



YAMAHA

CO
commercial audio



DM2000V2 - Guía Rápida

Cómo empezar con la mesa “en blanco”

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



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

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

La estructura del panel trasero

Todos los conectores de audio se encuentran en el panel trasero. Dicho panel incluye lo siguiente:

1. 24 entradas de micro con entradas XLR y TRS. Insertos TRS (balanceados).
2. Salidas analógicas Stereo, Studio y Control Room.
3. 8 salidas analógicas “OMNI” con jacks TRS.
4. 3x salidas y entradas digitales a 2 pistas.
5. 6 slots de expansión opcionales.

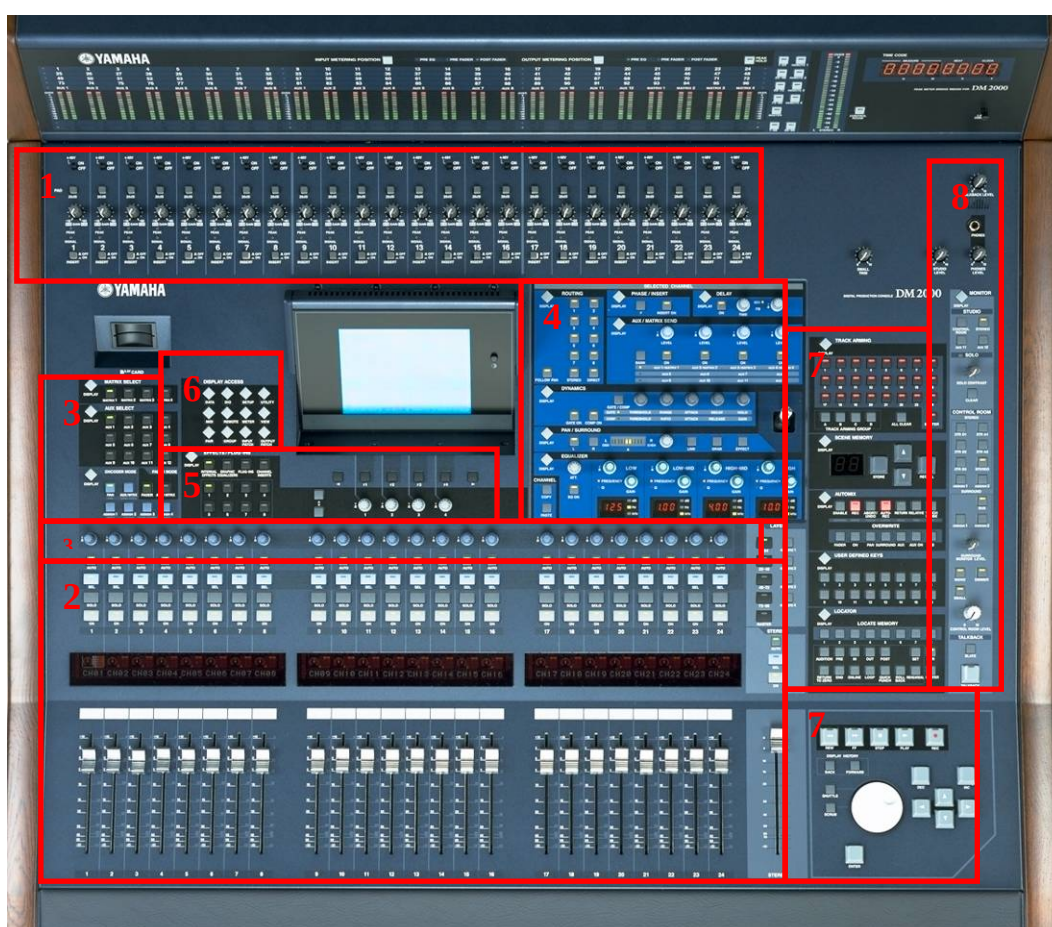


Asimismo, el panel trasero incluye conectores que se utilizan para diversas funciones de control y sincronización. Por ejemplo, el puerto CONTROL (D-sub, 25 pines) se utiliza para entradas y salidas GPI. Los puertos CASCADE IN y OUT sirven para conectar otras consolas DM2000 o 02R96 y compartir buses de audio. El conector METER se utiliza para el puente de vómetros (opcional).

Cómo funciona el panel frontal

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

1. Entrada analógica de ganancia, pad, inserto y +48V.
2. Faders, pantalla de nombre, botones [ON], [SOLO] y [SEL] para los canales.
3. Controles AUX SEND y PAN.
4. Área de canal seleccionado (SELECTED CHANNEL).
5. Controles de efecto.
6. Botones de acceso a la pantalla (diamantes en gris).
7. Botones de control de máquina y control de pantalla.
8. Controles de monitor.



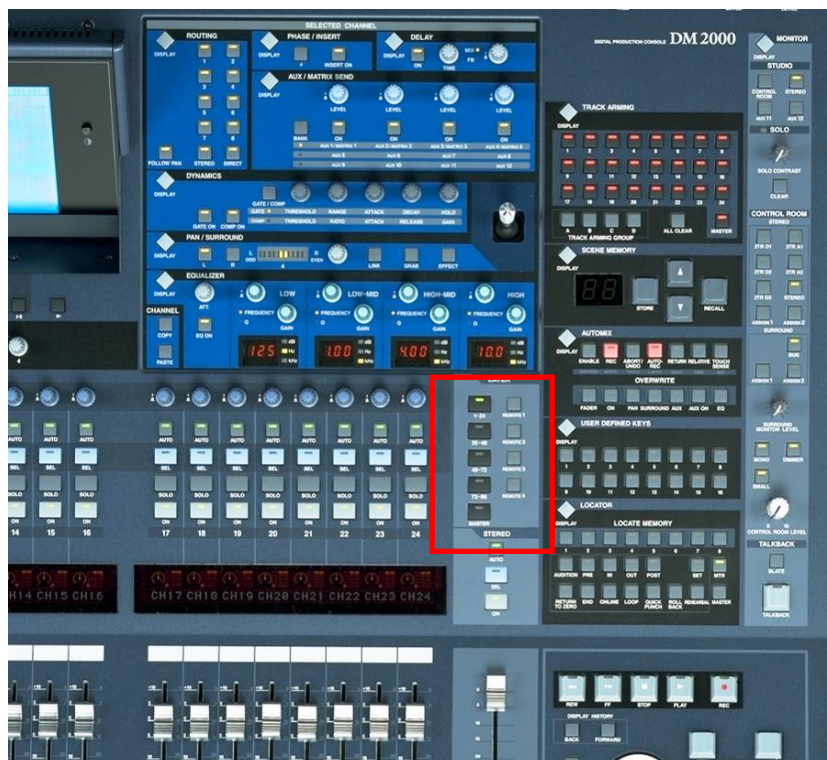
El área SELECTED CHANNEL resulta fundamental. En dicha área, aparecen reflejadas todas las funciones importantes para cada canal. Solamente se puede seleccionar un canal por vez. Para seleccionar un canal (y acceder a sus configuraciones en el área SELECTED CHANNEL), pulse el conmutador [SEL]. Cuando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

Cómo controlar los faders de canal

En la DM2000 hay 9 capas de faders:

1. Canales de entrada 1-24
2. Canales de entrada 25-48
3. Canales de entrada 49-72
4. Canales de entrada 73-96
5. Capa maestra: Buses 1-8, Auxiliares 1-12, Matriz 1-4
- 6-9. 4 capas remotas para controlar otras funciones/dispositivos.

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



Cada fader controla una entrada distinta de la DM2000. Esta asignación no es fija y se puede modificar en el menú INPUT PATCH.

