



## DIGITAL MIXING CONSOLE

---

CL5

CL3

CL1

# Manual de referencia

### **Cómo usar este Manual de referencia**

El Manual de referencia de CL5/CL3/CL1 (este documento) le permite buscar términos y aprovechar los enlaces del texto.

### **Búsqueda de términos**

Para buscar un término, utilice la función de búsqueda de la aplicación de software que utilice para ver este documento.

Si utiliza Adobe Reader, introduzca el término en el cuadro de búsqueda y presione la tecla <Intro> en el teclado del equipo para buscar incidencias de dicho término.

### **Mostrar la vista siguiente/anterior**

Si está utilizando Adobe Reader, puede saltar a la vista anterior/siguiente del historial de visualización. Se trata de una forma práctica de retroceder a la página anterior después de haber utilizado un enlace para saltar a una página distinta.

### **Uso del árbol de funciones**

Se proporciona un árbol de funciones para CL5/CL3/CL1 en la [página 4](#) y siguientes. Puede utilizar este árbol de funciones para encontrar la página que explica una visualización o función en pantalla.

# Contenido

- Cómo usar este Manual de referencia ..... 1
- Árbol de funciones**..... 4
- Sección SELECTED CHANNEL (Canal seleccionado)** ..... 6
  - Acerca de la sección SELECTED CHANNEL ..... 6
  - Operaciones de la sección SELECTED CHANNEL ..... 6
  - Pantalla SELECTED CHANNEL VIEW (Vista del canal seleccionado) ..... 7
- Sección Centralogic**..... 11
  - Acerca de la sección Centralogic ..... 11
  - Operaciones de la sección Centralogic ..... 11
  - Pantalla OVERVIEW (Presentación) ..... 12
- Asignación de patches de entrada y salida** ..... 15
  - Asignación de patches interna de consola CL y asignación de patches de red de audio Dante..... 15
  - Modificación de los ajustes del patch de salida..... 16
  - Modificación de los ajustes del patch de entrada ..... 19
  - Inserción de un dispositivo externo en un canal ..... 21
  - Salida directa de un canal INPUT ..... 23
  - Grabación o reproducción mediante DAW en un equipo ..... 25
- Canales de entrada** ..... 27
  - Flujo de la señal de los canales de entrada ..... 27
  - Especificación del nombre, icono y color del canal ..... 28
  - Introducción de ajustes HA (Head Amp)..... 30
  - Envío de una señal desde un canal de entrada a los buses STEREO/MONO (estéreo/mono) ..... 35
  - Envío de una señal desde un canal de entrada a un bus MIX/MATRIX ..... 39
  - Corrección del retardo entre canales (Retardo de entrada)..... 44
  - Operaciones de las bibliotecas de canales ..... 45
- Canales de salida**..... 46
  - Flujo de la señal de los canales de salida..... 46
  - Especificación del nombre, icono y color del canal ..... 47
  - Envío de señales desde los canales MIX al bus STEREO/MONO ..... 48
  - Envío de señales desde los canales MIX y STEREO/MONO a los buses MATRIX .. 51
  - Corrección del retardo entre canales (Retardo de salida) ..... 55
  - Operaciones de las bibliotecas de canales ..... 55

- EQ y dinámica** ..... 56
  - Acerca del EQ y la dinámica ..... 56
  - Utilización del EQ ..... 56
  - Utilización de la dinámica ..... 59
  - Utilización de las bibliotecas de EQ o dinámica ..... 63
- Agrupamiento y enlace** ..... 64
  - Acerca de los grupos DCA y los grupos de silenciamiento ..... 64
  - Uso de los grupos DCA ..... 64
  - Uso de los grupos de silenciamiento ..... 66
  - Función Channel Link ..... 70
  - Copiado, desplazamiento o inicialización de un canal ..... 73
- Memoria de escenas** ..... 77
  - Acerca de las memorias de escenas ..... 77
  - Uso de las memorias de escenas ..... 77
  - Edición de memorias de escena ..... 82
  - Uso de la función Global Paste ..... 85
  - Uso de la función Focus ..... 87
  - Utilización de la función Recall Safe ..... 88
  - Utilización de la función Fade ..... 91
  - Envío de una señal de control a un dispositivo externo en combinación con la recuperación de una escena (GPI OUT) ..... 93
  - Reproducción de un archivo de audio que enlaza a una recuperación de escena.. 94
  - Uso del modo Preview (Vista previa) ..... 96
- Funciones Monitor (Monitorización) y Cue (Escucha)** ..... 97
  - Acerca de las funciones Monitor y Cue ..... 97
  - Uso de la función Monitor ..... 98
  - Uso de la función de escucha..... 101
  - Funcionamiento de la función de escucha..... 102
- Interfono y oscilador** ..... 106
  - Acerca de las funciones de interfono y oscilador ..... 106
  - Uso del interfono ..... 106
  - Usar la función Oscilador ..... 109
- Medidores** ..... 111
  - Operaciones de la pantalla METER ..... 111
  - Utilización del puente de vúmetros MBCL (opcional) en la consola CL3 o CL1 ..... 113
- Bastidor de ecualizador gráfico, efectos y Premium Rack....** 114
  - Acerca del bastidor virtual..... 114
  - Operaciones del bastidor virtual..... 115

Operaciones del EQ gráfico..... 118  
 Acerca de los efectos internos ..... 122  
 Uso del bastidor Premium..... 130  
 Utilización de las bibliotecas de EQ gráficos, bastidor de efectos y bastidor Premium..... 137

**Dispositivo de E/S y amplificador principal externo..... 138**  
 Utilización de un dispositivo de E/S..... 138  
 Asignación de patches del dispositivo de E/S..... 138  
 Control remoto de una unidad Rio..... 140  
 Controlar remotamente un amplificador ..... 143  
 Utilización de un amplificador principal externo..... 144

**MIDI..... 149**  
 Funcionalidad MIDI en la consola serie CL..... 149  
 Ajustes MIDI básicos ..... 149  
 Utilización de cambios de programa para recuperar escenas y elementos de la biblioteca..... 152  
 Utilización de los cambios de control para controlar parámetros ..... 155  
 Utilización de los cambios de parámetro para controlar parámetros..... 157

**Ajustes del usuario (seguridad)..... 158**  
 Ajustes de nivel de usuario ..... 158  
 Preferencias ..... 168  
 Teclas USER DEFINED..... 169  
 Mandos USER DEFINED ..... 171  
 Codificadores asignables..... 172  
 Banco de faders personalizado ..... 173  
 Fader principal ..... 174  
 Bloqueo de consola..... 175  
 Guardar y cargar datos de configuración de una unidad flash USB..... 177  
 Formateo de una unidad flash USB ..... 180

**Grabadora ..... 181**  
 Acerca de la grabadora de memoria USB ..... 181  
 Asignación de canales a la entrada y salida de la grabadora ..... 181  
 Grabación de audio en una unidad flash USB..... 183  
 Reproducción de archivos de audio desde una unidad flash USB..... 185  
 Edición de la lista de títulos..... 187  
 Utilización de la consola CL con Nuendo Live ..... 188

**Función de ayuda ..... 193**  
 Carga de un archivo de ayuda desde una unidad flash USB..... 193  
 Carga de un archivo de texto desde una unidad flash USB..... 193

Visualización de la ayuda ..... 194  
 Utilización de las teclas definidas por el usuario para recuperar la ayuda directamente..... 194

**Otras funciones ..... 196**  
 Acerca de la pantalla SETUP (Configurar) ..... 196  
 Ajustes del reloj y ranura ..... 198  
 Uso de las conexiones en cascada ..... 200  
 Ajustes básicos de los buses MIX y MATRIX..... 202  
 Activación/desactivación de toda la alimentación phantom principal ..... 203  
 Especificación del brillo de la pantalla táctil, los indicadores LED, las pantallas de nombre de canal y las lámparas ..... 204  
 Configuración de la fecha y la hora del reloj interno ..... 204  
 Configuración de la dirección de red ..... 205  
 Inicialización de la unidad a los ajustes predeterminados de fábrica ..... 206  
 Ajuste del punto de detección de la pantalla táctil (función Calibration) ..... 207  
 Ajuste de los faders (función de calibración)..... 208  
 Ajuste preciso de la ganancia de entrada y salida (Función de calibración).... 209  
 Ajuste del color de canal (función de calibración) ..... 211  
 Ajuste del brillo de la pantalla de nombre de canal ..... 212  
 Ajuste del contraste de la pantalla de nombre de canal..... 213  
 Ajustes de la red de audio Dante..... 213  
 Uso de GPI (interfaz de finalidad general) ..... 221

**Apéndices ..... 227**  
 Lista de la biblioteca EQ..... 227  
 Lista de la biblioteca DYNAMICS..... 228  
 Parámetros de dinámicas ..... 230  
 Lista de tipos de efecto ..... 232  
 Parámetros de efectos..... 233  
 Parámetros de procesador de bastidor Premium ..... 245  
 Sincronización de efectos y tempo..... 247  
 Parámetros que se pueden asignar para controlar los cambios ..... 248  
 Asignaciones de parámetros NRPN ..... 250  
 Operación de parámetros de mezcla, aplicabilidad ..... 254  
 Funciones que pueden asignarse a las teclas definidas por el usuario..... 259  
 Funciones que pueden asignarse a los mandos definidos por el usuario ..... 262  
 Funciones que se pueden asignar a los codificadores asignables..... 263  
 Formato de datos MIDI..... 264  
 Mensajes de advertencia/error ..... 271  
 Características eléctricas..... 273  
 Parámetros básicos del mezclador..... 274  
 Implementación MIDI..... 275  
 Índice ..... 276

# Árbol de funciones

Los números de página entre paréntesis ( ) son los números de página del Manual de instrucciones (folleto).

<b>Principal</b>	
SELECTED CHANNEL	6
OVERVIEW	12
FUNCTION ACCESS AREA	(20)

<b>CHANNEL PARAMETER (PARÁMETROS DE CANALES)</b>	
PATCH/NAME	16, 29, 48
GAIN/PATCH	31
1ch	31
8ch	32
CH1-48	32
CH49-72/ST IN	32
OUTPUT	Solo una indicación
INPUT DELAY	44
8ch	44
CH1-48	45
CH49-72/ST IN	45
DELAY SCALE	44
INSERT/DIRECT OUT	21
1ch	21, 23
8ch	22, 24
HPF/EQ	56
1ch	56
8ch	57
CH1-48	58
CH49-72/ST IN	58
OUTPUT	58
DYNAMICS	59
1ch	59
KEY IN SOURCE SELECT	62
8ch	61
CH1-48	62
CH49-72/ST IN	62
OUTPUT	62
SEND TO/SEND FROM	41, 52

TO STEREO/MONO	49
8ch	49
CH1-48	50
CH49-72/ST IN	50
OUTPUT	50

<b>LIBRARY (Biblioteca)</b>	
CHANNEL LIBRARY	45
EQ LIBRARY	63
DYNAMICS LIBRARY	63
GEQ LIBRARY	137
EFFECT LIBRARY	137
Portico5033/Portico5043/U76/Opt-2A/ EQ-1A/DynamicEQ LIBRARY	137
DANTE INPUT PATCH LIBRARY	139

<b>RACK</b>	
VIRTUAL RACK	115
RACK MOUNTER	116
GEQ EDIT	118
GEQ LINK	119
EFFECT RACK	122
EFFECT EDIT	125
EFFECT TYPE	126
PREMIUM RACK	130
PREMIUM RACK MOUNTER	131
PREMIUM RACK EDIT	132

<b>I/O DEVICE</b>	
DANTE PATCH	138
DANTE SETUP	138
DANTE INPUT PATCH	138
DANTE OUTPUT PATCH	140
Rio	140
REMOTE HA EDIT	141
DANTE OUTPUT PATCH	142
AMP	143
DANTE OUTPUT PATCH	143
EXTERNAL HA	146
EXTERNAL HA EDIT	147
EXTERNAL HA PORT SELECT	147

<b>MONITOR</b>	
MONITOR	98
CUE	103
MONITOR	99
OSCILLATOR	109
TALKBACK	107

<b>METER (Contador)</b>	
INPUT METER	111
OUTPUT METER	111

<b>SETUP (Configuración)</b>	
USER SETUP	196
PREFERENCE	168
USER DEFINED KEYS SETUP	169
USER DEFINED KEY SETUP (List)	170
USER DEFINED KNOBS SETUP	171
USER DEFINED KNOB SETUP (List)	171
ASSIGNABLE ENCODER SETUP	172
CUSTOM FADER BANK/MASTER FADER	173
FADER ASSIGN SELECT	174

<b>SETUP (Configuración)</b>	
USER LEVEL/CREATE USER KEY	158
CREATE KEY	160
SAVE KEY	165
LOGIN	161
SAVE/LOAD	177
WORD CLOCK/SLOT	198
CASCADE IN/OUT PATCH	200, 202
OUTPUT PORT	18
MIDI/GPI	149, 221
MIDI SETUP	150
PROGRAM CHANGE	152
CONTROL CHANGE	155
GPI	222
FADER START	225
BUS SETUP	202
CONSOLE LOCK	175
DATE/TIME	204
NETWORK	205
DANTE SETUP	213

<b>SCENE (Escena)</b>	
SCENE LIST	79
GLOBAL PASTE	85
FADE TIME	91
SONG SELECT	95
FOCUS RECALL	87
PREVIEW	96

<b>RECORDER (Grabadora)</b>	
USB	181
NUENDO LIVE	188

<b>CH JOB</b>	
CH LINK MODE	71
DCA GROUP ASSIGN	64
MUTE GROUP ASSIGN	66
RECALL SAFE MODE	88
CH COPY MODE	73
CH MOVE MODE	74
CH DEFAULT MODE	76

<b>PATCH</b>	
PORT SELECT	22, 24, 100, 104, 139, 201
CH SELECT	19, 117, 174, 175, 182

<b>Otros</b>	
CONFIRMATION	168
SOFT KEYBOARD	(21)
LOGIN	161

<b>Menú de inicio</b>	
MODE SELECT	206
INITIALIZE ALL MEMORIES	206
INITIALIZE CURRENT MEMORIES	206
TOUCH SCREEN CALIBRATION	207
INPUT PORT TRIM	210
OUTPUT PORT TRIM	210
SLOT OUTPUT TRIM	210
FADER CALIBRATION	208
CHANNEL COLOR CALIBRATION	211

**NOTA**

- Las explicaciones de este manual de referencia se referirán a la CL5.
- En el caso de la CL3/CL1, algunas pantallas no mostrarán canales y faders que no existan en esos modelos.

## Sección SELECTED CHANNEL (Canal seleccionado)

En este capítulo se explica cómo utilizar la sección SELECTED CHANNEL y la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW (Vista de canal seleccionado) para controlar el canal seccionado.

### Acerca de la sección SELECTED CHANNEL

La sección SELECTED CHANNEL, situada a la izquierda de la pantalla, corresponde al módulo mezclador de un mezclador analógico convencional, y permite ajustar manualmente todos los parámetros principales del canal seleccionado en ese momento.

Las operaciones de esta sección afectarán al canal seleccionado más recientemente mediante su tecla [SEL]. Si ha asignado un canal ST IN o un canal STEREO a una banda de un solo canal, se seleccionará el canal L o el canal R y se enlazarán los parámetros principales de los canales L y R. Puede utilizar los mandos del panel para controlar parámetros de mezcla tales como la ganancia del amplificador principal, los parámetros HPF/EQ, el ajuste de umbral de los procesadores dinámicos, los ajustes de panoramización/balance y enviar niveles a los buses MIX/MATRIX (Mezcla/matriz).

### Operaciones de la sección SELECTED CHANNEL

Siga los pasos descritos a continuación para realizar operaciones en la sección SELECTED CHANNEL.

#### 1. Utilice una tecla [SEL] para seleccionar el canal que desea controlar.

Para seleccionar un canal, presione una tecla [SEL] de la sección banda de canal del panel superior, la sección Centralógico o la sección master.

Presione la tecla de selección de banco adecuada de modo que los canales que desee controlar queden asignados al panel superior.

El número y el nombre del canal seleccionado en ese momento aparecen en el campo de selección de canal situado en el área de acceso a las funciones de la pantalla táctil.



#### NOTA

- Si se ha asignado un canal ST IN o STEREO a una banda de un solo canal, puede alternar entre L (izquierda) y R (derecha) repetidamente pulsando la misma tecla [SEL].
- También puede alternar entre canales presionando el campo de selección de canal situado en el área de acceso a las funciones. Presione el lado izquierdo del campo para seleccionar el canal anterior. Presione el lado derecho del campo para seleccionar el canal siguiente.

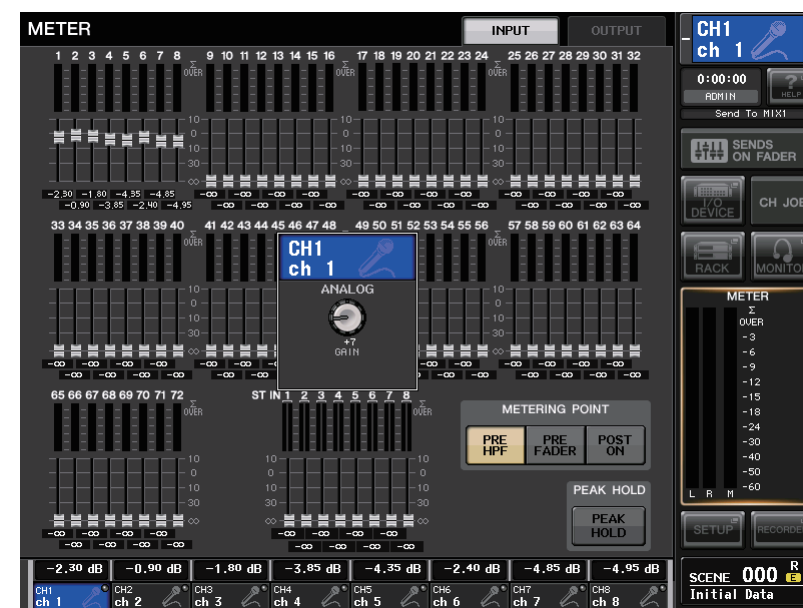
#### 2. Presione cualquiera de los mandos de la sección SELECTED CHANNEL.

Presione un mando en la sección SELECTED CHANNEL para mostrar la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW del canal seleccionado en ese momento. Si deja abierta esta pantalla, siempre podrá ver en ésta los ajustes, al tiempo que utiliza los mandos de la sección SELECTED CHANNEL.

#### NOTA

Si ha activado la opción “POPUP APPEARS WHEN KNOB(S) PRESSED” (Áreas emergentes al presionar el mando) en la ficha PREFERENCE (Preferencias) (a la que se accede pulsando el botón SETUP y, a continuación, el botón USER SETUP (Configuración de usuario)), al pulsar un mando repetidamente se abrirá o cerrará la ventana emergente (1 ch).

Incluso si se selecciona otra pantalla, los mandos de la sección SELECTED CHANNEL siempre afectarán al canal seleccionado en ese momento. En este caso, se abrirá una ventana indicando el valor de ese parámetro en pantalla cuando opere un mando.



#### 3. Utilice los mandos de la sección SELECTED CHANNEL y los botones de la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW para editar los parámetros del canal seleccionado.

## Pantalla SELECTED CHANNEL VIEW (Vista del canal seleccionado)



### Campo SEND (Envío)

En este campo puede ver los niveles de envío desde el canal a cada bus MIX/MATRIX, alternar el estado conectado/desconectado de las señales de envío y alternar entre pre y post.

#### ① Fichas

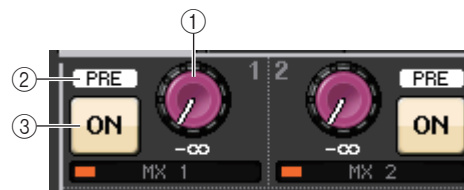
Permiten seleccionar un grupo de 16 canales de bus de salida que mostrar en el campo SEND.

- **Ficha MIX1-16**..... muestra los buses MIX 1-16.
- **Ficha MIX17-24/MATRIX**..... muestra los buses MIX 17-24 y los buses MATRIX 1-8.

La vista y la función de los mandos y botones del campo SEND varía dependiendo de si un par de canales de bus (de número impar y número par) están compuestos por dos canales mono o un canal estéreo.



Si los canales de bus de destino son dos canales mono:



#### ① Mando SEND

Define el nivel de envío al bus correspondiente.

#### ② Indicador PRE

Indica el punto de envío del bus correspondiente. Si el tipo es VARI [PRE EQ] o VARI [PRE FADER], y si el botón PRE de la pantalla MIX SEND 8ch está en posición ON (encendido), este indicador PRE estará encendido.

#### ③ Botón ON (Activar)

Activa o desactiva la señal de envío al bus correspondiente.

Si el bus de destino es un canal estéreo:



#### ① Mando de control SEND/PAN (Envío/panorámica)

El mando de la derecha ajusta el nivel de señal enviado a un par de canales de bus (número par y número impar). El mando de la izquierda permite ajustar la panorámica y balance de la misma señal.

#### ② Indicador PRE

Indica el punto de envío del bus correspondiente. El indicador PRE se iluminará si el botón PRE de la pantalla MIX SEND 8ch está en posición ON (encendido).

#### ③ Botón ON

Presione el botón de la derecha para activar o desactivar la señal enviada a dos canales de bus.

#### NOTA

- Si los índices del mando de control SEND/PAN (Envío/panorámica) aparecen en blanco, el punto de envío se asigna como PRE; si los índices aparecen en negro, se asigna como POST.
- Si el punto de envío es PRE, puede especificar el punto PRE como VARI [PRE EQ] o VARI [PRE FADER] en la ventana emergente MIX BUS SETUP (Ajustes de bus de mezcla) que aparece al presionar el botón SETUP (Ajustes) → botón BUS SETUP.
- Si el tipo del bus de destino se define en FIXED (Fijo), no se mostrarán los controladores ①-② citados anteriormente. El nivel de envío será fijo en el nivel nominal y el punto de envío será fijo en POST FADER. Para obtener más detalles, consulte “Ajustes básicos de los buses MIX y MATRIX” en la página 202.

## ■ Campo GAIN/PATCH (ganancia/patch)

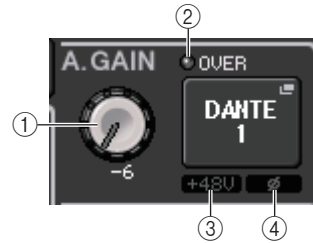
Este campo le permite establecer los ajustes de ganancia analógica HA (amplificador principal) y ver el estado operativo del amplificador principal.

### ① Mando GAIN (ganancia)

Establece la ganancia analógica del amplificador principal.

En aquellos canales en los que no se ha asignado al patch el amplificador principal, aparece un círculo gris en lugar del mando. Presione el mando para abrir la ventana emergente GAIN/PATCH 1ch.

Si la función Gain Compensation (compensación de ganancia) está activada, aparece un indicador, que muestra el nivel de la salida de señal para la red de audio.



### ② Indicador OVER (saturación)

Le advierte cuando la señal se satura.

### ③ Indicador +48V

Indica el estado de activación/desactivación de la alimentación phantom del amplificador principal.

### ④ Indicador Ø (fase)

Indica el ajuste de fase de entrada del amplificador principal.

#### NOTA

- Para un canal de entrada que tiene un patch asignado a una entrada sin amplificador principal, ① aparecerá un círculo gris y ③ no se mostrará. En el caso de un canal de salida, ① será un círculo gris y ②-④ no se mostrará.
- Si la opción GAIN KNOB FUNCTION se ha configurado en DIGITAL GAIN en la pantalla USER SETUP → PREFERENCE, aparecerá el mando de ganancia digital para ① y ③ no se mostrará. Para obtener más información, consulte “Introducción de ajustes HA (Head Amp)” en la página 30.

## ■ Campo PAN/BALANCE (panorámica/balance)

Este campo le permite activar o desactivar el estado de la señal enviada desde el canal seleccionado al bus STEREO/MONO y ajustar la panorámica y el balance.

La vista y la función de los controladores de este campo varía según el tipo de canal seleccionado.

Cuando se selecciona un canal de entrada o un canal MIX:

### ① Mando TO STEREO PAN (a panoramización estéreo)

Define la posición de panoramización de una señal direccionada al bus STEREO.

Presione el mando para abrir la ventana emergente STEREO/MONO 8ch. Si el canal ST IN está seleccionado, puede especificar si desea visualizar el mando PAN o el mando BALANCE en esta ventana emergente. Para un canal MIX, el mando PAN aparecerá si la señal es mono y el mando BALANCE aparecerá si la señal es estéreo.



### ② Botón ST/MONO

Activa o desactiva el estado de una señal enviada desde el canal al bus STEREO/MONO.

Si un canal INPUT/MIX está configurado en modo LCR, el botón LCR aparece en la posición ②.

El botón LCR es un conmutador de activación/desactivación de las señales enviadas desde el canal al bus STEREO/MONO.



Cuando se selecciona un canal MATRIX, STEREO o MONO:

### ① Mando BALANCE

Si la señal del canal seleccionado es estéreo, el mando BALANCE aparecerá, permitiéndole ajustar el balance de volumen de los canales izquierdo y derecho. Si la señal del canal es monoaural, aparecerá un círculo gris en esta posición.

Presione el mando para abrir la ventana emergente TO STEREO 8ch.

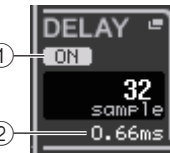


## ■ Campo INPUT DELAY

Este campo permite ver los ajustes de retardo.

### ① Indicador ON (activado)

Indica el estado de activación/desactivación del retardo. Si el retardo está desactivado, no se mostrará el indicador.



### ② Tiempo de retardo

El valor de retardo se muestra en milisegundos (ms) y también por escala seleccionada actualmente. Si la escala utiliza unidades de ms, no se mostrará el valor de la fila inferior. Solo aparece en la fila media el valor en milisegundos.

Presione este campo para abrir la ventana emergente INPUT DELAY 8ch.

## ■ Campo HPF (sólo canales de entrada)

Este campo permite ajustar el HPF.

### ① Mando HPF (Filtro de paso alto)

Establece la frecuencia de corte de HPF.

### ② Botón ON

Activa y desactiva el filtro de paso alto.

Si se selecciona un canal de salida, aparecerá un círculo gris en la posición ① y el botón ② estará oculto.





## ■ Campo Parámetro EQ

Este campo muestra los ajustes de parámetros EQ de 4 bandas.

### ① Mando Q

Indica el Q de cada banda.

Si el tipo de filtro de banda HIGH (alta) se define en LPF o H. SHELF (shelving alto), o el tipo de filtro de banda LOW (baja) se define en L. SHELF (shelving bajo), el mando Q no se mostrará. Solo se mostrará el nombre de tipo de filtro.



### NOTA

- Girando por completo el mando Q de banda alta en el panel en sentido contrario a las agujas del reloj mientras se mantiene pulsado ajustará el tipo de filtro en LPF (Filtro de paso bajo). Girando por completo el mando Q en el sentido de las agujas del reloj mientras se mantiene pulsado ajustará el tipo de filtro en shelving alto.
- Girando por completo el mando Q de banda baja en el panel en sentido de las agujas del reloj mientras se mantiene pulsado ajustará el tipo de filtro en shelving bajo.
- Si se ha seleccionado un canal de salida, al girar por completo el mando Q de la banda baja en el panel en sentido contrario a las agujas del reloj mientras se mantiene pulsado definirá el tipo de filtro en HPF (Filtro de paso alto).
- También puede alternar el tipo de filtro en la ventana emergente HPF/EQ 1ch.

### ② Mando FREQUENCY (frecuencia)

Define la frecuencia central (o frecuencia de corte) de cada banda.

### ③ Mando GAIN (Ganancia)

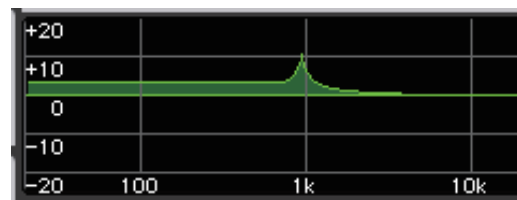
Define el valor de corte/aumento para cada banda.

### NOTA

- Si el tipo de filtro de banda HIGH se define en LPF, puede activar o desactivar LPF utilizando el mando GAIN de la banda HIGH en el panel.
- Si el tipo de filtro de banda LOW se define en HPF, puede activar o desactivar HPF utilizando el mando GAIN de la banda LOW en el panel.
- Presione cada mando para abrir la ventana emergente HPF/EQ 1ch.

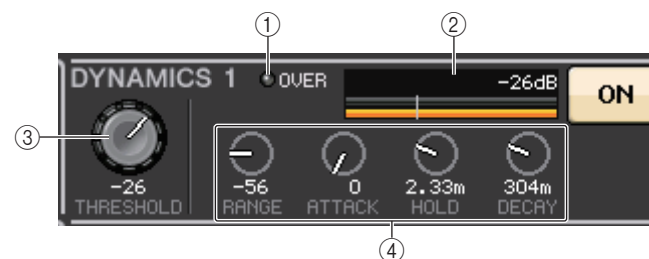
## ■ Campo gráfico del EQ

Este campo indica gráficamente la respuesta aproximada del EQ. Presione este campo para abrir la ventana emergente HPF/EQ 1ch, en la que puede definir el atenuador, HPF y EQ.



## ■ Campo DYNAMICS 1/DYNAMICS 2 (dinámica 1/dinámica 2)

Este campo permite ver y definir los parámetros Dynamics 1/2.



### ① Indicador OVER (saturación)

Le advierte cuando la señal se satura.

### ② Vúmetro

Muestra el nivel de la señal de salida (verde) y la cantidad de reducción de ganancia (naranja) cuando la función Dynamics está activada. El ajuste de umbral actual aparece como línea vertical.

### ③ Umbral

Especifica el umbral.

### ④ Parámetros

Indica los valores de parámetros que varían según el tipo de dinámica seleccionada actualmente. Presione este campo para abrir la ventana emergente DYNAMICS 1/DYNAMICS 2 1ch, en la que puede realizar ajustes detallados de parámetros.

### ■ Campo INSERT (Insertar)

Este campo permite realizar ajustes de inserción.

#### ① Botón emergente

Presione este botón para abrir la ventana emergente INSERT/DIRECT OUT 1ch.

#### ② Botón ON

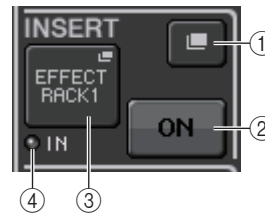
Activa o desactiva la inserción.

#### ③ Botón RACK EDIT (Edición de bastidor)

Aparece si se inserta un efecto o bastidor Premium. Presione este botón para mostrar la pantalla de edición del bastidor insertado.

#### ④ Indicador IN

Aparece si se ha asignado un puerto al patch de inserción. Se enciende cuando la señal se envía a la inserción.



### ■ Campo DIRECT OUT (Salida directa)

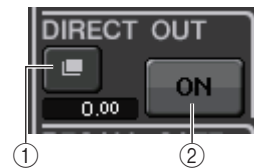
Este campo permite realizar ajustes de inserción.

#### ① Botón emergente

Presione este botón para abrir la ventana emergente INSERT/DIRECT OUT 1ch. El valor del nivel de salida directa aparecerá debajo del botón.

#### ② Botón ON

Activa y desactiva la salida directa.



### ■ Campo RECALL SAFE (seguridad de recuperación)

Este campo permite realizar ajustes de seguridad de recuperación.

#### ① Botón emergente

Presione este botón para abrir la ventana emergente RECALL SAFE.

#### ② Botón ON

Activa/desactiva la función Recall Safe.

#### ③ Indicador PARTIAL

Se ilumina si la seguridad de recuperación se aplica solo a algunos de los parámetros, no a todos los ajustes del canal.



### ■ Campo FADER

Este campo le permite ver y activar/desactivar el estado del canal y el nivel.

#### ① Fader

Muestra el nivel actual.

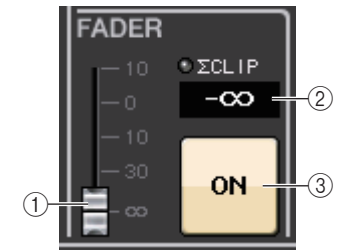
Utilice los faders del panel superior para ajustar los niveles.

#### ② Indicador de nivel

Muestra el ajuste de nivel actual por valor numérico. Si la señal se recorta en algún punto del canal, se iluminará el indicador ΣCLIP.

#### ③ Botón ON

Activa y desactiva el estado del canal. El botón se enlaza a la tecla [ON] correspondiente en el panel superior.



### ■ Campo DCA/MUTE (DCA/silenciar)

Este campo le permite ver y seleccionar el DCA o grupo de silenciamiento al que está asignado el canal.

#### ① Fichas

Seleccione DCA o silenciamiento como grupo que definir. Presione la ficha seleccionada otra vez para abrir la ventana emergente DCA/MUTE GROUP ASSIGN MODE (DCA/modo de asignación de grupo de silenciamiento).

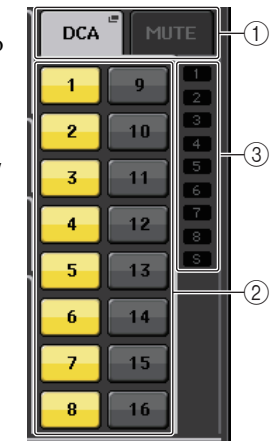
Cuando la ficha grupo DCA está seleccionada:

#### ② Botones de selección de grupo DCA

Selecciona el grupo DCA al que se ha asignado el canal.

#### ③ Indicadores de grupo de silenciamiento

Indica el grupo de silenciamiento al que se ha asignado el canal.



Cuando la ficha grupo de silenciamiento está seleccionada:

#### ④ Botones de selección de grupo de silenciamiento

Selecciona el grupo de silenciamiento al que se ha asignado el canal.

#### NOTA

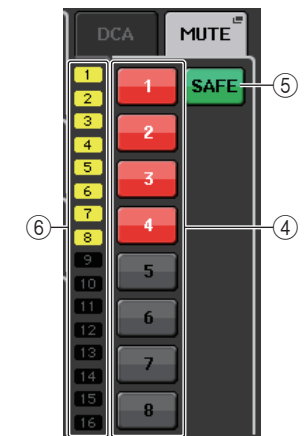
Si el nivel de atenuador está configurado en el grupo de silenciamiento, este botón se ilumina en naranja.

#### ⑤ Botón MUTE SAFE

Elimina el canal temporalmente del grupo de silenciamiento.

#### ⑥ Indicadores de grupo de DCA

Indica el grupo de DCA al que se ha asignado el canal.

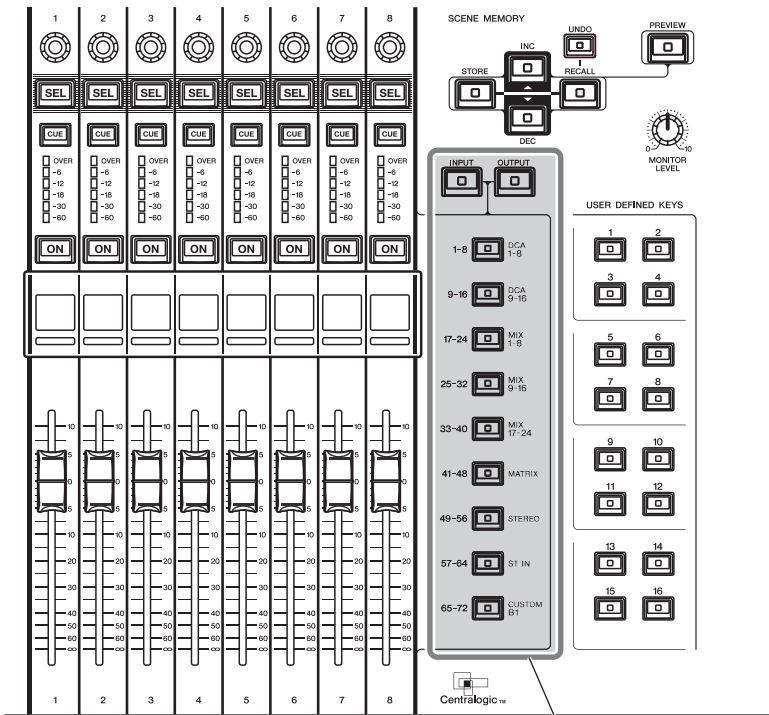


# Sección Centralogic

En este capítulo se explica cómo utilizar la sección Centralogic y la pantalla OVERVIEW (Presentación) para controlar un máximo de ocho canales simultáneamente.

## Acerca de la sección Centralogic

La sección Centralogic está situada debajo de la pantalla táctil, permite recuperar y controlar simultáneamente un conjunto de hasta ocho canales de entrada, o grupos DCA. Utilice las teclas de selección de banco de la sección Centralogic para seleccionar los canales que desee controlar.



Teclas de selección de banco

Si presiona una de las teclas de selección de banco, se asignarán los grupos de DCA o canales correspondientes a dicha tecla a la sección Centralogic y se pueden controlar mediante los faders, teclas [ON] y teclas [CUE] en la sección Centralogic.

## Operaciones de la sección Centralogic

Siga los pasos descritos a continuación para realizar operaciones en la sección Centralogic.

1. Utilice las teclas de selección de banco de la sección Centralogic para seleccionar los canales o grupos DCA que desee controlar.

Cuando presiona una tecla de selección de banco, se ilumina su indicador LED. La pantalla táctil muestra la pantalla OVERVIEW y aparecen los parámetros de los ocho canales que se hayan seleccionado.

### NOTA

Cuando esté abierta la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW, podrá pasar a la pantalla OVERVIEW pulsando cualquiera de los mandos multifunción del 1 al 8. Esto resulta muy práctico si se desea pasar rápidamente a la pantalla OVERVIEW dejando seleccionados los mismos canales o grupos DCA que desee controlar.

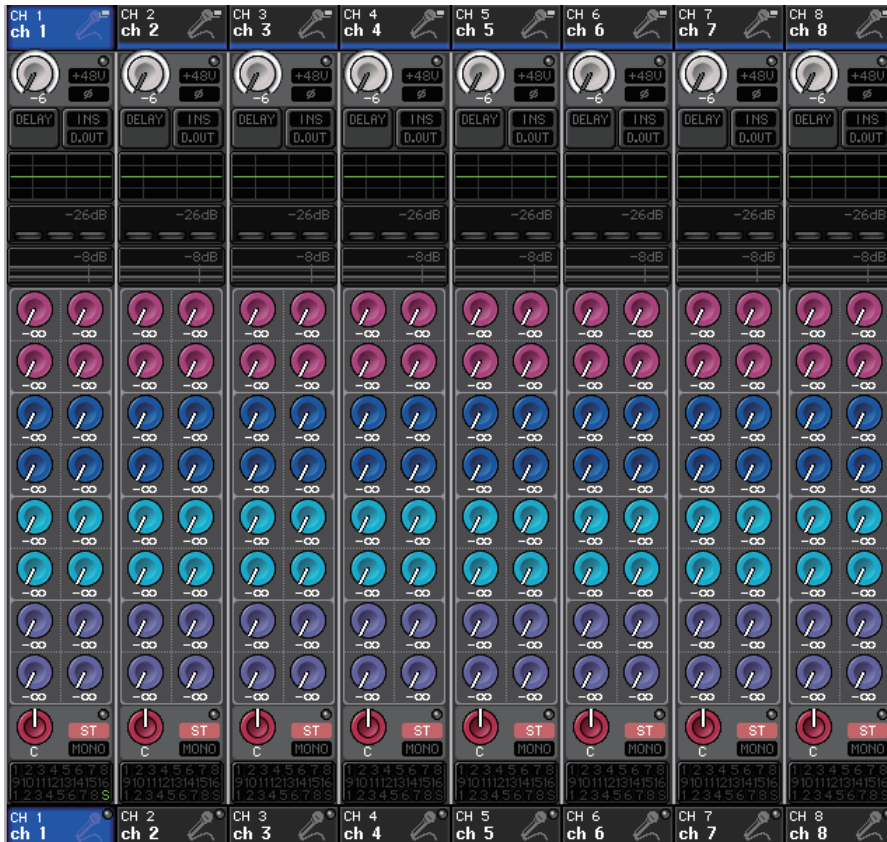
2. Utilice los faders y las teclas [ON] de la sección Centralogic para ajustar el nivel del grupo de hasta ocho canales seleccionados y actívelos/desactívelos.

### NOTA

- La línea inferior de la pantalla OVERVIEW muestra los canales o grupos DCA que pueden controlarse con los faders y las teclas [ON] y [CUE] de la sección Centralogic.
- La línea superior de la pantalla OVERVIEW muestra los canales que pueden controlarse con los mandos multifunción 1-8 de la sección Centralogic.

3. Utilice los campos de la pantalla OVERVIEW y los mandos multifunción para ajustar los parámetros del grupo de hasta ocho canales.

## Pantalla OVERVIEW (Presentación)



### ■ Campo CHANNEL NAME (Nombre de canal)

Este campo aparece en la parte superior e inferior de la pantalla y muestra el número de canal, el nombre y el icono de los ocho canales seleccionados actualmente. Se resalta el nombre del canal seleccionado en ese momento.

CH 1  
ch 1 : Canal seleccionado

CH 2  
ch 2 : Canal no seleccionado

#### NOTA

Si ha retenido los canales asignados a los faders en la sección Centralogic presionando y manteniendo presionada una de las teclas de selección de banco, los nombres de canales que se muestran en la parte inferior y superior de la pantalla OVERVIEW pueden ser diferentes.

### ■ Campo GAIN/PATCH (ganancia/patch)

Este campo le permite establecer los ajustes de ganancia analógica o digital HA (amplificador principal) y ver el estado operativo del amplificador principal.

La vista y la función de los controladores de este campo varía según el tipo de canal seleccionado.

Si el amplificador principal se ha asignado al patch:

#### ① Mando GAIN (Ganancia)

Establece la ganancia analógica del amplificador principal.

- Presione este campo para asignar el mando GAIN al mando correspondiente de la sección Centralogic, que le permite ajustar la ganancia. Si la función Gain Compensation (compensación de ganancia) está activada, aparece un indicador, que muestra el nivel de la salida de señal para la red de audio.
- Si el mando GAIN se ha asignado a un mando en la sección Centralogic, presione el mando para abrir la ventana emergente GAIN/PATCH 8ch.



#### ② Indicador OVER (saturación)

Se ilumina cuando la señal del puerto de entrada o de la salida del bastidor supera el nivel de escala completa. Este indicador solo está disponible si hay seleccionado un canal de entrada.

#### ③ Indicador +48V

Indica el estado de activación/desactivación de la alimentación phantom (+48 V) del amplificador principal. Este indicador no se muestra a menos que el amplificador principal se haya asignado al canal.

#### ④ Indicador Ø (fase)

Indica el ajuste de fase de entrada del amplificador principal. Este indicador solo está disponible si hay seleccionado un canal de entrada.

#### NOTA

- Si la ranura no está conectada al amplificador principal, se mostrarán el patch y el tipo de la tarjeta MY.
  - Si la opción GAIN KNOB FUNCTION se ha configurado en DIGITAL GAIN en la pantalla PREFERENCE, aparecerá el mando de ganancia digital en lugar del mando ① y no se mostrará el indicador ③.
- Si la función Gain Compensation está activada, aparece un indicador, que muestra el nivel de la salida de señal para la red de audio.

Si la ranura se ha asignado al patch:

Aparecerá el nombre de ranura.



Si el bastidor está conectado:

Aparecerán el nombre del patch y del módulo.



Si la salida está conectada:

Solo aparecerá el patch.



■ **Campo INPUT DELAY**

Este campo muestra el estado de retardo para el canal de entrada. Si se selecciona un canal de salida, este campo estará en blanco. Presione este campo para abrir la ventana emergente INPUT DELAY 8ch.



① **Indicador DELAY ON/OFF (Retardo activado/desactivado)**

Indica el estado de activación/desactivación del retardo.

■ **Campo INSERT/DIRECT OUT**

Este campo permite realizar ajustes de inserción y salida directa. Presione este campo para abrir la ventana emergente INSERT/DIRECT OUT 8ch.



① **Indicador INSERT ON/OFF (Inserción activada/desactivada)**

Indica el estado de activación/desactivación de la inserción.

② **Indicador DIRECT OUT ON/OFF (Salida directa activada/desactivada) (sólo canales de entrada)**

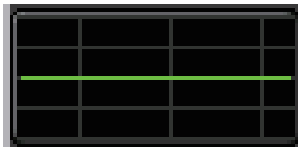
Indica el estado de activación/desactivación de la salida directa.

■ **Campo EQ (ecualizador)**

Este campo indica gráficamente la respuesta aproximada del EQ. Presione este campo para abrir la ventana emergente HPF/EQ 1ch, en la que puede definir el HPF y EQ.

**NOTA**

Si se selecciona DCA o monitor, este campo estará en blanco.



■ **Campo DYNAMICS 1/2 (Dinámica 1/2)**

Este campo muestra el valor de umbral y contador de Dynamics 1/2. Presione este campo para abrir la ventana emergente DYNAMICS 1/2 1ch.

**NOTA**

Si se selecciona DCA o monitor, este campo estará en blanco.



■ **Campo SEND**

Este campo muestra el nivel de envío, el estado de activación/desactivación de envío y los ajustes pre/post de 16 buses.

Para seleccionar los 16 buses de destino, utilice la tecla [MIX 1-16] o [MIX 17-24/MATRIX] de la sección SELECTED CHANNEL del panel.

Utilice los mandos multifunción de Centralogic para ajustar el nivel de envío de cada bus. Toque el bus del mando que desea utilizar y será asignado a los mandos multifunción de Centralogic. Si está asignado a los mandos multifunción, al tocar el botón otra vez se mostrará la pantalla emergente SEND 8ch.

Este campo varía según el tipo del bus de destino.

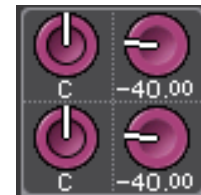
**Si el bus de destino es VARI (mono):**

El color del mando y el color de la escala indican la activación/desactivación de envío y el estado pre/post. Si el envío está desactivado, el color del mando se vuelve gris. Con el ajuste post, el color de la escala del mando se vuelve negro.



**Si el bus de destino es VARI (estéreo):**

Si hay un par de buses (número impar y número par) en estéreo, el mando de la izquierda funcionará como mando PAN y el de la derecha funcionará como mando SEND.



**Si el bus de destino se define en FIXED:**

El botón SEND ON/OFF aparecerá en lugar de cada mando.



■ **Campo TO STEREO/MONO (a estéreo/mono)**

Este campo muestra el estado de activación/desactivación y el ajuste de panoramización/balance de la señal enviada al bus STEREO/MONO.

Si presiona este campo, el mando se asignará al mando correspondiente de la sección Centralogic.

Si presiona otra vez el campo, aparecerá la ventana emergente TO STEREO/MONO 8 ch.

Este campo varía según el tipo del canal seleccionado.

**Cuando se selecciona un canal de entrada o un canal MIX:**



① **Mando TO STEREO PAN (a panoramización estéreo)**

Define la posición de panoramización de una señal direccionada al bus STEREO.

Presione el mando para abrir la ventana emergente STEREO/MONO 8ch. Si el canal ST IN está seleccionado, puede especificar si desea visualizar el mando PAN o el mando BALANCE en esta ventana. Para un canal MIX, el mando PAN aparecerá si la señal es mono y el mando BALANCE aparecerá si la señal es estéreo.

② **Indicador ST/MONO**

Indica el estado de una señal enviada al bus STEREO/MONO.

Si una entrada o canal MIX está configurado en modo LCR, el indicador LCR aparecerá en la posición ②.



**Cuando se selecciona un canal MATRIX (monoaural) o un canal MONO:**

Aparece el indicador ΣCLIP, que indica que la señal se satura en algún punto del canal.



Para un canal MATRIX estéreo o canal STEREO, aparece el mando BALANCE, que indica el balance de los canales izquierdo/derecho.



■ **Campo de grupo DCA**

Se muestra un grupo DCA (1-16) al que se asigna el canal en la primera o segunda fila de este campo.

Presione este campo para abrir la ventana emergente DCA/MUTE GROUP ASSIGN MODE.



■ **Campo grupo de silenciamiento**

Se muestra un grupo de silenciamiento (1-8) al que se asigna el canal en la tercera fila de este campo.

Si el canal se ha eliminado temporalmente del grupo de silenciamiento, aparecerá "S" (Safe) en la tercera fila.

Si el nivel del atenuador se ha definido para un grupo de silenciamiento, el color de los caracteres cambia de rojo a naranja.

Presione este campo para abrir la ventana emergente DCA/MUTE GROUP ASSIGN MODE.

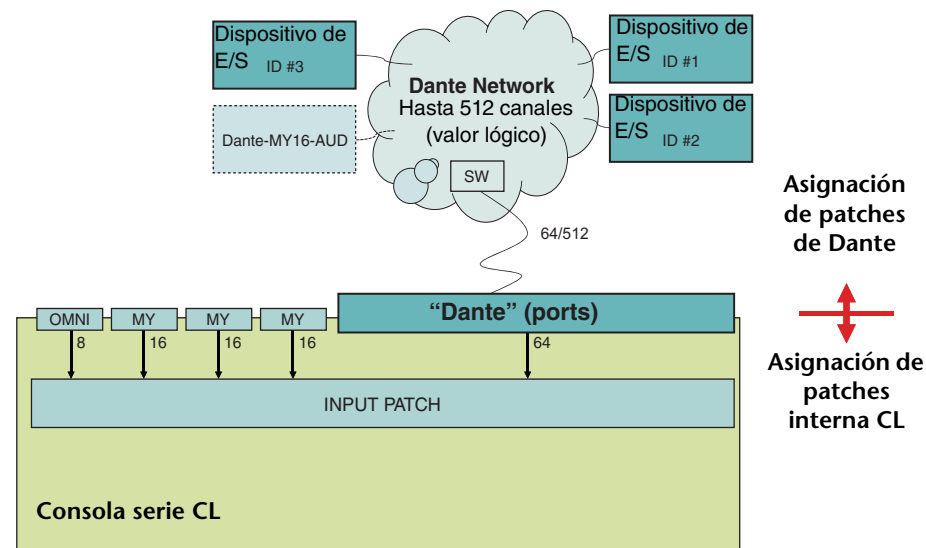


# Asignación de patches de entrada y salida

En este capítulo se explica cómo editar patches de entrada y patches de salida, cómo conectar inserciones y cómo utilizar salidas directas.

## Asignación de patches interna de consola CL y asignación de patches de red de audio Dante

El siguiente diagrama muestra el flujo de señales a través de la consola serie CL, los dispositivos de E/S y la red de audio Dante.



Asignación de patches de Dante



Asignación de patches interna CL

## Asignación de patches de entrada

La consola serie CL y los dispositivos de E/S permiten dos tipos de asignación de patches: asignación de patches de red de audio Dante y asignación de patches interna de consola CL.

Para la asignación de patches de red de audio Dante se utilizará la ventana emergente DANTE INPUT PATCH (Patch de entrada Dante). En esta ventana puede asignar patches de consola CL y entradas de dispositivo de E/S. Se pueden recibir sesenta y cuatro (64) canales de una red de audio Dante en una consola serie CL. Puede seleccionar hasta 64 canales desde un máximo de 512 canales (valor lógico) de señales de red de audio Dante. Seleccione los dispositivos de E/S (dentro de los 64 canales) que desee controlar desde la consola serie CL.

A continuación, dirija las señales de entrada (que se asignaron como patches en la ventana emergente DANTE INPUT PATCH (Patch de entrada Dante)) a los canales de la consola serie CL. Para ello, seleccione los puertos de entrada desde DANTE 1–64 en la ventana emergente GAIN/PATCH.

### NOTA

Por defecto, DANTE 1–64 se asignan a los canales de entrada 1–64.

## Asignar patches de salida

Utilice la ventana emergente OUTPORT PORT (Puerto de salida) para asignar los patches de los canales de salida de la consola CL y de la red de audio Dante. En esta ventana, asigne las señales de canal de salida a los puertos DANTE 1–64.

### NOTA

Por defecto, MIX 1–24 se asignan a DANTE 1–24, MATRIX 1–8 se asignan a DANTE 25–32, STEREO L/R se asignan a DANTE 33/34 y MONO se asigna a DANTE 35.

A continuación, asigne patches de las señales de salida desde DANTE 1–64 (asignadas en la ventana emergente OUTPORT PORT) a las salidas de dispositivo de I/O (E/S). Utilice la ventana emergente OUTPUT PATCH (Patch de salida) de dispositivo de I/O (E/S) para realizar estas asignaciones.

## Modificación de los ajustes del patch de salida

Para modificar la asignación de patches, puede o bien seleccionar el puerto de salida que será el destino de salida de cada canal de salida, o bien seleccionar el canal de salida que será la fuente de salida de cada puerto de salida.

### Selección del puerto de salida de cada canal de salida

1. Utilice las teclas de selección de banco de la sección Centrallogic para acceder a la pantalla OVERVIEW que contiene el canal de salida para el que desea asignar el puerto de salida.

Número/nombre de canal



2. En la parte superior de la pantalla, presione el campo de número y nombre de canal para abrir la ventana emergente PATCH/NAME (patch, nombre).

En esta ventana podrá cambiar el nombre del canal, el icono y el puerto de salida asignado a cada canal de salida. La ventana contiene los siguientes elementos.



- 1 **Botón PATCH**  
Indica el puerto con un patch asignado al canal de entrada o salida. Presione este botón para activar la ficha PATCH en la parte inferior de la pantalla. Aparecerá la ventana emergente PORT SELECT (Selección de puerto), que le permite seleccionar la red y el puerto.
  - 2 **Botón de selección de canal**  
Selecciona el canal que se va a ajustar.
- NOTA**  
El cambio de canales en esta pantalla no afectará a la selección de canales en la consola.
- 3 **Botón de icono Canal**  
Indica el icono y el color seleccionados actualmente para el canal correspondiente. Presione este botón para activar la ficha ICON en la parte inferior de la pantalla. Aparecerá la ventana emergente CH COLOR/ICON, que le permite seleccionar el color, icono y nombre del canal.
  - 4 **Cuadro número de canal**  
Indica el número del canal. Este elemento no se puede cambiar.



⑤ **Cuadro de edición de nombre de canales**

Indica el canal especificado actualmente. Presione dentro de este cuadro para activar la ficha NAME en la parte inferior de la pantalla. Aparecerá la ventana emergente SOFT KEYBOARD y podrá editar el nombre del canal.

⑥ **Lista de selección de categoría**

Selecciona el tipo de puerto que desea mostrar en la pantalla.

⑦ **Botones de selección de puerto**

Permite seleccionar un puerto en la categoría actual. Para cancelar la selección, vuelva a pulsar el mismo botón.

**3. Utilice las fichas y los botones de selección de puertos de salida para especificar el puerto de salida que se asignará a ese canal.**

Si los botones de selección de puerto de salida no aparecen en la parte inferior de la ventana, presione la ficha PATCH.

**4. Utilice las teclas de selección de banco y las teclas [SEL] para cambiar los canales de salida que se están controlando y especificar sus puertos de salida de la misma manera.**

**5. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, presione el símbolo "x" situado en la esquina superior derecha para cerrar la ventana.**

Volverá a la pantalla OVERVIEW.

## Selección del canal de salida de cada puerto de salida

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.



2. En el campo SYSTEM SETUP (Ajustes del sistema) situado en el centro de la pantalla, presione el botón OUTPUT PORT para abrir la ventana emergente OUTPUT PORT (Puerto de salida).

En la ventana emergente OUTPUT PORT, puede asignar el canal de origen de cada puerto de salida. Esta ventana emergente contiene los siguientes elementos.



### ① Número de ranura/tipo de tarjeta

Si se selecciona un canal de salida de ranura 1–3 para las operaciones, esta área indica el número de ranura y el tipo de tarjeta de E/S instalada en esa ranura.

### ② Botón DELAY SCALE (Escala de retardo)

Presione este botón para abrir la ventana emergente DELAY SCALE en la que podrá seleccionar la unidad para el tiempo de retardo.

### ③ Puerto de salida

Es el tipo y el número de puerto de salida al que se asigna el canal.

### ④ Botón emergente de selección de canales

Le permite seleccionar el canal que desea asignar al puerto de salida. Aparece el nombre del canal seleccionado en ese momento.

### ⑤ Mando de tiempo de retardo

Permite ajustar el tiempo de retardo del puerto de salida. Presione este mando para seleccionarlo y, a continuación, utilice los mandos multifunción 1–8 para modificar los ajustes. Encima del mando se indica el valor del tiempo de retardo en milisegundos y debajo del mando aparece el valor del tiempo de retardo en las unidades seleccionadas en la ventana emergente DELAY SCALE.

### NOTA

Si ha seleccionado ms (milisegundos) como escala, el valor del tiempo de retardo no aparecerá encima del mando.

### ⑥ Botón DELAY (Retardo)

Activa y desactiva el retardo del puerto de salida.

### ⑦ Botón Ø (fase)

Cambia la fase de la señal asignada al puerto de salida de fase normal a fase inversa.

### ⑧ Mando GAIN (Ganancia)

Ajusta la ganancia de salida del puerto de salida. Para ajustar este valor, presione el mando en pantalla para seleccionarlo y, a continuación, ajuste los mandos multifunción 1–8. Gire el mando para definir el valor en el intervalo de –96 a +24 dB en pasos de 1,0 dB. Gire el mando mientras lo mantiene pulsado para definir el valor en pasos de 0,1 dB. Su valor actual aparecerá justo debajo del mando.

### ⑨ Vúmetro

Indica el nivel de la señal asignada al puerto de salida.

### ⑩ Fichas de selección de puertos de salida

Cambian los puertos de salida controlados en la ventana emergente en grupos de hasta ocho puertos. Las fichas se clasifican en tres grupos: DANTE, SLOT y PATCH VIEW. Para mostrar las fichas en el grupo deseado, presione el botón de nombre de grupo ubicado en el extremo derecho o izquierdo de la fila inferior.

## 3. Utilice las fichas de selección de puertos de salida de la parte inferior de la ventana emergente para seleccionar el puerto de salida que desea controlar.

Las fichas corresponden a los siguientes puertos de salida.

- DANTE 1–8, 9–16, 17–24, 25–32, 33–40, 41–48, 49–56, 57–64  
Estas fichas controlan los canales de salida de los conectores Dante.

- SLOT1 1–8, 9–16
- SLOT2 1–8, 9–16
- SLOT3 1–8, 9–16

Estas fichas permiten controlar los canales de salida 1–8 y 9–16 de las ranuras 1–3 respectivamente.

- OMNI 1–8

Esta ficha permite controlar las tomas OMNI 1–8.

- DIGITAL OUT (Salida digital)

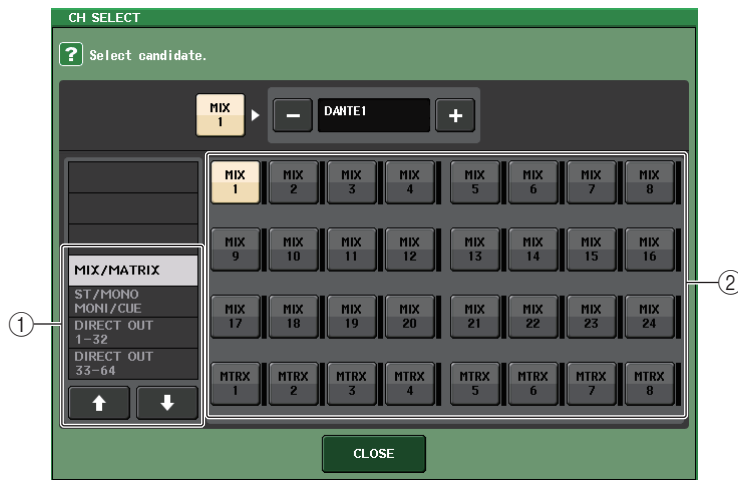
Esta ficha permite controlar los canales L/R del conector DIGITAL OUT (salida digital).

- PATCH VIEW1 (Vista de patches 1)
- PATCH VIEW2 (Vista de patches 2)

Estas fichas muestran listas de patches.

## 4. Para asignar un canal a un puerto de salida, presione la ventana emergente de selección de canal para ese puerto.

Se abrirá la ventana emergente CH SELECT (Selección de canales). Esta ventana emergente contiene los siguientes elementos.



### 1 Lista de selección de categoría

Selecciona la categoría de canal que aparece en la ventana emergente. Las categorías corresponden a los siguientes canales. Varían dependiendo del tipo de puerto de salida.

- **MIX/MATRIX**..... MIX 1–MIX 24, MATRIX 1–MATRIX 8
- **ST/MONO/MONI/CUE** ..... STEREO L, STEREO R, MONO(C), MONI L, MONI R, MONI C, CUE L, CUE R
- **DIRECT OUT 1–32**..... Salidas Direct CH1–CH32
- **DIRRECT OUT 33–64**..... Salidas Direct CH33–CH64
- **DIRECT OUT 65–72** ..... Salidas Direct CH65–CH72
- **INSERT OUT 1–32**..... Salidas de inserción CH1–CH32
- **INSERT OUT 33–64** ..... Salidas de inserción CH33–CH64
- **INSERT OUT 65–72** ..... Salidas de inserción CH65–CH72
- **INSERT OUT MIX/MATRIX** ..... Salidas de inserción para MIX1–MIX24, MATRIX 1–MATRIX8
- **INSERT OUT ST/MONO** ..... Salidas de inserción para STEREO L, STEREO R y MONO (C)
- **CASCADE MIX/MATRIX**..... MIX1–MIX24, MATRIX1–MATRIX8
- **CASCADE ST/MONO/CUE**..... STEREO L, STEREO R, MONO(C), CUE L, CUE R

### NOTA

En el caso del CL3/CL1, algunos canales no existen en esos modelos y no aparecerán.

### 2 Botones de selección de canales

Seleccione el canal que se va asignar al puerto de salida seleccionado en el paso 3.

5. Utilice las fichas y los botones de selección de canales para seleccionar el canal fuente y presione el botón **CLOSE** (cerrar).

Volverá a la ventana emergente **OUTPUT PORT**.

### NOTA

Si **PATCH CONFIRMATION** (confirmación de patch) está activado (ON), se abrirá un cuadro de diálogo cuando intente cambiar los ajustes del patch. Si **STEAL PATCH CONFIRMATION** (confirmación de modificación de patch) está activado, se abrirá un cuadro de diálogo cuando intente cambiar una ubicación a la que ya se ha asignado un patch en otro lugar.

6. Realice los ajustes de retardo, fase y ganancia de salida que sean necesarios.
7. Repita los pasos 3–6 para asignar canales a otros puertos de salida.
8. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, haga clic en el símbolo “x” en la esquina superior derecha de la ventana para volver a la pantalla anterior.

## Modificación de los ajustes del patch de entrada

En esta sección se explica cómo cambiar la asignación de patches de cada canal de entrada.

1. Utilice las teclas de selección de banco de la sección **Centralogic** para acceder a la pantalla **OVERVIEW** para el canal de entrada para el que desea asignar la fuente de entrada.



2. En la parte superior de la pantalla, presione el campo de número y nombre de canal para abrir la ventana emergente **PATCH/NAME** (patch/nombre).

En la ventana emergente PATCH/NAME podrá ver y cambiar el nombre del canal, el icono, el color del canal y el puerto de entrada asignado a cada canal de entrada.



#### ① Botón PATCH

Indica el puerto de entrada seleccionado en ese momento. Si presiona este botón al seleccionar un icono o cambiar el nombre del canal, volverá a la pantalla de selección de puerto de entrada.

#### ② Botón de icono Canal

Indica el icono seleccionado para el canal correspondiente. Al presionar este botón, se abrirá una pantalla en la que podrá seleccionar un icono o el nombre de una muestra.

#### ③ Cuadro de introducción de nombre de canales

Indica el nombre que se ha asignado al canal correspondiente. Al presionar este campo, se abre una ventana de teclado en la que puede asignar un nombre.

#### ④ Lista de selección de categoría

Selecciona la categoría de puerto de entrada que aparece en la ventana emergente. Las categorías corresponden a los siguientes puertos de entrada. Varían según el tipo de canal.

- DANTE1-32 ..... DANTE1-DANTE32
- DANTE33-64 ..... DANTE33-DANTE64
- OMNI/PB OUT..... OMNI1-OMNI8, PB OUT(L), PB OUT(R)
- SLOT1 ..... SLOT1(1)-SLOT1(16)
- SLOT2 ..... SLOT2(1)-SLOT2(16)
- SLOT3 ..... SLOT3(1)-SLOT3(16)
- EFFECT RACK ..... FX1L(A)-FX8R(B)

- PREMIUM RACK.... PR1L(A)-PR2R(B)

#### ⑤ Botones de selección de puertos de entrada

Asignan un puerto de entrada al canal de entrada seleccionado en ese momento.

#### ⑥ Fichas

Permiten alternar entre diversos elementos.

### 3. Abra la pantalla de selección de puertos de entrada de la ventana emergente PATCH/NAME y, a continuación, utilice las fichas y los botones de selección de puertos de entrada para seleccionar uno.

#### NOTA

Si PATCH CONFIRMATION (confirmación de patch) está activado (ON), se abrirá un cuadro de diálogo cuando intente cambiar los ajustes del patch. Si STEAL PATCH CONFIRMATION (confirmación de modificación de patch) está activado, se abrirá un cuadro de diálogo cuando intente cambiar una ubicación a la que ya se ha asignado un patch en otro lugar.

### 4. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, presione el símbolo "x" situado en la esquina superior derecha para cerrar la ventana.

Volverá a la pantalla OVERVIEW.

#### NOTA

También puede seleccionar puertos de entrada desde la ventana emergente GAIN/PATCH.

### 5. Repita los pasos 2-4 para asignar puertos de entrada para otros canales.

## Inserción de un dispositivo externo en un canal

Si lo desea, puede insertar un procesador de efectos u otro dispositivo externo a la ruta de la señal de un canal INPUT, MIX, MATRIX, STEREO o MONO. Al hacerlo, es posible especificar de forma individual para cada canal el tipo de puerto de entrada/salida utilizado para los puntos de salida y entrada de inserción.

1. Conecte su equipo externo a una toma OMNI IN/OUT o a una tarjeta de E/S en las ranuras 1-3.

### NOTA

Si instala una tarjeta E/S digital en una ranura y conecta digitalmente un dispositivo externo, deberá sincronizar el reloj entre la consola CL y dicho dispositivo (consulte la [página 198](#)).

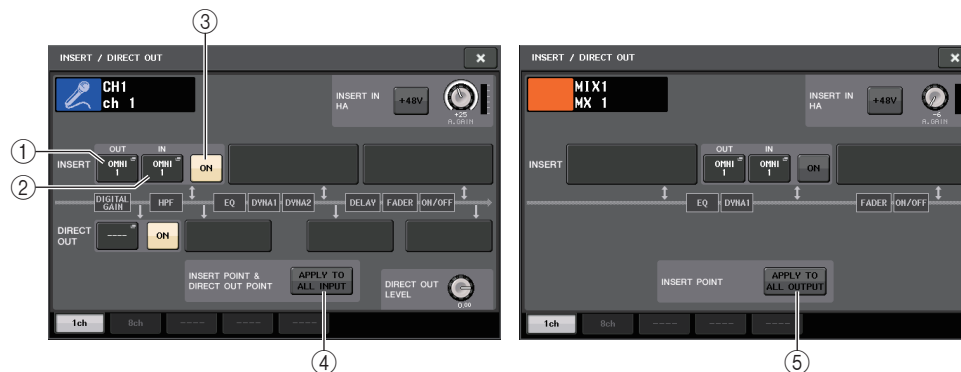
2. Utilice las teclas de selección de banco de la sección Centralogic para acceder a la pantalla OVERVIEW para el canal para el que desea asignar la fuente de entrada.

3. Presione el campo INSERT/DIRECT OUT (inserción/salida directa) para abrir la ventana emergente del mismo nombre.

En la ventana emergente INSERT/DIRECT OUT puede ver o cambiar el tipo de puerto de entrada/salida utilizado para la inserción y su ubicación. Existen dos variaciones de esta ventana emergente: un canal y ocho canales.

Cada vista de ventana contiene los siguientes elementos.

## Ventana emergente INSERT/DIRECT OUT (1ch)



1. **Botón INSERT OUT (Salida de inserción)**

Presione este botón para abrir la ventana emergente PORT SELECT en la que podrá seleccionar un puerto de salida. El nombre del puerto seleccionado en ese momento aparece en el botón.

2. **Botón INSERT IN (Entrada de inserción)**

Presione este botón para abrir la ventana emergente PORT SELECT en la que podrá seleccionar un puerto de entrada. El nombre del puerto seleccionado en ese momento aparece en el botón.

3. **Botón INSERT ON/OFF (Activar/desactivar inserción)**

Activa o desactiva la inserción.

Para cambiar el punto de inserción seleccionado actualmente, presione uno de los tres bloques que no contenga ningún botón.



### NOTA

Puede configurar los puertos de E/S para que funcionen como una inserción para cada bloque.

4. **Botón APPLY TO ALL INPUT (Aplicar a todas las entradas) (solo canales de entrada)**

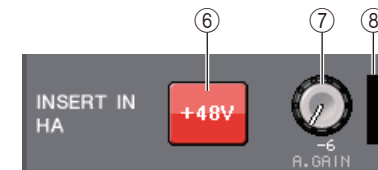
Especifica si la posición de inserción/posición de salida directa se aplicará a todos los canales de entrada.

5. **Botón APPLY TO ALL OUTPUT (Aplicar a todas las salidas) (solo canales de salida)**

Especifica si la configuración de posición de inserción se aplicará a todos los canales de salida.

### ■ Campo INSERT IN HA (entrada de inserción-amplificador principal)

Este campo aparecerá si ha seleccionado un puerto de entrada (que disponga de amplificador principal) como entrada de inserción.



6. **Botón +48V**

Activa o desactiva la alimentación phantom (+48 V) del amplificador principal.

7. **Mando A.GAIN (Ganancia analógica)**

Indica el ajuste de ganancia analógica del amplificador principal. Presione este mando para que pueda utilizar el mando multifunción para ajustar la ganancia.

8. **Medidor HA (amplificador principal)**

Muestra el nivel de la señal de entrada del amplificador principal.

## Ventana emergente INSERT/DIRECT OUT (inserción/salida directa) (8ch)



- ① **Botón de selección de canal**  
Selecciona el canal que ajustar. En el botón aparecen el icono, el color y el número de canal.
- ② **Botón INSERT OUT (Salida de inserción)**  
Presione este botón para abrir la ventana emergente PORT SELECT en la que podrá seleccionar un puerto de salida. El nombre del puerto seleccionado en ese momento aparece en el botón.
- ③ **Botón INSERT ON/OFF (Activar/desactivar inserción)**  
Activa o desactiva la inserción. Encima del botón aparece el ajuste de punto de inserción especificado en ese momento.
- ④ **Botón INSERT IN (Entrada de inserción)**  
Presione este botón para abrir la ventana emergente PORT SELECT en la que podrá seleccionar un puerto de entrada. El nombre del puerto seleccionado en ese momento aparece en el botón. También puede ver el nivel de entrada de inserción comprobando el indicador ubicado a la derecha del botón de puerto (que se muestra como opción).

4. Abra la ventana emergente INSERT/DIRECT OUT de uno u ocho canales y, a continuación, presione el botón emergente INSERT OUT.

Se abrirá la ventana emergente PORT SELECT, en la que podrá seleccionar el puerto de salida utilizado para la inserción de salida. La ventana contiene los siguientes elementos.



- ① **Lista de selección de categoría**  
Selecciona la categoría de puerto de salida que aparece en la ventana emergente. Las categorías corresponden a los siguientes puertos de salida. Varían según el tipo de canal.
  - OMNI ..... OMNI1–OMNI8
  - SLOT1 ..... SLOT1(1)–SLOT1(16)
  - SLOT2 ..... SLOT2(1)–SLOT2(16)
  - SLOT3 ..... SLOT3(1)–SLOT3(16)
  - GEQ RACK ..... GEQ1L(A)–GEQ16R(B) (solo canales MIX, MATRIX, STEREO y MONO)
  - EFFECT RACK..... FX1L(A)–FX8R(B)
  - PREMIUM RACK..... PR1L(A)–PR8R(B)
- ② **Botones de selección de puertos de salida**  
Estos botones asignan el puerto de salida que se utilizará como inserción de salida del canal seleccionado en ese momento.

### NOTA

Si se especifica un bastidor en el cual hay montado un GEQ o bastidor Premium como punto de introducción o eliminación de una inserción, el otro punto de patch se asignará automáticamente al mismo bastidor. También se activará automáticamente el modo de inserción. Además, si se anula la salida/entrada de inserción de un bastidor en el que esté montado un GEQ o bastidor Premium, el otro punto del patch se anulará automáticamente y al mismo tiempo se desactivará el modo de inserción.

- 5.** Utilice los botones de selección de categoría y puertos de salida para especificar el puerto de salida que se utilizará como inserción de salida y presione el botón **CLOSE**.

Volverá a la ventana emergente INSERT/DIRECT OUT.

- 6.** Presione el botón emergente **INSERT IN**.

Se abrirá la ventana emergente **PORT SELECT**, en la que podrá seleccionar el puerto de entrada utilizado para la inserción de entrada. Las categorías corresponden a los siguientes puertos de entrada.

- **OMNI**..... OMNI1–OMNI8
- **SLOT1** ..... SLOT1(1)–SLOT1(16)
- **SLOT2** ..... SLOT2(1)–SLOT2(16)
- **SLOT3** ..... SLOT3(1)–SLOT3(16)
- **GEQ RACK**..... GEQ1L(A)–GEQ16R(B) (solo canales de salida)
- **EFFECT RACK** ..... FX1L(A)–FX8R(B)
- **PREMIUM RACK** ..... PR1L(A)–PR2R(B)

- 7.** Especifique el puerto de entrada que utilizará para la inserción de entrada y presione el botón **CLOSE**.

- 8.** Presione el botón **INSERT ON/OFF** para activarlo.

En este estado, se habilita la inserción de entrada/salida. Ajuste los niveles de entrada/salida de su dispositivo externo en caso necesario.

#### NOTA

- Cuando se selecciona la toma **OMNI IN** de la consola CL como puerto de entrada para la entrada de inserción, la configuración del **HA** se hace en el campo **INSERT IN HA**.
- Incluso si el botón **INSERT ON/OFF** está desactivado, la señal seleccionada para la inserción de salida continuará emitiéndose.



- 9.** Si desea cambiar la posición de la inserción entrada/salida, acceda al botón emergente **INSERT/DIRECT OUT** (insertar/salida directa) de un canal y presione uno de los tres campos **INSERT** (insertar).

Se habilitará el campo **INSERT** que presione.

- 10.** Cuando haya terminado de realizar todos los ajustes, presione el símbolo "x" situado en la esquina superior derecha para cerrar la ventana.

Volverá a la pantalla **OVERVIEW**.

- 11.** Realice los ajustes de inserción deseados para los otros canales.

## Salida directa de un canal INPUT

La señal de un canal **INPUT** puede enviarse directamente desde la toma **OUTPUT** del dispositivo de E/S, desde la toma **OMNI OUT**, o desde el canal de salida de una ranura deseada.

- 1.** Conecte el dispositivo externo a la toma **OMNI OUT**, a la toma **OUTPUT** o a una tarjeta de E/S instalada en una ranura 1–3.

#### NOTA

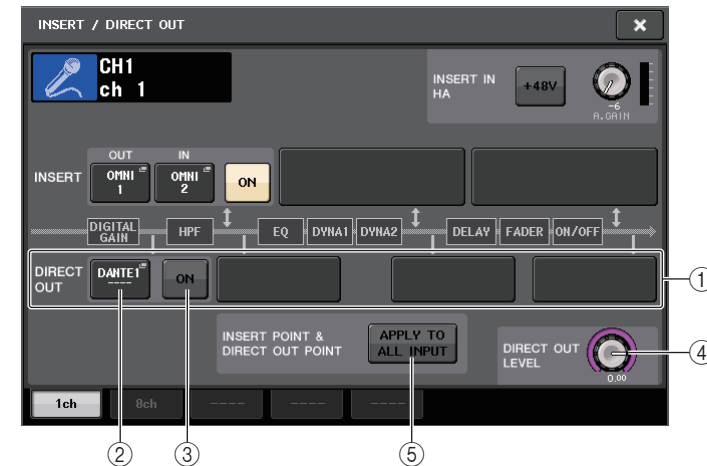
Si instala una tarjeta E/S digital en una ranura y conecta digitalmente un dispositivo externo, deberá sincronizar el reloj entre la consola CL y dicho dispositivo (consulte la [página 198](#)).

- 2.** Utilice las teclas de selección de banco de la sección **Centralogic** para acceder a la pantalla **OVERVIEW** que incluye el canal de entrada que desea enviar directamente.

- 3.** Presione el campo **INSERT/DIRECT OUT** (inserción/salida directa) para abrir la ventana emergente del mismo nombre.

Existen dos variaciones de esta ventana emergente: un canal y ocho canales. Cada vista de ventana contiene los siguientes elementos.

### Ventana emergente **INSERT/DIRECT OUT** (1ch)



- ① **Campo **DIRECT OUT****

Permite realizar los ajustes de la salida directa. Presione uno de los cuatro campos para seleccionar **PRE HPF** (inmediatamente antes del **HPF**), **PRE EQ** (inmediatamente antes del **EQ**) o **PREFADER** (inmediatamente después del atenuador) o **POST ON** (inmediatamente después de la tecla **[ON]**) como la posición de salida directa.

② **Botón DIRECT OUT PATCH (Patch de salida directa)**

Presione este botón para abrir la ventana emergente PORT SELECT en la que podrá seleccionar un puerto de salida de Salida directa. El nombre del puerto seleccionado en ese momento aparece en el botón.

③ **Botón DIRECT OUT ON**

Activa y desactiva la salida directa.

④ **Mando de control DIRECT OUT LEVEL (Nivel de salida directa)**

Indica el nivel de salida de la salida directa. Presione este mando para controlar el nivel mediante el mando multifunción.

⑤ **Botón APPLY TO ALL INPUT (Aplicar a todas las entradas) (solo canales de entrada)**

Especifica si los ajustes del punto de inserción/punto de salida directa se aplicarán a todos los canales de entrada.

## Ventana emergente INSERT/DIRECT OUT (inserción/salida directa) (8ch)



① **Botón DIRECT OUT ON**

Activa y desactiva la salida directa. El punto de salida directa seleccionada en ese momento se indica encima del botón.

② **Botón DIRECT OUT PATCH (Patch de salida directa)**

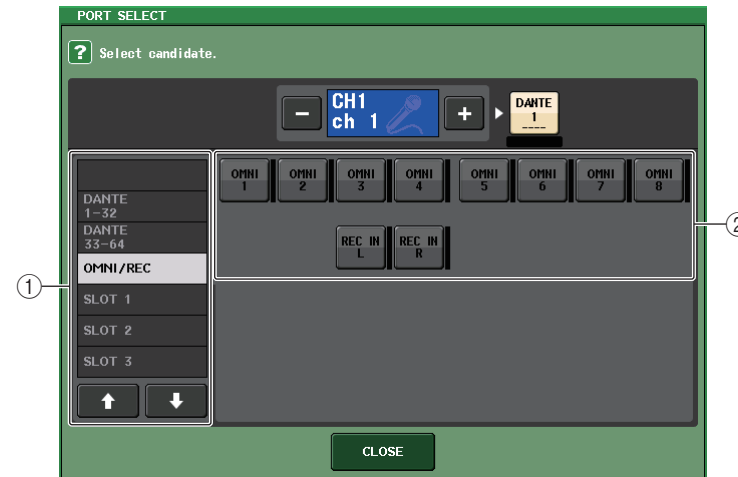
Presione este botón para abrir la ventana emergente PORT SELECT en la que podrá seleccionar un puerto de salida de Salida directa. El nombre del puerto seleccionado en ese momento aparecerá en el botón.

③ **Mando de control DIRECT OUT LEVEL (Nivel de salida directa)**

Indica el nivel de salida de la salida directa. Presione este mando para controlar el nivel mediante el mando multifunción.

4. Abra la ventana emergente INSERT/DIRECT OUT de uno u ocho canales y presione el botón emergente DIRECT OUT.

Se abrirá la ventana emergente PORT SELECT, en la que podrá seleccionar el puerto de salida utilizado para la salida directa. La ventana contiene los siguientes elementos.



① **Lista de selección de categoría**

Selecciona la categoría de puerto de salida que aparece en la ventana emergente. Las categorías corresponden a los siguientes puertos de salida. Varían según el tipo de canal.

- OMNI/REC ..... OMNI1-OMNI8, REC IN(L), REC IN(R)
- SLOT1 ..... SLOT1(1)-SLOT1(16)
- SLOT2 ..... SLOT2(1)-SLOT2(16)
- SLOT3 ..... SLOT3(1)-SLOT3(16)
- DANTE1-32 ..... DANTE1-DANTE32
- DANTE33-64 ..... DANTE33-DANTE64

② **Botones de selección de puertos de salida**

Estos botones asignan el puerto de salida utilizado para la salida directa del canal INPUT seleccionado en ese momento.

5. Utilice las fichas y los botones de selección de puertos de salida para especificar el puerto de salida que se utilizará para la salida directa y presione el botón CLOSE.

Volverá a la ventana emergente INSERT/DIRECT OUT.



- 6.** Presione el botón **DIRECT OUT ON/OFF** para activarlo.  
En este estado, se habilita la salida directa. Ajuste el nivel de entrada de su dispositivo externo.

**NOTA**

Con los ajustes de fábrica, están todos desactivados.

- 7.** Si desea cambiar la posición de la salida directa, acceda al botón emergente **INSERT/DIRECT OUT** de un canal y presione uno de los campos **DIRECT OUT**. Se habilitará el campo **DIRECT OUT** que presione.
- 8.** Para ajustar el nivel de la salida directa, abra la ventana emergente **INSERT/DIRECT OUT** de uno u ocho canales y utilice el mando **DIRECT OUT LEVEL**.
- 9.** Cuando haya terminado de realizar todos los ajustes, haga clic en el símbolo “x” situado en la esquina superior derecha para cerrar la ventana.  
Volverá a la pantalla **OVERVIEW**.
- 10.** Realice los ajustes de salida directa deseados para los otros canales.

## Grabación o reproducción mediante DAW en un equipo

Si prevé añadir software DAW como, por ejemplo, Steinberg Nuendo, a una red de audio que incluya una consola CL y dispositivos de E/S, debe utilizar el software de controlador de la tarjeta de sonido virtual de Dante (DVS). DVS funciona como una interfaz de audio que permite transmitir señales entre un DAW y una red de audio (que incluye una consola serie CL y dispositivos de E/S). De este modo, podrá realizar grabaciones de varias pistas de actuaciones en directo o utilizar las grabaciones en directo realizadas el día anterior para una comprobación de sonido virtual.

En esta sección se explica cómo realizar la configuración para agregar el software DAW a una red de audio.

### Dispositivos y software necesarios

- Consola serie CL; dispositivo de E/S
- Un ordenador (Windows o Mac) dotado de un puerto Ethernet que admita una red Giga-bit Ethernet (GbE); software DAW
- Un interruptor de red compatible con GbE
- Cable CAT5e
- Software de controlador de la tarjeta de sonido virtual de Dante
- Software de control del Dante Controller

**NOTA**

Debe disponer de un Id. de licencia para utilizar la tarjeta de sonido virtual de Dante. El Id. de licencia se incluye en el paquete de la unidad de CL.  
La información más reciente acerca de la tarjeta de sonido virtual de Dante y el Dante Controller está disponible en el siguiente sitio web:  
<http://www.yamahaproaudio.com/>

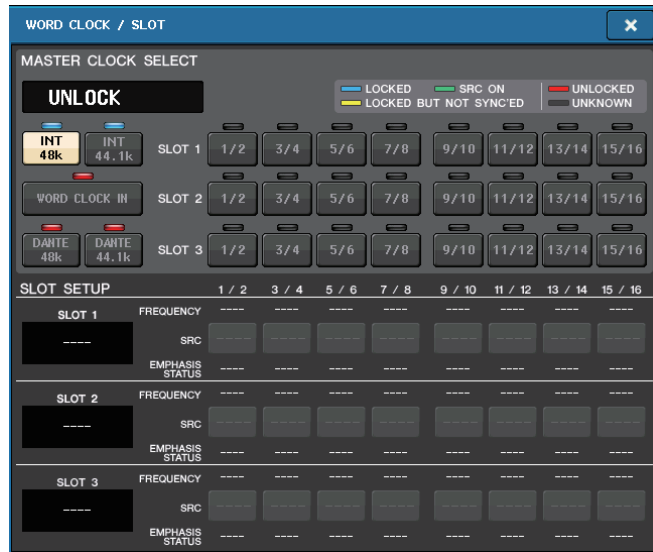
### Utilización de Nuendo Live

El software Nuendo Live DAW de Steinberg puede utilizarse con las consolas de la serie CL, aprovechando la funcionalidad que hace que funcionen bien juntas. Para conocer más detalles consulte “[Utilización de la consola CL con Nuendo Live](#)” en la [página 188](#).

## Ajustes del reloj

En una red Dante, el dispositivo principal funciona como reloj preciso para otros dispositivos de la red. Si el dispositivo principal se elimina de la red o tiene una avería, otro dispositivo asumirá automáticamente la función de reloj principal.

Para realizar este ajuste, en el Área de función de acceso, presione el botón SETUP, a continuación, el botón WORD CLOCK/SLOT SETUP (Configuración de ranura/reloj) para acceder a la ventana emergente WORD CLOCK/SLOT SETUP.

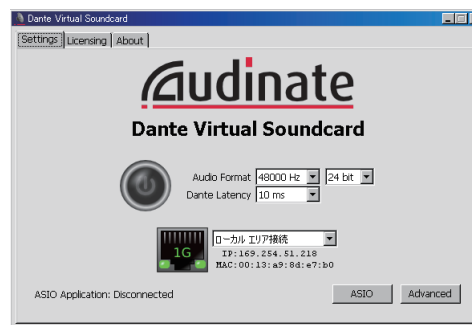


## Configuración de la Dante Virtual Soundcard

Instale una Dante Virtual Soundcard (DVS) y el Dante Controller en el equipo que desee utilizar para grabación de audio.

A continuación, conecte el puerto de red compatible con GbE en el equipo a un interruptor de red compatible con GbE. Configure el equipo para obtener una dirección IP automáticamente (esta es la configuración por defecto).

Antes de iniciar DVS, seleccione el formato de audio deseado (p. ej., 48 kHz, 24 bits) y la latencia de Dante. (Seleccione un valor de latencia mayor para mantener la estabilidad de red durante el uso de muchos canales). En Configuración avanzada, seleccione el número de canales que utilizar para grabación y reproducción (el valor predeterminado es 8 x 8). Consulte la Guía de usuario de la Dante Virtual Soundcard para obtener información adicional sobre el ajuste ASIO (Windows).



## Configurar el Dante Controller

Conecte el puerto de red del ordenador a un interruptor de red compatible con GbE. Configure el equipo para obtener una dirección IP automáticamente (esta es la configuración por defecto).

Se pueden realizar los siguientes ajustes a través de Dante Controller.

- Para la grabación de varias pistas: Asigne al patch las señales de audio desde el dispositivo de E/S a DVS para grabación de varias pistas.
- Para la comprobación de sonido virtual: Asigne al patch las señales de audio de modo que se envíen desde el ordenador a la red de audio de Dante y después se enruten a los canales de la consola CL.

Consulte el Manual del Dante Controller para obtener información adicional sobre el funcionamiento y los ajustes del Dante Controller.

## Configurar el software DAW

Debe realizar los ajustes del controlador en el software DAW. En la ventana de configuración del dispositivo, seleccione “Dante Virtual Soundcard-ASIO” (para Windows PC) o “Dante” (para Mac).

Algunas aplicaciones de software DAW pueden requerir la asignación interna de parches con el controlador. Para más información, consulte el manual de software de DAW.

Si utiliza el software Nuendo Live DAW, consulte también “[Utilización de la consola CL con Nuendo Live](#)” en la [página 188](#).

## Grabación y reproducción de audio

Una vez configurado el controlador en el software DAW, puede grabar y reproducir audio.

Para la grabación de varias pistas, defina los puertos de entrada para las pistas en el software DAW en los puertos que reciban señales de audio desde el dispositivo de E/S.

Para una comprobación de sonido virtual, debe enrutar las señales de audio grabadas a los canales de entrada en la consola CL. Para ello, utilice el Dante Controller para asignar el patch a las señales de modo que se envíen desde el software DAW a DANTE 1–64 en la consola CL. Es posible que sea conveniente posteriormente si almacena los dos conjuntos de ajustes DANTE INPUT PATCH en la biblioteca: un conjunto para enrutar las señales de audio desde el dispositivo de E/S y otro conjunto para enrutar las señales de audio desde el software DAW. De este modo, podrá conmutar entre ajustes de parches sin necesidad de iniciar el Controlador Dante. Además, podrá asignar al patch un canal específico (por ejemplo, el de voz) al dispositivo de E/S para supervisarlos durante una comprobación de sonido virtual.

# Canales de entrada

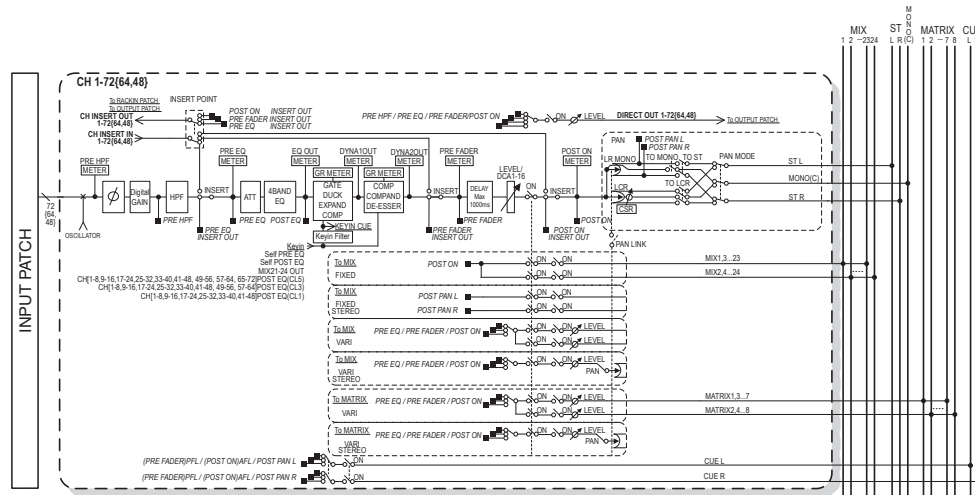
En este capítulo se describen diversas operaciones para los canales de entrada.

## Flujo de la señal de los canales de entrada

Los canales de entrada abarcan la sección que procesa las señales recibidas de los dispositivos de E/S, las tomas del panel posterior o las ranuras 1-3 y las envía al bus STEREO, al bus MONO, a los buses MIX y a los buses MATRIX. Existen dos tipos de canales de entrada, como se indica a continuación.

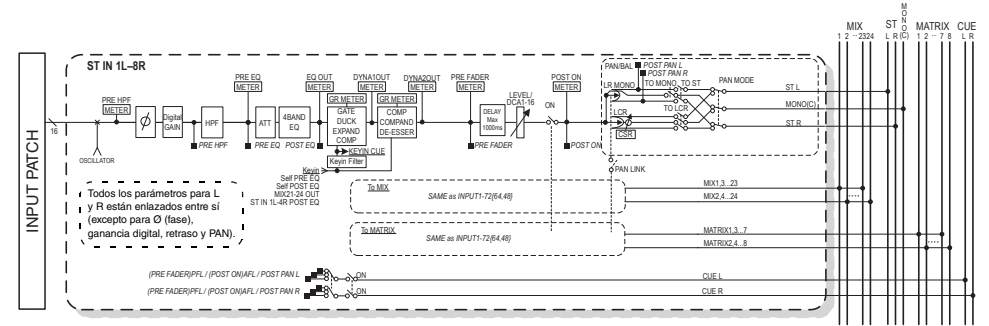
### Canal MONO

Estos canales se utilizan para procesar las señales monoaurales. Cuando la consola serie CL se encuentra en el estado predeterminado, se asigna la señal de entrada desde el conector Dante.



### Canal STEREO

Estos canales se utilizan para procesar las señales estéreo. Cuando la consola serie CL se encuentra en el estado predeterminado, se asigna la señal de entrada desde el bastidor de efectos EFFECT RACK 1-8.



- INPUT PATCH (Patch de entrada)**  
 Asigna señales de entrada a los canales de entrada.
- Ø (fase)**  
 Activa la fase de la señal de entrada.
- DIGITAL GAIN (Ganancia digital)**  
 Atenúa o aumenta el nivel de la señal de entrada.
- HPF (Filtro de paso alto)**  
 Es un filtro pasa altos que corta la región que está por debajo de la frecuencia especificada.
- 4 BAND EQ (EQ de 4 bandas)**  
 Un EQ paramétrico con cuatro bandas: HIGH, HIGH MID, LOW MID y LOW.
- DYNAMICS 1**  
 Es un procesador de dinámica que se puede utilizar para la activación de puerta (gating), la reducción (ducking), el amplificador o el compresor.
- DYNAMICS 2**  
 Es un procesador de dinámica que puede utilizarse como compresor, compresor/amplificador o supresor de eses.
- INPUT DELAY (retardo de entrada)**  
 Corrige el retraso de la señal de entrada. Puede especificar hasta 1.000 ms.
- LEVEL/DCA 1-16 (Nivel/DCA)**  
 Ajusta el nivel de entrada del canal.
- ON (Activar/desactivar)**  
 Activa o desactiva el canal de entrada. Si está desactivado, se silenciará el canal correspondiente.
- PAN (panorámica)**  
 Ajusta la panoramización de las señales enviadas desde el canal de entrada al bus STEREO. Para el canal STEREO puede alternar entre PAN y BALANCE. El parámetro BALANCE ajusta el balance de volumen de las señales izquierda/derecha enviadas desde el canal STEREO al bus STEREO. Puede activar PAN LINK (enlace de panoramización) en la ventana emergente BUS SETUP (configuración de bus) para que la configuración del parámetro PAN también se aplique a las señales enviadas a dos buses MIX o MATRIX establecidos en estéreo.

- **LCR (Izquierda/Centro/Derecha)**  
Envía la señal del canal de entrada al bus STEREO/bus MONO como una señal de tres canales que consta de los canales L y R más el canal central.
- **MIX ON/OFF (envío MIX activado/desactivado)**  
Es un conmutador que activa o desactiva las señales enviadas desde el canal de entrada a los buses MIX 1-24.
- **MATRIX LEVEL 1-24 (niveles de envío MATRIX 1-24)**  
Ajusta el nivel de envío de las señales procedentes del canal de entrada a los buses MIX 1-24 de tipo VARI. Como posición desde la que la señal se envía al bus MIX, puede elegir entre las siguientes: inmediatamente antes de EQ, pre-fader o post-fader.
- **MATRIX ON/OFF (envío MATRIX activado/desactivado)**  
Es un interruptor que activa o desactiva las señales enviadas desde el canal de entrada a los buses MATRIX 1-8.
- **MATRIX LEVEL 1-8 (niveles de envío MATRIX 1-8)**  
Ajusta el nivel de envío de la señal que se envía desde el canal de entrada a los buses MATRIX 1-8. Como posición desde la que la señal se envía al bus MATRIX, puede elegir entre las siguientes: inmediatamente antes del EQ, pre-fader o post-fader.
- **INSERT (sólo canales MONO)**  
Puede aplicar un patch a los puertos de salida/entrada que desee para insertar un dispositivo externo, como un procesador de efectos. Como posición del punto de inserción de salida o de entrada, puede elegir inmediatamente antes del EQ, inmediatamente antes del fader o inmediatamente después de la tecla [ON].
- **DIRECT OUT (Salida directa) (sólo canales MONO)**  
Puede aplicar un patch a cualquier puerto de salida para enviar la señal de entrada directamente desde el puerto de salida correspondiente. Como posición de la salida directa, puede elegir inmediatamente antes del HPF (filtro de paso alto), inmediatamente antes del EQ, inmediatamente antes del fader o inmediatamente después de la tecla [ON].
- **METER (Contador)**  
Mide el nivel del canal de entrada. Puede alternar la posición a la que se detecta el nivel (consulte la [página 112](#)).

## Especificación del nombre, icono y color del canal

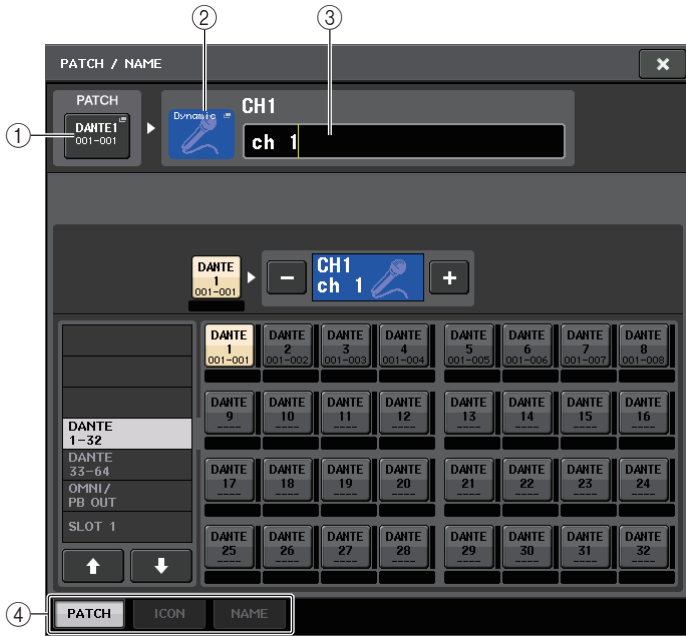
En la unidad serie CL, puede especificar el nombre e icono que aparecen en pantalla para cada canal de entrada. En esta sección se explica cómo hacerlo.

1. **Acceda a la pantalla OVERVIEW que contiene el canal de entrada al que desea asignar un nombre, un icono y un color.**



2. **Abra la ventana emergente PATCH/NAME (patch/nombre) presionando el campo de número y nombre del canal al que desea asignar el nombre, icono y color de canal.**

Esta ventana emergente contiene los siguientes elementos:



- ① **Botón PATCH**  
Indica el puerto al que se está asignando un patch actualmente. Presione este botón para activar la ficha PATCH en la parte inferior de la pantalla. Aparecerá la ventana emergente PORT SELECT, que le permite seleccionar la red y el puerto.
- ② **Botón de icono Canal**  
Indica el icono y el color seleccionados actualmente para el canal correspondiente. Presione este botón para activar la ficha ICON en la parte inferior de la pantalla. Aparecerá la ventana emergente CH COLOR/ICON, que le permite seleccionar el color, icono y nombre del canal.
- ③ **Cuadro de edición de nombre de canales**  
Indica el canal especificado actualmente. Presione dentro de este cuadro para activar la ficha NAME en la parte inferior de la pantalla. Aparecerá la ventana emergente SOFT KEYBOARD y podrá editar el nombre del canal.
- ④ **Fichas**  
Utilícelas para cambiar de un elemento a otro.

3. **Presione el botón de icono del canal deseado.**  
La parte inferior de la ventana emergente cambiará de la siguiente manera.



- ① **Botones de selección de color de canal**  
Seleccione un color de canal. Al pulsar el botón se aplicará inmediatamente el cambio.
- ② **Botones de selección de icono**  
Seleccione un icono de canal. Al pulsar el botón se aplicará inmediatamente el cambio.
- ③ **Botones de configuración de nombre de muestra**  
Seleccione un nombre de muestra preestablecido. Puede editar el nombre en la ficha NAME posteriormente.
4. **Utilice los botones de selección de icono para seleccionar el icono que va a utilizar para el canal. Puede utilizar los botones de selección de color de canal para seleccionar el color que va a utilizar para el canal.**  
El icono o color seleccionado aparecerá en el botón de icono situado en la parte superior de la ventana.
5. **Para editar el nombre del canal en base al nombre de una muestra, utilice los botones de configuración de nombre de muestra para elegir el nombre de muestra.**  
El nombre de muestra seleccionado se introducirá en el campo del nombre de canal situado en la parte superior de la ventana.  
Para introducir directamente el nombre del canal, continúe con el paso 6.

**NOTA**

También puede añadir o modificar caracteres en el campo del nombre de canal después de haber introducido el nombre de muestra. Si desea asignar rápidamente nombres de canal formados por un nombre común más un número consecutivo como, por ejemplo, "Vocal 1" y "Vocal 2", simplemente introduzca un nombre de muestra primero y, a continuación, agregue un número.

- Para introducir un nombre de canal directamente (o para editar un nombre de muestra que se ha introducido), presione el campo de nombre de canal en la parte superior de la ventana.

La ventana de teclado aparecerá en la parte inferior de la pantalla y le permitirá introducir o editar los caracteres.



- Utilice las teclas [SEL] para alternar canales de entrada y especifique el icono o el nombre de canal de otros canales de la misma manera.

Cuando se muestra la ventana emergente PATCH/NAME, puede utilizar las teclas [SEL] para alternar el canal que se va a controlar.

- Cuando haya terminado de introducir los datos, presione el símbolo x en la parte superior derecha de la ventana.

**NOTA**

Presione el botón TAB para pasar al siguiente canal. También puede presionar el botón ENTER para cerrar la ventana emergente de la misma manera que si utilizara el símbolo “x”.

## Introducción de ajustes HA (Head Amp)

En esta sección se explica cómo realizar los ajustes relacionados con el amplificador principal (HA, Head Amp) (activación y desactivación de la alimentación phantom, ganancia, fase) de cada canal de entrada.

### Ajuste de la ganancia analógica

- Para ajustar solo la ganancia analógica del HA, utilice el mando GAIN de la sección SELECTED CHANNEL.
- Para editar ajustes de parámetros detallados, como la activación o desactivación de la alimentación phantom o la fase, utilice las teclas de selección de banco de la sección Centralogic para abrir la pantalla OVERVIEW que contiene el canal de entrada cuyo amplificador principal desea editar.

Campo GAIN/PATCH (ganancia/patch)



- Presione el campo GAIN/PATCH del canal cuyo amplificador principal desea ajustar. Se abrirá la ventana emergente GAIN/PATCH.

Esta ventana emergente presenta cuatro tipos de vista. Utilice las fichas junto a la parte inferior de la ventana para seleccionar una de estas cuatro vistas. Cada vista de ventana contiene los siguientes elementos.

## Ventana emergente GAIN/PATCH (1 canal)



### ① Indicador de Icono de canal/Número de canal/Nombre de canal

Muestra el icono, número y nombre del canal.

### ② Sección HA

Aparece si el amplificador principal se ha asignado al patch del canal de entrada. Esta sección le permite controlar los siguientes controladores relacionados con el amplificador principal:

#### • Botón +48V

Activa o desactiva la alimentación phantom (+48 V) del amplificador principal.

#### • Mando A.GAIN (ganancia analógica)

Indica la ganancia analógica del amplificador principal. Utilice el mando multifunción para ajustar el nivel. Si la función Gain Compensation (compensación de ganancia) está activada, aparecerá un indicador, que muestra la posición de la ganancia analógica cuando la función está activada.

#### • Medidor HA (amplificador principal)

Muestra el nivel de la señal de entrada del amplificador principal.

#### NOTA

- Si hay una ranura asignada al patch del canal, esta sección ② mostrará en su lugar el tipo de ranura/tarjeta MY y un medidor de ranura.
- Si hay un bastidor asignado al patch del canal, esta sección ② mostrará el tipo de bastidor y el tipo de efecto.
- Si no se ha asignado nada al patch, la sección ② estará vacía.

#### • Botón GC (Gain Compensation)(Compensación de ganancia) ON/OFF

Activa o desactiva la compensación de ganancia (función de corrección de ganancia). Si la función de Compensación de ganancia está activada, se estabilizará el nivel de la salida de señal desde el dispositivo de E/S a la red de audio. Por ejemplo, si la consola FOH y la consola de monitorización comparten la señal de entrada desde el dispositivo de E/S y la ganancia analógica está ajustada en la consola FOH, esta función evitará que fluctúe el nivel de la señal recibida en la consola de monitorización. Si la función Gain Compensation está desactivada, la ganancia analógica y la ganancia digital volverán al nivel que se obtuvo al activar la función. Por tanto, el nivel en la red digital seguirá siendo el mismo.

#### • Medidor de Gain Compensation

Indica el nivel de la salida de señal a la red de audio después de la Gain Compensation.

### ③ Botón INPUT PORT (Puerto de entrada)

Indica el puerto que se ha asignado al canal. Presione el botón para mostrar la ventana emergente PATCH en la que podrá seleccionar un puerto para asignación de patch.

### ④ Botón Icon/Channel Name (icono/nombre de canal)

Indica el número, icono y nombre del canal. Presione este botón para abrir la ventana emergente PATCH/NAME, en la que puede asignar el patch al puerto de entrada y especificar el nombre de canal.

### ⑤ Botón Ø (Fase)

Cambia entre el ajuste de fase normal y fase inversa de las entradas de señal.

### ⑥ Mando D.GAIN (digital gain) (ganancia digital)

Indica el valor de ganancia digital. Utilice el mando multifunción para ajustar el nivel.

### ⑦ Medidor de ganancia digital

Indica el nivel después de la ganancia digital.

### ⑧ Botón GC ALL ON/botón GC ALL OFF

Activan o desactivan la Gain Compensation de todos los canales de entrada simultáneamente.

## Ventana emergente GAIN/PATCH (8 canales)



**1 Botón de selección de canal**

Indica el icono, número y nombre del canal. Al pulsar este botón, el canal correspondiente se convertirá en un destino para operaciones en la sección SELECTED CHANNEL y se iluminará la tecla [SEL] correspondiente.

**2 Botón PATCH**

Presione este botón para mostrar la ventana emergente PORT SELECT para asignar el patch de puerto de entrada al canal de entrada.

**3 Botón +48V**

Este botón aparecerá para el canal de entrada al que se ha asignado el patch del amplificador principal. Presione este botón para activar o desactivar la alimentación phantom (+48 V).

**NOTA**

Si la ranura (para la que no se reconoce la conexión al amplificador principal) está asignada al patch, se mostrará el tipo de la tarjeta mini-YGDAI.

**4 Mando A.GAIN (ganancia analógica)**

Indica la ganancia analógica del amplificador principal. Presione este mando para que pueda utilizar el mando multifunción para ajustar la ganancia. Si la función Gain Compensation (compensación de ganancia) está activada, aparecerá un indicador, que muestra la posición de la ganancia analógica cuando la función está activada.



**5 Vúmetro**

Indica el nivel de la señal de entrada.

**6 Botón GC (Gain Compensation) (compensación de ganancia)**

Activa o desactiva la función de Gain Compensation de dicho canal.

**7 Botón Ø (Fase)**

Activa la fase de la señal de entrada.

**8 Mando D.GAIN (ganancia digital)**

Indica el valor de ganancia digital. Presione este mando para que pueda utilizar el mando multifunción para ajustar la ganancia.

**9 Medidor de ganancia digital**

Indica el nivel después de la ganancia digital.

## Ventana emergente GAIN/PATCH (1-48, 49-72/ST IN(CL5), 49-64/ST IN(CL3), ST IN(CL1))

Esta ventana muestra los ajustes de amplificador principal de los canales de entrada correspondientes. Aquí también puede ajustar la ganancia del amplificador principal en grupos de los ocho canales seleccionados utilizando los mandos multifunción de la sección Centralogic.



**1 Botones de selección de parámetros**

Seleccione uno de los parámetros siguientes para ver en la ventana.

- ANALOG GAIN ..... Ganancia analógica
- DIGITAL GAIN ..... Ganancia digital
- PATCH ..... Selección del patch

**2 Botones GC ALL ON/GC ALL OFF**

Activan o desactivan la Gain Compensation (compensación de ganancia) de todos los canales de entrada simultáneamente.

**3 Botón de selección de canal**

Selecciona el canal. Puede seleccionar varios canales simultáneamente.



■ Si pulsa el botón de selección de parámetros ANALOG GAIN:



① Mando GAIN (Ganancia)

Indica el ajuste de ganancia analógica de cada canal. Presione este mando para controlar el valor de ganancia mediante el mando multifunción. Si la función Gain Compensation (compensación de ganancia) está activada, aparecerá un indicador, que muestra la posición de la ganancia analógica cuando la función está activada.

② Indicador OVER (saturación)

Se ilumina cuando una señal de puerto de entrada o de la salida del bastidor supera el nivel de escala completa. Este indicador solo está disponible si hay seleccionado un canal de entrada.

③ Indicador +48V

Indica el estado de activación/desactivación (on/off) de +48 V de cada canal.

④ Indicador Ø (fase)

Indica el ajuste de fase de cada canal.

**NOTA**

Si el canal de entrada está asignado al patch de una ranura para la que no se reconoce la conexión al amplificador principal, el mando (1) se sustituirá por el número de puerto/ranura del destino de patch. Además, no se mostrará el indicador (3).

Si el canal de entrada está asignado al patch del VIRTUAL RACK, el mando (1) se sustituirá por el ID de puerto del bastidor.

Si no hay nada asignado al patch del canal de entrada, el mando (1) se sustituirá por un línea de puntos "----".

■ Si pulsa el botón de selección de parámetros DIGITAL GAIN:



① Mando GAIN (Ganancia)

Indica el ajuste de ganancia digital de cada canal. Presione este mando para controlar el valor de ganancia mediante el mando multifunción.

② Indicador OVER (saturación)

Se ilumina cuando una señal del puerto de entrada o de la salida del bastidor supera el nivel de escala completa. Este indicador solo está disponible si hay seleccionado un canal de entrada.

③ Indicador Ø (fase)

Indica el ajuste de fase de cada canal.

■ Si pulsa el botón de selección de parámetros PATCH:



① Botón PATCH

Presione este botón para abrir la ventana emergente PORT SELECT en la que podrá seleccionar un puerto de entrada para asignar el patch al canal.

4. Abra la ventana emergente GAIN/PATCH de uno u ocho canales.

5. Utilice los botones de la pantalla o los mandos multifunción para editar los ajustes de ganancia del amplificador principal, fase y activación/desactivación de la alimentación phantom.

**NOTA**

- El PAD se activará o desactivará internamente cuando la ganancia de HA se ajusta entre +17 dB y +18 dB.
- Tenga en cuenta que pueden generarse ruidos si al utilizar la alimentación phantom existe una diferencia entre la impedancia de salida Activa e Inactiva del dispositivo externo conectado a la toma de entrada.
- El mando GAIN y el botón +48V son válidos únicamente en canales cuyo puerto de entrada asignado sea una toma INPUT del dispositivo de E/S, la toma OMNI IN de la unidad CL o una ranura que esté conectada a un dispositivo de amplificador principal externo (p.ej., Yamaha AD8HR o SB168-ES).

6. Realice las mismas operaciones para los demás canales de entrada, en función de sus necesidades.

Si está visualizando la ventana emergente GAIN/PATCH de un canal, también puede utilizar las teclas [SEL] para cambiar el canal para su edición.

Si está visualizando la ventana emergente GAIN/PATCH de ocho canales, utilice las teclas de selección de bancos de la sección Centralogic para cambiar los canales que estén controlados en grupos de ocho.

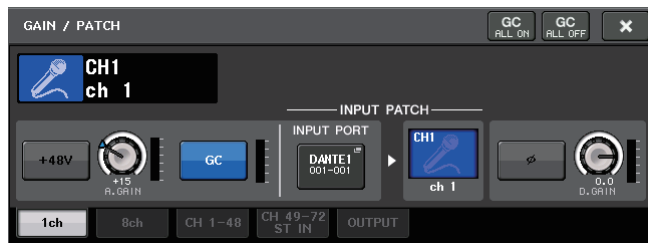
7. Cuando termine de editar, presione el símbolo × en la parte superior derecha de la ventana.

## Ajuste de la función de Gain Compensation (compensación de ganancia)

Si está utilizando un dispositivo de E/S (por ejemplo un Rio3224-D) en una red Dante, puede mantener el nivel de la salida de señal a la red de audio constante mediante la función de compensación de ganancia. Si la consola FOH y la consola de monitorización comparten un dispositivo de E/S o si está efectuando una grabación digital a través de conexiones Dante, el uso de esta función mantendrá la salida de señal a un nivel constante desde el dispositivo de E/S a la red incluso aunque el valor de ganancia analógica en el dispositivo de E/S haya cambiado.

Para ello, siga los pasos indicados a continuación:

1. Establezca la ganancia analógica como se ha descrito anteriormente.
2. Presione cualquiera de los mandos de la sección SELECTED CHANNEL. De este modo se abrirá la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW del canal seleccionado.
3. Presione la ficha GAIN en la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW. Se abrirá la ventana emergente GAIN/PATCH.
4. Presione el botón GC situado a la derecha del mando A. GAIN.



El botón se encenderá cuando se active la función. Presione nuevamente el botón para apagarlo. Si ajusta el valor de ganancia analógica mientras la función Gain Compensation (Compensación de ganancia) está activada, el nivel del amplificador principal cambiará como corresponda. No obstante, el nivel de la salida de señal a la red de audio se corregirá automáticamente al nivel obtenido al activar la función Gain Compensation. En estas condiciones, si desactiva la compensación de ganancia mientras este en este estado, la ganancia analógica y la compensada del dispositivo de E/S volverá a los ajustes que fueran efectivos cuando activó la compensación de ganancia. Por tanto, el nivel de señal en la red de audio seguirá siendo el mismo.

### NOTA

Como la ganancia compensada es la ganancia que se utiliza para compensar automáticamente la ganancia del dispositivo de E/S, no se muestra como un parámetro. Se mostrará la posición del momento en que se activó.

## Ajuste de la ganancia digital

Si la función Gain Compensation está activada, la ganancia digital se utilizará para ajustar el nivel de la entrada de señal a los canales de entrada de la consola CL.

Siga los pasos descritos a continuación:

1. Presione la tecla [SEL] del canal de entrada que desee controlar.
2. Presione cualquiera de los mandos de la sección SELECTED CHANNEL. De este modo se abrirá la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW del canal seleccionado.
3. Presione el campo GAIN (Ganancia). Se abrirá la ventana emergente GAIN/PATCH.



4. Utilice el mando multifunción 8 para ajustar el parámetro D. GAIN.

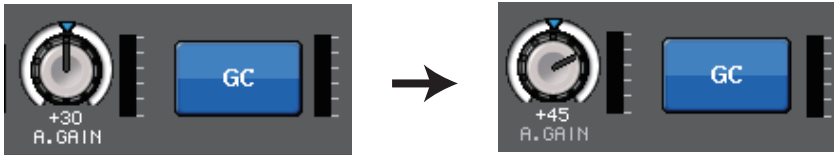
### NOTA

- Pulse el botón SETUP, a continuación el botón USER SETUP, seleccione la ficha PREFERENCE y, a continuación, defina GAIN KNOB FUNCTION en DIGITAL GAIN. Podrá ajustar el valor de ganancia digital utilizando el mando GAIN en la banda del canal correspondiente o el mando GAIN en la sección SELECTED CHANNEL.
- También puede utilizar la ganancia digital asignando INPUT GAIN → DIGITAL GAIN al mando USER DEFINED, o asignando una función ALTERNATE a una tecla USER DEFINED.

## Relación entre ganancia analógica y digital mientras la Gain Compensation está activada

Si la Compensación de ganancia está activada, el ajuste de la ganancia analógica en una cantidad concreta provocará que el dispositivo de E/S emita a la red de audio una señal atenuada en la misma cantidad. Por tanto, las señales de la red de audio mantendrán un nivel corregido constante en el dominio digital.

Por ejemplo, suponga que el valor de ganancia analógica se haya establecido en +30 dB y ahora la Gain Compensation está activada. En estas condiciones, si aumenta el valor de la ganancia analógica a +45 dB, el nivel de la señal enviada a la red de audio se mantendrá en +30 dB (es decir, atenuada en -15 dB).



En este momento, la ganancia de cada entrada de señal a la unidad serie CL se ajustará mediante el parámetro de ganancia digital de la consola serie CL. Si la consola FOH y la consola de monitorización están compartiendo un dispositivo de E/S, el ajuste de la ganancia analógica en la consola FOH no afectará al nivel de entrada en la consola de monitorización, dado que el nivel de la señal en la red de audio se mantiene a un nivel constante.

No obstante, tenga en cuenta que si la señal se distorsiona debido a un alto nivel de ganancia analógica, primero debe desactivar la función de Gain Compensation, definir la ganancia a un nivel de entrada adecuado y, a continuación, volver a activar la función. Si intenta reducir el nivel de ganancia analógica mientras la función de Gain Compensation está activada, la señal de la red de audio se amplificará en la misma cantidad debido a la función Gain Compensation (compensación de ganancia) y la señal permanecerá sin distorsionar.

### NOTA

Puede llevar a cabo esta operación rápidamente si ha asignado o anulando la asignación Gain Compensation (Compensación de ganancia) de la función SET BY SEL, a una de las teclas definidas por el usuario.

## Envío de una señal desde un canal de entrada a los buses STEREO/MONO (estéreo/mono)

En esta sección se explica cómo enviar una señal desde un canal de entrada al bus STEREO o al bus MONO.

Los buses STEREO y MONO se utilizan principalmente para enviar señales a los altavoces principales. Existen dos maneras de enviar señales a los buses STEREO o MONO: modo ST/MONO (estéreo/mono) y modo LCR (izquierda, centro, derecha). Puede seleccionar el modo de forma individual para cada canal. Estos dos modos se diferencian en los siguientes aspectos.

### ■ Modo ST/MONO

Este modo envía señales desde el canal de entrada a los buses STEREO y MONO de forma independiente.

- Las señales enviadas desde un canal de entrada a los buses STEREO y MONO puede activarse o desactivarse individualmente.
- La panoramización de una señal enviada desde un canal de entrada al bus STEREO L/R se controla mediante el mando TO ST PAN (a la panoramización estéreo). (Las señales enviadas al bus MONO no se ven afectadas por este mando.)
- El balance de volumen izquierdo/derecho de una señal enviada desde un canal ST IN al bus STEREO se controla mediante este mando. (Las señales enviadas al bus MONO no se ven afectadas por este mando.)

Si el modo PAN/BALANCE se define en PAN, podrá ajustar la posición de la panoramización de señales enviadas al bus STEREO L/R individualmente (consulte la [página 37](#)).

### ■ Modo LCR

Este modo envía señales de canal de entrada a tres buses (STEREO (L/R) y MONO (C)) simultáneamente.

- Las señales enviadas desde un canal de entrada a los buses STEREO y MONO se activarán o desactivarán colectivamente.
- El mando CSR (Center Side Ratio, relación lado y centro) especifica la relación de nivel entre señales enviada desde un canal de entrada al bus STEREO (L/R) y al bus MONO (C).
- Los mandos TO ST PAN/BALANCE especifican el nivel de las señales enviadas desde un canal de entrada a los buses STEREO (L/R) y MONO (C).

### NOTA

Para monitorizar la señal de los buses STEREO o MONO por los auriculares o dispositivos similares, presione el botón MONITOR en el área de acceso a las funciones para seleccionar "LCR" como fuente de monitorización antes de continuar con el siguiente procedimiento.

1. Asegúrese de que haya una fuente de entrada conectada al canal de entrada que está ajustando. Defina la alimentación phantom, ganancia y fase del amplificador principal para obtener la señal de entrada óptima.
2. Utilice las teclas de selección de banco de la sección Centralogic para acceder a la pantalla OVERVIEW que incluye el canal de entrada desde el que desea enviar la señal al bus STEREO/MONO.



Campo STEREO/MONO

3. En el campo STEREO/MONO, presione un mando para seleccionar el canal que desea ajustar y, a continuación, presiónelo otra vez para abrir la ventana emergente TO STEREO/MONO (a estéreo/mono).

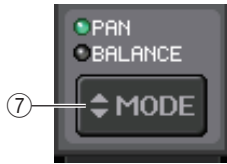
En la ventana emergente TO STEREO/MONO, puede controlar señales que se envían desde un canal de entrada al bus STEREO/MONO. Esta ventana emergente presenta cuatro vistas. Utilice las fichas junto a la parte inferior de la ventana para seleccionar una de las cuatro vistas. Cada vista de ventana contiene los siguientes elementos.

### Ventana emergente TO STEREO/MONO (8 canales)

Aquí puede controlar los ajustes de activación/desactivación y panoramización/balance de las señales enviadas desde los canales de entrada a los buses STEREO (L/R) y MONO (C), en grupos de ocho canales.



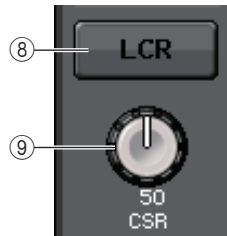
- 1 **Botón de selección de canal**  
Selecciona el canal. Puede seleccionar varios canales simultáneamente.
- 2 **LED de modo**
- 3 **Botón MODE (selección de modo ST/MONO/LCR)**  
Presione este botón repetidamente para alternar entre ST/MONO y LCR. Se iluminará el LED del modo seleccionado en ese momento.
- 4 **Botones ST/MONO**  
Estos botones son interruptores individuales de activación/desactivación de las señales que se envían desde cada canal a los buses STEREO/MONO cuando el botón MONO se configura en modo ST/MONO.
- 5 **Indicador clipping (saturación) Σ**  
Se ilumina para indicar que una señal se satura en algún punto del canal.
- 6 **Mando TO ST PAN/TO ST BALANCE**  
En el caso de canales MONO, actúa como el mando PAN que ajusta la panoramización izquierda/derecha de las señales enviadas al bus STEREO. En el caso de canales STEREO, actúa como un mando PAN y también como un mando BALANCE que ajusta el volumen de las señales izquierda/derecha enviadas al bus STEREO. Para ajustar este valor, presione el mando para seleccionarlo y, a continuación, utilice el mando multifunción correspondiente.



**7 Botón PAN/BALANCE MODE (Modo de panoramización/balance)**

Activa la función del mando TO ST PAN/TO ST BALANCE en el canal STEREO.

Si el botón de selección de modo ST/MONO/LCR se configura en modo LCR, se muestran el siguiente botón y mando en lugar del botón ST/MONO 4.



**8 Botón LCR (Izquierda/Centro/Derecha)**

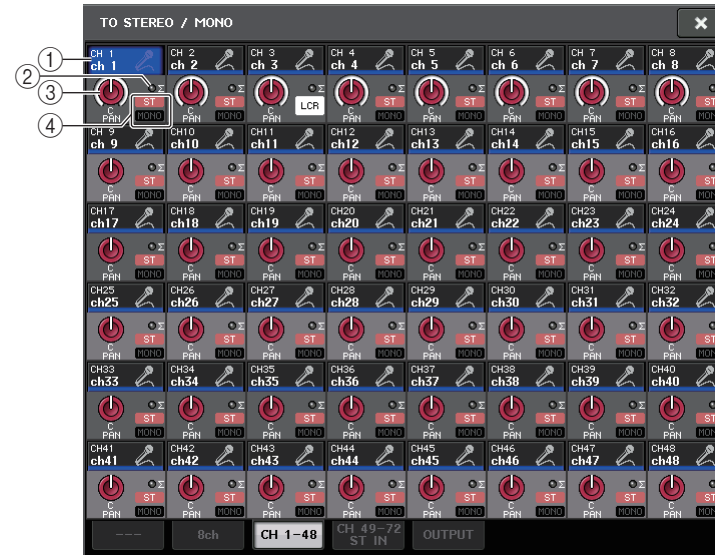
Este botón es un botón de activación/desactivación global de las señales enviadas desde un canal a los buses STEREO y MONO. Si este botón está desactivado no se enviará ninguna señal desde el canal de entrada correspondiente al bus STEREO o al bus MONO.

**9 Mando CSR (Ganancia)**

Ajusta el nivel relativo de las señales enviadas desde el canal al bus STEREO (L/R) y al bus MONO (C), en el intervalo de 0–100%. Para ajustar este valor, presione el mando para seleccionarlo y, a continuación, utilice el mando multifunción correspondiente. (Consulte la [página 38](#))

**Ventana emergente TO STEREO/MONO (CH1-48, CH49-72/ST IN(CL5), CH49-64/ST IN(CL3), ST IN(CL1))**

Ajusta el estado de una señal enviada desde el canal de entrada correspondiente al bus STEREO/MONO. También puede ajustar el ajuste de panoramización o balance en grupos de ocho canales seleccionados.



**1 Botón de selección de canal**

Selecciona el canal. Puede seleccionar varios canales simultáneamente.

**2 Indicador clipping (saturación) Σ**

Se ilumina para indicar que una señal se satura en algún punto del canal.

**3 Mando TO ST PAN/TO ST BALANCE**

Ajusta la panoramización o el balance.

Para ajustar este valor, presione el mando para seleccionarlo y, a continuación, utilice el mando multifunción correspondiente.

Si la señal alcanza el punto de sobrecarga en algún punto de detección del contador en ese canal, el indicador a la derecha del mando se iluminará.

**4 Indicadores ST/MONO**

Si un canal está configurado en modo ST/MONO, estos indicadores mostrarán individualmente el estado de activación/desactivación de las señales enviadas desde el canal al bus STEREO/ bus MONO.

Si un canal está configurado en modo LCR, en este lugar aparecerá el indicador LCR. El indicador LCR indica el estado de activación/desactivación de todas las señales enviadas desde ese canal al bus STEREO y al bus MONO.

**4. Abra la ventana emergente TO STEREO/MONO de ocho canales.**

5. Utilice el botón MODE para seleccionar el modo ST/MONO o el modo LCR para cada canal.
6. En la sección MASTER del panel superior, asegúrese de que la tecla [ON] de los canales STEREO/MONO está activada y, a continuación, suba el fader a la posición adecuada.
7. En la sección INPUT del panel superior, asegúrese de que la tecla [ON] esté activada para el canal de entrada que desea controlar y, a continuación, suba el fader a la posición adecuada.

Los pasos subsiguientes diferirán en función de que se haya seleccionado el modo ST/MONO o el modo LCR para el canal en el paso 5.

■ **Canales para los cuales se selecciona el modo ST/MONO**

8. En la ventana emergente TO STEREO/MONO, utilice el botón STEREO/MONO para activar o desactivar individualmente la señal enviada desde el canal de entrada a los buses STEREO/MONO.

En el caso de un canal configurado en modo ST/MONO, las señales enviadas a los buses STEREO y MONO pueden activarse o desactivarse individualmente.

9. En la ventana emergente TO STEREO/MONO, utilice el mando TO ST PAN para configurar la panoramización de una señal enviada desde el canal de entrada al bus STEREO.

■ **Canales para los cuales se selecciona el modo LCR**

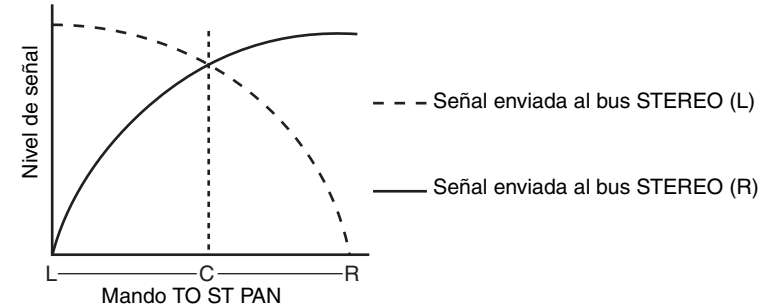
8. En la ventana emergente TO STEREO/MONO, utilice el botón LCR para activar o desactivar conjuntamente las señales enviadas desde el canal de entrada a los buses STEREO/MONO.

En el caso de un canal configurado en modo LCR, las señales enviadas a los buses STEREO y MONO se activan o desactivan conjuntamente.

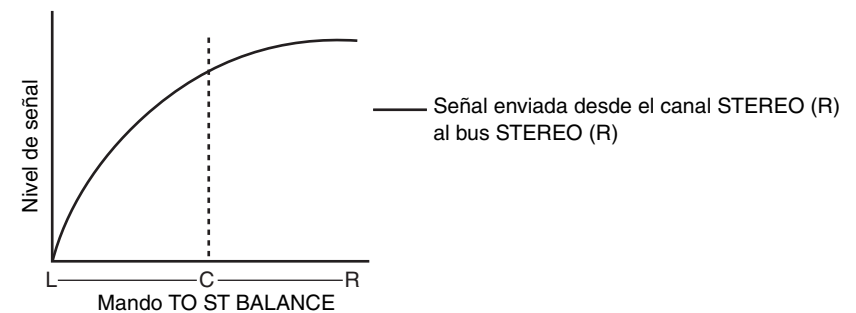
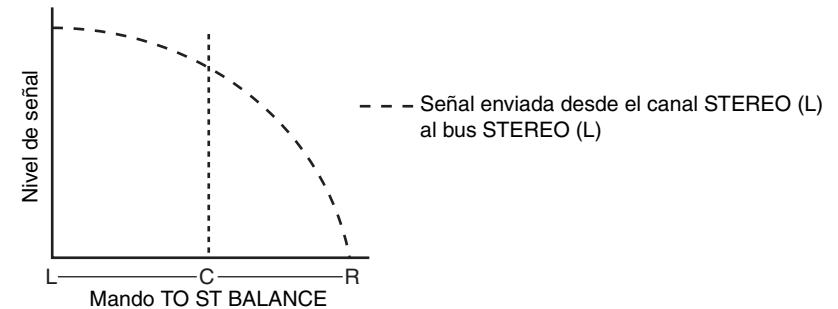
9. En la ventana emergente TO STEREO/MONO, utilice el mando CSR para ajustar la diferencia de nivel entre las señales enviadas desde ese canal a los buses STEREO (L/R) y MONO (C).

10. En la ventana emergente TO STEREO/MONO, utilice el mando TO ST PAN para configurar la panoramización de las señales enviadas desde el canal de entrada a los buses STEREO y MONO (C).

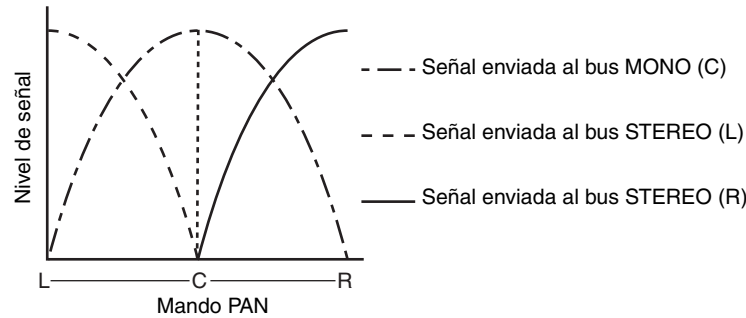
Si el mando CSR está configurado en 0%, al utilizarse el mando TO ST PAN de un canal INPUT cambiará el nivel de señales enviadas a los buses STEREO (L/R) y MONO (C) como se muestra en el siguiente diagrama. En este caso, el mando TO ST PAN funciona como un mando PAN normal y no se envía ninguna señal al bus MONO (C).



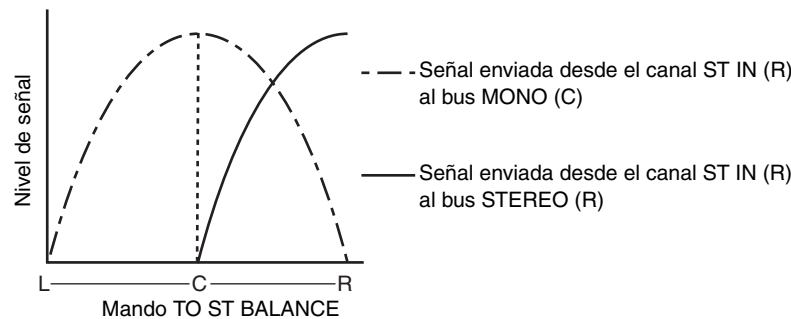
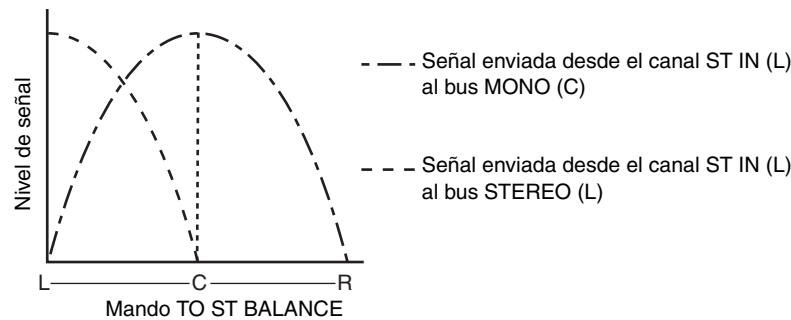
Al utilizarse el mando TO ST BALANCE de un canal STEREO, cambiará el nivel de las señales enviadas desde los canales STEREO L/R a los buses STEREO (L/R) y MONO (C) como se muestra en el siguiente diagrama. En este caso, el mando TO ST PAN funciona como un mando BALANCE normal y no se envía ninguna señal al bus MONO (C).



