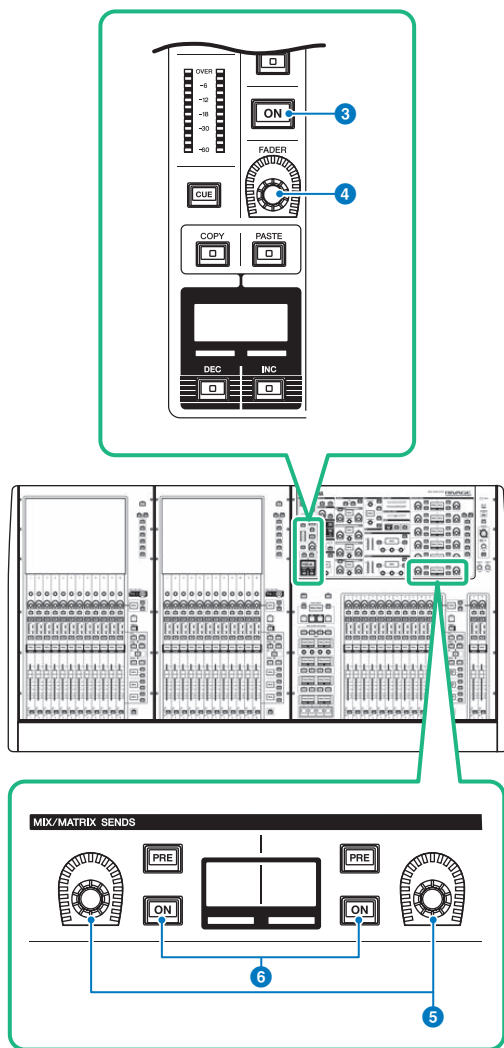
### 1 Tecla [OVERLAY]

Pressione esse botão para exibir a tela OVERLAY SETTING. Mantendo pressionada a tecla [SHIFT], pressione a tecla [OVERLAY] para ativar ou desativar a sobreposição. Enquanto a sobreposição estiver ativada, mantenha pressionada a tecla [OVERLAY] para entrar no modo Edit da sobreposição.

### 2 Tecla [SHIFT]

Combine com outra tecla para realizar determinadas funções.

## OVERLAY > Seção do canal selecionado ( OVERLAY)



### 3 Tecla [ON]

Liga ou desliga o canal.

### 4 Botão giratório [FADER]

Ajusta o nível do atenuador do canal.

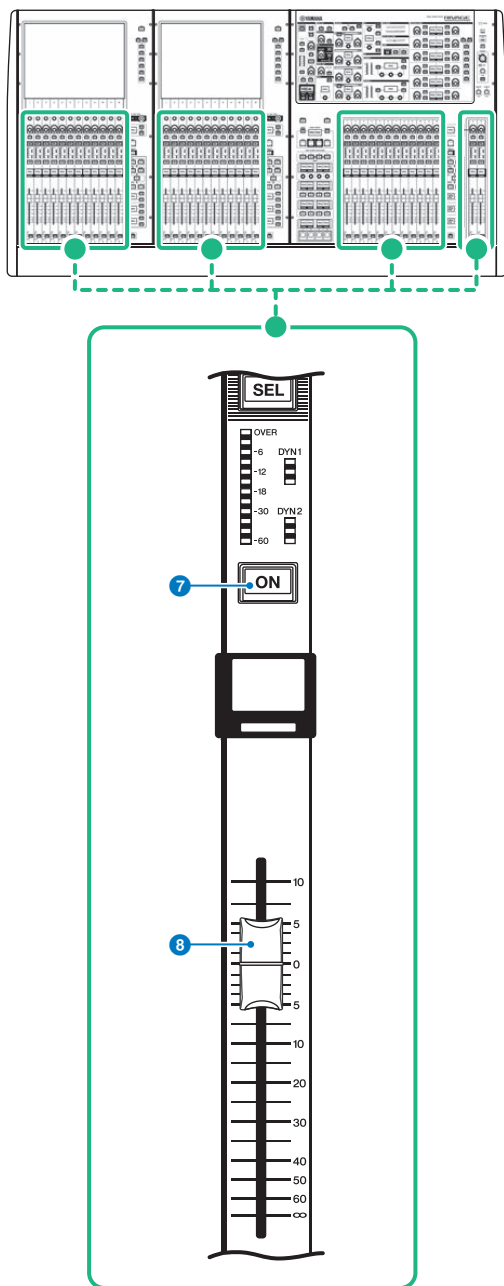
### 5 Botões giratórios MIX/MATRIX SENDS

Ajusta os níveis de emissão para os barramentos correspondentes.

### 6 Teclas MIX/MATRIX SENDS [ON]

Liga ou desliga o sinal de emissão para o barramento correspondente.

## OVERLAY > Seção do canal selecionado ( OVERLAY)



### 7 Tecla [ON]

Liga ou desliga o canal.

OVERLAY > Seção do canal selecionado ( OVERLAY)

**8 Atenuador**

Esse é um atenuador motorizado de 100 mm sensível ao toque.

## Como controlar a função Overlay usando as teclas e os botões giratórios no painel superior

### 1 Mantendo pressionada a tecla [SHIFT], pressione a tecla [OVERLAY] para ligar a sobreposição.

O LED da tecla [OVERLAY] acenderá.

### 2 Mantenha pressionada a tecla [OVERLAY] para entrar no modo Edit da sobreposição.

Os indicadores de canais editáveis e barramentos piscarão.

#### OBSERVAÇÃO

Você não poderá editar as configurações de Overlay se o modo Isolate estiver ativado; se o tipo de barramento do destino de emissão for definido como "FIXED" (somente para o nível de emissão); ou se o botão EXCLUDE tiver sido pressionado.

### 3 Modifique os valores de deslocamento usando os atenuadores ou os botões giratórios.

A lista a seguir mostra os controladores e os parâmetros correspondentes.

#### • Nível do atenuador

Atenuador na seção de cada canal

Botão giratório [FADER] na seção de canal selecionado

#### • Nível de emissão Mix/Matrix

Botão giratório MIX/MATRIX SENDS na seção de canal selecionado

#### OBSERVAÇÃO

- Você pode alterar os níveis dentro do intervalo de -20 dB até +10 dB usando os atenuadores ou os botões giratórios.
- Você não poderá alterar o valor se o nível do atenuador estiver definido como -∞.

O valor da configuração será exibido no visor do nome do canal ou no visor MIX/MATRIX SENDS. As teclas [ON] do canal ou do barramento acenderão nos canais ou nos barramentos para os quais os valores de deslocamento estão programados. Se você desligar essas teclas [ON], os valores serão redefinidos como 0 dB.

### 4 Mantenha pressionada a tecla [OVERLAY] para sair do modo Edit da sobreposição.

### 5 Depois que você terminar, mantenha pressionada a tecla [SHIFT] e, em seguida, pressione a tecla [OVERLAY] para desligar a sobreposição.

#### OBSERVAÇÃO

- Os níveis de atenuador e de emissão (nos quais os valores de deslocamento tiverem sido adicionados) serão modificados automaticamente de maneira que os níveis permaneçam dentro do intervalo (de -138,0 dB a +10 dB)
- Por exemplo, pressupondo-se que o nível do atenuador seja -138 dB e o valor de deslocamento seja -10 dB, quando a sobreposição estiver ligada, o limitador será acionado e o nível do atenuador resultante mudará para -128 dB. Quando a sobreposição estiver desligada, esse valor não mudará.

## Como controlar a função Overlay na tela sensível ao toque

### **1 Pressione a tecla [OVERLAY].**

A tela “Tela OVERLAY SETTING” (p.831) será exibida.

### **2 Pressione o botão ON de sobreposição para ativar a sobreposição.**

### **3 Selecione um canal ou um DCA e o parâmetro para definir o valor de deslocamento da sobreposição.**

Um campo selecionado será circundado por um quadro.

### **4 Vire o botão giratório de configuração do parâmetro de sobreposição para ajustar o valor de deslocamento.**

O valor será exibido no campo. Se for um valor negativo, o deslocamento será indicado em azul claro. Se for um valor positivo, o deslocamento será indicado em rosa.

#### **OBSERVAÇÃO**

- Se a indicação da categoria de canal/parâmetro for recolhida e um valor de deslocamento tiver sido definido para a categoria, o campo de parâmetro para o canal correspondente mostrará " ... ".
- Os níveis de atenuador e de emissão (nos quais os valores de deslocamento tiverem sido adicionados) serão modificados automaticamente de maneira que os níveis permaneçam dentro do intervalo (de -138,0 dB a +10 dB)
- Por exemplo, pressupondo-se que o nível do atenuador seja -138 dB e o valor de deslocamento seja -10 dB, quando a sobreposição estiver ligada, o limitador será acionado e o nível do atenuador resultante mudará para -128 dB. Quando a sobreposição estiver desligada, esse valor não mudará.

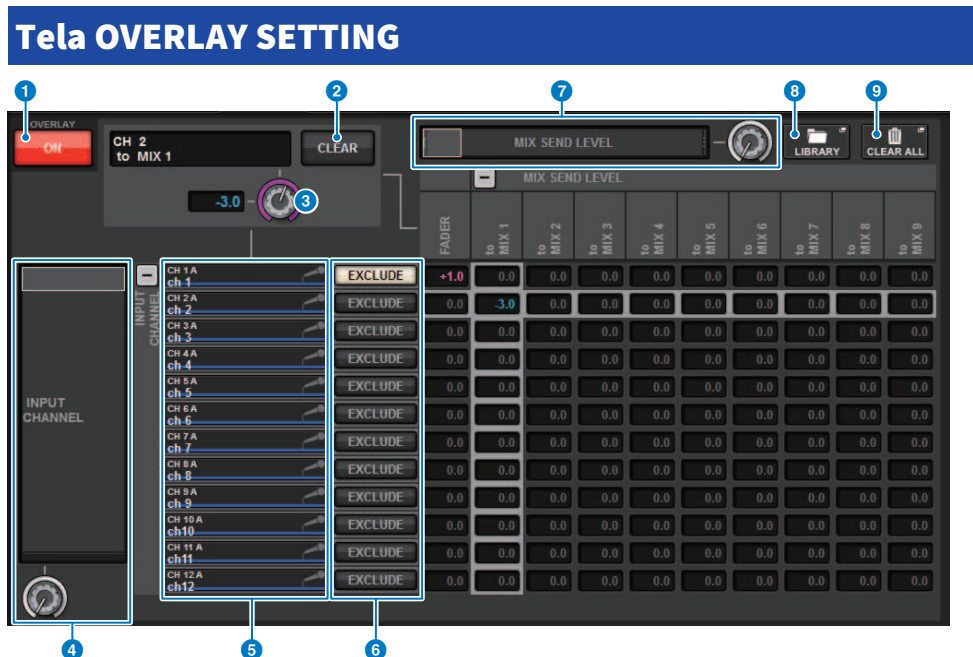
### **5 Ligue os botões EXCLUDE conforme necessário.**

#### **OBSERVAÇÃO**

A configuração de sobreposição será inválida se o botão EXCLUDE tiver sido pressionado, se o modo de isolamento estiver ativado ou se o tipo de barramento do destino de emissão for definido como "FIXED" (fixo) (somente para o nível de emissão).

### **6 Depois de terminar, pressione o campo SCENE na barra de menus para retornar à tela anterior.**

“Exemplo de indicação do painel e da tela sensível ao toque enquanto a sobreposição está ativada” (p.833)



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Botão ON de sobreposição**

Ligue botão para ativar o valor de deslocamento.

**2 Botão CLEAR**

Pressione esse botão para apagar a configuração de parâmetro selecionada.

**3 Botão giratório de configuração do parâmetros de sobreposição**

Enquanto a sobreposição estiver ativada, você poderá definir o valor entre -20,00 dB e +10,00 dB.

**4 Lista de seleção da categoria (canal)**

Permite selecionar uma categoria de canal. As categorias correspondem aos canais a seguir.

- CH1-144 145-288 (apenas para DSP-RX-EX)
- MIX1-72
- MTX1-36
- STEREO.....ST A L, ST A R, ST B L, ST B R
- DCA GROUPS.....DCA1-24

Você pode pressionar o botão + ou - localizado à direita para expandir ou recolher a indicação do parâmetro de canal para cada categoria.

**5 Visor do canal**

Indica o nome do canal.

**6 Botão EXCLUDE**

Se o botão EXCLUDE estiver ligado, o canal correspondente será excluído do destino de sobreposição.

**7 Lista de seleção da categoria (parâmetro)**

Permite selecionar a categoria do parâmetro. As categorias correspondem aos parâmetros a seguir.

- Atenuador
- Mix Send1 Level-Mix Send 72 Level
- Matrix Send1 Level-Matrix Send 36 Level

Você pode pressionar o botão + ou – localizado abaixo da lista para expandir ou recolher a indicação do parâmetro do canal para cada categoria.

**8 Botão LIBRARY**

Pressione esse botão para abrir a janela da biblioteca OVERLAY.

**9 Botão CLEAR ALL**

Pressione esse botão para apagar todos os parâmetros especificados, senão o parâmetro EXCLUDE.

## Exemplo de indicação do painel e da tela sensível ao toque enquanto a sobreposição está ativada

Quando a sobreposição estiver ativada, o painel e a tela sensível ao toque atualizarão a indicação (rosa ou azul claro) usando a configuração de sobreposição.

Painel	Tela SELECTED CHANNEL VIEW		Tela OVERVIEW	
	<p>Campo da faixa do atenuador</p> 	<p>Campo MIX/MATRIX SENDS</p> 	<p>Campo SEND</p> 	<p>Área de nome do canal</p> 

Além desses exemplos, os parâmetros afetados pela configuração de sobreposição atualizará a indicação do nível.

# File

## SAVE/LOAD

Você pode armazenar e carregar todos os dados do sistema RIVAGE série PM em uma unidade flash USB conectada à porta USB da superfície de controle.

### OBSERVAÇÃO

- Não é possível usar o conector RECORDING (uma porta USB dedicada para gravação) para operações de salvar e carregar.
- O sistema reconhecerá apenas a unidade flash USB conectada a uma das portas USB. Não conecte várias unidades flash USB.
- Somente a operação de unidades flash USB 2.0 ou 3.0 é garantida.
- Unidades flash USB com até 32 GB podem ser usadas. (No entanto, isso não garante necessariamente a operação de todas as unidades flash USB.) Dispositivos flash USB com mais de 32 GB não podem ser usados. Os formatos FAT16 e FAT32 são aceitos.

### AVISO

- O indicador "ACCESS" no indicador de status enquanto os dados estiverem sendo acessados (ou seja, salvos, carregados ou excluídos). Enquanto isso, não remova a unidade flash USB nem desligue a superfície de controle. Isso pode danificar os dados na mídia de armazenamento.

## Dados processados por um arquivo de configurações

Os dados de configurações de um sistema baseado no RIVAGE Série PM podem ser salvos em uma unidade flash USB como um arquivo de configurações. O arquivo de configurações terá uma extensão de nome de arquivo ".RIVAGEPM". O arquivo de configurações contém todos os dados, como cenas, bibliotecas e configuração do sistema.

☒ indica dados armazenados na memória da cena

### SYSTEM SETUP

SYSTEM CONFIG	Configurações do sistema (configurações da largura de banda TWINLANE, configurações das unidades que fazem parte do sistema)
★ BUS SETUP	Configurações de barramentos
MIDI/GPI	Configurações de MIDI/GPI

### ENVIRONMENTAL

CUSTOM FADER	Configurações de banco do atenuador personalizadas
USER DEFINED KEYS	Atribuições de função USER DEFINED KEYS
USER DEFINED KNOBS	Atribuições de função USER DEFINED KNOBS
PREFERENCES	Configurações do ambiente operacional
BRIGHTNESS/ CONTRAST	Configurações como brilho e contraste do visor

### PATCH

★ INPUT	Configurações do patch da porta de entrada
★ OUTPUT	Configurações do patch da porta de saída
★ INSERT	Configurações de patch da inserção
★ DIRECT OUT	Configurações de patch das portas de saída que realizam uma saída direta
PORT TO PORT	Configurações de patch de porta a porta
★ RECORDING	Configurações de patch da gravação

### MIXING DATA

★ HA	Configurações do amplificador com cabeça
★ INPUT CH	Dados de mixagem do canal de entrada
★ MIX	Dados de mixagem do canal MIX
★ STEREO	Dados de mixagem do canal STEREO
★ MATRIX	Dados de mixagem do canal MATRIX
★ GEQ/PEQ	Status e parâmetros de montagem GEQ/PEQ
★ PLUG-IN	Status e parâmetros de montagem do plug-in
★ NAME	Configurações de nomes do canal de entrada/canal de saída, cores e ícone

### MONITOR/CUE/Outros

MONITOR	Configurações do monitor
CUE (indicador)	Configurações de indicador
OSCILLATOR	Configurações de oscilador
TALKBACK	Configurações de retorno

RTA	Configurações do analisador em tempo real
METERING POINT	Configurações de ponto do visor de medidor
PEAK HOLD	Configurações de pico mantido ligado/desligado

**SCENE**

★ FOCUS	Configurações de foco
RECALL SAFE	Configurações de Recall Safe
★ PLAY BACK LINK	Configurações de Playback Link
★ FADE TIME	Configurações da função Fade

**OVERLAY**

OVERLAY	Configurações de sobreposição
---------	-------------------------------

**ISOLATE (isolado)**

ISOLATE	Configurações de Isolate
---------	--------------------------

**SURROUND**

★ SURROUND	Configurações do modo surround
------------	--------------------------------

**Biblioteca**

CHANNEL	Configurações da biblioteca de canal
EQ	Configurações de biblioteca do EQ
DYNAMICS	Configurações de biblioteca da dinâmica
GEQ	Configurações de biblioteca do GEQ
PLUG-IN	Configurações de biblioteca do plug-in
NAME	Configurações de biblioteca do nome
DCA NAME/ASSIGN	Configurações de biblioteca da atribuição DCA
MUTE NAME/ASSIGN	Configurações de biblioteca da atribuição do grupo Mudo
USER SETUP	Configurações da biblioteca de configuração do usuário
OVERLAY	Configurações da biblioteca de sobreposição

## Como salvar as configurações do RIVAGE série PM em uma unidade flash USB

Todos os dados internos do RIVAGE série PM podem ser salvos na unidade flash USB em uma única operação como um arquivo de configurações. O arquivo armazenado terá a extensão de nome de arquivo ".RIVAGEPM".

### 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menus para acessar a tela **SETUP**.



## 2 Pressione o botão **SAVE/LOAD** para acessar a janela pop-up **SAVE/LOAD**.



## 3 Pressione o botão **SAVE** na janela pop-up **SAVE/LOAD**.

A tela **SAVE SELECT** será exibida, na qual você poderá selecionar dados para salvar.

## 4 Na tela **SAVE SELECT**, selecione um tipo de dados para salvar.

### **OBSERVAÇÃO**

O botão **SAVE** ficará disponível se houver dados para salvar.

## 5 Pressione o botão **SAVE** na tela **SAVE SELECT**.

Uma janela de teclado será exibida, permitindo digitar um nome de arquivo e um comentário.

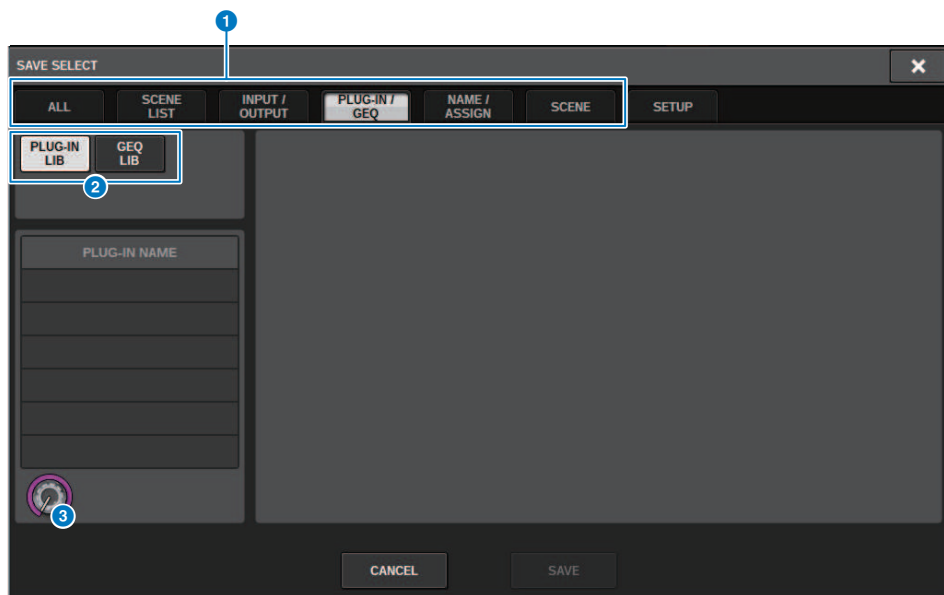
## 6 Digite um nome de arquivo ou um comentário e pressione o botão **OK**.

Depois que o arquivo for salvo, a janela pop-up **PROCESSING** que mostra o andamento da operação de gravação será fechada.

### **OBSERVAÇÃO**

- Se você substituir ou salvar um arquivo com o mesmo nome na mesma pasta, uma caixa de diálogo solicitará que você confirme a substituição.
- Você pode digitar um comentário de até 32 caracteres.
- É possível digitar um nome de arquivo de até 16 caracteres. No entanto, os nomes da unidade, do caminho e do arquivo estão limitados a um total de 256 caracteres. Se você exceder esse limite, talvez não consiga salvar o arquivo, dependendo do comprimento do nome. Se essa indicação de erro for exibida na parte inferior da tela, reduza o nome do arquivo e tente salvá-lo novamente.

## Tela SAVE SELECT



Essa janela contém os seguintes itens.

### 1 Campo TYPE

Permite selecionar um tipo de dados a serem salvos. Os itens exibidos nessa tela variam de acordo com a guia selecionada.

#### • Guia ALL tab

Todos os itens estão destinados. (Tipo: ALL (todos))

#### • Guia SCENE LIST

As memórias de cena estão destinadas. (Tipo: SCENE (cena))

#### • Guia INPUT/OUTPUT

A tabela a seguir lista os itens que você pode selecionar.

Botão	Dados	Tipo
<b>INPUT CH LIB</b>	Bibliotecas do canal de entrada	IN CH
<b>OUTPUT CH LIB</b>	Bibliotecas do canal de saída	OUT CH
<b>INPUT EQ LIB</b>	Biblioteca Input EQ	IN EQ
<b>OUTPUT EQ LIB</b>	Bibliotecas Output EQ	OUT EQ
<b>DYN LIB</b>	Bibliotecas dinâmicas	DYNA

#### • Guia PLUG-IN/GEQ

A tabela a seguir lista os itens que você pode selecionar.

Botão	Dados	Tipo
<b>PLUG-IN</b>	Biblioteca de plug-ins	
	Biblioteca REV-X	P REVX

Botão	Dados	Tipo
<b>PLUG-IN</b>	Biblioteca SP2016	P 2016
	Biblioteca VSS4HD	P VSS4
	Biblioteca NonLin2	P NL2
	Biblioteca Y7	P Y7
	Biblioteca Reverb	P REV
	Biblioteca Stereo Reverb	P STRV
	Biblioteca EarlyReflections	P ER
	Biblioteca Gate Reverb	P GTRV
	Biblioteca Mono Delay	P MNDL
	Biblioteca Stereo Delay	P STDL
	Biblioteca Mod.Delay	P MDDL
	Biblioteca Delay LCR	P DLCR
	Biblioteca Echo	P ECHO
	Biblioteca Analog Delay	P ADLY
	Biblioteca Chorus	P CHOR
	Biblioteca Flange	P FLNG
	Biblioteca Symphonic	P SYMP
	Biblioteca Dyna.Flange	P DYFL
	Biblioteca Dyna.Phaser	P DYPH
	Biblioteca Phaser	P PHAS
	Biblioteca Max100	P M100
	Biblioteca Dual Phaser	P DUPH
	Biblioteca Vintage Phaser	P VPHS
	Biblioteca HQ.Pitch	P HQPT
	Biblioteca Dual Pitch	P DPT
	Biblioteca H3000 Live	P H3KL
	Biblioteca Tremolo	P TRML
	Biblioteca Auto Pan	P APAN
	Biblioteca Rotary	P ROTR
	Biblioteca Ring Mod	P RMOD
	Biblioteca Mod.Filter	P MFIL
	Biblioteca Dyna.Filter	P DFIL
	Biblioteca RupertEQ773	P Q773
	Biblioteca RupertEQ810	P Q810
	Biblioteca Portico5033	P5033
	Biblioteca EQ-1A	P EQ1
	Biblioteca Equalizer601	P 601
	Biblioteca Dynamic EQ4	P DEQ4
	Biblioteca RupertComp754	P C754
	Biblioteca RupertComp830	P C830
	Biblioteca Portico5043	P5043
	Portico5045 library	P5045
Biblioteca U76	P U76	

Botão	Dados	Tipo
<b>PLUG-IN</b>	Biblioteca Opt-2A	P OP2
	Biblioteca Comp276	P 276
	Biblioteca Buss Comp 369	P BCP
	Biblioteca MBC4	P MBC4
	Biblioteca DaNSe	P DNSE
	Biblioteca P2MB	P2MB
	Biblioteca Distortion	P DIST
	Biblioteca Amp Simulate	P ASIM
	Biblioteca OpenDeck	P OPDK

Botões	Dados	Tipo
<b>GEQ LIB</b>	Biblioteca de GEQs	GEQ

- Guia OVERLAY  
Isso visa a sobreposição.

Botão	Dados	Tipo
<b>OVERLAY LIB</b>	Biblioteca Overlay	OVERLAY

- Botão Name/Assign  
A tabela a seguir lista os itens que você pode selecionar.

Botão	Dados	Tipo
INPUT NAMELIB	Biblioteca INPUT NAME	IN NAM
MIX/ST NAMELIB	Biblioteca MIX/STEREO NAME	MX NAM
MTRX NAMELIB	Biblioteca MATRIX NAME	MT NAM
DCA ASGNLIB	Biblioteca de atribuição de DCA	DCA NM
MUTE ASGNLIB	Biblioteca da atribuição do grupo Mudo	MUT NM

- Guia SETUP  
A tabela a seguir lista os itens que você pode selecionar.

Botão	Dados	Tipo
USER SET LIB	Biblioteca de configuração do usuário	U SET
MONITOR SETUP	Configurações do monitor	MONITOR
MIDI PGM	Alterações do programa MIDI	PGM
MIDI CTL	Alterações de controle MIDI	CTL
CUSTOM FADER (atenuador personalizado)	Custom Fader (atenuador personalizado)	C FAD
MACRO LIB (biblioteca de macros)	MACRO	MACRO

## 2 Campo de dados

Indica os dados do tipo selecionado.

## 3 Botão giratório de seleção de dados

Use o codificador da tela correspondente ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para selecionar dados.

## Como carregar um arquivo a partir de uma unidade flash USB

Siga as etapas abaixo para carregar o arquivo de configuração RIVAGE série PM da unidade Flash USB no console. É possível usar o mesmo procedimento para carregar os arquivos a seguir, além do arquivo de configuração.

Extensão	Tipo	Conteúdo do arquivo
.PM10ALL .PM7ALL	ALL (todos)	Todos os dados incluindo configurações internas do RIVAGE série PM (o formato de salvamento antes da V3.05)
.PM10PART .PM7PART	*1	Os dados incluindo configurações internas do RIVAGE série PM (o formato de salvamento antes da V3.05)*1
.RIVAGEPM	ALL (todos)	Todos os dados incluindo configurações internas do RIVAGE série PM
.RIVAGEPM	*1	Os dados incluindo configurações internas do RIVAGE série PM *1
.BMP	BMP	Arquivo de imagem para exibição na tela CONSOLE LOCK (256 ou mais cores, formato bitmap descompactado)
.jpg	JPG	Arquivo de imagem para exibição na tela CONSOLE LOCK (formato JPEG)
.png	PNG	Arquivo de imagem para exibição na tela CONSOLE LOCK (formato PNG)

\*1 Para obter mais informações sobre os detalhes do tipo e do arquivo, consulte o campo "TYPE" na seção "Como salvar as configurações do RIVAGE série PM em uma unidade Flash USB".

### AVISO

- Alguns dados podem conter configurações que farão com que o console envie sinais logo após o carregamento dos dados. Dessa forma, antes de carregar os dados, desligue o equipamento conectado à superfície de controle e/ou diminua o volume, para que não haja problema mesmo que um sinal seja enviado da superfície de controle.

## 1 Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.



## 2 Pressione o botão SAVE/LOAD para acessar a janela pop-up SAVE/LOAD.



Selecione um arquivo para carregar.

### OBSERVAÇÃO

O botão LOAD ficará disponível se você selecionar dados carregáveis.

**3 Pressione o botão LOAD na janela pop-up SAVE/LOAD.**

A “Tela LOAD SELECT” (p.845) será exibida, na qual você poderá selecionar dados para carregar.

**4 Na “Tela LOAD SELECT” (p.847), selecione um tipo de dados, dados para carregar e o destino do carregamento.**

**OBSERVAÇÃO**

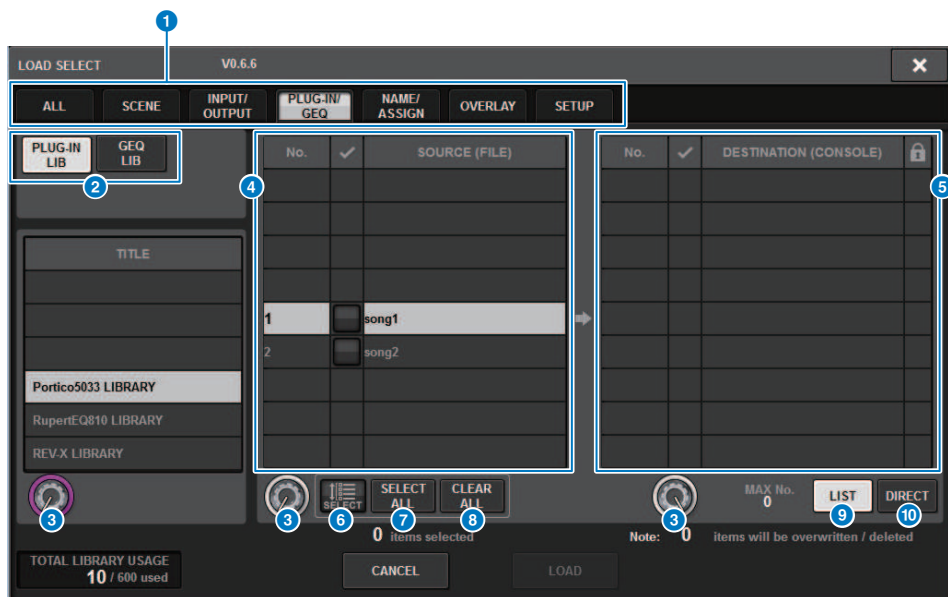
Se os campos SOURCE e DESTINATION forem exibidos, a seleção de dados para carregar e o destino dos dados nesses campos ativarão o botão LOAD.

**5 Pressione o botão LOAD. Uma caixa de diálogo de confirmação será exibida.**

**6 Pressione o botão OK para começar a carregar os dados.**

Depois de concluído o carregamento do arquivo, a janela pop-up PROCESSING que mostra o andamento da operação de carregamento será fechada.

# Tela LOAD SELECT



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Campo TYPE**

Permite selecionar os tipos de dados a serem carregados. Os itens exibidos no campo TYPE variarão dependendo da guia selecionada. (Salvando as configurações do RIVAGE série PM em uma unidade flash USB)
- 2 Campo de dados**

Indica os dados do tipo selecionado.
- 3 Botão giratório de seleção de dados**

Use o codificador da tela correspondente ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para selecionar dados.
- 4 Campo SOURCE**

Essa área lista dados salvos na unidade flash USB.
- 5 Campo DESTINATION**

Essa área lista o destino para o qual os dados selecionados serão carregados.
- 6 Botão MULTI SELECT**

Pressione esse botão para selecionar vários itens de dados de configurações simultaneamente.
- 7 Botão SELECT ALL**

Pressione esse botão para selecionar todos os itens.
- 8 Botão CLEAR ALL**

Pressione esse botão para limpar todas as seleções.

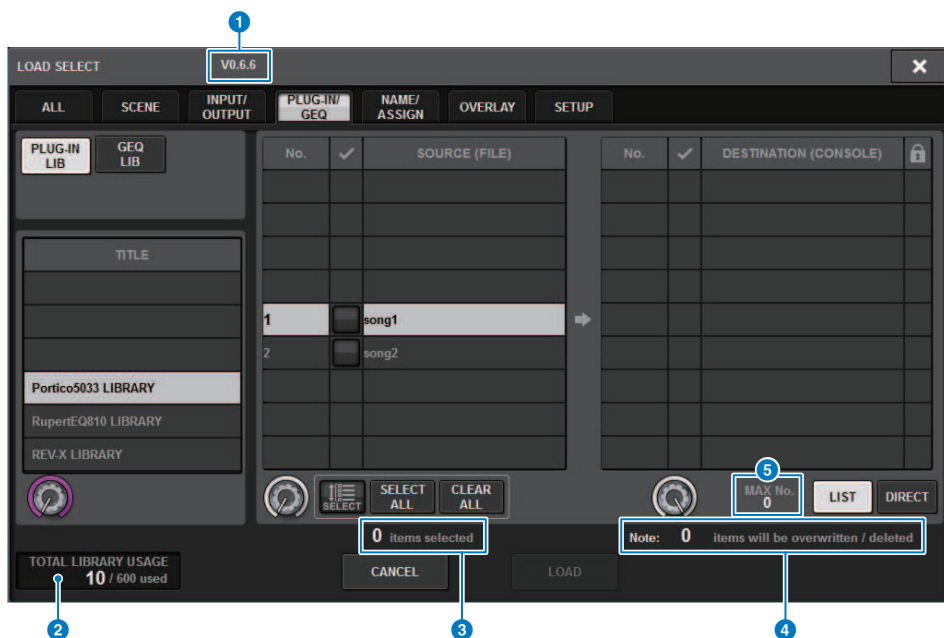
**9 Botão LIST**

Pressione esse botão para que você possa selecionar um destino de carregamento na lista.

**10 Botão DIRECT**

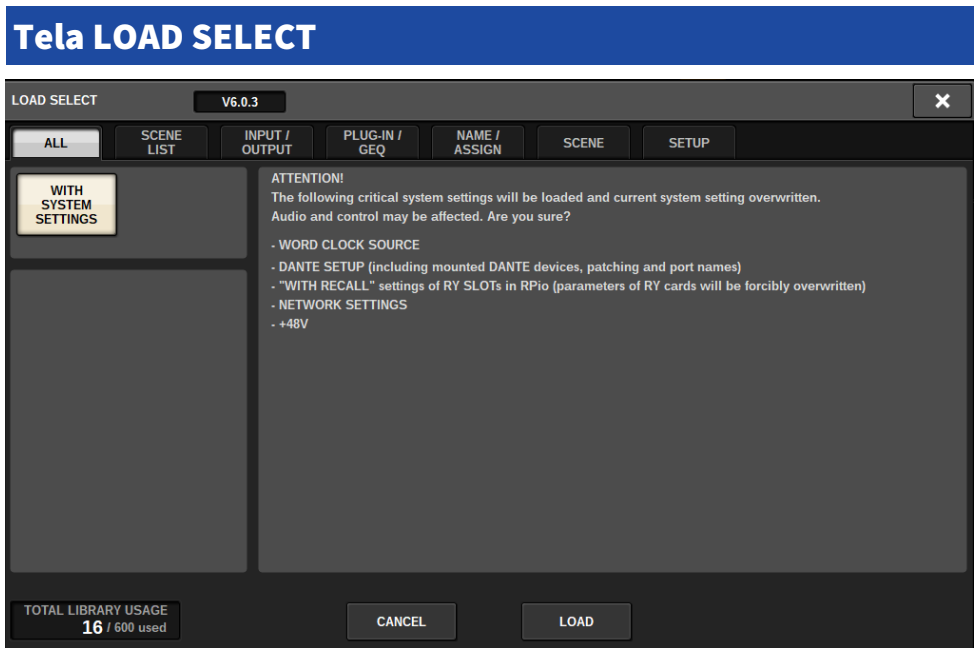
Pressione esse campo para que você possa especificar o destino inserindo o número diretamente no campo.

# Tela LOAD SELECT

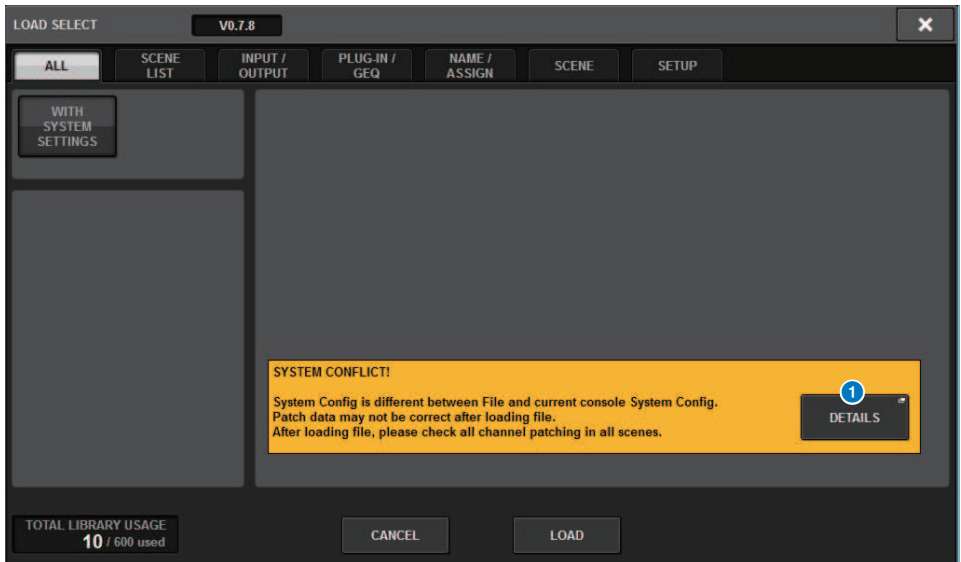


Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 **Indicação da versão do firmware**  
Mostra a versão do firmware na qual os dados foram criados.
- 2 **Indicação TOTAL LIBRARY USAGE**  
Mostra o estado de uso da biblioteca.
- 3 **Número de itens de dados selecionados**  
Mostra o número de itens selecionados no campo SOURCE.
- 4 **Número de itens de dados a serem excluídos e a serem atualizados**  
Mostra o número total de itens de dados que serão excluídos e os itens de dados que serão atualizados (substituídos) após a execução da operação de carregamento.
- 5 **Número máximo de itens de dados selecionados**  
Indica o número máximo de cenas e bibliotecas selecionadas.

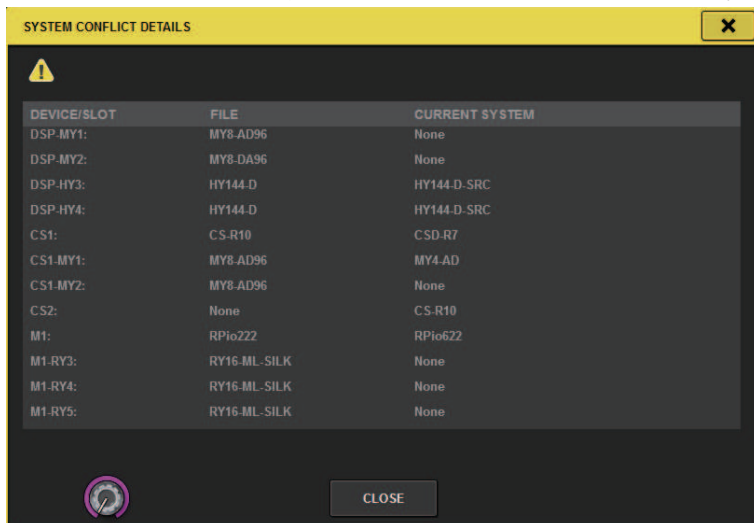


Quando você carregar dados diferentes da configuração atual do sistema, um botão de advertências será exibido.



### 1 Botão DETAILS

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up SYSTEM CONFLICT, que mostra as diferenças na configuração.



### OBSERVAÇÃO

Ao carregar dados com o tipo ALL (todos), pressione o botão WITH SYSTEM SETTINGS (com configurações do sistema) para carregar os itens a seguir.

- Configurações de wordclock
- DANTE SETUP (configuração do DANTE) (inclui montagem de dispositivo, patch e nome da porta)
- Configurações WITH RECALL (com chamada) para o compartimento RY do RPio622/222 (as configurações de parâmetro no cartão RY sempre serão carregadas, independentemente das configurações WITH RECALL (com chamada)).
- Configurações de rede (compartimento HY ou RIVAGE PM StageMix)
- +48V ACTIVE

## Sobre o carregamento

Se você selecionar como destino de carregamento um número de memória de cena para o qual uma cena associada já existe, a cena existente será excluída primeiro e, em seguida, os dados serão carregados nessa memória de cena.



O mesmo princípio se aplica às bibliotecas. Se o destino já contiver dados, ele será substituído pelos dados carregados.



## Editando os arquivos salvos na unidade flash USB

Esta seção explica como realizar operações de edição para os arquivos e diretórios na unidade flash USB.

**1 Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.**

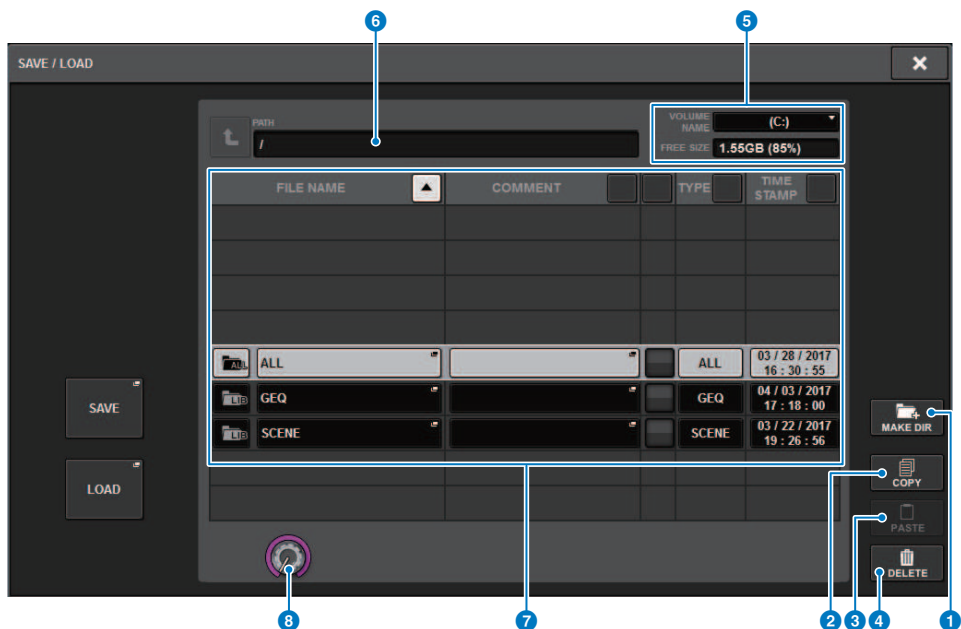
**2 Pressione o botão SAVE/LOAD.**

A janela pop-up “Janela pop-up SAVE/LOAD” (p.852) é exibida. A lista mostrará os arquivos e subdiretórios salvos.

**3 Execute a operação de edição desejada.**

Para obter mais informações sobre essas operações, consulte a explicação para cada operação.

## Janela pop-up SAVE/LOAD



Essa tela contém os itens a seguir.

Botão MAKE DIR

Cria um novo diretório.

**1 Botão MAKE DIR**

Cria um novo diretório.

**2 Botão COPY**

Copia um arquivo em uma memória buffer (uma área de armazenamento temporária).

**3 Botão PASTE (colar)**

Cola o arquivo da memória buffer.