He aquí los ajustes predeterminados:

- los canales 1-24 controlan las 24 entradas analógicas principales;
- los canales 25-48 controlan las entradas 1-8 de los slots 1, 2 y 3;
- los canales 49-72 controlan las entradas 1-8 de los slots 4, 5 y 6;
- los canales 73-88 controlan las entradas procedentes de los efectos internos 1-8;
- los canales 89-96 controlan la señal procedente de las distintas entradas de 2 pistas.

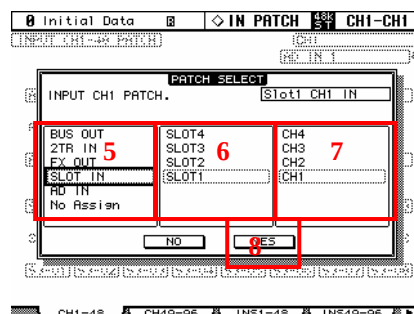
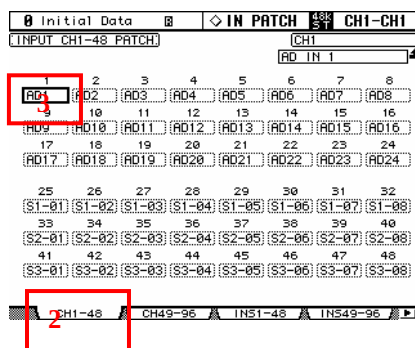
Cómo modificar el patch de entrada

Para asignar distintas entradas a los canales de entrada, por ejemplo, las entradas del slot 1 9-16, realice las siguientes tareas:

1. pulse el botón [INPUT PATCH] DISPLAY ACCESS.



2. Si es necesario, pulse el botón varias veces hasta que aparezca la página CH1-48 o la página CH49-96.
3. Pulse [SEL] del canal escogido (o desplace el cursor en la pantalla hasta el número de canal escogido).
4. Pulsar [ENTER] (mediante la rueda de datos situada en la esquina inferior derecha de la mesa). De esta manera, se abrirá la ventana PATCH SELECT.
5. Seleccione el tipo de entrada en la primera lista de la ventana PATCH SELECT (AD in/Slot in/FX out, etc.).
6. Pulse [ENTER] y escoja la opción deseada en la siguiente columna (por ejemplo, Slot # o FX #).
7. Pulse [ENTER] y escoja la opción deseada en la última columna (por ejemplo, CH# o L/R).
8. Para finalizar el cambio de Patch, pulse [ENTER] y haga clic en YES en la ventana PATCH SELECT.

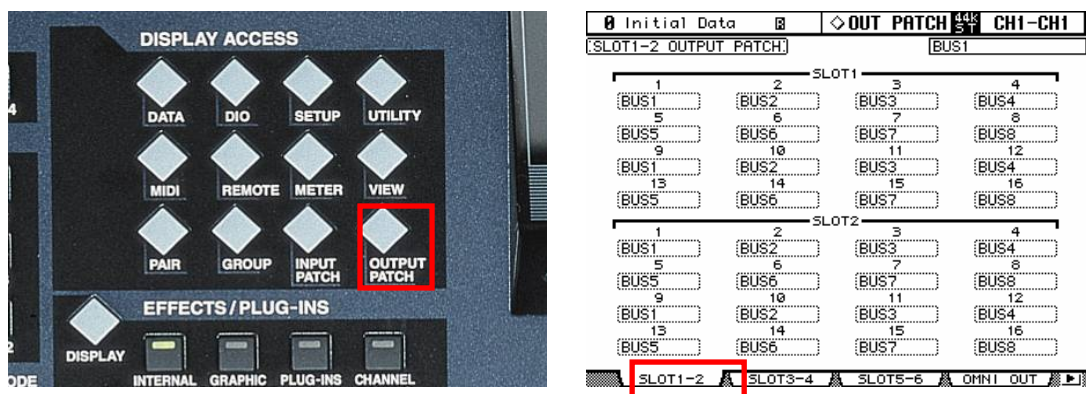


PATCH DE SALIDA

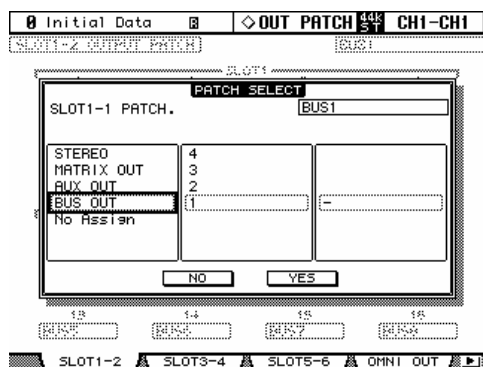
El canal de salida estéreo es el único que dispone de una salida en el panel trasero de la DM2000. El resto de los canales de salida deben asignarse a una salida (o varias) de las salidas OMNI o salidas de SLOT. Esto se lleva a cabo en el menú [OUTPUT PATCH].

Los ruteos predeterminados de la DM2000 asignan los auxiliares 1-8 a OMNI 1-8, a la vez que asignan los buses 1-8 a las salidas de SLOT 1-8, respectivamente.

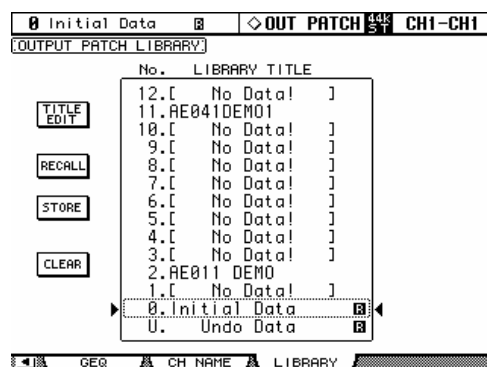
Para editar el patch de salida, pulse el botón [OUTPUT PATCH] DISPLAY ACCESS (y, si es necesario, vuélvalo a pulsar) para visualizar la página SLOT u OMNI deseada.



Utilice las teclas de cursor para resaltar el puerto de salida deseado y pulse [ENTER] para abrir la ventana PATCH SELECT. Luego escoja el tipo de canal y número de canal y, para completar el patch, haga clic en [ENTER] en el cuadro YES.



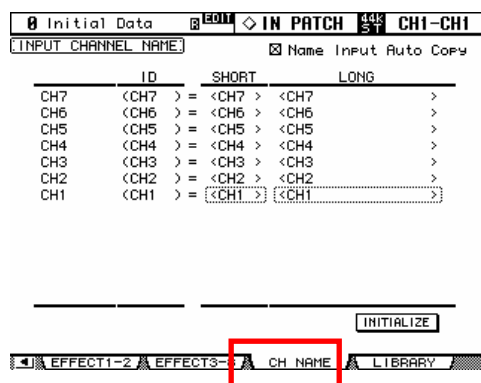
Una vez editado todo el patch, conviene guardar las configuraciones en la librería de patch. Existen librerías INPUT PATCH y OUTPUT PATCH separadas, a las que se accede desde los botones DISPLAY ACCESS correspondientes. Cada librería de patch contiene 32 memorias.



NOMBRES DE LOS CANALES

Se puede asignar un nombre a cada uno de los canales de la DM2000 (que aparecerá en la ventana fluorescente que está encima de los faders). Asimismo, el nombre del canal seleccionado siempre aparece reflejado en la esquina superior derecha de la pantalla LCD.

Para escribir un nombre de canal, entre primero en la página CH NAME pulsando el botón [INPUT PATCH] DISPLAY ACCESS.

