



LS9

Guia de início rápido do LS9

um guia para pessoas que utilizam o LS9 no sentido real

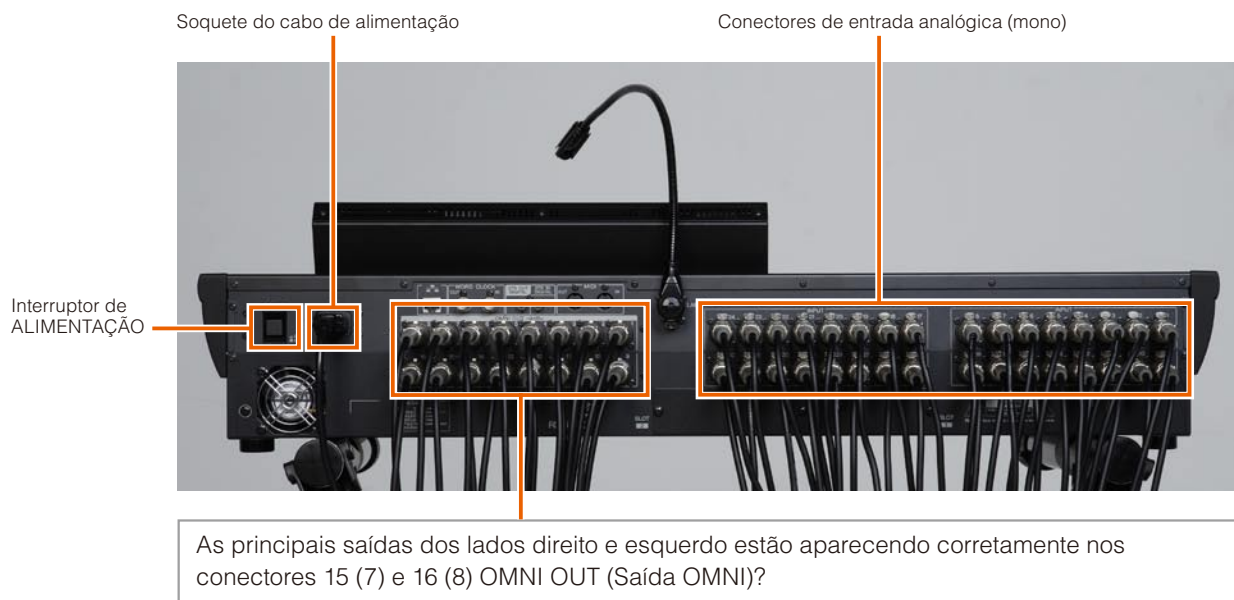
Este Guia de início rápido descreve o uso e as operações práticas de cenários, o suporte virtual e outras funções úteis. Este guia é fornecido para os usuários que utilizam pela primeira vez o Console de combinação digital LS9 da Yamaha e fornece uma introdução eficiente aos seus principais recursos. Para obter informações mais detalhadas, consulte o Manual do Proprietário que acompanha o produto.

Conteúdo

Verificando suas conexões	3
Seção do canal selecionado.....	4
Modo Sends On Fader (Envios ao graduador)	5
Suporte virtual	6
Selecionando, editando e salvando efeitos	7
Atribuição do canal de efeito/GEQ	8
Edição e seleção de GEQ	9
Recordando e salvando cenários	10
Dados do cenário.....	11
Segurança de recordação	12
Reprodução BGM a partir da memória USB	13
Atribuição de USER DEFINED KEY (Tecla definida pelo usuário)	14
Conectando o LS9 a um computador.....	15
Configuração da rede	16
Ativando e configurando o Studio Manager/LS9 Editor.....	17
Tecnologia Yamaha	18
Perguntas e respostas	20
Diagrama de bloco.....	22

Verificando suas conexões

Este documento parte do pressuposto de que você já fez as conexões necessárias e configurou o console para a saída de som básico, como descrito no Guia de início rápido. Verifique sua configuração mais uma vez antes de testar as funções descritas neste documento.



■ Preparação do console

Ao trabalhar com um console analógico, sempre será necessário verificar se todos os controles foram “normalizados” antes de configurar uma combinação. Isso evita um gasto considerável de tempo ao verificar se mais de 1.000 controles (na maioria dos consoles maiores) foram configurados nas posições neutras apropriadas: controles de obtenção em mínimo, controles do equalizador nas suas configurações de bemol, etc.

No LS9, todos os controles de canal ficam concentrados na seção do canal selecionado e todas as configurações padrão ficam armazenadas no cenário de número 000. Dessa forma, tudo que você precisa fazer é normalizar ou “redefinir” o console inteiro para o cenário 000 de recordação.



Seção do canal selecionado

A seção do canal selecionado do console LS9 corresponde aos módulos de canais de um console analógico tradicional, fornecendo acesso a todos os principais parâmetros do canal selecionado no momento. O canal a ser controlado é selecionado quando a tecla [SEL] (Selecionar) é pressionada. Obtenção de amplificador de cabeça, nível de envio do bus de matriz e combinação, panning/balanco, dinâmicos e outros parâmetros podem ser controlados por meio de codificações e teclas no painel.

● Comparação do módulo

Módulo de canal do
combinador analógico

Seção do canal
selecionado do LS9

A seção do canal selecionado fica localizada no lado direito do painel de LCD.

Essa seção codifica e controla as teclas dos parâmetros que aparecem nesta seção do visor. Isso inclui obtenção do amplificador de cabeça, equalizador, dois limitadores dinâmicos diferentes, panning/balanco e outros controles que correspondem a estes na seção superior do módulo de canal do console analógico exibido à esquerda. O HPF pode ser controlado apenas por meio do visor.

Seção do módulo de canal do LS9



Os parâmetros para o canal selecionado por meio das teclas [SEL] são exibidos no visor.



O módulo de canal controla os parâmetros exibidos nesta seção do visor. Isso corresponde à seção inferior do módulo de canal do console analógico, exibido à esquerda.

Observação: O módulo de canal analógico exibido é do combinador MG24/14, mas como ele não tem o mesmo número de controles AUX e EFF do LS9, ele será mencionado apenas como exemplo.

Modo Sends On Fader (Envios ao graduador)

No modo Sends On Fader (Envios ao graduador) é possível utilizar os graduadores do console para ajustar os níveis enviados aos buses MIX (Combinação) ou níveis enviados do MIX, STEREO (L/R) (Estéreo (E/D)) e buses MONO aos buses MATRIX (Matriz) e utilizar as teclas ON (Ativar) para ativar ou desativar esses envios.

O LS9 também permite que esses ajustes sejam feitos a partir do visor principal, utilizando as teclas do cursor e o dial de dados, mas ao alternar para os graduadores físicos nessas operações, você tem controle manual mais intuitivo.

● Envios de canais aos buses MIX

- 1 Com uma camada de canal selecionada ([1-16] ou [17-32] no LS9-16; [1-32] ou [33-64] no LS9-32), verifique se apenas um dos botões de seleção MIX/MATRIX (Combinação/matriz) do lado esquerdo do visor está selecionado e aceso.
- 2 Utilize os botões de seleção MIX/MATRIX para selecionar o bus MIX que você deseja editar (pressione o botão uma vez). O botão do bus MIX selecionado ficará aceso.
- 3 Pressione o mesmo botão outra vez enquanto todos os botões da seção MIX/MATRIX estiverem acesos e os botões selecionados piscarão. "SENDS ON FADER" piscará na parte superior do visor.

Exibe o bus MIX selecionado no momento. Os botões do bus exibidos no visor principal desaparecerão, indicando que o controle foi transferido para os graduadores do console.

Indica que o modo SENDS ON FADER está ativo. Piscará no visor real.



Essas configurações também podem ser feitas por meio do visor SEND TO MIX (Enviar para combinação) exibido quando o botão SEND (Enviar) é pressionado no visor principal.

No modo SENDS ON FADER é possível controlar diretamente os níveis de envio sem precisar abrir o visor SEND TO MIX.

Os mesmos níveis de envio.



Os sinais podem ser enviados aos buses MATRIX, STEREO (L/R) e MONO do mesmo modo (o visor será diferente).

Suporte virtual

O LS9 possui um “Suporte virtual” com 8 unidades. Os espaços de 1 a 4 do suporte podem ser carregados com unidades do equalizador gráfico de 15 ou 31 bandas, enquanto que os espaços de 5 a 8 do suporte podem ser carregados com unidades de efeitos múltiplos GEQ ou SPX. Cada unidade GEQ de 31 bandas fornece 31 bandas ajustáveis de forma independente para um canal simples. Enquanto as unidades “Flex15 GEQ” de 15 bandas permitem o controle de até 15 das 31 bandas para dois canais.

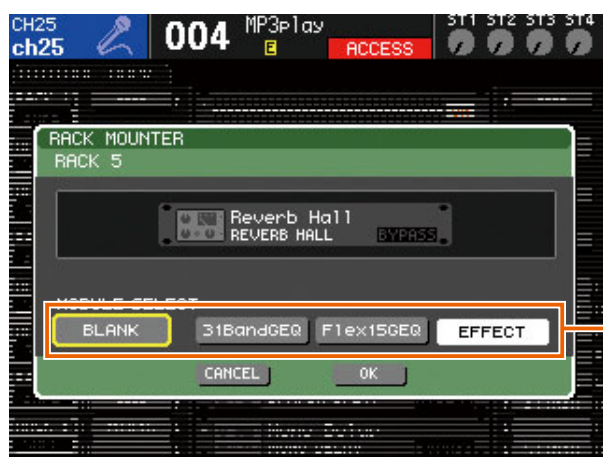
● Montagem das unidades de efeito ou equalizador



- 1 Pressione as teclas RACK [1-4] e [5-8] na seção DISPLAY ACCESS (Acesso ao visor) simultaneamente para abrir o visor Virtual Rack GEQ/Effect (Efeito/GEQ do Suporte virtual).



- 2 Posicione o cursor no botão RACK (Suporte) correspondente ao suporte que você deseja acessar e pressione a tecla [ENTER]. A janela instantânea RACK MOUNTER (Montagem do suporte) é exibida.

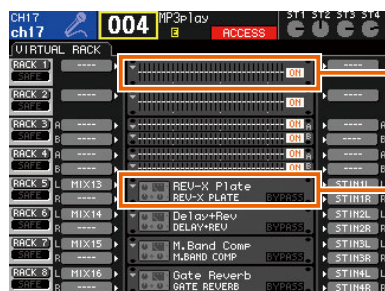


- 3 Utilize os botões BLANK (Em branco), 31BandGEQ, Flex15GEQ e EFFECT (Efeito) para selecionar o tipo de unidade que deseja montar no espaço do suporte selecionado, em seguida, pressione o botão [OK]. Pressione o botão [CANCEL] (Cancelar) se desejar fechar a janela instantânea sem montar uma unidade de efeito ou GEQ.

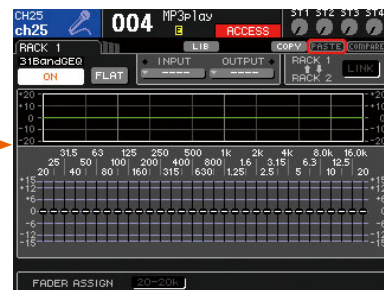
No cenário 000, as 4 unidades GEQ e as 4 unidades de efeito já estão selecionadas. Os 8 espaços do Suporte virtual sempre ficam disponíveis no LS9, embora alguns deles possam estar em branco em alguns casos. As unidades GEQ podem ser carregadas em todos os 8 espaços do suporte, sendo possível selecionar o tipo de canal simples GEQ de 31 bandas ou o canal duplo Flex15 GEQ de 15 bandas. As unidades de efeito só podem ser montadas nos espaços de 5 a 8 do suporte. É possível alterar o tipo de unidade montada em qualquer espaço do suporte, seguindo as etapas 2 e 3 do procedimento descrito anteriormente.