**4 Botão DELETE**

Exclui o arquivo atualmente selecionado.

**OBSERVAÇÃO**

Um diretório não pode ser excluído.

**5 VOLUME NAME/FREE SIZE (nome do volume/tamanho livre)**

Indica o nome do volume e a quantidade de espaço livre na unidade flash USB.

## 6 **PATH (caminho)**

Indica o nome do diretório atual. Pressione o botão de seta para passar para o próximo nível mais alto. Se o diretório atual for nível superior, o botão de seta será apagado.

## 7 **File List**

Essa área lista arquivos salvos na unidade flash USB.

- **FILE NAME**

Indica o nome do arquivo, a extensão e o ícone. Se você pressionar o nome do arquivo, a janela pop-up TITLE EDIT será exibida, permitindo a edição do nome do arquivo.

- **COMMENT**

Indica os comentários adicionados ao arquivo do RIVAGE série PM. **WARNING!**

- **READ ONLY**

Um símbolo de cadeado é exibido para indicar arquivos protegidos. Você pode pressionar essa área para ativar ou desativar a configuração de proteção.

- **TYPE**

Indica o tipo de arquivo. "ALL" ou "LIB" representam um arquivo contendo as configurações internas do RIVAGE Série PM. "BMP" indica um arquivo de imagem bitmap e [DIR] representa um diretório. "???" indica um arquivo MP3 ou arquivo WAV, ou um arquivo que o RIVAGE série PM não reconhece.

- **TIME STAMP**

Indica a data e hora em que o arquivo ou diretório foi criado ou atualizado.

## 8 **Botão giratório de rolagem**

Rola para cima/baixo na lista de arquivos.

## Classificando arquivos e editando comentários/nomes de arquivos

- 1 Para classificar os arquivos, pressione um dos botões localizados à direita de cada título de coluna (“FILE NAME”, “COMMENT”, “READ ONLY”, “TYPE” ou “TIME STAMP”) na parte superior da lista de arquivos.**

Para classificar um dos botões de classificação localizados à direita de cada título de coluna (“FILE NAME,” “COMMENT,” “READ ONLY,” “TYPE” ou “TIME STAMP”) na parte superior da lista de arquivos.

- 2 Se você quiser editar o nome do arquivo ou o comentário, pressione o campo FILE NAME ou COMMENT de cada arquivo para acessar a janela de teclado.**

Digite um nome de arquivo ou comentário e pressione o botão RENAME (renomear) ou SET (definir).

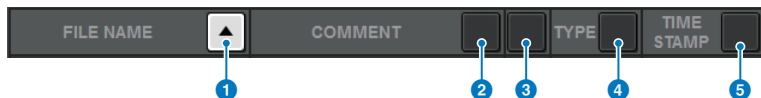
- 3 Para ativar ou desativar a configuração de proteção, pressione o campo READ ONLY do arquivo.**

É exibido um símbolo de proteção para arquivos protegidos contra gravação. Esses arquivos não podem ser substituídos.

### **OBSERVAÇÃO**

Não é possível editar o nome do arquivo nem o campo de comentário de um arquivo protegido contra gravação.

## Botões de classificação localizados na parte superior da lista de arquivos



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 FILE NAME**  
Classifica a lista em ordem numérica/alfabética dos nomes dos arquivos.
- 2 COMMENT**  
Classifica a lista em ordem numérica/alfabética de comentários.
- 3 READ ONLY**  
Classifica a lista pelo status ativado/desativado da proteção contra gravação.
- 4 TYPE**  
Classifica a lista pelo tipo de arquivo.
- 5 TIME STAMP**  
Classifica a lista por data e hora de atualização.

### OBSERVAÇÃO

Se você pressionar o mesmo local novamente, poderá alterar o sentido (ordem crescente ou decrescente) na qual a lista está classificada.

## Copiando e colando um arquivo

Siga as etapas abaixo para copiar um arquivo na memória buffer e, em seguida, cole-o com outro nome de arquivo.

**1 Gire o codificador de tela para selecionar o arquivo de origem da cópia e depois pressione o botão COPY.**

A linha realçada na lista de arquivos indica que o arquivo está selecionado.

**2 Se necessário, pressione o ícone do diretório e altere o diretório.**

Para ir ao próximo nível mais alto, pressione o botão de seta no campo PATH.

**3 Pressione o botão PASTE.**

Uma janela de teclado será exibida, permitindo digitar o nome do arquivo.

**4 Digite o nome do arquivo e pressione o botão PASTE.**

**OBSERVAÇÃO**

Não é possível colar um nome de arquivo existente em um segundo arquivo.

## Excluindo um arquivo

- 1 Gire o codificador de tela para selecionar o arquivo que você deseja excluir e depois pressione o botão DELETE.**

Será exibida uma caixa de diálogo solicitando que você confirme a operação de exclusão.

- 2 Para executar a operação de exclusão, pressione o botão OK.**

### **OBSERVAÇÃO**

Você não pode excluir um arquivo protegido.

## Criando um diretório

### **1 Se necessário, pressione o ícone do diretório e altere o diretório.**

Para ir ao próximo nível mais alto, pressione o botão de seta no campo PATH.

### **2 Pressione o botão MAKE DIR.**

Uma janela de teclado será exibida, permitindo digitar um nome de diretório.

### **3 Digite o nome do diretório que deseja criar e pressione o botão MAKE.**

#### **OBSERVAÇÃO**

Não é possível criar um diretório usando um nome de diretório que já exista.

## Exportação de um arquivo CSV

O estado dos nomes de canais e das conexões de patch do RIVAGE série PM pode ser exportado ou importado como um arquivo de formato CSV com o objetivo de editar os dados ou trocar dados entre unidades.

Os parâmetros e os nomes de arquivos aplicáveis são os seguintes. Para obter detalhes, consulte a lista de dados.

	Parâmetro	Nome do arquivo
Nome/ícone/cor do canal	INPUT (entrada)	InName.csv
	MIX	MixName.csv
	MATRIX	MtxName.csv
	STEREO	StName.csv
	MUTE/DCA (sem áudio/DCA)	MuteDCAName.csv
Status da conexão de patch	INPUT IN (inserção de entrada)	InPatch.csv
	INPUT INSERT I/O (E/S de inserção de entrada)	InInsPatch.csv
	OUTPUT INSERT I/O (E/S de inserção de saída)	OutInsPatch.csv
	PORTRACK	PortRackPatch.csv
	RECORDING (gravação)	RecordingPatch.csv

### 1 Pressione o botão SETUP para acessar a tela SETUP.



### 2 Pressione o botão CSV EXPORT/IMPORT.

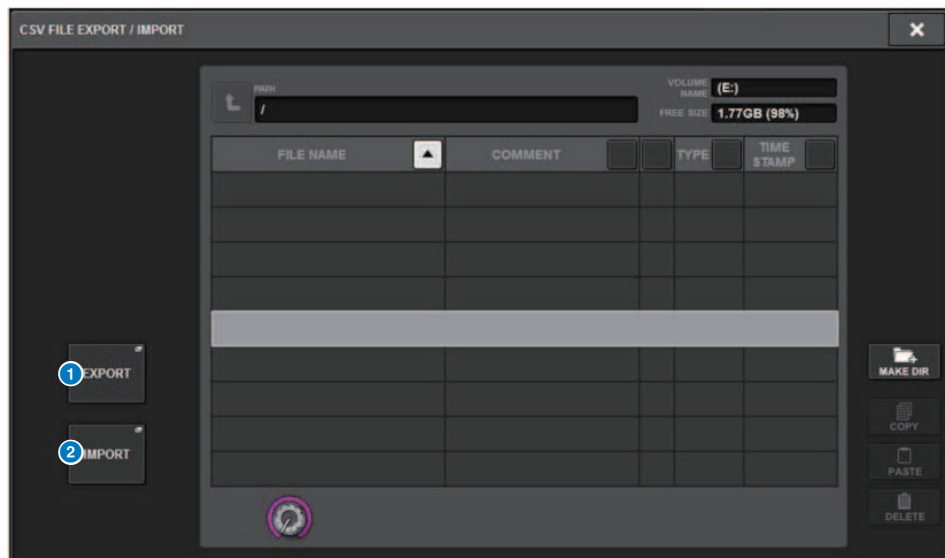
A janela pop-up “Janela pop-up CSV EXPORT/IMPORT” (p.861) é exibida.

**3 Pressione o botão EXPORT se quiser exportar um arquivo CSV ou pressione o botão IMPORT se quiser importar um arquivo CSV.**

Será exibida uma caixa de diálogo solicitando que você confirme a operação.

**4 Para executar, pressione o botão OK.**

## Janela pop-up CSV EXPORT/IMPORT



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botão EXPORT**  
Quando você pressiona esse botão, um arquivo CSV é exportado para o diretório atual.
- 2 Botão EXPORT**  
Quando você pressiona esse botão, um arquivo CSV é importado do diretório atual.

# Modo Theatre

## Modo Theatre

O "modo Theatre" é um modo ideal para uso em cinemas, que permite que o EQ e a dinâmica sejam configurados em quatro bancos e, em seguida, alocados para cada ator. No modo Theatre, os parâmetros de EQ e dinâmica não são armazenados respectivamente na memória de cena. Em vez disso, apenas as informações sobre qual banco foi usado são armazenadas. Devido a isso, todas as alterações detalhadas feitas durante a execução serão ativadas por meio da execução em todas as cenas que usam o mesmo banco, sem a necessidade de fazer uma colagem global. Esses quatro bancos podem ser editados gerenciando as listas para cada ator da biblioteca de atores. Isso dá a você um controle flexível quando os membros do elenco de dublês são alternados, quando o elenco muda bruscamente e assim por diante. A biblioteca de canais no modo Theatre inclui todo o conteúdo dos quatro bancos. O EQ e a dinâmica configurados em um canal no modo Default não serão transferidos no modo Theatre, nem o EQ nem a dinâmica serão transferidos no caso inverso.

### **OBSERVAÇÃO**

Os parâmetros de EQ e dinâmica no modo Preview não estão incluídos.

## Como definir as configurações do modo Theatre (teatro)

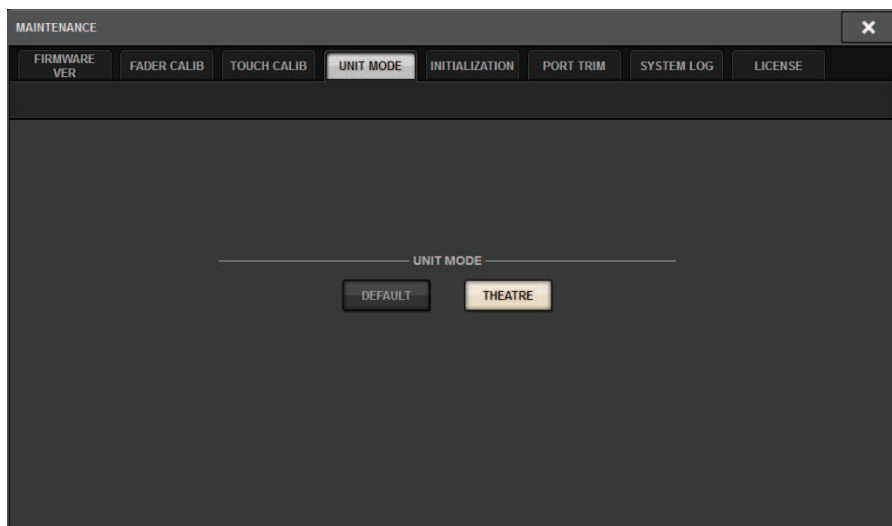
Esta seção explica as etapas para definir as configurações do modo Theatre (teatro).

### 1 Pressione o botão **SETUP** para acessar a tela **SETUP**.



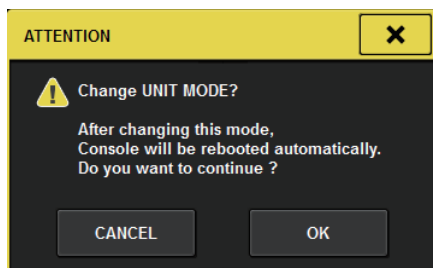
### 1 Pressione o botão pop-up **MAINTENANCE** para acessar a janela pop-up **MAINTENANCE**.

## 2 Pressione a guia UNIT MODE.



## 3 Pressione o botão de alternância do modo THEATRE (teatro).

Após a alternância do modo, uma janela pop-up de confirmação será aberta para confirmar que a superfície de controle será reiniciada.



## 4 Pressione o botão OK.

## Como definir as configurações do modo Theatre para mecanismos DSP

Esta seção explica as etapas para definir as configurações do modo Theatre para um mecanismo DSP.

**1** Pressione a tecla [MENU] no painel frontal do mecanismo DSP.

**2** Use as teclas [▲]/[▼] para selecionar "Unit Mode".

**3** Pressione a tecla [ENTER].

**4** Use as teclas [▲]/[▼] para selecionar "Theatre".



Unit Mode  
Theatre

**5** Pressione a tecla [ENTER].

**6** Depois que "DONE" for exibido, o mecanismo DSP será reinicializado.

## Tela SELECTED CHANNEL VIEW (modo Theatre)

Quando a configuração do modo Theatre é definida como UNIT MODE e o botão de exibição BANK é pressionado, a tela SELECTED CHANNEL VIEW para o canal de entrada será exibida conforme segue.



### 1 Botão de exibição BANK

Quando ele estiver ativado, um botão de seleção será exibido para alternar entre o EQ para os bancos A - D e o gráfico para Dynamics 1/2.

### 2 Gráfico de EQ

Esse campo indica graficamente a resposta aproximada do EQ/filtro.

### 3 Botões de alternância de banco

Alterna entre os bancos EQ e Dynamics 1/2. Pressione o botão selecionado para exibir a janela pop-up NAME EDIT. Além disso, o banco e o nome do banco serão exibidos nos campos EQ e Dynamics. O mesmo nome de banco será usado para EQ e Dynamics 1/2 vinculados ao banco.

### 4 Botão de link de banco

Quando ligado, os bancos EQ e Dynamics 1/2 (A - D) podem ser alternados juntamente com o botão de seleção do banco.

### 5 Gráfico de dinâmica

Exibe a resposta de entrada/saída do Dynamics 1/2.

## Indicadores adicionados no modo Theatre

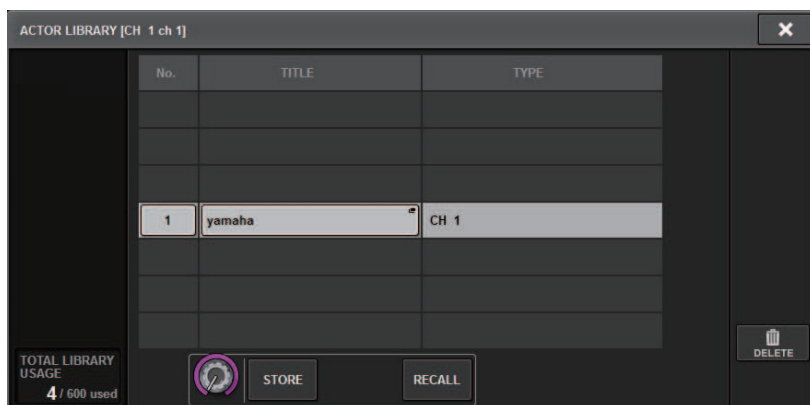
O nome da biblioteca de atores foi adicionado como um indicador para os botões pop-up NAME.



O nome da biblioteca de atores foi adicionado como um indicador aos botões pop-up da biblioteca de atores na janela pop-up NAME/ICON EDIT, exibida quando um botão pop-up NAME é pressionado.



Ao pressionar um botão pop-up da biblioteca de atores, a janela pop-up da biblioteca de atores será exibida.



Quando a configuração do modo Theatre for definida em UNIT MODE (modo de unidade), um botão CH ON FOLLOWS DCA ASSIGN será adicionado à tela DCA GROUP ASSIGN.

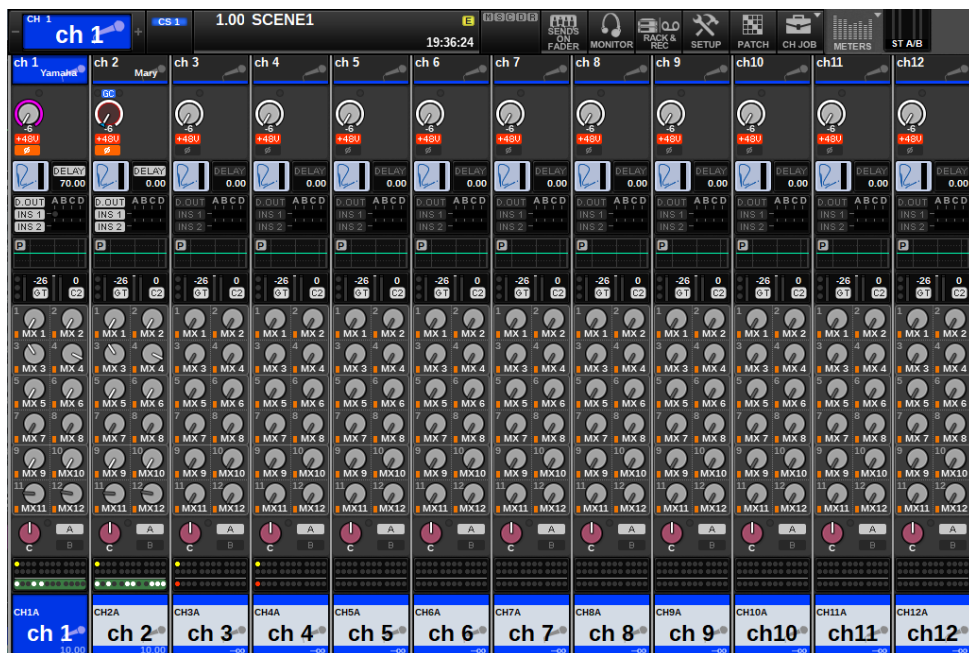


**1 Botão CH ON FOLLOWS DCA ASSIGN**

Quando for ligado, o canal atribuído como DCA será ligado.

## Tela OVERVIEW

Quando a configuração do modo Theatre estiver definida como UNIT MODE, a tela OVERVIEW será exibida conforme segue.



O nome da biblioteca de atores foi adicionado como um indicador para a área de nome do canal. (Ao pressionar a tecla [SHIFT], o status do CUE será exibido, assim como no modo normal.) Quando os parâmetros de EQ ou Dynamics forem alterados, um asterisco será exibido no nome da biblioteca de atores.

### Janela pop-up HPF/EQ



### Janela pop-up DYNAMICS 1/2



#### 1 Botões de seleção do banco

Altera entre os bancos EQ e Dynamics 1/2.

## Como definir as configurações da biblioteca de atores

Esta seção explica como definir as configurações da biblioteca de atores.

**1 Pressione o botão PATCH para acessar a tela PATCH.**

**2 Pressione a guia ACTOR.**

A tela da “Tela biblioteca de atores” (p.871) será exibida.

**3 Edite as configurações da biblioteca de atores conforme necessário.**

### OBSERVAÇÃO

- As bibliotecas de atores associadas a um canal não serão copiadas ao usar a função CH COPY. As bibliotecas de atores podem ser movidas com a função CH MOVE.
- O modo default e o modo Theatre são os mesmos para as bibliotecas de EQ e Dynamics de entrada, mas as configurações de EQ e Dynamics da biblioteca de canais de entrada não são as mesmas. Por esse motivo, os parâmetros de EQ e Dynamics do canal de entrada no modo Theatre são excluídos das operações de chamada.

## Tela biblioteca de atores



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 INPUT NAME**

Indica os canais de entrada que serão atribuídos à biblioteca de atores.
- 2 ACTOR LIBRARY**

Mostra o nome da biblioteca de atores que foi definido. Pressione esse botão para exibir a janela pop-up da biblioteca de atores, na qual é possível configurar a biblioteca de atores.
- 3 Botão UPDATE**

Atualiza a biblioteca para os dados atuais.
- 4 Botão RECALL (chamar)**

Chama a biblioteca configurada no respectivo canal. As alterações nos dados atuais serão substituídas pela biblioteca chamada.
- 5 Botão DEFAULT (padrão)**

Cancela as configurações da biblioteca e inicializa os dados atuais para o banco EQ e Dynamics 4.
- 6 Botão giratório INPUT NAME**

Use o codificador de tela correspondente ou o botão giratório [TOUCH AND TURN].
- 7 Botão UPDATE EDITED**

Atualiza as bibliotecas de todos os canais que foram modificados.
- 8 Botão RECALL EDITED**

Chama as bibliotecas de todos os canais que foram modificados.

**9 Botão DEFAULT ALL**

Cancela as configurações da biblioteca para todos os canais e inicializa os dados atuais para o banco EQ e Dynamics 4.

# Controle AFC IMAGE

## Configurações de AFC IMAGE

Com AFC IMAGE, você pode criar de forma intuitiva vários efeitos sem se preocupar com as configurações individuais dos alto-falantes, organizando um grande número de objetos e movendo-os livremente.

**1 Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.**

**2 Pressione o botão NETWORK para exibir a tela NETWORK.**

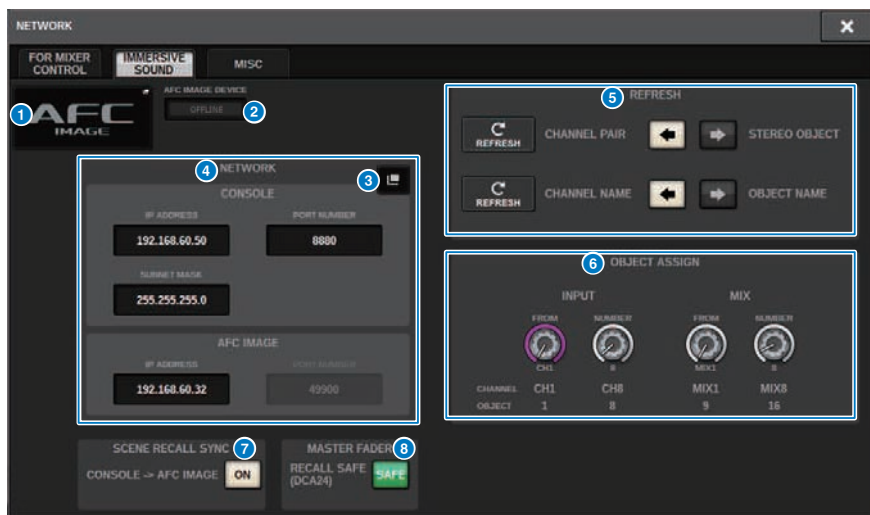
Essa tela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as guias localizadas na parte superior.

**3 Pressione a guia IMMERSIVE SOUND para exibir a tela IMMERSIVE SOUND.**

### OBSERVAÇÃO

O áudio deve ser conectado à placa de saída usando DIRECT OUT.

## Tela NETWORK: guia IMMERSIVE SOUND



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão pop-up DEVICE MOUNT

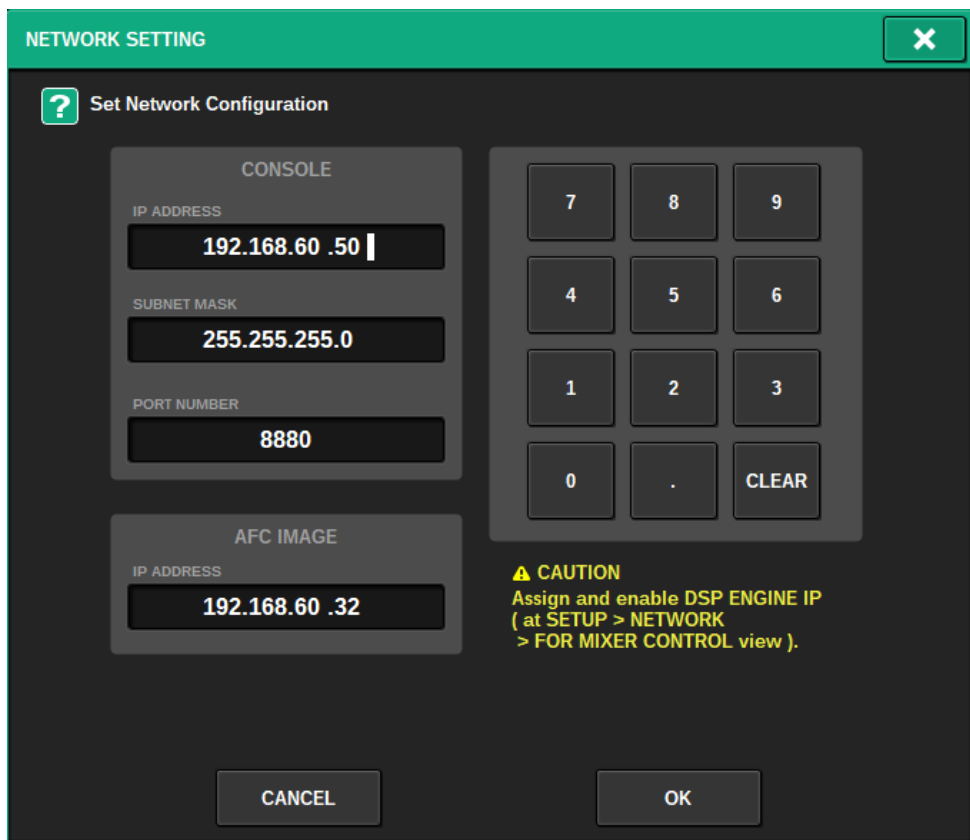
Pressione esse botão para exibir a tela pop-up IMMERSIVE SOUND DEVICE, na qual você pode selecionar o dispositivo para instalação. Instale o dispositivo selecionando AFC e pressionando o botão OK.

### 2 Indicador SYNC STATUS

Acende quando está sincronizado com o dispositivo.

### 3 Botão pop-up NETWORK SETTING

Pressione esse botão para exibir a tela pop-up NETWORK para configuração do endereço IP e do número da porta.



**4 Visor de endereço IP/número da porta**

Pressione esse botão para exibir a tela pop-up NETWORK para configuração do endereço IP e do número da porta.

**5 REFRESH**

Combine o status do par e o nome do canal. Use o botão DIRECTION SETTING para definir a direção e o botão REFRESH para defini-lo.

**6 OBJECT ASSIGN**

Define o canal inicial e o número de objetos dos canais INPUT e MIX.

**7 SCENE RECALL SYNC**

Quando está ativado, as cenas AFC podem ser recuperadas do console.

**8 MAIN FADER RECALL SAFE (chamada segura do atenuador principal)**

Quando ligado, o atenuador principal DCA24 usado pelo AFC é excluído das operações de recuperação.

## Tela SELECTED CHANNEL VIEW

Quando a AFC IMAGE é definida, a tela SELECTED CHANNEL VIEW aparece conforme mostrado.



### 1 Gráfico de som imersivo

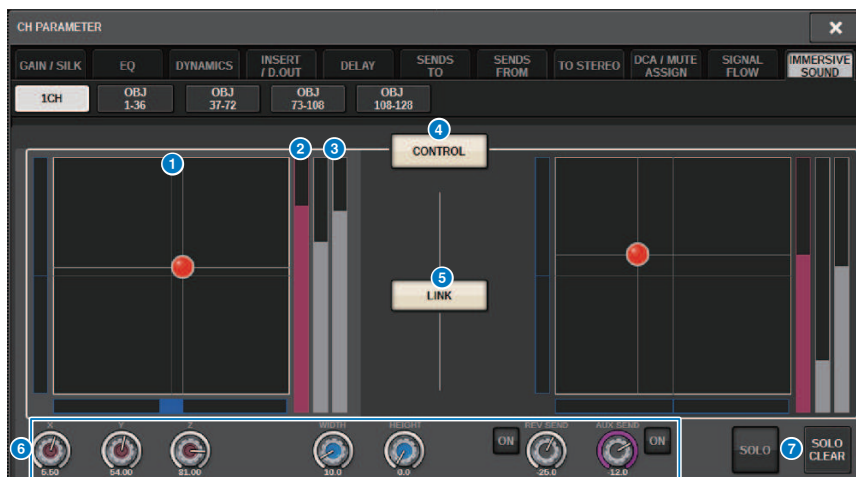
Pressionar o gráfico o realça com um quadro branco, indicando que você pode usar os codificadores de tela para controlar os parâmetros na área do nome do canal. Pressione o gráfico mais uma vez para acessar a janela pop-up IMMERSIVE SOUND (1CH).

### 2 Botão de alternância PAN/AFC

Alterna entre o modo estéreo e o modo de som imersivo. Você pode exibir/alterar os parâmetros de AFC IMAGE na tela pop-up IMMERSIVE SOUND.

## Janela pop-up IMMERSIVE SOUND (1CH)

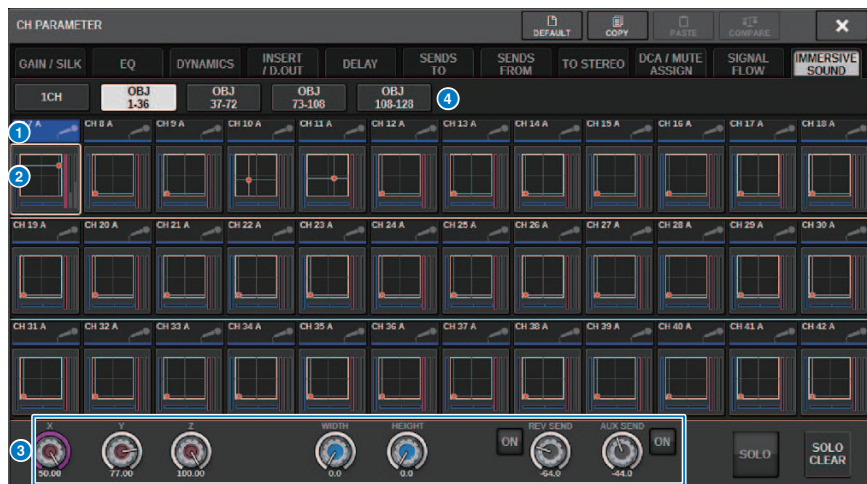
Os parâmetros de AFC IMAGE podem ser visualizados e editados para os vários canais correspondentes. (Por exemplo: canal estéreo)



- 1 Gráfico de AFC IMAGE**  
Mostra os parâmetros de AFC IMAGE.
- 2 Medidor Z**  
Mostra o eixo Z do objeto.
- 3 Medidor Send**  
Mostra o nível de emissão.
- 4 Botão AFC CONTROL**  
Liga ou desliga o controle. Quando esse botão está desligado, a posição não pode ser operada pelo console.
- 5 Botão LINK (somente para canais estéreo)**  
Se você ativar o botão LINK para um canal estéreo, os parâmetros dos canais esquerdo e direito serão vinculados.
- 6 Botões giratórios de parâmetro**  
Mostra a posição (X, Y, Z), o tamanho e o nível de emissão de AFC IMAGE. Use o codificador de tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para operar os parâmetros.
- 7 SOLO**  
Liga ou desliga a função Solo. O botão SOLO CLEAR desativa todas as funções solo. Os botões SOLO e SOLO CLEAR para os quais o modo de exibição está ativado em AFC IMAGE estarão ocultos.

## Janela pop-up IMMERSIVE SOUND (OBJ1-36, OBJ37-72, OBJ73-108, OBJ109-128)

Os parâmetros de AFC IMAGE podem ser visualizados e editados para os vários canais correspondentes.



### 1 Botões de seleção de canal

Para selecionar o canal desejado de operação. O ícone, o número, o nome e a cor do canal atual aparecem no botão.

### 2 Gráfico de som imersivo

Mostra os parâmetros de AFC IMAGE.

### 3 Botões giratórios de parâmetro

Mostra a posição (X, Y, Z), o tamanho e o nível de emissão de AFC IMAGE. Use o codificador de tela ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para operar os parâmetros.

### 4 Botões de alternância de exibição

Para selecionar os canais que você deseja visualizar na tela.

## Campo AFC IMAGE

The screenshot shows a control interface for AFC IMAGE. At the top, there are several tabs: SCENE LIST, RECALL SAFE, OVERLAY, EVENT LIST, and GLOBAL PASTE. Below these are more specific function buttons: COMMENT, FOCUS, FADE TIME, GPI, PLAYBACK LINK, and AFC IMAGE. The main area is a table with the following columns: No. (with a dropdown arrow), TITLE, a lock icon, and AFC IMAGE SCENE NO. The table contains three rows of data:

No.	TITLE	AFC IMAGE SCENE NO.
1.00	minTS	1.00
2.00	maxTS	2.00
3.00	SCENE1	4.00

At the bottom of the interface, there are several control buttons: STORE, UPDATE, RECALL, UNDO, and UNDO. On the right side, there are buttons for LINK TO SURFACE, CLEAR MIX DATA, DELETE, DUPLICATE, and UNDO. A blue circle with the number '1' is placed over the '1.00' value in the AFC IMAGE SCENE NO. column of the first row.

Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botão AFC IMAGE

Define o número da cena a ser vinculado à AFC IMAGE quando a cena da série RIVAGE PM é recuperada. Esta função pode ser ativada e desativada com SCENE RECALL SYNC.

# Genius.lab

## Genius.lab

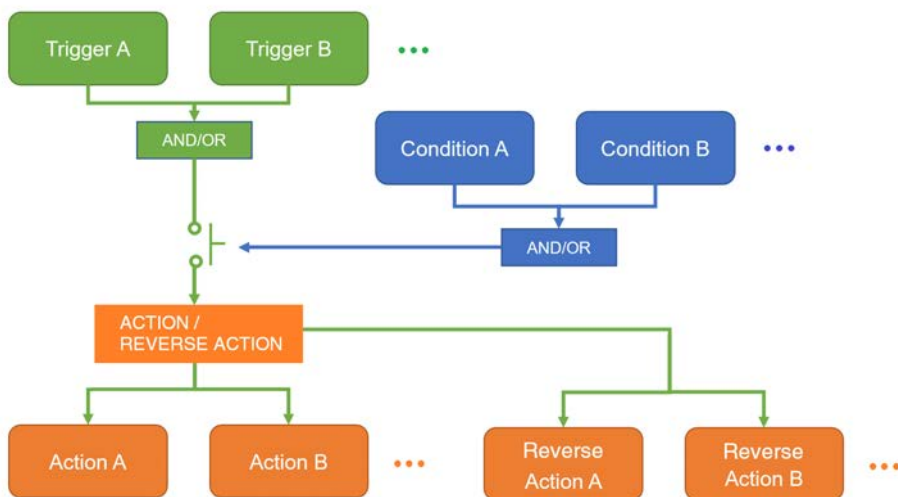
Genius.lab é uma função que permite que você configure macros livremente ("Se essa condição for atendida, execute determinadas ações"). Ao usar Genius.lab, você pode realizar uma variedade de ações arbitrárias acionadas pelo pressionamento de teclas ou operações do atenuador.

Alguns dos casos de uso são mostrados abaixo.

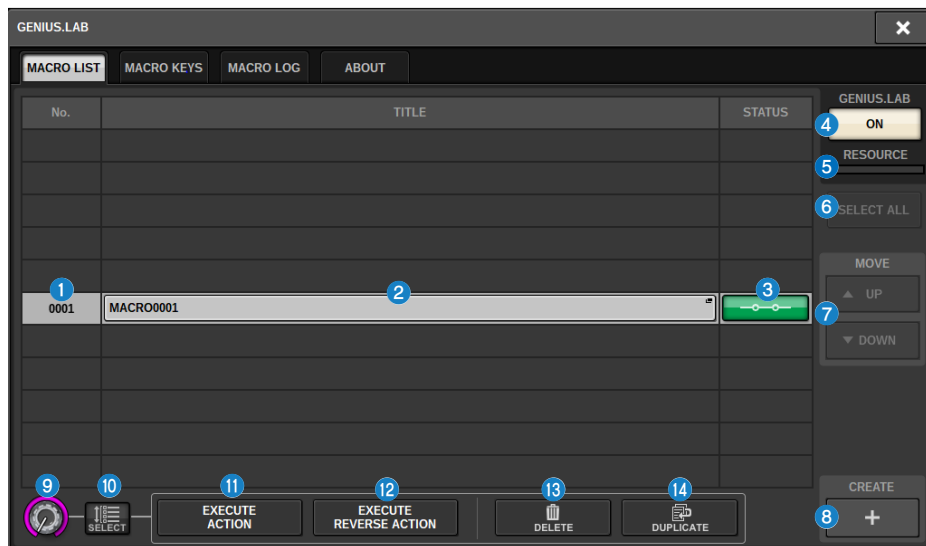
- Se o valor do atenuador de CH1 ficar maior que  $-\infty$ , o sinal de CH1 será desligado
- Liga e desliga o VSC quando uma tecla USER DEFINED (definida pelo usuário) é pressionada
- Quando uma tecla de função é pressionada, TALKBACK ASSIGN (atribuir retorno) para esse barramento é ativado ou desativado
- Quando a tecla USER DEFINED [1] (definida pelo usuário) for pressionada e o valor do atenuador do CH1 for maior que  $-3\text{dB}$ , o ganho da banda EQ 4 será definido como  $-3\text{dB}$ .
- Quando a tecla USER DEFINED [1] (definida pelo usuário) for pressionada, se o nível de MIX SEND (envio para MIX) do canal selecionado for  $-\infty$ , essa tecla será desativada.

A macro consiste em quatro seções: ACTION/REVERSE ACTION (ação/ação inversa), que define a ação, e TRIGGER/CONDITION (acionador/condição), que define as condições nas quais a ação é executada. Cada SECTION (seção) é composta por vários ATOMS (átomos) que definem ações e condições específicas. As macros são configuradas pela definição de seus componentes ou pela captura de alterações de parâmetros.

A macro é executada quando a condição do ATOM (átomo) é mantida pelas alterações no TRIGGER (acionador). No entanto, ela não é executada quando a condição é FALSE (falso). Quando o acionador é TRUE (verdadeiro), a ação é executada, e quando é FALSE (falso), a REVERSE ACTION (ação inversa) é executada.



## Janela MACRO LIST



Essa janela contém os seguintes itens.

- 1 **Número da macro**  
Indica o número da macro.
- 2 **Botão Macro title (título da macro)**  
Indica o título atribuído à macro. Pressione-o para abrir a janela MACRO EDIT usada para definir a macro.
- 3 **Botão Macro status (status da macro)**  
Indica o status da macro. Pressione-o para ativar ou desativar uma macro.
- 4 **Botão GENIUS.LAB ON**  
Quando ativado, a Genius.lab (função da macro) é ativada.
- 5 **RESOURCE (recurso)**  
Mostra o estado do uso do recurso de macro.
- 6 **Botão SELECT ALL**  
Exclui todas as macros da lista.
- 7 **Campo MOVE**
  - **Botão UP**  
Move a macro selecionada no momento para cima, passo a passo, na lista de macros.
  - **Botão DOWN**  
Move a macro selecionada no momento para baixo, passo a passo, na lista de macros.

**8 Botão CREATE**

Cria uma macro.

**9 Botão giratório SELECT**

Use o codificador da tela correspondente ou o botão giratório [TOUCH AND TURN] para selecionar uma macro.

**10 Botão MULTI SELECT**

É possível selecionar várias macros consecutivas ativando esse botão e girando o codificador da tela.

**11 Botão EXECUTE ACTION**

Executa a ação da macro selecionada.

**12 Botão EXECUTE REVERSE ACTION**

Executa a ação inversa da macro selecionada.

**13 Botão DELETE**

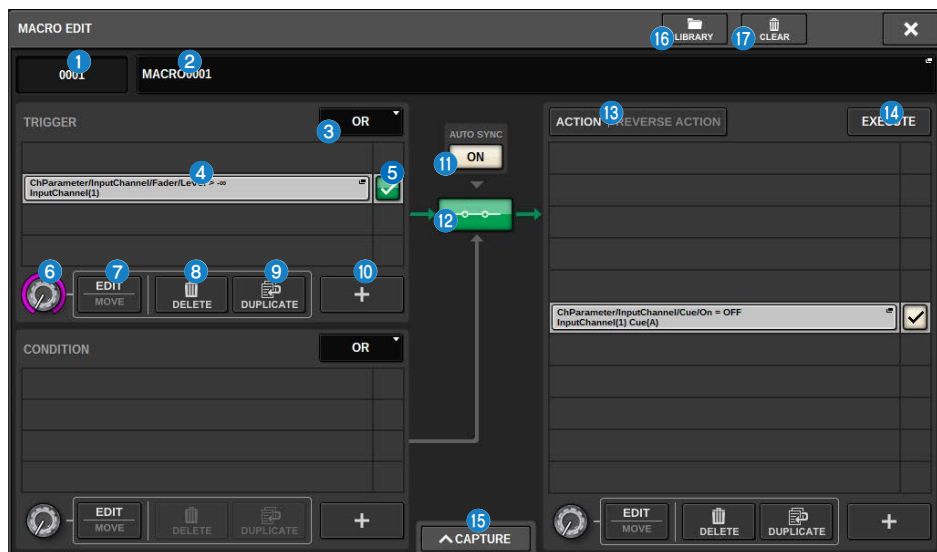
Exclui a macro selecionada no momento.

**14 Botão DUPLICATE**

Duplica a macro selecionada no momento.

## Janela MACRO EDIT

Especifica as configurações de TRIGGER/CONDITION (acionador/condição) e ACTION/REVERSE ACTION (ação/ação inversa) que compõem a macro.



Essa janela contém os seguintes itens.

- 1 Número da macro**  
Indica o número da macro.
- 2 Botão pop-up Macro title (título da macro)**  
Indica o título atribuído à macro. Pressione esse botão para acessar uma janela na qual você pode editar o título.
- 3 Botões Logic (lógica)**  
Seleciona a lógica (OR ou E) para TRIGGER (acionador) e CONDITION (condição).  
O estado TRIGGER/CONDITION (acionador/condição) é determinado com base na lógica e nos estados de ATOM (átomo).  
**OR** (ou): se qualquer um dos estados de ATOM (átomo) for TRUE (verdadeiro), o estado de TRIGGER/CONDITION (acionador/condição) será definido como TRUE (verdadeiro). É definido como FALSE (falso) para todos os outros casos.  
**AND** (e): se qualquer um dos estados de ATOM (átomo) for FALSE (falso), o estado de TRIGGER/CONDITION (acionador/condição) será definido como FALSE (falso). É definido como TRUE (verdadeiro) para todos os outros casos.
- 4 Indicador ATOM (átomo)**  
Indica as configurações de ATOM (átomo). Pressione esse botão para abrir a janela de configurações.
- 5 Botão ATOM status (status do átomo)**  
Indica o status do átomo. Os status são mostrados abaixo.  
Pressione-o para ativar ou desativar um átomo.

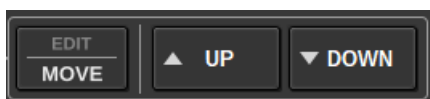
Status	Cor do botão	Descrição
TRUE (verdadeiro)	Verde	Quando a condição de ATOM (átomo) é TRUE (verdadeiro)
FALSE (falso)	Laranja	Quando a condição de ATOM (átomo) é FALSE (falso)
Hi-Z	Marfim	Quando o status não é determinado
DESATIVADO	Cinza	

### 6 Botão giratório SELECT

Use o codificador de tela para selecionar átomo.

### 7 Botão EDIT/MOVE

É um botão de alternância que edita e reordena os átomos. Durante a ação de EDIT, os botões DELETE e DUPLICATE exibidos são usados para excluir ou duplicar. Durante a ação MOVE, os botões UP e DOWN são usados para redefinir a ordem.



### 8 Botão DELETE

Exclui o átomo selecionado.

### 9 Botão DUPLICATE

Duplica o átomo selecionado.

### 10 Botão +

Pressione esse botão para abrir uma janela para adicionar átomos.

### 11 Botão AUTO SYNC

Quando AUTO SYNC (sincronização automática) e uma macro estiverem ativadas, a ACTION (ação) ou REVERSE ACTION (ação inversa) para a qual as condições são atendidas será executada automaticamente.

### 12 Botão STATUS

Indica o status da macro. Os status são mostrados abaixo.