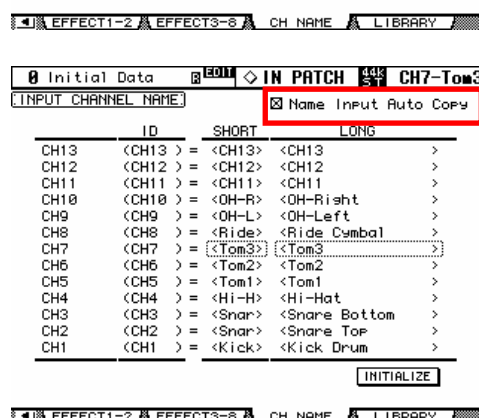


Luego pulse [SEL] del canal elegido y, a continuación, [ENTER] para visualizar la ventana TITLE EDIT en la pantalla. Si conecta un teclado de ordenador al panel trasero, podrá teclear el nombre deseado. En caso contrario, use las teclas de cursor y el botón [ENTER] para navegar por el teclado de la pantalla LCD.



Observe que hay nombres largos (de 16 caracteres) y cortos (de 4 caracteres) para cada canal. El nombre corto aparece en la ventana fluorescente que está por encima de los faders, mientras que el nombre largo sólo se utiliza como referencia. Seleccione la opción [Name Input Auto Copy] situada en la parte superior de la página CH NAME para copiar automáticamente los primeros 4 caracteres del nombre largo al nombre corto cada vez que escriba un nombre largo.

Para escribir nombres para los canales de bus, auxiliar y matriz, entre en el menú [OUTPUT PATCH].



CONSEJO

Para visualizar brevemente el nombre largo de un canal mientras aparece una página distinta en la pantalla, mantenga pulsado el botón [SEL] del canal durante un segundo o más, tras lo cual aparecerá el nombre largo en la ventana fluorescente, encima de los faders.

MODO CODIFICADOR/MODO FADER

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

1. Para editar el panorámico en los codificadores, basta pulsar el botón [PAN] ENCODER MODE y girar el codificador deseado. La posición del panorámico aparecerá en la ventana fluorescente situada por encima de los faders de canal.



2. Para modificar el auxiliar en los codificadores, pulse el botón [AUX/MTRX] ENCODER MODE y seleccione el AUX# (1-12) deseado mediante uno de los botones [AUX#] SELECT situados arriba. El nivel del auxiliar aparecerá en la ventana fluorescente situada por encima de los faders de canal.

3. Para ver la información de envío de auxiliar para varios canales al mismo tiempo, pulse el botón AUX SELECT [DISPLAY]. Cada vez que se pulsa este botón, se cambia de página en la pantalla LCD, accediendo a datos correspondientes a otros canales. En estas páginas se puede editar el estado PRE/POST, así como desactivar los auxiliares de envío pulsando [[ENTER]] mientras el cursor resalta el codificador de nivel.

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

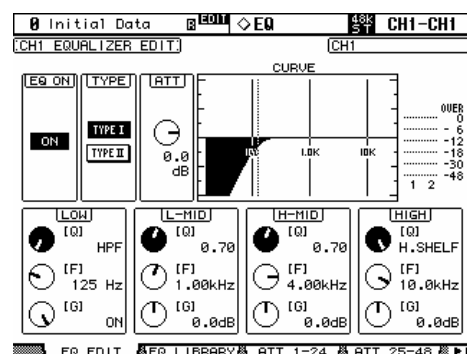
El uso de los controles de canal seleccionado

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



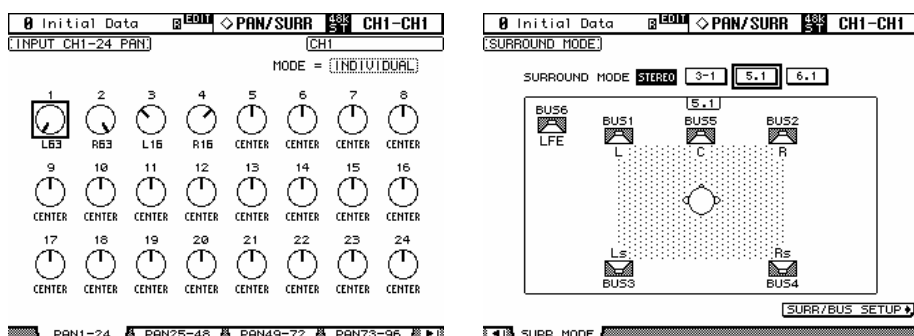
ECUALIZADOR

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



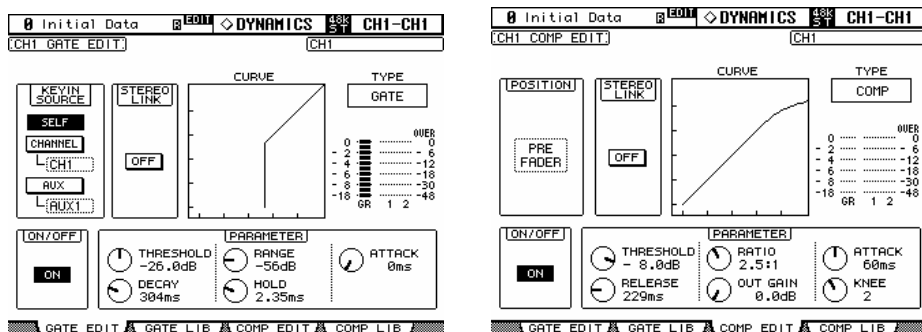
PANORÁMICOS

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



DINÁMICA

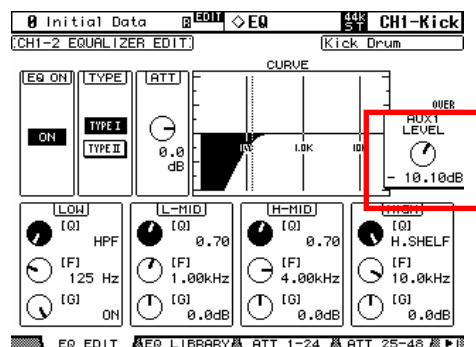
Cada canal de entrada incluye una puerta y un compresor. Los canales de salida sólo tienen un compresor. Cuando se mueve un botón o codificador [DYNAMICS], aparece la pantalla GATE o COMP correspondiente. Aquí también se pueden observar los vúmetros de reducción de ganancia y el estado Key-In. El compresor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



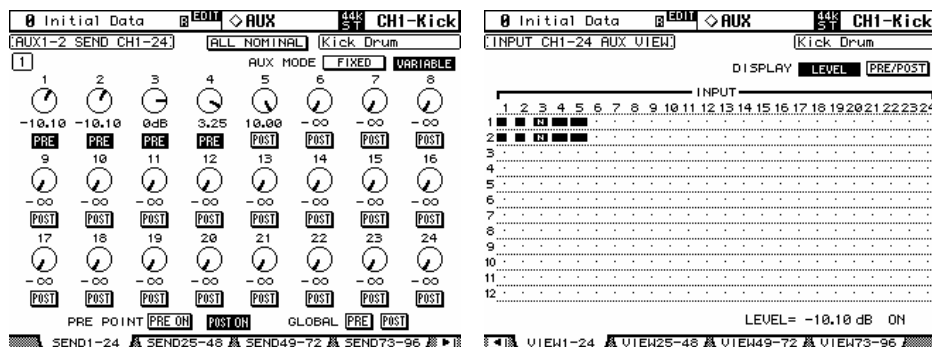
ENVÍOS DE AUXILIAR/MATRIZ

Cada canal de entrada tiene 12 envíos auxiliares, mientras que cada canal de bus y auxiliar dispone de 4 envíos de matriz. Aquí se pueden ajustar los estados LEVEL y ON. Use el conmutador [BANK] para tener acceso al control de envío de auxiliar deseado correspondiente al canal de entrada seleccionado: 1-4; 5-8; 9-12.