Si el mando CSR está configurado en 100%, al utilizarse el mando INPUT TO ST PAN cambiará el nivel de las señales enviadas a los buses STEREO (L/R) y MONO (C) como se muestra en el siguiente diagrama.



Al utilizarse el mando TO ST BALANCE de un canal ST IN, cambiará el nivel de las señales enviadas desde los canales STEREO L/R a los buses STEREO (L/R) y MONO (C) como se muestra en el siguiente diagrama.



## Envío de una señal desde un canal de entrada a un bus MIX/MATRIX

En esta sección se explica cómo enviar una señal desde un canal de entrada a los buses MIX 1–24 y a los buses MATRIX 1–8.

Los buses MIX se utilizan principalmente con la finalidad de enviar señales a altavoces de limitación automática en el escenario o a procesadores de efectos. Los buses MATRIX se utilizan para producir una mezcla independiente del bus STEREO o de los buses MIX, y normalmente se envía a una grabadora principal o al sistema de monitorización entre bastidores.

Puede enviar una señal desde un canal de entrada a un bus MIX/MATRIX de cualquiera de las tres maneras siguientes.

### ■ Uso de la sección SELECTED CHANNEL

Con este método, se utilizan los mandos de la sección SELECTED CHANNEL para ajustar los niveles de envío a los buses MIX/MATRIX. Cuando se utiliza este método, las señales enviadas desde un determinado canal de entrada a todos los buses MIX/MATRIX pueden ajustarse simultáneamente.

### ■ Uso de la sección Centralogic

Con este método, se utilizan los mandos multifunción de la sección Centralogic para ajustar el nivel de las señales enviadas a los buses MIX/MATRIX. Cuando se utiliza este método, las señales enviadas desde ocho canales de entrada consecutivos a un determinado bus MIX/MATRIX pueden ajustarse simultáneamente.

### ■ Uso de los faders (modo SENDS ON FADER)

Con este método, se activa la unidad serie CL en el modo SENDS ON FADER y se utilizan los faders del panel superior para ajustar el nivel de las señales enviadas a los buses MIX/MATRIX. Cuando se utiliza este método, se pueden ajustar simultáneamente las señales enviadas desde todos los canales de entrada a un determinado bus MIX/MATRIX.

## Uso de la sección SELECTED CHANNEL

En esta sección se explica cómo utilizar los mandos de la sección SELECTED CHANNEL para ajustar los niveles de envío de las señales enviadas desde un determinado canal de entrada a todos los buses MIX/MATRIX.

1. Asegúrese de que se haya asignado un puerto de salida a cada bus MIX/MATRIX al cual desee enviar señales y que el sistema de monitorización, el procesador de efectos externo u otro dispositivo esté conectado al puerto de salida correspondiente.
2. Utilice las teclas [SEL] del panel superior para seleccionar los canales de entrada que enviará señales a los buses MIX/MATRIX.

**3. Presione un mando de la sección SELECTED CHANNEL para acceder a la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW.**



**4. En el campo TO MIX/MATRIX de la pantalla, asegúrese de que esté activado el botón MIX1-16 o el botón MIX17-24/MATRIX.**

El campo TO MIX/TO MATRIX muestra los mandos y botones correspondientes. Si está desactivado, presione el botón para activarlo.

Los buses MIX puede ser o bien del tipo FIXED que presenta un nivel de envío fijo, o bien del tipo VARI cuyo nivel de envío es variable. Los buses MATRIX son todos del tipo VARI. Puede alternar entre los tipos FIXED y VARI por cada dos buses MIX adyacentes pares/impares. Para ello, presione el botón SETUP, el botón USER SETUP y, a continuación, el botón BUS SETUP para abrir la ventana emergente BUS SETUP.

Si el bus MIX de destino del envío es de tipo FIXED, aparece un círculo (○) en lugar del mando TO MIX SEND LEVEL. En este caso, no se puede ajustar el nivel de envío.



Si el bus MIX de destino del envío es de tipo VARI, o si el destino de envío es un bus MATRIX, el mando TO MIX SEND LEVEL aparecerá del mismo color que el mando correspondiente de la sección SELECTED CHANNEL. En este caso, puede utilizar el mando correspondiente de la sección SELECTED CHANNEL para ajustar el nivel de envío.



Si es preciso, puede especificar dos buses MIX/MATRIX adyacentes pares/impares como bus estéreo y enlazar los parámetros principales.

Si el bus MIX/MATRIX de destino del envío se asigna como estéreo, el mando izquierdo de los dos mandos TO MIX/MATRIX SEND LEVEL adyacentes funcionarán como el mando TO MIX/MATRIX PAN. (Si el modo BALANCE está seleccionado en la ventana emergente TO STEREO/MONO, funcionará como mando BALANCE).



En el caso de un canal MONO, el mando derecho ajustará el nivel de envío común a los dos buses MIX/MATRIX y el mando izquierdo ajustará la panoramización entre los dos buses MIX/MATRIX. Si gira el mando TO MIX/MATRIX SEND PAN izquierdo en sentido contrario a las agujas del reloj, aumentará la cantidad de la señal enviada al bus MIX/MATRIX impar, y si lo gira en sentido horario aumentará la cantidad enviada al bus MIX/MATRIX par.

En el caso de un canal STEREO, si se ha seleccionado el modo BALANCE en la ventana emergente TO STEREO/MONO (canal 8), el mando derecho ajusta el nivel de envío común a los dos buses MIX/MATRIX y el izquierdo ajusta el balance de volumen de las señales izquierda y derecha enviadas a los dos buses MIX/MATRIX. Si gira el mando TO MIX/MATRIX SEND BAL izquierdo en sentido contrario a las agujas del reloj, aumentará la cantidad de la señal enviada desde el canal L al bus MIX/MATRIX impar, y si lo gira en sentido horario aumentará la cantidad enviada desde el canal R al bus MIX/MATRIX par. Si se ha seleccionado el modo PAN en la ventana emergente TO STEREO/MONO (canal 8), el mando de la izquierda funcionará como mando PAN. El mando de la derecha funcionará como nivel de envío, igual que en el modo BALANCE.

**5. Asegúrese de que el botón TO MIX/MATRIX SEND ON/OFF esté activado para el bus MIX de destino del envío.**

Si está desactivado, presiónelo en la pantalla para activarlo.

**6. En la sección SELECTED CHANNEL, utilice los mandos MIX/MATRIX SEND LEVEL para ajustar los niveles de envío a los buses MIX/MATRIX.**

**NOTA**

Para monitorizar la señal que se envía a un determinado bus MIX/MATRIX, utilice las teclas de selección de banco de la sección Centralogic para abrir el canal MIX/MATRIX correspondiente y, a continuación, presione la tecla [CUE] adecuada en la sección Centralogic.

**7. Puede utilizar las teclas [SEL] del panel superior para cambiar los canales de entrada y controlar el nivel de envío de todos los buses MIX/MATRIX de la misma manera.**



## Uso de la sección Centralogic

Puede utilizar los mandos multifunción de la sección Centralogic para ajustar el nivel de envío de las señales enviadas desde ocho canales de entrada consecutivos a un determinado bus MIX/MATRIX.

1. Asegúrese de que se haya asignado un puerto de salida a cada bus MIX/MATRIX al cual desee enviar señales y que el sistema de monitorización, el procesador de efectos externo u otro dispositivo esté conectado al puerto de salida correspondiente.
2. Utilice las teclas de selección de banco de la sección Centralogic para acceder a la pantalla OVERVIEW que incluye el canal de entrada que desea controlar.

En la pantalla OVERVIEW, puede utilizar el campo TO MIX/TO MATRIX para ajustar los niveles de envío al bus MIX/MATRIX.



3. Presione el mando TO MIX/MATRIX SEND LEVEL del bus MIX/MATRIX de destino del envío deseado.

Los mandos TO MIX/MATRIX SEND LEVEL de ese bus MIX/MATRIX aparecerán rodeados de un marco en negrita.



4. Utilice los mandos multifunción 1–8 para ajustar el nivel de envío de las señales enviadas desde un máximo de ocho canales de entrada al bus MIX/MATRIX seleccionado.

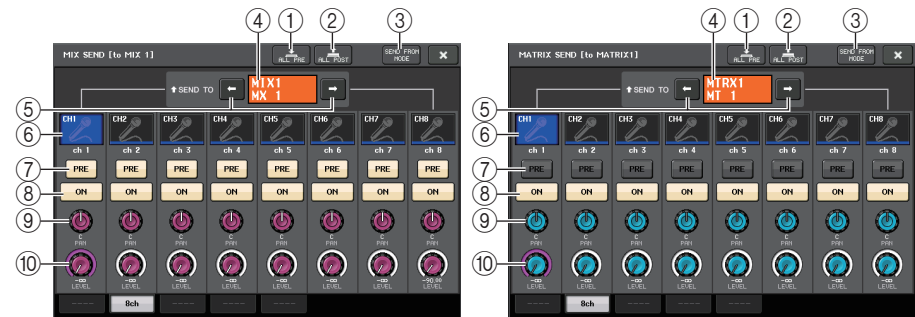
Si es preciso, puede utilizar las teclas de selección de banco para cambiar los canales de entrada que desee asignar a la sección Centralogic y ajustar los niveles de envío desde otros canales de entrada al bus MIX/MATRIX seleccionado.

### NOTA

Si desea monitorizar una señal enviada a un bus MIX/MATRIX específico, utilice las teclas de selección de banco para asignar el canal MIX correspondiente a la sección Centralogic y, a continuación, presione la tecla [CUE] para dicho canal MIX/MATRIX.

5. Para aplicar ajustes detallados a los envíos de MIX/MATRIX, presione otra vez el mando TO MIX/MATRIX SEND LEVEL rodeado del marco en negrita.

Cuando se pulsa el mando TO MIX/MATRIX SEND LEVEL seleccionado actualmente una segunda vez, aparecerá la ventana emergente MIX SEND o la ventana emergente MATRIX SEND. Esta ventana contiene los siguientes elementos.



- 1 **Botón ALL PRE (Todo previo)**  
Define el punto de envío en “PRE.” (El punto de envío es el punto al que se envían las señales desde todos los canales de origen de envío — incluidos los canales de entrada y salida — al destino de envío seleccionado.) En este momento, se iluminará el botón PRE/POST.
- 2 **Botón ALL POST (Todo posterior)**  
Define el punto de envío en “POST.” (El punto de envío es el punto al que se envían las señales desde todos los canales de origen de envío — incluidos los canales de entrada y salida — al destino de envío seleccionado.) En este momento, se apagará el botón PRE/POST.
- 3 **Botón SEND FROM MODE**  
Presione este botón para cambiar a la ventana emergente “SEND from 8ch”.
- 4 **Enviar indicador de destino**  
Indica el destino de envío seleccionado en este momento.
- 5 **Enviar botones de selección de destino**  
Seleccionar buses MIX/MATRIX como destino de envío.

⑥ **Botón de selección de canal**

Selecciona el canal de origen de envío que se desea controlar. El icono, número y color de canal actual aparece en el botón y el nombre del canal aparece inmediatamente debajo del botón.

⑦ **Botón PRE/POST**

Cambia al punto de envío de cada canal de origen de envío entre PRE y POST. Si el botón está activado, el punto de envío se define en PRE.

⑧ **Botón SEND ON/OFF**

Activa o desactiva el envío de cada canal de origen de envío.

⑨ **Mando SEND PAN/BALANCE**

Ajusta la panoramización o balance de señales enviadas al destino de envío estéreo. Si el destino de envío se define en monoaural o FIXED, el mando no aparecerá.

Si el origen de envío es monoaural, este mando funciona como mando PAN.



Si el origen de envío es estéreo, puede utilizar el ajuste de modo PAN/BALANCE en la ventana emergente TO STEREO/MONO para seleccionar si PAN/BALANCE funcionará como mando PAN o BALANCE.



Aparecerá el mando para el modo seleccionado aquí.



⑩ **Botón SEND LEVEL**

Indica el nivel de señales enviadas al destino de envío seleccionado. Presione este mando para controlar el nivel mediante los mandos multifunción.

Si el destino de envío se define FIXED, solo aparecerá un círculo gris.

6. Utilice los botones TO MIX/MATRIX SEND ON/OFF para activar o desactivar las señales enviadas desde los canales de entrada al bus MIX/MATRIX seleccionado.
7. Si es preciso, utilice los botones PRE para seleccionar el punto de envío de una señal que se envía desde cada canal de entrada al bus MIX/MATRIX de tipo VARI.

**NOTA**

- Si el botón PRE está activado, también podrá seleccionar PRE EQ (inmediatamente antes del EQ) o PRE FADER (inmediatamente antes del fader) para cada bus MIX/MATRIX. Este ajuste se realiza en la ventana emergente BUS SETUP (consulte la [página 202](#)).
- El botón PRE no aparece para los buses MIX de tipo FIXED.

## Uso de los faders (modo SENDS ON FADER)

Puede utilizar los faders del panel superior para ajustar las señales que se envían desde todos los canales de entrada a un determinado bus MIX/MATRIX.

**1. Asegúrese de que se haya asignado un puerto de salida a cada bus MIX/MATRIX al cual desee enviar señales y que el sistema de monitorización, el procesador de efectos externo u otro dispositivo esté conectado al puerto de salida correspondiente.**

**2. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SENDS ON FADER.**

La unidad serie CL pasará al modo SENDS ON FADER. Los faders de la sección Channel Strip y de la sección Master se moverán para reflejar los niveles de envío de las señales que estén direccionadas desde cada canal a los buses MIX/MATRIX seleccionados en ese momento. Las teclas [ON] también cambiarán al estado SEND ON.

Si ha utilizado las teclas de selección de banco para asignar los canales de entrada a la sección Centralogic, los canales correspondientes cambiarán para indicar los niveles de envío y los ajustes de ON (activación) de las señales enviadas desde dichos canales de entrada al bus MIX/MATRIX seleccionado actualmente. Si la sección Centralogic se ha asignado a canales de salida y el bus de destino de envío es MIX, cada canal seguirá mostrando el valor del fader y el ajuste de ON.

Si el bus de destino de envío es MATRIX, la sección Centralogic cambiará para mostrar el nivel de envío y el ajuste de ON de las señales enviadas desde los canales MIX/STEREO/MONO al bus MATRIX seleccionado actualmente. Los canales MATRIX seguirán mostrando los valores del deslizador del canal y el ajuste de ON.

En modo SENDS ON FADER, el área de acceso a funciones de la pantalla mostrará los botones que permiten alternar entre modo MIX1-16 ON FADER y modo MIX17-24/MATRIX ON FADER, y los botones que permiten seleccionar los buses MIX/MATRIX de destino.



**3. Presione varias veces el botón de alternancia MIX1-16, MIX17-24/MATRIX para seleccionar MIX1-16 o MIX17-24/MATRIX.**

De este modo podrá utilizar los botones de selección de bus MIX/MATRIX para especificar los buses MATRIX de destino.

**4. Utilice los botones de selección del bus MIX/MATRIX en el área de acceso a las funciones para seleccionar el bus MIX/MATRIX de destino del envío.**

### NOTA

- Si lo prefiere, puede pulsar un mando SEND LEVEL de la sección SELECTED CHANNEL para abrir una ventana emergente en la que podrá seleccionar un bus MIX/MATRIX.
- También podrá seleccionar un bus MIX/MATRIX con las teclas de selección de banco y las teclas [SEL] de la sección Centralogic. Si selecciona buses MIX o MATRIX pulsando las teclas [SEL], el ajuste del botón de alternancia MIX1-16, MIX17-24/MATRIX cambiará automáticamente.
- Si vuelve a pulsar el botón de selección de bus MIX/MATRIX que esté seleccionado en ese momento, se desactivará el monitor de entrada del canal MIX/MATRIX relacionado. Este método resulta práctico para monitorizar una señal que se envía al bus MIX/MATRIX seleccionado.

**5. Utilice los faders de la sección Channel Strip (banda de canales) del panel superior para ajustar el nivel de envío de las señales direccionadas desde los canales de entrada al bus MIX/MATRIX seleccionado.**

### NOTA

Podrá asignar la función SENDS ON FADER a una tecla definida por el usuario. De esta manera podrá pasar rápidamente al modo SENDS ON FADER correspondiente a un determinado bus MIX/MATRIX, y volver al modo anterior igual de rápido.

**6. Repita los pasos 4-5 para ajustar el nivel de envío de otros buses MIX/MATRIX de la misma manera.**

**7. Cuando haya terminado de ajustar los niveles de envío de MIX/MATRIX, presione el símbolo "x" en el área de acceso a las funciones.**

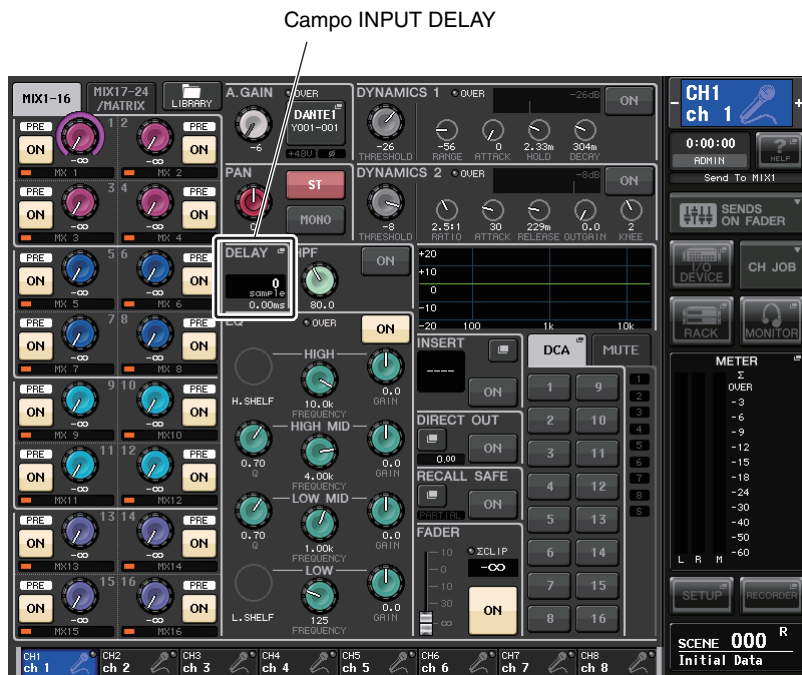
El área de acceso a las funciones volverá a su estado anterior, la consola CL saldrá del modo SENDS ON FADER y volverá al estado normal.

## Corrección del retardo entre canales (Retardo de entrada)

En esta sección se explica cómo corregir el retardo entre canales de entrada utilizando la función Input Delay.

Esta función resulta útil cuando se desea corregir la variación de fase, provocada por las ubicaciones del micrófono en el escenario, para añadir profundidad al sonido utilizando la variación de fase o para corregir un retraso (intervalo) que pudiera existir entre el vídeo y audio enviados desde un emplazamiento para difusión por TV.

1. Utilice las teclas [SEL] del panel superior para seleccionar el canal de entrada que enviará señales al bus MIX/MATRIX.
2. Presione un mando de la sección SELECTED CHANNEL para acceder a la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW.

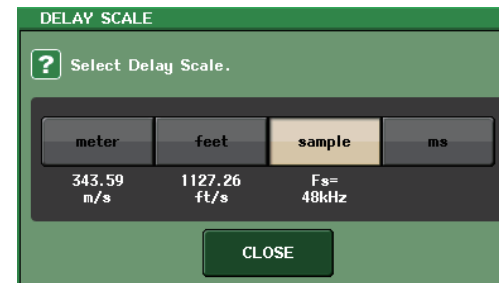


3. Pulse el campo INPUT DELAY para acceder a la ventana emergente INPUT DELAY. En la ventana emergente INPUT DELAY puede activar y desactivar el estado y el valor del retardo del canal de entrada. Esta ventana emergente presenta tres tipos de vistas. Utilice las fichas junto a la parte inferior de la ventana para seleccionar una de las cuatro vistas. Cada vista de ventana contiene los siguientes elementos.

## INPUT DELAY (8 canales)



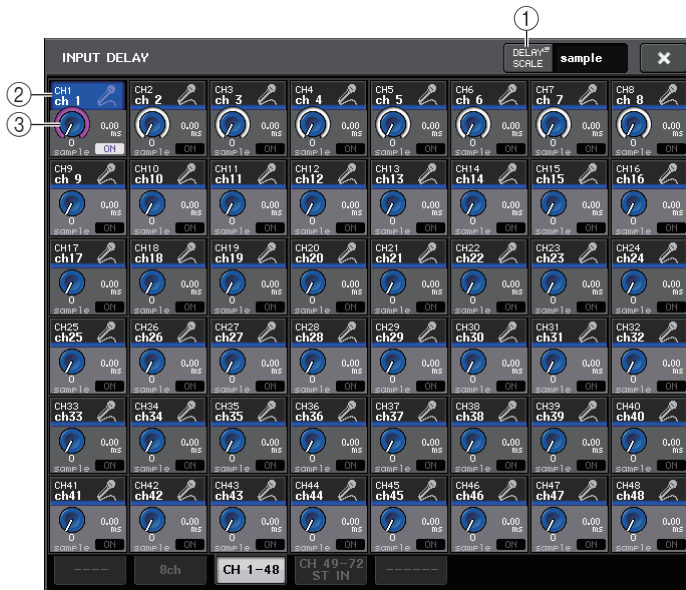
1. **Botón DELAY SCALE (Escala de retardo)**  
Presione el botón para mostrar la ventana emergente DELAY SCALE en la que podrá seleccionar la unidad para el tiempo de retardo.



Puede seleccionar una de las cuatro escalas de retardo: metro (metros/segundo), pies (pies/segundo), muestras (número de muestras) y ms (milisegundos).

2. **Botón de selección de canal**  
Se enciende para indicar el canal de entrada seleccionado en ese momento. Presione el botón para seleccionar el canal.
3. **Mando de ajuste de retardo (solo canales de entrada)**  
Indica el valor de retardo del canal. Puede utilizar el mando multifunción para ajustarlo. Puede ver el valor actual inmediatamente encima del mando (en unidades de ms) y debajo del mando (en la escala seleccionada en ese momento). Si ha seleccionado ms (milisegundos) como DELAY ESCALA, no aparecerá nada encima del mando.

## INPUT DELAY (CH1-48, CH49-72/ST IN(CL5), CH49-64/ST IN(CL3), ST IN(CL1))



① **Botón DELAY SCALE (Escala de retardo)**

Presione el botón para mostrar la ventana emergente DELAY SCALE en la que podrá seleccionar la unidad para el tiempo de retardo.

② **Botón de selección de canal**

Se enciende para indicar el canal de entrada seleccionado en ese momento. Presione el botón para seleccionar el canal.

③ **Mando de ajuste de retardo (solo canales de entrada)**

Indica el valor de retardo del canal. Presione este mando para ajustar el valor mediante el mando multifunción. Puede ver el valor actual inmediatamente encima del mando (en unidades de ms) y debajo del mando (en la escala seleccionada en ese momento).

**NOTA**

Si ha seleccionado ms (milisegundos) como DELAY ESCALA, no aparecerá nada a la derecha del mando.

**4.** Abra la ventana emergente INPUT DELAY (8 canales).

**5.** Utilice los botones y los mandos multifunción de la pantalla para establecer el retraso.

**6.** Realice las mismas operaciones para los demás canales de entrada, en función de sus necesidades.

Si está visualizando la ventana emergente INPUT DELAY de ocho canales, utilice las teclas de selección de bancos de la sección Centralogic para cambiar los canales que estén controlados en grupos de ocho.

**7.** Cuando termine de editar, presione el símbolo x en la parte superior derecha de la ventana.

## Operaciones de las bibliotecas de canales

Las bibliotecas de canales incluyen “INPUT CHANNEL LIBRARY,” que permite almacenar y recuperar distintos parámetros (incluidos los ajustes del amplificador principal) para canales de entrada.

Para recuperar una biblioteca, presione el botón LIBRARY (biblioteca) correspondiente en la ventana SELECTED CHANNEL VIEW.

Botón LIBRARY (Biblioteca)



Para obtener más información acerca del uso de la biblioteca, consulte la sección “Utilización de la biblioteca” en el Manual de instrucciones independiente.

# Canales de salida

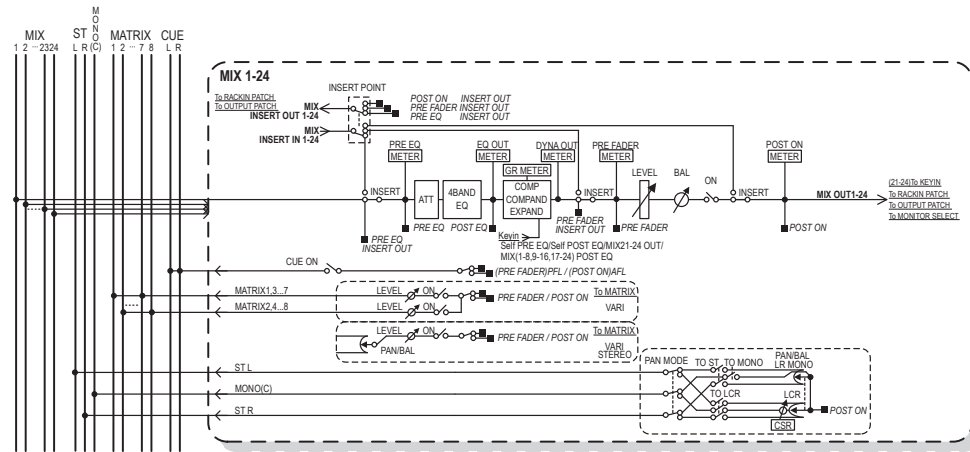
En este capítulo se explican los canales de salida (canales MIX, MATRIX, STEREO y MONO).

## Flujo de la señal de los canales de salida

La sección de canales de entrada recibe las señales enviadas desde los canales de entrada a los distintos buses, las procesa con EQ y dinámica y las envía a los puertos de salida o a otros buses. Se proporcionan los siguientes tipos de canales de salida.

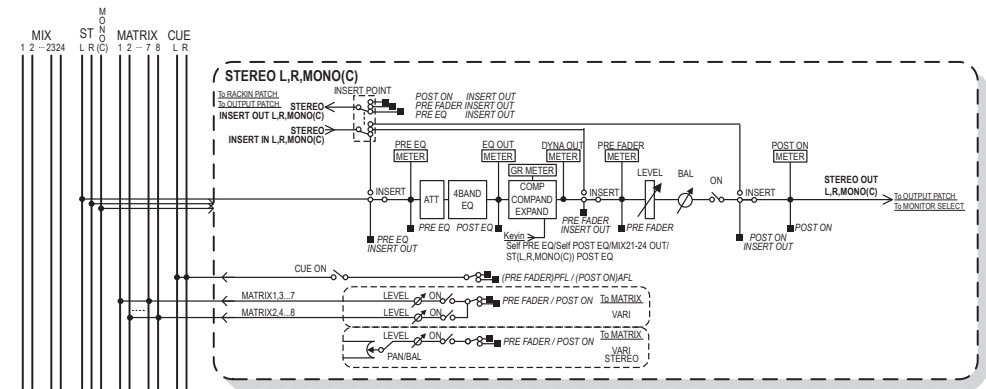
### Canales MIX

Estos canales procesan las señales enviadas desde los canales de entrada a los buses MIX y envían al puerto de salida, al bus MATRIX, al bus STEREO o al bus MONO (C) correspondientes.



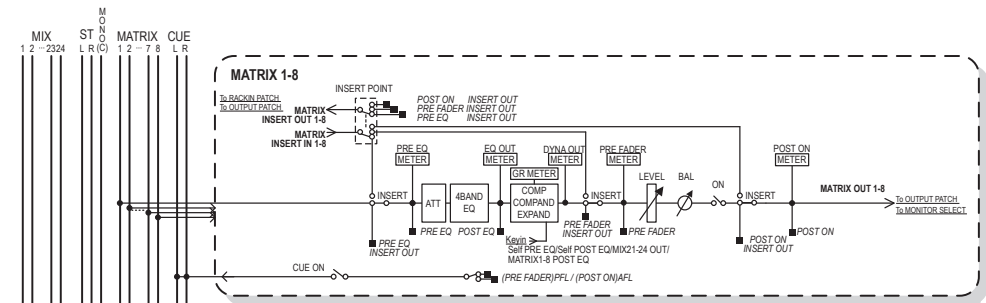
### Canal STEREO/canal MONO (C)

Cada uno de estos canales procesa la señal enviada desde los canales de entrada al bus STEREO o bus MONO (C) y la envía al bus MATRIX o puerto de salida correspondiente. Si los canales de entrada están en modo LCR, los canales STEREO (L/R) y el canal MONO (C) se pueden utilizar conjuntamente como un conjunto de tres canales de salida.



### Canal MATRIX

Estos canales procesan las señales enviadas desde los canales de entrada, canales MIX y los canales STEREO/MONO a los buses MATRIX y las envían a los puertos de salida correspondientes.



- **4 BAND EQ (EQ de 4 bandas)**  
Un EQ paramétrico con cuatro bandas: HIGH, HIGH MID, LOW MID y LOW.
- **DYNAMICS 1**  
Es un procesador de dinámica que puede utilizarse como compresor, ampliador o compresor/ampliador.
- **LEVEL (Nivel)**  
Ajusta el nivel de salida del canal.
- **ON (Activar/desactivar)**  
Activa o desactiva el canal de salida. Si está desactivado, se silenciará el canal correspondiente.

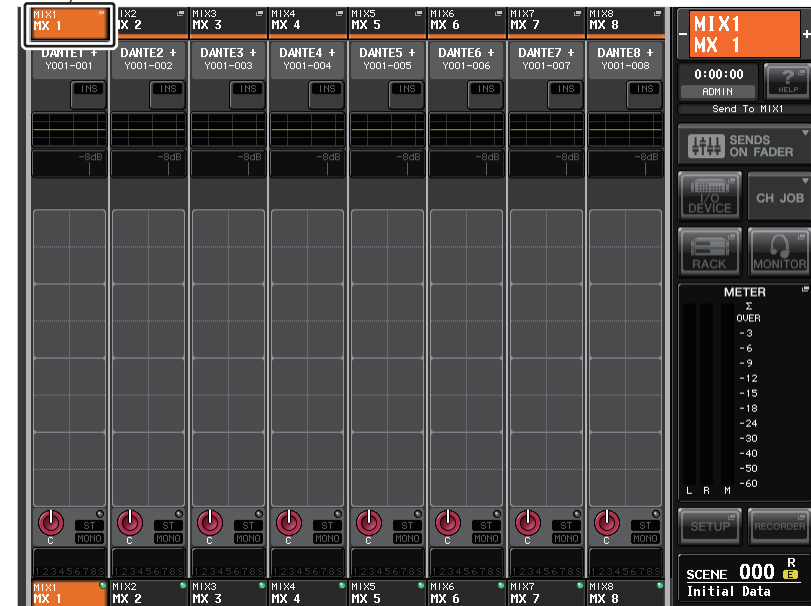
- MATRIX ON/OFF (envío MATRIX activado/desactivado)**  
 Es un conmutador que activa/desactiva las señales enviadas desde los canales MIX, canal STEREO (L/R) o canal MONO (C) a cada uno de los buses MATRIX.
- MATRIX (nivel de envío MATRIX)**  
 Ajusta el nivel de envío de las señales procedentes de los canales MIX, canal STEREO (L/R) o canal MONO (C) a cada bus MATRIX 1-8. Para la posición desde la cual se enviará la señal al bus MATRIX, puede elegir o bien inmediatamente antes del fader o inmediatamente después de la tecla [ON].  
 Si el bus MATRIX se configura en estéreo, puede utilizar el mando PAN para ajustar la panoramización entre los dos buses MATRIX. Si la fuente de envío es un canal MIX estéreo o el canal STEREO, utilice el mando BALANCE para ajustar el balance de volumen de los canales izquierdo y derecho enviado a los dos buses MATRIX.
- INSERT (Insertar)**  
 Puede aplicar un patch a los puertos de salida/entrada que desee para insertar un dispositivo externo, como un procesador de efectos. Puede alternar entre las ubicaciones de salida y entrada de inserción.
- METER (Contador)**  
 Indica el nivel del canal de salida.  
 Puede alternar la posición a la que se detecta el nivel.
- KEY IN (Entrada de disparo) (sólo para canales MIX 21-24)**  
 Puede enviar las señales de salida de los canales MIX 21-24 a procesadores de dinámica y utilizarlas como señales de disparo (key-in signals) para controlar la dinámica.
- RACK IN PATCH (Bastidor en patch)**  
 Aplica el patch de la señal de salida de un canal de salida a una entrada del bastidor.
- OUTPUT PATCH (Patch de salida)**  
 Asigna un puerto de salida a un canal de salida.
- MONITOR SELECT (Selección de monitorización)**  
 Selecciona la señal de salida de un canal de salida como origen de monitorización.

## Especificación del nombre, icono y color del canal

Esta sección explica cómo especificar el nombre y el icono del canal para cada canal de salida.

- Utilice las teclas de selección de banco de la sección Centralogic para acceder a la pantalla OVERVIEW que incluye el canal de salida para el que desea especificar el nombre, icono y color de canal.

Campo número de canal/nombre de canal



- Abra la ventana emergente PATCH/NAME (patch/nombre) presionando el campo de número y nombre del canal al que desea asignar el nombre, icono y color de canal.



Siga los pasos para los canales de entrada (consulte la [página 29](#)).

## Envío de señales desde los canales MIX al bus STEREO/MONO

En esta sección se explica cómo enviar una señal desde un canal MIX al bus STEREO o MONO. Existen dos maneras de enviar señales a los buses STEREO o MONO: modo ST/MONO (estéreo/mono) y modo LCR (izquierda, centro, derecha). Puede seleccionar el modo de forma individual para cada canal. Las características de cada modo son las mismas que para los canales de entrada.

1. Utilice las teclas de selección de banco de la sección Centrallogic para acceder a la pantalla OVERVIEW que incluye el canal MIX desde el que desea enviar la señal al bus STEREO/MONO.



Campo STEREO/MONO

2. En el campo STEREO/MONO, presione un mando para seleccionar el canal que desea ajustar y, a continuación, presiónelo otra vez para abrir la ventana emergente TO STEREO/MONO (a estéreo/mono).

En la ventana emergente TO STEREO/MONO, puede controlar una señal que se envía desde el canal MIX al bus STEREO/MONO. Esta ventana emergente presenta cuatro tipos de vista. Utilice las fichas junto a la parte inferior de la ventana para seleccionar una de las cuatro vistas. Estas ventanas incluyen los elementos siguientes.



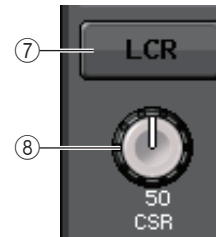
## Ventana emergente TO STEREO/MONO (8 canales)

Aquí puede controlar los ajustes de activación/desactivación y panoramización/balance de la señal enviada desde los canales MIX a los buses STEREO (L/R) y MONO (C), en grupos de ocho canales.



- ① **Botón de selección de canal**  
Selecciona el canal. Puede seleccionar varios canales simultáneamente.
- ② **LED de modo**
- ③ **Botón MODE (selección de modo ST/MONO/LCR)**  
Presione este botón repetidamente para alternar entre ST/MONO y LCR. Se iluminará el LED del modo seleccionado en ese momento.
- ④ **Botones ST/MONO**  
Estos botones son interruptores individuales de activación/desactivación de las señales que se envían desde cada canal a los buses STEREO/MONO cuando el botón MONO se configura en modo ST/MONO.
- ⑤ **Indicador clipping (saturación) Σ**  
Se ilumina para indicar que una señal se satura en algún punto del canal.
- ⑥ **Mando TO ST PAN/TO ST BALANCE**  
Si el tipo de la señal del canal MIX es MONO, este mando funcionará como mando PAN que ajusta la posición de panoramización izquierda y derecha de la señal enviada al bus STEREO. Si el tipo de la señal del canal MIX es STEREO, este mando funcionará como mando BALANCE que ajusta el balance del nivel de volumen de las señales izquierda y derecha enviadas al bus STEREO. Para ajustar este valor, presione el mando para seleccionarlo y, a continuación, utilice el mando multifunción correspondiente.

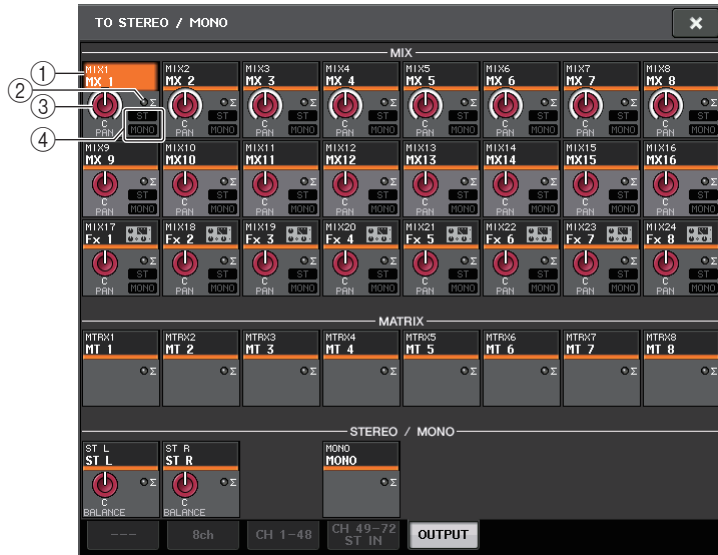
Si el botón de selección de modo ST/MONO/LCR se configura en modo LCR, se muestran el siguiente botón y mando en lugar del botón ST/MONO (④).



- ⑦ **Botón LCR (Izquierda/Centro/Derecha)**  
Este botón es un botón de activación/desactivación global de las señales enviadas desde un canal a los buses STEREO y MONO. Si este botón está desactivado no se enviará ninguna señal desde el canal de entrada correspondiente al bus STEREO o al bus MONO.
- ⑧ **Mando CSR (Ganancia)**  
Ajusta el nivel relativo de las señales enviadas desde el canal al bus STEREO (L/R) y al bus MONO (C), en el intervalo de 0–100%. Para ajustar este valor, presione el mando para seleccionarlo y, a continuación, utilice el mando multifunción correspondiente.

## Ventana emergente TO STEREO/MONO (CH1-48, CH49-72/ST IN(CL5), CH49-64/ST IN(CL3), ST IN(CL1), OUTPUT)

Esta ventana muestra el estado de las señales enviadas desde el canal correspondiente al bus STEREO o al bus MONO. También puede ajustar el ajuste de panoramización o balance en grupos de ocho canales seleccionados.



### ① Botón de selección de canal

Selecciona el canal. Puede seleccionar varios canales simultáneamente.

### ② Indicador clipping (saturación) Σ

Se ilumina para indicar que una señal se satura en algún punto del canal.

### ③ Mando TO ST PAN/TO ST BALANCE

Ajusta la panoramización y el balance.

Para ajustar este valor, presione el mando para seleccionarlo y, a continuación, utilice el mando multifunción correspondiente.

Si el nivel de la señal alcanza el punto de sobrecarga en algún punto de detección del contador en ese canal, el indicador de saturación Σ a la derecha del mando se iluminará.

### ④ Indicador ST/MONO

Si un canal está configurado en modo ST/MONO, estos indicadores mostrarán individualmente el estado de activación/desactivación de las señales enviadas desde el canal al bus STEREO/bus MONO.

Si un canal está configurado en modo LCR, en este lugar aparece el indicador LCR. El indicador LCR indica el estado de activación/desactivación de todas las señales enviadas desde ese canal al bus STEREO y al bus MONO.

- Abra la ventana emergente TO STEREO/MONO de ocho canales.
- Utilice el botón MODE para seleccionar el modo ST/MONO o el modo LCR para cada canal.
- En la sección MASTER del panel superior, asegúrese de que la tecla [ON] de los canales STEREO/MONO está activada y, a continuación, suba el fader a la posición adecuada.
- Pulse una de las teclas de selección de banco de salida de la sección Centralogic, de modo que los canales MIX que desee controlar se abran en la sección Centralogic.
- Asegúrese de que las teclas [ON] de esos canales estén activadas y utilice el fader de la sección Centralogic para subir el nivel maestro del canal MIX a la posición adecuada.

Los pasos subsiguientes diferirán en función de que se haya seleccionado el modo ST/MONO o el modo LCR para el canal en el paso 4.

#### ■ Canales para los cuales se selecciona el modo ST/MONO

- En la ventana emergente TO STEREO/MONO, utilice el botón STEREO/MONO para activar o desactivar la señal enviada desde el canal MIX a los buses STEREO/MONO. En el caso de un canal configurado en modo ST/MONO, las señales enviadas a los buses STEREO y MONO pueden activarse y desactivarse individualmente.
- En la ventana emergente TO STEREO/MONO, utilice el mando TO ST PAN para configurar la panoramización de una señal enviada desde el canal MIX al bus STEREO.

#### ■ Canales para los cuales se selecciona el modo LCR

- Asegúrese de que el botón LCR esté activado en la ventana emergente TO STEREO/MONO. Los canales cuyo botón LCR esté desactivado no enviarán una señal a los buses STEREO o MONO.
- En la ventana emergente TO STEREO/MONO, presione el mando CSR para seleccionarlo y utilice los mandos multifunción 1-8 para ajustar la diferencia de nivel entre las señales enviadas desde ese canal a los buses STEREO (L/R) y MONO (C). Los ajustes del mando CSR son los mismos que para los canales de entrada.
- En la ventana emergente TO STEREO/MONO, presione el mando TO ST PAN para seleccionarlo y utilice los mandos multifunción 1-8 para ajustar la panoramización de las señales enviadas desde el canal MIX al bus STEREO (L/R) y bus MONO (C) y el balance de nivel de las señales enviadas a los buses MONO (C) y STEREO (L/R). Consulte la [página 38](#) para obtener detalles sobre cómo el nivel de la señal enviada desde un canal MIX en modo LCR a cada bus cambiará en función de la operación del mando TO ST PAN.

## Envío de señales desde los canales MIX y STEREO/MONO a los buses MATRIX

En esta sección se explica cómo enviar una señal desde un canal MIX o STEREO/MONO a los buses MATRIX 1-8. Podrá hacerlo de una de las tres formas siguientes.

### ■ Uso de la sección SELECTED CHANNEL

Con este método, se utilizan los mandos de la sección SELECTED CHANNEL para ajustar los niveles de envío a los buses MATRIX. Este método le permite controlar simultáneamente las señales enviadas desde un determinado canal MIX, STEREO (L/R) o MONO (C) a todos los buses MATRIX.

### ■ Uso de la sección Centralogic

Con este método, se utilizan los mandos multifunción de la sección Centralogic para ajustar los niveles de envío a los buses MATRIX. Este método le permite controlar simultáneamente señales enviadas desde un máximo de ocho canales MIX, STEREO (L/R) o MONO (C) a un determinado bus MATRIX.

### ■ Uso de los faders (modo SENDS ON FADER)

Con este método, se activa la unidad serie CL en el modo SENDS ON FADER y se utilizan los faders del panel superior para ajustar el nivel de las señales enviadas a los buses MATRIX. Cuando se utiliza este método, se pueden ajustar simultáneamente las señales enviadas desde los canales MIX y STEREO/MONO a un determinado bus MIX/MATRIX.

## Uso de la sección SELECTED CHANNEL

Utilice los mandos de la sección SELECTED CHANNEL para ajustar el nivel de envío de señales enviadas desde el canal MIX, STEREO (L/R) o MONO (C) deseado a todos los buses MATRIX.

1. Asegúrese de que se haya asignado un puerto de salida al bus MATRIX al cual desea enviar señales y que haya un dispositivo externo conectado.
2. Con las teclas de selección de banco de la sección Centralogic, asigne los canales MIX o STEREO/MONO a la sección Centralogic.
3. Utilice las teclas [SEL] de la sección Centralogic para seleccionar los canales que enviará señales a los buses MATRIX.  
También puede utilizar la tecla [SEL] de la sección MASTER para seleccionar directamente los canales STEREO/MONO.

4. Presione un mando de la sección SELECTED CHANNEL para acceder a la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW.



5. Asegúrese de que el botón TO MATRIX SEND ON/OFF esté activado para el bus MATRIX de destino del envío.  
Si está desactivado, presiónelo en la pantalla para activarlo.
  6. En la sección SELECTED CHANNEL, utilice los mandos MIX/MATRIX SEND LEVEL para ajustar los niveles de envío a los buses MATRIX.
- NOTA**  
Para monitorizar la señal que se envía a un determinado bus MATRIX, utilice las teclas de selección de banco de la sección Centralogic para abrir el canal MIX/MATRIX correspondiente y, a continuación, presione la tecla [CUE] adecuada en la sección Centralogic.
7. Utilice las teclas de selección de banco y las teclas [SEL] de la sección Centralogic para cambiar canales y ajuste el nivel de envío desde otros canales a los buses MATRIX de la misma manera.

## Uso de la sección Centralogic

Este método le permite utilizar los codificadores multifunción para ajustar simultáneamente los niveles de envío desde los ocho canales seleccionados en la sección Centralogic al bus MATRIX.

1. Asegúrese de que se haya asignado un puerto de salida al bus MATRIX al cual desea enviar señales y que el dispositivo externo esté conectado al puerto de salida correspondiente.
2. Utilice las teclas de selección de banco de la sección Centralogic para acceder a la pantalla OVERVIEW que incluye los canales (canales MIX o canales STEREO/MONO) que desea controlar.

En la pantalla OVERVIEW, puede utilizar el campo TO MATRIX para ajustar los niveles de envío al bus MATRIX.



3. Presione el mando TO MATRIX SEND LEVEL del bus MATRIX de destino del envío deseado.

Los mandos TO MATRIX SEND LEVEL de ese bus MATRIX aparecerán rodeados de un marco en negrita.



4. Utilice los mandos multifunción 1–8 para ajustar el nivel de envío de las señales enviadas desde un máximo de ocho canales MIX o STEREO/MONO al bus MATRIX seleccionado.

Si es preciso, puede utilizar las teclas de selección de banco y las teclas [SEL] de la sección Centralogic para cambiar el canal de destino del envío.

### NOTA

- Para monitorizar las señales que se envían a un determinado bus MATRIX, utilice las teclas de selección de banco para abrir el canal MATRIX correspondiente de la sección Centralogic y, a continuación, presione la tecla [CUE] correspondiente a dicho canal MATRIX.
- Si se vuelve a presionar el botón de selección de bus MATRIX que esté seleccionado en ese momento, se desactivará el monitor de entrada del canal MATRIX relacionado. Este método resulta práctico para monitorizar una señal que se envía al bus MATRIX seleccionado.

5. Para aplicar ajustes detallados a los envíos de MATRIX, presione otra vez el mando TO MATRIX SEND LEVEL rodeado del marco en negrita.

Cuando lo haga, aparecerá la ventana emergente MATRIX SEND. La ventana contiene los siguientes elementos.



- 1 **Botón ALL PRE (Todo previo)**  
Define el punto de envío en “PRE.” (El punto de envío es el punto al que se envían las señales desde todos los canales de origen de envío — incluidos los canales de entrada y salida — al destino de envío seleccionado.)
- 2 **Botón ALL POST (Todo posterior)**  
Define el punto de envío en “POST.” (El punto de envío es el punto al que se envían las señales desde todos los canales de origen de envío — incluidos los canales de entrada y salida — al destino de envío seleccionado.)
- 3 **Botón SEND FROM MODE**  
Presione este botón para cambiar a la ventana emergente “SEND from 8ch”.
- 4 **Enviar indicador de destino**  
Indica el destino de envío seleccionado en este momento.

⑤ **Botones de selección de destino de envío**

Seleccionar buses MIX/MATRIX como destino de envío.

⑥ **Botón de selección de canal**

Selecciona el canal de origen de envío que se desea controlar. El icono, número y color de canal actual aparece en el botón y el nombre del canal aparece inmediatamente debajo del botón.

⑦ **Botón PRE/POST**

Cambia al punto de envío de cada canal de origen de envío entre PRE y POST. Si el botón está activado, el punto de envío se define en PRE.

⑧ **Botón SEND ON/OFF**

Activa o desactiva el envío de cada canal de origen de envío.

⑨ **Mando SEND PAN/BALANCE**

Ajusta la panoramización o balance de señales enviadas al destino de envío estéreo. Si el destino de envío se define en monoaural o FIXED, el mando no aparecerá.

Si el origen de envío es monoaural, este mando funciona como mando PAN.



Si el origen de envío es estéreo, puede utilizar el ajuste de modo PAN/BALANCE en la ventana emergente TO STEREO/MONO para seleccionar si PAN/BALANCE funcionará como mando PAN o BALANCE.



Aparecerá el mando para el modo seleccionado aquí.



⑩ **Botón SEND LEVEL**

Indica el nivel de señales enviadas al destino de envío seleccionado. Presione este mando para controlar el nivel mediante los mandos multifunción.

6. Utilice los botones TO MATRIX SEND ON/OFF para activar o desactivar señales enviadas desde los canales MIX y STEREO/MONO al bus MATRIX seleccionado en ese momento.
7. Si es preciso, utilice los botones PRE para seleccionar el punto desde el cual se envía la señal procedente de cada canal MIX o STEREO/MONO al bus MATRIX.
8. Repita los pasos 3–6 para ajustar el nivel de envío de otros buses MATRIX de la misma manera.

## Uso de los faders (modo SENDS ON FADER)

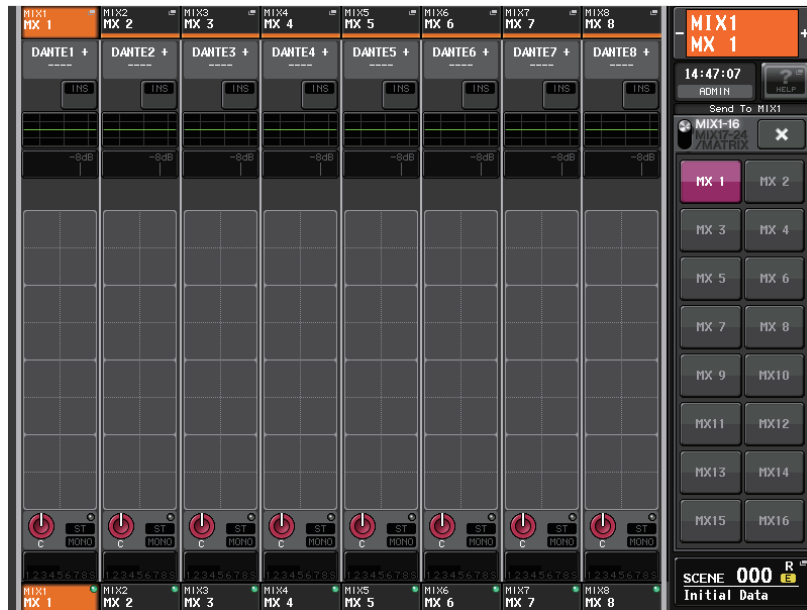
Puede utilizar los faders del panel superior para ajustar las señales que se envían desde los canales MIX y STEREO/MONO a un determinado bus MIX/MATRIX.

**1. Asegúrese de que se haya asignado un puerto de salida al bus MATRIX al cual desea enviar señales y que el sistema de monitorización o similar esté conectado al puerto de salida correspondiente.**

**2. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SENDS ON FADER.**

La unidad serie CL pasará al modo SENDS ON FADER. Los faders de la sección Channel Strip y de la sección Master se moverán para reflejar los niveles de envío de las señales que estén direccionadas desde cada canal a los buses MIX/MATRIX seleccionados en ese momento. Las teclas [ON] también cambiarán al estado SEND ON.

En modo SENDS ON FADER, el área de acceso a funciones de la pantalla mostrará los botones que permiten alternar entre modo MIX1-16 ON FADER y modo MIX17-24/MATRIX ON FADER, y los botones que permiten seleccionar los buses MIX/MATRIX de destino.



**3. Utilice los botones de selección MIX 1-16 y MIX 17-24/MATRIX para alternar entre MIX 1-16 y MIX 17-24/MATRIX.**

Ahora podrá utilizar los botones de selección de bus MIX/MATRIX para especificar los buses MATRIX de destino.

**4. Utilice los botones de selección del bus MIX/MATRIX en el área de acceso a las funciones para seleccionar el bus MATRIX de destino del envío.**

### NOTA

- Si lo prefiere, puede pulsar un mando SEND LEVEL de la sección SELECTED CHANNEL para abrir una ventana emergente en la que podrá seleccionar un bus MIX/MATRIX.
- También podrá seleccionar un bus MIX/MATRIX con las teclas de selección de banco y las teclas [SEL] de la sección Centralogic. Si alterna buses pulsando las teclas [SEL], el ajuste de los botones de alternancia MIX 1-16 y MIX 17-24/MATRIX ON FADER también cambiará automáticamente.
- Si vuelve a pulsar el botón de selección de bus MIX/MATRIX que esté seleccionado en ese momento, se desactivará el monitor de entrada del canal MIX/MATRIX correspondiente. Este método resulta práctico para monitorizar la señal que se envía al bus MIX/MATRIX seleccionado.

**5. Utilice los deslizadores de la sección Centralogic del panel superior para ajustar el nivel de envío desde los canales MIX y STEREO/MONO al bus MATRIX seleccionado.**

### NOTA

Podrá asignar la función SENDS ON FADER a una tecla definida por el usuario. De esta manera podrá pasar rápidamente al modo SENDS ON FADER correspondiente a un determinado bus MIX/MATRIX, y volver al modo anterior igual de rápido.

**6. Repita los pasos 4-5 para ajustar el nivel de envío de otros buses MATRIX de la misma manera.**

**7. Cuando haya terminado de ajustar los niveles de envío MATRIX, presione el símbolo X en el área de acceso a las funciones.**

El área de acceso a las funciones volverá a su estado anterior, la consola CL saldrá del modo SENDS ON FADER y volverá al estado normal.

## Corrección del retardo entre canales (Retardo de salida)

En esta sección se explica cómo corregir el retardo entre canales de salida utilizando la función Output Delay.

Esta función Output Delay resulta útil cuando se desea corregir la sincronización de las señales de salida enviadas a los altavoces que están ubicados a cierta distancia entre sí.

Los ajustes de delay de salida se realizan en la ventana emergente OUTPUT PORT, que aparecerá al pulsar el botón OUTPUT PORT desde la pantalla SETUP.

Para obtener más información sobre las operaciones de la pantalla OUTPUT PORT, consulte “Selección del canal de salida de cada puerto de salida” en la [página 17](#).

## Operaciones de las bibliotecas de canales

Las bibliotecas de canales incluyen “OUTPUT CHANNEL LIBRARY”, que permite almacenar y recuperar distintos parámetros (incluidos los ajustes del amplificador principal) para canales de salida.

Para recuperar la biblioteca, mientras haya seleccionado un canal de salida, presione el botón LIBRARY (biblioteca) en la ventana SELECTED CHANNEL VIEW.

Botón LIBRARY (Biblioteca)



Para obtener más información acerca del uso de la biblioteca, consulte la sección “Utilización de bibliotecas” en el Manual de instrucciones independiente.

# EQ y dinámica

En este capítulo se explican el ecualizador (EQ) y la dinámica que se proporcionan en cada canal de la consola serie CL.

## Acerca del EQ y la dinámica

Cada canal de entrada y de salida en una consola serie CL proporciona una dinámica y un EQ de cuatro bandas.

Se puede utilizar el EQ en todos los canales de entrada y de salida. Inmediatamente delante del EQ se proporciona un atenuador que le permite atenuar el nivel de la señal de entrada para que el ajuste GAIN del EQ no provoque la saturación de la señal. Los canales de entrada proporcionan también un filtro de paso alto independiente del ecualizador.

Los canales de entrada proporcionan dos procesadores dinámicos: la dinámica 1 se puede utilizar como compuerta, dispositivo reductor, compresor o expansor, mientras que la dinámica 2 sirve como compresor, compander (compresor/amplificador) duro, compander blando o supresor de eses. Los canales de salida proporcionan un procesador de dinámica que se puede utilizar como compresor, expansor, compander duro o compander blando.

## Utilización del EQ

En esta sección se explica el EQ de cuatro bandas proporcionado en los canales de entrada y de salida.

1. Utilice las teclas de selección de banco de la sección Centralogic para acceder a la pantalla OVERVIEW que incluye el canal para el que desea controlar el EQ.

El campo EQ muestra la respuesta del EQ. En esta pantalla OVERVIEW puede editar el parámetro mediante los mandos EQ de la sección SELECTED CHANNEL (canal seleccionado).



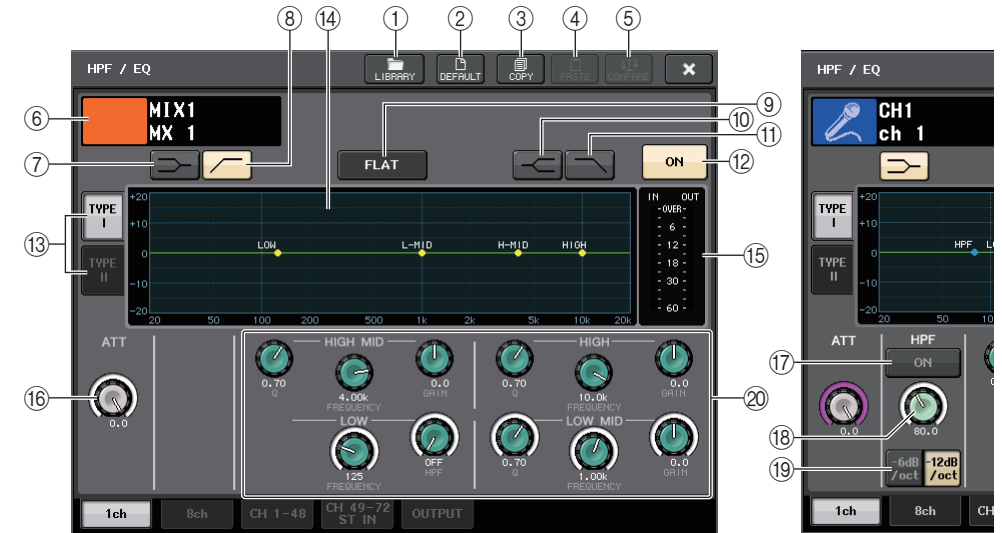
2. Si desea editar mientras observa los valores de los parámetros ATT/HPF/EQ, presione el campo EQ de la pantalla OVERVIEW para acceder a la ventana emergente HPF/EQ.

En la ventana emergente HPF/EQ puede editar los parámetros EQ y Filtro de paso alto, así como activarlos o desactivarlos.

Esta ventana emergente presenta cinco tipos de vistas. Cada vista de ventana contiene los siguientes elementos.

## Ventana emergente HPF/EQ (1 canal)

Le permite ver y editar todos los parámetros EQ del canal seleccionado actualmente. Resulta útil si desea realizar ajustes EQ detallados para un canal específico.



- 1 **Botón LIBRARY (Biblioteca)**  
Presione este botón para abrir la ventana emergente EQ Library (biblioteca de EQ).
- 2 **Botón DEFAULT (Predeterminado)**  
Presione este botón para restablecer todos los parámetros de EQ/filtro a los valores iniciales.
- 3 **Botón COPY (Copiar)**  
Todos los ajustes de parámetros de EQ se guardarán en la memoria búfer.
- 4 **Botón PASTE (Pegar)**  
Presione este botón para pegar el ajuste de la memoria búfer al EQ actual. Si no se ha almacenado ningún dato válido en la memoria búfer, no ocurrirá nada.
- 5 **Botón COMPARE (Comparar)**  
Presione este botón para intercambiar entre los ajustes de EQ actuales y los datos almacenados en la memoria búfer. Si no se ha almacenado ningún dato válido en la memoria búfer, no ocurrirá nada.
- 6 **Icono de canal/Número de canal/Nombre de canal**  
Esta área indica el icono, el número y el nombre del canal seleccionado en ese momento.
- 7 **Botón LOW SHELVEING ON/OFF (Activación/desactivación de shelving bajo)**  
Active este botón para seleccionar el filtro de tipo shelving para la banda LOW.
- 8 **Botón HPF ON/OFF (Activación/desactivación de filtro de paso alto) (sólo canales de entrada)**  
Active este botón para seleccionar el filtro de paso alto para la banda LOW.



- ⑨ **Botón EQ FLAT (Ecuador plano)**  
Presione este botón para restablecer los parámetros de ganancia de todas las bandas del EQ a 0 dB.
- ⑩ **Botón HIGH SHELVEING ON/OFF (Activación/desactivación de shelving alto)**  
Active este botón para seleccionar el filtro de tipo shelving para la banda HIGH (alta).
- ⑪ **Botón LPF ON/OFF (Activación/desactivación de filtro de paso bajo)**  
Active este botón para seleccionar el filtro de paso bajo para la banda HIGH.
- ⑫ **Botón EQ ON/OFF (Activación/desactivación del ecualizador)**  
Activa o desactiva el ecualizador.
- ⑬ **Botón de selección de tipo de EQ**  
Permite alternar entre TYPE I (un algoritmo utilizado en mezcladores digitales Yamaha anteriores) y TYPE II (un algoritmo que reduce la interferencia entre bandas).
- ⑭ **Gráfico del EQ**  
Este gráfico muestra valores de parámetros en tiempo real para el EQ y el filtro.
- ⑮ **Vímetros EQ IN/OUT (Entrada/salida del ecualizador)**  
Indican el nivel de pico de las señales antes y después del ecualizador. Para un canal estéreo, estos medidores indican el nivel de ambos canales L y R.
- ⑯ **Mando de control ATT**  
Indica la cantidad de atenuación antes de que la señal entre en el ecualizador. Puede utilizar los mandos multifunción para ajustarlo.
- ⑰ **Botón HPF ON/OFF (Activación/desactivación de filtro de paso alto) (sólo canales de entrada)**  
Activa y desactiva el filtro de paso alto.
- ⑱ **Mando HPF FREQUENCY (Frecuencia de filtro de paso alto) (solo canales de entrada)**  
Indica la frecuencia de cierre del filtro de paso alto. Puede utilizar los mandos multifunción para ajustarlo.
- ⑲ **Botón de selección de tipo de HPF**  
Cambia la atenuación HPF por octava entre -12 dB/oct y -6 dB/oct.
- ⑳ **Mandos de ajuste del parámetro EQ**  
Indica los parámetros Q, FREQUENCY y GAIN de las bandas LOW, LOW MID, HIGH MID y HIGH. Presione estos mandos para controlar los valores de parámetros mediante los mandos multifunción.

**NOTA**

- Si se ha seleccionado el tipo shelving para la banda LOW o si se ha seleccionado el filtro de paso alto para los canales de salida, no aparecerá el parámetro Q de la banda LOW.
- Si se ha seleccionado el tipo shelving para la banda HIGH o si se ha seleccionado el filtro de paso bajo, no aparecerá el parámetro Q de la banda HIGH.

**Ventana emergente HPF/EQ (8 canales)**

Esta ventana muestra los ajustes EQ del canal de entrada o de salida en grupos de ocho canales simultáneamente.

Utilice los mandos de la sección SELECTED CHANNEL para editar los ajustes EQ. Puede realizar ajustes de filtro de paso alto de los ocho canales mostrados.



- ① **Botón de selección de canal**  
Selecciona el canal que desea controlar. El icono y número del canal actual aparecen en el botón y el nombre del canal aparece inmediatamente debajo del botón.
- ② **Gráfico del EQ**  
Este gráfico muestra valores de parámetros para el EQ y el filtro. Debajo del gráfico aparece el tipo de ecualizador seleccionado actualmente.
- ③ **Botón EQ ON/OFF (Activación/desactivación del ecualizador)**  
Activa o desactiva el ecualizador. El indicador OVER (situado a la derecha sobre el botón) se enciende si la señal post-EQ (postecualización) se recorta.
- ④ **Mando HPF FREQUENCY (frecuencia de filtro de paso alto)**  
Indica la frecuencia de cierre del filtro de paso alto. Puede utilizar los mandos multifunción para ajustarlo.
- ⑤ **Botón HPF ON/OFF (Activar/desactivar filtro de paso alto)**  
Activa y desactiva el filtro de paso alto.

## Ventana emergente HPF/EQ (CH1-48, CH49-72/ST IN(CL5), CH49-64/ST IN(CL3), ST IN(CL1), OUTPUT)

Esta ventana muestra todos los canales de entrada correspondientes (o canales de salida) simultáneamente. Esta página sólo sirve para visualizar y no permite editar los parámetros. Resulta útil cuando se necesita comprobar rápidamente varios ajustes del ecualizador o cuando se desea copiar y pegar dichos ajustes entre canales distantes.



### 1 Botón de selección de canal

Selecciona el canal que desea controlar en la sección SELECTED CHANNEL. En el botón aparecen el icono, el número y el color del canal actual.

### 2 Gráfico del EQ

Indica la respuesta de frecuencia total del EQ o filtro.

### 3 Fichas

Utilice estas fichas para seleccionar un canal que desee visualizar en pantalla.

## 3. Acceda a la ventana emergente HPF/EQ (1 canal) y, a continuación, presione el botón EQ ON (ecualizador activado) para activar el ecualizador.

Si se muestra la ventana emergente HPF/EQ (1 canal), podrá editar todos los parámetros del ecualizador.

## 4. Si desea utilizar el filtro de paso alto en un canal de entrada, utilice el mando HPF o el botón HPF ON/OFF de la ventana emergente HPF/EQ.

Los canales de entrada ofrecen un filtro de paso alto que es independiente del EQ de cuatro bandas. El botón HPF ON/OFF permite activar o desactivar el filtro de paso alto y el mando HPF ajusta la frecuencia de corte.

### NOTA

- Los canales de salida no disponen de un filtro de paso alto que sea independiente del EQ. Sin embargo, puede activar el botón del filtro de paso alto en la ventana emergente para utilizar el EQ de la banda LOW como filtro de paso alto.
- Tanto para los canales de entrada como de salida, puede activar el botón de filtro de paso bajo para utilizar el ecualizador de banda HIGH como filtro de paso bajo.

## 5. Si desea copiar los ajustes del ecualizador en otro canal o inicializarlos, utilice los botones de herramientas de la ventana emergente HPF/EQ.

Para conocer detalles sobre cómo utilizar estos botones, consulte “Utilización de los botones de herramientas” en el Manual de instrucciones independiente.

### NOTA

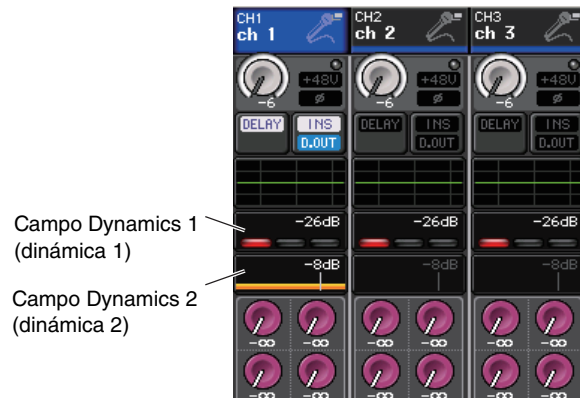
- Los ajustes del ecualizador se pueden guardar y recuperar en cualquier momento utilizando la biblioteca dedicada. También puede beneficiarse de una amplia variedad de valores predeterminados que resultan adecuados para diversos instrumentos o situaciones.
- También puede acceder a la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW (ver canal seleccionado) y utilizar los mandos de la sección SELECTED CHANNEL para editar el ecualizador y el filtro de paso alto (consulte la [página 8](#)).
- Aunque se muestre la ventana emergente HPF/EQ, puede utilizar los mandos de la sección SELECTED CHANNEL para controlar el ecualizador.

## Utilización de la dinámica

Los canales de entrada proporcionan dos procesadores de dinámica y los canales de salida proporcionan un procesador de dinámica.

### 1. Utilice las teclas de selección de banco para acceder a la pantalla OVERVIEW que incluye el canal para el que desea controlar la dinámica.

El campo DYNAMICS (dinámica) 1/2 muestra el estado activado o desactivado de la dinámica y la cantidad de reducción de ganancia.



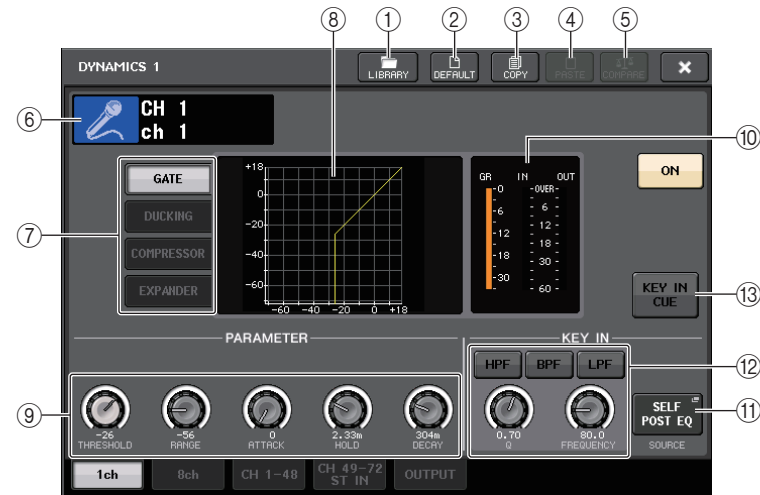
### 2. En la pantalla OVERVIEW, presione el campo DYNAMICS 1/2 para acceder a la ventana emergente DYNAMICS 1/2.

En la ventana emergente DYNAMICS 1/2 puede editar los ajustes de dinámica, así como activar o desactivar el procesador.

Esta ventana emergente presenta cinco tipos de vistas. Cada vista de ventana contiene los siguientes elementos.

## Ventana emergente DYNAMICS 1/2 (1 canal)

Esta ventana muestra solamente el canal seleccionado actualmente. Todos los parámetros de dinámica se pueden ver y editar. Esto resulta útil si se quiere realizar ajustes de dinámica detallados para un canal específico.



#### 1 Botón LIBRARY (Biblioteca)

Presione este botón para abrir la ventana emergente DYNAMICS Library (biblioteca de dinámicas).

#### 2 Botón DEFAULT (Predeterminado)

Presione este botón para restablecer todos los parámetros de dinámicas a los valores iniciales.

#### 3 Botón COPY (Copiar)

Todos los ajustes de parámetros de dinámicas se guardarán en la memoria búfer.

#### 4 Botón PASTE (Pegar)

Presione este botón para aplicar los ajustes de la memoria búfer a la dinámica actual. Si no se ha almacenado ningún dato válido en la memoria búfer, no ocurrirá nada.

#### 5 Botón COMPARE (Comparar)

Presione este botón para intercambiar entre los ajustes de dinámica actuales y los datos almacenados en la memoria búfer. Si no se ha almacenado ningún dato válido en la memoria búfer, no ocurrirá nada.

#### 6 Icono de canal/Número de canal/Nombre de canal

Esta área indica el icono, el número y el nombre del canal seleccionado en ese momento.

### ⑦ Botones de tipo de dinámica

Le permiten seleccionar el tipo de dinámica. Puede elegir entre los siguientes tipos de dinámica.

#### • Dynamics 1 para un canal de entrada

GATE (Puerta), DUCKING (Reducción), EXPANDER (Ampliator), COMPRESSOR (Compresor)



#### • Dynamics 2 para un canal de entrada

COMPRESSOR, COMPANDER-H (Compander duro), COMPANDER-S (Compander blando), DE-ESSER (Supresor de eses)



#### • Dynamics 1 para un canal de salida

COMPRESSOR (Compresor), EXPANDER (Ampliator), COMPANDER-H (Compander duro), COMPANDER-S (Compander blando)



### ⑧ Gráfico de dinámica

Este gráfico muestra la respuesta de entrada/salida de los procesadores de dinámica.

### ⑨ Mandos de ajuste del parámetro de dinámica

Indica los valores del parámetro de dinámica. Puede ajustar los valores utilizando los mandos multifunción.

El tipo de parámetros variará según el tipo de dinámica seleccionada actualmente.

#### • GATE (Puerta) o DUCKING (Reducción):



#### • COMPRESSOR (Compresor) o EXPANDER (Ampliator):



#### • COMPANDER-H (Compander duro) o COMPANDER-S (Compander blando):



#### • DE-ESSER (Supresor de eses):



### ⑩ Vúmetros Dynamics IN/OUT (Entrada/salida de dinámicas), Indicador de GR (Reducción de ganancia)

Estos medidores indican el nivel de pico de las señales antes y después del procesamiento de dinámica y la cantidad de reducción de ganancia. Para un canal estéreo, estos medidores indican el nivel de los canales L y R.

### ⑪ Botón de selección KEY IN SOURCE (Origen de entrada de disparo)

Presione este botón para mostrar la ventana emergente KEY IN SOURCE, en la que puede seleccionar una señal de entrada de disparo que accionará las dinámicas.

### ⑫ Área de parámetros KEY IN FILTER (Filtro de entrada de disparo) (Solo se muestra para GATE o DUCKING)

Permite realizar diversos ajustes para un filtro que permite el paso de la señal de entrada de disparo.

- **Botones de selección de filtro**..... Selecciona el tipo de filtro entre HPF, BPF o LPF. Para deshabilitar el filtro, presione el botón que está activado.
- **Mando Q**..... Indica el filtro Q. Puede ajustar el valor utilizando el mando multifunción.
- **Mando FREQUENCY**..... Indica la frecuencia de corte del filtro. Puede ajustar el valor utilizando el mando multifunción.

### ⑬ Botón KEY IN CUE

Permite controlar o activar la señal que se ha seleccionado como la señal KEY IN SOURCE. El control se cancelará si ha seleccionado un tipo dinámico que no disponga de este botón, o si pasa a otra pantalla.

## Ventana emergente DYNAMICS 1/2 (8 canales)

Esta ventana muestra los ajustes para ocho canales, incluido el canal seleccionado actualmente. Es posible alternar entre grupos de ocho canales como, por ejemplo, 1-8 y 9-16. En comparación con la pantalla de un canal, se pueden controlar menos parámetros. Esta ventana es útil si se desea ajustar el umbral u otros parámetros mientras se observan los canales adyacentes a la izquierda y a la derecha.



- ① Botón LIBRARY (Biblioteca)
- ② Botón DEFAULT (Predeterminado)
- ③ Botón COPY (Copiar)
- ④ Botón PASTE (Pegar)
- ⑤ Botón COMPARE (Comparar)

Estos botones son los mismos que los de la ventana emergente DYNAMICS 1ch.

- ⑥ Botón de selección de canal  
Selecciona el canal que desea controlar. El icono y número del canal actual aparecen en el botón y el nombre del canal aparece inmediatamente debajo del botón.
- ⑦ Medidores DYNAMICS OUTPUT (Salida de dinámica), indicador de GR (Reducción de ganancia)  
Estos medidores indican los niveles de salida de las señales después del procesamiento de dinámica y la cantidad de reducción de ganancia. Si se selecciona GATE como el tipo de dinámica, aparece un indicador de tres pasos que indica el estado abierto/cerrado de la puerta.







Tipo = cualquier otro tipo distinto de GATE



Tipo = GATE

Si se selecciona GATE como tipo de dinámica, el estado del indicador significa lo siguiente:

Estado de puerta				
Estado activado/ desactivado	Rojo	Amarillo	Verde	Apagado (sin luz)
Estado abierto/ cerrado	On (Activar)	On (Activar)	On (Activar)	Off (Desactivar)
Estado abierto/ cerrado	Cerrar	Abrir	Abrir	—
Cantidad de reducción de ganancia	30 dB o más	menos de 30 dB	0 dB	—

- ⑧ Gráfico de dinámica  
Este gráfico muestra valores de parámetros de dinámica. Debajo del gráfico aparece el tipo de dinámica seleccionada actualmente. Presione el gráfico para acceder a la ventana emergente DYNAMICS 1ch para dicho canal.
- ⑨ Mando de control THRESHOLD (Umbral)  
Indica el valor de umbral de las dinámicas. Utilice los mandos multifunción correspondientes para ajustar el valor.
- ⑩ Botón DYNAMICS ON/OFF (Activar/desactivar dinámica)  
Activa o desactiva la dinámica.

## Ventana emergente DYNAMICS 1/2 (CH1-48, CH49-72/ST IN(CL5), CH49-64/ST IN(CL3), ST IN(CL1), OUTPUT)

Esta ventana le permite realizar los ajustes de los parámetros de dinámica globales para el canal correspondiente.



- ① Botón LIBRARY (Biblioteca)
- ② Botón DEFAULT (Predeterminado)
- ③ Botón COPY (Copiar)
- ④ Botón PASTE (Pegar)
- ⑤ Botón COMPARE (Comparar)

Estos botones son los mismos que los de la ventana emergente DYNAMICS 1ch.

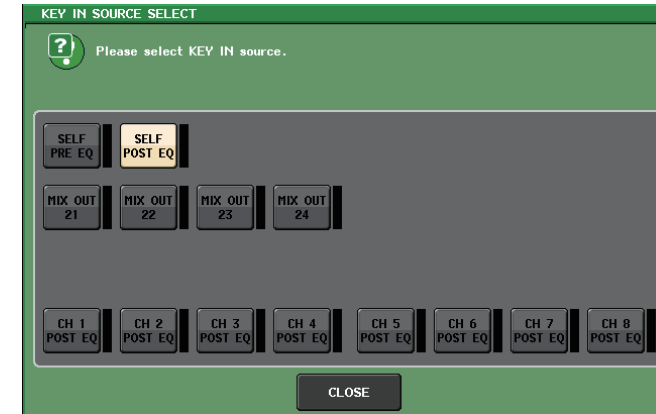
- ⑥ Botón de selección de canal  
Selecciona el canal que desea controlar. En el botón aparecen el icono, el número, el umbral y el color del canal actual.
- ⑦ Área de parámetro de dinámica  
Esta área muestra el tipo de dinámica y diversos indicadores. Presione el área para acceder a la ventana emergente DYNAMICS 1ch de dicho canal.  
Si se ha seleccionado como tipo de dinámica DUCKING, EXPANDER, COMPANDER (-H/-S) o DE-ESSER, el tipo aparece cerca de la parte superior de esta área.  
La parte inferior de esta área muestra medidores que indican los niveles de señales después del procesamiento de dinámica, el indicador de reducción de ganancia y el umbral (un valor numérico). Si el procesador de dinámica es de un tipo distinto a GATE, el ajuste de umbral se indica mediante una línea vertical.

### ⑧ Fichas

Utilice estas fichas para seleccionar un canal que desee visualizar en pantalla.

3. Acceda a la ventana emergente DYNAMICS 1/2 (1 canal) y presione el botón DYNAMICS ON (dinámica activada) para activar el procesador de dinámica.
4. Para seleccionar una señal de entrada de disparo, proceda de la siguiente manera.
  - 4-1. En la ventana emergente DYNAMICS 1/2 (1 canal), presione el botón KEY IN SOURCE para acceder a la ventana emergente KEY IN SOURCE SELECT.

### Ventana emergente KEY IN SOURCE SELECT (Selección de origen de entrada de disparo)



- 4-2. Seleccione la señal de entrada de disparo si es necesario. Puede elegir una de las señales siguientes.

- SELF PRE EQ ..... La señal antes del EQ del mismo canal
- SELF POST EQ ..... La señal después del EQ del mismo canal
- MIX OUT 21-24 ..... Señales de salida de los canales MIX 21-24
- CH1-72 POST EQ, ST IN1L-8R POST EQ, MIX1-24 POST EQ, MTRX1-8 POST EQ, ST L/R, MONO POST EQ ..... La señal después del EQ del canal correspondiente <sup>\*1</sup>

\*1. Las señales que se pueden seleccionar se limitan al grupo de ocho canales correspondiente.

### NOTA

En el caso del CL3/CL1, algunos canales no existen en esos modelos y no aparecerán.

- 4-3. Presione el botón CLOSE (cerrar) para cerrar la ventana emergente.

5. Si desea copiar los ajustes de dinámica en otro canal o inicializarlos, utilice los botones de herramientas en la ventana emergente.

### NOTA

- Los ajustes de dinámica se pueden guardar y recuperar en cualquier momento utilizando la biblioteca dedicada. También puede beneficiarse de una amplia variedad de valores predeterminados que resultan adecuados para diversos instrumentos o situaciones.
- También puede acceder a la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW y utilizar los mandos de la sección SELECTED CHANNEL para editar los ajustes de dinámica (consulte la [página 9](#)).
- Aunque se muestre la ventana emergente DYNAMICS 1/2, puede utilizar los mandos de la sección SELECTED CHANNEL para controlar la dinámica.

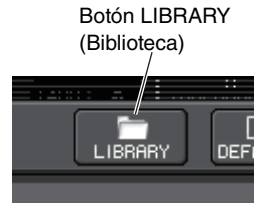
## Utilización de las bibliotecas de EQ o dinámica

Puede utilizar las bibliotecas dedicadas para almacenar y recuperar los ajustes de EQ y dinámica.

### Biblioteca del EQ

Existe una “INPUT EQ LIBRARY” (biblioteca del ecualizador de entrada) que le permite almacenar y recuperar los ajustes del ecualizador para los canales de entrada y una “OUTPUT EQ LIBRARY” (biblioteca del ecualizador de salida) que le permite almacenar y recuperar los ajustes del ecualizador para los canales de salida.

Para recuperar los ajustes de una biblioteca, presione el botón de herramienta LIBRARY (biblioteca) en la ventana emergente HPF/EQ.



#### NOTA

- Puede recuperar 199 ajustes distintos desde las bibliotecas del ecualizador, de entrada y de salida. Cuarenta (40) de los elementos de la biblioteca de entrada son preajustes de sólo lectura, al igual que tres (3) de los elementos de la biblioteca de salida.
- Para obtener más información sobre cómo acceder a la ventana emergente HPF/EQ, consulte “Utilización del EQ” en la [página 56](#).

### Biblioteca Dynamics (Dinámica)

Utilice la “biblioteca de dinámica” para almacenar o recuperar ajustes de dinámica. Todos los procesadores de dinámica serie CL utilizan esta biblioteca de dinámica. (Sin embargo, los tipos disponibles variarán entre Dynamics 1 y Dynamics 2 de un canal de entrada y Dynamics 1 de un canal de salida. No se puede recuperar un tipo que no se puede seleccionar.)

Para recuperar un elemento de la biblioteca de dinámica, presione el botón de herramienta LIBRARY en la ventana emergente DYNAMICS 1/2.

#### NOTA

- Puede recuperar 199 ajustes distintos de la biblioteca. Cuarenta y uno (41) de éstos son preajustes de sólo lectura.
- Para obtener más información sobre cómo acceder a la ventana emergente DYNAMICS 1/ DYNAMICS 2, consulte “Utilización de la dinámica” en la [página 59](#).

Para obtener más información de las bibliotecas de dinámicas y EQ, consulte la sección “Utilización de bibliotecas” en el Manual de instrucciones independiente.

## Agrupamiento y enlace

En este capítulo se explican las funciones DCA Group (grupo DCA) y Mute Group (grupo de silenciamiento) que permiten controlar el nivel de silenciamiento de varios canales en conjunto, la función Channel Link (enlace de canales) que enlaza los parámetros de varios canales, y las operaciones que permiten copiar o mover parámetros entre canales.

### Acerca de los grupos DCA y los grupos de silenciamiento

La consola serie CL proporciona dieciséis grupos DCA y ocho grupos de silenciamiento que permiten controlar el nivel de varios canales a la vez.

Los grupos DCA permiten asignar canales de entrada a dieciséis grupos para que los faders 1–8 de la sección Centralogic puedan utilizarse para controlar el nivel de todos los canales en cada grupo. Un solo fader DCA controlará el nivel de todos los canales de entrada que pertenezcan al mismo grupo DCA, al tiempo que mantiene la diferencia de nivel entre los canales. Es un método sencillo con el que agrupar, por ejemplo, los micrófonos de la batería.

Los grupos de silenciamiento permiten utilizar las teclas USER DEFINED [1]–[16] definidas por el usuario para silenciar/anular el silenciamiento de varios canales en una sola operación. Utilícelos para aislar varios canales al mismo tiempo. Los grupos de silenciamiento 1–8 se pueden utilizar tanto como canales de entrada como de salida. En el mismo grupo pueden coexistir ambos tipos de canales.

### Uso de los grupos DCA

En esta sección se explica cómo asignar canales de entrada a los dieciséis grupos DCA y utilizar los faders de la sección Centralogic para controlarlos.

#### Asignación de canales a un grupo DCA

Existen dos maneras de asignar un canal a un grupo DCA.

- Puede seleccionar un grupo DCA específico primero y, a continuación, especificar los canales que asignar al grupo, o
- Puede seleccionar un canal específico y, a continuación, especificar el grupo de DCA al que se debe asignar.

#### NOTA

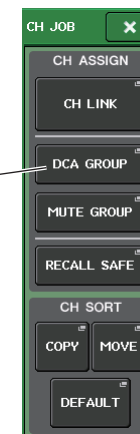
- Los grupos DCA sólo pueden utilizarse con canales de entrada.
- Los ajustes de los grupos DCA se guardan como una parte de la escena.

#### ■ Selección de los canales que pertenecen a un determinado grupo DCA

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón CH JOB.

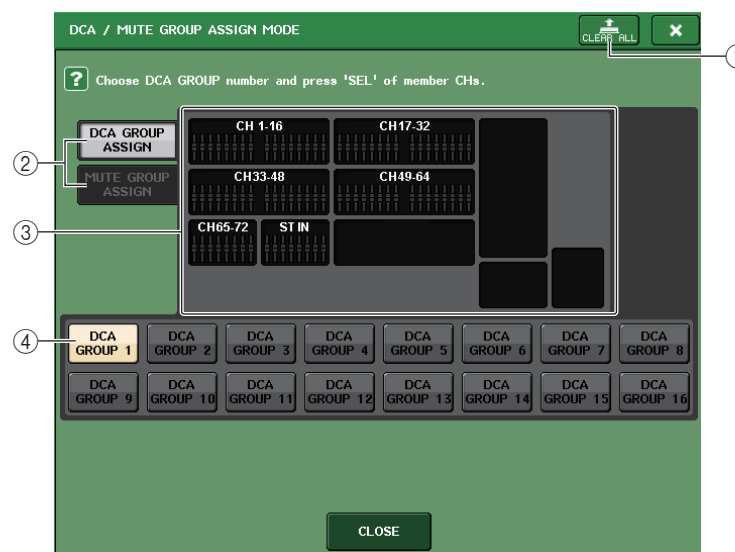
El botón CH JOB le permite realizar operaciones de agrupación, enlace y copiado entre canales. Al presionar este botón, el área de acceso a las funciones cambiará de la siguiente manera.

Botón DCA GROUP



2. Presione el botón DCA GROUP para abrir la ventana emergente DCA/MUTE GROUP ASSIGN MODE (modo de asignación de grupo DCA/silenciamiento).

En la ventana emergente DCA/MUTE GROUP ASSIGN MODE, si se ha seleccionado el botón DCA GROUP ASSIGN, seleccione los canales que asignar al grupo DCA. Esta ventana emergente contiene los siguientes elementos.



1. Botón CLEAR ALL

Borra todos los canales que se han asignado al grupo DCA seleccionado actualmente.

2. Botones DCA GROUP ASSIGN/MUTE GROUP ASSIGN (Asignar grupo DCA/Asignar grupo de silenciamiento)

Permite alternar entre la ventana emergente DCA GROUP ASSIGN y la ventana emergente MUTE GROUP ASSIGN.



### ③ Campo de asignación de grupo DCA

Esta área muestra los canales asignados al grupo DCA seleccionado actualmente.

Mientras se muestra esta ventana, presione la tecla [SEL] para el canal que desea asignar al grupo DCA. El fader en pantalla de dicho canal se volverá de color amarillo y el canal se asignará al grupo DCA. Vuelva a pulsar la misma tecla [SEL] otra vez si desea eliminar el canal del grupo.

### ④ Botón de selección de grupo DCA

Selecciona el grupo DCA que desea asignar.

#### NOTA

- En el caso del CL3/CL1, algunos faders no existen en esos modelos y no aparecerán.
- Si se selecciona la tecla [DCA 1–8] o la tecla [DCA 9–16] en la sección Centralogic, puede abrir la ventana emergente DCA/MUTE GROUP ASSIGN MODE presionando rápidamente y dos veces la tecla [SEL]. En este caso, la ventana emergente DCA/MUTE GROUP ASSIGN MODE se abrirá con el botón DCA GROUP 1–16 correspondiente seleccionado para ese grupo DCA.

### 3. Utilice los botones DCA GROUP 1–16 para seleccionar el grupo DCA al cual desea asignar canales.

### 4. Utilice las teclas [SEL] de los canales de entrada para seleccionar los canales de entrada que desea asignar al grupo (se permite seleccionar varios canales).

Las teclas [SEL] de los canales asignados se iluminarán y los canales correspondientes se resaltarán en amarillo en el campo de asignación de grupo DCA de la ventana.

Para cancelar una asignación, presione otra vez una tecla [SEL] iluminada para que se apague.

### 5. Asigne del mismo modo los canales a otros grupos DCA.

#### NOTA

Puede asignarse un canal a varios grupos DCA. En este caso, el valor será la suma de los niveles de todos los faders de grupo DCA asignados.

### 6. Cuando termine de realizar las asignaciones, presione el botón CLOSE para cerrar la ventana emergente y presione el símbolo × en el área de acceso a las funciones (pantalla CH JOB).

Volverá a la pantalla anterior. El campo DCA/MUTE GROUP de la pantalla OVERVIEW indica los grupos DCA a los que se asigna el canal. Los números iluminados en amarillo en la fila superior y la fila de la mitad de este campo indican los grupos DCA a los que pertenece el canal.



#### NOTA

También puede abrir la ventana emergente DCA/MUTE GROUP ASSIGN MODE presionando el campo DCA/MUTE GROUP en la pantalla OVERVIEW.

### ■ Selección de los grupos DCA a los que pertenecerá un determinado canal

#### 1. Presione una tecla [SEL] para seleccionar el canal de entrada en el que desea realizar las asignaciones.

#### 2. Presione un mando de la sección SELECTED CHANNEL para acceder a la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW.

En esta pantalla puede ver todos los parámetros de mezcla del canal seleccionado en ese momento.

#### 3. Utilice los botones de selección de grupo DCA para seleccionar los grupos DCA a los que se asignará el canal seleccionado en ese momento (se permite seleccionar varios canales).



#### 4. Seleccione de la misma manera los grupos DCA de otros canales.

## Control de los grupos DCA

Utilice los faders de la sección Centralogic para controlar los grupos DCA.

1. Asignación de canales de entrada a los grupos DCA.
2. Con los faders de la sección Channel Strip (Banda de canal) o de la sección Master del panel superior, ajuste el balance relativo entre los canales de entrada que pertenezcan al grupo DCA que desea utilizar.
3. En la sección Centralogic, presione la tecla de selección de bancos [DCA 1–8] o [DCA 9–16] para que se ilumine de modo que pueda controlar los grupos DCA deseados en la sección Centralogic.

4. Utilice el fader de la sección Centralogic correspondiente al grupo DCA que desea utilizar.

El nivel de los canales asignados a ese grupo DCA cambiará al tiempo que conserva las diferencias de nivel que estableció en el paso 2.

### NOTA

El uso de un fader de DCA no hace que los faders de entrada se muevan en tándem.

5. Para activar o silenciar un grupo DCA, presione la tecla [ON] de dicho grupo DCA en la sección Centralogic.

Cuando presiona una tecla [ON] de la sección Centralogic para que se apague el indicador de la tecla, se silenciarán los canales asignados a dicho grupo DCA (el mismo estado que el de los faders cuando bajan a la posición  $-\infty$  dB).

6. Para monitorizar la entrada de un grupo DCA, presione la tecla [CUE] de la sección Centralogic correspondiente al grupo DCA en cuestión.

Cuando presione la tecla [CUE] en la sección Centralogic para que se ilumine el indicador principal, parpadearán las teclas [CUE] de los canales asignados a dicho grupo DCA y se habilitará la monitorización de escucha. Para más información sobre escucha, consulte “Uso de la función de escucha” en la página 101.

### NOTA

También puede presionar la tecla [DCA], [DCA 1–8] o [DCA 9–16] en la sección Channel Strip para seleccionar el grupo DCA que desea controlar.

## Uso de los grupos de silenciamiento

En esta sección se explica cómo asignar canales a los grupos de silenciamiento y utilizar las teclas definidas por el usuario para controlarlos.

### Asignación de canales a los grupos de silenciamiento

Como en el caso del grupo DCA, hay dos formas de asignar canales a grupos de silenciamiento.

- Puede seleccionar un grupo de silenciamiento específico primero y, a continuación, especificar los canales que asignar al grupo, o
- Puede seleccionar un canal específico y, a continuación, especificar el grupo de silenciamiento al que se debe asignar.

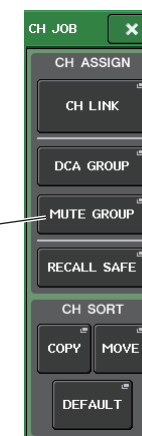
#### ■ Selección de los canales que pertenecerán a un determinado grupo de silenciamiento

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón CH JOB.

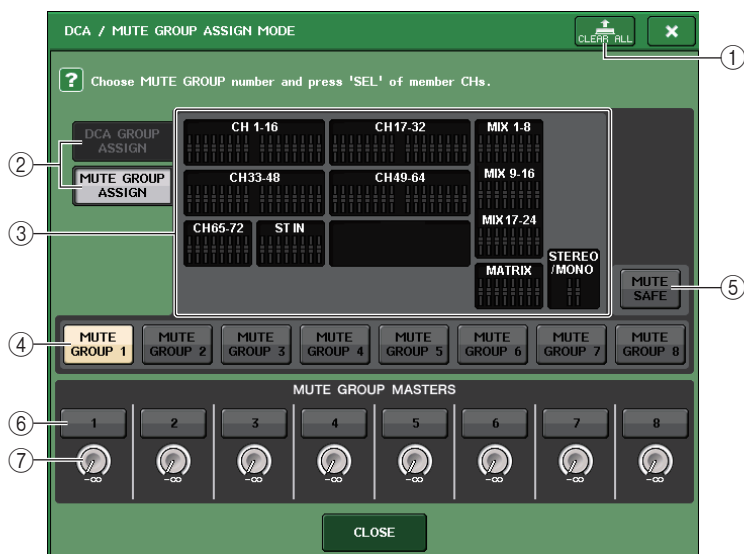
El área de acceso a las funciones cambiará de la siguiente manera.

2. Presione el botón MUTE GROUP para abrir la ventana emergente DCA/MUTE GROUP ASSIGN MODE (modo de asignación de grupo DCA/silenciamiento).

Botón MUTE GROUP



En esta ventana emergente puede seleccionar los canales que se asignarán a cada grupo de silenciamiento. La ventana emergente contiene los siguientes elementos.



#### 1 Botón CLEAR ALL

Borra todos los canales que se han asignado al grupo de silenciamiento seleccionado actualmente.

#### 2 Botones DCA GROUP ASSIGN/MUTE GROUP ASSIGN (Asignar grupo DCA/Asignar grupo de silenciamiento)

Permite alternar entre la ventana emergente DCA GROUP ASSIGN y la ventana emergente MUTE GROUP ASSIGN.

#### 3 Campo de asignación de grupo de silenciamiento

Esta área muestra los canales asignados al grupo de silenciamiento seleccionado actualmente. Mientras se muestra esta ventana, presione la tecla [SEL] para el canal que desea asignar al grupo de silenciamiento. El fader en pantalla de dicho canal se volverá de color rojo y el canal se asignará al grupo de silenciamiento. Vuelva a pulsar la misma tecla [SEL] otra vez si desea eliminar el canal del grupo.

Si el botón MUTE SAFE está activado, este campo muestra los canales que son destinos de protección de mutes (es decir, excluidos temporalmente de los grupos de silenciamiento). El procedimiento de funcionamiento para aplicar o cancelar la protección de mutes a los canales es el mismo que para asignar o eliminar canales a/de un grupo de silenciamiento. Los faders de la pantalla de los canales asignados se volverán de color verde.

#### 4 Botón de selección de grupo de silenciamiento

Selecciona el grupo de silenciamiento que desea asignar.

#### 5 Botón MUTE SAFE

Utilice este botón cuando desee excluir un determinado canal de todos los grupos de silenciamiento, independientemente de los ajustes de asignación. El campo de asignación de grupos de silenciamiento muestra los canales excluidos de los grupos de silenciamiento. Para obtener más información sobre la protección de mutes, consulte “Uso de la función Mute Safe” en la [página 70](#).

#### 6 Botón MUTE GROUP MASTER (Grupo de silenciamiento principal)

Activa y desactiva el grupo de silenciamiento correspondiente.

#### 7 Mando DIMMER LEVEL (Nivel de atenuador)

Establece el nivel de atenuador para el grupo de silenciamiento correspondiente cuando la función de atenuador está habilitada.

#### NOTA

- En el caso del CL3/CL1, algunos faders no existen en esos modelos y no aparecerán.
- Si el nivel del atenuador se define en un nivel distinto de  $-\infty$  dB y el botón MUTE GROUP MASTER correspondiente está activado, este botón se iluminará en color naranja.

### 3. Utilice los botones MUTE GROUP 1–8 para seleccionar el grupo de silenciamiento al cual desea asignar canales.

### 4. Presione la tecla [SEL] para los canales de entrada/salida (puede seleccionar varios) que desea asignar.

Las teclas [SEL] de los canales asignados se iluminarán y los canales correspondientes se resaltarán en rojo en el campo de asignación de grupo de silenciamiento de la ventana. Para cancelar una asignación, presione otra vez una tecla [SEL] iluminada para que se apague.

### 5. Asigne del mismo modo los canales a otros grupos de silenciamiento.

#### NOTA

Puede asignarse un canal a varios grupos de silenciamiento.

### 6. Cuando termine de realizar las asignaciones, presione el botón CLOSE para cerrar la ventana emergente y presione el símbolo × en el área de acceso a las funciones (pantalla CH JOB).

Volverá a la pantalla anterior. El campo DCA/MUTE GROUP de la pantalla OVERVIEW indica los grupos de silenciamiento a los que se asigna cada canal. Los números iluminados en rojo en la fila inferior de este campo indican los grupos de silenciamiento a los que pertenece el canal.



#### NOTA

Si el nivel del atenuador se define en un nivel distinto de  $-\infty$  dB y el botón MUTE GROUP MASTER correspondiente está activado, estos números se iluminarán en color naranja. Para un canal para el que se haya desactivado la función Mute Safe (consultar la [página 70](#)), se iluminará un indicador “S” en verde en la parte derecha de la fila inferior.

## ■ Selección de los grupos de silenciamiento a los que pertenecerá un determinado canal

1. Presione la tecla [SEL] del canal de entrada/salida que desea asignar.
2. Presione un mando de la sección SELECTED CHANNEL para acceder a la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW.

En esta pantalla puede ver los parámetros de mezcla del canal seleccionado en ese momento.

3. Utilice los botones de selección de grupo de silenciamiento para seleccionar los grupos de silenciamiento a los que se asignará el canal seleccionado en ese momento (se permite seleccionar varios canales).



4. Seleccione de la misma manera los grupos de silenciamiento de otros canales.

## Uso de los grupos de silenciamiento

Para controlar grupos de silenciamiento, puede utilizar los botones MUTE GROUP MASTER de la ventana emergente MUTE GROUP ASSIGN. Además, podría resultar práctico asignar la función de activación/desactivación de silenciamiento de un grupo de silenciamiento 1–8 a una tecla definida por el usuario.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.



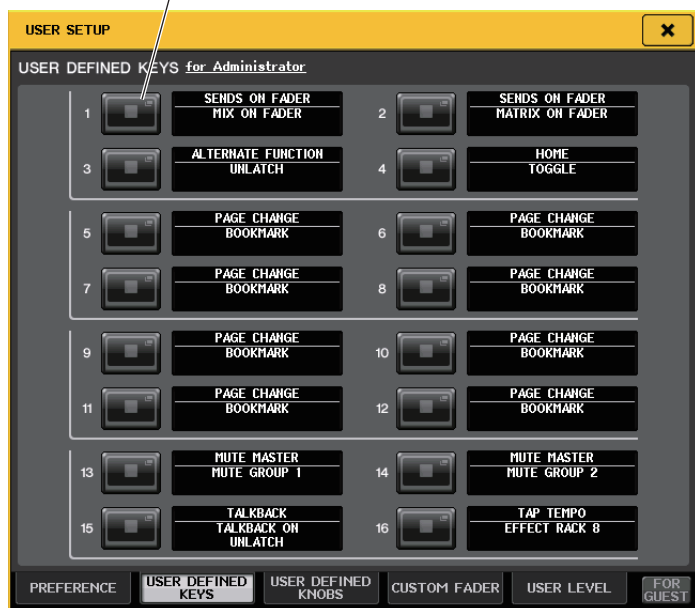
2. En la parte superior izquierda de la pantalla, presione el botón USER SETUP para abrir la ventana emergente USER SETUP.

Esta ventana emergente le permite limitar las funciones que puede utilizar el usuario y también realizar ajustes para todo el sistema. Esta ventana contiene varias páginas y para pasar de una a otra puede utilizar las fichas situadas en la parte inferior de la ventana.

- Presione la ficha **USER DEFINED KEYS** (teclas definidas por el usuario) para seleccionar la página del mismo nombre.

La página **USER DEFINED KEYS** le permite asignar funciones a las teclas definidas por el usuario [1]–[16].

Botón emergente **USER DEFINED KEY** (Tecla definida por el usuario)



- Presione el botón emergente de la tecla definida por el usuario a la cual desea asignar la función de activación o desactivación del silenciamiento.

Se abrirá la ventana emergente **USER DEFINED KEY SETUP** (Configuración de tecla definida por el usuario).

- Elija **"MUTE MASTER"** en la columna **FUNCTION** y, a continuación, **"MUTE GROUP x"** (donde **"x"** es el número del grupo de silenciamiento) en la columna **PARAMETER 1**.

A continuación, presione el botón **OK**.

Para seleccionar un elemento en cada columna, utilice los botones **↑/↓** o los mandos multifunción. Cuando se presiona el botón **OK**, la función de activación/desactivación de silenciamiento del grupo de silenciamiento especificado se asignará a la tecla definida por el usuario que ha seleccionado en el paso 4 y volverá a la página **USER DEFINED KEYS** (Teclas definidas por el usuario).



- De la misma manera, asigne la función **Mute On/Off** de otro grupo de silenciamiento a otra tecla definida por el usuario.
- Cuando termine de asignar funciones a las teclas definidas por el usuario, presione el símbolo **x** para cerrar la página **USER DEFINED KEYS**.
- En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para cerrar la ventana del mismo nombre.
- Para silenciar un grupo de silenciamiento, presione la tecla definida por el usuario [1]–[16] que se hayan asignado al grupo de silenciamiento deseado.  
El LED de la tecla definida por el usuario se iluminará y se silenciarán todos los canales pertenecientes al grupo de silenciamiento seleccionado. En este momento, parpadearán las teclas **[ON]** (Activar) de los canales silenciados. Puede activar varias teclas definidas por el usuario para silenciar varios grupos de silenciamiento.
- Para anular el silenciamiento de un grupo de silenciamiento, presione la tecla definida por el usuario que se iluminó en el paso 9.

#### NOTA

Aunque un canal esté asignado a un grupo de silenciamiento, no le afectarán las operaciones de la tecla definida por el usuario si la tecla **[ON]** de ese canal ya estaba desactivada.

## Uso de la función Mute Safe

Los canales pertenecientes a un grupo de silenciamiento pueden excluirse temporalmente de las operaciones del grupo de silenciamiento (Mute Safe).

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón CH JOB.
2. Presione el botón MUTE GROUP para abrir la ventana emergente DCA/MUTE GROUP ASSIGN MODE (modo de asignación de grupo DCA/silenciamiento).
3. Presione el botón MUTE SAFE.



4. Presione una tecla [SEL] para seleccionar los canales que desea excluir de los grupos de silenciamiento (se permite seleccionar varios canales).

La tecla [SEL] se iluminará y el canal correspondiente en el campo de asignación de grupos de silenciamiento de la ventana se resaltará en verde. Puede cancelar el estado Mute Safe presionando de nuevo una tecla [SEL] iluminada para que se apague.

A los canales definidos como Mute Safe no les afectará que se silencie un grupo de silenciamiento al cual pertenezcan dichos canales.

## Función Channel Link

Channel Link es una función que enlaza la operación de parámetros como el fader y el EQ entre los canales de entrada.

Los parámetros que se van a enlazar pueden seleccionarse entre los siguientes.

- Ajustes del amplificador principal
- Ajustes de ganancia digital
- Ajustes del filtro de paso alto
- Ajustes del ecualizador
- Ajustes de Dynamics 1
- Ajustes de Dynamics 2
- Ajustes de activación de inserción y punto de inserción
- Ajustes de activación de salida directa, nivel de salida directa y punto de salida directa
- Niveles de envío y ajustes PRE/POST de señales enviadas a los buses MIX
- Estado de activación/desactivación de las señales enviadas a los buses MIX
- Niveles de envío y ajustes PRE/POST de señales enviadas a los buses MATRIX
- Estado de activación/desactivación de señales enviadas a los buses MATRIX
- Operaciones de los faders
- Operaciones de la tecla [ON]
- Ajuste TO STEREO/MONO
- Ajuste DELAY
- Ajuste DCA GROUP ASSIGN
- Ajustes MUTE GROUP ASSIGN y MUTE SAFE

Dos o más canales de entrada enlazados se denominan “grupo de enlace”. No existe límite para el número de grupos de enlace que puede crear ni para el número y las combinaciones de canales de entrada que puede incluir en estos grupos de enlace. Puede seleccionar los tipos de parámetros que enlazar para cada grupo de enlace.

## Enlace de los canales de entrada deseados

En esta sección se explica cómo enlazar determinados parámetros de canales de entrada.

### NOTA

Los ajustes de Channel link se guardan como parte de la escena.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón CH JOB.

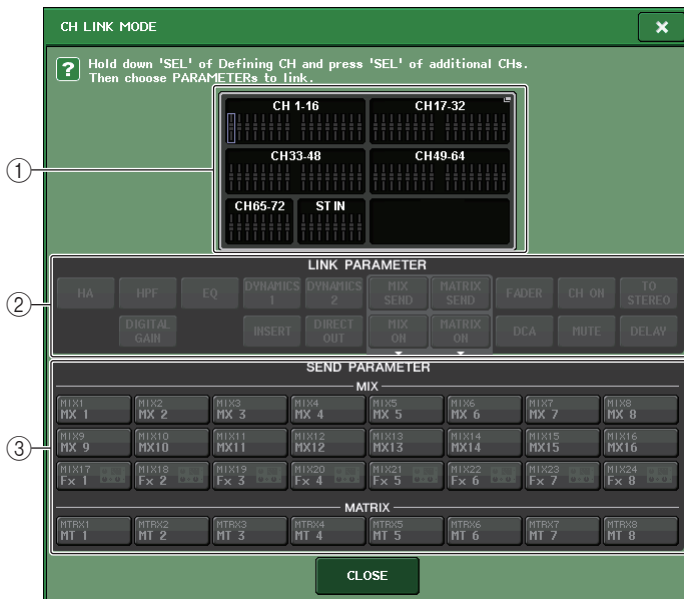
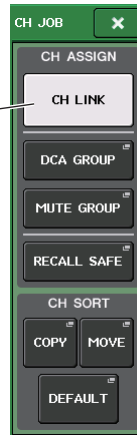
2. Presione el botón CH LINK para abrir la ventana emergente CH LINK MODE (modo enlace de canales).

En esta ventana emergente puede ver los canales enlazados y especificar los parámetros que se enlazarán. La ventana contiene los siguientes elementos.

### NOTA

También puede acceder a esta ventana presionando y, a continuación, soltando simultáneamente las teclas [SEL] de dos o más canales que se enlazarán.

Botón CH LINK (enlace de canales)



1. Campo de visualización de canal

Cuando crea un grupo de enlace, se iluminan los canales correspondientes. Si existen dos o más grupos de enlace, cada uno de ellos aparece en un color diferente.

### NOTA

La izquierda y derecha del canal ST IN están siempre enlazadas.

2. Campo LINK PARAMETER (Parámetro de enlace)

Utilice los botones de este campo para seleccionar los parámetros que desea enlazar. Puede hacerlo de forma independiente para cada grupo de enlace.

3. Campo SEND PARAMETER (Parámetro de envío)

Si ha activado los botones de envío MIX ON, MIX SEND, MATRIX ON o MATRIX en el campo LINK PARAMETER, utilice los botones de este campo para especificar los buses de destino del envío.

### NOTA

En el caso del CL3/CL1, algunos faders no existen en esos modelos y no aparecerán.

3. Utilice los botones del campo LINK PARAMETER para seleccionar los parámetros que se enlazarán (es posible realizar varias selecciones).

La siguiente tabla recoge los parámetros que puede seleccionar en el campo LINK PARAMETER.

HA (Amplificador principal)	Ajustes del amplificador principal
HPF (Filtro de paso alto)	Ajustes del filtro de paso alto
DIGITAL GAIN (Ganancia digital)	Ajustes de ganancia digital
EQ (Ecuador)	Ajustes del ecualizador
DYNAMICS 1, 2 (Dinámica 1, 2)	Ajustes de Dynamics 1 (Dinámica 1) y Dynamics 2 (Dinámica 2)
INSERT (Insertar)	Ajustes de inserción
DIRECT OUT (Salida directa)	Ajustes de salida directa
MIX SEND (Enviar a mezcla)	Niveles de envío de señales enviadas a los buses MIX
MIX ON (activar mezcla)	Estado de activación/desactivación de las señales enviadas a los buses MIX
MATRIX SEND (Transmisión de matriz)	Niveles de envío de señales enviadas a los buses MATRIX
MATRIX ON (Matriz activada)	Estado de activación/desactivación de señales enviadas a los buses MATRIX
FADER	Operaciones de los faders
DCA	Grupo de asignación de DCA
CH ON	Canal activado o desactivado
MUTE (Silenciar)	Asignación de grupo de silenciamiento
TO STEREO (a estéreo)	Estado de activación/desactivación de las señales enviadas a los buses STEREO/MONO
DELAY (Retardo)	Ajustes de retardo de canales

### NOTA

- Si enlaza Dynamic 1 o 2 para dos o más canales de entrada, se enlazarán los valores de parámetros pero no las señales de entrada de tecla. Para más detalles sobre dinámica, consulte "EQ y dinámica" en la [página 56](#).
- Si activa el botón EQ o el botón DYNAMICS 1/2, también se enlazarán las operaciones de recuperación de biblioteca.
- La configuración de la ganancia analógica de HA y las operaciones del fader estarán enlazadas y mantendrán la misma diferencia de nivel relativo entre los canales.

- 4.** Si ha activado los botones de envío MIX ON, MIX SEND, MATRIX ON o MATRIX SEND en el paso 3, utilice los botones del campo SEND PARAMETER para especificar los buses cuyas operaciones desea enlazar (se permite seleccionar varios buses).

La siguiente tabla recoge los botones que puede seleccionar en el campo SEND PARAMETER.

MIX 1–24	Buses MIX 1–24
MATRIX 1–8	Buses MATRIX 1–8

#### NOTA

Si no se selecciona nada en el campo SEND PARAMETER, no se enlazarán la activación/desactivación de envío y los parámetros de nivel de envío.

- 5.** Para enlazar canales, mantenga presionada la tecla [SEL] del canal de entrada de fuente de enlace y presione la tecla [SEL] del canal de destino del enlace.

En este momento, los valores de los parámetros que haya seleccionado en los pasos 3 y 4 se copiarán del canal de la fuente de enlace al canal del destino de enlace. Las operaciones posteriores de los parámetros seleccionados en los pasos 3 y 4 quedarán enlazadas entre los canales pertenecientes al mismo grupo de enlace.

El estado de enlace actual aparece en el campo de visualización de canal de la ventana.

#### NOTA

- Para enlazar tres o más canales, mantenga presionada la tecla [SEL] de la fuente de enlace y presione sucesivamente la tecla [SEL] de cada canal que desee añadir al grupo de enlace.
- Cuando presiona la tecla [SEL] de un canal perteneciente a un grupo de enlace para que se ilumine, parpadeará la tecla [SEL] de todos los canales pertenecientes al mismo grupo de enlace.
- Si enlaza un canal de entrada a un canal ST IN, los parámetros que no existan para un canal ST IN se pasarán por alto.

- 6.** Para añadir un canal nuevo a un grupo de enlace ya existente, mantenga presionada cualquier tecla [SEL] del grupo y presione la tecla [SEL] del canal que desee añadir al grupo.

#### NOTA

Si el canal de destino de enlace ya está asignado a otro grupo de enlace, el canal se eliminará del grupo anterior y se añadirá al grupo recién asignado.

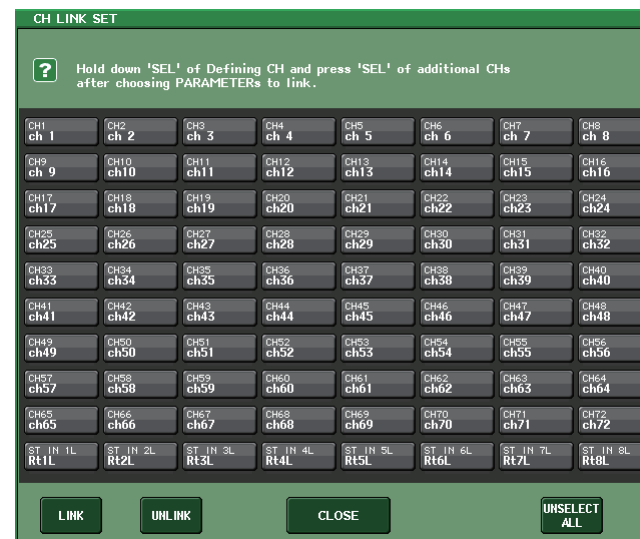
- 7.** Para eliminar un canal de un grupo de enlace, mantenga presionada cualquier tecla [SEL] del mismo grupo de enlace y presione la tecla [SEL] del canal que desea eliminar.

#### NOTA

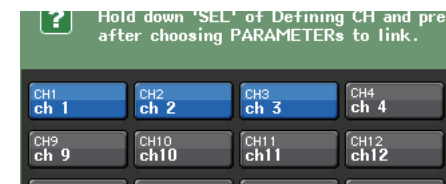
También puede quitar todos los canales enlazados desde el mismo grupo de enlace temporalmente. Esto puede resultar útil si desea editar parámetros que están enlazados entre sí manteniendo las mismas diferencias de nivel relativas. Por ejemplo, este podría ser el caso de parámetros tales como el fader y la ganancia analógica de HA, o si desea cambiar el balance de nivel entre canales que pertenezcan al mismo grupo de enlace. Manteniendo pulsada la tecla [SEL] del canal vinculado que desee, ajuste el valor del parámetro. Mientras se mantiene pulsada la tecla [SEL], los valores de ganancia analógica de HA y fader no se enlazarán. (Sin embargo, se puede cancelar temporalmente este vínculo durante la fase de “fundido” de una escena recuperada).

Puede llevar a cabo las operaciones desde el paso 5 en pantalla.

- 5.** Para enlazar canales, presione el campo de visualización de canal. Aparecerá la ventana emergente CH LINK SET.

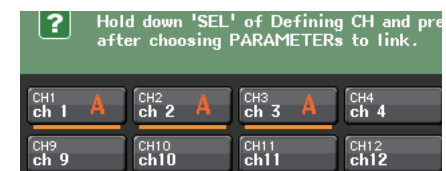


- 6.** Seleccione el canal que desea enlazar.



- 7.** Para confirmar el enlace, presione el botón LINK en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Aparecerá en el botón del canal seleccionado un carácter alfabético que indica el grupo de enlace.



#### NOTA

Si utiliza los datos de ajuste de la CL5 en la CL3/CL1 o los datos de ajuste de la CL3 en la CL1, los botones aparecerán tachados si están asignados a un canal que no exista en ese modelo.

- 8.** Del mismo modo, enlace los demás canales como desee.
- 9.** Cuando haya terminado de enlazar los canales, presione el botón CLOSE.



## Copiado, desplazamiento o inicialización de un canal

Puede copiar o mover parámetros de mezcla entre canales, o restablecer los parámetros de un determinado canal a sus ajustes predeterminados.

### Copiar los parámetros de un canal

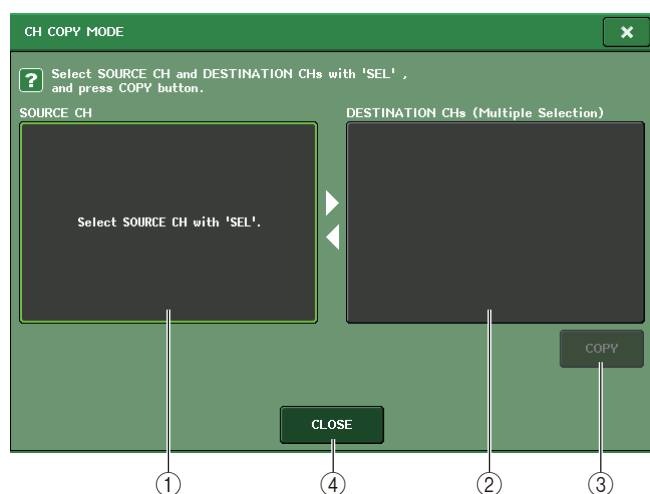
Puede copiar los ajustes de los parámetros de mezcla de un canal a otro. Cuando realice la operación de copia, los ajustes sobrescribirán los parámetros del destino de la copia.

Puede copiar entre las siguientes combinaciones de canales.

- Entre canales de entrada
- Entre el canal STEREO L/R y el canal MONO
- Entre canales MIX
- Entre canales MATRIX

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón CH JOB para abrir el menú del mismo nombre.
2. Presione el botón COPY para abrir la ventana emergente CH COPY MODE (modo copia de canal).

Esta ventana emergente le permite copiar ajustes de canales. La ventana contiene los siguientes elementos.



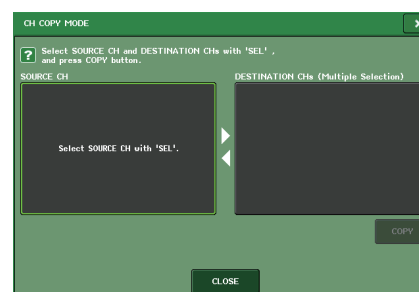
Botón COPY (Copiar)



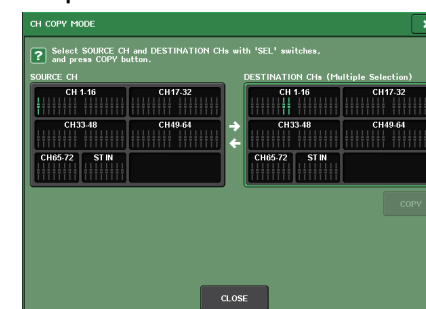
### 1 Campo SOURCE CH

Este campo visualiza el canal de origen de la copia. Mientras se muestra esta ventana, presione una tecla [SEL] en el panel superior para seleccionar un canal. El campo indicará el canal seleccionado.

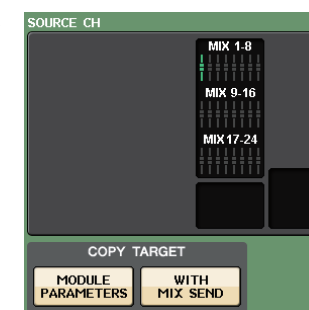
#### Antes de la selección



#### Después de la selección



Si el origen de la copia es un canal MIX/MATRIX, aparecerán los botones para que pueda seleccionar los parámetros que copiar.

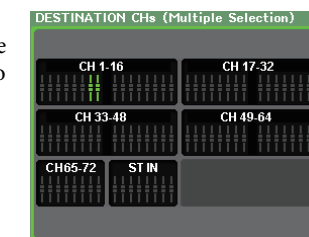


### Campo COPY TARGET (Copiar objetivo)

- Botón MODULE PARAMETERS (Parámetros de módulo)  
Parámetros de módulo de canal seleccionado
- Botón WITH MIX SEND/WITH MATRIX SEND (Con envío a mezcla/Con envío a matriz)  
Parámetros SEND de señales enviados al canal seleccionado

### 2 Campo DESTINATION CHs (Canales de destino)

Este campo visualiza el canal de destino de la copia. Después de seleccionar el origen de copia, si selecciona un canal de destino de copia pulsando su tecla [SEL] (se permiten selecciones múltiples), este campo mostrará el canal seleccionado.



### NOTA

En el caso del CL3/CL1, algunos faders no existen en esos modelos y no aparecerán.

### 3 Botón COPY (Copiar)

Ejecuta la operación de copia. Después de seleccionar el canal de origen de copia y los canales de destino de copia, presione este botón para ejecutar la operación de copia.

### 4 Botón CLOSE (Cerrar)

Presione este botón para cerrar la ventana emergente y volver a la pantalla anterior.

**3. Para seleccionar el canal de origen de la copia, presione la tecla [SEL] correspondiente para iluminarla.**

Se ilumina el canal correspondiente en el campo SOURCE CH de la ventana.

Cuando elige el canal de fuente de la copia, se resalta automáticamente el campo DESTINATION CHs y le permite seleccionar el destino de la copia.

Si desea volver a seleccionar el canal de fuente de la copia, presione el campo SOURCE CH.

**NOTA**

Los ajustes de la copia sólo pueden realizarse en el orden “origen de la copia” → “destino de la copia”.

**4. Para seleccionar los canales de destino de la copia, presione la tecla [SEL] correspondiente para iluminarla (es posible realizar varias selecciones).**

Los canales correspondientes se iluminan en el campo DESTINATION CHs de la ventana.

Los canales que pueden seleccionarse dependerán del canal seleccionado en el paso 3.

Para anular todos los canales de destino de la copia seleccionados, presione el campo DESTINATION CHs.

**5. Si ha seleccionado un canal MIX/MATRIX como fuente de la copia, utilice los botones del campo COPY TARGET para seleccionar los parámetros que desea copiar.**

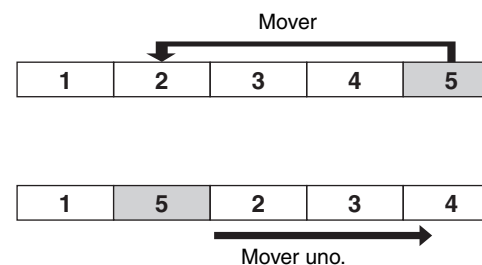
**6. Para realizar la copia, presione el botón COPY.**

Se realizará la copia y los ajustes sobrescribirán los parámetros de los canales de destino de la copia. Una vez realizada la copia, los campos SOURCE CH y DESTINATION CHs estarán vacíos.

**7. Para cerrar la ventana emergente CH COPY MODE, presione el botón CLOSE.**

## Mover los parámetros de un canal

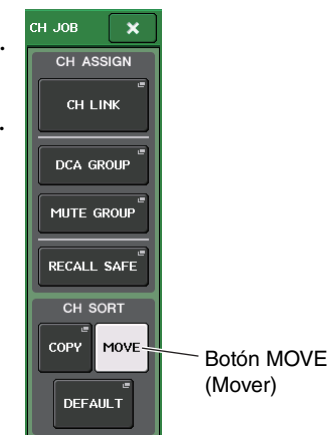
Los ajustes de un determinado canal de entrada pueden moverse a otro. Cuando se realiza la operación de desplazamiento, la numeración de los canales entre el origen y el destino de desplazamiento avanzará o retrocederá una posición.



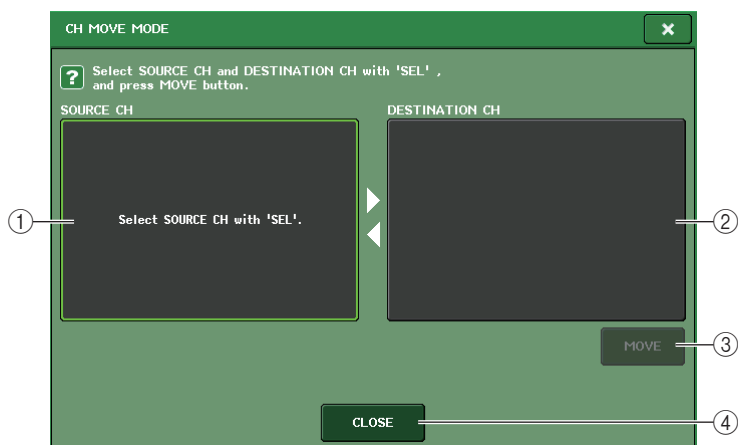
Puede mover ajustes entre las siguientes combinaciones de canales.

- Entre canales de entrada
- Entre canales ST IN

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón CH JOB para abrir el menú del mismo nombre.
2. Presione el botón MOVE para abrir la ventana emergente CH MOVE MODE (modo copia de canal).



Esta ventana emergente le permite mover ajustes de canales.



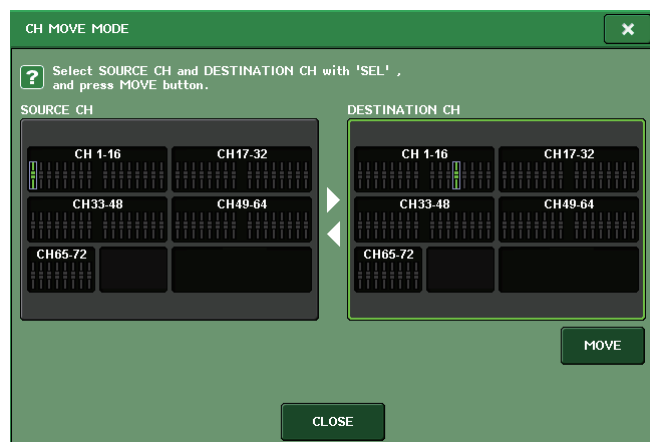
### ① Campo SOURCE CH (Canal de origen)

Este campo indica el canal de origen del desplazamiento. Mientras se muestra esta ventana, presione una tecla [SEL] en el panel superior para seleccionar un canal de entrada. Este campo indicará el canal seleccionado.

Puede mover ajustes entre canales de entrada monoaurales o entre canales ST IN.

### ② Campo DESTINATION CH (Canal de destino)

Este campo indica el canal de destino del desplazamiento. Después de seleccionar el destino de desplazamiento, si selecciona un canal de entrada de destino de desplazamiento presionando su tecla [SEL], este campo mostrará el canal seleccionado. Si desea cambiar el canal de origen de desplazamiento, presione la tecla [SEL] para el canal de entrada deseado.



### NOTA

En el caso del CL3/CL1, algunos faders no existen en esos modelos y no aparecerán.

### ③ Botón MOVE (Mover)

Ejecuta una operación de desplazamiento. Después de seleccionar el canal de origen de desplazamiento y el canal de destino de desplazamiento, presione este botón para ejecutar el desplazamiento.

### ④ Botón CLOSE

Presione este botón para cerrar la ventana emergente y volver a la pantalla anterior.

## 3. Para seleccionar el canal de origen del desplazamiento, presione la tecla [SEL] correspondiente para iluminarla.

Se ilumina el canal correspondiente en el campo SOURCE CH de la ventana.

Cuando elige el canal de origen de desplazamiento, se resalta automáticamente el campo DESTINATION CH y le permite seleccionar el destino de desplazamiento.

Para volver a seleccionar el canal de origen de desplazamiento, presione el campo SOURCE CH.

### NOTA

Los ajustes de la operación de desplazamiento sólo pueden realizarse en el orden "origen de desplazamiento" → "destino de desplazamiento".

## 4. Para seleccionar el canal de destino de desplazamiento, presione la tecla [SEL] correspondiente para iluminarla.

Se ilumina el canal correspondiente en el campo DESTINATION CH de la ventana.

Los canales que pueden seleccionarse dependerán del canal seleccionado en el paso 3.

Para anular el canal de destino de desplazamiento, presione el campo DESTINATION CH.

## 5. Para realizar el desplazamiento, presione el botón MOVE.

Los ajustes de todos los canales entre el origen y el destino de desplazamiento avanzarán una posición hacia el origen de desplazamiento y los ajustes de canales se trasladarán del origen de desplazamiento al destino de desplazamiento. Cuando se ha ejecutado el desplazamiento, los campos SOURCE CH y DESTINATION CH estarán vacíos.

## 6. Para cerrar la ventana emergente CH MOVE MODE, presione el botón CLOSE.

## Inicializar los parámetros de un canal

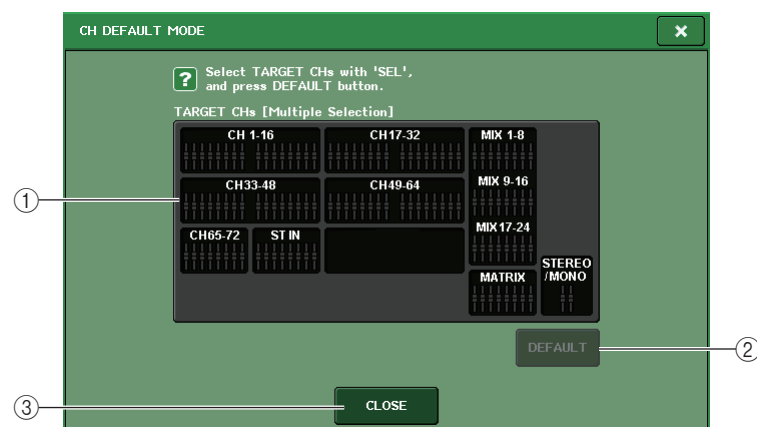
Puede restablecer los parámetros de un canal al estado inicializado. Esta operación puede llevarse a cabo en cualquier canal.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **CH JOB** para abrir el menú del mismo nombre.
2. Presione el botón **DEFAULT** para abrir la ventana emergente **CH DEFAULT MODE** (modo predeterminado de canal).

Esta ventana emergente le permite inicializar parámetros.



Botón DEFAULT  
(Predeterminado)



### ① Campo TARGET CHs (Canales objetivo)

Este campo indica el canal seleccionado para inicialización. Mientras se muestra esta ventana, presione una tecla [SEL] en el panel superior para seleccionar un canal de entrada (se permite selección múltiple). El campo indicará los canales seleccionados. Vuelva a presionar la misma tecla [SEL] para anular la selección de los canales.

### NOTA

En el caso del CL3/CL1, algunos faders no existen en esos modelos y no aparecerán.

### ② Botón DEFAULT (Predeterminado)

Después de seleccionar el canal, presione este botón para ejecutar la operación de inicialización.

### ③ Botón CLOSE

Presione este botón para cerrar la ventana emergente y volver a la pantalla anterior.

3. Para seleccionar los canales que se van a inicializar, presione la tecla [SEL] correspondiente para iluminarla (es posible realizar varias selecciones).  
Los canales correspondientes se iluminan en el campo TARGET CHs de la ventana.  
Para deshacer la selección de todos los canales seleccionados, presione el campo TARGET CHs.
4. Para llevar a cabo la inicialización, presione el botón **DEFAULT**.  
Se inicializarán los parámetros de los canales seleccionados.  
Tras la inicialización, el campo TARGET CHs estará vacío (no hay ninguna selección).
5. Para cerrar la ventana emergente **CH DEFAULT MODE**, presione el botón **CLOSE**.

# Memoria de escenas

En este capítulo se explica cómo realizar las operaciones de memoria de escena.

