



DIGITAL MIXING SYSTEM

**RIVAGE**  
PM SERIES

Manual complementario V2.5

## Contenido

Theatre mode.....	3
Etiquetado mejorado de las teclas USER DEFINED y los mandos USER DEFINED .....	7
Dante Domain Manager (DDM).....	8
Funcionamiento mejorado del codificador de pantalla .....	10
Visualización mejorada de nombre de canal.....	10
Función HY SLOT4 mejorada .....	10
Ajuste de patches de entrada adicional .....	10
Función de activación/desactivación de transmisión/recepción MIDI .....	11
Opción adicional en la sección GAINS SHOWN ON OVERVIEW SCREEN .....	12
Función de biblioteca adicional .....	13

## Theatre mode

Este modo es adecuado para su uso en teatros. Permite almacenar ajustes de EQ y dinámica en cuatro bancos y asignar uno de esos bancos a cada actor en escena.

En Theatre mode, los ajustes de los parámetros de EQ o dinámica no se almacenan en cada escena. Solo se almacenará la información relativa a qué banco se utiliza. En consecuencia, los ajustes precisos realizados mientras se utiliza Theatre mode se aplicarán a los ajustes correspondientes en las escenas en las que se utilice el mismo banco. No es necesario usar la función Global Paste para actualizar los ajustes.

Puede ver y administrar estos cuatro bancos para cada actor en la biblioteca de actores, lo que facilita cambiar actores que compartan un papel o acomodar una sustitución repentina en el reparto.

Las bibliotecas de canales en Theatre mode incluyen los ajustes de los cuatro bancos. Los ajustes de Channel EQ y de dinámica configurados en Default mode no se pueden usar en Theatre mode.

De manera similar, los ajustes configurados en Theatre mode no se pueden usar en Default mode.

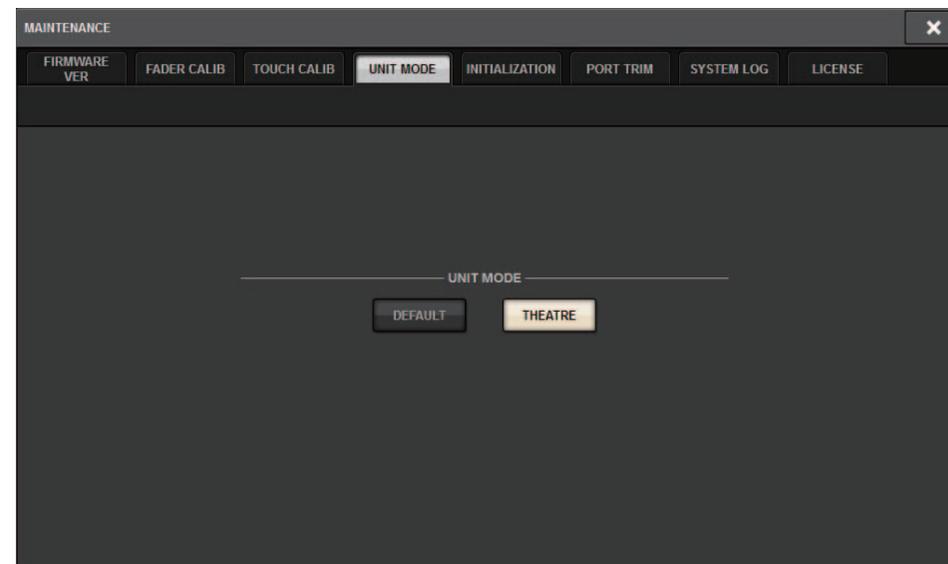
### NOTA

En Preview mode, los ajustes de los parámetros de EQ y dinámica no son aplicables.

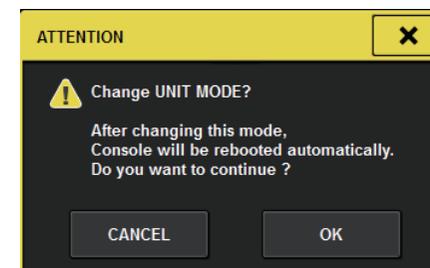
### ■ Para cambiar a Theatre mode:



1. Pulse el botón SETUP para acceder a la pantalla SETUP.
2. Pulse el botón MAINTENANCE para acceder a la pantalla emergente MAINTENANCE.
3. Pulse la ficha UNIT MODE.



4. Pulse el botón THEATRE para cambiar el modo.  
Aparece una ventana de confirmación emergente que le informa de que la superficie de control se reiniciará después de cambiar de modo.



5. Pulse el botón OK.

## ■ Para cambiar a Theatre mode en el motor DSP:

1. Pulse la tecla [MENU] en el panel frontal del motor DSP.
2. Utilice las teclas [▲]/[▼] para seleccionar "Unit Mode".
3. Pulse la tecla [ENTER].
4. Utilice las teclas [▲]/[▼] para seleccionar "Theatre".