Pressione-o para ativar ou desativar uma macro.

Status da macro	Cor do botão	Status do acionador	Status CONDITION (condição)
TRUE (verdadeiro)	Verde	TRUE (verdadeiro)	TRUE (verdadeiro)/Hi-Z
FALSE (falso)	Laranja	FALSE (falso)	TRUE (verdadeiro)/Hi-Z
Hi-Z	Marfim	Hi-Z	TRUE (verdadeiro)/Hi-Z
OPEN (aberto)	Azul	TRUE (verdadeiro)/FALSE (falso)/Hi-Z	FALSE (falso)
DESATIVADO	Cinza		

### 13 Botão ACTION/REVERSE ACTION

É um botão de alternância que alterna o visor ACTION/REVERSE ACTION (ação/ação inversa).

### 14 Botão EXECUTE

Pressione esse botão para executar a ação ou a ação inversa da macro selecionada.

**15 Botão CAPTURE**

Pressione para abrir a janela CAPTURE, que permite capturar alterações de parâmetros, etc. e adicionar um átomo.

**16 Botão LIBRARY**

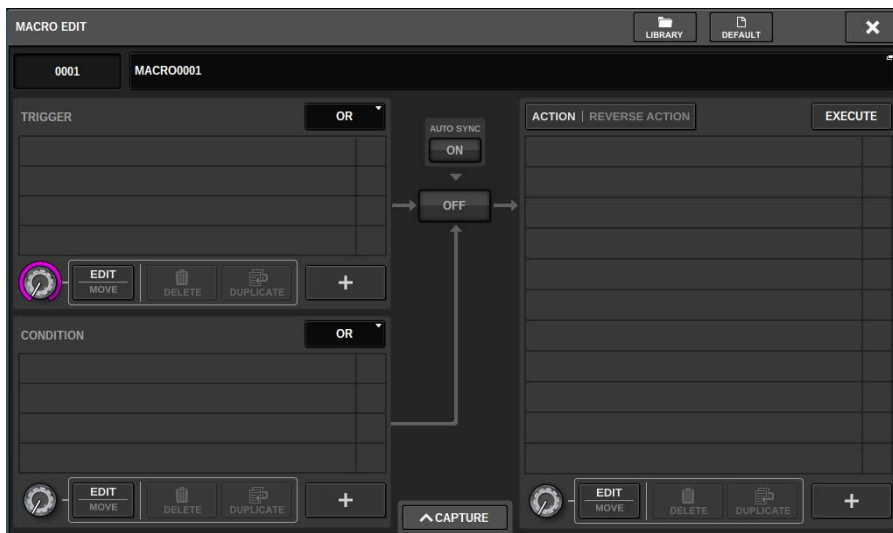
Pressione esse botão para abrir a janela de biblioteca de macros.

**17 Botão CLEAR**

Abre uma janela para redefinir qualquer seção como seu valor padrão.

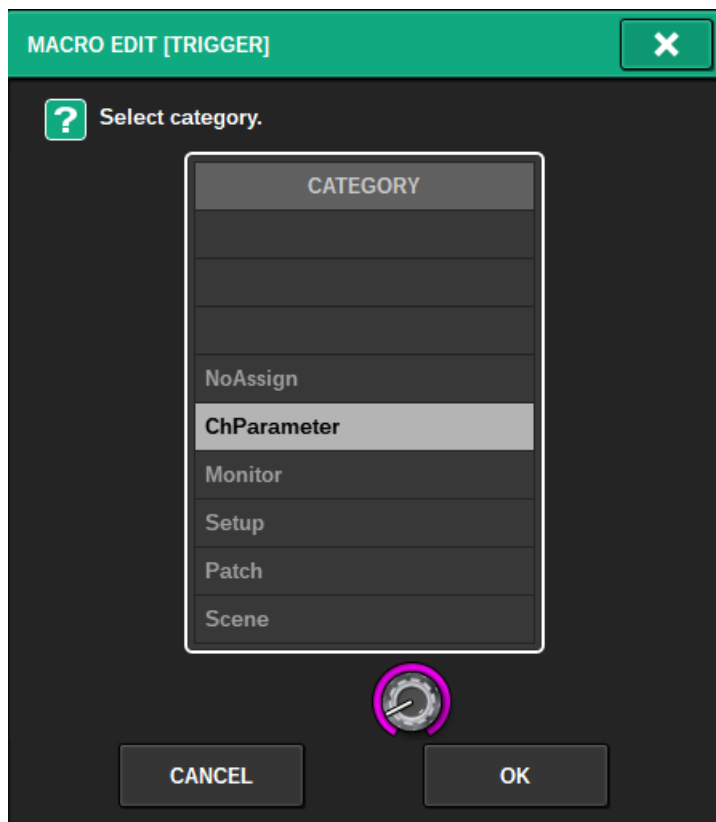


- 3 Ative o botão GENIUS.LAB.**
- 4 Pressione o botão CREATE e crie uma macro.**
- 5 Pressione o botão de título da macro para abrir a janela MACRO EDIT.**

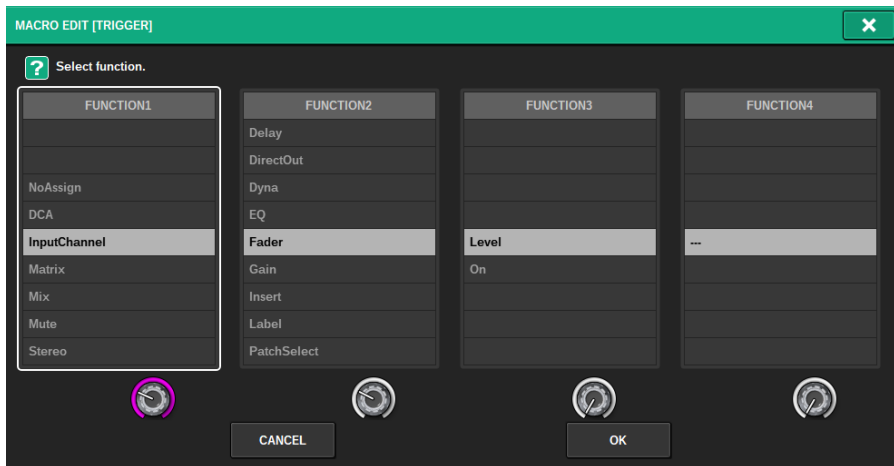


- 6 Pressione o botão + na seção TRIGGER (acionador) para adicionar um átomo.**

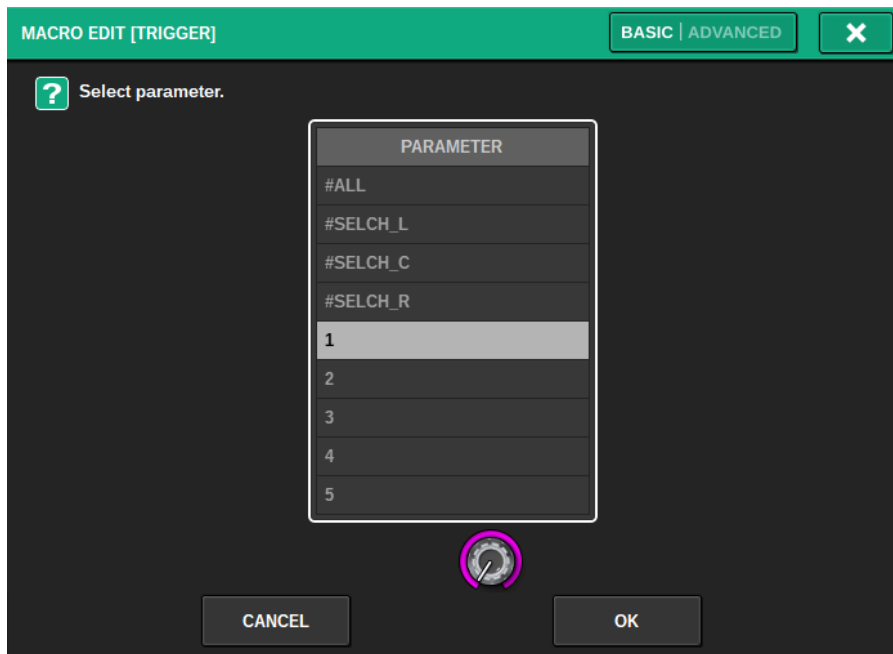
## 7 Selezione una categoria.



## 8 Seleccione uma função.



## 9 Seleccione um parâmetro.

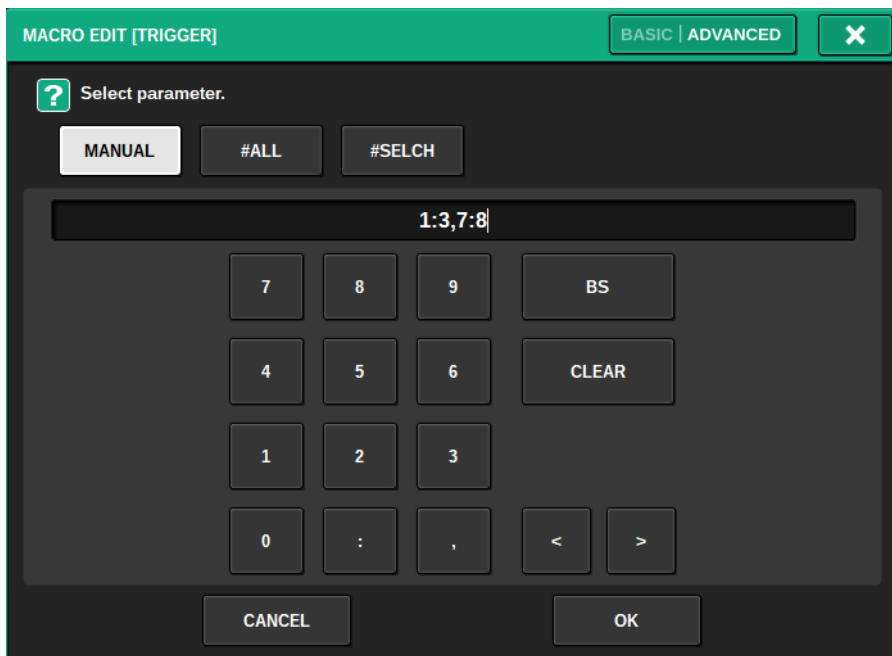


# ALL (todos os parâmetros) e # SELCH (parâmetros do canal selecionado) também podem ser selecionados.

Além disso, se o botão **PARAL** estiver ativado, poderão ser feitos julgamentos individuais sobre esse parâmetro.

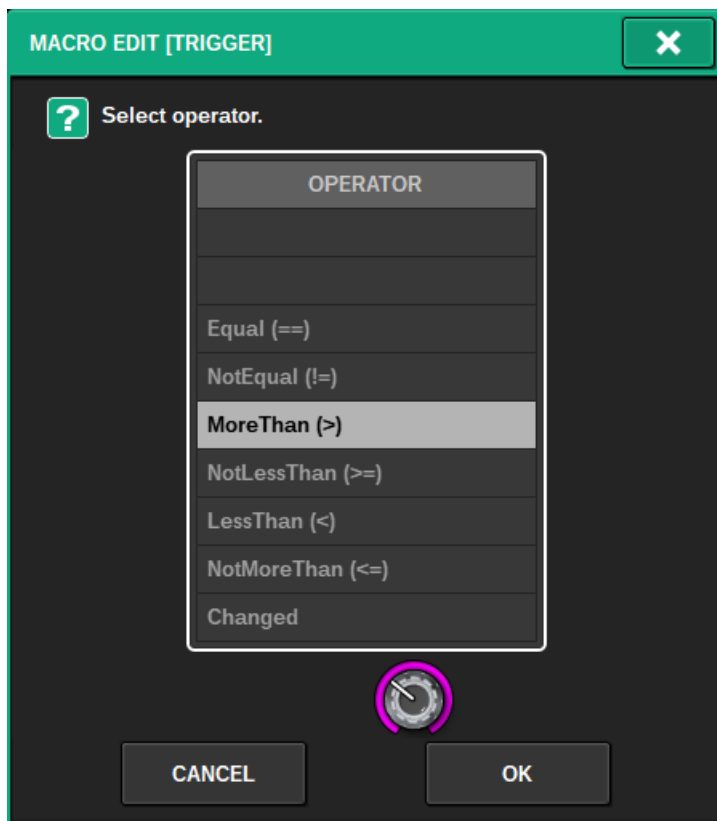
Por exemplo, na macro "CH1-4 é ativado quando o FADER LEVEL (nível do atenuador) de CH1-4 excede -60 dB", a diferença de comportamento quando o parâmetro do canal é definido como PARAL desativado em comparação com quando PARAL está ativado é o seguinte: Quando PARAL estiver desativado, se o FADER LEVEL (nível do atenuador) de qualquer um dos

CH 1-4 exceder -60dB, todos os CH 1~4 serão ativados. Quando PARAL estiver ativado, se o FADER LEVEL (nível do atenuador) de qualquer um dos CH 1-4 exceder -60dB, somente o canal que exceder -60dB será ativado.

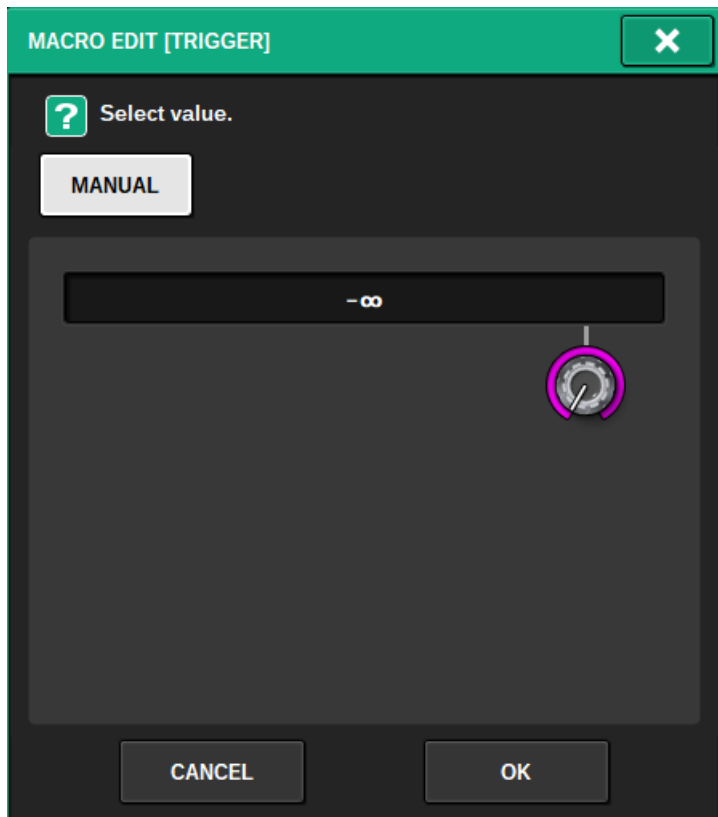


Quando ADVANCED (avançado) é definido como entrada MANUAL, uma faixa de valores pode ser especificada usando-se a: (dois pontos) e os valores podem ser concatenados separando-os com a, (vírgula).

## 10 Selezione um operador.

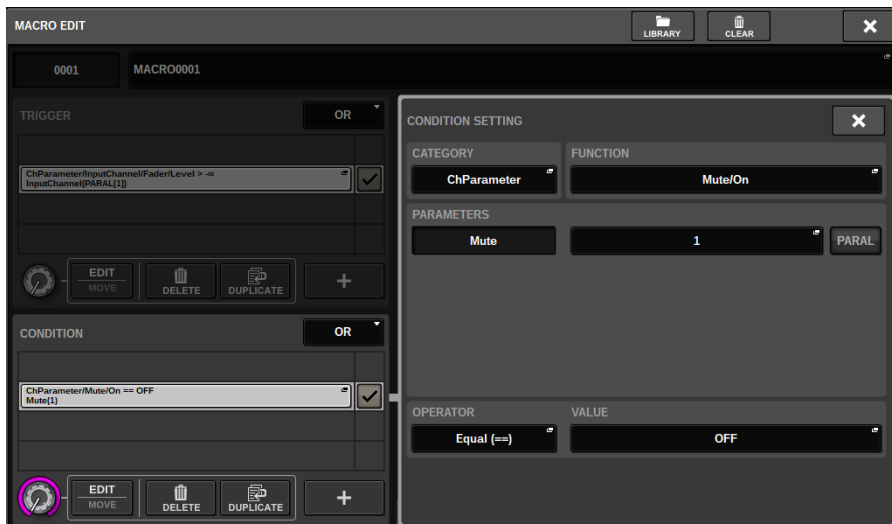


## 11 Seleccione um valor.

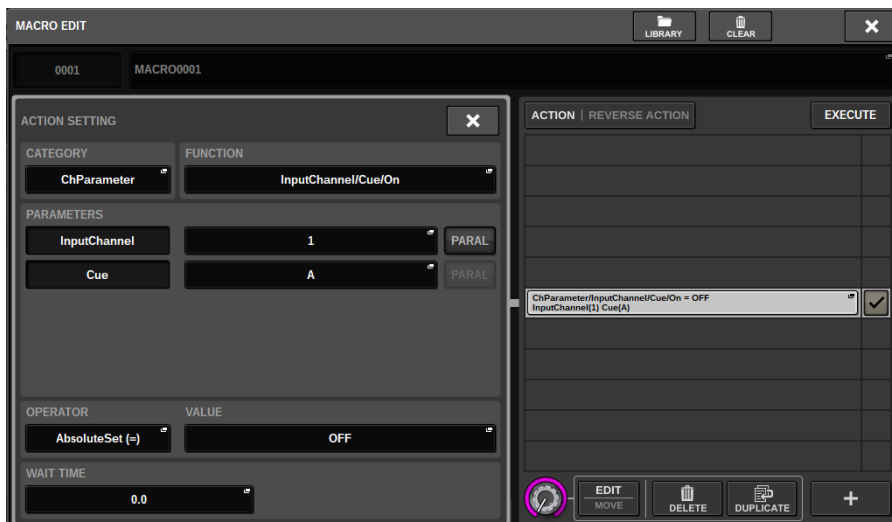


## 12 Ao adicionar um átomo a um acionador, repita as etapas de 5 a 10.

### 13 Defina a seção CONDITION (condição) da mesma forma, conforme necessário.

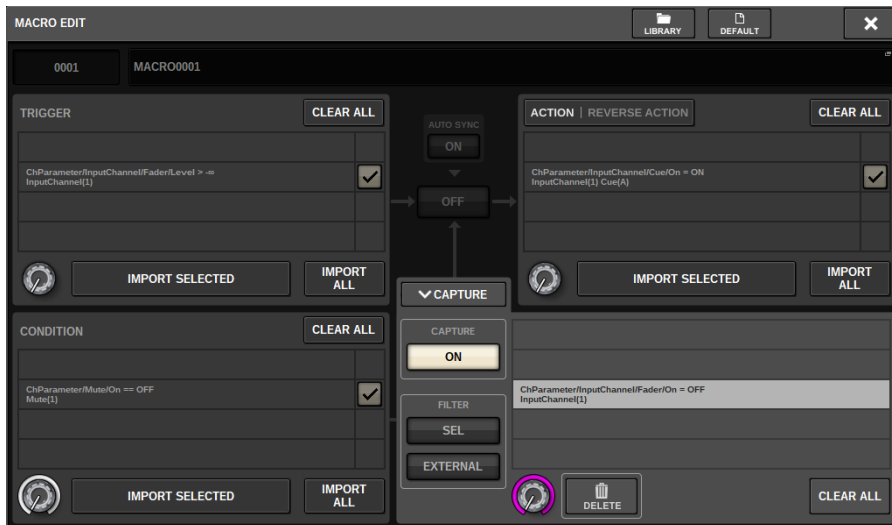


### 14 Pressione o botão + na seção ACTION (ação) para adicionar um átomo.



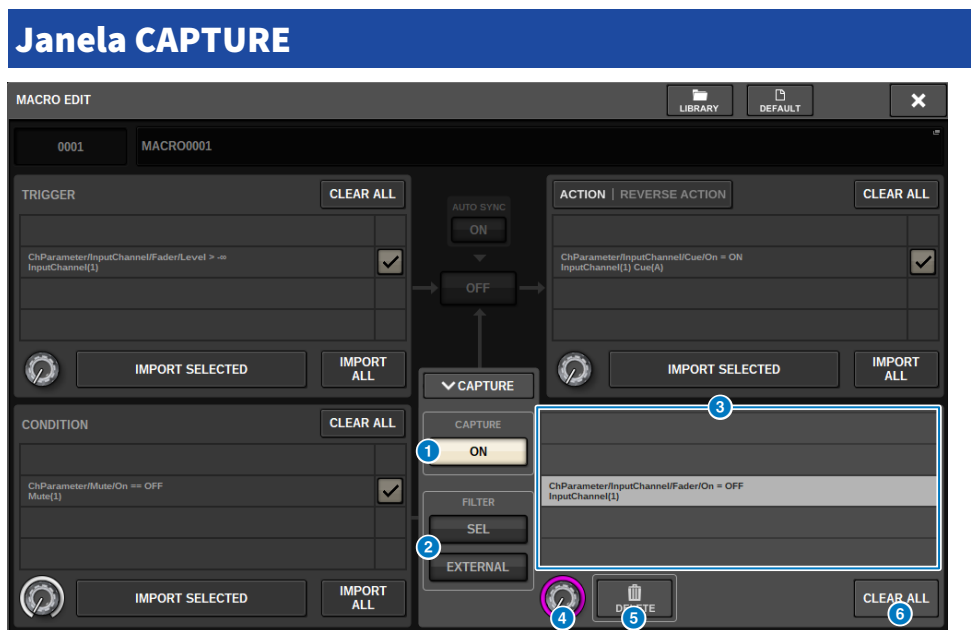
Isso é definido da mesma forma que a seção TRIGGER (acionador). WAIT TIME (tempo de espera) e FADE TIME (tempo do atenuador) também podem ser definidos como itens.

## 15 É possível adicionar átomos com a função Capture (capturar).



Importe um átomo capturado.

## 16 Quando a configuração da macro for concluída, ative o botão STATUS.



Essa janela contém os seguintes itens.

#### 1 Botão CAPTURE ON

Quando ele está ativado, os átomos correspondentes à operação do painel e da tela sensível ao toque podem ser capturados. Quando a função de captura está ativada, o botão SETUP na barra de menus pisca com um ícone CAPTURE (capturar).

#### OBSERVAÇÃO

A janela MACRO EDIT pode ser fechada enquanto a função de captura está ativada. Feche a janela MACRO EDIT para capturar operações em qualquer outra janela ou tela. Quando quiser desativar a função de captura, retorne à janela CAPTURE novamente e desative-a.

#### 2 FILTER

Quando está ativado, determinadas operações são excluídas da captura.

- SEL: (seleção) operações relacionadas à seleção do canal e de camada
- EXTERNAL: (externo) operação/controlador externo, como GPI ou MIDI

#### 3 Lista CAPTURE (captura)

Os átomos capturados são exibidos.

#### 4 Botão giratório SELECT

Use o codificador de tela para selecionar átomo.

#### 5 Botão DELETE

Exclui os átomos selecionados que foram capturados.

#### 6 Botão CLEAR ALL

Todos os átomos capturados são apagados.

## Janela MACRO KEYS



Essa janela contém os seguintes itens.

**1 Guias BANK**

Alterna entre os bancos (A/B/C/D) para as teclas MACRO.

**2 Teclas macro 1-32**

É um botão específico da Genius.lab que pode registrar o estado de pressionamento do botão como um átomo. O nome do rótulo, a cor e PRESS/RELEASE (pressionar/liberar) da tecla podem ser registrados no átomo da macro.

**3 Botão EDIT LABEL**

Quando esse botão estiver ativado, pressione a tecla macro para alternar para a janela MACRO KEY LABEL.

## Janela MACRO KEY LABEL



Essa janela contém os seguintes itens.

### 1 Visor de teclas MACRO

Exibe a tecla macro. Pressione o botão + para alternar para o próximo candidato, ou pressione o botão - para alternar para o candidato anterior.

### 2 Caixa de edição do visor de teclas macro

As funções (TITLE) (título) e os comentários (LINE1-3) (linha 1-3) atribuídos à tecla macro podem ser editados usando o teclado.

### 3 Botão Color select (selecionar cor)

A cor da tecla macro pode ser selecionada.

## Janela MACRO LOG

O log permite identificar e ler sobre problemas e informações de referência relacionados às macros.

GENIUS.LAB

MACRO LIST    MACRO KEYS    **MACRO LOG**    ABOUT

MESSAGE TYPES:  FATAL     WARNING     CAUTION     INFO

04 / 19 / 2023 17 : 12 : 01	EDITOR	1	INFO	Off: Macro "MACRO0001"
04 / 19 / 2023 17 : 12 : 01	EDITOR	1	INFO	On: Trigger of "MACRO0001"
04 / 19 / 2023 17 : 12 : 03	EDITOR	1	INFO	On: Macro "MACRO0001"
04 / 19 / 2023 17 : 12 : 09	EDITOR	1	INFO	Off: Macro "MACRO0001"
04 / 19 / 2023 17 : 12 : 09	EDITOR	1	INFO	Deleted: Condition of "MACRO0001"
04 / 19 / 2023 17 : 12 : 18	EDITOR	1	INFO	Set: Trigger of "MACRO0001"
04 / 19 / 2023 17 : 12 : 25	EDITOR	1	INFO	Same event occurred 2 times
04 / 19 / 2023 17 : 12 : 55	EDITOR	1	INFO	Set: Action of "MACRO0001"
04 / 19 / 2023 17 : 13 : 01	EDITOR	1	INFO	Same event occurred 2 times
04 / 19 / 2023 17 : 13 : 16	EDITOR	1	INFO	Off: Trigger of "MACRO0001"
04 / 19 / 2023 17 : 13 : 17	EDITOR	1	INFO	On: Trigger of "MACRO0001"
04 / 19 / 2023 17 : 13 : 18	EDITOR	1	INFO	Executed: Action of "MACRO0001"
04 / 19 / 2023 17 : 13 : 35	EDITOR	1	INFO	Same event occurred 3 times
04 / 19 / 2023 17 : 13 : 37	EDITOR	1	INFO	On: Macro "MACRO0001"
04 / 19 / 2023 17 : 15 : 18	EDITOR	1	INFO	Activated: Trigger of "MACRO0001"
04 / 19 / 2023 17 : 15 : 18	EDITOR	1	INFO	Executed: Action of "MACRO0001"
04 / 19 / 2023 17 : 15 : 24	EDITOR	1	INFO	Same event occurred 2 times
04 / 20 / 2023 00 : 52 : 25	EDITOR	1	INFO	Import done: GENIUS.LAB

### 1 Botões MESSAGE TYPES

Permite selecionar tipos de mensagem a exibir ou ocultar na página SYSTEM LOG (log do sistema). Os tipos de mensagem a seguir são incluídos.

**FATAL:** informações referentes a erros, como problemas de funcionamento

**ADVERTÊNCIAS:** informações sobre problemas que podem causar problemas de funcionamento da unidade ou áudio intermitente, o que pode interromper a operação

**CUIDADO:** informações referentes a circunstâncias que exigem atenção, mas não interrompem necessariamente a operação.

**INFORMAÇÕES:** informações de referência (como informações sobre ativação) que não causarão problemas

#### AVISO

- A seleção do tipo de mensagem é armazenado depois de desligar a alimentação.

### 2 Botão giratório de rolagem

Você pode percorrer a lista usando o codificador de tela.

# Configuração do usuário

## Configurações de preferência

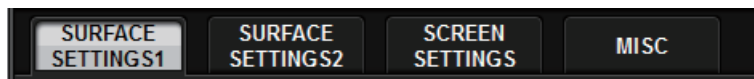
É possível definir várias configurações do ambiente operacional do RIVAGE PM10, por exemplo, como as janelas pop-up serão exibidas e se as operações de ativado/desativado da tecla [SEL] serão vinculadas.

### 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menus para acessar a tela **SETUP**.



### 2 Pressione o botão **PREFERENCES** para acessar a janela **pop-up PREFERENCES**.

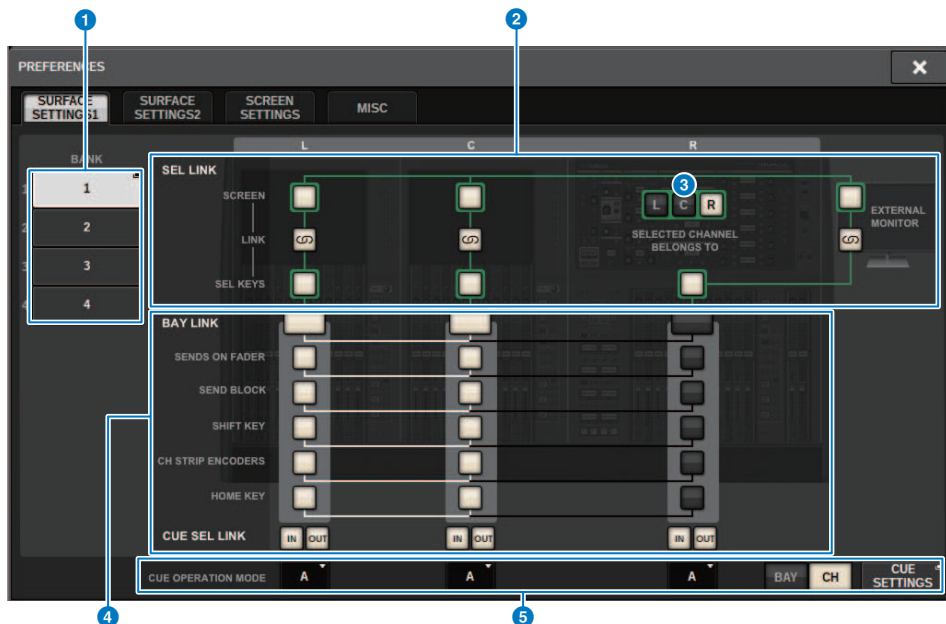
Essa janela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as abas localizadas na parte superior da janela.



### 3 Use os botões na tela para definir as configurações de Preference (preferência).

### 4 Quando terminar de definir configurações, pressione o botão **CLOSE**.

## SURFACE SETTINGS1



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 BANK

Seleciona o banco ao qual as configurações de parâmetros de SurfaceSetting1 (exceto por CUE SETTINGS) nessa tela serão salvas. É possível salvar as configurações e acessar um banco para alternar entre as configurações, se desejar. Pressione o banco selecionado mais uma vez para acessar a janela onde você pode atribuir um nome.

### OBSERVAÇÃO

Você também pode atribuir a função de alternar bancos às teclas USER DEFINED.

### 2 SEL LINK

Permite configurar links com o SEL entre baias na tela, com o SEL na tela e as teclas [SEL] e com as teclas [SEL] entre baias. Elementos vinculados serão indicados na mesma cor.

### 3 Seleções da seção do canal selecionado

Na seção Selected Channel, você pode operar os canais selecionados para a baía (tela) que você selecionar aqui.

#### 4 **BAY LINK**

Isso define a função de vinculação entre várias baías. Linhas brancas conectam as baías vinculadas.

- **BAY LINK:** Seleciona as configurações de camada para atenuadores ou configurações para baías vinculadas.
- **SENDS ON FADER:** Liga/desliga SENDS ON FADER e barramento de destino da emissão
- **SEND BLOCK:** Seleccione os 12 barramentos no destino de envio quando a tela OVERVIEW é selecionada
- **SHIFT KEY:** Ativa/desativa a tecla [SHIFT]
- **CH STRIP ENCODERS:** Alterna a seleção de codificadores da faixa de canal
- **TECLA HOME:** Salva e chama as configurações de tecla [HOME]
- **CUE→SEL:** Vincula as operações de indicadores e a seleção do canal

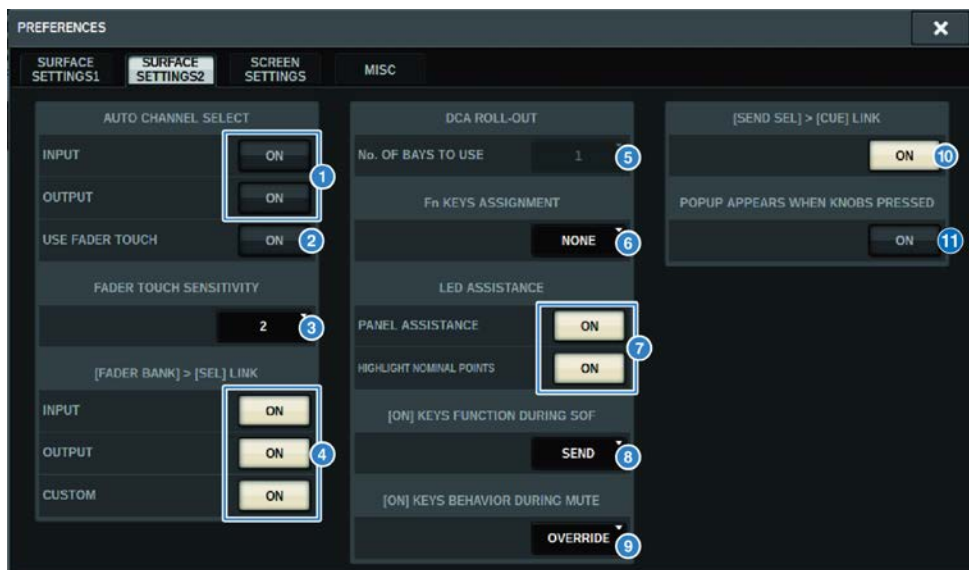
#### 5 **Campo CUE OPERATION MODE**

Alterna entre o modo BAY do indicador e o modo CH (“Uso da função Cue” (p.411)). No modo BAY, você pode selecionar CUE A, CUE B ou CUE A+B para cada baía. No modo CH, você pode selecionar CUE A, CUE B ou CUE A+B para cada canal.

- Botão pop-up CUE SETTINGS

Pressione este botão para exibir a janela, em que você poderá configurar o indicador para cada canal no modo CH (“Janela pop-up CUE SETTINGS” (p.418)).

## SURFACE SETTINGS2 (configurações de superfície)



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Campo AUTO CHANNEL SELECT**

Especifica se o canal correspondente será selecionado quando você usar a tecla [ON] (ativar) ou o atenuador do canal. Pode ser ativado/desativado separadamente para canais de entrada e saída.

**2 USE FADER TOUCH (usar toque do atenuador)**

Se esse botão ON estiver ativado, ao tocar em um atenuador, o canal correspondente será selecionado automaticamente por meio da função Touch Sense (sensibilidade ao toque) no atenuador do canal.

**3 FADER TOUCH SENSITIVITY (sensibilidade ao toque do atenuador)**

A sensibilidade ao toque pode ser ajustada em cinco etapas. Valores mais altos oferecem maior sensibilidade ao toque.

**4 [FADER BANK] (banco de atenuadores) > [SEL] LINK ([seleção] link)**

Especifica se a seleção do canal será vinculada à seleção do banco de atenuadores. Você pode definir esse parâmetro separadamente para INPUT (canais de entrada), OUTPUT (canais de saída) e CUSTOM (banco de atenuadores personalizados). Se esse botão ON estiver aceso, e você selecionar o banco de atenuadores correspondente, o canal no qual o banco foi selecionado por último será selecionado, e sua tecla [SEL] (seleção) se acenderá. Alterar a configuração de vínculo de baixa limpará a posição do canal selecionado armazenado em cada camada.

**5 DCA ROLL OUT (distribuição de DCA)**

**No. OF BAYS TO USE** (número de baias a serem usadas)

Permite determinar se o DCA será distribuído em uma ou duas baias.

## 6 **Fn KEYS ASSIGNMENT (atribuição de teclas Fn) (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)**

Permite selecionar uma das ações a seguir para ser atribuída a cada tecla [Fn].

- **NONE**.....Nenhuma função será atribuída.
- **INPUT A/B**.....Alterna entre INPUT A (entrada A) e INPUT B (entrada B).
- **ISOLATE**.....Ativa/desativa isolamento do canal
- **ALTERNATE CUE**.....Se o botão CUE estiver definido como CUE A, B receberá o sinal. Se o botão CUE estiver definido como CUE B, A receberá o sinal. Nada acontecerá se o botão CUE estiver definido como A+B.
- **ENCODER PARAM**.....Ativa/desativa os parâmetros relacionados aos codificadores de faixa de canal
- **SURROUND CUE**.....Ativar/desativar indicador surround
- **GC ON/OFF**..... Ativar/desativar compensação de ganho
- **EQ A/B** ..... Alterna parâmetros de EQ A e B
- **DYNAMICS1 A/B** ..... Alterna parâmetros de Dynamics 1 (dinâmica 1) A e B
- **DYNAMICS2 A/B** ..... Alterna parâmetros de Dynamics 2 (dinâmica 2) A e B
- **VSC ON**..... VSC ON/OFF (ativar/desativar VSC)

## 7 **LED ASSISTANCE (assistência de LED)**

### **PANEL ASSISTANCE (assistência de painel)**

Se estiver desativado quando o parâmetro PANEL no campo BRIGHTNESS estiver definido como menos de 50%, isso acenderá suavemente todos os indicadores de LED no painel.

### **HIGHLIGHT NOMINAL POINTS (realçar pontos nominais)**

Se esse botão ON estiver aceso, a indicação do valor nominal no painel será realçada pelos LEDs.

## 8 **[ON] KEYS FUNCTIONS SOF ([ativar] funções das teclas)**

Seleciona a operação das teclas [ON] (ativado) no modo SENDS ON FADER (envios no atenuador)

### **OBSERVAÇÃO**

- **SEND** ..... Ativar/desativar o envio
- **CHANNEL** ..... Ativar/desativar canais

É eficaz quando o engenheiro do monitor deseja controlar de forma contínua a ativação/desativação de canais, mesmo no modo SENDS ON FADER (envios no atenuador).

## 9 **[ON] KEYS BEHAVIOR DURING MUTE ([ativar] comportamento das teclas durante a desativação do som)**

Seleciona a operação das teclas [ON] (ativado) durante a desativação do som.

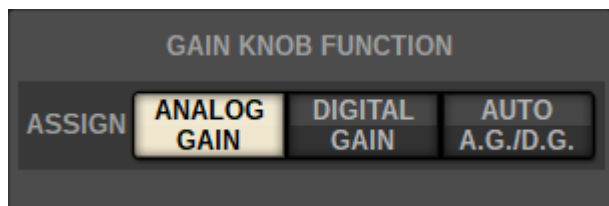
- **OVERRIDE**.....Desativado
- **CHANNEL OFF**.....Ativado

## 10 **Botão [SEND SEL]>[CUE] LINK ([seleção de envio]>link [indicador])**

Ativa/desativa o seguinte no status do indicador no modo SENDS ON FADER (envios no atenuador) durante a alternância do barramento principal.

## 11 **Botão POPUP APPEARS WHEN KNOBS PRESSED**

Se esse botão for ativado, uma janela pop-up para a função apropriada será aberta quando você pressionar os botões giratórios da seção Selected Channel (canal selecionado) no painel. A tela sensível ao toque (baixa L, C ou R) que exibirá a janela pop-up depende da seção Selected Channel selecionada na guia SURFACE SETTINGS1.



**GAIN KNOB FUNCTION (função do botão giratório ganho) (CS-R5, CS-R3)**

O destino do botão giratório GAIN (ganho) na seção Selected Channel (canal selecionado) pode ser selecionado entre ANALOG GAIN (ganho analógico), DIGITAL GAIN (ganho digital) e AUTO A.G./D.G. (A.G./D.G. automático). Para baias com AUTO A.G./D.G. (A.G./D.G. automático) definido, o ganho analógico será exibido para cada canal se o ganho analógico estiver presente na porta com patch e o ganho digital for exibido se não estiver presente.

# SCREEN SETTINGS



Essa tela contém os itens a seguir.

## ■ SCREEN OPTIONS

### 1 GAINS SHOWN ON OVERVIEW SCREEN

Permite selecionar ANALOG GAIN, DIGITAL GAIN ou AUTO A.G./D.G. para cada baía que será exibida na tela OVERVIEW. Para baias nas quais AUTO AG/D.G. foi definido, o ganho analógico será mostrado para cada canal nas portas que foram interligadas onde o ganho analógico existe; e se o ganho analógico não existir, o ganho digital será exibido.

### 2 PARAMETERS SHOWN ON SoF SCREEN

Permite selecionar o parâmetro exibido na janela pop-up SENDS ON FADER entre FADER LEVEL, SEND PAN e SEND LEVEL.

### 3 NAMES

Selecione um rótulo a ser mostrado, em CHANNEL NAME (nome do canal), PORT NAME (nome da porta) ou endereço (PORT ADDRESS (endereço da porta); exemplo: M1:RY1-1)

## ■ Campo CONFIRMATION MESSAGES

### 4 SCENE MEMORY

Permite ativar ou desativar as opções relacionadas às operações de armazenamento/atualização/chamada de cenas. Se esses botões ON estiverem acesos, uma mensagem de confirmação será exibida quando você executar uma operação de armazenamento, atualização ou chamada, respectivamente.

### 5 PATCH

Permite ativar ou desativar as opções relacionadas às operações de patch.

- **CHANGE**

Se esse botão ON estiver aceso, uma mensagem de confirmação será exibida quando você editar um patch de entrada ou saída.

- **STEAL**

Se esse botão ON estiver aceso, uma mensagem de confirmação será exibida quando você editar um item de patch de entrada ou saída que já estiver interligado a uma porta.

**6 GLOBAL PASTE**

Quando ativado, uma mensagem de confirmação será exibida ao fazer a colagem global.

■ **Campo ERROR MESSAGES**

**7 DIGITAL I/O**

Se esse botão estiver ligado e um erro de E/S de áudio digital ocorrer, uma mensagem de erro será exibida. (Erros de E/S de áudio digital podem envolver a entrada/saída de AES/EBU da superfície de controle ou a entrada/saída digital do compartimento RY ou MY).

**8 MIDI I/O**

Se esse botão ON estiver aceso, uma mensagem de erro aparecerá quando ocorrer um erro de transmissão/recepção MIDI.

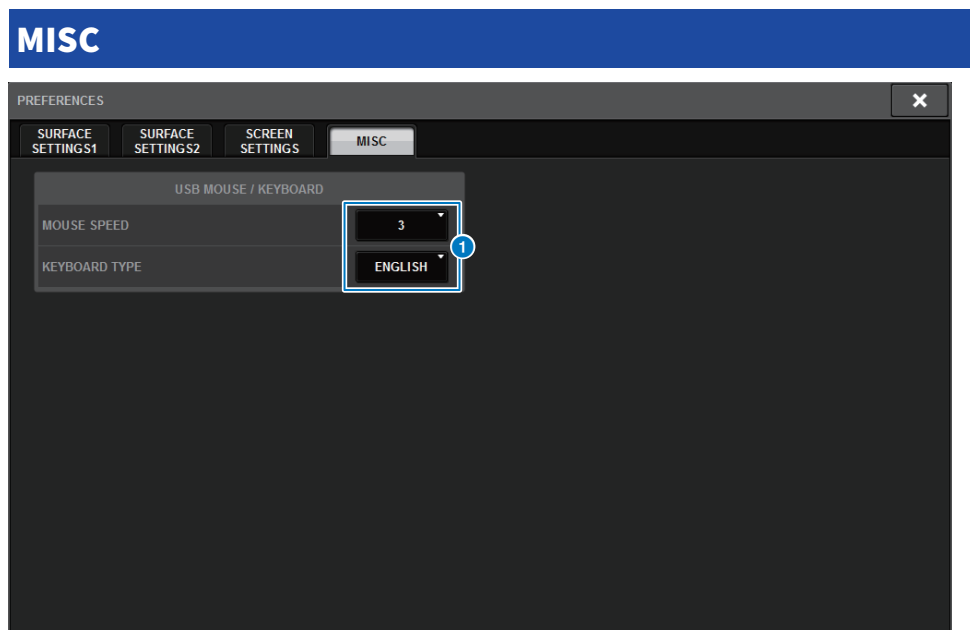
**9 DANTE ALERT**

Se esse botão ON estiver aceso, uma mensagem de erro aparecerá quando ocorrer um erro de Dante.