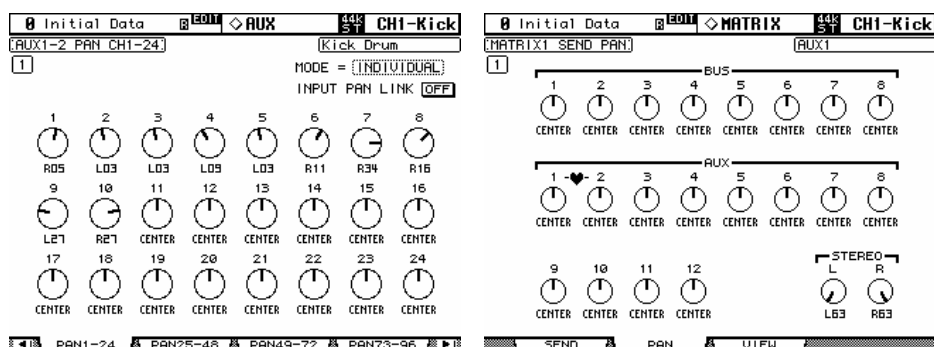
Aun cuando el menú AUX o MATRIX no aparezca en la pantalla, siempre se indicará el nivel de envío cuando se realicen ajustes o simplemente se pulse el codificador.



Pulse el botón AUX/MATRIX SEND [DISPLAY] para leer la información correspondiente en pantalla. Use los botones [AUX#] y [MATRIX#] SELECT situados en el lado izquierdo de la DM2000 para decidir qué número de auxiliar o matriz se va a visualizar. Si pulsa el botón [DISPLAY] varias veces, tendrá acceso a las configuraciones LEVEL y PRE/POST para todos los canales. Las páginas VIEW muestran todos los envíos de auxiliar o matriz para cada capa de fader en formato de barras gráficas.

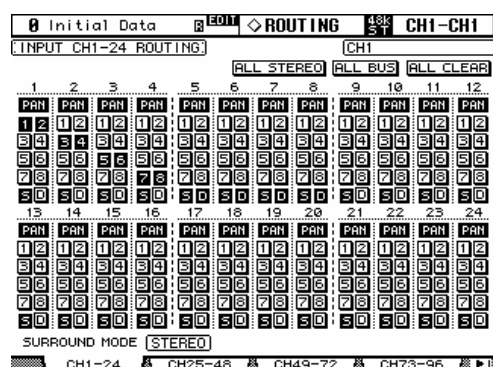


También se puede acceder a los controles de panorámico correspondiente a cualquier envío de auxiliar de par estéreo y a los envíos de matriz (que siempre están en estéreo). Estos parámetros se editan con la rueda de datos y las teclas de cursor situadas en la esquina inferior derecha de la DM2000.

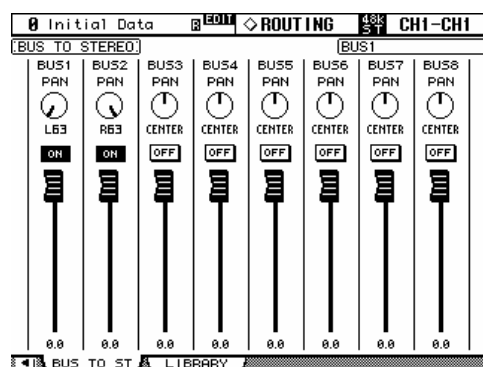


RUTEO

En esta sección, el canal seleccionado puede rutearse a cualquiera de los 8 buses, al bus estéreo o a una salida directa. Para enviar un canal a un bus, basta pulsar el botón en cuestión (estos botones no están disponibles para los canales de salida). El botón [FOLLOW PAN] garantiza que el panorámico del canal seguirá estando activo en los buses. Esto resulta particularmente útil cuando se utilizan los buses como subgrupos estéreo (como ocurre en una mesa analógica estándar). La asignación de bus también aparece en la ventana fluorescente situada por encima de los faders de canal.

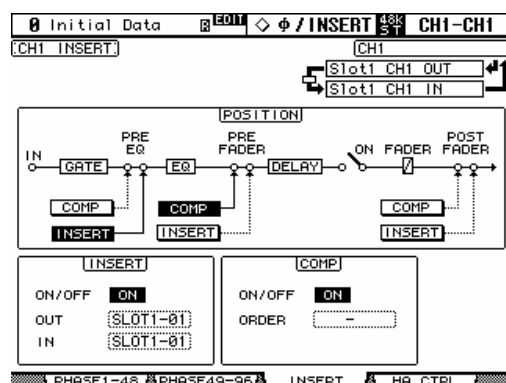


Los buses pueden rutearse al estéreo (como se hace con los subgrupos en una mesa analógica). Para ello, pulse el botón ROUTING [DISPLAY] y así podrá visualizar la página BUS TO ST. Aquí es posible rutear los buses 1-8, panoramizados y mezclados en el bus estéreo. Para ajustar los parámetros, utilice las teclas de cursor, la rueda de datos y el botón [ENTER].



FASE/INSERTO

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



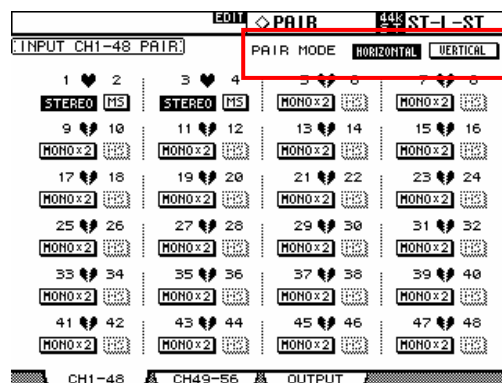
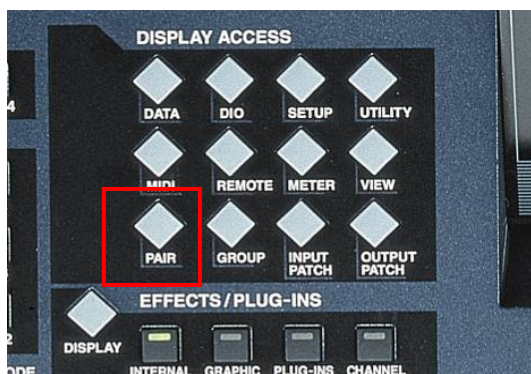
RETARDO

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

0 Initial Data		EDIT		◇ DELAY		44% CH1-CH1			
[INPUT CH1-24 DELAY]				[CH1]					
DELAY SCALE				meter	feet	SAMPLE	beat	FRAME	GANG
	1	2	3	4	5	6	7	8	
	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	
[msec]	984.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
[meter]	338.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
MIX	+100	+100	+100	+100	+100	+100	+100	+100	+100
FB.GAIN	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	9	10	11	12	13	14	15	16	
	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	
[msec]	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
[meter]	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
MIX	+100	+100	+100	+100	+100	+100	+100	+100	+100
FB.GAIN	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	17	18	19	20	21	22	23	24	
	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	
[msec]	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
[meter]	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
MIX	+100	+100	+100	+100	+100	+100	+100	+100	+100
FB.GAIN	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
CH1-24		CH25-48		CH49-72		CH73-96			

EMPAREJAMIENTO DE CANALES

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



El modo horizontal permite que los canales impares se emparejen con los canales pares adyacentes.

Asimismo, el modo vertical permite que los canales situados en la capa superior de faders (1-24) se emparejen con el canal equivalente de la capa situada debajo (25-48). De la misma manera, se pueden emparejar los canales 49-72 verticalmente con los canales 73-96, respectivamente, si bien los canales maestros sólo se pueden emparejar horizontalmente.