Unit Mode  
Theatre

5. Pulse la tecla [ENTER].
6. Aparece la palabra "DONE" y, a continuación, se reinicia el motor DSP.

## Pantalla SELECTED CHANNEL VIEW

Si selecciona Theatre mode para UNIT MODE y pulsa el botón de la visualización BANK, la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW de un canal de entrada mostrará la información siguiente.



### 1 Botón de la visualización BANK

Si este botón está activado, aparecerán los gráficos EQ y Dynamics 1 y 2, así como los botones de cambio de banco.

### 2 Gráfico EQ

Este campo indica gráficamente la respuesta aproximada de filtro y EQ.

### 3 Botones de cambio de banco

Estos botones permiten cambiar de banco para EQ y Dynamics 1 y 2. Pulse el botón seleccionado para acceder a la ventana emergente NAME EDIT. El nombre de banco y el banco correspondiente aparecerán en los campos de EQ y dinámica.

Si EQ y Dynamics 1 y 2 están vinculados a un banco, el mismo nombre de banco aparecerá en estos campos de EQ y dinámica.

### 4 Botón LINK de banco

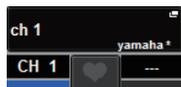
Si este botón está activado, puede vincular y cambiar de bancos (A-D) para EQ y Dynamics 1 y 2, todo junto como un grupo.

### 5 Gráfico Dynamics

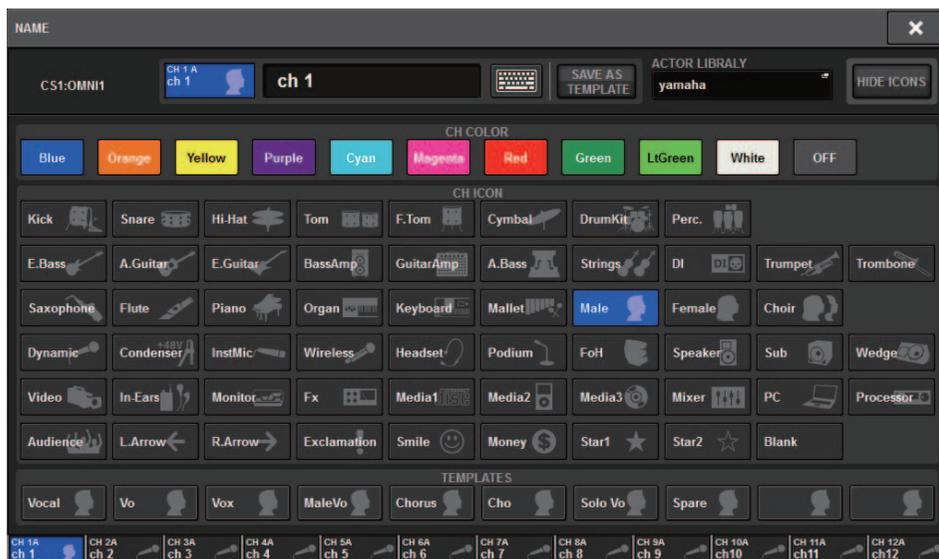
Este campo indica gráficamente las respuestas de entrada/salida de los procesadores de dinámica 1 y 2.

### Visualización adicional en Theatre mode

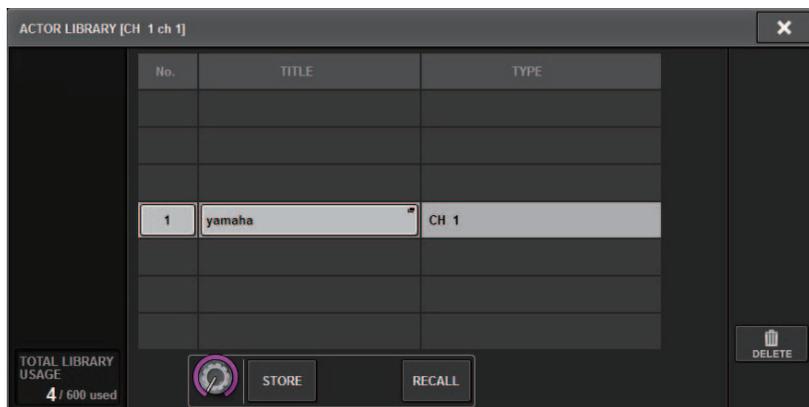
El nombre de la biblioteca de actores aparece en el botón emergente NAME.



En Theatre mode, la ventana emergente NAME/ICON EDIT (a la que se accede al pulsar el botón emergente NAME) mostrará el nombre de la biblioteca de actores en el botón emergente ACTOR LIBRARY.



Pulse el botón emergente ACTOR LIBRARY para mostrar la ventana emergente ACTOR LIBRARY.