■ **Campo CONSOLE/EDITOR**

**10 [OK] WITH ENTER KEY**

Ative-o para ativar a tecla ENTER.



Essa tela contém os itens a seguir.

#### 1 **USB MOUSE/KEYBOARD**

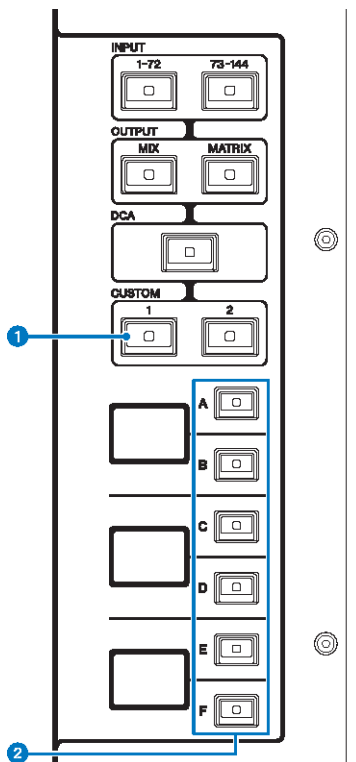
- **MOUSE SPEED**

Especifica a velocidade do movimento do cursor controlado por meio do mouse USB. O menu suspenso fornece cinco opções de velocidade. Quanto mais alto o valor, mais rápida será a velocidade.

- **USB KEYBOARD TYPE**

Selecione o tipo de teclado USB. As opções incluem inglês, japonês, alemão, francês, italiano e espanhol.

## Seção de cada canal: usando as teclas CUSTOM [1]/[2] (personalizado) (CS-R10, CSD-R7)



### 1 Teclas CUSTOM [1]/[2] (personalizadas)

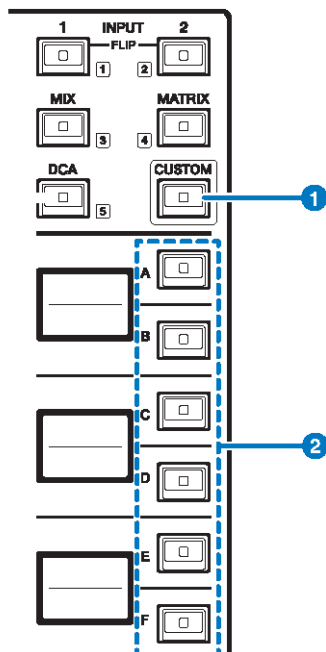
Permitem selecionar uma camada personalizada. Normalmente, é possível atribuir atenuadores personalizados de dois bancos (total de 12 camadas) a cada camada personalizada.

Pressione CUSTOM [1] (personalizado) e CUSTOM [2] (personalizado) juntos para entrar no modo Custom fader (atenuador personalizado), no qual é possível atribuir atenuadores personalizados de cinco bancos (total de 60 camadas). Use as teclas INPUT (entrada) [1-72] e [73-144], as teclas [MIX]/[MATRIX] (mixagem/matriz) e a tecla [DCA] para selecionar um banco personalizado. Pressione novamente essas duas teclas simultaneamente para voltar ao modo normal. Mantenha pressionadas para bloquear o modo de atenuadores personalizados. Para desbloquear o modo, mantenha-as pressionadas novamente.

### 2 Teclas Layer Select [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F] (seleção de camada)

Permitem selecionar uma camada.

## Seção de cada canal: Uso das teclas [CUSTOM] (CS-R5、CS-R3)



### 1 Tecla [CUSTOM]

Liga ou desliga o modo Custom. Use as teclas INPUT [1]/[2], as teclas [MIX]/[MATRIX] e a tecla [DCA] para selecionar um banco personalizado. Os números dos bancos (de 1 a 5) são identificados de forma adjacente a essas teclas. Mantenha pressionado para bloquear o modo Custom. Para desbloquear o modo, mantenha pressionado novamente.

### 2 Teclas de seleção de camada [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F]

Permitem selecionar uma camada.

## Bancos de atenuadores personalizados e atenuadores principais

Um conjunto de canais atribuídos aos atenuadores do painel superior é chamado de "banco de atenuadores". Há bancos de canais de entrada e saída, bem como bancos de atenuadores personalizados. Os bancos de atenuadores personalizados permitem selecionar várias combinações de canais, independentemente dos tipos de canal. Você também pode alterar a configuração dos canais que serão controlados pelos dois atenuadores principais.

### 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menus para acessar a tela **SETUP**.



### 2 Pressione o botão pop-up **CUSTOM FADER** (atenuador personalizado).

A janela pop-up CUSTOM FADER BANK é exibida.

#### **OBSERVAÇÃO**

Você também pode pressionar qualquer tecla do banco de atenuadores personalizados enquanto mantém pressionada a tecla [SHIFT] para abrir a janela pop-up CUSTOM FADER BANK correspondente.

### 3 Selecione a baía de destino ou o atenuador principal e o banco de destino.

### 4 Pressione o botão de seleção do atenuador que você deseja configurar.

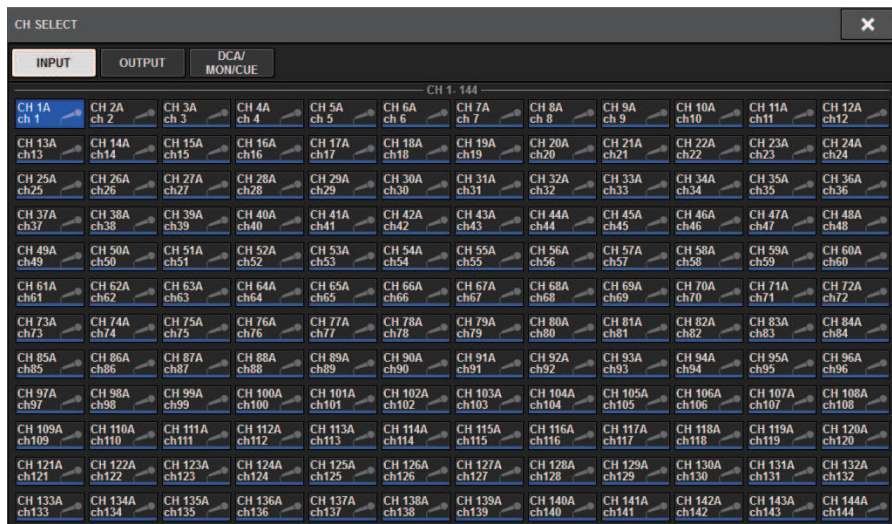
### 5 No painel superior, pressione a tecla [SEL] (seleção) do canal que você deseja atribuir a esse atenuador.

O nome do canal selecionado aparecerá no botão pop-up de seleção de canal.

### 6 Para atribuir canais a outros atenuadores, repita as etapas 4 e 5.

## 7 Se necessário, selecione os canais pressionando os botões pop-up de seleção de canal.

### Janela pop-up CH SELECT

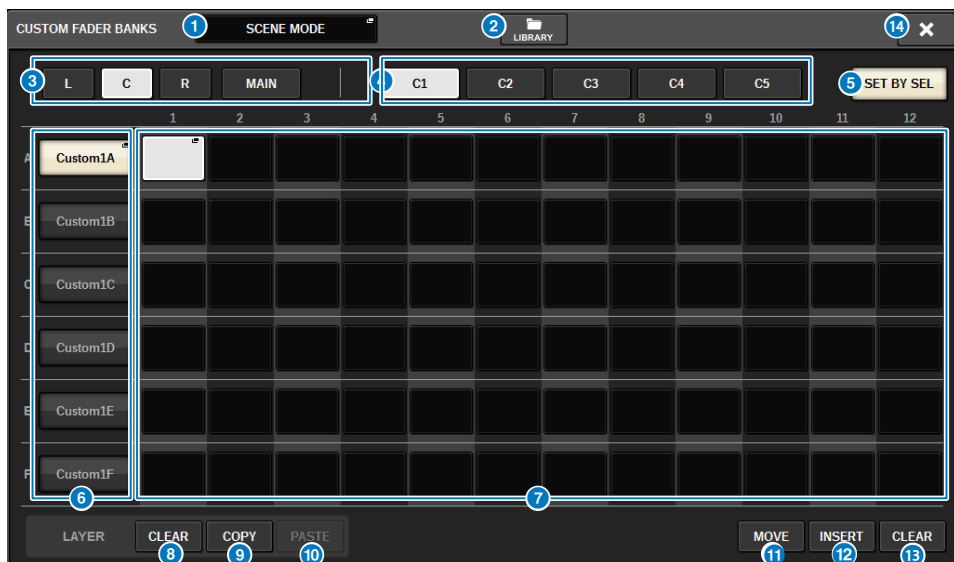


## 8 Na lista, selecione os canais desejados.

## 9 Quando terminar de selecionar os canais, pressione o botão CLOSE.

## Janela pop-up CUSTOM FADER BANK

### Janela pop-up CUSTOM FADER BANK (quando uma baía é selecionada)



Essa janela contém os seguintes itens.

#### 1 Botão pop-up Mode select (seleção de modo)

Exibe o modo do banco de atenuadores personalizados. Pressione esse botão para abrir uma janela pop-up na qual você pode selecionar o modo. Cada configuração do modo é armazenada como um parâmetro independente.

- **USER SETUP MODE** (modo de configuração de usuário) Bancos de atenuadores personalizados não são incluídos na cena. Eles são incluídos na USER SETUP LIBRARY (biblioteca de configuração de usuário).
- **SCENE MODE** (modo de cena) Bancos de atenuadores personalizados são incluídos na cena. Eles não são incluídos na USER SETUP LIBRARY (biblioteca de configuração de usuário).

#### 2 Botão LIBRARY

Pressione esse botão para abrir a janela da biblioteca de atenuadores personalizados.

#### 3 Botões de seleção de baía

Permite selecionar uma baía ou atenuadores master aos quais você deseja atribuir uma combinação de canais.

- **L** .....Personalizado para a baía L
- **C** .....Personalizado para a baía C
- **R** .....Personalizado para a baía R
- **MAIN** .....Atenuador principal

#### 4 Botões de seleção de bancos

Permite selecionar um bloco que você deseja configurar.

#### 5 Botão SET BY SEL

Quando ativado, os canais podem ser atribuídos ao botão de atribuição de atenuador selecionado no momento usando a tecla [SEL] (seleção).

### 6 Botões pop-up NAME

Pressione um desses botões para abrir a janela pop-up NAME na qual é possível denominar os blocos.

### 7 Botões de atribuição de atenuador

Selecione a posição em que um atenuador personalizado será atribuído. Pressione o botão de atribuição de atenuador selecionado novamente para abrir a janela CH SELECT e selecionar o canal a ser atribuído. Os canais atribuídos também são exibidos.

### 8 Botão LAYER CLEAR

Apaga as configurações da camada selecionada no momento. Pressionar esse botão abrirá uma janela de diálogo de confirmação. Pressione OK para apagar a atribuição. Caso contrário, pressione CANCEL para voltar à tela anterior sem alterar a configuração.

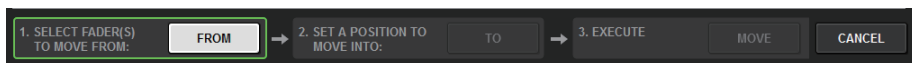
### 9 Botão LAYER COPY

Copia a camada selecionada.

### 10 Botão LAYER PASTE

Cola a camada selecionada.

### 11 Botão MOVE



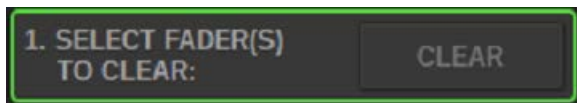
Pressione esse botão para entrar no modo MOVE (Mover), usado para mover um bloco de atenuadores. Depois de selecionar o que será movido com o botão de atribuição de atenuador, pressione o botão TO. Em seguida, selecione o botão de atribuição e atenuador para o local de destino e pressione o botão MOVE.

### 12 Botão INSERT



Pressione esse botão para entrar no modo INSERT (inserir), usado para inserir um bloco de atenuadores. Depois de selecionar a posição a ser adicionada com o botão de atribuição do atenuador, selecione o número de adições (1 a 4). Em seguida, pressione o botão INSERT.

### 13 Botão CLEAR



Pressione esse botão para apagar os atenuadores atribuídos (sem atribuição).

Pressione esse botão para entrar no modo CLEAR (apagar), usado para apagar blocos de atenuadores. Depois de selecionar o banco a ser excluído com o botão de atribuição de atenuador, pressione o botão CLEAR.

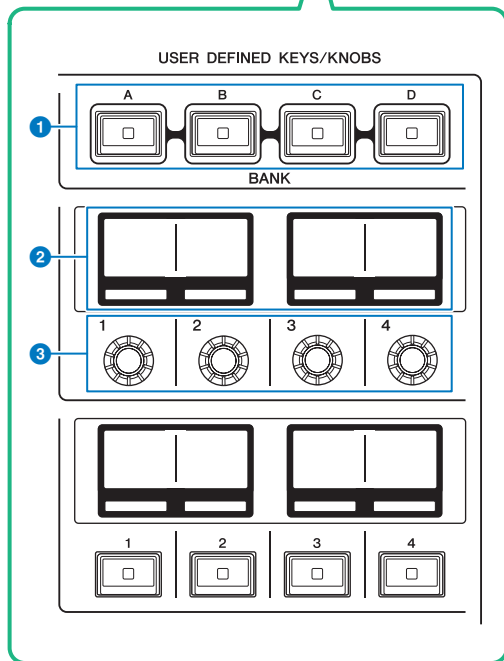
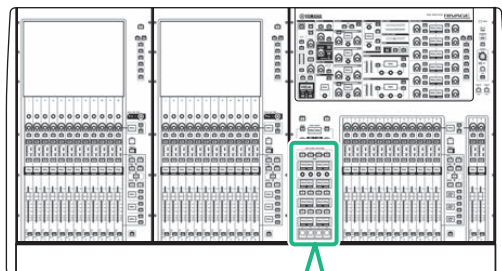
### 14 Botão CLOSE

Pressione esse botão para fechar a janela pop-up e retornar à tela anterior.

## OBSERVAÇÃO

As configurações de CUSTOM FADER (atenuador personalizado) podem ser salvas na configuração do usuário. Os parâmetros adicionados são o rótulo do banco CUSTOM FADER (atenuador personalizado) e os canais atribuídos.

## Seção USER DEFINED KNOBS



- 1 Teclas USER DEFINED [A]/[B]/[C]/[D] BANK**  
Selecionam o banco ([A], [B], [C] ou [D]) para os botões giratórios ou as teclas USER DEFINED (definidos pelo usuário).
- 2 Visores USER DEFINED KNOBS**  
Indicam as funções atribuídas aos botões giratórios USER DEFINED (definido pelo usuário).
- 3 USER DEFINED KNOBS [1]/[2]/[3]/[4]**  
Controlam as funções atribuídas pelo usuário.

## Atribuição de uma função a um botão giratório USER DEFINED (definido pelo usuário)

### 1 Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.



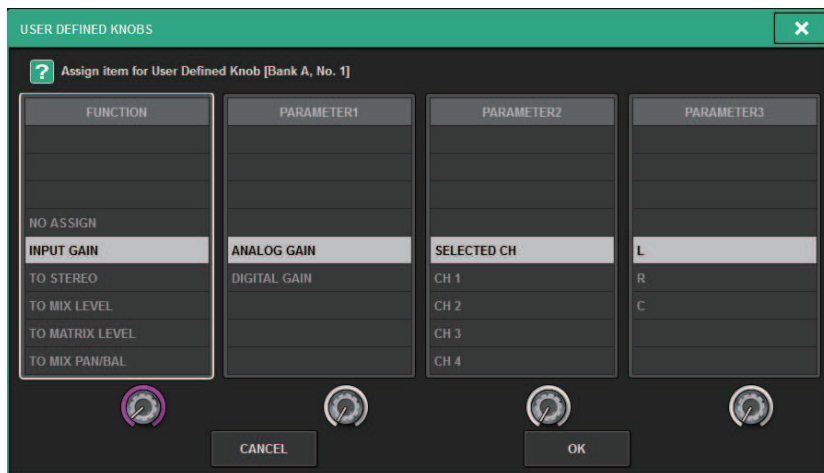
### 2 Pressione o botão USER DEFINED KNOBS (botões giratórios definidos pelo usuário).

A “Janela pop-up USER DEFINED KNOBS” (p.918) é exibida.

Configuração do usuário > Atribuição de uma função a um botão giratório USER DEFINED (definido pelo usuário)

**3 Pressione o botão correspondente ao botão USER DEFINED (definido pelo usuário) ao qual você deseja atribuir uma função.**

O sistema exibe uma janela pop-up na qual você pode atribuir uma função ao botão giratório USER DEFINED (definido pelo usuário).



**4 O campo FUNCTION deve estar incluído em um quadro e, em seguida, use o codificador de tela no painel para selecionar a função que você deseja atribuir.**

Para obter detalhes sobre as funções atribuíveis e seus parâmetros, consulte a lista de dados.

**5 Se a função selecionada tiver parâmetros, especifique o tipo de parâmetro que você deseja atribuir selecionando na seguinte ordem: campo PARAMETER1 -> campo PARAMETER2 -> campo PARAMETER3.**

**6 Pressione o botão OK para fechar a janela pop-up.**

**7 Atribua as funções desejadas a outros botões giratórios USER DEFINED da mesma forma.**

## Janela pop-up USER DEFINED KNOBS



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Guias BANK A-D

Permitem selecionar o banco ([A], [B], [C] ou [D]) para os botões giratórios USER DEFINED.

### 2 USER DEFINED KNOBS 1-4

Link para os botões giratórios USER DEFINED [1]-[4] no painel. Pressione um desses botões para acessar a janela pop-up USER DEFINED KNOBS SETUP, na qual é possível atribuir uma função ao botão selecionado. Se nada for atribuído ao botão, será exibida uma indicação "NO ASSIGN".

## Funções que podem ser atribuídas aos botões giratórios USER DEFINED

As funções que podem ser atribuídas aos botões giratórios USER DEFINED são as seguintes.

Função	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3
NO ASSIGN	---	---	---
INPUT GAIN (ganho de entrada)	ANALOG GAIN (ganho analógico)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288	---
	DIGITAL GAIN (ganho digital)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288 (canal 1-288)、MIX1-72 (mixagem 1-72)	---
TO STEREO (para estéreo)	PAN/BAL (panorâmica/equilíbrio)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288 (canal 1-288)、MIX1-72 (mixagem 1-72)	---
	CSR	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288	---
TO MIX LEVEL (para nível de mixagem)	MIX 1-72	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288	---
TO MATRIX LEVEL (para nível de matriz)	MATRIX 1-36	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288 (canal 1-288)、MIX1-72 (mixagem 1-72)	---
TO MIX PAN/BAL (para panorâmica/equilíbrio de mixagem)	MIX 1-72	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288	---
TO MATRIX PAN/BAL (para panorâmica/equilíbrio de matriz)	MATRIX 1-36	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288 (canal 1-288)、MIX1-72 (mixagem 1-72)	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
	THRESHOLD (limite)	CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AR), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
DYNAMICS 1 (dinâmica 1)	RANGE (intervalo)	CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AR), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
	RATIO (taxa)	CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AR), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
	FREQUENCY (frequência)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C

Configuração do usuário > Funções que podem ser atribuídas aos botões giratórios USER DEFINED

Função	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3
FREQUENCY (frequência)		CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
ATTACK (ataque)		CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
HOLD (manter)		CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
DECAY (enfraquecimento)		CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
DYNAMICS 1 (dinâmica 1)		CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
RELEASE (liberar)		CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
OUTGAIN (ganho de saída)		CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
KNEE (joelho)		CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
TYPE (tipo)		CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C

Configuração do usuário > Funções que podem ser atribuídas aos botões giratórios USER DEFINED

Função	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3
DYNAMICS 1 (dinâmica 1)	Q	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
	INPUT (entrada)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
	OUTPUT	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
	RECOVERY (recuperação)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
	MIX BALANCE (equilíbrio de mixagem)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
DYNAMICS 2 (dinâmica 2)	THRESHOLD (limite)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
	RANGE (intervalo)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
	RATIO (taxa)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
	FREQUENCY (frequência)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
	ATTACK (ataque)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
HOLD (manter)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
	CH1-288	---	
DECAY (enfraquecimento)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
	CH1-288	---	
RELEASE (liberar)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	

Configuração do usuário > Funções que podem ser atribuídas aos botões giratórios USER DEFINED

Função	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3
DYNAMICS 2 (dinâmica 2)	RELEASE (liberar)	CH1-288	---
	OUTGAIN (ganho de saída)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
	KNEE (joelho)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
	TYPE (tipo)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
	Q	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
	INPUT (entrada)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		OUTPUT	---
	OUTPUT	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288	---
	RECOVERY (recuperação)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
CH1-288		---	
MIX BALANCE (equilíbrio de mixagem)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
	CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---	
DELAY (retardo)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
	DELAY TIME (tempo de retardo)	CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	
	---	---	
EQ	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
	BAND1-4 Q (banda 1-4 Q)	CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	
		---	---
	BAND5-8 Q (banda 5-8 Q)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)		---	
BAND1-4 FREQUENCY (frequência da banda 1-4)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
	CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---	

Configuração do usuário > Funções que podem ser atribuídas aos botões giratórios USER DEFINED

Função	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3
EQ	BAND5-8 FREQUENCY (frequência da banda 5-8)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
	BAND1-4 GAIN (ganho da banda 1-4)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
BAND5-8 GAIN (ganho da banda 5-8)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
	MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---	
FILTER (filtrar)	HPF FREQ (frequência HPF)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
	HPF FREQ (frequência HPF)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72 (mixagem 1-72), MATRIX 1-36 (matriz 1-36), STEREO AL (estéreo AL), STEREO AR (estéreo AR), STEREO BL (estéreo BL), STEREO BR (estéreo BR)	---
BRIGHTNESS* (brilho)	LAMP (lâmpada)		---
	PANEL (painel)		---
	SCREEN (tela)		---
	CH COLOR (cor do canal)		---
	NAME (nome)		---
CUE (indicador)	CUE A	INPUT PFL TRIM (ajuste PFL de entrada)	---
		DCA TRIM (ajuste de DCA)	---
		OUTPUT PFL TRIM (ajuste PFL de saída)	---
	CUE B	CUE LEVEL (nível de indicador)	---
		INPUT PFL TRIM (ajuste PFL de entrada)	---
		DCA TRIM (ajuste de DCA)	---
		OUTPUT PFL TRIM (ajuste PFL de saída)	---

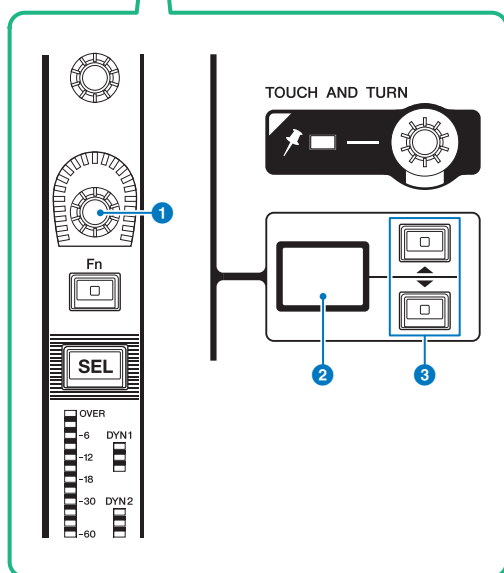
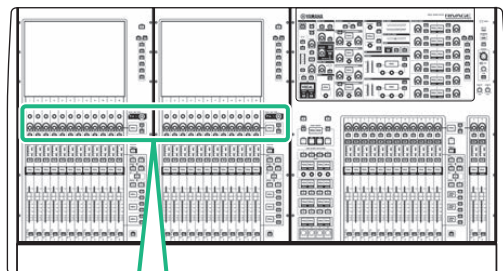
Configuração do usuário > Funções que podem ser atribuídas aos botões giratórios USER DEFINED

Função	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3
CUE (indicador)	CUE B	CUE LEVEL (nível de indicador)	---
MONITOR	COMMON	DIMMER LEVEL (nível de dimmer)	---
		TALKBACK DIMMER LEVEL (nível de dimmer de retorno)	---
	MONITOR A	DELAY (retardo)	---
		FADER (atenuador)	---
	MONITOR B	DELAY (retardo)	---
		FADER (atenuador)	---
SURROUND MONITOR	DIMMER LEVEL (nível de dimmer)	---	
	TALKBACK DIMMER LEVEL (nível de dimmer de retorno)	---	
OSCILLATOR	LEVEL (nível)		---
	SINE2 LEVEL (nível do seno 2)		---
	SINE1 FREQUENCY (frequência do seno 1)		---
	SINE2 FREQUENCY (frequência do seno 2)		---
AUTOMIXER	WEIGHT (peso)	AUTOMIXER CH1-64 (canal 1-64 do mixer automático)	---
CH FADER (atenuador de canal)	SPECIFIC CH	CH	CH 1-288 (canal 1-288)
		MIX	MIX 1-72
		MATRIX	MATRIX 1-36
		STEREO	STEREO A-B (estéreo A-B)
		DCA	DCA 1-24

\* Não é possível atribuir aos botões giratórios USER DEFINED (definido pelo usuário) do PM Editor. No CSD-R7, os canais desativados são mostrados com texto riscado.

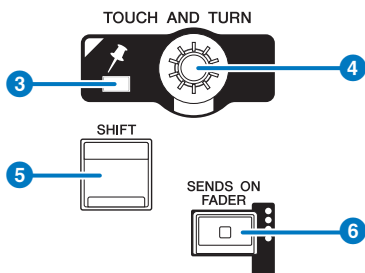
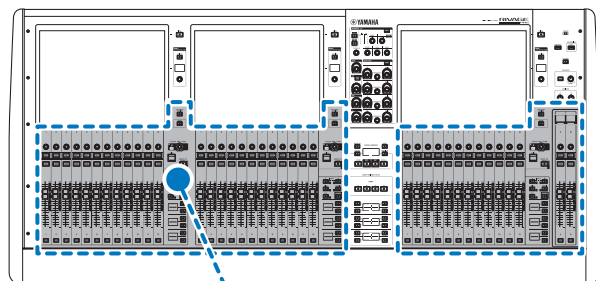
## Seção de cada canal

■ CS-R10、CS-R10-S、CSD-R7

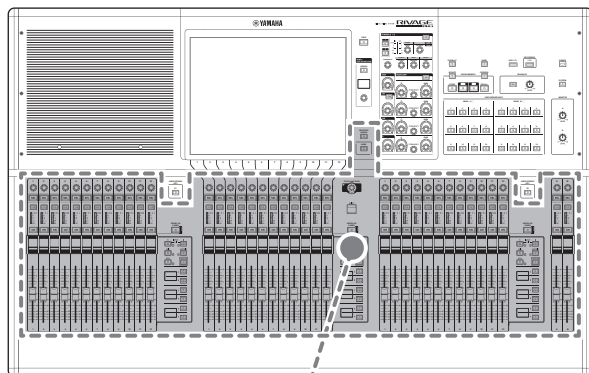


- 1 Codificador de cada canal**  
Ajusta o ganho, a panorâmica e os outros parâmetros de canal.
- 2 Visor do codificador de cada canal**  
Indica a função atribuída ao codificador de cada canal.
- 3 Teclas UP/DOWN**  
Permitem selecionar a função que você deseja controlar usando o codificador de cada canal.

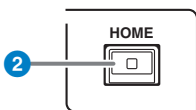
■ CS-R5



■ CS-R3



ENCODER  
ASSIGN



TOUCH AND TURN



SHIFT



SENDS ON  
FADER



1 **Tecla [ENCODER ASSIGN]**

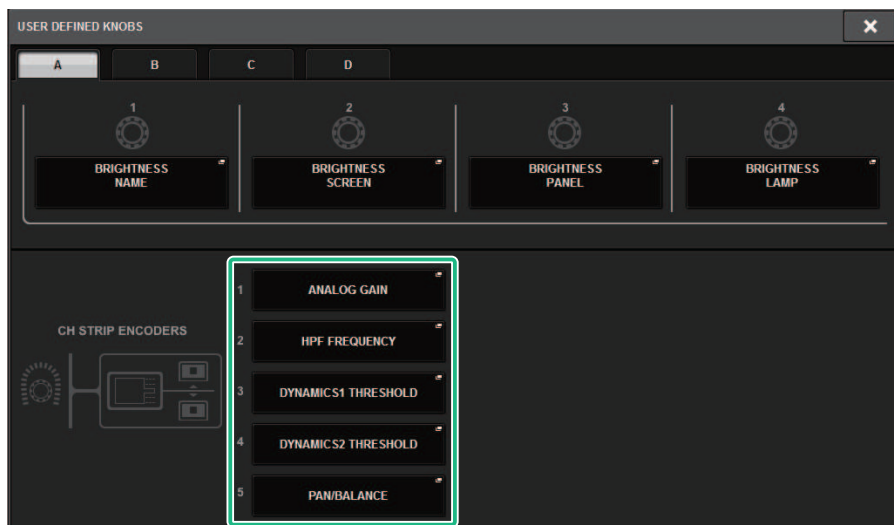
Exibe uma tela que permite alternar entre a função Screen Encoder e a função Channel Encoder. Você só pode usar a função Channel Encoder para as faixas de canal A e B.

## Atribuição de uma função a um codificador de faixa de canal

### 1 Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.



### 2 Pressione o botão USER DEFINED KNOBS para acessar a janela pop-up USER DEFINED KNOBS.



**3 Pressione um botão no campo CH STRIP ENCODERS para abrir a janela pop-up CH STRIP ENCODERS.**

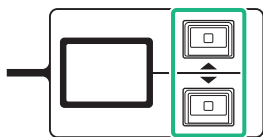
**4 Use o codificador de tela para selecionar a função que você deseja atribuir.**

Você pode atribuir as seguintes funções:

- PAN/BALANCE (panorâmica/equilíbrio)
- ANALOG GAIN (ganho analógico)
- DIGITAL GAIN (ganho digital)
- AUTO A.G./D.G. (A.G./D.G. automático)
- SELECTED SEND (enviar selecionados)
- MIX 1-72 SEND (envio para MIX 1-72)
- MATRIX 1-36 SEND (envio para matriz 1-36)
- HPF FREQUENCY (frequência HPF)
- LPF FREQUENCY (frequência LPF)
- DYNAMICS1 THRESHOLD (limite de dinâmica 1)
- DYNAMICS2 THRESHOLD (limite de dinâmica 2)
- DELAY (retardo)
- SILK TEXTURE (textura de seda)
- SURROUND L-R PAN (panorâmica E-D surround)
- SURROUND F-R PAN (panorâmica F-R surround)
- SURROUND DIV
- SURROUND LFE

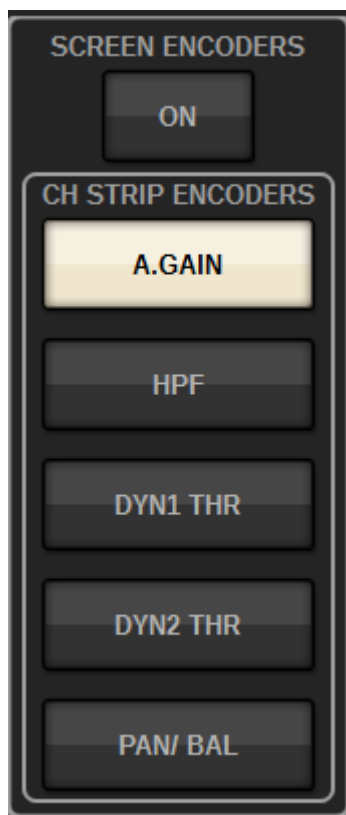
**5 Pressione o botão OK para fechar a janela pop-up CH STRIP ENCODERS.**

**6 Use as teclas UP (para cima) [U@]/DOWN [D@] (para baixo) no painel superior para selecionar a função. (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)**

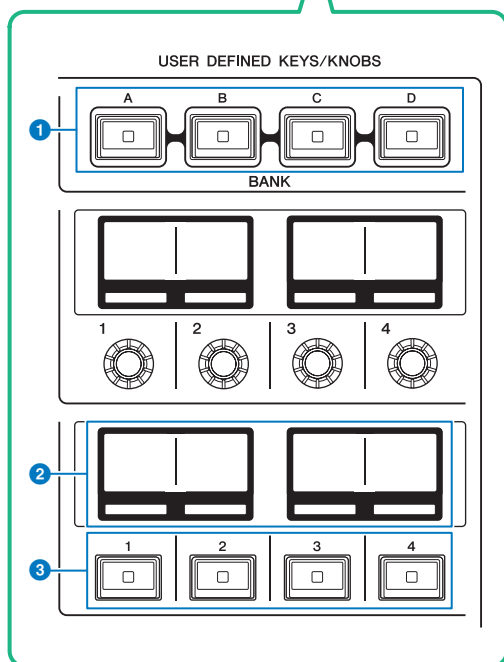
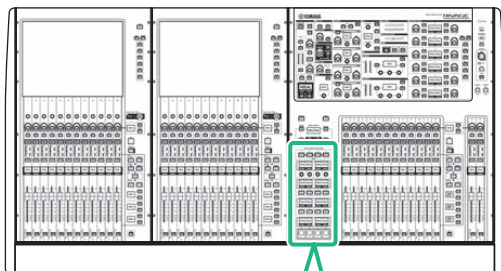


Configuração do usuário > Atribuição de uma função a um codificador de faixa de canal

**Pressione a tecla [ENCODER ASSIGN] para acessar a janela pop-up ENCODER ASSIGN e selecionar uma função. (CS-R5)**



## Uso da seção de teclas USER DEFINED KNOBS (CS-R10, CSD-R7)



**1 Teclas USER DEFINED KEYS BANK [A]/[B]/[C]/[D]**

Alterna entre bancos da tecla USER DEFINED ([A], [B], [C] ou [D]).

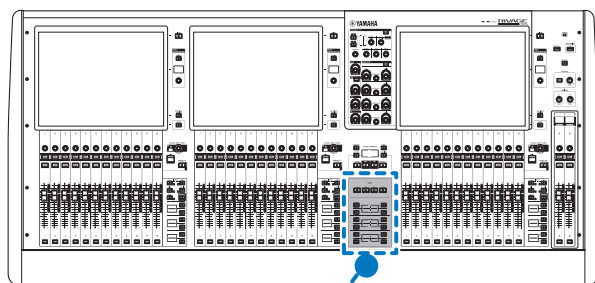
**2 Visores USER DEFINED KEYS**

Indicam as funções atribuídas às teclas USER DEFINED (definido pelo usuário).

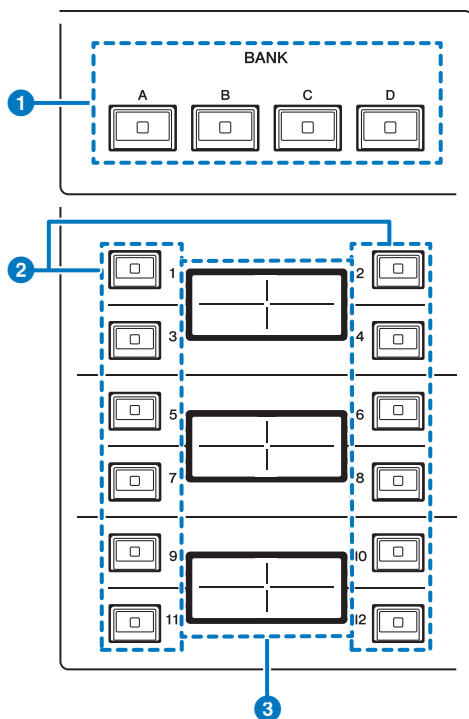
**3 Teclas USER DEFINED KEYS [1]-[12]**

Controlam as funções atribuídas pelo usuário.

## Uso da seção de teclas USER DEFINED (CS-R5, CS-R3)



USER DEFINED KEYS

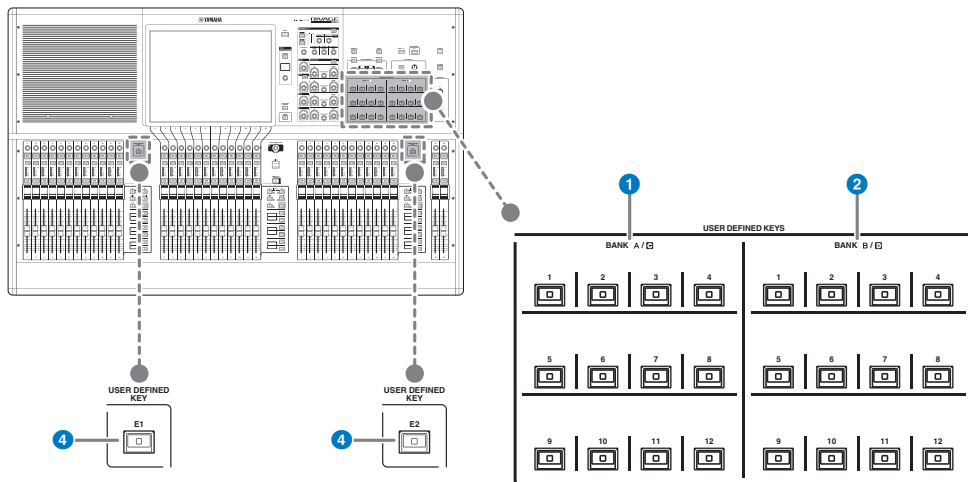


- 1 Teclas USER DEFINED KEYS BANK [A]/[B]/[C]/[D]**  
Alterna entre bancos da tecla USER DEFINED ([A], [B], [C] ou [D]).
- 2 Teclas USER DEFINED KEYS [1]-[12]**  
Controlam as funções atribuídas pelo usuário.

③ **Visores USER DEFINED KEYS**

Indicam as funções atribuídas às teclas USER DEFINED (definido pelo usuário).

■ CS-R3



1 Teclas USER DEFINED BANK A/C [1]-[12]

2 Teclas USER DEFINED BANK B/D [1]-[12]

4 Teclas USER DEFINED [E1]/[E2]

Controlam as funções atribuídas pelo usuário.

**OBSERVAÇÃO**

Também é possível atribuir a função para alternar entre os bancos A-B e C-D para uma tecla USER DEFINED.

## Atribuição de uma função a uma tecla USER DEFINED (definida pelo usuário)

### 1 Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.



### 2 Pressione o botão USER DEFINED KEYS (teclas definidas pelo usuário).

A “Janela pop-up USER DEFINED KEYS” (p.937) é exibida.

### 3 Pressione o botão correspondente à tecla USER DEFINED (definida pelo usuário) à qual você deseja atribuir uma função.

O sistema exibe uma janela pop-up na qual você pode atribuir uma função à tecla USER DEFINED.

### 4 O campo FUNCTION deve estar incluído em um quadro e, em seguida, use o codificador de tela no painel para selecionar a função que você deseja atribuir.

Para obter detalhes sobre as funções atribuíveis e seus parâmetros, consulte a lista de dados.

### 5 Se a função selecionada tiver parâmetros, especifique o tipo de parâmetro que você deseja atribuir selecionando na seguinte ordem: campo PARAMETER1 -> campo PARAMETER2 -> campo PARAMETER3.

### 6 Pressione o botão OK para fechar a janela pop-up USER DEFINED KEYS SETUP.

### 7 Atribua as funções desejadas a outras teclas USER DEFINED (definidas pelo usuário) da mesma forma.

## Modificação do conteúdo exibido para as teclas USER DEFINED (definida pelo usuário)

### 1 Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.



### 2 Pressione o botão USER DEFINED KEYS (teclas definidas pelo usuário).

A “Janela pop-up USER DEFINED KEYS” (p.937) é exibida.

### 3 Pressione a guia LABEL.

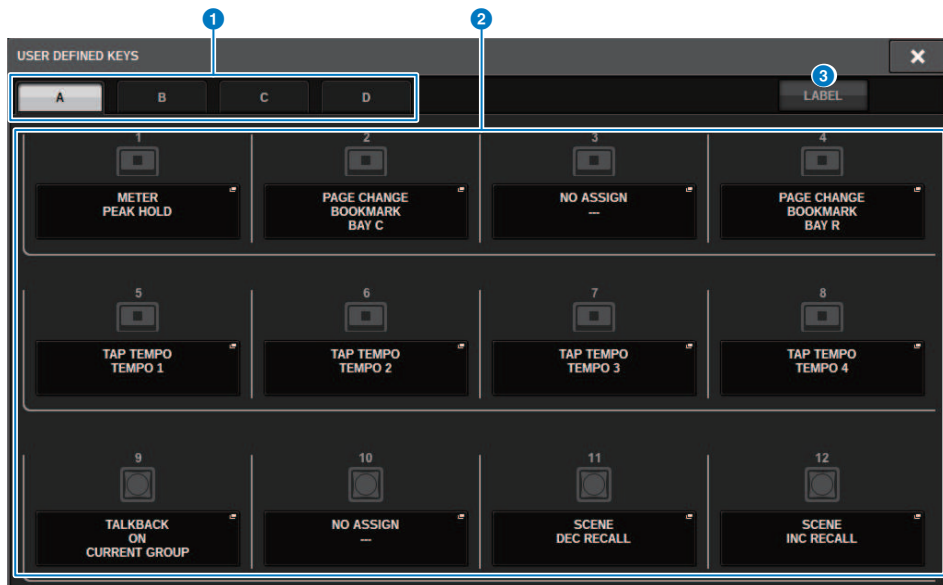
### 4 Pressione o botão correspondente à tecla USER DEFINED cujo conteúdo exibido você deseja alterar.

### 5 As “Janela pop-up USER DEFINED KEY LABEL (CS-R10, CSD-R7)” (p.940) e USER DEFINED KEYS LABEL (CS-R5) serão exibidas.

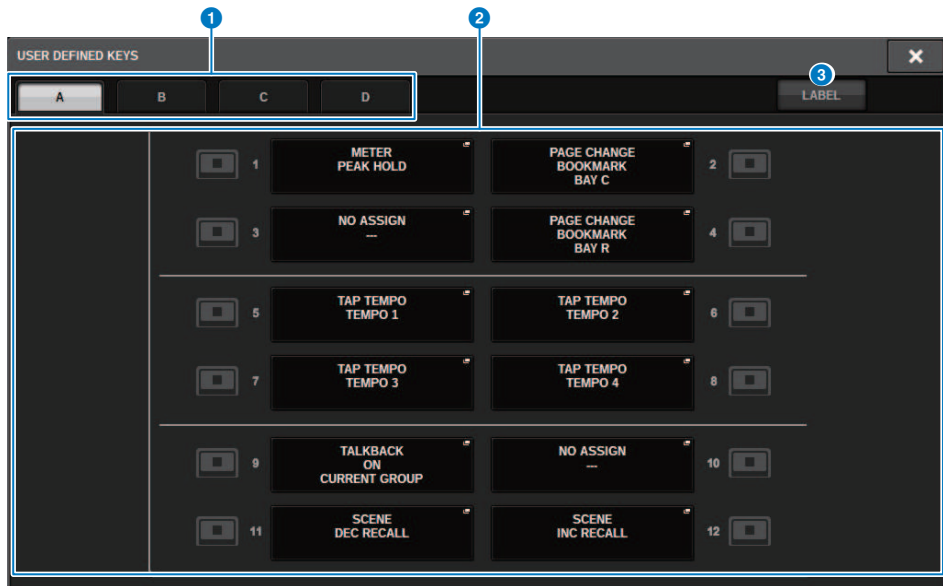
### 6 Edite o conteúdo exibido, conforme necessário.