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

Para emparejar canales rápidamente sin usar la pantalla, en primer lugar, {1} mantenga pulsado el botón [SEL] correspondiente al canal izquierdo. Luego {2}, mantenga pulsado el botón [SEL] correspondiente al canal derecho (o viceversa) durante medio segundo. Este método sólo funciona en el modo de emparejamiento horizontal.

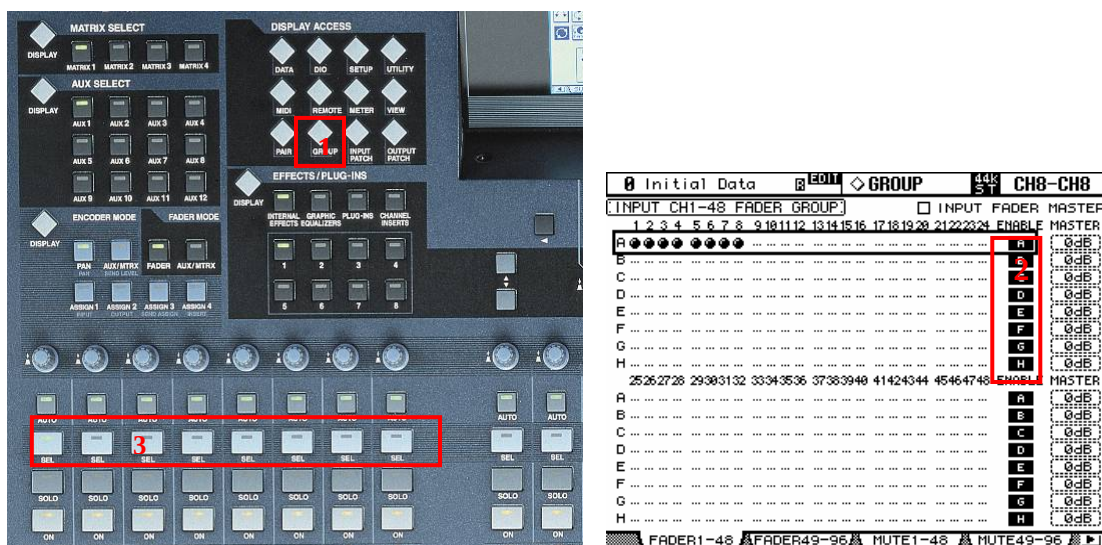


GRUPOS DE FADERS

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

He aquí cómo vincular faders para crear un grupo:

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



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

NOTE

Los canales de sonido sólo pueden pertenecer a un grupo de faders.

GRUPOS DE MUTEO

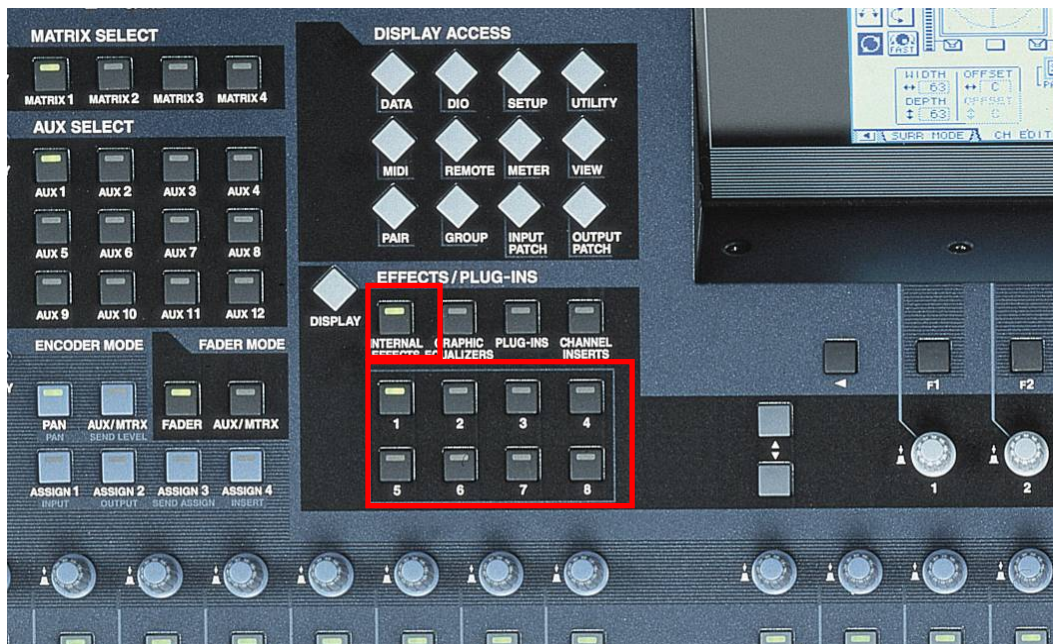
Los grupos de muteo resultan útiles para activar o desactivar varios canales pulsando un único botón. Hay 8 grupos de muteo disponibles para los canales de entrada y 8 grupos de muteo para los canales de salida. Para asignar canales a un grupo de muteo, repita los 3 pasos mediante los cuales creó un grupo de faders

pero, en este caso, hágalo mientras visualiza las páginas MUTE GROUP (los grupos I a P para las entradas y los grupos U a X para las salidas).

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

EFFECTOS

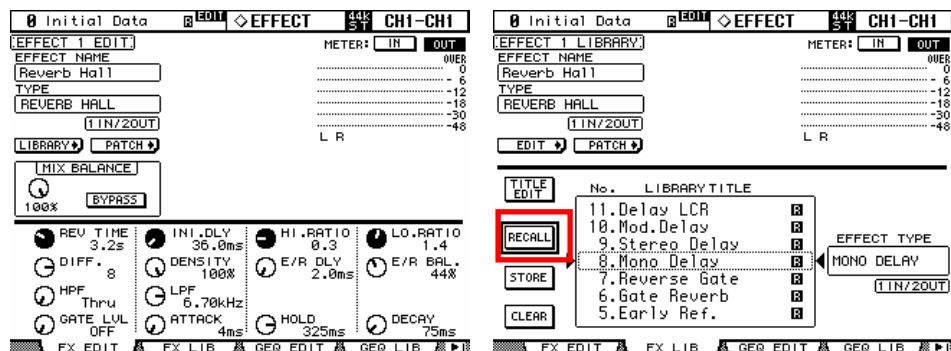
La mesa DM2000 incluye 8 multiefectos. Para verlos en pantalla, basta pulsar el botón [INTERNAL EFFECTS] y luego, para seleccionar la unidad deseada, hay que pulsar uno de los botones 1-8 situados debajo.



EDITAR UN EFECTO

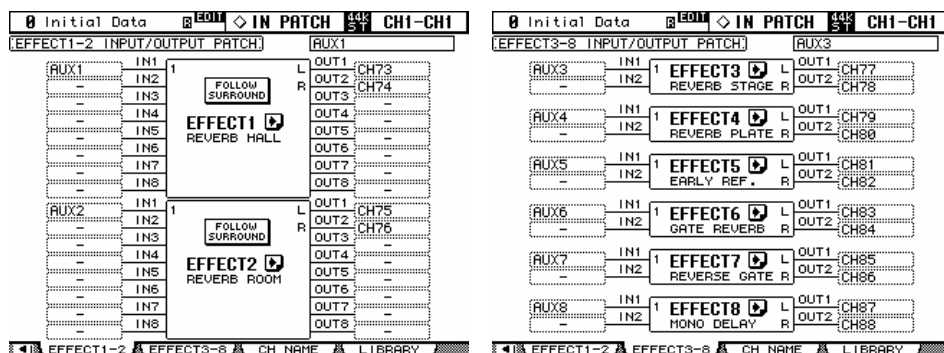
Los parámetros de los efectos se pueden editar utilizando los 4 codificadores situados debajo de la pantalla. Cuando un efecto tenga más de 4 parámetros, utilice los botones de flecha arriba/abajo situados junto a los codificadores para acceder a los parámetros restantes.