### Pantalla OVERVIEW

Si se selecciona Theatre mode para UNIT MODE, la pantalla OVERVIEW contendrá la información siguiente.



El nombre de la biblioteca de actores aparece en el área de nombre de canal.

(Pulse la tecla [SHIFT] para volver a la visualización normal del estado de CUE).

Si se modifican los parámetros de EQ o dinámica, se añadirá un asterisco al nombre de la biblioteca de actores.

### Ventana emergente HPF/EQ



### Ventana emergente DYNAMICS 1/2



#### 1 Botones de selección de banco

Estos botones permiten cambiar de bancos para EQ y Dynamics 1 y 2.

## ■ Para configurar una biblioteca de actores:

### 1. Pulse el botón PATCH de la barra de menús para acceder a la pantalla PATCH.



### 2. Pulse la ficha ACTOR para acceder a la pantalla ACTOR LIBRARY.

#### 1 Columna INPUT NAME

Indica los canales de entrada que se pueden asignar a una biblioteca de actores.

#### 2 Columna ACTOR LIBRARY

Indica los nombres de las bibliotecas de actores configuradas. Pulse uno de los nombres de biblioteca para acceder a la ventana emergente ACTOR LIBRARY, donde puede configurar la correspondiente biblioteca de actores.

#### 3 Botón UPDATE

Actualiza la biblioteca para reflejar datos actuales.

#### 4 Botón RECALL

Recupera la biblioteca asignada al canal correspondiente. Los datos recuperados de la biblioteca sobrescribirán los datos actuales editados.

#### 5 Botón DEFAULT

Cancela los ajustes de biblioteca e inicializa los datos actuales en cuatro bancos para EQ y dinámica.

#### 6 Mando de selección INPUT NAME

Utilice el codificador de pantalla correspondiente o el mando [TOUCH AND TURN].

#### 7 Botón UPDATE EDITED

Actualiza todos los ajustes de biblioteca de canales editados.

#### 8 Botón RECALL EDITED

Recupera todos los ajustes de biblioteca de canales editados.

#### 9 Botón DEFAULT ALL

Cancela todos los ajustes de biblioteca de canales e inicializa los datos actuales de EQ y dinámica en cuatro bancos.

### 3. Configure y/o edite la biblioteca de actores deseada si es necesario.

#### NOTA

- La función CH COPY no copiará ninguna biblioteca de actores relacionada con canales. La función CH MOVE moverá una biblioteca de actores.
- La biblioteca de EQ de entrada y la biblioteca de dinámica se comparten entre Default mode y Theatre mode. Sin embargo, los ajustes de los parámetros de EQ y dinámica para la biblioteca de canales de entrada no se comparten entre ambos modos. En consecuencia, en Theatre mode, los parámetros de EQ y dinámica para canales de entrada se excluirán de ser el objetivo de una operación de recuperación.

## Etiquetado mejorado de las teclas USER DEFINED y los mandos USER DEFINED

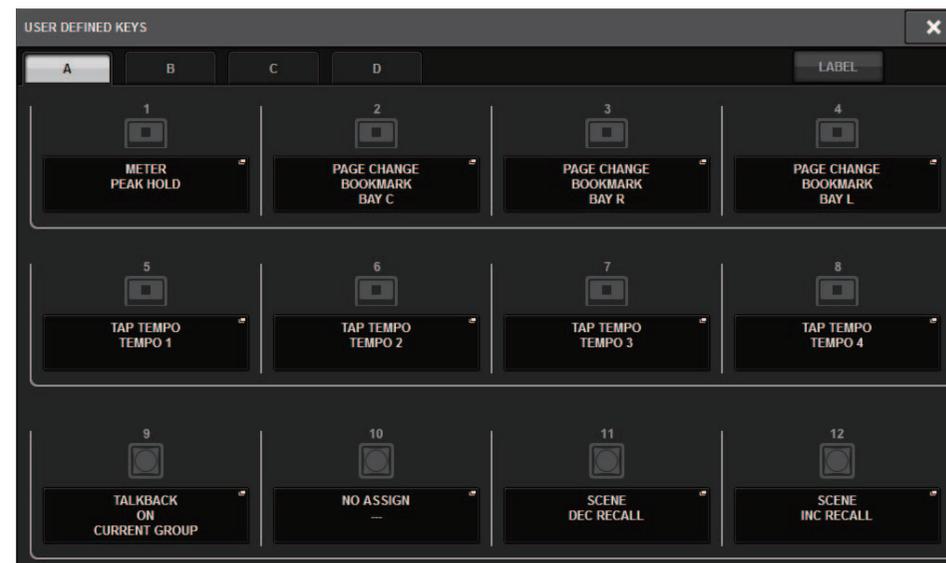
Ahora puede editar las etiquetas de las teclas USER DEFINED y los mandos USER DEFINED.