Selecionando, editando e salvando efeitos

Se você posicionar o cursor em uma unidade de efeito montada no visor VIRTUAL RACK GEQ/EFFECT e pressionar a tecla [ENTER], a janela instantânea EFFECT (Efeito) será exibida.



Se você selecionar uma unidade no espaço de 1 a 4 do suporte, o visor de edição do equalizador será exibido quando a tecla [ENTER] for pressionada.



Se você selecionar uma unidade de efeito que tenha sido montada no espaço de 5 a 8 do suporte, o visor de edição de efeito será exibido, mas se você selecionar uma unidade do equalizador que tenha sido montada no espaço de 5 a 8 do suporte, o visor de edição do equalizador será exibido quando a tecla [ENTER] for pressionada.



Mova o cursor para o parâmetro que deseja editar e utilize o dial ou as teclas INC/DEC para editá-lo quando necessário.

Há duas maneiras de alterar o tipo de efeito.



Clique no botão LIB (Biblioteca) da área superior da janela EFFECT para abrir a janela instantânea EFFECT LIBRARY (Biblioteca de efeitos). Utilize o dial para selecionar um efeito da lista exibida na janela instantânea.



Você pode clicar no botão [RECALL] (Recordar) para carregar o efeito selecionado. Os efeitos editados também podem ser salvos na biblioteca através da janela instantânea.

Clique no ícone de efeito para abrir a janela instantânea EFFECT TYPE (Tipo de efeito). Em seguida, será possível clicar em um dos ícones de efeito exibidos para selecionar o efeito correspondente.

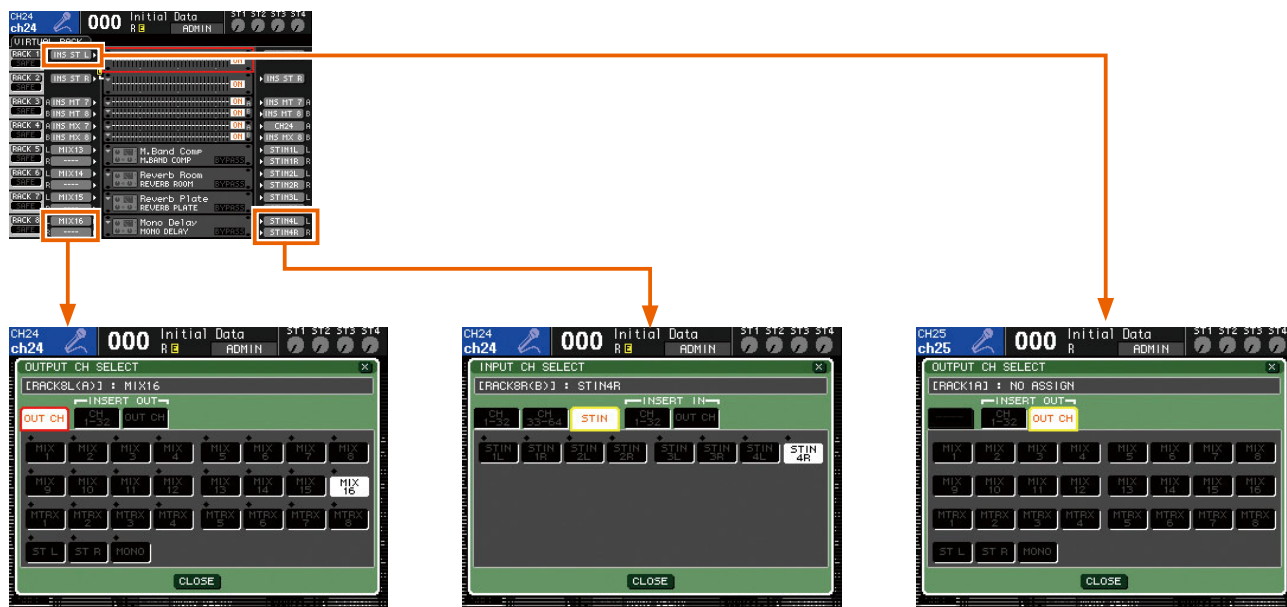


Recorde o efeito que você deseja utilizar.

Os efeitos que você editou podem ficar armazenados nos números de 058 a 199 da biblioteca de efeitos. Os números de 001 a 057 são somente-leitura. Os programas de reverberação Rev-X podem ser recordados a partir dos números 046 a 048 da biblioteca.

Atribuição do canal de efeito/GEQ

No cenário 000, os canais de 13 a 16 do MIX são atribuídos como envios de efeito e os canais de 1 a 4 dos canais de entrada de STEREO (Estéreo) são atribuídos como retornos de efeito. Essas atribuições podem ser recorrigidas quando necessário.



Os efeitos podem ser atribuídos aos canais por meio dessas janelas instantâneas.

As unidades GEQ do LS9 podem ser atribuídas às saídas e entradas de inserção de canal INPUT (Entrada), MIX (Combinação), MATRIX (Matriz) e MASTER (Mestre). Os efeitos podem ser atribuídos às saídas de canal MIX, MATRIX e MASTER bem como as saídas e as entradas de inserção.

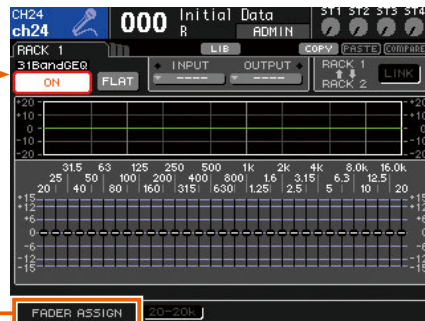
Não há necessidade de atribuir os retornos de efeito aos canais. No cenário 000, os retornos de efeito são atribuídos aos canais de 1 a 4 da entrada STEREO, mas essas atribuições podem ser alteradas. Clique no botão à direita da unidade de efeito do suporte para abrir a janela instantânea INPUT CH SELECT (Seleção de canal de entrada) ou abra a janela instantânea PATCH/NAME (Correção/nome) do visor OVERVIEW (Visão geral) para alterar as atribuições de retorno de efeito.



Mesmo que você atribua os retornos de efeito a canais diferentes dos canais da entrada STEREO, as atribuições originais deste permanecem ativas, a menos que você desative ou altere especialmente as atribuições do canal da entrada STEREO.

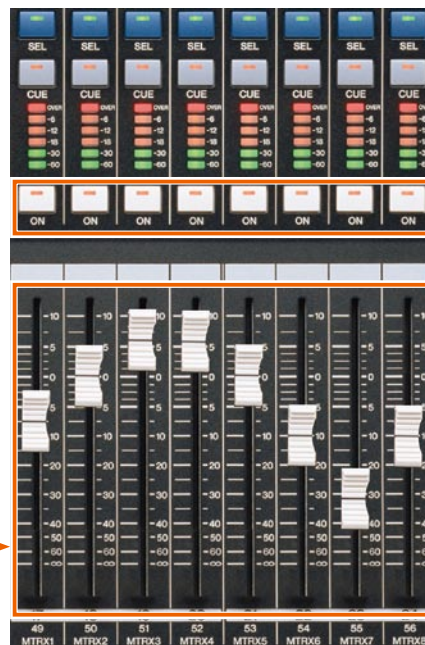
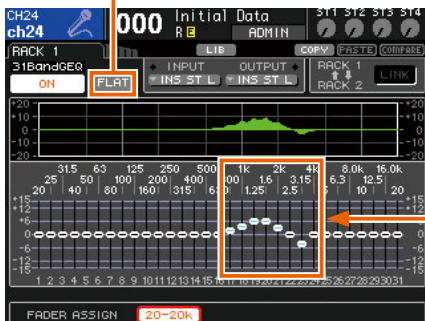
Edição e seleção de GEQ

Se você posicionar o cursor em uma unidade GEQ montada no visor VIRTUAL RACK GEQ/EFFECT e pressionar a tecla [ENTER], será exibida a janela instantânea GEQ.



Vincula os graduadores ao controle do equalizador.

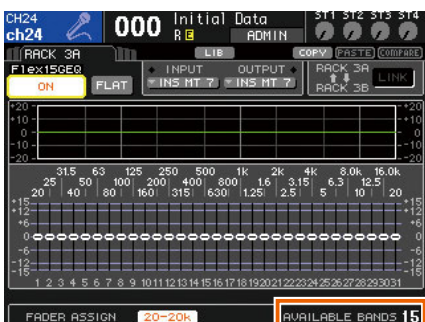
Clique no botão FLAT (Plano) para redefinir todas as bandas às suas configurações "0".



As teclas [ON] (Ativar) acima dos graduadores definem a banda correspondente.

Os graduadores de 32 canais do LS9-32 cobrem todas as 31 bandas do equalizador de uma vez. O LS9-16 possui três botões que selecionam o alcance das bandas que será controlado pelos graduadores de canal.

Apesar de ser possível aumentar e diminuir as bandas do equalizador através do visor, também é possível utilizar os graduadores de canal para controlar diretamente as bandas correspondentes. Posicione o cursor em um botão da área FADER ASSIGN (Atribuição de graduador) na parte inferior e pressione a tecla [ENTER]. Os graduadores de canal passarão para as configurações correspondentes assim que o botão FADER ASSIGN é ativado (o botão ficará em destaque) e os graduadores poderão ser usados para aumentar/diminuir as bandas correspondentes do equalizador.



É possível alternar entre as unidades GEQ diferentes pressionando-se repetidamente o botão RACK [1-4] ou [5-8]. As unidades Flex15 GEQ podem ser selecionadas e editadas da mesma maneira. Quando uma unidade Flex15 GEQ está sendo editada, será exibido o número de bandas restantes disponíveis.

Recordando e salvando cenários

O LS9 permite que você salve as configurações de combinação, as configurações de correção da porta de saída e entrada e outras configurações como “cenários” com os nomes originais para facilitar a identificação. O alcance do número de cenário disponível é de 000 a 300. O número de cenário 000 é pré-programado com as configurações padrão do console e é somente-leitura. Os números de cenário de 001 a 300 podem ser gravados e lidos quando necessário. Os dados do cenário ficam armazenados em uma memória de buffer especial que manterá as configurações mesmo que haja uma inatividade inesperada em função de problemas de alimentação.

● Recordar cenário

Vamos iniciar recordando as configurações padrão do console (redefinição do console). Para recordar o cenário 000, utilize as teclas INC/DEC ou o dial para exibir “000” no campo SCENE (Cenário), em seguida, pressione a tecla [ENTER]. Será exibida uma mensagem de confirmação e o cenário 000 será efetivamente recordado quando a tecla [ENTER] é pressionada uma segunda vez. Ao recordar o cenário 000, você “redefine” ou “normaliza” o console inteiro em uma operação rápida.

Observação: Ao atribuir o cenário 000 a uma das USER DEFINED KEYS (Teclas definidas pelo usuário) (descritas mais adiante), será possível recordá-la e, portanto, ficam no console quando uma única tecla é pressionada.

Assim que o console é redefinido, será possível começar a editar os diversos parâmetros para sua combinação. Claro que você poderá editar os parâmetros de qualquer número de cenário. Quando quaisquer alterações são feitas no cenário selecionado no momento, é exibido um **E** (“Editar”) abaixo do título do cenário. Isso facilita informar se o cenário foi editado ou não.