## Janela pop-up USER DEFINED KEYS

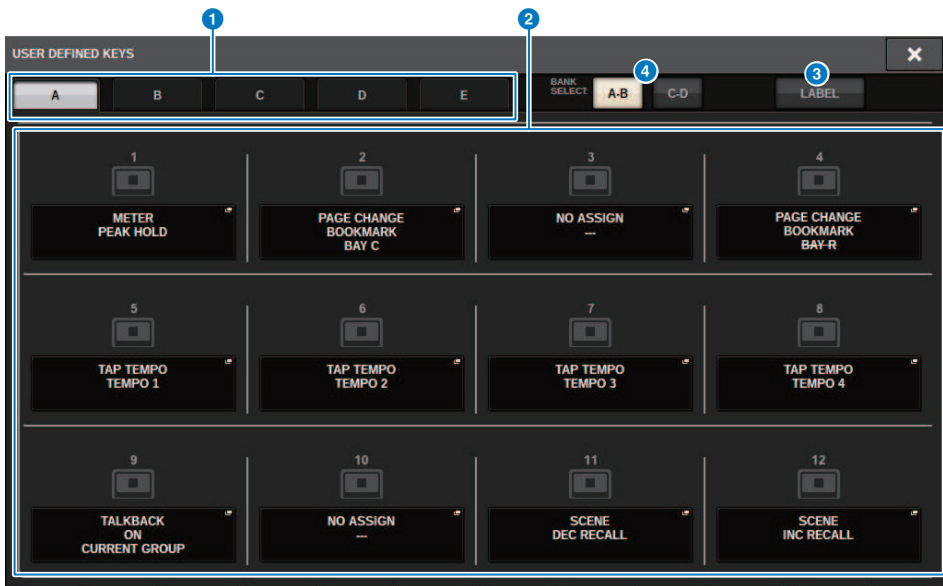
### CS-R10、CSD-R7



### CS-R5



### CS-R3



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Guias BANK**

Permite selecionar o banco ([A], [B], [C] ou [D]) para os botões giratórios USER DEFINED. (Banco ([A]/[B]/[C]/[D])/[E]), somente para CS-R3)

**2 USER DEFINED KEYS 1-12**

Link para as teclas USER DEFINED [1]-[12] no painel. Pressione um desses botões para acessar a janela pop-up, na qual é possível atribuir uma função ao botão selecionado. Se nada for atribuído ao botão, será exibida uma indicação "NO ASSIGN".

**3 Guia LABEL**

Pressione esse botão para alternar a tela na qual é possível alterar o conteúdo exibido.

**4 Botão de alternância BANK (somente para CS-R3)**

Altera as teclas USER DEFINED do painel (A-B/C-D).

Você também pode alternar usando a guia BANK (1) . Pressione a guia BANK C e a tecla USER DEFINED do painel. Banco C/D também é selecionado.

## Janela pop-up USER DEFINED KEY LABEL (CS-R10, CSD-R7)



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Visor USER DEFINED KEY

Indicam as funções atribuídas às teclas USER DEFINED (definido pelo usuário). Pressione o botão + para alternar para o próximo candidato e o botão - para alternar para o candidato anterior.

### 2 Caixa de edição do visor da tecla USER DEFINED

Use o teclado para editar as funções (TITLE) e os parâmetros (LINE1–3) atribuídos às teclas USER DEFINED.

No caso em que o texto é inserido apenas para LINE1 ou LINE2 e o comprimento do texto está dentro de cinco caracteres, isso será exibido usando uma fonte grande. Alguns parâmetros (como o valor de BPM do TAP TEMPO) não podem ser editados.

### 3 Botões de seleção de cor do LED

Selecionam a cor do LED.

### 4 Botão DEFAULT (padrão)

Inicializa as configurações de funções, parâmetros e cores de canal atribuídas.

### OBSERVAÇÃO

Isso restaura os padrões mesmo se houver alterações feitas às funções atribuídas às teclas USER DEFINED.

## Janela pop-up USER DEFINED KEY LABEL (CS-R5、CS-R3)



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Visor USER DEFINED KEY

Indicam as funções atribuídas às teclas USER DEFINED (definido pelo usuário). Pressione o botão + para alternar para o próximo candidato e o botão - para alternar para o candidato anterior.

### 2 Caixa de edição do visor da tecla USER DEFINED

Use o teclado para editar as funções (TITLE) e os parâmetros (LINE1) atribuídos às teclas USER DEFINED.

No caso em que o texto é inserido apenas para TITLE ou LINE1 e o comprimento do texto está dentro de cinco caracteres, isso será exibido usando uma fonte grande. Alguns parâmetros (como o valor de BPM do TAP TEMPO) não podem ser editados.

### 3 Botões de seleção de cor do LED

Selecionam a cor do LED.

### 4 Botão DEFAULT (padrão)

Inicializa as configurações de funções, parâmetros e cores de canal atribuídas.

### OBSERVAÇÃO

Isso restaura os padrões mesmo se houver alterações feitas às funções atribuídas às teclas USER DEFINED.

## Funções que podem ser atribuídas às teclas USER DEFINED

As funções que podem ser atribuídas às teclas USER DEFINED são conforme segue.

Função	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Descrição
NO ASSIGN	---	---	---	Nenhuma atribuição
ALTERNATE FUNCTION <sup>1</sup> (função alternativa)	LATCH			Esse botão alterna ALTERNATE FUNCTION sempre que é pressionado.
	UNLATCH			Esse botão alterna para ALTERNATE FUNCTION somente enquanto está pressionado.
AUTOMIXER	grupo A,B,C,D,E OVERRIDE ON			Ativa/desativa OVERRIDE para cada grupo.
	grupo A,B,C,D,E PRESET ON			Ativa/desativa PRESET para cada grupo.
BRIGHTNESS *1	BANK SELECT	A		Seleciona o banco de configuração BRIGHTNESS.
		B		
		C		
		D		
CH ON	SPECIFIC CH	CH	1-288	Liga/desliga o canal.
		MIX	1-72	
		MATRIX	1-36	
		STEREO	A, B	
		DCA	1-24	
CH SELECT	INC			Altera o canal a ser operado pela seção Selected Channel para o próximo canal.
				Altera o canal a ser operado pela seção Selected Channel para o canal anterior.
	SPECIFIC CH	CH	1-288	Altera o canal a ser operado pela seção Selected Channel para o canal especificado na lista.
		MIX	1-72	
		MATRIX	1-36	
		STEREO A	L, R	
		STEREO B	L, R	

Configuração do usuário > Funções que podem ser atribuídas às teclas USER DEFINED

Função	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Descrição	
CONSOLE SHUTDOWN *1				Desliga a superfície de controle.  <b>OBSERVAÇÃO</b> Você pode desligar a superfície de controle mantendo pressionada a tecla USER DEFINED atribuída em CONSOLE SHUTDOWN.	
CUE (indicador)	OUTPUT	A		Ativa/desativa o CUE A.	
		B		Ativa/desativa o CUE B.	
	CLEAR CUE	CUE A			Limpa o CUE A.
		CUE B			Limpa o CUE B.
		CUE A+B			Limpa o CUE A+B.
	SPECIFIC CH	CH		1-288	Ativa/desativa Cue Out.
		MIX		1-72	
		MATRIX		1-36	
		STEREO		A, B	
		DCA		1-24	
	CUE MODE	A, B			Alterna o modo de indicador.
	CUE INTERRUPTION	A, B			Ativa/desativa a função CUE INTERRUPTION.
INPUT CUE POINT	A, B			Alterna o ponto de indicador para o canal de entrada.	
DCA CUE POINT	A, B			Alterna o ponto de indicador DCA.	
OUTPUT CUE POINT	A, B			Alterna o ponto de indicador para o canal de saída.	
DSP MIRRORING *2	DSP SELECT A			Alterna o mecanismo DSP ativo entre A e B.	
	DSP SELECT B				
	DSP ACTIVATE A			Força o mecanismo especificado a alternar para ativo. Se essa função for atribuída a GPI IN, a alternância automática e outras funcionalidades serão possíveis se o mecanismo ativo perder energia.	
	DSP ACTIVATE B				
EVENT LIST	NEXT			Chama diretamente o próximo evento numerado.	
	PREV			Chama diretamente o evento anterior numerado.	
	DIRECT RECALL	(Número da lista de eventos)		Chama diretamente o evento selecionado.	

Configuração do usuário > Funções que podem ser atribuídas às teclas USER DEFINED

Função	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Descrição
EVENT LIST	ENABLE (MANUAL)			Ativa/desativa a lista de eventos.
	ENABLE			
FADER BANK SNAPSHOT	BAY L, BAY R, BAY C, BAY ALL			Armazena a camada ou a posição do atenuador atual para cada baía (pressione a tecla por pelo menos dois segundos). Isso também retorna para a última camada ou posições armazenadas (pressione a tecla e solte-a em menos de dois segundos).
GAIN KNOB FUNCTION	LATCH	BAY L, BAY R, BAY C		Permite selecionar ANALOG GAIN ou DIGITAL GAIN para cada baía exibida na tela OVERVIEW.
	UNLATCH	BAY L, BAY R, BAY C		Seleciona GAIN exibido na tela OVERVIEW para cada baía. Pressione essa tecla para exibir ANALOG GAIN e libere-a para exibir DIGITAL GAIN.
GEQ FREQ BANK	INC	BAY L, BAY R, BAY C		Altera a banda para operar usando o atenuador da seção de cada canal na tela GEQ Edit.
	DEC	BAY L, BAY R, BAY C		
GLOBAL PASTE	ALL IN ONE	GROUP 1-32, CURRENT SCENE, ALL SCENES	W/ SCREEN W/O SCREEN	Executa a colagem global em massa. CURRENT SCENE seleciona o grupo de cenas de menor número ao qual a cena atual pertence. NO SCENE limpa o grupo de cenas selecionado.
		NO SCENE	-	
	SET BY EDIT	GROUP 1-32, CURRENT SCENE, ALL SCENES	W/ SCREEN W/O SCREEN	Ativa/Desativa a função SET BY EDIT. Executa a colagem global.
		NO SCENE	-	
PASTE	-			
GPI OUT *1	1-8	LATCH		Ativa/desativa a função GPI OUT.
		UNLATCH		Ativa a função GPI OUT (somente enquanto pressionada).
HOME	SELECTED CH VIEW	L, R, C		Exibe a tela SELECTED CHANNEL VIEW para cada baía.
	OVERVIEW	L, R, C		Exibe a tela OVERVIEW para cada baía.

Configuração do usuário > Funções que podem ser atribuídas às teclas USER DEFINED

Função	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Descrição	
HOME	TOGGLE	L, R, C		Alterna entre as telas SELECTED CHANNEL VIEW e OVERVIEW para cada baía.	
INPUT A/B	SPECIFIC CH	CH1-288		Alterna entre os patches de entrada A e B para o canal especificado.	
METER (medidor)	PEAK HOLD			Ativa/desativa a manutenção do pico do medidor.	
MIDI[CS] *1	PROGRAM CHANGE	PGM 1 – 128		Transmite uma mensagem de alteração de programa do número correspondente a um dispositivo externo.	
	CONTROL CHANGE	CC 1 – 31, 33 – 95, 102 – 119		Transmite uma alteração de controle do número correspondente a um dispositivo externo.	
	NOTE ON	NOTE ON C-2(0) – G8(127)		Transmite uma mensagem MIDI do número correspondente a um dispositivo externo.	
MONITOR	COMMON	DIMMER ON		Ativa/desativa DIMMER.	
	MONITOR A	OUTPUT		Ativa/desativa MONITOR A.	
		SEL CH ASSIGN *1	DEFINE 1-8		Pressione essa tecla para selecionar DEFINE. Enquanto continua pressionando a tecla, pressione a tecla [SEL] para ativar/desativar a atribuição. Durante esse tempo, o LED [SEL] acenderá quando a atribuição estiver ativada e o LED apagará quando a atribuição estiver desativada. As configurações de atribuição serão salvas enquanto essa tecla é pressionada. Pressione a tecla mais uma vez para recuperar as configurações. Você pode salvar as configurações em várias teclas e alternar entre atribuições.
		MONITOR B	OUTPUT		Ativa/desativa MONITOR B.

Configuração do usuário > Funções que podem ser atribuídas às teclas USER DEFINED

Função	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Descrição
MONITOR	MONITOR B	SEL CH ASSIGN *1	DEFINE 1-8	Pressione essa tecla para selecionar DEFINE. Enquanto continua pressionando a tecla, pressione a tecla [SEL] para ativar/desativar a atribuição. Durante esse tempo, o LED [SEL] acenderá quando a atribuição estiver ativada e o LED apagará quando a atribuição estiver desativada.
	SURROUND MONITOR	OUTPUT		Ativa/desativa a saída do monitor de surround.
		SOURCE	SURROUND A, SURROUND B, DOWNMIX A, DOWNMIX B, EXT 5.1-1-4, EXT ST-1-4	Ativa ou desativa a fonte do monitor de surround.
		DIMMER ON		Ativa/desativa a função Dimmer.
MUTE GROUP CONTROL (controle para silenciar grupo)	CONTROL 1-12 (controle 1-12)	ON (ativado)		Ativa/desativa MUTE GROUP CONTROL (controle para silenciar grupo).
	ALL MUTE	ON (ativado)		Ativa/desativa todos os MUTE GROUP CONTROLS (controles para silenciar grupo) ao mesmo tempo.
NUENDO LIVE	TRANSPORT	GO TO PROJECT START		Para operar as funções de transporte do NUENDO Live.
		GO TO PREV MARKER		
		REWIND		
		FAST FORWARD		
		GO TO NEXT MARKER		
		GO TO PROJECT END		
		CYCLE		
		STOP		
		START		
		REC		
	EASY RECORDING			
MARKER	ADD MARKER		Executa ADD MARKER do NUENDO Live.	
OSCILLATOR	ON			Ativa/desativa o oscilador.

Função	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Descrição
OSCILLATOR	SEL CH ASSIGN *1	BAY ALL		Enquanto pressiona a tecla, pressione a tecla [SEL] para ativar/desativar a atribuição. *4 Durante esse tempo, o LED [SEL] acenderá quando a atribuição estiver ativada e o LED apagará quando a atribuição estiver desativada. As configurações de atribuição serão salvas enquanto essa tecla é pressionada. Pressione a tecla mais uma vez para recuperar as configurações. Você pode salvar as configurações em várias teclas e alternar entre atribuições.
		BAY C *3		
OSCILLATOR	DIRECT ASSIGN	CH 1-288		Atribui um oscilador a um canal selecionado.
		MIX 1-72		
		MATRIX 1-36		
		STEREO AL		
		STEREO AR		
		STEREO BL		
		STEREO BR		
		MONITOR AL		
		MONITOR AR		
		MONITOR AC		
		MONITOR BL		
		MONITOR BR		
MONITOR BC				
PAGE CHANGE	BOOKMARK	BAY L, BAY R, BAY C		Armazena a tela/janela atual exibida para cada baia (pressione a tecla por pelo menos dois segundos). Isso também retorna para a última tela/janela armazenada (pressione a tecla e solte-a em menos de dois segundos).

Configuração do usuário > Funções que podem ser atribuídas às teclas USER DEFINED

Função	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Descrição
PAGE CHANGE	BOOKMARK with "SEL"	BAY L, BAY R, BAY C		Armazena a tela/janela atual exibida para cada baía (pressione a tecla por pelo menos dois segundos). Isso também retorna para a última tela/janela armazenada (pressione a tecla e solte-a em menos de dois segundos).
PHONES	PHONES OUT(CS-R3)	USE PHONES A		Altera a saída PHONES (apenas CS-R3).
		USE PHONES B		
		TOGGLE		
RECORDER *1u-235?	TRANSPORT	PLAY		Essa é a função de transporte para o gravador.
		PAUSE		
		STOP		
		FF		
		NEXT		
		REW		
		PREVIOUS		
		REC		
	AUTO REC		Essa é a função de atalho para STOP → REC → PLAY. A gravação iniciará com uma única ação. Quando a gravação começar, o arquivo que está sendo gravado será fechado e a gravação continuará no novo arquivo.	
		REC & START	Com essa função, a gravação começará imediatamente sem entrar em standby.	
DIRECT PLAY	NO ASSIGN		O arquivo de áudio especificado é reproduzido desde o início. Arquivos de áudio a serem reproduzidos são salvos na subpasta SONGS, dentro da pasta YPE.	
	(TITLE)			
SCENE	INC RECALL		Chama a próxima cena numerada.	
	DEC RECALL		Chama a cena anterior numerada.	
	DIRECT RECALL	(SCENE)	Chama qualquer cena diretamente.	

Configuração do usuário > Funções que podem ser atribuídas às teclas USER DEFINED

Função	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Descrição
SENDS ON FADER *1	MIX 1-72	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	Ativa/desativa a função normal (NORMAL) e a função com ativar/desativar CUE (WITH CUE). WITH CUE ativa o indicador ao entrar no modo SENDS ON FADER ou ao alternar no modo SENDS ON FADER. Ao sair do modo SENDS ON FADER usando WITH CUE, os indicadores de todos os canais de saída serão limpos.
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	
	MATRIX 1-36	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	
	MIX ON FADER	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	
	MATRIX ON FADER	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	
	SENDS ON FADER	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	
SET BY SEL *1	SET [+48V]	BAY ALL	Enquanto pressiona a tecla, pressione [SEL] para ativar/desativar. *4	
		BAY C *3		
	SET [PHASE]	BAY ALL		
		BAY C *3		
	SET [INSERT1 ON]	BAY ALL		Durante esse tempo, o LED [SEL] acenderá quando a atribuição estiver ativada e o LED apagará quando a atribuição estiver desativada.
		BAY C *3		
	SET [INSERT2 ON]	BAY ALL		
		BAY C *3		
	SET [DIRECT OUT ON]	BAY ALL		
		BAY C *3		
	SET [PRE SEND]	BAY ALL		
		BAY C *3		
	SET [TO STEREO A]	BAY ALL		
		BAY C *3		
SET [TO STEREO B]	BAY ALL			
	BAY C *3			
SET [TO LCR]	BAY ALL			
	BAY C *3			
SET [GAIN COMPENSATION ON]	BAY ALL			
	BAY C *3			
SET DEFAULT VALUE *1				Pressionar o botão giratório SELECTED CH enquanto pressiona esta tecla, será redefinido para o valor padrão.

Configuração do usuário > Funções que podem ser atribuídas às teclas USER DEFINED

Função	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Descrição
SET NOMINAL VALUE *1	BAY ALL			Pressionar a tecla [SEL] enquanto mantém essa tecla pressionada, definirá o atenuador do canal como nível nominal. *4 Além disso, pressione o botão giratório de parâmetro para o qual o nível nominal está definido, a fim de configurar o referido parâmetro como nível nominal.
	BAY C *3			
SURFACE SETTINGS 1	BANK SELECT	<1 - 4>		Muda o banco que armazena as configurações do parâmetro SURFACE SETTINGS 1.
SOLO	ON			Ativa/desativa a função Solo.
SURROUND PAN	L ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	Ativa/desativa a atribuição para ativar/desativar o barramento de surround para o canal selecionado.
		CH1-288		
	R ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	C ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	LFE ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	Ls ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	Rs ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	PANNING L	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	PANNING R	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	PANNING FRONT	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
PANNING Ls	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C		
	CH1-288			
PANNING Rs	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C		
	CH1-288			
PANNING BACK	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C		
	CH1-288			
PANNING SIDE L	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C		
	CH1-288			
PANNING SIDE R	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C		

Configuração do usuário > Funções que podem ser atribuídas às teclas USER DEFINED

Função	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Descrição
SURROUND PAN	PANNING SIDE R	CH1-288		Ativa/desativa a atribuição para ativar/desativar o barramento de surround para o canal selecionado.
	PANNING CENTER	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
PANNING TOGGLE	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	CH1-288	
TALKBACK	ON	LATCH	CURRENT GROUP, GROUP 1-8	Ativa/desativa Talkback.
		UNLATCH	CURRENT GROUP, GROUP 1-8	Talkback será ativado enquanto essa tecla é pressionada.
	TALK GROUP *1	1-8		Pressione essa tecla para selecionar o grupo especificado. Enquanto continua pressionando a tecla, pressione a tecla [SEL] para o canal de saída ativar/desativar a atribuição.
TAP TEMPO	TEMPO 1-4			Define o TAP TEMPO.
USER DEFINED KEYS	BANK SELECT (CS-R3)	A-B		Alterna os bancos da tecla USER DEFINED. (somente CS-R3)
		C-D		
		TOGGLE		

\*1: não é possível atribuir a uma tecla USER DEFINED (definida pelo usuário) no PM Editor.

\*2 Indisponível para o CSD-R7

\*3: isso também funciona para baias vinculadas à baia C.

\*4: o parâmetro BAY ALL funciona para todas as baias e foi adicionado a partir da ver. 3.

## Usando a função Alternate

Se você atribuir a função Alternate (ALTERNATE FUNCTION) a uma tecla USER DEFINED, ativar essa tecla alternará entre as configurações de parâmetro controladas por codificadores de faixas canal (como entre ANALOG GAIN e DIGITAL GAIN).

Para a combinação com a tecla [CUE], isso pode ser usado para a tecla ALTERNATE CUE [Fn].

O modo Alternate é ativado quando você liga a tecla USER DEFINED à qual a função Alternate foi atribuída. É possível selecionar LATCH ou UNLATCH para a função Alternate.

- **UNLATCH**.....O modo Alternate só é ativado quando ao manter pressionada a tecla USER DEFINED.
- **LATCH**.....Pressionar a tecla USER DEFINED repetidamente ligará e desligará o modo Alternate. Dessa forma, você não precisa manter pressionada a tecla USER DEFINED para usar a função.

\* Se a ALTERNATE FUNCTION for atribuída a uma tecla USER DEFINED, ao pressionar o codificador de tela repetidamente ligará e desligará a função.

### Funções liga/desliga alternáveis

---

HPF/LPF

---

DYNAMICS1/DYNAMICS2

---

DELAY

---

SILK TEXTURE

---

SENDS

---

Para a função SENDS, gire o codificador de tela para definir PRE ou POST.

Você também pode ativar ou desativar a função pressionando o codificador de tela enquanto mantém pressionada a tecla [SHIFT].

# MIDI/GPI

## Sobre o MIDI

O RIVAGE série PM pode usar MIDI para realizar as operações a seguir.

### ■ **Transmissão e recepção de Program Change**

Quando você chama uma cena específica no RIVAGE série PM, uma mensagem de Program Change do número correspondente pode ser transmitida para um dispositivo externo. Por outro lado, a cena correspondente pode ser chamada quando a mensagem de alteração de programa correspondente é recebida de um dispositivo externo.

### ■ **Transmissão e recepção de Control Change**

Ao executar uma operação de atenuador, botão giratório e tecla específica no RIVAGE série PM, a mensagem de Control Change correspondente pode ser transmitida para um dispositivo externo. Por outro lado, a operação de atenuador, botão giratório ou tecla correspondente pode ser executada quando as mensagens de alteração de controle são recebidas de um dispositivo externo. Esse recurso pode ser usado para gravar operações de atenuador e tecla em um sequenciador MIDI ou outro dispositivo externo e reproduzir os dados depois.

### ■ **Recebimento de MMC**

Um MMC (Controle de Máquina MIDI) pode ser recebido no sistema. Ele pode ser usado para controlar o gravador USB de 2 faixas em uma superfície de controle definida como a porta de recebimento.

### ■ **Recebimento do relógio MIDI**

O relógio MIDI pode ser usado para definir o tempo de atraso para o plug-in.

## Configurações MIDI básicas

Você pode selecionar o tipo de mensagens MIDI que o RIVAGE série PM transmitirá e receberá. Você também pode selecionar a porta MIDI que será usada.

### 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menus para acessar a tela **SETUP**.



### 2 Pressione o botão **MIDI/GPI [CS]** para abrir a janela pop-up **MIDI/GPI [CS]**.

#### OBSERVAÇÃO

Se estiver usando o mecanismo DSP, pressione o botão MIDI/GPI [DSP] para acessar a janela pop-up MIDI/GPI [DSP]. A explicação subsequente aplica-se ao uso da superfície de controle.

Essa janela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as abas localizadas na parte superior da janela.



### 3 Pressione a guia **MIDI SETUP**.

“Janela MIDI/GPI (página MIDI SETUP)” (p.956)

### 4 Para especificar o canal no qual as mensagens MIDI serão transmitidas ou recebidas, pressione o botão pop-up de seleção de canal.

A “Janela pop-up MIDI SETUP” (p.958) para seleção do canal é exibida.

## **5 Selecionar um canal.**

Para selecionar um item, use o botão giratório [TOUCH AND TURN]. Pressione o botão OK para confirmar o canal selecionado e fechar a janela pop-up MIDI SETUP.

### **OBSERVAÇÃO**

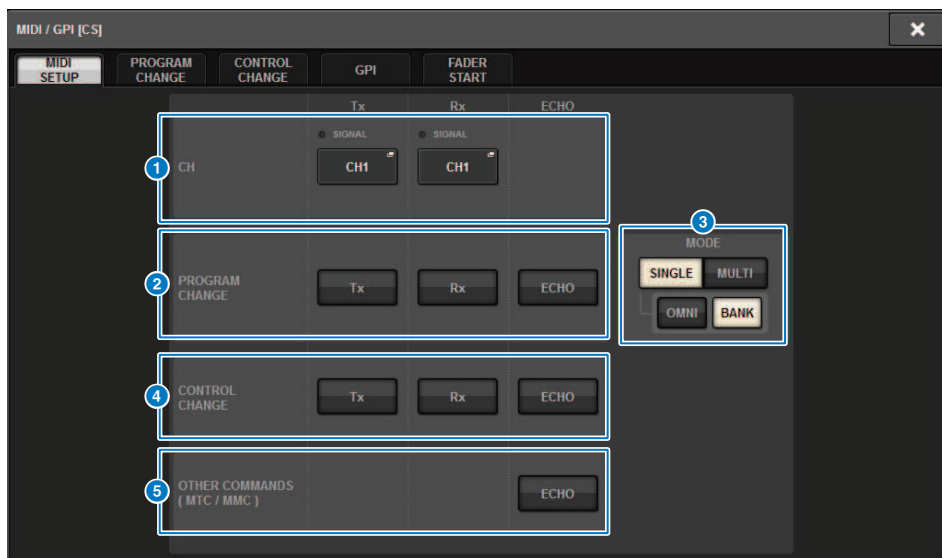
Como alternativa, você pode selecionar o canal desejado pressionando a entrada do canal no campo ou girando o codificador de tela correspondente.

## **6 Ative ou desative a transmissão/recepção de cada mensagem MIDI.**

### **OBSERVAÇÃO**

- Para obter detalhes sobre o uso de Alterações de programa, consulte "“Uso de mudanças de programa para chamar cenas” (p.959)" abaixo.
- Para obter detalhes sobre o uso de alterações de controle, consulte "“Usando mensagens Control Change para controlar parâmetros” (p.965)".

## Janela MIDI/GPI (página MIDI SETUP)



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Campo PORT/CH

Permite especificar as configurações para o canal que transmite/recebe mensagens MIDI.

- **Tx CH**.....Pressione esse botão para acessar uma janela pop-up na qual é possível selecionar um canal MIDI que transmitirá mensagens MIDI.
- **Rx CH**.....Pressione esse botão para acessar uma janela pop-up na qual é possível selecionar um canal MIDI que receberá mensagens MIDI.

### OBSERVAÇÃO

A configuração da porta MIDI é fixa como CONSOLE.

### 2 Campo PROGRAM CHANGE

Permite ativar ou desativar a transmissão e a recepção da mensagem de alteração de programa MIDI.

- **Tx**.....Ativa ou desativa a transmissão de Program Change.
- **Rx**.....Ativa ou desativa a recepção de Program Change.
- **ECHO**.....Ativa ou desativa a saída de eco de mensagens de Program Change. (Se essa função estiver ativada, as mensagens de mudanças de programa recebidas de um dispositivo externo serão retransmitidas sem modificação.)

### 3 **Campo PROGRAM CHANGE MODE**

Permite selecionar o modo de transmissão/recepção de mensagens Program Change.

- **SINGLE** .....Se esse botão estiver ativado, Program Changes serão transmitidas e recebidas em um único canal MIDI (modo Single).
- **MULTI**.....Se esse botão estiver ligado, Program Changes serão transmitidas/recebidas em vários canais MIDI (modo Multi).
- **OMNI** .....Se esse botão estiver ativado, Program Changes em todos os canais MIDI serão recebidas no modo Single. A transmissão e a recepção no modo Multi e a transmissão no modo Single estarão desativadas.
- **BANK** .....Se esse botão estiver ativado, as mensagens Bank Select poderão ser transmitidas e recebidas no modo Single. (Mensagens Bank Select alternam o grupo de mensagens de alteração de programa a serem usadas.)

### 4 **Campo CONTROL CHANGE**

Permite ativar ou desativar a transmissão e a recepção de mensagens MIDI Control Change.

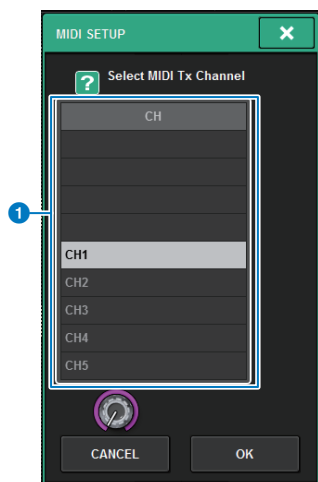
- **Tx**.....Ativa ou desativa a transmissão de Control Change.
- **Rx**.....Ativa ou desativa a recepção de Control Change..
- **ECHO**.....Ativa ou desativa a saída de eco de mensagens Control Change. (Se essa função estiver ativada, as mensagens control change recebidas de um dispositivo externo serão retransmitidas sem modificação.)

### 5 **Campo OTHER COMMANDS (MTC/MMC)**

Ativa ou desativa a saída de outras mensagens MIDI. (Se essa função estiver ativada, as mensagens MIDI recebidas de um dispositivo externo serão retransmitidas sem modificação.)

## Janela pop-up MIDI SETUP

As operações nessa janela são as mesmas para transmissão (Tx) e recepção (Rx). Essa janela inclui os seguintes itens.



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Campo CH**

Permite selecionar o canal entre CH1 e CH16 que transmitirá ou receberá as mensagens MIDI.

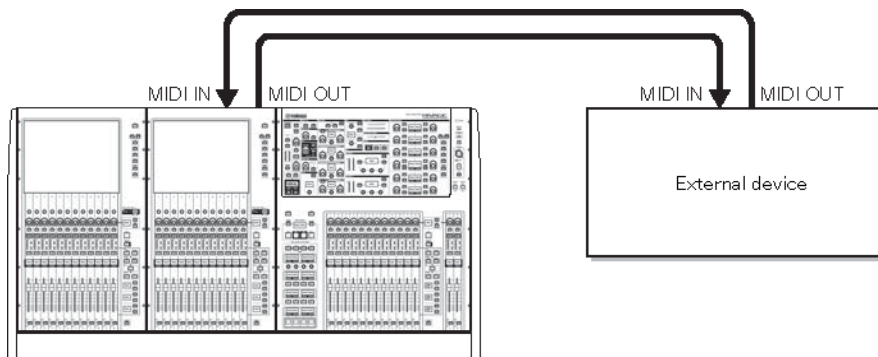
## Uso de mudanças de programa para chamar cenas

O RIVAGE série PM permite atribuir uma cena específica a ser chamada a cada número de Program Change, para que, quando uma cena for chamada no RIVAGE série PM, uma mensagem de Program Change do número correspondente será transmitida para um dispositivo externo. Inversamente, a cena correspondente pode ser chamada quando uma mensagem de mudança de programa é recebida de um dispositivo externo.

### 1 Conecte a superfície de controle a um dispositivo externo.

#### OBSERVAÇÃO

Se estiver usando o mecanismo DSP, conecte o mecanismo DSP com os dispositivos externos. A explicação subsequente destina-se ao uso da superfície de controle.



### 2 Conforme descrito em "Basic MIDI Settings", selecione os canais MIDI que serão usados para transmitir/receber Program Changes.

"Basic MIDI Settings"

### 3 Pressione a guia PROGRAM CHANGE.

A janela MIDI/GPI (PROGRAM CHANGE page) é exibida.

### 4 Use os botões do campo PROGRAM CHANGE MODE para selecionar o modo de transmissão/recepção de mensagens Program Change.

Você pode selecionar um dos dois modos de transmissão/recepção de mensagens Program Change a seguir.

- **Modo Multi (quando o botão MULTI está ativado):**

Serão transmitidas e recebidas alterações do programa de todos os canais MIDI. (O canal de transmissão/recepção especificado na página MIDI será ignorado.) Quando uma mudança de programa for recebida, será chamada a cena atribuída ao canal MIDI e ao número do programa correspondentes na lista. Quando você chamar uma cena especificada no RIVAGE série PM, será transmitida a Program Change do canal MIDI e do número do programa na lista.

- **Modo Single (quando o botão SINGLE está ativado):**

Somente as mudanças de programa dos canais de transmissão (Tx) e recepção (Rx) especificados na página MIDI serão transmitidas e recebidas. Quando uma mensagem de mudança de programa for recebida no canal Rx, a cena atribuída ao número do programa do

canal correspondente na lista será chamada. Quando você chama uma cena especificada no RIVAGE série PM, a Program Change do número do programa correspondente é transmitida no canal Tx mostrado na lista. (Se um evento for atribuído a mais de um número do programa no mesmo canal, o número do programa mais baixo será transmitido.) Se você ativar os botões OMNI ou BANK no modo Single, a operação será alterada da seguinte forma.

• **Quando o botão OMNI for ativado:**

Serão recebidas alterações do programa de todos os canais MIDI. No entanto, independentemente do canal MIDI recebido, a cena atribuída ao número do programa correspondente do canal Rx será chamada. Ativar o botão OMNI não alterará a operação para a transmissão da mensagem Program Change.

• **Quando o botão BANK for ativado:**

A indicação CH na lista será alterada para BANK (número do banco), e mensagens Bank Select (Control Change nº 0, nº 32) e de alteração de programa poderão ser transmitidas e recebidas. Isso poderá ser conveniente se você deseja controlar mais de 128 cenas em um único canal MIDI. Quando mensagens de seleção de banco e mudança de programa (nessa ordem) são recebidas no canal Rx, a cena atribuída ao número de banco e ao número do programa em questão na lista é chamada. Quando você chama uma cena específica no RIVAGE série PM, mensagens de Bank Select e Program Change para o número do banco e o número programa atribuídos a essa cena são transmitidas no canal Tx. (Se a mesma cena estiver atribuída mais de uma vez na lista, o número do banco e o número do programa mais baixos serão transmitidos.)

**OBSERVAÇÃO**

As configurações dos botões OMNI e BANK são ignoradas no modo Multi. Se o botão BANK for ativado e somente uma mensagem Program Change for recebida em um canal MIDI aplicável, o último número de banco selecionado será usado. Se o botão BANK for ativado, o botão OMNI também será ativado simultaneamente. Nesse caso, mensagens Bank Select e de alteração de programa de todos os canais MIDI serão recebidas.

**5 Use os botões do campo PROGRAM CHANGE para ativar ou desativar a transmissão e a recepção e definir configurações da saída de eco.**

**6 Para atribuir uma cena a cada número de programa, pressione a célula desejada na coluna PROGRAM CHANGE ASSIGNMENT na lista.**

A janela pop-up MIDI PROGRAM CHANGE é exibida. Nessa janela, você pode especificar a cena (a ser chamada) que você deseja atribuir a cada número de programa.

**7 Selecione SCENE no campo TYPE e, em seguida, use o campo LIST/DIRECT para selecionar um número de cena desejado para operações de chamada.**

Para selecionar um item, use o botão giratório [TOUCH AND TURN]. Pressione o botão OK para confirmar a alteração e fechar a janela pop-up MIDI PROGRAM CHANGE.

**OBSERVAÇÃO**

Como alternativa, você pode selecionar um número de cena pressionando o número desejado no campo ou girando o codificador de tela correspondente.

**8 Atribua cenas a outros números do programa da mesma maneira.**

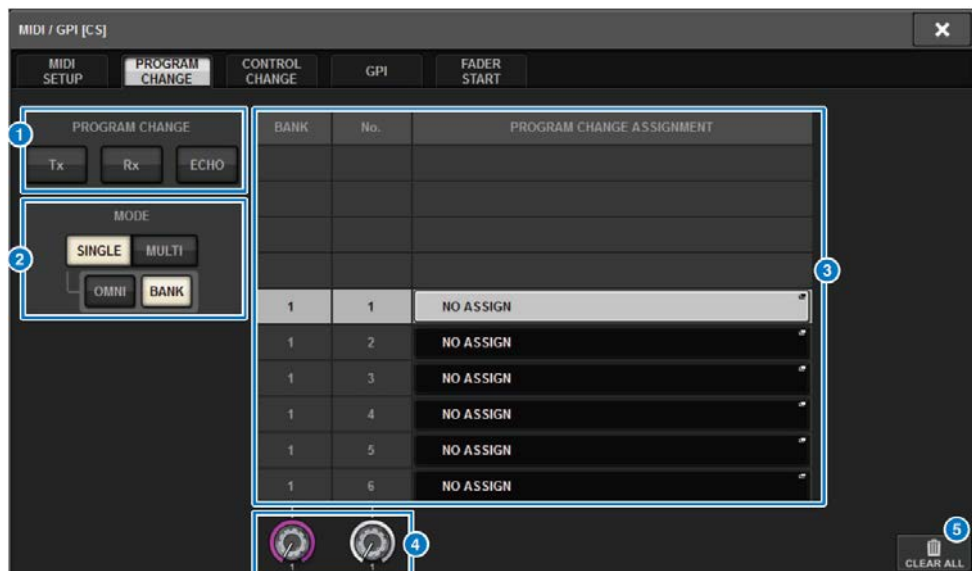
Com essas configurações, a chamada de uma cena especificada no RIVAGE série PM fará com que as mensagens correspondentes de mudança de programa (ou seleção de banco e mudança de programa) sejam transmitidas para um dispositivo externo. Quando um

dispositivo externo recebe mensagens de mudança de programa (ou seleção de banco mais mudança de programa) no canal MIDI apropriado, a cena atribuída a esse número do programa do canal MIDI correspondente (ou número do banco) é chamada.

### **OBSERVAÇÃO**

- É possível usar o botão CLEAR ALL para apagar todas as atribuições a números do programa.
- As atribuições aos números do programa são mantidas como configurações de todo o sistema, em vez de configurações de cenas individuais.
- No modo Single, se a mesma cena estiver atribuída a mais de um número de programa em um canal Tx, somente o número do programa mais baixo será transmitido. (Se o botão BANK for ativado, somente o número do programa do número de banco mais baixo será transmitido.)
- No modo Multi, se a mesma cena estiver atribuída a mais de um canal MIDI e a mais de um número de programa, somente o número do programa mais baixo em cada canal MIDI será transmitido.

## Janela MIDI/GPI (página PROGRAM CHANGE)



Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Campo PROGRAM CHANGE

Ativa ou desativa a transmissão e a recepção de mensagens Program Change. Essa configuração está vinculada ao campo PROGRAM CHANGE da página MIDI.

- **Tx**.....Ative esse botão para transmitir a mensagem de Program Change correspondente quando uma cena for chamada.
- **Rx**.....Ative esse botão para chamar a cena correspondente quando uma mensagem de Program Change for recebida.
- **ECHO**.....Ative esse botão para transmitir mensagens de Program Change (recebidas de um dispositivo externo) sem modificação.

### 2 Campo PROGRAM CHANGE MODE

Aqui, você pode selecionar o modo de transmissão/recepção de mudanças de programa. Essa configuração está vinculada ao campo PROGRAM CHANGE MODE da página MIDI.

### 3 List

Mostra a operação de chamada de cena atribuída a cada canal MIDI e número de mudança de programa MIDI. A lista mostra os itens a seguir.

- **CH/BANK** .....Se "CH" for exibido no título da coluna em vez de "BANK", a coluna indicará o canal MIDI (1-16) no qual Program Changes são transmitidas/recebidas. Se a transmissão e a recepção de mensagens de mudança de programa estiverem no modo Single e o botão BANK estiver ativado, será identificado como "BANK", e o valor numérico nessa coluna corresponderá ao número do banco.
- **NO** .....Indica o número do programa 1-128.
- **PROGRAM CHANGE ASSIGNMENT**.....Indica o número e o nome da cena atribuídos a cada canal (número do banco) ou número do programa. Pressione uma área de atribuição individual para abrir a janela pop-up MIDI PROGRAM CHANGE, na qual é possível selecionar o conteúdo que você deseja atribuir.

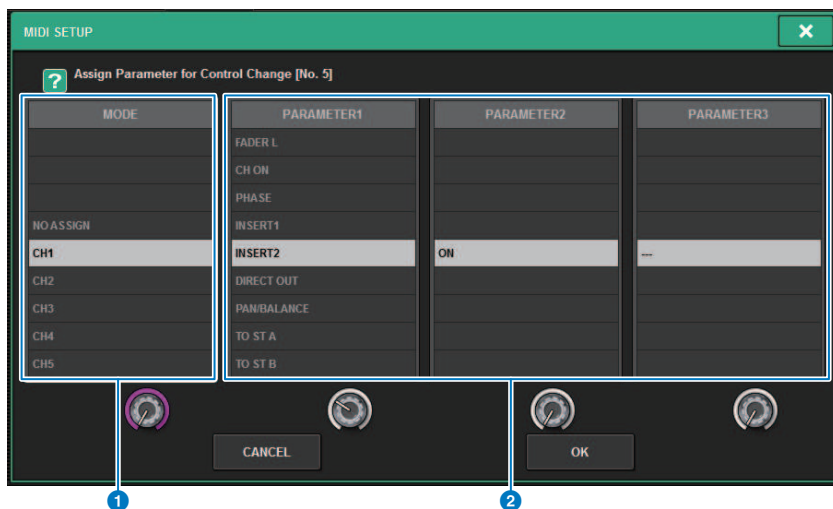
**4 Botão giratório de rolagem**

Pressione esse botão giratório para percorrer a lista acima ou abaixo usando o codificador de tela.

**5 Botão CLEAR ALL**

Pressione esse botão para limpar todas as atribuições de chamada de cena na lista.

## Janela pop-up MIDI PROGRAM CHANGE



A tela contém os itens a seguir.

### 1 Campo MODE

Permite selecionar um destino de operação que será controlado por meio de uma mensagem de alteração de controle a partir dos canais de entrada, canais de saída, DCAs e controles para silenciar grupo.

### 2 Campos PARAMETER 1/2/3

Em conjunto com o campo MODE, esse campo especifica o tipo de parâmetro de operação.

### OBSERVAÇÃO

Para obter detalhes sobre as operações que podem ser atribuídas a alterações de controle, consulte a lista de dados.

## Usando mensagens Control Change para controlar parâmetros

É possível usar mensagens MIDI Control Change para controlar operações especificadas de atenuador/botão giratório e operações de ligar/desligar a tecla [ON], etc., no RIVAGE série PM. Esse recurso pode ser usado para gravar operações de atenuador e tecla em um sequenciador MIDI ou outro dispositivo externo e reproduzir os dados depois.

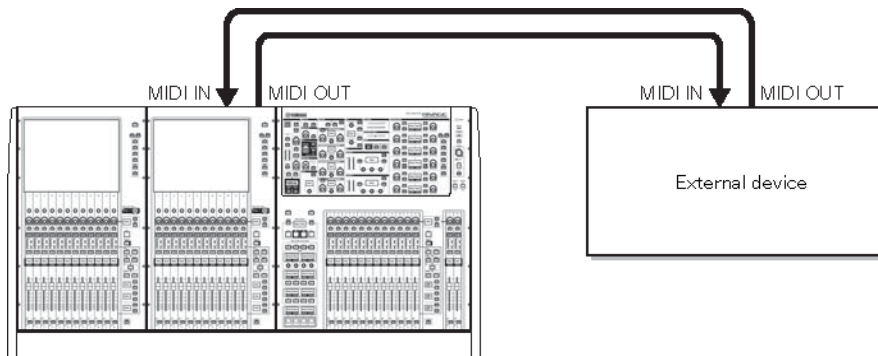
### Usando mensagens Control Change

Esse método usa mensagens Control Change típicas (números de controle 1–31, 33–95, 102–119). É possível atribuir livremente uma operação a cada número de controle.