### ■ Para editar las etiquetas:



1. Pulse el botón SETUP para acceder a la pantalla SETUP.

2. Pulse un botón USER DEFINED KEYS (o USER DEFINED KNOBS) para abrir la ventana emergente USER DEFINED KEYS (o USER DEFINED KNOBS). En el ejemplo siguiente, se utiliza una tecla USER DEFINED..



3. Pulse la ficha TAB.



4. Pulse el botón USER DEFINED KEYS (o USER DEFINED KNOBS) para abrir la ventana emergente USER DEFINED KEYS LABEL (o USER DEFINED KNOBS LABEL).



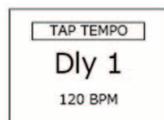
#### 1 Visualización USER DEFINED KEYS (o USER DEFINED KNOBS)

Indica la función asignada a la tecla USER DEFINED (o el mando USER DEFINED) correspondiente.

Pulse el botón + para seleccionar la opción siguiente y el botón - para seleccionar la opción anterior.

#### 2 Campos de etiquetado de tecla USER DEFINED (o mando USER DEFINED)

Puede usar el teclado para editar los nombres de la función (TITLE) y los parámetros (LINE 1-3) que se han asignado a la tecla USER DEFINED (o el mando USER DEFINED) correspondiente.



Si el campo LINE1 o LINE2 se completa con cinco o menos caracteres, dichos caracteres se mostrarán con una fuente mayor. Algunos parámetros (como el valor de BPM de TAP TEMPO) no se pueden cambiar.

#### 3 Botones de selección de color de LED

Permite seleccionar el color de LED.

#### 4 Botón DEFAULT

Pulse este botón para devolver la función, el parámetro y el color de canal asignados a sus ajustes predeterminados.

#### NOTA

Si ha modificado los ajustes para una función asignada a la tecla USER DEFINED, los ajustes volverán a sus valores predeterminados.

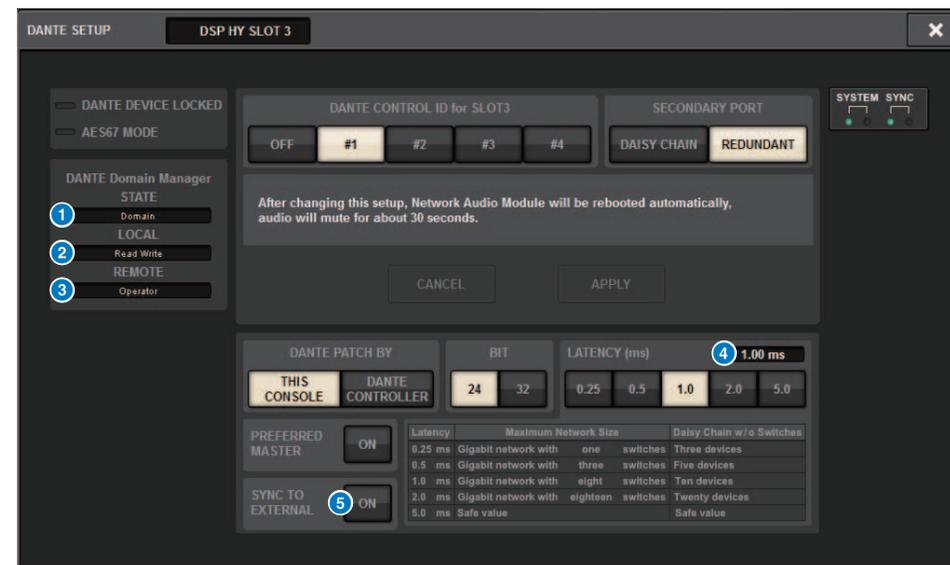
5. Edite la etiqueta según sea necesario.

## Dante Domain Manager (DDM)

Ahora puede ver el estado de configuración de Dante Domain Manager (DDM).

Si el servidor de DDM existe en una red o si la unidad se une a un dominio, la ventana emergente DANTE SETUP mostrará la sección DANTE DOMAIN MANAGER.

### Ventana emergente DANTE SETUP



#### 1 STATE

Indica el estado de unión del dominio.

- **Domain:** la unidad está unida a un dominio.
- **Disconnected:** la unidad está unida a un dominio, pero no conectada al servidor de DDM.
- **Unmanaged:** la unidad no está unida a un dominio.

#### 2 LOCAL

Indica el estado de acceso de la configuración de Dante (incluido DANTE PATCH) de la unidad que se está utilizando.

- **Read Write:** puede modificar los ajustes.
- **Read Only:** no puede modificar los ajustes.

**3 REMOTE**

Indica el estado de acceso de los ajustes de Dante del dispositivo Dante externo.

- **Operator:** los ajustes se pueden leer y escribir.
- **Guest:** los ajustes solo se pueden leer, pero no escribir.
- **None:** los ajustes no se pueden leer.