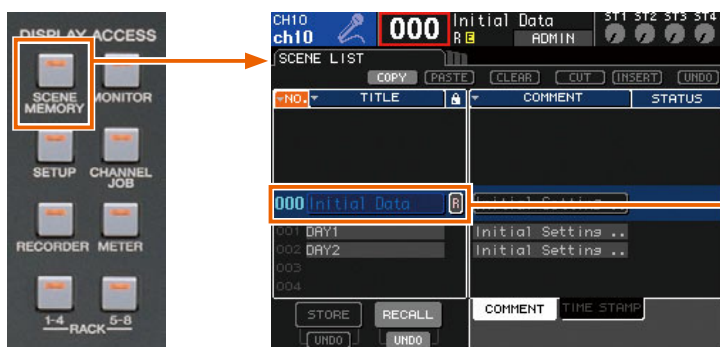
Número do cenário Título do cenário



O cenário 000 é somente-leitura. Quando qualquer parâmetro no cenário selecionado é editado, um **E** amarelo é exibido.

● Salvar cenário

Quando as configurações necessárias forem feitas, salve o cenário.



Pressione a tecla SCENE MEMORY (Memória do cenário) na seção DISPLAY ACCESS quantas vezes forem necessárias até exibir o visor SCENE LIST (Lista de cenários).



Posicione o cursor no botão [STORE] (Armazenar) da janela instantânea SCENE STORE (Armazenamento de cenário) e pressione a tecla [ENTER]. É exibida uma mensagem de confirmação. Posicione o cursor no botão [OK] e pressione a tecla ENTER para salvar as configurações atuais no cenário selecionado. O número do novo cenário é exibido no campo de número de cenário do visor e o indicador de edição **E** é exibido.

Verifique se o cursor está fora da área do visor e utilize o dial ou as teclas IN/DEC para selecionar o número do cenário em que você deseja armazenar o novo. Assim que você selecionar um cenário, posicione o cursor no botão [STORE] e pressione a tecla ENTER. A janela instantânea SCENE STORE é o local por onde você pode informar o nome do cenário que será exibido.

Dados do cenário

Configurações que são recordadas com os cenários

- Ícone e nome do canal.
- Posição do graduador.
- Roteiro (entrada, saída, inserção de entrada/saída, saída direta, saída do monitor, cascata, suporte virtual).
- Inserção de configurações (ativar/desativar, posição).
- Configurações de saída direta (ativar/desativar, posição, nível).
- Configurações do equalizador (todos os parâmetros, incluindo HPF).
- ATT (atenuador digital).
- Configurações 1 e 2 dinâmicas (todos os parâmetros).
- Configurações do suporte (todos os parâmetros).
- Configurações de envio do MIX (passagem, ativar/desativar, nível, pré/pós).
- Configurações de envio do MATRIX (passagem, ativar/desativar, nível, pré/pós).
- Configurações de panning/balanço (estéreo/mono/LCR).
- Configurações do grupo MUTE (atribuições, ativar/desativar).
- Configurações de vínculo do canal.
- Função de graduação (ativar, tempo de graduação).
- Função de foco.
- Roteiro entre a entrada do painel traseiro e o TALKBACK (configuração de nível do TALKBACK IN na página de exibição MONITOR).

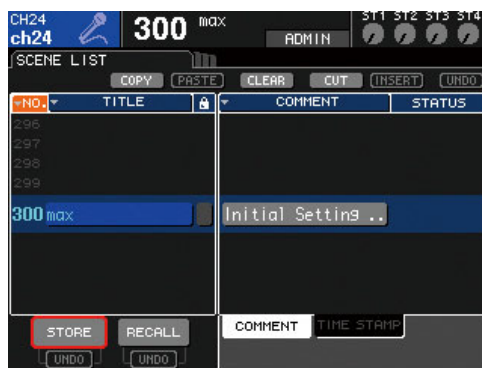
Configurações que não são recordadas com os cenários

- User defined keys (Teclas definidas pelo usuário).
- Configurações de preferência.
- Configuração do botão MONITOR LEVEL (Nível do monitor).
- Configuração do botão PHONES LEVEL (Nível dos fones).
- Configuração do botão TALKBACK LEVEL (Nível do talkback).
- Configurações de brilho da lâmpada/LED/tela de toque.
- Configurações de OUTPUT PORT (Porta de saída) (excluindo roteiro).
- Configurações MIDI.
- Configurações do relógio de palavras.
- Configurações de alimentação mestre artificial.
- Configurações da janela instantânea CUE (acabamento da entrada PFL, acabamento DCA, acabamento da saída PFL).
- Configurações da janela instantânea MONITOR (nível, fonte do monitor, monitor mono, vínculo).
- Configurações do oscilador (todos os parâmetros).
- Configurações da função de segurança de recordação/segurança de silenciador.
- Senha.
- Janela instantânea ou página de tela.
- Configurações do modo SENDS ON FADERS (ativar/desativar, canal atribuído).
- Configurações do ponto de métrica.
- Atribuições de entrada do slot do amplificador de cabeça.

Quando um cenário é salvo, os parâmetros relacionados acima em “Configurações que são recordadas com os cenários” são salvos na memória do cenário específico.

Todos os parâmetros relacionados acima em “Configurações que não são recordadas com os cenários”, não incluindo as configurações de botão, são salvos na memória global do console. Essas configurações não são recordadas com cenários, mas são mantidas na memória quando o console é desativado e são restaurados quando o console é ligado.

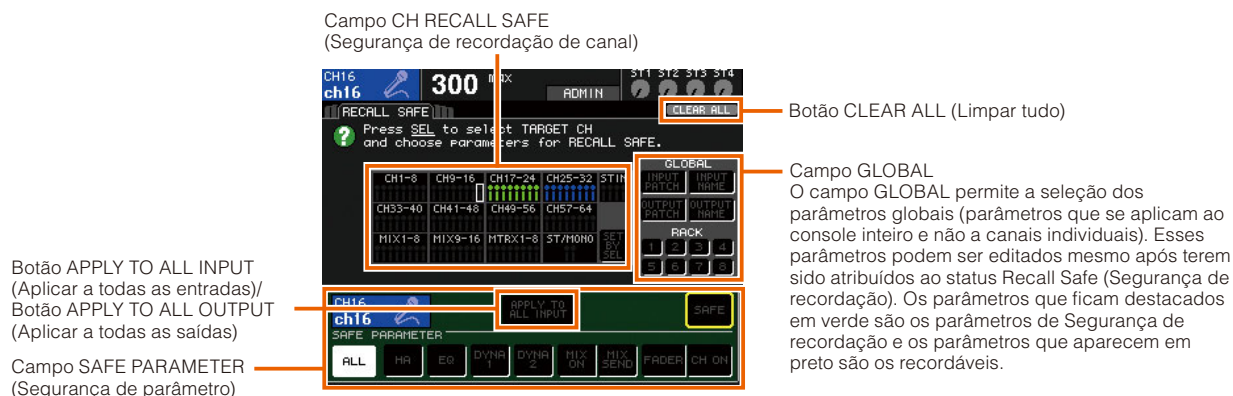
É possível especificar se determinados parâmetros não são recordados quando um cenário é recordado. Esta é a função “Segurança de recordação” e pode ser acessada quando a tecla CHANNEL JOB (Serviço de canal) é pressionada na seção DISPLAY ACCESS quantas vezes forem necessárias até que o visor RECALL SAFE seja exibido.



No momento, o LS9 fornece 301 cenários: o cenário 000 somente-leitura, os 299 cenários do usuário e o cenário atual.

Segurança de recordação

A função Segurança de recordação permite especificar os parâmetros e/ou os canais que não serão recordados quando um cenário é recordado. Essa função aplica-se a todos os cenários, incluindo o cenário 000.



● Segurança de recordação para canais individuais (evitando recordação de canais específicos)

Pressione a tecla CHANNEL JOB (Serviço de canal) quantas vezes forem necessárias até que o visor RECALL SAFE seja exibido.

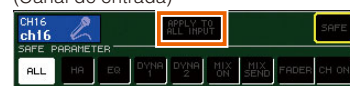
Após ativar [SEL] do canal alvo, utilize os botões SAFE (Segurança) no campo SAFE PARAMETER (Segurança de parâmetro), na parte inferior do visor, para especificar os parâmetros que você não deseja que sejam recordados. Se você ativar o botão SET BY SEL (Def. por sel.) com o visor RECALL SAFE sendo exibido, será possível ativar a Segurança de recordação para qualquer canal apenas pressionando a tecla [SEL].



● Segurança de recordação para parâmetros específicos dentro de canais individuais (evitando recordação de parâmetros específicos)

Você pode, por exemplo, especificar que as configurações do equalizador para um canal de violão não sejam alteradas quando um cenário diferente for recordado. É conhecido como "Segurança parcial". Selecione os parâmetros específicos para Segurança de recordação utilizando os botões do campo SAFE PARAMETER (qualquer botão diferente de [ALL] = Partial Safe) e ative o botão SAFE do mesmo modo usado para especificar a Segurança de recordação de canal. Estão disponíveis diversas opções de Segurança parcial. Para especificar o mesmo parâmetro em todos os canais, ative o botão APPLY TO ALL INPUT ou APPLY TO ALL OUTPUT antes de selecionar o parâmetro.

Menu de segurança parcial
(Canal de entrada)



(Canais de saída)



Reprodução BGM a partir da memória USB

O LS9 apresenta uma função de gravador de memória USM que facilita a gravação dos sinais internos do console para uma memória USB e reprodução de arquivos de áudio que foram salvos em uma memória USB. Os arquivos podem ser gravados na memória USB no formato MP3 (MPEG-1 Audio Layer 3). Além de arquivos MP3, podem ser reproduzidos arquivos no formato WMA (Windows Media Audio) e AAC (MPEG-4 AAC). A função de gravador da memória USB suporta taxas de amostragem de 44,1 kHz e 48 kHz. A saída do bus STEREO ou buses MIX do console podem ser gravados na memória USB e os arquivos de efeito de som ou BGM salvos em uma memória USB podem ser atribuídos e reproduzidos por meio de qualquer canal de entrada do console.

● Atribuindo saídas e entradas do gravador de memória USB aos canais

Com o console redefinido para seu estado padrão (cenário 000), nenhuma atribuição de roteiro ficará configurada para a função de gravador de memória USB. Para utilizar o gravador de memória USB, é necessário fazer primeiro as atribuições adequadas de entrada e saída do canal.

- 1 Pressione a tecla RECORDER (Gravador) na seção DISPLAY ACCESS quantas vezes forem necessárias até exibir o visor RECORDER.
- 2 Atribua os canais necessários para as entradas do gravador de memória USB por meio dos botões de seleção de porta e guias de categoria. Assim que tiver realizado as seleções, posicione o cursor no botão [CLOSE] (Fechar) e pressione a tecla ENTER. Atribua um canal a outra entrada da mesma maneira. Quando os canais de entrada forem atribuídos, atribua os canais PLAYBACK OUT L e R (Saída de reprodução D e E) da mesma maneira.

Posicione o cursor aqui e pressione a tecla ENTER para atribuir as saídas do gravador.

Posicione o cursor aqui e pressione a tecla ENTER para atribuir as entradas do gravador.

É exibida a janela instantânea OUTPUT CH SELECT (Seleção do canal de saída).

É exibida a janela instantânea INPUT CH SELECT (Seleção do canal de entrada).