#### 1 Conecte a superfície de controle a um dispositivo externo.

##### OBSERVAÇÃO

Se estiver usando o mecanismo DSP, conecte o mecanismo DSP com os dispositivos externos. A explicação subsequente destina-se ao uso da superfície de controle.



#### 2 Conforme descrito em "Basic MIDI Settings", selecione os canais MIDI que serão usados para transmitir/receber Program Changes.

"Basic MIDI Settings"

#### 3 Pressione a guia PROGRAM CHANGE.

A janela MIDI/GPI (página CONTROL CHANGE) é exibida.

#### 4 Para alterar a atribuição de operações para cada número de controle, pressione o parâmetro correspondente.

A janela pop-up "Janela MIDI/GPI (página CONTROL CHANGE)" (p.968) é exibida. Nessa janela, você pode especificar o parâmetro atribuído a cada número de controle.

#### 5 Na ordem dos campos MODE -> PARAMETER1 -> PARAMETER2 -> PARAMETER3, especifique o tipo de parâmetro que você deseja atribuir.

Para selecionar um item, use o botão giratório [TOUCH AND TURN]. Pressione o botão OK para confirmar a alteração e fechar a janela pop-up MIDI CONTROL CHANGE.

### **OBSERVAÇÃO**

- Você também pode pressionar o parâmetro desejado no campo para selecioná-lo.
- Você pode pressionar um campo para realçar o item que deseja selecionar e, em seguida, girar um dos codificadores de tela para selecionar um parâmetro.

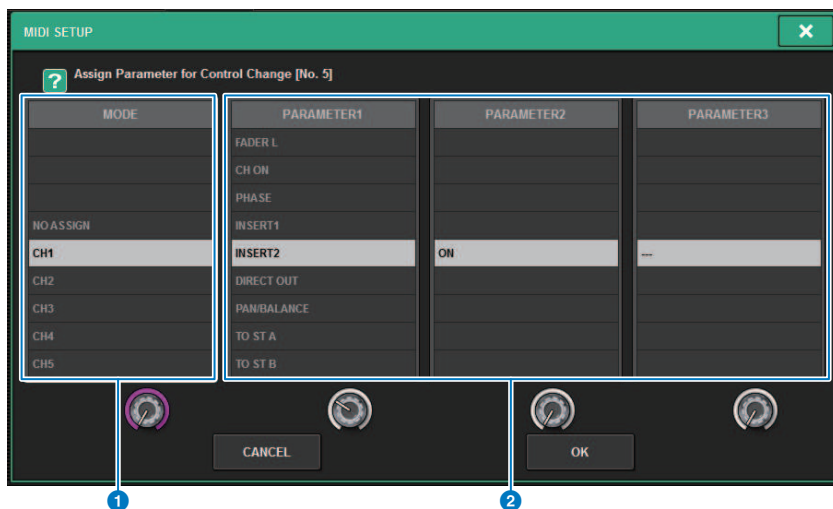
## **6 Atribua parâmetros a outros números de controle da mesma forma.**

Quando você operar um parâmetro especificado no RIVAGE série PM com essas configurações, a mensagem de Control Change correspondente será transmitida aos dispositivos externos. De maneira semelhante, se as mensagens de alteração de controle correspondentes forem recebidas de um dispositivo externo no canal adequado, os parâmetros atribuídos a esses números de controle serão alterados.

### **OBSERVAÇÃO**

- É possível usar o botão CLEAR ALL para apagar todas as atribuições a números de controle.
- As atribuições aos números de controle são mantidas como configurações de todo o sistema, em vez de configurações de cenas individuais.

## Janela pop-up MIDI PROGRAM CHANGE



A tela contém os itens a seguir.

### 1 Campo MODE

Permite selecionar um destino de operação que será controlado por meio de uma mensagem de alteração de controle a partir dos canais de entrada, canais de saída, DCAs e controles para silenciar grupo.

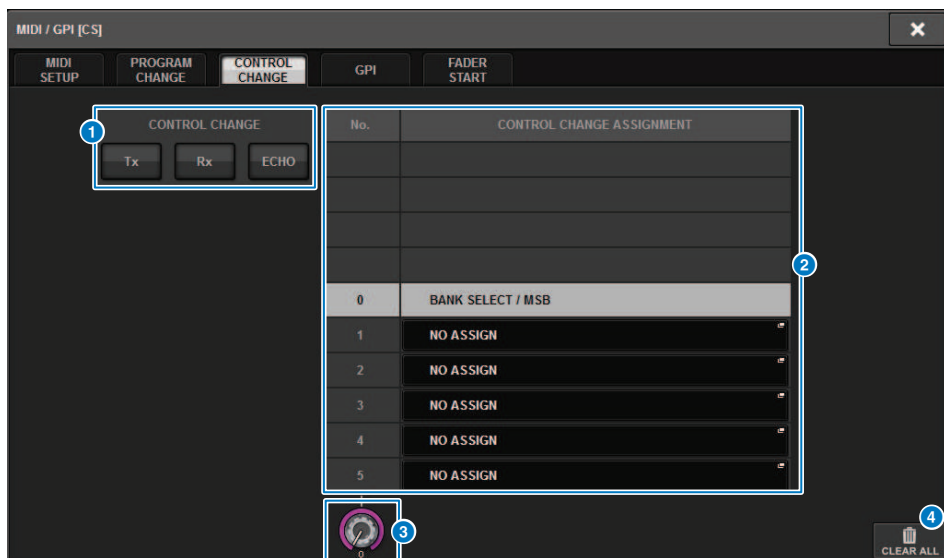
### 2 Campos PARAMETER 1/2/3

Em conjunto com o campo MODE, esse campo especifica o tipo de parâmetro de operação.

### OBSERVAÇÃO

Para obter detalhes sobre as operações que podem ser atribuídas a alterações de controle, consulte a lista de dados.

## Janela MIDI/GPI (página CONTROL CHANGE)



A tela contém os itens a seguir.

### 1 Campo CONTROL CHANGE

Permite ativar ou desativar a transmissão/recepção de mensagens Control Change e especificar se as mensagens Control Change serão repetidas. Essa configuração está vinculada ao campo CONTROL CHANGE da página MIDI.

### 2 List

Mostra a operação de atenuador/botão giratório ou a operação de ligar/desligar a tecla [ON] atribuída a cada número de controle.

- **NO** .....Indica o . Número de controle. Você pode usar os números de controle 1–31, 33–95 e 102–119.
- **CONTROL CHANGE ASSIGNMENT**.....Permite que você visualize e selecione o tipo de parâmetro atribuído a cada número de controle. Quando você pressionar um parâmetro, a janela pop-up MIDI CONTROL CHANGE será exibida, permitindo alterar a atribuição do número de controle.

### 3 Botão giratório de rolagem

Pressione esse botão giratório para percorrer a lista acima ou abaixo usando o codificador de tela.

### 4 Botão CLEAR ALL

Pressione esse botão para limpar todas as atribuições de parâmetros na lista.

## Sobre o GPI

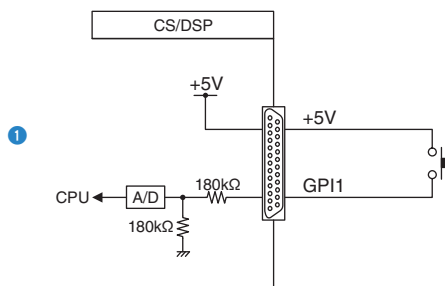
O conector GPI (General Purpose Interface) localizado no painel traseiro pode ser usado como um conector de entrada/saída GPI. Esse conector oferece oito portas GPI IN e oito portas GPI OUT. Por exemplo, você pode usar uma chave externa para controlar parâmetros internos do RIVAGE série PM ou para alternar cenas. Por outro lado, operações ou alterações de cena realizadas no RIVAGE série PM podem enviar sinais de controle para um dispositivo externo. Para obter detalhes sobre como enviar sinais de controle a um dispositivo externo enquanto alterna cenas, consulte "Emitindo um sinal de controle para um dispositivo externo junto com a chamada de cena (GPI OUT)" na página 327.

O diagrama a seguir é um exemplo de um circuito externo que pode operar a GPI por meio do conector GPI. (Para obter detalhes sobre as especificações dos pinos de conectores GPI, consulte a lista de dados.) Portas [OUT] 1-7 são saídas de coletor aberto e são alternadas entre abertas ou aterradas. A tensão aplicável é de até +12V para as portas [OUT]-1-7, e a corrente aceitável é de até 75 mA por porta. A porta [OUT] -8 oferece suporte a uma entrada com tensão de até +30V.

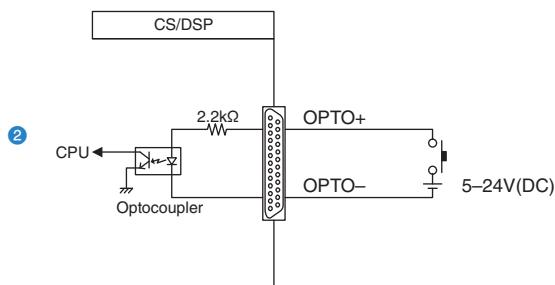
### OBSERVAÇÃO

- Somente a porta [IN]-8 apresenta uma entrada de acoplador de fotografias de até +24V.
- Somente a porta [OUT]-8 transmite a saída de 24V (CC) (nominal) e 1A.

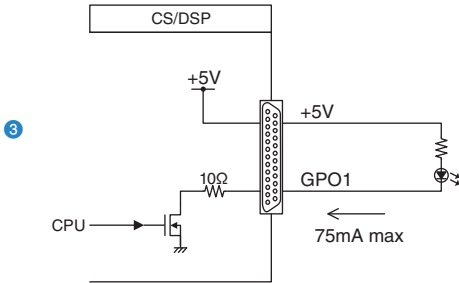
#### Uso de uma chave conectada a GPI IN1



#### Uso de uma chave conectada a GPI IN8



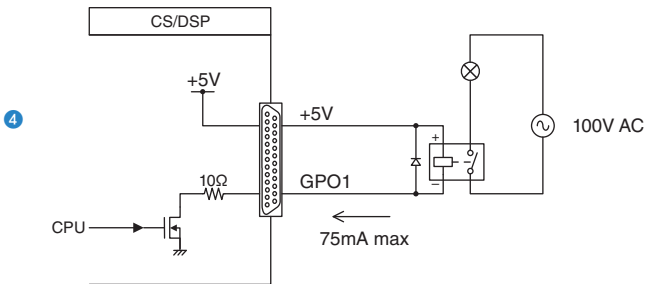
### Iluminação de indicadores LED externos via GPI OUT1



### CUIDADO

- Tome cuidado para não exceder uma corrente de 75 mA nas portas OUT.

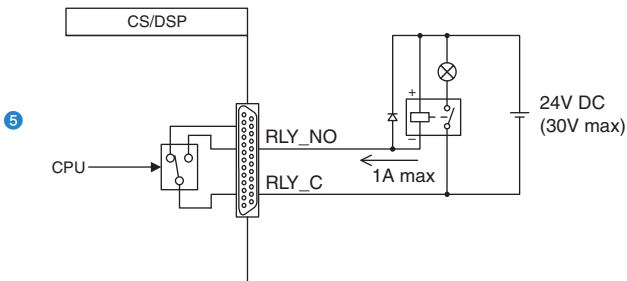
### Iluminação de uma lâmpada (100V AC) alternando o relé em um dispositivo externo via GPI OUT1



### CUIDADO

- Tome cuidado para não exceder uma corrente de 75 mA nas portas OUT.

### Iluminação de uma lâmpada (24V CC) alternando o relé em um dispositivo externo via GPI OUT8



## Uso de GPI IN (entrada de GPI)

Você pode usar as portas GPI IN (entrada de GPI) do conector GPI para controlar os parâmetros do RIVAGE série PM de um dispositivo externo. Por exemplo, é possível usar uma chave externa para ativar/desativar o retorno do RIVAGE série PM, operar a função Tap Tempo (tempo de batida) ou alternar cenas.

### 1 Conecte um dispositivo externo ao conector GPI da superfície de controle.

#### OBSERVAÇÃO

Se usar o mecanismo DSP, conecte o mecanismo DSP aos dispositivos externos. A explicação subsequente aplica-se ao uso da superfície de controle.

### 2 Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.



### 3 Pressione o botão MIDI/GPI [CS] para abrir a janela pop-up MIDI/GPI [CS].

#### OBSERVAÇÃO

Se estiver usando o mecanismo DSP, pressione o botão MIDI/GPI [DSP] para acessar a janela pop-up MIDI/GPI [DSP].

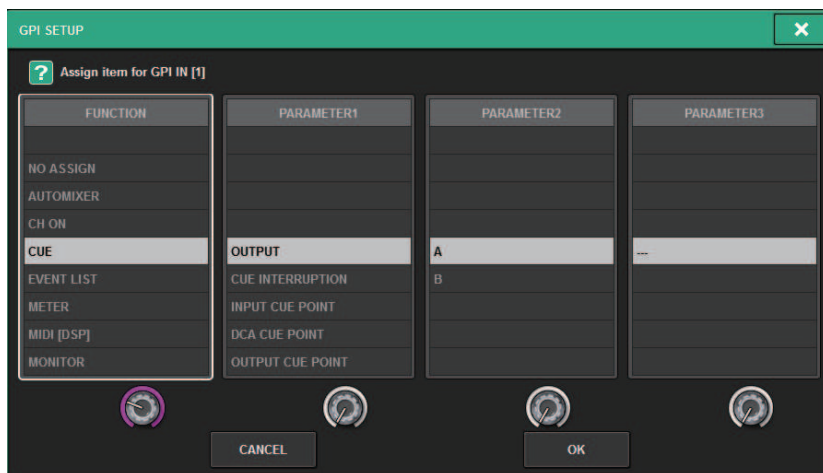
Essa tela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as guias localizadas na parte superior.



### 4 Pressione a guia GPI.

A exibição alterna para a “Página GPI” (p.973).

- 5 Especifique o tipo de entrada e o POLARITY MODE (modo de polaridade) com base nas especificações do dispositivo externo que você está usando.**
- 6 Para atribuir a função ou o parâmetro que você deseja controlar, pressione o botão pop-up GPI SETUP para abrir a janela pop-up GPI SETUP.**



### **OBSERVAÇÃO**

As opções disponíveis na janela pop-up GPI SETUP são as mesmas para as teclas USER DEFINED. No entanto, algumas funções (BRIGHTNESS (brilho), CH SELECT (seleção de canal), CONSOLE SHUTDOWN (encerramento do console), DSP MIRRORING (espelhamento de DSP), PAGE CHANGE (alteração da página), RECORDER (gravador), SET BY SEL (definir por seleção), SET DEFAULT VALUE (definir valor padrão), SET NOMINAL VALUE (definir valor nominal)) só estão disponíveis para a superfície de controle.

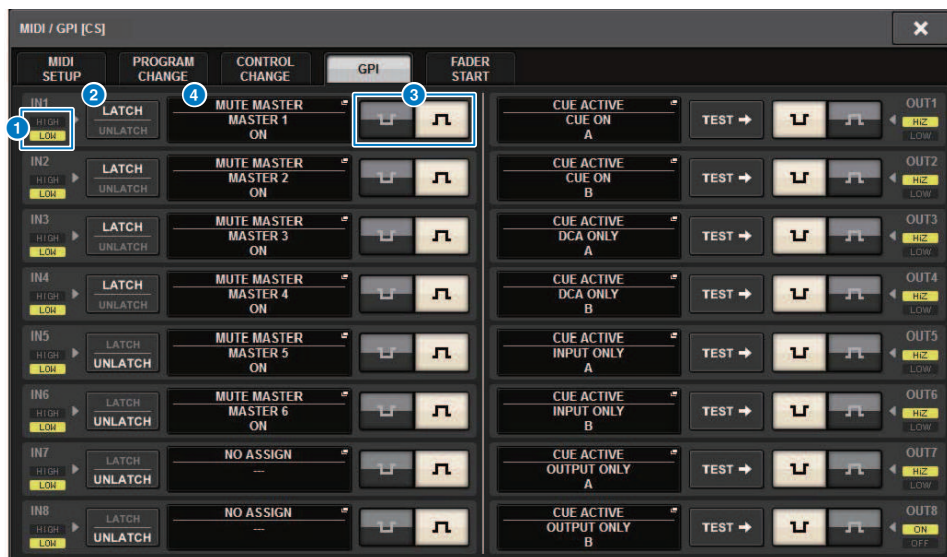
- 7 Em cada campo, selecione a função ou o parâmetro desejado.**
- 8 Quando terminar de definir as configurações, pressione o botão OK.**

O sistema retornará à tela GPI.
- 9 Repita as etapas de 5 a 8 para especificar funções e parâmetros para outras portas.**

### **OBSERVAÇÃO**

As configurações na tela GPI são comuns a todas as cenas. Elas podem ser salvas como dados de configuração.

## Página GPI



A tela contém os itens a seguir.

### 1 Indicador de status da GPI IN

Indica o status da tensão que está entrando na porta GPI IN.

### 2 Botões de seleção de propriedades de chaves

Pressionar cada botão repetidamente alternará entre os indicadores LATCH e UNLATCH.



UNLATCH .....Em geral, selecione esse modo se você conectar uma chave alternativa (que alterna entre ativado e desativado ao pressioná-la repetidamente).



LATCH .....Esse modo é útil se você conectar uma chave momentânea (ligada somente enquanto você a pressiona e segura e desligada quando você a solta).

### 3 Botão de seleção POLARITY MODE

Esse botão seleciona a polaridade da porta GPI IN.



.....(Low active) Ativo quando o sinal de entrada é de nível baixo.



.....(High active) Ativo quando o sinal de entrada é de nível alto.

### 4 Botão pop-up GPI SETUP

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up GPI SETUP. O botão mostra o nome da função ou do parâmetro selecionado no momento.

## Usando a GPI OUT

As portas GPI OUT do conector GPI OUT permitem controlar um dispositivo externo executando operações no RIVAGE série PM.

### **1 Conecte um dispositivo externo ao conector GPI da superfície de controle.**

#### **OBSERVAÇÃO**

Se estiver usando o mecanismo DSP, conecte o mecanismo DSP com os dispositivos externos. A explicação subsequente destina-se ao uso da superfície de controle.

### **2 Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.**

### **3 Pressione o botão MIDI/GPI [CS] para abrir a janela pop-up MIDI/GPI [CS].**

#### **OBSERVAÇÃO**

Se estiver usando o mecanismo DSP, pressione o botão MIDI/GPI [DSP] para acessar a janela pop-up MIDI/GPI [DSP].

Essa tela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as guias localizadas na parte superior.

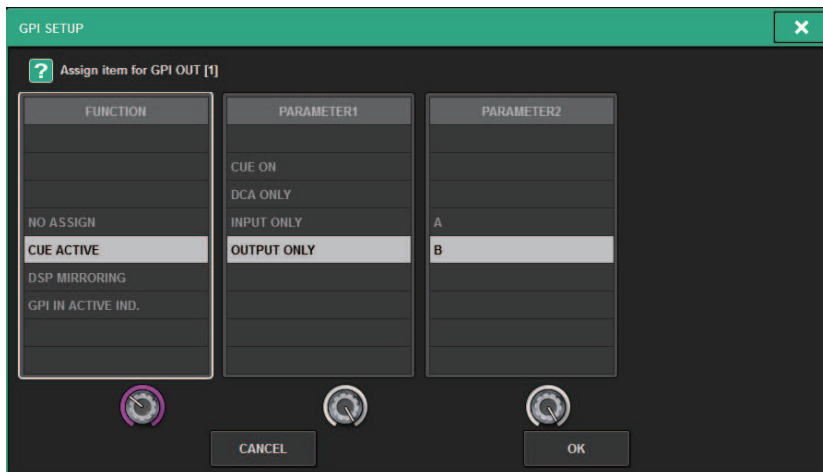


### **4 Pressione a guia GPI.**

A exibição alterna para a página “Página GPI” (p.976).

### **5 Especifique o valor de POLARITY MODE com base nas especificações do dispositivo externo que você está usando.**

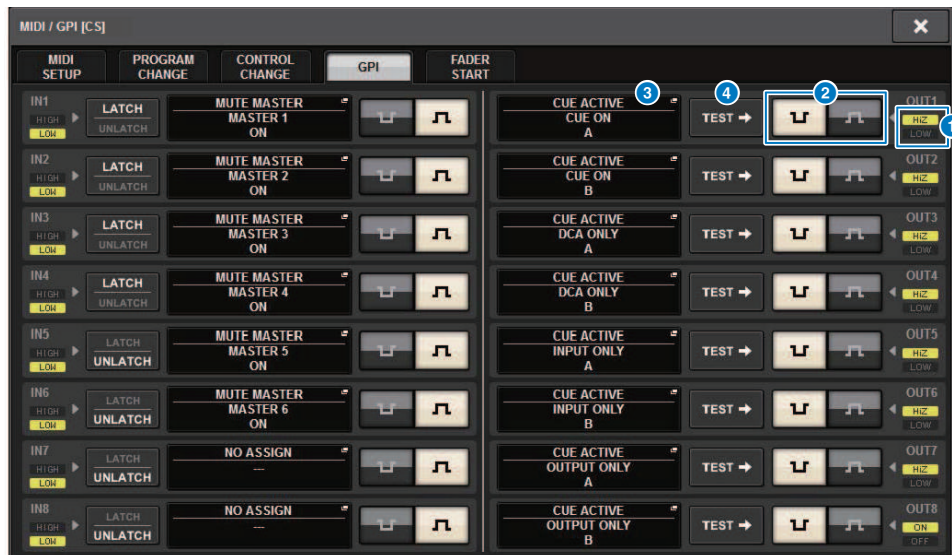
- 6 Para atribuir a função ou o parâmetro que deseja controlar, pressione o botão pop-up GPI OUT SETUP.**



Funções “Funções GPI OUT” (p.981)

- 7 Em cada campo, selecione a função ou o parâmetro desejado.**
- 8 Quando terminar de fazer as configurações, pressione o botão OK.**
- 9 Repita as etapas de 5 a 8 para especificar funções e parâmetros para outras portas.**

## Página GPI



A tela contém os itens a seguir.

### 1 Indicador de status da GPI OUT

Indica o status da tensão que está saindo de cada porta GPI OUT.

### 2 Botão de seleção POLARITY MODE

Permite selecionar a polaridade da porta GPI OUT.



.....(Low active) Aterrado quando a porta GPI OUT está ativa.



.....(High active) Aberto quando a porta GPI OUT está ativa.

### 3 Botão pop-up GPI SETUP

Pressione esse botão para acessar a janela pop-up GPI SETUP. O botão mostra o nome da função ou do parâmetro selecionado no momento.

### 4 Botão TEST

Enquanto esse botão está ligado, a porta GPI OUT correspondente se tornará ativa e emitirá um sinal de controle.

## Uso de FADER START

Defina as configurações do FADER START se desejar que um dispositivo conectado a uma porta GPI OUT trabalhe junto com as operações do atenuador.

### **1 Conecte um dispositivo externo ao conector GPI da superfície de controle ou do mecanismo DSP.**

#### **OBSERVAÇÃO**

Se estiver usando o mecanismo DSP, conecte o mecanismo DSP com os dispositivos externos. A explicação subsequente destina-se ao uso da superfície de controle.

### **2 Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.**

### **3 Pressione o botão MIDI/GPI [CS] para abrir a janela pop-up MIDI/GPI [CS].**

#### **OBSERVAÇÃO**

Se estiver usando o mecanismo DSP, pressione o botão MIDI/GPI [DSP] para acessar a janela pop-up MIDI/GPI [DSP].

Essa tela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as guias localizadas na parte superior.

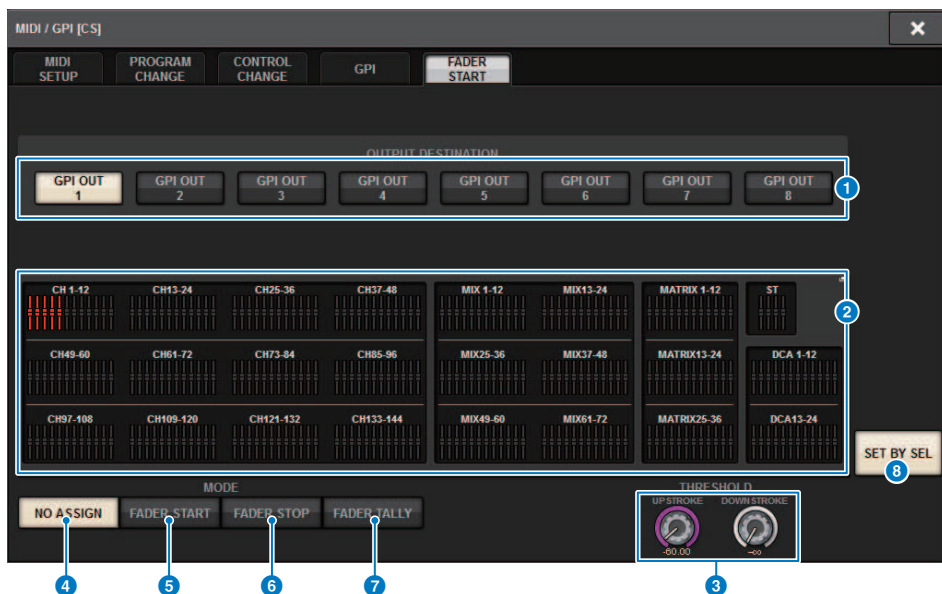


### **4 Pressione a guia FADER START.**

Alterna a exibição para a página “Página FADER START” (p.978).

### **5 Para cada porta GPI OUT, especifique o canal que acionará o dispositivo externo, bem como o tipo de operação.**

# Página FADER START



A tela contém os itens a seguir.

## ■ Campo OUTPUT DESTINATION

### 1 Botões GPI OUT1 – GPI OUT8

Selecione a porta GPI OUT para a qual deseja definir as configurações.

### 2 Indicador de atenuador

Indica o atenuador selecionado. Use as teclas [SEL] no painel para selecionar um atenuador.

## ■ Campo THRESHOLD

### 3 Botões giratórios UPSTROKE/DOWNSTROKE (ascendente/descendente)

Esses botões giratórios especificam o nível que será o limiar no qual emitir um sinal de acionador. Um sinal de acionador será emitido quando o atenuador exceder o nível UPSTROKE (ascendente) ou quando o nível ficar abaixo do nível DOWNSTROKE (descendente). Como alternativa, você pode usar o botão giratório [TOUCH AND TURN].

## OBSERVAÇÃO

Os valores THRESHOLD especificados pelos botões giratórios UPSTROKE/DOWNSTROKE são comuns a todos os canais (atenuadores) e às portas GPI OUT. No entanto, é possível escolher individualmente o canal (atenuador) para cada porta GPI OUT. Somente o valor UPSTROKE será válido se MODE (modo) estiver definido como FADER START (início do atenuador) e somente o valor DOWNSTROKE será válido se MODE estiver definido como FADER STOP (interrupção do atenuador). Se MODE estiver definido como FADER TALLY, os valores UPSTROKE e DOWNSTROKE serão válidos.

## ■ Campo MODE

Aqui, é possível selecionar o modo de operação do atenuador que será o acionador da saída de sinal da porta GPI OUT. É possível escolher entre os modos de atenuador a seguir.

### 4 NO ASSIGN

A operação do atenuador do canal selecionado não fará com que um sinal será emitido.

**5 FADER START (início do atenuador)**

Um sinal de acionador com duração de 250 ms será emitido se o atenuador do canal selecionado for elevado abaixo do nível UPSTROKE especificado (entre -138,0 dB e 10,0 dB) até além desse nível.


**6 FADER STOP (interrupção do atenuador)**

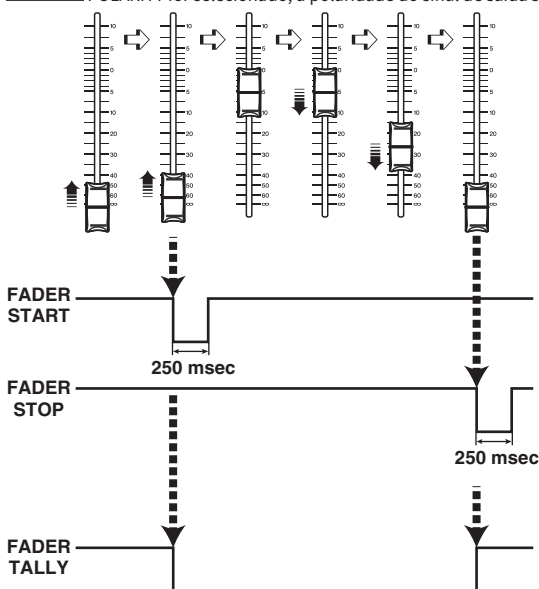
Um sinal de acionador com duração de 250 ms será emitido quando o atenuador do canal selecionado atingir o nível DOWNSTROKE especificado (entre  $-\infty$  dB e 9,95 dB).

**7 FADER TALLY (contagem do atenuador)**

Um sinal de acionador será emitido se o atenuador do canal selecionado for elevado abaixo do nível UPSTROKE especificado (entre -138,0 dB e 10,0 dB) até além desse nível. Esse sinal será mantido até que o atenuador atinja o nível DOWNSTROKE especificado (entre  $-\infty$  e 9,95dB) ou até que a porta GPI OUT receba um acionador diferente. A ilustração a seguir mostra como o sinal de saída da porta GPI OUT será alterado quando um atenuador for operado em cada modo de atenuador. Nesse exemplo, o campo THRESHOLD está definido como -60,00 para UPSTROKE e

como  $-\infty$  para DOWNSTROKE. (Nessa ilustração,  é selecionado como POLARITY da porta GPI OUT. Se

 POLARITY for selecionado, a polaridade do sinal de saída será revertida.)

**OBSERVAÇÃO**

No nível alto, o sinal de saída da porta será aberto. Se o dispositivo receptor exigir nível alto, obtenha-o do pino da fonte de alimentação de +5V. No entanto, nesse caso, há um limite para o valor da corrente que pode ser fornecida. Para obter detalhes, consulte a seção "Especificações de entrada/saída de controles" na lista de dados.

**8 Botão SET BY SEL**

Se esse botão estiver ligado, você poderá adicionar um canal usando a tecla [SEL] correspondente.

## Código de tempo

O conector TC IN localizado no painel traseiro do mecanismo DSP ou do CSD-R7 é um conector de entrada para o recebimento de sinais de código de tempo de um dispositivo externo. Uma cena ou item da biblioteca registrados na função de lista de eventos podem ser chamados quando o código de tempo recebido por meio do conector TC IN atinge um período especificado.

## Funções GPI OUT

Você pode atribuir as funções a seguir.

Função	PARAMETER 1	PARAMETER 2	Descrição
NO ASSIGN	---	---	Nenhuma atribuição
CUE ACTIVE	CUE ON	A	Liga a tecla [CUE] do canal selecionado para CUE A/CUE B.
		B	
	DCA ONLY	A	Liga a tecla [CUE] do DCA para DCA A/CUE B.
		B	
	INPUT ONLY	A	Liga a tecla [CUE] do canal de entrada para CUE A/CUE B.
		B	
	OUTPUT ONLY	A	Liga a tecla [CUE] do canal de saída para CUE A/CUE B.
		B	
DSP MIRRORING *1	DSP CHANGEOVER	---	Alterna o mecanismo DSP ao usar o espelhamento do DSP
	DSP A ACTIVE	---	DSP A funciona como o mecanismo ativo
	DSP B ACTIVE	---	DSP B funciona como o mecanismo ativo
GPI IN ACTIVE IND.	SPECIFIC PORT	PORT 1 – PORT 8	A função atribuída à porta GPI IN de 1–8 torna-se ativa.
USER DEF. KEY ACTIVE IND. *2	SPECIFIC NUMBER	USER DEFINED KEY 1 – USER DEFINED KEY 12	A função atribuída à tecla USER DEFINED torna-se ativa

\*1 Indisponível para o CSD-R7

\*2 Disponível apenas para a superfície de controle

# Manutenção

## Versão do firmware

É possível visualizar uma lista do número de versão atual do firmware de cada componente.

### OBSERVAÇÃO

- Se houver uma combinação de firmware que está errada para a operação do sistema geral, o componente aplicável será exibido em amarelo.
- Nesse caso, consulte o guia de atualização apropriado e faça a atualização.

### Exemplo de tela

The screenshot shows the MAINTENANCE menu with several sub-menus. The 'FIRMWARE VER' sub-menu is selected, displaying two main sections: 'DEVICE' and 'FIRMWARE VERSION'.

**DEVICE**

CS1	V4.01	DSP 1A	V4.01	CS1 I/O	V4.01
		DSP 1B	V4.01	CS2 I/O	V4.01
		M1	V4.01	S1	V4.01
		M2	V4.01	S2	V4.01
		M3	V4.01	S3	V4.01
		M4	V4.01	S4	V4.01
		M5	V4.01	S5	V4.01
		M6	V4.01	S6	----
		M7	V4.01	S7	----
		M8	V4.01	S8	----

**FIRMWARE VERSION**

CS1 (CS-R10)      MAIN V4.01

```

OS          V2.03
DIAG       V1.22
SHELL      V1.22
REC APP    00.00.65
REC SYS    00.65.00
REC KERNEL 00.65.00
JKL        V1.02a
P-MD2(R1)  31
P-MD2(R2)  31
P-MD2(R3)  31
P-MD2(R4)  31
P-MD2(C)   31
P-U2S(R)   31
P-U2S(C)   31
P-HR1(R1)  33
P-HR1(R2)  33
P-HR1(R3)  33
P-HR1(R4)  33
P-HR1(R5)  33
P-HR1(C1)  33
P-HR1(C2)  33
P-FDC(R)   32
P-FDC(C)   32
    
```

## Atualizações de firmware

Você pode atualizar o firmware da unidade para melhorar as operações, adicionar funções e corrigir possíveis problemas de funcionamento. Os detalhes sobre a atualização do firmware estão disponíveis no site da Yamaha Pro Audio: <http://www.yamahaproaudio.com/> Para obter informações sobre a atualização e a instalação da unidade, consulte o guia de atualização do firmware disponível no site.

## Ajuste dos atenuadores

Dependendo do ambiente no qual o sistema será usado, poderão ocorrer discrepâncias no movimento dos atenuadores motorizados. Você pode usar a função Calibration (calibração) para corrigir essas discrepâncias. O RIVAGE série PM apresenta dois tipos de calibração de atenuadores.

<b>Calibração do motor</b>	Otimiza automaticamente o movimento do atenuador motorizado.
<b>Calibração do posicionamento</b>	Calibra o movimento do atenuador motorizado para que as posições dos botões giratórios do atenuador e os valores de nível armazenados no console (parâmetro) sejam iguais.

### OBSERVAÇÃO

Uma mensagem de alarme será exibida se for detectado um problema nas configurações do atenuador durante a inicialização do RIVAGE série PM.

## 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menus para acessar a tela **SETUP**.



## 2 Pressione o botão pop-up **MAINTENANCE** para acessar a janela pop-up **MAINTENANCE**.

Essa janela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as abas localizadas na parte superior da janela.



## 3 Pressione a guia **FADER CALIB**.

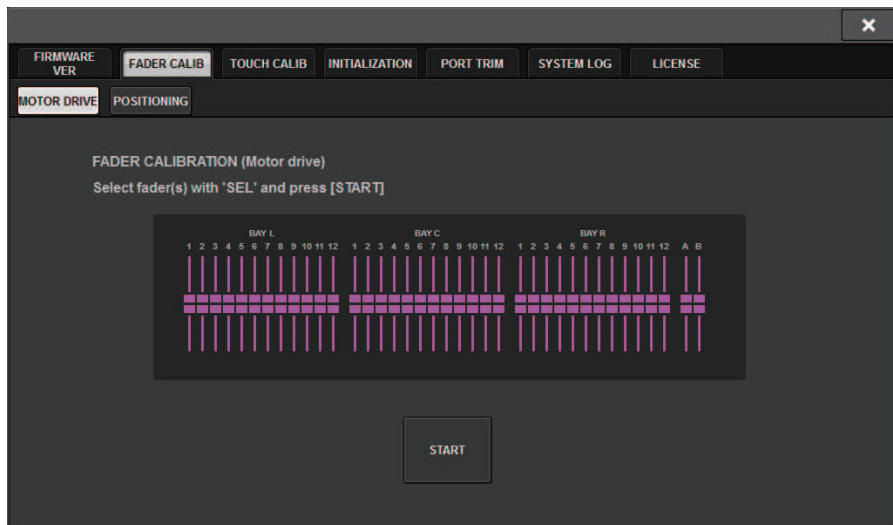
A tela FADER CALIBRATION, na qual você poderá ajustar os atenuadores, será exibida.

#### 4 **Selecione a guia para a operação de calibração de atenuador desejada.**



**Se a guia MOTOR DRIVE calibration for selecionada:**

No caso dos atenuadores especificados nas seções Channel Strip (faixa de canal) e Main (principal), o movimento do atenuador motorizado será calibrado automaticamente.



#### 5 **Pressione a tecla [SEL] (seleção) para cada atenuador que você deseja calibrar.**

Os atenuadores cujos problemas foram detectados nas configurações de atenuadores na inicialização já estarão selecionados.

#### 6 **Pressione o botão START.**

O sistema iniciará a otimização do movimento dos atenuadores motorizados. As teclas [SEL] (seleção) correspondentes piscarão durante a calibração. Para cancelar no meio da calibração, pressione o botão STOP. Quando a otimização do movimento do atenuador motorizado for concluída, as teclas [SEL] (seleção) apagarão.

#### 7 **Quando a calibração for concluída, pressione o botão FINISH.**

Os valores da calibração serão salvos na memória interna. Se a tecla [SEL] (seleção) se acender e a barra colorida ficar vermelha, a calibração falhou. Pressione o botão START para realizar a calibração novamente.

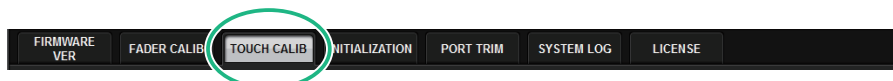
## Ajuste do ponto de detecção dos painéis da tela sensível ao toque (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

Siga as etapas abaixo para alinhar corretamente as posições do visor LCD e dos painéis da tela sensível ao toque.

**1 Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.**

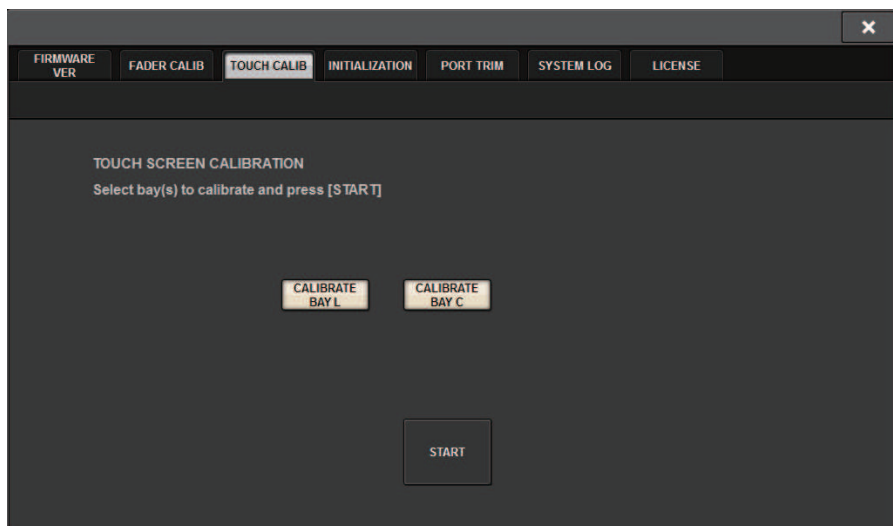
**2 Pressione o botão MAINTENANCE para acessar a janela pop-up MAINTENANCE.**

Essa tela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as guias localizadas na parte superior.



**3 Pressione a guia TOUCH CALIB.**

A tela TOUCH SCREEN CALIBRATION (calibração da tela sensível ao toque) será exibida, permitindo calibrar dos painéis da tela sensível ao toque.



**4 Pressione o botão CALIBRATE BAY L para calibrar o painel esquerdo da tela sensível ao toque. Pressione o botão CALIBRATE BAY C para calibrar o painel direito da tela sensível ao toque.**

Você também pode selecionar e calibrar CALIBRATE BAY L e CALIBRATE BAY C ao mesmo tempo.

## **5 Pressione o botão START (iniciar).**

Um cursor em formato de cruz será exibido na tela por um total de quatro vezes. Pressione cada local em que ele aparecer.

### **OBSERVAÇÃO**

Para definir os pontos de detecção de forma precisa, pressione o cursor em formato de cruz na posição e na postura em que você normalmente opera a unidade.

## **6 Pressione o botão FINISH.**

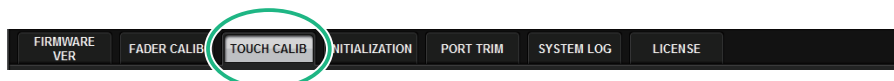
Os valores da calibração serão salvos na memória interna.

## Ajuste do ponto de detecção dos painéis da tela sensível ao toque (CS-R5 e CS-R3)

Siga as etapas abaixo para alinhar corretamente as posições do visor LCD e dos painéis da tela sensível ao toque.

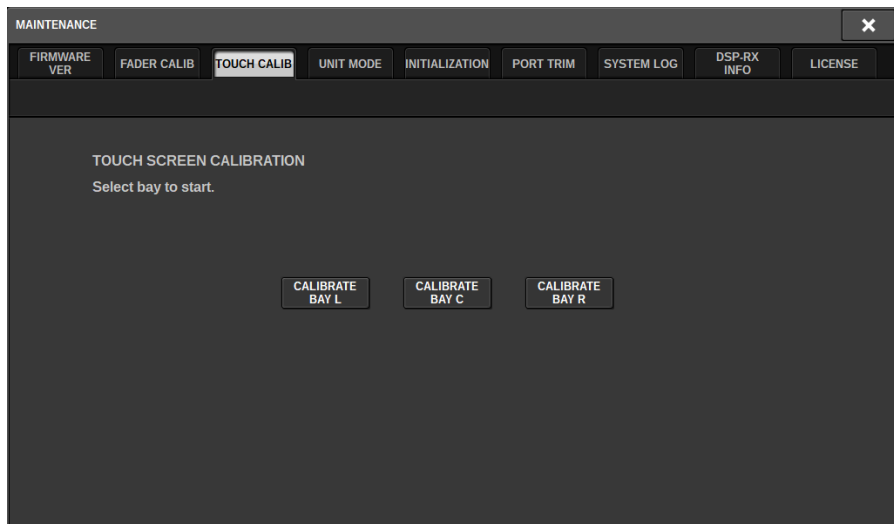
- 1 Pressione o botão SETUP na barra de menu para abrir a janela SETUP.**
- 2 Pressione o botão pop-up MAINTENANCE para abrir a janela pop-up MAINTENANCE.**

Essa janela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as abas localizadas na parte superior da janela.



- 3 Pressione a guia TOUCH CALIB.**

A janela TOUCH SCREEN CALIBRATION será aberta, permitindo calibrar os painéis da tela sensível ao toque.



- 4 Selecione a baía onde deseja ajustar a tela sensível ao toque e pressione o botão. (BAIA C apenas para CS-R3)**  
A calibração é iniciada.
- 5 Um cursor em formato de cruz será exibido na tela. Pressione a tela em cada local onde ele aparecer.**

### **OBSERVAÇÃO**

Para definir os pontos de detecção de forma precisa, pressione o cursor em formato de cruz na posição e na postura em que você normalmente opera a unidade.

- 6 Os valores da calibração serão salvos na memória interna. Se uma mensagem "Calibration finished. Applies after power on" (Calibração concluída. Será aplicada após a ativação) for exibida, as configurações serão refletidas após o fim do ciclo de energia.**

## Como inicializar a unidade com as configurações padrão de fábrica

Se ocorrer um erro na memória interna da unidade ou se você esquecer a senha e não conseguir operar a unidade, poderá usar o procedimento a seguir para inicializar a memória interna.