**4 Campo LATENCY**

Indica la latencia seleccionada actualmente. Si la unidad está fuera de línea, el campo indicará “----”.

**5 Botón SYNC TO EXTERNAL**

Si se activa este botón, la unidad se sincronizará con el reloj suministrado desde la ranura HY.

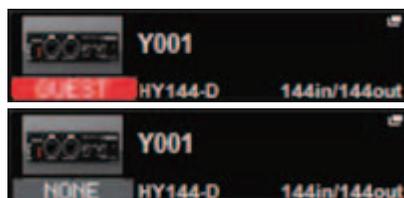
**Variación de la pantalla**

La parte de las siguientes pantallas variará según el ajuste de REMOTE.

**Pantalla DANTE I/O DEVICE [I/O]**



**Ventana emergente SYSTEM CONFIG**



**Información complementaria sobre la operación de duplicación de DSP en la red de audio Dante**

Si el motor DSP (activo) principal falla, el motor DSP (en espera) secundario asumirá automáticamente el control de todos los parches de entrada/salida para la red TWINLANE y el audio continuará perfectamente.

Sin embargo, el motor DSP secundario no asumirá el control de los parches para la red de audio Dante. Por lo tanto, debe configurar dichos parches por separado.

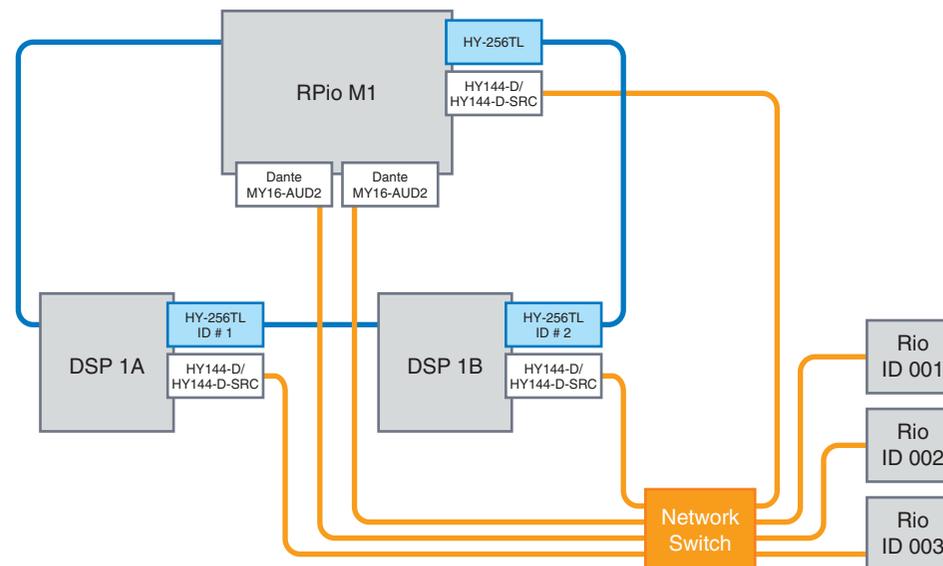
Configure los parches de antemano para las tarjetas Dante (HY144-D, HY144-D-SRC) instalados en HY SLOT3 en los motores DSP activos y en espera. Asigne un ID de control único en motores DSP activos y en espera. Además, aplique la misma configuración With Recall a ambos motores DSP.

Configure parches de salida de las tarjetas Dante (HY144-D, HY144-D-SRC, tarjeta Dante MY16-AUD) instaladas en el RPio622/222.

Estos ajustes evitarán que la entrada/salida de audio y el control de HA se interrumpan incluso cuando se produzca un reemplazo y el audio continuará perfectamente.

Tenga en cuenta que los parches Dante de la tarjeta Dante (HY144-D, HY144-D-SRC) insertada en el motor DSP en espera no se pueden configurar de antemano. Prepare un ajuste predefinido Dante por separado y cámbielo manualmente cuando se produzca un reemplazo.

Además, el control de HA solo es posible desde una tarjeta Dante (HY144-D, HY144-D-SRC) instalada en HY SLOT 3 del motor DSP.



## Funcionamiento mejorado del codificador de pantalla

Ahora puede utilizar los codificadores de la pantalla para editar parámetros de EQ y dinámica en la pantalla SELECTED CHANNEL VIEW.

### Ecuizador

### Margen dinámico

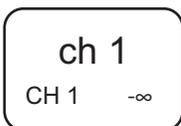


Los números del codificador que se muestran en la pantalla corresponden a los números reales de los codificadores de la pantalla.

## Visualización mejorada de nombre de canal

En el modo SENDS ON FADER, el estado de activación/desactivación del canal se indica ahora en el área de visualización del nombre de canal en el panel.

### Canal activado



### Canal desactivado



Durante el silenciamiento del canal, el nombre de canal se resaltará de la misma manera que cuando el canal está desactivado, pero también parpadeará.