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



CÓMO UTILIZAR UN EFECTO

Antes de poder utilizar un efecto adecuadamente, es preciso rutearlo. El ruteo predeterminado (de fábrica) conecta los auxiliares 1-8 a las entradas de los efectos 1-8, respectivamente. Las salidas estéreo FX1-8 están ruteadas a los canales de entrada 73-88, respectivamente. Esto resulta cómodo pero, si es necesario, se puede modificar. Por ejemplo, un efecto puede insertarse en un solo canal utilizando la conexión INSERT OUT e IN. Para modificar el ruteo de los efectos, diríjase a la página EFFECT1-2 o a la página EFFECT3-8 a través del menú INPUT PATCH.

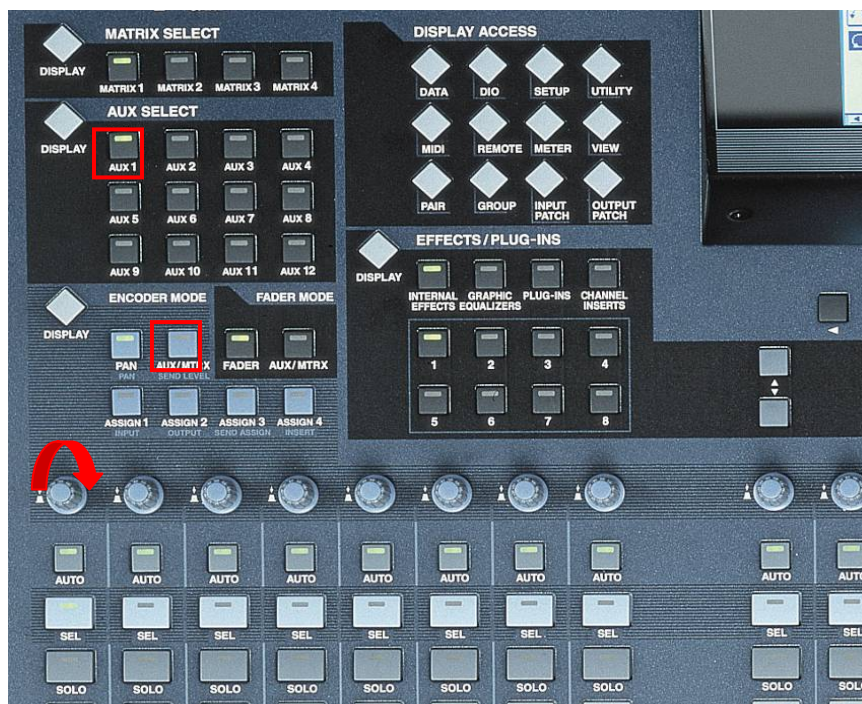


NOTA

Sólo los efectos 1 y 2 pueden utilizar efectos Surround (5.1).

RUTEAR AUDIO A TRAVÉS DE UN EFECTO

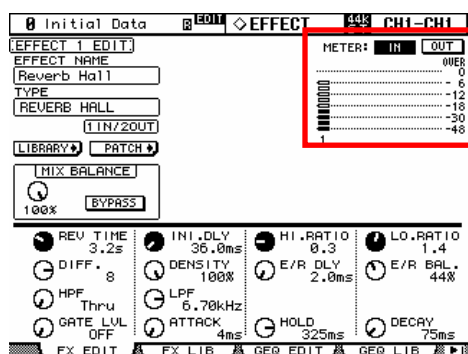
1. En primer lugar, el audio debe ser ruteado al efecto. Si se utiliza el ruteo predeterminado, active el nivel de envío de Aux 1 para el canal en cuestión.



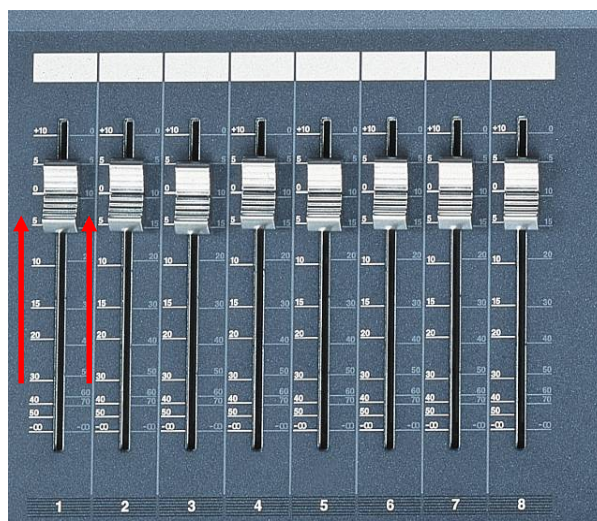
2. Compruebe que el fader maestro Aux 1 está en 0dB (posición predeterminada).



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

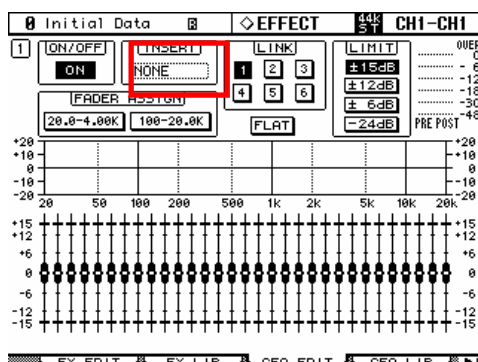
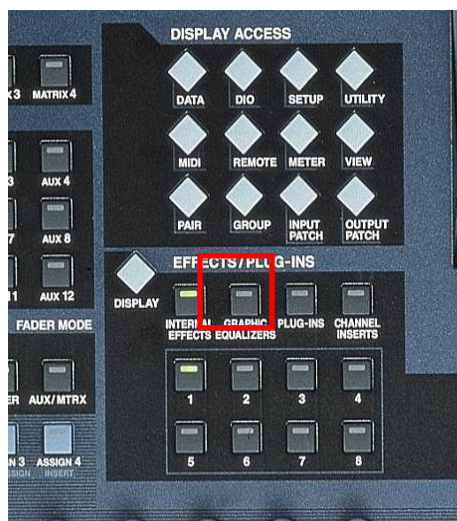


4. Luego, suba los faders 73 y 74 para comenzar a oír la salida del efecto en el bus estéreo.



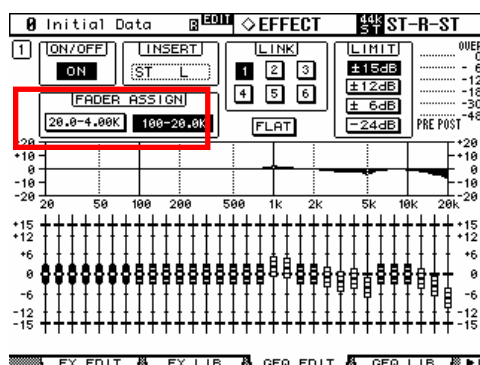
ECUALIZADOR GRÁFICO

La DM2000 incluye 6 ecualizadores para usarlos con cualquier canal de bus, auxiliar, matriz o master estéreo. Para tener acceso a las funciones GEQ, pulse el botón [GRAPHIC EQUALIZERS] en la sección EFFECTS/PLUG-INS y luego seleccione cualquiera de los 6 ecualizadores gráficos pulsando uno de los botones numerados que aparecen debajo.