● Reprodução de arquivos de áudio a partir de uma memória USB

Salve os arquivos de áudio na pasta SONGS (Músicas) dentro da pasta YPE na memória USB ou em mais pastas dentro da pasta SONGS. Os arquivos salvos em outras pastas, bem como arquivos com formatos não suportados não serão reconhecidos.

Conecte a memória USB contendo os arquivos de áudio no conector USB do console, em seguida, pressione a tecla RECORDER na seção DISPLAY ACCESS até que seja exibido o visor TITLE LIST (Lista de títulos).

Posicione o cursor no botão [▶/||] (PLAY/PAUSE) (Reproduzir/pausar) e pressione a tecla ENTER para iniciar a reprodução. Para interromper a reprodução, posicione o cursor no botão [■] (STOP) (Parar) e pressione a tecla ENTER.

Ao reproduzir arquivos múltiplos em sequência, os arquivos verificados da lista serão reproduzidos.

Selecione o arquivo que você deseja reproduzir da lista utilizando o dial ou DEC/INC.

A reprodução iniciará na música selecionada e todas as músicas verificadas até o final da lista de títulos serão reproduzidas em sequência. A reprodução será interrompida automaticamente quando as músicas forem reproduzidas uma vez.

A reprodução iniciará na música selecionada e todas as músicas verificadas até o final da lista de títulos serão reproduzidas em sequência, em seguida, a reprodução iniciará novamente a partir da primeira música. A reprodução repetirá até que o botão STOP (Parar) seja clicado.

A música selecionada será reproduzida e repetida até que o botão TOP (Avançar) seja clicado.

A música selecionada será reproduzida, em seguida, a reprodução será interrompida automaticamente.

Novos recursos

Os seguintes recursos foram adicionados ou alterados da versão 1.1 do firmware.

- Um visor SCENE PLAYBACK LINK (Vínculo de reprodução de cenário) foi adicionado. Ele permite que um arquivo de áudio específico da memória USB seja reproduzido automaticamente quando um cenário específico é recordado. Ele é acessível para reprodução automática de efeitos de som ou BGM quando um cenário é recordado.
- Uma função DIRECT PLAY (Reprodução direta) pode ser atribuída às USER DEFINED KEYS. Ela permite a reprodução de um arquivo específico na memória USB a ser iniciado, bastando pressionar a USER DEFINED KEY atribuída. Essa atribuição pode ser feita por meio do campo PARAMETER 2 (Parâmetro 2) na janela instantânea USER DEFINED KEY SETUP (Configuração da tecla definida pelo usuário).
- No visor TITLE LIST será possível alternar entre o visor do título da música ou do nome do arquivo: posicione o cursor no botão [SONG TITLE/FILE NAME] (Título da música/nome do arquivo) e pressione a tecla ENTER para alternar.

Atribuição de USER DEFINED KEY (Tecla definida pelo usuário)

O LS9 possui 12 teclas definidas pelo usuário às quais é possível atribuir livremente uma faixa de funções, permitindo a execução de funções atribuídas, bastando pressionar as teclas correspondentes. Essas teclas são inicialmente atribuídas às funções padrão, mas você pode alterar essas atribuições quando necessário através da página SETUP (Configuração). Você poderia, por exemplo, atribuir a reprodução e a gravação da memória USB às USER DEFINED KEYS, dessa forma, seria possível iniciar instantaneamente a produção e ou a gravação a qualquer momento. Você poderia atribuir um arquivo HELP (Ajuda) para obter referência fácil e rápida.

● Procedimento de atribuição da USER DEFINED KEY

1 Pressione a tecla SETUP na seção DISPLAY ACCESS quantas vezes forem necessárias até exibir o visor USER SETUP (Configuração do usuário).

2 Posicione o cursor no botão USER DEFINED KEYS e pressione a tecla ENTER. A janela instantânea USER DEFINED KEYS será exibida, mostrando as atribuições da tecla atual.

Para "marcar" uma página de exibição específica, selecione "PAGE CHANGE" (Alteração de página) no campo FUNCTION e "PAGE BOOKMARK" (Marcador de página) no campo PARAMETER 1.

3 Para alterar a função atribuída a uma tecla, pressione USER DEFINED KEY e exibir a janela instantânea USER DEFINED KEY SETUP correspondente.

4 Verifique se o campo FUNCTION (Função) está destacado com um quadro amarelo, em seguida, utilize o dial ou as teclas DEC/INC para selecionar a função que você deseja atribuir da lista. As funções são organizadas por categoria e será possível selecionar o parâmetro alvo do campo PARAMETER 1 (Parâmetro 1) ou PARAMETER 2 (Parâmetro 2).

No exemplo anterior, atribuímos uma página de exibição para ser aberta quando a USER DEFINED KEY correspondente é pressionada. A página de exibição a ser aberta é especificada no momento, mantendo pressionada a USER DEFINED KEY por mais de 2 segundos, enquanto a página de exibição alvo estiver sendo exibida. Assim que atribuída, será possível abrir instantaneamente a página de exibição atribuída de qualquer outra página, pressionando-se a USER DEFINED KEY.

Conectando o LS9 a um computador

Usando um computador em que o software LS9 Editor está instalado, será possível editar e salvar os dados da biblioteca e a memória de cenário do LS9 (edição off-line). O LS9 pode ser conectado ao computador por meio de um cabo de Ethernet para a transferência e sincronização de dados, permitindo que computador exerça a função de um controlador remoto do LS9.

● Preparando para conexão

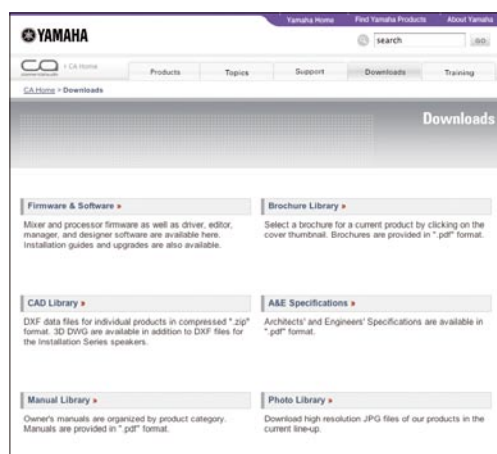
Serão necessários o software e o hardware relacionados a seguir. Em seguida, prepare estes itens.

Software

Faça download do seguinte software e drivers do site da Yamaha Pro Audio (veja a seguir):

- 1 Software Studio manager Host.
- 2 Software LS9 Editor.
- 3 Driver DME-N Network.

Siga as instruções fornecidas e exibidas na tela e instale o software acima no seu computador.



As versões mais recentes dos itens de software relacionadas acima podem ser baixadas sem cobrança de taxa do site da Yamaha Pro Audio:

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

Hardware

O sistema de seu computador deve atender aos requisitos mínimos de hardware a seguir:

CPU: 800 MHz ou processador da família Intel Pentium ou Celeron superior.

SO: Windows XP Home Edition ou XP Professional.

Disco rígido: 30 MB ou mais espaço livre necessário.

RAM: 256 MB ou mais.

Monitor: 1024 x 768 pixels, Colorido de 16-bit ou melhor.

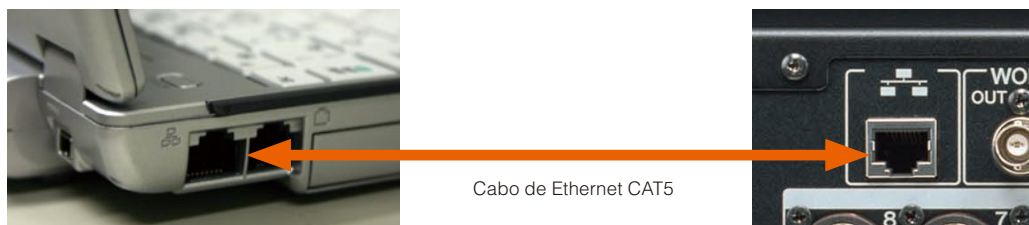


Outros

Cabo de comunicação: Cabo de Ethernet CAT5 (cabo de alta qualidade preferido).

● Conectando o LS9 ao seu computador

Conecte o LS9 ao seu computador diretamente ou por meio de um hub de comutação utilizando um cabo de Ethernet CAT5 de alta qualidade. Pode ser usado um cabo de Ethernet reto ou cruzado para conectar o LS9 diretamente ao computador.



Pressione a tecla SETUP na seção DISPLAY ACCESS quantas vezes forem necessárias até exibir o visor MISC SETUP (Configuração miscelânea). Os parâmetros LINK MODE (Modo de vínculo), IP ADDRESS (Endereço IP), GATEWAY ADDRESS (Endereço de gateway), SUBNET MASK (Máscara de sub-rede) e MAC ADDRESS (Endereço MAC) deve aparecer no campo NETWORK (Rede) no visor MISC SETUP. Observe que apenas os endereços IP da classe C (os primeiros três dígitos são de 192 a 223) são suportados.

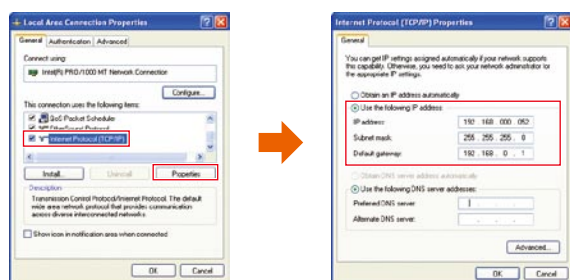
Configuração da rede

Para utilizar o software LS9 Editor, será necessário fazer as configurações adequadas no console do LS9, o computador (Driver DME-N Network) e o software LS9 Editor.

1 Configurações do computador

Configure o protocolo de Internet do computador (TCP/IP), seguindo o procedimento esboçado a seguir.

No menu START (Iniciar) do computador, selecione [Settings] (Configurações) → [Control Panel] (Painel de controle) → [Network Connection] (Conexão de rede) → [Local Area Connection] (Conexão de rede local) → [Properties] (Propriedades). Na janela “Local Area Properties” (Propriedades de área local), selecione “Internet Protocol (TCP/IP)” (Protocolo de Internet (TCP/IP)) da lista e clique no botão [Properties] (Propriedades).



Endereço IP

Os primeiros três grupos de 3 dígitos (da esquerda para a direita) devem corresponder a estes do endereço IP do LS9. A último grupo de 3 dígitos deve ser definido para um número exclusivo diferente. Neste exemplo, o endereço IP é 192.168.0.0.52 (ou 192.168.0.52).

Máscara de sub-rede

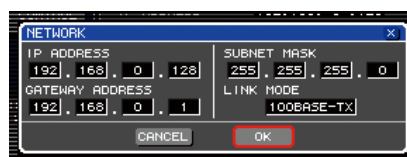
Deve ser definido para 255.255.255.0.

Gateway padrão

Necessário apenas para alterar essa configuração ao conectar a uma rede separada. Na maioria dos casos, a configuração padrão pode ser deixada como está.

2 Configurações do LS9

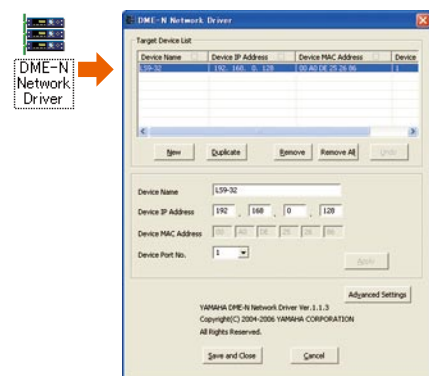
Defina as configurações de rede do LS9 como exibido na ilustração da janela instantânea NETWORK do lado direito.