## Acerca de las memorias de escenas

En las consolas serie CL, es posible asignar un nombre a un conjunto de parámetros de mezclas y ajustes de patches de puertos de entrada/salida, y guardar los parámetros de mezclas en la memoria (y posteriormente recuperarlos de la memoria) como una “escena”.

A cada escena se asigna un número del rango 000–300. La escena 000 es una escena de solo lectura utilizada para inicializar los parámetros de mezclas. Las escenas 001–300 son escenas de escritura.

Cada escena contiene la posición de los faders y el estados de las teclas [ON] (Activar) del panel superior, así como los parámetros siguientes.

- Asignación de patches a los puertos de entrada/salida
- Nombre y color de canal
- Ajustes de bus
- Ajustes del amplificador principal
- Ajustes de ganancia digital
- Ajustes del ecualizador
- Ajustes de Dynamics 1 (Dinámica 1) y Dynamics 2 (Dinámica 2)
- Ajustes de delay de entrada
- Ajustes de bastidor (Bastidor GEQ/efectos/Premium)
- Ajustes de la panoramización y balance
- Ajustes de inserción y salida directa
- Estado de activación/desactivación y nivel de envío de las señales enviadas a los buses MIX (Mezcla)
- Estado de activación/desactivación y nivel de envío de las señales enviadas a los buses MATRIX (Matriz)
- Ajustes de las señales enviadas al bus STEREO/MONO
- Ajustes de grupo DCA
- Ajustes de grupo de silenciamiento
- Ajustes de enlace de canales
- Estado de asignación de panel (PANEL SNAPSHOT)

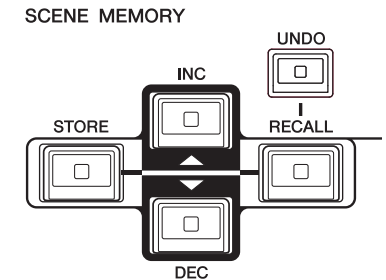
## Uso de las memorias de escenas

### Almacenamiento y recuperación de una escena

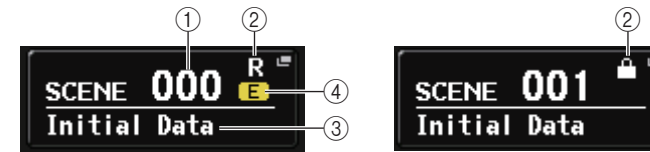
Para almacenar los ajustes de mezcla actuales como una memoria de escena y recuperarla después, puede utilizar las teclas de la sección SCENE MEMORY/MONITOR (memoria de escena/monitor) del panel superior o bien la ventana SCENE LIST (lista de escenas).

#### ■ Utilización de las teclas de la sección SCENE MEMORY/MONITOR

1. Utilice los controles del panel superior o los botones de la pantalla táctil para configurar los parámetros de mezcla como prefiera.
2. Utilice las teclas SCENE MEMORY [INC]/[DEC] para seleccionar el número de escena de destino de guardado.



En el campo SCENE del área de acceso a las funciones aparece el número de la escena seleccionada en ese momento. Cuando selecciona un nuevo número de escena, éste parpadea. El parpadeo indica que el número de escena mostrado es diferente al número de escena cargado en ese momento.



Este campo siempre muestra información general sobre la escena. Presione este campo para abrir la ventana SCENE LIST en la que puede ver y editar ajustes adicionales de la escena.

- ① **Scene number (Número de escena)**  
Indica el número de la escena seleccionada en ese momento.
- ② **Símbolo R (sólo lectura)/Símbolo de protección**  
Las escenas de sólo lectura aparecen indicadas con una “R” (READ ONLY) que se muestra aquí. Las escenas protegidas contra la escritura se indican con un símbolo Protect.
- ③ **Scene title (Título de escena)**  
Indica el nombre de la escena seleccionada en ese momento.
- ④ **Símbolo E (símbolo EDIT)**  
Este símbolo aparecerá cuando se editan los parámetros de mezcla de la escena cargada en ese momento.  
El símbolo indica que debe realizar la operación Store (guardar) si desea conservar los cambios realizados.

**NOTA**

- Si mantiene presionada cualquiera de las teclas SCENE MEMORY [INC]/[DEC], el número de escena aumentará o se reducirá de forma continua.
- Si presiona las teclas SCENE MEMORY [INC] y [DEC] simultáneamente, la indicación del campo SCENE volverá al número de la escena cargada en ese momento.
- No puede guardar datos en un número de escena para el cual aparezca un símbolo Protect o R.

**3. Presione la tecla [STORE] de SCENE MEMORY.**

Se abre la ventana emergente SCENE STORE, donde puede asignar un título o comentario a la escena.

**① Campo SCENE TITLE (Título de escena)**

Presione este campo para seleccionarlo y, a continuación, introduzca el título de la escena (16 caracteres como máximo).

**② Campo COMMENT (Comentario)**

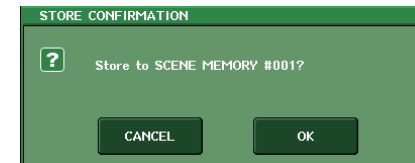
Presione este campo para seleccionarlo y, a continuación, introduzca un comentario para la escena. Puede utilizarlo como un memorando de cada escena (32 caracteres como máximo).

**4. Asigne a la escena el título o comentario que prefiera.**

Para obtener detalles sobre cómo introducir texto, consulte “Introducción de nombres” en el Manual de instrucciones independiente.

**5. Presione la tecla SCENE MEMORY [STORE] o el botón STORE situado en la parte inferior de la ventana emergente SCENE STORE.**

Se cerrará la ventana emergente SCENE STORE y un cuadro de diálogo le pedirá que confirme la operación de guardado.

**6. Para ejecutar la operación de guardar, presione el botón OK.**

Los ajustes de la mezcla actual se guardarán en el número de escena que haya seleccionado en el paso 2. Cuando haya finalizado la operación de guardado, dejará de parpadear el número de escena en el área de acceso a las funciones. Si desea cancelar la operación de guardado, presione el botón CANCEL en lugar del botón OK.

**NOTA**

Puede realizar ajustes por ejemplo para que no se abra el cuadro de diálogo Store Confirmation (Confirmación de almacenamiento) (consulte la [página 168](#)). En este caso, al presionar una vez la tecla SCENE MEMORY [STORE], se abrirá la ventana SCENE STORE como de costumbre, y al presionarla otra vez se realizará la operación de guardado. También puede optar por presionar rápidamente la tecla SCENE MEMORY [STORE] dos veces para guardar sin abrir la ventana emergente SCENE STORE.

**7. Para recuperar una escena almacenada, utilice las teclas [INC]/[DEC] de SCENE MEMORY para seleccionar el número de escena que desea recuperar.**

En el campo SCENE del área de acceso a las funciones aparece el número de la escena seleccionada en ese momento.

**8. Presione la tecla SCENE MEMORY [RECALL].**

Un cuadro de diálogo le pedirá que confirme la operación de recuperación.

**9. Para llevar a cabo la operación de recuperación, presione el botón OK.**

Se recuperará la escena seleccionada en el paso 7. Si desea cancelar la operación de recuperación, presione el botón CANCEL en lugar del botón OK.

## ■ Utilización de la ventana SCENE LIST

**1.** Utilice los controles del panel superior o los botones de la pantalla táctil para configurar los parámetros de mezcla como prefiera.

**2.** Presione el campo SCENE del área de acceso a las funciones.

Se abre la ventana SCENE LIST en la que puede realizar diversas operaciones relacionadas con las escenas. La ventana contiene los siguientes elementos.



**① Lista de escenas**

Esta área contiene diversos datos relativos a las escenas almacenadas en memoria.

**② Botones NO./TITLE (Número/título)**

Presione estos botones para ordenar las escenas enumeradas por número o título. Presione el mismo botón repetidamente para alternar entre orden ascendente y orden descendente.

**③ Scene number (Número de escena)**

Indica el número de escena actual.

**④ Scene title (Título de escena)**

Indica el título de la escena. Presione este título para mostrar la ventana emergente SCENE TITLE EDIT, en la que puede editar el título.

**⑤ Protección contra escritura**

Indica el estado de activación/desactivación de la protección contra escritura. Presione este botón para proteger la escena contra escritura. Aparecerá un icono de candado. Vuelva a pulsarlo para cancelar la protección de escritura.

**⑥ Escena actual**

La escena seleccionada actualmente (es decir, la escena actual) se resalta en color azul en la lista. Si vuelve a pulsar otro número de escena en la lista, la lista se desplazará y dicha escena se convertirá en la escena actual.

**⑦ Mando SCENE SELECT (Selección de escena)**

Utilice los mandos multifunción para seleccionar una escena. Puede ver el número de escena seleccionada actualmente inmediatamente debajo del mando SCENE SELECT.

**⑧ Botón MULTI SELECT (Selección múltiple)**

Puede seleccionar varias escenas consecutivas activando este botón y girando el mando multifunción. Si este botón está apagado, puede seguir seleccionando varias escenas consecutivas girando el mando multifunción mientras lo mantiene pulsado.

**⑨ Botón LAST SCENE (Última escena)**

Presione este botón para seleccionar la última escena recuperada.

**⑩ Botón emergente SCENE STORE**

Este botón almacena los ajustes de mezcla actuales. Presione este botón para mostrar la ventana emergente SCENE STORE, que permitirá asignarle un nombre a una escena y guardarla.

**⑪ Botón STORE UNDO (Deshacer almacenamiento)**

Deshace la operación de almacenamiento. Este botón sólo está disponible inmediatamente después de realizar una operación de guardado con sobrescritura.

**⑫ Botón RECALL SCENE (Recuperar escena)**

Recupera la escena seleccionada en ese momento.

**⑬ Botón RECALL UNDO (Deshacer recuperación)**

Deshace la operación de recuperación. Este botón sólo está disponible inmediatamente después de realizar una operación de recuperación.

**⑭ Fichas de cambio de página**

Permiten cambiar vistas en el lado derecho de la lista de escenas.

**⑮ Botón PREVIEW (Vista previa)**

Presiónelo para seleccionar el modo PREVIEW, que permite ver y modificar los ajustes de una escena en la pantalla y el panel sin que ello afecte al procesamiento de señales de la escena actual.

### 3. Para almacenar una escena, gire uno de los mandos multifunción para seleccionar el número de la escena de destino de almacenamiento.

#### NOTA

- Puede seleccionar varios números de escena como destino del almacenamiento. Para ello, presione el botón MULTI SELECT para activarlo y, a continuación, gire el mando multifunción. Como alternativa, gire el mando multifunción mientras lo mantiene pulsado.
- Si ha seleccionado varias escenas como destino del almacenamiento, se guardará el mismo contenido en todos los números de escena seleccionados. Resulta práctico para crear distintas variaciones basadas en los ajustes de una misma mezcla.
- También puede utilizar las teclas SCENE MEMORY [INC]/[DEC] para seleccionar números de escena.

### 4. Presione el botón STORE.

Se abre la ventana emergente SCENE STORE, donde puede asignar un título o comentario a la escena.

### 5. Asigne a la escena el título o comentario que prefiera.

### 6. Presione el botón STORE situado en la parte inferior de la ventana emergente SCENE STORE.

Se cerrará la ventana emergente SCENE STORE y un cuadro de diálogo le pedirá que confirme la operación de guardado.

### 7. Para ejecutar la operación de guardar, presione el botón OK.

Los ajustes de la mezcla actual se almacenarán en el número de escena que haya seleccionado en el paso 3. Si desea cancelar la operación de guardado, presione el botón CANCEL en lugar del botón OK.

### 8. Para cancelar la operación de guardado con sobrescritura que acaba de realizar, presione el botón STORE UNDO.

Inmediatamente después de guardar una escena sobrescribiendo la anterior, puede utilizar el botón STORE UNDO para deshacer (cancelar) la última operación de almacenamiento de escena. Cuando presiona el botón STORE UNDO, se abre un cuadro de diálogo pidiéndole que confirme la operación Undo. Presione el botón OK si desea proceder a ejecutar la operación Undo. Una vez ejecutada la operación de deshacer, puede presionar otra vez el botón STORE UNDO para repetir (Redo) la operación de guardado.

#### NOTA

- El botón STORE UNDO sólo está disponible inmediatamente después de realizar el almacenamiento con sobrescritura.
- También se puede asignar la función del botón STORE UNDO a una tecla definida por el usuario (consulte la [página 169](#)).

### 9. Para recuperar una escena, gire uno de los mandos multifunción para seleccionar el número de la escena de origen de almacenamiento.

### 10. Presione el botón RECALL.

Un cuadro de diálogo le pedirá que confirme la operación de recuperación.

### 11. Para llevar a cabo la operación de recuperación, presione el botón OK.

Se recuperará la escena seleccionada en el paso 9. Si desea cancelar la operación de recuperación, presione el botón CANCEL en lugar del botón OK.

### 12. Para cancelar la operación de recuperación que acaba de realizar, presione el botón RECALL UNDO.

Un cuadro de diálogo le pedirá que confirme la acción de deshacer. Presione el botón OK si desea proceder a ejecutar la operación. Una vez deshecha la recuperación, puede presionar otra vez el botón RECALL UNDO para repetir (Redo) la operación.

#### NOTA

- También se puede asignar la función del botón RECALL UNDO a una tecla definida por el usuario (consulte la [página 169](#)).
- Utilice también los mensajes MIDI (cambios de programa) para recuperar escenas (consulte la [página 152](#)).

## Uso de las teclas definidas por el usuario para recuperar

Puede utilizar las teclas definidas por el usuario para recuperar una escena seleccionada con sólo presionar una tecla o bien para pasar de una escena a otra. Para ello, primero debe asignar una operación de recuperación de escena a una tecla definida por el usuario. Las siguientes operaciones de recuperación pueden asignarse a una tecla definida por el usuario.

- **INC RECALL (Recuperar posterior)**  
Recupera de inmediato la escena del número que sigue a la escena cargada en ese momento.
- **DEC RECALL (Recuperar anterior)**  
Recupera de inmediato la escena del número anterior a la escena cargada en ese momento.

#### NOTA

Si no hay escenas almacenadas en el número anterior o posterior al de la escena cargada en ese momento, se recuperará el número de escena más próximo en el que haya una escena almacenada.

- **DIRECT RECALL (Recuperación directa)**  
Recupera directamente el número de escena asignado a la tecla definida por el usuario. Cuando presiona una tecla definida por el usuario a la cual se ha asignado esta función, se recupera de inmediato la escena asignada.

Para asignar una de estas funciones a una tecla definida por el usuario para poder recuperar una escena con sólo presionar una tecla, haga lo siguiente.

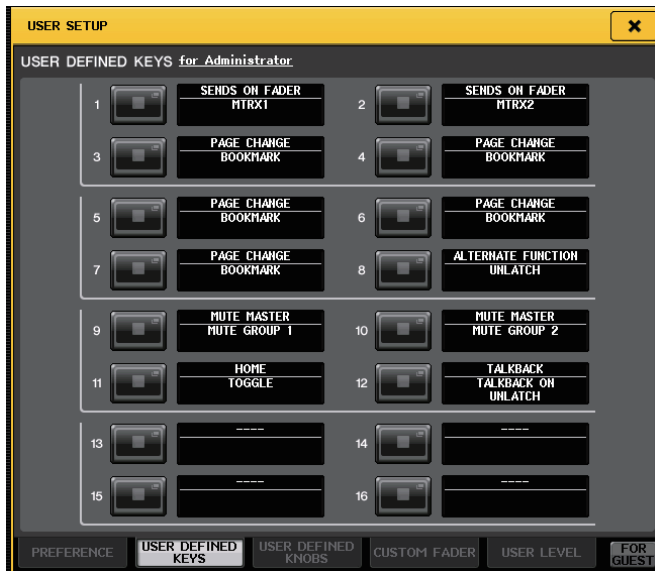
1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. En la parte superior izquierda de la pantalla, presione el botón USER SETUP para abrir la ventana emergente USER SETUP.

Esta ventana contiene varias páginas y para pasar de una a otra puede utilizar las fichas situadas en la parte inferior de la ventana.



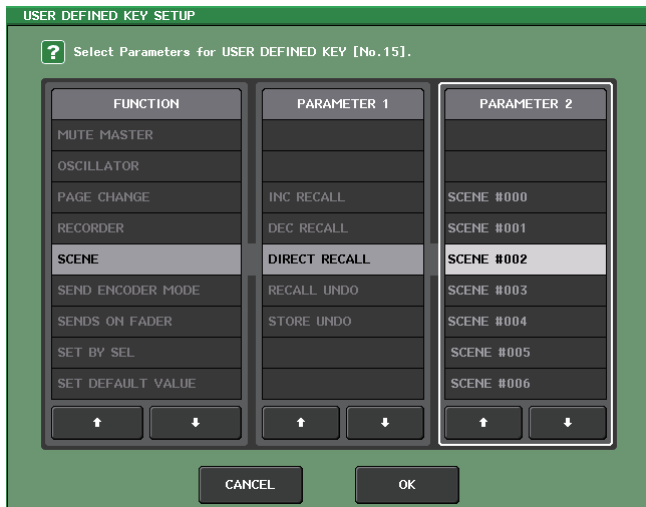
- 3.** Presione la ficha **USER DEFINED KEYS** (teclas definidas por el usuario) para seleccionar la página del mismo nombre.

La página **USER DEFINED KEYS** le permite asignar funciones a las teclas definidas por el usuario [1]–[16].



- 4.** Presione el botón emergente de la tecla definida por el usuario a la cual desea asignar una función.

Se abrirá la ventana emergente **USER DEFINED KEY SETUP** (Configuración de tecla definida por el usuario).



- 5.** En la columna **FUNCTION**, seleccione **“SCENE”**.

Haga lo siguiente, según la función que desee asignar.

- **Para asignar INC RECALL o DEC RECALL**

Elija **“INC RECALL”** o **“DEC RECALL”** en la columna **PARAMETER 1**.

- **Para asignar DIRECT RECALL**

Elija **“DIRECT RECALL”** en la columna **PARAMETER 1** y elija **“SCENE #xxx”** (xxx es el número de escena) en la columna **PARAMETER 2**.

- 6.** Cuando haya terminado de realizar los ajustes, presione el botón **OK** para cerrar la ventana emergente.

Si lo desea, asigne funciones de recuperación de escena a otras teclas definidas por el usuario siguiendo el mismo procedimiento.

- 7.** Presione la tecla definida por el usuario a la cual desea asignar una función de recuperación.

Se recuperará la escena correspondiente.

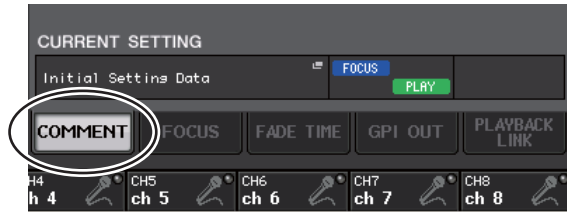
## Edición de memorias de escena

En esta sección se explica cómo ordenar las escenas almacenadas en la memoria de escena, editar sus títulos, copiarlas y pegarlas.

### Clasificación de las memorias de escenas

#### 1. Presione el campo SCENE del área de acceso a las funciones.

Se abre la ventana SCENE LIST en la que puede realizar diversas operaciones relacionadas con la memoria de escenas. Utilice las fichas para alternar la vista de la mitad derecha de la ventana SCENE LIST entre cinco campos diferentes (COMMENT/FOCUS/FADE TIME/GPI OUT/PLAYBACK LINK).



#### 2. Presione la ficha COMMENT situada en la parte inferior de la ventana SCENE LIST. El campo COMMENT aparecerá en la mitad derecha de la ventana SCENE LIST.



#### ① Botón de ordenación COMMENT (Comentario)

Ordena las escenas en orden alfabético de los comentarios del campo COMMENT. Cada vez que presione este botón, el orden de la lista cambiará entre ascendente y descendente.

#### ② Campo COMMENT

Presione este campo para abrir la ventana emergente SCENE COMMENT EDIT en la que puede ver y editar comentarios de la escena.

#### ③ Campo STATUS (Estado)

Los indicadores de este campo muestran el estado de los ajustes de las funciones FOCUS, FADE TIME, PLAYBACK (vínculo para reproducir) y GPI (interfaz de uso general). (La función Playback Link reproduce una canción deseada durante el tiempo especificado después de recuperar una escena.)

#### ④ Botón de ordenación TIME STAMP (Marca de tiempo)

Ordena las escenas en orden cronológico según la fecha y hora en el campo TIME STAMP. Cada vez que presione este botón, el orden de la lista cambiará entre ascendente y descendente.

#### ⑤ Campo TIME STAMP (Fecha y hora)

Para obtener más información sobre el formato de visualización TIME STAMP (Fecha y hora), consulte “Configuración de la fecha y la hora del reloj interno” en la [página 204](#).

#### ⑥ Campo CURRENT SETTING (Ajuste actual)

Especifica el contenido que se guardará para la siguiente operación de almacenamiento de escena. Los cambios que se realicen aquí se reflejan de inmediato en la consola de la serie CL.

#### 3. Para seleccionar un número de escena, gire cualquiera de los mandos multifunción del panel superior.

La línea resaltada en azul en la lista de escenas indica la escena seleccionada en ese momento para las operaciones.

#### 4. Para ordenar la lista, presione uno de los encabezamientos de columnas “NO.” (número), “TITLE”, “COMMENT” o “TIME STAMP” al principio de la lista de escenas y el campo COMMENT.

La lista se ordenará de la siguiente manera, según el título de la columna que haya pulsado.



#### ① NO. (Número)

Ordena la lista por número de escena.

#### ② TITLE (Título)

Ordena la lista en orden numérico/alfabético por título.

#### ③ COMMENT (Comentario)

Ordena la lista en orden numérico/alfabético por comentarios.

#### ④ TIME STAMP (Fecha y hora)

Ordena la lista por fecha de creación.

**NOTA**

Cuando se presiona de nuevo en la misma ubicación, podrá cambiar el orden de clasificación (ascendente o descendente).

5. Para editar el título o comentario de una escena, presione el campo TITLE o el campo COMMENT de la escena para abrir la ventana emergente SCENE STORE o SCENE COMMENT EDIT.

**NOTA**

No puede editar el título o comentario de una escena de sólo lectura o protegida contra la escritura.

6. Para habilitar/deshabilitar el ajuste de protección, presione el símbolo correspondiente.

Las escenas protegidas contra la escritura se indican con un símbolo Protect. Estas escenas no se pueden sobrescribir.

**NOTA**

El símbolo R de la escena número 000 no puede desactivarse.

7. Utilice los botones de herramientas para editar la memoria de escenas.

Para obtener detalles, consulte la sección “Edición de memorias de escena” a continuación.

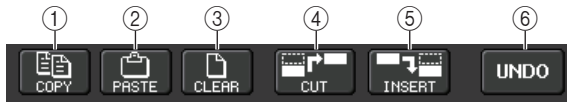
## Edición de memorias de escenas

Las escenas almacenadas en la memoria de escena se pueden copiar y pegar a otros números de escena o borrarse.

1. Presione el campo SCENE del área de acceso a las funciones.

Se abre la ventana SCENE LIST en la que puede realizar diversas operaciones relacionadas con la memoria de escena. Las memorias de escena se pueden editar con los botones situados en la parte superior de la ventana SCENE LIST.

La función de cada botón se describe a continuación.



1. **Botón COPY (Copiar)**

Presione este botón para copiar la escena en la memoria búfer.

2. **Botón PASTE (Pegar)**

Presione este botón para sobrescribir la escena seleccionada en la escena en la memoria búfer.

3. **Botón CLEAR (Borrar)**

Presione este botón para borrar la escena seleccionada.

4. **Botón CUT (Cortar)**

Presione este botón para eliminar la escena seleccionada y copiarla en la memoria búfer.

5. **Botón INSERT (Insertar)**

Presione este botón para insertar la escena copiada en la memoria búfer en el número de escena seleccionado. Los números de las escenas siguientes se reducirán en una unidad.

6. **Botón UNDO (Deshacer)**

Cancela la operación de pegar, borrar, cortar o insertar memoria de escena más reciente y restablece el estado anterior.

2. Realice la operación de edición deseada.

Para obtener más información relativa a este procedimiento, consulte las siguientes explicaciones.

## Copiado y pegado de escenas

Puede copiar una escena en la memoria búfer y después pegarla en otro número de escena diferente.

**NOTA**

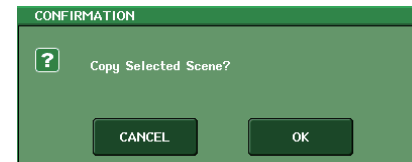
La función Global Paste (pegado general) permite copiar cualquier canal o configuración de parámetros para la escena actual y pegar los datos a continuación en una escena o varias que haya en memoria (consulte la [página 85](#)).

1. Presione el campo SCENE del área de acceso a las funciones.

Se abre la ventana SCENE LIST.

2. Gire cualquiera de los mandos multifunción para seleccionar el número de escena de fuente de la copia y presione el botón COPY.

Un cuadro de diálogo le pedirá que confirme la operación de copia.



3. Para realizar la copia, presione el botón OK.

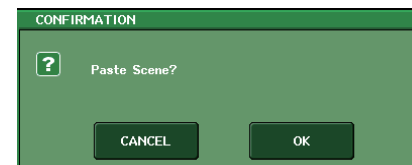
La escena seleccionada en el paso 2 se guardará en la memoria búfer.

**NOTA**

- Tenga en cuenta que si copia o corta otra escena antes de pegarla, la escena que acaba de copiar o cortar sobrescribirá la escena en la memoria búfer.
- No puede seleccionar varias escenas como fuente de la copia.

4. Gire cualquiera de los mandos multifunción para seleccionar el número de escena de destino de pegado y presione el botón PASTE.

Un cuadro de diálogo le pedirá que confirme la operación de pegado.



**NOTA**

- Puede seleccionar varias escenas de destino de pegado. Para ello, presione el botón MULTI SELECT para activarlo y, a continuación, gire el mando multifunción. Como alternativa, gire el mando multifunción mientras lo mantiene pulsado. En este caso, se pegará el mismo contenido en todas las escenas seleccionadas.
- La escena copiada también se puede insertar (consulte la [página 85](#)).
- Si no se han almacenado datos en la memoria búfer, el botón PASTE no estará disponible.

**5. Para llevar a cabo la operación de pegado, presione el botón OK.**

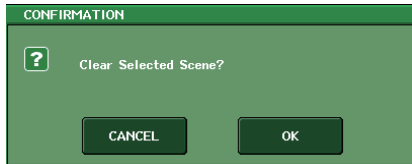
La escena guardada en la memoria búfer se pegará en el número de escena que haya seleccionado en el paso 4. Si desea cancelar la operación de pegado, presione el botón CANCEL en lugar del botón OK.

**Borrado de escenas****1. Presione el campo SCENE del área de acceso a las funciones.**

Se abre la ventana SCENE LIST.

**2. Gire cualquiera de los mandos multifunción para seleccionar el número de escena que desea borrar y, a continuación, presione el botón CLEAR.**

Se abrirá cuadro de diálogo pidiendo que confirme la operación de borrado.

**NOTA**

Puede seleccionar varias escenas para borrarlas. Para ello, presione el botón MULTI SELECT para activarlo y, a continuación, gire el mando multifunción. Como alternativa, gire el mando multifunción mientras lo mantiene pulsado.

**3. Para ejecutar la operación de borrado, presione el botón OK.**

Se borrarán los números de escena seleccionados en el paso 2. Si desea cancelar la operación de borrado, presione el botón CANCEL en lugar del botón OK.

**NOTA**

No es posible borrar escenas de sólo lectura o protegidas contra la escritura.

**Cortar una escena**

Este capítulo explica cómo cortar una escena.

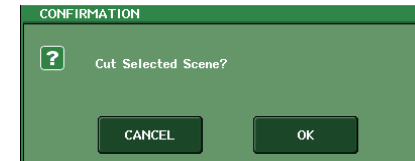
Si se corta una escena, los números de las escenas subsiguientes se reducirán según corresponda. En la ubicación deseada se puede pegar o insertar una escena cortada.

**1. Presione el campo SCENE del área de acceso a las funciones.**

Se abre la ventana SCENE LIST.

**2. Gire cualquiera de los mandos multifunción para seleccionar el número de escena que desea cortar y, a continuación, presione el botón CUT.**

Un cuadro de diálogo le pedirá que confirme la operación de corte.

**NOTA**

Si la lista de escena se ha ordenado de un modo que no sea por número (en la columna "NO."), el botón CUT no estará disponible.

**3. Para llevar a cabo la operación de corte, presione el botón OK.**

Se cortarán las escenas seleccionadas en el paso 2 y los números de las escenas subsiguientes se reducirán según corresponda. En este momento, la escena cortada se almacenará en la memoria búfer.

**NOTA**

No es posible cortar escenas de sólo lectura o protegidas contra la escritura.

**4. Si lo desea, puede pegar (consulte la [página 83](#)) o insertar la escena cortada (retenida en la memoria búfer).****NOTA**

Tenga en cuenta que si copia o corta otra escena antes de pegarla o insertarla, la escena que acaba de copiar o cortar sobrescribirá la escena en la memoria búfer.

## Inserción de escenas

Puede insertar una escena de la memoria búfer en cualquier ubicación de número de escena deseada.

### 1. Presione el campo SCENE del área de acceso a las funciones.

Se abre la ventana SCENE LIST.

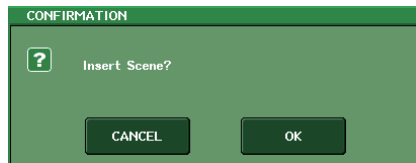
### 2. Lleve a cabo la acción de copiar (consulte la [página 83](#)) o cortar para que la escena que desea insertar se sitúe en la memoria búfer.

#### NOTA

No puede copiar o cortar varias escenas como fuente.

### 3. Gire cualquiera de los mandos multifunción para seleccionar el número de escena de destino de inserción y presione el botón INSERT.

Un cuadro de diálogo le pedirá que confirme la operación de inserción.



#### NOTA

- Si selecciona varias escenas como destino de inserción, se insertará la misma escena el número seleccionado de veces.
- Si la lista de escena se ha ordenado de un modo que no sea por número (en la columna “NO.”), el botón INSERT no estará disponible.
- Si no se han almacenado datos en la memoria búfer, el botón INSERT no estará disponible.
- Tampoco estará disponible el botón INSERT si ya hay una escena almacenada en el número de escena 300 o si la operación de inserción da lugar a que el número de escenas almacenadas sobrepase las 300.

### 4. Para llevar a cabo la operación de inserción, presione el botón OK.

La escena guardada en la memoria búfer se insertará en el número de escena seleccionado en el paso 3. Si ha seleccionado varias escenas como destino de inserción, se insertará la misma escena varias veces comenzando por el número de escena que haya seleccionado.

Las escenas guardadas en números subsiguientes a partir de esa ubicación se actualizarán e incrementarán el número de escenas insertadas.

## Uso de la función Global Paste

“Global Paste” es una función que permite copiar y pegar los ajustes del canal o del parámetro que desee de la escena actual a la escena de la memoria (se pueden realizar varias selecciones). Puede ser una manera práctica si desea aplicar los cambios (que haya realizado en la escena actual) a varias escenas que ya están guardadas.

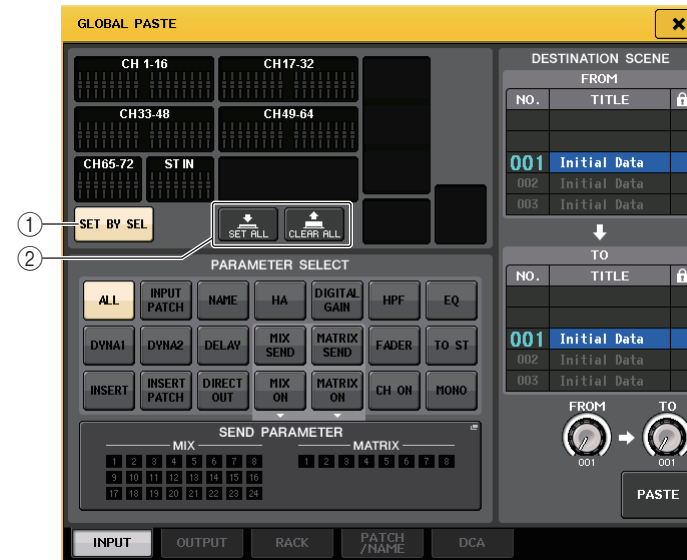
#### NOTA

La función Global Paste sólo estará disponible para el usuario si tiene activado el parámetro SCENE LIST STORE/SORT (almacenamiento/clasificación de la lista de escenas) en su configuración de nivel de usuario.

### 1. En el área de acceso a la función, presione el campo SCENE para acceder a la ventana SCENE LIST (lista de escenas).

### 2. En la esquina superior de la ventana SCENE LIST, presione el botón GLOBAL PASTE para abrir la ventana GLOBAL PASTE.

Esta ventana permite seleccionar los canales/parámetros de origen de la copia y especificar el número de la escena de destino del pegado.



#### ① Botón SET BY SEL

Active este botón para añadir un canal utilizando la tecla [SEL] correspondiente.

#### ② Botón CLEAR ALL (Borrar todos)/SET ALL (Definir todos)

Con el botón CLEAR ALL se borran todos los canales seleccionados. Con el botón SET ALL se seleccionan todos los canales a la vez.

#### NOTA

En el caso del CL3/CL1, algunos faders no existen en esos modelos y no aparecerán.

**3. Utilice las fichas para seleccionar uno de los tipos de elementos siguientes que desee copiar.**

<b>INPUT (Entrada)</b>	Canales de entrada y sus parámetros
<b>OUTPUT (Salida)</b>	Canales de salida y sus parámetros
<b>RACK (Bastidor)</b>	Bastidor GEQ/efectos/Premium
<b>PATCH/NAME (Patch/nombre)</b>	Asignación de patches de entrada y salida, nombre de canales
<b>DCA</b>	Grupo de DCA

**4. Seleccione el canal o parámetro del origen de la copia.**

La vista variará dependiendo de la ficha que haya seleccionado.

No se pueden seleccionar diferentes parámetros desde distintos canales.

Para seleccionar un canal, presione la tecla [SEL] correspondiente en el panel superior.

• **Ficha INPUT (Entrada)**

Seleccione un canal de entrada en la parte superior izquierda y seleccione sus parámetros en la parte inferior izquierda.

Puede seleccionar los siguientes parámetros.

<b>ALL (todo)</b>	Todos los parámetros del canal de entrada
<b>INPUT PATCH (Patch de entrada)</b>	Ajustes del patch de entrada
<b>NAME (Nombre)</b>	Nombre, icono y color del canal
<b>HA (Amplificador principal)</b>	Ajustes para el amplificador principal asignado al canal de entrada y fase correspondientes
<b>DELAY (Retardo)</b>	Ajustes de retardo de entrada
<b>HPF (Filtro de paso alto)</b>	Ajustes del filtro de paso alto
<b>DIGITAL GAIN (Ganancia digital)</b>	Ajustes de ganancia digital para el canal de entrada correspondiente
<b>EQ (Ecuador)</b>	Ajustes del ecualizador
<b>DYNA 1 (Dinámica 1)</b>	Ajustes de Dynamics 1 (dinámica 1) (incluyendo KEY IN SOURCE (clave en origen) y KEY IN FILTER (clave en filtro))
<b>DYNA 2 (Dinámica 2)</b>	Ajustes de Dynamics 2 (incluyendo KEY IN SOURCE)
<b>MIX SEND (Enviar a mezcla)</b>	Envían el nivel, panoramización y PRE/POST de la señal enviada a un bus MIX
<b>MATRIX SEND (Transmisión de matriz)</b>	Envían el nivel, panoramización y PRE/POST de la señal enviada a un bus MATRIX
<b>FADER</b>	Nivel del fader
<b>CH ON (Activación canal)</b>	Estado de activación/desactivación de las teclas [ON]
<b>INSERT (Insertar)</b>	Estado de activación y desactivación de la inserción y punto de inserción
<b>INSERT PATCH (patch de inserción)</b>	Ajustes del patch de entrada/salida de inserción, ajustes del amplificador principal para entrada de inserción
<b>DIRECT OUT (Salida directa)</b>	Ajustes de activación/desactivación de salida directa, nivel de salida directa, punto de salida directa y ajustes del patch
<b>MIX ON (Activar mezcla)</b>	Activar/desactivar envío a un bus MIX
<b>MATRIX ON (Matriz activada)</b>	Activar/desactivar envío a un bus MATRIX
<b>TO ST (A estéreo)</b>	Estado de activación/desactivación TO ST, ajustes de panoramización/balance
<b>MONO</b>	Estado activado/desactivado TO MONO

• **Ficha OUTPUT**

Seleccione un canal de salida en la parte superior izquierda y seleccione sus parámetros en la parte inferior izquierda.

Puede seleccionar los siguientes parámetros.

<b>ALL (todo)</b>	Todos los parámetros del canal de salida
<b>OUTPUT PATCH (Patch de salida)</b>	Ajustes del patch de salida
<b>NAME (Nombre)</b>	Nombre, icono y color del canal
<b>EQ (Ecuador)</b>	Ajustes del ecualizador
<b>DYNA 1 (Dinámica 1)</b>	Ajustes de Dynamics 1 (dinámica 1) (incluyendo KEY IN SOURCE (clave en origen) y KEY IN FILTER (clave en filtro))
<b>INSERT (Insertar)</b>	Estado de activación y desactivación de la inserción y punto de inserción
<b>INSERT PATCH (patch de inserción)</b>	Ajustes del patch de entrada/salida de inserción, ajustes del amplificador principal para entrada de inserción
<b>FADER</b>	Nivel del fader
<b>CH ON (Activación canal)</b>	Estado de activación/desactivación de las teclas [ON]
<b>TO ST/BAL (A estéreo/BAL)</b>	Estado de activación/desactivación TO ST, ajustes de panoramización/balance
<b>MONO</b>	Estado activado/desactivado TO MONO (solo MIX 1–24)
<b>MATRIX SEND (Transmisión de matriz)</b>	Envían el nivel, panoramización y PRE/POST de la señal enviada a un bus MATRIX
<b>MATRIX ON (Matriz activada)</b>	Activar/desactivar envío a un bus MATRIX
<b>WITH SEND FROM SOURCE CHs (Con envío desde canales de origen)</b>	Parámetros SEND de la señal de origen de envío que se enviará a un canal

• **Ficha RACK**

Permite elegir entre bastidores GEQ RACK, EFFECT RACK o PREMIUM RACK.

Puede seleccionar individualmente un bastidor GEQ para un Flex15GEQ o un efecto utilizado en modo dual.

• **Ficha PATCH/NAME**

Puede seleccionar los siguientes parámetros.

<b>INPUT PATCH (Patch de entrada)</b>	Todos los patches de canales de entrada, patches de entrada/salida de inserción, patches de salida directa
<b>OUTPUT PATCH (Patch de salida)</b>	Todos los patches de canales de salida, patches de entrada/salida de inserción
<b>INPUT NAME (Nombre de la entrada)</b>	Nombres, iconos y colores de canales de todos los canales de entrada
<b>OUTPUT NAME (Nombre de salida)</b>	Nombres, iconos y colores de canales de todos los canales de salida
<b>HA (Amplificador principal)</b>	Ajustes de ganancia analógica, estado de activación/desactivación de alimentación phantom, compensación de ganancia, fase
<b>CH LINK (Enlazar canales)</b>	Ajustes de enlace de canales

• **Ficha DCA**

Puede elegir entre ALL o LEVEL/ON. Si se selecciona el botón ALL, se copiarán todos los parámetros. Si se selecciona LEVEL/ON, se copiarán el nivel maestro y el estado de activación/desactivación del canal de DCA. Puede seleccionar elementos de origen de copia para cada grupo DCA 1–16 individualmente.

- En el área DESTINATION SCENE (escena de destino), seleccione el rango de escenas de destino del pegado.  
Las escenas especificadas entre FROM y TO (incluidos) se convierten en el destino de pegado. Utilice el mando multifunción 7 para especificar el valor FROM y el mando multifunción 8 para especificar el valor TO.
- Presione el botón PASTE.  
Los elementos seleccionados de la escena actual se pegarán en las escenas de la memoria. Se mostrará una barra de progreso conforme se pegan los datos.  
Durante la operación de pegado, aparecerá el botón STOP. Presione el botón STOP si desea anular la operación. En tal caso, parte de los datos se pegarán y no podrá deshacer la operación.

## Uso de la función Focus

“Focus” es una función que le permite especificar los parámetros de la escena que se recuperarán (se cargarán) al recuperar una escena. Puede especificar estos ajustes en cada escena. Esta función resulta útil para recuperar sólo los ajustes de canal de entrada de una escena específica.

### NOTA

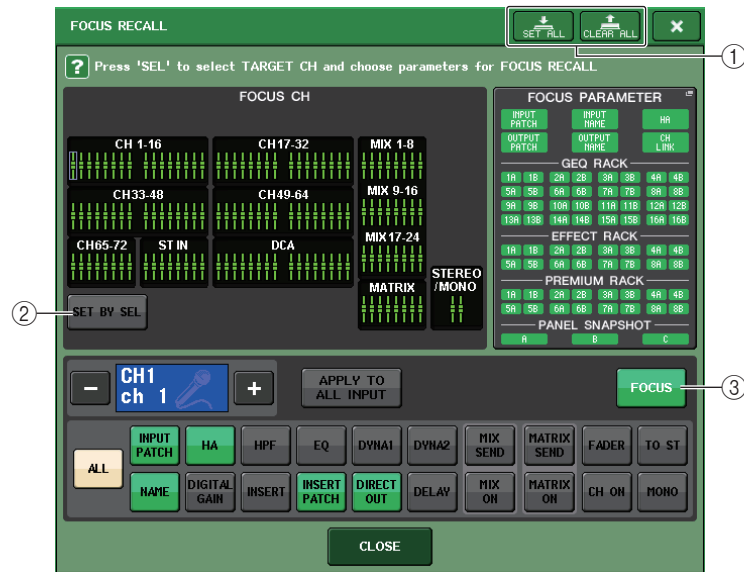
En contraste con Focus, la consola serie CL ofrece una función “Recall Safe” (seguridad de recuperación) que permite excluir canales y parámetros específicos de las operaciones de recuperación. Sin embargo, mientras que la función Focus se especifica para cada escena, los ajustes de Recall Safe se aplican a todas las escenas.

- Presione el campo SCENE del área de acceso a las funciones.  
Se abre la ventana SCENE LIST en la que puede realizar diversas operaciones relacionadas con la memoria de escena.
- Presione la ficha FOCUS situada en la parte inferior de la ventana SCENE LIST.  
El campo FOCUS aparecerá en la mitad derecha de la ventana SCENE LIST.



- Botón FOCUS**  
Activa o desactiva la función Focus para cada escena.
- Botón emergente SET**  
Presione este botón para acceder a la pantalla emergente FOCUS RECALL, que permite seleccionar los parámetros a los que afectará la recuperación.
- Indicadores de FOCUS PARAMETER (Parámetro de enfoque)**  
Estos indicadores muestran los ajustes de Focus Recall que se especifican para cada escena.
- Campo CURRENT SETTING (Ajuste actual)**  
Aquí puede especificar el contenido que se guardará para la siguiente operación de almacenamiento de escena.

- Presione el botón SET de la escena que desee definir.  
Aparecerá la ventana emergente FOCUS RECALL. La ventana contiene los siguientes elementos.



- Botón CLEAR ALL (Borrar todos)/SET ALL (Definir todos)**  
Desactiva o activa todas las selecciones de ajustes de parámetros de canales de foco y de foco global.

### ■ Campo de visualización Focus channel

Indica el canal de destino de una operación de recuperación. La vista de este campo es la misma que en la ventana emergente RECALL SAFE.

Para añadir canales como destino, active el botón SET BY SEL ② y, a continuación, presione las teclas [SEL] correspondientes de los canales deseados.

② **Botón SET BY SEL**

Active este botón para añadir un canal utilizando la tecla [SEL] correspondiente. Active este botón para añadir un canal utilizando la tecla [SEL] correspondiente. Al presionar la tecla [SEL] de un canal, el fader en pantalla del canal correspondiente se volverá verde (todos los parámetros se recuperarán) o se volverá azul (solo algunos parámetros se recuperarán). Vuelva a presionar la misma tecla [SEL] para anular la selección del canal.

**NOTA**

En el caso del CL3/CL1, algunos canales no existen en esos modelos y no aparecerán.

■ **Campo de visualización Channel focus parameter**

Permite seleccionar parámetros para cada canal que se verá afectado por operaciones de recuperación. Puede utilizar el mismo procedimiento que en la ventana emergente RECALL SAFE.

③ **Botón FOCUS**

Activa o desactiva la función Focus Recall.

■ **Campo GLOBAL FOCUS PARAMETER**

Indica los parámetros y bastidores a los que afectarán las operaciones de recuperación de cualquier escena. Los procedimientos y contenidos son los mismos que los de la ventana emergente RECALL SAFE MODE.

4. Siga el procedimiento empezando por el paso 2 en la sección "Utilización de la función Seguridad de recuperación" para realizar los ajustes.
5. Si sólo desea especificar que se recuperen determinados parámetros del canal o grupo DCA seleccionado, utilice otros botones y no el botón ALL en el campo de visualización Channel focus parameter para seleccionar los parámetros que desee recuperar (se pueden hacer varias selecciones). Para que se recuperen todos los parámetros, active el botón ALL (ajuste predeterminado). Si el botón ALL está activado, se desactivan los demás botones de esa escena. Al activar cualquier otro botón se desactiva el botón ALL.
6. Recupere una escena para la cual haya realizado los ajustes de Focus. Solo se recuperarán los parámetros y los canales (grupos DCA) seleccionados en la ventana emergente FOCUS RECALL. Los ajustes de bus reproducirán siempre el estado de la escena recuperada, independientemente de los ajustes de Focus Recall (Recuperar enfoque).

**NOTA**

- Las escenas para las cuales se hayan realizado ajustes de Focus se marcan con un indicador "FOCUS" en el campo STATUS de la ventana SCENE LIST (ficha COMMENT).
- Puede utilizar la función Focus conjuntamente con la función Recall Safe. No se recuperarán los canales o parámetros excluidos de las operaciones Recall mediante Focus o Recall Safe.

## Utilización de la función Recall Safe

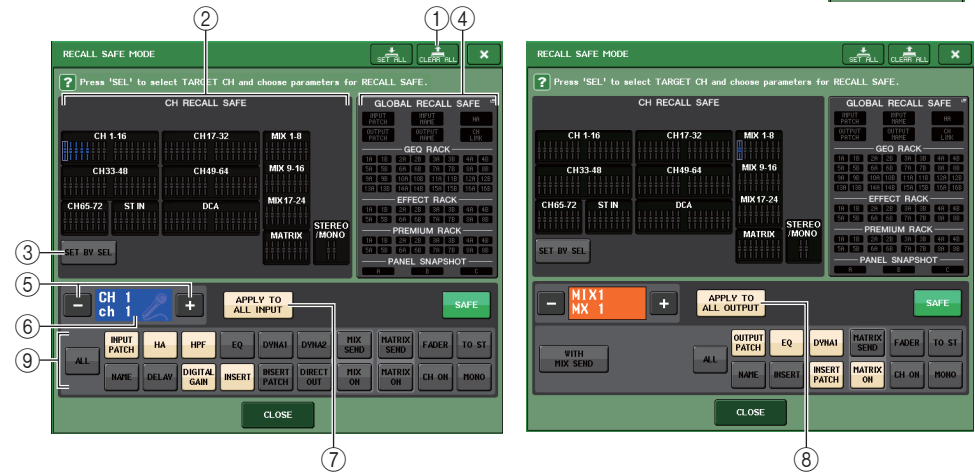
"Recall Safe" es una función que excluye únicamente determinados parámetros/canales (grupos DCA) de las operaciones de recuperación. A diferencia de los ajustes de Focus (consulte la [página 87](#)), que puede aplicar a escenas concretas, los ajustes de Recall Safe se aplican globalmente a todas las escenas.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón CH JOB para abrir la ventana emergente del mismo nombre.
2. Presione el botón RECALL SAFE para abrir la ventana emergente RECALL SAFE MODE.

Botón RECALL SAFE



En esta ventana emergente puede realizar los ajustes de la función Recall Safe. La ventana contiene los siguientes elementos.



① **Botón CLEAR ALL (Borrar todos)/SET ALL (Definir todos)**

El botón CLEAR ALL desactiva (inhabilita) la función Recall Safe (que actualmente está definida para canales individuales) y la función Global Recall Safe simultáneamente. El botón SET ALL activa (habilita) dichas funciones simultáneamente.

**NOTA**

No cambiará la selección de parámetros que se verían afectados por la función Recall Safe.



## ② Campo CH RECALL SAFE (Recuperación segura de canal)

Indica los canales especificados en ese momento para la función Recall Safe.

## ③ Botón SET BY SEL

Permite utilizar las teclas [SEL] del panel para seleccionar los canales que se verán afectados por la función Recall Safe. Active este botón y, a continuación, presione la tecla [SEL] para el canal al que desea aplicar Recall Safe. El fader en pantalla del canal correspondiente se volverá verde (todos los parámetros del canal se verán afectados por la función Recall Safe) o se volverá azul (algunos parámetros del canal se verán afectados por la función Recall Safe). Vuelva a presionar la misma tecla [SEL] para anular la selección del canal.



Todos los parámetros se ven afectados por Recall Safe en estos canales.



Algunos parámetros se ven afectados por Recall Safe en estos canales.



Recall Safe se ha cancelado en estos canales.

## ④ Campo GLOBAL RECALL SAFE (Seguridad de la recuperación general)

Indica el estado de los ajustes de Recall Safe que no se han realizado en unidades de canales y los ajustes de Recall Safe para bastidores. Presione este campo para abrir la ventana emergente GLOBAL RECALL SAFE.

## ⑤ Botón de selección de canal

Permite seleccionar el canal para el que desea configurar la función Recall Safe.

### NOTA

El cambio de canales mediante este botón no afectará a la selección de canales en el panel superior.

## ⑥ Pantalla de canal seleccionado

Esta área indica el icono, el número, el color y el nombre del canal seleccionado en ese momento.

## ⑦ Botón APPLY TO ALL INPUT (Aplicar a todas las entradas) (solo canales de entrada)

Active este botón para aplicar la selección de parámetros de Recall Safe de un canal de entrada a todos los demás canales de entrada.

Puede resultar práctico si desea aplicar Recall Safe a los mismos parámetros para todos los canales de entrada.

## ⑧ Botón APPLY TO ALL OUTPUT (Aplicar a todas las salidas) (solo canales de salida)

Active este botón para aplicar la selección de parámetros de Recall Safe de un canal de salida a todos los demás canales de salida.

Puede resultar práctico si desea aplicar Recall Safe a los mismos parámetros para todos los canales de salida.

## ⑨ Campo SAFE PARAMETER SELECT (Selección de parámetros segura) (excluidos grupos DCA)

Selecciona los parámetros de Recall Safe del canal seleccionado.

La indicación del botón varía dependiendo del tipo de canal, del siguiente modo:

### • Canal de entrada



### NOTA

Los canales ST IN no disponen del botón INSERT, INSERT PATCH o DIRECT OUT.

### • Canal MIX



### • Canal MATRIX



### • Canal STEREO



### • Canal MONO



Si Recall Safe se activa para los parámetros globales, los botones de selección de parámetro seguro del canal seleccionado se iluminarán en color verde del siguiente modo.



En esta ilustración, los elementos iluminados en verde indican que los parámetros INPUT PATCH, INSERT PATCH y DIRECT OUT se han configurado en Safe mediante los ajustes de parámetro globales de INPUT PATCH.

Del mismo modo, al activar los parámetros globales INPUT NAME, OUTPUT PATCH, OUTPUT NAME y HA, los parámetros seguros correspondientes de cada canal se iluminarán en verde.

Los botones en pantalla y los parámetros correspondientes se aplican a los siguientes canales:

Nombre de botón	Parámetro correspondiente	Canal de entrada	Canal MIX	Canal MATRIX	Canal STEREO/ MONO (Estéreo/ mono)
WITH MIX SEND (con envío a mezcla)	Nivel de envío hacia el bus MIX		<input type="radio"/>		
WITH MATRIX SEND (con envío a matriz)	Nivel de envío hacia bus MATRIX			<input type="radio"/>	
ALL (todo)	Todos los parámetros	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
HA (Amplificador principal)	Ajustes relacionados con el amplificador principal	<input type="radio"/>			
HPF (Filtro de paso alto)	Ajustes del filtro de paso alto	<input type="radio"/>			
EQ (Ecuador)	Ajustes del ecualizador	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DYNA 1 (Dinámica 1)	Ajustes de Dynamics 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DYNA 2 (Dinámica 2)	Ajustes de Dynamics 2	<input type="radio"/>			
MIX SEND (Enviar a mezcla)	Nivel de envío hacia bus MIX	<input type="radio"/>			
MATRIX SEND (Transmisión de matriz)	Nivel de envío hacia bus MATRIX	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
FADER	Ajustes del fader	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CH ON (Activación de canal)	Ajustes de la tecla [ON]	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
TO ST (A estéreo)	Ajuste de activación para asignación de bus STEREO, PAN, etc.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
MONO	Ajuste de activación para asignación de bus MONO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
INPUT PATCH (Patch de entrada)	Asignación de patches de entrada	<input type="radio"/>			
DIGITAL GAIN (Ganancia digital)	Ajustes de ganancia digital	<input type="radio"/>			
INSERT (Insertar)	Activación/desactivación de inserción	<input type="radio"/> *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
INSERT PATCH (patch de inserción)	Ajustes del patch de inserción	<input type="radio"/> *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DIRECT OUT (Salida directa)	Ajustes de salida directa	<input type="radio"/> *			
MIX ON (Activar mezcla)	Activación/desactivación de envío a MIX	<input type="radio"/>			
MATRIX ON (Matriz activada)	Activación/desactivación del envío a MATRIX	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
DELAY (Retardo)	Ajustes de retardo	<input type="radio"/>			
NAME (Nombre)	Nombre de canal	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
OUTPUT PATCH (Patch de salida)	Asignar patches de salida		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
BAL	Ajustes de parámetros de BALANCE			<input type="radio"/>	<input type="radio"/> (solo estéreo)

\*1. Los canales ST IN no presentan estos botones.

### ⑩ Campo SAFE PARAMETER SELECT (Selección de parámetros segura) (DCA)

Permite seleccionar parámetros para un grupo DCA que se verá afectado por operaciones de recuperación segura. Si el botón ALL está activado, todos los parámetros maestros de DCA se verán afectados por la recuperación segura. Si LEVEL/ON está activado, el nivel maestro DCA y el estado de activación/desactivación estarán sujetos a la recuperación segura.



### 3. Para seleccionar el canal o grupo DCA que se verán afectados por las operaciones de Recall Safe, presione la tecla [SEL] correspondiente.

El canal o grupo DCA correspondiente aparecerá rodeado de un marco blanco en el campo CH RECALL SAFE. (Pero este marco blanco no significa que esté habilitado el ajuste Recall Safe.) El canal o los grupos DCA 1-8 o 9-16 seleccionados se recuperarán en el campo SAFE PARAMETER SELECT.

#### NOTA

Si está activado el botón SET BY SEL del campo CH RECALL SAFE, se habilitará Recall Safe cuando presione la tecla [SEL] y se iluminará el canal o el grupo DCA correspondiente en el campo CH RECALL SAFE. Puede seleccionar estos parámetros como se describe en el paso 4, incluso después de activar Recall Safe.

### 4. Si desea habilitar Recall Safe para determinados parámetros del canal o grupo DCA seleccionado, realice los ajustes siguientes en el campo SAFE PARAMETER SELECT.

#### NOTA

- Para habilitar Recall Safe, no basta con seleccionar un parámetro en el paso 4. Para activar o desactivar Recall Safe, también debe realizar la operación descrita en el paso 5 (consulte la [página 91](#)).
- Mientras esté activado el botón APPLY TO ALL INPUT (o el botón APPLY TO ALL OUTPUT), las operaciones del campo SAFE PARAMETER SELECT serán válidas para todos los canales de entrada (o de salida).
- **Si se ha seleccionado un canal de entrada:**  
Utilice los botones de la parte inferior del campo SAFE PARAMETER SELECT (excepto el botón "ALL") para seleccionar los parámetros que estarán sujetos a la función Recall Safe (se permite realizar varias selecciones). Para que todos los parámetros estén sujetos a Recall Safe, active el botón ALL (ajuste predeterminado).
- **Si se ha seleccionado un canal ST IN:**  
Utilice los mismos pasos que para un canal de entrada. (Se mostrarán botones distintos.)
- **Si se ha seleccionado un canal MIX:**  
Utilice los botones de la parte inferior del campo SAFE PARAMETER SELECT (excepto el botón "ALL") para seleccionar los parámetros que estarán sujetos a la función Recall Safe (se permite realizar varias selecciones). También puede utilizar el botón WITH MIX SEND (con envío a MIX) que aparece abajo a la izquierda del campo para habilitar Recall Safe para el estado de activación/desactivación y el nivel de envío de las señales desde los canales de entrada a los buses MIX.  
Para que todos los parámetros que aparecen en la parte inferior del campo estén sujetos a Recall Safe, active el botón ALL (ajuste predeterminado).
- **Si se ha seleccionado un canal MATRIX:**  
Utilice los mismos pasos que para un canal MIX. (Se mostrarán distintos tipos de botones.)
- **Si se ha seleccionado un grupo DCA:**  
Si presiona una tecla [SEL] de un grupo DCA, se mostrarán simultáneamente los parámetros de los grupos DCA (seleccionados de los grupos DCA 1-8 y grupos DCA 9-16). Para los parámetros que estarán sujetos a Recall Safe, puede seleccionar o bien "ALL" o bien "LEVEL/ON" (nivel/activado) (posición del fader y estado de activación/desactivación de la tecla [ON]). Se habilitará Recall Safe mientras realiza esta selección.

Para que todos los parámetros del grupo DCA estén sujetos a Recall Safe, active el botón ALL. A diferencia de lo que ocurre cuando se selecciona un canal, Recall Safe se habilitará para ese grupo DCA en el momento en que active el botón LEVEL/ON o bien, el botón ALL.

**5. Para habilitar Recall Safe para el canal seleccionado, active el botón SAFE en el campo SAFE PARAMETER SELECT. (Si ha seleccionado un grupo DCA, active el botón LEVEL/ON, o bien el botón ALL.)**

Los canales o grupos DCA para los que se ha habilitado Recall Safe aparecerán iluminados en el campo CH RECALL SAFE.

**6. Para activar Recall Safe para los parámetros globales, presione el campo GLOBAL RECALL SAFE para acceder a la ventana emergente GLOBAL RECALL SAFE y active los botones correspondientes.**

Estos botones corresponden a los siguientes parámetros.

INPUT PATCH (Patch de entrada)	Todos los patches de canales de entrada (incluidos patches INSERT IN/OUT y DIRECT OUT)
INPUT NAME (Nombre de la entrada)	Todos los nombres, iconos y colores de canales de todos los canales de entrada
OUTPUT PATCH (Patch de salida)	Todos los patches de canales de salida (incluidos patches INSERT IN/OUT)
OUTPUT NAME (Nombre de salida)	Todos los nombres, iconos y colores de canales de todos los canales de salida
HA (Amplificador principal)	Todos los dispositivos de E/S y parámetros relacionados con amplificadores principales para amplificadores principales externos
CH LINK (Enlazar canales)	Ajustes de todos los grupos de enlace de canales
GEQ RACK (Bastidor de GEQ) EFFECT RACK (Bastidor de efectos) PREMIUM RACK (Bastidor Premium)	Aplican la recuperación segura a los bastidores GEQ 1–16, bastidores de efectos 1–8, bastidores Premium 1–8 individualmente.
PANEL SNAPSHOT (Instantánea del panel)	Selecciones de bancos de fader, estado de selección de mando GAIN/PAN/ASSIGN (establecido en unidades de bloque)

**NOTA**

Si se ha seleccionado un bastidor Premium o un bastidor GEQ de tipo dual, puede aplicar la recuperación segura al bastidor A y B individualmente. Para los demás bastidores, se enlazará el ajuste de recuperación segura para los bastidores A y B.

**7. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, presione el botón CLOSE para cerrar la ventana emergente. Ahora realice la operación de recuperación.**

Sólo se excluirán de las operaciones de recuperación los parámetros y los canales de grupos DCA seleccionados.

Los ajustes de bus no están sujetos a Recall Safe. Siempre se reproducirán en la escena recuperada.

Eso significa que si se habilita Recall Safe para uno de varios canales incluidos en un grupo de enlace o uno de dos canales está configurado en estéreo, los ajustes de parámetro de ese canal pueden no ser iguales a los de los demás canales. En esos casos, se restablecerá el enlace automáticamente con el parámetro correspondiente la próxima vez que se opere.

Puede aplicar globalmente Recall Safe a los enlaces de canales utilizando el parámetro global.

**NOTA**

- Puede utilizar la función Recall Safe conjuntamente con la función Focus (consulte la [página 87](#)). No se recuperarán los canales o parámetros excluidos de las operaciones Recall mediante Focus o Recall Safe.
- Si mantiene presionada la tecla [SEL] mientras realiza una operación de recuperación, todos los parámetros de ese canal se tratarán como Recall Safe independientemente del estado de las selecciones de SAFE PARAMETER SELECT.

**Utilización de la función Fade**

“Fade” es una función que, cuando se recupera una escena, cambia de manera uniforme los faders de determinados canales y grupos DCA a sus nuevos valores durante un periodo de tiempo especificado. Los ajustes de la función Fade se realizan de manera independiente en cada escena.

**1. Presione el campo SCENE del área de acceso a las funciones.**

Se abre la ventana SCENE LIST en la que puede realizar diversas operaciones relacionadas con la memoria de escena.



**2. Presione la ficha FADE TIME (Tiempo del fader) situada en la parte inferior de la ventana SCENE LIST.**

El campo FADE TIME se muestra en la mitad derecha de la ventana SCENE LIST.



### 1. Botón emergente SET

Presione este botón para abrir la ventana emergente FADE TIME, en la que puede seleccionar el canal para el que desee utilizar la función Fade y especificar el tiempo (la duración en la que el fader alcanzará su nuevo valor).

### 2. Botón FADER

Activa o desactiva la función Fade para cada escena.

### 3. Pantalla FADE TIME

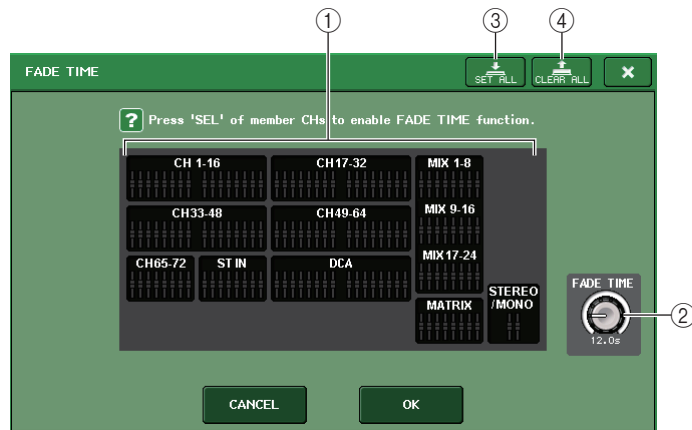
En esta área se indica el tiempo del fader especificado para cada escena.

### 4. Campo CURRENT SETTING (Ajuste actual)

Especifica el contenido que se guardará para la siguiente operación de almacenamiento de escena. Los cambios que se realicen aquí se reflejan de inmediato en la consola de la serie CL.

## 3. Presione el botón SET para abrir la ventana emergente FADE TIME.

En esta ventana emergente puede seleccionar los canales en los que se aplicará la función Fade y ajustar el tiempo de aumento/reducción.



### 1. Campo de visualización de canal

Los canales o grupos DCA a los que se aplicará Fade se resaltan.

### 2. Mando de control FADE TIME

Define el tiempo del fader. Puede ajustar el tiempo del fader mediante el mando multifunción correspondiente.

### 3. Botón SET ALL (Configurar todo)

Presione este botón para aplicar el efecto Fade a todos los faders de esa escena.

### 4. Botón CLEAR ALL

Presione este botón para cancelar el efecto Fade en todos los faders de esa escena.

### NOTA

En el caso del CL3/CL1, algunos faders no existen en esos modelos y no aparecerán.

## 4. Presione las teclas [SEL] de los canales o grupos DCA deseados para seleccionar los canales o grupos DCA a los que se aplicará el efecto Fade (se permite realizar varias selecciones).

Las teclas [SEL] de los canales o grupos DCA seleccionados se iluminarán, y éstos aparecerán resaltados en verde en el campo de visualización de canales de la ventana emergente. Para cancelar la selección, presione nuevamente la tecla [SEL] iluminada para que se apague.

## 5. Utilice el mando multifunción correspondiente al mando FADE TIME para ajustar el tiempo del fader.

El intervalo es 0,0 s – 60,0 s.

Cuando haya terminado de ajustar el tiempo del fader, presione el botón OK para cerrar la ventana emergente FADE TIME.

### NOTA

El tiempo del fader que especifique aquí se utilizará para todos los canales y grupos DCA seleccionados en el paso 4.

## 6. Para habilitar la función Fade, presione el botón FADE.

Puede activar o desactivar la función Fade para cada escena individualmente.

### NOTA

Las escenas para las cuales se hayan realizado ajustes de Fade se marcan con un indicador "FADE" en el campo STATUS de la ventana SCENE LIST (ficha COMMENT).

## 7. Recupere una escena para la cual se haya activado la función Fade.

Los faders comenzarán a desplazarse inmediatamente después de producirse la recuperación y alcanzarán los valores de la escena recuperada durante el tiempo de aumento/reducción especificado.

### NOTA

- Los ajustes de la función Fade pueden aplicarse individualmente aunque los faders estén enlazados mediante Channel Link.
- Puede detener un efecto de fader manteniendo pulsada la tecla [SEL] mientras detiene el fader en movimiento correspondiente.
- Si recupera la misma escena mientras los faders están en movimiento, los faders de todos los canales o grupos DCA se desplazarán de inmediato a sus posiciones objetivo.

# Envío de una señal de control a un dispositivo externo en combinación con la recuperación de una escena (GPI OUT)

Cuando se recupera una escena concreta, se puede enviar una señal de control a un dispositivo externo conectado al conector GPI de la consola de la serie CL. Proceda como sigue.

**NOTA**

Para obtener más información sobre los ajustes GPI OUT, consulte “Uso de GPI OUT” en la página 223.

**1. Pulse el campo SCENE del área de acceso a las funciones.**

Se abre la ventana SCENE LIST en la que puede realizar diversas operaciones relacionadas con la memoria de escena.



**2. Pulse la ficha GPI OUT situada en la parte inferior de la ventana SCENE LIST.**

Aparecerá el campo GPI OUT.



**1. Botones GPI OUT CONTROL**

Con estos botones se especifica la señal de control que se enviará desde cada GPI OUT.

Si se pulsa un botón repetidamente se alterna entre las siguientes funciones.

- ---- (OFF) ..... No se envía nada.
- TRIGGER ..... Se envía un activador cuando se recupera la escena.
- TALLY ..... Se envía un informe de estado (tally) cuando se recupera la escena.

**2. Campo CURRENT SETTING**

Especifica el contenido que se guardará para la siguiente operación de almacenamiento de escena.

**3. Para cada escena, especifica la señal de control que se va a enviar a cada puerto GPI OUT.**

**4. Recupera la escena para la que se van a enviar las señales GPI OUT.**

Cuando se recupera la escena, se envían las señales de control a un dispositivo externo conectado al conector GPI OUT.

## Reproducción de un archivo de audio que enlaza a una recuperación de escena

También puede especificar un archivo de audio que desea reproducir desde una unidad flash USB al recuperar una determinada escena. Esto puede resultar práctico si desea que un efecto de sonido o BMG se reproduzca automáticamente en una escena concreta.

Para vincular la recuperación de escenas con la reproducción de archivos de audio, siga los pasos que se especifican a continuación.

### NOTA

- Guarde los archivos de audio para reproducción en la carpeta SONGS de la carpeta YPE. Si los guarda en el directorio raíz o en otras carpetas, no podrá especificarlos para reproducción. Cuando se reproduce un archivo de audio, la ruta de la pantalla TITLE LIST indicará \YPE\SONGS\.
- No se pueden reproducir archivos de audio durante la grabación ni en modo de grabación en espera.
- Un archivo de audio especificado sólo se reproducirá una vez, independientemente de los modos de reproducción que se hayan seleccionado.
- Los nombres de archivos de audio deben tener ocho caracteres más tres caracteres correspondientes a la extensión. Si se cambia el nombre de archivo después de especificar el archivo para reproducción, o si se elimina o copia repetidamente el archivo, en casos muy poco frecuentes podrá ocurrir que ya no se reconozca el archivo especificado.

**1. Conecte al conector USB una unidad flash USB que contenga los archivos de audio.**

**2. Presione el campo SCENE del área de acceso a las funciones.**

Se abre la ventana SCENE LIST en la que puede realizar diversas operaciones relacionadas con la memoria de escenas.



**3. Presione la ficha PLAYBACK LINK situada en la parte inferior de la ventana SCENE LIST.**

El campo PLAYBACK LINK se muestra en la mitad derecha de la ventana SCENE LIST.



**① Botón PLAY**

Define el estado de activación/desactivación de la función Playback Link para cada escena.

**② Botón emergente de selección de canción**

Presione este botón para abrir la ventana emergente SONG SELECT, en la que puede seleccionar una canción y definir el tiempo de compensación (la duración desde la recuperación de la escena hasta el inicio de la reproducción). Además, el título de la canción seleccionada aparecerá en el botón.

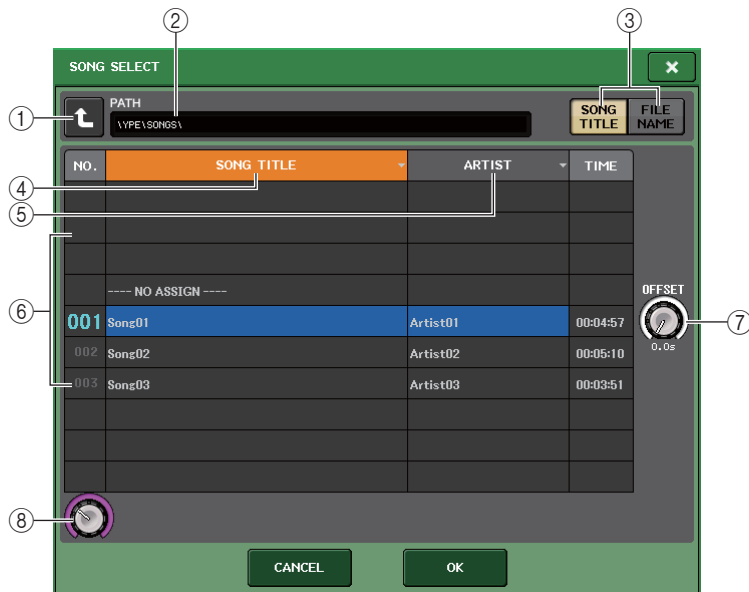
**③ Pantalla de tiempo de compensación**

Indica la duración desde la recuperación de la escena hasta el inicio de la reproducción del archivo de audio especificado. Defina el tiempo de compensación en la ventana emergente SONG SELECT.

**④ Campo CURRENT SETTING (Ajuste actual)**

Especifica el contenido que se guardará para la siguiente operación de almacenamiento de escena. Los cambios que se realicen aquí se reflejan de inmediato en la consola de la serie CL.

- 4. Presione el botón emergente de selección de canción para una escena para la que desea enlazar el archivo de audio. Se abrirá la ventana emergente SONG SELECT.**  
En esta ventana emergente puede seleccionar un archivo de audio que desee enlazar con la escena y definir el tiempo de compensación.



**1 Botón de cambio de directorio**

Presione este botón para desplazarse al siguiente nivel superior.

**NOTA**

No puede desplazarse a niveles superiores a \YPE\SONGS\.

**2 Indicador PATH (ruta)**

Esta área indica la ruta del directorio actual.

**3 Botones de conmutación SONG TITLE/FILE NAME**

Permite conmutar entre la lista de título de canciones y la lista de nombres de archivo.

**4 Botón de lista SONG TITLE**

**5 Botón de lista ARTIST**

Presione estos botones para ordenar la lista de archivos de audio (en el nivel de directorio actual) por título de canción y nombre de artista respectivamente.

**6 Lista de canciones**

Muestra el título, nombre de artista y duración del archivo de audio de los archivos de audio de la carpeta \YPE\SONGS\. Puede seleccionar un archivo de audio pulsando el nombre del archivo de audio.

**7 Mando OFFSET (compensación)**

Puede utilizar el mando multifunción para definir la duración de tiempo desde la recuperación de escenas hasta el inicio de la reproducción del archivo de audio.

**8 Mando de desplazamiento**

Utilice el mando multifunción para desplazarse por la lista.

- 5. Presione la pantalla o utilice los mandos multifunción para seleccionar un archivo que desee enlazar a una escena.**

- 6. Si lo desea, utilice los mandos multifunción correspondientes para definir la compensación (la duración hasta el inicio de la reproducción del archivo de audio).**  
El valor de compensación se puede ajustar en el rango de 0,0–99,0 en pasos de 0,5 segundos.

- 7. Presione el botón OK.**

El título de la canción seleccionada aparecerá en el centro de la lista de canciones.

Si selecciona el botón CANCEL en lugar del botón OK, se descartarán los parámetros y la unidad regresará a la ventana emergente SCENE LIST.

- 8. Presione el botón PLAY para activar el enlace al archivo de audio.**

El botón PLAY se iluminará en el campo LINK. El indicador PLAY aparecerá en el campo STATUS de la ficha COMMENT.

- 9. Repita los pasos 4 a 8 para enlazar archivos de audio a otras escenas.**

- 10. Recupere una escena a la que haya vinculado un archivo de audio.**

Una vez transcurrido el tiempo de compensación, el archivo de audio especificado se reproducirá una vez.

**NOTA**

- Después de haber recuperado una escena y hasta que haya transcurrido el tiempo de compensación, aparecerá una cuenta atrás en el área de acceso a funciones.
- Si se está reproduciendo otra canción cuando se recupera la escena, la reproducción de la canción se detendrá cuando se recupere la escena, independientemente del tiempo de compensación que se haya ajustado.

## Uso del modo Preview (Vista previa)

El modo de vista previa permite ver o modificar los ajustes de una escena almacenada en memoria sin que afecte al procesamiento de la señal de la escena actual. Cuando recupera una escena en este modo, los ajustes de la escena que se acaba de recuperar aparecerán en el panel de la consola serie CL, pero el procesamiento de la señal de la escena actual permanecerá tal y como estaba antes de la recuperación. Incluso si modifica los ajustes y los guarda en una nueva escena o los sobrescribe, el procesamiento de la señal de la escena actual permanecerá tal y como estaba antes de la recuperación. Durante una actuación real, podría convenir utilizarlo para comprobar el contenido de la escena que se quiere recuperar a continuación o para hacer cambios menores en una escena y guardarla.

### 1. Pulse el botón PREVIEW del panel o el botón PREVIEW de la ventana SCENE LIST.

El botón PREVIEW se iluminará y la consola pasará a modo Preview.

En este estado, manejar controles como los mandos y faders no afectará al procesamiento de la señal de la escena actual.

### 2. Utilice las teclas SCENE MEMORY [INC]/[DEC] para seleccionar el número de escena que desea recuperar

### 3. Presione la tecla SCENE MEMORY [RECALL]. Para llevar a cabo la operación de recuperación, presione el botón OK.

Se recuperará la escena. Sin embargo, el procesamiento interno de la señal de la escena actual permanecerá sin cambios, tal como estaba antes de la operación de recuperación.

Si lo desea, puede acceder a un canal concreto de la sección SELECTED CHANNEL o acceder a una pantalla concreta del monitor para examinar los valores en detalle.

### 4. Si lo desea, utilice los controles de panel para modificar los ajustes.

La utilización de un panel de control en el modo Preview modificará los ajustes de la escena que recuperó en el paso 3, pero no afectará al procesamiento de la señal de la escena actual.

### 5. Si desea guardar los cambios que hizo en el paso 4, seleccione el número de escena en el que desee guardarla y presione la tecla [STORE] de SCENE MEMORY.

Se guardarán en la memoria los ajustes que modificó en el paso 4.

### 6. Cuando haya terminado de ver o modificar los ajustes de la escena, presione el botón PREVIEW del panel o el botón PREVIEW de la ventana SCENE LIST.

El botón PREVIEW se oscurecerá; la consola serie CL saldrá del modo Preview y volverá al estado normal.

#### NOTA

El modo PREVIEW tiene aplicación en todos los parámetros que se incluyen en la memoria de la escena, todos los parámetros que se incluyen en las funciones INPUT PATCH y OUTPUT PATCH y en todos los parámetros de HA.

## Funciones del modo Preview

La escena actual se modificará mediante las siguientes operaciones de software y externas.

- CL Editor
- Stage Mix
- MIDI Rx
- GPI IN

Del mismo modo, las modificaciones de la escena actual se realizará en los siguientes dispositivos de software y externos.

- CL Editor
- Stage Mix
- MIDI Tx
- GPI OUT

En los indicadores se verá el estado del procesamiento de señales de la escena actual.

La función Playback Link funcionará para recuperar la escena actual.

Si hay una conexión en cascada, las unidades maestro y esclavo funcionarán de forma independiente. El enlace no se producirá mientras se esté en modo Preview.

Las siguientes funciones no funcionarán en modo Preview.

- Sincronización con CL Editor
- Cambio de usuarios
- Cambio del nivel de usuario
- Funciones de cargar y guardar
- Cambios de Cue
- Operaciones de USER DEFINED KEYS (teclas definidas por el usuario)
- Operaciones de USER DEFINED KNOB (mando definido por el usuario)
- Cambios de monitor (MONITOR, CUE, OSCILLATOR, TALKBACK) o pantalla
- Cambiar o ver los ajustes de Nuendo Live
- Cambiar o ver el grabador
- Cambiar los ajustes de DANTE SETUP o DANTE PATCH
- FADE TIME (Tiempo de fundido)
- Reproducción o grabación con EFFECT FREEZE
- Reloj MIDI y tempo por pulsación para efectos
- Mediciones internas para efectos Premium Effects (GR para DynamicEQ y Portico 5043; VU para Opt-2A y U76)

Además, no puede entrar en modo Preview mientras realiza las operaciones siguientes.

- Al pegar ajustes de escena o de ecualizador.
- A ejecutar la operación de pegado global
- Al sincronizar con CL Editor
- Al guardar o cargar un archivo



# Funciones Monitor (Monitorización) y Cue (Escucha)

En este capítulo se explican las funciones Monitor y Cue de las consolas serie CL.

## Acerca de las funciones Monitor y Cue

La función Monitor le permite escuchar varias salidas a través de los monitores o auriculares de campo cercanos. En el panel frontal de la consola serie CL hay una toma PHONES OUT para monitorización que le permite monitorizar en todo momento la señal seleccionada como origen de monitorización. Mediante la asignación de los canales MONITOR OUT L/R/C (Izquierda/Centro/Derecha) a las tomas de salida de su preferencia, también podrá monitorizar la misma señal a través de los altavoces externos.

Puede seleccionar las señales siguientes como fuente de monitorización.

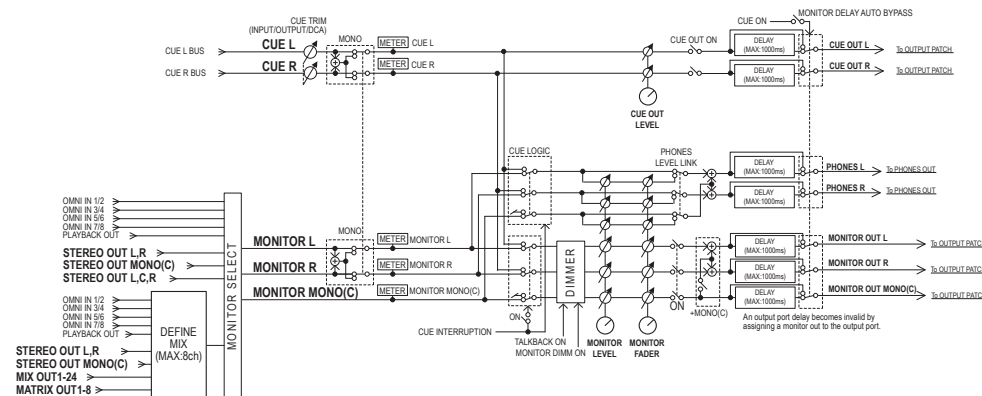
- Señal de salida del canal STEREO (Estéreo)
- Señal de salida del canal MONO
- Señal de salida del canal STEREO + MONO
- Señal de entrada del canal OMNI IN 1-2, 3-4, 5-6, 7-8 (para monitorizar un par de dos canales)
- Señal de salida RECORDER PLAYBACK (Reproducción de grabadora)
- Una combinación de hasta ocho señales de salida del canal MIX, MATRIX, STEREO o MONO, señales de salida RECORDER PLAYBACK y señales de entrada OMNI IN 1-2, 3-4, 5-6, 7-8

La función Cue le permite comprobar un canal o grupo DCA mediante su monitorización temporal a través de MONITOR OUT, CUE OUT o PHONES. Al presionar la tecla [CUE] del panel superior, la señal de entrada del canal o grupo DCA correspondiente se envía como salida del monitor o salida de cue desde el puerto de salida seleccionado

### NOTA

Tenga en cuenta que si desactiva CUE INTERRUPTION en la ventana emergente MONITOR, la señal de entrada no se enviará a los monitores conectados. Sin embargo, la señal de escucha siempre se enviará a la toma PHONES OUT.

El diagrama siguiente muestra el flujo de la señal de entrada/monitor.



- **MONITOR SELECT (Selección de monitorización)**  
Selecciona el origen de monitorización.
- **METER (Contador)**  
Detecta e indica el nivel de la señal de monitorización o la señal de escucha.
- **DIMMER (Atenuador)**  
Atenúa la señal de monitorización/escucha en una cantidad fija.
- **MONITOR LEVEL (Nivel de monitor)**  
Ajusta el nivel de salida de los canales MONITOR OUT L/R/C. Si PHONES LEVEL LINK está activado, este ajuste afectará también al nivel de la toma PHONES OUT.
- **MONITOR FADER (Fader de monitor)**  
Utilice el fader STEREO MASTER (maestro estéreo) o MONO MASTER (maestro mono) para ajustar el nivel de salida de los canales MONITOR OUT L/R/C. MONITOR FADER se sitúa en serie con MONITOR LEVEL. Si PHONES LEVEL LINK está activado, este ajuste afectará también al nivel de la toma PHONES OUT.
- **ON (Activar/desactivar)**  
Activa o desactiva la función de monitor.
- **DELAY (Retardo de monitor)**  
Retarda las señales de monitor. La función Delay (retardo) está desactivada cuando las señales de escucha están saliendo.
- **PHONES LEVEL (Nivel de auriculares)**  
Ajusta el nivel de salida de la toma PHONES OUT.
- **PHONES LEVEL LINK (Función de enlace de nivel del auricular)**  
Si esta función está activada, el mando MONITOR LEVEL ajustará el nivel de las señales enviadas a la toma PHONES OUT.
- **CUE INTERRUPTION (Función de interrupción de escucha)**  
Si esta función está activada, al pulsar la tecla [CUE] del panel superior, la señal de entrada del canal o grupo DCA correspondiente se enviará como salida del monitor desde el puerto de salida seleccionado. Con los ajustes predeterminados de fábrica, esta función está activada.  
Desactívala si no desea enviar señales de escucha a los altavoces o auriculares de monitorización.

## Uso de la función Monitor

En esta sección se explica cómo seleccionar el origen de monitorización deseado y controlarlo desde la toma PHONES OUT o los altavoces del monitor externos.

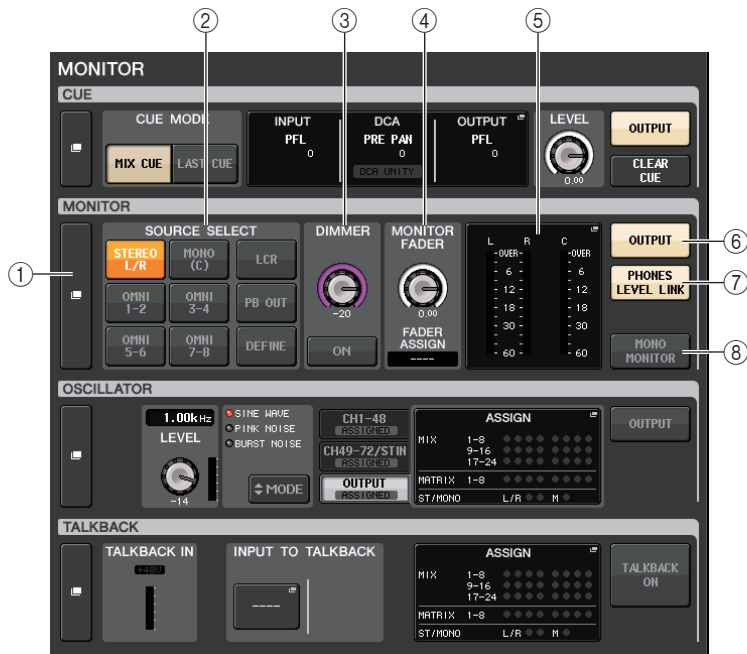
### 1. Conecte el sistema de monitorización a las tomas OMNI OUT (salida OMNI) o la toma 2TR OUT DIGITAL (salida digital 2TR) del panel posterior.

Las señales de monitorización se puede enviar a cualquier toma o canal de salida que se desee. Para monitorizar a través de auriculares, asegúrese de que éstos están conectados a la toma PHONES OUT situada en el panel frontal.

### 2. En el área de acceso a la función, presione el botón MONITOR para acceder a la pantalla MONITOR.

En la pantalla MONITOR, el campo MONITOR le permite comprobar los ajustes actuales del monitor, así como activar o desactivar la monitorización.

La pantalla MONITOR contiene los siguientes elementos.



#### 1 Botón de pantalla emergente MONITOR

Permite acceder a la ventana emergente MONITOR, en la que puede establecer ajustes de monitor detallados.

#### 2 Campo SOURCE SELECT (Selección de origen)

Selecciona el origen de monitorización. Si se ha seleccionado DEFINE en este campo, acceda a la ventana emergente MONITOR para especificar el canal de origen.

#### 3 Campo DIMMER

Permite realizar ajustes para la función Dimmer, que atenúa temporalmente las señales de monitor.

#### • Mando DIMMER LEVEL (Nivel de atenuador)

Ajusta la cantidad en la que se atenúa las señales de monitor cuando se activa el atenuador.

#### • Botón DIMMER ON (Atenuador activado)

Active este botón para habilitar el atenuador y atenuar la señal de monitor.

#### 4 Campo MONITOR FADER

Permite definir y visualizar el fader de monitor que ajusta el nivel de monitor.

#### • Mando MONITOR FADER LEVEL (Nivel de fader de monitor)

Ajusta el nivel del fader de monitor. Al pulsar este mando, podrá utilizar el mando multifunción de la sección Centralogic para ajustar el nivel.

#### • Pantalla FADER ASSIGN (Asignación de fader)

Esta área muestra el tipo de faders asignados actualmente al fader de monitor. Las asignaciones de indicadores son las siguientes:

- --- ..... Sin asignación
- MASTER A ..... Solo Master A
- MASTER A+ ..... Master A, Master B, banco de faders personalizado
- MASTER B ..... Solo Master B
- MASTER B+ ..... Master B, banco de faders personalizado
- CUSTOM ..... Un único fader en el banco de faders personalizado
- CUSTOMs ..... Varios faders en el banco de faders personalizado

#### 5 Campo Meter

Indica el nivel de salida de los canales de salida de monitor L, R y C. Presione este campo para abrir la ventana emergente MONITOR.

#### 6 Botón MONITOR OUTPUT (Salida de monitor)

Activa o desactiva la salida de monitor.

#### 7 Botón PHONES LEVEL LINK (Enlace de nivel de auriculares)

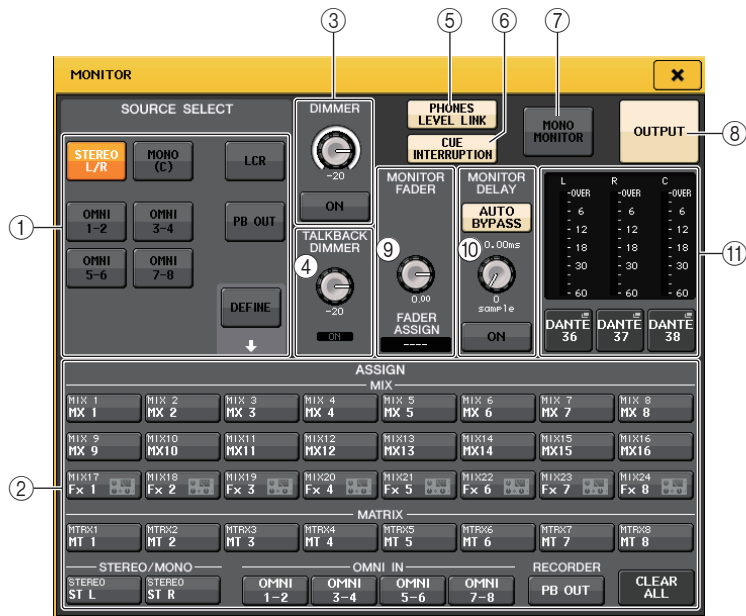
Si esta función está activada, el mando MONITOR FADER LEVEL o MONITOR FADER ajustará el nivel de las señales enviadas a la toma PHONES OUT.

#### 8 Botón MONO MONITOR (Monitorización mono)

Active este botón para cambiar las señales de monitor a mono.

**3. Presione el botón emergente o el campo de contador para abrir la ventana emergente MONITOR.**

En la ventana emergente MONITOR puede realizar ajustes de monitorización detallados. La ventana emergente contiene los siguientes elementos.



**1 Campo SOURCE SELECT (Selección de origen)**

Seleccione una de las opciones siguientes como el origen de la señal que se emitirá al bus MONITOR.

STEREO L/R	Señales de canal STEREO L/R
MONO (C)	Señal de canal MONO
LCR (izquierda-centro-derecha)	Señales de canal STEREO L/R + MONO
OMNI 1-2 – 7-8	Señales OMNI IN tomas 1-8 (para dos canales)
PB OUT	Señales PLAYBACK OUT (salida de reproducción) del grabador
DEFINE	Las señales seleccionadas en el campo ASSIGN

**2 Campo ASSIGN (Asignar)**

Si ha seleccionado DEFINE (Definir) en el campo SOURCE SELECT, utilice este campo para especificar el origen de monitorización. Puede seleccionar hasta ocho orígenes de monitorización simultáneamente. Al presionar el botón CLEAR ALL (borrar todo) se borran todas las selecciones.

**3 Campo DIMMER**

Permite realizar ajustes para la función Dimmer, que atenúa temporalmente las señales de monitor.

**• Mando DIMMER LEVEL (Nivel de atenuador)**

Ajusta la cantidad en la que se atenúa las señales de monitor cuando se activa el atenuador.

**• Botón DIMMER ON (Atenuador activado)**

Activa o desactiva la función de atenuador. La señal de monitor se atenúa si este botón está activado.

**4 Campo TALKBACK DIMMER (Atenuador de interfono)**

Permite realizar ajustes para la función Dimmer, que atenúa temporalmente las señales de monitor, cuando TALKBACK está activado.

**• Mando TALKBACK DIMMER LEVEL (Nivel de atenuador de interfono)**

Ajusta la cantidad en que se atenúan las señales de monitor cuando el interfono está activado.

**• Indicador TALKBACK DIMMER ON**

Indica el estado activación/desactivación de la función de regulación del interfono.

**5 Botón PHONES LEVEL LINK (Enlace de nivel de auriculares)**

Permite enlazar el nivel de señal en la toma PHONES OUT al nivel de la señal de monitor. Cuando se active, el mando MONITOR LEVEL o MONITOR FADER ajustará el nivel de la señal enviada a la toma PHONES OUT.

**6 Botón CUE INTERRUPTION (Interrupción de escucha)**

Presione este botón para interrumpir la señal de escucha con la señal de monitor. Si este botón está encendido y la escucha está habilitada, la señal se enviará a la salida de monitor. Con los ajustes predeterminados de fábrica, esta función está activada. Si no desea enviar la señal de escucha a la salida de monitor, desactive este botón.

**7 Botón MONO MONITOR (Monitorización mono)**

Active este botón para cambiar la señal de salida de monitor a mono.

**8 Botón MONITOR OUTPUT (Salida de monitor)**

Activa o desactiva la salida de monitor.

**9 Campo MONITOR FADER**

Permite definir y visualizar el fader de monitor que ajusta el nivel de monitor.

**• Mando MONITOR FADER LEVEL (Nivel de fader de monitor)**

Ajusta el nivel del fader de monitor. Al pulsar este mando, podrá utilizar los mandos multifunción de la sección Centralogic para ajustar el nivel.

**• Indicador FADER ASSIGN (Asignación de fader)**

Esta área muestra los faders asignados actualmente como MONITOR FADER. Las asignaciones de indicadores son las siguientes:

----	Sin asignación
MASTER A	MASTER A solo fader
MASTER A+	MASTER A, así como fader MASTER B y banco de faders personalizado
MASTER B	MASTER B solo fader
MASTER B+	MASTER B, así como banco de faders personalizado
CUSTOM (Personalizado)	Uno de los faders del banco de faders personalizado
CUSTOMs	Varios faders del banco de faders personalizado

⑩ **Campo MONITOR DELAY**

Este campo permite especificar el ajuste de delay del monitor en el que se retarda la señal de salida de monitor.

• **Botón AUTO BYPASS (Ignorar automáticamente)**

Actívelo para ignorar automáticamente el delay de monitor cuando la escucha está activada.

• **Mando MONITOR DELAY**

Ajusta el tiempo de delay para la señal de monitor. El tiempo de delay se muestra encima del mando en unidades de ms y debajo del mando en las unidades de la escala seleccionada en ese momento. No obstante, si la escala está establecida en ms, el valor del tiempo de delay no aparecerá encima del mando.

Presione este mando y podrá utilizar el mando multifunción para ajustar el valor.

• **Botón MONITOR DELAY ON**

Si está activado, la señal de monitor se retardará de acuerdo con el ajuste del mando MONITOR DELAY.

⑪ **Campo Meter**

• **Contadores**

Indica el nivel de salida de los canales L/R/C del monitor.

• **Botón MONITOR OUT PATCH (Patch de salida de monitor)**

Presione este botón para abrir la ventana emergente PORT SELECT en la que podrá seleccionar un puerto de salida para asignar el patch a los canales L/R/C de salida del monitor.

**4. Utilice los botones del campo SOURCE SELECT para seleccionar un origen de monitorización.**

En el campo SOURCE SELECT puede seleccionar un solo origen de monitorización. Sin embargo, si ha seleccionado DEFINE, puede utilizar el campo ASSIGN para especificar varios orígenes de monitorización.

La siguiente tabla muestra los orígenes de monitorización que puede seleccionar en el campo ASSIGN.

<b>MIX 1–24</b>	Señales de salida de los canales MIX 1–24
<b>MTRX 1–8</b>	Señales de salida de los buses MATRIX 1–8
<b>STEREO</b>	Señales de salida del canal STEREO L/R
<b>MONO (C)</b>	Señal de salida del canal MONO
<b>OMNI 1–2 – OMNI 7–8</b>	Señales de entrada OMNI IN tomas 1–8 (para dos canales)
<b>PB OUT</b>	Señales PLAYBACK OUT (salida de reproducción) de la grabadora

**NOTA**

Puede seleccionar como máximo ocho orígenes de monitorización en el campo ASSIGN. Si selecciona ocho orígenes de monitorización, no podrá realizar más selecciones. Desactive los botones de los orígenes que no necesite.

**5. Si desea especificar un puerto como destino de salida para las señales de monitor L, C y R, presione uno de los botones de MONITOR OUT PATCH (L/R/C) del campo de contador para abrir la ventana emergente PORT SELECT. En esta ventana, seleccione entre los siguientes destinos de salida de la señal de monitor (se permiten varias selecciones).**



<b>DANTE 1–64</b>	Canales de salida 1–64 a red de audio
<b>OMNI1–8</b>	Tomas OMNI OUT 1–8
<b>DIGI OUT L/R</b>	Toma DIGITAL OUT en la unidad CL
<b>SLOT1–1 – SLOT3–16</b>	Canales de salida 1–16 de una tarjeta E/S instalada en las ranuras 1–3

Cuando haya seleccionado un puerto de salida, presione el botón CLOSE para cerrar la ventana emergente.

De la misma forma, especifique los puertos de salida para MONITOR OUT L, R y C.

**NOTA**

- Si lo desea, puede especificar puertos de salida solamente para MONITOR OUT L y R para realizar la monitorización a través de dos altavoces.
- Si no ha especificado un puerto de salida para MONITOR OUT C, la selección del botón MONO (C) o el botón LCR como fuente de monitorización hará que la señal del canal MONO se distribuya automáticamente a MONITOR OUT L/R.

**6. Para habilitar la monitorización, presione el botón OUTPUT para activarlo.**

La fuente de monitorización que ha seleccionado en el paso 4 se enviará al destino de salida especificado en el paso 5.

**NOTA**

La toma PHONES OUT enviará siempre la señal de monitorización, independientemente de si el botón OUTPUT está activado o desactivado.

**7. Para controlar el fader de monitor, presione la tecla de selección de bancos [STEREO] en la sección Centralogic y, a continuación, utilice el fader de monitor.**

- 8.** Para ajustar el nivel de monitor, utilice el mando MONITOR LEVEL situado en la sección SCENE MEMORY/MONITOR del panel superior.

Si PHONES LEVEL LINK está activado, puede utilizar el mando MONITOR LEVEL y el fader del monitor, así como el mando PHONES LEVEL para ajustar el nivel de monitor durante la monitorización a través de auriculares.

- 9.** Realice los ajustes que desee para Dimmer, Monaural y CUE INTERRUPTION.

**NOTA**

Las operaciones de activación/desactivación de la monitorización, la selección del origen de monitorización y las operaciones de activación/desactivación del atenuador también se pueden asignar a teclas definidas por el usuario (consulte la [página 169](#)).

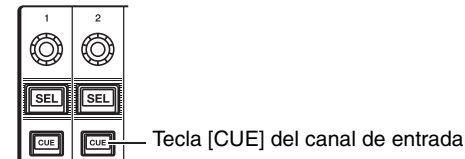
## Uso de la función de escucha

### Acerca de los grupos de escucha

Las señales de escucha en la consola serie CL pueden clasificarse en los cuatro grupos siguientes.

① **Grupo INPUT CUE (Escucha de entrada)**

Este grupo lo conforman las señales de escucha de los canales de entrada. Para activar la función Cue para este grupo, presione la tecla [CUE] de cualquier canal de entrada para activar la escucha.

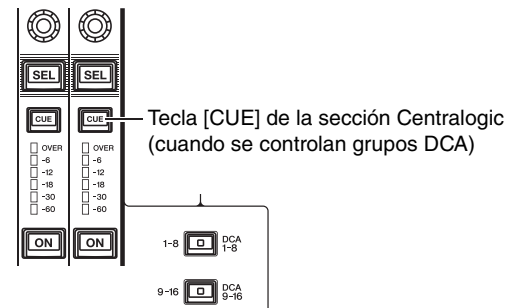


**NOTA**

Si se han asignado canales de entrada o canales ST IN a la sección Centralogic, también puede utilizar las teclas [CUE] de dicha sección para activar la función Cue para este grupo.

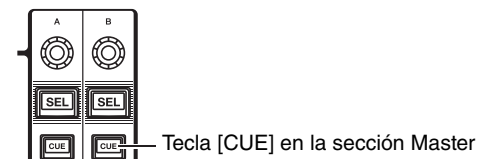
② **Grupo DCA CUE (Escucha de DCA)**

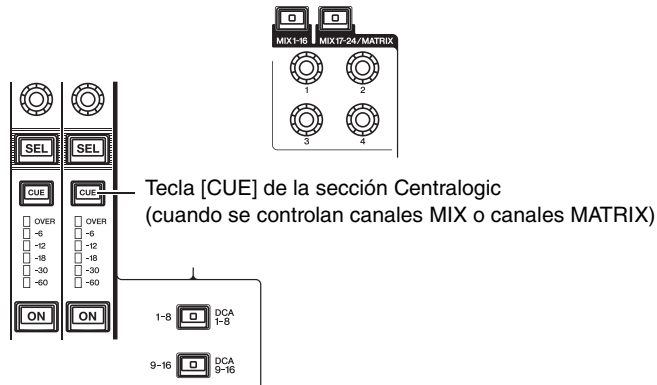
Este grupo lo forman las señales de entrada de los grupos DCA. Para activar la función Cue para este grupo, presione la tecla [CUE] de uno de los grupos DCA.



③ **Grupo OUTPUT CUE (Escucha de salida)**

Para activar la función Cue para este grupo, presione la tecla [CUE] de uno de los canales de salida.





#### 4 Grupo Other CUE

Estas señales de escucha se utilizan a través de los botones que aparecen en la pantalla táctil. Este grupo se habilita al activar el botón CUE en la ventana emergente EFFECT o en la ventana emergente PREMIUM o si activa el botón KEY IN CUE en la ventana emergente DYNAMICS 1. Este grupo se desactivará automáticamente al salir de la ventana emergente correspondiente.

No puede activar la monitorización de escucha entre distintos grupos simultáneamente. Normalmente, tendrá prioridad el grupo al que pertenece la tecla [CUE] presionada en último lugar (o un botón CUE/KEY IN CUE en pantalla) y se anularán las teclas [CUE] de los grupos seleccionados anteriormente.

Sin embargo, si ha cambiado de grupo de señales de escucha en un orden específico cuando CUE MODE está en MIX CUE, el estado de las teclas [CUE] del grupo seleccionado anteriormente se restablecerá cuando se anule la señal de escucha actual

La siguiente ilustración muestra la prioridad de las teclas [CUE]. Después de haber cambiado de grupo desde los niveles inferiores a los superiores, si se anula la escucha del grupo superior, se restablecerá el estado de la tecla [CUE] anterior del grupo inmediatamente inferior. Por ejemplo, si cambia de grupo siguiendo el orden grupo OUTPUT CUE → grupo DCA CUE → grupo INPUT CUE → Otro grupo CUE, a continuación puede anular las teclas [CUE] (botones CUE/KEY IN CUE) sucesivamente para recuperar el estado de la tecla [CUE] del grupo seleccionado anteriormente.

Grupo Other CUE

Grupo INPUT CUE

Grupo DCA CUE

Grupo OUTPUT CUE



Botón CUE en pantalla

## Funcionamiento de la función de escucha

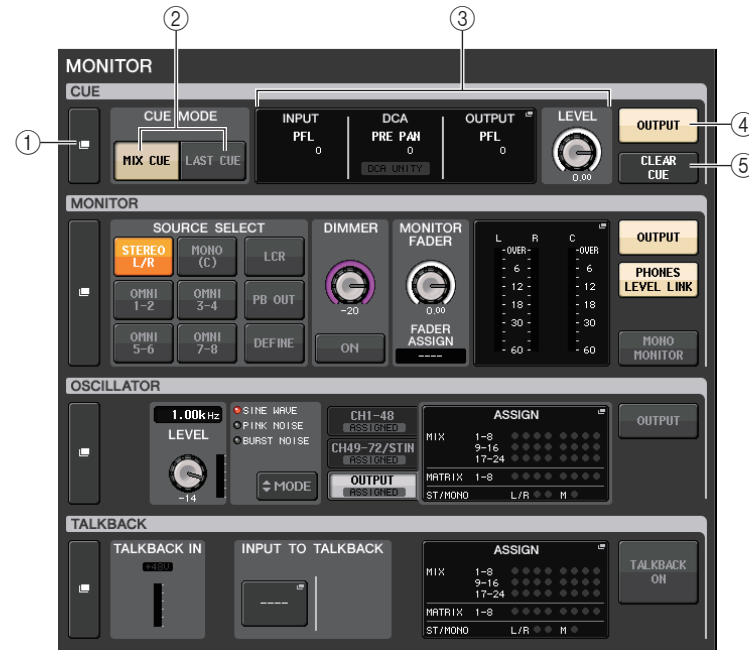
En esta sección se explica cómo puede utilizar la tecla [CUE] para un canal o grupo DCA para monitorizar señales de escucha.

### NOTA

Tenga en cuenta que si desactiva CUE INTERRUPTION en la ventana emergente MONITOR, la señal de entrada no se enviará a los monitores conectados. Sin embargo, la toma PHONES del panel frontal enviará siempre la señal de escucha, independientemente del ajuste de activación/desactivación de la monitorización. Consulte “Uso de la función Monitor” en la página 98 para obtener información adicional acerca de la función de monitorización.

### 1. En el área de acceso a la función, presione el botón MONITOR para acceder a la pantalla MONITOR.

El campo CUE de la pantalla MONITOR le permite comprobar los ajustes actuales de escucha, así como activarla y desactivarla.



#### 1 Botón de pantalla emergente CUE

Permite acceder a la ventana emergente CUE, en la que puede establecer ajustes de escucha detallados.

#### 2 Botones CUE MODE

Seleccione el modo de escucha. Puede seleccionar el modo MIX CUE (se pondrán en modo escucha todos los canales seleccionado) o el modo LAST CUE (solo se pondrá en modo escucha el último canal seleccionado).

#### 3 Campo INPUT/DCA/OUTPUT CUE

Indica los ajustes de la escucha de entrada, escucha de DCA y escucha de salida. Presione este campo para abrir la ventana emergente CUE.

#### 4 Botón CUE OUTPUT (Salida de escucha)

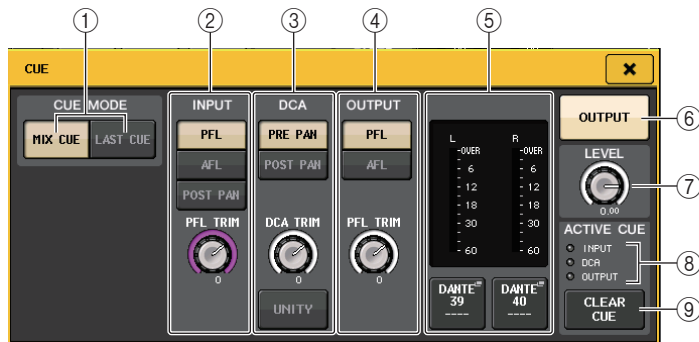
Activa y desactiva la salida de cue (escucha).

#### 5 Botón CLEAR CUE (Borrar escucha)

Cancela simultáneamente todas las selecciones de escucha. Si CUE MODE está en MIX CUE, se borrarán todos los canales seleccionados.

## 2. Presione el botón de pantalla emergente CUE o el campo INPUT/DCA/OUTPUT CUE para abrir la ventana emergente CUE.

La ventana emergente contiene los siguientes elementos.



#### 1 Botones CUE MODE

Seleccione uno de los dos modos de escucha siguientes:

- **MIX CUE (Escuchar mezcla)**

Se mezclarán y oirán todos los canales seleccionados.

- **LAST CUE (Escuchar último)**

Solo se oirá el último canal seleccionado.

#### 2 Campo INPUT CUE (Escucha de entrada)

Este campo permite realizar ajustes relacionados con la escucha del canal de entrada.

- **Botón de selección de punto de escucha**

Define el punto de escucha en PFL (antes del fader (inmediatamente antes de INPUT DELAY)), AFL (inmediatamente después del fader) o POST PAN (inmediatamente después de PAN).

#### NOTA

Tenga en cuenta que si activa el botón POST PAN, no podrá monitorizar las señales enviadas al bus MONO desde un canal de entrada en el modo LCR.

- **Mando de control PFL TRIM (Ajuste PFL)**

Indica los niveles de monitor cuando se selecciona PFL. Utilice el mando multifunción para ajustar el nivel.

#### 3 Sección DCA CUE (Escucha CDA)

Esta sección permite realizar ajustes relacionados con la escucha DCA.

- **Botón de selección de punto de escucha**

Establece el punto de escucha para el grupo DCA en PRE PAN (inmediatamente antes de PAN) o POST PAN (inmediatamente después de PAN).

- **Mando de control DCA TRIM (Ajuste DCA)**

Indica el nivel de monitor de las señales de escucha desde un grupo DCA. Utilice el mando multifunción para ajustar el nivel.

- **Botón UNITY (Unidad)**

Active este botón para monitorizar las señales al mismo nivel de volumen que se obtuvo cuando el nivel maestro de cada grupo DCA se definió en 0 dB (ganancia de unidad).

#### 4 Campo OUTPUT CUE (Puerto de salida)

Esta sección permite realizar ajustes relacionados con la escucha del canal de salida.

- **Botón de selección de punto de escucha**

Define el punto de escucha del canal de salida en PFL (inmediatamente antes del fader) o AFL (inmediatamente después del fader).

- **Mando de control PFL TRIM**

Indica los niveles de monitor cuando se selecciona PFL. Presione este mando para que pueda utilizar el mando multifunción para ajustar el nivel.

#### 5 Campo Meter

- **Meter**

Este campo indica el nivel de salida de la señal de escucha de los canales L/R.

- **Botón CUE OUT PATCH**

Presione este botón para abrir la ventana emergente PORT SELECT en la que podrá seleccionar un puerto de salida para asignar el patch a los canales L/R de salida de escucha.

#### 6 Botón CUE OUTPUT (Salida de escucha)

Activa o desactiva la escucha.

#### 7 Botón CUE LEVEL

Indica el nivel de salida de la escucha. Utilice el mando multifunción para ajustar el nivel.

#### 8 Indicador ACTIVE CUE (Escucha activa)

Se enciende para indicar el tipo de escucha que se está monitorizando en ese momento (entrada: azul, DCA: amarillo, salida: naranja).

#### 9 Botón CLEAR CUE (Borrar escucha)

Presiones este botón para borrar todas las selecciones de escucha simultáneamente.

- Utilice el botón CUE MODE para seleccionar el modo en que los canales se mezclan para la audición, o el modo en que se oirá únicamente el último canal seleccionado.

Seleccione el botón MIX CUE o el botón LAST CUE.

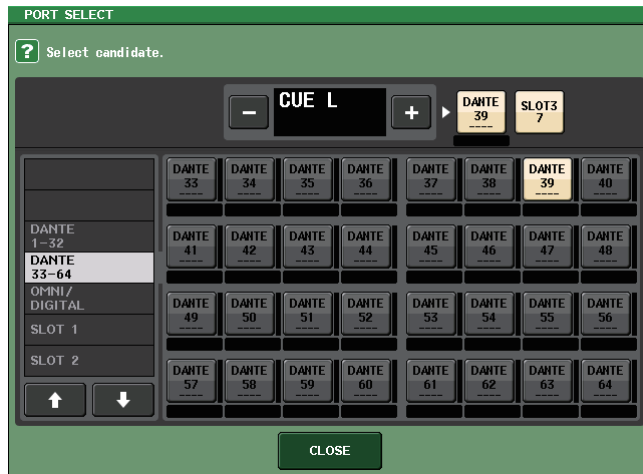
**NOTA**

En modo MIX CUE no se puede activar simultáneamente la función de escucha para grupos de Cue diferentes. Se activará el grupo Cue al que pertenezca la señal del último canal seleccionado, lo que permite monitorizar solamente las señales de ese grupo Cue.

- Utilice los botones y mandos de los campos INPUT CUE, DCA CUE y OUTPUT CUE para especificar la posición de salida y el nivel de salida para cada grupo CUE.

Consulte la explicación de cada elemento en el paso 2 y realice los cambios deseados.

- Si desea especificar un puerto como destino de salida para las señales de escucha L y R, presione uno de los botones CUE OUTPUT (L/R) del campo de contador para abrir la ventana emergente PORT SELECT y seleccione entre los siguientes destinos de salida de la señal de cue (se permiten varias selecciones).



DANTE 1-64	Canales de salida 1–64 a red de audio
OMNI1-8	Tomas OMNI OUT 1–8
DIGI OUT L/R	Toma DIGITAL OUT en la unidad CL
SLOT1-1 – SLOT3-16	Canales de salida 1–16 de una tarjeta E/S instalada en las ranuras 1–3

Cuando haya seleccionado un puerto de salida, presione el botón CLOSE para cerrar la ventana emergente.

- Para activar la función Cue out para el puerto especificado en el paso 5, presione el botón CUE OUTPUT.

**NOTA**

La señal de cue se envía a las tomas de salida del monitor y de salida PHONES, independientemente de si el botón CUE OUTPUT está activado o desactivado. No obstante, tenga en cuenta que la señal de escucha no se enviará a la salida del monitor los altavoces del monitor si desactiva la función CUE INTERRUPTION. La señal de escucha siempre se envía a la toma PHONES OUT, independientemente de los ajustes de CUE INTERRUPTION.

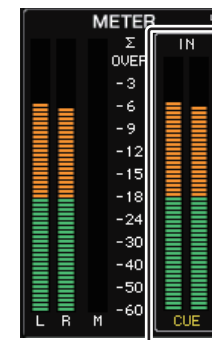
- Presione la tecla [CUE] de un canal o grupo DCA para activarlo.

La señal de escucha del canal correspondiente se enviará al destino de salida especificado en el paso 5 y a la salida del monitor.

Se mostrará un contador de escucha en el campo Meter del área de acceso a la función, indicando el nivel de salida de escucha.

Encima del contador de Cue se muestra una abreviatura que indica el grupo de cue o tipo de cue activado en ese momento. Las abreviaturas mostradas para los contadores de escucha tienen el significado siguiente.

IN (Entrada)	Grupo INPUT CUE
DCA	Grupo DCA CUE
OUT (Salida)	Grupo OUTPUT CUE
EFFECT (Efecto)	Botón CUE en las ventanas emergentes EFFECT y PREMIUM RACK (Otros grupos CUE)
KEY IN	Botón KEY IN CUE de la ventana emergente DYNAMICS 1 (Otros grupos CUE)
REC/PB	CUE en los campos RECORDER INPUT/PLAYBACK OUT (otros grupos CUE)



**NOTA**

- Cuando se utilizan los botones de selección de bus MIX/MATRIX de la ventana emergente SENDS ON FADER, puede pulsar el botón seleccionado otra vez para activar Cue para el canal MIX/MATRIX correspondiente (consulte la [página 43](#)).
- Si desea enlazar las operaciones de escucha y las operaciones de selección de canal, abra la ventana emergente USER SETUP, seleccione la ficha PREFERENCE y, a continuación, active “[CUE] > [SEL] LINK” (consulte la [página 168](#)).



**8. Si está escuchando la señal de CUE en el monitor, ajuste el nivel de señal de Cue utilizando el mando MONITOR LEVEL situado en la sección SCENE MEMORY/ MONITOR del panel superior. Ajuste también el mando MONITOR FADER LEVEL.**

Si PHONES LEVEL LINK está activado, puede ajustar el nivel de señal de escucha durante la monitorización a través de auriculares de tres formas: el mando CUE LEVEL, MONITOR FADER y el mando PHONES LEVEL.

**NOTA**

Para ajustar el nivel del puerto de salida de cue que especificó en el paso 5, ajuste la ganancia del puerto de salida que tiene asignado.

**9. Para anular la escucha, vuelva a presionar la tecla [CUE] que esté activada.**

Puede presionar el botón CLEAR CUE en el campo Meter de la ventana emergente CUE para borrar todas las selecciones de escucha.

**NOTA**

- Si presiona el contador de CUE en el área de acceso a la función, se borrarán todas las selecciones de escucha.
- Todas las selecciones de escucha se borrarán si cambia entre el modo MIX CUE y el modo LAST CUE de la sección CUE MODE.
- También se puede asignar la función del botón CLEAR CUE a una tecla definida por el usuario (consulte la [página 169](#)).

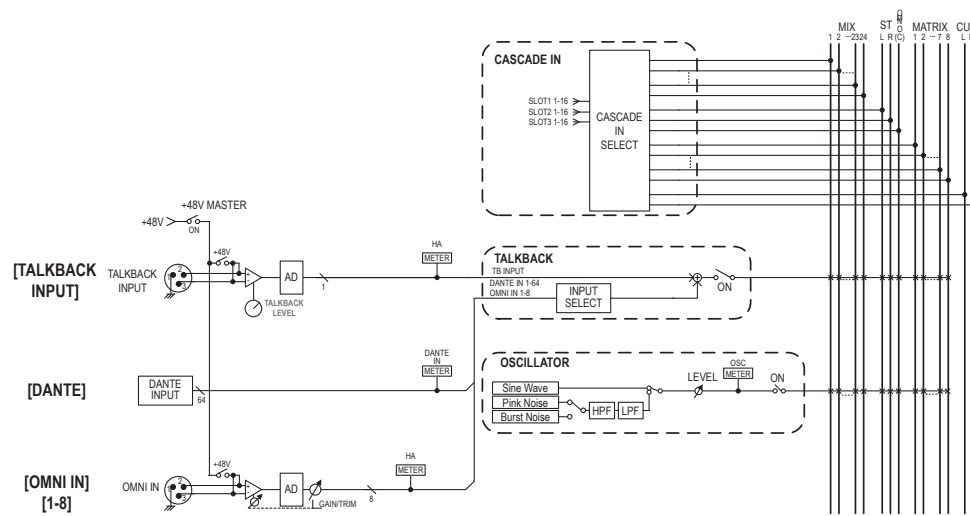
# Interfono y oscilador

## Acerca de las funciones de interfono y oscilador

La función interfono envía la señal de un micrófono conectado a la toma TALKBACK (Interfono) al bus deseado. Se utiliza principalmente para transmitir instrucciones del operador o ingeniero de sonido a los intérpretes y al personal. En caso necesario, también se puede utilizar un micrófono conectado a una toma INPUT en el dispositivo de E/S o la toma OMNI IN de la unidad CL para el interfono.

Las consolas serie CL también disponen de un oscilador que puede sacar una onda sinusoidal o ruido pink al bus deseado, para poder comprobar los equipos externos o la respuesta acústica de la sala.

El diagrama siguiente muestra el flujo de las señales del interfono y oscilador.



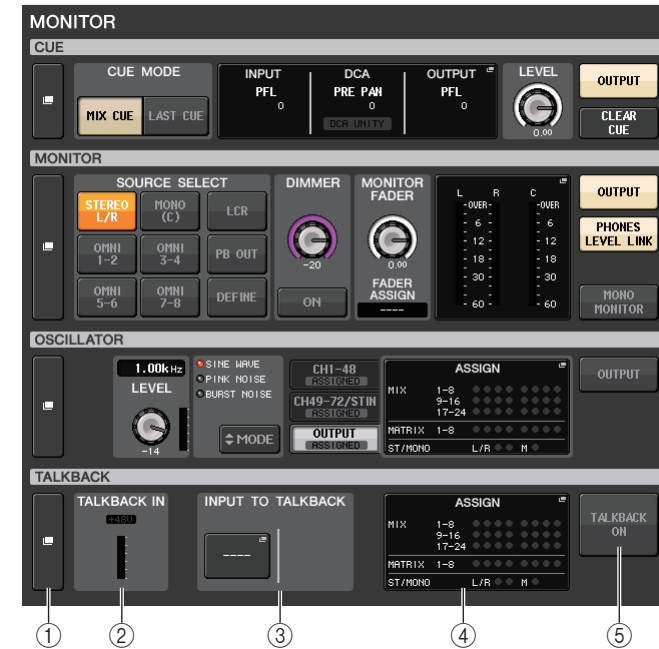
## Uso del interfono

La función Talkback (interfono) envía la señal (que entra por las tomas de entrada) al bus deseado.

1. En el área de acceso a la función, presione el botón MONITOR para acceder a la pantalla MONITOR.

En la pantalla MONITOR, el campo TALKBACK le permite comprobar los ajustes actuales del interfono, así como activarlo o desactivarlo.

Si quiere ver o editar los ajustes del interfono con más detalle, utilice la ventana emergente TALKBACK descrita en el paso 2 y los pasos siguientes.



- 1 **Botón de pantalla emergente TALKBACK**  
Permite acceder a la ventana emergente TALKBACK, en la que puede establecer ajustes de interfono detallados.
- 2 **Campo TALKBACK IN (Entrada de interfono)**
  - **Indicador +48V** ..... Indica el estado de activación o desactivación de la alimentación phantom de +48 V suministrada a la toma TALKBACK.
  - **Vúmetro TALKBACK IN**..... Mide el nivel de señales después de la ganancia de entrada en la toma TALKBACK.

### ③ Campo INPUT TO TALKBACK (Entrada en interfono)

- **Botón de patches INPUT TO TALKBACK**

TALKBACK ..... Presione el botón para abrir la ventana emergente PORT SELECT en la que podrá aplicar patches de un puerto de entrada deseado a un puerto de entrada para aplicar un patch a interfono. El nombre de puerto seleccionado aparecerá en el botón.

- **Indicador +48V** ..... Indica el estado de activación o desactivación de la alimentación phantom de +48 V suministrada al puerto seleccionado.
- **Mando ANALOG GAIN (Ganancia analógica)** ..... Define la ganancia analógica del puerto seleccionado. Puede ajustar la ganancia utilizando los mandos multifunción.
- **Medidor HA (Amplificador principal)** ..... Muestra el nivel de la señal de entrada del amplificador principal.

### ④ Campo TALKBACK ASSIGN (Asignación de interfono)

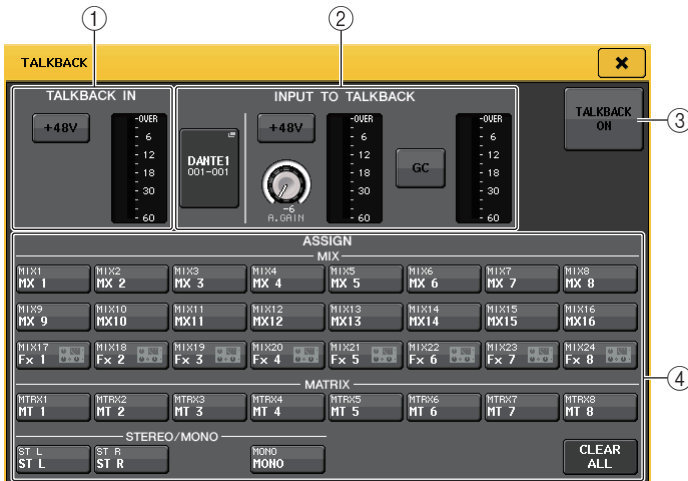
Se ilumina un indicador para indicar el destino de salida de la señal de interfono seleccionado actualmente.

### ⑤ Botón TALKBACK ON (Interfono activado)

Activa o desactiva el interfono.

## 2. Presione el botón de pantalla emergente TALKBACK o el campo ASSIGN para abrir la ventana emergente TALKBACK.

En esta ventana emergente puede realizar ajustes detallados del interfono.



### ① Campo TALKBACK IN

- **Botón +48V**

Activa o desactiva la alimentación phantom (+48V) suministrada a la toma TALKBACK.

- **Vúmetro TALKBACK**

Indica el nivel de entrada del micrófono conectado a la toma TALKBACK.

### ② Campo INPUT TO TALKBACK (Entrada en interfono)

Este campo permite utilizar un micrófono conectado a un puerto de entrada convencional como entrada de talkback.

- **Botón de patches INPUT TO TALKBACK**

Pulse el botón para abrir la ventana emergente PORT SELECT en la que podrá aplicar patches de un puerto de entrada deseado a talkback. El nombre de puerto seleccionado aparecerá en el botón.

- **Botón +48V**

Es el interruptor de activación/desactivación de la alimentación phantom (+48V) suministrada al puerto de entrada seleccionado.

- **Mando ANALOG GAIN**

Indica el ajuste de ganancia analógica del puerto de entrada seleccionado. Presione este mando para que pueda utilizar el mando multifunción para ajustar la ganancia.

- **Medidor HA**

Indica el nivel de entrada de un micrófono conectado al puerto de entrada seleccionado.

- **Botón GC**

Activa o desactiva la compensación de ganancia (función de corrección de ganancia). El botón aparecerá si la toma de entrada del dispositivo de E/S se ha asignado al patch.

- **Medidor de compensación de ganancia**

Indica el nivel después de la compensación de ganancia. Aparecerá si la toma de entrada del dispositivo de E/S se ha asignado al patch.

#### NOTA

Estos parámetros y medidores no aparecerán si no hay ningún puerto de entrada seleccionado.

### ③ Botón TALKBACK ON (Interfono activado)

Activa o desactiva el interfono.

### ④ Campo ASSIGN (Asignar)

- **Botones de selección de canales**

Permite seleccionar un canal (bus) al que se envía la señal del talkback.

- **Botón CLEAR ALL**

Presiones este botón para borrar todas las selecciones.

## 3. Conecte un micrófono a la toma TALKBACK del panel frontal y, a continuación, gire el mando TALKBACK GAIN para ajustar la sensibilidad de entrada de la señal del

**micrófono.**

El contador del campo TALKBACK IN indica el nivel de entrada del micrófono conectado a la toma TALKBACK. Si quiere que se suministre la alimentación phantom (+48V) a la toma TALKBACK, active el botón +48V que se encuentra en el campo TALKBACK IN.

**4. Si desea utilizar una toma de entrada distinta de la toma TALKBACK como entrada complementaria para el interfono, siga los pasos que se indican a continuación.**

- 4-1. Pulse el botón de patch INPUT TO TALKBACK del campo INPUT TO TALKBACK para abrir la ventana emergente PORT SELECT.
- 4-2. Presione el botón correspondiente a la entrada que desee utilizar para el interfono de modo que el indicador del botón se encienda.  
Puede seleccionar una sola entrada cada vez.
- 4-3. Presione el botón CLOSE (cerrar) para cerrar la ventana emergente.  
Utilice el mando GAIN del campo INPUT TO TALKBACK y el contador de nivel para ajustar el nivel de entrada del micrófono conectado.

**NOTA**

El PAD se activará o desactivará internamente cuando la ganancia de HA se ajusta entre +17 dB y +18 dB.

Tenga en cuenta que pueden generarse ruidos si al utilizar la alimentación phantom existe una diferencia entre la impedancia de salida Activa e Inactiva del dispositivo externo conectado a la toma de entrada.

**5. Presione un botón del campo ASSIGN para especificar los buses a los que se enviará la señal de interfono (se pueden realizar varias selecciones).****NOTA**

Puede presionar el botón CLEAR ALL para anular todas las selecciones.

**6. Para habilitar el interfono, presione el botón TALKBACK ON para activarlo.**

El botón TALKBACK ON se activará o desactivará alternativamente cada vez que lo presione (operación Latch).

Mientras el interfono esté activado, las señales de la toma TALKBACK y la toma INPUT seleccionada saldrán a los buses de destino.

**NOTA**

- También puede asignar la activación/desactivación del interfono o un cambio de ASSIGN a una tecla definida por el usuario. En este caso, puede seleccionar la operación cerrada o abierta (la función sólo estará habilitada mientras continúe presionando la tecla) (consulte la [página 169](#)).
- Cuando el interfono está activado, puede utilizar el atenuador de interfono para reducir los niveles de monitorización diferentes a la señal de interfono (consulte la [página 99](#)).

## Usar la función Oscilador

Puede enviar una onda sinusoidal o un ruido rosa desde el oscilador interno al bus deseado.

### 1. En el área de acceso a la función, presione el botón MONITOR para acceder a la pantalla MONITOR.

En la pantalla MONITOR, el campo OSCILLATOR le permite comprobar los ajustes actuales del oscilador, así como activarlo o desactivarlo.

Si quiere ver o editar los ajustes del oscilador con más detalle, utilice la ventana emergente OSCILLATOR descrita en el paso 2 y los pasos siguientes.



#### 1 Botón de pantalla emergente OSCILLATOR (Oscilador)

Permite acceder a la ventana emergente OSCILLATOR, en la que puede establecer ajustes de oscilador detallados.

#### 2 Campo OSCILLATOR LEVEL (Nivel de oscilador)

Ajusta el nivel del oscilador. El contador de nivel junto al mando LEVEL indica el nivel de salida del oscilador. La frecuencia del oscilador se mostrará si OSCILLATOR MODE está establecido en SINE WAVE.

Presione el mando LEVEL para ajustar el nivel del oscilador mediante el mando multifunción.

#### 3 Campo OSCILLATOR MODE (Modo de oscilador)

Indica el modo de oscilador seleccionado actualmente. Al pulsar varias veces el botón MODE podrá alternar entre modos.

#### 4 Campo OSCILLATOR ASSIGN (Asignación de oscilador)

Se ilumina un indicador para indicar el destino de salida del oscilador seleccionado actualmente (canales de entrada o buses). Utilice las fichas de la izquierda para seleccionar los canales o buses que mostrar.

#### NOTA

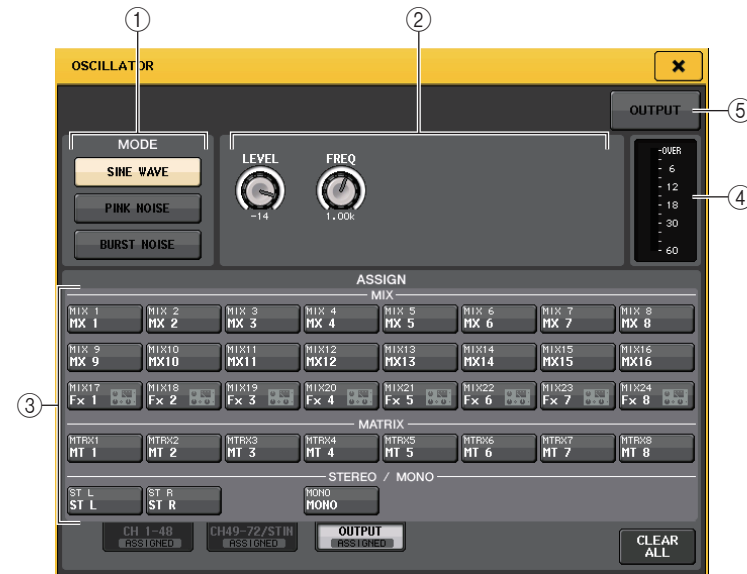
En el caso del CL3/CL1, algunos canales no existen en esos modelos y no aparecerán.

#### 5 Botón OSCILLATOR OUTPUT (Salida del oscilador)

Activa o desactiva la salida del oscilador.

### 2. Presione el botón emergente o el campo ASSIGN para abrir la ventana emergente OSCILLATOR.

En esta ventana emergente puede realizar ajustes detallados del oscilador.



#### 1 Botón OSCILLATOR MODE (Modo del oscilador)

Seleccione uno de los tres modos de funcionamiento del oscilador siguientes:

<b>SINE WAVE</b> (Onda sinusoidal)	Cuando el oscilador está activado, se emitirá continuamente una onda sinusoidal.
<b>PINK NOISE</b> (Ruido rosa)	Cuando el oscilador está activado, se emitirá continuamente un ruido rosa.
<b>BURST NOISE</b> (Barrido de ruido)	Cuando el oscilador está activado, se emitirá de forma intermitente un ruido rosa.

#### 2 Campo Parameter (Parámetro)

Permite ajustar los parámetros del oscilador. Los controladores y sus funciones en este campo varían según el modo seleccionado. Puede ajustar los valores utilizando los mandos multifunción.

**Modo = SINE WAVE**



- **Mando LEVEL**.....Indica el nivel de salida de la onda sinusoidal.
- **Mando FREQ**.....Indica la frecuencia de la onda sinusoidal.

**Modo = PINK NOISE**

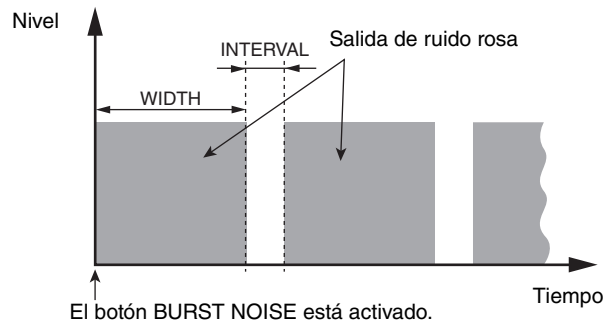


- **Mando LEVEL**.....Indica el nivel de salida del ruido rosa.
- **Mando HPF** .....Indica la frecuencia de corte del HPF que procesa el ruido rosa. Utilice el botón que hay debajo del mando para activar o desactivar el HPF.
- **Mando LPF** .....Indica la frecuencia de corte del LPF que procesa el ruido rosa. Utilice el botón que hay debajo del mando para activar o desactivar el LPF.