Desplace el cursor al área INSERT de la página y pulse [ENTER] para seleccionar el canal en el que desea introducir el ecualizador gráfico. El ecualizador gráfico siempre se inserta en la posición post fader y se encuentra aislado del punto de inserción estándar, el cual se utiliza para incorporar efectos internos (o externos).

Se pueden usar faders de canal para editar bandas de ecualizador gráfico moviendo el cursor hacia los botones FADER ASSIGN y pulsando [ENTER].



La pantalla fluorescente situada por encima de los faders de canal indican qué frecuencia se está ajustando para cada fader y, cada vez que se ajusta un fader, el valor de ganancia aparece en pantalla. Cuando cambia la página que aparece en pantalla, los fader se canal recuperan sus funciones normales para poder proseguir con la mezcla.

NOTE

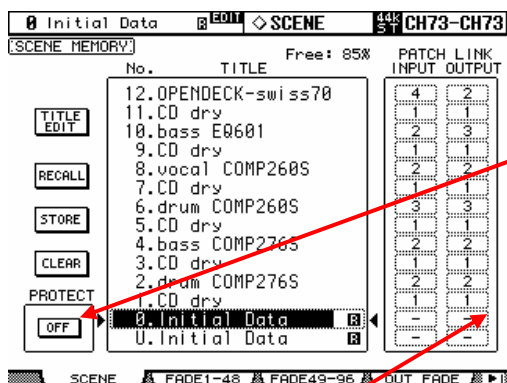
Los ecualizadores gráficos sólo se pueden editar en los faders cuando la página GEQ EDIT está abierta en pantalla.

MEMORIA DE ESCENA

21 DM2000V2 - Guía rápida

En la DM2000, existen 99 memorias de escena. Cada escena almacena todos los parámetros de mezcla, incluyendo los datos de canales de entrada, salida y los parámetros de los efectos.

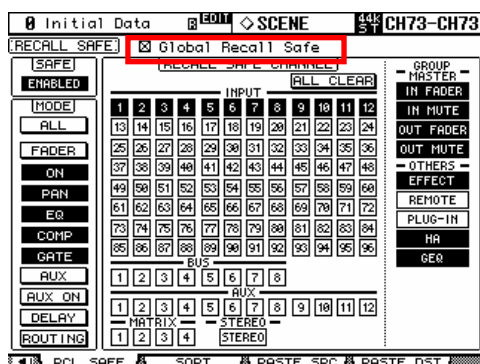
Para entrar en el listado SCENE MEMORY,



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

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

RECUPERACIÓN SEGURA



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

LAS ESCENA Y LOS FADERS

0 Initial Data 0101 SCENE 44% CH73-CH73

INPUT FADE TIME CH1

☒ Global Fade Time ALL INPUT CLEAR

INPUT CH (sec)	1	2	3	4	5	6	7	8
	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0
	9	10	11	12	13	14	15	16
	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0
	17	18	19	20	21	22	23	24
	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0
	25	26	27	28	29	30	31	32
	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0
33	34	35	36	37	38	39	40	
01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	
41	42	43	44	45	46	47	48	
01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	

SCENE FADE1-48 FADE49-96 OUT FADE

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

COPIAR Y PEGAR ESCENAS

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

0 Initial Data 0101 SCENE 44% CH73-CH73

GLOBAL PASTE SOURCE CH SELECT DESTINATION

PARAM SELECT

ALL

FADER

ON

PAN

EQ

COMP

GATE

AUX

AUX ON

DELAY

ROUTING

SOURCE CHANNEL ALL CLEAR

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96

GROUP MASTER

IN FADER

IN MUTE

OUT FADER

OUT MUTE

OTHERS

EFFECT

REMOTE

PLUG-IN

HA

GEQ

FROM TO

1 10

PASTE

GLOBAL PASTE DESTINATION SCENE

No. TITLE

14.flute: HALL REV

13.flute: dry

12.OPENDECK-swiss70

11.CD dry

10.bass EQ601

9.CD dry

8.vocal COMP260S

7.CD dry

6.drum COMP260S

5.CD dry

4.bass COMP276S

3.CD dry

2.drum COMP276S

1.CD dry

TO 10

FROM

ACL SAFE SORT PASTE SRC PASTE DST

En la página PASTE SRC, escoja los parámetros de los canales que deben copiarse.

En la página PASTE DST, escoja las memorias de escena que deben actualizarse. El número máximo de escenas para cada operación es de 10.

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

0 Initial Data 0101 SCENE 44% CH73-CH73

SCENE MEMORY SORT EXECUTE

SOURCE	DESTINATION
19.[No Data!]	10.bass EQ601
18.vocal: X-PLATE	9.CD dry
17.vocal: PLATE	8.vocal COMP260S
16.vocal: dry	7.CD dry
15.flute: X-HALL	6.drum COMP260S
14.flute: HALL REV	5.CD dry
13.flute: dry	4.bass COMP276S
12.OPENDECK-swiss70	3.CD dry
11.CD dry	2.drum COMP276S
10.bass EQ601	1.CD dry
9.CD dry	0.Initial Data
8.vocal COMP260S	
7.CD dry	
6.drum COMP260S	

INSERTION POINT

ACL SAFE SORT PASTE SRC PASTE DST

MONITOR

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



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

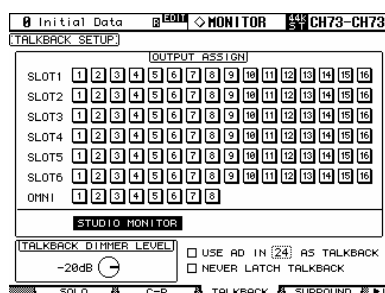
2. Los botones CONTROL ROOM permiten escoger lo que se va a escuchar en los monitores de Control Room (y en los auriculares).

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

4. El botón SOLO [CLEAR] permite apagar la función SOLO para todos los canales. La función [SOLO CONTRAST] permite seguir escuchando toda la mezcla en segundo plano mientras se escuchan determinados canales en Solo.

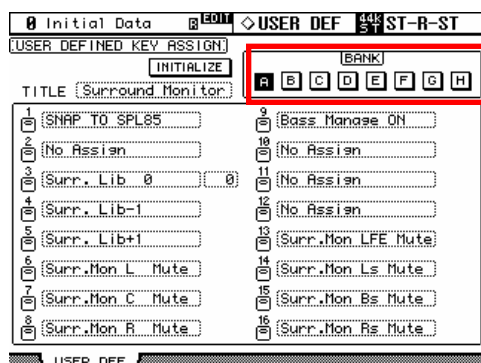
5. El botón MONITOR [DISPLAY] permite tener acceso a muchas funciones adicionales en la pantalla.

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



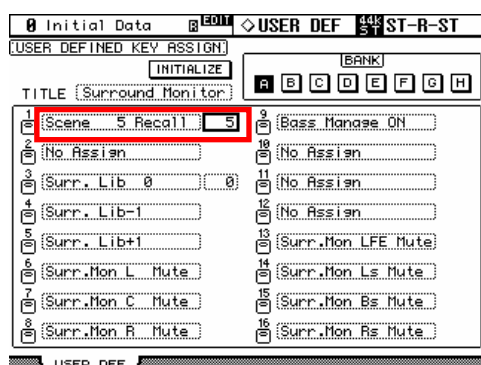
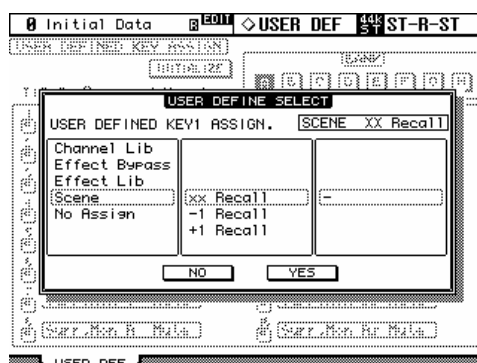
TECLAS DEFINIDAS POR EL USUARIO

Existen 16 botones que el usuario puede programar como métodos abreviados o asignarles otras funciones útiles. Si pulsa el botón USER DEFINED KEYS [DISPLAY], las funciones disponibles aparecerán en pantalla.