## Función HY SLOT4 mejorada



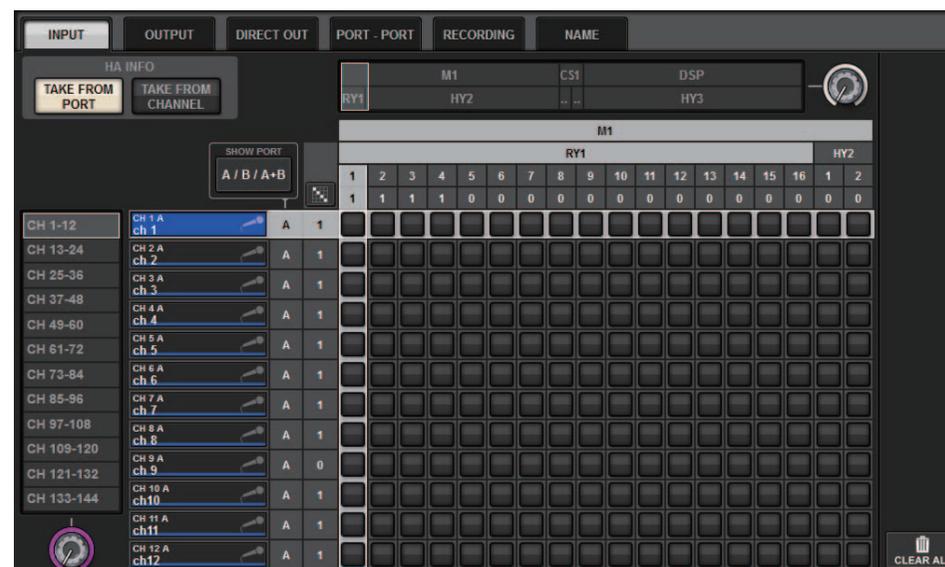
HY SLOT4 (HY SLOT3 en el CSD-R7) admite ahora parches de entrada/salida.

Debido a esta mejora, la asignación de parches a los canales de salida se realiza ahora mediante la ficha OUTPUT, no en la ficha RECORDING.

## Ajuste de parches de entrada adicional

Cuando modifique parches de entrada, ahora puede seleccionar TAKE FROM PORT o TAKE FROM CHANNEL. Si selecciona TAKE FROM PORT, los ajustes de parámetros de HA almacenados en el puerto conectado se pueden utilizar tal cual. Si seleccionas TAKE FROM CHANNEL, los ajustes de parámetros de HA almacenados en el canal de entrada se copiarán en el puerto de destino.

### Pantalla de parche INPUT



Si se activa el botón TAKE FROM CHANNEL, los ajustes de los siguientes parámetros de HA se copiarán en el puerto de destino. Si hace un patch de entrada desde una entrada que no conserve los ajustes de HA, se utilizarán los ajustes iniciales.

• **Parámetros de HA y valores iniciales**

HA gain	(-6 dB)
HPF ON/OFF	(OFF)
+48V ON/OFF	(OFF)
GC ON/OFF	(OFF)
Ø ON/OFF	(OFF)
HPF Frequency	(80 Hz)
SILK ON/OFF	(OFF)
SILK RED/BLUE	(RED)
SILK	(0.0)
M/S ON/OFF	(OFF)
M/S S-GAIN	(STEREO)

Estos botones (TAKE FROM PORT y TAKE FROM CHANNEL) también se han añadido a la ventana emergente INPUT PATCH.



## Función de activación/desactivación de transmisión/recepción MIDI

Ahora puede utilizar teclas USER DEFINED y GPI para activar o desactivar la transmisión y la recepción MIDI.