**Modo = BURST NOISE**



- **Mando LEVEL, mando HPF y mando LPF**.....Igual que en el modo PINK NOISE.
- **WIDTH** .....Indica la duración del sonido que se emite intermitentemente.
- **INTERVAL**.....Indica la duración del silencio entre barridos de ruido.



**③ Sección ASSIGN (Asignar)**

Permite seleccionar un canal al que se enviará la señal del oscilador. Presione una de las tres fichas ubicada en la parte inferior de la pantalla, a continuación presione los botones de los canales de esta sección (se permiten varias selecciones). El indicador “ASSIGNED” (Asignado) se ilumina en verde en la ficha que contiene la selección

Puede presionar el botón CLEAR ALL para anular todas las selecciones.

**NOTA**

En el caso del CL3/CL1, algunos canales no existen en esos modelos y no aparecerán.

**④ Sección de contadores**

Indica el nivel de salida del oscilador.

**⑤ Botón OSCILLATOR OUTPUT (Salida del oscilador)**

Permite activar o desactivar el oscilador.

- 3. Presione un botón del campo MODE para seleccionar el tipo de señal que salga.**
- 4. Utilice los mandos y botones del campo de parámetros para ajustar los parámetros del oscilador.**  
Los parámetros mostrados variarán dependiendo del oscilador seleccionado en el campo MODE. Los mandos mostrados en el campo de parámetros se pueden utilizar mediante los mandos multifunción correspondientes.
- 5. Presione un botón del campo ASSIGN para especificar los canales de entrada o buses a los que se enviará la señal de oscilador (se pueden realizar varias selecciones).**
- 6. Para activar el oscilador, presione el botón OUTPUT para activarlo.**  
La señal del oscilador se enviará al canal de entrada o bus que seleccionó en el paso 5. Cuando vuelva a presionar el botón, se desactivará el oscilador.

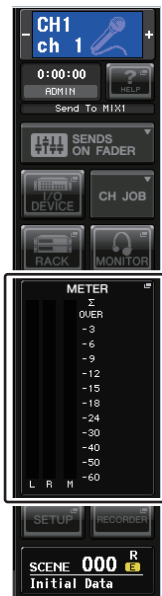
# Medidores

En este capítulo se explica la pantalla METER que muestra los vúmetros de entrada y salida de todos los canales y las operaciones relativas al puente de vúmetro MBCL

## Operaciones de la pantalla METER

Al acceder a la pantalla METER, puede ver los niveles de entrada y salida de todos los canales de la pantalla, o bien cambiar los puntos de medición del contador de nivel (los puntos de la ruta de señal en los que se detecta el nivel).

1. En el área de acceso a la función, presione el campo METER para acceder a la pantalla METER.



## Pantalla INPUT METER (contador de entrada)

Esta pantalla muestra los contadores y faders de todos los canales de entrada.

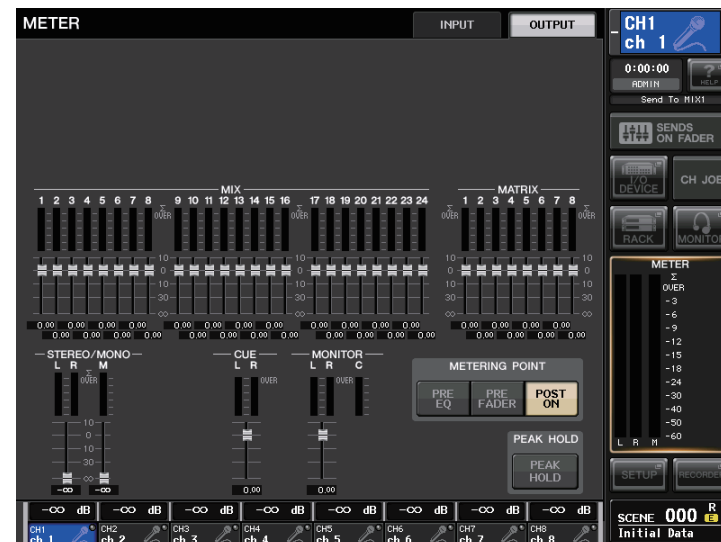


### NOTA

En el caso del CL3/CL1, algunos canales no existen en esos modelos y no aparecerán.

## Pantalla OUTPUT METER (contador de salida)

Esta pantalla muestra los contadores y faders de todos los canales de salida.



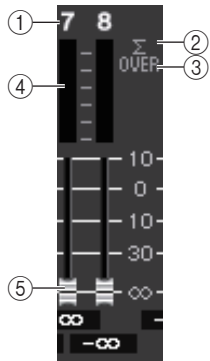
## Fichas INPUT/OUTPUT (Entrada/salida)

Utilice estas fichas para alternar entre la pantalla INPUT METER y la pantalla OUTPUT METER.



## Pantalla de nivel de fader y contador

Esta área muestra los valores de contador, fader y nivel de cada canal.



- ① **Número de canal**  
Indica el número del canal.
- ② **Indicador de saturación  $\Sigma$**   
Se ilumina para indicar que una señal se satura en algún punto del canal.
- ③ **Indicador OVER (saturación)**  
El indicador se iluminará si la señal se recorta en METERING POINT (Punto de medición).
- ④ **Meter (contador)**  
Indica el nivel de entrada o salida del canal.
- ⑤ **Fader**  
El nivel del canal viene indicado por la posición del fader y por un valor numérico (en dB) que aparece inmediatamente debajo del fader.

### NOTA

Presione cualquier parte del área del contador para asignar el banco de faders correspondiente a la sección Centralogic.

## Pantalla del fader de Centralogic

Esta área muestra el nivel de los faders definidos actualmente en la sección Centralogic.



## Campo METERING POINT (Punto de medición)

Seleccione una de las opciones siguientes como el punto de medición en el que se detectará el nivel.

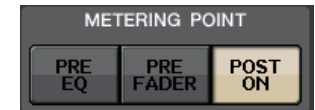
### ■ Para INPUT METER

- PRE HPF ..... Inmediatamente antes del HPF
- PRE FADER ..... Pre-fader (inmediatamente antes de INPUT DELAY)
- POST ON ..... Inmediatamente después de la tecla [ON]



### ■ Para OUTPUT METER

- PRE EQ ..... Inmediatamente antes del EQ
- PRE FADER ..... Inmediatamente antes del fader
- POST ON ..... Inmediatamente después de la tecla [ON]



### NOTA

En la consola CL3 o CL1, el punto de medición para los canales de salida afectará también al puente de vúmetros opcional (MBCL).

## Botón PEAK HOLD (Mantener nivel pico)

Active este botón para mantener la indicación de nivel de pico en cada contador. Desactive este botón para eliminar la indicación de mantenimiento de pico.



### 2. Si es necesario, presione un botón en el campo METERING POINT para cambiar el punto de medición.

El punto de medición de los contadores de nivel se puede definir con independencia de los canales de entrada y los canales de salida.

### 3. Si desea mantener los niveles de pico del contador de nivel, presione el botón PEAK HOLD para activarlo.

Las operaciones de activación/desactivación del botón PEAK HOLD afectarán a los canales de entrada y de salida, así como al puente de vúmetros MBCL. Si se desactiva este botón, se borrarán las indicaciones de niveles de pico que se han mantenido.

### NOTA

También se puede asignar la función de activación/desactivación del botón PEAK HOLD a una tecla definida por el usuario (consulte la [página 169](#)).



## Utilización del puente de vúmetros MBCL (opcional) en la consola CL3 o CL1

Si el puente de vúmetros opcional (MBCL) está instalado en la consola CL3 o CL1, siempre podrá ver los niveles de salida de los canales MIX, MATRIX, STEREO, MONO y CUE.

Los contadores MBCL indican los niveles de salida en etapas de 12 segmentos (OVER, -3 dB, -6 dB, -9 dB, -12 dB, -15 dB, -18 dB, -24 dB, -30 dB, -40 dB, -50 dB, -60 dB).

Puede seleccionar el punto de medición (el punto en el que se detecta el nivel) desde las opciones siguientes. Para obtener más información sobre cómo cambiar el punto de medición, consulte la sección “Operaciones de la pantalla METER” en la [página 111](#).

- **PRE EQ** ..... Inmediatamente antes del EQ
- **PRE FADER** ..... Inmediatamente antes del fader
- **POST ON** ..... Inmediatamente después de la tecla [ON]

# Bastidor de ecualizador gráfico, efectos y Premium Rack

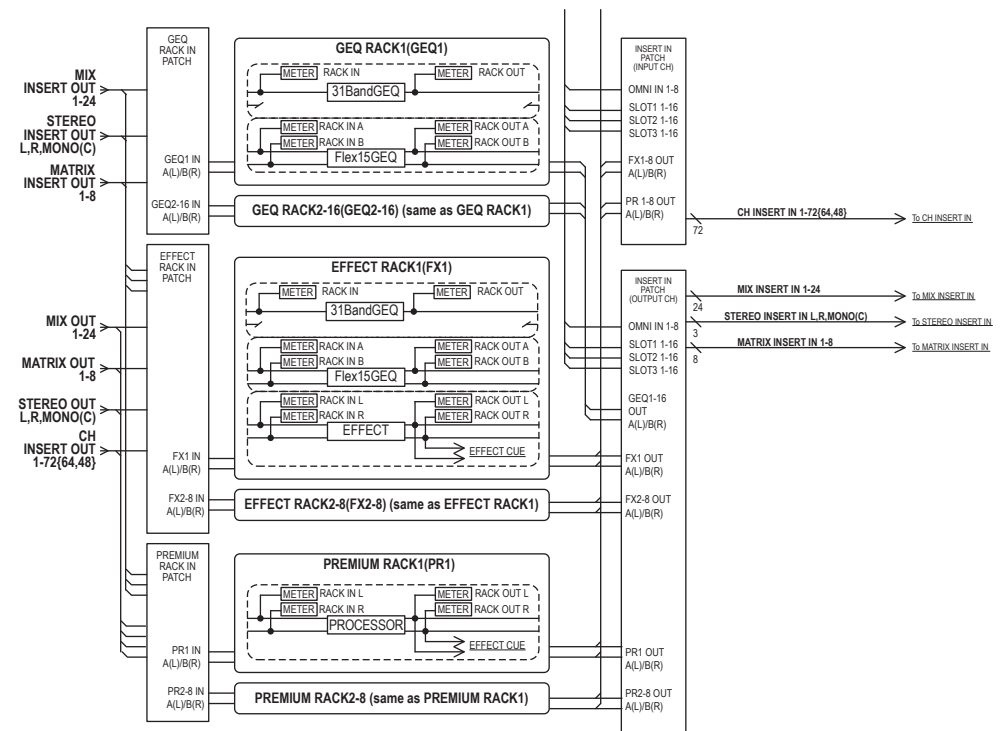
En este capítulo se explica el uso del bastidor de EQ gráfico, del bastidor de efectos y del bastidor Premium integrados.

## Acerca del bastidor virtual

La consola serie CL permite utilizar el EQ gráfico (en lo sucesivo abreviado como “GEQ”) y efectos/ procesadores incorporados para modificar las señales. Puede utilizar dos tipos de GEQ: GEQ de 31 bandas, que le permite ajustar libremente treinta y una bandas (regiones de frecuencia) y GEQ Flex 15, que le permite ajustar quince bandas a elegir de entre las treinta y una. También puede utilizar 54 tipos de efectos diferentes. Las consolas serie CL incorporan bastidor PREMIUM, que utiliza la tecnología VCM. Esta tecnología modela circuitos analógicos a nivel de componentes para reproducir fielmente asombrosos sonidos analógicos. El bastidor Premium ofrece seis tipos de procesadores.

Para utilizar un bastidor GEQ, un bastidor de efectos o un bastidor Premium debe montar cualquiera de ellos en cada bastidor virtual y aplicar un patch para la entrada y la salida de ese bastidor a la ruta de la señal deseada. Dicho de otro modo, la operación es exactamente igual a instalar un procesador de señales o dispositivo de efectos en un bastidor real y utilizar cables de conexión para conectarlo. Puede montar una instancia de GEQ en cada uno de los dieciséis bastidores 1–16, una instancia de bastidor de efectos en cada uno de los ocho bastidores 1–8 y una instancia de bastidor Premium en cada uno de los ocho bastidores 1–8.

Es posible utilizar un máximo de dos canales de entrada y salida para cada bastidor. (Sin embargo, si se instala el GEQ de 31 bandas en un bastidor, sólo habrá un canal para la entrada y otro para la salida.) La figura siguiente muestra el flujo de la señal de los bastidores virtuales.



### NOTA

La consola CL ofrece un bastidor para montar un dispositivo de E/S (por ejemplo serie Rio), amplificadores principales externos (Yamaha AD8HR, SB168-ES, etc.) así como el bastidor virtual para bastidor GEQ, bastidor de efectos y bastidor Premium. Para más detalles, consulte “Dispositivo de E/S y amplificador principal externo” en la página 138.

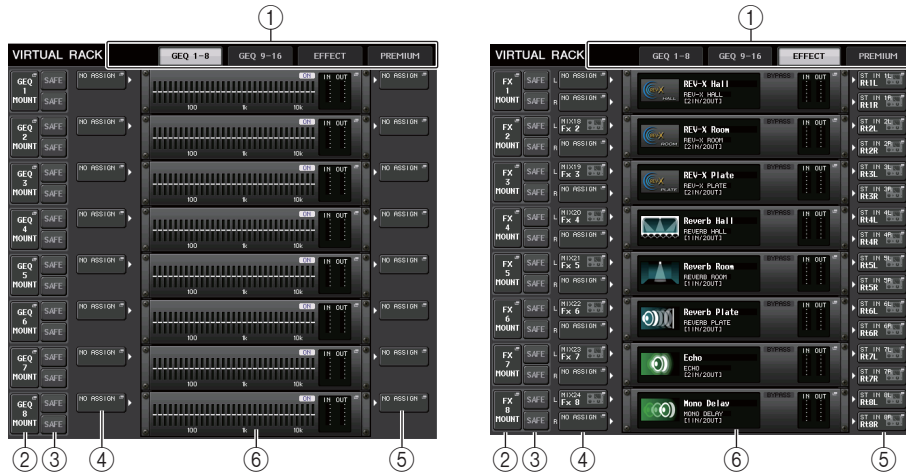
## Operaciones del bastidor virtual

En esta sección se explica cómo montar un bastidor GEQ o de efectos en el bastidor virtual y aplicar un patch para la entrada y salida del bastidor como ejemplo.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón RACK para abrir la ventana VIRTUAL RACK.



2. En la parte superior de la ventana VIRTUAL RACK, presione la ficha GEQ 1-8, GEQ 9-16 o EFFECT para abrir el campo GEQ o EFFECT.



1. **Fichas de bastidor**

Selecciona el tipo de bastidor que desea mostrar en la pantalla. Elija entre GEQ 1-8 y GEQ 9-16 (bastidor GEQ), EFFECT (bastidor de efectos), PREMIUM (bastidor Premium).

2. **Botón emergente de montaje en bastidor**

Presione este botón para abrir la ventana emergente RACK MOUNTER (Montaje en bastidor) en la que podrá seleccionar el tipo de bastidor que desea montar.

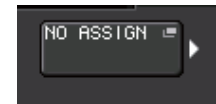


3. **Botón de activación SAFE**

Activa o desactiva la función Recall Safe (Recuperación segura) del bastidor. Los bastidores con Recall Safe se excluirán de las operaciones de recuperación.

4. **Botón INPUT PATCH**

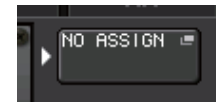
Presione este botón para abrir la ventana emergente CH SELECT en la que podrá seleccionar la ruta de la señal con patch aplicado a la entrada del bastidor. La ruta seleccionada aparecerá en el botón.



Si el tipo es EFFECT, aparecerán dos botones (L/R). Si el tipo es Flex15GEQ, aparecerán dos botones (A/B). Si el tipo es 31BandGEQ, aparecerá un botón.

5. **Botón OUTPUT PATCH**

Presione este botón para abrir la ventana emergente CH SELECT en la que podrá seleccionar la ruta de la señal con patch aplicado a la salida del bastidor. La ruta seleccionada aparecerá en el botón.



Si el tipo es EFFECT, aparecerán dos botones (L/R). Si el tipo es Flex15GEQ, aparecerán dos botones (A/B). Si el tipo es 31BandGEQ, aparecerá un botón.

### NOTA

Para la CL3/CL1, los campos INPUT PATCH/OUTPUT PATCH aparecerán tachados si se ha especificado un canal que no existe en ese modelo.

6. **Contenedor de bastidor**

Indica el contenido del bastidor. Este contenedor varía según el tipo de bastidor seleccionado en la ventana emergente RACK MOUNTER.

- Si no hay nada montado:



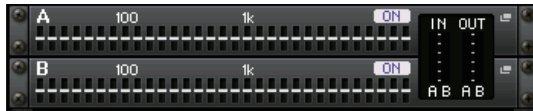
Presione esta área para abrir la ventana emergente RACK MOUNTER en la que podrá seleccionar el bastidor GEQ o de efectos que se montará en el bastidor.

- Si está montado 31BandGEQ:



Esta área indica la configuración de cada banda, estado de activación o desactivación de GEQ y nivel de entrada/salida. Presione esta área para abrir la ventana emergente GEQ EDIT, en la que puede modificar los ajustes de GEQ.

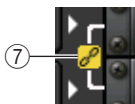
- Si está montado Flex15GEQ:



Esta área indica la configuración de cada banda, estado de activación o desactivación de GEQ y los niveles de entrada y salida de A y B respectivamente. Presione esta área para abrir la ventana emergente GEQ EDIT, en la que puede modificar los ajustes de GEQ para A y B.

- Si hay un bastidor de efectos montado (solo bastidor EFFECT):

Esta área indica el tipo de efecto, número de entradas y salidas, estado de activación/desactivación del bypass y el nivel de entrada/salida. Presione esta área para abrir la ventana emergente EFFECT EDIT, en la que puede modificar los ajustes de efectos.

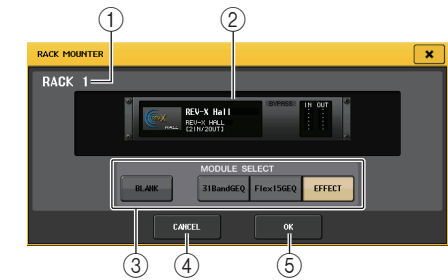
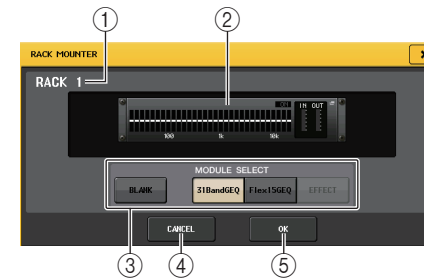


- ⑦ **Indicador de enlace**

Indica que un bastidor de número impar y un bastidor de número par del 31BandGEQ, o A y B del Flex15GEQ están enlazados entre sí.

- 3. Para montar un GEQ o efecto en el bastidor, presione el botón de montaje en bastidor de dicho bastidor.

Se abre la ventana emergente RACK MOUNTER.



- ① **Número de bastidor**

Indica el número del bastidor seleccionado.

- ② **Bastidor virtual**

Esta área indica el GEQ o efecto seleccionado mediante los botones MODULE SELECT (selección de módulo).

- ③ **MODULE SELECT (Selección de módulo)**

Utilice estos botones para seleccionar el GEQ o un efecto que se montará en el bastidor. Cada botón tiene la siguiente función.

- **Botón BLANK** ..... Elimina el GEQ o efecto montado en ese momento en el bastidor; el bastidor quedará vacío.
- **Botón 31BandGEQ** ..... Monta un GEQ de 31 bandas en el bastidor.
- **Botón Flex15GEQ** ..... Monta un GEQ Flex 15 en el bastidor.
- **Botón EFFECT** ..... Monta un bastidor de efectos en el bastidor.

**NOTA**

Los patches de entrada/salida se desactivarán si cambia o elimina el elemento montado en un bastidor.

- ④ **Botón CANCEL**

Cancela los cambios realizados en la ventana emergente RACK MOUNTER y cierra la ventana.

- ⑤ **Botón OK (Aceptar)**

Aplica los cambios realizados en la ventana emergente RACK MOUNTER y cierra la ventana.

**NOTA**

- Tenga en cuenta que si elimina un GEQ o efecto ya montado en el bastidor y cierra la ventana, se eliminarán todas las modificaciones en los ajustes de parámetros de ese GEQ o efecto. Si aún no ha cerrado la ventana, puede recuperar los ajustes de parámetros montando el mismo GEQ o efecto otra vez.
- También puede abrir la ventana emergente RACK MOUNTER pulsando un bastidor vacío del campo GEQ/EFFECT.

**4. Utilice los botones MODULE SELECT para seleccionar el elemento que desea montar y presione el botón OK.**

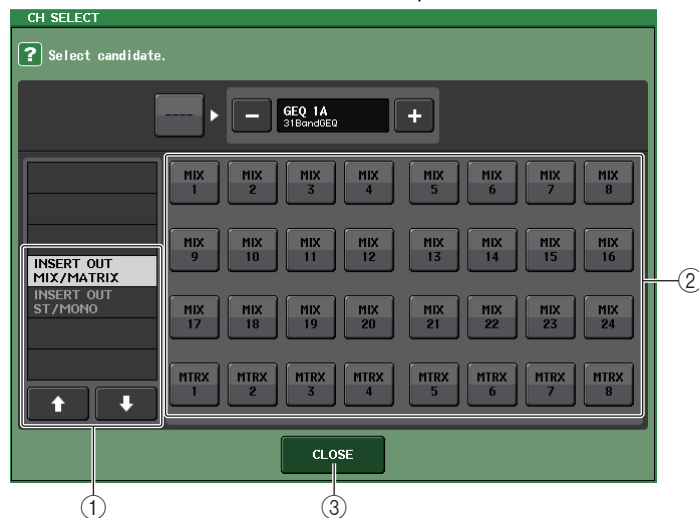
**5. Para seleccionar la fuente de entrada de un bastidor, presione el botón INPUT PATCH de dicho bastidor.**

Se abrirá la ventana emergente CH SELECT, en la que podrá seleccionar el origen de entrada del bastidor. Cambie de lista según sea necesario y seleccione el canal de origen de entrada que desea asignar.

Cuando seleccione un origen de entrada en la ventana emergente CH SELECT, un cuadro de diálogo le solicita confirmación. Para confirmar la operación, presione el botón OK.

**NOTA**

- Dispone de la opción de realizar ajustes para que no se abra el cuadro de diálogo de confirmación (consulte la [página 169](#)).
- Normalmente puede especificar dos canales de entrada para cada bastidor. No obstante, si ha seleccionado 31BandGEQ, solo se puede utilizar un canal.



**1 Lista de selección de categoría**

Selecciona la categoría de canal que aparece en la ventana emergente.

- MIX/MATRIX..... MIX 1-24, MATRIX 1-8 \*1, \*2
- ST/MONO..... STEREO L/R, MONO \*1, \*2
- INSERT OUT 1-32..... CH 1-32 \*1
- INSERT OUT 33-64 ..... CH 33-64 \*1
- INSERT OUT 65-72 ..... CH 65-72 \*1
- INSERT OUT MIX/MATRIX ..... MIX 1-24, MATRIX 1-8
- INSERT OUT ST/MONO ..... STEREO L/R, MONO

\*1. No se muestra para GEQ 1-16 RACK.

\*2. No se muestra para el bastidor PREMIUM 3-8. Solo se muestra para el bastidor PREMIUM 1-2.

**NOTA**

En el caso del CL3/CL1, algunos canales no existen en esos modelos y no aparecerán.

**2 Botones de selección de canales**

Utilice estos botones para seleccionar el canal de origen de entrada.

**3 Botón CLOSE (Cerrar)**

Cierra la ventana emergente.

**NOTA**

En el caso del GEQ, si se ha asignado a una inserción de salida o de entrada, el otro punto de patch se asignará automáticamente al mismo bastidor. También se activará automáticamente el modo de inserción. Además, si se anula la salida/entrada de inserción de un GEQ, el otro punto del patch se anulará automáticamente y al mismo tiempo se desactivará el modo de inserción. Para obtener más información acerca de entradas salidas de inserción, consulte "Inserción de un dispositivo externo en un canal" en la [página 21](#).

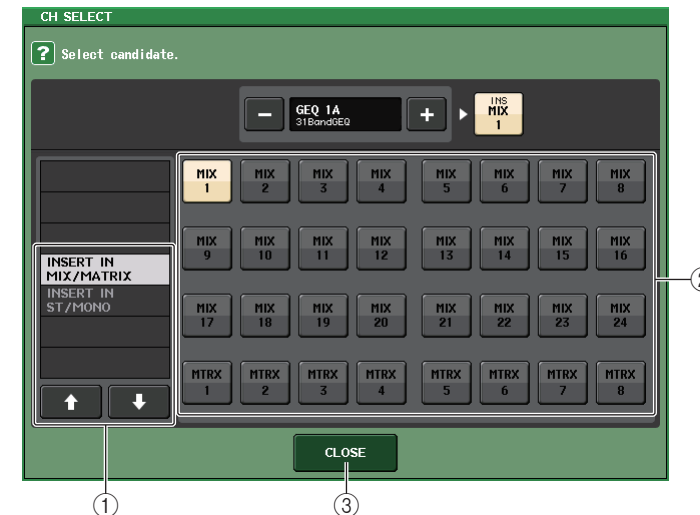
**6. Para seleccionar la fuente de salida de un bastidor, presione el botón OUTPUT de dicho bastidor.**

Se abrirá la ventana emergente CH SELECT, en la que podrá seleccionar el destino de salida del bastidor. Cambie de elementos de lista según sea necesario y seleccione el destino de salida que desea utilizar.

Cuando seleccione un destino de salida en la ventana emergente CH SELECT, un cuadro de diálogo le pedirá que confirme el cambio. Para confirmar el cambio, presione el botón OK.

**NOTA**

- Puede realizar ajustes por ejemplo para que no se abra el cuadro de diálogo de confirmación (consulte la [página 169](#)).
- Normalmente podrá especificar dos canales de salida para un bastidor, pero si se selecciona 31BandGEQ solo se puede utilizar un canal.



**1 Lista de selección de categoría**

Selecciona la categoría de canal que aparece en la ventana emergente.

- CH 1-32 ..... CH 1-32 \*1, \*2
- CH 33-64 ..... CH 33-64 \*1, \*2

- CH 65–72..... CH 65–72 <sup>\*1, \*2</sup>
- INSERT IN 1–32 ..... CH 1–32 <sup>\*1</sup>
- INSERT IN 33–64 ..... CH 33–64 <sup>\*1</sup>
- INSERT IN 65–72 ..... CH 65–72 <sup>\*1</sup>
- INSERT IN MIX/MATRIX..... MIX 1–24, MATRIX 1–8
- INSERT IN ST/MONO ..... STEREO L/R, MONO

\*1. No se muestra para GEQ 1–16 RACK.

\*2. No se muestra para el RACK PREMIUM 3–8. Solo se muestra para el RACK PREMIUM 1–2.

#### NOTA

- En el caso del CL3/CL1, algunos canales no existen en esos modelos y no aparecerán.
- Si utiliza los datos de ajuste de la CL5 en la CL3/CL1 o los datos de ajuste de la CL3 en la CL1, los botones aparecerán tachados si están asignados a un canal que no exista en ese modelo.

#### ② Botones de selección de canales

Utilice estos botones para seleccionar el destino de salida.

#### ③ Botón CLOSE (Cerrar)

Cierra la ventana emergente.

### 7. Para activar o desactivar Recall Safe en cada bastidor, presione el botón SAFE de cada bastidor.

Si se activa Recall Safe para un bastidor, su contenido y sus parámetros no cambiarán al recuperarse una escena. Para obtener más información sobre la recuperación segura, consulte “[Utilización de la función Recall Safe](#)” en la [página 88](#).

Tenga en cuenta que los ajustes de Recall Safe de cada bastidor no se conservan en los parches de entrada/salida de ese bastidor. Los ajustes de Recall Safe para parches deben realizarse en el canal de origen de entrada o de destino de salida.

#### NOTA

El tipo de GEQ, efecto o bastidor premium montado en cada bastidor, sus ajustes de parámetros y los ajustes de parches de origen de entrada y destino de salida se guardan como parte de la escena.

## Operaciones del EQ gráfico

### Acerca del EQ gráfico

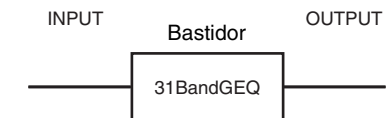
La consola serie CL le permite montar un GEQ en los bastidores GEQ 1–16 y aplicarle el patch a la salida de inserción y entrada de inserción de un canal MIX/MATRIX o un canal STEREO/MONO. También puede montarlo en los bastidores EFFECT 1–8 (FX 1–8) y aplicarlo al patch a la entrada/salida de inserción de un canal de entrada, canal MIX/MATRIX o canal STEREO/MONO. La ganancia de cada banda puede ajustarse con los faders y las teclas [ON] en la sección Centralogic.

Se proporcionan los dos tipos siguientes de GEQ.

#### ■ 31BandGEQ

Es un GEQ monoaural de 31 bandas. Cada banda tiene un ancho de 1/3 de octava, el intervalo de ganancia ajustable es  $\pm 15$  dB y es posible ajustar la ganancia de las treinta y una bandas.

Si se monta un 31BandGEQ en un bastidor, puede utilizarse un canal de entrada y salida para el mismo.



#### ■ GEQ Flex 15

Es un GEQ monoaural de 15 bandas. Cada banda tiene un ancho de 1/3 de octava y el intervalo de ganancia ajustable es de  $\pm 15$  dB. Flex15GEQ le permite ajustar la ganancia de quince de las mismas bandas que las treinta y una del 31BandGEQ. (Una vez que haya utilizado quince bandas de ajuste, no podrá ajustar la ganancia de otra banda hasta que restablezca una banda previamente ajustada al ajuste plano.)

Un bastidor para el cual se haya seleccionado GEQ Flex 15 tendrá dos unidades GEQ Flex 15 montadas (aparecen como “A” y “B” respectivamente) y permitirá dos canales de entrada y salida. Si monta un Flex15GEQ en cada bastidor, podrá utilizar hasta 48 unidades GEQ simultáneamente.



### Inserción de un GEQ en un canal

En esta sección se explica cómo insertar un GEQ en el canal seleccionado para su uso.

#### 1. Consulte los pasos 1–6 de la sección “[Operaciones del bastidor virtual](#)” en la [página 115](#) para montar un GEQ en un bastidor y establecer su origen de entrada y su destino de salida.

El bastidor mostrado en el campo GEQ indica los ajustes de GEQ aproximados y los niveles de entrada y salida. Un bastidor en el cual se haya montado un GEQ Flex 15 mostrará información de dos unidades GEQ (A y B).

#### NOTA

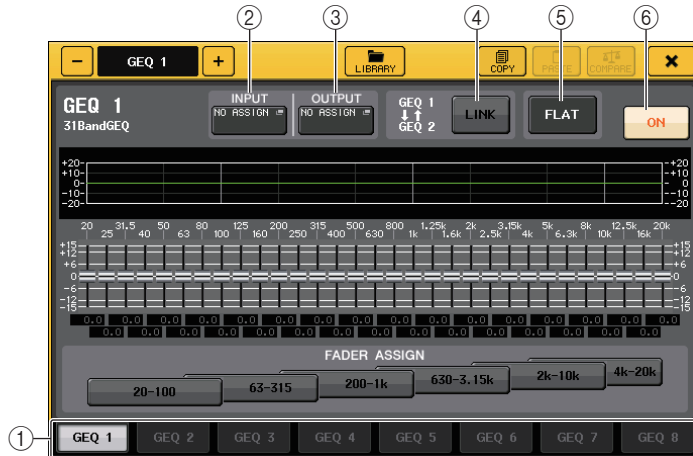
Si está utilizando un origen estéreo, puede montar un GEQ Flex 15 o bien montar dos unidades GEQ de 31 bandas en bastidores adyacentes pares e impares. Así podrá enlazar las dos unidades GEQ en una etapa posterior.

## 2. En el campo GEQ o en el campo EFFECT, presione el bastidor en el cual ha montado el GEQ.

Aparecerá la ventana emergente GEQ, donde podrá editar los parámetros del GEQ.

### NOTA

Las ventanas emergentes del GEQ de 31 bandas y del GEQ Flex 15 son prácticamente idénticas. Sin embargo, la de GEQ Flex 15 muestra de forma individual dos unidades de GEQ (A y B) montadas en un solo bastidor.



### 1 Fichas de selección de bastidor

Altere entre GEQ 1–8, GEQ 9–16 o EFFECT1–8. Para un bastidor en el que se monta un GEQ Flex 15, las fichas se dividirán como xA y xB (x es el número del bastidor).

### 2 Botón INPUT PATCH

Abre la ventana emergente CH SELECT, en la que puede seleccionar el origen de entrada del bastidor. El procedimiento de funcionamiento es el mismo que el del botón INPUT PATCH, en el campo GEQ.

### 3 Botón OUTPUT PATCH

Abre la ventana emergente CH SELECT, que permite seleccionar el destino de salida del bastidor. El procedimiento de funcionamiento es el mismo que el del botón OUTPUT PATCH, en el campo GEQ.

### 4 Botón GEQ LINK

Enlaza unidades de GEQ adyacentes.

En el caso de un GEQ de 31 bandas, se enlazarán las unidades de GEQ en bastidores adyacentes pares e impares. En el caso de un GEQ Flex 15, se enlazarán el GEQ (A) y GEQ (B) de un mismo bastidor.

### NOTA

El botón GEQ LINK sólo aparece si el enlace es posible.

### 5 Botón FLAT (plano)

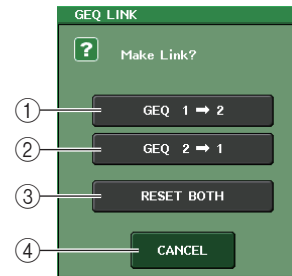
Devuelve todas las bandas del GEQ seleccionado en ese momento a 0 dB.

### 6 Botón GEQ ON/OFF

Activa o desactiva el GEQ seleccionado en ese momento.

## 3. Si está utilizando una fuente estéreo, enlace las dos unidades GEQ.

Podrá utilizar el botón GEQ LINK si ha seleccionado un GEQ de 31 bandas o un GEQ Flex 15 para bastidores impares/pares adyacentes. Al activar este botón, aparecerá la siguiente ventana emergente. Para habilitar el enlazado, presione cualquier botón excepto CANCEL. La ventana emergente contiene los siguientes elementos.



### 1 Botón GEQ x→y (“x” e “y” son el número de bastidor o el número de bastidor y el carácter alfabético A o B)

Los parámetros de “x” se copiarán a “y” y después se enlazarán.

### 2 Botón GEQ y→x

Los parámetros de “y” se copiarán a “x” y después se enlazarán.

### 3 Botón RESET BOTH (Restablecer ambos)

Se inicializarán los parámetros de ambos y después se enlazarán.

### 4 Botón CANCEL

Cancela el enlace y cierra la ventana emergente.

Cuando se enlazan unidades GEQ, aparece un símbolo en el campo GEQ para indicar el estado de enlace.



## 4. Presione el botón GEQ ON/OFF para activar el GEQ.

Una vez activado el GEQ, ajústelo las bandas.

Para obtener información adicional sobre las operaciones de GEQ, consulte la sección “Uso del 31BandGEQ” en la página 120 o “Utilización de GEQ Flex 15” en la página 121.

### NOTA

Puede ver los niveles de entrada y salida del GEQ en el bastidor en el campo GEQ.

## Uso del 31BandGEQ

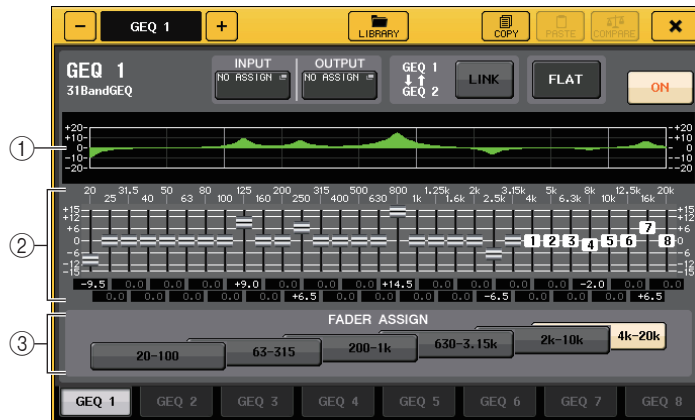
Utilizará las teclas [ON] y los faders 1–8 de la sección Centralogic para controlar el GEQ de 31 bandas.

1. Consulte los pasos 1–6 de la sección **“Operaciones del bastidor virtual”** en la **página 115** para montar un GEQ de 31 bandas en un bastidor y establecer su origen de entrada y su destino de salida.

El bastidor en el que está montado el 31BandGEQ mostrará los ajustes de GEQ aproximados y los niveles de entrada y salida.

2. En el campo GEQ o en el campo EFFECT, presione el bastidor en el cual ha montado el 31BandGEQ.

Aparecerá la pantalla emergente GEQ. La ventana emergente GEQ permite utilizar las fichas para cambiar entre ocho bastidores.



- 1 Gráfico del EQ

Indica la respuesta aproximada del ecualizador 31BandGEQ actual.

- 2 Faders

Indican la cantidad de aumento y corte de cada banda del GEQ de 31 bandas. Los valores reales aparecen en los cuadros numéricos inferiores.

- 3 Campo FADER ASSIGN

En este campo puede seleccionar el grupo de bandas que controlarán los faders de la sección Centralogic.

3. Presione el botón GEQ ON/OFF (activación/desactivación del ecualizador gráfico) para activar el GEQ de 31 bandas.

4. Presione uno de los botones del campo FADER ASSIGN para seleccionar el grupo de bandas que controlará con los faders de la sección Centralogic.

Los botones del campo FADER ASSIGN se corresponden con los grupos de bandas siguientes.

20–100	Ocho bandas 20,0 Hz–100 Hz
63–315	Ocho bandas 63,0 Hz–315 Hz
200–1k	Ocho bandas 200 Hz–1,00 kHz
630–3,15k	Ocho bandas 630 Hz–3,15 kHz
2k–10k	Ocho bandas 2,00 Hz–10,0 kHz
4k–20k	Ocho bandas 4,00 Hz–20,0 kHz

Al presionar uno de estos botones, los faders de las bandas seleccionadas en la pantalla se volverán blancos y aparecerán los números de los faders correspondientes de la sección Centralogic. Ahora puede utilizar los faders de la sección Centralogic para controlar la banda.

### NOTA

La operación anterior es posible incluso si la sección Centralogic está bloqueada. Al desactivar el botón en el campo FADER ASSIGN, volverá al estado bloqueado.

5. Utilice los faders en la sección Centralogic.

Se aumentará o cortará la región de frecuencia correspondiente.

### NOTA

Cuando un fader en la sección Centralogic se define en la posición central (plana), el indicador de la tecla [ON] correspondiente se desactivará. Indica que no se está modificando la banda correspondiente. Si sube o baja el fader aunque sólo sea un poco, la tecla [ON] se iluminará para indicar que se ha modificado esta banda. Si presiona una tecla [ON] iluminada para que se apague, la banda correspondiente volverá de inmediato al estado plano.

6. Repita los pasos 4 y 5 para ajustar cada banda.

### NOTA

Si se cambia a una pantalla o bastidor diferente, las asignaciones de fader de la sección Centralogic se anularán forzosamente. Sin embargo, si vuelve a visualizar el mismo bastidor, el grupo de bandas que se había controlado previamente se asignará automáticamente a los faders.

7. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, desactive los botones del campo FADER ASSIGN.

Los faders y las teclas [ON] de la sección Centralogic volverán a su función anterior.

### NOTA

Al cerrar la ventana emergente GEQ, los botones del campo FADER ASSIGN se desactivarán automáticamente.

8. Para copiar los ajustes del 31 Band GEQ visualizados en ese momento al GEQ de otro bastidor, o para inicializar los ajustes, puede utilizar los botones de herramientas de la parte superior de la ventana emergente.

Para conocer detalles sobre cómo utilizar estos botones, consulte “Utilización de los botones de herramientas” en el Manual de instrucciones independiente.

### NOTA

- Solamente los ajustes de 31BandGEQ que utilicen quince bandas o menos podrán copiarse en Flex15GEQ.
- Los ajustes del ecualizador gráfico se pueden guardar y recuperar en cualquier momento utilizando la biblioteca dedicada.

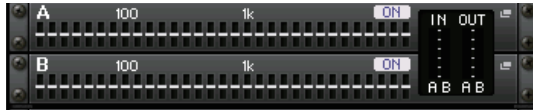


## Utilización de GEQ Flex 15

Utilizará las teclas [ON] y los faders 1-8 de la sección Centralogic para controlar el Flex15GEQ.

1. Consulte los pasos 1-6 de la sección **“Operaciones del bastidor virtual”** en la [página 115](#) para montar un Flex15GEQ en un bastidor y establecer su origen de entrada y su destino de salida.

Un bastidor en el cual se haya montado un GEQ Flex 15 mostrará información de dos unidades GEQ (A y B).

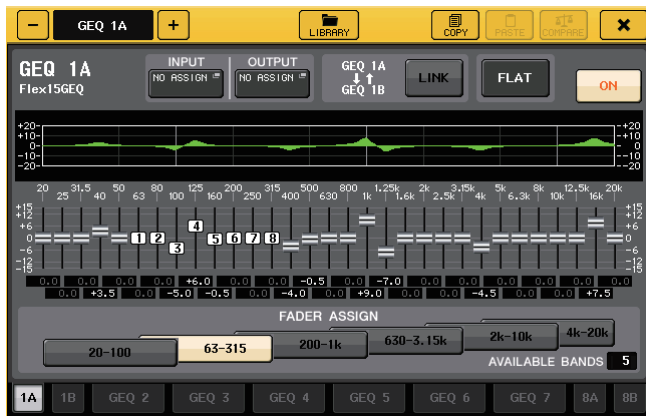


### NOTA

Si monta un GEQ Flex 15, se colocarán dos unidades GEQ de 31 bandas monoaurales en un solo bastidor. Sin embargo, sólo se puede ajustar un máximo de quince bandas para cada unidad.

2. Presione el bastidor en el cual ha montado Flex15GEQ.

Aparecerá la ventana emergente GEQ para GEQ(A) o GEQ(B).



Esta ventana es igual que la del GEQ de 31 bandas, con la diferencia de que el cuadro de parámetros AVAILABLE BANDS indica el número de bandas adicionales en tiempo real (15 como máximo) que se pueden controlar en el GEQ actual.

Para un bastidor en el que se monta un GEQ Flex 15, las fichas de conmutación del bastidor se dividirán como xA y xB (x es el número del bastidor).

3. Presione el botón GEQ ON/OFF para activar el GEQ Flex 15.
4. Presione uno de los botones del campo FADER ASSIGN para seleccionar el grupo de bandas que controlará con los faders de la sección Centralogic.  
Para obtener información adicional sobre las bandas correspondientes a cada botón en el campo FADER ASSIGN, consulte el paso 4 de **“Uso del 31BandGEQ”** en la [página 120](#).

Al pulsar uno de estos botones, los faders de las bandas seleccionadas en la pantalla táctil se volverán blancos y aparecerán los números de los faders correspondientes de la sección Centralogic. Ahora puede utilizar los faders de la sección Centralogic para controlar la banda.

### NOTA

La operación anterior es posible incluso si la sección Centralogic está bloqueada. Al desactivar el botón en el campo FADER ASSIGN, los faders volverán al estado bloqueado.

5. Utilice los faders en la sección Centralogic.

Por cada una de las dos unidades GEQ (A y B) de un GEQ Flex 15, es posible controlar un máximo de quince bandas.

El cuadro de parámetro AVAILABLE BANDS del campo FADER ASSIGN indica el número en tiempo real de bandas adicionales que se pueden controlar en el GEQ actual. Si ha utilizado quince bandas, deberá devolver una de estas bandas a la posición plana antes de usar otra banda.



### NOTA

- La tecla [ON] se iluminará si sube o baja un fader aunque sólo sea un poco. Indica que se ha modificado la banda correspondiente.
- Para devolver rápidamente una banda aumentada o cortada a la posición plana, presione la tecla [ON] correspondiente en la sección Centralogic para que se apague.

6. Repita los pasos 4 y 5 para ajustar un máximo de quince bandas.

### NOTA

Si se cambia a una pantalla diferente, las asignaciones de fader de la sección Centralogic se anularán forzosamente. Sin embargo, si vuelve a visualizar el mismo bastidor, el grupo de bandas que se había controlado previamente se asignará automáticamente a los faders.

7. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, desactive los botones del campo FADER ASSIGN.

Los faders y las teclas [ON] de la sección Centralogic volverán a su función anterior.

### NOTA

Al cerrar la ventana emergente GEQ, los botones del campo FADER ASSIGN se desactivarán automáticamente.

8. Para copiar los ajustes del Flex15GEQ visualizados en ese momento al GEQ de otro bastidor, o para inicializar los ajustes, puede utilizar los botones de herramientas de la parte superior de la ventana emergente.

Para conocer detalles sobre cómo utilizar estos botones, consulte **“Utilización de los botones de herramientas”** en el Manual de instrucciones independiente.

### NOTA

Los ajustes del ecualizador gráfico se pueden guardar y recuperar utilizando la biblioteca dedicada.

## Acerca de los efectos internos

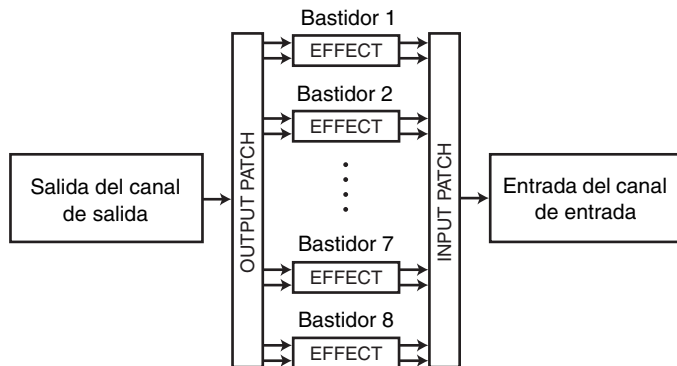
Los efectos internos de la consola serie CL se pueden montar en los bastidores EFFECT 1-8 y se pueden aplicar al patch a una salida de un canal de salida o una entrada de un canal de entrada o se pueden insertar en un canal. Para cada efecto montado en un bastidor, puede elegir uno de los 54 tipos de efectos.

Con los ajustes predeterminados, las señales de los canales MIX 17-24 se reciben en los bastidores 1-8, y desde estos se envían a continuación a ST IN 1-8 (L/R).

### NOTA

Algunos tipos de efecto sólo pueden montarse en los bastidores 1, 3, 5 o 7.

Para utilizar un efecto interno mediante envío y retorno, asigne la salida de un canal MIX, a la entrada del efecto y asigne la salida del efecto a un canal de entrada. En este caso, el canal de salida correspondiente se utiliza como un canal principal para el envío del efecto y el canal de entrada se utiliza como un canal de retorno del efecto.



También puede asignar la entrada y salida del efecto interno a la entrada/salida inserción del canal deseado (salvo un canal ST IN), para que el efecto se inserte en ese canal.



\* Excluido un canal ST IN

Los efectos internos se clasifican en dos grupos: efectos "tipo STEREO" (2 entradas/2 salidas) que procesan de forma independiente las señales de entrada de los canales L/R, y los efectos "tipo MIX" (1 entrada/2 salidas) que mezclan los dos canales antes de procesarlos.

Si la señal se asigna a las entradas L y R de un efecto, el modo en que se procesan los canales L/R dependerá de si se ha seleccionado un tipo de efecto estéreo o de mezcla, como se describe a continuación.

### ■ Efectos de tipo STEREO



### ■ Efectos de tipo MIX



Si se asigna una señal únicamente a una entrada de un efecto de dos entradas, se procesará como entrada monoaural/salida estéreo independientemente de si se ha seleccionado un tipo de efecto estéreo o de mezcla. No obstante, tenga en cuenta que esto no será aplicable a COMP276, COMP276S, COMP260, COMP260S, EQUALIZER601 y OPENDECK.



## Utilización de un efecto interno a través de envío y retorno

En esta sección se explica cómo utilizar un bus MIX como bus de envío de efectos y un canal ST IN como canal de retorno de efectos, de manera que el efecto pueda utilizarse en una configuración de envío y retorno.

### NOTA

- Si desea utilizar un bus MIX como bus de envío de efectos, seleccione "VARI" (Variable) como tipo de bus. De esta manera, podrá ajustar por separado el nivel de envío para cada canal de entrada.
- Si desea utilizar la entrada a un efecto en estéreo, puede resultar práctico asignar el bus MIX de destino de envío al estéreo. (Para obtener detalles acerca de la asignación de buses, consulte "Ajustes básicos de los buses MIX y MATRIX" en la [página 202](#)).

### 1. Siga los pasos 1-3 descritos en "Operaciones del bastidor virtual" en la [página 115](#), para montar un efecto en un bastidor.

El bastidor en que se ha montado un efecto indicará el tipo de efecto que ha empleado dicho efecto, el número de entradas y salidas y los niveles antes y después del efecto.



## 2. Pulse el botón INPUT PATCH L (entrada izquierda) para abrir la ventana emergente CH SELECT, y seleccione un canal MIX como origen de entrada del bastidor.

Para obtener más información sobre la ventana emergente CH SELECT, consulte el paso 5 de “Operaciones del bastidor virtual” en la [página 115](#). La salida del canal MIX que está utilizando como envío del efecto se asigna ahora a la entrada L del efecto.

Si está utilizando un origen estéreo, asigne las señales L/R del canal MIX estéreo a las entradas L/R del bastidor.

## 3. Pulse el botón OUTPUT PATCH L (salida izquierda) para abrir la ventana emergente INPUT CH SELECT y seleccione la entrada L del canal ST IN deseado como destino de salida del bastidor.

Para obtener más información sobre la ventana emergente CH SELECT, consulte el paso 6 de “Operaciones del bastidor virtual” en la [página 115](#). La entrada L del canal ST IN utilizado como canal de retorno de efectos ahora está asignado a la salida L del efecto.

Si está utilizando la salida del efecto en estéreo, asigne la entrada R del mismo canal ST IN a la salida R del bastidor de la misma manera.

### NOTA

Puede seleccionar varios destinos de salida para el efecto.

## 4. Presione el bastidor en el cual haya montado el efecto.

Aparecerá la ventana emergente EFFECT (efecto) y podrá editar los parámetros del efecto.



### 1 Botones INPUT PATCH

Presione estos botones para abrir la ventana emergente CH SELECT. El procedimiento de funcionamiento es el mismo que el del botón INPUT, en el campo GEQ.

### 2 Botones OUTPUT PATCH

Presione estos botones para abrir la ventana emergente CH SELECT. El procedimiento de funcionamiento es el mismo que el del botón OUTPUT, en el campo GEQ.

### 3 Contadores de entrada/salida

Indican el nivel de las señales antes y después del efecto.

### 4 Mando de control MIX BAL. (Balance de mezcla)

Este mando de control ajusta el balance entre el sonido original y el sonido del efecto incluido en la señal de salida del efecto. Si pulsa este mando para seleccionarlo, podrá ajustarlo mediante el mando multifunción correspondiente.

## 5. Cuando sea necesario, utilice el mando multifunción para ajustar el mando MIX BAL.

Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido del efecto incluido en la señal de salida del efecto. Este parámetro se proporciona para todos los tipos de efecto.

Si está utilizando el efecto mediante envío y retorno, configúrelo en 100% (sólo sonido de efecto).

### NOTA

Para obtener información adicional acerca de la configuración de parámetros de efectos, consulte “Edición de los parámetros de efectos internos” en la [página 125](#).

## 6. Para ajustar el nivel de envío del efecto de un canal de entrada, utilice las teclas de selección de bancos en la sección Centralogic para abrir la pantalla OVERVIEW que contiene el canal que desea controlar.



- 7. Utilice las teclas MIX1-16, MIX17-24 y MATRIX de la sección SELECTED CHANNEL (panel superior) para que en el campo SEND se muestre el bus MIX con un patch asignado como envío del efecto.**

También utilizar los botones MIX1-16, MIX17-24 y MATRIX de la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW (Vista del canal seleccionado) para cambiar el bus que se muestra.

- 8. Presione el mando TO MIX SEND LEVEL correspondiente al bus MIX deseado y gire el mando multifunción para ajustar el nivel de envío de la señal desde cada canal al bus MIX.**

En este estado puede ajustar el nivel de envío de la señal enviada desde el canal de entrada al efecto interno. Ajuste el nivel de envío de otros canales de entrada de la misma manera.

Si presiona otra vez el mando seleccionado, aparecerá la ventana emergente MIX SEND (8 ch) para el bus MIX del destino de envío. Esta ventana emergente contiene interruptores de activación/desactivación de las señales enviadas desde cada canal al bus correspondiente, y le permite seleccionar el punto de envío (PRE o POST) (consulte la [página 41](#)).

#### NOTA

En este momento, asegúrese de que el nivel de envío desde el canal ST IN seleccionado en el paso 3 al bus MIX correspondiente esté definido como  $-\infty$  dB. Si sube este nivel de envío, la salida del efecto volverá a la entrada del mismo efecto y posiblemente produzca una oscilación.

- 9. Para ajustar el nivel principal del envío del efecto, acceda al canal MIX especificado como fuente de entrada del bastidor en el paso 2 de la sección Centralogic y ajuste el fader correspondiente.**

Configure el nivel lo más elevado posible sin permitir que la señal posterior al efecto alcance el punto de sobrecarga.

#### NOTA

Los niveles de entrada y salida del efecto aparecen en los contadores de entrada/salida en la esquina superior derecha de la ventana emergente EFFECT.

- 10. Para ajustar el nivel de retorno del efecto, utilice el canal ST IN que haya seleccionado como destino de salida del bastidor en el paso 3.**

## Inserción de un efecto interno en un canal

En esta sección se explica cómo insertar un efecto en un canal asignando la entrada/salida del efecto interno a la entrada/salida del canal deseado (salvo el canal ST IN).

- 1. Siga los pasos 1–3 descritos en “Operaciones del bastidor virtual” en la [página 115](#), para montar un efecto en un bastidor.**

El bastidor en que se ha montado un efecto indicará el tipo de efecto que ha empleado dicho efecto, el número de entradas y salidas y los niveles antes y después del efecto.

- 2. Presione el lado L del botón INPUT PATCH para abrir la ventana emergente CH SELECT, y seleccione la inserción de salida de un canal como origen de entrada.**

Para obtener más información sobre la ventana emergente CH SELECT, consulte el paso 5 de “Operaciones del bastidor virtual” en la [página 115](#). La salida de inserción se asigna ahora a la entrada L del efecto.

- 3. Presione el lado L del botón OUTPUT PATCH para abrir la ventana emergente CH SELECT, y seleccione la inserción de entrada del mismo canal como destino de salida.**

Para obtener más información sobre la ventana emergente CH SELECT, consulte el paso 6 de “Operaciones del bastidor virtual” en la [página 115](#). La entrada de inserción se asigna ahora a la salida L del efecto.

Si está insertando un efecto en un canal que utiliza un origen estéreo, asigne la salida/entrada de inserción del canal R a una entrada y salida R.

- 4. Utilice las teclas de selección de banco de la sección Centralogic para acceder a la pantalla OVERVIEW para el canal en el que desea insertar el efecto.**

- 5. Presione el campo INSERT/DIRECT OUT (inserción/salida directa) para abrir la ventana emergente del mismo nombre.**

Asegúrese de que esté seleccionado el bastidor que ha insertado en los puertos de entrada y salida. Para obtener más información acerca de entradas y salidas de inserción, consulte “Inserción de un dispositivo externo en un canal” en la [página 21](#).

- 6. Active el botón INSERT ON/OFF del canal en el que insertará el efecto.**

Si está desactivado, presione el botón para activarlo. En este estado, se activa la inserción del efecto para el canal correspondiente.

- 7. En el área de acceso a las funciones, presione el botón RACK para abrir la ventana VIRTUAL RACK y utilice la ficha EFFECT (efecto) para mostrar el campo EFFECT.**

- 8. Presione el bastidor de efectos que ha insertado en el canal. Aparecerá la ventana emergente EFFECT.**

En esta ventana emergente se pueden editar los parámetros de efectos.

- 9. Seleccione el tipo de efecto y edite sus parámetros.**

Para conocer los detalles sobre la edición de los parámetros de efectos, consulte “Edición de los parámetros de efectos internos”.

#### NOTA

- Los niveles anteriores y posteriores al efecto aparecen en los contadores de entrada y salida en la esquina superior derecha de la ventana emergente EFFECT.
- Ajuste el nivel principal del envío del efecto y los parámetros del efecto de modo que la señal no alcance el punto de sobrecarga en la etapa de entrada o salida del efecto.

- 10. Mediante el fader del canal que ha seleccionado como destino de salida del bastidor en el paso 3, ajuste el nivel según corresponda.**

## Edición de los parámetros de efectos internos

En esta sección se explica cómo cambiar el tipo de efecto y editar los parámetros.

### 1. Siga los pasos 1–3 descritos en “Operaciones del bastidor virtual” en la página 115, para montar un efecto en un bastidor.

Un bastidor en que se ha montado un efecto mostrará la información siguiente.



#### ① Título/tipo de efecto

Esta área indica el título del efecto, el nombre del tipo utilizado y un gráfico. También se muestra el número de canales de entrada y salida (1 IN/2 OUT o 2 IN/2 OUT) de este efecto.

#### ② Contadores de entrada/salida

Indican el nivel de las señales antes y después del efecto.

### 2. Presione el bastidor en el cual está montado el efecto que va a editar.

Aparecerá la ventana emergente EFFECT (efecto) y podrá editar los parámetros del efecto.

La ventana emergente EFFECT permite utilizar las fichas para cambiar entre ocho bastidores (EFFECT 1 – EFFECT 8).



#### ① Botones INPUT PATCH

Presione estos botones para abrir la ventana emergente CH SELECT.

#### ② Botones OUTPUT PATCH

Presione estos botones para abrir la ventana emergente CH SELECT.

#### ③ Campo de tipo de efecto

Muestra el título del efecto, el nombre del tipo utilizado y un gráfico. También se muestra el número de canales de entrada y salida (1 IN/2 OUT o 2 IN/2 OUT) de este efecto. Presione este campo para abrir la ventana emergente EFFECT TYPE, en la que puede seleccionar el tipo de efecto.

#### ④ Botón EFFECT CUE (Escucha de efecto)

Permite monitorizar mediante escucha la salida del efecto seleccionado en ese momento. Esta función de escucha sólo es válida mientras se muestra la pantalla. La escucha se cancelará automáticamente cuando cambie de pantalla.

#### ⑤ Campo de parámetros especiales

Indica parámetros especiales que son específicos para determinados tipos de efecto.

#### ⑥ Botón BYPASS

Omite temporalmente el efecto.

#### ⑦ Contadores de entrada/salida

Indican el nivel de las señales antes y después del efecto.

#### ⑧ Campo de parámetros de efectos

Esta área indica los parámetros para el tipo de efecto seleccionado actualmente. Cuando se pulsa un mando en este campo, podrá utilizar los mandos multifunción para controlar las filas horizontales de mandos correspondientes.

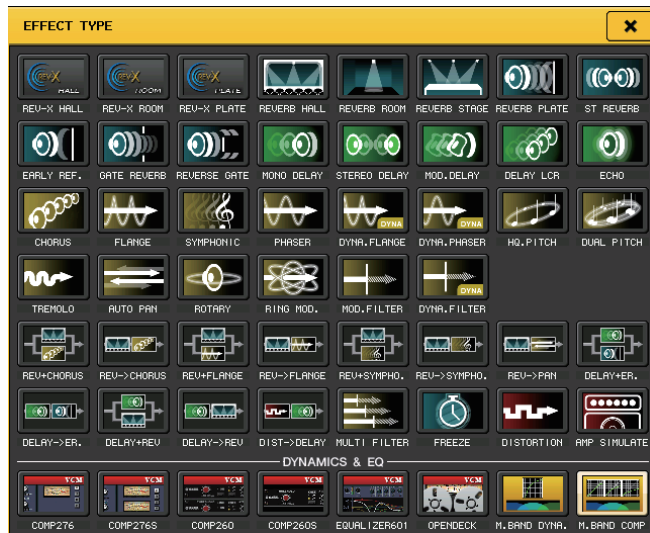
También puede hacer ajustes finos girando el mando multifunción mientras lo mantiene pulsado.

#### ⑨ Fichas de selección de bastidor

Utilícelas para cambiar entre EFFECT 1–8.

**3. Para cambiar el tipo de efecto, presione el campo de tipo de efecto para abrir la ventana emergente EFFECT TYPE.**

Presione un tipo de efecto nuevo para seleccionarlo.



**NOTA**

- También puede cambiar el tipo de efecto recuperando un ajuste de la biblioteca.
- Los tipos de efecto "HQ.PITCH" (Tono de alta calidad) y "FREEZE" (Interrupción) sólo pueden utilizarse en los bastidores 1, 3, 5 o 7. Además, aunque copie estos dos tipos de efectos, no podrá pegarlos en los bastidores 2, 4, 6 u 8.

**4. Para editar los parámetros de efectos, presione un mando en el campo de parámetros de efectos para seleccionarlo y gire el mando multifunción correspondiente.**

**NOTA**

Para obtener los detalles sobre los parámetros de cada tipo de efecto, consulte los Apéndices (véase la [página 233](#)).

**5. Edite los ajustes en el campo de parámetros especiales si es preciso.**

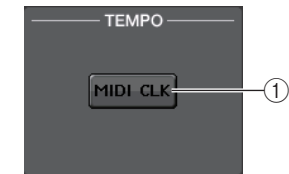
En el caso de algunos tipos de efectos, en el campo de parámetros especiales aparecerán parámetros como los que se indican a continuación.

**■ TEMPO**

Este campo aparece si se selecciona el efecto de tipo de tempo o tipo de modulación.

① **Botón MIDI CLK**

Si activa este botón, el parámetro BPM de ese efecto se configurará para que coincida con el tempo del reloj de sincronización MIDI que se recibe desde el puerto MIDI habilitado en ese momento.



**■ PLAY/REC (Reproducción/Grabación)**

Este campo aparece si se selecciona FREEZE como tipo de efecto.

① **Botón PLAY y botón REC**

Permiten grabar (realizar un muestreo) y reproducir cuando se utiliza el efecto Freeze. Para obtener más detalles, consulte "[Utilización del efecto Freeze](#)" en la [página 129](#).



**■ SOLO**

Este campo aparece si se selecciona M.BAND DYNA. (Dinámica multibanda) o M.BAND COMP. (Compresor multibanda) como tipo de efecto.

① **Botones HIGH/MID/LOW (Alta/Media/Baja)**

Permiten que pase únicamente la banda de frecuencia seleccionada (se permite realizar varias selecciones).

② **Contadores de reducción de ganancia**

Indican la cantidad de reducción de ganancia de cada banda.

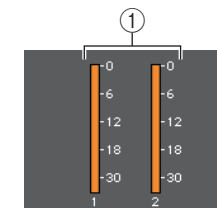


**■ Medidor de reducción de ganancia**

Este campo aparece si se selecciona Comp276/276S o Comp260/260S como tipo de efecto.

① **Contadores de reducción de ganancia**

Indican la cantidad de reducción de ganancia aplicada por el compresor.



## ■ Type (tipo)

Este campo aparece cuando se elige Equalizer601 como tipo de efecto.

### ① Botón DRIVE/botón CLEAN

Seleccione uno de los dos tipos de ecualizador, que ofrecen efectos diferentes.

DRIVE (intensidad) emula los cambios en respuesta de frecuencia de los circuitos analógicos, creando un sonido intensificado que refuerza las características analógicas añadiendo cierta distorsión.

CLEAN (nítido) emula los cambios en respuesta de frecuencia que son típicos de los circuitos analógicos, creando un sonido nítido, sin distorsión, inherentemente digital.

### ② Botón FLAT (plano)

Este botón restaura la ganancia de todas las bandas a 0 dB.

## 6. Para monitorizar la señal de salida del efecto mostrado en ese momento, presione el botón EFFECT CUE (escucha de efecto) para activarlo.

### NOTA

Si el modo de escucha está definido en MIX CUE, se monitorizarán todos los canales para los que la tecla CUE está activada. No obstante, solo se monitorizará la señal de salida del efecto si activa el botón EFFECT CUE. (Las teclas [CUE] que estuvieron activadas hasta ese momento se anularán temporalmente.)

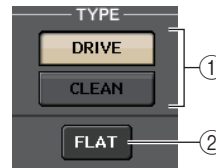
## 7. Para pasar por alto el efecto mostrado en ese momento, presione el botón BYPASS (pasar por alto) para activarlo.

## 8. Para copiar los ajustes del efecto visualizados en ese momento al efecto de otro bastidor, o para inicializar los ajustes, puede utilizar los botones de herramientas de la parte superior de la ventana emergente.

Para conocer detalles sobre cómo utilizar estos botones, consulte “Utilización de los botones de herramientas” en el Manual de instrucciones independiente.

### NOTA

Los ajustes de efectos pueden guardarse y recuperarse a través de la biblioteca de efectos.



## Uso de la función Tap Tempo (Tempo por pulsación)

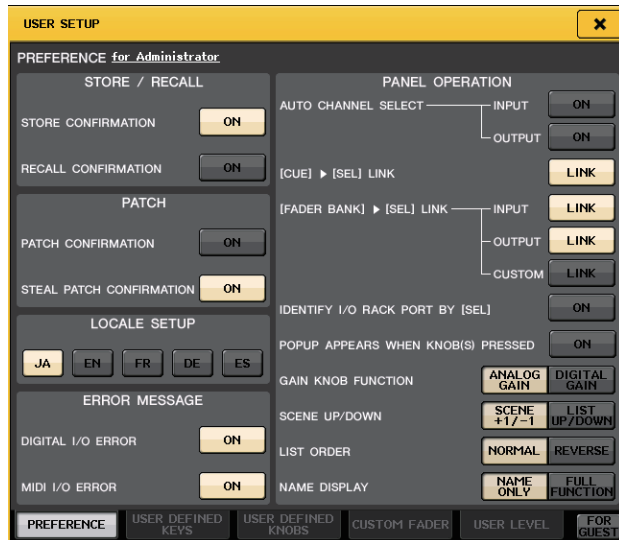
“Tap tempo” es una función que le permite especificar el tiempo de retardo de un efecto de retardo o la velocidad de modulación de un efecto de modulación pulsando una tecla en el intervalo que se desee. Para utilizar la función Tap (Pulsación), primero debe asignar Tap Tempo a una tecla definida por el usuario y después utilizarla.

### 1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.



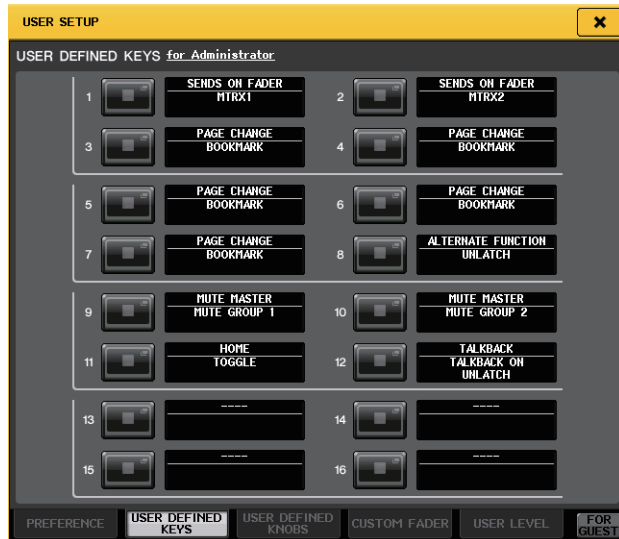
### 2. En la parte superior izquierda de la pantalla, presione el botón USER SETUP para abrir la ventana emergente USER SETUP.

Esta ventana contiene varias páginas y para pasar de una a otra puede utilizar las fichas situadas en la parte inferior de la ventana.



**3. Presione la ficha USER DEFINED KEYS (teclas definidas por el usuario) para seleccionar la página del mismo nombre.**

La página USER DEFINED KEYS le permite asignar funciones a las teclas definidas por el usuario [1]–[16].

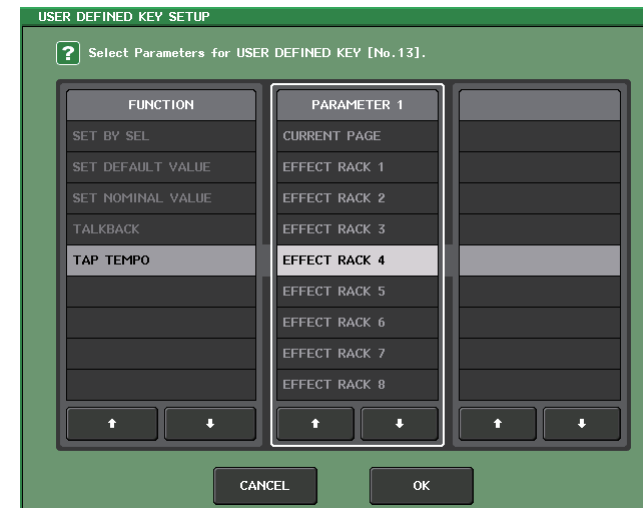


**4. Presione el botón emergente de la tecla definida por el usuario a la cual desea asignar la función Tap Tempo.**

Se abrirá la ventana emergente USER DEFINED KEY SETUP (Configuración de tecla definida por el usuario).

**5. Seleccione “TAP TEMPO” en la columna FUNCTION, seleccione “CURRENT PAGE” (página actual) en la columna PARAMETER 1 y presione el botón OK.**

Para seleccionar un elemento en cada columna, utilice los botones ↑/↓ o los mandos multifunción. Presione el botón OK. La función Tap Tempo se asignará a la tecla USER DEFINED que seleccionó en el paso 4 y volverá a la página USER DEFINED KEY SETUP.



**NOTA**

- Si especifica “CURRENT PAGE” en la columna PARAMETER 1, la función Tap Tempo se podrá utilizar para el efecto mostrado en ese momento (bastidor).
- Si especifica “RACK x” (x=1–8) en la columna PARAMETER 1, podrá utilizar la función Tap Tempo solo para un determinado efecto (bastidor).
- Para obtener más información acerca de las teclas definidas por el usuario, consulte “[Teclas USER DEFINED](#)” en la [página 169](#).

**6. En el área de acceso a las funciones, presione el botón RACK para abrir la ventana VIRTUAL RACK y, a continuación, utilice la ficha EFFECT para mostrar el campo EFFECT.**

**7. Presione el bastidor en el cual está montado el efecto que desea controlar.**

Aparecerá la ventana emergente EFFECT.



- 8.** Presione el campo de tipo de efecto para abrir la ventana emergente EFFECT TYPE y seleccione un tipo de efecto que contenga el parámetro BPM.

El parámetro BPM se incluye en los efectos tipo de retardo y tipo de modulación, y puede utilizarse para especificar el tiempo de retardo o la velocidad de modulación.

**NOTA**

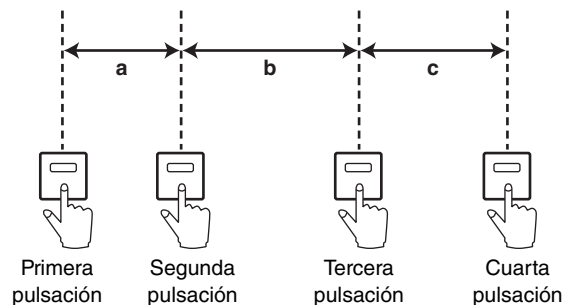
Para obtener los detalles sobre los parámetros de cada tipo de efecto, consulte los Apéndices (véase la [página 233](#)).

- 9.** Establezca el parámetro SYNC (sincronización) en ON.

- 10.** En el tiempo deseado, presione varias veces la tecla definida por el usuario a la que haya asignado la función Tap Tempo.

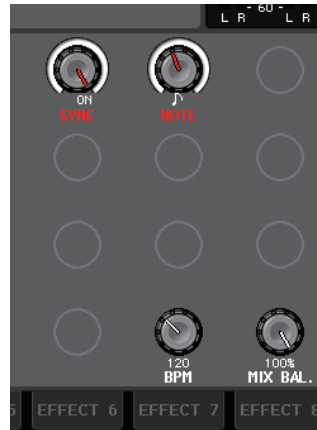
Se calculará el intervalo medio (BPM) al que presiona la tecla y el parámetro TEMPO se aplicará a ese valor.

Se introducirá el intervalo medio en el parámetro.  
(la media de a, b y c)



**NOTA**

- Si el valor medio no está dentro del intervalo 20–300 BPM, se pasará por alto.
- Si activa el botón MIDI CLK en el campo de parámetros especiales, el valor del parámetro BPM cambiará en relación al tempo del reloj de sincronización MIDI recibido desde el puerto MIDI.



## Utilización del efecto Freeze

En esta sección se explica cómo se utiliza el tipo de efecto “FREEZE” que proporciona las funciones de un muestreador simple. Cuando este efecto está seleccionado, puede realizar las operaciones en pantalla para grabar (realizar un muestreo) y reproducir un sonido.

- 1.** En el área de acceso a las funciones, presione el botón RACK para abrir la ventana VIRTUAL RACK y, a continuación, utilice la ficha EFFECT (efecto) para mostrar el campo EFFECT.

- 2.** Monte un efecto en el bastidor 1, 3, 5 o 7.

**NOTA**

Los tipos de efecto “FREEZE” y “HQ.PITCH” sólo pueden utilizarse en los bastidores 1, 3, 5 o 7.

- 3.** Presione el bastidor en el cual está montado el efecto que desea controlar. Aparecerá la ventana emergente EFFECT.

- 4.** Presione el campo de tipo de efecto para abrir la ventana emergente EFFECT TYPE y seleccione “FREEZE”.

Si se selecciona el tipo de efecto “FREEZE”, aparecerán un botón PLAY, un botón REC y una barra de progreso en el campo de parámetros especiales.



- ① Botón PLAY

- ② Botón REC

- ③ Barra de progreso

**NOTA**

Como alternativa a cambiar de tipo de efecto, también puede recuperar ajustes que utilicen el tipo de efecto “FREEZE” de la biblioteca de efectos.

- 5. Para empezar a grabar (muestrear), presione el botón REC (grabar) y, a continuación, el botón PLAY (reproducir).**

Se grabará la señal que se introduce en el efecto. La barra refleja el progreso de la grabación actual. Cuando ha transcurrido el tiempo establecido, los botones se desactivan automáticamente.

**NOTA**

Puede ajustar los parámetros de la ventana para realizar ajustes detallados del tiempo de grabación, del modo en que comenzará la grabación y del modo en que se reproducirá la muestra. Para obtener información adicional sobre los parámetros, consulte los Apéndices (véase [página 242](#)).

- 6. Para reproducir la muestra grabada, presione el botón PLAY.**

**NOTA**

El contenido de muestra se borrará si se graba otra muestra, se cambia el efecto o se desconecta la alimentación de la unidad CL.

## Uso del bastidor Premium

### Acerca del bastidor Premium

La consola serie CL cuenta con procesadores que emulan fielmente procesadores analógicos de época seleccionados meticulosamente y un nuevo bastidor Premium, así como ecualizadores gráficos y efectos integrados. El bastidor Premium utiliza tecnología VCM, que modela los circuitos analógicos a nivel de componentes para reproducir fielmente y afinar sonidos analógicos sorprendentes.

El bastidor Premium ofrece seis tipos de procesadores.

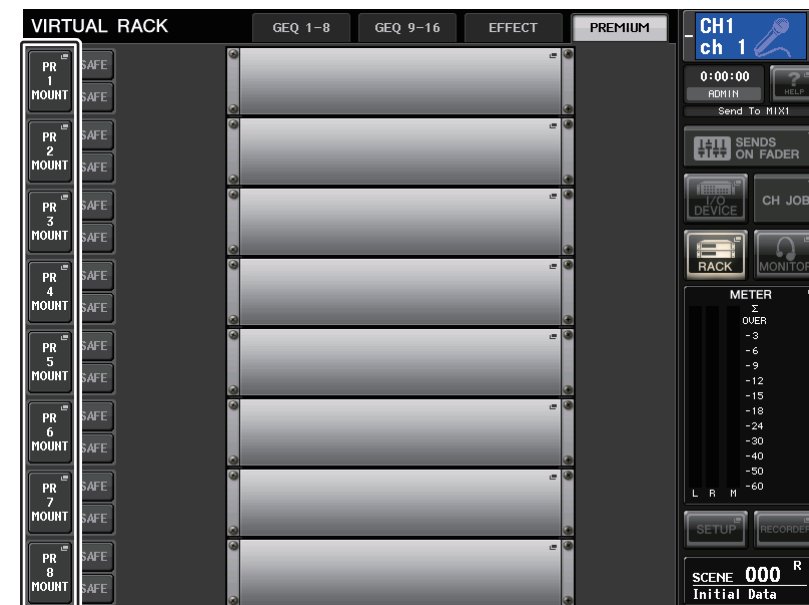
Name	Outline
Portico 5033	Modela un ecualizador de 5 bandas analógico RND.
Portico 5043	Modela un limitador/compresor analógico RND.
U76	Modela un limitador/compresor de época típico.
Opt-2A	Modela un compresor de válvulas clásico (tipo óptico).
EQ-1A	Modela un ecualizador de época de tipo pasivo de válvulas clásico.
Dynamic EQ (Ecualizador dinámico)	El nuevo ecualizador ofrece una ganancia que cambia dinámicamente y permite controlar la cantidad de corte/aumento en relación al nivel de entrada.

## Uso del bastidor Premium

El procedimiento para configurar los patches de E/S para el bastidor es el mismo que para el bastidor de efectos. (Consulte la [página 122](#)).

Para el bastidor Premium, solo se pueden utilizar los bastidores 1–2 a través de envío/recepción. Los bastidores 3–8 solo se utilizan para asignar patches como inserciones. (Consulte los pasos 5 y 6 de “Operaciones del bastidor virtual” en la [página 115](#).)

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón RACK para abrir la ventana VIRTUAL RACK.
2. En la parte superior de la pantalla VIRTUAL RACK, presione la ficha PREMIUM para mostrar el campo PREMIUM RACK.



**3. Para montar un bastidor Premium en el bastidor, presione el botón RACK MOUNT de dicho bastidor.**

Se abre la ventana emergente PREMIUM RACK MOUNTER.



**4. Utilice los botones MODULE SELECT para seleccionar el tipo que desea montar y presione el botón OK.**

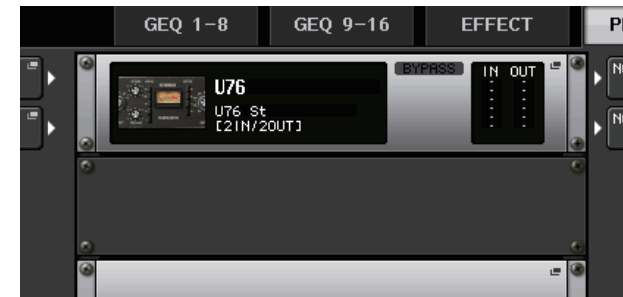
Hay dos formas de montar cada procesador:

- **DUAL** .....El procesador se utiliza en dos canales mono.
- **STEREO**.....El procesador se utiliza en un canal estéreo.

El botón DUAL y el botón STEREO indican cuántas unidades de espacio en bastidor ocupa el procesador Bastidor Premium.



La U76 ocupa dos espacios de bastidor. Los demás procesadores ocupan un espacio en bastidor. Si monta un procesador Bastidor Premium de dos espacios en el bastidor, no podrá montar ningún otro procesador debajo de estos espacios de bastidor. Además, no puede montar un procesador sobre dos espacios en un bastidor par.



**5. Presione el lado L o el lado A del botón INPUT PATCH para abrir la ventana emergente CH SELECT, y seleccione la inserción de salida de un canal como origen de entrada.**

Para obtener más información sobre la ventana emergente CH SELECT, consulte el paso 5 de “Operaciones del bastidor virtual” en la [página 115](#). La salida de inserción se asigna ahora a la entrada L del procesador.

**6. Presione el lado L o el lado A del botón OUTPUT PATCH para abrir la ventana emergente CH SELECT, y seleccione la inserción de entrada del mismo canal como destino de salida.**

Para obtener más información sobre la ventana emergente CH SELECT, consulte el paso 6 de “Operaciones del bastidor virtual” en la [página 115](#). La entrada de inserción se asigna ahora a la salida L del procesador.

Si está insertando un procesador en un canal que utiliza un origen estéreo, asigne la salida y entrada de inserción del canal R a una entrada y salida del procesador.

**7. Utilice las teclas de selección de banco de la sección Centralogic para acceder a la pantalla OVERVIEW para el canal en el que desea insertar el procesador.**

**8. Presione el campo INSERT/DIRECT OUT (inserción/salida directa) para abrir la ventana emergente del mismo nombre.**

Asegúrese de que esté seleccionado el bastidor que ha insertado en los puertos de entrada y salida. Para obtener más información sobre la salida y entrada de inserción, consulte “[Inserción de un dispositivo externo en un canal](#)” en la [página 21](#).

**9. Active el botón INSERT ON/OFF del canal en el que insertará el procesador.**

Si está desactivado, presione el botón para activarlo. En este estado, se activa la inserción del procesador para el canal correspondiente.

**10. En el área de acceso a las funciones, presione el botón RACK para abrir la ventana VIRTUAL RACK y utilice la ficha PREMIUM (efecto) para mostrar el campo PREMIUM RACK.**

**11. Presione el bastidor del procesador que insertó en el canal para abrir la ventana emergente PREMIUM RACK.**

En esta ventana emergente se pueden editar los parámetros de procesadores.

## 12. Ajuste los parámetros.

Para conocer los detalles sobre la edición de los parámetros, consulte la sección siguiente “Edición de los parámetros de Bastidor Premium”.

### NOTA

Ajuste la ganancia digital y los parámetros del procesador de modo que la señal no alcance el punto de sobrecarga en la etapa de entrada o salida del procesador.

## 13. Mediante el fader del canal que ha seleccionado como destino de salida del bastidor en el paso 6, ajuste el nivel según corresponda.

## Edición de los parámetros del Bastidor Premium

Cada ventana Bastidor Premium contiene los siguientes elementos:



### 1 Botón ASSIST (Asistencia)

Presione este botón para abrir una ventana en la que puede asignar los parámetros a los mandos multifunción para controlarlos.

### 2 Botón LIBRARY (Biblioteca)

Presione el botón para abrir la ventana emergente Library de cada bastidor Premium. (Para cada tipo de módulo)

### 3 Botón DEFAULT (Predeterminado)

Restablece el parámetro establecido por defecto.

### 4 Campo de acceso de mandos multifunción

Indica el nombre y valor de los parámetros que están asignados a los mandos multifunción. Para cambiar el parámetro que controlar, presione el mando en la ventana.

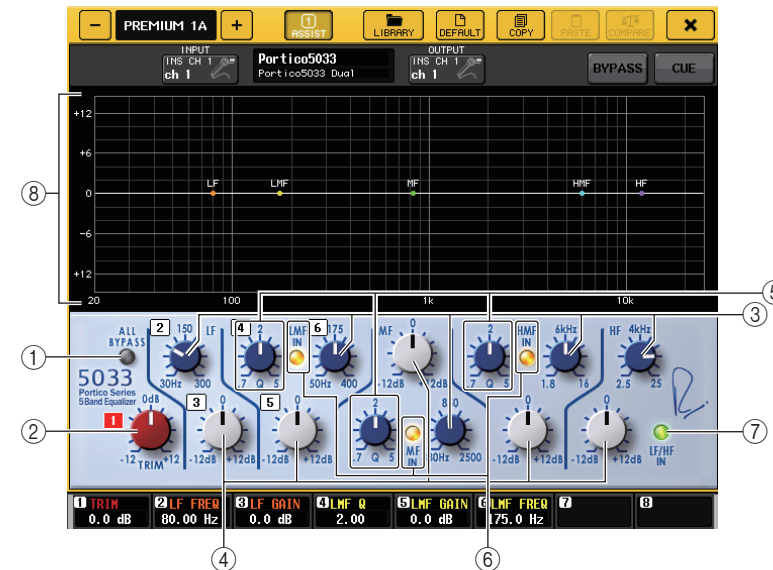
### NOTA

- Si el botón ASSIST está activado, podrá identificar fácilmente los parámetros que están disponibles para edición actualmente y los parámetros que estarán disponibles para edición después de seleccionarlos.
- Puede ajustar el parámetro en pasos más finos girando el mando multifunción mientras lo

mantiene pulsado.

## ■ Portico 5033

Portico 5033 es un procesador que emula un ecualizador analógico de 5 bandas desarrollado por Rupert Neve Designs (RND). 5033EQ presenta una respuesta de control de tono único. Es heredero de la historia del “1073”, que fue aclamado como uno de los mejores dispositivos desarrollados por Rupert Neve. La tecnología VCM de Yamaha ha modelado el ecualizador hasta el mínimo detalle, incluido el transformador de entrada/salida que diseñó el propio Rupert Neve. En consecuencia, este modelo de procesador genera un sonido de alta calidad musical, incluso cuando se omite. Su respuesta ofrece efectos únicos. Por ejemplo, si el parámetro Lo está cortado, el rango de graves se endurece y si el parámetro Hi se eleva, el rango deseado se amplificará sin dañar los oídos.



### 1 Botón ALL BYPASS (Ignorar automáticamente)

Activa o desactiva la función Bypass del ecualizador. Incluso cuando se activa la omisión del ecualizador, la señal pasará por el transformador de entrada/salida y los circuitos del amplificador.

### 2 Mando TRIM (Ganancia)

Ajusta la ganancia de entrada del efecto.

### 3 Mandos de frecuencia LF/LMF/MF/HMF/HF

Ajustan la frecuencia de cada banda.

### 4 Mandos de ganancia LF/LMF/MF/HMF/HF

Ajustan el valor de realce o corte de cada banda.

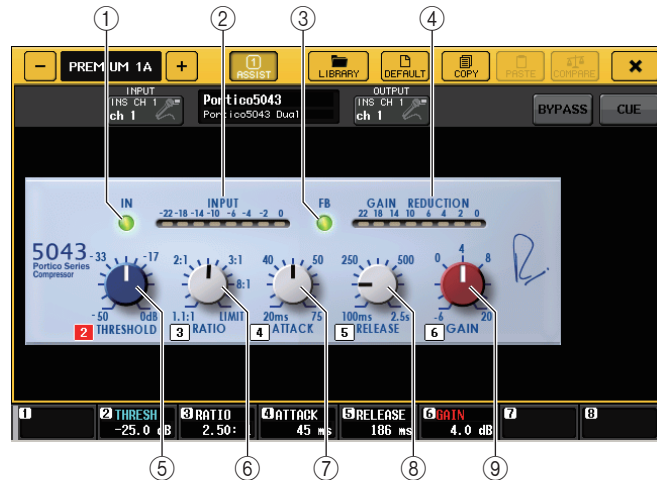
### 5 Mandos Q LMF/MF/HMF

Ajustan la Q (campana) de cada banda. Cuanto mayor es el valor Q, menor es el rango en el que puede controlar la ganancia para la banda.

- ⑥ **Botón LMF/MF/HMF IN**  
Activa o desactiva el ecualizador LMF/MF/HMF respectivamente.
- ⑦ **Botón LF/HF IN**  
Activa o desactiva el ecualizador LF y HF simultáneamente.
- ⑧ **Graph**  
Indica la respuesta del ecualizador gráfico.

### ■ Portico 5043

Portico 5043, al igual que Portico 5033, es un procesador que emula el compresor analógico de RND. El compresor 5043 real está dotado del mismo transformador de entrada/salida que el ecualizador 5033, ofreciendo unos efectos y una tonalidad natural y de aspecto analógico. Permite obtener una gama de resultados que van desde la compresión dura al sonido natural y es adecuado para un amplio abanico de fuentes de audio desde percusión a voces. La característica más notable de este modelo es que puede cambiar el tipo de reducción de ganancia. Puede elegir entre un tipo de circuito FF (Feed-Forward) (que es la tendencia actual), o un circuito FB (Feed-Back) que solía utilizarse en los compresores de antaño. Esto permite crear sonidos con diversas características según corresponda a las aplicaciones.



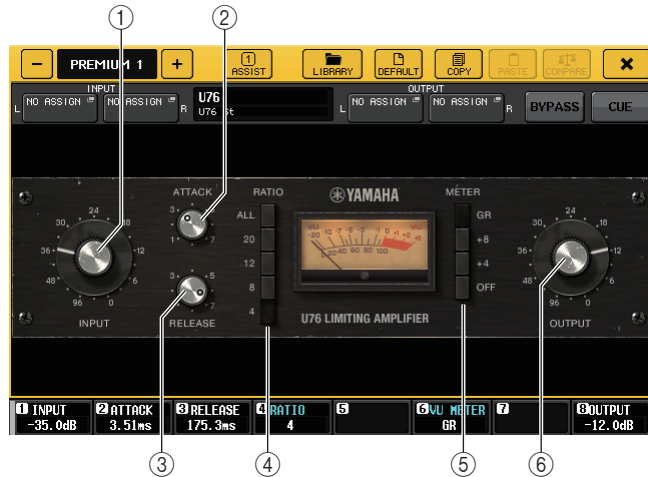
- ① **Botón IN**  
Activa o desactiva la omisión del compresor. El indicador de botón se desactivará cuando se ignora el compresor. No obstante, aunque se omita el compresor, la señal pasará por el transformador de entrada/salida y los circuitos del amplificador.
- ② **Contador INPUT**  
Indica el nivel de la señal de entrada.  
En modo DUAL aparece un contador y en modo STEREO dos contadores.
- ③ **Botón FB**  
Cambia el método de reducción de ganancia entre circuito FF (Feed-Forward) y circuito FB (Feed-Back). El botón se iluminará cuando se selecciona el circuito FB.

El circuito FF se utiliza en la mayoría de compresores contemporáneos. Este tipo resulta útil cuando se desea aplicar la compresión globalmente manteniendo un color tonal coherente. El circuito FB se utilizaba en compresores antiguos. Este tipo es adecuado cuando se desea aplicar una compresión suave añadiendo un color tonal característico del dispositivo.

- ④ **Medidor GAIN REDUCTION (Reducción de ganancia)**  
Indica la cantidad de reducción de ganancia.
- ⑤ **Mando de control THRESHOLD (Umbral)**  
Ajusta el umbral al que empieza a aplicarse la compresión.
- ⑥ **Mando RATIO (Relación)**  
Ajusta el porcentaje de compresión. Gire el mando totalmente en sentido horario para cambiar al limitador.
- ⑦ **Mando ATTACK (Ataque)**  
Ajusta el tiempo de ataque del compresor.
- ⑧ **Mando RELEASE (Liberación)**  
Ajusta el tiempo de liberación del compresor.
- ⑨ **Mando GAIN (Ganancia)**  
Ajusta la ganancia de salida.

## ■ U76

U76 es un procesador que emula un popular compresor de época utilizado en multitud de situaciones. Este procesador no proporciona el parámetro de umbral que se encuentra en los compresores convencionales. En su lugar, la intensidad de compresión viene determinada por el balance entre la ganancia de entrada y la ganancia de salida. El ajuste "All mode" del parámetro RATIO permite crear un sonido muy comprimido que es típico de este modelo. Produce un carácter tonal agresivo con una rica adición de armónicos.



### ① Mando INPUT (Entrada)

Ajusta el nivel de entrada. Conforme aumenta el nivel de entrada, se aplica más compresión.

### ② Mando ATTACK (Ataque)

Ajusta el tiempo de ataque del compresor. Gire el mando totalmente en sentido horario para definir el tiempo de ataque más rápido.

### ③ Mando RELEASE (Liberación)

Ajusta el tiempo de liberación del compresor. Gire el mando totalmente en sentido horario para definir el tiempo de liberación más rápido.

### ④ Botones de conmutación RATIO (Relación)

Utilice estos cinco botones para definir la relación de compresión.

Un botón con un número más alto aumentará más la relación de compresión. Al pulsar el botón ALL se selecciona el modo All, en el que RATIO aumenta y se aplicará una compresión sostenida con un mayor tiempo de liberación, creando un sonido agresivo notablemente distorsionado.

### ⑤ Botones de conmutación METER (Contador)

Conmuta la pantalla del contador.

- GR.....Indica la cantidad de reducción de ganancia aplicada por el compresor.
- +4/+8.....Cada contador utiliza como nivel de referencia de la señal de salida -18 dB e indica "0VU" para el valor del nivel de referencia aumentado en +4 dB o +8 dB.
- OFF.....Desactiva la pantalla de contador.

### ⑥ Mando OUTPUT (Salida)

Ajusta el nivel de salida.

Si ha ajustado la cantidad de reducción de ganancia cambiando el nivel de entrada, también cambiará el nivel del volumen audible. En este caso, utilice el mando OUTPUT para ajustar el nivel de volumen.

## ■ Opt-2A

Opt-2A es un procesador que emula un popular modelo de época de compresores de válvulas. Presenta una compresión suave generada mediante componentes ópticos tales como una fotocélula y una fuente de luz para controlar el nivel. También dispone de hermosos armónicos de alto rango creados por la cálida distorsión típica de los circuitos de válvulas, que da como resultado sonidos elegantes y sofisticados.



### ① Mando GAIN (Ganancia)

Ajusta el nivel de salida.

### ② Mando PEAK REDUCTION (Reducción de pico)

Ajusta la cantidad de compresión de la señal.

### ③ Mando RATIO (Relación)

Ajusta el porcentaje de compresión.

### ④ Mando METER SELECT (Seleccionar contador)

Cambia la pantalla del contador.

GAIN REDUCTION indica la cantidad de reducción de ganancia cuando el compresor está funcionando.

Con -18 dB como nivel de referencia de la señal de salida, los parámetros OUTPUT +10 y OUTPUT +4 respectivamente provocarán que el valor +10 dB o +4 dB de este nivel de referencia se muestre como "0VU" en el contador.

## ■ EQ-1A

EQ-1A es un procesador que emula un famoso ecualizador de época de tipo pasivo. Presenta un estilo de funcionamiento único, permitiéndole aumentar y atenuar (cortar) cada uno de los dos rangos de frecuencia (agudos y graves). La respuesta de frecuencia es muy distinta a un ecualizador convencional y es una característica claramente distintiva de este modelo. Los circuitos de entrada/salida y las válvulas generan un carácter tonal muy musical y bien equilibrado.



### ① Interruptor IN

Activa o desactiva el procesador.

Cuando el interruptor está apagado, la señal omitirá la sección de filtros, pero pasará por el transformador de entrada/salida y los circuitos de amplificación.

### ② Mando LOW FREQUENCY (frecuencia baja)

Define la frecuencia del filtro de gama baja.

### ③ Mando (LOW) BOOST (Ampliación, graves)

Define la cantidad de ampliación aplicada a la banda de frecuencia especificada por el mando LOW FREQUENCY.

### ④ Mando (LOW) ATTN (Atenuación, graves)

Define la cantidad de atenuación aplicada a la banda de frecuencia especificada por el mando LOW FREQUENCY.

### ⑤ Mando BAND WIDTH (Ancho de banda)

Establece el ancho de la banda de frecuencia controlada por el filtro de gama alta.

A medida que se gira el mando a la derecha (Ancha), la banda se hará más ancha y se reducirá el nivel de pico. Esto solo afecta a la respuesta del aumento.

### ⑥ Mando HIGH FREQUENCY (frecuencia alta)

Define la frecuencia del filtro de gama alta. Esto solo afecta a la respuesta del aumento.

### ⑦ Mando (HIGH) BOOST (Ampliación, agudos)

Define la cantidad de ampliación aplicada a la banda de frecuencia especificada por el mando HIGH FREQUENCY.

### ⑧ Mando (HIGH) ATTN (Atenuación, agudos)

Define la cantidad de atenuación aplicada a la banda de frecuencia especificada por el mando ATTN SEL.

### ⑨ Mando (HIGH) ATTN SEL (Selección de atenuación, agudos)

Cambia la región de frecuencia atenuada por el mando ATTN.

## ■ Dynamic EQ (Ecualizador dinámico)

El ecualizador dinámico es un ecualizador recién desarrollado que no emula ningún modelo específico de ecualizador. La cadena lateral dispone de un filtro que extrae la misma banda de frecuencia que el ecualizador. Esto permite aplicar el ecualizador de la misma forma que se aplicaría un compresor o amplificador a una región de frecuencia específica, provocando que la ganancia del ecualizador variara dinámicamente solo cuando una región de frecuencia específica de la señal de entrada se hace demasiado alta o demasiado baja. Por ejemplo, podría utilizarlo en un sonido vocal como supresor de eses, de modo que el ecualizador se aplique a una banda de frecuencia específica solo cuando los ruidos sibilantes o las consonantes de alta frecuencia alcancen un nivel desagradable, conservando así un sonido natural que no perjudique al carácter tonal original. Se proporcionan dos ecualizadores dinámicos de banda completa, que permiten procesar una amplia gama de fuentes de audio.



### ① Botón BAND ON/OFF (Activación/desactivación de banda)

Activa o desactiva cada banda.

② **Botón SIDECHAIN CUE (Señal de cadena lateral)**




Active este botón para monitorizar la señal enviada de cadena lateral al bus CUE. En este momento, el gráfico indica la respuesta de filtro de la cadena lateral.

③ **Botón SIDECHAIN LISTEN (Escucha de cadena lateral)**

Active este botón para enviar la señal de cadena lateral (enlazada a la dinámica) al bus (por ejemplo un bus STEREO o un bus MIX/MATRIX) al que se envía la señal del canal de inserción. En este momento, el gráfico indica la respuesta de los filtros de la cadena lateral.

④ **Botones FILTER TYPE (Tipo de filtro)**

Cambia el tipo de los filtros de cadena lateral y ecualizadores del bus principal. El filtro de cadena lateral y ecualizador del bus principal se enlazarán del siguiente modo:

TIPO FILTRO	 (Escalón graves)	 (Campana)	 (Escalón agudos)
<b>Ecualizador principal</b>	Escalón graves	Campana	Escalón agudos
<b>Filtro de cadena lateral</b>	LPF (Filtro de paso bajo)	BPF (Filtro pasa banda)	HPF (Filtro de paso alto)

⑤ **Mando FREQUENCY (frecuencia)**

Establece la banda de frecuencia que controlará el ecualizador y el filtro de cadena lateral.

⑥ **Mando Q**

Define el valor Q (campana) del ecualizador y filtro de cadena lateral.

Conforme gira este mando en sentido horario, el rango de frecuencias al que se aplica el filtro de cadena lateral o ecualizador se hará más ancho.

⑦ **Mando de control THRESHOLD (Umbral)**

Especifica el umbral en el que el procesador comienza a surtir efecto.

⑧ **Mando RATIO (Relación)**

Define la relación de aumento/corte en relación a la señal de entrada.

Al girar el mando en el sentido de las agujas del reloj se incrementa la relación, y en sentido contrario se recorta. Al girar por completo el mando en cualquiera de las direcciones se maximiza el efecto.

⑨ **Botones ATTACK/RELEASE (Ataque/liberación)**

Permite seleccionar uno de los tres ajustes como tiempo de ataque/liberación para compresión o amplificación.

Seleccione FAST para un ataque y una liberación más rápidos. Seleccione SLOW para un ataque y una liberación más lentos. Seleccione AUTO para ajustar automáticamente el tiempo de ataque/liberación dependiendo de los rangos de frecuencia.

⑩ **Botones MODE (Modo)**

Especifican si el procesador se ha activado cuando el nivel de señal de cadena lateral ha excedido el valor umbral (ABOVE) o cuando el nivel no alcanza el valor umbral (BELOW).

⑪ **Contador EQ GAIN (Ganancia del ecualizador)**

Indica la ganancia del ecualizador que cambia dinámicamente.

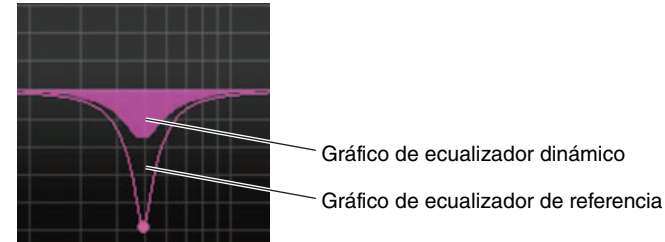
⑫ **Contador THRESHOLD (Umbral)**

Indica el nivel de la señal de cadena lateral en relación con el nivel de umbral.

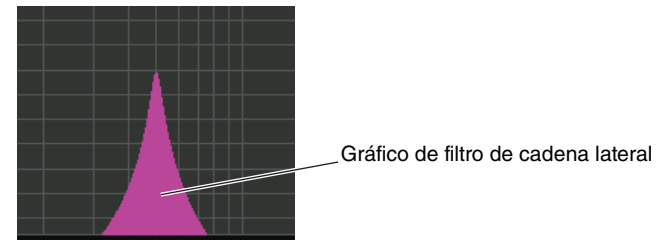
⑬ **Área de gráficos**

Muestra la respuesta del ecualizador.

En la mayoría de los casos, esta área muestra el gráfico del ecualizador de referencia que indica la frecuencia e intensidad y el gráfico de ecualizador dinámico que indica las respuestas de ecualizador que cambian dinámicamente.



Si SIDECHAIN CUE o SIDECHAIN LISTEN está activado, esta área muestra la respuesta del filtro de cadena lateral.





## Utilización de las bibliotecas de EQ gráficos, bastidor de efectos y bastidor Premium

### ■ Biblioteca GEQ

Utilice la “biblioteca de GEQ” para guardar y recuperar ajustes GEQ. Todas las unidades GEQ utilizadas en la consola serie CL pueden hacer referencia a esta biblioteca GEQ. Aunque hay dos tipos, 31BandGEQ y Flex15GEQ, puede recuperar elementos entre tipos diferentes. Sin embargo, solamente los ajustes de 31BandGEQ que utilicen menos de quince bandas podrán recuperarse en Flex15GEQ.

Se pueden recuperar 200 elementos de la biblioteca. El número 000 corresponde a datos de sólo lectura para inicialización y el resto de los números de la biblioteca pueden leerse o escribirse sin restricciones. Para recuperar un elemento de la biblioteca GEQ, presione el botón de herramienta LIBRARY ubicado en la parte superior de la ventana emergente GEQ.



#### NOTA

- Las operaciones de almacenamiento y recuperación se realizan en unidades de GEQ individuales. Para un bastidor, puede almacenar y recuperar dos unidades Flex15GEQ independientemente como A y B.
- Para acceder a la ventana emergente GEQ, presione el bastidor en el campo GEQ.

### ■ Biblioteca Effect (Efectos)

Utilice la “biblioteca de efectos” para guardar y recuperar ajustes de efectos. Se puede recuperar un total de 199 elementos de la biblioteca de efectos. Los números 001–027 son preajustes de solo lectura y el resto de los números de la biblioteca pueden leerse o escribirse sin restricciones.

Para recuperar un elemento de la biblioteca de efectos, presione el botón de herramienta LIBRARY ubicado en la parte superior de la ventana emergente EFFECT.



#### NOTA

Si recupera un efecto cuyo tipo de efecto es COMP276, COMP276S, COMP260, COMP260S, EQUALIZER610, OPENDECK, M.BAND DYNA. o M.BAND COMP, es posible que el sonido de otros efectos se detenga momentáneamente en algunos casos.

### ■ Biblioteca Premium Rack (Bastidor Premium)

En el caso del bastidor Premium, existen seis elementos de biblioteca por cada tipo de módulo. Puede utilizar la biblioteca de cada tipo de módulo para almacenar y recuperar los ajustes del bastidor Premium. Las bibliotecas están numeradas de 000 al 100, y 000 son datos de solo lectura para la inicialización. Todos los demás elementos de la biblioteca distintos al 000 pueden leerse y escribirse sin restricciones.

Para recuperar un elemento de la biblioteca de bastidor Premium, presione el botón de herramienta LIBRARY ubicado en la parte superior de la ventana emergente para el Premium Rack correspondiente.



## Dispositivo de E/S y amplificador principal externo

En este capítulo se explica cómo utilizar un dispositivo de E/S o un amplificador principal externo conectados a una consola serie CL.

Antes de continuar, utilice DANTE SETUP para especificar los dispositivos de E/S que se van a montar. Para conocer más detalles consulte “Montar un dispositivo de E/S en la red de audio Dante” en la página 217.

### Utilización de un dispositivo de E/S

Las consolas serie CL permiten controlar de forma remota los parámetros de canales de un dispositivo de E/S (por ejemplo, un producto serie Rio) conectado al conector Dante.

Para obtener más información sobre cómo conectar la consola serie CL a un dispositivo de E/S, consulte la sección “Conexión con dispositivos de E/S” en el manual de instrucciones suministrado aparte.

### Asignación de parches del dispositivo de E/S

A continuación se describe cómo se le pueden asignar parches a la red de audio Dante a un dispositivo de E/S conectado al conector Dante.

#### 1. Conecte la consola serie CL a un dispositivo de E/S.

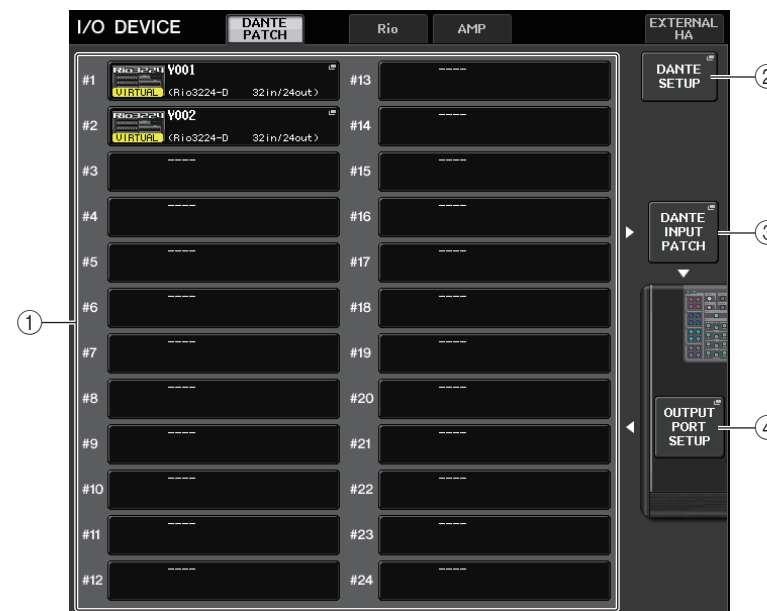
Para obtener información adicional, consulte las secciones “Conexión con dispositivos de E/S” y “Guía rápida” del manual de instrucciones suministrado aparte.

#### 2. En el área de acceso a las funciones, presione el botón I/O DEVICE para abrir la pantalla del mismo nombre.



#### 3. En la parte superior de la pantalla I/O DEVICE, presione la ficha DANTE PATCH para abrir el campo del mismo nombre.

El campo DANTE PATCH contiene los siguientes elementos.



#### 1 Lista de dispositivos de E/S

Muestra el número de ID y el nombre del modelo del dispositivo de E/S.

Presione este botón para abrir la ventana emergente OUTPUT PATCH, donde puede especificar la asignación de parches desde los puertos de salida de la consola al dispositivo de E/S.

#### 2 Botón DANTE SETUP (Ajustes de Dante)

Presione este botón para abrir la ventana emergente DANTE SETUP, en la que puede realizar los ajustes para la red de audio.

#### 3 Botón DANTE INPUT PATCH

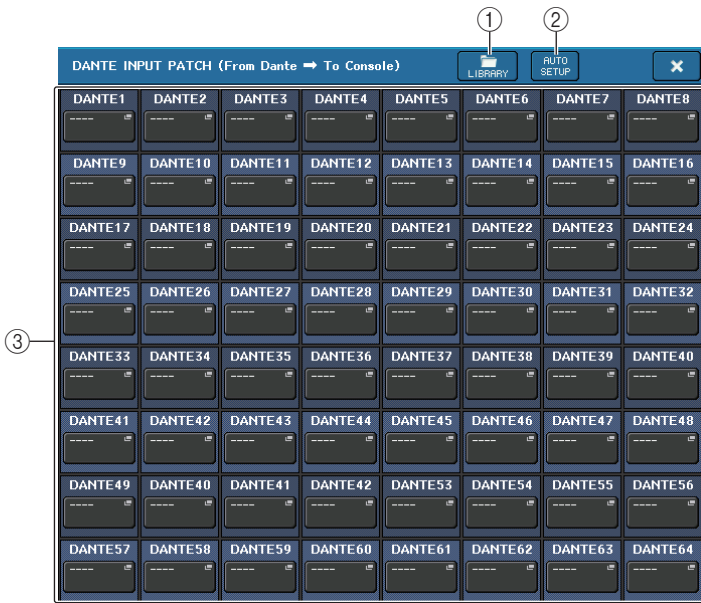
Presione este botón para abrir la ventana emergente DANTE INPUT PATCH, en la que puede seleccionar cualquiera de los 64 canales que entrarán desde los dispositivos de E/S a la consola.

#### 4 Botón OUTPUT PORT SETUP (Ajustes del puerto de salida)

Presione este botón para acceder a la ficha PATCH VIEW 1 de la ventana emergente OUTPUT PORT, en la que puede elegir los 64 canales que saldrán de los puertos de salida de la consola a los dispositivos de E/S.

#### 4. Pulse el botón DANTE INPUT PATCH para especificar los 64 canales que entrarán desde los dispositivos de E/S a la consola.

Aparecerá la ventana emergente DANTE INPUT PATCH. Esta ventana emergente contiene los siguientes elementos.



### ① Botón LIBRARY (Biblioteca)

Permite almacenar los ajustes de DANTE INPUT PATCH en la biblioteca o recuperarlos desde la misma. Puede almacenar diez conjuntos de ajustes en la biblioteca.

#### NOTA

- Si recupera datos cuyo registro de dispositivo de E/S no es el del estado actual, asignar parches a dispositivos no registrados en la lista de dispositivos de E/S se mantendrá en el estado actual y no se recuperarán.
- Del mismo modo, si el UNIT ID es diferente al que se estableció al almacenar los datos, los ajustes no se recuperarán y se mantendrá el estado actual.

### ② Botón AUTO SETUP (Configuración automática)

Se determinará el estado de conexión actual del dispositivo de E/S y la entrada de parches a la consola se realizará automáticamente según el orden en que están registrados en la lista de dispositivos de E/S.

Al presionar este botón, aparecerá un cuadro de diálogo de confirmación emergente que le preguntará si desea confirmar la ejecución de la aplicación automática de parches. Pulse el botón OK para realizar la aplicación automática de parches. De lo contrario, presione CANCEL para volver a la pantalla anterior.

### ③ Botones de selección de puerto



Presione uno de los botones para abrir la ventana emergente PORT SELECT. En la fila superior del botón se muestran el número de Id. de dispositivo Dante (hexadecimal) y el número de canal (decimal). Los primeros ocho caracteres de la etiqueta de canal (Etiqueta de canal de audio Dante) de cada puerto se muestran en la fila inferior del botón. Si no se ha asignado ningún patch, en la fila superior aparecerá "---" y en la fila inferior no aparecerá nada.

#### NOTA

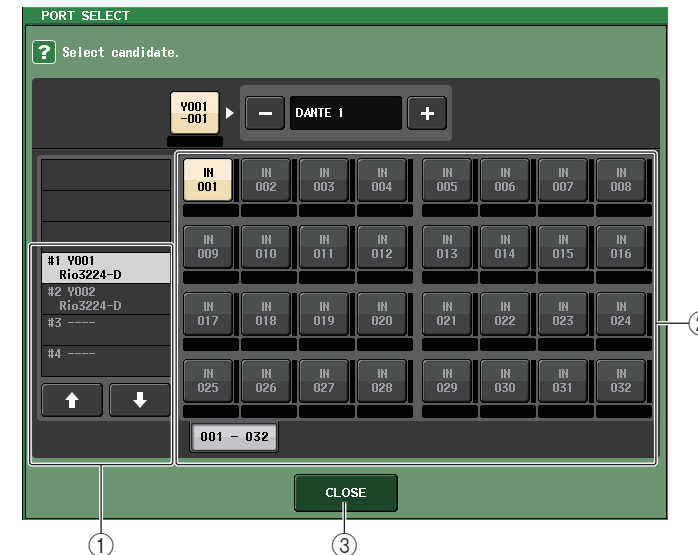
- Si ha conectado un dispositivo de E/S que no es compatible con la serie CL, en la línea superior del botón se mostrarán las cuatro primeras letras de la etiqueta del dispositivo, un guion "-" y el número del canal (decimal).
- Si no se ha especificado ninguna Etiqueta de canal de audio de Dante, en la fila inferior no aparecerá nada.
- Puede definir la Etiqueta de canal de audio de Dante utilizando el software "Dante Controller" de Audinate. Consulte la información más reciente sobre el particular en el sitio web de Yamaha Pro Audio. <http://www.yamahaproaudio.com/>

### 5. Pulse el botón AUTO SETUP.

Aparecerá un cuadro de diálogo de confirmación emergente que le preguntará si desea confirmar la aplicación de parches desde dispositivos de E/S a la consola; presione OK y la aplicación de parches se realizará automáticamente.

### 6. Si desea modificar parches individualmente, presione el botón de selección de puerto.

Se abrirá la ventana emergente PORT SELECT.



### ① Lista de selección de categoría

Le permite seleccionar el dispositivo de E/S que contiene el puerto de entrada que desea asignar.

### ② Botones de selección de puerto

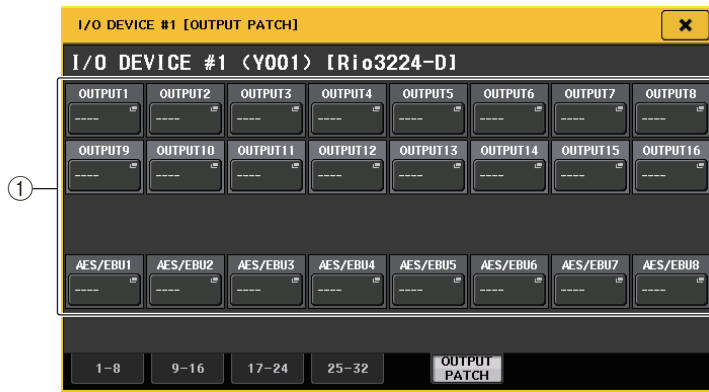
Seleccione el puerto de entrada.

### ③ Botón CLOSE (Cerrar)

Completa los ajustes y cierra la ventana emergente.

- 7.** Para asignar los puertos de salida del dispositivo de E/S, seleccione y presione el dispositivo de E/S en el campo DANTE PATCH de la pantalla I/O DEVICE para acceder a la ventana emergente OUTPUT PATCH.

Se abrirá la ventana emergente OUTPUT PATCH.

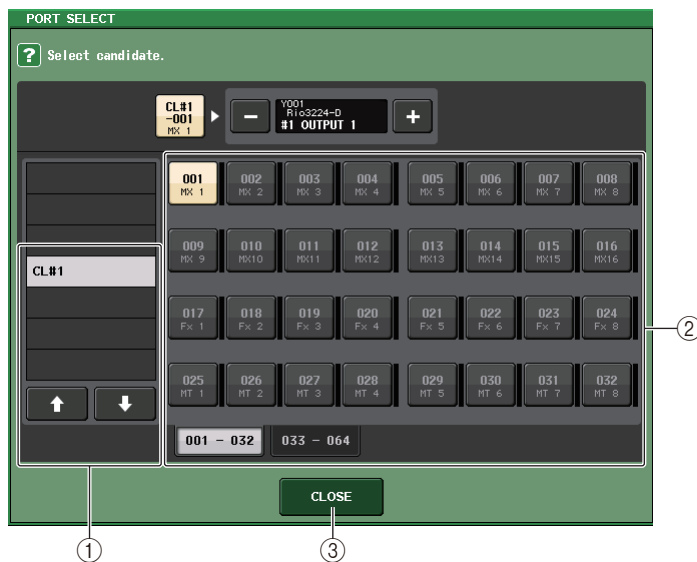


- 1** Botones de selección de puerto

Presione uno de los botones para abrir la ventana emergente PORT SELECT.

- 8.** Si desea cambiar la asignación de parches, presione el botón de selección de puerto.

Se abrirá la ventana emergente PORT SELECT.



- 1** Lista de selección de categoría

Seleccione el puerto Dante al que está asignada la señal que desea extraer.

- 2** Botones de selección de puerto

Seleccione el puerto Dante (DANTE 1-64) al que está asignada la señal que desea extraer.

- 3** Botón CLOSE (Cerrar)

Completa los ajustes y cierra la ventana emergente.

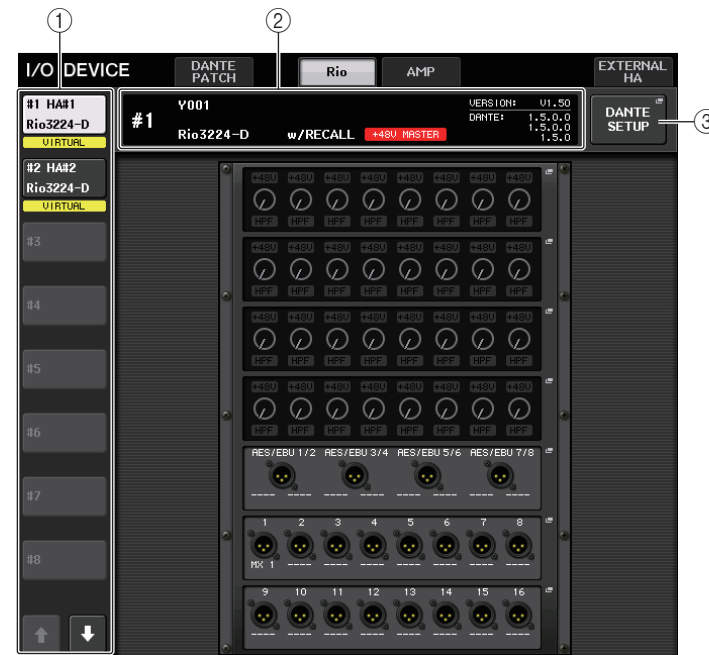
- 9.** Del mismo modo, especifique los canales que desee extraer a otros puertos OUTPUT.

## Control remoto de una unidad Rio

A continuación se describe cómo controlar de forma remota una unidad Rio conectada al conector Dante.

- 1.** En la parte superior de la pantalla I/O DEVICE, presione la ficha Rio para abrir el campo Rio.

El campo Rio contiene los siguientes elementos.



- 1** Botones interruptores de pantalla

Presione cualquiera de estos botones para ver el dispositivo de E/S correspondiente. Si mantiene pulsado el botón, todos los LED del dispositivo de E/S correspondiente parpadearán.

- 2** Indicación de ID / nombre del modelo

Muestra el número de ID, el nombre del modelo y la versión del dispositivo de E/S.

### ③ Botón DANTE SETUP (Ajustes de Dante)

Presione este botón para abrir la ventana emergente DANTE SETUP, en la que puede realizar los ajustes para la red de audio.

### ■ Pantalla HA (Amplificador principal)

Muestra los ajustes de HA del dispositivo de E/S. Presione esta área para abrir la ventana emergente I/O DEVICE HA, en la que puede realizar ajustes detallados del amplificador principal.



### ④ Mando Analog gain (ganancia analógica)

Indica los ajustes de ganancia analógica. Este elemento es solo para visualización y no se puede modificar.

### ⑤ Indicador +48V

Indica el estado de activación/desactivación de la alimentación phantom (+48 V) de cada puerto.

### ⑥ Indicador OVER (saturación)

Le advierte cuando la señal de entrada se satura.

### ⑦ Indicador HPF (saturación)

Indica el estado de activación/desactivación del filtro de paso alto de cada puerto.

### ■ Pantalla INPUT (entrada)

Muestra los ajustes de entrada del dispositivo de E/S.



Si presiona la tecla [SEL] de un canal de entrada, se iluminará el puerto correspondiente.

### ■ Pantalla OUTPUT (salida)

Muestra los ajustes de salida del dispositivo de E/S. Presione este botón para abrir la ventana emergente OUTPUT PATCH (parche de salida), donde puede realizar los ajustes de puerto de salida del dispositivo de E/S.



Si presiona la tecla [SEL] de un canal de salida, se iluminará el puerto correspondiente.

## 2. Para controlar de forma remota el amplificador principal de un dispositivo de E/S, presione el dispositivo de E/S en la pantalla HA.

Se abre la ventana emergente I/O DEVICE HA. En esta ventana puede controlar de forma remota el amplificador principal en el dispositivo de E/S desde la consola serie CL utilizando los botones y mandos en pantalla o los mandos multifunción del panel superior.



### ① +48V MASTER (Principal +48 V)

Indica el estado de activación/desactivación de la alimentación phantom principal del dispositivo de E/S. (La activación o desactivación se realiza directamente en el dispositivo de E/S).

### ② Botón +48V

Activa o desactiva la alimentación phantom de cada canal.

### ③ Mando GAIN (Ganancia)

Indica la ganancia del amplificador principal en el dispositivo de E/S. Para ajustar este valor, presione el mando para seleccionarlo y utilice los mandos multifunción 1-8. El contador de nivel situado inmediatamente a la derecha del mando muestra el nivel de entrada del puerto correspondiente.

### ④ Botón GC (Compensación de ganancia)

Activa o desactiva la función Compensación de ganancia que mantiene un nivel de señal uniforme en la red de audio.

### ⑤ Mando FREQUENCY (frecuencia)/botón HPF

Estos controladores activan o desactivan el filtro de paso alto integrado en el amplificador principal de la unidad de E/S y ajustan su frecuencia de corte. Si pulsa el mando FREQUENCY para seleccionarlo, podrá ajustarlo mediante el mando multifunción correspondiente.

### ⑥ Fichas de puerto mostrado

Estas fichas cambian el puerto que aparece en la ventana emergente I/O DEVICE HA.

### ⑦ Botón GC ALL ON/botón GC ALL OFF

Activan o desactivan la compensación de ganancia de todos los canales de entrada simultáneamente.

3. Para controlar de forma remota el amplificador principal del dispositivo de E/S desde un canal de entrada de la consola serie CL, utilice las teclas de selección de banco de la sección Centralogic para abrir la pantalla OVERVIEW que contiene el canal cuyo amplificador principal desea controlar.

Campo  
GAIN/PATCH  
(ganancia/patch)



6. Si presiona un bastidor en que vaya montado un dispositivo de E/S, aparecerá la ventana emergente OUTPUT PATCH (parche de salida).



Si necesita realizar ajustes en el puerto de salida, realice estos ajustes según se describe en el paso 7 y siguiendo el procedimiento de asignación de parches del dispositivo de E/S (consulte la [página 140](#)).

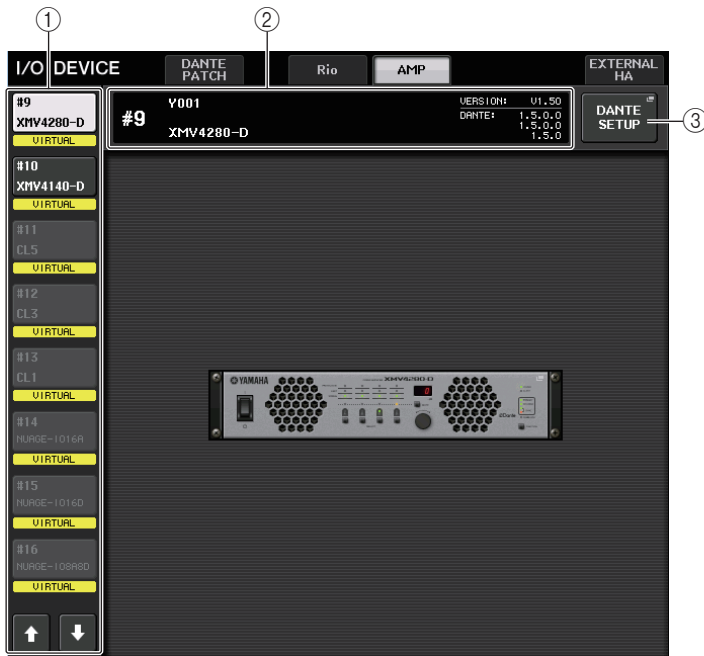
4. Presione el campo GAIN/PATCH del canal cuyo amplificador principal de dispositivo de E/S desea ajustar. Se abrirá la ventana emergente GAIN/PATCH.



5. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, presione el símbolo "x" para cerrar la ventana emergente.

## Controlar remotamente un amplificador

A continuación se describe cómo controlar de forma remota un amplificador conectado al conector Dante.

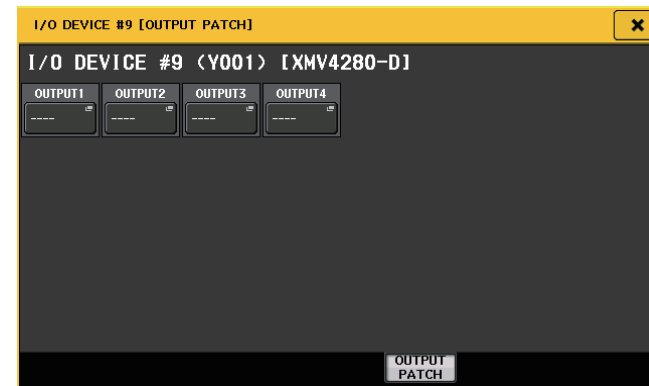


1. En la parte superior de la pantalla I/O DEVICE, presione la ficha AMP para abrir el campo AMP.

El campo AMP contiene los siguientes elementos.

- 1 **Botones interruptores de pantalla**  
Presione cualquiera de estos botones para ver el dispositivo de E/S correspondiente.
- 2 **Indicación de ID / nombre del modelo**  
Muestra el número de ID, el nombre del modelo y la versión del dispositivo de E/S.
- 3 **Botón DANTE SETUP (Ajustes de Dante)**  
Presione este botón para abrir la ventana emergente DANTE SETUP, en la que puede realizar los ajustes para la red de audio.

2. Presione uno de los dispositivos de E/S que se muestran para abrir la ventana emergente OUTPUT PATCH (parche de salida).



Si necesita realizar ajustes en el puerto de salida, realice estos ajustes según se describe en el paso 7 y siguiendo el procedimiento de asignación de parches del dispositivo de E/S (consulte la [página 140](#)).

## Utilización de un amplificador principal externo

Si una tarjeta E/S (por ejemplo, una tarjeta MY16-ES64) admite el protocolo remoto de un amplificador principal externo en la ranura de la consola CL, podrá controlar remotamente desde la consola CL algunos parámetros del amplificador principal externo (Yamaha SB168-ES o AD8HR) como, por ejemplo, el estado de activación/desactivación de la alimentación phantom (+48V), la ganancia y el HPF.

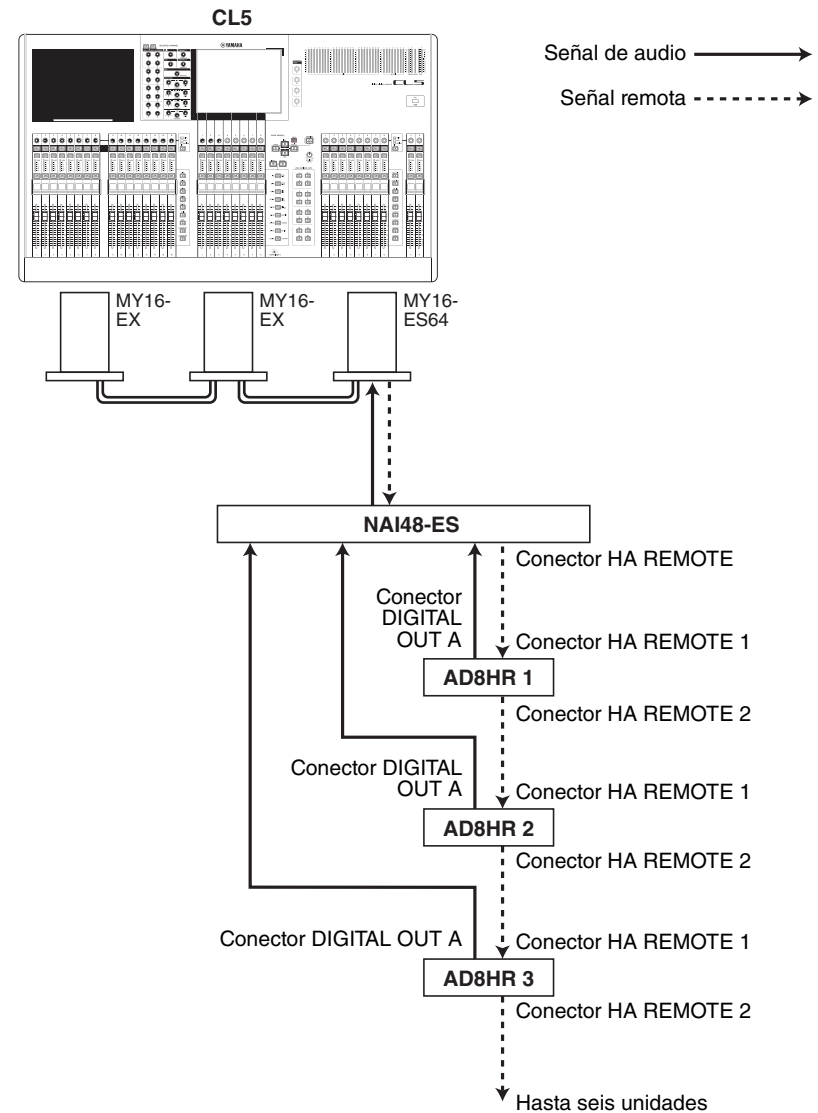
Para obtener más información sobre los ajustes de la tarjeta de E/S, consulte el manual de instrucciones de la misma.

### Conexión de la consola serie CL a un AD8HR

Para controlar remotamente el AD8HR desde la consola serie CL, instale una tarjeta EtherSound MY16-ES64 en la ranura 1 de la unidad CL y utilice después un cable Ethernet para conectar la unidad CL a la NAI48-ES. A continuación, conecte el conector HA REMOTE de la NAI48-ES al conector HA REMOTE 1 de la AD8HR mediante un cable RS422 D-sub de 9 patillas. Esta conexión permite controlar remotamente el AD8HR desde la consola serie CL.

Para transmitir señales de audio (entrada a la AD8HR) a la consola serie CL, conecte el conector DIGITAL OUT A (o B) del AD8HR al conector AES/EBU del NAI48-ES mediante un cable AES/EBU D-sub de 25 patillas. Las señales se enviarán o recibirán entre el NAI48-ES y la consola serie CL a través de la tarjeta MY16-ES64.

También se puede utilizar una conexión en “cadena tipo margarita” para controlar remotamente varias unidades AD8HR a la vez. Para hacerlo, conecte el conector HA REMOTE 2 del primer AD8HR al conector remoto HA REMOTE 1 del segundo AD8HR. Si utiliza la NAI48-ES, puede conectar hasta seis AD8HR. En este caso, para introducir las señales de audio de AD8HR en la consola serie CL, instale dos tarjetas MY16-EX en la unidad CL dado que cada ranura de la misma acepta hasta 16 señales de canal. A continuación, utilice un cable Ethernet para realizar las conexiones con MY16-ES64.