3 Configurações do computador

O driver usado para conectar um computador ao LS9 foi desenvolvido originalmente para uso com os Mecanismos de combinação digital série DME da Yamaha, ou seja, o “DME” no nome. Mas por meio de sucessivas versões, ele foi desenvolvido para fornecer a funcionalidade TCP/IP para uma grande variedade de produtos Yamaha.

No menu START (Iniciar) do computador, selecione [Control Panel] (Painel de controle) → [DME-N Network Driver] (Driver DME-N Network) para ativar o Driver DME-N. Dependendo da maneira como o computador está configurado, você poderá ativar o driver diretamente do menu START (Iniciar) ou será preciso abrir a pasta do Control panel (Painel de controle) e clicar duas vezes em seu ícone.



Nome do dispositivo

Especifique um nome para o dispositivo.

Endereço IP do dispositivo

Deve ser definido com o mesmo endereço do “IP ADDRESS” da janela instantânea LS9 NETWORK (Rede do LS9). O Endereço IP do dispositivo deve ser diferente do endereço IP do computador.

Endereço MAC do dispositivo

O mesmo endereço exibido na janela LS9 MISC SETUP (Configuração miscelânea do LS9) e o MAC ADDRESS (endereço do Media Access Control) deverá ser exibido aqui. Esse valor é lido automaticamente pelo LS9 quando um cabo de Ethernet é conectado e a rede é configurada corretamente com os endereços IP apropriados.

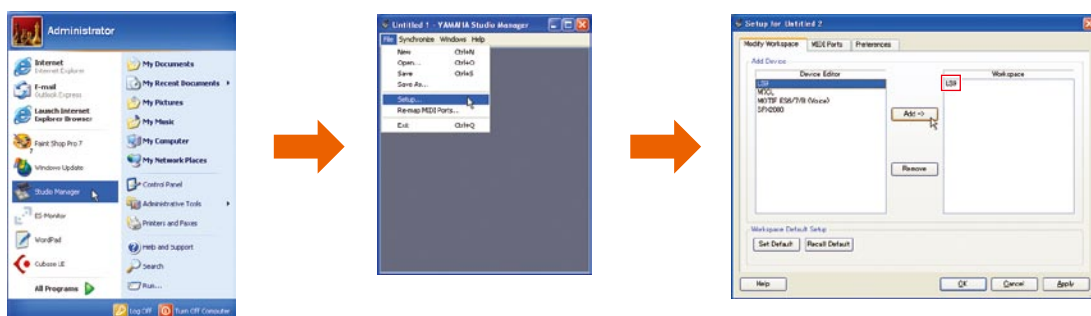
Nº da porta do dispositivo

Defina como 1 para permitir a comunicação com o LS9.

Quando todas as quatro configurações do dispositivo forem feitas, clique no botão [APPLY] (Aplicar) e o dispositivo será exibido na Lista de dispositivos alvo, na parte superior da tela. Isso indica que o endereço MAC foi lido com sucesso e a rede está operando corretamente. Clique no botão [Save and Close] (Salvar e fechar) para sair do Driver DME-N.

Ativando e configurando o Studio Manager/LS9 Editor

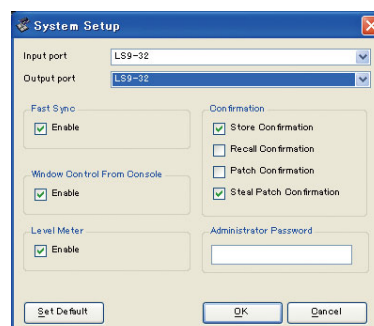
- 1 Ative o YAMAHA Studio Manager no menu Programs (Programas) do atalho da área de serviço. Selecione [Setup] (Configuração) do menu [File] (Arquivo) do Studio Manager. Selecione “LS9” da lista do lado esquerdo da janela e clique no botão [Add] (Adicionar). Verifique se o “LS9” foi adicionado à lista no lado direito da janela.



- 2 Em seguida, clique na guia MIDI Ports (Portas MIDI) para abrir a janela MIDI Ports. O Nome do dispositivo especificado no Driver DME-N será exibido nas janelas Input Ports (Portas de entrada) e Output Ports (Portas de saída) e as duas devem ser verificadas. Clique no botão [OK] e o ícone do LS9 aparecerá na janela do Studio Manager. Clique duas vezes no ícone do LS9 para ativar o LS9 Editor.



- 3 Quando o LS9 Editor for ativado, selecione [System Setup] (Configuração do sistema) do menu [File]. Selecione a porta que você deseja utilizar para a comunicação com a janela que será exibida. As configurações de Input Port e Output Port devem corresponder às configurações feitas no Studio Manager (LS9-32, neste exemplo). Se uma senha de administrador tiver sido definida para o LS9, informe-a no campo [Administrator Password] (Senha do administrador). Quando todas as configurações tiverem sido feitas de acordo com a necessidade, clique no botão [OK] para fechar a janela.



Se você clicar em [Set Default] (Definir para padrão), as configurações feitas serão carregadas de acordo com os padrões iniciais na próxima vez que o LS9 Editor for ativado.

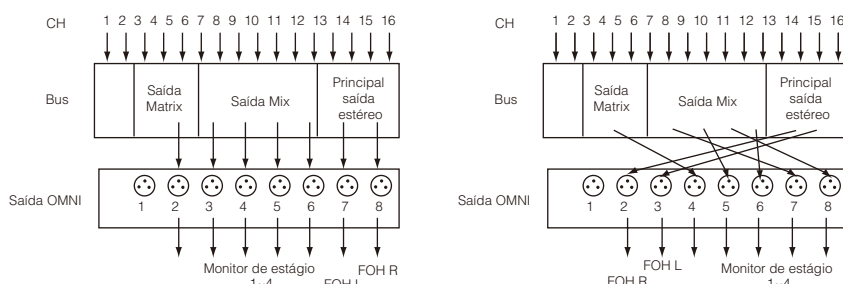
Clique no botão [RE SYNC] (Sincronização Re) para abrir a janela “Re Synchronize”, na qual você pode sincronizar as configurações do computador e do LS9. Se a biblioteca e o cenário do LS9 já tiverem sido armazenados, utilize [Direction] (Direção) na janela para selecionar [Console -> PC] e clique no botão [OK] para fazer uma cópia das configurações do LS9 no computador. Sempre verifique se a direção apropriada foi selecionada ao sincronizar o console e o computador.



Se o LS9 e o computador estiverem corretamente conectados, o indicador [ONLINE] ficará destacado na cor verde. Nesse estado, os parâmetros do LS9 e do LS9 Editor são sincronizados de forma que, quando um parâmetro é editado, a alteração é refletida no LS9 e no computador.

● Saídas Omni

As saídas OMNI da Yamaha são atribuíveis pelo usuário — ou seja, o usuário pode especificar se o sinal será externo, via conector — para a configuração do sistema e o roteiro do sinal. Como as saídas são inteiramente atribuíveis, será possível alterar o roteiro do sinal de saída sem ter que reconectar fisicamente os cabos. O LS9 permite a atribuição de qualquer um dos 16 buses MIX, 8 buses MATRIX, estéreo desativado, mono desativado, monitor desativado e mesmo os sinais externos diretos do canal de entrada a qualquer conector de saída OMNI. Por exemplo, ao utilizar o LS9-16 para uma pequena aplicação de som ao vivo, você poderá usar as duas saídas para as saídas principais de estéreo, que acionarão o sistema interno, as quatro saídas de buses MIX para o monitoramento de estágio e uma entrada para um bus MATRIX para alimentar o sistema da sala de apresentação. Essa é sete das oito saídas atribuídas de maneira prática e significativa para a aplicação. Em um combinador digital como o LS9, que fornece todo o processamento de efeito, equalizador e dinâmica necessário integrado, a abordagem OMNI OUT aproveita ao máximo os recursos e o espaço disponíveis, permitindo que o usuário personalize a configuração de saída do console para adequar às suas necessidades particulares.



● Bus MIX (Combinação)

Os buses de combinação permitem o agrupamento de fontes de entrada nos “suportes” para propósitos específicos. Os envios do monitor de estágio, os envios de efeitos e as alimentações de gravação são bons exemplos de sinais que podem ser agrupados de forma prática utilizando os buses de combinação. São fornecidos um número de variações operacionais para adequar de forma ideal a aplicação: o sinal do bus de combinação pode ser originado antes (PRE) ou após (POST) o graduador de canal, pode ser vinculado ao controle de nível mestre (VARI) ou pode ser fixo no nível nominal (FIXED). Como o sinal do pré-graduador não é influenciado pela configuração do graduador de canal, uma saída do bus de combinação PRE/VARI é ideal para as alimentações do monitor de estágio, por exemplo, enquanto que a saída do bus de combinação POST/VARI ou POST/ FIXED geralmente é preferível para uma alimentação de radiodifusão ou dianteira. Esse tipo de versatilidade significa que o console possui um valor de utilidade alto e pode se adaptar com facilidade a uma grande necessidade do sistema.



● Slots de expansão Mini-YGDAI

O formato do slot Mini-YGDAI (Yamaha General Digital Audio Interface) foi desenvolvido especialmente para fornecer uma capacidade de expansão ilimitada. A expansão de entrada e saída em alguns formatos de áudio digital e analógico é fornecida por meio de cartões Mini-YGDAI, instalados facilmente nos slots. Está disponível uma seleção expressiva de cartões E/S, incluindo diversos fabricantes de terceiros. O sistema foi desenvolvido, originalmente, para permitir a conexão digital direta com o equipamento de gravação com várias pistas para as aplicações de gravação de alta qualidade, mas rapidamente passou a incluir capacidades de expansão analógica E/S que podem ser usadas para adicionar a capacidade do canal de entrada e/ou saída a um combinador sem precisar adicionar um sub-combinador completo. Os slots de expansão Mini-YGDAI também podem ser usados em conexão digital para caixas de estúdios remotas. Essas caixas, juntamente com amplificadores de cabeça de alto desempenho e capacidade de conversão A/D, podem ser controladas remotamente a partir do console, enquanto os sinais digitais de áudio são transferidos ao console em longas distâncias sem degradação do sinal. Esse tipo de configuração fornece o duplo benefício de redução drástica dos requisitos de cabeamento físico e liberdade de som induzido. Os sistemas de rede de áudio com base em Ethernet, como CobraNet™, podem ser implementados por meio dos cartões Mini-YGDAI para permitir uma grande variedade de funcionalidade da rede.



● Processadores de efeito SPX

Desde seu lançamento na década de 80, os DSP LSIs e os algoritmos utilizados nos processadores de efeito SOX da Yamaha sofreram contínuas alterações e melhorias, tornando-os a primeira opção para o processamento externo em aplicações de sons ao vivo e gravação crítica. Atualmente, os processadores SPX estão integrados diretamente nos combinadores de alto desempenho da Yamaha e engrenagem de som relacionado. O processamento do SPX apresenta não apenas uma das reverberações mais finais e efeitos de atraso disponíveis,



como também uma variedade de outros efeitos como flanges, coros, distorção e muito mais. Os consoles LS9 apresentam quatro estágios de SPX integrados que podem ser usados, por exemplo, para adicionar simultaneamente eco de classe superior a canais de vocal, coros a canais do teclado, atraso curto, gate a canais de percussão e reverberação mestre a combinação geral. O roteiro de sinal interno elimina a necessidade de correção externa complexa, bem como ruído associado e problemas de interferência. É possível selecionar, editar e combinar efeitos até se obter a disposição e a textura desejadas, sem comprometer o desempenho ou a flexibilidade. O fato de o equivalente a quatro processadores de efeito digital de alto desempenho estarem integrados diretamente no console, proporciona verdadeiramente o desempenho e a versatilidade que ultrapassam o que você tinha de efeitos externos.