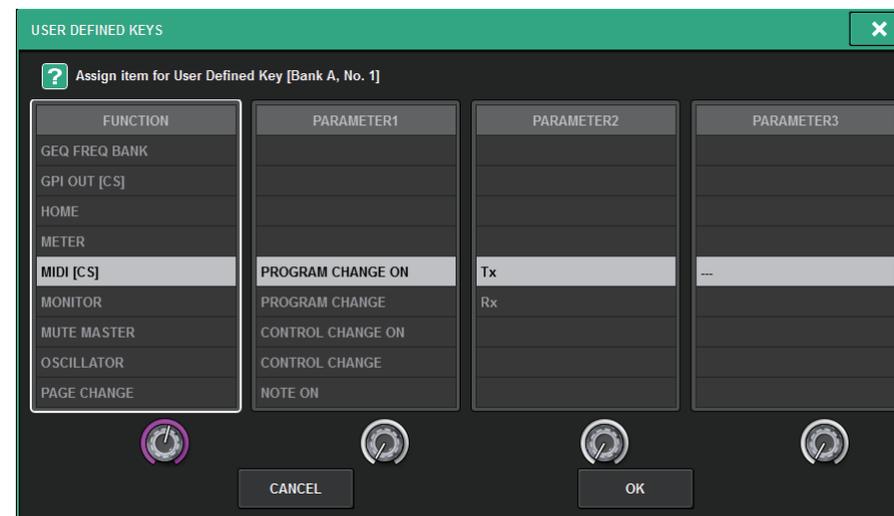
■ **Operaciones admitidas**

- Utilización de teclas USER DEFINED para activar o desactivar la transmisión y la recepción MIDI para la superficie de control
- El uso de GPI en la superficie de control para activar o desactivar la transmisión y la recepción MIDI de la superficie de control
- Uso de GPI en el motor ESP para activar o desactivar la transmisión y la recepción MIDI para el motor DSP

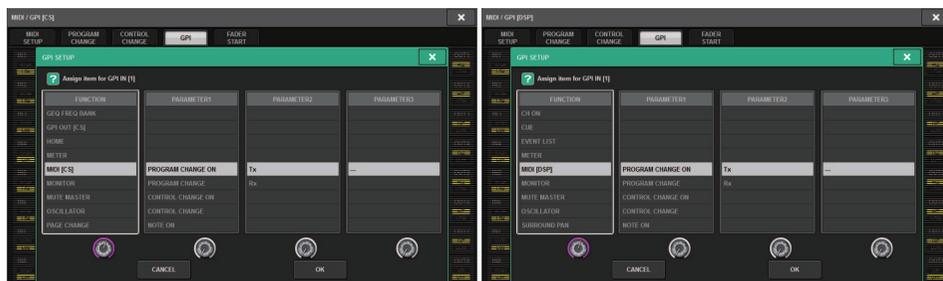
■ **Parámetros admitidos**

- MIDI PROGRAM CHANGE
- MIDI CONTROL CHANGE

### Ventana emergente USER DEFINED KEYS



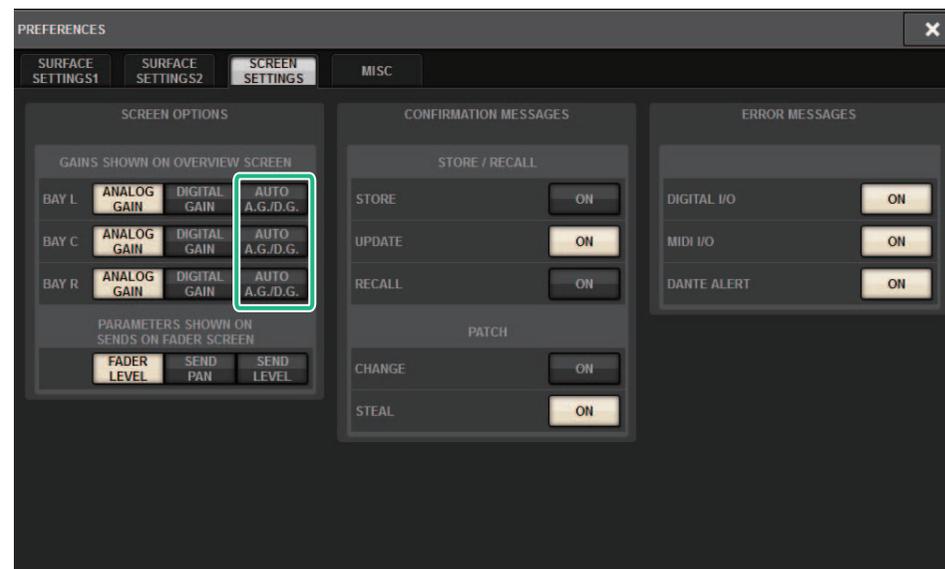
### Ventana emergente GPI SETUP



## Opción adicional en la sección GAINS SHOWN ON OVERVIEW SCREEN

Las opciones para el mando GAIN que aparecen en la sección GAIN de la pantalla OVERVIEW incluyen ahora AUTO A.G./D.G., además de las opciones ANALOG GAIN y DIGITAL GAIN existentes.