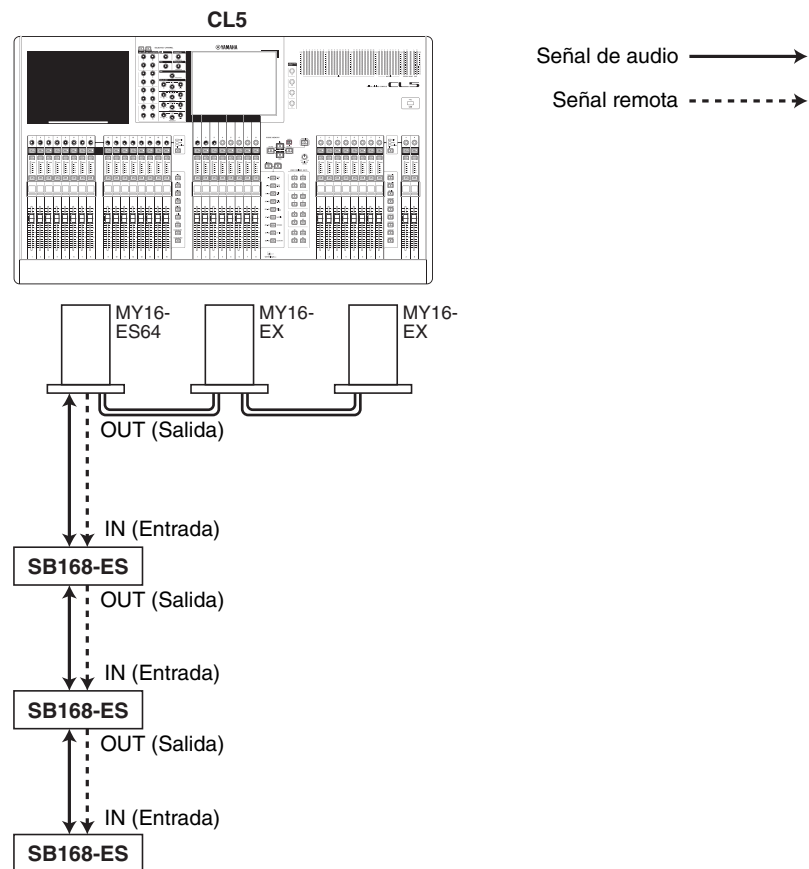
## Conexión de la consola serie CL a un SB168-ES

Para controlar remotamente el SB168-ES desde la consola serie CL, instale una tarjeta EtherSound MY16-ES64 en la ranura 1 de la unidad CL y utilice después un cable Ethernet para conectar la unidad CL a la SB168-ES. Esta conexión permite controlar remotamente el SB168-ES desde la consola serie CL. También puede utilizar una conexión en cadena tipo margarita o en anillo para instalar dos tarjetas de expansión de la MY16-EX en las ranuras de la unidad CL para controlar hasta tres unidades SB168-ES a la vez.

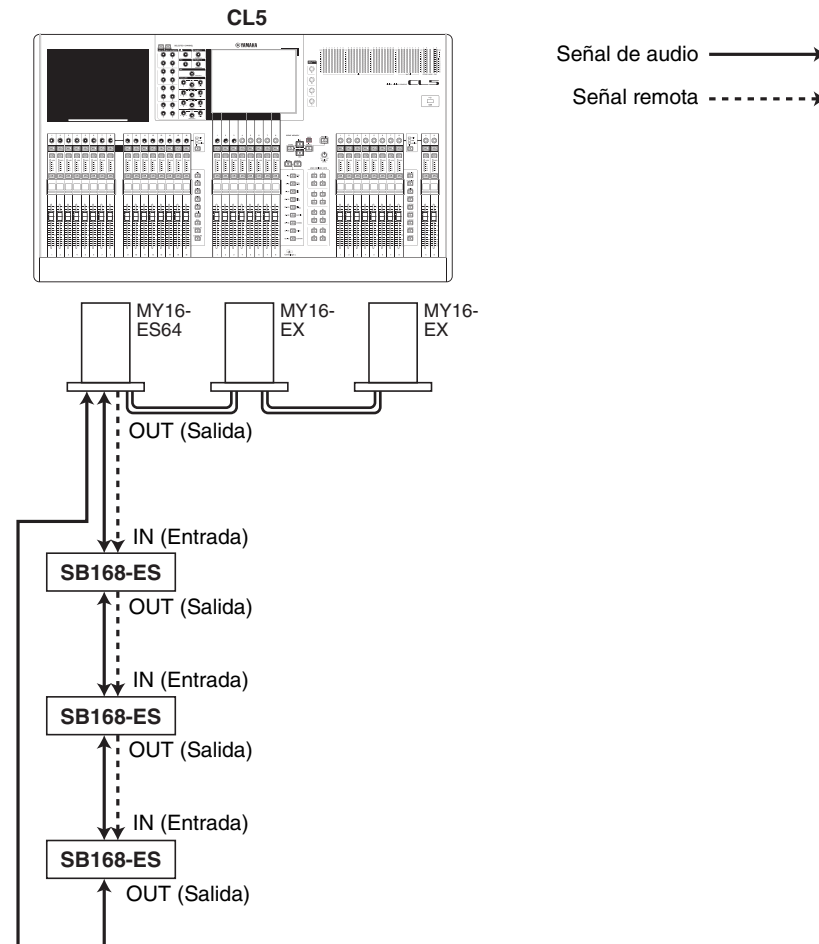
### NOTA

Los datos de control remoto solo se recibirán y transmitirán en la Ranura 1 en la consola serie CL.

### ■ Conexión en cadena tipo margarita



### ■ Conexión en anillo



### NOTA

Consulte el manual de instrucciones de la SB168-ES para obtener información sobre la configuración de las tarjetas MY16-ES64/MY16-EX y la red EtherSound.

## Control remoto de un amplificador principal externo

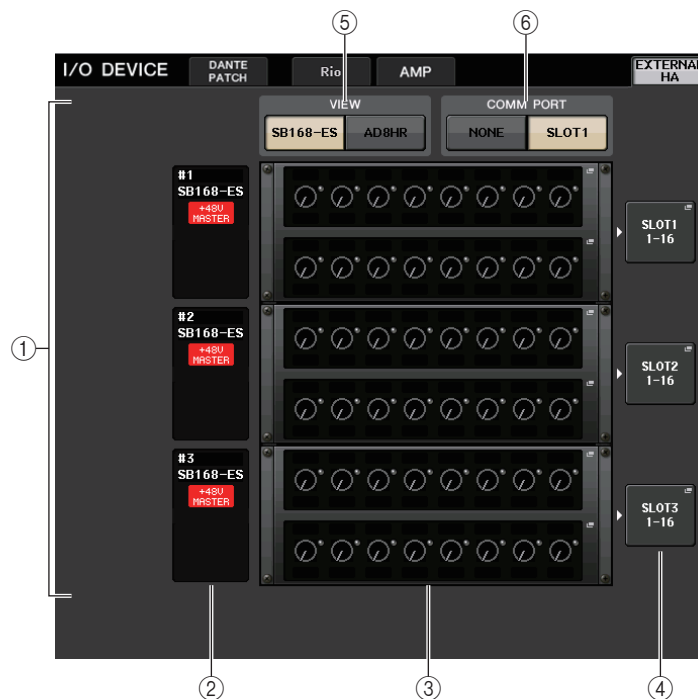
Puede controlar remotamente desde la consola serie CL un dispositivo amplificador principal externo (“HA externo”) conectado a través de MY16-ES64 o NAI48-ES.

- 1. Conecte la consola serie CL a un amplificador principal externo.**  
Para más información, consulte “[Utilización de un amplificador principal externo](#)” en la sección [página 144](#) y el manual de instrucciones del amplificador principal externo.
- 2. En el área de acceso a las funciones, presione el botón I/O DEVICE para abrir la ventana del mismo nombre.**



- 3. En la parte superior de la ventana I/O DEVICE, presione la ficha EXTERNAL HA para mostrar el campo EXTERNAL HA.**

El campo EXTERNAL HA contiene los siguientes elementos.



- 1 Campo EXTERNAL HA (Amplificador principal externo)**  
Indica el estado del HA externo conectado.
- 2 ID/nombre del modelo/+48V principal**  
Muestra información del amplificador principal externo montado en el bastidor. El número de ID se asigna automáticamente siguiendo el orden de los dispositivos conectados desde uno hasta seis. Este campo también permite ver el estado de activación/desactivación de la alimentación phantom principal.
- 3 Bastidores virtuales**  
Esta sección tiene cabida para hasta seis bastidores en los que se pueden montar unidades de amplificadores principales externos que se pueden controlar de forma remota. Si se monta un amplificador principal externo, este campo indicará ajustes (ajuste de ganancia, activación/desactivación de alimentación phantom y activación/desactivación de filtro de paso alto). Presione un bastidor para abrir la ventana emergente EXTERNAL HA.
- 4 Botón emergente EXTERNAL HA PORT SELECT (Selección de puerto del amplificador principal externo)**  
Presione este botón para abrir la ventana emergente EXTERNAL HA PORT SELECT en la que puede especificar los puertos de entrada a los que es posible conectar el amplificador principal externo montado en el bastidor.
- 5 Botones de conmutación VIEW (vista)**  
Cambian la pantalla del bastidor virtual entre SB168-ES y AD8HR. Seleccione la vista según el dispositivo conectado.

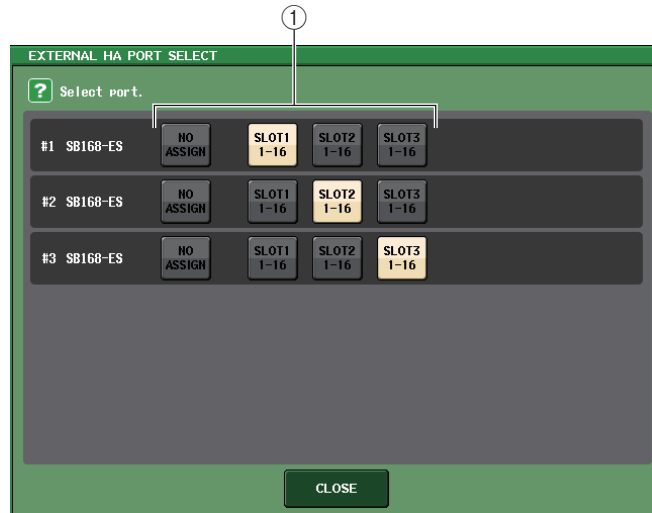
- ⑥ **Botones de comunicación COMM PORT (Puerto de comunicaciones)**  
Especifica si el amplificador principal externo conectado a la ranura se va a controlar remotamente. Seleccione "SLOT1" si desea controlar remotamente el amplificador principal externo.

**4. Presione el interruptor "SLOT1" COMM PORT.**

Las unidades de los HA (amplificadores principales) externos que se pueden controlar aparecerán en el bastidor virtual.

**5. Para especificar los puertos de entrada de un HA externo, presione el botón emergente EXTERNAL HA PORT SELECT para ese bastidor.**

Se abrirá la ventana emergente EXTERNAL HA PORT SELECT. La ventana emergente contiene los siguientes elementos.



① **Botones PORT SELECT (Selección de puerto)**

Especifican los puertos de entrada a los que está conectado el amplificador principal externo.

**6. Utilice los botones PORT SELECT para especificar los puertos de entrada a los que está conectada la salida de audio del HA externo.**

Cuando haya terminado de realizar los ajustes, presione el botón CLOSE para cerrar la ventana emergente.

**NOTA**

Si hay un amplificador principal externo conectado a una de las ranuras de la consola serie CL, debe especificar manualmente el puerto de entrada correspondiente. Si se configura incorrectamente, el amplificador principal externo no se detectará adecuadamente cuando aplique parches entre los puertos de entrada y los canales de entrada.

**7. Para controlar de forma remota un HA externo, presione el bastidor en el cual esté montado el HA externo que desea controlar.**

Se abre la ventana emergente EXTERNAL HA. Aquí podrá controlar el amplificador principal externo de forma remota con los mandos y botones de la pantalla de la consola serie CL o bien con los mandos del panel superior.



① **+48V MASTER (Principal +48 V)**

Si hay un HA externo conectado, aquí aparecerá el estado de activación/desactivación de la alimentación phantom principal. (Su activación o desactivación se realiza directamente en el amplificador principal externo.)

② **Botón +48V**

Activa o desactiva la alimentación phantom para cada canal.

③ **Mando GAIN (Ganancia)**

Indica el nivel de ganancia del amplificador principal externo. Para ajustar este valor, presione el mando para seleccionarlo y utilice los mandos multifunción 1-8. El contador de nivel situado inmediatamente a la derecha del mando muestra el nivel de entrada del puerto correspondiente.

④ **Mando FREQUENCY (frecuencia)/botón HPF**

Estos controladores activan o desactivan el filtro de paso alto incorporado del amplificador principal externo y ajustan su frecuencia de cierre. Si pulsa el mando FREQUENCY para seleccionarlo, podrá ajustarlo mediante el mando multifunción correspondiente.

⑤ **Fichas de selección de bastidor**

Permiten seleccionar el bastidor que aparece en la ventana emergente EXTERNAL HA.

**NOTA**

- Si conecta un AD8HR adicional, se utilizará la configuración para este AD8HR. Estos mandos y botones se muestran en la ventana emergente EXTERNAL HA aunque no haya ningún AD8HR conectado, por lo que podrá crear y guardar una escena aunque el AD8HR no esté conectado.
- No se mostrarán los mensajes de error relacionados con la SB168-ES. Además, no podrá establecer los parámetros EtherSound. Para configurar estas funciones, utilice la aplicación de software AVS-ESMonitor.

- 8.** Para controlar el HA externo de forma remota desde un canal de entrada de la consola serie CL, utilice las teclas de selección de bancos para abrir la pantalla OVERVIEW que contenga el canal cuyo HA desea controlar.

Campo GAIN/PATCH  
(ganancia/patch)



- 9.** Presione el campo GAIN/PATCH del canal cuyo amplificador principal externo desea controlar. Se abrirá la ventana emergente GAIN/PATCH.



- 10.** Presione el botón PATCH y seleccione el puerto de entrada asignado al amplificador principal externo.

Con estos ajustes, podrá utilizar el amplificador principal externo de la misma manera que el HA del dispositivo de E/S de la unidad CL. Para obtener más información sobre la ventana emergente GAIN/PATCH, consulte “Introducción de ajustes HA (Head Amp)” en la [página 30](#).

## MIDI

En este capítulo se explica cómo transmitir mensajes MIDI desde un dispositivo externo a la consola serie CL para controlar los parámetros de la consola y cómo transmitir mensajes MIDI desde la consola CL mientras se utiliza la unidad.

### Funcionalidad MIDI en la consola serie CL

La consola serie CL puede utilizar MIDI para realizar las operaciones siguientes:

#### ■ Transmisión y recepción de Program Change (Cambio de programa)

Cuando se ejecuta un evento concreto (recuperación de la biblioteca de escenas/efectos) en la consola serie CL, se puede transmitir a un dispositivo externo un mensaje Program Change (un número que se ha asignado al evento). Y, a la inversa, el evento correspondiente se puede ejecutar cuando se recibe un mensaje Program Change desde un dispositivo externo.

#### ■ Transmisión y recepción de Control Change (Cambio de control)

Cuando ejecuta un evento concreto (operación de fader, mando o tecla) en la consola serie CL, se puede transmitir a un dispositivo externo el mensaje Control Change correspondiente. Y, a la inversa, se pueden ejecutar los eventos cuando se reciben mensajes Control Change desde un dispositivo externo. Esto le permite grabar las operaciones de faders y teclas en un secuenciador MIDI u otro dispositivo externo, y posteriormente reproducir estos datos.

#### ■ Transmisión y recepción de Parameter Change (Cambio de parámetros) (SysEx)

Cuando se ejecutan eventos concretos (operaciones de faders, mandos o teclas, cambios en los ajustes del sistema o en los ajustes del usuario), es posible transmitir a un dispositivo externo mensajes "Parameter Change" SysEx (System Exclusive (exclusivos del sistema)). Y, a la inversa, se pueden ejecutar los eventos cuando se reciben mensajes de cambios de parámetros desde un dispositivo externo.

Utilizando esta capacidad, las operaciones de CL se pueden grabar y reproducir en un secuenciador MIDI o en otro dispositivo externo. Además, otra consola CL puede recibir y ejecutar los cambios en el sistema y los ajustes de usuario.

#### NOTA

Puede emplear el puerto utilizado para transmisión y recepción de mensajes MIDI desde los conectores MIDI IN/OUT del panel trasero o una tarjeta E/S instalada en una ranura 1. Toda la funcionalidad descrita en esta sección estará disponible en el puerto que seleccione.

## Ajustes MIDI básicos

Puede seleccionar el tipo de mensajes MIDI que transmitirá y recibirá la consola serie CL, el puerto MIDI que se utilizará y el canal MIDI.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.



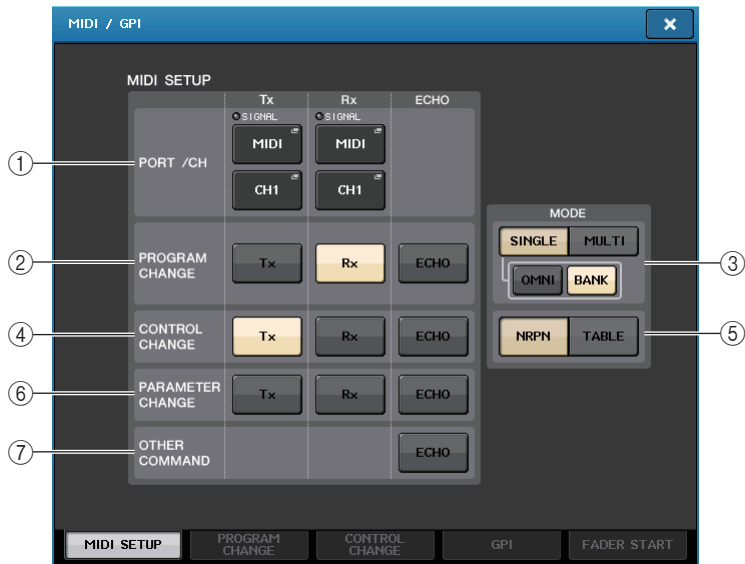
2. En el centro de la pantalla, pulse el botón **MIDI/GPI** para abrir la ventana emergente del mismo nombre.

Esta ventana contiene varias páginas y para pasar de una a otra puede utilizar las fichas situadas en la parte inferior de la ventana.



### 3. Presione la ficha MIDI SETUP (configuración MIDI) para abrir la página del mismo nombre.

En la página MIDI SETUP puede seleccionar el tipo de mensajes MIDI que se transmitirán y recibirán, y elegir el puerto que se va a utilizar. Esta página incluye los siguientes elementos.



#### ① Campo PORT/CH (Puerto/Canal)

Permite seleccionar el puerto y el canal MIDI que se utilizarán para transmitir y recibir mensajes MIDI.

- **Tx PORT/Tx CH**.....Presione estos botones para abrir ventanas emergentes en las que puede seleccionar respectivamente un puerto y un canal MIDI para transmitir mensajes MIDI.
- **Rx PORT/Rx CH**.....Presione estos botones para abrir ventanas emergentes en las que puede seleccionar respectivamente un puerto y un canal MIDI para recibir mensajes MIDI.

#### ② Campo PROGRAM CHANGE (Cambio de programa)

Permite activar o desactivar la transmisión y recepción de mensajes Program Change MIDI.

- **Tx**.....Activa o desactiva la transmisión Program Change.
- **Rx**.....Activa o desactiva la recepción Program Change.
- **ECHO**.....Activa o desactiva la emisión en eco de los mensajes Program Change (si esta función está activada, los mensajes Program Change recibidos desde un dispositivo externo se retransmitirán sin modificación).

#### ③ Campo PROGRAM CHANGE MODE (Modo de cambio de programa)

Permite seleccionar el modo de transmisión/recepción de cambios de programa.

- **SINGLE**.....Si este botón está activado, los Program Change se transmitirán y recibirán en un único canal MIDI (modo Single).

- **MULTI**..... Si este botón está activado, los cambios de programa se transmitirán y recibirán en varios canales MIDI (modo Multi).
- **OMNI** ..... Si este botón está activado, los cambios de programa de todos los canales MIDI se transmitirán y recibirán en modo Single. La transmisión/recepción en modo Multi y la transmisión en modo Single están desactivadas.
- **BANK** ..... Si este botón está activado, los mensajes de selección de banco pueden transmitirse y recibirse en modo Single. (Los mensajes de selección de banco cambian el grupo de mensajes Program Change que se van a utilizar.)

#### ④ Campo CONTROL CHANGE (Cambio de control)

Permite activar o desactivar la transmisión y recepción de mensajes Control Change MIDI.

- **Tx** ..... Activa o desactiva la transmisión Control Change.
- **Rx** ..... Activa o desactiva la recepción Control Change.
- **ECHO** ..... Activa o desactiva la emisión en eco de los mensajes Control Change (si esta función está activada, los mensajes Control Change recibidos desde un dispositivo externo se retransmitirán sin modificación).

#### ⑤ Campo CONTROL CHANGE MODE (Modo de cambio de control)

Permite seleccionar el modo de transmisión/recepción Control Change.

- **NRPN** ..... Si este botón está activado, los parámetros de mezcla de la CL se transmitirán/recibirán como mensajes NRPN en un canal MIDI (modo NRPN).
- **Botón TABLE**..... Si este botón está activado, los parámetros de mezcla de la CL se transmitirán/recibirán como mensajes Control Change en un canal MIDI (modo TABLE).

#### ⑥ Campo PARAMETER CHANGE (Cambio de parámetro)

Permite activar o desactivar los mensajes SysEx (exclusivos del sistema). (Estos mensajes especiales se utilizan para cambiar los parámetros de la consola CL).

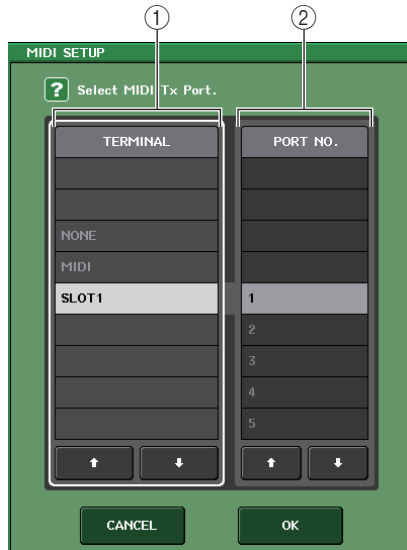
- **Tx** ..... Activa o desactiva la transmisión Parameter Change.
- **Rx** ..... Activa o desactiva la recepción Parameter Change.
- **ECHO** ..... Activa o desactiva la emisión en eco de los mensajes Parameter Change (si esta función está activada, los mensajes Parameter Change recibidos desde un dispositivo externo se retransmitirán sin modificación).

#### ⑦ Campo OTHER COMMAND (Otro comando)

Activa o desactiva la emisión en eco de otros mensajes (si esta función está activada, los otros mensajes recibidos desde un dispositivo externo se retransmitirán sin modificación).

**4. Para especificar el puerto que se utilizará para transmitir o recibir cada tipo de mensaje MIDI, presione el botón emergente de selección de puerto de transmisión (Tx) o recepción (Rx).**

Se abrirá la ventana emergente MIDI SETUP para seleccionar el puerto. Las operaciones en esta ventana son las mismas tanto para transmisión (Tx) como para recepción (Rx). Esta ventana contiene los siguientes elementos.



**① Campo TERMINAL**

Permite seleccionar el puerto que se utilizará para transmitir o recibir mensajes MIDI. Puede seleccionar uno de los siguientes elementos.

<b>NONE (Ninguno)</b>	No se utilizará ningún puerto.
<b>MIDI</b>	Conectores MIDI IN (Rx) y OUT (Tx) en el panel posterior
<b>SLOT1 (Ranura 1)</b>	Una tarjeta que admite la transmisión serie está instalada en la Ranura 1 en el panel posterior

**② Campo PORT NO. (N.º de puerto)**

Si selecciona SLOT 1, en el campo TERMINAL, seleccione el número de puerto 1–8 en este campo. (El número de puertos disponibles variará según la tarjeta instalada.) La tarjeta disponible actualmente solo es válida para el puerto 1.

**5. Especifique el tipo y el número de puerto.**

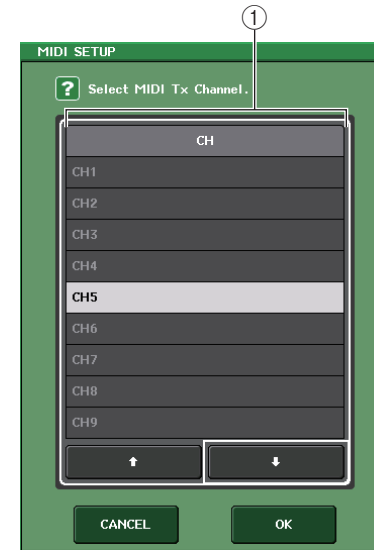
Utilice los botones  $\uparrow/\downarrow$  para seleccionar un elemento. Presione el botón OK para confirmar el puerto seleccionado y cierre la ventana emergente MIDI SETUP.

**NOTA**

Como alternativa, puede seleccionar un puerto pulsando el nombre de puerto deseado en el campo o pulsando el campo para resaltarlo y, a continuación, girar uno de los mandos multifunción para seleccionar el puerto.

**6. Para especificar el canal en el cual se transmitirán o recibirán los mensajes MIDI, presione el botón emergente de selección de canales.**

Se abrirá la ventana emergente MIDI SETUP para seleccionar el canal. Las operaciones en esta ventana son las mismas tanto para transmisión (Tx) como para recepción (Rx). Esta ventana contiene los siguientes elementos.



**① Campo CH (Canal)**

Permite seleccionar CH1–CH16 como canal que se utilizará para transmitir o recibir mensajes MIDI.

**7. Seleccione el canal.**

Utilice los botones  $\uparrow/\downarrow$  para seleccionar un elemento. Presione el botón OK para confirmar el canal seleccionado y cierre la ventana emergente MIDI SETUP.

**NOTA**

- Como alternativa, puede seleccionar el canal pulsando el nombre de canal deseado en el campo o girando uno de los mandos multifunción.
- Al transmitir o recibir cambios de parámetros, el número de canal que especifique aquí se utilizará como número de dispositivo (número que identifica la unidad transmisora o receptora).

**8. Active o desactive la transmisión/recepción de cada mensaje MIDI.**

**NOTA**

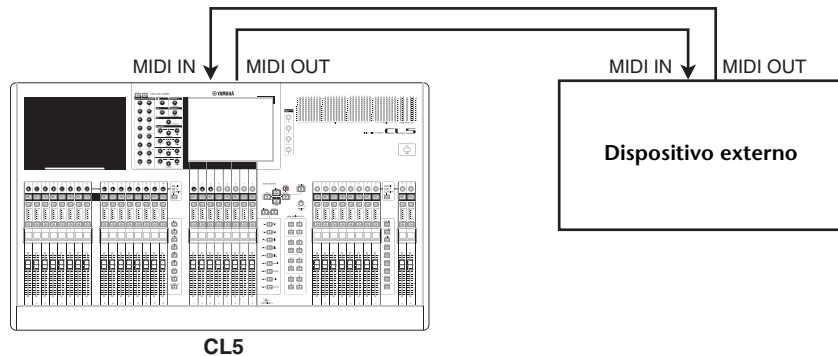
- Para obtener más detalles sobre la utilización de mensajes Program Change, consulte "Utilización de cambios de programa para recuperar escenas y elementos de la biblioteca" a continuación.
- Para obtener más información sobre el uso de los Control Change, consulte "[Utilización de los cambios de control para controlar parámetros](#)" en la [página 155](#).

## Utilización de cambios de programa para recuperar escenas y elementos de la biblioteca

La consola serie CL le permite asignar un evento concreto (recuperación de una escena o recuperación de una biblioteca de efectos) a cada número Program Change, de modo que cuando se ejecute este evento en la consola serie CL se transmita un mensaje Program Change del número correspondiente a un dispositivo externo. Y, a la inversa, el evento correspondiente se puede ejecutar cuando se recibe un mensaje Program Change desde un dispositivo externo.

### 1. Conecte la consola serie CL a un dispositivo externo.

La siguiente ilustración muestra un ejemplo de cómo utilizar los conectores MIDI IN/MIDI OUT para transmitir y recibir mensajes MIDI.



2. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.

3. En el centro de la pantalla, presione el botón MIDI/GPI para abrir la ventana emergente del mismo nombre.

4. Presione la ficha MIDI SETUP para acceder a la página MIDI SETUP y, a continuación, seleccione el puerto y el canal MIDI en el que se transmitirán y recibirán los cambios de programa, según se describe en “Ajustes MIDI básicos” en la [página 149](#)

5. Presione la ficha PROGRAM CHANGE (cambio de programa) para abrir la página del mismo nombre.

En la página PROGRAM CHANGE puede especificar de qué manera se transmitirán y recibirán los cambios de programa y elegir el evento (recuperación de escena o recuperación de biblioteca de efectos) que se asignará a cada número de programa.

Esta página incluye los siguientes elementos.



#### 1 PROGRAM CHANGE

Activa o desactiva la transmisión y recepción de cambios de programa. Este ajuste está enlazado con la sección PROGRAM CHANGE de la página MIDI SETUP.

- **Tx** ..... Active este botón para transmitir los mensajes Program Change correspondientes cuando se ejecutan los eventos de la lista.
- **Rx** ..... Active este botón para ejecutar los eventos correspondientes cuando se reciben los mensajes Program Change.
- **ECHO** ..... Active este botón para transmitir mensajes Program Change que se reciben desde un dispositivo externo.

#### 2 Campo PROGRAM CHANGE MODE

Permite seleccionar el modo de transmisión/recepción de cambios de programa. Este ajuste está enlazado con la sección PROGRAM CHANGE MODE de la página MIDI SETUP.

#### 3 Lista

Muestra el evento (recuperación de una escena o recuperación de la biblioteca de efectos) asignado a cada canal MIDI y cada número Program Change MIDI. La lista muestra los siguientes elementos.

- **CH/BANK** ..... Si aparece como encabezado de columna “CH” en lugar de “BANK”, la columna indica el canal MIDI (1-16) en que se transmiten/reciben los cambios de programa. Si la transmisión y recepción Program Changes está en modo Single y está activado el botón BANK, aparecerá etiquetado como “BANK” y el valor numérico en esta columna corresponderá al número de banco (1-128).
- **NO** ..... Indica el número de programa 1-128.



- **PROGRAM CHANGE EVENT (Evento de cambio de programa)**  
 .....Indica el tipo/número/título del evento asignado a cada canal (número de banco) o número de programa. Presione un área de pantalla de eventos individual para acceder a la ventana emergente MIDI PROGRAM CHANGE, en la que puede seleccionar el evento que desea asignar.
- ④ **Mando de desplazamiento**  
 Presione este mando para desplazar la lista mediante el mando multifunción.
  - ⑤ **Botón CLEAR ALL**  
 Presione este botón para borrar todos los eventos de la lista de eventos.
  - ⑥ **Botón INITIALIZE ALL**  
 Presione este botón para restablecer el estado predeterminado de todas las asignaciones de eventos de la lista.
- 6. Utilice los botones del campo PROGRAM CHANGE MODE para seleccionar el modo de transmisión/recepción del Program Change.**  
 Puede seleccionar uno de los dos modos de transmisión/recepción Program Change.
- **Modo Multi (cuando está activado el botón MULTI):**  
 Se transmitirán y recibirán los cambios de programa de todos los canales MIDI. (El canal de transmisión/recepción especificado en la página MIDI SETUP se pasará por alto.)  
 Cuando se recibe un Program Change, se ejecutará el evento asignado al canal MIDI y número de programa correspondiente en la lista.  
 Cuando ejecuta el evento especificado en la consola serie CL, se transmitirá el cambio de programa del canal MIDI y el número de programa correspondiente en la lista.
  - **Modo Single (cuando está activado el botón SINGLE):**  
 Sólo se transmitirán y recibirán cambios de programa de los canales de transmisión (Tx) y recepción (Rx) especificados en la página MIDI SETUP.  
 Cuando se recibe un Program Change en el canal Rx, se ejecutará el evento asignado a ese número de programa del canal correspondiente en la lista.  
 Cuando ejecuta el evento especificado en la consola serie CL, se transmitirá el cambio de programa del número de programa correspondiente en el canal Tx que aparece en la lista. (Si se asigna un evento a más de un número de programa en el mismo canal, se transmitirá el número de programa con el número más bajo.)  
 Si activa el botón OMNI/BANK en modo Single, la operación cambiará del siguiente modo.
  - **Cuando está activado el botón OMNI:**  
 Se recibirán los cambios de programa de todos los canales MIDI. Sin embargo, independientemente del canal MIDI que se reciba, se ejecutará el evento asignado al número de programa correspondiente del canal Rx. Al activar el botón OMNI no se modifica la operación de la transmisión Program Change.

- **Cuando está activado el botón BANK:**  
 La indicación CH en la lista cambiará a BANK (número de banco) y podrán transmitirse/recibirse los mensajes de selección de banco (Control Change 0, 32) y Program Change. Puede ser práctico a la hora controlar más de 128 eventos en un solo canal MIDI.  
 Cuando se reciben mensajes de selección de banco y después Program Change (en ese orden) en el canal Rx, se ejecutará el evento asignado al número de banco y número de programa en la lista.  
 Cuando ejecuta un evento concreto en la consola serie CL, se transmitirán los mensajes de selección de banco y Program Change del número de banco y número de programa asignado a ese evento en el canal Tx. (Si se asigna el mismo evento más de una vez en la lista, se transmitirá el número de banco y número de programa con el número más bajo.)

**NOTA**

- En modo Multi no se tienen en cuenta los ajustes de los botones OMNI y BANK.
- Si está activado el botón BANK y sólo se recibe un Program Change en un canal MIDI adecuado, se utilizará el último número de banco seleccionado.
- Si está activado el botón BANK, también se puede activar el botón OMNI al mismo tiempo. En este caso, se recibirán los mensajes de selección de banco y Program Change.

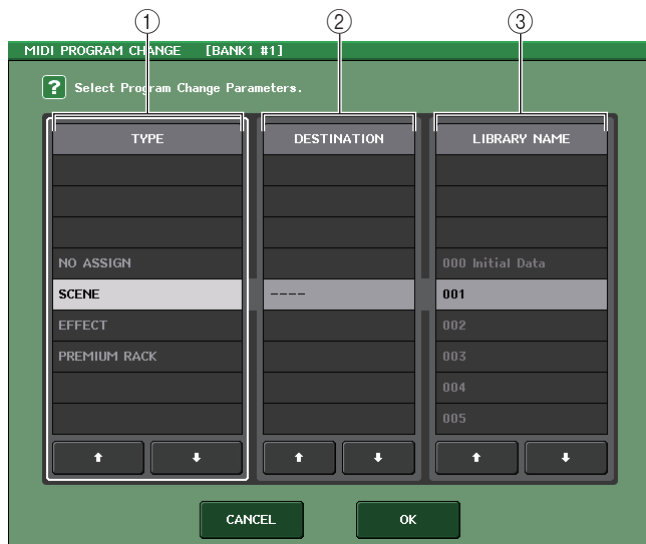
**7. Utilice los botones del campo PROGRAM CHANGE para activar o desactivar la transmisión y la recepción, y realice los ajustes para la emisión en eco.**

Este campo contiene los siguientes elementos.

- **Botón Tx** ..... Activa o desactiva la transmisión Program Change.
- **Botón Rx** ..... Activa o desactiva la recepción Program Change.
- **Botón ECHO** ..... Selecciona si los cambios de programa entrantes deben o no emitirse en eco desde el puerto de transmisión MIDI.

## 8. Para cambiar la asignación del evento de cada número de programa, presione el evento deseado en la lista.

Aparecerá la ventana emergente MIDI PROGRAM CHANGE. En esta ventana puede especificar el evento asignado a cada número de programa. Esta ventana emergente contiene los siguientes elementos.



### ① Campo TYPE (Tipo)

Permite seleccionar el tipo de evento.

La tabla siguiente contiene los eventos que puede seleccionar.

<b>NO ASSIGN (Sin asignación)</b>	Sin asignación
<b>SCENE (Escena)</b>	Operaciones de recuperación de memorias de escena
<b>EFFECT (Efecto)</b>	Operaciones de recuperación de la biblioteca de efectos
<b>PREMIUM RACK</b>	Operaciones de recuperación de bibliotecas Premium Rack

### ② Campo DESTINATION

Le permite seleccionar el bastidor para el que desea recuperar un elemento de biblioteca. Si se ha seleccionado EFFECT o PREMIUM RACK en el campo TYPE, aparecerá el número de bastidor. Si se ha seleccionado SCENE, indicará “- -” y no se habrá ninguna opción disponible para este campo.

### ③ Campo LIBRARY NUMBER/LIBRARY NAME

Permite elegir la biblioteca que se va a recuperar.

Si se selecciona SCENE o EFFECT en el campo TYPE, aparecerán los campos LIBRARY NUMBER o LIBRARY NAME. Si se selecciona PREMIUM RACK en el campo TYPE, aparecerá el campo LIBRARY NUMBER.

## 9. Utilice el campo TYPE para seleccionar el tipo de evento que desea asignar. Si el tipo no es SCENE, utilice el campo DESTINATION para seleccionar el número de bastidor en el que desea recuperar el elemento. Utilice el campo LIBRARY NUMBER/LIBRARY NAME para seleccionar el número de escena o de biblioteca que desea recuperar.

Utilice los botones  $\uparrow/\downarrow$  para seleccionar un elemento. Presione el botón OK para confirmar el cambio y cierre la ventana emergente MIDI PROGRAM CHANGE.

### NOTA

- En este campo también se puede seleccionar, pulsándolo, el evento, la escena o la biblioteca que interese.
- Si se pulsa un elemento en el campo para resaltarlo, podrá girar cualquiera de los mandos multifunción para seleccionar el evento, la escena o la biblioteca.

## 10. Asigne los eventos a otros números de programa siguiendo el mismo procedimiento.

Con estos ajustes, la ejecución de un evento concreto en la consola serie CL dará lugar a la transmisión al dispositivo externo del mensaje Program Change (o de selección de banco y cambio de programa) correspondiente.

Cuando un dispositivo externo transmite mensajes Program Change (o de selección de banco y cambio de programa) en el canal correspondiente, se ejecuta el evento asignado a ese número de programa del canal MIDI (o número de banco) correspondiente.

### NOTA

- Puede utilizar el botón CLEAR ALL para borrar todas las asignaciones a números de programa. El botón INITIALIZE ALL devolverá todas las asignaciones de número de programa a su estado predeterminado.
- Las asignaciones a números de programa se mantienen como ajustes para todo el sistema, en lugar de para escenas individuales.
- En modo Single, si se asigna el mismo evento a más de un número de programa en un canal Tx, sólo se transmitirá el número de programa más bajo. (Si está activado el botón BANK, sólo se transmitirá el número de programa del número de banco más bajo.)
- En modo Multi, si se asigna el mismo evento a más de un canal MIDI y más de un número de programa, sólo se transmitirá el número de programa más bajo en cada canal MIDI.

## Utilización de los cambios de control para controlar parámetros

Puede utilizar los mensajes Control Change MIDI para controlar eventos concretos (operaciones de fader/mando, operaciones de activación/desactivación de la tecla [ON], etc.) en la consola serie CL. Esta función se puede utilizar para grabar las operaciones de fader y de tecla en un secuenciador MIDI u otro dispositivo externo y reproducir estos datos posteriormente.

Puede utilizar los Control Change para controlar los eventos en cualquiera de las maneras siguientes.

### ■ Utilización de los Control Change

Este método utiliza los Control Change habituales (números de control 1–31, 33–95 y 102–119). Puede asignar libremente un evento a cada número de control.

### ■ Utilización del NRPN (Non Registered Parameter Number, número de parámetro no registrado)

Este método utiliza un tipo de mensajes Control Change especial denominado NRPN.

NRPN utiliza los números Control Change 99 y 98 para especificar el MSB (Most Significant Byte – byte más significativo) y el LSB (Least Significant Byte – byte menos significativo) del número de parámetro y los mensajes Control Change transmitidos posteriormente del número de cambio de control 6 (o 6 y 38) para especificar el valor del parámetro.

El evento asignado a cada combinación de MSB y LSB tiene un valor predefinido y no se puede cambiar.

#### NOTA

Para obtener más información sobre los eventos asignados a los mensajes NRPN, consulte los apéndices (véase la [página 250](#)).

1. Conecte la consola serie CL a un dispositivo externo.
2. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.
3. En el centro de la pantalla, pulse el botón MIDI/GPI para abrir la ventana emergente del mismo nombre.
4. Presione la ficha MIDI SETUP para acceder a la página MIDI SETUP y, a continuación, seleccione el puerto y el canal MIDI en el que se transmitirán y recibirán los Control Change, según se describe en “Ajustes MIDI básicos” en la [página 149](#)
5. Presione la ficha CONTROL CHANGE (cambio de control) para abrir la página del mismo nombre.

En la página CONTROL CHANGE puede especificar el modo en que se van a transmitir y recibir los Control Change y especificar el evento (operación de fader/mando, activación/desactivación de la tecla [ON], etc.) asignado a cada número de control. Esta página incluye los siguientes elementos.



#### ① Campo CONTROL CHANGE

Permite activar o desactivar la transmisión/recepción Control Change, y especificar si estos se emitirán o no en eco. Este ajuste está enlazado con el campo CONTROL CHANGE de la página MIDI SETUP.

#### ② Campo CONTROL CHANGE MODE

Permite seleccionar el modo de transmisión/recepción Control Change. Este ajuste está enlazado con el campo CONTROL CHANGE MODE de la página MIDI SETUP.

#### ③ Lista

Muestra el evento (patrón de fader/mando, activación/desactivación de la tecla [ON], etc.) asignado a cada número de control.

- NO. .... Indica el número de control. Puede utilizar los números de control 1–31, 33–95 y 102–119.
- CONTROL CHANGE EVENT (Evento de cambio de control)  
..... Indica y permite seleccionar el tipo de evento asignado a cada número de control. Al presionar un evento, se abre la ventana emergente MIDI CONTROL CHANGE en la que puede cambiar la asignación de número de control.

#### ④ Botón CLEAR ALL

Presione este botón para borrar todas las asignaciones de eventos de la lista.

#### ⑤ Botón INITIALIZE ALL

Presione este botón para restablecer el estado predeterminado de todas las asignaciones de eventos de la lista.

#### ⑥ Mando de desplazamiento

Desplaza el contenido de la lista. Puede utilizar un mando multifunción para controlarlo.

## 6. Utilice los botones del campo CONTROL CHANGE MODE para seleccionar el modo de transmisión/recepción del Control Change.

Puede elegir uno de los dos modos siguientes de transmisión/recepción Control Change.

### • Modo NRPN (cuando el botón NRPN está activado):

Diversos parámetros de mezcla de la consola serie CL se transmitirán y recibirán en un solo canal MIDI como mensajes NRPN. Si selecciona este modo, no se tendrán en cuenta las asignaciones de la lista.

### • Modo TABLE (cuando está activado el botón TABLE):

Diversos parámetros de mezcla de la consola serie CL se transmitirán y recibirán en un solo canal MIDI como mensajes Control Change.

#### NOTA

El canal en el cual se transmitirán y recibirán los Control Change se especifica con el campo MIDI/CH de la página MIDI SETUP (consulte la [página 150](#)).

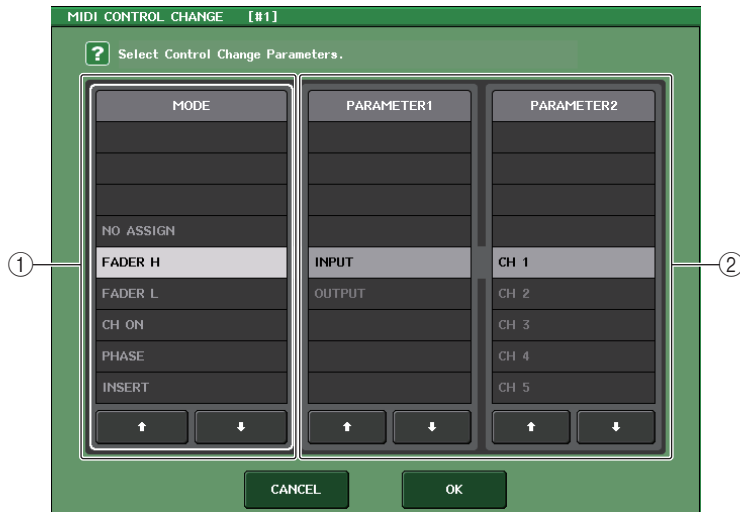
## 7. Utilice los botones del campo CONTROL CHANGE para activar o desactivar la transmisión y la recepción, y realice los ajustes para la emisión en eco.

Cada botón tiene la siguiente función.

- **Botón Tx**..... Activa o desactiva la transmisión Control Change.
- **Botón Rx**..... Activa o desactiva la recepción Control Change.
- **Botón ECHO** ..... Selecciona si los Control Change entrantes se emitirán en eco o no desde el puerto de transmisión MIDI.

## 8. Para cambiar la asignación del evento de cada número de control, presione el evento correspondiente.

Aparecerá la ventana emergente MIDI CONTROL CHANGE. En esta ventana puede especificar el evento asignado a cada número de control. La ventana contiene los siguientes elementos.



### ① Campo MODE (Modo)

Permite seleccionar el tipo de evento.

### ② Campo PARAMETER 1/2 (Parámetro 1/2)

Conjuntamente con el campo MODE, este campo especifica el tipo de evento.

#### NOTA

- La lista que se muestra es igual para todos los modelos de la serie CL. Para la CL3/CL1, la pantalla indicará "Cannot Assign!" (¡no se puede asignar!) si se especifica un parámetro que no exista en ese modelo.
- Si se selecciona el modo NRPN como modo de transmisión/recepción del Control Change, no se tendrán en cuenta los ajustes de esta ventana.
- Para obtener más información sobre los eventos que se pueden asignar a los cambios de control, consulte los apéndices (véase la [página 248](#)).

## 9. Siguiendo el orden del campo MODE campo → PARAMETER1 campo → PARAMETER2, especifique el tipo de evento que desea asignar.

Utilice los botones ↑/↓ para seleccionar un elemento. Presione el botón OK para confirmar el cambio y cierre la ventana emergente MIDI CONTROL CHANGE.

#### NOTA

- También puede pulsar el evento deseado en el campo para seleccionarlo.
- Si se pulsa un elemento en el campo para resaltarlo, podrá girar uno de los mandos multifunción para seleccionar un evento.

## 10. Asigne los eventos a otros números de control siguiendo el mismo procedimiento.

Cuando utilice los parámetros que ha asignado en la consola serie CL, se transmitirán los mensajes de cambio de control a los dispositivos externos. De manera similar, si los mensajes de cambio de control correspondientes se reciben desde un dispositivo externo en el canal adecuado, cambiarán los parámetros asignados a esos números de control.

#### NOTA

- Puede utilizar el botón CLEAR ALL para borrar todas las asignaciones a números de control. El botón INITIALIZE ALL devolverá todas las asignaciones de número de control a su estado predeterminado.
- Las asignaciones a números de control se mantienen como ajustes para todo el sistema, en lugar de para escenas individuales.

## Utilización de los cambios de parámetro para controlar parámetros

En la consola serie CL, puede utilizar un tipo de mensaje exclusivo de sistema llamado “cambios de parámetro” para controlar eventos concretos (operaciones de fader/mando, activación/desactivación de la tecla [ON], ajustes del sistema y usuario, etc.) como método alternativo al uso Control Change o mensajes NRPN.

Para obtener más información sobre los cambios de parámetro que se pueden transmitir y recibir, consulte el apartado “Formato de los datos MIDI” de los apéndices.

- 1.** Conecte la consola serie CL a un dispositivo externo.
- 2.** En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.
- 3.** En el centro de la pantalla, pulse el botón MIDI/GPI para abrir la ventana emergente del mismo nombre.
- 4.** Presione la ficha MIDI SETUP para acceder a la página MIDI SETUP y seleccione el puerto y el canal MIDI en el que se transmitirán y recibirán los cambios de parámetro, según se describe en “Ajustes MIDI básicos” en la [página 149](#)

### NOTA

- Los cambios de parámetro incluyen un “número de dispositivo” que especifica el dispositivo de transmisión o recepción. Los canales de transmisión (Tx) y recepción (Rx) especificados en la página MIDI SETUP se utilizan como número de dispositivo.
- Tenga en cuenta que si el número de dispositivo contenido en el Parameter Change transmitido no coincide con el número de dispositivo de la consola CL receptora, se pasará por alto el mensaje.
- No active al mismo tiempo la transmisión/recepción del Parameter Change y cambio de control. De lo contrario, una gran cantidad de datos inundará el puerto MIDI y podría provocar desbordamientos u otro tipo de problemas.

- 5.** Utilice los botones Tx y Rx del campo PARAMETER CHANGE para activar la transmisión/recepción del Parameter Change.

En este estado cuando opere determinados parámetros en la consola CL, se transmitirán los mensajes Parameter Change correspondiente. Si se reciben los mensajes de cambio de parámetro válidos desde un dispositivo externo, se controlarán los parámetros asignados a dichos cambios de parámetro.

## Ajustes del usuario (seguridad)

En este capítulo se describen los siguientes ajustes y operaciones: los ajustes User Level (Nivel de usuario) que restringen el acceso a los parámetros por parte de determinados usuarios, la función Console Lock (Bloqueo de la consola) que deshabilita temporalmente el funcionamiento de la mesa, los ajustes Preferences (Preferencias) que personalizan el entorno operativo y las operaciones Save/Load (Guardar/Cargar) utilizando una unidad flash USB.

### Ajustes de nivel de usuario

Los ajustes User Level le permiten restringir los parámetros que puede operar cada usuario o cambiar los ajustes de las teclas definidas por el usuario y los ajustes de preferencias de cada usuario. Los ajustes de cada usuario pueden guardarse como una “clave de identificación del usuario” en la consola o juntos en una unidad flash USB, permitiendo cambiar de usuario fácilmente con sólo conectar este dispositivo de memoria a un conector USB. Esto puede resultar práctico en las siguientes situaciones.

- Puede prevenirse una operación no deseada o equivocada.
- Puede limitarse el número de funciones utilizables por un ingeniero externo (invitado).
- En situaciones en las que intervengan distintos operadores, es posible bloquear los ajustes de salida etc. para prevenir operaciones no deseadas.
- Pueden cambiarse fácilmente las preferencias de cada operador.

### Tipos de usuario y claves de identificación del usuario

Existen tres tipos de usuario que se indican a continuación. Para utilizar la consola serie CL debe iniciar sesión como usuario.

- **Administrator** ..... Es el administrador de la consola CL y puede utilizar todas sus funciones. En la consola sólo se conserva de forma interna un juego de ajustes de administrador. El administrador puede crear claves de identificación para los demás usuarios. Aunque otro usuario haya bloqueado la consola, el administrador puede utilizar una contraseña de administrador para desbloquearla.
- **Guest** ..... Un invitado sólo puede utilizar el conjunto de funciones permitidas por el administrador. Dentro de la consola se conserva sólo un juego de ajustes de Guest.
- **User** ..... Un usuario sólo puede utilizar el conjunto de funciones permitidas por el administrador. Los ajustes de usuario se guardan en unidades flash USB como una clave de identificación del usuario. Es posible guardar varios conjuntos de ajustes de usuario con distintos nombres de usuario. Un usuario con permisos Power User (usuario súper) puede crear o editar las claves de identificación del usuario con un determinado nivel de usuario.

Cuando el usuario inicia una sesión, se aplican los ajustes de ese usuario. Los ajustes de usuario contienen la siguiente información.

- Contraseña (excepto el invitado)
- Ajustes de nivel de usuario (excepto el administrador)
- Preferencias
- Teclas USER DEFINED
- Mandos USER DEFINED
- Codificadores asignables
- Banco de faders personalizado
- Fader MASTER

Los permisos de cada usuario son los siguientes.

Usuario con una sesión iniciada	Edición de datos de configuración de usuario como, por ejemplo, teclas USER DEFINED y Preferencias	Edición de ajustes de nivel de usuario	Ajuste de contraseña	Edición de comentarios	Clave de identificación del usuario	
					Crear nueva	Sobrescribir-Guardar
Administrador	Disponible (Puede editar los ajustes de administrador e invitado.)	Disponible (No puede editar el nivel de usuario, ya que el administrador siempre puede realizar todas las operaciones. Puede editar los ajustes de invitado.)	Disponible	—	Disponible	—
Usuario	Usuario avanzado	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible
	Usuario normal (usuario que no tiene permisos de usuario avanzado)	Disponible	N/D (Sólo visualización)	Disponible	Disponible	—
Invitado	Disponible	N/D (Sólo visualización)	—	Disponible	—	—

### Ajuste de la contraseña de administrador

Con los ajustes de fábrica, la contraseña de administrador no está configurada y cualquier persona puede iniciar una sesión con permisos de administrador y realizar todas las operaciones. Si desea restringir las operaciones para otros usuarios, debe especificar una contraseña de administrador.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.



## 2. Presione el botón PASSWORD CHANGE (Cambio de contraseña).

Se abre una ventana de teclado en la que puede introducir una contraseña.



## 3. Introduzca la contraseña en el campo NEW PASSWORD (nueva contraseña) y después repítala en el campo RE-ENTER PASSWORD (volver a introducir contraseña) como verificación; por último, presione el botón OK.

La contraseña puede tener un máximo de ocho caracteres. Si coinciden las dos contraseñas que se han introducido, la contraseña de Administrador quedará definida.

Para obtener detalles sobre cómo introducir una contraseña, consulte “Introducción de nombres” en el Manual de instrucciones independiente.

## Creación de una clave de identificación del usuario

Puede crear una clave de identificación del usuario y guardarla en una unidad flash USB o en la memoria interna de la consola. La clave de identificación del usuario solo la puede crear un administrador o un usuario avanzado. El nivel de usuario se especifica al crear la clave de identificación del usuario, pero otros ajustes de USER SETUP (Ajustes del usuario) que no sean de nivel de usuario (como las preferencias y las teclas USER DEFINED (definidas por el usuario)), se tomarán del usuario que en ese momento tenga iniciada una sesión.

### 1. Para crear una clave de autenticación de usuario en una unidad flash USB, conecte la unidad al conector USB.

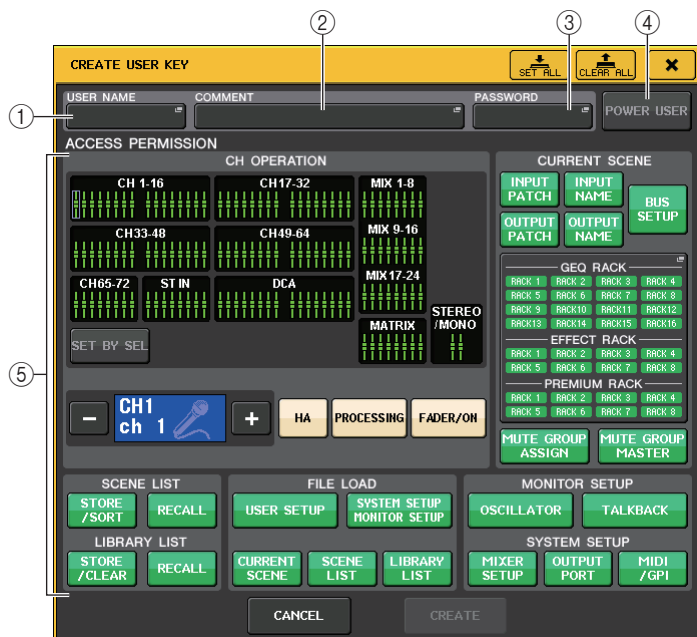
Si desea guardar la clave de autenticación de usuario en la memoria interna, solo tiene que ir al paso 2.

### 2. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.



### 3. Presione el botón CREATE USER KEY (Crear clave de usuario).

Se abrirá la ventana emergente CREATE USER KEY (Crear clave de usuario).



① **USER NAME (Nombre de usuario)**

Indica el nombre del usuario con un máximo de ocho caracteres. Presione esta área para acceder a una ventana de teclado en la que podrá introducir el nombre de usuario.

② **COMMENT (Comentario)**

Permite especificar y ver un comentario de hasta 32 caracteres acerca del usuario. Presione esta área para acceder a una ventana de teclado en la que podrá introducir el comentario.

③ **PASSWORD (Contraseña)**

Permite especificar una contraseña con un máximo de ocho caracteres. Presione esta área para acceder a una ventana de teclado en la que podrá introducir la contraseña.

④ **POWER USER (Usuario avanzado)**

Especifica si se otorgarán permisos de usuario avanzado a este usuario.

⑤ **ACCESS PERMISSION (Permiso de acceso)**

Estos ajustes especifican el conjunto de operaciones que el usuario puede llevar a cabo. Para obtener más información sobre cada elemento, consulte la [página 166](#).

**NOTA**

En el caso del CL3/CL1, algunos faders no existen en esos modelos y no aparecerán.

**4. Cuando haya especificado el nombre de usuario, el comentario, la contraseña, la activación o desactivación de los permisos de usuario avanzado y los derechos de usuario, pulse el botón CREATE.**

Se abrirá la ventana emergente CREATE KEY.



**5. Si desea crear una clave de autenticación en la memoria interna de la consola, pulse un botón en el campo CREATE TO INTERNAL STORAGE.**

Puede almacenar diez claves en la memoria interna de la consola.

**6. Si desea crear una clave de autenticación en la unidad flash USB, pulse el botón PATH en campo CREATE TO USB STORAGE.**

**NOTA**

El nombre de archivo de la clave de autenticación de usuario será el nombre del usuario activo, y se creará y guardará en el directorio raíz.

**7. Pulse el botón CREATE TO.**

Se creará la clave de autenticación en la ubicación especificada en el paso 5 o en el paso 6.



## Inicio de sesión

Para poder utilizar la consola serie CL, debe iniciar una sesión como administrador, invitado o usuario. Los ajustes de usuario de Administrator y Guest se guardan en la propia consola. No obstante, para iniciar sesión como usuario, debe conectar la unidad flash USB en la que se haya guardado una clave de identificación. Si desconecta la unidad flash USB después de haber iniciado la sesión, los permisos de acceso forzosamente volverán a los de invitado.

### NOTA

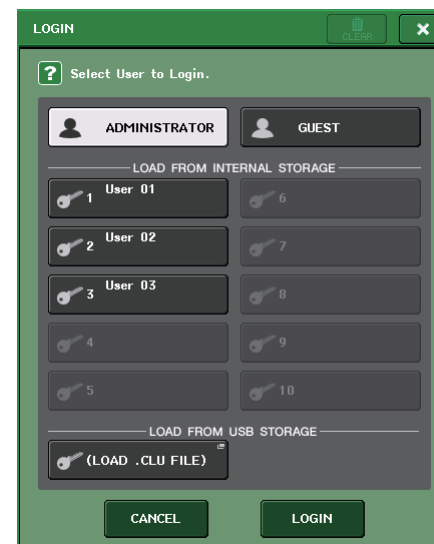
Si se apaga la mesa y después se vuelve a encender, por lo general arrancará en el estado de inicio de sesión en el que estaba cuando se apagó. Si se ha asignado una contraseña de usuario, deberá introducir una contraseña. Sin embargo, si cancela la entrada, iniciará una sesión forzosamente como invitado. De manera similar, también iniciará una sesión forzosamente como invitado si había iniciado una sesión como un usuario que requiere clave de identificación del usuario pero la unidad flash USB ya no está conectada.

### ■ Inicio de sesión como administrador

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.



2. Presione el botón de inicio de sesión para abrir la ventana **LOGIN**.



3. Presione el botón **LOGIN** de **ADMINISTRATOR**.

Si no se ha configurado ninguna contraseña de Administrator, iniciará una sesión sin más. Si se ha configurado una contraseña, se abrirá una ventana de teclado en la que podrá introducirla.



4. Introduzca la contraseña y presione el botón **OK**.

Si la contraseña no es correcta, cerca de la parte inferior de la pantalla aparecerá el mensaje "Wrong Password!" (contraseña errónea).

## ■ Inicio de sesión como invitado

1. En el área de acceso a las funciones, pulse el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. Pulse el botón de inicio de sesión para abrir la ventana LOGIN.



3. Pulse el botón GUEST y, a continuación, el botón LOGIN.

## ■ Inicio de sesión como usuario

Para iniciar una sesión como usuario, deberá utilizar una clave de identificación del usuario guardada en la consola o en una unidad flash USB. Si utiliza una unidad flash USB, también puede iniciar una sesión con una clave de identificación del usuario creada en otra consola serie CL.

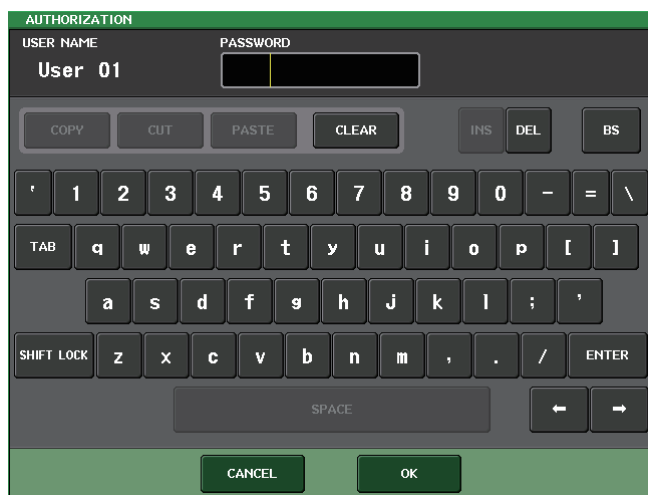
### Con una clave de autenticación de usuario almacenada en la consola

1. En el área de acceso a las funciones, pulse el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. Pulse el botón de inicio de sesión para abrir la ventana LOGIN.



3. En el campo LOAD FROM INTERNAL STORAGE, elija la clave de autenticación de usuario con la que desea conectarse y pulse el botón LOAD.

Si no se ha configurado ninguna contraseña, iniciará una sesión sin más. Si se ha configurado una contraseña, se abrirá una ventana de teclado en la que podrá introducirla.



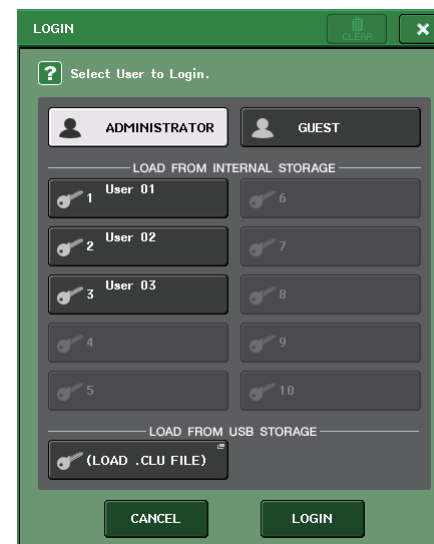
#### 4. Introduzca la contraseña y pulse el botón OK.

Si la contraseña no es correcta, cerca de la parte inferior de la pantalla aparecerá el mensaje "Wrong Password!" (contraseña errónea).

Con una clave de autenticación de usuario almacenada en una consola flash USB

1. Conecte la unidad flash USB al conector USB.
2. En el área de acceso a las funciones, pulse el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.

### 3. Pulse el botón de inicio de sesión para abrir la ventana LOGIN.



#### 4. En el campo LOAD FROM USB STORAGE, haga clic en botón emergente (LOAD .CLU FILE).

Se abrirá la ventana emergente SAVE/LOAD y aparecerán los archivos y directorios guardados en la unidad flash USB. El archivo de clave de identificación del usuario tiene una extensión de nombre de archivo ".CLU".



## 5. Gire el mando multifunción para seleccionar la clave de identificación del usuario con cuyo nombre desee iniciar la sesión.

Para obtener información adicional acerca de la carga de archivos desde la unidad flash USB, consulte “Carga de un archivo desde la unidad flash USB” en la [página 178](#).

## 6. Pulse el botón LOAD.

Si no se ha configurado ninguna contraseña, iniciará una sesión sin más. Si se ha configurado una contraseña, se abrirá una ventana de teclado en la que podrá introducirla.

### NOTA

- Si ha seleccionado una clave de identificación del usuario creada en otra consola serie CL, se abrirá una ventana de teclado para que introduzca la contraseña de administrador de la consola serie CL que va a utilizar. (Si las contraseñas de administrador son idénticas, esta ventana no se abrirá.) Cuando introduzca la contraseña de administrador correcta, se abrirá otra ventana de teclado para que introduzca la contraseña del usuario seleccionado.
- Si vuelve a guardar la clave de identificación del usuario, la próxima vez no se le pedirá la contraseña de administrador.  
Para obtener información sobre cómo volver a guardar una clave de identificación del usuario, consulte “Edición de una clave de identificación del usuario” en la [página 165](#).



## 7. Introduzca la contraseña y pulse el botón OK.

Si la contraseña no es correcta, cerca de la parte inferior de la pantalla aparecerá el mensaje “Wrong Password!” (contraseña errónea).

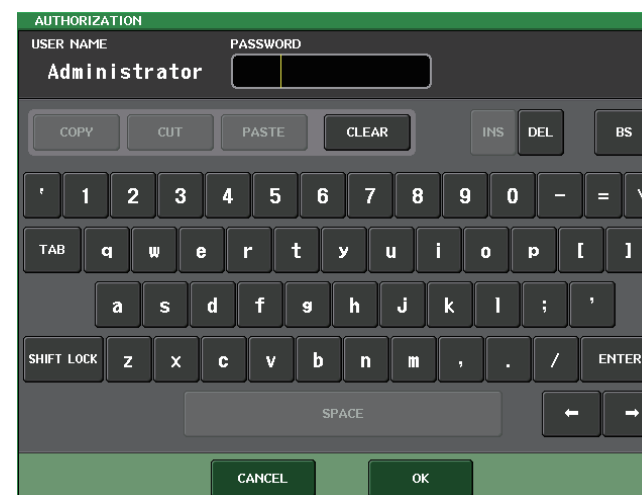
## Cambio de contraseña

Siga estos pasos para cambiar la contraseña del usuario que tiene iniciada una sesión. El cambio de contraseña de administrador se actualiza de inmediato. El cambio de contraseña de usuario también se actualiza de inmediato, pero no se tendrá en cuenta si el usuario termina la sesión sin más después de cambiarla. El cambio se debe guardar sobrescribiendo a la clave de identificación del usuario antigua, antes de que el usuario finalice la sesión. La cuenta de invitado no tiene contraseña.

### 1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.

### 2. Presione el botón PASSWORD CHANGE.

Se abre una ventana de teclado en la que puede introducir una contraseña.



### 3. Introduzca la contraseña actual y presione el botón OK.

Cuando introduzca la contraseña correcta, se abrirá una ventana de teclado para que introduzca la nueva contraseña.

### 4. Introduzca la nueva contraseña en el campo NEW PASSWORD y después repítala en el campo RE-ENTER PASSWORD como verificación; por último, presione el botón OK.

Si coinciden las dos contraseñas que se han introducido, la contraseña nueva quedará definida.

## Edición de una clave de identificación del usuario

Si ha iniciado una sesión como usuario, puede modificar los ajustes de preferencias, las teclas y mandos USER DEFINED (definidos por el usuario), los codificadores asignables, los bancos de faders, el potenciómetro general, los comentarios y las contraseñas. Además, puede guardarlas (sobrescribirlas) en su clave de identificación del usuario. Si ha iniciado una sesión como usuario avanzado, también puede cambiar el nivel de usuario.

1. Inicie una sesión como usuario y edite los ajustes de preferencias (página 168) y los ajustes de las teclas definidas por el usuario (página 169), los mandos definidos por el usuario (página 171), los codificadores asignables (página 172), el banco de faders personalizado (página 173) y el potenciómetro general (página 174).

Si ha iniciado una sesión como usuario avanzado, también puede cambiar el nivel de usuario.

2. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.



3. Presione el botón SAVE KEY.

Aparecerá la ventana emergente SAVE KEY.



4. Pulse el botón para el destino de guardar y, a continuación, pulse el botón SAVE TO.
5. Un cuadro de diálogo le pedirá que confirme si desea sobrescribir esa clave de identificación del usuario; pulse el botón OK.

## Cambio del nivel del usuario

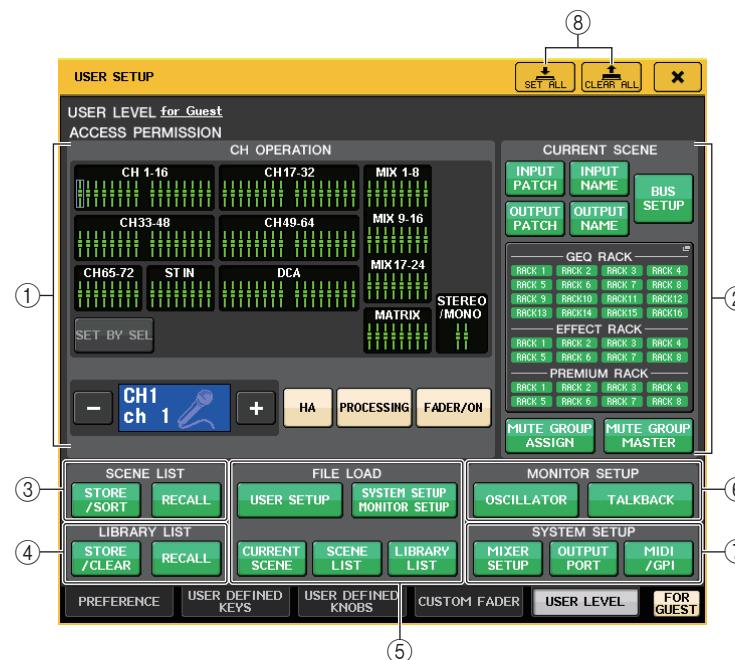
Puede ver o modificar el nivel de usuario.

- **Administrador** ..... El Administrador no tiene un ajuste de nivel de usuario, pero puede cambiar el ajuste de nivel de usuario de la cuenta de invitado.
- **Invitado** ..... El invitado puede ver el ajuste de nivel de usuario de la cuenta de invitado, pero no puede cambiarlo.
- **Usuario normal** ..... Un usuario normal puede ver el ajuste de nivel de usuario de su cuenta de usuario, pero no puede cambiarlo.
- **Usuario avanzado** ..... Un usuario avanzado puede ver y cambiar el ajuste de nivel de usuario de su cuenta.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.



2. Presione el botón **USER SETUP** para abrir la ventana emergente del mismo nombre.



3. Presione la ficha **USER LEVEL** para abrir la página del mismo nombre.

Si ha iniciado sesión como Administrador, puede cambiar a la página **USER LEVEL** para **GUEST** y ver o cambiar el nivel de usuario de la cuenta de invitado.

Esta página incluye los siguientes elementos.

- 1 **CH OPERATION (Operación de canal)**

Aquí puede especificar (para cada canal) las operaciones que se permitirán para los canales de entrada, canales de salida y grupos DCA. Los ajustes se aplicarán al canal seleccionado en ese momento. La configuración de los canales seleccionados en ese momento aparecerá bajo la sección **CH OPERATION** (operación de canal). Utilice las teclas **[SEL]** del panel o el campo **Selected Channel** del área de acceso a las funciones para seleccionar el canal para el que desea modificar la configuración.

Los tipos de botones mostrados dependerán del tipo de canal o grupo seleccionado.

**Canal INPUT** ..... **[HA]**, **[PROCESSING]**, **[FADER/ON]**

**Canal MIX/MATRIX** ..... **[WITH SEND]**, **[PROCESSING]**, **[FADER/ON]**

**Canal STEREO/MONO** ..... **[PROCESSING]**, **[FADER/ON]**

**Grupo DCA** ..... **[DCA MASTER]**, **[DCA GROUP ASSIGN]**

- **HA**..... Limita la operación del amplificador principal con un patch aplicado a ese canal.
- **PROCESSING** ..... Limita la operación de todos los parámetros de proceso de señales de ese canal (excluido el fader, canal activado/desactivado y el nivel de envío).
- **FADER/ON** ..... Limita la operación del fader, canal activado/desactivado y el nivel de envío.
- **WITH SEND** ..... Limita la operación de los parámetros de envío de ese canal. (From MIX, From MATRIX)
- **DCA MASTER** ..... Limita la operación del fader de grupo DCA de ese canal, la activación/desactivación (ON/OFF) y los valores de ICON/COLOR/NAME.
- **DCA GROUP ASSIGN**..... Limita los cambios de asignación a ese grupo DCA.
- **SET BY SEL**..... Si este botón está activado, puede presionar la tecla [SEL] del panel para habilitar o deshabilitar las limitaciones HA, PROCESSING y FADER/ON indicadas anteriormente del canal correspondiente.

### ② **CURRENT SCENE (Escena actual)**

Especifica las operaciones que se pueden realizar en la memoria de escena actual.

- **INPUT PATCH/INPUT NAME**..... Limita las operaciones de aplicación de patches y nombres a los canales de entrada.
- **OUTPUT PATCH/OUTPUT NAME**..Limita las operaciones de aplicación de patches y nombres a los canales de salida.
- **BUS SETUP**..... Limita las operaciones de configuración del bus.
- **GEQ RACK/EFFECT RACK/PREMIUM RACK**  
..... Limita las operaciones de los bastidores. Presione esta área para abrir la ventana emergente RACK USER LEVEL, en la que puede definir esta limitación. No obstante, no habrá ninguna limitación para utilizar el botón MIDI CLK (Reloj MIDI) mostrado para efectos de tipo retardo y tipo modulación o el botón PLAY/REC (Reproducción/Grabación) mostrado para efecto FREEZE (Interrupción).
- **MUTE GROUP ASSIGN/MUTE GROUP MASTER**  
..... Limita las operaciones de asignación de grupo de silenciamiento y grupo de silenciamiento principal.

### **NOTA**

En el caso del CL3/CL1, algunos faders no existen en esos modelos y no aparecerán.

### ③ **SCENE LIST (Lista de escenas)**

Especifica las operaciones que se pueden realizar en las memorias de escena.

- **Operaciones STORE/SORT (Guardar/Ordenar)**
- **Operaciones RECALL (Recuperar)**

### ④ **LIBRARY LIST (Lista de bibliotecas)**

Especifica las operaciones que se pueden realizar con las bibliotecas.

- **Operaciones STORE/CLEAR (Guardar/Borrar)**
- **Operaciones RECALL (Recuperar)**

### ⑤ **FILE LOAD (Carga de archivo)**

Especifica los ajustes que se aplicarán cuando se carga un archivo desde una unidad flash USB. La clave de identificación de usuario contiene ajustes como el nivel de usuario, las preferencias y las teclas definidas por el usuario (ajustes de USER SETUP). Todos los demás datos se guardan en un archivo "ALL". El archivo "ALL" también incluye los ajustes de USER SETUP de Administrator y Guest.

- **USER SETUP (ajustes de preferencias y de teclas USER DEFINED (definidas por el usuario))**
- **SYSTEM SETUP/MONITOR SETUP (Configuración del sistema y configuración de la monitorización)**
- **CURRENT SCENE (Escena actual)**
- **SCENE LIST (Lista de escenas)**
- **LIBRARY LIST (Lista de bibliotecas)**

### ⑥ **MONITOR SETUP (Configuración de monitorización)**

Especifica las operaciones de configuración de monitorización que se pueden realizar.

- **OSCILLATOR (Oscilador)**
- **TALKBACK (Interfono)**

### ⑦ **SYSTEM SETUP (Configuración del sistema)**

Especifica las operaciones de configuración de sistema que se pueden realizar.

- **MIXER SETUP (Configuración de consola de mezclas)**
- **OUTPUT PORT**
- **MIDI/GPI**

### ⑧ **Botón SET ALL/CLEAR ALL (Configurar todo/Borrar todo)**

Permite/borra todos los elementos.

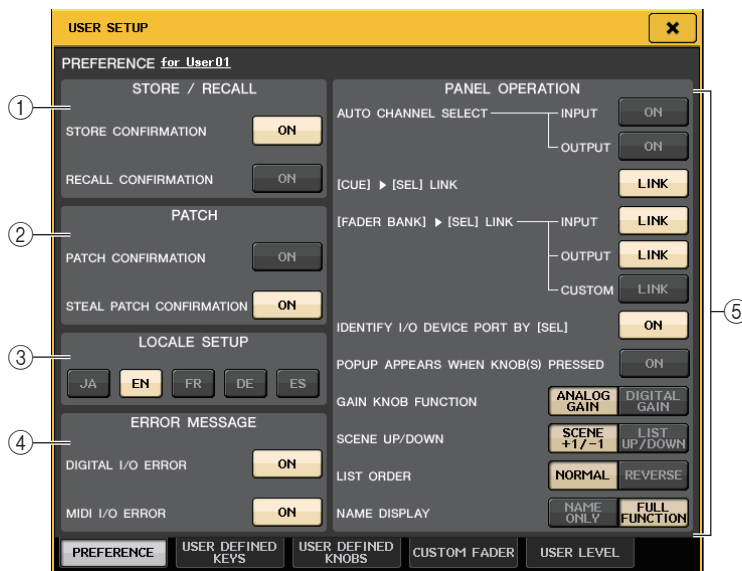
**4. Especifique el nivel de usuario presionando el botón de cada elemento que se permitirá.**

**5. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, cierre la ventana emergente y presione el botón SETUP en el área de acceso a las funciones.**

## Preferencias

Siga los pasos siguientes para realizar diversos ajustes en el entorno operativo de la consola CL, como por ejemplo cómo aparecen las ventanas emergentes y si las operaciones de la tecla [SEL] estarán enlazadas. Estos ajustes cambian para el usuario que ha iniciado sesión, pero si ha iniciado la sesión como administrador, también podrá cambiar los ajustes de invitado.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. Presione el botón **SETUP** para abrir la ventana emergente **USER SETUP**.



3. Presione la ficha **PREFERENCE** para abrir la página del mismo nombre. Si ha iniciado sesión como administrador, también puede activar el botón **FOR GUEST** (para el invitado), situado en la parte inferior derecha de la pantalla, para acceder a la página **PREFERENCE** para Guest y realizar los ajustes de preferencias que desee para la cuenta del invitado. Esta página incluye los siguientes elementos.

### ① Campo **STORE/RECALL (Guardar/Recuperar)**

Permiten activar o desactivar las opciones relacionadas con las operaciones de almacenamiento y recuperación.

- **STORE CONFIRMATION**
- **RECALL CONFIRMATION**

Si estos botones están iluminados, aparece un mensaje de confirmación al realizar una operación de almacenamiento o recuperación.

### ② Campo **PATCH**

Permiten activar o desactivar las opciones relacionadas con las operaciones de aplicación de patches.

- **PATCH CONFIRMATION**

Si este botón está iluminado, aparecerá un mensaje de confirmación cuando edite un patch de entrada o de salida.

- **STEAL PATCH CONFIRMATION**

Si este botón está iluminado, aparecerá un mensaje de confirmación cuando edite un elemento de patch de entrada o de salida que ya se haya aplicado como patch a un puerto.

### ③ Campo **LOCALE SETUP (Configuración regional)**

En la pantalla **SAVE/LOAD** o en la pantalla **RECORDER**, seleccione **JA** si desea que se muestre el idioma japonés.

(Esto no selecciona el idioma de la Ayuda.)

### ④ Campo **ERROR MESSAGE (Mensaje de error)**

Especifica si se mostrarán los mensajes de error.

- **DIGITAL I/O ERROR (Error de E/S digital)**

Si este botón está iluminado, aparecerá un mensaje de error cuando se produzca un error de E/S digital.

- **MIDI I/O ERROR (Error de E/S MIDI)**

Si está activado, aparecerá un mensaje de error cuando se produzca un error de transmisión/recepción MIDI.

### ⑤ Campo **PANEL OPERATION (Operación de panel)**

Permite realizar ajustes para opciones relacionadas con las operaciones del panel.

- **AUTO CHANNEL SELECT (Selección de canal automática)**

Especifica si se seleccionará el canal correspondiente cuando utilice la tecla [ON] o el fader de un canal. Puede definir este parámetro por separado para **INPUT** (canales de entrada) y **OUTPUT** (canales de salida).

- **[CUE] > [SEL] LINK**

Especifica si la selección del canal estará enlazada con las operaciones de escucha. Si el botón **LINK** está activado, se seleccionarán los canales para los que se han realizado las operaciones de escucha.

- **[FADER BANK] > [SEL] LINK**

Especifica si la selección del canal estará enlazada con la selección del banco de faders. Puede definir este parámetro por separado para **INPUT** (canales de entrada), **OUTPUT** (canales de salida) y **CUSTOM** (banco de faders personalizado).

Si el botón **LINK** está activado y selecciona el banco de faders correspondiente, se seleccionará el último canal de dicho banco elegido y se iluminará su tecla [SEL].

- **IDENTIFY I/O DEVICE PORT BY [SEL]**

Especifica si habilitar una función que permita identificar el puerto del dispositivo de E/S conectado a un canal presionando la tecla [SEL] de dicho canal.

Si este botón está iluminado, al pulsar una tecla [SEL] en el panel provocará que el indicador de señal parpadee para el puerto del dispositivo de E/S que está asignado al canal correspondiente mediante los ajustes **INPUT PATCH/OUTPUT PATCH**.



- **POPUP APPEARS WHEN KNOB(S) PRESSED (Se abre una ventana emergente al presionar los mandos)**

Especifica si presionar un mando de control de la sección SELECTED CHANNEL (Canal seleccionado) cuando está abierta la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW (Visualización del canal seleccionado) dará lugar a que se abra una ventana emergente (1 canal) de dicho parámetro. Si este botón está activado, se abrirá (o cerrará) una ventana emergente (1 canal) siempre que presione un mando de control.

**NOTA**

Si pulsa el mando SEND o PAN, se abrirá una ventana emergente (8 canales).

- **GAIN KNOB FUNCTION**

Especifica qué sucederá cuando actúe sobre el mando GAIN de la sección SELECTED CHANNEL en el panel. Cuando se ilumina el botón ANALOG GAIN, puede ajustar la ganancia analógica en el amplificador principal. Cuando se ilumina el botón DIGITAL GAIN, puede ajustar la ganancia digital en la consola.

- **SCENE UP/DOWN**

Especifica lo que van a hacer las teclas SCENE MEMORY [INC]/[DEC] cuando se pulsán en las ventanas emergentes SCENE.

Cuando se ilumina el botón SCENE +1/-1, al pulsar la tecla [INC] o [DEC] aumentará o se reducirá el número de escena.

Cuando el botón LIST UP/DOWN está iluminado, al pulsar la tecla [INC] o [DEC] desplazará la lista hacia arriba o hacia abajo.

- **LIST ORDER (Orden de la lista)**

Especifica el orden en el que aparecen las memorias de escenas y los elementos de bibliotecas en la lista.

Cuando el botón NORMAL está iluminado, la lista aparece en orden numérico ascendente. Cuando el botón REVERSE está iluminado, la lista aparece en orden numérico descendente.

- **NAME DISPLAY (Pantalla de nombre)**

Especifica el contenido de la pantalla de nombre de canal del panel superior.

Cuando el botón NAME ONLY está iluminado, solo aparece el nombre del canal. Cuando el botón FULL FUNCTION está iluminado, la pantalla de nombre de canal también indica información de asignación de mandos y nivel de fader.

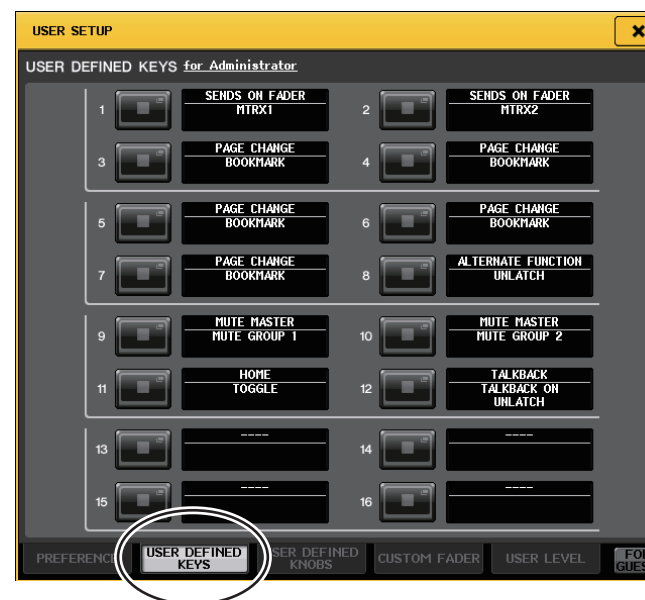
**4. Utilice los botones de la pantalla para realizar los ajustes de preferencias.**

**5. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, cierre la ventana emergente y presione el botón SETUP en el área de acceso a las funciones.**

## Teclas USER DEFINED

En esta sección se explica cómo asignar las funciones deseadas a las teclas definidas por el usuario en la sección USER DEFINED KEYS del panel superior y presionarlas para ejecutar la función definida. Este procedimiento de asignación define las teclas definidas por el usuario para el usuario que tenga iniciada una sesión, pero si se ha iniciado la sesión como administrador, también se pueden realizar los ajustes de teclas definidas por el usuario de la cuenta de invitado.

- 1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.**
- 2. Presione el botón USER SETUP para abrir la ventana emergente del mismo nombre.**



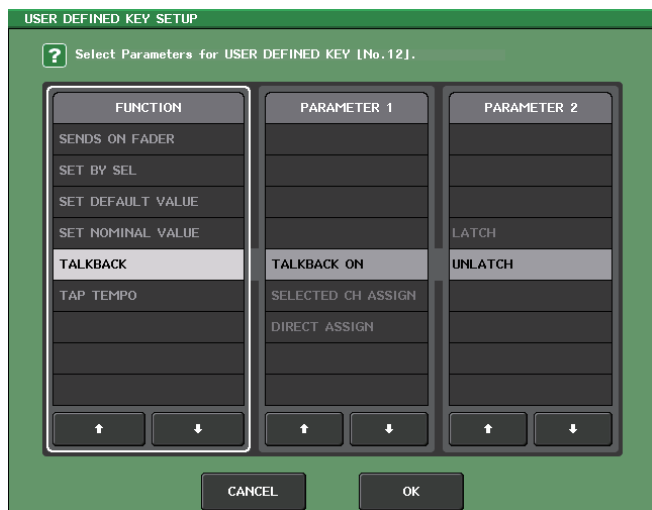
- 3. Presione la ficha USER DEFINED KEYS (teclas definidas por el usuario) para seleccionar la página del mismo nombre.**

Si ha iniciado sesión como administrador, también puede activar el botón FOR GUEST (para el invitado), situado en la parte inferior derecha de la pantalla, para acceder a la página USER DEFINED KEYS para GUEST y realizar los ajustes de teclas definidas por el usuario de la cuenta de invitado.

Los dieciséis botones en pantalla corresponden a las teclas USER DEFINED [1]-[16] del panel superior. El nombre de función o parámetro asignado a cada tecla aparece a la derecha del botón en pantalla correspondiente. Si no hay nada asignado a la tecla, aparecerá la indicación "---" junto al botón.

**4. Presione el botón correspondiente a la tecla definida por el usuario a la que desee asignar una función.**

Se abrirá la ventana USER DEFINED KEY SETUP. En esta ventana puede seleccionar una función para asignarla a la tecla definida por el usuario y seleccionar parámetros opcionales.



**NOTA**

La lista que se muestra es igual para todos los modelos de la serie CL. Para la CL3/CL1, la pantalla indicará "Cannot Assign!" (¡no se puede asignar!) si se especifica un parámetro que no exista en ese modelo.

**5. Asegúrese de que el campo FUNCTION aparezca rodeado de un marco y, a continuación, utilice los botones ↑/↓ de la parte inferior del campo o los mandos multifunción del panel superior para seleccionar la función que desee asignar.**

Para obtener información detallada acerca de las funciones que se pueden asignar y sus parámetros, consulte "Funciones que pueden asignarse a las teclas definidas por el usuario" en la [página 259](#).

**6. Si la función seleccionada tiene parámetros, presione el campo PARAMETER 1 o 2 para mover el marco y seleccione los parámetros 1 y 2 de la misma manera.**

**7. Presione el botón OK para cerrar la ventana USER DEFINED KEY SETUP.**

**8. Asigne las funciones deseadas a otras teclas definidas por el usuario de la misma manera.**

**9. Para ejecutar una función asignada, presione la correspondiente tecla USER DEFINED [1]-[16] del panel.**

## Uso de la función Alternate

Si asigna la función Alternate (ALTERNATE FUNCTION) a una tecla definida por el usuario podrá activar o desactivar parámetros utilizando los mandos de la sección SELECTED CHANNEL mientras mantiene pulsada la tecla definida por el usuario.

La consola entra en modo Alternate cuando se mantiene pulsada la tecla definida por el usuario a la que se ha asignado la función Alternate (la tecla se iluminará).

La función Alternate presenta dos opciones: LATCH y UNLATCH.

Si se selecciona UNLATCH, el modo ALTERNATE solo está activado mientras mantenga pulsada la tecla definida por el usuario. Si se selecciona LATCH, podrá activar o desactivar el modo ALTERNATE pulsando la tecla. No es necesario mantener pulsada la tecla.

**NOTA**

- La consola sale del modo ALTERNATE al cambiar entre las pantallas OVERVIEW y SELECTED CHANNEL VIEW o cuando se abra una ventana emergente.
- En modo ALTERNATE, se mostrará "ALT" en el campo nombre de usuario en el área de acceso a funciones.

En modo ALTERNATE, los mandos siguientes cambian su comportamiento.

• **Mando [GAIN] (Ganancia)**

Gire el mando para ajustar el valor de ganancia digital. Si se ha seleccionado DIGITAL GAIN para HA KNOB FUNCTION en la página PREFERENCE de la ventana emergente USER SETUP, gire este mando para ajustar el valor de ganancia analógica del amplificador principal.

• **Mando [MIX/MATRIX]**

Gire este mando para cambiar entre PRE y POST para la señal de envío correspondiente. Presione este mando para activar o desactivar la señal de envío correspondiente.

• **Mando [HPF] (Filtro de paso alto)**

Presione el mando para activar o desactivar el filtro de paso alto.

• **Mando [DYNAMICS 1] (Dinámica 1)**

Presione este mando para activar o desactivar DYNAMICS 1.

• **Mando [DYNAMICS 2] (Dinámica 2)**

Presione este mando para activar o desactivar DYNAMICS 2.

**NOTA**

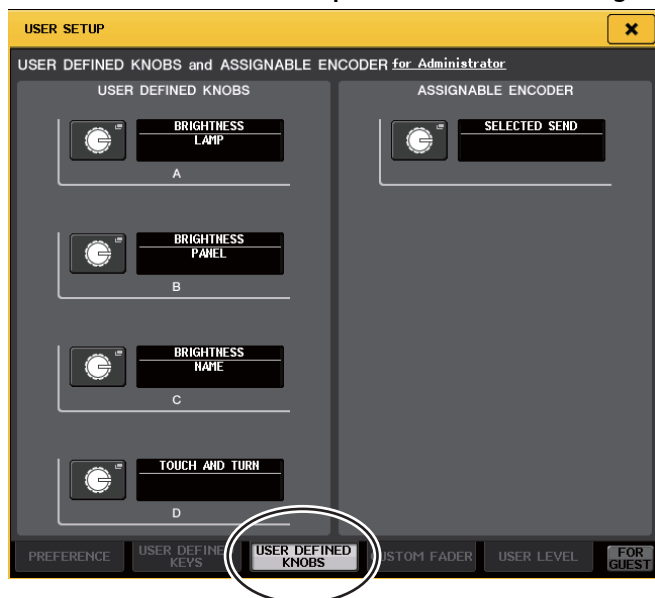
En modo ALTERNATE, se desactivarán todos los mandos de la sección SELECTED CHANNEL que no sean los mencionados anteriormente.

## Mandos USER DEFINED

En esta sección se explica cómo asignar las funciones deseadas a los mandos definidos por el usuario en la sección USER DEFINED KNOBS del panel superior y presionarlos para ejecutar la función definida.

Este procedimiento de asignación define los mandos definidos por el usuario para el usuario que tenga iniciada una sesión, pero si se ha iniciado la sesión como administrador, también se pueden realizar los ajustes de mando definido por el usuario de la cuenta de invitado.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. Presione el botón **USER SETUP** para abrir la ventana emergente del mismo nombre.



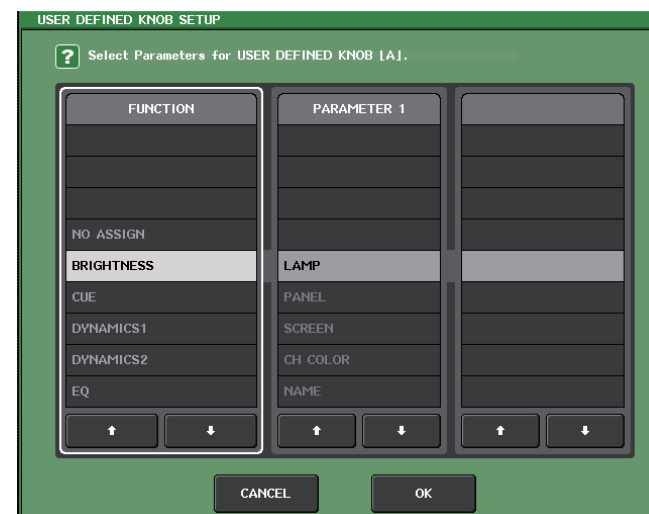
3. Presione la ficha **USER DEFINED KNOBS** para seleccionar la página **USER DEFINED KNOBS**.

Si ha iniciado sesión como administrador, también puede activar el botón **FOR GUEST** (para el invitado), situado en la parte inferior derecha de la pantalla, para acceder a la página **USER DEFINED KNOBS** para **GUEST** y realizar los ajustes de mando definido por el usuario de la cuenta de invitado.

Los cuatro botones en pantalla corresponden a los mandos **USER DEFINED [1]–[4]** del panel superior. El nombre de función o parámetro asignado a cada tecla aparece a la derecha del botón en pantalla correspondiente. Si no hay nada asignado al mando, aparecerá la indicación “---” junto al botón.

4. Presione el botón correspondiente al mando definido por el usuario a la que desee asignar una función.

Se abrirá la ventana **USER DEFINED KNOB SETUP**. En esta ventana puede seleccionar una función para asignarla al mando definido por el usuario y seleccionar parámetros.



### NOTA

La lista que se muestra es igual para todos los modelos de la serie CL.

Para la CL3/CL1, la pantalla indicará “Cannot Assign!” (¡no se puede asignar!) si se especifica un parámetro que no exista en ese modelo.

5. Asegúrese de que el campo **FUNCTION** aparezca rodeado de un marco y, a continuación, utilice los botones **↑/↓** de la parte inferior del campo o los mandos multifunción del panel superior para seleccionar la función que desee asignar. Para obtener información detallada acerca de las funciones que se pueden asignar y sus parámetros, consulte “[Funciones que pueden asignarse a los mandos definidos por el usuario](#)” en la [página 262](#).
6. Si la función seleccionada tiene parámetros, presione el campo **PARAMETER 1** o **2** para mover el marco y, a continuación, seleccione los parámetros **1** y **2** de la misma manera.
7. Presione el botón **OK** para cerrar la ventana **USER DEFINED KNOB SETUP**.
8. Asigne las funciones deseadas a otros mandos definidos por el usuario de la misma manera.
9. Para ejecutar una función asignada, presione el correspondiente mando **USER DEFINED [1]–[4]** del panel.

### Acerca de TOUCH AND TURN

La función **TOUCH AND TURN** está asignada de forma predeterminada al mando definido por el usuario [4]. Si esta función está asignada a uno de los mandos definidos por el usuario, puede presionar un mando deseado en la pantalla táctil y, a continuación, utilizar el mando definido por el usuario para utilizar inmediatamente dicho mando en pantalla.

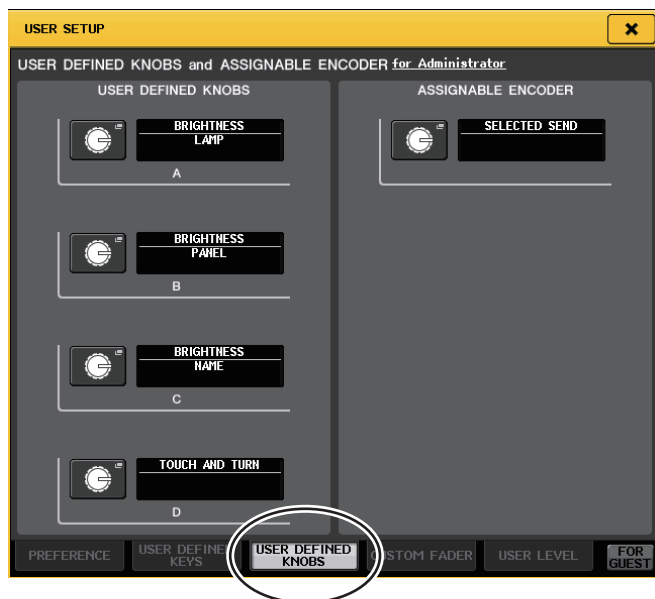
En este momento, se muestra un marco rosa alrededor del mando en la pantalla táctil que indica que puede utilizar dicho mando.



## Codificadores asignables

Puede asignar la función deseada al mando GAIN/PAN/ASSIGN de la banda de faders de cada canal y controlar la función mediante el mando.

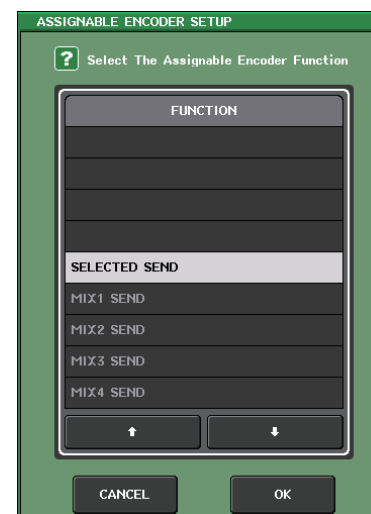
1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. Presione el botón **USER SETUP** para abrir la ventana emergente del mismo nombre.



3. Presione la ficha **USER DEFINED KNOBS** para seleccionar la página **USER DEFINED KNOBS**.

Si ha iniciado sesión como administrador, también puede activar el botón **FOR GUEST** (para el invitado), situado en la parte inferior derecha de la pantalla, para acceder a la página **USER DEFINED KNOBS** y **ASSIGNABLE ENCODER** para **GUEST** y realizar los ajustes de mando definido por el usuario de la cuenta de invitado.

4. Presione el botón en el campo **ASSIGNABLE ENCODER (Codificador asignable)**. Se abrirá la ventana emergente **ASSIGNABLE ENCODER SETUP** (Configuración de codificador asignable).



5. Utilice los botones **↑/↓** de la parte inferior del campo o los mandos multifunción del panel superior para seleccionar la función que desee asignar.

Para obtener información detallada acerca de las funciones que se pueden asignar y sus parámetros, consulte “[Funciones que se pueden asignar a los codificadores asignables](#)” en la [página 263](#).

### NOTA

**SELECTED SEND** es el ajuste predeterminado. Funciona como envío al canal MIX/MATRIX que está seleccionado para **SENDS ON FADER** en el área de acceso a las funciones.

6. Presione el botón **OK** para cerrar la ventana **ASSIGNABLE ENCODER SETUP**.

7. Presione la tecla **[GAIN/PAN/ASSIGN]** del panel superior repetidamente para seleccionar **ASSIGN**.

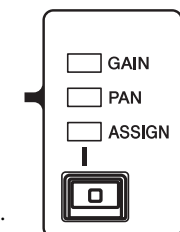
Los modelos **CL3** y **CL1** cuentan con una tecla **[GAIN/PAN/ASSIGN]**. Por tanto, la función de todos los mandos **GAIN/PAN/ASSIGN** cambiará simultáneamente.

En la **CL5**, puede cambiar la función del mando en el bloque **A** (lado izquierdo) y bloque **C/Sección Fader principal** (lado derecho) de forma independiente utilizando las teclas **[GAIN/PAN/ASSIGN]** correspondientes.

### NOTA

Esta asignación no es aplicable a los mandos multifunción de la sección **Centralogic**, ya que dichos mandos se utilizan para controlar los parámetros en pantalla.

8. Utilice el mando **GAIN/PAN/ASSIGN** en cada banda de faders.



## Banco de faders personalizado

Los grupos que organizan canales enrutados a los faders del panel superior se denominan “bancos de faders”.

Hay bancos de canales de entrada y de salida, así como bancos de canales personalizados. Los bancos de canales personalizados permiten seleccionar diversas combinaciones de canales, independientemente de cuál sea su tipo. En esta sección se explica cómo realizar la configuración de un banco de faders personalizado.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. Presione el botón **USER SETUP** para abrir la ventana emergente del mismo nombre.



3. Presione la ficha **CUSTOM FADER** para acceder a la página **CUSTOM FADER BANK/ MASTER FADER**.

Si ha iniciado sesión como administrador, también puede activar el botón **FOR GUEST** (para el invitado), situado en la parte inferior derecha de la pantalla, para acceder a la página **CUSTOM FADER BANK/MASTER FADER** para **GUEST** y realizar los ajustes de banco de faders personalizado que desee para la cuenta del invitado.

Esta página incluye los siguientes elementos.

### ① Campo **CUSTOM FADER BANK**

#### • Botones de selección de banco

Permiten seleccionar un banco de faders personalizado al que desea asignar un grupo de canales. El número y el nombre de los bancos de faders personalizados varía según el modelo de consola.

**CL5:** A1, A2, B1, C1, C2, C3, C4, C5, C6

**CL3:** A1, A2, A3, B1, B2

**CL1:** A1, B1, B2, B3, B4

### ② Campo **MASTER FADER**

#### • Botón **MASTER**

Presione este botón para configurar los canales que controlarán los faders en la sección de fader principal.

### ③ Indicadores de bloque

Muestran las gráficas del bloque y los faders que son el destino de edición actual.

Los gráficos varían según el modelo de consola.

**CL5:** A (16 faders), B, C, MASTER

**CL3:** A (16 faders), B, MASTER

**CL1:** A (8 faders), B, MASTER

### ④ Botón de selección de fader

Selecciona el fader de destino. Presione este botón para seleccionarlo, a continuación presione las teclas **[SEL]** del panel superior para agregar los canales correspondientes al banco de faders seleccionado.

### ⑤ Botón emergente de selección de canales

Abre la ventana emergente de selección de canal en la que puede cambiar el canal especificado en el campo **CHANNEL ASSIGN**.

### ⑥ Botón **CLEAR ALL**

Borra la asignación de banco de faders actual. Al pulsar este botón se abrirá un cuadro de diálogo de confirmación. Presione **OK** para borrar la asignación. De lo contrario, presione **CANCEL** para volver a la pantalla anterior sin cambiar el ajuste.

4. Utilice las teclas de selección de bancos para recuperar los ajustes del fader en el panel superior para los canales que desea agregar al banco de faders personalizado.

5. Presione el botón de selección de bancos para el banco de faders personalizado que desee configurar.



6. En el campo **CHANNEL ASSIGN**, presione el botón de número del fader que desea configurar.



7. En el panel superior, presione la tecla **[SEL]** del canal que desea asignar a ese número de fader.



El nombre del canal seleccionado en ese momento aparecerá en el botón emergente de selección de canal.

8. Para asignar canales a otros faders, repita los pasos de 4 a 7.
9. En caso necesario, seleccione los canales pulsando los botones emergentes de selección de canal.



Utilice la lista de la columna izquierda para seleccionar el grupo de canal deseado, a continuación utilice los botones de la columna derecha para seleccionar canales. Cuando haya terminado de seleccionar los canales, presione el botón CLOSE.

## Fader principal

Puede configurar los canales que controlarán los dos faders en la sección de fader principal.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. Presione el botón USER SETUP para abrir la ventana emergente del mismo nombre.



3. Presione la ficha CUSTOM FADER para acceder a la página CUSTOM FADER BANK/MASTER FADER.

Si ha iniciado sesión como administrador, también puede activar el botón FOR GUEST (para el invitado), situado en la parte inferior derecha de la pantalla, para acceder la página CUSTOM FADER BANK/MASTER FADER para GUEST y realizar los ajustes de fader principal que desee para la cuenta del invitado.

4. Presione el botón MASTER.

En el campo CHANNEL ASSIGN se muestran las asignaciones de canal de la sección principal.



5. Pulse el botón emergente de selección de canal del fader (A o B) que desee modificar y elija el canal.



Utilice la lista de la columna izquierda para seleccionar el grupo de canal deseado, a continuación utilice los botones de la columna derecha para seleccionar canales. Cuando haya terminado de seleccionar los canales, presione el botón CLOSE.

## Bloqueo de consola

Puede prohibir temporalmente las operaciones en la consola para evitar operaciones no deseadas. Este ajuste desactiva por completo las operaciones del panel y de la pantalla táctil, de modo que no se puedan utilizar los controladores al tocarlos por accidente o que haga uso de ellas personal no autorizado cuando el operador no se encuentre en su puesto de trabajo.

Si se ha configurado una contraseña para el usuario con una sesión iniciada en ese momento, esa contraseña se utilizará para la función Console Lock.

### NOTA

- Si ha olvidado la contraseña, consulte “Inicialización de la unidad a los ajustes predeterminados de fábrica” en el Manual de instrucciones independiente.
- El invitado no puede configurar contraseñas.
- Aunque la consola esté bloqueada, puede utilizarla del modo habitual mediante un dispositivo externo a través de MIDI o CL Editor.

## Bloqueo de la consola

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.



2. Presione el botón CONSOLE LOCK.

Si ha iniciado una sesión como usuario con contraseña, se abrirá una ventana de teclado para que la introduzca.



**3. Introduzca la contraseña del usuario con una sesión iniciada y presione el botón OK.**

Se abrirá la pantalla CONSOLE LOCK (Bloqueo de consola), se habilitará la función Console Lock y dejarán de funcionar todos los controladores (excepto el mando MONITOR LEVEL).



## Desbloqueo de la mesa

**1. Pulse en la pantalla CONSOLE LOCK.**

Si ha iniciado una sesión como usuario sin contraseña, se desbloqueará la mesa.

Si ha iniciado una sesión como usuario con contraseña, se abrirá una ventana de teclado para que la introduzca.

**2. Introduzca la contraseña del usuario o Administrador con una sesión iniciada y presione el botón OK.**

Se desbloqueará la mesa, volverá a la pantalla SETUP y los controladores funcionarán nuevamente.

## Especificación de la imagen de la pantalla CONSOLE LOCK

Si se ha guardado un archivo de imagen en la unidad flash USB, puede ver dicha imagen en la pantalla CONSOLE LOCK.

En la ventana emergente SAVE/LOAD, especifique el archivo de imagen que desea mostrar y, a continuación, cárguelo desde la unidad flash USB. Para obtener información adicional acerca de la carga de archivos desde la unidad flash USB, consulte “Carga de un archivo desde la unidad flash USB” en la [página 178](#).

**NOTA**

El formato de archivo de imagen admitido es BMP a 800 x 600 píxeles y 16/24/32 bits, pero se convertirán a 16 bits para su visualización.



## Guardar y cargar datos de configuración de una unidad flash USB

En esta sección se explica cómo conectar una unidad flash USB disponible comercialmente al conector USB situado a la derecha de la pantalla, y guardar los ajustes internos y las claves de identificación del usuario de la consola serie CL en la unidad flash USB o cargarlos de la unidad flash USB.

### NOTA

- El funcionamiento sólo se garantiza con las unidades flash USB.
- Se ha verificado el funcionamiento de unidades flash USB de hasta 32 GB. (No obstante, esto no garantiza plenamente el funcionamiento de todas las unidades flash USB). Se admiten los formatos FAT16 y FAT32. Una unidad flash USB con una capacidad de 4 GB o superior se formateará en FAT32 y una unidad flash USB con una capacidad de 2 GB inferior se formateará en FAT16.

### AVISO

En el área de acceso a las funciones aparecerá un indicador ACCESS (Acceso) mientras se esté accediendo a los datos (para guardarlos, cargarlos o borrarlos). Durante este intervalo, no debe desconectar la unidad USB ni apagar la unidad CL. De lo contrario, podría dañar los datos de la unidad flash.

## Guardado de datos internos de la consola CL en una unidad flash USB

Todos los datos internos de la consola serie CL se pueden guardar en una unidad flash USB como archivo de configuración. El archivo guardado tendrá la extensión “.CLF”.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.



2. Presione el botón **SAVE/LOAD** para acceder a la ventana emergente **SAVE/LOAD**.



3. Si es preciso, presione el icono de directorio y cámbielo.  
Para pasar al siguiente nivel superior, presione el botón de dirección del campo **PATH**.
4. Presione el botón **SAVE**.  
Se abre una ventana de teclado en la que puede introducir un nombre de archivo y un comentario.
5. Introduzca un nombre de archivo o comentario y presione el botón **SAVE**.  
Cuando se haya guardado el archivo, la ventana emergente **PROCESSING** que muestra el progreso de la operación de escritura se cerrará.

### NOTA

- Si va a sobrescribir un archivo o guardar un archivo en la misma carpeta y con el mismo nombre, aparecerá un cuadro de diálogo de confirmación.
- Puede introducir un comentario de hasta 32 caracteres de texto.
- Puede introducir un nombre de archivo de más de ocho caracteres. No obstante, el nombre de la unidad, el nombre de la ruta y el nombre de archivo están limitados a 256 caracteres en total. Si excede este límite, no podrá guardar el archivo. Si aparece un mensaje de error en la parte inferior de la pantalla, acorte el nombre de archivo y pruebe a volver a guardar el archivo.

## Carga de un archivo desde la unidad flash USB

Siga estos pasos para cargar el archivo de ajustes CL (extensión .CLF) desde la unidad flash USB a la consola serie CL.

Puede seguir el mismo procedimiento para cargar los siguientes archivos así como los archivos de ajustes.

Extensión	Tipo	Contenido del archivo
.CLF	ALL	Archivo de ajustes internos de la consola CL
.CLU	KEY	Clave de identificación del usuario de la consola CL.
.XML	XML	Archivo XML para mostrar la ayuda
.TXT	TEXT	Archivo de texto para mostrar la ayuda
.BMP	BMP	Archivo de imagen para mostrar en la pantalla CONSOLE LOCK (256 colores o más, formato de mapa de bits sin comprimir)

### AVISO

Es posible que algunos datos contengan ajustes que provoquen que la consola transmita señales inmediatamente después de cargar los datos. Por tanto, antes de cargar datos, apague la alimentación del equipo conectado a la consola serie CL y/o reduzca el volumen de tales equipos para que no haya ningún problema incluso aunque se envíe una señal desde la consola CL.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. Presione el botón **SAVE/LOAD** para acceder a la ventana emergente **SAVE/LOAD**.



3. Para seleccionar el archivo que desee cargar, presione el nombre del archivo de su preferencia en la lista de archivos, o bien gire el mando multifunción correspondiente del panel.  
La línea resaltada en la lista de archivos indica el archivo que se ha seleccionado para las operaciones.
4. Para que los ajustes de DANTE SETUP y de los dispositivos de E/S relacionados guardados en el archivo de ajustes CL (extensión de nombre de archivo .CLF) se aplique a la consola CL, pulse el botón **WITH DANTE SETUP AND I/O DEVICE** para activarlo.

5. Presione el botón **LOAD**. De este modo se abrirá un cuadro de diálogo de confirmación.
6. Presione el botón **OK** para comenzar a cargar el archivo.

Cuando se haya cargado el archivo, la ventana emergente **PROCESSING** que muestra el progreso de la operación de carga se cerrará. Si se cancela el procedimiento mientras aún está en progreso, se seguirán cargando los datos hasta el punto de cancelación.

Dependiendo de los ajustes de **USER LEVEL** (nivel de usuario) establecidos durante la operación de carga, quizás no se carguen algunos datos de configuración.

## Edición de los archivos guardados en una unidad flash USB

En esta sección se explica cómo realizar operaciones de edición como ordenar los archivos y directorios en una unidad flash USB, editar los nombres de archivos y los comentarios, copiar y pegar.

### ■ Edición de archivos

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. Presione el botón **SAVE/LOAD** para acceder a la ventana emergente **SAVE/LOAD**.  
La lista mostrará los archivos y subdirectorios que se han guardado.



- 1 **Botón COPY (Copiar)**  
Copia un archivo en la memoria búfer (área de almacenamiento temporal).
- 2 **Botón PASTE (Pegar)**  
Pega el archivo desde la memoria búfer.
- 3 **Botón DELETE (Eliminar)**  
Permite eliminar el archivo o directorio seleccionado.

### NOTA

Un directorio no se puede eliminar a menos que esté vacío. Aparecerá el mensaje "Directory Not Empty!" (El directorio no está vacío).

**④ Botón MAKE DIR (Crear directorio)**

Crea un directorio nuevo.

**⑤ PATH**

Indica el nombre del directorio actual. Presione el botón de flecha para desplazarse al siguiente nivel superior. Si el directorio actual es el primer nivel, se oscurece el botón de flecha.

**⑥ VOLUME NAME/FREE SIZE (Nombre de volumen/tamaño libre)**

Indica el nombre de volumen y la cantidad de espacio libre que tiene la unidad flash USB.

Si la unidad flash USB está protegida contra la escritura, en el campo VOLUME NAME aparecerá un símbolo de protección.

**⑦ Lista de archivos**

Esta área contiene los archivos guardados en la unidad flash USB.

La línea resaltada indica el archivo seleccionado para las operaciones.

La lista contiene los siguientes elementos. Cuando se presiona el nombre de elemento en la parte superior de cada columna, se volverá de color naranja y la lista se ordenará según ese elemento.

Cada vez que presiona el nombre del elemento, cambiará el orden entre ascendente y descendente.

- **FILE NAME** .....Indica el nombre del archivo o del directorio y muestra un icono indicativo de su tipo.
- **COMMENT** ..... Aquí se muestra el comentario añadido al archivo de ajustes de la consola CL.
- **READ ONLY**..... Un símbolo en esta columna indica que el archivo correspondiente está protegido. Puede presionar esta área para activar o desactivar la configuración de protección.
- **TYPE**..... ALL indica un archivo que contiene ajustes internos de la consola CL, KEY indica una clave de indicación de usuario, XML indica un archivo de ayuda, BMP indica un archivo de imagen de mapa de bits, MP3 indica un archivo MP3 y [DIR] indica un directorio.
- **TIME STAMP**.....Indica la fecha y la hora en que se modificó el archivo por última vez.

**⑧ Mando de selección de archivo**

Selecciona un archivo de la lista de archivos. Puede utilizar este mando por medio del mando multifunción.

**⑨ Botón SAVE (Guardar)**

Guarda todos los ajustes internos de la consola CL conjuntamente (consulte la [página 177](#)).

**⑩ Botón LOAD (Cargar)**

Carga el archivo de ajustes de la consola CL (consulte la [página 178](#)).

**⑪ Botón CREATE USER KEY (Crear clave de usuario)**

Crea una clave de identificación del usuario (consulte la [página 158](#)).

**⑫ Botón FORMAT (Formato)**

Inicializa la unidad flash USB (consulte la [página 180](#)).

**⑬ Con el botón DANTE SETUP AND I/O DEVICE**

Si está desactivado, se omitirán los ajustes de DANTE SETUP y del dispositivo de I/O al cargar un archivo de configuración.

**NOTA**

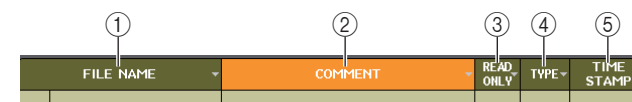
No se cambiarán los ajustes de SECONDARY PORT y CONSOLE ID de DANTE SETUP aunque esté activado el botón WITH DANTE SETUP AND I/O DEVICE.

**3. Realice la operación de edición deseada.**

Para obtener más información sobre el procedimiento, consulte las explicaciones que se ofrecen a continuación.

**■ Ordenación de archivos y edición de nombres de archivos/comentarios****1. Para ordenar los archivos, presione uno de los encabezados "FILE NAME", "COMMENT", "READ ONLY", "TYPE", o "TIME STAMP" en la parte superior de cada columna en la lista de archivos.**

La lista se ordenará de la siguiente manera, según el encabezado de la columna que haya pulsado.

**① FILE NAME**

Ordena la lista en orden numérico/alfabético por nombres de archivos.

**② COMMENT**

Ordena la lista en orden numérico/alfabético por comentarios.

**③ READ ONLY**

Ordena la lista por estado de activación/desactivación de la protección contra escritura.

**④ TYPE**

Ordena la lista por tipo de archivo.

**⑤ TIME STAMP**

Ordena la lista por fecha y hora de actualización.

**NOTA**

Cuando se presiona de nuevo en la misma ubicación, podrá cambiar la dirección (ascendente o descendente) en que se va a ordenar la lista.

**2. Para editar el nombre del archivo o el comentario, presione el campo FILE NAME o el campo COMMENT de cada archivo para abrir la ventana de teclado.****3. Introduzca un nombre de archivo o un comentario y presione el botón RENAME (cambiar nombre) o el botón SET.****4. Para activar o desactivar la protección contra la escritura, presione el campo READ ONLY del archivo.**

Los archivos protegidos contra la escritura se indican con un símbolo Protect. Estos archivos no se pueden sobrescribir.

**NOTA**

No es posible editar el nombre de archivo o el comentario de un archivo protegido contra escritura.

### ■ Copiado y pegado de archivos

Siga los pasos siguientes para copiar el archivo deseado en la memoria búfer y después pegarlo con otro nombre de archivo.

#### 1. Gire el mando multifunción para seleccionar el archivo de fuente de la copia y presione el botón COPY.

La línea resaltada en la lista de archivos indica el archivo que se ha seleccionado para las operaciones.

#### 2. Si es preciso, presione el icono de directorio y cámbielo.

Para pasar al siguiente nivel superior, presione el botón de dirección del campo PATH.

#### 3. Presione el botón PASTE.

Se abrirá una ventana de teclado en la que podrá introducir un nombre de archivo.

#### 4. Introduzca el nombre de archivo y presione el botón PASTE.

##### NOTA

Cuando se pega un archivo no es posible utilizar un nombre de archivo ya existente.

### ■ Eliminación de archivos

#### 1. Gire el mando multifunción para seleccionar el archivo que desea eliminar y, a continuación, presione el botón DELETE.

Un cuadro de diálogo le pedirá que confirme la operación de eliminación.

#### 2. Para llevar a cabo la operación de eliminación, presione el botón OK.

##### NOTA

No es posible eliminar un archivo protegido.

### ■ Creación de un directorio

#### 1. Si es preciso, presione el icono de directorio y cámbielo.

Para pasar al siguiente nivel superior, presione el botón de dirección del campo PATH.

#### 2. Presione el botón MAKE DIR.

Se abre una ventana de teclado en la que puede introducir un nombre de directorio.

#### 3. Introduzca el nombre del directorio que desea crear y, a continuación, presione el botón MAKE.

##### NOTA

No se puede crear un directorio utilizando el nombre de otro directorio que ya exista.

## Formateo de una unidad flash USB

Siga los pasos indicados a continuación para dar formato a una unidad flash USB.

Una unidad flash USB con una capacidad de 4 GB o superior se formateará en FAT32 y una unidad flash USB con una capacidad de 2 GB inferior se formateará en FAT16.

#### 1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.

#### 2. Presione el botón SAVE/LOAD para acceder a la ventana emergente SAVE/LOAD.



#### 3. Presione el botón FORMAT.

Se abrirá una ventana de teclado en la que podrá introducir el nombre de volumen que se aplicará tras realizar el formato.

#### 4. Introduzca un nombre de volumen y presione el botón FORMAT.

Un cuadro de diálogo le pedirá que confirme la operación de formato.

#### 5. Para llevar a cabo la operación de formato, presione el botón OK.

# Grabadora

En este capítulo se explica la funcionalidad y el funcionamiento de la grabadora.

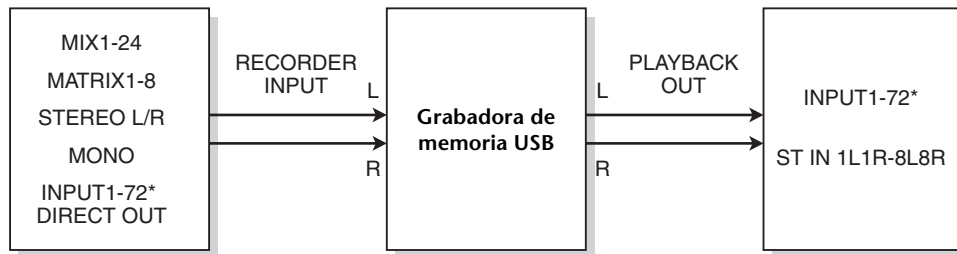
## Acerca de la grabadora de memoria USB

La consola serie CL dispone de una función de grabadora de memoria USB que le permite grabar fácilmente las señales internas en la unidad flash USB o bien reproducir los archivos de audio grabados en una unidad flash USB.

Como formato de archivo de grabación, la consola serie CL admite MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3). Para la reproducción, admite los archivos MP3, así como los WMA (Windows Media Audio) y los AAC (MPEG-4 AAC). Sin embargo, no se admite DRM (Digital Rights Management).

Si se utiliza la grabadora de memoria USB, se puede grabar en una unidad flash USB la salida desde el bus STEREO (Estéreo) o MIX (Mezcla) o bien se pueden reproducir la música de fondo o los efectos de sonido guardados en una unidad flash USB a través de un canal de entrada asignado.

### Flujo de señales de la grabadora de memoria USB



\* CL3: INPUT1-64, CL1: INPUT1-48

#### NOTA

- La grabación y la reproducción no se pueden realizar simultáneamente.
- La señal que se graba no se puede introducir en un canal INPUT.

## Asignación de canales a la entrada y salida de la grabadora

Siga estos pasos para aplicar un patch a los canales que desee en la entrada y salida de la grabadora de memoria USB. Puede aplicar un patch a cualquier canal de salida o salida directa de un canal INPUT en la entrada de la grabadora, y puede aplicar un patch a la salida de la grabadora en cualquier canal de entrada que desee.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **RECORDER** para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. Presione la ficha **USB** de la esquina superior derecha de la pantalla.

En esta pantalla puede asignar señales a la entrada y salida de la grabadora de memoria USB y llevar a cabo las operaciones de grabación y reproducción.



- 1 **Botones emergentes de RECORDER INPUT (L/R)**  
Presione estos botones para abrir la ventana emergente CH SELECT en la que podrá seleccionar las señales con patch aplicado a los canales de entrada L/R de la grabadora.
- 2 **Mando RECORDER INPUT GAIN (Ganancia de entrada de grabadora)**  
Define el nivel de la señal que entra en la grabadora.
- 3 **Botón RECORDER INPUT CUE (Escucha de entrada de grabadora)**  
Presione este botón para escuchar la señal que se introduce en la grabadora.

#### NOTA

No puede activar este botón y el botón **PLAYBACK OUTPUT CUE** simultáneamente.

④ **Medidores RECORDER INPUT (Entrada de grabador)**

Indican el nivel de las señales introducidas en la grabadora.

⑤ **Botones emergentes de PLAYBACK OUT (L/R)**

Presione estos botones para abrir la ventana emergente CH SELECT en la que podrá seleccionar las señales con patch aplicado a los canales de salida L/R de la grabadora para reproducción.

⑥ **Mando PLAYBACK OUT GAIN (Ganancia de salida de reproducción)**

Define el nivel de la señal de salida de reproducción del grabador.

⑦ **Botón PLAYBACK OUT CUE (Escucha de salida de reproducción)**

Presione este botón para escuchar la señal que se envía desde la grabadora.

**NOTA**

No puede activar este botón y el botón RECORDER INPUT CUE simultáneamente.

⑧ **Medidores PLAYBACK OUT**

Indica el nivel de la señal de salida de reproducción del grabador.

**3. Para asignar canales a las entradas del grabador, presione el botón emergente L o R de RECORDER INPUT.**

Se abrirá la ventana emergente CH SELECT.



① **Lista de categorías**

Permite seleccionar el tipo de canales.

② **Botones de selección de canales**

Seleccione los canales a los que se aplicará un patch a las entradas de grabadora de memoria USB.

- MIX 1-24..... Canales MIX 1-24
- MTRX 1-8..... Canales MATRIX 1-8
- ST L/R ..... canal STEREO L/R

- ST L+C ..... canal STEREO L mezclado con el canal MONO (C)
- ST R+C..... canal STEREO R mezclado con el canal MONO (C)
- MONO..... Canal MONO
- CH1-72 ..... Salida directa de un canal INPUT 1-72

**NOTA**

En el caso del CL3/CL1, algunos canales no existen en esos modelos y no aparecerán.

**4. Utilice la lista de categoría y los botones de selección de canal para elegir el canal al que desea aplicar un patch en la salida del grabador de memoria USB.**

Si selecciona un canal al que se ha aplicado un patch a un canal, un cuadro de diálogo le pedirá que confirme el cambio de patch. Pulse el botón OK del cuadro de diálogo.

**5. Cuando haya terminado de asignar el canal, presione el botón CLOSE.**

Volverá a la pantalla RECORDER.

**6. Asigne un canal a la otra entrada siguiendo el mismo procedimiento.**

**NOTA**

La grabadora de memoria USB siempre graba y reproduce en estéreo. Si desea grabar en monoaural, con la misma señal para el lado izquierdo y derecho, debe asignar las dos entradas de la grabadora al mismo canal.

**7. Para asignar canales a las salidas de reproducción del grabador, presione el botón emergente L o R de PLAYBACK OUT.**

Se abrirá la ventana emergente CH SELECT.



① **Lista de categorías**

Permite seleccionar el tipo de canales.

② **Botones de selección de canales**

Seleccione los canales a los que se aplicará un patch en las salidas de reproducción del grabador de memoria USB, desde las siguientes opciones.

- CH1-72..... Canales INPUT 1-72
- STIN 1L/1R-STIN 8L/8R ..... Canales ST IN 1-8 L/R

**NOTA**

En el caso del CL3/CL1, algunos canales no existen en esos modelos y no aparecerán.

**8. Utilice la lista de categoría y los botones de selección de canal para elegir el canal al que desea aplicar un patch en la salida de la grabadora de memoria USB.**

Si selecciona un canal al que se ha aplicado un patch a otra señal, un cuadro de diálogo le pedirá que confirme el cambio de patch. Presione el botón OK del cuadro de diálogo.

**NOTA**

Se pueden aplicar patches de varios canales a la salida de reproducción del grabador.

**9. Cuando haya terminado de asignar el canal, presione el botón CLOSE.**

Volverá a la pantalla RECORDER.

**10. Asigne un canal a la otra salida siguiendo el mismo procedimiento.**

## Grabación de audio en una unidad flash USB

Puede grabar la señal de los canales de salida que desee como un archivo de (MP3) en la unidad flash USB insertada en el conector USB que se encuentra en la parte derecha de la pantalla.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón RECORDER para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. Presione la ficha USB de la esquina superior derecha de la pantalla.



■ **Campo TRANSPORT (Transporte)**

Este campo permite controlar la grabación y reproducción de una canción.

① **Current song (Canción actual)**

Indica el número de pista, título y nombre del artista de la canción seleccionada actualmente. Los indicadores siguientes aparecerán durante la grabación o reproducción.

**Reproducción**



**Grabación**



② **Pantalla de tiempo transcurrido**

Indica el tiempo de reproducción transcurrido de la canción actual durante la reproducción y el tiempo de grabación transcurrido durante la grabación.

**③ Pantalla de tiempo restante**

Indica el tiempo de reproducción restante de la canción actual durante la reproducción.

**④ Formato de la canción actual**

Indica el formato de archivo y la velocidad de bits de la canción actual (el archivo que se está reproduciendo).

**⑤ Botón REC RATE (Velocidad de grabación)**

Cambia la velocidad de grabación.

**⑥ Botón interruptor de pantalla**

Con este botón, se muestran u ocultan los campos RECORDER INPUT y PLAYBACK OUT en la parte inferior de la lista de canciones.

**⑦ Botón REW (Rebobinar)**

Desplaza el punto de reproducción hasta el principio de la canción actual y detiene la reproducción. Si el punto de reproducción ya se ha localizado al inicio, el punto se desplazará al inicio de la canción anterior que se ha marcado para reproducción.

Cuando el punto de reproducción no está al principio de la canción actual, si mantiene presionado este botón durante dos segundos o más, el punto de reproducción se rebobinará.

Si presiona este botón durante la reproducción, la reproducción se reanudará desde el punto en que se deja de presionar el botón.

**⑧ Botón STOP**

Pone la grabadora en modo de detención.

**⑨ Botón PLAY**

Cambia el modo de la grabadora de la siguiente forma:

Modo de parada → Modo de reproducción, a continuación se inicia la reproducción desde el principio de la canción actual

Modo de reproducción → Modo de pausa de reproducción

Modo de pausa de reproducción → Modo de reproducción, a continuación se inicia la reproducción desde el punto en el que se produjo la pausa.

Modo de grabación en espera → Modo de grabación

Modo de grabación → Modo de pausa de grabación

Modo de pausa de grabación → Modo de grabación, a continuación se inicia la grabación desde el punto en el que se produjo la pausa.

**⑩ Botón FF (Avance rápido)**

Desplaza el punto de reproducción hasta el principio de la siguiente canción que haya marcada con una marca de comprobación PLAY.

Si mantiene pulsado este botón durante al menos dos segundos se produce el avance rápido.

Si presiona este botón durante la reproducción, la reproducción se reanudará desde el punto en que se deja de presionar el botón.

**⑪ Botón REC**

Pone la grabadora en modo de grabación en espera.

Se iluminará el indicador de pausa del botón PLAY/PAUSE (▶ ||).

**NOTA**

También se puede asignar la función de cada botón a una tecla definida por el usuario (consulte la [página 169](#)).

**■ Campo PLAY MODE (Modo de enlace)**

Este campo permite especificar el comportamiento de la grabadora cuando se completa la reproducción de la canción actual.

**⑫ Botón SINGLE (Único)**

Si este botón está activado, solo se reproducirá la canción actual.

Si este botón está desactivado, cuando la canción actual termine de reproducirse, el grabador reproducirá la siguiente canción de la lista que está marcada con una marca de comprobación PLAY.

**⑬ Botón REPEAT (Repetir)**

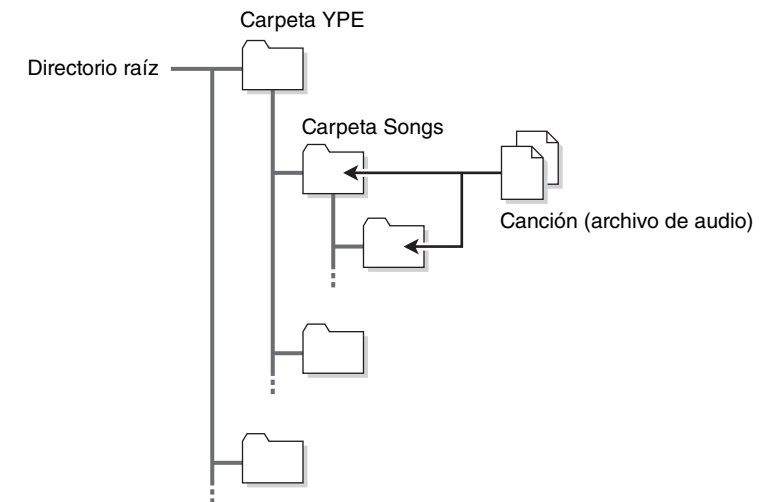
Si este botón está activado, la reproducción se repetirá. Si el botón SINGLE está activado, solo se reproducirá repetidamente la canción actual. Si el botón SINGLE está desactivado, todas las canciones de la lista marcadas con una marca de comprobación PLAY se reproducirán repetidamente en el orden de la lista.

Si está activado, la canción solo se reproducirá una vez. Si el botón SINGLE está activado, la canción actual solo se reproducirá una vez y se detendrá. Si el botón SINGLE está desactivado, todas las canciones de la lista marcadas con una marca de comprobación PLAY se reproducirán una vez en el orden de la lista y después la reproducción se detendrá.

**3. Conecte una unidad flash USB que tenga una capacidad libre suficiente al conector USB.**

El campo FREE SIZE indica la cantidad de espacio libre. Al conectar una unidad flash USB al conector USB, en el directorio raíz de la unidad flash USB se creará automáticamente una carpeta YPE y una carpeta SONGS dentro de la carpeta YPE.