SPX2000

● Suporte virtual

O conceito de Suporte virtual da Yamaha permite abordar e gerenciar os efeitos internos do console e o equalizador da mesma maneira que você faria com um sistema de suporte externo, para obter uma operação eficiente e intuitiva. É possível juntar as unidades do equalizador e efeito no suporte e corrigi-las no sistema por meio de uma interface ampla que simula, efetivamente, um ambiente de suporte para hardware. Por exemplo, você poderia montar um equalizador gráfico para as entradas principais no espaço do suporte mais alto e outro para a saída do monitor no segundo espaço do suporte e assim por diante. E como a correção de entrada e saída é controlada utilizando nomes de bus de fácil entendimento, há uma chance menor de ocorrerem erros de conexão do que quando eram usados cabos numerados ou sem designação.



● Canal selecionado

A seção do canal selecionado é um recurso comum dos consoles digitais da Yamaha e inclui todos os controles e funções encontrados, normalmente, em cada módulo de canais de um combinador analógico convencional e mais. Você seleciona o canal em que deseja trabalhar pressionando sua tecla [SEL], em seguida, utiliza os codificadores e teclas do Canal selecionado para editar diretamente os parâmetros do canal: obtenção de entrada, equalizador, dinâmicos, panning, nível de envio do bus MIX/MATRIX e mais. E com essa interface, é possível controlar o console inteiro sem ter que sair da posição de escuta ideal. Além da operação manual via controles do Canal selecionado, os valores do parâmetro e os gráficos exibidos no painel de LCD do console fornecem confirmação e feedback visual precisos. Esse tipo de operação centralizada e exibição permite que o técnico se concentre mais integralmente no trabalho a mão, enquanto fornece operação fácil, permitindo espaço livre para criatividade.



A interface do Canal selecionado permite concluir o controle da posição do visor.

● Sends On Fader (Envios ao graduador)

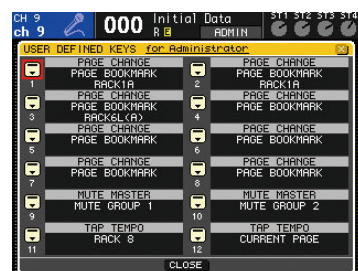
O modo Sends On Fade (Envios ao graduador) permite que os níveis de envio do bus de combinação sejam controlados diretamente por meio dos graduadores de canal. Como os níveis de envio aos buses de combinação aparecem nos graduadores físicos neste modo, você poderá visualizar os níveis relacionados à combinação de envio inteiro de imediato, que pode oferecer uma grande vantagem para as aplicações de combinação de monitor, por exemplo. Na operação real, você seleciona um bus de combinação e os níveis de envio ao bus de combinação que aparece nos graduadores, dessa forma, se o músico solicitar "um pouco mais de batida e corda" ou desejar "aumentar os vocais e abaixar o baixo", você poderá simplesmente ir até os graduadores apropriados e fazer os ajustes necessários imediatamente.



Pressione uma das 16 teclas MIX/MATRIX duas vezes e todas as demais teclas MIX/MATRIX acenderão enquanto o botão pressionado pisca. "SENDS ON FADER" também piscará no visor para indicar que o modo Sends On fader está ativo.

● User Defined Keys (Teclas definidas pelo usuário)

Como seu nome sugere, essas teclas podem ser definidas pelo usuário para a realização de diversas funções. Você pode, por exemplo, atribuir o grupo do silenciador de [1] a [8] a USER DEFINED KEYS [1] a [8], permitindo silenciar ou ativar som instantaneamente para qualquer grupo, pressionando-se a tecla atribuída. As USER DEFINED KEYS também são um ótimo modo para controlar as novas funções do gravador de memória USB do LS9. No lugar de ter que acionar os controles de transporte do gravador no visor, você pode atribuir a USER DEFINED KEY [11] para iniciar a gravação e a tecla [12] para interromper a gravação, por exemplo. Dessa maneira, você pode iniciar e interromper de forma rápida a gravação quando necessário. Você pode atribuir outras funções às USER DEFINED KEYS, incluindo recordação de cenário, entrada do tempo de batida e ativação/desativação do oscilador e pode marcar as páginas de exibição utilizadas com frequência no lugar da recordação. Em um combinador digital com todos esses recursos e funções, será impossível deixá-los todos acessíveis diretamente por meio do painel a todo momento. Mas com as USER DEFINED KEYS, você poderá deixar as funções necessárias ao acesso mais freqüente disponíveis com mais facilidade sempre.



Perguntas e respostas

❓ Como os GEQs internos podem ser configurador para trabalhar nas saídas do console?

⚠️ Pressione as teclas [RACK 1-4] e [RACK 5-8] simultaneamente para abrir o Suporte virtual e configure o roteiro de entrada e saída necessário. Essas configurações também podem ser feitas a partir de visores RACK individuais: consulte a página 159 do Manual do Proprietário.

❓ Como os GEQs internos podem ser conectados ao sistema?

⚠️ Especifique os pontos IN (Entrada) e OUT (Saída) para inserir uma unidade GEQ no ponto desejado do caminho do sinal. Consulte a página 161 do Manual do Proprietário.

❓ O que é Flex15GEQ?

⚠️ Flex15GEQ é um equalizador gráfico estéreo de 31 bandas que permite o uso de até 15 bandas ao mesmo tempo.

❓ Posso fazer uma cópia das configurações do canal A de um equalizador Flex15EQ da biblioteca para um GEQ de 31 bandas?

⚠️ As configurações da biblioteca do equalizador são salvas com o tipo de equalizador, então não é possível copiar as configurações de um tipo de equalizador para outro. Consulte a página 174 do Manual do Proprietário.

❓ Como o Rev-X é diferente de outros efeitos de reverberação?

⚠️ O efeito de reverberação Rev-X é mais suave e tem características superiores de alta frequência. Em princípio, esse novo algoritmo era uma opção vendida separadamente, mas agora ele acompanha os consoles LS9.

❓ Como posso aplicar a reverberação interna às saídas do monitor?

⚠️ Pressione as teclas [RACK 1-4] e [RACK 5-8] simultaneamente para abrir o Suporte virtual e configure o roteiro de entrada e saída necessário. Essas configurações também podem ser feitas a partir de visores RACK individuais: consulte a página 159 do Manual do Proprietário.

❓ O RACK 6 e 8 parecem ter menos efeitos internos que o RACK 5 e 7.

⚠️ O RACK 5 e 7 possui, adicionalmente, os efeitos Freeze (uma amostra simples) e HQ.Pitch.

❓ Quais as diferenças entre o Tipo 1 e o Tipo 2 do equalizador?

⚠️ Ao aumentar as duas bandas de frequência adjacentes, o equalizador do Tipo 2 produz menos interferência entre as bandas. Mas ao diminuir as bandas adjacentes, o equalizador do Tipo 1 tem um efeito mais profundo.

❓ Os cartões MY podem ser usados para expandir a capacidade de E/S?

⚠️ Podem ser usados diversos cartões Mini-YGDAI que oferecem expansão de E/S em diversos formatos de áudio. O cartão MY4-DA pode ser usado, por exemplo, para adicionar quatro outras saídas MIX analógicas com conectores XLR. Um cartão MY8-ADDA poderia ser usado para adicionar 8 entradas e 8 saídas analógicas por meio de conectores Euroblock. Para E/S digital, o MY16-AE poderia ser usado para fornecer 16 entradas e saídas no formato AES/EBU. Consulte a página 187 do Manual do Proprietário para obter detalhes sobre os cartões suportados.

❓ Os cartões de 96 kHz, como o MY16-AE96, podem ser usados?

⚠️ Sim. O cartão pode ser usado, mas o LS9 e a taxa de amostra de cartão será de 44.1 kHz ou 48 kHz.

❓ Os dispositivos externos podem ser inseridos no caminho do sinal?

⚠️ Um cartão E/S opcional pode ser usado para inserções externas. Consulte a página 101 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

❓ As entradas e saídas do cartão MY8-ADDA96 podem ser usadas como inserções?

⚠️ Sim. Selecione o slot em que o MY8-ADDA será instalado, em INSERT do visor HOME do canal.

❓ Há algum cartão MY com amplificadores de cabeça integrados?

⚠️ Não há cartões MY com amplificadores de cabeça integrados, mas você pode combinar um cartão MY16-AE com o amplificador de cabeça remoto AD8HR ou cartão MY8-ADDA96 com MLA8 para fornecer amplificadores de cabeça adicionais para a entrada de microfone.

❓ O AD8HR permite controle remoto?

⚠️ No momento não. Os cartões E/S com capacidade de comunicação de protocolo remoto HA estão sendo planejados para o futuro. Verifique a Home page para obter detalhes do lançamento.

❓ Lâmpadas fracas podem ser usadas? Quais são as especificações da lâmpada?

⚠️ Lâmpadas de 2-volt e 5-watt podem ser usadas.

❓ Como o conector de Ethernet pode ser usado com o Studio Manager?

⚠️ Para fazer conexão por meio do conector de Ethernet, o Driver DME-N Network deverá ser instalado além do Studio Manager e o LS9 deverá ser registrado no Driver DME-N Network.

❓ Não consigo fazer conexão com o Studio Manager.

⚠️ Como a conexão é feita através do conector de Ethernet, as configurações corretas devem ser feitas para permitir a comunicação. Consulte a página 216 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

❓ Verifiquei duas vezes minhas conexões e o erro "Wrong Port Setting" (Configuração de porta errada) persiste. O computador está conectado corretamente.

⚠️ Conecte o LS9 ao computador usando um cabo cruzado CAT5. Alguns computadores conseguem corrigir esse problema automaticamente.

❓ Quando ACESSO o Studio Manager, uma senha é solicitada.

⚠️ O status do usuário é "Administrador" e uma senha foi especificada. Verifique com o administrador do sistema a senha ou altere o status do usuário para "Guest". Consulte a página 187 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

❓ Qual a diferença entre os buses MIX e MATRIX?

⚠️ Os buses MIX têm os tipos VARI e FIXED. O tipo VARI permite que o nível de envio seja alterado para a operação do tipo AUX e o nível de envio do tipo FIXED é fixo em nominal para a operação do tipo BUS. Os buses MATRIX são usados para ajudar a agrupar os sinais do bus MIX. Os buses MATRIX têm o nível de envio variável e nenhum outro tipo. Consulte as páginas 213 e 14 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

❓ Como os buses MIX são usados? Não há saídas GROUP ou AUX?

⚠️ Os buses MIX têm os tipos VARI e FIXED. O tipo VARI é ideal para aplicações de envio AUX e o tipo FIXED é adequado para os envios de grupo. Consulte as páginas 213 e 14 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

❓ O número de saídas MIX e OMNI OUTs é diferente.

⚠️ As saídas OMNI são os conectores físicos de saída no painel traseiro. As saídas estéreo, as 16 saídas MIX, as 8 saídas do bus MATRIX e as saídas do monitor são todos sinais internos que podem ser atribuídos aos conectores OMNI OUT. Apenas os sinais usados no momento precisam ser atribuídos aos conectores OMNI OUT. Se precisar de mais saídas físicas, você pode expandir a capacidade de saída do console instalando cartões Mini-YGDAI no(s) slot(s) de expansão. Consulte a página 97 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

❓ Qual a diferença entre os tipos VARI e FIXED do bus MIX e como eles são alternados?