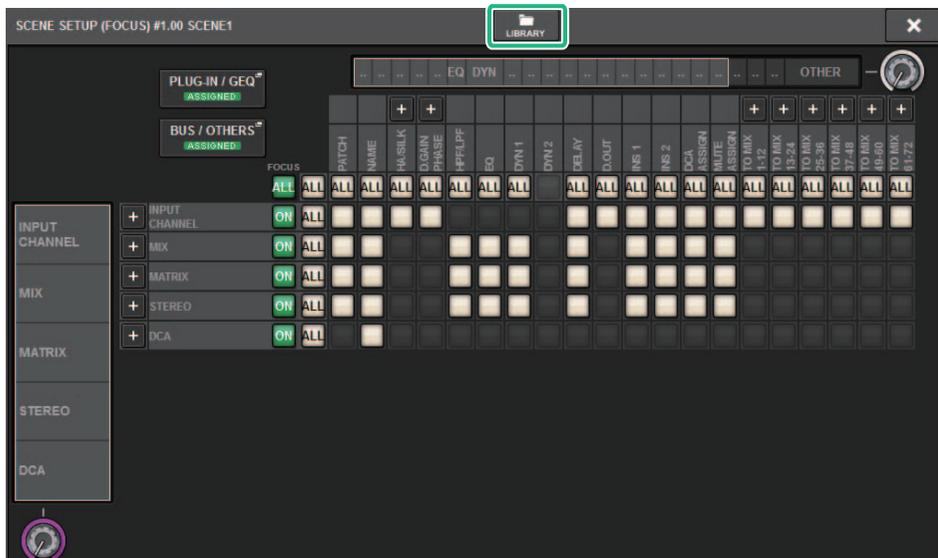
### Ficha SCREEN SETTINGS de la ventana emergente PREFERENCE



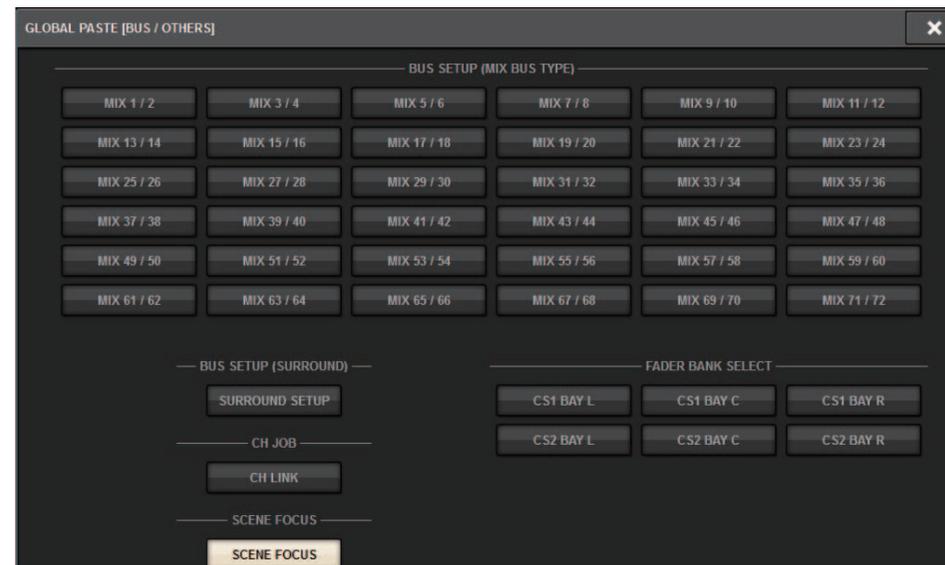
Si se ha seleccionado AUTO A.G./D.G. para un compartimento y está presente una ganancia analógica en un puerto conectado al canal, esta ficha indicará la opción de ganancia analógica. Mientras tanto, si no está presente una ganancia analógica en el puerto conectado, la ficha indicará la opción de ganancia digital.

# Función de biblioteca adicional

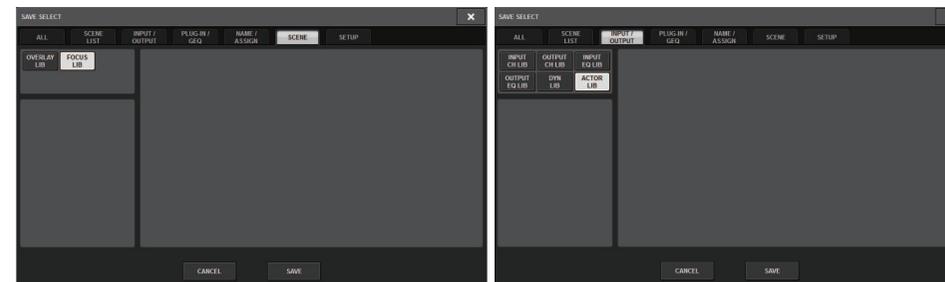
Todos los ajustes de Focus se pueden almacenar o recuperar ahora en forma de biblioteca. Estos son los parámetros configurables en la ventana emergente SCENE SETUP (FOCUS).



Los parámetros de Focus (incluida la activación/desactivación de la función Focus) pueden pegarse ahora utilizando la función Global Paste.



Los datos de biblioteca de Focus y los datos de biblioteca de actores se han añadido como opciones en la ficha SCENE y la ficha INPUT/OUTPUT, respectivamente, para cargar y guardar.



Yamaha Pro Audio global website  
<https://www.yamaha.com/proaudio/>  
Yamaha Downloads  
<https://download.yamaha.com/>

Manual Development Group  
© 2018 Yamaha Corporation

Published 09/2018 LB-A0