Existen 8 bancos de funciones para los botones. Se puede elegir el banco más adecuado para un propósito dado, o bien definir la función asignada a cada botón individualmente. Cada banco dispone de un título para describir su propósito general.

Para asignar una nueva función a una tecla definida por el usuario, en primer lugar, mueva el cursor al campo en cuestión en la página USER DEF. Luego pulse [ENTER] para abrir la ventana USER DEFINE SELECT. La función general deberá seleccionarse en la primera columna, seguida de la función específica en la segunda y la tercera columna (si se requiere).



En algunos casos, por ejemplo, en una recuperación directa de escena (recuperación xx), será necesario seleccionar el número específico (en este caso, el número de memoria de escena) mediante el uso de la rueda de datos plateada y la tecla [ENTER].

Consulte el apartado “Otros consejos” para obtener más info sobre las teclas definidas por el usuario.

DM2000V2

Lista de métodos abreviados

El uso de los conmutadores “SEL”

1. EMPAREJAMIENTO DE CANALES

Para crear un par estéreo, mantenga pulsado [SEL] para un canal y pulse [SEL] para un canal adyacente. Esto funciona para canales de entrada y salida, siempre que el lado izquierdo sea un número impar y el lado derecho un número par. El canal para el que se pulsó el botón [SEL] en primer término es el canal maestro del par. Sus configuraciones se copian en el otro canal (exceptuando el caso de las configuraciones de panorámico y de ruteo de buses). Si se repite esta acción, el par estéreo se rompe y los canales vuelven a ser mono.

2. PANTALLA DE NOMBRE DE CANAL

Para ver el nombre largo de un canal, pulse y mantenga pulsado el botón [SEL] más de un segundo. El nombre aparecerá en una ventana fluorescente situada por encima de los faders.

3. COPIAR UN CANAL

Seleccione el canal fuente con su botón [SEL] y luego, pulse el botón [CHANNEL COPY] (en el área SELECTED CHANNEL). A continuación, pulse el botón [[SEL]] del canal de destino y luego el botón [PASTE].

NOTA

Los parámetros que se copian se escogen en la página PREFERENCES 2 del menú SETUP.

Otros métodos abreviados

1. Ganancia de EQ a 0dB

Para reinicializar la ganancia de una banda de EQ a 0dB, pulse y mantenga pulsado el codificador [FREQUENCY/Q] durante un segundo.

2. Reinicializar EQ

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

3. AUX ACTIVADO/DESACTIVADO

Para acceder rápidamente a los botones AUX ON/OFF, mantenga pulsado el botón [AUX# SELECT] deseado. Una vez hecho esto, los botones CHANNEL ON situados encima de los faders se convertirán en botones AUX ON para el auxiliar seleccionado.

CONSEJO

Esto puede ser útil para crear un MIX-MINUS. En primer lugar, configure un AUX en ALL NOMINAL utilizando el botón situado en la parte superior de la página SEND1-24 en el menú AUX DISPLAY. Luego, mantenga pulsado el botón AUX SELECT para desactivar el envío del canal “minus” en cuestión.

4. AUX SOLO

Para poner en solo un AUX MASTER mientras visualiza una INPUT FADER LAYER, pulse una vez el botón [AUX# SELECT] en cuestión para seleccionarlo y vuelva a pulsarlo para ponerlo en SOLO. Si lo pulsa por tercera vez, el SOLO quedará cancelado. Mientras el AUX esté en SOLO, su botón SELECT parpadeará.

NOTE

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

5. Cómo copiar una mezcla estéreo a un AUX

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

NOTE

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

CONSEJO

Esto resulta útil para hacer una mezcla rápida de auriculares en una sesión de grabación (en donde AUX 11 y 12 pueden enviarse directamente a STUDIO MONITOR OUT) o, tocando en directo, sirve para hacer una mezcla rápida de monitores enviada a un músico invitado.

6. Edición de ecualizadores gráficos en los faders

En la página GEQ EDIT (menú EFFECTS/PLUG-INS), haga clic en uno de los botones FADER ASSIGN para tener acceso a las bandas de GEQ en los faders. Cuando abandone esta página, los faders recuperarán su modo de funcionamiento normal pero la posición del cursor quedará registrada en memoria de tal manera que, la próxima vez que entre en la página GEQ EDIT, bastará pulsar [ENTER] para ejercer el control mediante el fader.

7. Copia de ESCENA DE TIEMPO DE FADE

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

Otros consejos

1. ASIGNACIÓN DE GRUPOS

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

NOTE

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

2. Faders DCA

Para utilizar faders maestros estilo DCA (o VCA analógicos), coloque una marca de verificación en el cuadro [INPUT FADER MASTER] junto a la parte superior de la página FADER GROUP. A continuación, elija una de las 4 REMOTE FADER LAYERS (pulsando el botón [REMOTE] DISPLAY ACCESS, y seleccione USER ASSIGNABLE LAYER como TARGET. Una vez hecho esto, todos los GROUP MASTER FADERS pueden seleccionarse para que aparezcan en la capa remota junto con el resto de los canales escogidos por el usuario.

3. Conmutadores MUTEO MAESTRO

De forma predeterminada, el banco G de USER DEFINED KEY, consta de doce conmutadores MUTE GROUP MASTER. Pero antes, hay que colocar una marca de verificación en los cuadros INPUT MUTE MASTER y OUTPUT MUTE MASTER en el menú GROUP.

4. El control remoto de las unidades AD824 y AD8HR

He aquí el procedimiento para controlar las configuraciones Head-Amp de estas unidades. Seleccione HA como REMOTE FUNCTION en la página REMOTE del menú SETUP. Luego, seleccione los slots que deberán utilizarse y las unidades (el identificador de unidad aparece en el panel frontal de las unidades AD remotas). Asigne uno de los botones ENCODER MODE [ASSIGN#] a la ganancia HA para que la ganancia de entrada pueda controlarse desde los codificadores de canal. La PHANTOM POWER puede controlarse desde la página HA CTRL en el menú PHASE/INSERT.

5. Actualización automática de MEMORIA DE ESCENA

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

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

6. Regreso a la escena en uso

Cuando se recorre el listado SCENE MEMORY, es fácil olvidar cuál es la escena en uso. Para regresar a la escena en uso, pulse los botones SCENE [UP] y [DOWN] de forma simultánea.

7. TECLAS DEFINIDAS POR EL USUARIO

Además de los usos predeterminados de las teclas, he aquí otras sugerencias:

- Scene +1 Recall: para recuperar la escena anterior o la siguiente.
- OSC ON/OFF: para controlar el oscilador interno.
- Talkback Assign: para escoger el destino de talkback.
- FL CH/Port: permite pasar de ver el nombre de canal a contemplar el nombre del puerto de entrada en la pantalla FL cerca de los faders.
- Studio Manager abre y cierra diversas ventanas en el editor de la DM2000 para PC o Mac.

8. Inicializar memorias

Para borrar todas las memorias de la mesa y regresar a la configuración inicial, en primer lugar deberá apagar la mesa. Luego, vuelva a activarla mientras mantiene

pulsado el botón SCENE [STORE]. Para inicializar todas las librerías y recuperar las configuraciones predeterminadas, escoja INITIALIZE.

**Compruebe las últimas actualizaciones en
www.yamahaproaudio.com**