⚠️ Os buses MIX têm os tipos VARI e FIXED. O tipo VARI permite que o nível de envio seja alterado e o nível de envio do tipo FIXED é fixo em nominal. O tipo de ser alternado por meio dos parâmetros de MIX no visor SETUP. Consulte a página 213 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

❓ Qual a diferença entre as saídas OMNI OUTs e AUX ou BUS?

⚠️ As saídas OMNI são os conectores físicos de saída no painel traseiro. Os sinais de saída do bus MIX (AUX e GROUP) podem ser atribuídos a esses conectores quando necessário. Consulte a página 97 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

❓ Não há conector ST OUT. Onde fica a saída estéreo?

⚠️ Os sinais de saída são atribuídos aos conectores OMNI OUT do painel traseiro para conexão física com dispositivos externos. Com a configuração padrão inicial, as saídas estéreo são atribuídas aos conectores 7 e 8 OMNI OUT no LS9-16 e aos conectores 15 e 16 OMNI OUT no LS9-32. Consulte a página 95 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

❓ O que é possível fazer por meio do visor RECORD?

⚠️ Esse visor facilita a gradação em uma memória USB ou a reprodução de arquivos de áudio salvos em uma memória USB. Consulte a página 105 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

❓ Que tipos de arquivos são usados pelo Gravador de memória USB?

⚠️ Os arquivos gravados no LS9 são gravados no formato MP3. Além de arquivos MP3, podem ser reproduzidos os WMA e AAC. Consulte a página 105 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

❓ Eu copiei alguns arquivos MP3 do meu computador para a memória USB, que conectei ao LS9, mas não é possível ver os arquivos.

⚠️ Os arquivos de áudio só serão reconhecidos pelo LS9 se forem colocados na pasta SONG, dentro da pasta YPE da memória USB. Consulte a página 108 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

❓ Quando tempo posso gravar ou reproduzir de/para uma memória USB utilizando o Gravador de memória USB?

⚠️ Dados de áudio de 128 kbps de 10 minutos correspondem a cerca de 10 megabytes de memória, então, com uma memória USB de 128 MBH, será possível gravar ou reproduzir aproximadamente 2 horas.

❓ Posso monitorar a saída de reprodução do gravador durante a gravação?

⚠️ Você não pode gravar e reproduzir a partir de uma memória USM ao mesmo tempo. Consulte a página 105 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

❓ Posso conectar um disco rígido externo ao conector USB?

⚠️ É garantida apenas a operação de dispositivos de memória USB com capacidade de 2 gigabytes ou menos. Discos rígidos externos não podem ser usados.

❓ Qual é o nível de qualidade dos amplificadores de cabeça?

⚠️ Os amplificadores de cabeça são herdados dos consoles PM de série superior da Yamaha e foram especialmente adaptados para oferecer resposta musical excepcional. A configuração de obtenção HA pode ser armazenada com os dados do cenário.

❓ Ao ajustar a obtenção do amplificador de cabeça, o som é cortado em alguns pontos.

⚠️ O controle de obtenção externa foi projetado para alternar a cada 6 dB, fazendo com que ocorra uma breve saída de interrupção.

❓ Qual a diferença entre o Flex15GEQ e o 31Band GEQ?

⚠️ Os módulos 31Band GEQ são equalizadores gráficos de 31 bandas de canal simples em que é possível aumentar e/ou diminuir todas as 31 bandas. As unidades Flex15GEQ são equalizadores gráficos estéreo com 31 bandas, 15 das quais podem ser aumentadas ou diminuídas simultaneamente. Você também pode usar graduadores para controlar diretamente o aumento ou a diminuição de bandas individuais. Consulte as páginas 161 e 163 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

❓ O LS9 suporta som surround com vários alto-falantes?

⚠️ O LS9 tem um modo LCR (usando os Buses L, R e Center), mas você também pode usar os buses MIX ou MATRIX para controlar outras configurações com vários alto-falantes. Porém, se precisar do panning com som surround para aplicações de gravação ou pós-produção, talvez seja preciso pensar em um dos consoles de produção digital da Yamaha, como DM2000, 02R96 ou DM1000. Consulte as páginas 58 e 67 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q O que é uma “Memória de cenário”?

A As configurações completas do console, inclusive parâmetros de combinação e correções da porta E/S, podem ter um nome e ser salvo na memória para o momento em que a recordação for precisa. O LS9 fornece um total de 300 memórias de cenário. Consulte a página 129 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q Qual seria um bom uso para a função Recall Safe?

A Use essa função para evitar que determinados parâmetros sejam alterados quando um cenário é recordado. Por exemplo, se você perder muito tempo para configurar a obtenção do amplificador de cabeça e o equalizador para um ou mais canais de microfone, você não vai querer que essas configurações sejam alteradas se um cenário anterior for recordado. Nesse caso, você poderá atribuir o status Recall Safe aos parâmetros de equalizador e obtenção. Consulte a página 140 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q Eu recordei o cenário 000, mas os graduadores e outros parâmetros não foram redefinidos.

A Talvez a função Recall Safe esteja ativada. Use a tecla CHANNEL JOB para abrir o visor RECALL SAFE e verifique as configurações do Recall Safe. Desative todas as configurações do Recall Safe clicando no botão [CLEAR ALL] (Limpar tudo) e tente recordar o cenário 000 novamente.

Q Qual seria um bom uso para a função Scene Focus?

A Essa função permite a especificação das configurações que você deseja que sejam recordadas com um cenário. Diferente de Recall Safe, a Scene Focus pode ser especificada para cada cenário individual. Você poderia usar essa função para configurar um cenário para que todos os parâmetros diferentes das configurações de saída sejam recordados. Consulte a página 139 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q O que é a função Channel Link?

A Os graduadores, o equalizador, o status ativado/desativado e outras funções dos canais de entrada podem ser vinculadas ao controle simultâneo. Um grupo de canais vinculados é conhecido como “grupo de vínculo” e os grupos com vínculos múltiplos podem ser operacionais ao mesmo tempo. Consulte a página 124 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q Qual a diferença entre o par de canais e o vínculo de canal?

A A função de vínculo de canal pode ser usada para vincular a obtenção, o equalizador, o graduador, os níveis de envio e outros parâmetros de canais múltiplos. Claro que você também pode vincular dois canais para controlar de modo prático as fontes estéreo. Consulte a página 124 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q O LS9 possui a função VCA?

A Os canais múltiplos podem ser vinculados de forma que o relacionamento de nível fique mantido entre seus graduadores quando qualquer canal no grupo de vínculo for ajustado. Consulte a página 124 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q O LS9 possui entradas estéreo dedicadas?

A Qualquer conector de entrada específica e sinal de retorno dos efeitos internos podem ser atribuídos às entradas estéreo. Com as configurações padrão iniciais, os retornos estéreo dos módulos 5 a 8 do Suporte virtual são corrigidos aos canais 1 a 4 ST IN. Com essas configurações, elas podem ser usadas como canais de retorno para efeitos internos. Consulte a página 99 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q Como os canais estéreo são usados?

A Com as configurações padrão iniciais, os retornos estéreo dos módulos 5 a 8 do Suporte virtual são corrigidos aos canais 1 a 4 ST IN. Com essas configurações, elas podem ser usadas como canais de retorno para efeitos internos. Consulte a página 99 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q O que as USER DEFINED KEYS fazem?

A Você pode especificar as funções que estão atribuídas às teclas e, em seguida, operar as funções atribuídas, apenas pressionando a tecla correspondente. Você pode, por exemplo, atribuir teclas para iniciar e interromper o gravador, ativar e desativar os grupos do silenciador ou recordar as páginas de exibição que você usa com frequência. Consulte a página 196 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q Não consigo voltar à exibição Selected Channel.

A Pressione a tecla HOME.

Q Onde estão as saídas do monitor?

A Os sinais do monitor precisam ser atribuídos aos conectores OMNI OUT do painel traseiro. Pressione a tecla MONITOR na seção DISPLAY ACCESS para acessar as configurações externas do monitor (as métricas de nível estão a seguir). Consulte a página 146 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q O nível de saída do monitor pode ser ajustado por outros meios diferentes do visor?

A Atribua MONITOR ON MASTER FADER a uma USER DEFINED KEY no visor USER DEFINED KEY SETUP. Em seguida, quando a tecla atribuída for pressionada, será possível utilizar a tecla [ON] da seção principal STEREO, ativar ou desativar a saída do monitor do graduador e ajustar o nível do monitor. Consulte a página 18 do Manual do Proprietário para obter detalhes. Você também pode atribuir os graduadores ao controle do nível do monitor por meio da camada do graduador personalizado. Consulte a página 93 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q Como faço a alternância entre as configurações PRE e POST do bus MIX?

A Depois de pressionar a tecla HOME, posicione o cursor no bus MIX alvo e pressione a tecla ENTER. Uma janela instantânea será exibida, onde será possível selecionar PRE ou POST. Os botões ALL Pre (Todos pré) e ALL Post (Todos pós) também são fornecidos para ser possível definir os buses para PRE ou POST com uma operação rápida. Consulte a página 64 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q Quero usar os envios AUX para alimentar os monitores de estágio. Como eu atribuo o sinal aos conectores OMNI OUT?

A Geralmente, os buses MIX são usados para operação do tipo de envio AUX. Os buses MIX podem ser atribuídos aos conectores OMNI OUT por SYSTEM SETUP (Configuração do sistema) → OUT PORT SETUP (Configuração da porta de saída) ou por PATCH no visor MIX acessível pelo visor HOME da camada MASTER.

Q Quero copiar as configurações de envio do bus MIX para um canal diferente.

A Copie os parâmetros do canal com o botão WITH MIX SEND/WITH MATRIX SEND (Com envio de combinação/com envio de matriz) selecionado. Consulte a página 126 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q Como posso configurar o atraso de porta?

A Pressione a tecla SETUP quantas vezes forem necessárias até que o visor SYSTEM SETUP seja exibido. Clique no botão do campo OUTPUT PORT SETUP que inclui a porta desejada. A janela OUTPUT (Porta de saída) é exibida. O tempo de atraso da porta de saída pode ser definido aqui. Os aumentos no tempo de atraso podem ser especificados por meio do parâmetro DELAY SCALE (Escala de atraso).

Q Há alguma função de atalho acessível?

- A** • Visor do Suporte virtual com 8 módulos: teclas RACK [1-4] + [5-8].
- Resposta do equalizador plano em grupos de bandas: teclas [Q] + [GAIN].
- Equalizador totalmente plano: teclas EQ [HI] + [LOW].
- Ativar modo SENDS ON FADER: pressione a tecla de seleção MIX duas vezes.
- Exibir ajuste de contraste: tecla [HOME] + dial jog.
- Exibir a seleção de guia: pressione por algum tempo para reverter direção.

Q Como a camada do graduador personalizado pode ser usada?

A Os sinais de entrada e saída podem ser atribuídos à camada do graduador personalizado. Você pode atribuir as entradas e as saídas necessárias para ajuste com frequência à camada do graduador personalizado de modo que você tenha acesso rápido direto. Isso pode eliminar a necessidade de alternar a camada do canal de entrada e será possível atribuir qualquer graduador a um grupo de vínculos que será usado para controlar o grupo inteiro. Consulte a página 91 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q O 16 sinais MIX do LS9 podem ser ajustados sem atribuí-los à camada do graduador personalizado?

A Posicione o cursor na seção CH do visor HOME e use o dial jog para selecionar um MATRIX e abrir o visor MATRIX relacionado.