Los archivos creados mediante las operaciones de grabación se guardarán en la carpeta SONGS de un nivel superior, o en la carpeta seleccionada en ese momento situada en un nivel inferior.

**■ Estructura de directorio de una unidad flash USB****4. Asigne los canales que desee a la entrada y salida de la grabadora de memoria USB (consulte la [página 181](#)).**



## 5. Para monitorizar la señal que está grabando, eleve el fader de los canales que tengan aplicado un patch a la entrada de la grabadora.

El nivel de la señal de entrada al grabador se muestra mediante el medidor de nivel del campo RECORDER INPUT en la pantalla RECORDER. Si fuese necesario, utilice el mando de control GAIN del campo RECORDER INPUT para ajustar el nivel de entrada en el grabador.

### NOTA

- La señal que se graba no se enviará desde las tomas de la salida de la grabadora (PLAYBACK OUT).
- Si se utiliza el mando de control GAIN no afectará al nivel de la señal que se envía a otros puertos desde el correspondiente canal de salida.

## 6. Presione el campo REC RATE que se encuentra en la parte inferior derecha de la pantalla, a continuación seleccione la velocidad de bits del archivo de audio que se va a grabar.

Puede elegir 96 kbps, 128 kbps o 192 kbps. Una velocidad de bits más alta mejora la calidad del sonido, pero aumenta el tamaño de los datos.

### NOTA

La velocidad del reloj en que funciona la consola serie CL en ese momento se seleccionará automáticamente como la velocidad de muestreo del archivo de audio.

## 7. Pulse el botón REC (●).

El botón REC (●) y el indicador de PAUSE (||) del botón PLAY/PAUSE (▶||) se iluminarán. En el área del indicador de canción actual aparecerá "----RECORDING----".

## 8. Pulse el botón PLAY/PAUSE (▶||) para iniciar la grabación.

Durante la grabación, se iluminarán el botón REC (●) y el indicador PLAY (▶) del botón PLAY/PAUSE (▶||). También puede ver el tiempo de grabación transcurrido.

## 9. Para detener la grabación, presione el botón STOP (■).

El archivo de audio se guardará en la unidad flash USB.

### NOTA

- En el estado predeterminado, el archivo de audio grabado se guardará en la carpeta SONGS incluida en la carpeta YPE. Sin embargo, también puede especificar una carpeta de un nivel inferior a la carpeta SONGS.
- Al archivo grabado se le asignará un título y nombre de archivo predeterminado. Puede cambiar estos datos posteriormente.

## 10. Para escuchar el contenido grabado, proceda del siguiente modo.

10-1. Seleccione un archivo de audio grabado y presione el botón PLAY/PAUSE (▶||).

El contenido grabado se reproducirá a través del canal de entrada especificado en el paso 4.

También puede activar el botón CUE del campo PLAYBACK OUT para escucharlo.

10-2. Para detener la reproducción, presione el botón STOP (■).

## Reproducción de archivos de audio desde una unidad flash USB

Puede reproducir archivos de audio que se han guardado en la unidad flash USB. Además de los archivos grabados en la consola serie CL, también puede reproducir archivos que se han copiado desde un ordenador a la unidad flash USB.

Los tres tipos de formato de archivo que se pueden reproducir son MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3), WMA (Windows Media Audio) y AAC (MPEG-4 AAC). Las velocidades de muestreo que se pueden reproducir son 44,1 kHz y 48 kHz. Las velocidades de bit admitidas abarcan de 64 kbps a 320 kbps.

## 1. Conecte al conector USB una unidad flash USB que contenga los archivos de audio.

### NOTA

Si desea reproducir un archivo de audio, debe guardarlo en la carpeta SONGS incluida en la carpeta YPE o en una carpeta que haya creado en un nivel inferior a SONGS. No se reconocerán los archivos incluidos en otras carpetas ni los archivos con formatos no admitidos.

## 2. En el área de acceso a las funciones, presione el botón RECORDER para abrir la pantalla del mismo nombre.



### 1 Lista de títulos

Esta lista muestra los archivos de audio que se pueden reproducir y las carpetas guardadas en la carpeta seleccionada de la unidad flash USB. La fila que tiene el fondo azul situada en el centro de la lista indica que el archivo o la carpeta de la canción se ha seleccionado para realizar operaciones.

**② Indicador de estado**

En el borde izquierdo de la lista de títulos aparece un símbolo que indica si el archivo se está reproduciendo o se encuentra en pausa.

▶: Reproducción, ||: Pausa

**③ Número de pista**

Indica el número de archivo en la lista.

**④ Subdirectorio**

Si hay una carpeta en un nivel inferior, se muestra icono de carpeta en la posición del número de pista. Se puede mover hasta el nivel más bajo presionando el icono de carpeta.

**⑤ Marca de comprobación PLAY**

Permite seleccionar varios archivos que se reproducirán consecutivamente.

**⑥ Mando SELECT**

Utilice el mando multifunción para cambiar la canción actual. (La lista de títulos se desplazará hacia arriba o hacia abajo.)

**⑦ Botón NOW PLAYING (Ahora suena)**

Si activa este botón, se selecciona siempre la canción de la lista que se está reproduciendo actualmente (tendrá un fondo azul).

**⑧ Botones MOVE UP/MOVE DOWN (Mover arriba/mover abajo)**

Ordena la lista de canciones actual en orden descendente o ascendente.

**⑨ Botones interruptores de pantalla**

Permite conmutar entre la pantalla de título de canciones y la pantalla de nombres de archivo en la lista.

**⑩ Botón SAVE LIST (Guardar lista)**

Guarda el orden de la lista de títulos actual y la marca de reproducción PLAY como lista de reproducción.

**⑪ Botón RELOAD (Recargar)**

Carga la lista de reproducción que se ha guardado más recientemente. Utilice este botón para revertir la lista de reproducción actual que está editando a la configuración anterior.

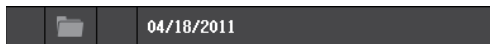
**3. Puede utilizar el botón de cambio de directorio de la pantalla y el icono de carpeta en la columna No. para ver la lista de contenido de la carpeta que incluye el archivo deseado.**

Si se ha mostrado el directorio de la unidad flash USB:

- **Nivel superior**.....Presione este botón para desplazarse hacia arriba un directorio situado en un nivel superior al actual.



- **Subdirectorio**.....Presione este botón para desplazarse al subdirectorio correspondiente.

**NOTA**

- Si selecciona una carpeta siguiendo este procedimiento, dicha carpeta se seleccionará automáticamente como destino de la grabación.

- Las carpetas que se pueden seleccionar se limitan a la carpeta SONGS incluida en la carpeta YPE, y las carpetas ubicadas en un nivel inferior a la carpeta SONGS.
- La consola serie CL puede reconocer un nombre de archivo que contenga un máximo de 64 caracteres de un byte. Si el nombre de archivo es más largo, es posible que el archivo deseado no se reproduzca correctamente.
- Se puede gestionar un máximo de 300 canciones en un solo directorio. Se puede gestionar un máximo de 64 subdirectorios.

**4. Utilice el mando multifunción o presione el nombre de archivo en pantalla para seleccionar el archivo deseado.****5. Presione un botón en el campo PLAY MODE para seleccionar el modo de reproducción.**

Puede seleccionar uno de los cuatro modos de reproducción siguientes.

Botón SINGLE (Único)	Botón REPEAT (Repetir)	Modo
Activado	Activado	La canción seleccionada en ese momento se reproducirá varias veces hasta que detenga la reproducción.
Activado	Desactivado	La canción seleccionada en ese momento se reproducirá una vez y se detendrá.
Desactivado	Activado	Comenzando por la canción seleccionada en ese momento en la lista de títulos, las canciones se reproducirán de forma consecutiva hasta la última canción. A continuación, la reproducción volverá a la primera canción y continuará hasta que detenga la reproducción.
Desactivado	Desactivado	Comenzando por la canción seleccionada en ese momento en la lista de títulos, las canciones se reproducirán de forma consecutivas y la reproducción se detendrá en la última canción de la lista.

**6. Si ha seleccionado un modo de reproducción consecutiva en el paso 5, presione la columna con la marca de comprobación PLAY para cada canción que desee reproducir.**

Cuando la reproducción es consecutiva, se reproducirán los archivos que tengan una marca de comprobación.

**7. Presione el botón PLAY/PAUSE (▶ ||).**

Se reproducirá la canción seleccionada en el paso 4.

**NOTA**

- La grabadora de memoria USB puede reproducir archivos de audio cuya velocidad de muestreo sea 44,1 kHz o 48 kHz.
- Incluso cuando la velocidad de muestreo en que funciona la consola serie CL es distinta de la velocidad de muestreo del archivo de audio que se está reproduciendo, la función SRC (Sampling Rate Converter, conversor de frecuencia de muestreo) convertirá automáticamente la velocidad para que la reproducción del archivo sea correcta.
- Si el botón REPEAT está activado, la reproducción continuará hasta que la detenga.

**8. Para detener la reproducción, presione el botón STOP (■).**

## Edición de la lista de títulos

Puede cambiar el orden de los archivos de audio mostrados en la lista de títulos y editar los títulos o los nombres de artistas.

1. Conecte al conector USB una unidad flash USB que contenga los archivos de audio.
2. En el área de acceso a las funciones, presione el botón RECORDER para abrir la pantalla del mismo nombre (ficha USB).



### 1 Botón SONG TITLE/FILE NAME EDIT

Permite editar el título de la canción seleccionada en la lista. El nombre de archivo no puede modificarse aquí.

### 2 Botón ARTIST EDIT (Edición de artista)

Permite editar el nombre del artista de la canción seleccionada en la lista.

### 3 Botón SONG TITLE/FILE NAME SORT

Ordena la lista en orden numérico/alfabético por título o nombre de archivo.

### 4 Botón ARTIST SORT (Ordenar por artista)

Ordena la lista en orden numérico/alfabético por nombre de artista.

### 5 Botón SAVE LIST (Guardar lista)

Guarda el orden de la lista de títulos actual y los ajustes de la marca de comprobación PLAY como lista de reproducción en una unidad flash USB.

### 6 Botón SONG TITLE/FILE NAME (Título de canción/nombre de archivo)

Permite seleccionar el título de canción o el nombre de archivo que mostrar en el campo SONG TITLE/FILE NAME.

3. En la pantalla, puede utilizar el botón de icono de carpeta en la columna NO. y cambiar el botón de cambio de directorio para ver el contenido de la carpeta que incluye el archivo deseado.

4. Si desea editar un título en la lista de títulos, presione el botón SONG TITLE/FILE NAME EDIT. Si desea editar el nombre del artista, presione el botón ARTIST EDIT.

Se abre una ventana emergente en la que puede editar el texto.

### NOTA

- Si el título o nombre de artista contiene los caracteres que no se pueden mostrar, dichos caracteres se convertirán en □ cuando se visualiza.
- El título y el nombre de artista sólo se puede editar con archivos de audio de formato MP3.

5. Edite el título o el nombre del artista.

Se puede introducir un máximo de 128 caracteres de un byte (64 caracteres de dos bytes) para el título y el nombre de artista. Si el texto no se puede mostrar completo en el campo de introducción, el texto se desplazará de forma horizontal.

6. Presione el botón OK para cerrar la ventana emergente.

7. Si fuese necesario, utilice el botón SONG TITLE/FILE NAME SORT, el botón ARTIST SORT y los botones MOVE UP/MOVE DOWN de la pantalla para cambiar el orden de la lista de títulos.

Utilice los siguientes botones para cambiar el orden de la lista de títulos.

- **Botón SONG TITLE/FILE NAME SORT (Ordenar por título de canción/nombre de archivo)**

Presione este botón para ordenar la lista de títulos en orden numérico → alfabético por nombre de título/archivo. Presione el botón repetidamente para alternar entre orden ascendente y orden descendente.

- **Botón ARTIST SORT (Ordenar por artista)**

Presione este botón para ordenar la lista de títulos en orden numérico → alfabético por nombre de artista. Presione el botón repetidamente para alternar entre orden ascendente y orden descendente.

- **Botones MOVE UP/MOVE DOWN (Mover arriba/mover abajo)**

Presione estos botones para desplazar el número de pista del archivo seleccionado en ese momento en la lista de títulos hacia arriba o abajo de uno en uno.

- **Botón SAVE LIST (Guardar lista)**

Presione este botón para guardar el orden de la lista de títulos y las selecciones de reproducción (la marca de comprobación PLAY) en una unidad flash USB como lista de reproducción. Debe realizar esta operación si desea conservar el estado de la lista de títulos incluso después de desconectar la unidad flash USB o la alimentación de la consola.

Como estos ajustes se almacenan para cada carpeta, un cuadro de diálogo de confirmación le preguntará si desea guardarlos cuando intente cambiar de carpeta.

## Utilización de la consola CL con Nuendo Live

Las consolas de la serie CL pueden funcionar de forma integrada con el software Nuendo Live DAW de Steinberg.

Además del equipo y del software mencionado en “[Grabación o reproducción mediante DAW en un equipo](#)” en la [página 25](#), se puede instalar en el ordenador el software “CL Extension” que integra la serie CL y se puede instalar Nuendo Live, lo que le permite utilizar Nuendo Live desde la consola de la serie CL para realizar fácilmente operaciones de grabación de varias pistas.

Aquí podemos explicar cómo utilizar Nuendo Live desde la consola de la serie CL.

### Preparación del proyecto

Lleve a cabo los siguientes ajustes, tal como se describe en “[Grabación o reproducción mediante DAW en un equipo](#)” en la [página 25](#).

#### 1. Preparación de Dante Virtual Soundcard o Dante Accelerator

Especifique el formato de audio, los ajustes de red y los ajustes del controlador ASIO, de forma que se pueda utilizar Dante Virtual Soundcard (DVS) o Dante Accelerator (DANTE-ACCEL).

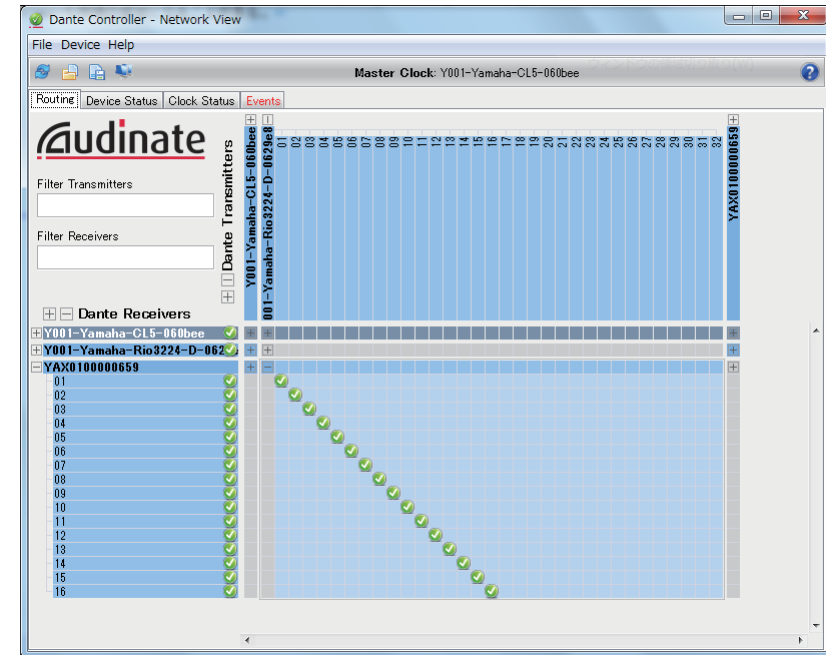
#### 2. Configurar el Controlador Dante

Utilice Dante Controller para establecer asignaciones entre el dispositivo de E/S y DVS, y entre DVS y la consola serie CL. Asigne las señales del dispositivo de E/S a los distintos puertos de entrada del DVS. También se puede especificar la asignación de patches desde la consola serie CL.

#### NOTA

Aparte, dirija las señales de los dispositivos de E/S a los canales de la consola serie CL. (Consulte la [página 138](#))

En el siguiente ejemplo se muestran los ajustes de Dante Controller para los asignar los canales del dispositivo de E/S del 1 al 16 a DVS.



En este caso, debe cambiarse la configuración de DANTE INPUT PATCH de la consola de la serie CL si se cambia entre la grabación y la reproducción de varias pistas. El cambio será fácil si se ha almacenado la configuración respectiva en DANTE INPUT PATCH LIBRARY (consulte la [página 139](#)).

#### 3. Configuración de Nuendo Live

Al iniciar Nuendo Live y crear un nuevo proyecto, se crea automáticamente una pista para cada canal especificado para DVS. Además, las pistas utilizarán automáticamente los nombres de canal y la información de color que se especifique en la consola de la serie CL.

Realice la siguiente configuración en Nuendo Live.

- En el botón Setup → Audio System, seleccione DVS o DANTE-ACCEL como controlador.

#### NOTA

Para más información sobre la configuración de cada programa de software, consulte el manual de ese software.

## Grabación en un proyecto

1. En el área de acceso a las funciones, pulse el botón RECORDER para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. Pulse la ficha Nuendo Live de la esquina superior derecha de la pantalla. Aparecerá la pantalla Nuendo Live.



La pantalla muestra los siguientes elementos.

- 1 **Campo de visualización de contadores Nuendo**  
Muestra los niveles de los canales de Nuendo Live.
- 2 **Botón PEAK CLEAR**  
Borra los niveles de pico indicados Clears por la función de retención de pico.
- 3 **Campo de lista de marcadores**  
Lista la información de marcadores registrada en el proyecto de Nuendo Live activo. Los marcadores se pueden seleccionar pulsando en la lista en pantalla o utilizando los mandos multifunción.
- 4 **Botón Nuendo Live SETUP**  
Especifique el dispositivo que utilizará la consola para las comunicaciones al trabajar con Nuendo Live. (Consulte la [página 190](#))
- 5 **Botón DANTE INPUT PATCH**  
Pulse este botón para acceder a la pantalla DANTE INPUT PATCH (consulte la [página 138](#)).

- 6 **Pantalla con información de ubicación**  
Esta pantalla muestra la ubicación actual del proyecto Nuendo Live. Puede pulsar este botón de la derecha para cambiar el forma de visualización de la hora.
  - 7 **Botón GO TO PROJECT START**  
Vuelve la ubicación al principio del proyecto.
  - 8 **Botón GO TO PREVIOUS MARKER**  
Vuelve la ubicación al marcador anterior.
  - 9 **Botón GO TO NEXT MARKER**  
Avanza la ubicación al siguiente marcador.
  - 10 **Botón GO TO PROJECT END**  
Avanza la ubicación al final del proyecto.
  - 11 **Botón CYCLE**  
Activa y desactiva la repetición en el proyecto.
  - 12 **Botón STOP**  
Detiene la reproducción o la grabación del proyecto.
  - 13 **Botón PLAY**  
Inicia la reproducción del proyecto.
  - 14 **Botón RECORD**  
Inicia o detiene la grabación del proyecto.
  - 15 **Botón EASY RECORDING**  
Inicia de inmediato la grabación de todas las pistas.  
Al pulsar este botón se restablecerá como ubicación actual el punto final de la última grabación, se pondrán todas las pistas en modo de grabación y, a continuación, aparecerá y se bloqueará el panel de grabación. La grabación empezará retroactivamente con la duración indicada (predeterminado: 10 segundos).
  - 16 **Botón de bloqueo de grabación**  
Activa y desactiva el bloqueo del estado de la grabación.  
Esto impide que la grabación se detenga accidentalmente mientras se está produciendo.
  - 17 **Información de la pantalla DVS**  
Muestra la etiqueta del dispositivo del DVS seleccionado.
  - 18 **Botón ADD MARKER**  
Añade un marcador al proyecto en la ubicación actual.
  - 19 **Botón RECALL LINK**  
Especifica si se creará un marcador al recuperar una escena. Si se activa esta función, el botón se ilumina.
- NOTA**  
También se pueden controlar las funciones de transporte desde las teclas USER DEFINED. (Consulte la [página 169](#))

3. Pulse el botón EASY RECORDING para iniciar la grabación.
4. Si ha terminado la grabación, pulse el botón de bloqueo de la grabación y, a continuación, el botón STOP.

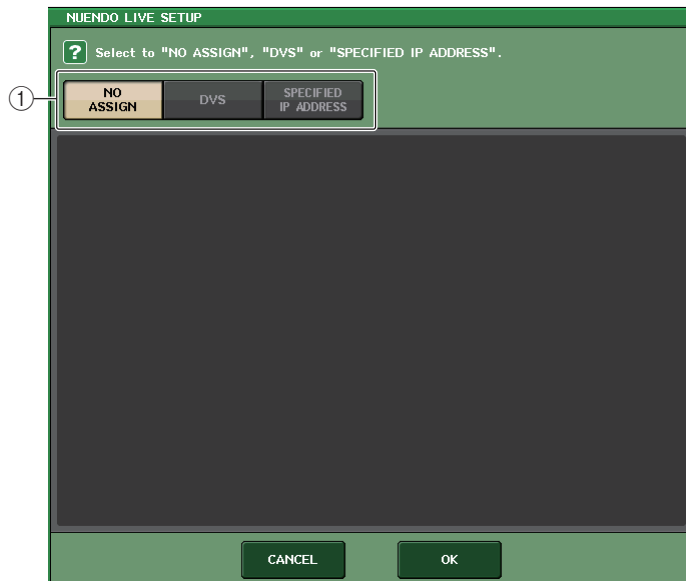
## Especificación de DVS o DANTE-ACCEL

1. En la pantalla Nuendo Live, presione el botón NUENDO Live SETUP.

Aparecerá la ventana emergente NUENDO LIVE SETUP (Configuración de NUENDO LIVE).

### NOTA

- Incluso si el CONSOLE ID de CL está establecido en otro valor diferente a #1, puede especificar DVS o DANTE-ACCEL en la pantalla NUENDO Live SETUP.
- No obstante, debe seleccionar el mismo DVS o DANTE-ACCEL de más de una consola CL.



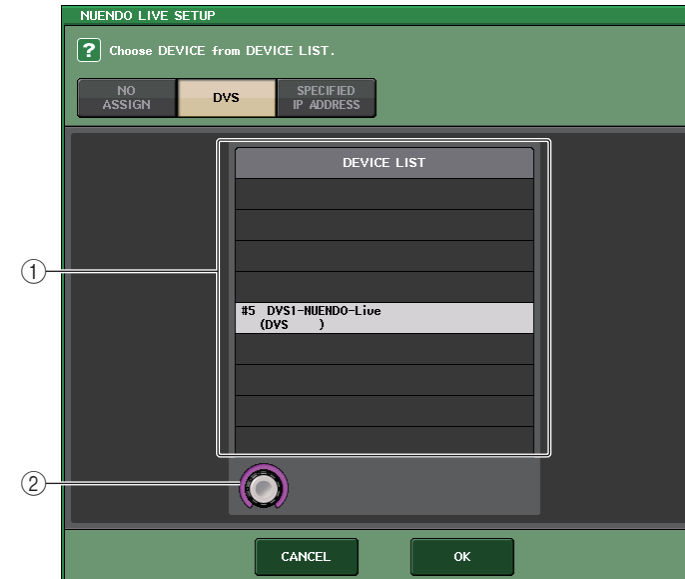
#### ① Botones de selección del método de configuración

Utilice estos botones para seleccionar uno de los siguientes métodos para especificar DVS o DANTE-ACCEL.

- **NO ASSIGN**..... Sin asignación
- **DVS** ..... Seleccione un DVS de la lista de dispositivos
- **SPECIFIED IP ADDRESS** ..... Si utiliza DANTE-ACCEL, especifique la dirección IP del PC

### ■ Cuando el botón de selección del método de configuración = DVS

Para elegir de una lista de dispositivos de E/S de la red de audio Dante, presione el botón DVS para que se muestre el campo DEVICE LIST.



Esta pantalla contiene los siguientes elementos.

#### ① **DEVICE LIST**

Muestra la lista de dispositivos de E/S de la red de audio Dante.  
 Seleccione en la lista el DVS que desea utilizar con Nuendo Live.

#### ② **Mando de selección DEVICE LIST**

Utilice el mando multifunción para elegir el DVS que desea seleccionar.

## ■ Cuando el botón de selección del método de configuración = SPECIFIED IP ADDRESS

Si está utilizando DANTE-ACCEL, utilice el campo SPECIFIED IP ADDRESS para especificar la dirección IP del PC. Como la dirección IP de DANTE-ACCEL será diferente a la dirección IP que utiliza CL Extension, debe especificar la dirección IP manualmente.



Esta pantalla contiene los siguientes elementos.

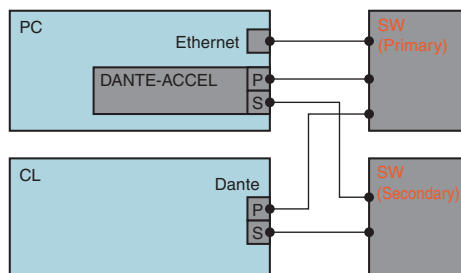
### ① Mandos IP ADDRESS (Dirección IP)

Utilice los mandos multifunción para especificar la dirección IP.

#### NOTA

- Como dirección IP, especifique la dirección IP del PC en el que se está ejecutando Nuendo Live.
- Establezca la dirección de ese PC en el rango comprendido entre 169.254.0.0 y 169.254.255.255, y defina la máscara de subred como 255.255.0.0.
- Para el PC donde está instalado DANTE-ACCEL, el puerto Dante de DANTE-ACCEL y el puerto Ethernet del PC deben estar conectados a la misma red.

Consulte la siguiente ilustración.



#### NOTA

Dependiendo de la versión del firmware, es posible que DANTE-ACCEL no sea compatible con redes redundantes. Compruebe si la versión del firmware de DANTE-ACCEL (Dante Accelerator) es o no compatible con redes redundantes en el siguiente sitio web.  
<http://www.yamahaproaudio.com/>

2. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, presione el botón OK para cerrar la ventana emergente NUENDO LIVE SET UP.

## Reproducción de un proyecto de varias pistas

1. En la pantalla Nuendo Live, pulse el botón DANTE INPUT PATCH.
2. Asigne las señales desde Nuendo Live a los puertos DANTE1–DANTE64 deseados. Por ejemplo, pulse el botón PORT SELECT para DANTE1. Se abrirá la ventana emergente PORT SELECT.

DANTE1 Y001-001	DANTE2 Y001-002	DANTE3 Y001-003	DANTE4 Y001-004	DANTE5 Y001-005	DANTE6 Y001-006	DANTE7 Y001-007	DANTE8 Y001-008
DANTE9 Y001-009	DANTE10 Y001-010	DANTE11 Y001-011	DANTE12 Y001-012	DANTE13 Y001-013	DANTE14 Y001-014	DANTE15 Y001-015	DANTE16 Y001-016
DANTE17 Y001-017	DANTE18 Y001-018	DANTE19 Y001-019	DANTE20 Y001-020	DANTE21 Y001-021	DANTE22 Y001-022	DANTE23 Y001-023	DANTE24 Y001-024
DANTE25 Y001-025	DANTE26 Y001-026	DANTE27 Y001-027	DANTE28 Y001-028	DANTE29 Y001-029	DANTE30 Y001-030	DANTE31 Y001-031	DANTE32 Y001-032
DANTE33 Y002-001	DANTE34 Y002-002	DANTE35 Y002-003	DANTE36 Y002-004	DANTE37 Y002-005	DANTE38 Y002-006	DANTE39 Y002-007	DANTE40 Y002-008
DANTE41 Y002-009	DANTE42 Y002-010	DANTE43 Y002-011	DANTE44 Y002-012	DANTE45 Y002-013	DANTE46 Y002-014	DANTE47 Y002-015	DANTE48 Y002-016
DANTE49 Y002-017	DANTE50 Y002-018	DANTE51 Y002-019	DANTE52 Y002-020	DANTE53 Y002-021	DANTE54 Y002-022	DANTE55 Y002-023	DANTE56 Y002-024
DANTE57 Y002-025	DANTE58 Y002-026	DANTE59 Y002-027	DANTE60 Y002-028	DANTE61 Y002-029	DANTE62 Y002-030	DANTE63 Y002-031	DANTE64 Y002-032

3. En la lista de la izquierda, seleccione el DVS que esté utilizando con Nuendo Live y seleccione el puerto que desea asignar a DANTE1.
4. Pulse el botón + situado en la parte superior de la pantalla para cambiar a DANTE2 y asigne un puerto DVS de la misma forma.
5. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse el botón CLOSE para salir de la pantalla.
6. Para cerrar la ventana DANTE INPUT PATCH pulse el símbolo "X" de la esquina superior derecha.

### NOTA

Si ha guardado la configuración de DANTE INPUT PATCH en la biblioteca, será fácil cambiar la configuración de la consola de la serie CL (consulte la [página 139](#)).

7. En la pantalla Nuendo Live, pulse el botón START.
8. Utilice los canales de forma que se emita sonido.
9. Para dejar de reproducir, pulse el botón STOP.



## Función de ayuda

Puede ver los archivos de ayuda suministrados por Yamaha o mostrar cualquier archivo de texto creado por el usuario.

No aceptamos responsabilidad alguna por ningún daño derivado del uso de los archivos de ayuda creados por un tercero que no sea Yamaha.

### Carga de un archivo de ayuda desde una unidad flash USB

#### NOTE

En la memoria interna de la consola solo se almacena un archivo de ayuda en un idioma. Una vez cargado el archivo de ayuda, se conservará en la memoria interna incluso si se apaga la unidad. La primera vez que se presiona el botón HELP para ver el archivo de ayuda después de encender la unidad, el archivo de ayuda tardará unos instantes en cargarse desde la memoria interna. No es posible leer desde la memoria interna mientras se obtiene acceso a la unidad flash USB, incluido cuando el grabador está grabando o reproduciendo y, por consiguiente, la ayuda no se puede mostrar en esos momentos.

Una vez que los datos hayan terminado de cargarse, el archivo de ayuda se mostrará presionando el botón HELP.

1. Antes de continuar, guarde el archivo de ayuda (extensión de archivo: .xml) proporcionado por Yamaha en la unidad flash USB. Consulte la información más reciente sobre los archivos de ayuda en el sitio web de Yamaha Pro Audio.  
<http://www.yamahaproaudio.com/>
2. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.
3. Pulse el botón SAVE/LOAD para acceder a la ventana emergente SAVE/LOAD.



4. Para seleccionar el archivo de Ayuda (extensión de archivo: .xml) que desea cargar, presione uno de los archivos de ayuda de la lista de archivos o active el mando multifunción en el panel.
5. Pulse el botón LOAD. De este modo se abrirá un cuadro de diálogo de confirmación.
6. Pulse el botón OK (aceptar) para cargar el archivo.

### Carga de un archivo de texto desde una unidad flash USB

1. Con cualquier editor de texto disponible en el mercado o el Bloc de notas que se incluye con la serie Microsoft Windows, cree un archivo de texto (extensión de archivo: .txt) y guárdelo en la unidad flash USB.

De manera predeterminada, el conjunto de códigos de caracteres del archivo de texto se detectará como UTF-8. No obstante, si añade una línea constituida por [ISO-8859-1] o [Shift\_JIS] al principio del archivo, podrá forzar el reconocimiento del archivo mediante el uso de dicho conjunto de códigos de caracteres. Puede especificar el conjunto de códigos de caracteres deseado cuando utilice su editor de texto para guardar el archivo de texto.


La función de ayuda puede mostrar los siguientes archivos de texto (conjuntos de códigos de caracteres/idiomas).

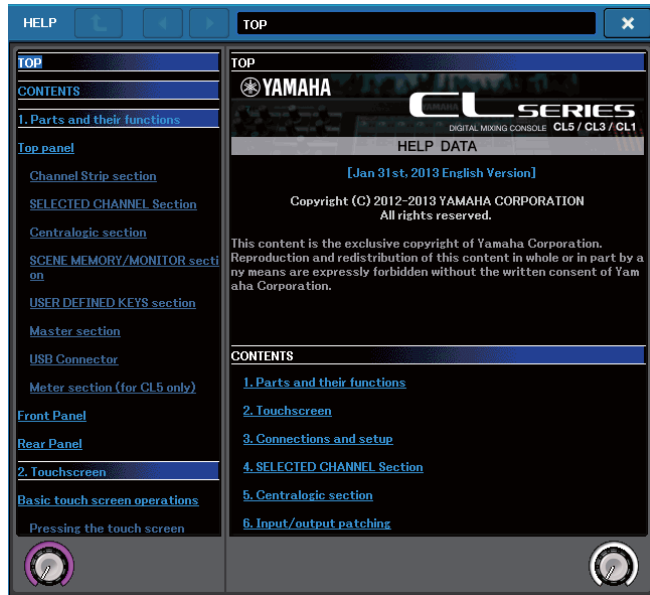
- Archivos de texto escritos con el conjunto de códigos de caracteres ISO-8859-1 (inglés, alemán, francés, español, etc.)
- Archivos de texto escritos con el conjunto de códigos de caracteres Shift\_JIS (japonés)
- Archivos de texto de los idiomas anteriores escritos con el conjunto de códigos de caracteres UTF-8.





El tamaño máximo de archivo de texto admitido es de 1024 Kbytes.

2. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.
3. Pulse el botón SAVE/LOAD para acceder a la ventana emergente SAVE/LOAD.
4. Para seleccionar el archivo de texto que desee cargar, presione sobre uno de los archivos de texto de la lista de archivos o gire el mando multifunción del panel.
5. Pulse el botón LOAD. De este modo se abrirá un cuadro de diálogo de confirmación.
6. Pulse el botón OK (aceptar) para cargar el archivo.

## Visualización de la ayuda

1. Antes de continuar, cargue el archivo de ayuda o el archivo de texto desde la unidad flash USB.
2. En el área de acceso a las funciones, presione el botón  (Ayuda) para acceder a la ventana emergente HELP.



3. Al girar los mandos multifunción 1–2, puede desplazarse por el área de índice de la izquierda. Al girar los mandos multifunción 3–8, puede desplazarse por el área principal de la derecha.
4. Al pulsar sobre un enlace (texto subrayado) del texto, puede desplazarse hasta el destino asociado.  
Al presionar sobre el enlace de una ventana (una ubicación con un símbolo → y texto subrayado), puede cerrar la ventana emergente HELP y abrir la ventana correspondiente.
5. También puede desplazarse utilizando los botones de la barra de herramientas según corresponda.
  - Botón  Desplazarse hasta el capítulo anterior a la ubicación mostrada en ese momento.
  - Botón  Volver al elemento anterior en el historial de enlaces que seleccionó.
  - Botón  Continuar con el elemento posterior en el historial de enlaces que seleccionó.
6. Para cerrar la ventana, presione el botón  (Ayuda) del área de acceso a las funciones o el botón “x” de la ventana emergente HELP.

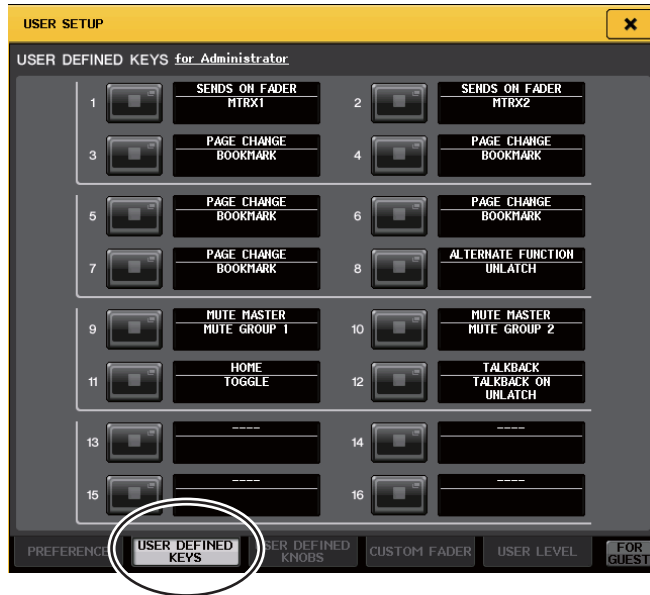
## Utilización de las teclas definidas por el usuario para recuperar la ayuda directamente

1. Antes de continuar, cargue el archivo de ayuda desde la unidad flash USB.
2. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.



3. En la parte superior izquierda de la pantalla, presione el botón USER SETUP para abrir la ventana emergente USER SETUP.

- Presione la ficha USER DEFINED KEYS (teclas definidas por el usuario) para seleccionar la página del mismo nombre.



- Pulse el botón correspondiente a la tecla definida por el usuario a la que desee asignar la función de ayuda.
- En la columna FUNCTION (función), seleccione "HELP" y presione el botón OK.
- Cuando haya terminado de asignar funciones a las teclas definidas por el usuario, presione el símbolo × para cerrar la página USER DEFINED KEYS.
- En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para cerrar la ventana del mismo nombre.

#### ■ Recuperación de la ventana emergente HELP utilizando sólo una tecla definida por el usuario

- Presione la tecla definida por el usuario a la cual asignó la función de ayuda. Aparecerá la pantalla emergente HELP.
- Para cerrar la ventana, presione una vez más la tecla definida por el usuario a la que se haya asignado la función de ayuda.

#### ■ Recuperación directa de la ayuda para un controlador específico del panel

- Mientras mantiene pulsada la tecla definida por el usuario a la que se haya asignado la función de ayuda, presione (o gire) el controlador del panel cuya ayuda desee recuperar.

Los controladores del panel (que no sean faders) no funcionarán mientras siga manteniendo pulsada la tecla definida por el usuario a la que se ha asignado la función de ayuda.

- Si el controlador correspondiente tiene una explicación asociada, aparecerá la ventana emergente HELP y se desplazará automáticamente hasta el elemento correspondiente.

Si existen varias explicaciones para el mismo controlador, puede repetir el paso 9 para mostrar dichas explicaciones sucesivamente.

- Para cerrar la ventana, presione una vez más la tecla definida por el usuario a la que se haya asignado la función de ayuda.

#### ■ Recuperación directa de la ayuda para un controlador específico en la pantalla LCD

- Mientras mantiene pulsada la tecla definida por el usuario a la que se haya asignado la función de ayuda, presione (o gire) el controlador en pantalla cuya ayuda desee recuperar.

Los botones y las fichas en pantalla no funcionarán mientras siga manteniendo pulsada la tecla definida por el usuario a la que se haya asignado la función de ayuda.

- Si existe un elemento de ayuda correspondiente, aparecerá la ventana emergente HELP y se desplazará automáticamente hasta dicho elemento.

Si existen varias explicaciones para el mismo controlador, cierre la ventana emergente HELP y repita el paso 9 para mostrar dichas explicaciones sucesivamente.

- Para cerrar la ventana, presione una vez más la tecla definida por el usuario a la que se haya asignado la función de ayuda.

## Otras funciones

En este capítulo se explican diversas funciones de las consolas serie CL que no se han tratado en otros capítulos.

### Acerca de la pantalla SETUP (Configurar)

La pantalla SETUP (Configurar) permite establecer diversos parámetros que son aplicables a toda la consola CL. Para abrir la pantalla SETUP, presione el botón SETUP en el área de acceso a las funciones. La pantalla contiene los siguientes elementos.



#### ■ Campo CURRENT USER (Usuario actual)

Este campo permite realizar diversos ajustes relacionados con el usuario.

- ① **Botón emergente USER SETUP (Configuración de usuario)**  
Presione este botón para abrir la ventana emergente USER SETUP (Configuración de usuario), en la que puede realizar diversos ajustes para cada usuario.
- ② **Botón emergente CURRENT USER (Usuario actual)**  
Presione este botón para abrir la ventana emergente LOG IN (Inicio de sesión) en la que podrá cambiar los usuarios de inicio de sesión.

- ③ **Botón emergente COMMENT EDIT (Editar comentario)**  
Presione este botón para abrir la ventana emergente USER COMMENT EDIT en la que podrá introducir comentarios.
- ④ **Botón emergente PASSWORD CHANGE (Cambiar contraseña)**  
Presione este botón para abrir la ventana emergente PASSWORD CHANGE (Cambiar contraseña) en la que podrá cambiar la contraseña.
- ⑤ **Botón SAVE KEY (Guardar clave)**  
Permite sobrescribir (guardar) la clave de identificación del usuario. Pulse este botón para abrir la ventana emergente SAVE KEY. (Consulte la [página 165](#))

#### ■ Campo STORAGE

Este campo le permite crear, guardar o cargar una clave de identificación de usuario.

- ⑥ **Botón emergente CREATE USER KEY (Crear clave de usuario)**  
Presione este botón para abrir la ventana emergente CREATE USER KEY (Crear clave de usuario), en la que puede crear una nueva clave de identificación de usuario.
- ⑦ **Botón emergente SAVE/LOAD (Guardar clave)**  
Presione este botón para abrir la ventana emergente SAVE/LOAD (Guardar/cargar), en la que puede guardar o cargar claves de identificación de usuario y archivos de consola.

#### ■ Campo SYSTEM SETUP (Configuración de sistema)

Este campo permite realizar diversos ajustes que se aplican globalmente a la consola CL.

- ⑧ **Botón +48V MASTER (+48 V principal)**  
Activa o desactiva la alimentación master de +48 V principal de la consola. Si este botón está desactivado, no se suministrará alimentación phantom aunque esté activado el botón +48V del canal de entrada de la toma OMNI o TALKBACK IN.

#### NOTE

Este ajuste de +48V MASTER no afecta a la entrada de bastidores externos como entradas DANTE (Dispositivos de I/O (E/S)). Cada bastidor tiene un interruptor +48V MASTER y funcionará según lo especificado en este ajuste.

- ⑨ **Botón emergente WORD CLOCK/SLOT SETUP**  
Presione este botón para abrir la ventana emergente WORD CLOCK/SLOT SETUP (Configuración de reloj/ranura), en la que puede realizar diversos ajustes de reloj a cada ranura.
- ⑩ **Botón emergente CASCADE (Cascada)**  
Presione este botón para abrir la ventana emergente CASCADE, en la que puede realizar los ajustes de patch para conexiones en cascada.
- ⑪ **Botón emergente OUTPUT PORT (Puerto de salida)**  
Presione este botón para abrir la ventana emergente OUTPUT PORT en la que podrá realizar ajustes del puerto de salida.

**12 Botón emergente MIDI/GPI**

Pulse este botón para abrir la ventana emergente MIDI/GPI en la que podrá realizar ajustes relacionados con el MIDI y GPI.

**13 Botón DANTE SETUP (Configuración Dante)**

Presione el botón para abrir la ventana emergente DANTE SETUP (Configuración Dante). Esta ventana permite realizar diversos ajustes de la red de audio (ajuste de Id. de consola; ajuste de funcionalidad de puerto secundario; velocidad de bits de audio; ajuste de latencia; selección de dispositivos controlados a través de la pantalla I/O DEVICE).

**■ Campo BUS SETUP (Configuración de bus)**

Este campo permite realizar ajustes relacionados con el bus.

**14 Botón emergente BUS SETUP (Configuración de bus)**

Presione este botón para abrir la ventana emergente BUS SETUP en la que podrá realizar ajustes relacionados con el bus MIX y el bus MATRIX.

**■ Botón emergente DATE/TIME (Fecha/hora)**

Presione este botón para abrir la ventana emergente FECHA/HORA en la que podrá realizar ajustes de fecha y hora.

**■ Botón emergente NETWORK (Red)**

Presione este botón para abrir la ventana emergente NETWORK (Red) en la que podrá realizar ajustes de dirección de red.

**■ Campo Indicador**

Este campo muestra diversas informaciones acerca del estado de la consola.

**15 Indicador BATTERY (pila)**

Indica el estado de la pila interna.

**NOTE**

La indicación LOW o NO aparece si se agota la pila. En este caso, póngase en contacto inmediatamente con su distribuidor Yamaha o el centro de asistencia de Yamaha que aparece al final del manual de instrucciones (documento independiente) para sustituir la pila de protección.

**16 Indicador POWER SUPPLY (Alimentación)**

Indica la alimentación que está funcionando en ese momento: INT (interna) o EXT (PW800).

**17 Indicación de la versión**

Indica el número de versión de la CPU principal, de la sub-CPU y del módulo DANTE.

**■ Botón CONSOLE LOCK**

Este botón ejecuta la función de bloqueo de consola. Si se ha definido la contraseña de consola, al presionar este botón se abrirá la ventana emergente AUTHORIZATION. Introduzca la contraseña correcta para ejecutar el bloqueo de consola.

Si no se ha definido la contraseña de consola, al presionar este botón se ejecutará el bloqueo de consola inmediatamente.

**■ Campo CONTRAST/BRIGHTNESS (Contraste/Brillo)**

Este campo permite definir el brillo y contraste de la pantalla LCD.

**18 Botones BANK A/BANK B (Banco A/banco B)**

Seleccione un banco en el que desee guardar los ajustes de brillo y contraste. Si lo desea, podrá guardar dos ajustes diferentes para los bancos A y B, y alternar entre ellos.

**19 Mando CONTRAST NAME (Contraste nombre)**

Ajusta el contraste de la pantalla de nombre de canal.

**20 Mando BRIGHTNESS NAME (Brillo nombre)**

Ajusta el brillo de la pantalla de nombre de canal.

**Mando BRIGHTNESS CH COLOR (Brillo color canal)**

Ajusta el equilibrio de brillo del color del canal y de la pantalla con los nombres de canal.

**Mando BRIGHTNESS SCREEN (Brillo pantalla)**

Se utiliza para ajustar el contraste de la pantalla.

**Mando BRIGHTNESS PANEL (Brillo panel)**

Ajusta el brillo de los indicadores LED del panel.

**Mando BRIGHTNESS LAMP (Brillo lámpara)**

Ajusta el brillo de la lámpara acoplada al conector LAMP.

## Ajustes del reloj y ranura

El reloj proporciona la base para sincronizar el proceso de las señales de audio digital. Para enviar y recibir señales de audio digitales entre dispositivos es necesario sincronizar ambos dispositivos al mismo reloj. Si se transfieren señales de audio digital en un estado no sincronizado, es posible que no se transmitan ni reciban datos correctamente y puede aparecer ruido en la señal aunque las velocidades de muestreo sean las mismas.

Concretamente, primero debe decidir qué dispositivo transmitirá el reloj de referencia para todo el sistema (reloj principal) y después configurar los dispositivos restantes (reloj secundario) para que estén sincronizados con el principal.

Para utilizar la consola CL como reloj secundario sincronizado al reloj suministrado desde un dispositivo externo, debe especificar la fuente de reloj adecuada (el puerto a través del cual se obtenga el reloj).

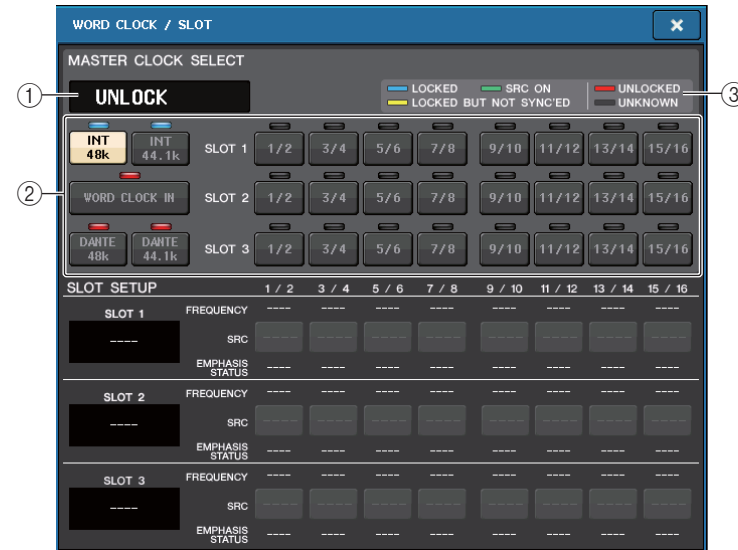
Esta sección explica cómo seleccionar la fuente de reloj que utilizará la consola serie CL.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.



2. En el campo **SYSTEM SETUP** situado en el centro de la pantalla, presione el botón **WORD CLOCK/SLOT SETUP** para abrir la ventana emergente del mismo nombre.

Esta ventana emergente contiene los siguientes elementos.



### ■ Campo **MASTER CLOCK SELECT** (Seleccionar reloj principal)

- 1 **Pantalla de frecuencia de reloj principal**

Indica la frecuencia (44,1 kHz o 48 kHz) del reloj principal seleccionado actualmente. Si la unidad no está sincronizada con el reloj principal aparecerá "UNLOCK".

#### **NOTE**

Si se ha especificado la subida/bajada de la velocidad de muestreo en la aplicación Dante Controller, esta área indica el cambio en la velocidad de muestreo como porcentaje, como por ejemplo -4,0%, -0,1%, +4,0%, 4,1667%, etc.

**48kHz** -4.0%

- 2 **Botones de selección de reloj principal**

Utilice los botones para seleccionar la fuente de reloj que desea utilizar como reloj principal entre las siguientes opciones:

- **INT 48 k (Interno 48 k)**
- **INT 44,1 k (Interno 44,1 k)**  
El reloj interno de la consola CL (velocidad de muestreo de 48 kHz o 44,1 kHz) será la fuente de reloj.
- **WORD CLOCK IN**  
El reloj suministrado desde la toma WORD CLOCK IN del panel posterior de la consola se utilizará como fuente de reloj.
- **DANTE 48 k**
- **DANTE 44,1 k**  
El reloj suministrado desde la toma Dante del panel posterior de la consola se utilizará como fuente de reloj.

- **SLOT 1–3**

El reloj suministrado a través de una tarjeta de E/S digital instalada en una ranura de la consola se utilizará como fuente de reloj. El reloj se puede seleccionar en pares para cada ranura.

③ **Pantalla de estado del reloj**

Indica el estado de sincronización con el reloj principal para cada fuente de reloj. Cada indicador se explica a continuación:

- **LOCK (Bloqueado) (azul pálido)**

Indica que se está recibiendo un reloj sincronizado con la fuente de reloj seleccionada. Si se ha conectado un dispositivo externo al conector o ranura correspondiente, la entrada/salida se producen correctamente entre dicho dispositivo y la consola serie CL. Si la frecuencia de muestreo está cerrada, puede aparecer este estado incluso si no está sincronizado.

- **LOCK, BUT NOT SYNC'ED (Bloqueado, pero no sincronizado) (amarillo)**

Se ha introducido un reloj válido pero no está sincronizado con la fuente de reloj seleccionada. Si se ha conectado un dispositivo externo al conector correspondiente, la entrada/salida no se producen correctamente entre este dispositivo y la consola serie CL.

- **SRC ON (SCR activado) (verde)**

Es un estado especial aplicable sólo a SLOT 1–3, que indica que está activado el SRC (Sampling Rate Converter) del canal correspondiente. Significa que aunque la señal no esté sincronizada, se producen una entrada y salida normales con la consola serie CL.

- **UNLOCK (Desbloqueado) (rojo)**

No se ha introducido ningún reloj válido. Sin un reloj válido, si hay un dispositivo externo conectado al conector correspondiente, será incapaz de comunicarse correctamente con la consola serie CL.

- **UNKNOWN (Desconocido) (negro)**

Indica que no se puede detectar el estado del reloj porque no hay un dispositivo externo conectado o porque la entrada de reloj no es válida. Puede seleccionar este conector o ranura, pero no se producirá una sincronización correcta hasta que se establezca una conexión válida.

Si el indicador del puerto seleccionado como fuente de reloj ha cambiado al color azul pálido y la frecuencia del reloj aparece en la parte superior izquierda del campo MASTER CLOCK SELECT, indica que la consola serie CL está funcionando correctamente con el nuevo reloj.

**NOTE**

- Si el indicador del reloj seleccionado no cambia al color azul pálido, asegúrese de que el dispositivo externo esté conectado correctamente y que esté configurado para transmitir datos del reloj.
- Puede haber ruidos en las tomas de salida cuando se cambia el ajuste del reloj. Para proteger el sistema de altavoces, asegúrese de bajar el volumen del amplificador de potencia antes de cambiar los ajustes del reloj.
- Si intenta seleccionar un canal (cuyo SRC esté activado) como fuente de reloj, aparecerá un mensaje que le advierte que se desactivará el convertidor de frecuencia de muestreo.

■ **Campo SLOT SETUP (Configuración de ranura)**

Este campo permite realizar diversos ajustes relacionados con las ranuras MY en la parte posterior de la consola.



① **Nombre de la tarjeta**

Indica el tipo de tarjeta instalada en la ranura. Si no hay nada instalado, aparecerá “----”.

② **Botones SRC**

La función SRC (convertidor de frecuencia de muestreo) se puede activar o desactivar para una ranura en la que haya instalada una tarjeta MY (MY8-AE96S) que disponga de la función SRC. Si hay instalado otro tipo de tarjeta o si no hay ninguna tarjeta instalada, no aparecerá el botón SRC.

③ **Pantalla FREQUENCY (Frecuencia)**

Indica la frecuencia de muestreo de las señales de entrada si la tarjeta instalada puede detectar el subestado de las señales de entrada como, por ejemplo, una tarjeta AES/EBU. Si hay instalado otro tipo de tarjeta o si no hay ninguna tarjeta instalada, aparecerá “----”.

④ **Pantalla EMPHASIS STATUS (Estado de énfasis)**

Indica la información de énfasis de las señales de entrada si la tarjeta instalada puede detectar el subestado de las señales de entrada como, por ejemplo, una tarjeta AES/EBU. Si hay instalado otro tipo de tarjeta o si no hay ninguna tarjeta instalada, aparecerá “----”.

**3. En el campo MASTER CLOCK SELECT, seleccione una fuente de reloj.**

**4. Para cerrar la ventana emergente WORD CLOCK/SLOT SETUP, presione el símbolo “x” situado en la esquina superior derecha.**

De este modo volverá a la pantalla SETUP.

**5. Para cerrar la pantalla SETUP, presione el botón SETUP en el área de acceso a las funciones.**

## Uso de las conexiones en cascada

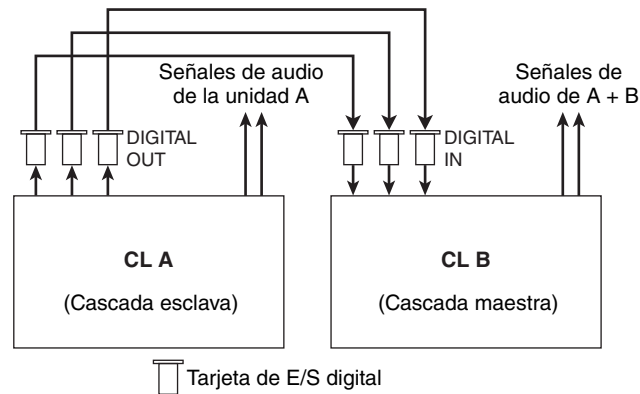
El uso de varias consola serie CL o una consola CL y una consola de mezclas externa (como, por ejemplo, una Yamaha PM5D) en una conexión en cascada permite compartir los buses entre los dispositivos. Esto puede resultar práctico si se va a utilizar un mezclador externo para aumentar el número de entradas.

Esta sección explica las conexiones en cascada y su funcionamiento mediante un ejemplo en el que hay dos unidades CL conectadas en configuración en cascada.

### Acerca de las conexiones en cascada

Para conectar en cascada dos consolas serie CL, primero debe instalar las tarjetas de E/S digitales en las ranuras adecuadas y conectar los puertos de salida de la unidad remitente (la cascada esclava) a los puertos de entrada de la unidad destinataria (la cascada maestra).

La siguiente ilustración muestra un ejemplo en el que se instalan tres tarjetas de E/S digitales de ocho canales para cada unidad en la unidad CL en cascada esclava y en la unidad CL en cascada maestra. Las tomas DIGITAL OUT de la unidad remitente están conectadas a las tomas DIGITAL IN de la unidad destinataria.



En este ejemplo, pueden compartirse hasta veinticuatro buses elegidos desde los buses MIX 1–24, los buses MATRIX 1–8, el bus STEREO (Estéreo) (L/R) (Izquierda/derecha), el bus MONO (C) y el bus CUE (Escucha) (L/R), y las señales mezcladas transmitidas desde la unidad CL de cascada maestra. (Si utiliza tres tarjetas de E/S digital de 16 canales, los dispositivos pueden compartir todos los buses.) Debe especificar las asignaciones de bus para cada canal en cada unidad CL. A continuación se detallan procedimientos independientes para la cascada esclava y cascada maestra.

#### NOTE

- Si está realizando una conexión en cascada entre la unidad CL y la PM5D, puede utilizar la unidad CL como cascada esclava definiendo CASCADE IN PORT SELECT de la PM5D en una ranura. Sin embargo, solo se asignarán en cascada las señales de audio y las señales de control no se pueden enlazar.
- También puede utilizar una tarjeta AD/DA para realizar conexiones en cascada con un mezclador analógico.
- No hay ningún límite al número de unidades que se pueden conectar en cascada, pero el retardo de señal en la cascada esclava aumentará en consonancia con el número de unidades desde la cascada maestra.

## Operaciones en una unidad CL en cascada esclava

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. En el campo **SYSTEM SETUP** situado en el centro de la pantalla **SETUP**, presione el botón **CASCADE** para abrir la ventana emergente del mismo nombre.

Esta ventana permite seleccionar un puerto de E/S utilizado para conexiones en cascada. La ventana consta de dos páginas: La página **CASCADE IN PATCH** y la página **CASCADE OUT PATCH**. Para pasar de una página a otra, presione la ficha correspondiente que aparece en la parte inferior de la ventana.

3. Presione la ficha **CASCADE OUT PATCH** (Patch de salida de cascada) para abrir la página del mismo nombre.

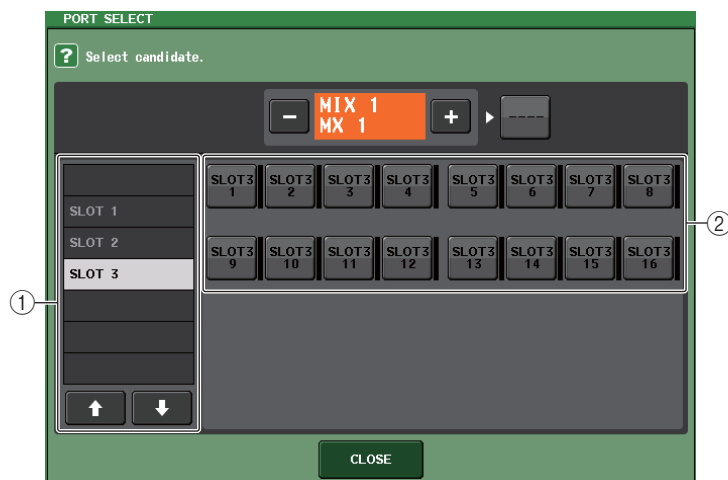
En esta ventana puede seleccionar la ranura y el puerto de salida que emitirá cada bus.



1. **Botones emergentes de selección de puerto (sección CASCADE OUT PATCH)**  
Permiten seleccionar el puerto de salida para las conexiones en cascada de cada uno de los buses MIX 1–24, MATRIX 1–8, STEREO L/R, MONO y CUE L/R. Presione el botón para abrir la ventana emergente **PORT SELECT** en la que podrá seleccionar un puerto.
2. **Botones CASCADE LINK MODE (Modo de enlace de cascada)**  
Especifica si solo se enlazarán las operaciones de escucha o también todas las operaciones enlazables, incluidas las de almacenamiento/recuperación de escenas, cuando las consolas serie CL que presenten una conexión en cascada.
3. **Botones CASCADE COMM PORT (Puerto de comunicaciones en cascada)**  
Especifica el puerto de comunicaciones utilizado para transmitir y recibir información de enlaces cuando las operaciones de escucha y las operaciones de almacenamiento/recuperación de escenas estén enlazadas entre consolas serie CL que presenten una conexión en cascada.



- 4.** Presione el botón emergente de selección de puerto al que desea asignar el puerto. Se abrirá la ventana emergente PORT SELECT.



Esta ventana emergente contiene los siguientes elementos.

- ① **Lista de selección de categoría**  
Permite seleccionar el puerto (ranuras 1–3) que se van a mostrar en la pantalla.
- ② **Botones de selección de puerto**  
Dentro de la ranura especificada, estos botones seleccionan los puertos a los que se asignarán los patches.
- 5.** Utilice la categoría de selección de ranura y los botones de selección de puerto para seleccionar la ranura y los puertos de salida deseados, y, a continuación, presione el botón CLOSE.  
El puerto se asignará al bus seleccionado.
- 6.** Repita los pasos 4 y 5 para asignar puertos a otros buses.

**NOTE**

No puede asignar dos o más buses al mismo puerto de salida. Si selecciona un puerto al que ya se ha asignado una ruta de señal, se cancelará la asignación anterior.

- 7.** Si desea utilizar la función Cascade Link para enlazar parámetros y eventos entre dos consolas CL, proceda del siguiente modo.

7–1. Use el campo CASCADE COMM PORT para seleccionar el puerto que transmitirá y recibirá las señales de control para el enlace en cascada.

Puede seleccionar uno de los siguientes elementos.

- NONE..... Sin operación de enlace
- MIDI..... Utilice el puerto MIDI
- SLOT1 ..... Utilice SLOT1

**NOTE**

Las señales de control para el enlace en cascada y los mensajes MIDI no pueden compartir el mismo puerto. Si se selecciona un puerto que ya se ha especificado para la transmisión/recepción de mensajes MIDI, un cuadro de diálogo le preguntará si desea cancelar los ajustes existentes.

7–2. Utilice los botones CASCADE LINK MODE para seleccionar el elemento que desee enlazar.

Puede seleccionar uno de los siguientes elementos.

- **OFF**  
Sin operación de enlace
- **CUE**  
Se enlazarán los siguientes eventos y parámetros relacionados con la escucha.
  - Escucha activada/desactivada
  - Modo de escucha (MIX CUE/LAST CUE, Mezclar escuchas/Última escucha)
  - Ajustes del punto de escucha de los canales de entrada y salida
- **ALL (todo)**  
Se enlazarán todos los parámetros y eventos enlazables (incluidos los parámetros relacionados con la escucha).
  - Eventos y parámetros relacionados con la escucha (véase más arriba)
  - Operaciones de recuperación de escenas
  - Operaciones de almacenamiento de escenas
  - Operaciones DIMMER (Atenuador) (pantalla MONITOR (Monitorización))
  - Operaciones de brillo de pantalla y LED de panel (pantalla SETUP)
  - Operaciones del grupo de silenciamiento principal

- 8.** Para cerrar la ventana emergente CASCADE, presione el botón CLOSE.

## Operaciones en la unidad CL maestra en cascada

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. En el campo **SYSTEM SETUP** situado en el centro de la pantalla **SETUP**, presione el botón **CASCADE** para abrir la ventana emergente del mismo nombre.
3. Presione la ficha **CASCADE IN PATCH** para abrir la página del mismo nombre.
4. Presione el botón emergente de selección de puerto al que desea asignar un puerto.  
Se abrirá la ventana emergente **PORT SELECT**.
5. Utilice la categoría de selección de ranura y los botones de selección de puerto para seleccionar la ranura y los puertos de entrada deseado, y, a continuación, presione el botón **CLOSE**.

El puerto se asignará al bus seleccionado.

6. Repita los pasos 4 y 5 para asignar puertos a otros buses.

Si lo desea, puede asignar dos o más buses al mismo puerto de entrada.

7. Si desea enlazar parámetros o eventos específicos entre dos consolas serie CL, proceda del siguiente modo.

7-1. Use el campo **CASCADE COMM PORT** para seleccionar el puerto que transmitirá y recibirá las señales de control para el enlace en cascada.

Los elementos que puede seleccionar son los mismos que en la ventana emergente **CASCADE OUT PATCH** (consulte la [página 200](#)).

### NOTE

Las señales de control para el enlace en cascada y los mensajes MIDI no pueden compartir el mismo puerto. Si se selecciona un puerto que ya se ha especificado para la transmisión/recepción de mensajes MIDI, un cuadro de diálogo le preguntará si desea cancelar los ajustes existentes.

7-2. Utilice los botones **CASCADE LINK MODE** para seleccionar el elemento que desee enlazar.

Los elementos que puede seleccionar son los mismos que en la ventana emergente **CASCADE OUT PATCH** (consulte la [página 200](#)).

8. Para cerrar la ventana emergente **CASCADE**, presione el botón **CLOSE**.

En este estado, las señales de bus de la cascada esclava se enviarán a través de la ranura a los buses de la cascada principal, y desde la cascada principal se emitirán las señales combinadas de ambos buses. Si está habilitada la función **Cascade Link**, las operaciones especificadas o los cambios de parámetros realizados en una de las consolas serie CL se efectuarán en la otra consola CL.

## Ajustes básicos de los buses MIX y MATRIX

En esta sección se explica cómo cambiar los ajustes básicos de los buses MIX y MATRIX, como alternar entre estéreo y monoaural, y seleccionar la el punto de envío desde el cual se enviará la señal procedente de un canal de entrada.

Los ajustes realizados en el siguiente procedimiento se guardarán como parte de la escena.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. En la parte central derecha de la pantalla **SETUP**, presione el botón **BUS SETUP** para abrir la ventana emergente del mismo nombre.

En la ventana emergente **BUS SETUP** puede realizar diversos ajustes para los buses MIX y buses MATRIX.



Página MIX 1-16

Página MIX BUS 17-24/MATRIX BUS

- 1 **Botones de conmutación SIGNAL TYPE (Tipo de señal)**

Seleccionan cómo se procesan las señales para cada par de buses adyacentes. Seleccione **STEREO** (señal en estéreo) o **MONOx2** (señal monoaural x 2).

- 2 **Botones de selección de tipo de bus/punto de envío (solo bus MIX)**

Para cada par de buses adyacentes, puede seleccionar el tipo de bus y el punto de envío (para tipo vari). Estos botones corresponden a los siguientes parámetros.

Botón	Tipo de bus	Punto de envío anterior a fader
VARI [PRE EQ]	VARI	Inmediatamente antes del EQ
VARI [PRE FADER]	VARI	Inmediatamente antes del fader
FIXED	FIXED	---

### ③ Botones de selección de punto de envío (solo bus MATRIX)

Seleccione el punto de envío anterior al fader desde el canal de entrada. Estos botones corresponden a los siguientes parámetros.

Botón	Punto de envío anterior a fader
PRE EQ	Inmediatamente antes del EQ
PRE FADER	Inmediatamente antes del fader

### ④ Botón PAN LINK (Enlace panoramización)

Este botón solo aparece si hay dos buses adyacentes emparejados en estéreo y el tipo de bus está definido como VARI. Si el botón está activado, el ajuste de panoramización de las señales enviadas desde los canales de entrada a los dos buses correspondientes se enlazará con el ajuste de panoramización del bus STEREO.

- Utilice las fichas MIX1-16 y MIX17-24/MATRIX para acceder a los buses cuya configuración desee modificar.
- Utilice los botones del campo SIGNAL TYPE para especificar si cada bus funcionará como STEREO (los parámetros principales se enlazarán para dos buses adyacentes pares/impares) o MONOx2 (utilización como dos canales monoaurales).
- Utilice los botones del campo PRE FADER SEND POINT/BUS TYPE para seleccionar la posición desde la cual se enviará la señal del canal de entrada.  
En el caso de un bus MIX, puede utilizar este campo para cambiar el tipo de bus (VARI o FIXED).
- Si lo desea, active o desactive los botones del campo PAN LINK.  
En el campo PAN LINK, puede especificar si la panoramización de la señal dirigida desde un canal de entrada al bus estéreo estará enlazada con el uso del mando INPUT TO ST PAN (si SIGNAL TYPE del canal de entrada está definido como STEREO y BUS TYPE como VARI).

- **Si está activado el botón PAN LINK:**

Si el bus de destino del envío es estéreo, el mando PAN que aparece en el lugar del mando SEND LEVEL en las pantallas de los canales de entrada estará enlazado con el mando INPUT TO ST PAN.

- **Si está desactivado el botón PAN LINK:**

El mando PAN que aparece en el lugar del mando SEND LEVEL de los canales de entrada de algunas pantallas no está enlazado con INPUT TO ST PAN; puede utilizarse de forma independiente.

## Activación/desactivación de toda la alimentación phantom principal

- En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.



- En el centro de la pantalla SETUP, presione el botón ON u OFF del campo +48V MASTER.

Si este botón está desactivado, no se suministrará alimentación phantom aunque esté activado el botón +48V del canal de entrada de la toma OMNI o TALKBACK IN.

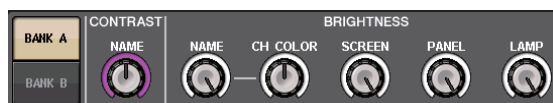
### NOTA

Este ajuste de +48V MASTER no afecta a la entrada de bastidores externos como entradas DANTE (Dispositivos de E/S). Cada bastidor tiene un interruptor +48V MASTER y funcionará según lo especificado en este ajuste.

## Especificación del brillo de la pantalla táctil, los indicadores LED, las pantallas de nombre de canal y las lámparas

Siga estos pasos para especificar el brillo de la pantalla táctil, de los LED del panel superior, de las pantallas de nombre de canal y de las lámparas conectadas al conector LAMP del panel posterior.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. En el campo situado a la derecha de la fila inferior de la pantalla **SETUP**, presione el botón **BANK A** o **BANK B**.  
Si lo desea, podrá guardar dos ajustes de brillo diferentes para los bancos A y B, y alternar entre ellos rápidamente.



3. Utilice los mandos multifunción para definir los siguientes parámetros.

### Campo **CONTRAST**

- **NAME** ..... Permite ajustar el contraste de los caracteres en las pantallas de nombre de canal del panel superior.

### Campo **BRIGHTNESS**

- **NAME** ..... Permite ajustar el brillo de los caracteres en las pantallas de nombre de canal del panel superior. Esto también modificará el brillo de **CH COLOR**. Utilice el mando **CH COLOR**, si desea ajustar el brillo de **CH COLOR** después de ajustar el brillo de la pantalla de nombre.
- **CH COLOR** ..... Permite ajustar el brillo de los colores de canal del panel superior. Esto le permite aplicar un ajuste relativo solo al brillo del color del canal sin cambiar el brillo de la pantalla de nombre de canal.
- **SCREEN** ..... Se utiliza para ajustar el brillo de la pantalla táctil. Si ha configurado el brillo a un nivel inferior al 2, la próxima vez que se ponga en marcha la unidad CL lo hará con un ajuste de brillo 2, de modo que le sea posible ver la pantalla.
- **PANEL** ..... Ajusta el brillo de los indicadores LED del panel superior. Si está instalado el puente de vómetros MBCL opcional en la unidad CL3/CL1, el ajuste de este mando también afectará a los indicadores LED del puente de vómetros.

### **NOTE**

Si está conectado AD8HR, también se modificará el brillo del LED del AD8HR.

- **LAMP** ..... Permite para ajustar el brillo de las lámparas conectadas a las tomas LAMP del panel posterior.
4. Si lo desea, puede alternar entre los bancos A y B y configurar el otro banco de la misma manera.

De este modo podrá alternar entre los botones **BANK A** y **BANK B** para cambiar el brillo de la pantalla táctil, las LCD, las pantallas de nombre de canal y las lámparas en una sola operación. También podrá asignar este parámetro a una tecla definida por el usuario, y pulsar dicha tecla para alternar entre los bancos A y B.

## Configuración de la fecha y la hora del reloj interno

En esta sección se explica cómo configurar la fecha y hora del reloj interno de la consola CL, y cómo seleccionar un formato de presentación de las mismas.

La fecha y la hora que especifique aquí influirán en la fecha y la hora utilizadas al guardar una escena.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. En el centro de la pantalla **SETUP**, presione el botón **DATE/TIME** para abrir la ventana emergente del mismo nombre.



Esta ventana emergente contiene los siguientes elementos.

### 1) **DATE**

Especifica la fecha del reloj interno.

### 2) **TIME**

Especifica la hora del reloj interno.

### 3) **FORMAT**

Especifica el formato de presentación de la hora del reloj interno.

3. En el campo **FORMAT**, presione varias veces los botones **MODE** para seleccionar el formato de visualización de fecha y hora de su preferencia.

Podrá seleccionar cualquiera de los siguientes formatos.

- **Fecha**  
MM/DD/YYYY (Mes/Día/Año)  
DD/MM/YYYY (Día/Mes/Año)  
YYYY/MM/DD (Año/Mes/Día)
- **Time (Hora)**  
24-Hours (aparecen las horas en el intervalo de 0–23)  
12-Hours (aparecen las horas de 0 am hasta 11 am, y desde 0 pm hasta 11 pm)

4. Utilice los mandos multifunción 1–6 del panel superior para especificar la fecha y hora actuales.

5. Presione el botón **OK** cuando haya terminado de realizar los ajustes.

La fecha, hora y formato de visualización que haya especificado finalizarán y se cerrará la ventana emergente. Si se pulsa el botón **CANCEL** o el símbolo “x” en lugar del botón **OK**, los cambios no se guardarán y se cerrará la ventana emergente.

## Configuración de la dirección de red

En esta sección se explica cómo configurar la dirección de la red que se precisará cuando se utilice el conector NETWORK de la consola serie CL para conectarla a un equipo.

### NOTE

Solo el administrador puede cambiar los ajustes de red.

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón **SETUP** para abrir la pantalla del mismo nombre.
2. En el centro de la pantalla **SETUP**, presione el botón **NETWORK** para abrir la ventana emergente del mismo nombre.



#### ① IP ADDRESS

Especifica una dirección que identifica un dispositivo individual en Internet o en una red LAN.

#### ② GATEWAY ADDRESS

Especifica una dirección que identifica un dispositivo (puerta de enlace) que convierte datos entre distintos medios o protocolos para permitir la comunicación dentro de la red.

#### ③ SUBNET MASK

En la dirección IP utilizada en la red, define los bits que se utilizan para la dirección de red que diferencia la red.

#### ④ MAC ADDRESS

Indica la dirección MAC (control de acceso a las máquinas) que permite identificar un host dentro de una red. Es una dirección que se incluye solo a efectos informativos y no puede editarse.

### NOTE

El conector NETWORK de la consola serie CL transmite datos a través de 100BASE-TX (velocidad de transmisión: máximo 100 Mbps) o 10BASE-T (velocidad de transmisión: máximo 10 Mbps).

3. Presione el mando en pantalla o los mandos multifunción del panel superior para especificar la dirección.

Si tiene previsto conectar la consola serie CL al ordenador en una conexión uno a uno, se recomienda que utilice los siguientes valores predeterminados. Asegúrese de que la dirección IP y la dirección de la puerta de enlace no coincidan con las direcciones de ningún otro dispositivo de la red.

**Dirección IP:** 192.168.0.128 o similar

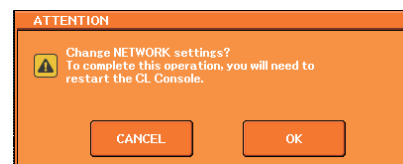
**Dirección de puerta de enlace:** 192.168.0.1 o similar

**Máscara de subred:** 255.255.255.0 o similar

Para obtener detalles sobre los ajustes a la hora de conectarse a una red LAN, consulte la guía de instalación de CL Editor.

4. Presione el botón **OK** cuando haya terminado de realizar los ajustes.

Si cambia el ajuste, aparecerá un cuadro de diálogo de confirmación.



5. Pulse el botón **OK** para aplicar el ajuste.

Los cambios finalizarán y se cerrará la pantalla emergente. Si decide cancelar el cambio, presione el botón **CANCEL** en lugar del botón **OK**.

### NOTA

Para que el cambio surta efecto, deberá apagar la alimentación de la consola serie CL y, a continuación, encenderla.

6. Reinicie la consola de la serie CL.

## Inicialización de la unidad a los ajustes predeterminados de fábrica

Si se produce algún error en la memoria interna de la consola CL o si ha olvidado su contraseña y no puede hacer funcionar la unidad, efectúe siguiente procedimiento para inicializar la memoria interna.

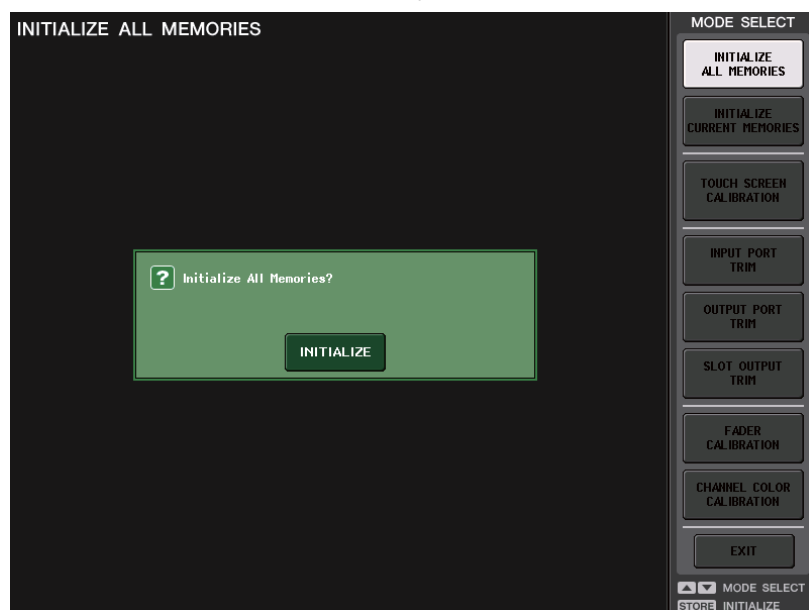
### NOTICE

Al inicializar la memoria interna se borrará todo el contenido de la memoria.

Efectúe el siguiente procedimiento solamente si está muy seguro de que desea eliminar toda la memoria.

### 1. Presione la tecla SCENE MEMORY [STORE] del panel y, sin soltarla, encienda la unidad CL.

Después de la pantalla inicial se abrirá la siguiente pantalla del menú de puesta en marcha.



### 2. Presione alguno de los siguientes botones, en función del tipo de inicialización que desee ejecutar.

- **INITIALIZE ALL MEMORIES (Inicializar todas las memorias)**  
Toda la memoria, incluso las memorias de escenas y las bibliotecas, volverán a la configuración predeterminada de fábrica.
- **INITIALIZE CURRENT MEMORIES**  
El contenido de la memoria, salvo las memorias de escenas y las bibliotecas, volverá al estado predeterminado de fábrica.

### 3. Un cuadro de diálogo pedirá que confirme la inicialización. Presione el botón INITIALIZE.

Un cuadro de diálogo le pedirá que confirme la operación.

### 4. Presione el botón OK del cuadro de diálogo de confirmación.

Comienza el proceso de inicialización.

### NOTE

No presione ningún botón hasta que la inicialización no haya concluido.

### 5. Un mensaje indicará que el proceso de inicialización ha concluido. Presione el botón EXIT.

La unidad CL se pondrá en marcha en el modo de funcionamiento normal.

### NOTE

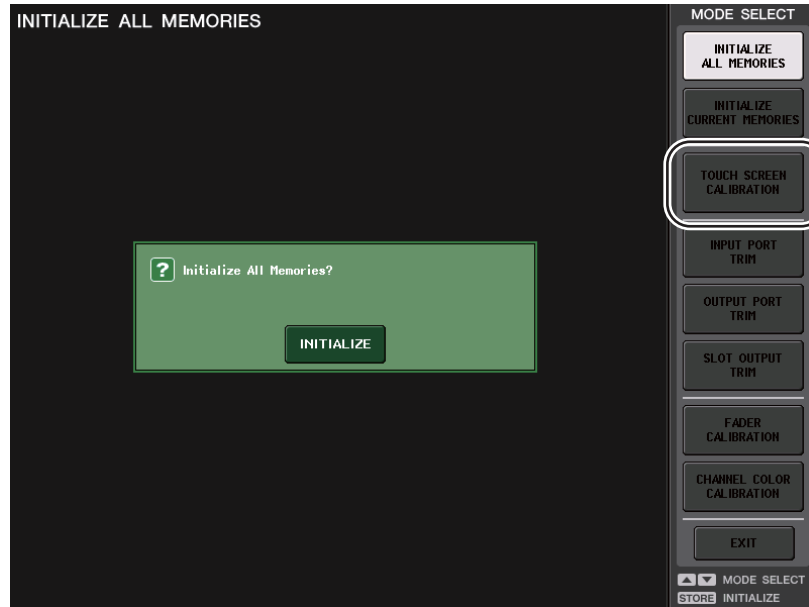
También podrá continuar trabajando seleccionando otro menú en lugar de pulsar el botón EXIT.

## Ajuste del punto de detección de la pantalla táctil (función Calibration)

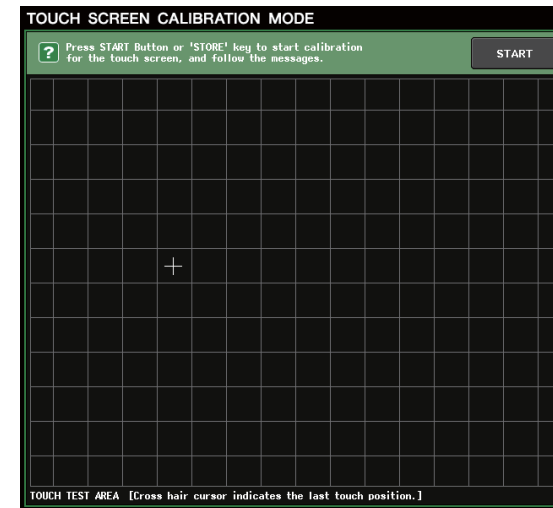
Siga estos pasos para alinear correctamente las posiciones de la pantalla LCD y de la pantalla táctil.

1. Presione la tecla SCENE MEMORY [STORE] del panel y, sin soltarla, encienda la unidad CL.

Después de la pantalla inicial se abrirá la siguiente pantalla del menú de puesta en marcha.



2. Presione el botón TOUCH SCREEN CALIBRATION (calibración de la pantalla táctil). Aparecerá la pantalla TOUCH SCREEN CALIBRATION MODE permitiéndole calibrar la pantalla táctil.



### NOTE

Si no puede acceder a la pantalla de calibración presionando el botón TOUCH SCREEN CALIBRATION, puede usar las teclas SCENE MEMORY [INC]/[DEC] para seleccionar TOUCH SCREEN CALIBRATION y, a continuación, presione la tecla [STORE] para comenzar.

3. Presione el botón START.  
De este modo se abrirá un cuadro de diálogo de confirmación.
4. Presione el botón OK del cuadro de diálogo.  
En la pantalla aparecerá un cursor con forma de cruz.
5. En la pantalla aparecerá un cursor en forma de cruz un total de tres veces. Presione cada lugar en el que aparezca.

### NOTE

Para definir los puntos de detección con precisión, presione el cursor con forma de cruz desde la posición y postura en que utilice normalmente la unidad.

6. Presione el botón EXIT.  
La unidad CL se pondrá en marcha en el modo de funcionamiento normal.

### NOTE

También podrá continuar trabajando seleccionando otro menú en lugar de pulsar el botón EXIT.

## Ajuste de los faders (función de calibración)

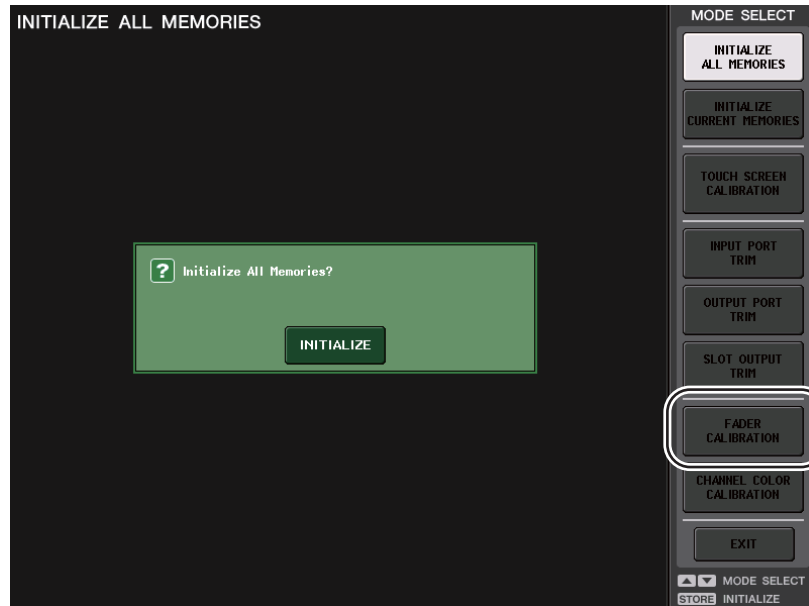
Según el entorno en el cual se utilice la consola serie CL, pueden producirse discrepancias en el movimiento de los faders motorizados. Para corregirlas, puede utilizar la función de calibración.

### NOTE

Consulte más información acerca del ajuste de la ganancia de entrada o del punto de detección de la pantalla táctil en las secciones correspondientes de este capítulo.

1. Presione la tecla SCENE MEMORY [STORE] del panel y, sin soltarla, encienda la unidad CL.

Después de la pantalla inicial se abrirá la siguiente pantalla del menú de puesta en marcha.



2. Presione el botón FADER CALIBRATION.

De este modo se abrirá la ventana emergente FADER CALIBRATION MODE, donde podrá ajustar los faders.

Los faders especificados de la sección de banda de canal, sección Centralogic y sección principal se calibrarán semiautomáticamente. Esta ventana también se abrirá si se detecta algún problema en los ajustes del fader durante la puesta en marcha de la unidad CL.



3. Presione una tecla [SEL] para especificar los faders que desee calibrar.

Los calibradores en los que se hayan detectado problemas durante la puesta en marcha ya estarán seleccionados.

4. Presione el botón START.

De este modo se abrirá un cuadro de diálogo de confirmación.

5. Presione el botón OK del cuadro de diálogo.

6. Cada uno de los faders especificados se colocará en la posición deseada en la siguiente secuencia. Ajuste manualmente los faders hasta situarlos en las posiciones correctas.

- ①  $-\infty$  dB (hasta abajo del todo)
- ②  $-20$  dB
- ③  $0$  dB
- ④  $+10$  dB (arriba a tope)

7. Una vez ajustada la posición del fader, presione el botón [NEXT].

El proceso continuará a la posición del siguiente fader.



- 8.** Repita los pasos 6–7 para ajustar los faders para las posiciones de ① a ④.  
Una vez corregidas las posiciones se iniciará la calibración motorizada automática.
- 9.** Cuando haya concluido la calibración sin que aparezca el botón **RESTART**, presione el botón **APPLY**.  
Los ajustes de calibración se guardarán en la memoria interna. Si aparece el botón **RESTART**, estará indicando que la calibración no se ha realizado correctamente. Presione el botón **RESTART** para repetir la calibración.
- 10.** Presione el botón **EXIT**.  
La unidad CL se pondrá en marcha en el modo de funcionamiento normal.

**NOTE**

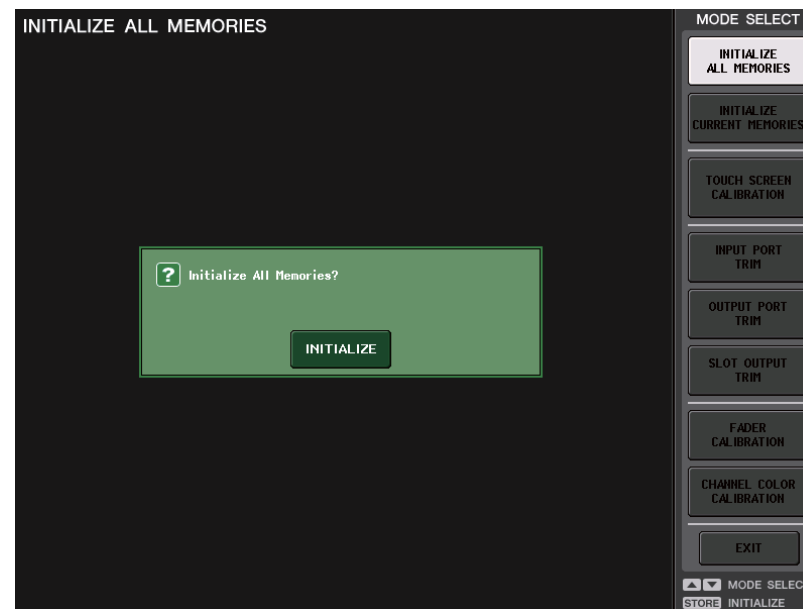
También podrá continuar trabajando seleccionando otro menú en lugar de pulsar el botón **EXIT**.

## Ajuste preciso de la ganancia de entrada y salida (Función de calibración)

Si es necesario, puede realizar ajustes precisos en la ganancia de entrada y salida.

- 1.** Presione la tecla **SCENE MEMORY [STORE]** del panel y, sin soltarla, encienda la unidad **CL**.

Después de la pantalla inicial se abrirá la siguiente pantalla del menú de puesta en marcha.



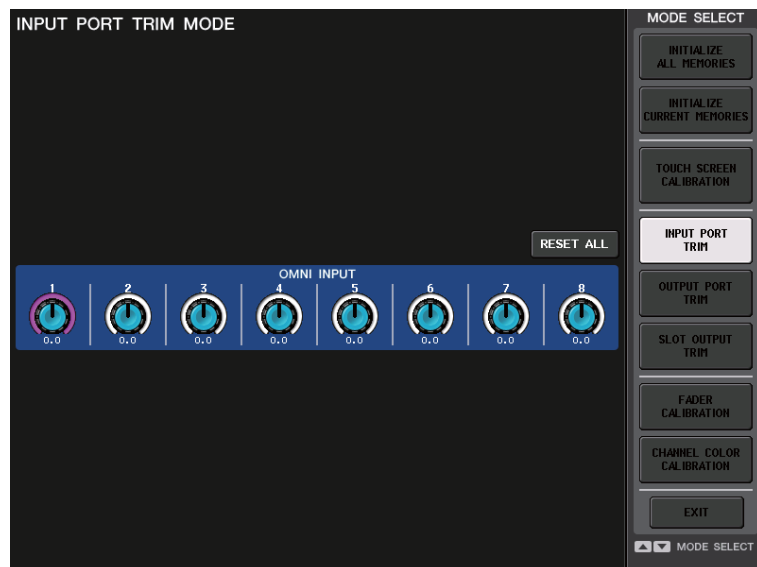
- 2.** En el campo **MODE SELECT** (selección de modo), seleccione el elemento que desea ajustar y, a continuación, presione el botón.

Aparecerá la pantalla de ajuste correspondiente.

Puede realizar los siguientes tres ajustes de ganancia para la entrada y salida analógica.

- **INPUT PORT TRIM (ajuste preciso de la ganancia de entrada analógica)**

Acceda a la ventana INPUT PORT TRIM y realice ajustes precisos en la ganancia del puerto de entrada analógico especificado en pasos de 0,1 dB.



- **OUTPUT PORT TRIM (ajuste preciso de la ganancia del puerto de salida)**

Acceda a la ventana OUTPUT PORT TRIM y realice ajustes precisos en la ganancia del puerto de salida analógico especificado en pasos de 0,01 dB.



- **SLOT OUTPUT TRIM (ajuste preciso de la ganancia del puerto de salida de ranura)**

Acceda a la ventana SLOT OUTPUT TRIM y realice ajustes precisos en la ganancia de los puertos de salida de la ranura especificada en pasos de 0,01 dB.



3. Presione un mando en pantalla para seleccionarlo y, a continuación, utilice el mando multifunción correspondiente para ajustar el valor.

Si presiona el botón RESET ALL de cada pantalla, todos los ajustes de la pantalla se restablecerán a 0 dB.

Los ajustes de fábrica también son 0 dB.

4. Presione el botón EXIT.

La unidad CL se pondrá en marcha en el modo de funcionamiento normal.

**NOTE**

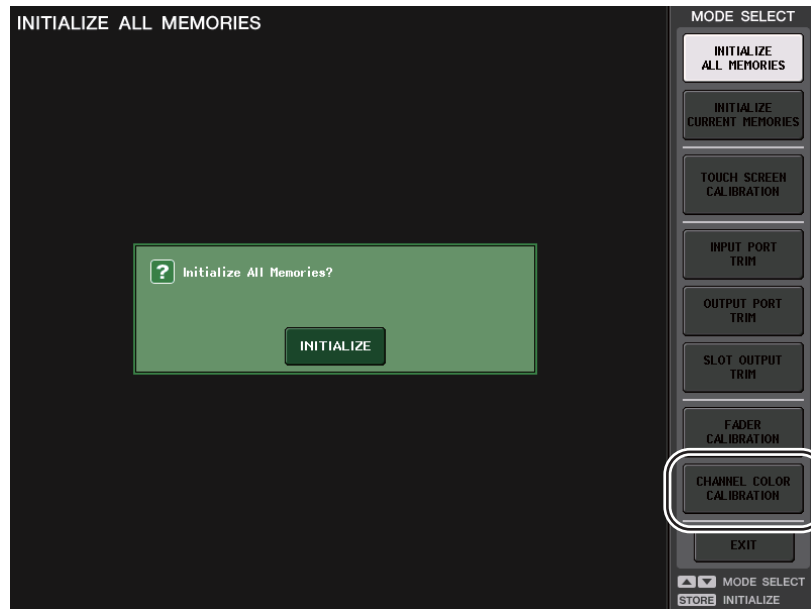
También podrá continuar trabajando seleccionando otro menú en lugar de pulsar el botón EXIT.

## Ajuste del color de canal (función de calibración)

En caso necesario, puede ajustar el color de canal.

1. Presione la tecla SCENE MEMORY [STORE] del panel y, sin soltarla, encienda la unidad CL.

Después de la pantalla de bienvenida se abrirá la siguiente pantalla del menú de puesta en marcha.



2. Presione el botón CHANNEL COLOR CALIBRATION. Aparecerá la pantalla CHANNEL COLOR CALIBRATION MODE permitiéndole ajustar el color del canal.



### NOTE

En el caso del CL3/CL1, algunos canales no existen en esos modelos y no aparecerán.

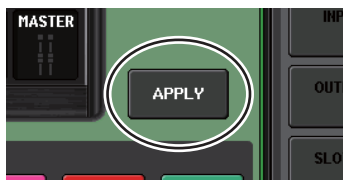
3. Presione una tecla [SEL] en el panel superior para seleccionar el indicador para el que desea ajustar el color.

### NOTE

No está permitido realizar varias selecciones.

4. Presione uno de los botones de color en pantalla para seleccionar el color deseado. Todos los indicadores de color de canal se vuelven del color seleccionado. El botón del color seleccionado actualmente en pantalla aparecerá rodeado por un marco blanco.
5. Mientras compara el color del indicador del canal seleccionado con el color de los demás indicadores de canales (para los que las teclas [SEL] están desactivadas), utilice los tres mandos multifunción más a la derecha para ajustar el color. Los valores RGB del campo RGB ADJUSTMENT cambian de modo acorde.

- 6.** Cuando haya terminado de ajustar el color, presione el botón APPLY situado a la derecha de la ventana para confirmar el cambio.



**NOTE**

El botón APPLY solo aparece si cambia los valores RGB.

- 7.** Para restablecer todos los indicadores de color de canal al ajuste predeterminado de fábrica, presione el botón RESET ALL.



- 8.** Presione el botón EXIT.

La unidad CL se pondrá en marcha en el modo de funcionamiento normal.

**NOTE**

También podrá continuar trabajando seleccionando otro menú en lugar de pulsar el botón EXIT.

## Ajuste del brillo de la pantalla de nombre de canal

Si fuese necesario, puede ajustar el brillo de la pantalla de nombre de canal.

- 1. Mientras mantiene presionada la tecla SCENE MEMORY [STORE] del panel, active la fuente de alimentación.**  
Después de la pantalla de bienvenida se abrirá la siguiente pantalla del menú de puesta en marcha.
- 2. Pulse el botón CHANNEL COLOR CALIBRATION.**  
Aparecerá la pantalla CHANNEL COLOR CALIBRATION MODE permitiéndole ajustar el color del canal.
- 3. Presione la tecla [CUE] u [ON] del canal cuyo brillo desee ajustar.**  
Si presiona la tecla [CUE] el brillo se incrementará y si presiona la tecla [ON] el brillo se reducirá.
- 4. Cuando haya terminado de ajustar el brillo, presione el botón APPLY situado a la derecha de la pantalla para confirmar el cambio.**



- 5. Pulse el botón EXIT.**

La unidad CL se pondrá en marcha en el modo de funcionamiento normal.

**NOTA**

También podrá continuar trabajando seleccionando otro menú en lugar de pulsar el botón EXIT.

## Ajuste del contraste de la pantalla de nombre de canal

Si fuese necesario, puede ajustar el contraste de la pantalla de nombre de canal.

1. Mientras mantiene presionada la tecla SCENE MEMORY [STORE] del panel, active la fuente de alimentación.  
Después de la pantalla de bienvenida se abrirá la siguiente pantalla del menú de puesta en marcha.
2. Pulse el botón CHANNEL COLOR CALIBRATION.  
Aparecerá la pantalla CHANNEL COLOR CALIBRATION MODE permitiéndole ajustar el color del canal.
3. Mantenga presionada una tecla [SEL] del panel, y gire el mando multifunción 1 de la sección Centralogic.  
Si gira el mando hacia la izquierda, el contraste de todos los canales se volverá más claro y si lo gira hacia la izquierda se volverá más oscuro.
4. Si desea ajustar un canal cuyo contraste es diferente al de los demás canales, mantenga presionada la tecla [SEL] de dicho canal y presione la tecla [CUE] o [ON] del mismo.  
Si presiona la tecla [CUE] el contraste se oscurecerá y si presiona la tecla [ON] contraste se aclarará.
5. Cuando haya terminado de ajustar el contraste, presione el botón APPLY situado a la derecha de la pantalla para confirmar el cambio.



### NOTA

El botón APPLY solo aparece si cambia el ajuste.

6. Pulse el botón EXIT.  
La unidad CL se pondrá en marcha en el modo de funcionamiento normal.

### NOTA

También podrá continuar trabajando seleccionando otro menú en lugar de pulsar el botón EXIT.

## Ajustes de la red de audio Dante

Utilizará la consola serie CL para realizar los ajustes de la red de audio Dante de la propia consola y los dispositivos de E/S conectados al conector Dante de la consola serie CL. En esta sección se explica cómo realizar los ajustes de la red de audio Dante.

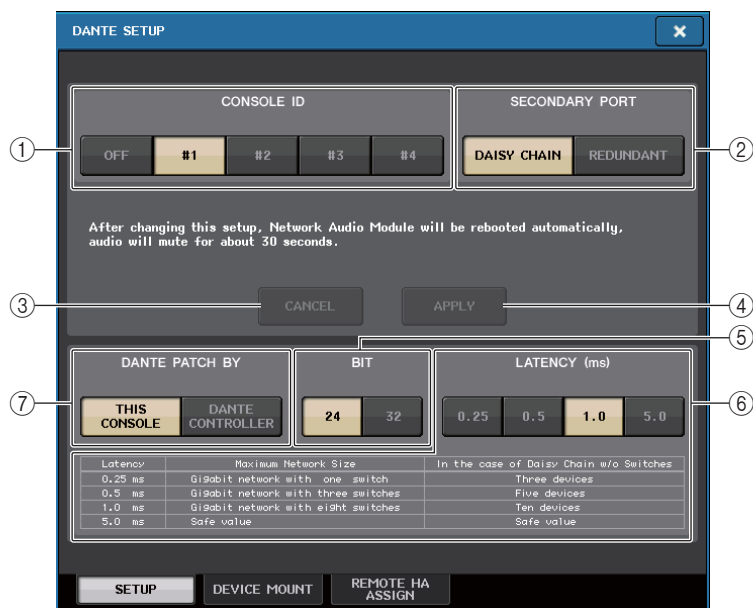
### Preparación de la red de audio Dante

1. En el área de acceso a las funciones, presione el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.



2. En el campo DANTE situado en el centro de la pantalla, presione el botón DANTE SETUP para abrir la ventana emergente del mismo nombre.

3. En la parte superior de la pantalla emergente DANTE SETUP, presione la ficha SETUP para abrir el campo del mismo nombre.



Esta pantalla contiene los siguientes elementos.

① **Botones de selección CONSOLE ID (Id. de consola)**

Define los identificadores de las consolas serie CL.

Si hay cinco unidades CL o más conectadas a una red, y no tiene previsto asignar identificadores a algunas de las unidades, presione el botón OFF en cada una de dichas unidades para desactivar el identificador.

② **Botones de selección SECONDARY PORT (Puerto secundario)**

Especifique cómo se configura la red de audio Dante.

③ **Botón CANCEL**

Mientras está modificando los ajustes de CONSOLE ID o SECONDARY PORT, puede presionar este botón para cancelar los cambios realizados.

④ **Botón APPLY**

Una vez modificados los ajustes de CONSOLE ID o SECONDARY PORT, presione este botón para aplicar los cambios realizados.

⑤ **Botones de selección BIT**

Permiten definir la profundidad en bits del audio a 24 o 32 bits.

**NOTA**

**24 bits:** Utilice este valor cuando transmita y reciba datos de una unidad Rio. Este ajuste es el que se utiliza normalmente con los sistemas de serie CL.

**32 bits:** Este es el valor adecuado al transmitir o recibir datos de 25 bits o más (al usar cascada o compensación de ganancia), pero la cantidad de datos transmitida se incrementará en un 20–30% comparado con el ajuste de 24 bits.

⑥ **Botones de selección LATENCY (Latencia)**

Permiten definir la latencia de la red de audio Dante a 0,25 ms, 0,5 ms, 1,0 ms o 5,0 ms.

El ajuste de latencia varía según el tamaño y el método de conexión de la red. Para conocer más detalles consulte “Preparación de la red de audio Dante” en la página 213.

⑦ **Botones de selección DANTE PATCH BY**

Utilice estos botones cuando use Dante Controller para realizar ajustes de parches de Dante.

Si el botón THIS CONSOLE está seleccionado, se pueden editar los ajustes DANTE INPUT PATCH y DANTE OUTPUT PATCH desde la consola serie CL.

Si el botón DANTE CONTROLLER está seleccionado, no es posible modificar los ajustes de parches de Dante.

Puede realizar operaciones con estos botones al margen del estado de los botones de selección DANTE PATCH BY de otras consolas serie CL de la red.

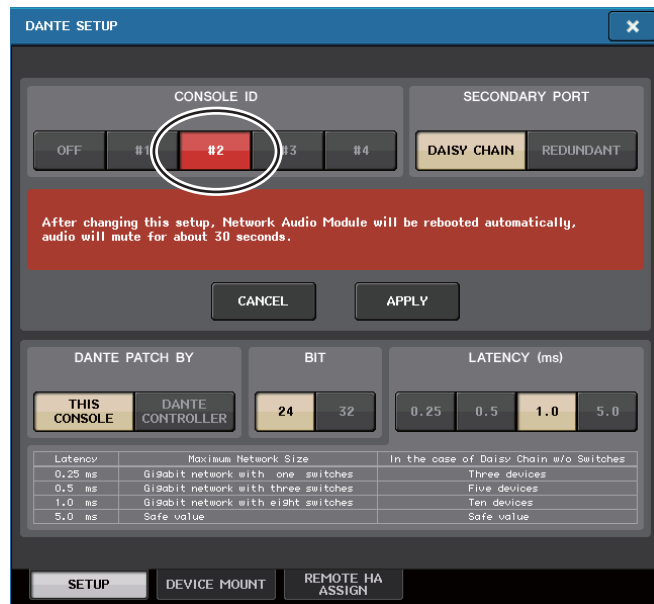
**NOTA**

- Los ajustes compartidos con el dispositivo de E/S (BIT/LATENCY/W.CLOCK) reflejarán los ajustes de la consola serie CL cuyo CONSOLE ID esté establecido en #1.
- si el botón DANTE CONTROLLER está seleccionado en el sección DANTE PATCH BY e intenta modificar la asignación de parches de Dante u otros ajustes relacionados, aparecerá el mensaje “This Operation is Not Allowed” (operación no permitida) en la parte inferior de la pantalla.

## Cambiar CONSOLE ID y SECONDARY PORT

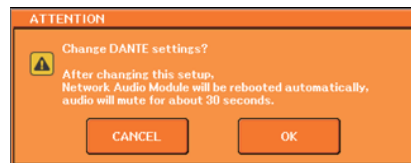
### 1. En el campo SETUP, seleccione el valor de CONSOLE ID y de SECONDARY PORT.

El botón seleccionado se muestra en rojo.



### 2. Pulse el botón APPLY.

Aparecerá una ventana emergente pidiéndole que confirme si ha cambiado a CONSOLE ID y SECONDARY PORT.



### 3. Para realizar el cambio, presione el botón OK.

El módulo de audio de red se reiniciará para cambiar los ajustes.

Cuando se hayan aplicado los ajustes de red de audio Dante, el botón que seleccionó volverá a tener el aspecto original.

#### NOTA

- Si cambia el ajuste de SECONDARY PORT, también debe cambiar el método de conexión entre la consola serie CL y los dispositivos de E/S. Por ejemplo, si las conexiones utilizadas para el ajuste REDUNDANT se dejan como están cuando se cambia el ajuste de DAISY CHAIN, será imposible enviar y recibir audio. Asegúrese de desconectar los cables antes de cambiar el ajuste.
- Los ajustes CONSOLE ID y SECONDARY PORT no cambiarán aunque inicialice la consola serie CL.

## Ajuste de la latencia de red de audio Dante

Un ajuste de latencia adecuado para señales enviadas y recibidas a través de una red de audio Dante varía según el tamaño y el método de conexión de la red. En esta sección se explica cómo definir un ajuste de latencia adecuado dependiendo del método de conexión de los dispositivos habilitados para Dante que están conectados a la consola serie CL.

### ■ Relación entre los interruptores y el número de saltos

Un ajuste de latencia adecuado en una red de audio Dante varía según el número de saltos en la red. Un salto es el paso de un enrutador (switch) al siguiente. El número de saltos se cuenta empezando por el dispositivo principal hasta el dispositivo más distante (suponiendo que todos los dispositivos están conectados en serie).

Los switches hacen referencia a switches de red y enrutadores, así como a los switches integrados en las consolas serie CL y los dispositivos de I/O (E/S).

Defina el valor de latencia en base al número de saltos. La tabla siguiente muestra los ajustes típicos de latencia a partir del número de saltos.

Número de saltos	Latencia (ms)
Hasta 3	0,25
Hasta 5	0,5
Hasta 10	1,0
11 o más (o en caso de problema)	5,0

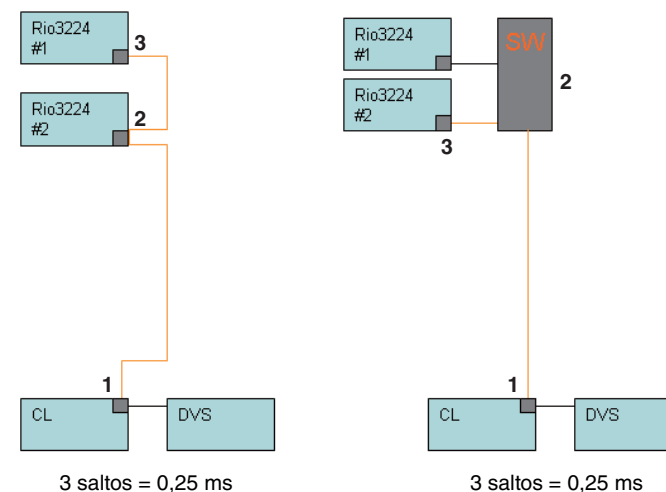
#### NOTE

- Dependiendo de las condiciones de la red, es posible que necesite aumentar el valor de latencia incluso en caso de que el número de saltos sea pequeño.
- Si se produce un problema, seleccione 5,0 ms para que pueda identificar si el ajuste de latencia es la causa del problema.

### ■ Ejemplos de conexión y ajustes de latencia

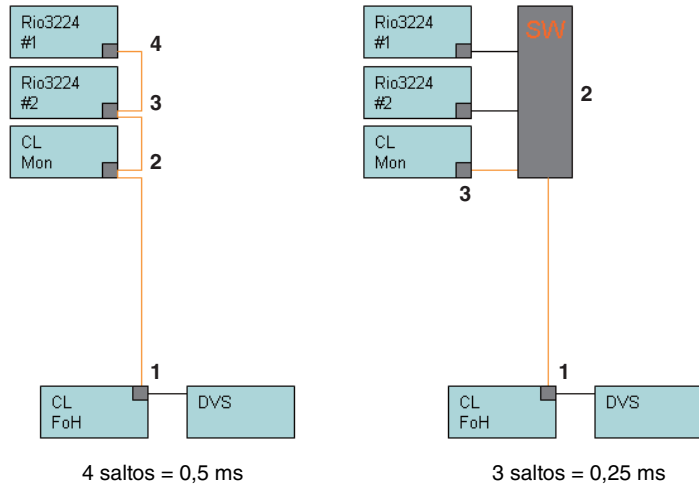
#### Conexiones en cadena tipo margarita

Sencilla 64 entrada/48 salida



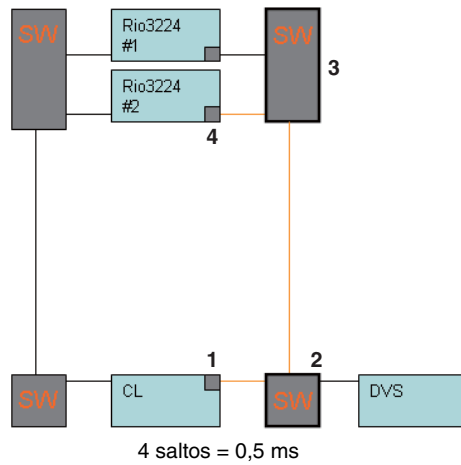
### Conexiones en cadena tipo margarita

FOH y las consolas de monitor comparten 64 entrada/48 salida.



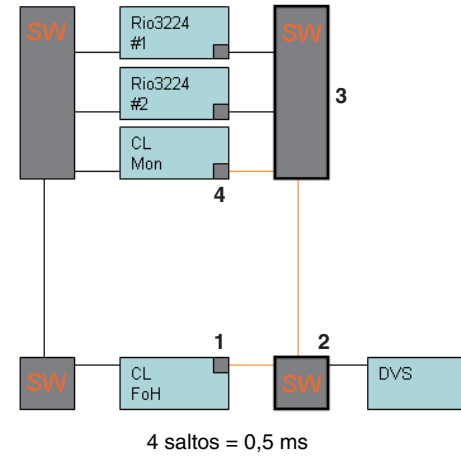
### Conexiones redundantes

Sencilla 64 entrada/48 salida



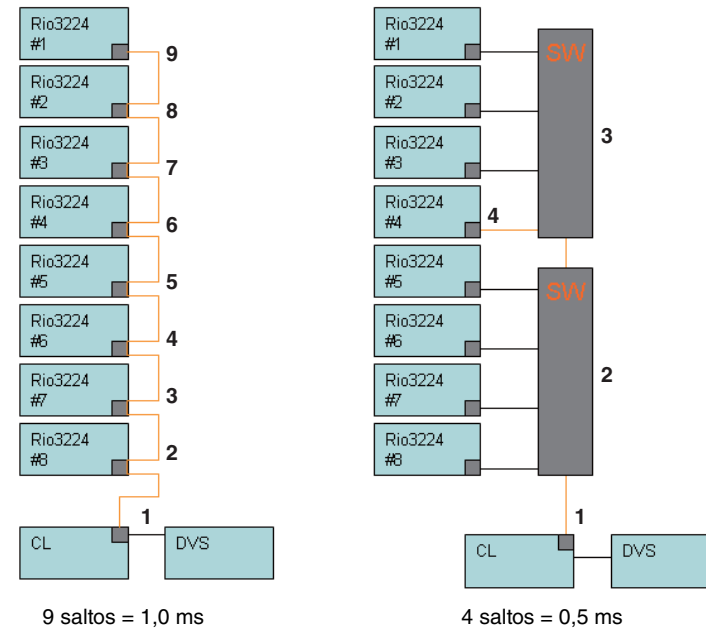
### Conexiones redundantes

FOH y las consolas de monitor comparten 64 entrada/48 salida.



### Conexiones en cadena tipo margarita

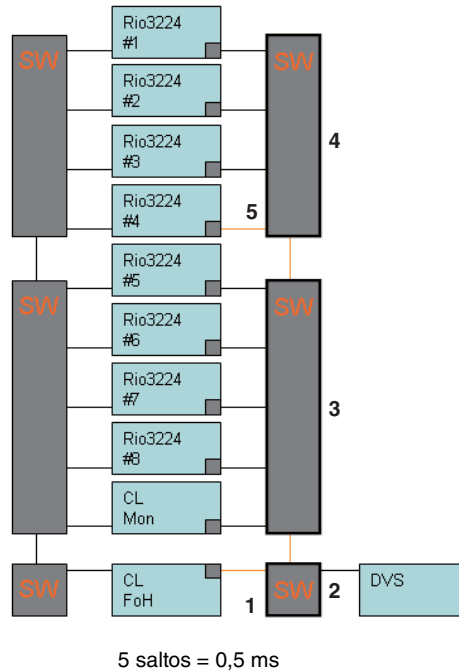
256 canales HA remoto (tamaño máximo)





### Conexiones redundantes

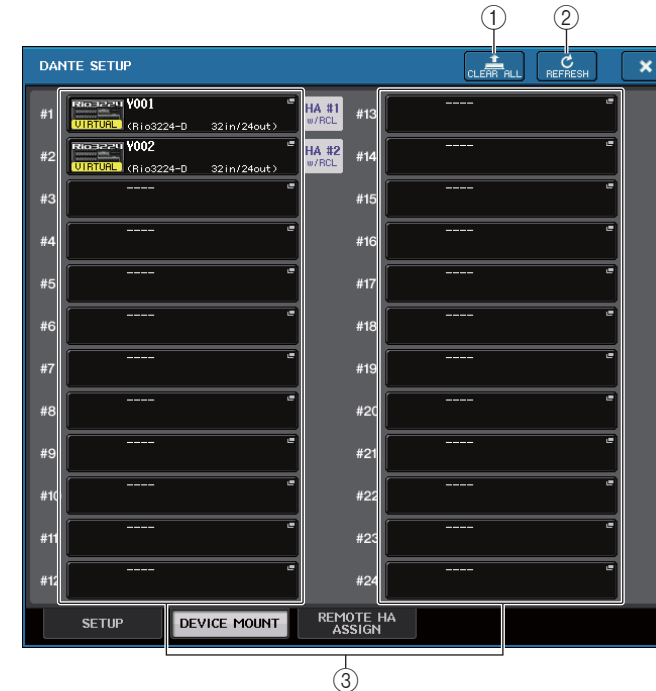
Dos consolas comparten 256 canales HA remoto (tamaño máximo)



### Montar un dispositivo de E/S en la red de audio Dante

A continuación se describe cómo seleccionar cuáles de los diferentes dispositivos de E/S de la red de audio Dante se van a montar para poder utilizarlos. Se pueden montar hasta 24 unidades en una consola serie CL.

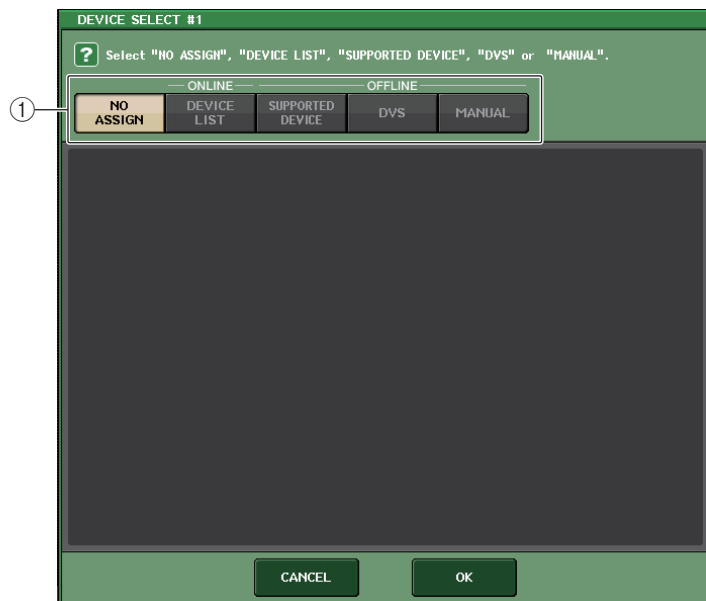
1. En la parte inferior de la pantalla emergente DANTE SETUP, presione la ficha **DEVICE MOUNT** para abrir el campo del mismo nombre.



Esta pantalla contiene los siguientes elementos.

- 1 **Botón CLEAR ALL**  
Borra todos los dispositivos de E/S de la lista y los deja en un estado sin montar.
- 2 **Botón REFRESH**  
Actualiza la lista de dispositivos de E/S que se muestra en la red de audio Dante.
- 3 **Botones de selección de dispositivos de E/S**  
Presione uno de los botones para abrir la ventana emergente DEVICE SELECT.  
En la línea superior del botón se muestra la etiqueta del dispositivo.  
En la línea inferior del botón se muestra el nombre del modelo y el número de entradas y salidas.  
Si no se ha montado ningún dispositivo, en la fila superior aparecerá "---" y en la fila inferior no aparecerá nada.

2. Presione uno de los botones de selección del dispositivo de E/S para abrir la ventana emergente **DEVICE SELECT**.



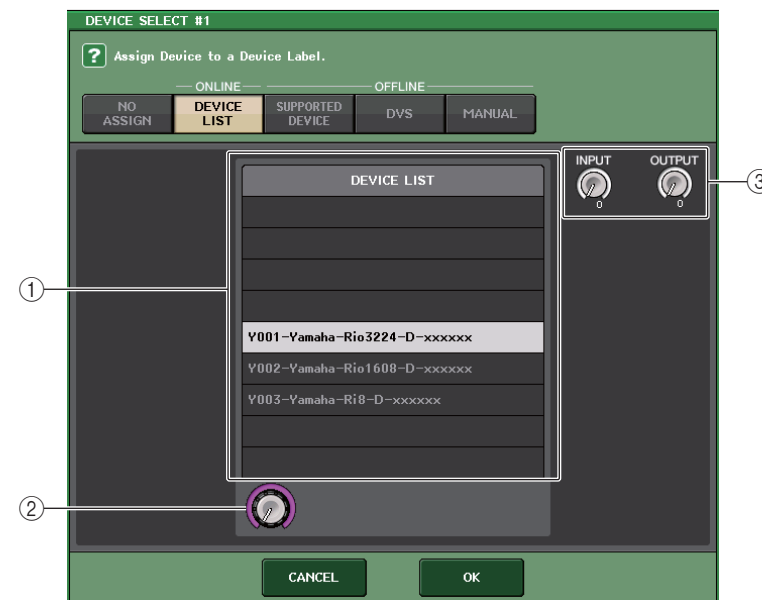
① **Botones de selección del método de configuración**

Elija uno de los siguientes métodos para montar el dispositivo de E/S.

- **NO ASSIGN**..... Sin montar
- **DEVICE LIST**..... Seleccionar y montar de la lista de dispositivos
- **SUPPORTED DEVICE**..... Seleccionar y montar un dispositivo compatible
- **DVS** ..... Introducir una etiqueta de dispositivo y montar (solo para DVS)
- **MANUAL** ..... Introducir una etiqueta de dispositivo y montar

■ **Cuando el botón de selección del método de configuración es **DEVICE LIST****

Para montar eligiendo de una lista de dispositivos de E/S de la red de audio Dante, presione el botón **DEVICE LIST** para que se muestre el campo del mismo nombre.



Esta pantalla contiene los siguientes elementos.

- ① **DEVICE LIST**  
Muestra la lista de dispositivos de E/S de la red de audio Dante.  
Seleccione en la lista el dispositivo de E/S que desea montar.
- ② **Mando de selección **DEVICE LIST****  
Utilice el mando multifunción para seleccionar el dispositivo de E/S que desea montar.
- ③ **Mandos **INPUT/OUTPUT (Entrada/salida)****  
Utilice los mandos multifunción para especificar el número de entradas y salidas de la red de audio Dante. Si el dispositivo de E/S seleccionado es compatible con la serie CL, el número de entradas y salidas se especificará automáticamente.

## ■ Cuando el botón de selección del método de configuración es SUPPORTED DEVICE

Si desea seleccionar y montar un dispositivo de E/S que sea compatible con la serie CL, presione el botón SUPPORTED DEVICE para ver el campo del mismo nombre. Estos ajustes se pueden realizar incluso si no se está conectado a la red de audio Dante.



Esta pantalla contiene los siguientes elementos.

### ① DEVICE TYPE

En esta área se muestra una lista de los tipos de dispositivos de E/S compatibles con la serie CL. Seleccione en la lista el tipo de dispositivo de E/S que desea montar.

### ② Mando de selección DEVICE TYPE

Utilice el mando multifunción para seleccionar el tipo de dispositivo de E/S que desea montar.

### ③ Indicación de dispositivo de E/S

En esta área se muestra el dispositivo de E/S seleccionado.

En la línea superior se muestra el panel frontal del dispositivo de E/S.

En la línea inferior se muestra el nombre del modelo y el número de entradas y salidas.

### ④ Mando UNIT ID

Utilice los mandos multifunción para especificar el valor de UNIT ID.

El indicador muestra UNIT ID (ID de unidad).

## NOTA

- Si hay un dispositivo de E/S, establezca el campo UNIT ID del mismo en "1".
- Si hay varios dispositivos conectados, asigne los números de identificación de manera que no haya conflictos entre dispositivos.
- Para dispositivos que no sean de la serie Rio, es posible asignar el mismo ID a dispositivos de modelos diferentes como una unidad de la serie Rio o el mismo ID como un modelo diferente de dispositivo. Sin embargo, como en la pantalla de puerto de salida/entrada del dispositivo de E/S se muestra el UNIT ID, esto dificultará la tarea de distinguir entre las unidades; por tanto, se recomienda que siempre que sea posible se evite que se solapen los números de ID.
- Si tiene un dispositivo cuyo UNIT ID o etiqueta de dispositivo no se puede cambiar desde su panel o pantalla de edición etc. (como la tarjeta Dante-MY16-AUD o DANTE-ACCEL), y desea utilizar dicho dispositivo como SUPPORTED DEVICE (dispositivo compatible), debe cambiar su etiqueta de dispositivo a través de Dante Controller.
- La tarjeta Dante-MY16-AUD y DANTE-ACCEL se reconocerán como SUPPORTED DEVICE si asigna la etiqueta de dispositivo como se indica a continuación.

**Dante-MY16-AUD:** Y###-Audinate-DANTE-MY16\*\*\*\*\*

**DANTE-ACCEL:** Y###-Yamaha-DANTE-ACCEL\*\*\*\*\*

# es un número hexadecimal de tres dígitos que contiene los dígitos del 0 al 9 y una letra en mayúscula de la A a la F (000-FFF)

\* indica cualquier carácter que desee (se pueden utilizar caracteres alfabéticos en mayúsculas y minúsculas, numerales o - (guion))

- Si está controlando la consola CL desde una unidad de la serie Rio, se recomienda que utilice la función START UP MODE de la unidad Rio para "REFRESH" (Actualizar). El funcionamiento será más seguro con el ajuste de "REFRESH"; ya que la opción de silenciar se eliminará una vez completada la sincronización con las unidades CL cuyo ajuste del sistema de REMOTE HA ASSIGN esté establecido en "WITH RECALL". Con el ajuste de "RESUME", la opción de silenciar se eliminará y la unidad empezará a funcionar con los ajustes que se establecieron y se guardaron en copia de seguridad en la unidad de la serie Rio, que podría permitir la salida inesperada de audio.
- Una única consola puede controlar el amplificador principal (HA) de hasta ocho unidades de la serie Rio. Si hay conectadas nueve o más unidades de la serie Rio, puede dividir el control del amplificador principal entre varias consolas CL, o puede elegir no especificar REMOTE HA ASSIGN para las unidades de la serie Rio cuyo amplificador principal no necesite ser controlado, y usarlas con la función START UP MODE establecida en "RESUME" (Reanudar).

### ■ Cuando el botón de selección del método de configuración = DVS

### ■ Cuando el botón de selección del método de configuración = MANUAL

Si desea introducir la etiqueta de dispositivo de un dispositivo de E/S y montarlo, presione el botón DVS o MANUAL para acceder al campo DVS/MANUAL.



Esta pantalla contiene los siguientes elementos.

#### ① **DEVICE LABEL**

Muestra la etiqueta de dispositivo del dispositivo de E/S que ha introducido desde el teclado.

#### ② **Mandos INPUT/OUTPUT (Entrada/salida)**

Utilice los mandos multifunción para especificar el número de entradas y salidas de la red de audio Dante.

#### ③ **Teclado de introducción de datos de etiqueta de dispositivo**

Utilice este teclado para introducir la etiqueta de dispositivo del dispositivo de E/S.

#### **NOTA**

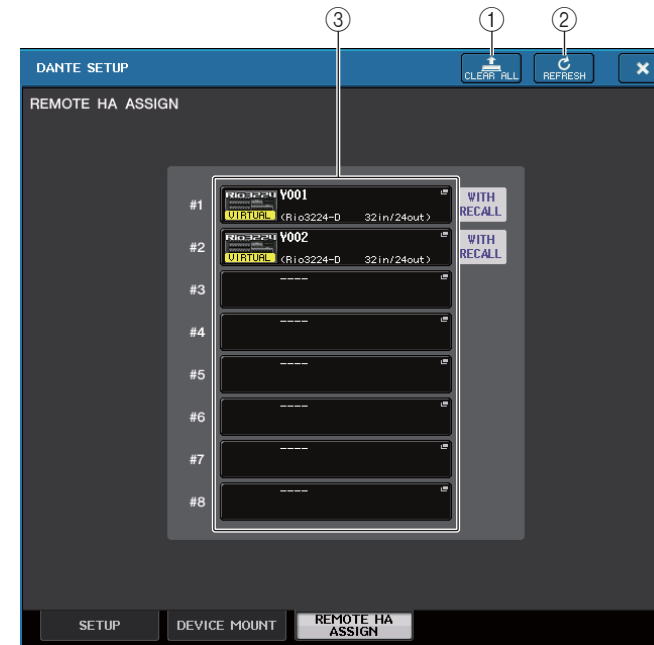
- Si el dispositivo de E/S es un DVS, móntelo presionando el botón DVS.
- Si la etiqueta de dispositivo que ha introducido se detecta automáticamente, no se tendrán en cuenta los ajustes de los mandos INPUT/OUTPUT y se especificará el valor nominal de entradas y salidas.

### 3. Una vez seleccionado el dispositivo de E/S que se va a montar, presione el botón OK para cerrar la ventana emergente DEVICE SELECT.

## Ajustes de REMOTE HA (Amplificador principal remoto)

A continuación se describe cómo seleccionar cuáles de los diferentes dispositivos de HA de la red de audio Dante se van a montar para poder utilizarlos. Se pueden montar hasta 8 unidades en una consola serie CL.

### 1. En la parte inferior de la pantalla emergente DANTE SETUP, presione la ficha REMOTE HA para abrir el campo del mismo nombre.



Esta pantalla contiene los siguientes elementos.

#### ① **Botón CLEAR ALL**

Borra todos los dispositivos de HA de la lista y los deja en un estado sin montar.

#### ② **Botón REFRESH**

Actualiza la lista de dispositivos de HA que se muestra en la red de audio Dante.

#### ③ **Botones de selección de dispositivos de HA**

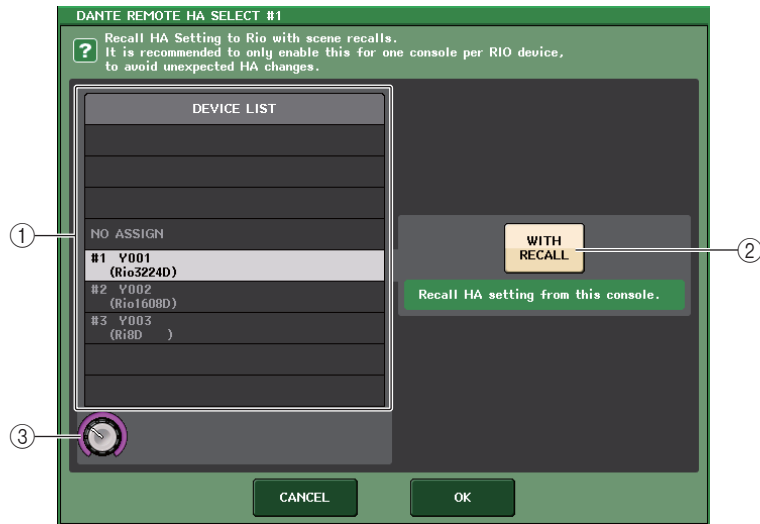
Presione uno de estos botones para abrir la ventana emergente REMOTE HA SELECT.

En la línea superior del botón se muestra la etiqueta del dispositivo.

En la línea inferior del botón se muestra el nombre del producto y el número de entradas y salidas.

Si no se ha montado ningún dispositivo, en la fila superior aparecerá "---" y en la fila inferior no aparecerá nada.

- Presione uno de los botones de selección del dispositivo HA para abrir la ventana emergente REMOTE HA SELECT.



Esta pantalla contiene los siguientes elementos.

- DEVICE LIST**

Muestra la lista de dispositivos de HA de la red de audio Dante.

- con el botón RECALL (Recuperar)**

Si este botón está activado, los ajustes guardados en la consola serie CL se aplicarán al dispositivo HA cuando se inicie la consola serie CL y cuando se recupere una escena.

- Mando de selección DEVICE LIST**

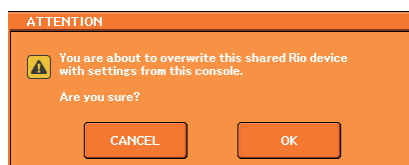
Utilice el mando multifunción para seleccionar el dispositivo HA que desea montar.

**NOTA**

- No especifique “with RECALL” si un dispositivo HA está compartido por varias consolas serie CL y los ajustes se han realizado anteriormente en otra consola serie CL.
- También se puede controlar el dispositivo HA desde una consola serie CL que no esté establecida como “with RECALL”

- Una vez seleccionado el dispositivo HA que se va a montar, presione el botón OK para cerrar la ventana emergente REMOTE HA SELECT.

Si ha cambiado los ajustes presionando el botón “with RECALL”, aparecerá un cuadro de diálogo de confirmación.



Pulse el botón OK para aplicar el ajuste.

## Uso de GPI (interfaz de finalidad general)

El conector GPI (interfaz de finalidad general) del panel posterior puede utilizarse como conector de entrada/salida. Este conector proporciona cinco puertos GPI IN y cinco puertos GPI OUT. Por ejemplo, puede utilizar un conmutador externo para controlar los parámetros internos de la consola de la serie CL para cambiar de escena. Al contrario, las operaciones o cambios de escena realizados en la consola de la serie CL pueden enviar señales de control a un dispositivo externo.

Para obtener información sobre cómo enviar señales de control a un dispositivo externo al cambiar de escena, consulte “[Envío de una señal de control a un dispositivo externo en combinación con la recuperación de una escena \(GPI OUT\)](#)” en la [página 93](#).

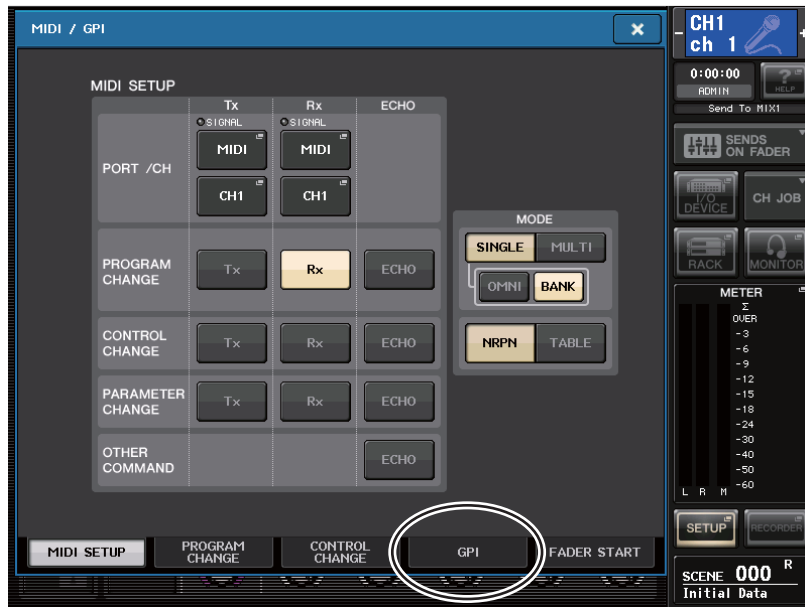
### Uso de GPI IN

Puede utilizar los puertos GPI IN del conector GPI para controlar los parámetros de la consola de la serie CL desde un dispositivo externo. Por ejemplo, puede utilizar un conmutador externo para activar y desactivar el interfono de la consola de la serie CL, para utilizar la función Tap Tempo o para cambiar de escena.