### AVISO

- Quando você inicializar a memória interna, todo o conteúdo salvo na memória será perdido.

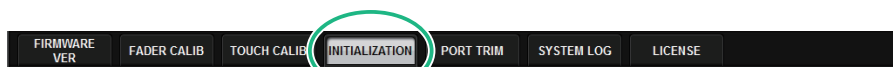
Tome cuidado ao realizar as etapas a seguir.

### 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menus para acessar a tela **SETUP**.



### 2 Pressione o botão pop-up **MAINTENANCE** para acessar a janela pop-up **MAINTENANCE**.

Essa janela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as abas localizadas na parte superior da janela.



### 3 Pressione a guia **INITIALIZATION**.

A “Página INITIALIZATION” (p.992) (inicialização) é exibida, permitindo que você inicialize a memória interna.

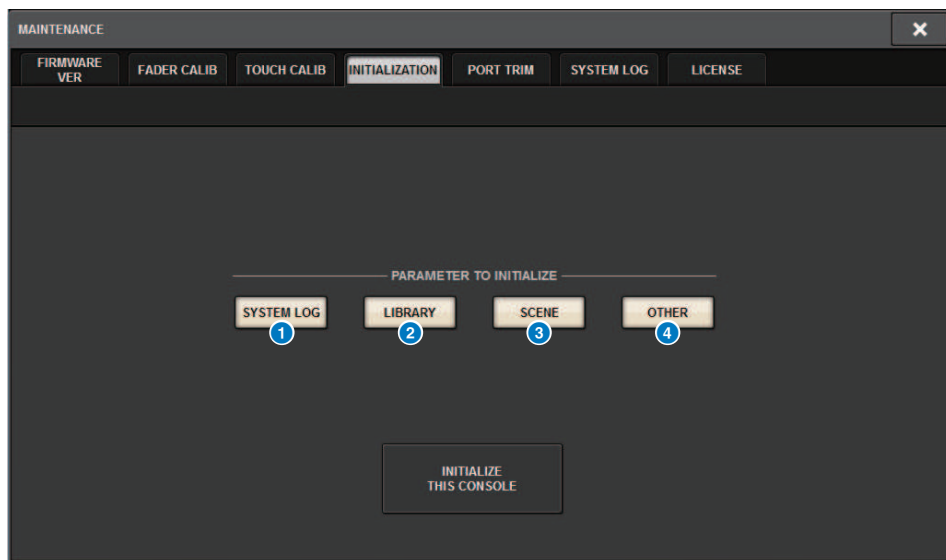
### 4 Você pode selecionar vários itens para serem inicializados, conforme necessário, pelo método de inicialização desejado.

Manutenção > Como inicializar a unidade com as configurações padrão de fábrica

## **5 Pressione o botão INITIALIZE THIS CONSOLE.**

Uma caixa de diálogo solicitará que você confirme a operação de inicialização.

## Página INITIALIZATION



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 Botão SYSTEM LOG**  
Pressione esse botão para inicializar o log do sistema.
- 2 Botão LIBRARY**  
Pressione esse botão para inicializar as bibliotecas.
- 3 Botão SCENE**  
Pressione esse botão para inicializar a memória de cenas.
- 4 Botão OTHER**  
Pressione esse botão para inicializar as configurações, como os dados atuais ou os dados de configuração.

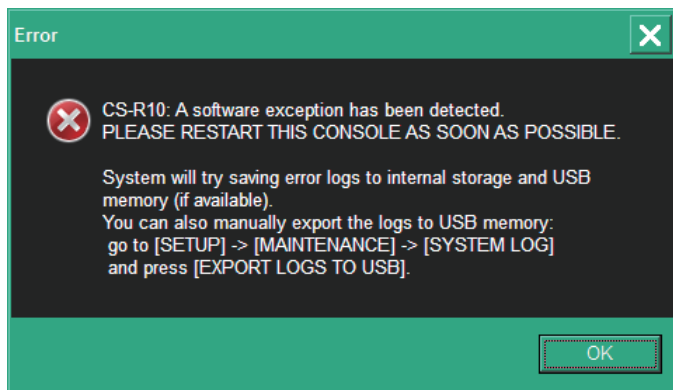
## Dump do sistema (CS-R10, CS-R10, CSD-R7)

Se o RIVAGE série PM tiver um problema de software durante a operação, ele vai realizar dump (armazenar) do status do sistema nesse momento na memória interna da superfície de controle.

Se o problema estiver relacionado ao software, uma mensagem de erro (algo como a exibida abaixo) será exibida.

### AVISO

- Se você vir essa mensagem de erro, reinicie a superfície de controle assim que possível.



Pressione o botão OK. A tela SAVE/LOAD será exibida, e os arquivos a seguir serão armazenados na memória interna.

- 1 Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.**
- 2 Pressione o botão pop-up MAINTENANCE para acessar a janela pop-up MAINTENANCE.**
- 3 Pressione a guia SYSTEM LOG para acessar a página SYSTEM LOG.**
- 4 Pressione o botão EXPORT LOG TO USB.**

O arquivo de log do sistema, incluindo o arquivo de dump, será armazenado.

### OBSERVAÇÃO

Os dados armazenados são úteis para análise e solução de problemas e problemas de funcionamento. Se você consultar o revendedor Yamaha, não se esqueça de fornecer os dados armazenados junto com informações sobre os problemas ou o mau funcionamento.

## Página PORT TRIM



Essa tela contém os itens a seguir.

**1 Botões de seleção de componentes**

Permitem selecionar um componente.

**2 Botões de seleção de porta**

Permitem selecionar uma porta.

**3 Botões giratórios PORT TRIM**

Ajustam o ganho.

**• INPUT PORT (Ajuste fino do ganho de entrada analógica)**

Faz ajustes finos em passos de 0,1 dB no ganho da porta de entrada analógica especificada.

**• OUTPUT PORT (Ajuste fino das portas de saída)**

Faz ajustes finos em passos de 0,01 dB no ganho da porta de saída do comportamento especificado.

## Log do sistema

O log do sistema permite identificar e ler sobre problemas ocorridos durante a operação do RIVAGE série PM e informações relacionadas. Também é possível armazenar dados de log do sistema em uma unidade Flash USB como dados de texto. Os dados de log do sistema são úteis para análise e solução de problemas e problemas de funcionamento.

### OBSERVAÇÃO

Você pode armazenar até 800 itens de dados de log na memória interna, inclusive até cerca de 400 itens relacionados à superfície de controle, além de outros 400 itens. Se você tentar armazenar mais dados, o sistema excluirá os dados mais antigos para acomodar dados mais novos.

### 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menu para abrir a janela **SETUP**.



### 2 Pressione o botão pop-up **MAINTENANCE** para abrir a janela pop-up **MAINTENANCE**.

Essa janela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as abas localizadas na parte superior da janela.



### 3 Pressione a guia **SYSTEM LOG**.

O sistema alterna para a “Página SYSTEM LOG” (p.997) (log do sistema).

### 4 Se desejar, selecione os tipos de mensagem que você deseja exibir.

## **5 Para exportar o arquivo de log, conecte a unidade Flash à porta USB e pressione o botão EXPORT LOGS TO USB.**

Os arquivos a seguir serão armazenados no diretório raiz da unidade Flash USB.

rivage_systemlog_user.txt	Arquivo de log do sistema
rivage_systemlog_dvlp.log	Arquivo de serviço de suporte
rivage_systemlog_panl.txt	

\* A data e a hora são adicionadas a todos os arquivos. Para um arquivo de log do sistema, "rivage\_systemlog\_YYYYMMDDhhmmss\_user.txt"

### **OBSERVAÇÃO**

Se você quiser armazenar os arquivos usando o RIVAGE PM Editor, eles serão armazenados no local de armazenamento especificado na janela SAVE/LOAD. Se o local de armazenamento especificado não for válido, o botão EXPORT LOGS TO STORAGE será desativado. Se você não tiver uma conta de administrador em um computador em que o PM Editor esteja em execução, não conseguirá armazenar arquivos no diretório raiz da unidade C (ou no disco de inicialização). No Windows, inicie o RIVAGE PM Editor iniciando-o como um administrador. Para Mac, não é possível salvar os logs no disco de inicialização.

## Página SYSTEM LOG

MAINTENANCE

FIRMWARE VER FADER CALIB TOUCH CALIB INITIALIZATION PORT TRIM **SYSTEM LOG** LICENSE

MESSAGE TYPES:  FATAL  WARNING  CAUTION  INFO

02 / 10 / 2016 08 : 20 : 55	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS B : [Fine]
02 / 10 / 2016 08 : 20 : 55	CS-R10	1	SYSINFO	Cooling Fan State : [Fine]
02 / 10 / 2016 14 : 43 : 15	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS A : [Fine]
02 / 10 / 2016 14 : 43 : 15	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS B : [Fine]
02 / 10 / 2016 14 : 43 : 15	CS-R10	1	SYSINFO	Cooling Fan State : [Fine]
02 / 15 / 2016 08 : 17 : 09	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS A : [Fine]
02 / 15 / 2016 08 : 17 : 09	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS B : [Fine]
02 / 15 / 2016 08 : 17 : 09	CS-R10	1	SYSINFO	Cooling Fan State : [Fine]
02 / 16 / 2016 08 : 50 : 18	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS A : [Fine]
02 / 16 / 2016 08 : 50 : 18	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS B : [Fine]
02 / 16 / 2016 08 : 50 : 18	CS-R10	1	SYSINFO	Cooling Fan State : [Fine]
02 / 16 / 2016 09 : 11 : 02	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS A : [Fine]
02 / 16 / 2016 09 : 11 : 02	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS B : [Fine]
02 / 16 / 2016 09 : 11 : 02	CS-R10	1	SYSINFO	Cooling Fan State : [Fine]
02 / 16 / 2016 14 : 15 : 38	CS-R10	1	CAUTION	Power loss to PSU detected (CS B)
02 / 16 / 2016 14 : 15 : 49	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS B : [Fine]
02 / 16 / 2016 14 : 15 : 55	CS-R10	1	WARNING	Cooling fan error! Contact Yamaha service
02 / 16 / 2016 14 : 15 : 58	CS-R10	1	SYSINFO	Cooling Fan State : [Fine]

EXPORT LOGS TO USB

Essa tela contém os itens a seguir.

### 1 Botões MESSAGE TYPE

Permitem seleccionar tipos de mensagem para exibir ou ocultar na página SYSTEM LOG. Os seguintes tipos de mensagem estão incluídos.

### 2 Botão giratório de rolagem

A lista pode ser percorrida usando o codificador de tela.

**FATAL:** Informações sobre erros, como mau funcionamento

**WARNING:** Informações sobre problemas que podem resultar no mau funcionamento da unidade ou em áudio intermitente, o que pode interromper a operação

**CAUTION:** Informações sobre circunstâncias que exigem atenção, mas que não necessariamente interrompem a operação

**INFO:** Informações de referência (como informações sobre ativação) que não causarão problemas

#### AVISO

- A seleção do tipo de mensagem é armazenada depois que a alimentação é desligada.

### 3 Botão EXPORT LOGS TO USB

Esse botão se tornará ativo quando uma unidade flash USB for conectada à porta USB. Pressione esse botão para armazenar o arquivo de log do sistema atual na unidade flash USB.

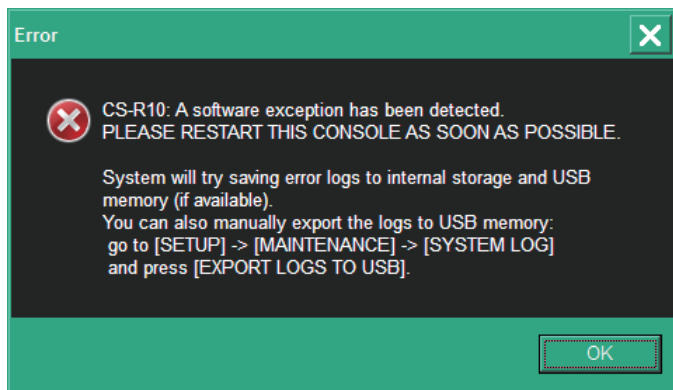
## Despejo do sistema (CS-R10, CS-R10, CSD-R7)

Se o RIVAGE série PM passar por um problema de software durante a operação, ela despejará (armazenará) o status do sistema nesse ponto da memória interna da superfície de controle.

Se o problema estiver relacionado ao software, será exibida uma mensagem de erro (semelhante à mensagem abaixo).

### AVISO

- Se essa mensagem de erro for exibida, reinicie a superfície de controle assim que possível.



Pressione o botão OK. Será exibida a tela SAVE/LOAD, e os arquivos a seguir serão armazenados na memória interna.

- 1 Pressione o botão SETUP na barra de menus para acessar a tela SETUP.**
- 2 Pressione o botão MAINTENANCE para acessar a janela pop-up MAINTENANCE.**
- 3 Pressione a guia SYSTEM LOG para acessar a página SYSTEM LOG.**
- 4 Pressione o botão EXPORT LOS TO USB.**

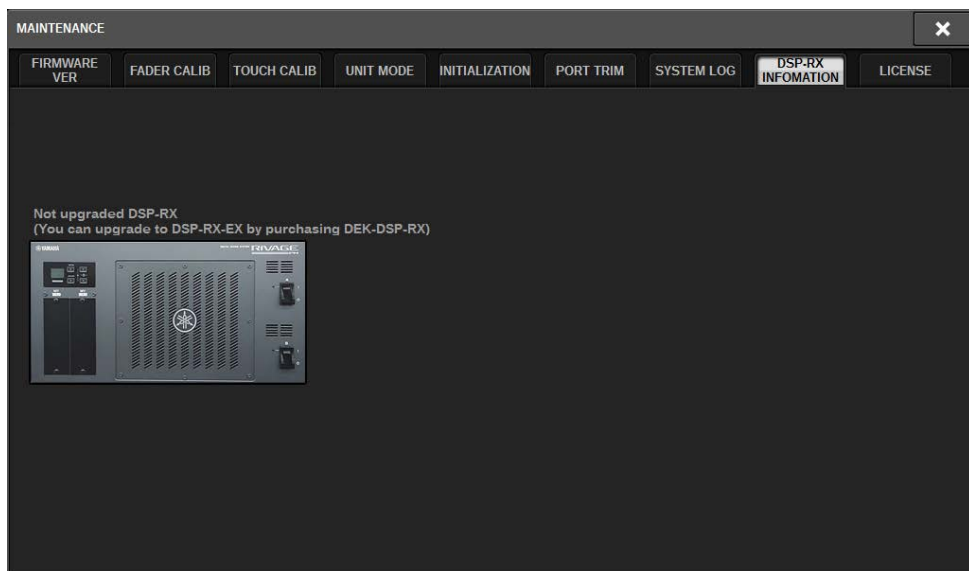
O arquivo de log do sistema, incluindo o arquivo de despejo do sistema, será armazenado.

### OBSERVAÇÃO

Dados armazenados são úteis para a análise e a solução de problemas e mau funcionamento. Se você consultar seu fornecedor Yamaha, certifique-se fornecer os dados armazenados juntamente com as informações sobre o problema ou mau funcionamento.

## DSP-RX INFORMATION

É possível atualizar o DSP-RX para um DSP-RX-EX instalando um DEK-DSP-RX (um kit de expansão do DSP) opcional e seguindo os processos relacionados.



Consulte o seu revendedor Yamaha para obter mais informações sobre a instalação e os processos relacionados.

## Ajuste do ganho de entrada/saída

Se necessário, você poderá fazer ajustes finos no ganho de entrada e saída.

### 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menus para acessar a tela **SETUP**.



### 2 Pressione o botão pop-up **MAINTENANCE** para acessar a janela pop-up **MAINTENANCE**.

Essa janela inclui várias páginas que podem ser alternadas com as abas localizadas na parte superior da janela.

### 3 Pressione a guia **PORT TRIM**.

A exibição alterna para a “Página PORT TRIM” (p.994) (ajuste de porta).

### 4 Selecione um componente e uma porta para os quais você deseja ajustar o ganho de entrada/saída.

### 5 Pressione um botão giratório na tela para selecioná-lo e, em seguida, use o codificador de tela correspondente para ajustar o valor.

### 6 Pressione o botão **CLOSE**.

# Status do console

## Definição da data e da hora do relógio interno

Esta seção explica como definir a data e a hora do relógio embutido na unidade CL e como selecionar um formato de exibição de data e hora. A data e a hora especificadas afetarão o carimbo de data e hora usado no momento de salvar ou carregar uma cena. Quando conectado ao RIVAGE PM Editor, o relógio interno é sincronizado automaticamente com o horário do computador.

### 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menus para acessar a tela **SETUP**.



### 2 Pressione o botão **DATE/TIME**.

A “Janela pop-up DATE/TIME” (p.1003) é exibida.

### 3 No campo **FORMAT**, pressione os botões **MODE** várias vezes para selecionar o formato desejado de exibição da data e hora.

Você pode selecionar entre os formatos de exibição a seguir.

#### • Data

MM/DD/AAAA (mês/dia/ano) DD/MM/AAAA (dia/mês/ano) AAAA/MM/DD (ano/mês/dia)

#### • Hora

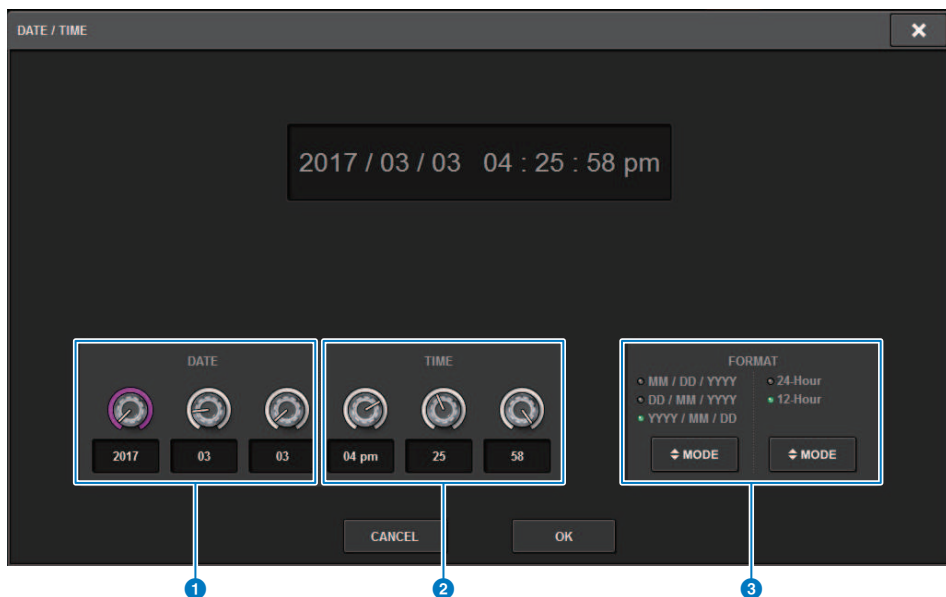
24 horas (horas mostradas no intervalo de 0 a 23) 12 horas (horas mostradas no intervalo de AM0 a AM11 e PM0-PM11)

### 4 Use os codificadores de tela no painel superior para especificar a data e a hora atuais.

## **5 Quando terminar de definir as configurações, pressione o botão OK.**

A data, a hora e o formato de exibição especificados serão finalizados, e a janela pop-up será fechada. Se você pressionar o botão CANCEL ou o símbolo "x" em vez de pressionar o botão OK, as alterações serão descartadas, e a janela pop-up será fechada.

## Janela pop-up DATE/TIME



Essa tela contém os itens a seguir.

- 1 DATE**  
Especifica a data do relógio interno.
- 2 TIME**  
Especifica a hora do relógio interno.
- 3 Campo FORMAT**  
Esse campo especifica o formato de exibição da data e hora do relógio interno.

Configurações do painel > Como especificar o brilho das telas sensíveis ao toque, dos LEDs, dos visores de nome de canal e das lâmpadas

# Configurações do painel

## Como especificar o brilho das telas sensíveis ao toque, dos LEDs, dos visores de nome de canal e das lâmpadas

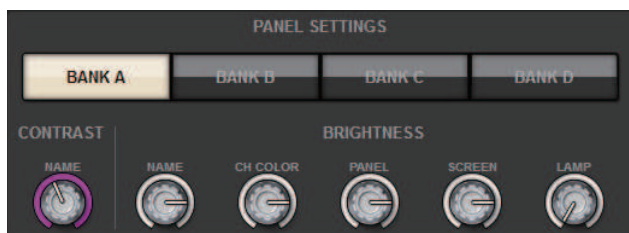
Esta seção explica como especificar o brilho e o contraste das telas sensíveis ao toque individuais, dos LEDs do painel superior, dos visores de nomes de canal e das lâmpadas dos conectores LAMP do painel traseiro da superfície de controle. Você pode salvar quatro configurações diferentes nos bancos A–D e selecionar uma delas.

### 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menus para acessar a tela **SETUP**.



### 2 No campo localizado na linha inferior da tela **SETUP**, pressione um dos botões **BANK A–D**.

Você pode salvar quatro configurações de brilho diferentes nos bancos A–D e alterná-las rapidamente, se desejar.



### **3 Use os codificadores de tela para definir os parâmetros a seguir.**

- **BANK A-D**.....Permitem selecionar o banco de destino (A-D).

#### **Campo CONTRAST**

- **NAME**.....Ajusta o contraste dos caracteres no visor do nome do canal no painel superior.

#### **Campo BRIGHTNESS**

- **NAME**.....Ajusta o brilho dos visores de nome de canal no painel superior. Isso também vai alterar o brilho de CH COLOR (cor do canal). Para ajustar o brilho de CH COLOR (cor do canal) depois de definir o brilho do visor de nome, use o botão giratório CH COLOR.
- **CH COLOR**.....Ajusta o brilho das cores dos canais no painel superior. Isso permite aplicar um ajuste relativo apenas ao brilho da cor do canal, sem alterar o brilho do visor de nome de canal.
- **PANEL**.....Ajusta o brilho dos LEDs do painel superior.
- **SCREEN**.....Ajusta o brilho das telas sensíveis ao toque. Se o brilho for definido como nível menor que 2, o sistema será iniciado na próxima vez com configuração de brilho 2 para que você possa ver a tela.
- **LAMP**.....Ajusta o brilho das lâmpadas dos conectores LAMP do painel traseiro.

### **4 Se desejar, alternam entre os bancos A-D e definem as configurações do outro banco de maneira semelhante.**

Agora, você pode alternar entre os botões BANK A-B (banco A-D) para alterar o brilho das telas sensíveis ao toque, dos LCDs, dos visores de nome de canal e das lâmpadas em uma única operação. Você pode também atribuir esse parâmetro a uma tecla USER DEFINED e pressionar essa tecla para alternar entre os bancos A-B.

## Bloqueio do console

Você pode temporariamente proibir operações do console para evitar operação indesejada. Essa configuração desativa completamente as operações do painel e da tela sensível ao toque, de forma que os controladores não possam ser operados por um toque acidental ou por um terceiro não autorizado em um intervalo do operador.

### OBSERVAÇÃO

- Se você esquecer a senha e não conseguir cancelar o bloqueio do console, pressione a chave [RESET] (redefinir) no painel traseiro. Como alternativa, desative o console e ative-o para desbloqueá-lo.
- Mesmo quando o console for bloqueado, o controle de um dispositivo externo via MIDI funcionará normalmente.

## 1 Pressione o botão **SETUP** na barra de menus para acessar a tela **SETUP**.

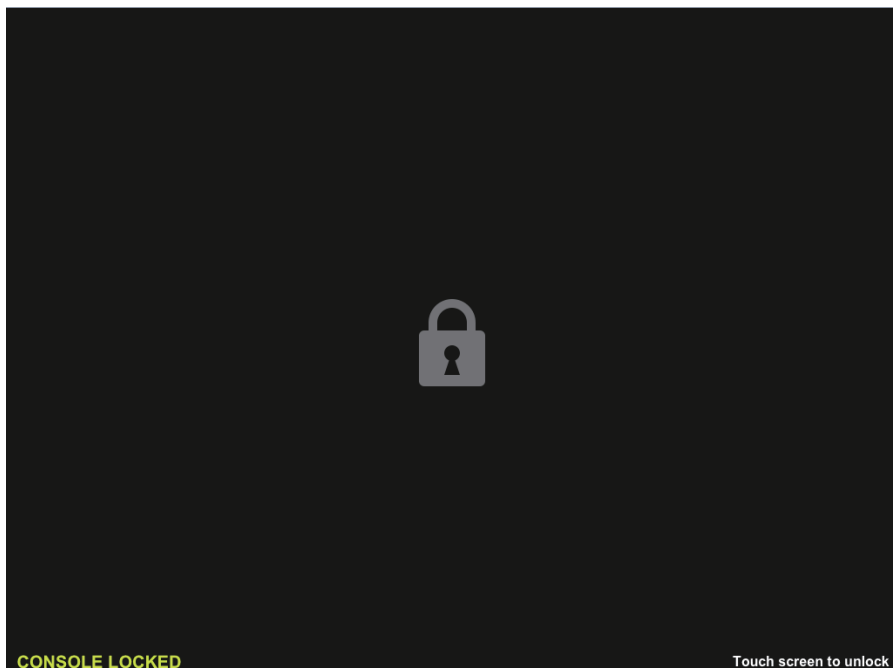


## 2 Pressione o botão **CONSOLE LOCK**.

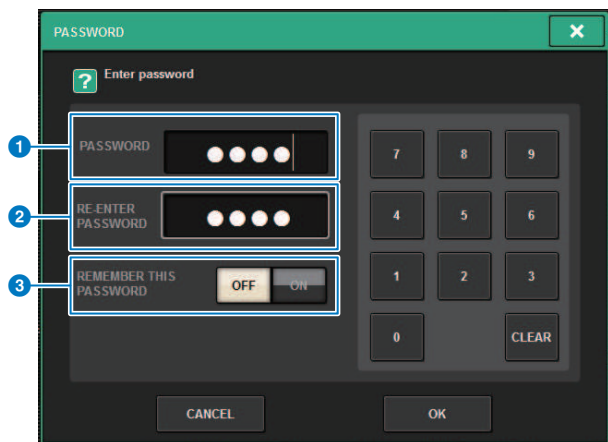
A “Janela pop-up PASSWORD” (p.1008) será exibida.

**3 Depois de inserir a senha no campo PASSWORD, digite a mesma senha no campo RE-ENTER PASSWORD para confirmação e finalmente pressione o botão OK.**

A tela CONSOLE LOCK será exibida, a função Console Lock será ativada e todos os controladores (com exceção dos botões giratórios MONITOR A/B, TALKBACK LEVEL (nível de retorno), PHONES A/B LEVEL (nível A/B dos fones) e botão giratório de controle de brilho) se tornarão inoperáveis.



## Janela pop-up PASSWORD



Essa tela contém os itens a seguir.

1 **Campo PASSWORD**

2 **Campo RE-ENTER PASSWORD**

Insira a senha novamente.

3 **Botão REMEMBER THIS PASSWORD**

Se esse botão estiver ligado, você precisará usar a mesma senha na próxima vez.

## Desbloqueando o console

### **1 Pressione a tela CONSOLE LOCK**

Se nenhuma senha tiver sido definida, o bloqueio do console será cancelado. Se uma senha tiver sido definida, a janela pop-up PASSWORD será exibida, permitindo a especificação da senha.

### **2 Digite a senha e pressione o botão OK.**

O console será desbloqueado, o sistema exibirá a tela SETUP, e os controladores voltarão a ficar operáveis.

## Especificando a imagem da tela CONSOLE LOCK

Você pode exibir um arquivo de imagem na tela CONSOLE LOCK. Na janela pop-up SAVE/LOAD, especifique o arquivo de imagem que você deseja exibir e, em seguida, carregue-o da unidade USB. Para conhecer um procedimento sobre como carregar um arquivo de uma unidade flash USB, consulte "Carregando um arquivo de uma unidade flash USB".

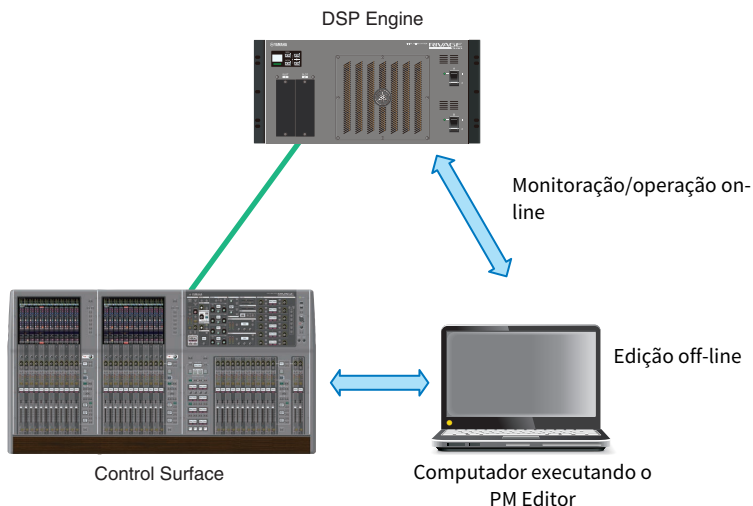
### **OBSERVAÇÃO**

Apenas arquivos de imagem BMP, JPEG ou PNG podem ser carregados.

# Configurar o RIVAGE PM Editor e RIVAGE PM StageMix

## Sobre o RIVAGE PM Editor

O RIVAGE PM Editor (chamado de "PM Editor" neste manual) é um software aplicativo que permite usar o computador para realizar edições off-line, preparando as configurações do RIVAGE série PM com antecedência, e também monitorar e ajustar o RIVAGE série PM (monitoração/operação on-line).



### OBSERVAÇÃO

- As operações no PM Editor e na superfície de controle são quase idênticas.
- Partes deste software aplicativo se baseiam em software de código-fonte aberto. Para obter informações sobre as licenças de software, consulte a tela LICENSE.

## Monitoração/operação on-line

### **1 Conecte um computador (que tenha o PM Editor instalado) ao mecanismo DSP (ou à superfície de controle) usando um cabo Ethernet.**

Para obter mais informações sobre como configurar a rede, consulte o "Guia de instalação do RIVAGE PM Editor".

#### **OBSERVAÇÃO**

Até duas ocorrências do PM Editor podem ser conectadas. Se você deseja conectar duas ocorrências do PM Editor ao mecanismo DSP (ou à superfície de controle), use um hub de rede para fazer as conexões. Como alternativa, você pode conectar uma ocorrência do PM Editor ao mecanismo DSP e outra ocorrência à superfície de controle.

## 2 Inicie o PM Editor.

A seguinte tela será exibida na inicialização.

**RIVAGE PM Editor**

SELECT MIXER TYPE

RIVAGE PM10

RIVAGE PM7

RIVAGE PM5

RIVAGE PM3

SELECT DSP

DSP-R10

DSP-RX

DSP-RX-EX

NUMBER OF WINDOWS

1     2     3

NETWORK INTERFACE

Ethernet

Connect

Note:  
The selected network interface requires  
the following settings

IP Address	192.168.53.1 - 192.168.53.32
Subnet Mask	255.255.255.0

Use Offline    Quit

### OBSERVAÇÃO

- Embora a tela (que é exibida em resposta a elementos de painel configurados de maneira diferente, como teclas definidas pelo usuário) varie de acordo com a configuração MIXER TYPE, os mesmos dados serão processados. Além disso, a conexão on-line com o PM Editor não será afetada.
- Se a seleção do DSP não coincidir com o mecanismo DSP real, você não poderá se conectar ao mecanismo de DSP on-line. Selecione o tipo do mecanismo de DSP que você está usando na verdade, porque o número de canais de entrada disponíveis varia de acordo com o tipo de DSP.

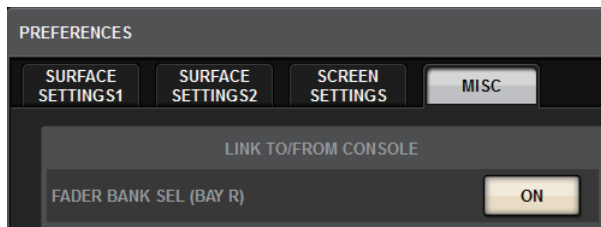
**3 Em SELECT MIXER TYPE, selecione a unidade do RIVAGE série PM; e em NETWORK INTERFACE, selecione a rede que será utilizada.**

Se um endereço IP que pode ser conectado à rede selecionada for especificado, o botão Connect poderá ser pressionado.

**4 Clique no botão Connect para que o RIVAGE Série PM seja vinculado ao PM Editor.**

**OBSERVAÇÃO**

Se você pretende vincular a seleção do bloco de canais no PM Editor à baía R do console, pressione [SETUP] -> [PREFERENCES] -> guia MISC para acessar o campo LINK TO/FROM CONSOLE e ativar o FADER BANK SEL (BAY R).



Quando o mecanismo DSP detectar que o PM Editor está on-line, a tela DEVICE SYNC será exibida.



Ao conectar o PM Editor, você deverá especificar a direção da sincronização dos dados para o mecanismo DSP.

**5 Selecione "EDITOR ← DSP".**

**6 Pressione o botão SYNC.**

As configurações de parâmetros no RIVAGE Série PM serão copiadas para o PM Editor. Concluída a sincronização dos dados, a linha indicando a sincronização será exibida em verde.

## **7 Edite os dados de mixagem.**

## PM Tela de inicialização do editor

RIVAGE PM Editor

SELECT MIXER TYPE

RIVAGE PM10

RIVAGE PM7

RIVAGE PM5

RIVAGE PM3

SELECT DSP

DSP-R10

DSP-RX

DSP-RX-EX

NUMBER OF WINDOWS

1  2  3

NETWORK INTERFACE

Connect

Note:  
The selected network interface requires the following settings

IP Address	192.168.53.1 - 192.168.53.32
Subnet Mask	255.255.255.0

Use Offline Quit

### 1 NUMBER OF WINDOWS

Selecione o número de telas a serem exibidas (1 – 3).

As telas correspondem a cada baía, conforme mostrado abaixo.

- 1ª tela: BAY R

- 2ª tela: BAY C

- 3ª tela: BAY L

As operações a seguir sempre farão da tela principal (BAY R) o destino.

- Alternância para visor em tela cheia (zoom)

- Alterne entre as telas OVERVIEW e SELECTED CHANNEL VIEW usando a tecla Esc (a tecla F2 é ativada em cada janela)

## Edição off-line

### 1 Inicie o PM Editor.

A seguinte tela será exibida na inicialização.

RIVAGE PM Editor

SELECT MIXER TYPE

RIVAGE PM10

RIVAGE PM7

RIVAGE PM5

RIVAGE PM3

SELECT DSP

DSP-R10

DSP-RX

DSP-RX-EX

NUMBER OF WINDOWS

1     2     3

NETWORK INTERFACE

Connect

Note:  
The selected network interface requires the following settings

IP Address	192.168.53.1 - 192.168.53.32
Subnet Mask	255.255.255.0

Use Offline    Quit

### 2 Pressione o botão Use Offline.

### 3 Edite os dados de mixagem.

- 4** Ao concluir a edição dos dados, salve o arquivo de configuração usando a tela **SAVE/LOAD**.
- 5** Saia do aplicativo.

## Sincronização dos dados da mixagem editados

### 1 Inicie o PM Editor.

A seguinte tela será exibida na inicialização.

The screenshot shows the RIVAGE PM Editor configuration window. It has a title bar with the RIVAGE logo and the text 'RIVAGE PM Editor' and a close button. The main area is divided into several sections:

- SELECT MIXER TYPE:** Four radio buttons are listed: RIVAGE PM10 (selected), RIVAGE PM7, RIVAGE PM5, and RIVAGE PM3.
- SELECT DSP:** Three radio buttons are listed: DSP-R10, DSP-RX, and DSP-RX-EX (selected).
- NUMBER OF WINDOWS:** Three radio buttons are listed: 1 (selected), 2, and 3.
- NETWORK INTERFACE:** A dropdown menu is set to 'Ethernet'.
- Connect:** A button is centered below the network interface selection.
- Note:** Below the 'Connect' button, there is a note: 'Note: The selected network interface requires the following settings'. Below this note is a table with two rows: 'IP Address' with the value '192.168.53.1 - 192.168.53.32' and 'Subnet Mask' with the value '255.255.255.0'.
- Use Offline:** A button is located at the bottom left.
- Quit:** A button is located at the bottom right.

### 2 Em SELECT MIXER TYPE, selecione a unidade do RIVAGE Série PM. Em NETWORK INTERFACE, selecione a rede que será utilizada.

Se um endereço IP que pode ser conectado à rede selecionada for especificado, o botão Connect poderá ser pressionado.

Configurar o RIVAGE PM Editor e RIVAGE PM StageMix > Sincronização dos dados da mixagem editados

### **3 Clique no botão Connect.**

Quando o mecanismo DSP detectar que o PM Editor está on-line, a tela DEVICE SYNC será exibida.

### **4 Selecione "EDITOR → DSP".**

### **5 Pressione o botão SYNC.**

As configurações de parâmetros no PM Editor serão copiadas para o RIVAGE série PM. Concluída a sincronização dos dados, a linha indicando a sincronização aparecerá em verde.

#### **OBSERVAÇÃO**

- Se o mecanismo DSP estiver conectado on-line com a superfície de controle, a sincronização EDITOR → DSP será desativada.
- Dados de mixagem editados podem ser salvos em uma unidade flash USB e carregados diretamente na superfície de controle.

## Operação do RIVAGE PM Editor na tela

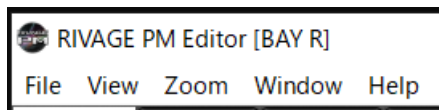
### Uso da roda do mouse

Você pode usar a roda do mouse como se você estivesse operando o botão giratório [TOUCH AND TURN] na unidade.

### Uso do teclado do PC

Você pode usar o teclado do PC para inserir o texto como se estivesse operando a tela de teclado na unidade.

### Barra de menus



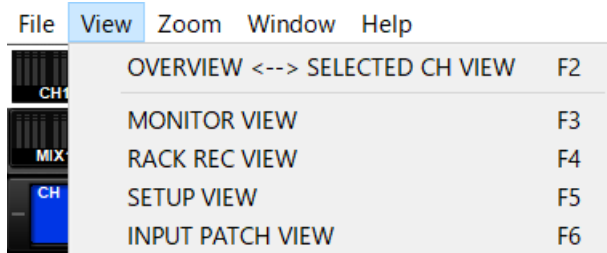
#### ■ Menu File



Um menu para operações de arquivo.

**Sair** Sai do PM Editor.

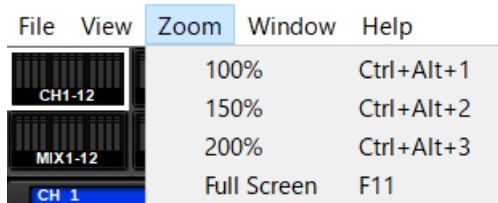
#### ■ Menu View



Seleciona uma tela para visualizar.

#### ■ Menu Zoom

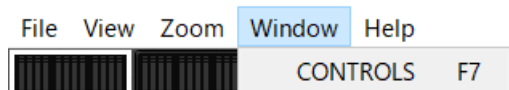
Especifica uma porcentagem de zoom para a tela.



**Full Screen:** O PM Editor é exibido em tela cheia.

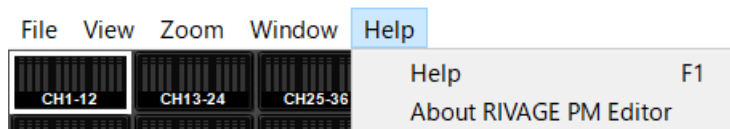
#### ■ Menu Window

Configurar o RIVAGE PM Editor e RIVAGE PM StageMix > Operação do RIVAGE PM Editor na tela



**CONTROLS:** Exibe a tela para a operação do painel da superfície de controle.

#### ■ Menu Help



**Ajuda:** Abre um navegador da Web para exibir a biblioteca de manuais.

**Sobre o RIVAGE PM Editor:** Abre a tela “About RIVAGE PM Editor”, que mostra o número da versão do PM Editor.

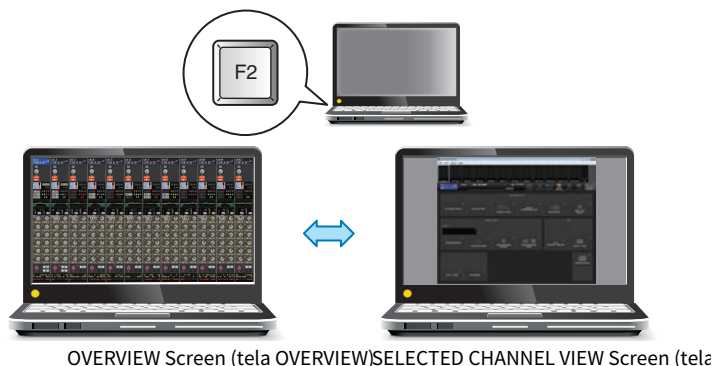
#### **OBSERVAÇÃO**

Você deve se conectar à Internet para visualizar a biblioteca de manuais.

## Sobre as telas do RIVAGE PM Editor

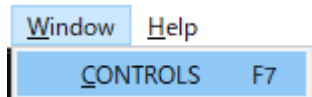
As telas do PM Editor são idênticas às da superfície de controle. Entretanto, as partes que você não pode controlar no PM Editor ficam ocultas, como mostrado abaixo.

Pressione a tecla [F2] repetidamente para alternar entre as telas OVERVIEW e SELECTED CHANNEL VIEW.



### CONTROLES

Você pode realizar a operação do painel da superfície de controle no PM Editor. Pressione o botão CONTROLS (F7) para acessar a respectiva tela SETUP.



### OBSERVAÇÃO

Se você tiver selecionado Full Screen (F11) no menu Zoom, cada tela CONTROLS será exibida na seção de medidor.

#### Alternância entre telas CONTROLS



Use os botões de seta para a esquerda e para a direita no canto superior esquerdo para selecionar a tela CONTROLS desejada.

#### Tela MUTE MASTER



Você pode ativar ou desativar MUTE MASTER.

### Tela USER DEFINED KEYS



Você pode ativar ou desativar as funções atribuídas na tela USER DEFINED KEYS. Os botões das funções que você não pode controlar no PM Editor ficarão cinza.

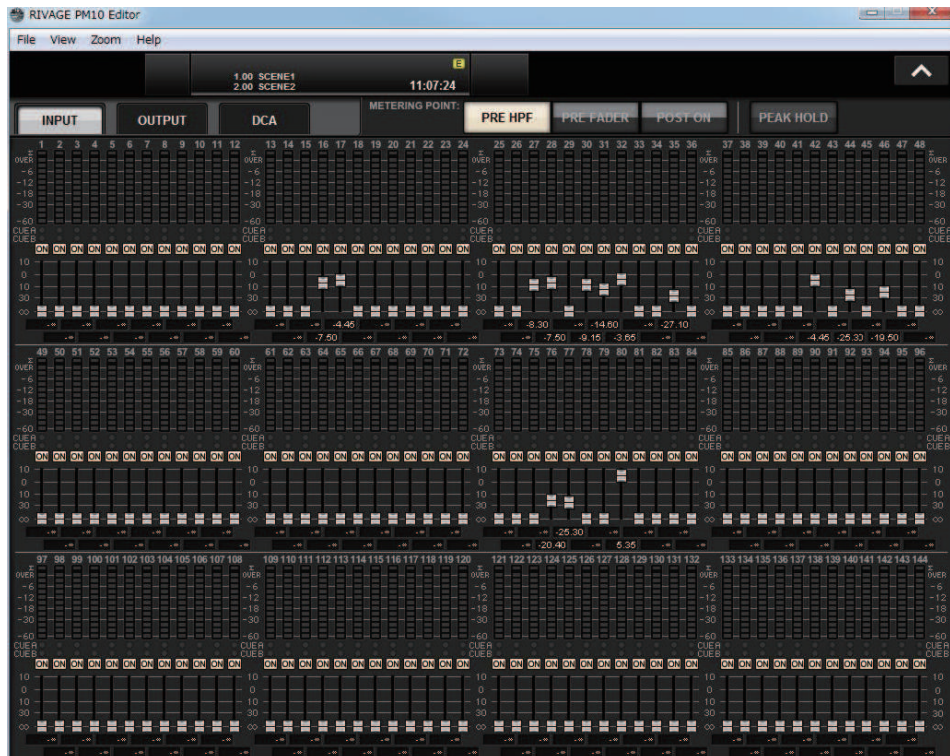
### Tela USER DEFINED KNOBS



Você pode ativar ou desativar a função atribuída na tela USER DEFINED KNOBS. Os botões das funções que você não pode controlar no PM Editor ficarão cinza.