Q Como os sinais externos pode ser alimentados nas entradas 1 a 4 STEREO?

A Os sinais recebidos nas entradas XLR do painel traseiro ou os slots de expansão podem ser corrigidos para as entradas STEREO. Com as configurações padrão iniciais, os retornos dos efeitos internos serão corrigidos para as entradas STEREO, dessa forma, será necessário alterar essas configurações por meio do visor PATCH. Consulte a página 99 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q Há uma maneira fácil de configurar a correção de entrada?

A Com o visor de correção de entrada aberto, será possível pressionar qualquer tecla [SEL] para ativar o visor de correção para o canal correspondente. Faça as configurações de correção necessárias na janela instantânea, dessa forma, quando você fechar a janela instantânea, não será preciso selecionar novamente o canal.

Q Como o fornecimento de alimentação artificial é ativado?

A Os parâmetros ON/OFF de alimentação artificial para os canais individuais podem ser acessados por meio do item de configuração HA. O visor SETUP → SYSTEM SETUP inclui o interruptor ativar/desativar mestre [+48V] para o console inteiro. Consulte a página 49 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q É possível vincular canais em camadas diferentes?

A Os canais estéreo e mono podem ser vinculados entre camadas. Consulte a página 125 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q Como o console pode ser inicializado?

A Para redefinir completamente o console para suas configurações de fábrica e limpar a senha, caso uma tenha sido configurada, ative a alimentação mantendo a tecla SCENE MEMORY pressionada. Consulte a página 22 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

Q Onde um microfone talkback pode ser conectado?

A Use qualquer conector de entrada tradicional. Há uma página de exibição TALKBACK dedicada que inclui configurações de obtenção e alimentação artificial. Consulte a página 151 do Manual do Proprietário para obter detalhes.

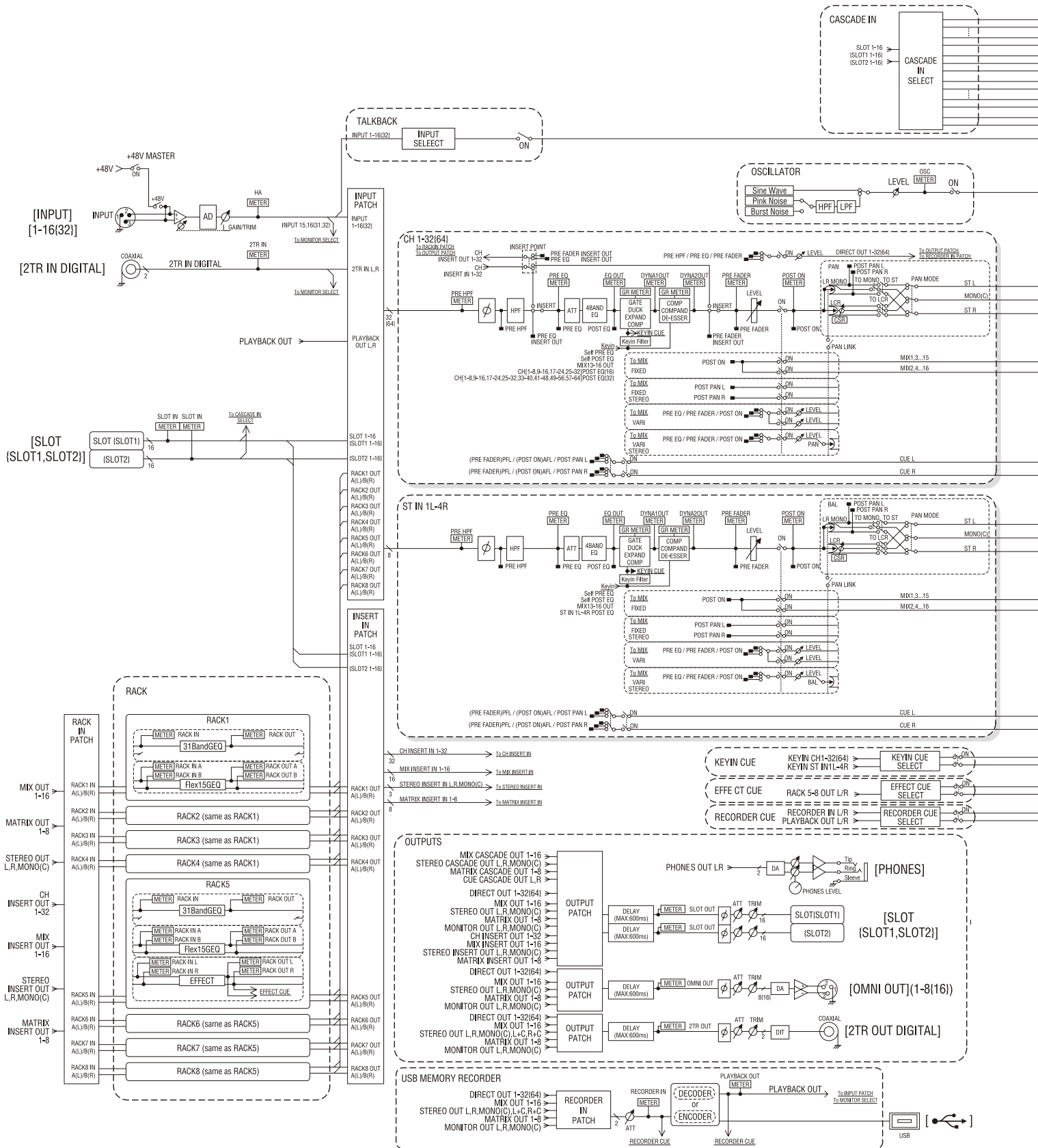
Q O LS9 é compatível com RoHS?

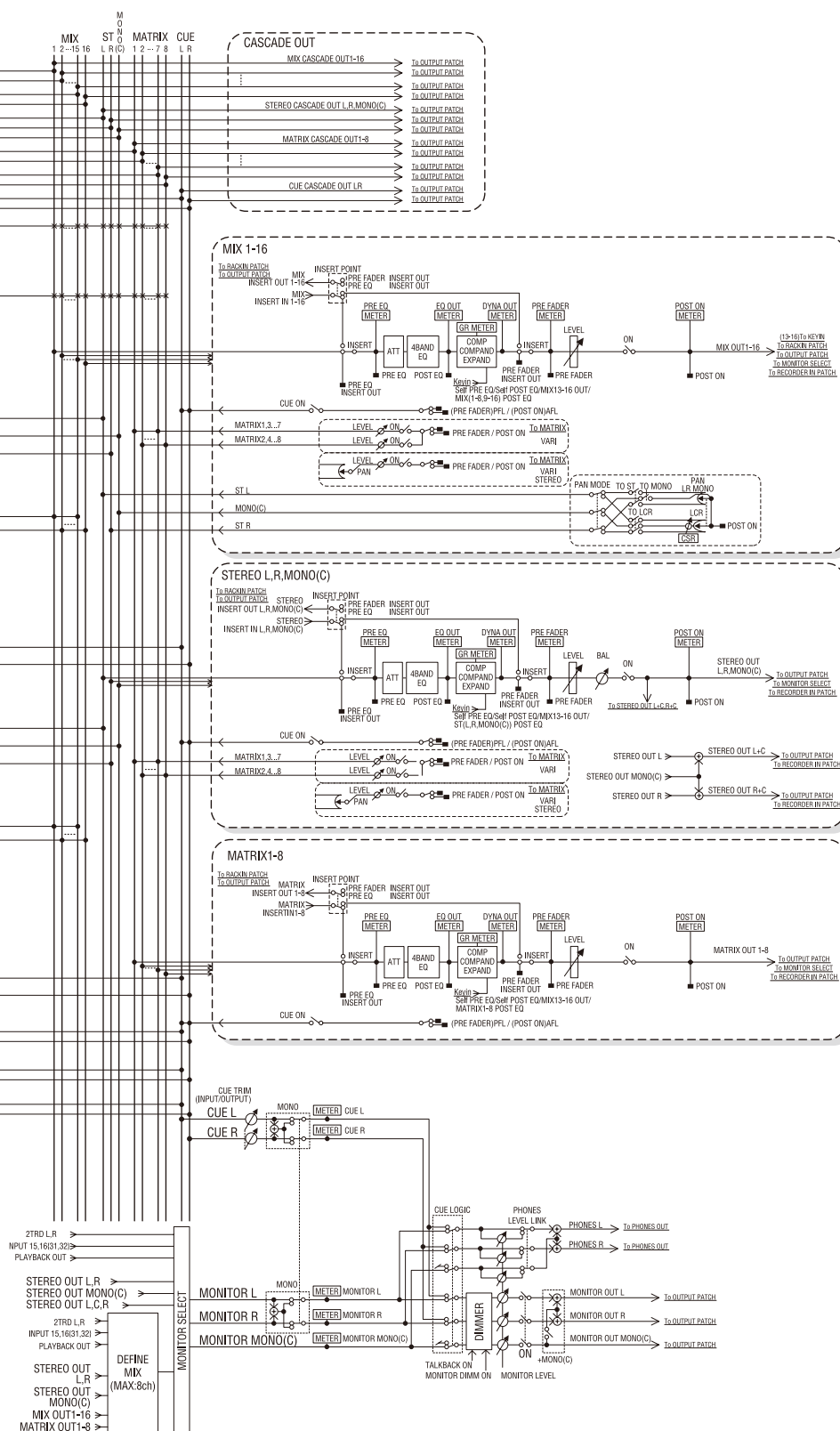
A Sim. Desde 2006, todos os produtos Yamaha são compatíveis com RoHS.

Q Como as atualizações do firmware são implementadas? Posso atualizar o firmware sozinho?

A As atualizações do firmware podem ser baixadas do site da Yamaha Pro Audio quando ficarem disponíveis. Basta copiar o arquivo baixado “LS9Px_xx.PGM” (“x_xx” é o número da versão) no diretório-raiz de uma memória USB (não o coloque em um graduador) e conectar a memória USB ao conector USB do LS9 com a alimentação do LS9 desativada. Em seguida, quando você ativar a alimentação, a mensagem “Start Loading? CANCEL [DEC]/OK [INC]” (Iniciar carregamento? Cancelar [DEC]/OK [INC]) será exibida. Pressione a tecla [INC] para iniciar o processo de atualização automática do firmware.

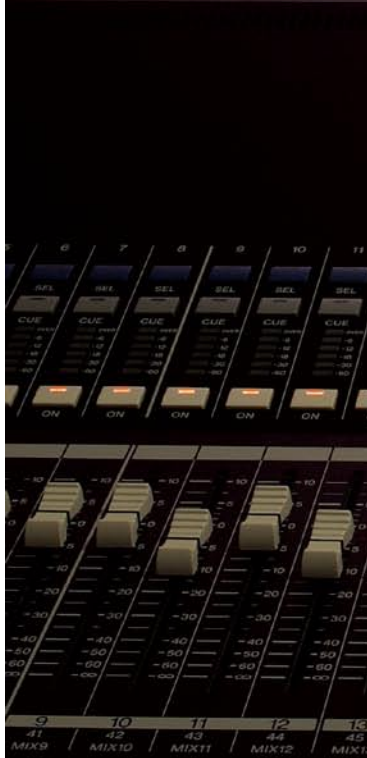
Diagrama de bloco





* Especificações e aspecto sujeitos a alteração sem aviso.

* Todas marcas comerciais e marcas registradas pertencem aos respectivos proprietários.



www.yamahaproaudio.com



Este documento foi impresso em papel sem cloro (ECF) com tinta de soja.



AP07551



P10020766