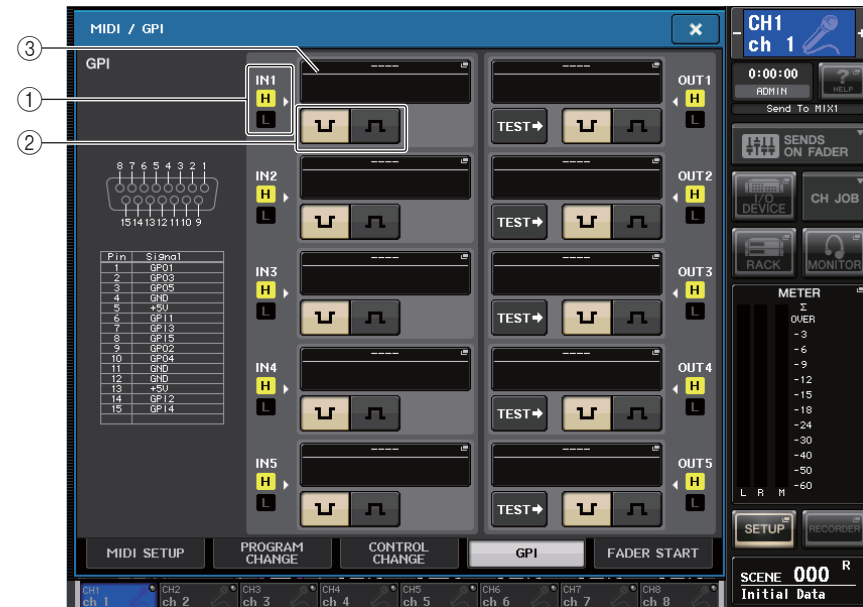
- Conecte un dispositivo externo al conector GPI de la consola serie CL.
- En el área de acceso a las funciones, pulse el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.



- 3. Pulse el botón MIDI/GPI.**  
Aparecerá la pantalla MIDI SETUP.



- 4. Pulse la ficha GPI.**  
Aparece la página GPI.





**① Indicador de estado GPI IN**

Indica el estado del voltaje que entra al puerto GPI IN.

**② Botón de selección POLARITY MODE**

Este botón selecciona la polaridad del puerto GPI IN.

 ..... (Low active) Cuando se utiliza un parámetro de activación/desactivación, el puerto se activará cuando se conecta a tierra el conmutador.

 ..... (High active) Cuando se utiliza un parámetro de activación/desactivación, se quedará activo cuando se abra el conmutador o se introduzca un voltaje de alto nivel.

**③ Botón emergente GPI IN SETUP**

Pulse el botón para abrir la ventana emergente GPI IN SETUP.

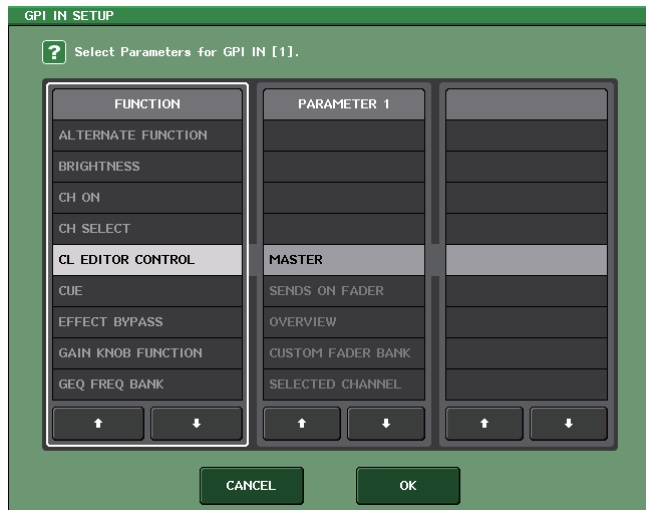
El botón muestra el nombre de la función o del parámetro que esté seleccionado.

**5. Especifique el POLARITY MODE para cada puerto.**

Para cada puerto, seleccione "low-active" o "high-active" en función de las especificaciones del dispositivo externo que esté utilizando.

**6. Para asignar la función o el parámetro que quiera controlar, pulse el botón emergente GPI IN SETUP.**

Aparecerá la ventana emergente GPI IN SETUP.



**NOTE**

Los elementos que pueden seleccionarse son los mismos que para las teclas USER DEFINED.

**7. En cada campo, seleccione la función o el parámetro deseado.**

**NOTE**

- Con la operación cerrada, la función cambiará entre activa e inactiva cada vez que se introduzca un activador desde el conmutador externo. En este caso, recomendamos que utilice un conmutador externo no bloqueante.
- Con la operación abierta, la función estará activa sólo mientras la señal del conmutador externo permanezca en un nivel alto o bajo. En este caso, puede utilizar conmutador externo de bloqueo o de no bloqueo, según le convenga.

**8. Pulse el botón OK cuando haya terminado de realizar los ajustes.**

Volverá a la pantalla GPI SETUP.

**9. Repita los pasos del 5 al 8 para especificar las funciones y los parámetros para otros puertos.**

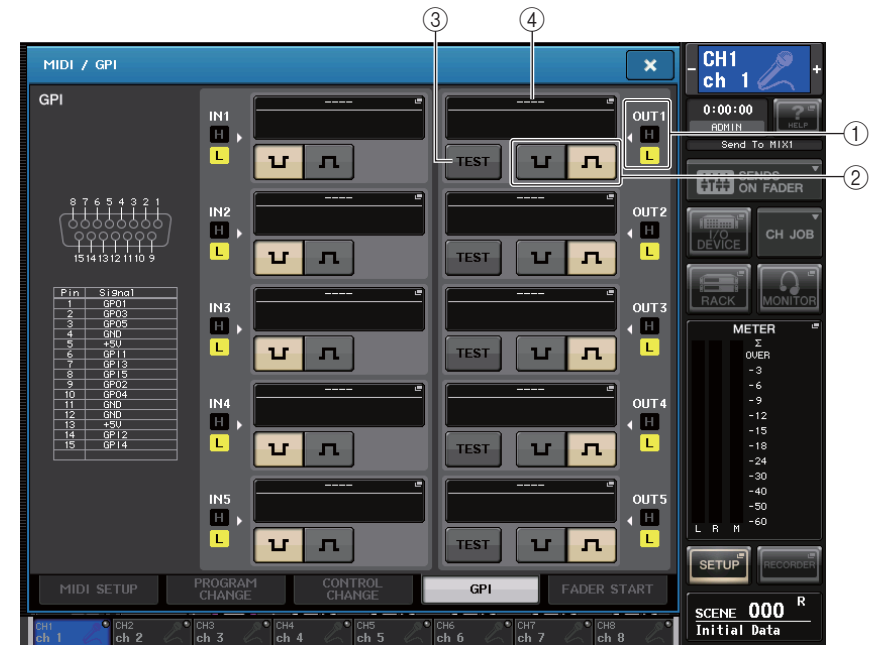
**NOTE**

Los ajustes de la pantalla GPI son comunes para todas las escenas. Se pueden guardar como datos SETUP.

**Uso de GPI OUT**

Los puertos GPI OUT del conector GPI OUT le permiten controlar un dispositivo externo mediante operaciones en la consola de la serie CL.

- 1. Conecte un dispositivo externo al conector GPI de la consola serie CL.**
- 2. En el área de acceso a las funciones, pulse el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.**
- 3. Pulse el botón MIDI/GPI.**  
Aparece la pantalla MIDI/GPI.
- 4. Pulse la ficha GPI.**  
Aparece la página GPI.





**① Indicador de estado GPI OUT**

Indica el estado del voltaje que sale de cada puerto GPI OUT.

**② Botón de selección POLARITY MODE**

Este botón selecciona la polaridad del puerto GPI OUT.

 ..... (Low active) Conectado a tierra cuando el puerto GPI OUT está activo.

 ..... (High active) Abierto cuando el puerto GPI OUT está activo.

③ **Botón emergente GPI OUT SETUP**

Pulse este botón para abrir la ventana emergente GPI OUT SETUP.  
El botón muestra el nombre de la función o del parámetro que esté seleccionado.

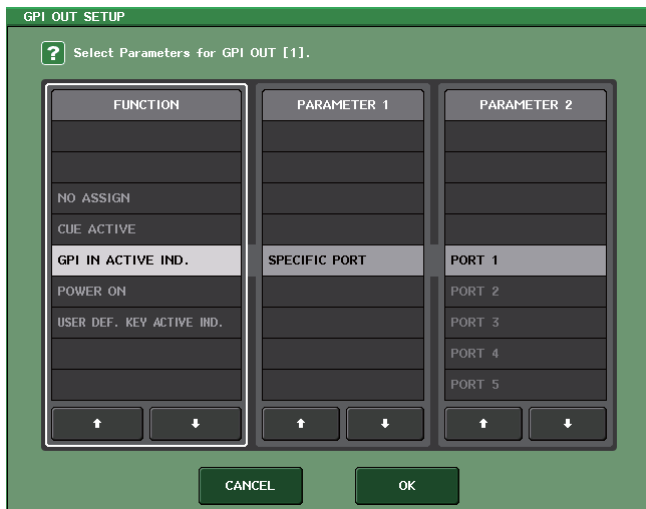
④ **Botón TEST**

Cuando esté activado, se activará el puerto GPI OUT correspondiente y se emitirá una señal de control.

**5. Especifique el POLARITY MODE para cada puerto.**

Para cada puerto, seleccione "low-active" o "high-active" en función de las especificaciones del dispositivo externo que esté utilizando.

**6. Para asignar la función o el parámetro que quiera controlar, pulse el botón emergente GPI OUT SETUP.**



Puede asignar las funciones siguientes.

Función	Parámetro	Operación en la consola CL
NO ASSIGN	---	Sin asignación
CUE ACTIVE	CUE ON	Activa la tecla [CUE] del canal seleccionado
	DCA ONLY	Activa la tecla DCA [CUE]
	INPUT ONLY	Activa la tecla [CUE] de un canal de entrada
	OUTPUT ONLY	Activa la tecla [CUE] de un canal de salida
GPI IN ACTIVE IND.	PORT 1–PORT 5	Se activa la función asignada al puerto 1 a 5 de GPI IN
POWER ON	---	Se activa la alimentación de la consola de la serie CL
USER DEF. KEY ACTIVE IND.	USER DEFINED KEY 1–USER DEFINED KEY 16	Se activa la función asignada a la tecla USER DEFINED

**7. En cada campo, seleccione la función o el parámetro deseado.**

**8. Presione el botón OK cuando haya terminado de realizar los ajustes.**

**9. Repita los pasos del 5 al 8 para especificar las funciones y los parámetros para otros puertos.**

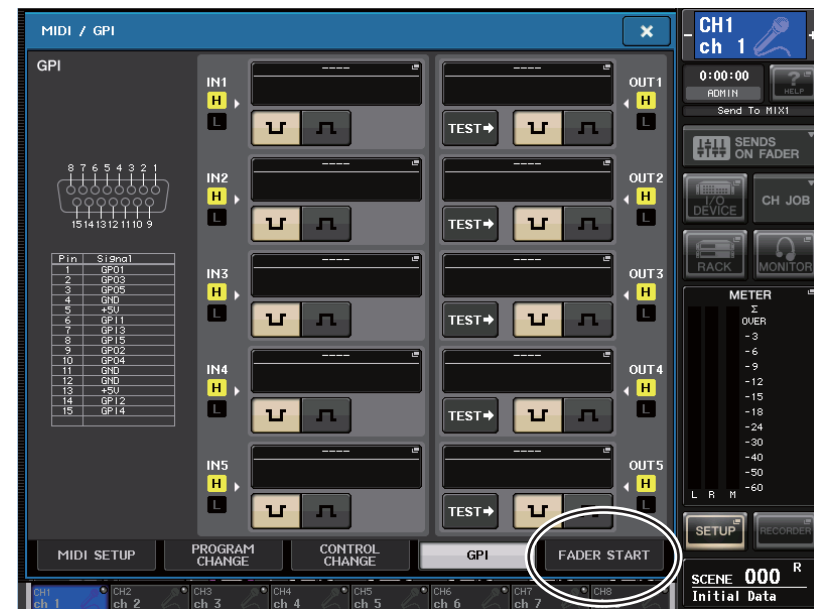
**Uso de FADER START**

Lleve a cabo la configuración de FADER START si desea que un dispositivo conectado al puerto GPI OUT funcione en combinación con las operaciones del fader.

**1. Conecte un dispositivo externo al conector GPI de la consola serie CL.**

**2. En el área de acceso a las funciones, pulse el botón SETUP para abrir la pantalla del mismo nombre.**

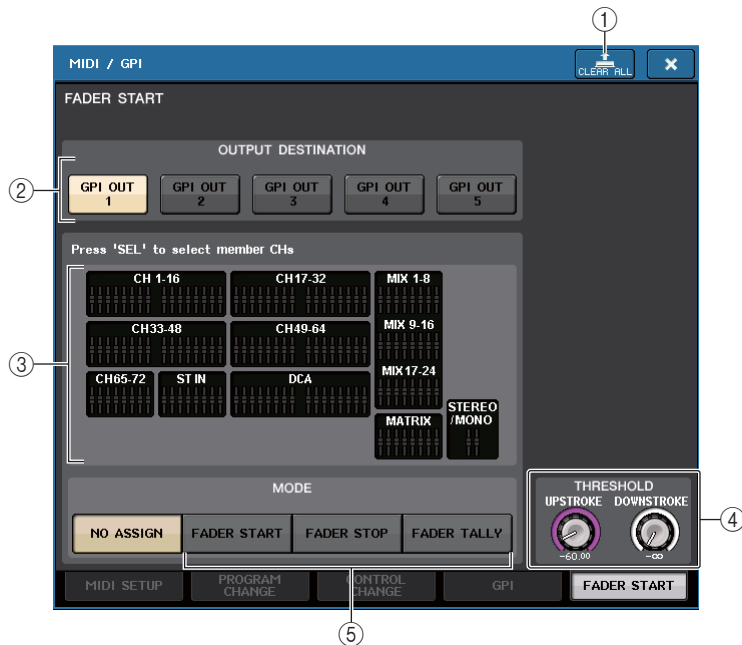
**3. Pulse el botón MIDI/GPI.**  
Aparece la pantalla MIDI/GPI.





#### 4. Presione la ficha FADER START para acceder a la página FADER START.

Aparecen los siguientes elementos.



##### ① Botón CLEAR ALL

Presione este botón para borrar todas las selecciones.

##### ② Campo OUTPUT DESTINATION

###### • Botones GPI OUT1–GPI OUT5

Seleccione el puerto GPI para el que desea realizar ajustes.

##### ③ Indicador de fader

Indica el tipo de fader seleccionado. Utilice las teclas [SEL] del panel de la consola para seleccionar un fader.

##### NOTE

En el caso del CL3/CL1, algunos canales no existen en esos modelos y no aparecerán.

##### ④ Campo THRESHOLD

###### • Mandos UPSTROKE/DOWNSTROKE

En estos campos se especifica el nivel que será el umbral para emitir una señal de activador. Se emitirá una señal de activador cuando el fader supera el nivel de UPSTROKE o cuando el fader está por debajo del nivel de DOWNSTROKE. Si se selecciona FADER TALLY como modo del fader, en UPSTROKE y DOWNSTROKE se especifica el rango del nivel para el que se emitirá una señal de activador. Puede utilizar los mandos multifunción para ajustar estos parámetros.

##### NOTE

- Los valores de THRESHOLD especificados por los mandos UPSTROKE/DOWNSTROKE son comunes para todos los puertos GPI OUT. No obstante, puede elegir individualmente el canal (fader) para cada puerto GPI OUT.
- El valor de UPSTROKE solo será válido si se establece MODE como FADER START y el valor de DOWNSTROKE sólo será válido si se establece MODE como FADER STOP. Si se establece MODE como FADER TALLY, los valores de UPSTROKE y de DOWNSTROKE serán válidos.

##### ⑤ Campo MODE (Modo)

Aquí puede seleccionar el modo de funcionamiento del fader que será el activador para emitir la señal desde el puerto GPI OUT.

Puede seleccionar uno de los cuatro modos de fader siguientes.

###### • NO ASSIGN (Sin asignación)

No saldrá ninguna señal al manejar el fader del canal seleccionado.

###### • FADER START



Se emitirá una señal de activador de 250 ms cuando el fader del canal seleccionado sube hasta el nivel de UPSTROKE especificado (de  $-138,0$  dB a  $10,0$  dB) desde un punto por debajo de él.

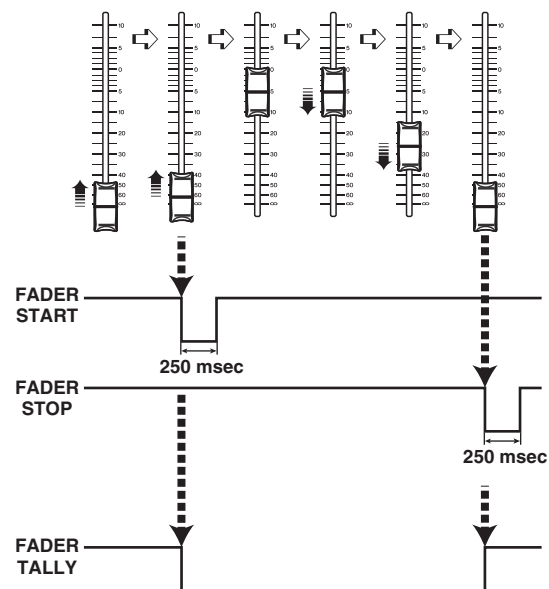
###### • FADER STOP

Se emite una señal de control de 250 ms cuando el deslizador del canal seleccionado alcanza el nivel de DOWNSTROKE especificado (de  $-\infty$  dB a  $+9,95$  dB)

###### • FADER TALLY

Se emitirá una señal de activador cuando el fader del canal seleccionado sube hasta el nivel de UPSTROKE especificado (de  $-138,0$  dB a  $10,0$  dB) desde un punto por debajo de él. Esta señal de control se mantendrá hasta que el deslizador alcance el nivel de DOWNSTROKE especificado (de  $-\infty$  dB a  $+9,95$  dB) o hasta que el puerto GPI OUT reciba un activador diferente.

La siguiente ilustración muestra cómo cambia la señal que se emite desde el puerto GPI OUT en cada modo de fader cuando se utiliza un fader. En este ejemplo, UPSTROKE en el campo THRESHOLD se establece en  $-60.00$  y DOWNSTROKE se establece en  $-\infty$ . (Esta ilustración muestra el caso en el que está seleccionado  como la polaridad del puerto GPI OUT. Si la polaridad es , la polaridad de la señal de salida será la contraria.)



#### NOTE

En el nivel alto, se abrirá la señal de salida del puerto. Si el dispositivo receptor necesita un nivel alto, tómelo del pin de alimentación de +5 V. No obstante, en este caso hay una limitación del flujo de corriente; para más información, consulte la sección de “características de entrada/salida” en el manual de instrucciones suministrado aparte.

5. Para cada puerto GPI OUT, especifique el canal que hará que funcione el dispositivo externo y el tipo de operación.
6. Cuando haya terminado de realizar todos los ajustes, haga clic en el símbolo “x” situado en la esquina superior derecha para cerrar la pantalla FADER MODE.

# Apéndices

## Lista de la biblioteca EQ

#	Título	Parámetro			
		LOW	L-MID	H-MID	HIGH
01	Bass Drum 1	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G +3,5 dB	-3,5 dB	0,0 dB	+4,0 dB
		F 100 Hz	265 Hz	1,06 kHz	5,30 kHz
		Q 1,25	10,0	0,90	—
02	Bass Drum 2	PEAKING	PEAKING	PEAKING	LPF
		G +8,0 dB	-7,0 dB	+6,0 dB	ON
		F 80,0 Hz	400 Hz	2,50 kHz	12,5 kHz
		Q 1,4	4,5	2,2	—
03	Snare Drum 1	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G -0,5 dB	0,0 dB	+3,0 dB	+4,5 dB
		F 132 Hz	1,00 kHz	3,15 kHz	5,00 kHz
		Q 1,25	4,5	0,11	—
04	Snare Drum 2	L,SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G +1,5 dB	-8,5 dB	+2,5 dB	+4,0 dB
		F 180 Hz	335 Hz	2,36 kHz	4,00 kHz
		Q —	10,0	0,70	0,10
05	Tom-tom 1	PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G +2,0 dB	-7,5 dB	+2,0 dB	+1,0 dB
		F 212 Hz	670 Hz	4,50 kHz	6,30 kHz
		Q 1,4	10,0	1,25	0,28
06	Cymbal	L,SHELF	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G -2,0 dB	0,0 dB	0,0 dB	+3,0 dB
		F 106 Hz	425 Hz	1,06 kHz	13,2 kHz
		Q —	8,0	0,90	—
07	High Hat	L,SHELF	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G -4,0 dB	-2,5 dB	+1,0 dB	+0,5 dB
		F 95,0 Hz	425 Hz	2,80 kHz	7,50 kHz
		Q —	0,50	1,0	—
08	Percussion	L,SHELF	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G -4,5 dB	0,0 dB	+2,0 dB	0,0 dB
		F 100 Hz	400 Hz	2,80 kHz	17,0 kHz
		Q —	4,5	0,56	—
09	E. Bass 1	L,SHELF	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G -7,5 dB	+4,5 dB	+2,5 dB	0,0 dB
		F 35,5 Hz	112 Hz	2,00 kHz	4,00 kHz
		Q —	5,0	4,5	—

#	Título	Parámetro			
		LOW	L-MID	H-MID	HIGH
10	E. Bass 2	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G +3,0 dB	0,0 dB	+2,5 dB	+0,5 dB
		F 112 Hz	112 Hz	2,24 kHz	4,00 kHz
		Q 0,10	5,0	6,3	—
11	Syn. Bass 1	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G +3,5 dB	+8,5 dB	0,0 dB	0,0 dB
		F 85,0 Hz	950 Hz	4,00 kHz	12,5 kHz
		Q 0,10	8,0	4,5	—
12	Syn. Bass 2	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G +2,5 dB	0,0 dB	+1,5 dB	0,0 dB
		F 125 Hz	180 Hz	1,12 kHz	12,5 kHz
		Q 1,6	8,0	2,2	—
13	Piano 1	L,SHELF	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G -6,0 dB	0,0 dB	+2,0 dB	+4,0 dB
		F 95,0 Hz	950 Hz	3,15 kHz	7,50 kHz
		Q —	8,0	0,90	—
14	Piano 2	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G +3,5 dB	-8,5 dB	+1,5 dB	+3,0 dB
		F 224 Hz	600 Hz	3,15 kHz	5,30 kHz
		Q 5,6	10,0	0,70	—
15	E. G. Clean	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G +2,0 dB	-5,5 dB	+0,5 dB	+2,5 dB
		F 265 Hz	400 Hz	1,32 kHz	4,50 kHz
		Q 0,18	10,0	6,3	—
16	E. G. Crunch 1	PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G +4,5 dB	0,0 dB	+4,0 dB	+2,0 dB
		F 140 Hz	1,00 kHz	1,90 kHz	5,60 kHz
		Q 8,0	4,5	0,63	9,0
17	E. G. Crunch 2	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G +2,5 dB	+1,5 dB	+2,5 dB	0,0 dB
		F 125 Hz	450 Hz	3,35 kHz	19,0 kHz
		Q 8,0	0,40	0,16	—
18	E. G. Dist. 1	L,SHELF	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G +5,0 dB	0,0 dB	+3,5 dB	0,0 dB
		F 355 Hz	950 Hz	3,35 kHz	12,5 kHz
		Q —	9,0	10,0	—
19	E. G. Dist. 2	L,SHELF	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G +6,0 dB	-8,5 dB	+4,5 dB	+4,0 dB
		F 315 Hz	1,06 kHz	4,25 kHz	12,5 kHz
		Q —	10,0	4,0	—
20	A. G. Stroke 1	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G -2,0 dB	0,0 dB	+1,0 dB	+4,0 dB
		F 106 Hz	1,00 kHz	1,90 kHz	5,30 kHz
		Q 0,90	4,5	3,5	—

#	Título	Parámetro			
		LOW	L-MID	H-MID	HIGH
21	A. G. Stroke 2	L,SHELF	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G -3,5 dB	-2,0 dB	0,0 dB	+2,0 dB
		F 300 Hz	750 Hz	2,00 kHz	3,55 kHz
		Q —	9,0	4,5	—
22	A. G. Arpeg. 1	L,SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G -0,5 dB	0,0 dB	0,0 dB	+2,0 dB
		F 224 Hz	1,00 kHz	4,00 kHz	6,70 kHz
		Q —	4,5	4,5	0,125
23	A. G. Arpeg. 2	L,SHELF	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G 0,0 dB	-5,5 dB	0,0 dB	+4,0 dB
		F 180 Hz	355 Hz	4,00 kHz	4,25 kHz
		Q —	7,0	4,5	—
24	Brass Sec.	PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G -2,0 dB	-1,0 dB	+1,5 dB	+3,0 dB
		F 90,0 Hz	850 Hz	2,12 kHz	4,50 kHz
		Q 2,8	2,0	0,70	7,0
25	Male Vocal 1	PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G -0,5 dB	0,0 dB	+2,0 dB	+3,5 dB
		F 190 Hz	1,00 kHz	2,00 kHz	6,70 kHz
		Q 0,11	4,5	0,56	0,11
26	Male Vocal 2	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G +2,0 dB	-5,0 dB	-2,5 dB	+4,0 dB
		F 170 Hz	236 Hz	2,65 kHz	6,70 kHz
		Q 0,11	10,0	5,6	—
27	Female Vo. 1	PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G -1,0 dB	+1,0 dB	+1,5 dB	+2,0 dB
		F 118 Hz	400 Hz	2,65 kHz	6,00 kHz
		Q 0,18	0,45	0,56	0,14
28	Female Vo. 2	L,SHELF	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G -7,0 dB	+1,5 dB	+1,5 dB	+2,5 dB
		F 112 Hz	335 Hz	2,00 kHz	6,70 kHz
		Q —	0,16	0,20	—
29	Chorus & Harmo	PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING
		G -2,0 dB	-1,0 dB	+1,5 dB	+3,0 dB
		F 90,0 Hz	850 Hz	2,12 kHz	4,50 kHz
		Q 2,8	2,0	0,70	7,0
30	Total EQ 1	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G -0,5 dB	0,0 dB	+3,0 dB	+6,5 dB
		F 95,0 Hz	950 Hz	2,12 kHz	16,0 kHz
		Q 7,0	2,2	5,6	—
31	Total EQ 2	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H,SHELF
		G +4,0 dB	+1,5 dB	+2,0 dB	+6,0 dB
		F 95,0 Hz	750 Hz	1,80 kHz	18,0 kHz
		Q 7,0	2,8	5,6	—

#	Título	Parámetro				
		LOW	L-MID	H-MID	HIGH	
32	Total EQ 3	L,SHELF	PEAKING	PEAKING	H,SHELF	
		G	+1,5 dB	+0,5 dB	+2,0 dB	+4,0 dB
		F	67,0 Hz	850 Hz	1,90 kHz	15,0 kHz
		Q	—	0,28	0,70	—
33	Bass Drum 3	PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	
		G	+3,5 dB	-10,0 dB	+3,5 dB	0,0 dB
		F	118 Hz	315 Hz	4,25 kHz	20,0 kHz
		Q	2,0	10,0	0,40	0,40
34	Snare Drum 3	L,SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING	
		G	0,0 dB	+2,0 dB	+3,5 dB	0,0 dB
		F	224 Hz	560 Hz	4,25 kHz	4,00 kHz
		Q	—	4,5	2,8	0,10
35	Tom-tom 2	L,SHELF	PEAKING	PEAKING	H,SHELF	
		G	-9,0 dB	+1,5 dB	+2,0 dB	0,0 dB
		F	90,0 Hz	212 Hz	5,30 kHz	17,0 kHz
		Q	—	4,5	1,25	—
36	Piano 3	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H,SHELF	
		G	+4,5 dB	-13,0 dB	+4,5 dB	+2,5 dB
		F	100 Hz	475 Hz	2,36 kHz	10,0 kHz
		Q	8,0	10,0	9,0	—
37	Piano Low	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H,SHELF	
		G	-5,5 dB	+1,5 dB	+6,0 dB	0,0 dB
		F	190 Hz	400 Hz	6,70 kHz	12,5 kHz
		Q	10,0	6,3	2,2	—
38	Piano High	PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	
		G	-5,5 dB	+1,5 dB	+5,0 dB	+3,0 dB
		F	190 Hz	400 Hz	6,70 kHz	5,60 kHz
		Q	10,0	6,3	2,2	0,10
39	Fine-EQ Cass	L,SHELF	PEAKING	PEAKING	H,SHELF	
		G	-1,5 dB	0,0 dB	+1,0 dB	+3,0 dB
		F	75,0 Hz	1,00 kHz	4,00 kHz	12,5 kHz
		Q	—	4,5	1,8	—
40	Narrator	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H,SHELF	
		G	-4,0 dB	-1,0 dB	+2,0 dB	0,0 dB
		F	106 Hz	710 Hz	2,50 kHz	10,0 kHz
		Q	4,0	7,0	0,63	—

## Lista de la biblioteca DYNAMICS

#	Título	Tipo	Parámetro	Valor			
1	Gate	GATE	Threshold (dB)	-26			
			Range (dB)	-56			
			Attack (ms)	0			
			Hold (ms)	2,56			
			Decay (ms)	331			
2	Ducking	DUCKING	Threshold (dB)	-19			
			Range (dB)	-22			
			Attack (ms)	93			
			Hold (ms)	1,20 S			
			Decay (ms)	6,32 S			
3	A. Dr. BD	GATE	Threshold (dB)	-11			
			Range (dB)	-53			
			Attack (ms)	0			
			Hold (ms)	1,93			
			Decay (ms)	400			
4	A. Dr. SN	GATE	Threshold (dB)	-8			
			Range (dB)	-23			
			Attack (ms)	1			
			Hold (ms)	0,63			
5	De-Esser	DE-ESSER	Threshold (dB)	-8			
			Frequency (kHz)	2,00			
			Type	HPF			
Q			Q	1,6			
			6	Comp	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-8
						Ratio ( :1)	2,5
Attack (ms)	30						
Out gain (dB)	0,0						
Knee	2						
Release (ms)	250						
7	Expand	EXPANDER	Threshold (dB)	-23			
			Ratio ( :1)	1,7			
			Attack (ms)	1			
			Out gain (dB)	3,5			
			Knee	2			
Release (ms)	70						
8	Compander (H)	COMPANDER-H	Threshold (dB)	-10			
			Ratio ( :1)	3,5			
			Attack (ms)	1			
			Out gain (dB)	0,0			
			Width (dB)	6			
Release (ms)	250						
9	Compander (S)	COMPANDER-S	Threshold (dB)	-8			
			Ratio ( :1)	4			
			Attack (ms)	25			
			Out gain (dB)	0,0			
			Width (dB)	24			
Release (ms)	180						

#	Título	Tipo	Parámetro	Valor
10	A. Dr. BD	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-24
			Ratio ( :1)	3
			Attack (ms)	9
			Out gain (dB)	5,5
			Knee	2
Release (ms)	58			
11	A. Dr. BD	COMPANDER-H	Threshold (dB)	-11
			Ratio ( :1)	3,5
			Attack (ms)	1
			Out gain (dB)	-1,5
			Width (dB)	7
Release (ms)	192			
12	A. Dr. SN	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-17
			Ratio ( :1)	2,5
			Attack (ms)	8
			Out gain (dB)	3,5
			Knee	2
Release (ms)	12			
13	A. Dr. SN	EXPANDER	Threshold (dB)	-23
			Ratio ( :1)	2
			Attack (ms)	0
			Out gain (dB)	0,5
			Knee	2
Release (ms)	151			
14	A. Dr. SN	COMPANDER-S	Threshold (dB)	-8
			Ratio ( :1)	1,7
			Attack (ms)	11
			Out gain (dB)	0,0
			Width (dB)	10
Release (ms)	128			
15	A. Dr. Tom	EXPANDER	Threshold (dB)	-20
			Ratio ( :1)	2
			Attack (ms)	2
			Out gain (dB)	5,0
			Knee	2
Release (ms)	749			
16	A. Dr. OverTop	COMPANDER-S	Threshold (dB)	-24
			Ratio ( :1)	2
			Attack (ms)	38
			Out gain (dB)	-3,5
			Width (dB)	54
Release (ms)	842			
17	E. B. Finger	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-12
			Ratio ( :1)	2
			Attack (ms)	15
			Out gain (dB)	4,5
			Knee	2
Release (ms)	470			

#	Título	Tipo	Parámetro	Valor
18	E. B. Slap	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-12
			Ratio ( :1)	1,7
			Attack (ms)	6
			Out gain (dB)	4,0
			Knee	hard
			Release (ms)	133
19	Syn. Bass	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-10
			Ratio ( :1)	3,5
			Attack (ms)	9
			Out gain (dB)	3,0
			Knee	hard
			Release (ms)	250
20	Piano1	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-9
			Ratio ( :1)	2,5
			Attack (ms)	17
			Out gain (dB)	1,0
			Knee	hard
			Release (ms)	238
21	Piano2	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-18
			Ratio ( :1)	3,5
			Attack (ms)	7
			Out gain (dB)	6,0
			Knee	2
			Release (ms)	174
22	E. Guitar	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-8
			Ratio ( :1)	3,5
			Attack (ms)	7
			Out gain (dB)	2,5
			Knee	4
			Release (ms)	261
23	A. Guitar	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-10
			Ratio ( :1)	2,5
			Attack (ms)	5
			Out gain (dB)	1,5
			Knee	2
			Release (ms)	238
24	Strings1	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-11
			Ratio ( :1)	2
			Attack (ms)	33
			Out gain (dB)	1,5
			Knee	2
			Release (ms)	749
25	Strings2	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-12
			Ratio ( :1)	1,5
			Attack (ms)	93
			Out gain (dB)	1,5
			Knee	4
			Release (ms)	1,35 S

#	Título	Tipo	Parámetro	Valor
26	Strings3	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-17
			Ratio ( :1)	1,5
			Attack (ms)	76
			Out gain (dB)	2,5
			Knee	2
			Release (ms)	186
27	BrassSection	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-18
			Ratio ( :1)	1,7
			Attack (ms)	18
			Out gain (dB)	4,0
			Knee	1
			Release (ms)	226
28	Syn. Pad	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-13
			Ratio ( :1)	2
			Attack (ms)	58
			Out gain (dB)	2,0
			Knee	1
			Release (ms)	238
29	SamplingPerc	COMPANDER-S	Threshold (dB)	-18
			Ratio ( :1)	1,7
			Attack (ms)	8
			Out gain (dB)	-2,5
			Width (dB)	18
			Release (ms)	238
30	Sampling BD	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-14
			Ratio ( :1)	2
			Attack (ms)	2
			Out gain (dB)	3,5
			Knee	4
			Release (ms)	35
31	Sampling SN	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-18
			Ratio ( :1)	4
			Attack (ms)	8
			Out gain (dB)	8,0
			Knee	hard
			Release (ms)	354
32	Hip Comp	COMPANDER-S	Threshold (dB)	-23
			Ratio ( :1)	20
			Attack (ms)	15
			Out gain (dB)	0,0
			Width (dB)	15
			Release (ms)	163
33	Solo Vocal1	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-20
			Ratio ( :1)	2,5
			Attack (ms)	31
			Out gain (dB)	2,0
			Knee	1
			Release (ms)	342

#	Título	Tipo	Parámetro	Valor
34	Solo Vocal2	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-8
			Ratio ( :1)	2,5
			Attack (ms)	26
			Out gain (dB)	1,5
			Knee	3
			Release (ms)	331
35	Chorus	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-9
			Ratio ( :1)	1,7
			Attack (ms)	39
			Out gain (dB)	2,5
			Knee	2
			Release (ms)	226
36	Click Erase	EXPANDER	Threshold (dB)	-33
			Ratio ( :1)	2
			Attack (ms)	1
			Out gain (dB)	2,0
			Knee	2
			Release (ms)	284
37	Announcer	COMPANDER-H	Threshold (dB)	-14
			Ratio ( :1)	2,5
			Attack (ms)	1
			Out gain (dB)	-2,5
			Width (dB)	18
			Release (ms)	180
38	Limiter1	COMPANDER-S	Threshold (dB)	-9
			Ratio ( :1)	3
			Attack (ms)	20
			Out gain (dB)	-3,0
			Width (dB)	90
			Release (ms)	3,90 s
39	Limiter2	COMPRESSOR	Threshold (dB)	0
			Ratio ( :1)	∞
			Attack (ms)	0
			Out gain (dB)	0,0
			Knee	hard
			Release (ms)	319
40	Total Comp1	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-18
			Ratio ( :1)	3,5
			Attack (ms)	94
			Out gain (dB)	2,5
			Knee	hard
			Release (ms)	447
41	Total Comp2	COMPRESSOR	Threshold (dB)	-16
			Ratio ( :1)	6
			Attack (ms)	11
			Out gain (dB)	6,0
			Knee	1
			Release (ms)	180

\* A fs=44,1 kHz

## Parámetros de dinámicas

Los canales de entrada proporcionan la sección DYNAMICS 1 y la sección DYNAMICS 2. Los canales de salida proporcionan la sección DYNAMICS 1.

La sección DYNAMICS 1 de un canal de entrada proporciona los cuatro tipos siguientes:  
GATE, DUCKING, COMPRESSOR y EXPANDER.

La sección DYNAMICS 2 de un canal de entrada proporciona los cuatro tipos siguientes:  
COMPRESSOR, COMPANDER-H (Compander Hard), COMPANDER-S (Compander Soft) y DE-ESSER.

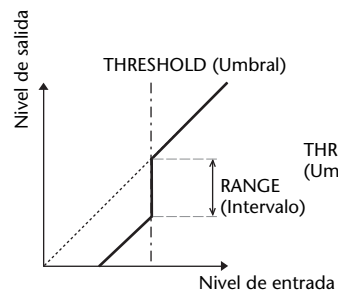
La sección DYNAMICS 1 de un canal de salida proporciona los cuatro tipos siguientes:  
COMPRESSOR, EXPANDER, COMPANDER-H (Compander Hard) y COMPANDER-S (Compander Soft).

### ■ GATE

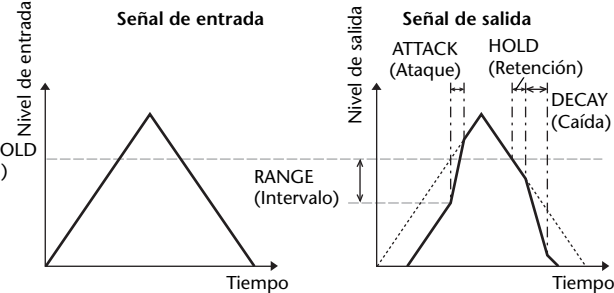
Una puerta atenúa las señales que están por debajo de un nivel THRESHOLD establecido en una cantidad específica (RANGE).

Parámetro	Intervalo	Descripción
THRESHOLD (dB)	-72 a 0 (73 puntos)	Determina el nivel en el que se aplica el efecto puerta.
RANGE (dB)	-∞, -69 a 0 (71 puntos)	Determina la cantidad de atenuación cuando se cierra la puerta.
ATTACK (ms)	0-120 (121 puntos)	Determina la rapidez de apertura de la puerta cuando la señal sobrepasa el nivel de umbral.
HOLD (ms)	44,1 kHz: 0,02 ms – 2,13 s 48 kHz: 0,02 ms – 1,96 s (160 puntos)	Determina el tiempo en que la puerta permanece abierta cuando la señal del activador ha caído por debajo del umbral.
DECAY (ms)	44,1 kHz: 6 ms – 46,0 s 48 kHz: 5 ms – 42,3 s (160 puntos)	Determina la rapidez con la que se cierra la puerta después de que se haya terminado el tiempo de retención. El valor se expresa como la duración necesaria para que el nivel cambie en 6 dB.

#### • Características de E/S



#### • Análisis de la serie temporal

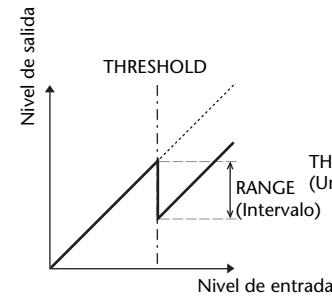


### ■ DUCKING (Reducción)

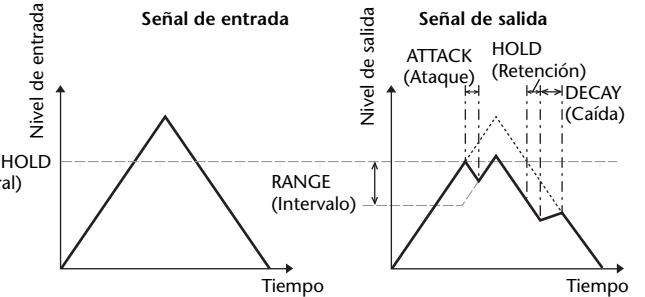
Ducking se suele utilizar en las aplicaciones de voz en las que el nivel de música de fondo se reduce automáticamente cuando habla un locutor. Cuando el nivel de señal de origen KEY IN supera el THRESHOLD especificado, el nivel de salida se atenúa en una cantidad concreta (RANGE).

Parámetro	Intervalo	Descripción
THRESHOLD (dB)	-54 a 0 (55 puntos)	Determina el nivel de señal del activador (KEY IN) necesario para activar ducking.
RANGE (dB)	-70 a 0 (71 puntos)	Determina la cantidad de atenuación cuando ducking está activado.
ATTACK (ms)	0-120 (121 puntos)	Determina la rapidez con la que se reducirá la señal cuando se active la reducción.
HOLD (ms)	44,1 kHz: 0,02 ms – 2,13 s 48 kHz: 0,02 ms – 1,96 s (160 puntos)	Determina el tiempo en que ducking permanece activo cuando la señal del activador ha caído por debajo del nivel de THRESHOLD.
DECAY (ms)	44,1 kHz: 6 ms – 46,0 s 48 kHz: 5 ms – 42,3 s (160 puntos)	Determina la rapidez con la que el reductor vuelve a su ganancia normal después de que el nivel de señal del activador caiga por debajo del umbral. El valor se expresa como la duración necesaria para que el nivel cambie en 6 dB.

#### • Características de E/S



#### • Análisis de la serie temporal

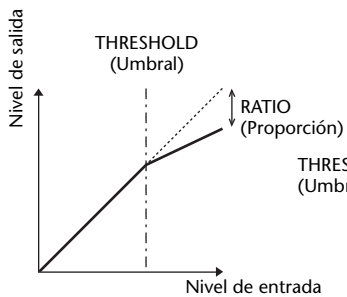


■ COMPRESSOR

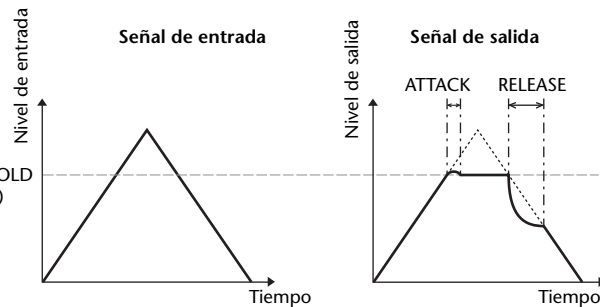
El procesador COMP atenúa las señales que se encuentran por encima de un THRESHOLD especificado mediante un RATIO determinado. El procesador COMP también se puede utilizar como limitador que, con RATIO de ∞:1, reduzca el nivel al umbral. Esto quiere decir que el nivel de salida del limitador nunca superará realmente el umbral.

Parámetro	Intervalo	Descripción
THRESHOLD (dB)	-54 a 0 (55 puntos)	Determina el nivel de señal de entrada requerido para activar el compresor.
RATIO	1,0:1; 1,1:1; 1,3:1; 1,5:1; 1,7:1; 2,0:1; 2,5:1; 3,0:1; 3,5:1; 4,0:1; 5,0:1; 6,0:1; 8,0:1; 10:1; 20:1; ∞:1 (16 puntos)	Determina la cantidad de compresión, es decir, el cambio en el nivel de señal de salida en relación con el cambio en el nivel de señal de entrada.
ATTACK (ms)	0-120 (121 puntos)	Determina la rapidez con la que se comprimirá la señal después de que el compresor se haya activado.
RELEASE (ms)	44,1 kHz: 6 ms - 46,0 s 48 kHz: 5 ms - 42,3 s (160 puntos)	Determina la rapidez con la que el compresor vuelve a su ganancia normal después de que el nivel de señal del activador caiga por debajo del umbral. El valor se expresa como la duración necesaria para que el nivel cambie en 6 dB.
OUT GAIN (dB)	0,0 a +18,0 (181 puntos)	Ajusta el nivel de señal de salida del compresor.
KNEE (Codo)	Hard, 1-5 (6 puntos)	Determina cómo se aplica la compresión en el umbral. En los ajustes de codo superiores, la compresión se aplica gradualmente a medida que la señal supera el umbral especificado, creando un sonido más natural.

- Características de E/S (KNEE= hard, OUT GAIN= 0,0 dB)



- Análisis de la serie temporal (RATIO= ∞:1)

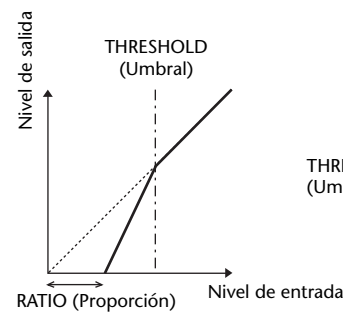


■ EXPANDER

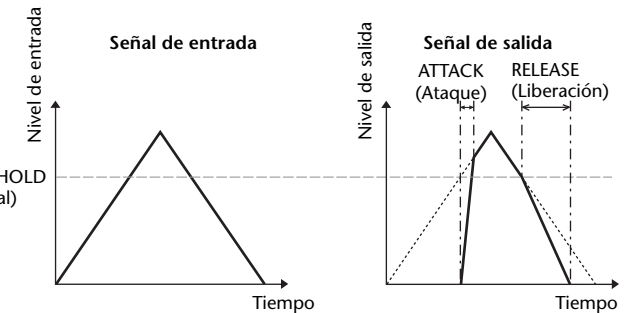
Un amplificador atenúa las señales por debajo de un THRESHOLD especificado mediante un RATIO determinado.

Parámetro	Intervalo	Descripción
THRESHOLD (dB)	-54 a 0 (55 puntos)	Determina el nivel de señal de entrada requerido para activar el amplificador.
RATIO (Proporción)	1,0:1; 1,1:1; 1,3:1; 1,5:1; 1,7:1; 2,0:1; 2,5:1; 3,0:1; 3,5:1; 4,0:1; 5,0:1; 6,0:1; 8,0:1; 10:1; 20:1; ∞:1 (16 puntos)	Determina la cantidad de expansión.
ATTACK (ms)	0-120 (121 puntos)	Determina la rapidez con la que el amplificador vuelve a su ganancia normal después de que el nivel de señal del activador supere el umbral.
RELEASE (ms)	44,1 kHz: 6 ms - 46,0 s 48 kHz: 5 ms - 42,3 s (160 puntos)	Determina cuánto tarda en expandirse la señal cuando el nivel de señal cae por debajo del umbral. El valor se expresa como la duración necesaria para que el nivel cambie en 6 dB.
OUT GAIN (dB)	0,0 a +18,0 (181 puntos)	Ajusta el nivel de señal de salida del amplificador.
KNEE (Codo)	Hard, 1-5 (6 puntos)	Determina cómo se aplica la expansión en el umbral. Para unos ajustes de codo superiores, la expansión se aplica gradualmente a medida que la señal cae por debajo del umbral especificado, creando un sonido más natural.

- Características de E/S (KNEE= hard, OUT GAIN= 0,0 dB)

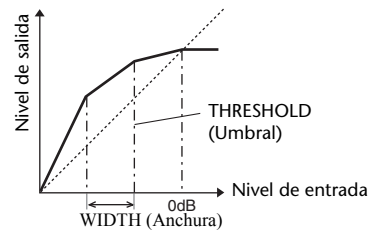


- Análisis de la serie temporal (RATIO= ∞:1)



### ■ COMPANDER HARD (COMPANDER-H), COMPANDER SOFT (COMPANDER-S)

Los companders duro y blando combinan los efectos del compresor, el ampliador y el limitador.



La función de los companders es diferente en los niveles siguientes:

- ① **0 dB y superior** ..... Funciona como limitador.
- ② **Por encima del umbral** ..... Funciona como compresor.
- ③ **Por debajo del umbral y la amplitud** ..... funciona como un expansor.

El compander pronunciado (CPH) tiene una proporción de ampliación de 5:1, mientras que el compander de menos pronunciación (CPS) tiene una proporción de ampliación de 1.5:1. El expansor se desactiva cuando la anchura se define al máximo. El compresor tiene un ajuste de codo fijo de 2.

\* La ganancia se ajusta automáticamente según el índice y los valores del umbral y puede aumentarse hasta 18 dB.  
 \* El parámetro OUT GAIN le permite compensar el cambio de nivel general producido por los procesos de compresión y expansión.

Parámetro	Intervalo	Descripción
<b>THRESHOLD (dB)</b>	-54 a 0 (55 puntos)	Determina el nivel en el que se aplica la compresión.
<b>RATIO (Proporción)</b>	1,0:1; 1,1:1; 1,3:1; 1,5:1; 1,7:1; 2,0:1; 2,5:1; 3,0:1; 3,5:1; 4,0:1; 5,0:1; 6,0:1; 8,0:1; 10:1; 20:1 (15 puntos)	Determina la cantidad de compresión.
<b>ATTACK (ms)</b>	0-120 (121 puntos)	Determina la rapidez con la que se comprimirá o expandirá la señal cuando se active el compander.
<b>RELEASE (ms)</b>	44,1 kHz: 6 ms - 46,0 s 48 kHz: 5 ms - 42,3 s (160 puntos)	Determina la rapidez con la que el compresor o el ampliador vuelven a la ganancia normal después de que el nivel de señal del activador caiga por debajo del umbral o lo supere, respectivamente. El valor se expresa como la duración necesaria para que el nivel cambie en 6 dB.
<b>OUT GAIN (dB)</b>	-18,0 a 0,0 (181 puntos)	Ajusta el nivel de señal de salida del compander.
<b>WIDTH (dB)</b>	1-90 (90 puntos)	Determina hasta qué punto por debajo del umbral se aplicará la expansión. El ampliador se activa cuando el nivel cae por debajo del umbral y la amplitud.

### ■ DE-ESSER (Supresor de eses)

Detecta y comprime únicamente los sonidos sibilantes y otras consonantes de alta frecuencia de las pistas vocales.

Parámetro	Intervalo	Descripción
<b>THRESHOLD</b>	-54 a 0 (55 puntos)	Nivel umbral al que se aplica el efecto de-esser.
<b>FREQUENCY</b>	1 kHz - 12,5 kHz (45 puntos)	Frecuencia de cierre del filtro utilizado para detectar las altas frecuencias.
<b>TYPE</b>	HPF, BPF	Tipo de filtro utilizado para detectar la banda de frecuencia.
<b>Q</b>	10,0-0,10 (41 puntos)	Q (campana) del filtro cuando TYPE es BPF.

## Lista de tipos de efecto

Título	Tipo	Descripción
REV-X Hall	REV-X HALL	Algoritmo de reverberación nuevo que produce una reverberación rica y densa, así como una caída suave y proporciona un espacio y profundidad que mejoran el sonido original. Elija uno de los tres tipos dependiendo de la ubicación y las necesidades: REV-X HALL, REV-X ROOM y REV-X PLATE.
REV-X Room	REV-X ROOM	
REV-X Plate	REV-X PLATE	
Reverb Hall	REVERB HALL	Simulación de reverberación de una sala de conciertos con puerta
Reverb Room	REVERB ROOM	Simulación de reverberación de una habitación con puerta
Reverb Stage	REVERB STAGE	Reverberación diseñada para voces, con puerta
Reverb Plate	REVERB PLATE	Simulación de reverberación de placas con puerta
Stereo Reverb	ST REVERB	Reverberación estéreo
Early Ref.	EARLY REF.	Primeras reflexiones sin la reverberación consiguiente
Gate Reverb	GATE REVERB	Primeras reflexiones con puerta
Reverse Gate	REVERSE GATE	Primeras reflexiones con inversión de puerta
Mono Delay	MONO DELAY	Retardo mono simple
Stereo Delay	STEREO DELAY	Retardo estéreo simple
Mod.Delay	MOD.DELAY	Retardo de repetición simple con modulación
Delay LCR	DELAY LCR	Retardo de 3 repeticiones (izquierda, centro, derecha)
Echo	ECHO	Retardo estéreo con realimentación cruzada izquierda/derecha
Chorus	CHORUS	Coros
Flange	FLANGE	Flanger (Rebordeado)
Symphonic	SYMPHONIC	Efecto patentado de Yamaha que produce una modulación más rica y compleja que el coro normal
Phaser	PHASER	Controlador de desfase estéreo de 16 fases
Dyna.Flange	DYNA.FLANGE	Flanger controlado dinámicamente
Dyna.Phaser	DYNA.PHASER	Controlador de desfase gestionado dinámicamente
HQ. Pitch	HQ.PITCH	Controlador de afinación mono, que produce resultados estables
Dual Pitch	DUAL PITCH	Controlador de afinación estéreo
Tremolo	TREMOLO	Trémolo
Auto Pan	AUTO PAN	Panoramización automática
Rotary	ROTARY	Simulación de altavoz rotatorio
Ring Mod.	RING MOD.	Modulador de anillo
Mod.Filter	MOD.FILTER	Filtro modulado
Dyna.Filter	DYNA.FILTER	Filtro controlado dinámicamente
Rev+Chorus	REV+CHORUS	Reverberación y coro en paralelo
Rev→Chorus	REV→CHORUS	Reverberación y coro en serie
Rev+Flange	REV+FLANGE	Reverberación y flanger en paralelo
Rev→Flange	REV→FLANGE	Reverberación y flanger en serie
Rev+Sympho.	REV+SYMPHO.	Reverberación y sinfónico en paralelo
Rev→Sympho.	REV→SYMPHO.	Reverberación y sinfónico en serie
Rev→Pan	REV→PAN	Reverberación y panoramización automática en serie
Delay+Er.	DELAY+ER.	Retardo y primeras reflexiones en paralelo
Delay→Er.	DELAY→ER.	Retardo y primeras reflexiones en serie



Título	Tipo	Descripción
Delay+Rev	DELAY+REV	Retardo y reverberación en paralelo
Delay→Rev	DELAY→REV	Retardo y reverberación en serie
Dist→Delay	DIST→DELAY	Distorsión y retardo en serie
Multi Filter	MULTI FILTER	Filtro paralelo de tres bandas (24 dB/octava)
Freeze	FREEZE	Muestreador simple
Distortion	DISTORTION	Distorsión
Amp Simulate	AMP SIMULATE	Simulación de amplificador de guitarra
Comp276	COMP276	Este compresor emula las características de un compresor analógico que se ha convertido en un clásico codiciado en los estudios de grabación.
Comp276S	COMP276S	Es un modelo estéreo de COMP276.
Comp260	COMP260	Este compresor emula las características de un compresor/limitador de finales de la década de los setenta que se ha convertido en un clásico codiciado para reforzar el sonido en directo.
Comp260S	COMP260S	Es un modelo estéreo de COMP260.
Equalizer601	EQUALIZER601	Este ecualizador emula las características de un ecualizador analógico de la década de los setenta. Se puede utilizar para obtener un sentido de impulso.
OpenDeck	OPENDECK	Es un efecto de saturación de cinta que emula la compresión de cinta producida por dos magnetófonos de carrete abierto: una pletina de grabación y otra de reproducción.
M.Band Dyna.	M.BAND DYNA.	Procesador de dinámica multibanda
M.Band Comp	M.BAND COMP	Compresor multibanda

## Parámetros de efectos

### ■ REV-X HALL, REV-X ROOM, REV-X PLATE (reverberación sala de conciertos, reverberación sala, reverberación placas)

Algoritmo de reverberación de dos entradas y dos salidas creado recientemente. Produce una reverberación rica y densa, así como una caída suave y proporciona un espacio y profundidad que mejoran el sonido original. Elija uno de los tres tipos dependiendo de la ubicación y las necesidades: REV-X HALL, REV-X ROOM y REV-X PLATE.

Parámetro	Intervalo	Descripción
REV TIME	0,28–27,94 s *1	Tiempo de reverberación
INI. DLY	0,0–120,0 ms	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
HI. RATIO	0,1–1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta-frecuencia
LO. RATIO	0,1–1,4	Proporción de tiempo de reverberación de baja-frecuencia
LO.FREQ	22,0 Hz – 18,0 kHz	Punto de frecuencia del ajuste LO.RATIO
DIFF.	0–10	Difusión de reverberación (extensión de reverberación izquierda–derecha)
ROOM SIZE	0–28	Tamaño de la sala
DECAY	0–53	Velocidad de cierre de la compuerta
HPF	THRU, 22,0 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	1,00 kHz – 18,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos

\*1. Estos valores son para cuando el tipo de efecto es REV-X HALL y ROOM SIZE=28. El rango será diferente dependiendo del tipo de efecto y del ajuste ROOM SIZE.

### ■ REVERB HALL (reverberación de sala de conciertos), REVERB ROOM (reverberación de habitación), REVERB STAGE (reverberación de escenario), REVERB PLATE (reverberación de placas)

Simulaciones de reverberación de sala de conciertos, de escenario y de placas de una entrada y dos salidas, todas ellas con compuertas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
REV TIME	0,3–99,0 s	Tiempo de reverberación
INI. DLY	0,0–500,0 ms	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
HI. RATIO	0,1–1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta-frecuencia
LO. RATIO	0,1–2,4	Proporción de tiempo de reverberación de baja-frecuencia
DIFF.	0–10	Difusión de reverberación (extensión de reverberación izquierda–derecha)
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
E/R DLY	0,0–100,0 ms	Retardo entre las primeras reflexiones y la reverberación
E/R BAL.	0–100%	Balace de primeras reflexiones y reverberación (0% = reverberación total, 100% = todas las primeras reflexiones)
HPF	THRU, 21,2 Hz–8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
GATE LVL	OFF, –60 to 0 dB	Nivel al que entra en acción la compuerta
ATTACK	0–120 ms	Velocidad de apertura de la compuerta
HOLD	*1	Tiempo de apertura de la compuerta
DECAY	*2	Velocidad de cierre de la compuerta

\*1. 0,02 ms–2,13 s (fs = 44,1 kHz), 0,02 ms–1,96 s (fs = 48 kHz)

\*2. 6,0 ms–46,0 s (fs = 44,1 kHz), 5,0 ms–42,3 s (fs = 48 kHz)

■ **STEREO REVERB (Reverberación estéreo)**

Reverberación estéreo de dos entradas y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
REV TIME	0,3–99,0 s	Tiempo de reverberación
REV TYPE	Hall, Room, Stage, Plate	Tipo de reverberación
INI. DLY	0,0–100,0 ms	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
HI. RATIO	0,1–1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta-frecuencia
LO. RATIO	0,1–2,4	Proporción de tiempo de reverberación de baja-frecuencia
DIFF.	0–10	Difusión de reverberación (extensión de reverberación izquierda–derecha)
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
E/R BAL.	0–100%	Balance de primeras reflexiones y reverberación (0% = reverberación total, 100% = primeras reflexiones total)
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos

■ **EARLY REF. (Primeras reflexiones)**

Primeras reflexiones de una entrada y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo de simulación de primera reflexión
ROOMSIZE	0.1–20.0	Separación de reflexión
LIVENESS	0–10	Características de caída de primeras reflexiones (0 = inactivo, 10 = activo)
INI. DLY	0,0–500,0 ms	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
DIFF.	0–10	Difusión de reflexión (extensión de reflexión izquierda–derecha)
DENSITY	0–100%	Densidad de reflexión
ER NUM.	1–19	Número de primeras reflexiones
FB GAIN	–99 a +99%	Ganancia de realimentación
HI. RATIO	0,1–1,0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos

■ **GATE REVERB (reverberación con compuerta), REVERSE GATE (inversión de compuerta)**


Primeras reflexiones de una entrada y dos salidas con compuerta, y primeras reflexiones con inversión de compuerta.

Parámetro	Intervalo	Descripción
TYPE	Type-A, Type-B	Tipo de simulación de primera reflexión
ROOMSIZE	0.1–20.0	Separación de reflexión
LIVENESS	0–10	Características de caída de primeras reflexiones (0 = inactivo, 10 = activo)
INI. DLY	0,0–500,0 ms	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
DIFF.	0–10	Difusión de reflexión (extensión de reflexión izquierda–derecha)
DENSITY	0–100%	Densidad de reflexión
HI. RATIO	0.1–1.0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
ER NUM.	1–19	Número de primeras reflexiones
FB GAIN	–99 a +99%	Ganancia de realimentación
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos

■ **MONO DELAY (retardo mono)**

Retardo de repetición básica de una entrada y una salida.

Parámetro	Intervalo	Descripción
DELAY	0,0–2730,0 ms	Tiempo de retardo
FB. GAIN	–99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
HI. RATIO	0,1–1,0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY

\*1.  (el valor máx. depende del ajuste de tempo)

■ **STEREO DELAY (retardo estéreo)**

Retardo estéreo básico de dos entradas y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
DELAY L	0,0–1350,0 ms	Tiempo de retardo del canal izquierdo
DELAY R	0,0–1350,0 ms	Tiempo de retardo del canal derecho
FB. G L	–99 a +99%	Realimentación del canal izquierdo (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
FB. G R	–99 a +99%	Realimentación del canal derecho (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
HI. RATIO	0,1–1,0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE L	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY del canal izquierdo
NOTE R	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY del canal derecho

\*1.  (el valor máximo depende del ajuste de tempo)

**MOD.DELAY (Retardo mod.)**

Retardo de repetición básica de dos salidas y una entrada con modulación.

Parámetro	Intervalo	Descripción
DELAY	0,0-2725,0 ms	Tiempo de retardo
FB. GAIN	-99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
HI. RATIO	0,1-1,0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
FREQ.	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0-100%	Profundidad de modulación
WAVE	Sine/Tri	Forma de onda de modulación
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
DLY.NOTE	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY
MOD.NOTE	*2	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FREQ

\*1. (el valor máximo depende del ajuste de tempo)

\*2.

**DELAY LCR (Retardo LCR)**

Retardo de 3-repeticiones de una entrada y dos salidas (izquierda, centro, derecha).

Parámetro	Intervalo	Descripción
DELAY L	0,0-2730,0 ms	Tiempo de retardo del canal izquierdo
DELAY C	0,0-2730,0 ms	Tiempo de retardo del canal central
DELAY R	0,0-2730,0 ms	Tiempo de retardo del canal derecho
FB. DLY	0,0-2730,0 ms	Tiempo de retardo de realimentación
LEVEL L	De -100 a +100%	Nivel de retardo del canal izquierdo
LEVEL C	De -100 a +100%	Nivel de retardo del canal central
LEVEL R	De -100 a +100%	Nivel de retardo del canal derecho
FB. GAIN	-99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
HI. RATIO	0,1-1,0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE L	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY L
NOTE C	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY C
NOTE R	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY R
NOTE FB	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FB. DLY

\*1. (el valor máximo depende del ajuste de tempo)

**ECHO (Eco)**

Retardo estéreo de dos entradas y dos salidas con bucle de realimentación cruzada.

Parámetro	Intervalo	Descripción
DELAY L	0,0-1350,0 ms	Tiempo de retardo del canal izquierdo
DELAY R	0,0-1350,0 ms	Tiempo de retardo del canal derecho
FB.DLY L	0,0-1350,0 ms	Tiempo de retardo de realimentación del canal izquierdo
FB.DLY R	0,0-1350,0 ms	Tiempo de retardo de realimentación del canal derecho
FB. G L	-99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal izquierdo (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
FB. G R	-99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal derecho (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
L→R FBG	-99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal izquierdo al derecho (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
R→L FBG	-99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal derecho al izquierdo (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
HI. RATIO	0,1-1,0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE L	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY L
NOTE R	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY R
NOTE FBL	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FB. D L
NOTE FBR	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FB. D R

\*1. (el valor máximo depende del ajuste de tempo)

**CHORUS (coro)**

Efecto de coro de dos entradas y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
FREQ.	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
AM DEPTH	0-100%	Profundidad de modulación de amplitud
PM DEPTH	0-100%	Profundidad de modulación de tono
MOD. DLY	0,0-500,0 ms	Tiempo de retardo de modulación
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FREQ.
LSH F	21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia del filtro shelving bajo
LSH G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia del filtro shelving bajo
EQ F	100 Hz-8,00 kHz	Frecuencia de ecualizador (tipo pico)
EQ G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia de ecualizador (tipo pico)
EQ Q	10,0-0,10	Ancho de banda de ecualizador (tipo pico)
HSH F	50,0 Hz – 16,0 kHz	Frecuencia del filtro shelving alto
HSH G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia del filtro shelving alto

\*1.

■ **FLANGE (Rebordeado)**

Efecto rebordeado de dos entradas y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
FREQ.	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0-100%	Profundidad de modulación
MOD. DLY	0,0-500,0 ms	Tiempo de retardo de modulación
FB. GAIN	-99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FREQ.
LSH F	21,2 Hz - 8,00 kHz	Frecuencia del filtro shelving bajo
LSH G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia del filtro shelving bajo
EQ F	100 Hz-8,00 kHz	Frecuencia de ecualizador (tipo pico)
EQ G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia de ecualizador (tipo pico)
EQ Q	10,0-0,10	Ancho de banda de ecualizador (tipo pico)
HSH F	50,0 Hz - 16,0 kHz	Frecuencia del filtro shelving alto
HSH G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia del filtro shelving alto

\*1.

■ **SYMPHONIC (Sinfónico)**

Efecto sinfónico de dos entradas y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
FREQ.	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0-100%	Profundidad de modulación
MOD. DLY	0,0-500,0 ms	Tiempo de retardo de modulación
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FREQ.
LSH F	21,2 Hz-8,00 kHz	Frecuencia del filtro shelving bajo
LSH G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia del filtro shelving bajo
EQ F	100 Hz - 8,00 kHz	Frecuencia de ecualizador (tipo pico)
EQ G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia de ecualizador (tipo pico)
EQ Q	10,0-0,10	Ancho de banda de ecualizador (tipo pico)
HSH F	50,0 Hz - 16,0 kHz	Frecuencia del filtro shelving alto
HSH G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia del filtro shelving alto

\*1.

■ **PHASER (Ajustador de fase)**

Phaser de 16-fases de dos entradas y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
FREQ.	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0-100%	Profundidad de modulación
FB. GAIN	-99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
OFFSET	0-100	Desplazamiento de frecuencia de fase-conmutada más bajo
PHASE	0,00-354,38 grados	Balance de fase de modulación izquierda y derecha
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Número de etapas de conmutación de fase
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FREQ.
LSH F	21,2 Hz - 8,00 kHz	Frecuencia del filtro shelving bajo
LSH G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia del filtro shelving bajo
HSH F	50,0 Hz - 16,0 kHz	Frecuencia del filtro shelving alto
HSH G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia del filtro shelving alto

\*1.

■ **DYNA.FLANGE (Rebordeado dinámico)**

Flanger controlado dinámicamente de dos entradas y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
SOURCE	INPUT, MIDI	Fuente de control: señal de entrada o velocidad Note On de MIDI
SENSE	0-100	Sensibilidad
DIR.	UP, DOWN	Cambio de frecuencia hacia arriba o hacia abajo
DECAY	*1	Velocidad de caída
OFFSET	0-100	Desplazamiento del tiempo de retardo
FB.GAIN	-99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
LSH F	21,2 Hz-8,00 kHz	Frecuencia del filtro shelving bajo
LSH G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia del filtro shelving bajo
EQ F	100 Hz - 8,00 kHz	Frecuencia de ecualizador (tipo pico)
EQ G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia de ecualizador (tipo pico)
EQ Q	10,0-0,10	Ancho de banda de ecualizador (tipo pico)
HSH F	50,0 Hz - 16,0 kHz	Frecuencia del filtro shelving alto
HSH G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia del filtro shelving alto

\*1. 6,0 ms-46,0 s (fs = 44,1 kHz), 5,0 ms-42,3 s (fs = 48 kHz)

■ **DYNA.PHASER (Ajustador de fase dinámico)**

Ajustador de fase controlado dinámicamente de dos entradas y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
SOURCE	INPUT, MIDI	Fuente de control: señal de entrada o velocidad Note On de MIDI
SENSE	0-100	Sensibilidad
DIR.	UP, DOWN	Cambio de frecuencia hacia arriba o hacia abajo
DECAY	*1	Velocidad de caída
OFFSET	0-100	Desplazamiento de frecuencia de fase-conmutada más bajo
FB.GAIN	-99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Número de etapas de conmutación de fase
LSH F	21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia del filtro shelving bajo
LSH G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia del filtro shelving bajo
HSH F	50,0 Hz – 16,0 kHz	Frecuencia del filtro shelving alto
HSH G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia del filtro shelving alto

\*1. 6,0 ms-46,0 s (fs = 44,1 kHz), 5,0 ms-42,3 s (fs = 48 kHz)

■ **HQ. PITCH (Tono de alta calidad)**

Controlador de afinación de alta-calidad de dos entradas y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
PITCH	De -12 a +12 semitonos	Cambio de tono
FINE	De -50 a +50 centésimas	Cambio fino de tono
DELAY	0,0-1000,0 ms	Tiempo de retardo
FB. GAIN	-99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
MODE	1-10	Precisión de cambio de tono
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY

\*1.  (el valor máximo depende del ajuste de tempo)

■ **DUAL PITCH (Tono dual)**

Variador de tono de dos entradas y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
PITCH 1	De -24 a +24 semitonos	Cambio de afinación del canal #1
FINE 1	De -50 a +50 centésimas	Cambio de afinación fina del canal #1
LEVEL 1	De -100 a +100%	Nivel del canal #1 (valores positivos para la fase normal, valores negativos para la inversión de fase)
PAN 1	De L63 a R63	Panoramización del canal n° 1
DELAY 1	0,0-1000,0 ms	Tiempo de retardo del canal n° 1
FB. G 1	-99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal #1 (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
MODE	1-10	Precisión de cambio de tono
PITCH 2	De -24 a +24 semitonos	Cambio de tono del canal n° 2
FINE 2	De -50 a +50 centésimas	Cambio de tono fino del canal n° 2
LEVEL 2	De -100 a +100%	Nivel del canal n° 2 (valores positivos para la fase normal, valores negativos para la inversión de fase)
PAN 2	De L63 a R63	Panoramización del canal #2
DELAY 2	0,0-1000,0 ms	Tiempo de retardo del canal #2
FB. G 2	-99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal #2 (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE 1	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el retardo del canal #1
NOTE 2	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FREQ del canal #2

\*1.  (el valor máximo depende del ajuste de tempo)

■ **TREMOLO (Trémolo)**

Efecto trémolo de dos entradas y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
FREQ.	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0-100%	Profundidad de modulación
WAVE	Sine, Tri, Square	Forma de onda de modulación
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FREQ.
LSH F	21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia del filtro shelving bajo
LSH G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia del filtro shelving bajo
EQ F	100 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de ecualizador (tipo pico)
EQ G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia de ecualizador (tipo pico)
EQ Q	10,0-0,10	Ancho de banda de ecualizador (tipo pico)
HSH F	50,0 Hz – 16,0 kHz	Frecuencia del filtro shelving alto
HSH G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia del filtro shelving alto

\*1. 

**■ AUTOPAN (Panorámico automático)**

Panoramización automática de dos entradas y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
FREQ.	0,05–40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
DIR.	*1	Dirección de panoramización
WAVE	Sine, Tri, Square	Forma de onda de modulación
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE	*2	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FREQ.
LSH F	21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia del filtro shelving bajo
LSH G	–12,0 a +12,0 dB	Ganancia del filtro shelving bajo
EQ F	100 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de ecualizador (tipo pico)
EQ G	–12,0 a +12,0 dB	Ganancia de ecualizador (tipo pico)
EQ Q	10,0–0,10	Ancho de banda de ecualizador (tipo pico)
HSH F	50,0 Hz – 16,0 kHz	Frecuencia del filtro shelving alto
HSH G	–12,0 a +12,0 dB	Ganancia del filtro shelving alto

\*1. L↔R, L→R, L←R, Turn L, Turn R

\*2.

**■ ROTARY (Altavoz rotatorio)**

Simulador de altavoz rotatorio de una entrada y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
ROTATE	STOP, START	Detención e inicio de rotación
SPEED	SLOW, FAST	Velocidad de rotación (consulte los parámetros SLOW y FAST)
SLOW	0,05–10,00 Hz	Velocidad de rotación lenta
FAST	0,05–10,00 Hz	Velocidad de rotación rápida
DRIVE	0–100	Nivel de saturación
ACCEL	0–10	Aceleración en cambios de velocidad
LOW	0–100	Filtro de baja-frecuencia
HIGH	0–100	Filtro de alta-frecuencia

**■ RING MOD (Modulador de anillo)**

Modulador de anillo de dos entradas y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
SOURCE	OSC, SELF	Fuente de modulación: oscilador o señal de entrada
OSC FREQ	0,0–5000,0 Hz	Frecuencia del oscilador
FM FREQ.	0,05–40,00 Hz	Velocidad de modulación de la frecuencia del oscilador
FM DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación de la frecuencia del oscilador
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
FM NOTE	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FM FREQ

\*1.

**■ MOD.FILTER (Filtro mod.)**

Filtro de modulación de dos entradas y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
FREQ.	0,05–40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
PHASE	0,00–354,38 grados	Diferencia de fase de modulación del canal-izquierdo y de modulación del canal-derecho
TYPE	LPF, HPF, BPF	Tipo de filtro: paso bajo, paso alto, paso de banda
OFFSET	0–100	Desplazamiento de la frecuencia de filtro
RESO.	0–20	Resonancia de filtro
LEVEL	0–100	Nivel de salida
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FREQ

\*1.

**■ DYNA.FILTER (Filtro dinámico)**

Filtro controlado dinámicamente de dos entradas y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
SOURCE	INPUT, MIDI	Fuente de control: señal de entrada o velocidad Note On de MIDI
SENSE	0–100	Sensibilidad
DIR.	UP, DOWN	Cambio de frecuencia hacia arriba o hacia abajo
DECAY	*1	Velocidad de caída de cambio de frecuencia de filtro
TYPE	LPF, HPF, BPF	Tipo de filtro
OFFSET	0–100	Desplazamiento de la frecuencia de filtro
RESO.	0–20	Resonancia de filtro
LEVEL	0–100	Nivel de salida

\*1. 6,0 ms–46,0 s (fs = 44,1 kHz), 5,0 ms–42,3 s (fs = 48 kHz)

**■ REV+CHORUS (Reverberación y coro)**

Efectos de coro y de reverberación en paralelo de una entrada y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
REV TIME	0,3–99,0 s	Tiempo de reverberación
INI. DLY	0,0–500,0 ms	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
HI. RATIO	0,1–1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta-frecuencia
DIFF.	0–10	Difusión
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
REV/CHO	0–100%	Balance de reverberación y coro (0% = reverberación total, 100% = coro total)
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
FREQ.	0,05–40,00 Hz	Velocidad de modulación
AM DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación de amplitud
PM DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación de tono
MOD. DLY	0,0–500,0 ms	Tiempo de retardo de modulación
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FREQ.

\*1.

**■ REV→CHORUS (Reverberación→coro)**

Efectos de coro y de reverberación en serie de una entrada y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
REV TIME	0,3–99,0 s	Tiempo de reverberación
INI. DLY	0,0–500,0 ms	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
HI. RATIO	0,1–1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta-frecuencia
DIFF.	0–10	Difusión
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
REV.BAL	0–100%	Balance de reverberación y reverberación con coro (0% = todo reverberación con coro, 100% = todo reverberación)
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
FREQ.	0,05–40,00 Hz	Velocidad de modulación
AM DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación de amplitud
PM DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación de tono
MOD. DLY	0,0–500,0 ms	Tiempo de retardo de modulación
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FREQ.

\*1.

**■ REV+FLANGE (Reverberación y rebordeado)**

Efectos de rebordeado y de reverberación en paralelo de una entrada y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
REV TIME	0,3–99,0 s	Tiempo de reverberación
INI. DLY	0,0–500,0 ms	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
HI. RATIO	0,1–1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta-frecuencia
DIFF.	0–10	Difusión
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
REV/FLG	0–100%	Balance de flange y de reverberación (0% = reverberación total, 100% = flange total)
HPF (Filtro de paso alto)	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
FREQ.	0,05–40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
MOD. DLY	0,0–500,0 ms	Tiempo de retardo de modulación
FB. GAIN	–99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FREQ.

\*1.

**■ REV→FLANGE (Reverberación→rebordeado)**

Efectos de flanger con reverberación en serie de una entrada y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
REV TIME	0,3–99,0 s	Tiempo de reverberación
INI. DLY	0,0–500,0 ms	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
HI. RATIO	0,1–1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta-frecuencia
DIFF.	0–10	Difusión
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
REV.BAL	0–100%	Balance de reverberación y reverberación con rebordeado (0% = todo reverberación con rebordeado, 100% = todo reverberación)
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
FREQ.	0,05–40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
MOD. DLY	0,0–500,0 ms	Tiempo de retardo de modulación
FB. GAIN	–99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FREQ.

\*1.

**■ REV+SYMPHO (Reverberación y sinfónico)**

Efectos sinfónico y reverberación en paralelo de una entrada y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
REV TIME	0,3–99,0 s	Tiempo de reverberación
INI. DLY	0,0–500,0 ms	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
HI. RATIO	0,1–1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta-frecuencia
DIFF.	0–10	Difusión
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
REV/SYM	0–100%	Balance de reverberación y sinfónico (0% = reverberación total, 100% = sinfónico total)
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
FREQ.	0,05 – 40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
MOD. DLY	0,0–500,0 ms	Tiempo de retardo de modulación
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FREQ.

\*1.

**■ REV→SYMPHO. (Reverberación→sinfónico)**

Efectos sinfónico y de reverberación en serie de una entrada y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
REV TIME	0,3–99,0 s	Tiempo de reverberación
INI. DLY	0,0–500,0 ms	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
HI. RATIO	0,1–1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta-frecuencia
DIFF.	0–10	Difusión
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
REV.BAL	0–100%	Balance de reverberación y reverberación sinfónica (0% = todo reverberación sinfónica, 100% = todo reverberación)
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
FREQ.	0,05–40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
MOD. DLY	0,0–500,0 ms	Tiempo de retardo de modulación
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FREQ.

\*1.

**■ REV→PAN (Reverberación→panoramización)**

Es un efecto de reverberación conectada en serie y panoramización automática de 1 entrada/2 salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
REV TIME	0,3–99,0 s	Tiempo de reverberación
INI. DLY	0,0–500,0 ms	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
HI. RATIO	0,1–1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta-frecuencia
DIFF.	0–10	Difusión
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
REV.BAL	0–100%	Balance de reverberación y reverberación con panoramización (0% = todo reverberación con panoramización, 100% = todo reverberación)
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
FREQ.	0,05–40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
DIR.	*1	Dirección de panoramización
WAVE	Sine, Tri, Square	Forma de onda de modulación
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE	*2	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FREQ.

\*1. L↔R, L→R, L←R, Turn L, Turn R

\*2.

**■ DELAY+ER. (Retardo y primeras reflexiones)**

Efectos retardo y primeras reflexiones en paralelo de una entrada y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
DELAY L	0,0–1000,0 ms	Tiempo de retardo del canal izquierdo
DELAY R	0,0–1000,0 ms	Tiempo de retardo del canal derecho
FB. DLY	0,0–1000,0 ms	Tiempo de retardo de realimentación
FB. GAIN	–99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
HI. RATIO	0,1–1,0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
DLY/ER	0–100%	Balance de retardo y primeras reflexiones (0% = retardo total, 100% = todas las primeras reflexiones)
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo de simulación de primera reflexión
ROOMSIZE	0,1–20,0	Separación de reflexión
LIVENESS	0–10	Características de caída de primeras reflexiones (0 = inactivo, 10 = activo)
INI. DLY	0,0–500,0 ms	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
DIFF.	0–10	Difusión
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
ER NUM.	1–19	Número de primeras reflexiones
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE L	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY L del canal izquierdo
NOTE R	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY R del canal derecho
NOTE FB	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FB. DLY

\*1.



■ **DELAY→ER. (Retardo→prim. reflexiones)**

Efectos de retardo y de primeras reflexiones en serie de una entrada y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
DELAY L	0,0–1000,0 ms	Tiempo de retardo del canal izquierdo
DELAY R	0,0–1000,0 ms	Tiempo de retardo del canal derecho
FB. DLY	0,0–1000,0 ms	Tiempo de retardo de realimentación
FB. GAIN	-99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
HI. RATIO	0,1–1,0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
DLY.BAL	0–100%	Balance de retardo y primeras reflexiones (0% = retardo primeras reflexiones total, 100% = retardo total)
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo de simulación de primera reflexión
ROOMSIZE	0.1–20.0	Separación de reflexión
LIVENESS	0–10	Características de caída de primeras reflexiones (0 = inactivo, 10 = activo)
INI. DLY	0,0–500,0 ms	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
DIFF.	0–10	Difusión
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
ER NUM.	1–19	Número de primeras reflexiones
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE L	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY L del canal izquierdo
NOTE R	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY R del canal derecho
NOTE FB	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FB. DLY

\*1. —  (el valor máximo depende del ajuste de tempo)

■ **DELAY+REV (Retardo y reverberación)**

Efectos de retardo y de reverberación en paralelo de una entrada y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
DELAY L	0,0–1000,0 ms	Tiempo de retardo del canal izquierdo
DELAY R	0,0–1000,0 ms	Tiempo de retardo del canal derecho
FB. DLY	0,0–1000,0 ms	Tiempo de retardo de realimentación
FB. GAIN	-99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
DELAY HI	0,1–1,0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas de retardo
DLY/REV	0–100%	Balance de retardo y reverberación (0% = retardo total, 100% = reverberación total)
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
REV TIME	0,3–99,0 s	Tiempo de reverberación
INI. DLY	0,0–500,0 ms	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
REV HI	0,1–1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta-frecuencia
DIFF.	0–10	Difusión
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE L	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY L del canal izquierdo
NOTE R	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY R del canal derecho
NOTE FB	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FB. DLY

\*1. —  (el valor máximo depende del ajuste de tempo)

■ **DELAY→REV (Retardo→reverberación)**

Efectos de reverberación y de retardo en serie de una entrada y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
DELAY L	0,0–1000,0 ms	Tiempo de retardo del canal izquierdo
DELAY R	0,0–1000,0 ms	Tiempo de retardo del canal derecho
FB. DLY	0,0–1000,0 ms	Tiempo de retardo de realimentación
FB. GAIN	-99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
DELAY HI	0,1–1,0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas de retardo
DLY.BAL	0–100%	Balance de retardo y reverberación con retardo (0% = todo reverberación con retardo, 100% = retardo total)
HPF	THRU, 21,2 Hz – 8,00 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF	50,0 Hz – 16,0 kHz, THRU	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
REV TIME	0,3–99,0 s	Tiempo de reverberación
INI. DLY	0,0–500,0 ms	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
REV HI	0,1–1,0	Proporción de tiempo de reverberación de alta-frecuencia
DIFF.	0–10	Difusión
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
NOTE L	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY L del canal izquierdo
NOTE R	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY R del canal derecho
NOTE FB	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FB. DLY

\*1. —  (el valor máximo depende del ajuste de tempo)

■ **DIST→DELAY (Distorsión→retardo)**

Efectos de retardo y de distorsión en serie de una entrada y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Tipo de distorsión (DST = distorsión, OVD = saturación)
DRIVE	0-100	Impulso de distorsión
MASTER	0-100	Volumen principal
TONE	De -10 a +10	Control de tono
N. GATE	0-20	Reducción de ruido
SYNC	OFF/ON	Activación/desactivación de sincronización del parámetro Tempo
DLY.NOTE	*1	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar el DELAY
MOD.NOTE	*2	Utilizado conjuntamente con TEMPO para determinar FREQ.
DELAY	0,0-2725,0 ms	Tiempo de retardo
FB. GAIN	-99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
HI. RATIO	0,1-1,0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
FREQ.	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0-100%	Profundidad de modulación
DLY.BAL	0-100%	Balace de retardo y distorsión (0% = distorsión total, 100% = distorsión con retardo total)

\*1. (el valor máximo depende del ajuste de tempo)

\*2.

■ **MULTI FILTER (multifiltro)**

Multifiltro de 3-bandas de dos-entradas y dos salidas (24 dB/octava).

Parámetro	Intervalo	Descripción
TYPE 1	LPF, HPF, BPF	Tipo de filtro 1: paso alto, paso bajo, paso de banda
FREQ. 1	28,0 Hz-16,0 kHz	Frecuencia de filtro 1
LEVEL 1	0-100	Nivel de filtro 1
RESO. 1	0-20	Resonancia de filtro 1
TYPE 2	LPF, HPF, BPF	Tipo de filtro 2: paso alto, paso bajo, paso de banda
FREQ. 2	28,0 Hz - 16,0 kHz	Frecuencia de filtro 2
LEVEL 2	0-100	Nivel de filtro 2
RESO. 2	0-20	Resonancia de filtro 2
TYPE 3	LPF, HPF, BPF	Tipo de filtro 3: paso alto, paso bajo, paso de banda
FREQ. 3	28,0 Hz - 16,0 kHz	Frecuencia de filtro 3
LEVEL 3	0-100	Nivel de filtro 3
RESO. 3	0-20	Resonancia de filtro 3

■ **FREEZE (Bloquear)**

Muestreador básico de una entrada y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
REC MODE	MANUAL, INPUT	En el modo MANUAL, la grabación se inicia presionando los botones REC y PLAY. En el modo INPUT, el modo Record-Ready se selecciona presionando el botón REC y la señal de entrada activa la grabación real.
REC DLY	-1000 a +1000 ms	Retardo de grabación. Para valores positivos, la grabación se inicia después de recibir la señal de disparo. Para valores negativos, la grabación se inicia antes de recibir la señal de disparo.
PLY MODE	MOMENT, CONTI., INPUT	En el modo MOMENT, la muestra sólo se reproduce mientras se presiona el botón PLAY. En el modo CONTI., la reproducción continúa una vez que se ha presionado el botón PLAY. El número de veces que se reproduce la muestra se ajusta mediante el parámetro LOOP NUM. En el modo INPUT, la señal de entrada activa la reproducción.
TRG LVL	-60 a 0 dB	Nivel de señal de disparo de entrada (p. ej., el nivel de señal necesario para activar la grabación o reproducción)
TRG MASK	0-1000 ms	Cuando se ha activado la reproducción, las señales de disparo posteriores no se tienen en cuenta mientras dure el tiempo TRG MASK.
START	*1	Punto de inicio de la reproducción en milisegundos
END	*1	Punto de final de la reproducción en milisegundos
LOOP	*1	Punto de inicio de bucle en milisegundos
LOOP NUM	0-100	Número de veces que se reproduce la muestra
PITCH	De -12 a +12 semitonos	Cambio de tono de reproducción
FINE	De -50 a +50 centésimas	Cambio fino de tono de reproducción
MIDI TRG	OFF, C1 - C6, ALL	El botón PLAY se puede activar utilizando mensajes Note on/off de MIDI.
START [SAMPLE]	0-131000	Punto de inicio de la reproducción de muestras
END [SAMPLE]	0-131000	Punto de final de la reproducción de muestras
LOOP [SAMPLE]	0-131000	Punto de inicio de bucle en muestras

\*1. 0,0-5941,0 ms (fs=44,1 kHz), 0,0 ms-5458,3 ms (fs=48 kHz)

■ **DISTORTION (Distorsión)**

Efecto de distorsión de una entrada y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Tipo de distorsión (DST = distorsión, OVD = saturación)
DRIVE	0-100	Impulso de distorsión
MASTER	0-100	Volumen principal
TONE	De -10 a +10	Tono
N. GATE	0-20	Reducción de ruido

**■ AMP SIMULATE (Simulador de amplificador)**

Simulador de amplificador de guitarra de una entrada y dos salidas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
AMP TYPE	*1	Tipo de simulación de amplificador de guitarra
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Tipo de distorsión (DST = distorsión, OVD = saturación)
DRIVE	0-100	Impulso de distorsión
MASTER	0-100	Volumen principal
BASS	0-100	Control de tonos bajos
MIDDLE	0-100	Control de tonos medios
TREBLE	0-100	Control de tonos altos
N. GATE	0-20	Reducción de ruido
CAB DEP	0-100%	Profundidad de simulación de mueble de altavoz
EQ F	100 Hz-8,00 kHz	Frecuencia de ecualizador (tipo pico)
EQ G	-12,0 a +12,0 dB	Ganancia de ecualizador (tipo pico)
EQ Q	10,0-0,10	Ancho de banda de ecualizador (tipo pico)

\*1. STK-M1, STK-M2, THRASH, MIDBST, CMB-PG, CMB-VR, CMB-DX, CMB-TW, MINI, FLAT

**■ COMP276**

Este efecto emula las características de los compresores analógicos, que se utilizan mucho en los estudios de grabación. Produce un sonido de marco intenso indicado para sonidos de batería y bajos. Es posible controlar dos canales mono de modo independiente.

Parámetro	Intervalo	Descripción
INPUT 1	-180 a 0 dB	Ajusta el nivel de entrada CH1
OUTPUT 1	-180 a 0 dB	Ajusta la ganancia de salida CH1
RATIO 1	2:1, 4:1, 8:1, 12:1, 20:1	Relación para el compresor CH1
ATTACK 1	0,022-50,4 ms	Tiempo de ataque para el compresor CH1
RELEASE 1	10,88-544,22 ms	Tiempo de liberación para el compresor CH1
MAKE UP1	OFF, ON	Corrige automáticamente la reducción de ganancia de salida cuando se aplica el compresor CH1
SIDEHPF1	OFF, ON	Cuando se activa el HPF de la cadena lateral del compresor CH1, la compresión aplicada a la gama baja se debilitará, con lo que se enfatizará la gama baja.
INPUT 2	-180 a 0 dB	Ajusta el nivel de entrada CH2
OUTPUT 2	-180 a 0 dB	Ajusta la ganancia de salida CH2
RATIO 2	2:1, 4:1, 8:1, 12:1, 20:1	Relación del compresor CH2
ATTACK 2	0,022-50,4 ms	Tiempo de ataque del compresor CH2
RELEASE 2	10,88-544,22 ms	Tiempo de liberación del compresor CH2
MAKE UP2	OFF, ON	Corrige automáticamente la reducción de ganancia de salida cuando se aplica el compresor CH2
SIDEHPF2	OFF, ON	Cuando se activa el HPF de la cadena lateral del compresor CH2, la compresión aplicada a la gama baja se debilitará, con lo que se enfatizará la gama baja.

**■ COMP276S**

Este efecto emula las características de los compresores analógicos, que se utilizan mucho en los estudios de grabación. Produce un sonido de marco intenso indicado para sonidos de batería y bajos. Puede enlazar y controlar los parámetros de los canales L (izquierdo) y R (derecho).

Parámetro	Intervalo	Descripción
INPUT	-180 a 0 dB	Ajusta el nivel de entrada
OUTPUT	-180 a 0 dB	Ajusta la ganancia de salida
RATIO	1:2, 4:1, 8:1, 12:1, 20:1	Relación del compresor
ATTACK	0,022-50,4 ms	Tiempo de ataque del compresor
RELEASE	10,88-544,22 ms	Tiempo de liberación del compresor
MAKE UP	OFF, ON	Corrige automáticamente la reducción de ganancia de salida cuando se aplica el compresor
SIDE HPF	OFF, ON	Cuando se activa el HPF de la cadena lateral del compresor, la compresión aplicada a la gama baja se debilitará, con lo que se enfatizará la gama baja.

**■ COMP260**

Este efecto emula las características de los compresores/limitadores de mediados de la década de los setenta, que son estándar para reforzar el sonido en directo. Es posible controlar dos canales mono de modo independiente. También puede enlazar varios parámetros mediante enlaces estéreo.

Parámetro	Intervalo	Descripción
THRE.1	-60 a 0,0 dB	Umbral de compresor CH
KNEE1	SOFT, MEDIUM, HARD	Curva de respuesta del compresor CH1
ATTACK1	0,01-80,0 ms	Tiempo de ataque del compresor CH1
RELEASE1	6,2-999 ms	Tiempo de liberación del compresor CH1
RATIO1	1,0-500, ∞	Relación del compresor CH1
OUTPUT1	-20 a 40 dB	Ajusta la ganancia de salida CH1
THRE.2	-60 a 0,0 dB	Umbral de compresor CH2
KNEE2	SOFT, MEDIUM, HARD	Curva de respuesta del compresor CH2
ATTACK2	0,01-80,0 ms	Tiempo de ataque del compresor CH2
RELEASE2	6,2-999 ms	Tiempo de liberación del compresor CH2
RATIO2	1,0-500, ∞	Relación del compresor CH2
OUTPUT2	-20 a 40 dB	Ajusta la ganancia de salida CH2
ST LINK	OFF, ON	Enlaza CH1 y CH2 como un par estéreo. Los parámetros THRE., KNEE, ATTACK, RELEASE y RATIO están enlazados; el parámetro OUTPUT no está enlazado

**■ COMP260S**

Este efecto emula las características de los compresores/limitadores de mediados de la década de los setenta, que son estándar para reforzar el sonido en directo. Es posible enlazar y controlar los parámetros de canal izquierdo y derecho.

Parámetro	Intervalo	Descripción
THRE.	-60 a 0,0 dB	Umbral del compresor
KNEE (Codo)	SOFT, MEDIUM, HARD	Curva de respuesta del compresor
ATTACK	0,01-80,0 ms	Tiempo de ataque del compresor
RELEASE	6,2-999 ms	Tiempo de liberación del compresor
RATIO	1,0-500, ∞	Relación del compresor
OUTPUT	-20 a 40 dB	Ajusta la ganancia de salida

## ■ EQUALIZER601

Este efecto emula las características de los ecualizadores analógicos utilizados en la década de los setenta. La recreación de la distorsión de los circuitos analógicos típicos añadirá impulso al sonido.

Parámetro	Intervalo	Descripción
LO TYPE	HPF-2/1, LSH-1/2	Tipo de EQ1
LO F	16,0 Hz a 20,0 kHz	Frecuencia de corte de EQ1
LO G	-18,0 a +18,0 dB	Ganancia de EQ1
MID1 Q	0,50-16,0	Q de EQ2
MID1 F	16,0 Hz a 20,0 kHz	Frecuencia central de EQ2
MID1 G	-18,0 a +18,0 dB	Ganancia de EQ2
MID2 Q	0,50-16,0	Q de EQ3
MID2 F	16,0 Hz a 20,0 kHz	Frecuencia central de EQ3
MID2 G	-18,0 a +18,0 dB	Ganancia de EQ3
INPUT	-18,0 a +18,0 dB	Ganancia de entrada
OUTPUT	-18,0 a +18,0 dB	Ganancia de salida
MID3 Q	0,50-16,0	Q de EQ4
MID3 F	16,0 Hz a 20,0 kHz	Frecuencia central de EQ4
MID3 G	-18,0 a +18,0 dB	Ganancia de EQ4
MID4 Q	0,50-16,0	Q de EQ5
MID4 F	16,0 Hz a 20,0 kHz	Frecuencia central de EQ5
MID4 G	-18,0 a +18,0 dB	Ganancia de EQ5
HI TYPE	LPF-2/1, HSH-1/2	Tipo de EQ6
HI F	16,0 Hz a 20,0 kHz *1	Frecuencia de corte de EQ6
HI G	-18,0 a +18,0 dB	Ganancia de EQ6
LO SW	OFF, ON	Activa/desactiva EQ1
MID1 SW	OFF, ON	Activa/desactiva EQ2
MID2 SW	OFF, ON	Activa/desactiva EQ3
MID3 SW	OFF, ON	Activa/desactiva EQ4
MID4 SW	OFF, ON	Activa/desactiva EQ5
HI SW	OFF, ON	Activa/desactiva EQ6
TYPE	CLEAN, DRIVE	Selecciona el tipo de ecualizador. El ecualizador CLEAN proporciona un sonido digital típico, claro y sin distorsión, que emula las variaciones de la respuesta de frecuencia de los circuitos analógicos. El ecualizador DRIVE proporciona un sonido intensificado y distorsionado que refuerza la sensación analógica, emulando los cambios de la respuesta de frecuencia de los circuitos analógicos.

\*1. 16,0 Hz a 20,0 kHz (LPF-1, LPF-2), 1,0 kHz a 20,0 kHz (HSH-1, HSH-2)

## ■ OPENDECK

Simula la compresión de cinta generada por dos magnetófonos de carrete abierto (una pletina de grabación y otra de reproducción). Puede cambiar la calidad de sonido ajustando varios elementos como el tipo de pletina, la calidad de cinta, la velocidad de reproducción, etc.

Parámetro	Intervalo	Descripción
REC DEC	Swss70, Swss78, Swss85, Amer70	Selecciona el tipo de pletina de grabación
REC LVL	-96,0 a +18,0 dB	Ajusta el nivel de entrada a la pletina de grabación. Al incrementar el nivel, se genera la compresión de cinta y en consecuencia se estrecha el rango dinámico y distorsiona el sonido
REC HI	-6,0 a +6,0 dB	Ajusta la ganancia de rango elevado de la pletina de grabación
REC BIAS	-1,00 a +1,00	Ajusta la polarización de la pletina de grabación
REPR DEC	Swss70, Swss78, Swss85, Amer70	Selecciona el tipo de pletina de reproducción
REPR LVL	-96,0 a +18,0 dB	Ajusta el nivel de salida de la pletina de reproducción
REPR HI	-6,0 a +6,0 dB	Ajusta la ganancia de rango elevado de la pletina de reproducción
REPR LO	-6,0 a +6,0 dB	Ajusta la ganancia de rango bajo de la pletina de reproducción
MAKE UP	Off, On	Cuando se ajusta REC LVL, REPR LVL refleja el cambio, manteniendo el nivel de salida relativo. Puede cambiar la cantidad de distorsión sin cambiar el nivel de salida.
TP SPEED	15 ips, 30 ips	Selecciona la velocidad de la cinta
TP KIND	Old, New	Selecciona el tipo de cinta

## ■ M.BAND DYNA. (Dinám. bandas)

Procesador de dinámicas de 3-bandas de dos entradas y dos salidas, con medición de solo individual y de reducción de ganancia para cada banda.

Parámetro	Intervalo	Descripción
L-M XOVER	21,2 Hz-8,00 kHz	Frecuencia del separador de frecuencias entre bandas bajas y medias.
M-H XOVER	21,2 Hz-8,00 kHz	Frecuencia del separador de frecuencias entre bandas medias y altas.
SLOPE	-6 dB, -12 dB	Inclinación de filtro
LOW GAIN	-12,0 dB a +12,0 dB	Ganancia de banda baja
MID GAIN	-12,0 dB a +12,0 dB	Ganancia de banda media
HI. GAIN	-12,0 dB a +12,0 dB	Ganancia de banda alta
TOTAL	-72,0 dB a +12,0 dB	Ganancia global
CEILING	-6,0 dB a 0,0 dB, OFF	Limita la salida para que no se exceda el nivel especificado
CMP.THRE	-24,0 dB a 0,0 dB	Umbral del compresor
CMP.RAT	De 1:1 a 20:1	Relación del compresor
CMP.ATK	De 0 a 120 ms	Tiempo de ataque del compresor
CMP.REL	*1	Tiempo de liberación del compresor
CMP.KNEE	0-5	Curva de respuesta del compresor
CMP.BYP	OFF/ON	Hace un bypass al compresor
EXP.THRE	-54,0 dB a -24,0 dB	Umbral del expansor
EXP.RAT	De 1:1 a 5:1	Relación del expansor
EXP.REL	*1	Tiempo de liberación del expansor
EXP.BYP	OFF/ON	Hace un bypass al expansor
LIM.THRE	-12,0 dB a 0,0 dB	Umbral del limitador
LIM.ATK	De 0 a 120 ms	Tiempo de ataque del limitador

Parámetro	Intervalo	Descripción
LIM.REL	*1	Tiempo de liberación del limitador
LIM.KNEE	0-5	Curva de respuesta del limitador
LIM.BYP	OFF/ON	Realiza un bypass al limitador
PRESENCE	De -10 a +10	Los valores positivos (+) reducen el umbral de la banda alta y aumentan el umbral de la banda baja. Los valores negativos (-) hacen lo contrario. Si se define en 0, las bandas alta, media y baja se verán afectadas del mismo modo.
LOOKUP	0,0-100,0 ms	Retardo de búsqueda
MAKE UP	OFF/ON	Ajusta automáticamente el nivel de salida

\*1. 6,0 ms-46,0 s (fs = 44,1 kHz), 5,0 ms-42,3 s (fs = 48 kHz)

### ■ M.BAND COMP (Compresor multibanda)

Compresor de 3 bandas de dos entradas y dos salidas, con medición de solo individual y de reducción de ganancia para cada banda.

Parámetro	Intervalo	Descripción
L-M XOVER	21,2 Hz-8,00 kHz	Frecuencia del separador de frecuencias entre bandas bajas y medias.
M-H XOVER	21,2 Hz-8,00 kHz	Frecuencia del separador de frecuencias entre bandas medias y altas.
SLOPE	-6 dB, -12 dB	Inclinación de filtro
LOW GAIN	-12,0 dB a +12,0 dB	Ganancia de banda baja
MID GAIN	-12,0 dB a +12,0 dB	Ganancia de banda media
HI. GAIN	-12,0 dB a +12,0 dB	Ganancia de banda alta
TOTAL	-72,0 dB a +12,0 dB	Ganancia global
CEILING	-6,0 dB a 0,0 dB, OFF	Limita la salida para que no se exceda el nivel especificado
LOW THRE	-54,0 dB a 0,0 dB	Umbral del compresor de banda baja
LOW RAT	De 1:1 a 20:1	Relación del compresor de banda baja
LOW ATK	De 0 a 120 ms	Tiempo de ataque del compresor de banda baja
LOW REL	*1	Tiempo de liberación del compresor de banda baja
LOW KNEE	0-5	Curva de respuesta del compresor de banda baja
LOW BYP	OFF/ON	Realiza un bypass al compresor de banda baja
MID THRE	-54,0 dB a 0,0 dB	Umbral del compresor de banda media
MID RAT	De 1:1 a 20:1	Relación del compresor de banda media
MID ATK	De 0 a 120 ms	Tiempo de ataque del compresor de banda media
MID REL	*1	Tiempo de liberación del compresor de banda media
MID KNEE	0-5	Curva de respuesta del compresor de banda media
MID BYP	OFF/ON	Realiza un bypass al compresor de banda media
HI. THRE	-54,0 dB a 0,0 dB	Umbral del compresor de banda alta
HI. RAT	De 1:1 a 20:1	Relación del compresor de banda alta
HI. ATK	De 0 a 120 ms	Tiempo de ataque del compresor de banda alta
HI. RAT	*1	Tiempo de liberación del compresor de banda alta
HI. KNEE	0-5	Curva de respuesta del compresor de banda alta
HI. BYP	OFF/ON	Realiza un bypass al compresor de banda alta
LOOKUP	0,0-100,0 ms	Retardo de búsqueda
MAKE UP	OFF/ON	Ajusta automáticamente el nivel de salida

\*1. 6,0 ms-46,0 s (fs = 44,1 kHz), 5,0 ms-42,3 s (fs = 48 kHz)

## Parámetros de procesador de bastidor Premium

### ■ Portico5033

Simula un ecualizador analógico de 5 bandas realizado por la empresa RND.

Parámetro	Intervalo	Descripción
ALL BYPASS	OFF, ON	Activa o desactiva el bypass del EQ. Incluso en estado de bypass, la señal pasará por los transformadores de entrada/salida y el circuito de amplificación.
TRIM	-12,0 a 12,0 dB	Ganancia de entrada
LF FREQ	30,00 a 300,0 Hz	Frecuencia central de la banda LF
LF GAIN	-12,0 a 12,0 dB	Ganancia de la banda LF
LMF IN	OFF, ON	Activa y desactiva la banda LMF
LMF Q	De 0,70 a 5,00	Q de la banda LMF
LMF FREQ	50,00 a 400,0 Hz	Frecuencia central de la banda LMF
LMF GAIN	-12,0 a 12,0 dB	Ganancia de la banda LMF
MF IN	OFF, ON	Activa y desactiva la banda MF
MF Q	De 0,70 a 5,00	Q de la banda MF
MF FREQ	330,0 a 2500 Hz	Frecuencia central de la banda MF
MF GAIN	-12,0 a 12,0 dB	Ganancia de la banda MF
HMF IN	OFF, ON	Activa y desactiva la banda HMF
HMF Q	De 0,70 a 5,00	Q de la banda HMF
HMF FREQ	De 1,80 k a 16,0 kHz	Frecuencia central de la banda HMF
HMF GAIN	-12,0 a 12,0 dB	Ganancia de la banda HMF
LF/HF IN	OFF, ON	Activa y desactiva las bandas LF/HF
HF FREQ	De 2,50 k a 25,0 kHz	Frecuencia central de la banda HF
HF GAIN	-12,0 a 12,0 dB	Ganancia de la banda HF

### ■ Portico5043

Simula un compresor/limitador realizado por la empresa RND.

Parámetro	Intervalo	Descripción
IN	OFF, ON	Activa o desactiva el bypass del compresor. Cuando está activado, este botón aparece apagado. No obstante, aunque se omita, la señal pasará por los transformadores de entrada/salida y el circuito del amplificador.
FB	OFF, ON	Cambia entre tipo avance y tipo retroceso.
THRESHOLD	-50,0 a 0,0 dB	Nivel de umbral
RATIO	1.10 : 1 a 28,9 : 1, LIMIT	Índice de compresión
ATTACK	20 a 75 ms	Tiempo de ataque
RELEASE	100 ms a 2,50 s	Tiempo de liberación
GAIN	-6,0 a 20,0 dB	Nivel de salida

■ **U76**

Este modelo es un conocido compresor/limitador de época utilizado en una amplia gama de situaciones.

Parámetro	Intervalo	Descripción
INPUT	-96,0 a 0,0 dB	Nivel de entrada
OUTPUT	-96,0 a 0,0 dB	Nivel de salida
ATTACK	5,50 a 0,10 ms	Tiempo de ataque del compresor. Girando totalmente a la derecha se produce el ataque más rápido.
RELEASE	1100,0 a 56,4 ms	Tiempo de liberación del compresor. Girando totalmente a la derecha se produce la liberación más rápida.
RATIO	ALL, 4, 8, 12, 20	Cambia la relación de compresión. Pulsando ALL se produce el efecto más fuerte.
METER	OFF, +4, +8, GR	Cambia la pantalla del contador

■ **Opt-2A**

Este procesador simula un modelo de época muy conocido de compresor óptico de válvulas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
GAIN	-56,0 dB a 40,0 dB	Nivel de salida
PEAK REDUCTION	-48,0 dB a 48,0 dB	Cantidad de reducción de ganancia
RATIO	2,00 a 10,00	Índice de compresión
METER SELECT	OUTPUT+10, GAIN REDUCTION, OUTPUT+4	Cambia la pantalla del contador

■ **EQ-1A**

Este procesador simula un ecualizador de época considerado un ejemplo clásico de ecualizador pasivo.

Parámetro	Intervalo	Descripción
LOW FREQUENCY	20, 30, 60, 100 Hz	Intervalo de frecuencia del filtro de gama baja
(LOW) BOOST	0,0 a 10,0	Cantidad de aumento del filtro de gama baja
(LOW) ATTEN	0,0 a 10,0	Cantidad de atenuación del filtro de gama baja
HIGH FREQUENCY	3, 4, 5, 8, 10, 12, 16 kHz	Intervalo de frecuencia del filtro de gama alta
(HIGH) BOOST	0,0 a 10,0	Cantidad de aumento del filtro de gama alta
(HIGH) BAND WIDTH	0,0 a 10,0	Ancho de banda del filtro de gama alta
(HIGH) ATTEN SEL	5, 10, 20 kHz	Intervalo de frecuencia atenuado por el filtro de gama alta
(HIGH) ATTEN	0,0 a 10,0	Cantidad de atenuación del filtro de gama alta
IN	OFF, ON	Activa o desactiva el procesador. Si está desactivado se omite la sección de filtro, pero la señal pasará por los transformadores de entrada/salida y el circuito amplificador.

■ **Dynamic EQ (Ecualizador dinámico)**

Se trata de un ecualizador desarrollado recientemente que cambia dinámicamente la ganancia de ecualización en respuesta a la señal de entrada, controlando la cantidad de corte de EQ de forma similar a un compresor o expansor.

Parámetro	Intervalo	Descripción
BAND ON/OFF	OFF, ON	Activa o desactiva la banda correspondiente
SIDECHAIN CUE	OFF, ON	Si está activado, la señal de cadena lateral que controla la dinámica se enviará al bus CUE para monitorización.
SIDECHAIN LISTEN	OFF, ON	Si está activado, la señal de cadena lateral que está vinculada a la dinámica se transmitirá al bus (por ejemplo el bus STEREO o un bus MIX/MATRIX) al que se envía el canal insertado.
FILTER TYPE	Low Shelf, Bell, Hi Shelf	Cambia el tipo de ecualizador y el filtro de cadena lateral
FREQUENCY	20,0 a 20,0 kHz	Frecuencia controlada por el ecualizador y filtro de cadena lateral
Q	15,0 a 0,50	Q del ecualizador y del filtro de cadena lateral
THRESHOLD	-80,0 a 10,0 dB	Valor de umbral al que empieza a aplicarse el procesamiento
RATIO	∞: 1 a 1: 1.50	Define la relación de aumento/corte en relación a la señal de entrada.
MODE	BELOW, ABOVE	Especifican si el procesador funcionará cuando la señal de cadena lateral haya excedido el ajuste de umbral (ABOVE) o cuando esté por debajo del ajuste umbral (BELOW).
ATTACK/RELEASE	FAST, SLOW, AUTO	Tiempo de ataque/tiempo de liberación cuando se aplica compresión o aumento

## Sincronización de efectos y tempo

Algunos efectos de la serie CL se pueden sincronizar con el tempo. Estos efectos son de dos tipos: efectos de retardo y efectos de modulación. En los efectos de retardo, el tiempo de retardo cambiará en consonancia con el tempo. En los efectos de modulación, la frecuencia de la señal de modulación cambiará en consonancia con el tempo.

### Parámetros relacionados con la sincronización del tempo

Los cinco parámetros siguientes están relacionados con la sincronización del tempo.

1) SYNC 2) NOTE 3) TEMPO 4) DELAY 5) FREQ.

SYNC: .....es el conmutador para activar/desactivar la sincronización del tiempo.

NOTE y TEMPO:.....son los parámetros básicos de la sincronización del tempo.

DELAY y FREQ.:.....DELAY es el tiempo de retardo y FREQ. es la frecuencia de la señal de modulación. Afectan directamente al modo en que cambiará el sonido del efecto. DELAY afecta únicamente a los efectos de retardo y FREQ. afecta sólo a los efectos de modulación.

### Cómo se relacionan los parámetros

La sincronización de tempo calcula el valor <sup>a</sup> de DELAY (o FREQ.) de TEMPO y NOTE.

Active SYNC ON

Se definirá el cambio NOTE → DELAY (o FREQ.)

En este caso, el valor DELAY (o FREQ.) se calcula del siguiente modo.

$$\text{DELAY (o FREQ.)} = \text{NOTE} \times 4 \times (60/\text{TEMPO})$$

Se definirá el cambio TEMPO → DELAY (o FREQ.)

En este caso, el valor DELAY (o FREQ.) se calcula del siguiente modo.

$$\text{DELAY} = \text{NOTE} \times 4 \times (60/\text{TEMPO}) \text{ s}$$

$$\text{FREQ.} = (\text{TEMPO}/60)/(\text{NOTE} \times 4) \text{ Hz}$$

#### Ejemplo 1:

cuando SYNC = ON, DELAY = 250 ms, TEMPO = 120, entonces cambie NOTE de corchea a negra

$$\text{DELAY} = \text{NOTE nueva} \times 4 \times (60/\text{TEMPO})$$

$$= (1/4) \times 4 \times (60/120)$$

$$= 0,5 \text{ (s)}$$

$$= 500 \text{ ms}$$

Así, DELAY pasará de 250 ms a 500 ms.

#### Ejemplo 2:

cuando SYNC = ON, DELAY = 250 ms, NOTE = 8ª de nota, entonces cambie TEMPO de 120 a 121

$$\text{DELAY} = \text{NOTE} \times 4 \times (60/\text{nuevo TEMPO})$$

$$= (1/8) \times 4 \times (60/121)$$

$$= 0,2479 \text{ (s)}$$

$$= 247,9 \text{ (ms)}$$

Así, TEMPO pasará de 250 ms a 247,9 ms.

\*a Los resultados se calculan mediante valores redondeados.

### Rangos de los valores NOTE y TEMPO

Los rangos de los valores NOTE y TEMPO están limitados por los rangos de DELAY o FREQ. No puede establecer valores NOTE o TEMPO que hagan que DELAY o FREQ. superen sus valores máximos posibles cuando están sincronizados con tempo. Esta limitación también se da aunque SYNC esté en OFF.

### Características especiales del parámetro TEMPO

El parámetro TEMPO tiene las siguientes características que son distintas del resto de parámetros.

- Es un valor común que comparten todos los efectos
- No se puede almacenar en una biblioteca de efectos ni recuperar de la misma. (Puede almacenarlo en una escena y recuperarlo de ésta.)

Esto quiere decir que el valor TEMPO no tiene que ser el mismo cuando un efecto se recupera que cuando se ha almacenado ese mismo efecto. Veamos un ejemplo.

Almacenamiento del efecto: TEMPO=120 → Cambio de TEMPO a 60 → Recuperación del efecto: TEMPO = 60

Normalmente, cuando se cambia TEMPO, DELAY (o FREQ.) se volverá a definir según corresponda. Sin embargo, si se cambia DELAY (o FREQ.), al recuperar el efecto suena diferente que cuando se ha almacenado. Para evitar que el efecto cambie de esta manera entre el almacenamiento y la recuperación, la serie CL no actualiza el valor de DELAY (o FREQ.) cuando se recupera un efecto, aunque TEMPO no sea el mismo que cuando se guardó el efecto.

\* El parámetro NOTE se calcula según los valores siguientes.

$$\text{♩} = 1/48 \quad \text{♪} = 1/24 \quad \text{♫} = 1/16 \quad \text{♬} = 1/12 \quad \text{♭} = 3/32 \quad \text{♮} = 1/8 \quad \text{♯} = 1/6$$

$$\text{♯} = 3/16 \quad \text{♮} = 1/4 \quad \text{♭} = 3/8 \quad \text{♮} = 1/2 \quad \text{♯} = 3/4 \quad \text{♮} = 1/1 \quad \text{♯} = 2/1$$

## Parámetros que se pueden asignar para controlar los cambios

Modo	Parámetro 1	Parámetro 2
NO ASSIGN	—	0
FADER H	INPUT	CH 1–CH 72 <sup>*1</sup> STIN1L–STIN8R
	OUTPUT	MIX 1–MIX 24 MATRIX 1–MATRIX 8 STEREO L–MONO(C)
FADER L	INPUT	CH 1–CH 72 <sup>*1</sup> STIN1L–STIN8R
	OUTPUT	MIX 1–MIX 24 MATRIX 1–MATRIX 8 STEREO L–MONO(C)
CH ON	INPUT	CH 1–CH 72 <sup>*1</sup> STIN1L–STIN8R
	OUTPUT	MIX 1–MIX 24 MATRIX 1–MATRIX 8 STEREO L–MONO(C)
PHASE	INPUT	CH 1–CH 72 <sup>*1</sup> STIN1L–STIN8R
INSERT	INPUT	CH 1–CH 72 <sup>*1</sup>
	OUTPUT	MIX 1–MIX 24 MATRIX 1–MATRIX 8 STEREO L–MONO(C)
DIRECT OUT	ON	CH 1–CH 72 <sup>*1</sup>
PAN/BALANCE	INPUT	CH 1–CH 72 <sup>*1</sup> STIN1L–STIN8R
BALANCE	OUTPUT	MIX 1–MIX 24 MATRIX 1–MATRIX 8 STEREO L–STEREO R
TO STEREO	ON	CH 1–CH 72 <sup>*1</sup> STIN1L–STIN8R
TO MONO	ON	CH 1–CH 72 <sup>*1</sup> STIN1L–STIN8R
LCR	ON	CH 1–CH 72 <sup>*1</sup> STIN1L–STIN8R
	CSR	MIX 1–MIX 24
MIX/MATRIX SEND	MIX 1 ON – MIX24 ON	CH 1–CH 72 <sup>*1</sup> STIN1L–STIN8R
	MATRIX 1 ON – MATRIX 8 ON	
	MIX 1 POINT – MIX 24 POINT	
	MATRIX 1 POINT – MATRIX 8 POINT	
	MIX 1 LEVEL H – MIX 24 LEVEL H	
	MIX 1 LEVEL L – MIX 24 LEVEL L	
	MATRIX 1 LEVEL H – MATRIX 8 LEVEL H	
	MATRIX 1 LEVEL L – MATRIX 8 LEVEL L	
	MIX 1/2 PAN – MIX 23/24 PAN	
MATRIX1/2 PAN – MATRIX7/8 PAN		

Modo	Parámetro 1	Parámetro 2
MIX TO STEREO	TO STEREO ON	MIX 1–MIX 24
	TO MONO ON	
	PAN	
MIX TO MATRIX	MATRIX 1 POINT – MATRIX 8 POINT	MIX 1–MIX 24
	MATRIX 1 ON – MATRIX 8 ON	
	MATRIX 1 LEVEL H – MATRIX 8 LEVEL H	
	MATRIX 1 LEVEL L – MATRIX 8 LEVEL L	
STEREO TO MATRIX	MATRIX 1/2 PAN – MATRIX 7/8 PAN	STEREO L–MONO(C)
	MATRIX 1 POINT – MATRIX 8 POINT	
	MATRIX 1 ON – MATRIX 8 ON	
	MATRIX 1 LEVEL H – MATRIX 8 LEVEL H	
	MATRIX 1 LEVEL L – MATRIX 8 LEVEL L	
INPUT EQ	MATRIX 1/2 PAN – MATRIX 7/8 PAN	CH 1–CH 72 <sup>*1</sup> STIN1L–STIN8R
	ON	
	LOW Q	
	LOW FREQ	
	LOW GAIN	
	LOW MID Q	
	LOW MID FREQ	
	LOW MID GAIN	
	HIGH MID Q	
	HIGH MID FREQ	
	HIGH MID GAIN	
	HIGH Q	
	HIGH FREQ	
	HIGH GAIN	
	LPF ON	
LOW TYPE		
HIGH TYPE		
INPUT ATT	INPUT	CH 1–CH 72 <sup>*1</sup> STIN1L–STIN8R
INPUT HPF	ON	CH 1–CH 72 <sup>*1</sup> STIN1L–STIN8R
	FREQ	



Modo	Parámetro 1	Parámetro 2
OUTPUT EQ	ON	MIX 1–MIX 24 MATRIX 1–MATRIX 8 STEREO L–MONO(C)
	LOW Q	
	LOW FREQ	
	LOW GAIN	
	LOW MID Q	
	LOW MID FREQ	
	LOW MID GAIN	
	HIGH MID Q	
	HIGH MID FREQ	
	HIGH MID GAIN	
	HIGH Q	
	HIGH FREQ	
	HIGH GAIN	
	LOW TYPE	
	HIGH TYPE	
	LOW HPF ON	
HIGH LPF ON		
OUTPUT ATT	OUTPUT	MIX1–MIX24 MATRIX1–MATRIX8 STEREO L–MONO(C)
INPUT DYNAMICS1	ON	CH 1–CH 72*1 STIN1L–STIN8R
	ATTACK	
	THRESHOLD	
	RANGE	
	HOLD H	
	HOLD L	
	DECAY/RELEASE H	
	DECAY/RELEASE L	
	RATIO	
	KNEE/WIDTH	
	GAIN H	
GAIN L		
INPUT DYNAMICS2	ON	CH 1–CH 72*1 STIN1L–STIN8R
	ATTACK	
	THRESHOLD	
	RELEASE H	
	RELEASE L	
	RATIO	
	GAIN H	
	GAIN L	
	KNEE/WIDTH	
	FILTER FREQ	

Modo	Parámetro 1	Parámetro 2
OUTPUT DYNAMICS1	ON	MIX 1–MIX 24 MATRIX 1–MATRIX 8 STEREO L–MONO(C)
	ATTACK	
	THRESHOLD	
	RELEASE H	
	RELEASE L	
	RATIO	
	GAIN H	
	GAIN L	
	KNEE/WIDTH	
	EFFECT	
MIX BALANCE		
PARAM 1 H – PARAM 32 L		
GEQ	ON A	Rack1–16
	ON B	
	GAIN A 1 – GAIN A 31	
	GAIN B 1 – GAIN B 31	
PREMIUM RACK A	BYPASS	Rack1–8
	PARAM 1 H – PARAM 64 L	
PREMIUM RACK B	BYPASS	Rack1–8
	PARAM 1 H – PARAM 64 L	
DCA	ON	DCA 1–DCA 16
	FADER H	
	FADER L	
MUTE MASTER	ON	MASTER 1–MASTER 8
RECALL SAFE	ON	CH 1–CH 72*1 STIN1L–STIN8R MIX 1–MIX 24 MATRIX 1–MATRIX 8 STEREO L–MONO(C) GEQ RACK 1A–16B EFFECT RACK 1A–8B PREMIUM RACK 1A–8B DCA 1–DCA16

\*1 CL3: CH1–CH64, CL1: CH1–CH48

## Asignaciones de parámetros NRPN

Parámetro		Desde (HEX)	Hasta (HEX)
FADER	INPUT	0000	0057
	MIX1-20, MATRIX, STEREO LR	0060	007D
INPUT to MIX9-16 LEVEL	MIX9 SEND	007E	00D5
	MIX10 SEND	00DE	0135
	MIX11 SEND	013E	0195
	MIX12 SEND	019E	01F5
	MIX13 SEND	01FE	0255
	MIX14 SEND	025E	02B5
	MIX15 SEND	02BE	0315
	MIX16 SEND	031E	0375
INPUT to MATRIX1-4 LEVEL	MATRIX1 SEND	037E	03D5
	MATRIX2 SEND	03DE	0435
	MATRIX3 SEND	043E	0495
	MATRIX4 SEND	049E	04F5
MIX1-20, STEREO LR to MATRIX LEVEL	MATRIX1 SEND	04FE	0513
	MATRIX2 SEND	0514	0529
	MATRIX3 SEND	052A	053F
	MATRIX4 SEND	0540	0555
	MATRIX5 SEND	0556	056B
	MATRIX6 SEND	056C	0581
	MATRIX7 SEND	0582	0597
	MATRIX8 SEND	0598	05AD
ON	INPUT	05B6	060D
	MIX1-20, MATRIX, STEREO LR	0616	0633
INPUT to MIX9-16 ON	MIX9 SEND	0634	068B
	MIX10 SEND	0694	06EB
	MIX11 SEND	06F4	074B
	MIX12 SEND	0754	07AB
	MIX13 SEND	07B4	080B
	MIX14 SEND	0814	086B
	MIX15 SEND	0874	08CB
	MIX16 SEND	08D4	092B
INPUT to MATRIX1-4 ON	MATRIX1 SEND	0934	098B
	MATRIX2 SEND	0994	09EB
	MATRIX3 SEND	09F4	0A4B
	MATRIX4 SEND	0A54	0AAB
MIX1-20, STEREO LR to MATRIX ON	MATRIX1 SEND	0AB4	0AC9
	MATRIX2 SEND	0ACA	0ADF
	MATRIX3 SEND	0AE0	0AF5
	MATRIX4 SEND	0AF6	0B0B
	MATRIX5 SEND	0B0C	0B21
	MATRIX6 SEND	0B22	0B37
	MATRIX7 SEND	0B38	0B4D
	MATRIX8 SEND	0B4E	0B63
MIX1-8 to STEREO ON PHASE	MIX TO ST	0B64	0B6B
	INPUT	0B6C	0BC3

Parámetro	Desde (HEX)	Hasta (HEX)
INSERT ON	INPUT	0BCC 0C13
	MIX1-20, MATRIX, STEREO LR	0C2C 0C49
INPUT to MIX9-16 PRE/POST	MIX9 SEND	0C4A 0CA1
	MIX10 SEND	0CAA 0D01
	MIX11 SEND	0D0A 0D61
	MIX12 SEND	0D6A 0DC1
	MIX13 SEND	0DCA 0E21
	MIX14 SEND	0E2A 0E81
	MIX15 SEND	0E8A 0EE1
	MIX16 SEND	0EEA 0F41
INPUT to MATRIX1-4 PRE/POST	MATRIX1 SEND	0F4A 0FA1
	MATRIX2 SEND	0FAA 1001
	MATRIX3 SEND	100A 1061
INPUT57-64 to MIX1-8 LEVEL	MATRIX4 SEND	106A 10C1
	MIX1 SEND	10CA 10D1
	MIX2 SEND	10D2 10D9
	MIX3 SEND	10DA 10E1
	MIX4 SEND	10E2 10E9
	MIX5 SEND	10EA 10F1
	MIX6 SEND	10F2 10F9
	MIX7 SEND	10FA 1101
MIX8 SEND	1102 1109	
INPUT57-64 to MATRIX5-8 LEVEL	MATRIX5 SEND	110A 1111
	MATRIX6 SEND	1112 1119
	MATRIX7 SEND	111A 1121
	MATRIX8 SEND	1122 1129
INPUT57-64 to MIX1-8 ON	MIX1 SEND	112A 1131
	MIX2 SEND	1132 1139
	MIX3 SEND	113A 1141
	MIX4 SEND	1142 1149
	MIX5 SEND	114A 1151
	MIX6 SEND	1152 1159
	MIX7 SEND	115A 1161
	MIX8 SEND	1162 1169
INPUT57-64 to MATRIX5-8 ON	MATRIX5 SEND	116A 1171
	MATRIX6 SEND	1172 1179
	MATRIX7 SEND	117A 1181
	MATRIX8 SEND	1182 1189
INPUT57-64 to MIX1-8 PRE/POST	MIX1 SEND	118A 1191
	MIX2 SEND	1192 1199
	MIX3 SEND	119A 11A1
	MIX4 SEND	11A2 11A9
	MIX5 SEND	11AA 11B1
	MIX6 SEND	11B2 11B9
	MIX7 SEND	11BA 11C1
	MIX8 SEND	11C2 11C9
INPUT57-64 to MATRIX5-8 PRE/POST	MATRIX5 SEND	11CA 11D1
	MATRIX6 SEND	11D2 11D9
	MATRIX7 SEND	11DA 11E1
	MATRIX8 SEND	11E2 11E9

Parámetro	Desde (HEX)	Hasta (HEX)
INPUT57-64 EQ	LOW TYPE	11EA 11F1
	HIGH TYPE	11F2 11F9
INPUT57-64 HPF	FREQ	11FA 1201
INPUT57-64 to MIX1/2-7/8 PAN	MIX1/2	1202 1209
	MIX3/4	120A 1211
	MIX5/6	1212 1219
	MIX7/8	121A 1221
INPUT57-64 to MATRIX5/6, 7/8 PAN	MATRIX5/6	1222 1229
INPUT57-64 to STEREO	MATRIX7/8	122A 1231
INPUT57-64 to STEREO	ON	1232 1239
INPUT57-64 RECALL SAFE	ON	123A 1241
INPUT57-64 to MONO	ON	1242 1249
INPUT49-64 DYNAMICS1	RATIO	124A 1259
	KNEE/WIDTH	125A 1269
	GAIN	126A 1279
INPUT49-64 DYNAMICS2	reserved	127A 1289
	FILTER FREQ	128A 1299
INPUT65-72, STIN5-8 RECALL SAFE	ON	129A 12A9
EQ INPUT, MIX1-20, MATRIX, STEREO LR	ON	1304 1381
	LOW Q	1382 13FF
	LOW FREQ	1400 147D
	LOW GAIN	147E 14FB
	LOW MID Q	14FC 1579
	LOW MID FREQ	157A 15F7
	LOW MID GAIN	15F8 1675
	HIGH MID Q	1676 16F3
	HIGH MID FREQ	16F4 1771
	HIGH MID GAIN	1772 17EF
	HIGH Q	17F0 186D
	HIGH FREQ	186E 18EB
	HIGH GAIN	18EC 1969
	ATT	196A 19C1
	HPF ON	19E8 1A65
LPF ON	1A66 1AE3	
INPUT DYNAMICS1	ON	1AE4 1B3B
	ATTACK	1B44 1B9B
	THRESHOLD	1BA4 1BF8
	RANGE	1C04 1C5B
	HOLD	1C64 1CBB
INPUT DYNAMICS2	DECAY/RELEASE	1CC4 1D1B
INPUT DYNAMICS2	ON	1D24 1DA1
	ATTACK	1DA2 1E1F
MIX1-20, MATRIX, STEREO LR DYNAMICS1	THRESHOLD	1E20 1E9D
	RELEASE	1E9E 1F1B
	RATIO	1F1C 1F99
	GAIN	1F9A 2017
	KNEE/WIDTH	2018 2095
PAN/BALANCE	INPUT	2096 20ED

Parámetro	Desde (HEX)	Hasta (HEX)
INPUT to MIX9/10-15/16 PAN	MIX9/10	20F6 214D
	MIX11/12	2156 21AD
	MIX13/14	21B6 220D
	MIX15/16	2216 226D
INPUT to MATRIX1/2, 3/4 PAN	MATRIX1/2	2276 22CD
	MATRIX3/4	22D6 232D
MIX1-20, STEREO LR to MATRIX PAN	MATRIX1/2	2336 234B
	MATRIX3/4	234C 2361
	MATRIX5/6	2362 2377
	MATRIX7/8	2378 238D
MIX1-8 to STEREO PAN	MIX TO ST	238E 2395
BALANCE	MIX1-20, MATRIX, STEREO LR	2396 23B3
MIX, STEREO LR, MONO to MATRIX PRE/POST	MATRIX1 SEND	23B4 23CE
	MATRIX2 SEND	23D0 23EA
	MATRIX3 SEND	23EC 2406
	MATRIX4 SEND	2408 2422
	MATRIX5 SEND	2424 243E
	MATRIX6 SEND	2440 245A
	MATRIX7 SEND	245C 2476
	MATRIX8 SEND	2478 2492
MIX21-24, MONO to MATRIX ON	MATRIX1 SEND	2494 2498
	MATRIX2 SEND	249A 249E
	MATRIX3 SEND	24A0 24A4
	MATRIX4 SEND	24A6 24AA
	MATRIX5 SEND	24AC 24B0
	MATRIX6 SEND	24B2 24B6
INPUT65-72, STIN5-8 to MIX1-8 LEVEL	MIX1 SEND	24C4 24D3
	MIX2 SEND	24D4 24E3
	MIX3 SEND	24E4 24F3
	MIX4 SEND	24F4 2503
	MIX5 SEND	2504 2513
	MIX6 SEND	2514 2523
INPUT65-72, STIN5-8 to MIX1-8 ON	MIX7 SEND	2524 2533
	MIX8 SEND	2534 2543
	MIX1 SEND	2544 2553
	MIX2 SEND	2554 2563
	MIX3 SEND	2564 2573
	MIX4 SEND	2574 2583
	MIX5 SEND	2584 2593
	MIX6 SEND	2594 25A3
MIX7 SEND	25A4 25B3	
MIX8 SEND	25B4 25C3	

Parámetro	Desde (HEX)	Hasta (HEX)
INPUT65-72, STIN5-8 to MIX1-8 PRE/POST	MIX1 SEND	25C4 25D3
	MIX2 SEND	25D4 25E3
	MIX3 SEND	25E4 25F3
	MIX4 SEND	25F4 2603
	MIX5 SEND	2604 2613
	MIX6 SEND	2614 2623
	MIX7 SEND	2624 2633
	MIX8 SEND	2634 2643
INPUT65-72, STIN5-8 to MIX1/2-7/8 PAN	MIX1/2	2644 2653
	MIX3/4	2654 2663
	MIX5/6	2664 2673
EFFECT RACK1-8	MIX7/8	2674 2683
	BYPASS	26B4 26BB
	MIX BALANCE	26BC 26C3
	PARAM1	26C4 26CB
	PARAM2	26CC 26D3
	PARAM3	26D4 26DB
	PARAM4	26DC 26E3
	PARAM5	26E4 26EB
	PARAM6	26EC 26F3
	PARAM7	26F4 26FB
	PARAM8	26FC 2703
	PARAM9	2704 270B
	PARAM10	270C 2713
	PARAM11	2714 271B
	PARAM12	271C 2723
	PARAM13	2724 272B
	PARAM14	272C 2733
	PARAM15	2734 273B
	PARAM16	273C 2743
	PARAM17	2744 274B
	PARAM18	274C 2753
	PARAM19	2754 275B
	PARAM20	275C 2763
	PARAM21	2764 276B
	PARAM22	276C 2773
	PARAM23	2774 277B
	PARAM24	277C 2783
	PARAM25	2784 278B
	PARAM26	278C 2793
	PARAM27	2794 279B
	PARAM28	279C 27A3
	PARAM29	27A4 27AB
PARAM30	27AC 27B3	
PARAM31	27B4 27BB	
PARAM32	27BC 27C3	

Parámetro	Desde (HEX)	Hasta (HEX)
GEQ RACK1A-3B	ON	27C4 27C9
	GAIN1	27CA 27CF
	GAIN2	27D0 27D5
	GAIN3	27D6 27DB
	GAIN4	27DC 27E1
	GAIN5	27E2 27E7
	GAIN6	27E8 27ED
	GAIN7	27EE 27F3
	GAIN8	27F4 27F9
	GAIN9	27FA 27FF
	GAIN10	2800 2805
	GAIN11	2806 280B
	GAIN12	280C 2811
	GAIN13	2812 2817
	GAIN14	2818 281D
	GAIN15	281E 2823
	GAIN16	2824 2829
	GAIN17	282A 282F
	GAIN18	2830 2835
	GAIN19	2836 283B
	GAIN20	283C 2841
	GAIN21	2842 2847
	GAIN22	2848 284D
	GAIN23	284E 2853
	GAIN24	2854 2859
	GAIN25	285A 285F
	GAIN26	2860 2865
	GAIN27	2866 286B
	GAIN28	286C 2871
	GAIN29	2872 2877
	GAIN30	2878 287D
	GAIN31	287E 2883
	FADER	MIX21-24, MONO
INPUT1-56, STIN1-4 to MIX1-8 LEVEL	MIX1 SEND	28EA 2929
	MIX2 SEND	292A 2969
	MIX3 SEND	296A 29A9
	MIX4 SEND	29AA 29E9
	MIX5 SEND	29EA 2A29
	MIX6 SEND	2A2A 2A69
	MIX7 SEND	2A6A 2AA9
	MIX8 SEND	2AAA 2AE9
INPUT1-56, STIN1-4 to MATRIX5-8 LEVEL	MATRIX5 SEND	2AEA 2B29
	MATRIX6 SEND	2B2A 2B69
	MATRIX7 SEND	2B6A 2BA9
	MATRIX8 SEND	2BAA 2BE9

Parámetro	Desde (HEX)	Hasta (HEX)	
MIX21-24, MONO to MATRIX LEVEL	MATRIX1 SEND	2BEA	2BEE
	MATRIX2 SEND	2BF0	2BF4
	MATRIX3 SEND	2BF6	2BFA
	MATRIX4 SEND	2BFC	2C00
	MATRIX5 SEND	2C02	2C06
	MATRIX6 SEND	2C08	2C0C
	MATRIX7 SEND	2C0E	2C12
	MATRIX8 SEND	2C14	2C18
ON	MIX21-24, MONO	2C2A	2C2E
INPUT1-56, STIN1-4 to MIX1-8 ON	MIX1 SEND	2C30	2C6F
	MIX2 SEND	2C70	2CAF
	MIX3 SEND	2CB0	2CEF
	MIX4 SEND	2CF0	2D2F
	MIX5 SEND	2D30	2D6F
	MIX6 SEND	2D70	2DAF
	MIX7 SEND	2DB0	2DEF
	MIX8 SEND	2DF0	2E2F
INPUT1-56, STIN1-4 to MATRIX5-8 ON	MATRIX5 SEND	2E30	2E6F
	MATRIX6 SEND	2E70	2EAF
	MATRIX7 SEND	2EB0	2EEF
	MATRIX8 SEND	2EF0	2F2F
MIX9-24 to STEREO ON	MIX TO ST	2F36	2F45
INSERT	MIX21-24, MONO	2F46	2F4A
INPUT1-56, STIN1-4 to MIX1-8 PRE/POST	MIX1 SEND	2F4C	2F8B
	MIX2 SEND	2F8C	2FCB
	MIX3 SEND	2FCC	300B
	MIX4 SEND	300C	304B
	MIX5 SEND	304C	308B
	MIX6 SEND	308C	30CB
	MIX7 SEND	30CC	310B
	MIX8 SEND	310C	314B
INPUT1-56, STIN1-4 to MATRIX5-8 PRE/POST	MATRIX5 SEND	314C	318B
	MATRIX6 SEND	318C	31CB
	MATRIX7 SEND	31CC	320B
	MATRIX8 SEND	320C	324B
DCA13-16	ON	324C	324F
	FADER	3252	3255
BALANCE	MIX21-24 (,MONO)	3258	325C

Parámetro	Desde (HEX)	Hasta (HEX)	
MIX21-24, MONO EQ	ON	325E	3262
	LOW Q	3264	3268
	LOW FREQ	326A	326E
	LOW GAIN	3270	3274
	LOW MID Q	3276	327A
	LOW MID FREQ	327C	3280
	LOW MID GAIN	3282	3286
	HIGH MID Q	3288	328C
	HIGH MID FREQ	328E	3292
	HIGH MID GAIN	3294	3298
	HIGH Q	329A	329E
	HIGH FREQ	32A0	32A4
	HIGH GAIN	32A6	32AA
	HPF ON	32AC	32B0
	LPF ON	32B2	32B6
	INPUT1-56, STIN1-4 EQ	LOW TYPE	3440
HIGH TYPE		3480	34BF
MIX, MATRIX, STEREO LR, MONO EQ	LOW TYPE	34C0	34E2
	HIGH TYPE	34E4	3506
INPUT65-72, STIN5-8 EQ	LOW TYPE	3508	3517
	HIGH TYPE	3518	3527
INPUT65-72, STIN5-8 HPF	FREQ	3528	3537
	DIRECT OUT INPUT65-72	ON	3538
INPUT65-72, STIN5-8 to MATRIX5-8 LEVEL	MATRIX5 SEND	3540	354F
	MATRIX6 SEND	3550	355F
	MATRIX7 SEND	3560	356F
	MATRIX8 SEND	3570	357F
INPUT65-72, STIN5-8 to MATRIX5-8 ON	MATRIX5 SEND	3580	358F
	MATRIX6 SEND	3590	359F
	MATRIX7 SEND	35A0	35AF
	MATRIX8 SEND	35B0	35BF
INPUT65-72, STIN5-8 to MATRIX5-8 PRE/POST	MATRIX5 SEND	35C0	35CF
	MATRIX6 SEND	35D0	35DF
	MATRIX7 SEND	35E0	35EF
	MATRIX8 SEND	35F0	35FF
INPUT65-72, STIN5-8 to MATRIX5/6, 7/8 PAN	MATRIX5/6	3600	360F
	MATRIX7/8	3610	361F
INPUT1-56, STIN1-4 HPF	FREQ	3640	367F
	ON	3680	3684
MIX21-24, MONO DYNAMICS1	ATTACK	3686	368A
	THRESHOLD	368C	3690
	RELEASE	3692	3696
	RATIO	3698	369C
	GAIN	369E	36A2
	KNEE/WIDTH	36A4	36A8
INPUT1-56, STIN1-4 to MIX1/2-7/8 PAN	MIX1/2	36AA	36E9
	MIX3/4	36EA	3729
	MIX5/6	372A	3769
	MIX7/8	376A	37A9

Parámetro	Desde (HEX)	Hasta (HEX)	
INPUT1-56, STIN1-4 to MATRIX5/6, 7/8 PAN	MATRIX5/6	37AA	37E9
	MATRIX7/8	37EA	3829
MIX21-24, MONO to MATRIX1/2-7/8 PAN	MATRIX1/2	382A	382E
	MATRIX3/4	3830	3834
	MATRIX5/6	3836	383A
MIX9-24 to STEREO PAN	MATRIX7/8	383C	3840
	MIX TO ST	3842	3851
GEQ RACK4A-6B	ON	3852	3857
	GAIN1	3858	385D
	GAIN2	385E	3863
	GAIN3	3864	3869
	GAIN4	386A	386F
	GAIN5	3870	3875
	GAIN6	3876	387B
	GAIN7	387C	3881
	GAIN8	3882	3887
	GAIN9	3888	388D
	GAIN10	388E	3893
	GAIN11	3894	3899
	GAIN12	389A	389F
	GAIN13	38A0	38A5
	GAIN14	38A6	38AB
	GAIN15	38AC	38B1
	GAIN16	38B2	38B7
	GAIN17	38B8	38BD
	GAIN18	38BE	38C3
	GAIN19	38C4	38C9
	GAIN20	38CA	38CF
	GAIN21	38D0	38D5
	GAIN22	38D6	38DB
	GAIN23	38DC	38E1
	GAIN24	38E2	38E7
	GAIN25	38E8	38ED
	GAIN26	38EE	38F3
	GAIN27	38F4	38F9
	GAIN28	38FA	38FF
	GAIN29	3900	3905
	GAIN30	3906	390B
GAIN31	390C	3911	
LCR INPUT1-64, STIN1-4, MIX1-16	ON	3912	3969
	CSR	396A	39C1
DIRECT OUT INPUT1-64	ON	39C2	3A01
INPUT1-56, STIN1-4 TO STEREO	ON	3A02	3A41
DCA1-12	ON	3A42	3A4D
	FADER	3A4E	3A59
MUTE MASTER	ON	3A5A	3A61
RECALL SAFE	ON	3A66	3B05

Parámetro	Desde (HEX)	Hasta (HEX)	
EXTERNAL GAIN1	3B06	3B0B	
INPUT GAIN 1	3B0F	3B15	
EXTERNAL GAIN2	3B16	3B1B	
INPUT GAIN 2	3B1F	3B25	
EXTERNAL GAIN3	3B26	3B2B	
INPUT GAIN 3	3B2F	3B35	
EXTERNAL GAIN4	3B36	3B3B	
INPUT GAIN 4	3B3F	3B45	
EXTERNAL GAIN5	3B46	3B4B	
INPUT GAIN 5	3B4F	3B55	
EXTERNAL GAIN6	3B56	3B5B	
INPUT GAIN 6	3B5F	3B65	
EXTERNAL GAIN7	3B66	3B6B	
INPUT GAIN 7	3B6F	3B75	
EXTERNAL GAIN8	3B76	3B7B	
INPUT GAIN 8	3B7F	3B85	
EXTERNAL +48V 1	3B86	3B8B	
INPUT +48V 1	3B8F	3B95	
EXTERNAL +48V 2	3B96	3B9B	
INPUT +48V 2	3B9F	3BA5	
EXTERNAL +48V 3	3BA6	3BAB	
INPUT +48V 3	3BAF	3BB5	
EXTERNAL +48V 4	3BB6	3BBB	
INPUT +48V 4	3BBF	3BC5	
EXTERNAL +48V 5	3BC6	3BCB	
INPUT +48V 5	3BCF	3BD5	
EXTERNAL +48V 6	3BD6	3BDB	
INPUT +48V 6	3BDF	3BE5	
EXTERNAL +48V 7	3BE6	3BEB	
INPUT +48V 7	3BEF	3BF5	
EXTERNAL +48V 8	3BF6	3BFB	
INPUT +48V 8	3BFF	3C05	
EXTERNAL HPF1	3C06	3C0B	
INPUT HPF1	3C0F	3C15	
EXTERNAL HPF2	3C16	3C1B	
INPUT HPF2	3C1F	3C25	
EXTERNAL HPF3	3C26	3C2B	
INPUT HPF3	3C2F	3C35	
EXTERNAL HPF4	3C36	3C3B	
INPUT HPF4	3C3F	3C45	
EXTERNAL HPF5	3C46	3C4B	
INPUT HPF5	3C4F	3C55	
EXTERNAL HPF6	3C56	3C5B	
INPUT HPF6	3C5F	3C65	
EXTERNAL HPF7	3C66	3C6B	
INPUT HPF7	3C6F	3C75	
EXTERNAL HPF8	3C76	3C7B	
INPUT HPF8	3C7F	3C85	
INPUT1-56, STIN1-4 TO MONO	ON	3C86	3CC5
MIX1-16 TO MONO	ON	3CC6	3CD5

HA

Parámetro	Desde (HEX)	Hasta (HEX)	
SLOT OUT DELAY	ON	3CD6	3D05
	TIME HIGH	3D06	3D35
	TIME LOW	3D36	3D65
OMNI OUT DELAY	ON	3D66	3D6D
	TIME HIGH	3D76	3D7D
	TIME LOW	3D86	3D8D
DIGITAL OUT DELAY	ON	3D96	3D97
	TIME HIGH	3D98	3D99
	TIME LOW	3D9A	3D9B
INPUT1-48, STIN1-4 DYNAMICS1	RATIO	3D9C	3DD3
	KNEE/WIDTH	3DD4	3E0B
	GAIN	3E0C	3E43
INPUT1-48, STIN1-4 DYNAMICS2	reserved	3E44	3E7B
	FILTER FREQ	3E7C	3EB3
GEQ RACK7A-8B	ON	3EB4	3EB7
	GAIN1	3EB8	3EBB
	GAIN2	3EBC	3EBF
	GAIN3	3EC0	3EC3
	GAIN4	3EC4	3EC7
	GAIN5	3EC8	3ECB
	GAIN6	3ECC	3ECF
	GAIN7	3ED0	3ED3
	GAIN8	3ED4	3ED7
	GAIN9	3ED8	3EDB
	GAIN10	3EDC	3EDF
	GAIN11	3EE0	3EE3
	GAIN12	3EE4	3EE7
	GAIN13	3EE8	3EEB
	GAIN14	3EEC	3EEF
	GAIN15	3EF0	3EF3
	GAIN16	3EF4	3EF7
	GAIN17	3EF8	3EFB
	GAIN18	3EFC	3EFF
	GAIN19	3F00	3F03
	GAIN20	3F04	3F07
	GAIN21	3F08	3F0B
	GAIN22	3F0C	3F0F
	GAIN23	3F10	3F13
	GAIN24	3F14	3F17
	GAIN25	3F18	3F1B
	GAIN26	3F1C	3F1F
	GAIN27	3F20	3F23
	GAIN28	3F24	3F27
	GAIN29	3F28	3F2B
	GAIN30	3F2C	3F2F
GAIN31	3F30	3F33	

Parámetro	Desde (HEX)	Hasta (HEX)	
MIX, MATRIX, STEREO LR, MONO EQ	ATT	3F34	3F56
INPUT65-72, STIN5-8 TO STEREO	ON	3F58	3F67
INPUT65-72, STIN5-8, MIX17-24 TO MONO	ON	3F68	3F7F
LCR IN65-72, STIN5-8, MIX17-24	ON	3F80	3F97
	CSR	3F98	3FAF
INPUT65-72, STIN5-8 DYNAMICS1	RATIO	3FB0	3FBF
	KNEE/WIDTH	3FC0	3FCF
	GAIN	3FD0	3FDF
INPUT65-72, STIN5-8 DYNAMICS2	reserved	3FE0	3FEF
	FILTER FREQ	3FF0	3FFF

## Operación de parámetros de mezcla, aplicabilidad

Esta tabla indica qué ajustes afectan al comportamiento de cada parámetro del canal de entrada y del canal de salida.