Configurar o RIVAGE PM Editor e RIVAGE PM StageMix > Operação dos atenuadores na tela METER (Full Screen) (RIVAGE PM Editor)

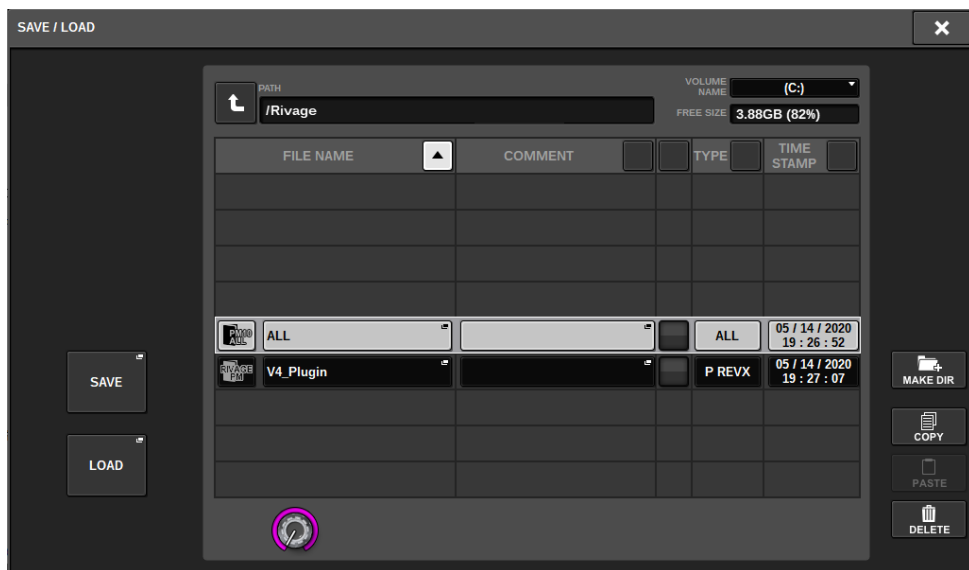
## Operação dos atenuadores na tela METER (Full Screen) (RIVAGE PM Editor)



O PM Editor permite controlar os atenuadores ou ligar/desligar canal usando o mouse na tela METER (Full Screen).

Os indicadores do atenuador aparecerão mais densos nas posições nominal e inferior.

## Como salvar e carregar um arquivo (RIVAGE PM Editor)



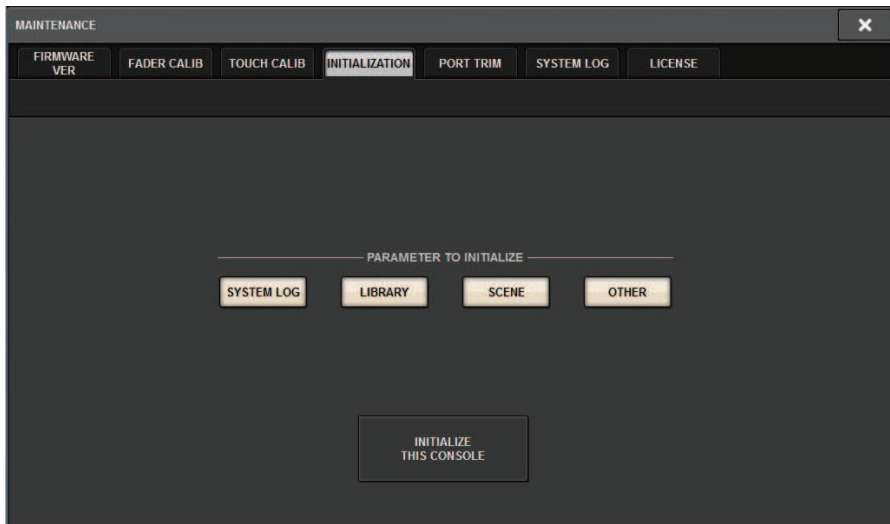
No PM Editor, você pode especificar um diretório do/para o qual deseja salvar ou carregar um arquivo. O formato de arquivo com suporte no PM Editor é expressado com a extensão .RIVAGEPM. Arquivos de configurações internos do RIVAGE Série PM serão salvos.

### OBSERVAÇÃO

- Você pode salvar arquivos .RIVAGEPM criados no PM Editor em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao computador e, em seguida, carregar os arquivos diretamente na superfície de controle pela porta USB. Da mesma forma, se você salvar arquivos .RIVAGEPM pela superfície de controle em um dispositivo de armazenamento USB, poderá carregá-los no PM Editor.
- Se você não tiver uma conta de administrador no computador em que o PM Editor está instalado, não conseguirá armazenar arquivos no diretório raiz da unidade C.

## Inicializar o PM Editor

- 1 Pressione as guias [SETUP] -> [MAINTENANCE] -> [INITIALIZATION] para acessar a página INITIALIZATION.**



- 2 Você pode selecionar vários itens para serem inicializados, conforme necessário, pelo método de inicialização desejado.**
- 3 Pressione o botão INITIALIZE THIS CONSOLE (inicializar este console).**

Será exibida uma caixa de diálogo solicitando que você confirme a operação de inicialização.
- 4 Pressione o botão OK na caixa de diálogo de confirmação.**

A operação de inicialização será iniciada.

### **OBSERVAÇÃO**

Após a inicialização do PM Editor, o aplicativo será reiniciado automaticamente.

## Sobre o RIVAGE PM StageMix

RIVAGE PM StageMix (chamado de PM StageMix em outros trechos deste manual) é um software para operar remotamente a unidade usando um iPad conectado por Wi-Fi. Ele permite mixar remotamente enquanto ouve o som em uma posição de escuta, como os assentos para o público ou em frente aos alto-falantes do monitor. Até duas ocorrências podem ser conectadas a uma unidade de superfície de controle.

## Configurações de rede da superfície de controle

### 1 Pressione o botão **SETUP** para acessar a tela **SETUP**.



### 2 Pressione o botão pop-up **NETWORK** (rede).

A janela pop-up NETWORK é exibida.

### 3 Pressione a guia **FOR MIXER CONTROL** para acessar a tela **IP SETTING**.

### 4 Ative o botão **ENABLE**.

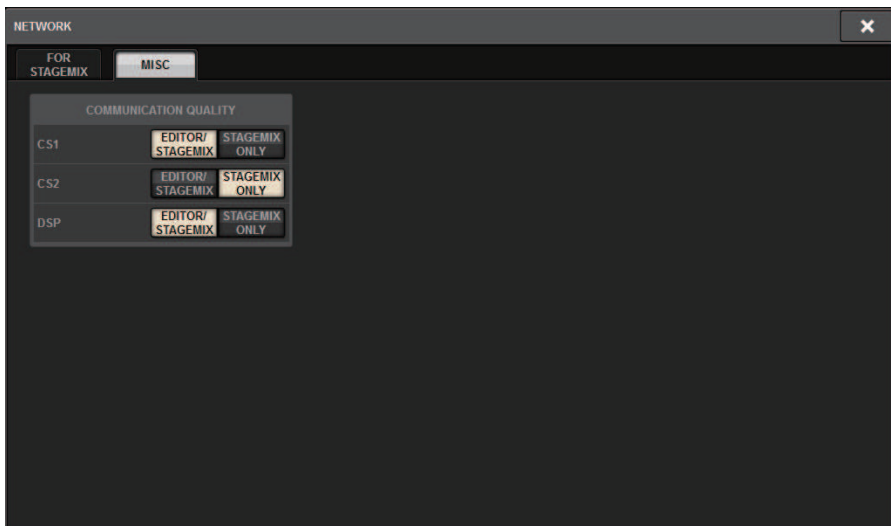
### 5 Especifique o endereço **IP** e a **máscara de sub-rede**.

Os valores inutilizáveis são mostrados em vermelho.

#### **OBSERVAÇÃO**

Se a configuração de endereço IP falhar, por exemplo, quando um dispositivo do mesmo endereço IP estiver conectado à rede, a mensagem "IP Address for StageMix is not available!" (Endereço IP do StageMix não está disponível) será exibida. Especifique endereços separados.

## 6 Pressione a guia MISC para acessar a tela COMMUNICATION QUALITY.



## 7 Especifique a configuração COMMUNICATION QUALITY (qualidade da comunicação) para o conector NETWORK (rede) ao qual o PM StageMix estará conectado.

Se você estiver usando isso com o PM Editor no mesmo conector NETWORK (rede), selecione o botão EDITOR/STAGEMIX. Se você estiver usando apenas StageMix, selecionar o botão STAGEMIX ONLY reduzirá a carga de comunicação.

## Configurações de rede no iPad

- 1 No iPad, toque em Ajustes > Wi-Fi para acessar a tela de rede Wi-Fi.**
- 2 Ative o Wi-Fi.**
- 3 Na lista de redes exibida, toque na rede à qual o RIVAGE Série PM será conectado.**  
Se uma senha for necessária, insira-a antes de conectar.

# Mensagens

## Mensagens

Os tipos de mensagens a seguir podem ser exibidos no RIVAGE série PM.

Mensagem	Descrição
[xx] connected	O dispositivo xx está conectado.
[xx] disconnected!	O dispositivo xx está desconectado.
[ 'LOCATION' ]: Multiple Word Clock Leaders found! ([Local]: vários wordclock leaders encontrados) Verifique o status da conexão de cada mecanismo DSP, do ID do mecanismo por meio do visor LCD de cada mecanismo DSP e da visualização Word Clock Setup.	[Location]: Multiple word clock leaders were found. ([Local]: foram detectados vários wordclocks leaders) Verifique o status de conexão de cada mecanismo DSP, Unit ID, visor LCD e configuração do wordclock.
WORDCLOCKLEADER Not Found. Please Check TWINLANE WORDCLOCK Setting.	[Location]: No word clock leader was found. ([Local]: nenhum wordclock leader encontrado) Atribua um wordclock leader.
BAY LINK released.	Um vínculo de baía foi liberado. Essa mensagem aparecerá se um vínculo de baía for liberado devido a alterações nas configurações de SEL LINK.
A baía x não existe.	Houve uma tentativa de controle de uma baía não existente (apenas para CS-R10-S).
Não é possível adicionar evento! (lista de eventos completa)	O número máximo de eventos (2000) permitidos na lista foi alcançado. Não é possível adicionar mais eventos.
Cannot bookmark this popup	Essa janela pop-up não pode ser marcada.
Cannot close this page	Não é possível fechar a página.
Não é possível criar a MACRO. Recursos de macro insuficientes disponíveis.	Não é possível criar a macro porque os recursos de macro foram completamente usados.
Não é possível editar a MACRO. Recursos de macro insuficientes disponíveis.	Não é possível editar a macro porque os recursos de macro foram completamente usados.
Não é possível editar a sobreposição!	Você não pode alterar o deslocamento de sobreposição para um valor fora do intervalo especificado.
Cannot edit scene! (extracting scene data)	
Cannot load file (extracting scene data)	
Cannot recall! (extracting scene data)	
Cannot save file (extracting scene data)	Uma dessas mensagens será exibida se você tentar realizar uma operação inválida durante a extração de dados da cena ou tentar usar a função de colagem global somente na superfície de controle autônoma ou apenas no PM Editor.
Cannot shutdown (extracting scene data)	
Cannot store! (extracting scene data)	
Cannot undo! (extracting scene data)	
Cannot update! (extracting scene data)	
Não é possível carregar dados parciais agora! (dados no console corrompidos; apenas o arquivo ALL pode ser carregado)	Não é possível carregar dados parciais. Há uma inconsistência nos dados dentro do console. Carregue todos os dados de uma vez. (Até V3.05)
Não é possível montar o plug-in. No DSP resources available.	Plug-ins adicionais não podem ser montados devido a recursos DSP insuficientes.
Não é possível montar! (plug-in muito grande para o local selecionado)	Falha ao montar o plug-in devido ao tamanho insuficiente do compartimento.
Cannot open the bookmarked page	A página marcada falhou ao ser aberta.

## Mensagens > Mensagens

Mensagem	Descrição
Cannot paste!	A cadeia de caracteres no buffer de cópia é longa demais para ser colada.
Cannot perform this action! (scene data is now being extracted)	Uma dessas mensagens será exibida se você tentar realizar uma operação inválida durante a extração dos dados da cena ou durante a operação de colagem global.
Cannot perform this action! (global paste in progress)	
Não é possível chamar a biblioteca de macros, recursos de macro insuficientes disponíveis.	Não é possível chamar a biblioteca de macros porque os recursos de macro foram completamente usados.
Cannot recall! (Internal error)	Não foi possível chamar a cena devido a um erro interno.
Cannot recall! (Sync Not Finished)	A cena que você está tentando chamar não pode ser chamada porque a sincronização entre a superfície do console ou o PM Editor e o mecanismo DSP não foi concluída.
Cannot save now! (mixing data corrupt)	Os dados da superfície de controle estão corrompidos e não podem ser salvos. Para recuperar os dados, abra a janela DEVICE SYNC e, em seguida, sincronize-os novamente na direção de sincronização DSP -> CS. Como alternativa, abra a janela SAVE/LOAD e carregue o arquivo de configuração da superfície de controle. Caso contrário, inicialize a superfície de controle. (Até V3.05)
Cannot Select for GLOBAL PASTE! (too many scenes; max. 100)	Você não pode selecionar mais de 100 cenas usando a operação de colagem global.
Cannot store! (too many scenes; max. 1000)	A cena não pode ser armazenada porque o número máximo (1000) de cenas que podem ser armazenadas já foi atingido.
Cannot sync in this direction! (DSP is already online)	Se a superfície de controle ou o PM Editor estiver conectado ao mecanismo DSP on-line, você não conseguirá sincronizar para transferir dados para o mecanismo DSP. (Até V3.05)
Cannot sync in this direction! (mixing data corrupt)	Os dados são corrompidos. A sincronização nessa direção não está disponível. Se os dados da superfície de controle estiverem corrompidos, a sincronização na direção CS -> DSP não estará disponível. Se os dados do mecanismo DSP estiverem corrompidos, a sincronização na direção DSP -> CS não estará disponível.
Não é possível acionar o evento! (evento não encontrado)	
Não é possível acionar o evento! (A lista de eventos só pode ser operada no console principal)	Não é possível acionar eventos de um dispositivo que não seja o console ou eventos não existentes do acionador.
Não é possível acionar o evento! (lista de eventos desativada)	Se uma lista de eventos for desativada, você não poderá recuperar eventos.
Cannot undo! (Internal error)	Não foi possível executar a operação Desfazer devido a um erro interno.
Cannot update scene!	Não foi possível armazenar a cena devido a um erro interno.
Channel pair made	Os canais são emparelhados.
Channel pair made. (plug-ins and GEQ's have been unmounted)	Os canais são emparelhados. Os plug-ins inseridos e GEQ inseridos agora estão desmontados.
Channel pair released	O emparelhamento de canais foi cancelado.
Channel pair released. (plug-ins and GEQ's have been unmounted)	O emparelhamento de canais foi cancelado. Os plug-ins inseridos e GEQ inseridos agora estão desmontados.
Channel set to default	Os dados do canal foram redefinidos como o valor padrão (valor inicial).
Console initialization [XX] completed	A inicialização do console está concluída.

Mensagem	Descrição
Console local I/O model type conflict!	Ocorreu um erro interno no console. As conexões dentro do painel de operação podem apresentar problemas. Entre em contato com o revendedor Yamaha listado no final do Guia de configuração do sistema ou no Manual do usuário (apêndice) para reparo.
Console local I/O not responding! Tente atualizar o firmware do console.	O sistema não pode se comunicar com a seção de E/S local interna do console. Consulte o Guia de atualização do firmware (documento separado) para usar o FIRMWARE UPDATER para uma operação de recuperação.
Console Network: ring connection open! (Rede do console: conexão em anel aberta!) Check cable connection.	O sistema detectou que a conexão em anel da rede do console foi cancelada. Verifique se há falhas ou desconexão do cabo.
Cooling fan error! (XXX) Contact Yamaha service	O sistema detectou ventiladores de resfriamento com falha no console. Se você verificar a condição do ventilador e encontrar um problema, entre em contato com o revendedor Yamaha para inspecionar o console.
Couldn't access the file	O diretório especificado ou o arquivo não existe.
Couldn't delete file	Falha ao excluir o arquivo.
Couldn't rename file	Renomeie o arquivo com falha.
Couldn't write file!	O sistema tentou salvar o arquivo, mas falhou ao gravá-lo no dispositivo de armazenamento USB.
CUE turned off (Keyin)	O Keyin CUE (indicador de entrada de chave) foi liberado automaticamente.
CUE turned off (Plug-in)	O plug-in CUE (indicador de plug-in) foi liberado automaticamente.
CUE turned off (USB playback out)	O indicador de saída do gravador USB foi liberado automaticamente.
CUE turned off (USB recorder in)	O indicador de entrada do gravador USB foi liberado automaticamente.
CUE turned off (USB recorder in/out)	O sinal CUE da entrada/saída do gravador USB foi desligado automaticamente.
CURRENT SCENE UPDATED: SCENE #x.xx (cena atual atualizada: cena n.º x.xx)	Essa mensagem é exibida quando uma cena é atualizada sem exibir uma mensagem de confirmação.
DANTE audio resource overflow.	Não há recursos de áudio suficientes na rede de áudio.
DANTE Connection Error!	As conexões primárias e secundárias estão incorretas em uma conexão em cadeia.
DANTE is not working by GIGA bit.	O Gigabit não está ativado na rede de áudio Dante.
DANTE is working at Secondary.	A rede de áudio Dante está funcionando na porta secundária.
DANTE setting mismatch.	As configurações da chave DIP do dispositivo Dante são diferentes das configurações reais.
DANTE module Error!	O módulo Dante não está funcionando corretamente.
DANTE port does not have connection.	Não conectado à rede Dante.
DCA ROLL-OUT: DCA members scrolling. (distribuição de DCA: rolagem de membros de DCA)	A atribuição do atenuador dos membros DCA está rolando em modo DCA ROLL-OUT.
DEVICE NOT SYNCED!	Existe um dispositivo que não está sincronizando com a rede TWINLANe. Abra a janela DEVICE SYNC e execute uma sincronização.
Directory not empty!	O diretório no dispositivo de armazenamento USB não pode ser excluído porque não está vazio.
DSP Engine xx (Active): Disconnected (mecanismo DSP xx (ativo): desconectado).	Mecanismo xx (ativo) foi desconectado.

Mensagem	Descrição
DSP Engine xx (Standby): Disconnected (mecanismo DSP xx (em espera): desconectado).	Mecanismo xx (em espera) foi desconectado.
DSP Mirroring: 3 or more Engines found on the Console Network (espelhamento de DSP: 3 ou mais mecanismos encontrados na rede do console). Please remove unused Engines from the Network.	3 ou mais mecanismos foram encontrados na rede do console. Remova da rede os mecanismos não utilizados.
DSP Mirroring: Active Engine Switched to xx (espelhamento de DSP: mecanismo ativo alternado para xx).	O mecanismo ativo foi alterado para xx.
DSP Mirroring: Engines are not synchronized (espelhamento de DSP: os mecanismos não estão sincronizados). Please check system configuration.	A sincronização entre os mecanismos não está ocorrendo. Reveja a configuração.
DSP Mirroring: Failed to switch Engine to xx (espelhamento de DSP: falha ao alternar mecanismo para xx). Error: reason. (erro: motivo)	Falha ao mudar para o mecanismo xx.
DSP Mirroring: No Active Engine (espelhamento de DSP: nenhum mecanismo ativo). Select which Engine to set to Active.	Não há mecanismos ativos. Selecione o mecanismo que você deseja ativar.
DSP Mirroring: Switching can not be done now (espelhamento de DSP: não é possível alternar agora).	No momento, a mudança não é possível.
DSP Mirroring: There are currently multiple Active Engines (espelhamento de DSP: há vários mecanismos ativos no momento). Select which Engine to keep Active. The other Engine will be set to Standby.	Há vários mecanismos ativos. Selecione o mecanismo que você deseja manter ativo. O outro mecanismo ficará em espera.
DSP Mirroring: Unit ID combination of DSP Engines may be incorrect (espelhamento de DSP: combinação de ID de unidade dos mecanismos DSP podem estar incorretos). Please ensure one Engine is set as #A and the other as #B.	A combinação de Unit IDs dos mecanismos DSP pode estar incorreta. Verifique se um mecanismo está definido como #A e o outro como #B.
Duplicar Console ID!	O CONSOLE ID está duplicado.
Editor initialization [XX] completed	A inicialização do editor está concluída.
Error occurred at Secondary Port.	Ao usar configurações redundantes, o cabo de rede da porta secundária foi desconectado.
Fader bank snapshot is done.	O instantâneo do banco de atenuadores foi gravado.
File access busy!	O sistema não concluiu a operação porque está processando dados internos. Aguarde e tente novamente mais tarde.
File already exists!	Já existe um arquivo com o mesmo nome do arquivo que você está prestes a salvar.
Finished loading file	O carregamento do arquivo está concluído.
Finished saving file	A operação de salvar o arquivo está concluída.
GENIUS.LAB foi desativado devido a um fim inesperado do programa.	O encerramento usando um pressionamento longo de [SYSTEM] (sistema) não foi realizado, portanto o GENIUS.LAB está desativado.
GENIUS.LAB turned off (GENIUS.LAB desativado)	O GENIUS.LAB está desativado.
GPI 5V output error! Disconnect GPI and check connection.	O sistema detectou uma anomalia no conector de saída GPI + 5V. Pode haver uma corrente excessiva devido a um curto-circuito à terra. Verifique a conexão do cabo.
Home bookmarked	O status do painel de controle e das telas está marcado com a tecla HOME.
HY SLOTx:Primary is not working by GIGA bit.	A conexão primária do HY SLOTx está ativa e não vinculada por Gigabit.
HY SLOTx:Secondary is not working by GIGA bit.	A conexão secundária do HY SLOTx está ativa e não vinculada por Gigabit.

Mensagem	Descrição
HY SLOTx:Dante switched to secondary port.	Embora o HY SLOTx esteja usando uma conexão redundante, somente a porta secundária está sendo usada.
HY SLOTx:No Response from I/O DEVICE.	Não há resposta do dispositivo de E/S no HY SLOTx.
Illegal DIP Switch Setting.	As configurações da chave DIP da unidade da série R são inválidas.
Illegal MAC Address!	Operando com um endereço MAC inválido.
Image file for Console Lock screen successfully loaded.	O arquivo de imagem da tela de bloqueio do console foi carregado com êxito.
Image file too large!	O sistema falhou ao carregar o arquivo de imagem da tela de bloqueio do console porque o tamanho é muito grande (excede 3072 x 768 pixels).
Inappropriate scene number (#XX)	Foi atribuído um número de cena inapropriado durante a operação de renenumeração de cenas.
Erro interno do DSP. Pressione SETUP (configuração) e defina o ID de DSP.	Ocorreu um erro na memória integrada do console. Redefina o ID do DSP na janela SETUP (configuração).
Internal error! (BUFFER_FULL)	Ocorreu um erro interno no console. Se esse erro for exibido repetidamente, entre em contato com o revendedor Yamaha listado no final do Guia de configuração do sistema ou no Manual do usuário (apêndice) para reparo.
Internal error! (PANELxx_COMMUNICATION_ERR)	Ocorreu um erro interno no console. Possível falha de comunicação no painel de operação interno. Entre em contato com o revendedor Yamaha listado no final do Guia de configuração do sistema ou no Manual do usuário (apêndice) para reparo.
Internal error! (PANELxx_DISCONNECTED)	Ocorreu um erro interno no console. Possível falha de conexão dentro do painel de operação. Entre em contato com o revendedor Yamaha listado no final do Guia de configuração do sistema ou no Manual do usuário (apêndice) para reparo.
Internal memory corrupt! Try initializing console and restart.	A memória interna está corrompida. Inicialize o console e reinicie-o em seguida.
Internal memory corrupt! Try initializing editor and restart.	A memória interna está corrompida. Inicialize o editor e reinicie-o em seguida.
O intervalo do evento anterior é muito curto!	O intervalo de execução de eventos na lista de eventos é muito curto.
O endereço IP do StageMix não está disponível!	Falha ao definir o endereço IP do StageMix.
Loading aborted	O carregamento do arquivo foi interrompido.
Low Battery! (DSP Engine)	A capacidade da bateria interna do mecanismo DSP está baixa. O relógio interno talvez não mantenha a hora certa. Entre em contato com o revendedor Yamaha listado no final do Guia de configuração do sistema ou no Manual do usuário (apêndice) para substituição da bateria.
A macro está protegida.	A macro está protegida, e sua operação não pode ser concluída.
Max. HY slot channel count exceeded! (256)	No mecanismo DSP, o número de atribuições à TWINLANe excede o número máximo (256) de HY SLOTS permitidos. Limite o número para 256 ou menos.
Max. TWINLANe channel count exceeded! (400)	O número de canais de saída no sistema inteiro atribuído à TWINLANe excede o número máximo (400) de canais permitidos. Limite o número para 400 ou menos.
MIDI: Data framing error! (MIDI: erro de enquadramento de dados)	Ocorreu um erro de enquadramento de recebimento de dados MIDI.

Mensagem	Descrição
MIDI: Data overrun error! (MIDI: erro de estouro de dados)	Ocorreu um erro de estouro de recebimento de dados MIDI.
MIDI: Rx buffer full! (MIDI: buffer Rx cheio)	O buffer de recebimento de MIDI está cheio.
MIDI: Tx buffer full! (MIDI: buffer Tx cheio)	O buffer de transmissão MIDI está cheio.
Mismatch of currently installed firmware. For correct system operation, please ensure matching firmware is installed in all system elements.	Discrepância encontrada nas versões de firmware. Atualize o firmware e verifique novamente.
Mixing data corrupt on Control Surface! Para recuperar: - Vá para a janela DEVICE SYNC e sincronize os dados novamente (DSP--> CS), OU - Vá para a janela SAVE/LOAD e carregue um arquivo de configurações completo, OU - Inicialize esta superfície de controle	Os dados internos da superfície de controle estão corrompidos. Para recuperar os dados, acesse a janela DEVICE SYNC e, em seguida, sincronize-os novamente na direção de sincronização DSP -> CS. Como alternativa, acesse a janela SAVE/LOAD e carregue o arquivo de configuração. Caso contrário, inicialize a superfície de controle. (Até V3.05)
Mixing data corrupt on DSP Engine! Para recuperar, vá para a janela DEVICE SYNC e sincronize os dados novamente (CS --> DSP).	Os dados internos do mecanismo DSP estão corrompidos. Para recuperar os dados, acesse a janela DEVICE SYNC e, em seguida, sincronize-os novamente na direção de sincronização CS -> DSP. (Até V3.05)
Mixing data corrupt on Editor! Para recuperar: - Vá para a janela DEVICE SYNC e sincronize os dados novamente (DSP--> EDITOR), OU - Vá para a janela SAVE/LOAD e carregue um arquivo de configurações completo, OU - Inicialize este editor	Os dados internos do Editor estão corrompidos. Para recuperar os dados, acesse a janela DEVICE SYNC e, em seguida, sincronize-os novamente na direção de sincronização DSP -> EDITOR. Como alternativa, acesse a janela SAVE/LOAD e carregue o arquivo de configuração. Caso contrário, inicialize a superfície de controle. (Até V3.05)
Mixing data corrupt on Editor! Para recuperar, vá para a janela DEVICE SYNC e sincronize os dados novamente (EDITOR --> DSP).	Os dados internos do Editor estão corrompidos. Para recuperar os dados, acesse a janela DEVICE SYNC e, em seguida, sincronize-os novamente na direção de sincronização EDITOR -> DSP. (Até V3.05)
Multiple word clock leaders found!	Foram detectados vários mecanismos DSP atribuídos como o wordclock leader. Atribua o wordclock leader a apenas uma unidade no sistema.
No Battery! (Console)	A bateria interna do console está esgotada. O relógio interno não pode manter a hora certa. Entre em contato com o revendedor Yamaha listado no final do Guia de configuração do sistema ou no Manual do usuário (apêndice) para substituição da bateria.
No Battery! (DSP Engine)	A bateria interna do mecanismo DSP está esgotada. O relógio interno não pode manter a hora certa. Entre em contato com o revendedor Yamaha listado no final do Guia de configuração do sistema ou no Manual do usuário (apêndice) para substituição da bateria.
No scene to update. Armazene uma cena primeiro.	A função de atualização não está disponível porque não há cenas. Armazene uma cena primeiro.
Offset values can be edited only when OVERLAY is ON	Você só pode definir os valores de deslocamento da sobreposição somente quando a sobreposição está ligada.
Only one DCA can be rolled out at one time.	Você não pode distribuir membros DCA por várias baías simultaneamente.
Operating as the word clock leader.	Essa unidade é o Clock Leader.
Overlay turned off.	A sobreposição foi desligada.
Overlay turned on.	A sobreposição foi ligada.
Page bookmarked	A página está marcada.
Valores de BPM de plug-in corresponderam a TEMPO	O parâmetro BPM dos plug-ins de efeito foi alterado para corresponder ao tempo.

Mensagem	Descrição
Power loss to PSU detected (CS X)	Uma das duas unidades de fonte de alimentação falhou ao fornecer energia. "X" representa a unidade de fonte de alimentação (A ou B) na qual a falha de alimentação foi detectada.
PREVIEW Mode: Cannot Use This Function (modo de visualização: não é possível usar essa função).	Essa função não pode ser usada no modo Preview e foi ignorada.
PREVIEW Mode: Disabled (modo de visualização: desativado)	O modo Preview foi desativado.
PREVIEW Mode: Enable (modo de visualização: ativar)	O modo Preview foi ativado.
Same page is already open	A página não pode ser exibida porque a mesma página já está aberta em outra tela ou janela.
Saving aborted	A operação de salvar o arquivo foi interrompida.
Scene #XX already exists	A operação de renumeração de cenas não pode ser concluída porque um número de cena existente foi especificado.
Scene #XX is empty!	Uma cena que você tentou chamar não existe.
Scene #XX is protected!	A cena está protegida, e sua operação (por exemplo, exclusão) não pode ser concluída.
Scene delete undone	A operação de exclusão da cena foi desfeita.
Scene duplicate undone	A operação de cópia da cena foi desfeita.
Scene recall undone	A operação de chamada da cena foi desfeita.
Scene store undone	A operação de armazenamento da cena foi desfeita.
Screen captured	Uma tela foi capturada.
O controle de software para essa placa está desativado. Verifique a configuração DIP SW da placa.	Esta placa não está funcionando corretamente. Verifique a configuração DIP da placa.
Software exception detected! Restart this console as soon as possible.	Ocorreu uma anormalidade no software. Reinicie a superfície de controle imediatamente.
Software exception detected! Restart this editor as soon as possible.	Ocorreu uma anormalidade no software. Reinicie o Editor imediatamente.
Song file not found!	O arquivo de música a ser reproduzido não pode ser encontrado.
Switch Active Engine from xx to yy?	Mudar o mecanismo ativo de xx para yy?
Sync error! [XX]	O sinal de entrada digital no conector [XX] não está sincronizando com o relógio leader. Certifique-se de que o sinal de entrada esteja sincronizando com o relógio leader. Caso contrário, poderão ocorrer ruídos.
System Config can only be viewed and edited using the Active DSP Engine.	A configuração do sistema só pode ser exibida e editada para o mecanismo ativo.
Link de canal temporário liberado	Um link de canal temporário foi cancelado.
This device is currently online and cannot be changed.	Este dispositivo é on-line. Você não pode alterar o tipo de dispositivo.
This device is not found.	This device is not found.
This feature is not available in editor software	Esse recurso não pode ser usado no Editor.
This feature will be supported in a future software release.	Este recurso terá suporte em uma atualização de software futura.
This item is read only!	This item cannot be modified (Esse item não pode ser modificado). Essa mensagem aparece quando você tenta alterar o título de uma predefinição de fábrica.
This setting can only be edited while in Capture mode (Esta configuração só pode ser editada no modo de captura).	Essa mensagem aparece quando você tenta executar uma operação que só pode ser executada no modo de captura.

Mensagem	Descrição
Too many Monitor Sources! Max. 8 sources can be assigned.	Muitas fontes foram selecionadas para entrada de monitor. (Até 8 fontes podem ser atribuídas.)
Total MY slot power capability exceeded! Remove cards from unit XX	A operação normal não é possível porque a alimentação nos compartimentos MY excede a alimentação máxima permitida. Remova as placas MY da unidade XX. Para obter informações sobre o número máximo de placas MY que podem ser usadas, visite o site Yamaha Pro Audio em: <a href="http://www.yamahaproaudio.com/">http://www.yamahaproaudio.com/</a>
TWINLANe total cable length too long (HY SLOT X)	O comprimento total dos cabos na rede TWINLANe (compartimento HY X) é muito longo.
TWINLANe clock leader not found!	O relógio leader TWINLANe não pode ser encontrado. Um mecanismo DSP no sistema deve ser atribuído como o wordclock leader.
TWINLANe optical receiver input power margin low [XXX]	A alimentação do receptor óptico para comunicação na rede TWINLANe está acabando. Verifique se há falhas ou desconexão e limpe a conexão.
TWINLANe: ring connection open! (TWINLANe: conexão em anel aberta) [XXX] Check cable connection.	O sistema detectou a desconexão da conexão em anel na rede TWINLANe. Verifique se há falhas ou desconexão do cabo.
TWINLANe: wrong cable connection! (TWINLANe: conexão de cabo errada)	O sistema detectou uma conexão incorreta do cabo TWINLANe. Certifique-se de que a conexão em anel seja apropriada, conectando os cabos na ordem IN-OUT.
Unassigned encoder	Você usou um codificador para o qual nenhuma função está atribuída.
Under a synchronization.	Sincronização em andamento.
Unit Fan has Malfunctioned!	A ventoinha da unidade da série R não está funcionando corretamente.
Unit ID Duplicated!	Há UNIT IDs duplicadas na rede de áudio Dante.
Unsupported file format!	Um formato de arquivo incompatível foi detectado, e o carregamento do arquivo falhou.
Unsupported USB storage format!	O formato de armazenamento USB está incorreto ou é incompatível.
USB over-current error! Disconnect USB device (xxx)	Uma corrente excessiva foi detectada na porta USB. Remova o dispositivo USB conectado à porta USB e verifique se há anomalias na porta. ("FRONT" (frontal), "RECORDER" (gravador), "REAR1" (traseiro 1), "REAR2" (traseiro 2), "REAR3" (traseiro 3) são exibidos para cada porta USB, em xxx.)
USB recorder busy! Operation aborted	O gravador USB de duas faixas está processando dados. A nova operação foi anulada.
USB recorder: Cannot edit comment (gravador USB: não é possível editar o comentário). No ID3 tag in the file.	O comentário não foi editado porque a marca ID3 não está presente no arquivo.
USB recorder: Max. number of audio files exceeded! (gravador USB: número máximo de arquivos de áudio excedido)	O número máximo de arquivos de som permitidos foi excedido.
USB recorder: Metadata edit failed (gravador USB: falha na edição de metadados)	Não foi possível editar os metadados de arquivos de música.
USB recorder: Metadata successfully changed (gravador USB: metadados alterados com êxito)	Os metadados do arquivo de música foram editados.
USB recorder: Playback stopped due to slow memory access! (gravador USB: reprodução interrompido devido a acesso de memória lento)	A reprodução foi interrompida devido a uma velocidade de acesso suficiente no dispositivo de armazenamento USB.

Mensagem	Descrição
USB recorder: Recording stopped due to slow memory access! (gravador USB: gravação interrompida devido a acesso de memória lento)	A gravação foi interrompida devido a uma velocidade de acesso suficiente no dispositivo de armazenamento USB.
USB recorder: Recording stopped due to wrong word clock! (gravador USB: gravação interrompida devido a wordclock errado)	A gravação no gravador USB foi interrompida devido a um wordclock do sistema inadequado.
USB recorder: Storage full! (gravador USB: armazenamento cheio)	Capacidade insuficiente no dispositivo de armazenamento USB.
USB recorder: Storage mounted (gravador USB: armazenamento montado)	O dispositivo de armazenamento USB está montado.
USB recorder: Storage protected! (gravador USB: armazenamento protegido)	O dispositivo de armazenamento USB está protegido.
USB recorder: This is the root folder for song files (gravador USB: esta é a pasta raiz para arquivos de música)	Você não pode navegar na hierarquia acima do diretório raiz dos arquivos de música.
Word Clock Leader changed. ["LOCATION"]: 'DSP xx' (["local"]: "DSP xx")	O wordclock leader foi alterado. [Local]: o ID da unidade do mecanismo DSP que se tornou o wordclock leader (se um mecanismo DSP fora da rede do console se tornou o wordclock leader, o ID da unidade do mecanismo DSP é exibido como OTHER DEVICE (outro dispositivo)).
Version mismatch.	Há uma incompatibilidade entre as versões da unidade da série R e da placa HY compatível com Dante.
Word Clock Sync Error!	A configuração do wordclock na rede de áudio Dante está incorreta. Exiba a tela WORDCLOCK e defina as configurações.
Wrong password!	Você inseriu uma senha incorreta para desbloquear o console.
Wrong word clock!	O wordclock do sistema está incorreto. Forneça o wordclock correto.
XX parameters set to default	Parâmetros XX foram redefinidos para os seus valores padrão. ("XX" representa o tipo, como "EQ" ou "Dynamics1".)

## Mensagens no visor

Uma mensagem de erro de cuidado ou atenção será exibida no LCD do painel frontal e sinalizada pelo indicador colorido.

### Mensagens de erro sinalizando cuidado

Pode ser necessário um reparo. Entre em contato com seu revendedor Yamaha.

Mensagem no LCD	Status do indicador colorido	Descrição
*[ERR M0#] H/W ERROR MY SLOT#	Vermelho (piscando)	Uma placa inserida no compartimento de cartão MY não pode ser acessada. Um sinal de número (#) indica o número do compartimento relacionado ao erro correspondente.
*[ERR H0#] H/W ERROR HY SLOT#	Vermelho (piscando)	Uma placa inserida no compartimento de placa HY não pode ser acessada. Um sinal de número (#) indica o número do compartimento relacionado ao erro correspondente.
*[ERR T11] TWINLANe T V B OP IP	Vermelho (piscando)	O módulo do transmissor óptico da HY256-TL está com falha. T: temperatura; V: tensão; B: corrente de polarização; OP: potência de saída; IP: potência de entrada. Esse erro pode ser resolvido pela possível solução descrita abaixo para [ERR T12].
*[ERR X0#] H/W ERROR	Vermelho (piscando)	Uma das peças internas está com falha.
*[ERR X1#] H/W ERROR BOARD#	Vermelho (piscando)	Um sinal de número (#) indica a peça interna que causou o erro correspondente.
*[ERR X16] MEMORY ERROR	Vermelho (piscando)	
*[ERR F01] COOLING FAN ERROR	Vermelho (piscando)	Os ventiladores de resfriamento estão com falha.

Nomes marcados com um asterisco (\*) são IDs de unidade.

### Mensagens de erro indicando a necessidade de atenção

Mensagem no LCD	Status do indicador colorido	Descrição	Possível solução
*[ERR T0#] TWINLANe WRONG LOOP	Vermelho (piscando)	O cabo de fibra óptica não está conectado corretamente. Um sinal de número (#) indica a descrição do erro.  1: o sinal retornou para a própria unidade (IN-OUT). 2: um conector de entrada foi conectado a outro (IN-IN). 3: um conector de saída foi conectado a outro (OUT-OUT).	Verifique a conexão do cabo.
*[ERR T07] TWINLANe OPEN LOOP	Amarelo (contínuo)	O cabo de fibra óptica não está conectado corretamente. O loop de rede TWINLANe não está fechado.	Verifique a conexão do cabo.

*[ERR T12] TWINLANE T V B OP IP	Amarelo (contínuo)	Ocorreu um erro com o módulo do transmissor óptico da HY256-TL.  T: temperatura; V: tensão; B: corrente de polarização; OP: potência de saída; IP: potência de entrada	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifique se o cabo está bem inserido.</li> <li>• Use uma ferramenta de limpeza de fibra óptica comercialmente disponível para limpar as extremidades do cabo e os conectores da placa.</li> <li>• Use outro cabo. Se as soluções acima não resolverem o problema, leve a unidade para ser examinada por um técnico autorizado, mesmo que o problema não afete seu funcionamento. Entre em contato com seu revendedor Yamaha.</li> </ul>
*[ERR T0#] CONSOLE NETWK WRONG LOOP	Vermelho (piscando)	O cabo Ethernet não está conectado corretamente. Um sinal de número (#) indica a descrição do erro.  4: o sinal retornou para a própria unidade (IN-OUT). 5: há conectores de entrada ligados entre si (IN-IN). 6: há conectores de saída conectados entre si (OUT-OUT).)	Verifique a conexão do cabo.
*[ERR T08] CONSOLE NETWK OPEN LOOP	Amarelo (contínuo)	O cabo Ethernet não está conectado corretamente. O loop de rede do console não está fechado.	Verifique a conexão do cabo.
*[ERR W01] BNC UNLOCK	Vermelho (piscando)	A unidade não consegue bloquear o wordclock de entrada no conector WORD CLOCK IN (caso o WORD CLOCK IN tenha sido selecionado como a fonte de clock).	Verifique o dispositivo externo responsável pelo wordclock.
*[ERR W02] DATA CORRUPT TRY RE-SYNC	Vermelho (piscando)	Os dados de mixagem dentro da unidade foram corrompidos. O carregamento de um arquivo ou a sincronização de dados pode ter sido interrompido por causa da falta de energia.	Tente sincronizar novamente os dados transmitindo-os pela superfície de controle.
*[ERR P01] POWER A OFF	Amarelo (contínuo)	A alimentação não é fornecida pela unidade A de fonte de alimentação.	Verifique se a chave Liga/Desliga da unidade A de fonte de alimentação está ligada e se o cabo de alimentação está conectado ao aparelho e à unidade A de fonte de alimentação.

## Mensagens > Mensagens no visor

*[ERR P02] POWER B OFF	Amarelo (contínuo)	A alimentação não é fornecida pela unidade B de fonte de alimentação.	Verifique se a chave Liga/Desliga da unidade B de fonte de alimentação está ligada e se o cabo de alimentação está conectado ao aparelho e à unidade B de fonte de alimentação.
*[ERR C11] LOW BATT	Amarelo (contínuo)	A tensão da pilha reserva caiu para 2,8 V ou menos.	Entre em contato com o fornecedor Yamaha imediatamente para que o serviço técnico Yamaha substitua a pilha reserva.
*[ERR C12] NO BATT	Amarelo (contínuo)	A tensão da pilha reserva caiu para 2,45 V ou menos.	Entre em contato com o fornecedor Yamaha imediatamente para que o serviço técnico Yamaha substitua a pilha reserva.

Nomes marcados com um asterisco (\*) são IDs de unidade.

### **OBSERVAÇÃO**

Se ocorrerem vários problemas ao mesmo tempo, pressione a tecla [▲] ou [▼] para exibir as mensagens de erro correspondentes.

Yamaha Pro Audio global website  
<https://www.yamahaproaudio.com/>  
Yamaha Downloads  
<https://download.yamaha.com/>