También indica si se pueden enlazar o no como estéreo, y si son relevantes o no para los ajustes RECALL SAFE, GLOBAL PASTE y USER LEVEL, y una biblioteca de canales.

### ■ Canales de entrada

Parámetro		Stereo <sup>*1</sup>	CHANNEL LINK	RECALL SAFE, FOCUS RECALL, GLOBAL PASTE <sup>*8</sup>		USER LEVEL	Biblioteca de canales
				ALL	Botón de selección de parámetros		
HA	Gain	O <sup>*10</sup>	HA <sup>*10</sup>	O	HA, GLOBAL HA	HA	O
	Gain Compensation	O	HA	O	HA, GLOBAL HA	HA	O
	+48V			O	HA, GLOBAL HA	HA	O
	Phase			O	HA, GLOBAL HA	HA	O
Digital Gain		O <sup>*10</sup>	DIGITAL GAIN <sup>*10</sup>	O	DIGITAL GAIN	HA	O
Name, Icon, Color				O	INPUT NAME, GLOBAL INPUT NAME	INPUT NAME	O
Input Patch				O	INPUT PATCH, GLOBAL INPUT PATCH	INPUT PATCH	
Insert	Out Patch			O	INPUT INSERT PATCH, GLOBAL INPUT PATCH	INPUT PATCH	
	In Patch			O	INPUT INSERT PATCH, GLOBAL INPUT PATCH	INPUT PATCH	
	+48V, Gain, Gain Compensation				INPUT INSERT PATCH, GLOBAL HA	HA	
	On		INPUT INSERT	O	INPUT INSERT	INPUT PROCESSING	O
	Point		INPUT INSERT	O	INPUT INSERT	INPUT PROCESSING	O
Direct Out	Out Patch			O	INPUT DIRECT OUT, GLOBAL INPUT PATCH	INPUT PATCH	
	On, Level		DIRECT OUT	O	INPUT DIRECT OUT	INPUT PROCESSING	O
	Point		DIRECT OUT	O	INPUT DIRECT OUT	INPUT PROCESSING	O
HPF	O	INPUT HPF	O	INPUT HPF	INPUT PROCESSING	O	
Att	O	INPUT EQ	O	INPUT EQ	INPUT PROCESSING	O	
EQ	O	INPUT EQ	O	INPUT EQ	INPUT PROCESSING	O	
Dynamics1	Key-In Source			O	INPUT DYNA1	INPUT PROCESSING	
	Key-In Filter	O	INPUT DYNAMICS1	O	INPUT DYNA1	INPUT PROCESSING	O
	Others	O	INPUT DYNAMICS1	O	INPUT DYNA1	INPUT PROCESSING	O
Dynamics2	Key-In Source			O	INPUT DYNA2	INPUT PROCESSING	
	Others	O	INPUT DYNAMICS2	O	INPUT DYNA2	INPUT PROCESSING	O
To Mix	On	O	INPUT MIX ON <sup>*2</sup>	O	INPUT MIX ON <sup>*7</sup>	INPUT FADER/ON <sup>*4</sup>	O
	Level	O	INPUT MIX SEND <sup>*2</sup>	O	INPUT MIX SEND <sup>*7</sup>	INPUT FADER/ON <sup>*4</sup>	O
	Pan/Balance	O <sup>*11</sup>		O	INPUT MIX SEND <sup>*7</sup>	INPUT FADER/ON <sup>*4</sup>	O
	Pre/Post	O	INPUT MIX SEND <sup>*2</sup>	O	INPUT MIX SEND <sup>*7</sup>	INPUT PROCESSING <sup>*4</sup>	O
To Matrix	On	O	INPUT MATRIX ON <sup>*3</sup>	O	INPUT MATRIX ON <sup>*7</sup>	INPUT FADER/ON <sup>*4</sup>	O
	Level	O	INPUT MATRIX SEND <sup>*3</sup>	O	INPUT MATRIX SEND <sup>*7</sup>	INPUT FADER/ON <sup>*4</sup>	O
	Pan/Balance	O <sup>*11</sup>		O	INPUT MATRIX SEND <sup>*7</sup>	INPUT FADER/ON <sup>*4</sup>	O
	Pre/Post	O	INPUT MATRIX SEND <sup>*3</sup>	O	INPUT MATRIX SEND <sup>*7</sup>	INPUT PROCESSING <sup>*4</sup>	O
DELAY	ms	O <sup>*10</sup>	INPUT DELAY <sup>*10</sup>	O	INPUT DELAY	INPUT PROCESSING	O
	ON	O	INPUT DELAY	O	INPUT DELAY	INPUT PROCESSING	O
To Stereo	O	TO STEREO	O	INPUT TO ST	INPUT PROCESSING	O	
To Mono	O	TO STEREO	O	INPUT TO MONO	INPUT PROCESSING	O	

Parámetro	Stereo *1	CHANNEL LINK	RECALL SAFE, FOCUS RECALL, GLOBAL PASTE*8		USER LEVEL	Biblioteca de canales
			ALL	Botón de selección de parámetros		
Pan/balance	O*11		O	INPUT TO ST	INPUT FADER/ON	O
Pan Mode	O		O	*5	INPUT PROCESSING	O
LCR	On	TO STEREO	O	*5	INPUT PROCESSING	O
	CSR	TO STEREO	O	*5	INPUT PROCESSING	O
	Mode	TO STEREO	O	*5	INPUT PROCESSING	O
On	O	INPUT CH ON	O	INPUT CH ON	INPUT FADER/ON	O
Fader	O*10	INPUT FADER*10	O	INPUT FADER	INPUT FADER/ON	O
Mute Assign	O	INPUT MUTE	O	*5	MUTE GROUP ASSIGN	O
DCA Assign	O	INPUT DCA	O	*5	DCA GROUP ASSIGN	O
Fade Time, On	O*6		O	*9	STORE	O*6
Channel Link	O			GLOBAL CH LINK		
Cue	O					
Key In Cue						
Mute Safe	O					
Recall Safe, Focus Recall, Global Paste	O					

\*1 Estos parámetros se pueden enlazar entre L (Izquierda) y R (Derecha) de los canales ST IN 1–8.

\*2 Se aplica a los parámetros para los cuales el ajuste Send Parameter (parámetro de envío) individual del canal MIX 1–16 y el elemento de la tabla están activados.

\*3 Se aplica a los parámetros para los cuales el ajuste Send Parameter (parámetro de envío) individual del canal MATRIX 1–8 y el elemento de la tabla están activados.

\*4 Estos parámetros están disponibles si "FADER/ON" o "PROCESSING" para el canal de origen del envío se ha establecido como ON. En dicha situación, "WITH SEND" para el canal de destino del envío deberá estar también establecido como ON.

\*5 Aplicable a los parámetros que funcionan sólo cuando ALL está seleccionado.

\*6 Aplicable sólo como On/Off (activado/desactivado).

\*7 Válido cuando se asigna al canal de origen del envío o al canal de destino del envío.

\*8 Los ajustes marcados como GLOBAL en esta tabla son aplicables a todos los canales; estos ajustes son GLOBAL RECALL SAFE, FOCUS PARAMETER y GLOBAL PASTE para PATCH/NAME.

\*9 Aplicable a TODOS solo cuando se usa GLOBAL PASTE, y solo para ON/OFF.

\*10 Se utiliza diferencialmente

\*11 Solo balance

## ■ Canales MIX

Parámetro	Enlazado para un par estéreo	RECALL SAFE, FOCUS RECALL, GLOBAL PASTE *8, *12		USER LEVEL	Biblioteca de canales	
		ALL	Botón de selección de parámetros			
Name, Icon, Color		O	MIX NAME, GLOBAL OUTPUT NAME	OUTPUT NAME	O	
Output Patch		O	MIX OUTPUT PATCH, GLOBAL OUTPUT PATCH	OUTPUT PATCH		
Insert	Out Patch		MIX INSERT PATCH, GLOBAL OUTPUT PATCH	OUTPUT PATCH		
	In Patch		MIX INSERT PATCH, GLOBAL OUTPUT PATCH	OUTPUT PATCH		
	+48V, Gain, Gain Compensation		MIX INSERT PATCH, GLOBAL HA	MIX PROCESSING		
	On	O	O	MIX INSERT	MIX PROCESSING	O
	Point	O	O	MIX INSERT	MIX PROCESSING	O
Att	O	O	MIX EQ	MIX PROCESSING	O	
EQ	O	O	MIX EQ	MIX PROCESSING	O	
Dynamics1	Key-In Source		MIX DYNA1	MIX PROCESSING		
	Others	O	O	MIX DYNA1	MIX PROCESSING	O
To Matrix	On	O	O	MIX MATRIX ON*7	MIX FADER/ON*4	O
	Level	O*13	O	MIX MATRIX SEND*7	MIX FADER/ON*4	O
	Pan/Balance	O	O	MIX MATRIX SEND*7	MIX FADER/ON*4	O
	Pre/Post	O	O	MIX MATRIX SEND*7	MIX PROCESSING*4	O
To Stereo	O	O	MIX TO ST	MIX PROCESSING	O	
To Mono	O	O	MIX MONO	MIX PROCESSING	O	
Pan/Balance	O*11	O	MIX TO ST, TO ST/BAL (GLOBAL PASTE ONLY)	MIX FADER/ON	O	
LCR	On	O	O	*5	MIX PROCESSING	O
	CSR	O	O	*5	MIX PROCESSING	O
	Mode	O	O	*5	MIX PROCESSING	O
On	O	O	MIX CH ON	MIX FADER/ON	O	
Fader	O	O	MIX FADER	MIX FADER/ON	O	
From Input	On	O		WITH MIX SEND, WITH SEND FROM SOURCE CHs	WITH MIX SEND*4	
	Level	O		WITH MIX SEND, WITH SEND FROM SOURCE CHs	WITH MIX SEND*4	
	Pan/Balance	O*11		WITH MIX SEND, WITH SEND FROM SOURCE CHs	WITH MIX SEND*4	
	Pre/Post	O		WITH MIX SEND, WITH SEND FROM SOURCE CHs	WITH MIX SEND*4	
Mute Assign	O	O	*5	MUTE GROUP ASSIGN	O	
Fade Time, On	O*6	O	*9	STORE	O*6	
Cue	O					
Mute Safe	O					
Recall Safe, Focus Recall, Global Paste	O					

\*4 Estos parámetros están disponibles si "FADER/ON" o "PROCESSING" para el canal de origen del envío se ha establecido como ON. En dicha situación, "WITH SEND" para el canal de destino del envío deberá estar también establecido como ON.

\*5 Aplicable a los parámetros que funcionan sólo cuando ALL está seleccionado.

\*6 Aplicable sólo como On/Off (activado/desactivado).

\*7 Válido cuando se establecen para el canal para el canal de origen del envío o el canal de destino del envío.

\*8 Los ajustes marcados como GLOBAL en esta tabla son aplicables a todos los canales; estos ajustes son GLOBAL RECALL SAFE, FOCUS PARAMETER y GLOBAL PASTE para PATCH/NAME.

\*9 Aplicable a TODOS solo cuando se usa GLOBAL PASTE, y solo para ON/OFF.

\*11 Solo balance

\*12 Para GLOBAL PASTE, los ajustes MIX, MATRIX, STEREO y MONO de cada canal se establecerán en común con OUTPUT.

\*13 Enlazado solo para MATRIX estéreo



■ Canales MATRIX

Parámetro	Enlazado para un par estéreo	RECALL SAFE, FOCUS RECALL, GLOBAL PASTE *8, *12		USER LEVEL	Biblioteca de canales	
		ALL	Botón de selección de parámetros			
Name, Icon, Color		<input type="radio"/>	MATRIX NAME,GLOBAL OUTPUT NAME	OUTPUT NAME	<input type="radio"/>	
Output Patch		<input type="radio"/>	MATRIX OUTPUT PATCH, GLOBAL OUTPUT PATCH	OUTPUT PATCH		
Insert	Out Patch		MATRIX INSERT PATCH, GLOBAL OUTPUT PATCH	OUTPUT PATCH		
	In Patch		MATRIX INSERT PATCH, GLOBAL OUTPUT PATCH	OUTPUT PATCH		
	+48V, Gain, Gain Compensation		MATRIX INSERT PATCH, GLOBAL HA	MATRIX PROCESSING		
	On	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	MATRIX INSERT	MATRIX PROCESSING	<input type="radio"/>
	Point	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	MATRIX INSERT	MATRIX PROCESSING	<input type="radio"/>
Att	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	MATRIX EQ	MATRIX PROCESSING	<input type="radio"/>	
EQ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	MATRIX EQ	MATRIX PROCESSING	<input type="radio"/>	
Dynamics1	Key-In Source		MATRIX DYNA1	MATRIX PROCESSING		
	Others	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	MATRIX DYNA1	MATRIX PROCESSING	<input type="radio"/>
Balance	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	MATRIX BAL, TO ST/BAL (GLOBAL PASTE ONLY)	MATRIX FADER/ON	<input type="radio"/>	
On	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	MATRIX CH ON	MATRIX FADER/ON	<input type="radio"/>	
Fader	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	MATRIX FADER	MATRIX FADER/ON	<input type="radio"/>	
From Input From Mix From Stereo/Mono	On	<input type="radio"/>	WITH MATRIX SEND, WITH SEND FROM SOURCE CHs	WITH MATRIX SEND*4		
	Level	<input type="radio"/>	WITH MATRIX SEND, WITH SEND FROM SOURCE CHs	WITH MATRIX SEND*4		
	Pan/Balance	<input type="radio"/> *11	WITH MATRIX SEND, WITH SEND FROM SOURCE CHs	WITH MATRIX SEND*4		
	Pre/Post	<input type="radio"/>	WITH MATRIX SEND, WITH SEND FROM SOURCE CHs	WITH MATRIX SEND*4		
Mute Assign	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	*5	MUTE GROUP ASSIGN	<input type="radio"/>	
Fade Time, On	<input type="radio"/> *6	<input type="radio"/>	*9	STORE	<input type="radio"/> *6	
Cue	<input type="radio"/>					
Mute Safe	<input type="radio"/>					
Recall Safe, Focus Recall, Global Paste	<input type="radio"/>					

\*4 Estos parámetros están disponibles si "FADER/ON" o "PROCESSING" para el canal de origen del envío se ha establecido como ON. En dicha situación, "WITH SEND" para el canal de destino del envío deberá estar también establecido como ON.

\*5 Aplicable a los parámetros que funcionan sólo cuando ALL está seleccionado.

\*6 Aplicable sólo como On/Off (activado/desactivado)

\*7 Válido cuando se establecen para el canal para el canal de origen del envío o el canal de destino del envío.

\*8 Los ajustes marcados como GLOBAL en esta tabla son aplicables a todos los canales; estos ajustes son GLOBAL RECALL SAFE, FOCUS PARAMETER y GLOBAL PASTE para PATCH/NAME.

\*9 Aplicable a TODOS solo cuando se usa GLOBAL PASTE, y solo para ON/OFF.

\*11 Solo balance

\*12 Para GLOBAL PASTE, los ajustes MIX, MATRIX, STEREO y MONO de cada canal se establecerán en común con OUTPUT.

■ **Canales STEREO/MONO**

Parámetro	Enlazado para un par estéreo	RECALL SAFE, FOCUS RECALL, GLOBAL PASTE *8, *12		USER LEVEL	Biblioteca de canales	
		ALL	Botón de selección de parámetros			
Name, Icon, Color		O	STEREO, MONO NAME, GLOBAL OUTPUT NAME	OUTPUT NAME	O	
Output Patch		O	STEREO, MONO OUTPUT PATCH, GLOBAL OUTPUT PATCH	OUTPUT PATCH		
Insert	Out Patch		STEREO, MONO INSERT PATCH, GLOBAL OUTPUT PATCH	OUTPUT PATCH		
	In Patch		STEREO, MONO INSERT PATCH, GLOBAL OUTPUT PATCH	OUTPUT PATCH		
	+48V, Gain, Gain Compensation		STEREO, MONO INSERT PATCH, GLOBAL HA	STEREO, MONO PROCESSING		
	On	O	O	STEREO, MONO INSERT	STEREO, MONO PROCESSING	O
	Point	O	O	STEREO, MONO INSERT	STEREO, MONO PROCESSING	O
Att	O	O	STEREO, MONO EQ	STEREO, MONO PROCESSING	O	
EQ	O	O	STEREO, MONO EQ	STEREO, MONO PROCESSING	O	
Dynamics1	Key-In Source		STEREO, MONO DYNA1	STEREO, MONO PROCESSING		
	Others	O	O	STEREO, MONO DYNA1	STEREO, MONO PROCESSING	O
To Matrix	On	O	O	STEREO, MONO MATRIX ON*7	STEREO, MONO FADER/ON*4	O
	Level	O*13	O	STEREO, MONO MATRIX SEND*7	STEREO, MONO FADER/ON*4	O
	Pan/Balance	O	O	STEREO, MONO MATRIX SEND*7	STEREO, MONO FADER/ON*4	O
	Pre/Post	O	O	STEREO, MONO MATRIX SEND*7	STEREO, MONO PROCESSING*4	O
Balance	O	O	STEREO, MONO BAL, TO ST/BAL (GLOBAL PASTE ONLY)	STEREO, MONO FADER/ON	O	
On	O	O	STEREO, MONO CH ON	STEREO, MONO FADER/ON	O	
Fader	O	O	STEREO, MONO FADER	STEREO, MONO FADER/ON	O	
Mute Assign	O	O	*5	MUTE GROUP ASSIGN	O	
Fade Time, On	O*6	O	*9	STORE	O*6	
Cue	O					
Mute Safe	O					
Recall Safe, Focus Recall, Global Paste	O					

\*4 Estos parámetros están disponibles si "FADER/ON" o "PROCESSING" para el canal de origen del envío se ha establecido como ON. En dicha situación, "WITH SEND" para el canal de destino del envío deberá estar también establecido como ON.

\*5 Aplicable a los parámetros que funcionan sólo cuando ALL está seleccionado.

\*6 Aplicable sólo como On/Off (activado/desactivado).

\*7 Válido cuando se establecen para el canal para el canal de origen del envío o el canal de destino del envío.

\*8 Los ajustes marcados como GLOBAL en esta tabla son aplicables a todos los canales; estos ajustes son GLOBAL RECALL SAFE, FOCUS PARAMETER y GLOBAL PASTE para PATCH/NAME.

\*9 Aplicable a TODOS solo cuando se usa GLOBAL PASTE, y solo para ON/OFF.

\*12 Para GLOBAL PASTE, los ajustes MIX, MATRIX, STEREO y MONO de cada canal se establecerán en común con OUTPUT.

■ **DCA**

Parámetro	RECALL SAFE, FOCUS RECALL, GLOBAL PASTE		USER LEVEL
	ALL	Botón de selección de parámetros	
Name, Icon, Color	O	*5	DCA MASTER
On	O	DCA LEVEL/ON	DCA MASTER
Fader	O	DCA LEVEL/ON	DCA MASTER
Fade Time, On	O	*9	STORE
Input	DCA Assign		DCA GROUP ASSIGN

\*5 Aplicable a los parámetros que funcionan sólo cuando ALL está seleccionado.

\*9 Aplicable a TODOS solo cuando se usa GLOBAL PASTE, y solo para ON/OFF.

## Funciones que pueden asignarse a las teclas definidas por el usuario

FUNCIÓN	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	Explicación	
NO ASSIGN	—	—	Sin asignación.	
ALTERNATE FUNCTION	LATCH	—	Cambia entre ALTERNATE FUNCTION cada vez que se pulsa.	
	UNLATCH	—	Cambia a ALTERNATE FUNCTION solo cuando se pulsa.	
BRIGHTNESS	BANK CHANGE	—	Alterna entre los ajustes de brillo guardados en A y B.	
CH ON	SPECIFIC CH	*4)	Cambie el CH ON/OFF.	
CH SELECT	INC	—	Aumenta o reduce el número de canal seleccionado.	
	DEC	—		
	SPECIFIC CH	*1)	Selección a un canal de la lista 1).	
CL EDITOR CONTROL	MASTER	—	Accede a la pantalla correspondiente de CL Editor.	
	SENDS ON FADER	—		
	OVERVIEW	CH 1-16 {CL5/CL3/CL1}		
		CH17-32 {CL5/CL3/CL1}		
		CH33-48 {CL5/CL3/CL1}		
		CH49-64 {CL5/CL3}		
		CH65-72 {CL5}		
		ST IN		
		MIX1-16		
		MIX17-24		
		MATRIX		
		STEREO/MONO		
	DCA			
	CUSTOM FADER BANK	A1 {CL5/CL3/CL1}		
		A2 {CL5/CL3}		
		A3 {CL3}		
		B1 {CL5/CL3/CL1}		
		B2 {CL3/CL1}		
		B3 {CL1}		
		B4 {CL1}		
		C1 {CL5}		
		C2 {CL5}		
		C3 {CL5}		
		C4 {CL5}		
		C5 {CL5}		
	C6 {CL5}			
	SELECTED CHANNEL	—		

FUNCIÓN	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	Explicación
CL EDITOR CONTROL	LIBRARY	DYNAMICS LIBRARY	Accede a la pantalla correspondiente de CL Editor.
		INPUT EQ LIBRARY	
		OUTPUT EQ LIBRARY	
		EFFECT LIBRARY	
		GEQ LIBRARY	
		INPUT CH LIBRARY	
	OUTPUT EQ LIBRARY		
	PREMIUM RACK LIBRARY	Portico5033 LIBRARY	
		Portico5043 LIBRARY	
		U76 LIBRARY	
		Opt-2A LIBRARY	
		EQ-1A LIBRARY	
	DynamicEQ LIBRARY		
	PATCH EDITOR	INPUT PATCH	
		OUTPUT PATCH	
		INPUT INSERT PATCH	
		OUTPUT INSERT PATCH	
		DIRECT OUT PATCH	
		PATCH LIST	
	RACK EDITOR	RACK	
		GEQ 1-16	
		EFFECT 1-8	
		PREMIUM 1A	
		PREMIUM 1B	
		:	
		PREMIUM 8A	
		PREMIUM 8B	
	METER	INPUT METER	
		OUTPUT METER	
	GROUP/LINK	DCA GROUP	
		MUTE GROUP	
		CHANNEL LINK	
	SCENE	SCENE MEMORY	
RECALL SAFE			
FADE TIME			
FOCUS RECALL			
CUE	OUTPUT (Salida)	—	Activa y desactiva el CUE.
	CLEAR CUE		
	SPECIFIC CH	*2)	CUE del canal seleccionado de la lista 2).

FUNCIÓN	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	Explicación
EFFECT BYPASS	EFFECT RACK1-8		
	PREMIUM RACK1A		
	PREMIUM RACK1B		
	:		
	PREMIUM RACK8A		
GAIN KNOB FUNCTION	LATCH	—	Alterna la función del mando GAIN (ANALOG GAIN/DIGITAL GAIN). Se ilumina cuando se selecciona DIGITAL GAIN.
	UNLATCH	—	Asigna la función del mando GAIN (ANALOG GAIN/DIGITAL) a DIGITAL GAIN solo cuando se mantiene pulsado. * Sin embargo si GAIN KNOB FUNCTION se cambia a DIGITAL GAIN en la pantalla PREFERENCE etc., permanecerá encendido hasta la próxima vez que se presione.
GEQ FREQ BANK	INC	—	Añade o elimina un banco de frecuencias en la pantalla GEQ EDIT.
	DEC		
GPI OUT	LATCH	PORT1-PORT5	Cambia la función GPI OUT. Se enciende cuando está activa.
	UNLATCH		Haga que GPI OUT esté activo solo mientras esté pulsado.
HELP	—	—	Abre y cierra la ventana emergente HELP. Al poner en funcionamiento los controladores en el panel (excluidos los faders), o bien los controladores en la pantalla, mientras que se mantiene pulsada esta tecla, se mostrará la información relacionada.
HOME	SELECTED CH VIEW	—	Muestra la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW.
	OVERVIEW	—	Muestra la pantalla OVERVIEW.
	TOGGLE	—	Cada vez que se pulsa la tecla se cambia entre las pantallas SELECTED CHANNEL VIEW y OVERVIEW.
METER	PEAK HOLD ON	—	Activa y desactiva la función de retención de pico del contador. Se ilumina cuando está encendido.
MIDI	PROGRAM CHANGE	PGM 0-128	Transmite el mensaje MIDI correspondiente.
	CONTROL CHANGE	CC 1-31, 33-95, 102-119	
	NOTE ON	NOTE ON C-2 (0)	
		:	
	NOTE ON G 8 (127)		

FUNCIÓN	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	Explicación		
MONITOR	MONITOR ON	—	Activa o desactiva MONITOR.		
	SELECTED CH ASSIGN	—	Mientras mantiene presionada esta tecla, presione la tecla SEL de un canal MIX o MATRIX para activar o desactivar la asignación. Mientras tanto, el indicador LED de [SEL] se iluminará si la asignación está activada (ON), o se apagará si no lo está (OFF). El ajuste de asignación realizado mientras se mantiene pulsada esta tecla se almacenará. Si vuelve a pulsar esta tecla se recuperará el ajuste almacenado. Los ajustes se pueden guardar en varias teclas para facilitar el cambio de asignación rápida.		
			SOURCE SELECT	STEREO L/R	Recupera la señal seleccionada para el monitor.
				MONO(C)	
				LCR	
				PB OUT	
				OMNI1-2	
	OMNI3-4				
	MUTE MASTER	MUTE GROUP 1	—	Activa o desactiva MUTE GROUP MASTER.	
		:			
MUTE GROUP 8					
ALL MUTE		—	Activa o desactiva conjuntamente todos los ajustes MUTE GROUP MASTER.		
NUENDO LIVE		TRANSPORT	GO TO PROJECT START	Utilice las funciones de transporte de Nuendo Live.	
	GO TO PREV MARKER				
	REWIND				
	FAST FORWARD				
	GO TO NEXT MARKER				
	GO TO PROJECT END				
	CYCLE				
	STOP				
	START				
	REC				
EASY RECORDING					
PEAK CLEAR	—	Borre los indicadores de pico de la pantalla Nuendo Live.			
OSCILLATOR	OSCILLATOR ON	—	Activa o desactiva el OSC.		
	SELECTED CH ASSIGN	—	Mientras mantiene presionada esta tecla, presione una tecla SEL de un canal para activar o desactivar la asignación. Mientras tanto, el indicador LED de [SEL] se iluminará si la asignación está activada (ON), o se apagará si no lo está (OFF).		
	DIRECT ASSIGN	*1)	Asigna el oscilador al canal seleccionado en la lista 1).		

FUNCIÓN	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	Explicación
PAGE CHANGE	BOOKMARK		Memorice la pantalla seleccionada en ese momento (mantenga presionada la tecla durante dos o más segundos) o abra la última pantalla memorizada (presione y suelte la tecla en dos segundos) Las ventanas emergentes también se pueden memorizar. En el caso de un bastidor, también se puede memorizar su número.
	BOOKMARK with "SEL"	—	Memorice el BOOKMARK anterior con la adición del estado SEL.
	PREVIOUS PAGE	—	Muestra la página anterior/siguiente.
	NEXT PAGE		
	CLOSE POPUP	—	Cierra la ventana emergente abierta.
RECORDER	TRANSPORT	PLAY/PAUSE, STOP, FF/NEXT, REW/PREVIOUS, REC	Muestra la página anterior/siguiente.
		AUTO REC	Función de método abreviado para STOP → REC → PLAY. La grabación se iniciará en una única acción. Si se ejecuta durante la grabación, el archivo que se está grabando se cerrará primero y, a continuación, la grabación continuará con un archivo nuevo.
		REC & START	Empiece a grabar de inmediato sin acceder al modo de listo para grabar.
	DIRECT PLAY	NO ASSIGN (TITLE 1)	El archivo de audio especificado se reproducirá una vez desde el inicio. Los archivos de audio que se van a reproducir se deben guardar en la carpeta SONGS dentro de la carpeta YPE. Tenga en cuenta que un archivo no se puede especificar si se guarda en el directorio raíz o en cualquier otra carpeta. Cuando ejecute la reproducción, la ruta de la pantalla TITLE LIST cambiará a \YPE\SONGS\.
		:	
SCENE	INC RECALL	—	Recupera la escena del siguiente número existente.
	REC RECALL	—	Recupera la escena del anterior número existente.
	DIRECT RECALL	SCENE #000-#300	Recupera directamente la escena del número especificado.
	RECALL UNDO	—	Ejecuta RECALL UNDO.
	STORE UNDO	—	Ejecuta STORE UNDO.
SEND ENCODER MODE	MIX1-16/MIX17-24, MATRIX	—	Si se ha seleccionado INPUT o ST IN, cambie la función de los codificadores de envío de la sección Selected Channel de TO MIX1-16/TO MIX17-24, MATRIX.
SENDS ON FADER	MIX1-MIX24	—	Activa y desactiva la función MIX ON FADER para el MIX seleccionado.
	MTRX1-MTRX8		Activa y desactiva la función MATRIX ON FADER para el MATRIX seleccionado.
	MIX ON FADER		Activa y desactiva la función MIX ON FADER.
	MATRIX ON FADER		Activa y desactiva la función MATRIX ON FADER.
	SENDS ON FADER		Activa y desactiva la función SENDS ON FADER.

FUNCIÓN	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	Explicación
SET BY SEL	SET [+48V]	—	Mantenga presionada esta tecla y presione SEL para activarla o desactivarla. Mientras tanto, el indicador LED de [SEL] se iluminará si está activada (ON) o se apagará si no lo está (OFF). Si se selecciona SET [PRE SEND], se activará el modo "SEND ON FADER" mientras mantenga pulsada la tecla [SEL].
	SET [Ø]		
	SET [INSERT ON]		
	SET [DIRECT OUT ON]		
	SET [PRE SEND]		
	SET [TO STEREO]		
	SET [TO MONO]		
SET DEFAULT VALUE	—	—	Mientras mantiene presionada esta tecla, presione un mando de las secciones Selected Channel o Centralogic para restablecerlo al valor predeterminado.
	—	—	Mientras mantiene presionada esta tecla, presione una tecla [SEL] para configurar el fader de ese canal en el nivel nominal.
TALKBACK	TALKBACK ON	LATCH	Activa o desactiva TALKBACK (interfono).
		UNLATCH	Activa TALKBACK mientras lo presiona.
	SELECTED CH ASSIGN	—	Mientras mantiene presionada esta tecla, presione una tecla SEL de un canal OUTPUT para activar o desactivar la asignación. Mientras tanto, el indicador LED de [SEL] se iluminará si la asignación está activada (ON), o se apagará si no lo está (OFF). El ajuste de asignación realizado mientras se mantiene pulsada esta tecla se almacenará. Si vuelve a pulsar esta tecla se recuperará el ajuste almacenado. Los ajustes se pueden guardar en varias teclas para facilitar el cambio de asignación rápida.
		DIRECT ASSIGN	*3)
TAP TEMPO	CURRENT PAGE	—	Utilice la función tempo por pulsación en la pantalla abierta.
	EFFECT RACK1-8	—	Utilice la función tempo por pulsación del efecto especificado.

\*1) CL5: CH1-CH72, CL3: CH1-CH64, CL1: CH1-CH48, ST IN 1L-ST IN 8R, MIX1-MIX24, MTRX1-MTRX8, ST L, ST R, MONO(C)

\*2) CL5: CH1-CH72, CL3: CH1-CH64, CL1: CH1-CH48, ST IN 1-ST IN 8, MIX1-MIX24, MTRX1-MTRX8, STEREO, MONO(C)

\*3) MIX1-MIX24, MTRX1-MTRX8, ST L, ST R, MONO(C)

\*4) CL5: CH1-CH72, CL3: CH1-CH64, CL1: CH1-CH48, ST IN 1-ST IN 8, MIX1-MIX24, MTRX1-MTRX8, STEREO, MONO(C), DCA1-DCA16

## Funciones que pueden asignarse a los mandos definidos por el usuario

FUNCIÓN	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2
NO ASSIGN		
BRIGHTNESS	LAMP	
	PANEL	
	SCREEN	
	CH COLOR	
	NAME	
CUE	INPUT PFL TRIM	
	DCA TRIM	
	OUTPUT PFL TRIM	
DYNAMICS1	THRESHOLD	*2)
	RANGE	
	RATIO	
	ATTACK	
	HOLD	
	DECAY	
	RELEASE	
	OUTGAIN	
	KNEE	
	WIDTH	*13)
DYNAMICS2	THRESHOLD	*4)
	RATIO	
	FREQUENCY	
	ATTACK	
	RELEASE	
	OUTGAIN	
	KNEE	
	WIDTH	
EQ	ATT	*2)
	LOW Q	
	LOW FREQUENCY	
	LOW GAIN	
	LOW MID Q	
	LOW MID FREQUENCY	
	LOW MID GAIN	
	HIGH MID Q	
	HIGH MID FREQUENCY	
	HIGH MID GAIN	
	HIGH Q	
	HIGH FREQUENCY	
	HIGH GAIN	

FUNCIÓN	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2
EXTERNAL HA	GAIN1–GAIN8	*10)
HPF	FREQUENCY	*4)
I/O DEVICE	GAIN1–GAIN32	*11)
INPUT DELAY	DELAY TIME	*3)
INPUT GAIN	ANALOG GAIN	*4)
	DIGITAL GAIN	
MIDI CONTROL CHANGE	CTRL 1–CTRL 31	
	CTRL 33–CTRL 95	
	CTRL 102–CTRL 119	
MONITOR	DIMMER LEVEL	
	TALKBACK DIMMER LEVEL	
	MONITOR DELAY	
	MONITOR FADER	
OSCILLATOR	LEVEL	
	SINE WAVE FREQUENCY	
	HPF	
	LPF	
	WIDTH	
	INTERVAL	
OUTPUT PORT	DELAY TIME	*12)
	GAIN	
TO MIX LEVEL	MIX1–MIX24	*3)
TO MATRIX LEVEL	MATRIX1–MATRIX8	*7)
TO MIX PAN	MIX1/2–MIX23/24	*3)
TO MATRIX PAN	MATRIX1/2–MATRIX7/8	*7)
TO ST/MONO	PAN/BAL	*5)
	CSR	
TOUCH AND TURN		

- \*2) SELECTED CH, CL5: CH1–CH72, CL3: CH1–CH64, CL1: CH1–CH48, ST IN 1–ST IN 8, MIX1–MIX24, MTRX1–MTRX8, STEREO, MONO (C)
- \*3) SELECTED CH, CL5: CH1–CH72, CL3: CH1–CH64, CL1: CH1–CH48, ST IN 1L–ST IN 8R
- \*4) SELECTED CH, CL5: CH1–CH72, CL3: CH1–CH64, CL1: CH1–CH48, ST IN 1–ST IN 8
- \*5) SELECTED CH, CL5: CH1–CH72, CL3: CH1–CH64, CL1: CH1–CH48, ST IN 1L–ST IN 8R, MIX1–MIX24, ST L, ST R, MONO (C)
- \*7) SELECTED CH, CL5: CH1–CH72, CL3: CH1–CH64, CL1: CH1–CH48, ST IN 1L–ST IN 8R, MIX1–MIX24, ST L, ST R, MONO (C)
- \*10) # 1–# 6
- \*11) REMOTE HA # 1–# 8
- \*12) DANTE 1–DANTE64, OMNI 1–OMNI 8, SLOT1 1–SLOT1 16, SLOT2 1–SLOT2 16, SLOT3 1–SLOT3 16, DIGITAL OUT L, DIGITAL OUT R
- \*13) SELECTED CH, MIX1–MIX24, MTRX1–MTRX8, STEREO, MONO (C)

## Funciones que se pueden asignar a los codificadores asignables

PAN	GAIN	ASSIGN	FUNCIÓN	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2
O			PAN/BALANCE	PAN	
				BAL	
	O		ANALOG GAIN	A.GAIN	*1
	O		DIGITAL GAIN	D.GAIN	*1
		O	SELECTED SEND	MIX1-MTRX8 Depends on status	*2
		O	MIX1 SEND	MIX1	*3
		O	MIX2 SEND	MIX2	*3
		O	MIX3 SEND	MIX3	*3
		O	MIX4 SEND	MIX4	*3
		O	MIX5 SEND	MIX5	*3
		O	MIX6 SEND	MIX6	*3
		O	MIX7 SEND	MIX7	*3
		O	MIX8 SEND	MIX8	*3
		O	MIX9 SEND	MIX9	*3
		O	MIX10 SEND	MIX10	*3
		O	MIX11 SEND	MIX11	*3
		O	MIX12 SEND	MIX12	*3
		O	MIX13 SEND	MIX13	*3
		O	MIX14 SEND	MIX14	*3
		O	MIX15 SEND	MIX15	*3
		O	MIX16 SEND	MIX16	*3
		O	MIX17 SEND	MIX17	*3
		O	MIX18 SEND	MIX18	*3
		O	MIX19 SEND	MIX19	*3
		O	MIX20 SEND	MIX20	*3
		O	MIX21 SEND	MIX21	*3
		O	MIX22 SEND	MIX22	*3
		O	MIX23 SEND	MIX23	*3
		O	MIX24 SEND	MIX24	*3
		O	MATRIX1 SEND	MTRX1	*3
		O	MATRIX2 SEND	MTRX2	*3
		O	MATRIX3 SEND	MTRX3	*3
		O	MATRIX4 SEND	MTRX4	*3
		O	MATRIX5 SEND	MTRX5	*3
		O	MATRIX6 SEND	MTRX6	*3
		O	MATRIX7 SEND	MTRX7	*3
		O	MATRIX8 SEND	MTRX8	*3
		O	HPF FREQUENCY	HPF	*4
		O	DYNAMICS1 THRESHOLD	THRE1	*5
		O	DYNAMICS2 THRESHOLD	THRE2	*6

- \*1 El ajuste de preferencia y el estado de la función ALTERNATE determinarán si será ganancia analógica o ganancia digital.
- \*2 Se seleccionará el destino de envío que es destino de Transmitir por fader.
- \*3 El ajuste de preferencia y el estado de la función ALTERNATE determinarán si al girar el codificador se cambiará al ajuste PRE/POST del envío correspondiente o se cambiará a la activación/desactivación de envío correspondiente cuando se presione.
- \*4 El ajuste de preferencia y el estado de la función ALT determinarán si al pulsar el codificador el filtro de paso alto se activará o desactivará.
- \*5 El ajuste de preferencia y el estado de la función ALT determinarán si al pulsar el codificador DYNAMICS 1 se activará o desactivará.
- \*6 El ajuste de preferencia y el estado de la función ALT determinarán si al pulsar el codificador DYNAMICS 2 se activará o desactivará.

# Formato de datos MIDI

En esta sección se explica el formato de los datos que la serie CL es capaz de reconocer, enviar y recibir.

## 1 CHANNEL MESSAGE

### 1.1 NOTE OFF (8n)

#### Reception

These messages are echoed to MIDI OUT if [OTHER COMMAND ECHO] is ON. They are received if [Rx CH] matches, and used to control effects.

STATUS	1000nnnn	8n	Note off message
DATA	0nnnnnnn	nn	Note number
	0vvvvvvv	vv	Velocity (ignored)

### 1.2 NOTE ON (9n)

#### Reception

These messages are echoed to MIDI OUT if [OTHER COMMAND ECHO] is ON. They are received if [Rx CH] matches, and used to control effects.

STATUS	1001nnnn	9n	Note on message
DATA	0nnnnnnn	nn	Note number
	0vvvvvvv	vv	Velocity (1-127:on, 0:off)

### 1.3 CONTROL CHANGE (Bn)

Two types of CONTROL CHANGE can be transmitted and received; [NRPN] (Non-Registered Parameter Numbers) and freely-assigned [TABLE] (1CH x 110) messages. Select either [TABLE] or [NRPN].

#### Reception

These messages are echoed to MIDI OUT if [CONTROL CHANGE ECHO] is ON. If [TABLE] is selected, these messages are received when [CONTROL CHANGE Rx] is ON and [Rx CH] matches, and will control parameters according to the settings of the [CONTROL CHANGE EVENT LIST]. For the parameters that can be assigned, refer to “Parámetros que se pueden asignar para controlar los cambios” on página 248.

If [NRPN] is selected, these messages are received when [CONTROL CHANGE Rx] is ON and the [Rx CH] matches; the four messages NRPN control number (62h, 63h) and DATA ENTRY control number (06h, 26h) are used to control the specified parameter.

#### Transmission

If [TABLE] is selected, and if [CONTROL CHANGE Tx] is ON when you operate a parameter that is assigned in the [CONTROL CHANGE EVENT LIST], these messages will be transmitted on the [Tx CH] channel. For the parameters that can be assigned, refer to “Parámetros que se pueden asignar para controlar los cambios” on página 248.

If [NRPN] is selected, and if [CONTROL CHANGE Tx] is ON when you operate a specified parameter, the four messages NRPN control number (62h, 63h) and DATA ENTRY control number (06h, 26h) are transmitted on the [Tx CH] channel. For the parameters that can be assigned, refer to “Parámetros que se pueden asignar para controlar los cambios” on página 248.

CONTROL CHANGE messages are not used for transmission to CL Editor because there is no guarantee that the contents of the assignment tables will match. (PARAMETER CHANGE messages are always used.)

CONTROL CHANGE numbers 0 and 32 are for selecting banks.

STATUS	1011nnnn	Bn	Control change
--------	----------	----	----------------

DATA	00	Control number (00)
	0vvvvvvv	vv Control Value (0-127)
STATUS	1011nnnn	Bn Control change
DATA	20	Control number (32)
	0vvvvvvv	vv Control Value (0-127)

#### If [TABLE] is selected

STATUS	1011nnnn	Bn	Control change
DATA	0nnnnnnn	nn	Control number (1-5, 7-31, 33-37, 38-95, 102-119) *
	0vvvvvvv	vv	Control Value (0-127)

\* Numbers 0, 32, and 96–101 cannot be used.

\* Control number 6, 38 can be used.

#### Equation for converting a Control Value to parameter data

paramSteps = paramMax – paramMin + 1;  
 add = paramWidth / paramSteps;  
 mod = paramWidth – add \* paramSteps;  
 curValue = paramSteps \* add + mod / 2;

#### (1) If the assigned parameter has fewer than 128 steps

paramWidth = 128; rxValue = Control value;

#### (2) If the assigned parameter has 128 or more but less than 16,384 steps

paramWidth = 16384;

(2-1) When High and Low data is received  
 rxValue = Control value(High) \* 128 + Control value(Low);

(2-2) When only Low data is received  
 rxValue = (curValue & 16256) + Control value(Low);

(2-3) When only High data is received  
 rxValue = Control value(High) \* 128 + (curValue & 127);

#### (3) If the assigned parameter has 16,384 or more but less than 2,097,152 steps

paramWidth = 2097152;

(3-1) When High, Middle, and Low data is received  
 rxValue = Control value(High) \* 16384 + Control value(Middle) \* 128 + Control value(Low);

(3-2) When only Low data is received  
 rxValue = (curValue & 2097024) + Control value(Low);

(3-3) When only Middle data is received  
 rxValue = (curValue & 2080895) + Control value(Middle) \* 128;

(3-4) When only High data is received  
 rxValue = (curValue & 16383) + Control value(High) \* 16384;

(3-5) When only Middle and Low data is received  
 rxValue = (curValue & 2080768) + Control value(Middle) \* 128 + Control value(Low);

(3-6) When only High and Low data is received  
 rxValue = (curValue & 16256) + Control value(High) \* 16384 + Control value(Low);

(3-7) When only High and Middle data is received  
 rxValue = (curValue & 127) + Control value(High) \* 16384 + Control value(Middle) \* 128;

if ( rxValue > paramWidth)  
 rxValue = paramWidth;  
 param = ( rxValue – mod / 2) / add;

#### If [NRPN] is selected

STATUS	1011nnnn	Bn	Control change
DATA	01100010	62	NRPN LSB
	0vvvvvvv	vv	Parameter number LSB
STATUS	1011nnnn	Bn	Control change *
DATA	01100011	63	NRPN MSB
	0vvvvvvv	vv	Parameter number MSB
STATUS	1011nnnn	Bn	Control change *
DATA	00000110	06	Data entry MSB
	0vvvvvvv	vv	Parameter data MSB
STATUS	1011nnnn	Bn	Control change *
DATA	00100110	26	Data entry LSB
	0vvvvvvv	vv	Parameter data LSB

\* The STATUS byte of the second and subsequent messages need not be added during transmission. Reception must occur correctly whether or not the status byte is omitted.

### 1.4 PROGRAM CHANGE (Cn)

#### Reception

If [PROGRAM CHANGE ECHO] is ON, bank select messages will also be echoed from MIDI OUT.

If SINGLE CH is selected, these messages are received if [PROGRAM CHANGE Rx] is ON and the [Rx CH] matches. However if [OMNI] is ON, these messages are received regardless of the channel. When these messages are received, scene memory, effect library and premium rack library are recalled according to the settings of the [PROGRAM CHANGE EVENT LIST].

#### Transmission

If [PROGRAM CHANGE Tx] is ON, these messages are transmitted according to the [PROGRAM CHANGE Table] settings when scene memory, effect library and premium rack library are recalled.

If SINGLE CH is selected, these messages are transmitted on the [Tx CH] channel. If the recalled scene memory, effect library and premium rack library has been assigned to more than one PROGRAM NUMBER, the lowest-numbered PROGRAM NUMBER for each MIDI channel will be transmitted.

PROGRAM CHANGE messages are not used for transmission to CL Editor because there is no guarantee that the contents of the assignment tables will match. (PARAMETER CHANGE messages are always used.)

You can choose either MULTI MIDI CH or SINGLE CH.

#### If SINGLE is selected

You can choose the Rx CH, OMNI CH, and Tx CH.

You can choose whether a bank select message will be added.

A bank of up to 16 can be specified.

#### If MULTI is selected

The Rx and Tx channels will be the same.

The assignment table will use the settings for each MIDI channel. Bank select messages will not be added.

You can make settings for up to sixteen MIDI channels.

STATUS	1100nnnn	Cn	Program change
DATA	0nnnnnnn	nn	Program number (0-127)



## 2 SYSTEM REALTIME MESSAGE

### 2.1 SONG SELECT (F3)

#### Reception

Select the track number shown in the TITLE LIST screen of the USB memory recorder.

```
STATUS      11110011 F3 Song select
Song number 0sssssss ss Song number (0-127)
```

### 2.2 TIMING CLOCK (F8)

#### Reception

This message is used to control effects. This message is transmitted twenty-four times per quarter note.

Echoing of this message depends on the OTHER item in the ECHO settings.

```
STATUS      11111000 F8 Timing clock
```

### 2.3 ACTIVE SENSING (FE)

#### Reception

Once this message has been received, MIDI communication will be initialized (e.g., Running Status will be cleared) if no message is received for an interval of 400 ms.

This message is not subject to echoing.

```
STATUS      11111110 FE Active sensing
```

### 2.4 SYSTEM RESET (FF)

#### Reception

When this message is received, MIDI communication will be initialized (e.g., Running Status will be cleared).

This message is not subject to echoing.

```
STATUS      11111111 FF System reset
```

## 3 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

### 3.1 MMC

#### < MMC STOP >

#### Reception

If the [DEVICE NO.] matches or is 7F, receives this message and stops.

```
STATUS      11110000 F0 System exclusive message
ID No.      01111111 7F Real time System exclusive
Device ID   0ddddd dd Destination (00-7E, 7F:all call)
COMMAND     00000110 06 Machine Control Command(MCC) sub-id
            00000001 01 Stop(MCS)
EOX         11110111 F7 End of exclusive
```

#### < MMC PLAY >

#### Reception

If the [DEVICE NO.] matches or is 7F, receives this message and starts playback.

```
STATUS      11110000 F0 System exclusive message
ID No.      01111111 7F Real time System exclusive
Device ID   0ddddd dd Destination (00-7E, 7F:all call)
COMMAND     00000110 06 Machine Control Command(MCC) sub-id
            00000010 02 Play(MCS)
EOX         11110111 F7 End of exclusive
```

#### < MMC DEFERED PLAY >

#### Reception

If the [DEVICE NO.] matches or is 7F, receives this message and starts playback.

```
STATUS      11110000 F0 System exclusive message
ID No.      01111111 7F Real time System exclusive
Device ID   0ddddd dd Destination (00-7E, 7F:all call)
COMMAND     00000110 06 Machine Control Command(MCC) sub-id
            00000011 03 Deferred Play(MCS)
EOX         11110111 F7 End of exclusive
```

#### < MMC RECORD STROBE >

#### Reception

If the [DEVICE NO.] matches or is 7F, receives this message, and if stopped, starts recording.

```
STATUS      11110000 F0 System exclusive message
ID No.      01111111 7F Real time System exclusive
Device ID   0ddddd dd Destination (00-7E, 7F:all call)
COMMAND     00000110 06 Machine Control Command(MCC) sub-id
            00000110 06 Record strobe
EOX         11110111 F7 End of exclusive
```

#### < MMC PAUSE >

#### Reception

If the [DEVICE NO.] matches or is 7F, receives this message, and if playing, pauses.

```
STATUS      11110000 F0 System exclusive message
ID No.      01111111 7F Real time System exclusive
Device ID   0ddddd dd Destination (00-7E, 7F:all call)
COMMAND     00000110 06 Machine Control Command(MCC) sub-id
            00001001 09 Pause(MCS)
EOX         11110111 F7 End of exclusive
```

### 3.2 BULK DUMP

This message is used to send or receive the contents of various memories stored within the unit.

The basic format is as follows.

Command	rx/tx	Function
F0 43 0n 3E cc cc 19 mm ... mm dd dd ... ee F7	rx/tx	BULK DUMP DATA
F0 43 2n 3E 19 mm ... mm dd dd F7	rx	BULK DUMP REQUEST

The CL series uses the following data types for a bulk dump.

Module Name(mm)	Data Number(dd)
SCENE LIB	"SCENE_" *1) *14) *15) *16)
INPUT EQ LIB	"INEQ_" *2) *7) *8)
OUTPUT EQ LIB	"OUTEQ_" *3) *9) *10) *11)
Dynamics LIB	"DYNA_" *4) *7) *8) *9) *10) *11) *21) *22)
INPUT CH LIB	"INCHNNL_" *17) *7) *8)
OUTPUT CH LIB	"OUTCHNNL_" *18) *9) *10) *11)
GEQ LIB	"GEQ_" *5) *12)
EFFECT LIB	"EFFECT_" *6) *13)
Premium Effect	"PEFFECT_" *19)
Portico5033 LIB	"P5033_" *20)
Portico5043 LIB	"P5043_" *20)
U76 LIB	"U76_" *20)
Opt-2A LIB	"OPT-2A_" *20)

Module Name(mm)	Data Number(dd)
EQP-1A LIB	"EQ-1A_" *20)
DynamicEQ LIB	"DYNAEQ_" *20)
Dante Input Patch LIB	"DANTEIN_" *23)
Mixer Setup	"MIXERSET_" Fix (512)
Outport Setup	"OUT_PORT_" Fix (512)
Monitor Setup	"MONITOR_" Fix (512)
MIDI Setup	"MIDI_SET_" Fix (512)
Lib Number	"LIB_NUM_" Fix (512)
Program Change Table	"PRGMCHG_" Fix (512)
Control Change Table	"CTRLCHG_" Fix (512)
Preference (Current)	"PREF_CUR_" Fix (512)
Preference (Admin)	"PREF_ADM_" Fix (512)
Preference (Guest)	"PREF_GST_" Fix (512)
User Defined Keys (Current)	"UDEF_CUR_" Fix (512) include Knob, Encoder
User Defined Keys (Admin)	"UDEF_ADM_" Fix (512) include Knob, Encoder
User Defined Keys (Guest)	"UDEF_GST_" Fix (512) include Knob, Encoder
Custom Fader Bank (Current)	"CFAD_CUR_" Fix (512)
Custom Fader Bank (Admin)	"CFAD_ADM_" Fix (512)
Custom Fader Bank (Guest)	"CFAD_GST_" Fix (512)
User Level (Current)	"UKEY_CUR_" Fix (512)
User Level (Guest)	"UKEY_GST_" Fix (512)

- \*1) 0–300 Scene Number (0 Request Only),
- \*2) 1–199 Input EQ Library Number (1–40 Request Only)
- \*3) 1–199 Output EQ Library Number (1–3 Request Only)
- \*4) 1–199 Dynamics Library Number (1–41 Request Only)
- \*5) 0–199 GEQ Library Number (0 Request Only)
- \*6) 1–199 Effect Library Number (1–27 Request Only)
- \*7) 512–583 Input 1-72,
- \*8) 584–599 STIN 1L-8R,
- \*9) 768–791 MIX 1-24,
- \*10) 1024–1031 MATRIX 1-8,
- \*11) 1280–1282 STEREO L-C,
- \*12) 512–530 GEQ 1-19, 531–538 EFFECT GEQ 1-8,
- \*13) 512–519 EFFECT 1-8,
- \*14) 512 Current Data,
- \*15) 768 Current Data with Recall Safe,
- \*16) 8192 Store Undo Data, 8193 Recall Undo Data, 8194 Clear Undo Data,
- \*17) 0–199 Input CH Library Number (0 Request Only),
- \*18) 0–199 Output CH Library Number (0 Request Only),
- \*19) 512–527 Premium Rack 1A, 1B, 2A, ... 8A, 8B
- \*20) 0–100 Each Premium Effect Library Number (0 Request Only)
- \*21) 1536–1607 Input 1-72 (for Dynamics2),
- \*22) 1608–1623 STIN 1L-8R (for Dynamics2),
- \*23) 0-10 Dante Input Patch Library Number (0 Request Only)

Data is lost when you write to the preset library.

The unique header (Model ID) identifies whether the device is a CL series. To calculate the check sum, add the bytes starting with the byte after BYTE COUNT (LOW) and ending with the byte before CHECK SUM, take the binary complement, and set bit 7 to 0.

CHECK SUM = (-sum)&0x7F

Bulk Dumps can be received at any time, and can be transmitted at any time when a Bulk Dump Request is received.

A Bulk Dump is transmitted on the [Rx CH] channel in response to a Bulk Dump Request.

In the data portion, seven words of 8-bit data are converted into eight words of 7-bit data.

[Conversion from actual data to bulk data]

```
d[0-6]: actual data
b[0-7]: bulk data
b[0] = 0;
for( I=0; I<7; I++){
    if( d[I]&0x80){
        b[0] |= 1<<(6-I);
    }
    b[I+1] = d[I]&0x7F;
}
```

[Recovery from bulk data to actual data]

```
d[0-6]: actual data
b[0-7]: bulk data
for( I=0; I<7; I++){
    b[0] <<= 1;
    d[I] = b[I+1]+(0x80&b[0]);
}
```

### 3.3 PARAMETER CHANGE

#### Reception

This message is echoed if [PARAMETER CHANGE ECHO] is ON.  
 This message is received if [PARAMETER CHANGE Rx] is ON and [Rx CH] matches the Device number included in the SUB STATUS. When a PARAMETER CHANGE is received, the specified parameter will be controlled. When a PARAMETER REQUEST is received, the current value of the specified parameter will be transmitted as a PARAMETER CHANGE with its Device Number as the [Rx CH].

#### Transmission

If [PARAMETER CHANGE Tx] is ON, and you edit a parameter for which CONTROL CHANGE transmission has not been enabled, a PARAMETER CHANGE will be transmitted with the [Tx CH] as its device number.  
 In response to a PARAMETER REQUEST, a PARAMETER CHANGE will be transmitted with [Rx CH] as its device number.

Command	rx/tx	Function
F0 43 1n 3E 19 .. F7 PARAMETER CHANGE	rx/tx	CL series native parameter change
F0 43 3n 3E 19 .. F7 PARAMETER REQUEST	rx/tx	CL series native parameter request

## 4 PARAMETER CHANGE details

### 4.1 CURRENT SCENE, SETUP, BACKUP, USER SETUP

#### 4.1.1 Format (PARAMETER CHANGE)

##### Receive

Data will be received when [PARAMETER CHANGE Rx] is on and the Device number of both [Rx CH] and SUB STATUS are matched. The data will be echoed when [PARAMETER CHANGE ECHO] is on. The corresponding parameter will be changed immediately the data is received.

##### Transmission

Data will be transmitted with the [Device Number] in [Tx CH] when [PARAMETER CHANGE Tx] is on and the parameter is not registered on the [CONTROL CHANGE EVENT LIST].

STATUS	11110000	F0	System exclusive message
ID No.	01000011	43	Manufacture's ID number (YAMAHA)
SUB STATUS	0001nnnn	1n	n=0-15 (Device number=MIDI Channel)
GROUP ID	00111110	3E	Digital mixer
MODEL ID	00010010	19	Serie CL
DATA Category	0ccccccc	cc	
DATA	0eeeeeee	eh	Element no High.
	0eeeeeee	e1	Element no Low.
	0iiiiiii	ih	Index no High.
	0iiiiiii	il	Index no Low.
	0ccccccc	ch	Channel no High.
	0ccccccc	c1	Channel no Low.
	0ddddddd	dd	Data
	:	:	
EOX	11110111	F7	End of exclusive

#### 4.1.2 Format (PARAMETER REQUEST)

##### Reception

Data will be received when [PARAMETER CHANGE Rx] is on and the Device number of both [Rx CH] and SUB STATUS are matched. The data will be echoed when [PARAMETER CHANGE ECHO] is on. The corresponding parameter will be changed via PARAMETER CHANGE immediately the data is received.

STATUS	11110000	F0	System exclusive message
ID No.	01000011	43	Manufacture's ID number (YAMAHA)
SUB STATUS	0001nnnn	3n	n=0-15 (Device number=MIDI Channel)
GROUP ID	00111110	3E	Digital mixer
MODEL ID	00010010	19	Serie CL
DATA Category	0ccccccc	cc	
DATA	0eeeeeee	eh	Element no High.
	0eeeeeee	e1	Element no Low.
	0iiiiiii	ih	Index no High.
	0iiiiiii	il	Index no Low.
	0ccccccc	ch	Channel no High.
	0ccccccc	c1	Channel no Low.
EOX	11110111	F7	End of exclusive

#### 4.1.3 Data category

Data Category		Name
0x01	00000001	Current Scene /Setup/Backup/ User Setup Data

### 4.2 FUNCTION CALL – LIBRARY STORE, RECALL –

#### 4.2.1 Format (PARAMETER CHANGE)

##### Receive

Data will be received when [PARAMETER CHANGE Rx] is on and the Device number of both [Rx CH] and SUB STATUS are matched. The data will be echoed when [PARAMETER CHANGE ECHO] is on. The corresponding parameter will be changed immediately the data is received.

##### Transmission

Data will be transmitted with the [Device Number] (MIDI CH) in [Tx CH] when [PARAMETER CHANGE Tx] is on.

STATUS	11110000	F0	System exclusive message
ID No.	01000011	43	Manufacture's ID number (YAMAHA)
SUB STATUS	0001nnnn	1n	n=0-15 (Device number=MIDI Channel)
GROUP ID	00111110	3E	Digital mixer
MODEL ID	00010010	19	Serie CL
DATA CATEGORY	00000000	00	OTHER DATA
FUNCTION NAME	01001100	"L"	(ASCII CODE)
	01101001	"i"	(ASCII CODE)
	01100010	"b"	(ASCII CODE)
	0ffffff	ff	(ASCII CODE)
	0ffffff	ff	(ASCII CODE)
	0ffffff	ff	(ASCII CODE)
	0ffffff	ff	(ASCII CODE)
	0ffffff	ff	(ASCII CODE)
	0ffffff	ff	(ASCII CODE)
MODULE NAME	0mmmmmmm	mm	(ASCII CODE)
	0mmmmmmm	mm	(ASCII CODE)
	0mmmmmmm	mm	(ASCII CODE)
	0mmmmmmm	mm	(ASCII CODE)
	0mmmmmmm	mm	(ASCII CODE)
	0mmmmmmm	mm	(ASCII CODE)
	0mmmmmmm	mm	(ASCII CODE)
	0mmmmmmm	mm	(ASCII CODE)
DATA	0nnnnnnn	nh	Number High
	0nnnnnnn	n1	Number Low
	0ccccccc	ch	Channel High
	0ccccccc	c1	Channel Low
EOX	11110111	F7	End of exclusive

#### 4.2.2 Function Name

Function Name	
Store	"LibStr_"
Recall	"LibRcl_"
Unknown Factor Store	"LibUnStr"
Unknown Factor Recall	"LibUnRcl"
Store Undo (only Score)	"LibStrUd"
Recall Undo (only Scene)	"LibRclUd"

4.2.3 Module Name

Module Name	
Scene	"SCENE__"
Input EQ	"INEQ__"
Output EQ	"OUTEQ__"
Dynamics	"DYNA__"
Input CH	"INCHNNL_"
Output CH	"OUTCHNNL_"
GEQ	"GEQ__"
Effect	"EFFECT__"
Portico5033	"P5033__"
Portico5043	"P5043__"
U76	"U76__"
Opt-2A	"OPT-2A__"
EQP-1A	"EQ-1A__"
DynamicEQ	"DYNAEQ__"
Dante Input Patch	"DANTEIN_"

Function		Number	Channel*1)	tx/rx
"LibStr__"	SCENE	1-300	*5)	tx/rx
	INPUT EQ LIB	41-199	*1)	tx/rx
	OUTPUT EQ LIB	4-199	*2) *3) *4)	tx/rx
	Dynamics LIB	42-199	*1) *2) *3) *4) *8)	tx/rx
	INPUT CH LIB	1-199	*1)	tx/rx
	OUTPUT CH LIB	1-199	*2) *3) *4)	tx/rx
	GEQ LIB	1-199	*6)	tx/rx
	EFFECT LIB	28-199	*7)	tx/rx
	Premium Effect LIB	1-100	*9)	tx/rx
	Dante Input Patch LIB	1-10	*5)	tx/rx
"LibUnStr"	SCENE	1-300	0	tx
	INPUT EQ LIB	41-199	0	tx
	OUTPUT EQ LIB	4-199	0	tx
	Dynamics LIB	42-199	0	tx
	INPUT CH LIB	1-199	0	tx
	OUTPUT CH LIB	1-199	0	tx
	GEQ LIB	1-199	0	tx
	EFFECT LIB	28-199	0	tx
	Premium Effect LIB	1-100	0	tx
	Dante Input Patch LIB	1-10	0	tx
"LibRcl__"	SCENE	0-300	*5)	tx/rx
	INPUT EQ LIB	1-199	*1)	tx/rx
	OUTPUT EQ LIB	1-199	*2) *3) *4)	tx/rx
	Dynamics LIB	1-199	*1) *2) *3) *4) *8)	tx/rx
	INPUT CH LIB	0-199	*1)	tx/rx
	OUTPUT CH LIB	0-199	*2) *3) *4)	tx/rx
	GEQ LIB	0-199	*6)	tx/rx
	EFFECT LIB	1-199	*7)	tx/rx
	Premium Effect LIB	0-100	*9)	tx/rx
	Dante Input Patch LIB	0-10	*5)	tx/rx
"LibUnRcl"	SCENE	0	*5)	tx
	INPUT EQ LIB	0	*1)	tx
	OUTPUT EQ LIB	0	*2) *3) *4)	tx

Function		Number	Channel*1)	tx/rx
	Dynamics LIB	0	*1) *2) *3) *4) *8)	tx
	INPUT CH LIB	0	*1)	tx
	OUTPUT CH LIB	0	*2) *3) *4)	tx
	GEQ LIB	0	*6)	tx
	EFFECT LIB	0	*7)	tx
	Premium Effect LIB	0	*9)	tx
	Dante Input Patch LIB	0	*5)	tx
"LibStrUd"	SCENE	0	0	
"LibRclUd"	SCENE	0	0	

- \*1) 0:CH1 - 71:CH72  
72:ST IN 1L - 87:ST IN 8R
- \*2) 256:MIX 1 - 279:MIX 24
- \*3) 512:MATRIX 1 - 519: MATRIX 8
- \*4) 1024:STEREO L - 1026:STEREO C
- \*5) 512:will be used if the recalling or storing data is only one.
- \*6) 0: GEQ1A, 1: GEQ1B, 2: GEQ2A, ... 36: GEQ19A, 37:GEQ19B  
38: EFFECT GEQ1A, 39: EFFECT GEQ1B,  
40: EFFECT GEQ2A, ... 52: EFFECT GEQ8A, 53: EFFECT GEQ8B
- \*7) 0:Effect1- 7:Effect8
- \*8) 1280:CH1 - 1351:CH72  
1352:ST IN 1L - 1367:ST IN 8R
- \*9) 0: Premium Rack 1A, 1: Premium Rack 1B,  
2: Premium Rack 2A, ... 14: Premium Rack 8A, 15: Premium Rack 8B

4.3 FUNCTION CALL – LIBRARY EDIT –

4.3.1 Format (PARAMETER CHANGE)

Receive

Data will be received when [PARAMETER CHANGE Rx] is on and the Device number of both [Rx CH] and SUB STATUS are matched. The data will be echoed when [PARAMETER CHANGE ECHO] is on. The corresponding memory/library will be changed immediately the data is received.

Transmission

PARAMETER CHANGE will be sent in reply to Request. If [PARAMETER CHANGE ECHO] is on, the message will be sent as it is.

STATUS	11110000	F0	System exclusive message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID number (YAMAHA)
SUB STATUS	0001nnnn	1n	n=0-15 (Device number=MIDI Channel)
GROUP ID	00111110	3E	Digital mixer
MODEL ID	00010010	19	Serie CL
DATA CATEGORY	00000000	00	OTHER DATA
FUNCTION NAME	01001100	"L"	(ASCII CODE)
	01101001	"i"	(ASCII CODE)
	01100010	"b"	(ASCII CODE)
	0fffffff	ff	(ASCII CODE)
	0fffffffff	ff	(ASCII CODE)
	0fffffff	ff	(ASCII CODE)
	0ffffff	ff	(ASCII CODE)
	0ffff	ff	(ASCII CODE)
	0fff	ff	(ASCII CODE)
	0ff	ff	(ASCII CODE)
MODULE NAME	0mmmmmm	mm	(ASCII CODE).
	0mmmmmm	mm	(ASCII CODE)
	0mmmmmm	mm	(ASCII CODE)
	0mmmmmm	mm	(ASCII CODE)

0mmmmmm	mm	(ASCII CODE)
0mmmmmm	mm	(ASCII CODE)
0mmmmmm	mm	(ASCII CODE)
0mmmmmm	mm	(ASCII CODE)
DATA	0sssssss	sh number -source start High
	0sssssss	sl number -source start Low
	0eeeeeee	eh number -source end High
	0eeeeeee	el number -source end Low
	0ddddddd	dh number -destination start High
	0ddddddd	dl number -destination to start Low
EOX	11110111	F7 End of exclusive

4.3.2 Function Name

Function Name	
Copy	"LibCpy__"
Paste	"LibPst__"
Clear	"LibClr__"
Cut	"LibCut__"
Insert	"LibIns__"
Edit Undo	"LibEdtUd"

4.3.3 Module Name

Module Name		Function
SCENE LIB	"SCENE__"	Copy, Paste, Clear, Cut, Insert, EditUndo
INPUT EQ LIB	"INEQ__"	Clear Only
OUTPUT EQ LIB	"OUTEQ__"	Clear Only
Dynamics LIB	"DYNA__"	Clear Only
INPUT CH LIB	"INCHNNL_"	Clear Only
OUTPUT CH LIB	"OUTCHNNL_"	Clear Only
GEQ LIB	"GEQ__"	Clear Only
EFFECT LIB	"EFFECT__"	Clear Only
Portico5033 LIB	"P5033__"	Clear Only
Portico5043 LIB	"P5043__"	Clear Only
U76 LIB	"U76__"	Clear Only
Opt-2A LIB	"OPT-2A__"	Clear Only
EQP-1A LIB	"EQ-1A__"	Clear Only
DynamicEQ LIB	"DYNAEQ__"	Clear Only
Dante Input Patch LIB	"DANTEIN_"	Clear Only

**4.4 FUNCTION CALL – LIBRARY ATTRIBUTE –**

**4.4.1 Format (PARAMETER CHANGE)**

**Receive**

Data will be received when [PARAMETER CHANGE Rx] is on and the Device number of both [Rx CH] and SUB STATUS are matched. The data will be echoed when [PARAMETER CHANGE ECHO] is on. The corresponding memory/library title will be changed immediately the data is received.

**Transmission**

PARAMETER CHANGE will be sent in reply to Request. If [PARAMETER CHANGE ECHO] is on, the message will be sent as it is.

```

STATUS           11110000 F0 System exclusive message
ID No.           01000011 43 Manufacture's ID number (YAMAHA)
SUB STATUS       0001nnnn 1n n=0-15 (Device number=MIDI Channel)
GROUP ID         00111110 3E Digital mixer
MODEL ID         00010010 19 Serie CL
DATA CATEGORY   00000000 00 OTHER DATA
FUNCTION NAME    01001100 "L" (ASCII CODE)
01101001 "i" (ASCII CODE)
01100010 "b" (ASCII CODE)
01000001 "A" (ASCII CODE)
01110100 "t" (ASCII CODE)
01110010 "r" (ASCII CODE)
01100010 "b" (ASCII CODE)
01110100 "t" (ASCII CODE)
MODULE NAME      0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
DATA             0nnnnnnn nh Scene/Library number High
0nnnnnnn nl Scene/Library number Low
0eeeeeee eh Element High
0eeeeeee el Element Low
0iiiiiii ih Index High
0iiiiiii il Index Low
0ccccccc ch Channel High
0ccccccc cl Channel Low
0000dddd dd Data28~31bit
0ddddd dd Data21~27bit
0ddddd dd Data14~20bit
0ddddd dd Data7~13bit
0ddddd dd Data0~6bit
EOX             11110111 F7 End of exclusive
    
```

**4.4.2 Format (PARAMETER REQUEST)**

**Receive**

The PARAMETER CHANGE will be sent with Device number [Rx CH] immediately the data is received.

```

STATUS           11110000 F0 System exclusive message
ID No.           01000011 43 Manufacture's ID number (YAMAHA)
SUB STATUS       0011nnnn 3n n=0-15 (Device number=MIDI Channel)
GROUP ID         00111110 3E Digital mixer
MODEL ID         00010010 19 Serie CL
DATA CATEGORY   00000000 00 OTHER DATA
FUNCTION NAME    01001100 "L" (ASCII CODE)
01101001 "i" (ASCII CODE)
01100010 "b" (ASCII CODE)
01000001 "A" (ASCII CODE)
01110100 "t" (ASCII CODE)
01110010 "r" (ASCII CODE)
01100010 "b" (ASCII CODE)
01110100 "t" (ASCII CODE)
MODULE NAME      0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
DATA             0nnnnnnn nh Scene/Library number High
0nnnnnnn nl Scene/Library number Low
0eeeeeee eh Element High
0eeeeeee el Element Low
0iiiiiii ih Index High
0iiiiiii il Index Low
0ccccccc ch Channel High
0ccccccc cl Channel Low
EOX             11110111 F7 End of exclusive
    
```

**4.4.3 Module Name**

Module Name		Number
SCENE LIB	"SCENE__"	0-300 (0:response only)
INPUT EQ LIB	"INEQ__"	1-200 (1-40:response only)
OUTPUT EQ LIB	"OUTEQ__"	1-200 (1-3:response only)
Dynamics LIB	"DYNA__"	1-200 (1-41:response only)
INPUT CH LIB	"INCHNNL_"	0-200 (0:response only)
OUTPUT CH LIB	"OUTCHNNL"	0-200 (0:response only)
GEQ LIB	"GEQ__"	0-200 (0:response only)
EFFECT LIB	"EFFECT__"	1-200 (1-27:response only)
Portico5033 LIB	"P5033__"	0-100 (0:response only)
Portico5043 LIB	"P5043__"	0-100 (0:response only)
U76 LIB	"U76__"	0-100 (0:response only)
Opt-2A LIB	"OPT-2A__"	0-100 (0:response only)
EQP-1A LIB	"EQ-1A__"	0-100 (0:response only)
DynamicEQ LIB	"DYNAEQ__"	0-100 (0:response only)
Dante Input Patch LIB	"DANTEIN_"	0-10 (0:response only)

**4.5 EXIST LIBRARY RANGE**

**4.5.1 Format (PARAMETER CHANGE)**

**Transmission**

When CL series receives Library Exist request command from outside, the answer will be sent back with the following Parameter change. This packet shows smallest library number range that exists and not read only. Top number is requested number or more.

**-Example-**

SCENE is stored 5,6,7,10,100 and 101  
Request Number: 0  
Data : Valid, Top Number : 5, End Number 7  
Request Number: 8  
Data : Valid, Top Number : 10, End Number 10  
Request Number: 11  
Data : Valid, Top Number : 100, End Number 101  
Request Number: 102  
Data : Invalid, Top Number : 0, End Number 0

```

STATUS           11110000 F0 System exclusive message
ID No.           01000011 43 Manufacture's ID number (YAMAHA)
SUB STATUS       0001nnnn 1n n=0-15 (Device number=MIDI Channel)
GROUP ID         00111110 3E Digital mixer
MODEL ID         00010010 19 Serie CL
DATA CATEGORY   00000000 00 OTHER DATA
FUNCTION NAME    01001100 "L" (ASCII CODE)
01101001 "i" (ASCII CODE)
01100010 "b" (ASCII CODE)
01000101 "E" (ASCII CODE)
01111000 "x" (ASCII CODE)
01101001 "i" (ASCII CODE)
01110011 "s" (ASCII CODE)
01110100 "t" (ASCII CODE)
MODULE NAME      0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmm mm (ASCII CODE)
DATA             0sssssss ss Data Status ( 0:Invalid data,1:Valid Data )
0nnnnnnn nh Request Number High
0nnnnnnn nl Request Number Low
0ttttttt th Top Number High
0ttttttt tl Top Number Low
0eeeeeee eh End Number High
0eeeeeee el End Number Low
EOX             11110111 F7 End of exclusive
    
```

### 4.5.2 Format (PARAMETER REQUEST)

#### Receive

The PARAMETER CHANGE will be sent with Device number [Rx CH] immediately the data is received.

```

STATUS          11110000 F0 System exclusive message
ID No.          01000011 43 Manufacture's ID number (YAMAHA)
SUB STATUS      0011nnnn 3n n=0-15 (Device number=MIDI Channel)
GROUP ID        00111110 3E Digital mixer
MODEL ID        00010010 19 Serie CL
DATA CATEGORY   00000000 00 OTHER DATA
FUNCTION NAME    01001100 "L" (ASCII CODE)
01101001 "i" (ASCII CODE)
01100010 "b" (ASCII CODE)
01000101 "E" (ASCII CODE)
01111000 "x" (ASCII CODE)
01101001 "i" (ASCII CODE)
01110011 "s" (ASCII CODE)
01110100 "t" (ASCII CODE)
MODULE NAME     0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
DATA            0nnnnnnnn nh Request Number High
0nnnnnnnn nl Request Number Low
EOX             11110111 F7 End of exclusive
    
```

### 4.5.3 Module Name

Module Name	Number
SCENE LIB	1-300
INPUT EQ LIB	41-200
OUTPUT EQ LIB	4-200
Dynamics LIB	42-200
INPUT CH LIB	1-200
OUTPUT CH LIB	1-200
GEQ LIB	1-200
EFFECT LIB	55-200
Portico5033 LIB	1-100
Portico5043 LIB	1-100
U76 LIB	1-100
Opt-2A LIB	1-100
EQP-1A LIB	1-100
DynamicEQ LIB	1-100
Dante Input Patch LIB	1-10

### 4.6 FUNCTION CALL – COLLECTION STORE –

#### 4.6.1 Format (PARAMETER CHANGE)

##### Transmission

Data will be transmitted with the [Device Number] in [Tx CH] when [PARAMETER CHANGE Tx] is on.

```

STATUS          11110000 F0 System exclusive message
ID No.          01000011 43 Manufacture's ID number (YAMAHA)
SUB STATUS      0001nnnn 1n n=0-15 (Device number=MIDI Channel)
GROUP ID        00111110 3E Digital mixer
MODEL ID        00010010 19 Serie CL
DATA CATEGORY   00000000 00 OTHER DATA
FUNCTION NAME    01001100 "C" (ASCII CODE)
01101001 "o" (ASCII CODE)
01100010 "l" (ASCII CODE)
01010101 "U" (ASCII CODE)
01101110 "n" (ASCII CODE)
01010011 "S" (ASCII CODE)
01110100 "t" (ASCII CODE)
01110010 "r" (ASCII CODE)
MODULE NAME     0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
DATA            0nnnnnnnn nh Number High
0nnnnnnnn nl Number Low
0ccccccc ch Channel High
0ccccccc cl Channel Low
EOX             11110111 F7 End of exclusive
    
```

#### 4.6.2 Function Name

Function	Number	tx/rx
"ColUnStr" Setup	0	tx
User Defined Key	0	tx
Program Change	0	tx
Control Change	0	tx

#### 4.6.3 Module Name

Module Name	Number
Mixer Setting	"MIXERSET"
Outport Setting	"OUT_PORT"
Monitor Setting	"MONITOR_"
MIDI Setting	"MIDI_SET"
Lib Number	"LIB_NUM_"
Program Change Table	"PRGMCHG_"
Control Change Table	"CTRLCHG_"
Preference (Current)	"PREF_CUR"
Preference (Admin)	"PREF_ADM"
Preference (Guest)	"PREF_GST"
User Defined Keys (Current)	"UDEF_CUR"

Module Name	Number
User Defined Keys (Admin)	"UDEF_ADM"
User Defined Keys (Guest)	"UDEF_GST"
Custom Fader Bank (Current)	"CFAD_CUR"
Custom Fader Bank (Admin)	"CFAD_ADM"
Custom Fader Bank (Guest)	"CFAD_GST"
User Level (Current)	"UKEY_CUR"
User Level (Guest)	"UKEY_GST"

### 4.7 FUNCTION CALL – MODULE –

#### 4.7.1 Format (PARAMETER CHANGE)

##### Receive

Data will be received when [PARAMETER CHANGE Rx] is on and the Device number of both [Rx CH] and SUB STATUS are matched. The data will be echoed when [PARAMETER CHANGE ECHO] is on. The corresponding effect will function immediately the data is received (depending on the effect type).

```

STATUS          11110000 F0 System exclusive message
ID No.          01000011 43 Manufacture's ID number (YAMAHA)
SUB STATUS      0001nnnn 1n n=0-15 (Device number=MIDI Channel)
GROUP ID        00111110 3E Digital mixer
MODEL ID        00010010 19 Serie CL
DATA CATEGORY   00000000 00 OTHER DATA
FUNCTION NAME    01001101 "M"
01101111 "o"
01100100 "d"
01000110 "F"
01111000 "x"
01010100 "T"
01110010 "r"
01100111 "g"
MODULE NAME     0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
DATA            0eeeeeee ee Effect number (0:RACK1 - 7:RACK8)
0pppppppp pp Release:0, Press:1
EOX             11110111 F7 End of exclusive
    
```

#### 4.7.2 Module Name

Module Name	Number
Freeze Play button	"FRZPLAY_" 0:RACK1, 2:RACK3, 4:RACK5, 6:RACK7
Freeze Record button	"FRZREC_" 0:RACK1, 2:RACK3, 4:RACK5, 6:RACK7

This will not work when the Effect Type is different.

## 4.8 FUNCTION CALL – CHANNEL –

### 4.8.1 Pair ON/OFF Trigger Format (PARAMETER CHANGE)

#### Receive

Data will be received when [PARAMETER CHANGE Rx] is on and the Device number of both [Rx CH] and SUB STATUS are matched. The data will be echoed when [PARAMETER CHANGE ECHO] is on.

```

STATUS          11110000 F0 System exclusive message
ID No.          01000011 43 Manufacture's ID number (YAMAHA)
SUB STATUS      0001nnnn 1n n=0-15 (Device number=MIDI Channel)
GROUP ID       00111110 3E Digital mixer
MODEL ID       00010010 19 Serie CL
DATA CATEGORY  00000000 00 OTHER DATA
FUNCTION NAME  01000011 "C"
                01101000 "h"
                01101100 "l"
                01010000 "P"
                01101001 "i"
                01110010 "r"
                01000011 "C"
                01110000 "p"
MODULE NAME    0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
                0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
                0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
                0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
                0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
                0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
                0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
                0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
                0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
                0mmmmmmmm mm (ASCII CODE)
DATA          0sssssss sh Source Channel Number H *1)
                0sssssss sl Source Channel Number L *1)
                0ddddddd dh Destination Channel Number H *1)
                0ddddddd dl Destination Channel Number L *1)
EOX          11110111 F7 End of exclusive
    
```

### 4.8.2 Module Name

Module Name	
Pair On (with Copy)	"PAIRONCP"
Pair On (with Reset Both)	"PAIRONRS"
Pair Off	"PAIROFF_"

\*1) 0 :CH1 - 71:CH72  
 256 :MIX 1 - 279:MIX 24  
 512 :MATRIX 1 - 519: MATRIX 8

## 4.9 LEVEL METER DATA

### 4.9.1 Format (PARAMETER CHANGE)

When transmission is enabled by receiving Request for Level Meter, the corresponding metering data will be sent in every 50 millisecond for 10 seconds. If metering information is expected to be continuously sent, Request is needed to be sent in at least every 10 seconds.

#### Receive

The data will be echoed when [PARAMETER CHANGE ECHO] is ON.

#### Transmission

When transmission is enabled by receiving Request, the corresponding metering data will be sent in constant interval for a given period of time (The interval and time will vary depending on devices). When rebooted or port setting is changed, the transmission will be disabled.

When [PARAMETER CHANGE ECHO] is on, the message will be sent as it is.

```

STATUS          11110000 F0 System exclusive message
ID No.          01000011 43 Manufacture's ID number (YAMAHA)
SUB STATUS      0001nnnn 1n n=0-15 (Device number=MIDI Channel)
GROUP ID       00111110 3E Digital mixer
MODEL ID       00010010 19 Serie CL
DATA CATEGORY  00100001 21 REMOTE LEVEL METER
DATA          0mmmmmmmm mm ADDRESS UL
                0mmmmmmmm mm ADDRESS LU
                0mmmmmmmm mm ADDRESS LL
                0ddddddd dd Data1
                :           :
EOX          11110111 F7 End of exclusive
    
```

### 4.9.2 Format (PARAMETER REQUEST)

#### Receive

Data will be received when [PARAMETER CHANGE Rx] is on and the Device number of both [Rx CH] and SUB STATUS are matched. The data will be echoed when [PARAMETER CHANGE ECHO] is on. the corresponding metering data will be sent via [Rx CH] in constant interval for a given period of time (The interval and time will vary depending on devices).

When Address UL = 0x7F is received, all metering data transmission will be immediately stopped [disabled].

#### Transmission

When [PARAMETER CHANGE ECHO] is on, the message will be sent as it is.

```

STATUS          11110000 F0 System exclusive message
ID No.          01000011 43 Manufacture's ID number (YAMAHA)
SUB STATUS      0011nnnn 3n n=0-15 (Device number=MIDI Channel)
GROUP ID       00111110 3E Digital mixer
MODEL ID       00010010 19 Serie CL
DATA CATEGORY  00100001 21 REMOTE LEVEL METER
DATA          0mmmmmmmm mm ADDRESS UL
                0mmmmmmmm mm ADDRESS LU
                0mmmmmmmm mm ADDRESS LL
                0ccccccc ch Count H
                0ccccccc cl Count L
EOX          11110111 F7 End of exclusive
    
```

## Mensajes de advertencia/error

Message	Significado
xxx Parameters Copied.	Se copió el parámetro xxx a la memoria búfer de copia.
xxx Parameters Initialized.	Se inicializó el parámetro xxx.
xxx Parameters Pasted.	Se pegó el parámetro xxx desde la memoria búfer de copia.
xxx Parameters Swapped with Copy Buffer.	El parámetro xxx se cambió por el contenido de la memoria búfer de copia.
ALTERNATE FUNCTION: Turned off!	ALTERNATE FUNCTION desactivada.
Assignment is Restricted to Max. 8 Sources!	La función Monitor Define permite seleccionar un máximo de ocho fuentes pero ha intentado asignar un número superior.
Cannot Assign!	En la ventana emergente USER DEFINED KEYS del CL3/CL1, trató de editar un elemento que no se puede editar para ese modelo.
Cannot Bookmark This Popup.	Esta ventana emergente no puede marcarse como favorita.
Cannot Mount This Type of Device in This Position.	Ha intentado montar un dispositivo específico en una posición que no se puede montar.
Cannot Paste!	No se puede pegar la cadena de caracteres.
Cannot Recall!	No se pudo recuperar una memoria de escena o biblioteca.
Cannot Select This Channel.	Ha intentado seleccionar un canal que no puede operarse debido a su nivel de usuario o algún otro motivo.
Cannot Store!	No se pudo guardar una memoria de escena o biblioteca.
Cannot Undo!	Presionó la tecla [UNDO] cuando no estaba disponible.
Channel Copied.	Se han copiado los ajustes de canal.
Channel Moved.	Se han movido los ajustes de canal.
Channel Returned to Default Settings.	Los ajustes del canal han recuperado sus valores predeterminados.
Couldn't Access File.	El archivo de la unidad flash USB no pudo abrirse por algún motivo.
Couldn't Write File.	No pudo guardarse el archivo en la unidad flash USB.
Current User Changed. [xxx]	El usuario actual se cambió a [xxx].
Directory Not Empty!	Ha intentado eliminar un directorio pero no fue posible porque en él todavía quedaban archivos.
EDITOR: Data Framing Error! EDITOR: Data Overrun!	Se están intercambiando señales no válidas con el CL Editor.
EDITOR: Rx Buffer Full!	Se reciben demasiados datos en el puerto de entrada del CL Editor.
EDITOR: Tx Buffer Full!	Se transmiten demasiados datos desde el puerto de salida del CL Editor.
EFFECT CUE: Turned Off.	Se anuló CUE porque cambió de la ventana emergente EFFECT o la ventana emergente del bastidor premium a una pantalla diferente.
External HA Connection Conflict!	No se recuperaron los datos del amplificador principal externo porque el estado de las conexiones con el amplificador principal externo ha cambiado respecto al estado existente cuando se guardó la escena.
External Power Supply is Cut Off!	La alimentación PW800 (EXT) conectada a la consola CL ha dejado de funcionar.
File Access is Busy!	Aún no se ha realizado la siguiente operación porque se está accediendo a la unidad flash USB.
File Already Exists!	La unidad flash USB ya contiene un archivo/directorio con el mismo nombre que el que está intentando guardar, cambiar de nombre o crear.

Message	Significado
File Error [xx]!	Error de acceso a un archivo interno
File Protected!	La sobrescritura no fue posible porque el archivo de la unidad flash USB está protegido contra la escritura.
Flash Memory Initializing Finished.	Se ha realizado la inicialización de la memoria.
Help File Not Found!	No se ha cargado el archivo de ayuda.
Illegal Address!	Ajuste de dirección IP o de dirección Gateway no válido.
Illegal MAC Address! Cannot Use Network.	La comunicación a través del conector de red no es posible porque el ajuste de dirección MAC está dañado por algún motivo. Póngase en contacto con el centro de servicio técnico que aparece al final del Manual de instrucciones (documento independiente).
Illegal Storage Format!	No fue posible acceder a la unidad flash USB porque su formato no es válido o no es compatible.
Internal Power Supply is Cut Off!	Ha dejado de funcionar la alimentación interna (INT). También puede haberse producido otro problema. Póngase en contacto con uno de los centros de asistencia de Yamaha que aparecen al final del manual de instrucciones (documento independiente).
Internal Power Supply is Turned On.	La alimentación interna (INT) se ha puesto en marcha de forma normal.
KEY IN CUE: Turned Off.	Se anuló KEY IN CUE porque pasó de la ventana emergente DYNAMICS 1 a otra diferente de una canal de entrada.
Loading Aborted.	Se ha anulado la carga desde la unidad flash USB.
Loading Finished.	Finalizada la carga desde la unidad flash USB.
Low Battery!	El voltaje de la pila de reserva está bajo.
Maximum Number of Audio Files Exceeded!	Se ha superado el número de canciones que puede gestionar la grabadora de memoria USB.
Memory Error! All Memories were Initialized.	Se han inicializado todos los datos porque se han perdido los datos de la memoria de reserva interna a raíz de un fallo de la batería de reserva o de algún otro motivo. Póngase en contacto con el centro de servicio técnico que aparece al final del Manual de instrucciones (documento independiente).
MIDI: Data Framing Error! MIDI: Data Overrun!	Se está enviando una señal inadecuada al puerto de entrada MIDI.
MIDI: Rx Buffer Full!	Se reciben demasiados datos en el puerto de entrada MIDI.
MIDI: Tx Buffer Full!	Se transmiten demasiados datos desde el puerto de salida MIDI.
No Access From Recorder!	En la pantalla RECORDER, no es posible pasar a un nivel superior a \YPE\SONGS\.
No channel selected.	No se ha seleccionado un canal de origen de la copia en la pantalla GLOBAL PASTE.
No Copy Item Selected.	Ha intentado pegar un elemento en la pantalla Global Paste (pegado global) sin seleccionarlo en primer lugar.
No Corresponding Help Items.	La sección correspondiente no se ha encontrado en el archivo de ayuda.
No ID3 Tag exists. You can not edit.	El archivo de música no puede editarse porque no tiene etiqueta ID3.
No Response from External HA.	No se reciben respuesta de un AD8HR externo.
No Response from I/O DEVICE.	Los dispositivos de E/S no responden.
Page Bookmarked.	Se ha marcado como favorita la pantalla o ventana emergente actual.
Password Changed.	Se ha modificado la contraseña.

Message	Significado
<b>PLAYBACK OUT CUE: Turned Off.</b>	Se canceló el CUE de PLAYBACK OUT porque pasó de la pantalla RECORDER a otra diferente.
<b>PlayBack Failed: Recorder is Busy!</b>	No es posible reproducir el enlace de un archivo de audio porque se está grabando.
<b>Please wait, Dante patch is proceeding now.</b>	Trató de editar en la pantalla DANTE PATCH en el momento en un momento en el los parches no eran posibles.
<b>Power Supply Fan has Malfunctioned!</b>	Se ha detenido el ventilador de refrigeración de la alimentación interna. Si se ha producido una avería, póngase en contacto con el centro de servicio técnico que aparece al final del Manual de instrucciones (documento independiente).
<b>Processing Aborted.</b>	Se ha interrumpido el proceso.
<b>PREVIEW Mode : Cannot Use This Function.</b>	Se ha pasado por alto esta operación porque esta función no se puede utilizar durante Preview.
<b>PREVIEW Mode : Disabled</b>	La vista previa se ha deshabilitado.
<b>PREVIEW Mode : Enabled</b>	La vista previa se ha habilitado.
<b>Re-Enter Password!</b>	Al especificar la contraseña de usuario, no se ha introducido una segunda vez para confirmar.
<b>RECORDER: CODEC Error [0x%08X] !</b>	Se ha producido un error de codec en la pantalla RECORDER.
<b>Recorder Busy: Operation Aborted!</b>	Se canceló el funcionamiento del botón porque se necesita tiempo para el procesamiento de la grabadora.
<b>RECORDER IN CUE: Turned Off.</b>	Se canceló el CUE de RECORDER IN porque pasó de la pantalla RECORDER a otra diferente.
<b>Removed from the Channel Link group.</b>	El canal se ha eliminado del grupo de enlace.
<b>Saving Aborted.</b>	Se ha interrumpido el guardado en la unidad flash USB.
<b>Saving Finished.</b>	Finalizada la operación de guardar en la unidad flash USB.
<b>SCENE #xxx is Empty!</b>	No se ha guardado ningún dato en la escena que intentaba recuperar o los datos están dañados, por lo que no se pueden recuperar.
<b>SCENE #xxx is Protected!</b>	Intentó sobrescribir (guardar) una escena protegida.
<b>SCENE #xxx is Read Only!</b>	Intentó sobrescribir (guardar) una escena de sólo lectura.
<b>Scene Playback Link Canceled!</b>	Se ha cancelado el enlace de reproducción de audio para la escena.
<b>SLOT x: Data Framing Error!</b> <b>SLOT x: Data Overrun!</b>	Se han introducido señales no válidas desde el puerto de entrada SLOT x.
<b>SLOT x: Rx Buffer Full!</b>	Se reciben demasiados datos en el puerto de entrada SLOT x.
<b>SLOT x: Tx Buffer Full!</b>	Se envían demasiados datos desde el puerto de salida SLOT x.
<b>Some Song Files Are Unidentified.</b>	Algunas canciones no se han identificado. Las canciones que no se han identificado se pueden utilizar para DIRECT PLAY o PLAY BACK LINK.
<b>Song File Not Found!</b>	No existe el archivo especificado para SCENE LINK o DIRECT PLAY asignado a una tecla definida por el usuario.
<b>STAGEMIX: Data Framing Error!</b> <b>STAGEMIX: Data Overrun!</b>	Se están intercambiando señales no válidas con StageMix.
<b>STAGEMIX: Rx Buffer Full!</b>	Se reciben demasiados datos en el puerto de entrada de StageMix.
<b>STAGEMIX: Tx Buffer Full!</b>	Se transmiten demasiados datos desde el puerto de salida del StageMix.
<b>Storage Full!</b>	No se pudo guardar el archivo porque no hay espacio suficiente en la unidad flash USB.
<b>Storage Not Found!</b>	No se reconoce la unidad flash USB.

Message	Significado
<b>Storage Not Ready!</b>	El acceso no es posible porque la unidad flash USB no está preparada.
<b>Sync Error! [xxx]</b>	La consola serie CL no está sincronizada con la señal [xxx].
<b>Tap Operation Ignored.</b>	Se ignoró la operación de pulsado porque el botón TAP TEMPO no aparece en la pantalla.
<b>This Operation is Not Allowed.</b>	Se ha pasado por alto esta operación porque el usuario actual no está autorizado.
<b>Too Large Files! Loading Failed.</b>	No es posible realizar la carga porque el archivo de mapa de bits es demasiado grande. El tamaño de archivo máximo admitido es de 307.256 bytes.
<b>Too Many Bands Used! Cannot Compare.</b>	La copia de 31BandGEQ y la comparación con Flex15GEQ ha fallado porque se han incluido más de 15 bandas en el origen de la copia.
<b>Too Many Bands Used! Cannot Paste to Flex15GEQ.</b>	La copia y pegado de 31BandGEQ en Flex15GEQ ha fallado porque se han incluido más de 15 bandas en el origen de la copia.
<b>Total Slot Power Capability Exceeded!</b>	El consumo de alimentación de las tarjetas de E/S instaladas en la ranura ha superado el valor nominal.
<b>Unassigned Encoder.</b>	Se ha pasado por alto esta operación porque no existe un parámetro que se corresponda con el mando operado.
<b>Unsupported File Format!</b>	El archivo que intentó cargar desde la unidad flash USB tiene un formato no admitido.
<b>USB Currently Active for Recorder function!</b>	Las operaciones Guardar o Cargar no están disponibles porque la grabadora de memoria USB está grabando o reproduciendo.
<b>USB Currently Active for SAVE or LOAD!</b>	La grabadora no puede funcionar dado que se están guardando o cargando memorias de escenas del mezclador o datos de la biblioteca desde la unidad flash USB.
<b>USB Memory Busy: Recorder Stopped!</b>	Se detuvo la grabación/reproducción porque se necesita tiempo para el procesamiento de la unidad flash USB.
<b>USB Memory Full !</b>	No se pudo guardar la lista de reproducción RECORDER porque no hay espacio libre suficiente en la unidad flash USB.
<b>USB Memory Full! Recorder Stopped.</b>	El procesamiento de la grabadora se ha detenido porque se ha agotado la capacidad de la unidad flash USB mientras la grabadora de memoria USB estaba funcionando.
<b>USB Memory is Protected!</b>	El ajuste de protección de la unidad flash USB está activado.
<b>USB Memory Unmounted! Recorder Stopped.</b>	El procesamiento de la grabadora se ha detenido porque se ha desconectado la unidad flash USB mientras la grabadora de memoria USB estaba funcionando.
<b>USB over current Error! Disconnect USB device.</b>	El dispositivo USB se ha desconectado por intensidad excesiva en el conector USB.
<b>Word Clock Error! Recorder Stopped!</b>	La grabadora se ha detenido porque se ha perdido la sincronización con el reloj.
<b>Wrong Audio File Format!</b>	El formato del archivo de audio no es válido.
<b>Wrong Password!</b>	La contraseña introducida era incorrecta.
<b>Wrong Word Clock!</b>	La consola serie CL no puede sincronizarse porque la fuente seleccionada por MASTER CLOCK SELECT en la pantalla WORD CLOCK no es la correcta.
<b>You Cannot Create User Key.</b>	El usuario actual no está autorizado para crear una tecla de usuario.



## Características eléctricas

Todos los faders se miden en valores nominales. Impedancia de salida del generador de señal: 150 ohm

■ **Respuesta de frecuencia.**  $F_s = 44,1 \text{ kHz}$  o  $48 \text{ kHz}$  a  $20 \text{ Hz} - 20 \text{ kHz}$ , referencia a nivel de salida nominal a  $1 \text{ kHz}$

Entrada	Salida	RL	Condiciones	Mín.	Tipo	Máx.	Unidad
OMNI IN 1-8	OMNI OUT 1-8	600 $\Omega$	GAIN: +66 dB	-1,5	0,0	0,5	dB
	AURICULARES	8 $\Omega$		-3,0	0,0	0,5	

■ **Error de ganancia.**  $F_s = 44.1 \text{ kHz}$  o  $48 \text{ kHz}$  @  $1 \text{ kHz}$

Entrada	Salida	RL	Condiciones	Mín.	Tipo	Máx.	Unidad
OMNI IN 1-8	OMNI OUT 1-8	600 $\Omega$	Nivel de entrada: -62 dBu, GAIN: +66 dB → Nivel de salida +4,0 dBu (Tipo)	-2,0	0	2,0	dB
			Nivel de entrada: +10 dBu, GAIN: -6 dB → Nivel de salida +4,0 dBu (Tipo)				
OSC interno	OMNI OUT 1-8	600 $\Omega$	Salida de escala completa, nivel de salida: +24,0 dBu (tipo)	-0,5	0	0,5	
	AURICULARES	8 $\Omega$	-30 dBFs, nivel de auriculares: máx. → Nivel de salida 0 dBu (Tipo)	-0,5	0	0,5	

■ **Distorsión armónica total.**  $F_s = 44,1 \text{ kHz}$  o  $48 \text{ kHz}$

Entrada	Salida	RL	Condiciones	Mín.	Tipo	Máx.	Unidad
OMNI IN 1-8	OMNI OUT 1-8	600 $\Omega$	+4 dBu @ $20 \text{ Hz} - 20 \text{ kHz}$ , GAIN: +66 dB			0,1	%
			+4 dBu @ $20 \text{ Hz} - 20 \text{ kHz}$ , GAIN: -6 dB			0,05	
OSC interno	OMNI OUT 1-8	600 $\Omega$	Salida de escala completa @ $1 \text{ kHz}$			0,02	
	AURICULARES	8 $\Omega$	Salida de escala completa @ $1 \text{ kHz}$ , Control de nivel de auriculares: Máx.			0,2	

\* La distorsión armónica total se mide con un filtro de 18 dB/octava a  $80 \text{ kHz}$

■ **Murmullo y ruido.**  $F_s = 44,1 \text{ kHz}$  o  $48 \text{ kHz}$ , EIN= Ruido de entrada equivalente

Entrada	Salida	RL	Condiciones	Mín.	Tipo	Máx.	Unidad
OMNI IN 1-8	OMNI OUT 1-8	600 $\Omega$	$R_s = 150 \Omega$ , GAIN: +66 dB Fader principal a nivel nominal y un fader de canal a nivel nominal.		-128 EIN		dBu
			$R_s = 150 \Omega$ , GAIN: -6 dB Fader principal a nivel nominal y un fader de canal a nivel nominal.		-84	-79	
Todas las entradas	OMNI OUT 1-8	600 $\Omega$	$R_s = 150 \Omega$ , GAIN: -6 dB Fader principal a nivel nominal y todos los faders de entrada OMNI IN 1-8 a nivel nominal.			-70	
—	OMNI OUT 1-8	600 $\Omega$	Ruido de salida residual, ST Master desactivado			-88	
—	AURICULARES	8 $\Omega$	Ruido de salida residual, nivel de auriculares mínimo.			-88	

\* El murmullo y el ruido se miden con un filtro con ponderación A.

■ **Rango dinámico.**  $F_s = 44,1 \text{ kHz}$  o  $48 \text{ kHz}$

Entrada	Salida	RL	Condiciones	Mín.	Tipo	Máx.	Unidad
OMNI IN 1-8	OMNI OUT 1-8	600 $\Omega$	AD + DA, Ganancia: -6 dB		108		dB
—	OMNI OUT 1-8	600 $\Omega$	Convertidor DA		112		dB

\* El rango dinámico se mide con un filtro con ponderación A.

■ **Frecuencia de muestreo**

Parámetro	Condiciones	Mín.	Tipo	Máx.	Unidad
Reloj externo	$F_s = 44,1 \text{ kHz}$ $F_s = 45,9375 \text{ kHz}$ ( $44,1 \text{ kHz} + 4,1667\%$ ) $F_s = 44,1441 \text{ kHz}$ ( $44,1 \text{ kHz} + 0,1\%$ ) $F_s = 44,0559 \text{ kHz}$ ( $44,1 \text{ kHz} - 0,1\%$ ) $F_s = 42,336 \text{ kHz}$ ( $44,1 \text{ kHz} - 4,0\%$ )	-200		+200	ppm
	$F_s = 48 \text{ kHz}$ $F_s = 50 \text{ kHz}$ ( $48 \text{ kHz} + 4,1667\%$ ) $F_s = 48,048 \text{ kHz}$ ( $48 \text{ kHz} + 0,1\%$ ) $F_s = 47,952 \text{ kHz}$ ( $48 \text{ kHz} - 0,1\%$ ) $F_s = 46,080 \text{ kHz}$ ( $48 \text{ kHz} - 4,0\%$ )				
Demora de PLL	DIGITAL IN $F_s = 44,1 \text{ kHz}$ DIGITAL IN $F_s = 48 \text{ kHz}$			10	ns
Reloj interno	Frecuencia		44,1		kHz
			48		
	Precisión		-50	+50	ppm
	Demora			4,429	
				4,069	

# Parámetros básicos del mezclador

## ■ Bibliotecas

Nombre	Número	Total
Memoria de escenas	Predefinido 1 + Usuario 300	301
Biblioteca de canales de entrada	Predefinido 1 + Usuario 199	200
Biblioteca de canales de salida	Predefinido 1 + Usuario 199	200
Biblioteca Input EQ (EQ de entrada)	Predefinido 40 + Usuario 159	199
Biblioteca Output EQ (EQ de salida)	Predefinido 3 + Usuario 196	199
Biblioteca Dynamics (Dinámica)	Predefinido 41 + Usuario 158	199
Biblioteca Effect	Predefinido 27 + Usuario 172	199
Biblioteca GEQ	Predefinido 1 + Usuario 199	200
Biblioteca Premium Rack (Bastidor Premium)		
Portico5033		
Portico5043		
U76	Predefinido 1 + Usuario 199	200
Opt-2A		
EQ-1A		
DynamicEQ		
Biblioteca Patch de entrada Dante	Predefinido 1 + Usuario 10	11

## ■ Función de entrada

Función	Parámetro
Fase	Normal/Reverse
Ganancia digital	-96 dB a +24 dB
HPF (Filtro de paso alto)	Inclinación= 12 dB/Oct Frecuencia= 20 Hz a 600 Hz
Atenuador	-96 dB a 0 dB
Ecuilizador de 4 bandas	Frecuencia= 20 Hz a 20 kHz
	Ganancia= -18 dB a +18 dB
	Q= 0,10 a 10,0
	Shelving bajo (Banda baja)
	Shelving alto, LPF (Banda alta)
Insertar	Punto de inserción: Pre EQ/Pre Fader/Post On
Salida directa	Punto de salida directa: Pre HPF/Pre EQ/Pre Fader/Post On

Función	Parámetro
Dynamics 1	Tipo: Gate/Ducking/Comp/Expander
	Umbral= Puerta: -72 dB a 0 dB Otros: -54 dB a 0 dB
	Proporción= 1:1 to ∞:1
	Ataque= 0 ms a 120 ms
	Sost.= 48 kHz: 0,02 ms a 1,96 s 44,1 kHz: 0,02 ms a 2,13 s
	Disminución= 48 kHz: 5 ms a 42,3 s 44,1 kHz: 6 ms a 46,1 s
	Liberación= 48 kHz: 5ms a 42,3 s 44,1 kHz: 6 ms a 46,1 s
	Intervalo= Puerta: -∞ dB a 0 dB Reducción: -70 dB a 0 dB
	Ganancia= 0,0 dB a +8 dB
	Codo= Hard a 5 (soft)
	Key In: Self Pre EQ/Self Post EQ/Mix Out21-24 Ch1-STIN8R (bloque 8 canales)
	Clave en filtro: HPF/LPF/BPF
	Dynamics2 (dinámica 2)
Umbral= -54 dB a 0 dB	
Proporción= 1:1 to ∞:1 Compander: De 1:1 a 20:1	
Ataque= 0 ms a 120 ms	
Liberación= 48 kHz: 5 ms a 42,3 s 44,1 kHz: 6 ms a 46,1 s	
Ganancia=-18 dB a 0 dB, 0 dB a +18 dB	
Codo= Hard a 5 (soft)	
Key In: Self Pre EQ/Self Post EQ/Mix Out21-24 Ch1-STIN8R (bloque 8 canales)	
Ancho= 1 dB a 90 dB	
Frecuencia= 1,0 kHz a 12,5 kHz	
TIPO= HPF, BPF	
Q= 0,10 a 10,0	
Fader	
On (Activar)	On/Off
Panorámico/balance	Posición L63 a R63 Modo panorámico: Panorámico/balance
Grupo de DCA	16 grupos
Grupo de silenciamiento	8 grupos
Enviar a mezcla	24 envíos
	Se puede definir fijo/variable cada dos mezclas
	Punto de envío mezclado: Pre EQ/Pre Fader/Post On Nivel: 1024 pasos, ∞, -138 dB a +10 dB
Matrix Send	8 envíos
	Punto de envío matriz: Pre EQ/Pre Fader/Post On Nivel: 1024 pasos, ∞, -138 dB a +10 dB
LCR Pan	CSR= 0% a 100%
RETARDO	0 ms a 1000 ms

## ■ Función de salida

Función	Parámetro
Atenuador	-96 dB a 0 dB
Ecuilizador de 4 bandas	Frecuencia= 20 Hz a 20 kHz
	Ganancia= -18 dB a +18 dB
	Q= 0,10 a 10,0
	Shelving bajo (Banda baja)
	Shelving alto, LPF (Banda alta)
Insertar	Punto de inserción: Pre EQ/Pre Fader/Post On
Dynamics 1	Tipo: Comp/Expander/Compander H/Compander S
	Umbral= -54 dB a 0 dB
	Proporción= 1:1 to ∞:1 Compander: de 1:1 a 20:1
	Ataque= 0 ms a 120 ms
	Liberación= 48 kHz: 5 ms a 42,3 s 44,1 kHz: 6 ms a 46,1 s
	Ganancia= -18 dB a 0 dB, 0 dB a +18 dB
	Codo= Hard a 5 (soft)
	Key In: Self Pre EQ/Self Post EQ/Mix Out21-24 MIX24/MTRX1-8/STIN LR/MONO(C) (8ch block)
	Ancho= 1 dB a 90 dB
	Fader
On	On/Off
Panorámico/balance	Posición L63 a R63
Grupo de silenciamiento	8 grupos
Mix to Matrix	Punto de envío matriz: Pre Fader/Post On
Stereo to Matrix	Nivel: 1024 pasos, ∞, -138 dB a +10 dB
Oscilador	Nivel= 0 a -96 dB (pasos 1 dB) On/Off= Control mediante software

## ■ Puerto de salida

Función	Parámetro
Retardo puerto de salida	0 ms a 1.000 ms
Fase de puerto de salida	Normal/Reverse
Ganancia	-96 a +24 dB

## ■ Procesador

Función	Parámetro
GEQ	Sistemas de 31 bandas x 16(24) o 15 bandas x 32(48)
Efectos	Unidad efectos múltiples Stereo In/Stereo Out x 8 sistemas
Parámetro bastidor Premium	Bastidor Premium Stereo(Dual) In/Stereo(Dual) Out x 8 sistemas

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	Memorized
Mode Default Messages Altered	X X *****	1, 3 X X	Memorized
Note Number True Voice	0-127 X	0-127 X	
Velocity Note On Note Off	0 9nH, v=0,127 X	0 9nH, v=1-127 O	Effect Control
After Touch Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend	X	X	
Control Change 0,32 6,38 98,99 1-31,33-95, 102-119	O O O O	O O O O	Bank Select Data Entry NRPN LSB,MSB Assignable Cntrl
Prog Change :True#	O 0-127 *****	O 0-127 0-300	Assignable
System Exclusive	O *1	O *1,*2	
Common :Song Pos. :Song Sel. :Tune	X X X	X O X	Recorder Control
System Real Time :Clock :Commands	X X	O X	Effect Control
Aux Messages :All Sound Off :Reset All Cntrls :Local ON/OFF :All Notes OFF :Active Sense :Reset	X X X X X X	X X X X O O	
Notes	*1 Bulk Dump/Request and Parameter Change/Request. *2 MMC		

Mode 1: OMNI ON, POLY  
Mode 3: OMNI OFF, POLYMode 2: OMNI ON, MONO  
Mode 4: OMNI OFF, MONOO: Yes  
X: No

# Índice

## A

- Agrupamiento ..... 64
- Ajustes de fábrica..... 206
- Ajustes de nivel de usuario..... 158
- Amplificador principal externo ..... 138, 144
- Árbol de funciones ..... 4
- Archivo de audio (enlaza a una recuperación de escena) ..... 94
- Asignación de parámetros NRPN ..... 250
- Asignación de patches ..... 15

## B

- Banco de faders personalizado ..... 173
- Bastidor Premium ..... 130
  - Bibliotecas..... 137
- Bastidor virtual ..... 114
  - Operaciones ..... 115
- Biblioteca de canales ..... 45, 55
- Bloqueo de consola..... 175
- Buses MATRIX..... 39, 51, 202
- Buses MIX ..... 39, 202
- Buses STEREO/MONO..... 35, 48

## C

- Cambios de control
  - Controlar parámetros ..... 155
- cambios de parámetro..... 157
- Cambios de programa..... 152
- Canal
  - Copiado, desplazamiento o inicialización.. 73
- Canal STEREO/MONO (Estéreo/Mono)
  - Envío a buses MATRIX (Matriz) ..... 51
- Canales de entrada ..... 27
  - Biblioteca de canales ..... 45
  - Envío a buses MIX/MATRIX ..... 39
  - Envío a buses STEREO/MONO (Estéreo/Mono) ..... 35
- canales de entrada
  - Nombre e icono de canal..... 28
- Canales de salida..... 46
  - Biblioteca de canales ..... 55
- canales de salida
  - Nombre e icono de canal..... 47
- Canales MIX
  - Envío a bus STEREO/MONO (Estéreo/Mono) ..... 48
  - Envío a buses MATRIX (Matriz) ..... 51

- Características eléctricas ..... 273
- Channel Link..... 70
- Codificadores asignables..... 172
  - Funciones que se pueden asignar ..... 263
- Color de canal ..... 29, 204, 211
- Conexiones en cascada..... 200
- Contadores..... 111

## D

- DAW ..... 25
- Dirección de red..... 205
- Dispositivo de E/S..... 138
- Dispositivo externo ..... 21
- Dynamics (dinámica)..... 56, 59
  - Bibliotecas..... 63

## E

- Efectos ..... 114
  - Bibliotecas..... 137
- Efectos internos..... 122
- Enlace ..... 64
- EQ (Ecuualizador) ..... 56
  - Bibliotecas..... 63
- EQ gráfico ..... 114
  - Bibliotecas..... 137
  - Operaciones..... 118

## F

- Fader principal ..... 174
- Formato de datos MIDI..... 264
- Función Cue ..... 97, 101
  - Operación ..... 102
- Función de ayuda..... 193
  - Recuperación..... 194
  - Visualización ..... 194
- Función de calibración..... 207, 208, 209, 211
- Función Fade (Aumento/reducción) ..... 91
- Función Focus (Centrar) ..... 87
- Función Global Paste ..... 85
- Función Monitor ..... 97, 98
- Función Recall Safe (Recuperación segura).. 88

## G

- Gain Compensation (compensación de ganancia) ..... 34, 35
- Ganancia ..... 30
  - Ganancia analógica ..... 30
  - Ganancia digital ..... 34
- GPI..... 221
- Grabadora de memoria USB..... 181

- Gráfico de implementación de MIDI..... 275
- Grupos DCA..... 64
- Grupos de silenciamiento ..... 64, 66

## H

- HA (amplificador principal) ..... 30

## I

- Inicializar..... 206
- Input Delay (Retardo de entrada)..... 44
- Inserción..... 21
- Interfono ..... 106

## L

- LED ..... 204
- Lista de la biblioteca DYNAMICS..... 228
- Lista de la biblioteca EQ..... 227
- Lista de tipos de efecto ..... 232
- Lista de títulos..... 187
- Luces ..... 204

## M

- Mandos USER DEFINED ..... 171
  - Funciones que se pueden asignar ..... 262
- Marco rosa (TOUCH AND TURN) ..... 171
- Memoria de escenas..... 77
  - Edición ..... 82
- Mensajes de advertencia/error ..... 271
- METER, pantalla ..... 111
- MIDI ..... 149
- Modo Preview (Vista previa) ..... 96

## N

- Nuendo Live ..... 188

## O

- Operación de parámetros de mezcla, aplicabilidad ..... 254
- Oscilador ..... 106, 109
- Output Delay (Retardo de salida)..... 55

## P

- Pantalla OVERVIEW (Presentación) ..... 12
- Pantalla SELECTED CHANNEL VIEW (Vista del canal seleccionado)..... 7
- Pantalla SETUP (Configurar) ..... 196
- Pantalla táctil ..... 204
- Pantallas de nombre de canal..... 204
- Parámetros básicos del mezclador..... 274

- Parámetros de dinámicas ..... 230
- Parámetros de efectos ..... 233
- Parámetros de procesador de bastidor Premium ..... 245
- Parámetros que se pueden asignar para controlar los cambios ..... 248
- Patch de entrada ..... 19
- Patch de salida ..... 16
- Preferencias..... 168
- Puente de vúmetros MBCL (opcional) ..... 113

## R

- Ranura..... 198
- Recuperar escenas ..... 80, 152
- Red de audio Dante..... 15, 213
- Reloj ..... 198
- Reloj interno ..... 204

## S

- Salida directa..... 23
- Sección Centralogic..... 11
- Sección SELECTED CHANNEL..... 6
- Seguridad..... 158
- Sincronización de efectos y tiempo..... 247

## T

- Teclas USER DEFINED ..... 169
  - Funciones que se pueden asignar ..... 259
  - Recuperación de Ayuda ..... 194
- TOUCH AND TURN..... 171

## U

- Unidad flash USB
  - Cargar un archivo ..... 178
  - Cargar un archivo de ayuda..... 193
  - Cargar un archivo de texto ..... 193
  - Formateo ..... 180
  - Grabación de audio..... 183
  - Guardar y cargar datos de configuración.. 177
  - Reproducción de archivos de audio ..... 185



Yamaha Pro Audio Global Web Site  
<http://www.yamahaproaudio.com/>  
Yamaha Manual Library  
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

C.S.G., Pro Audio Division  
© 2012-2013 Yamaha Corporation

301IP-C0