



Audio en el Estudio

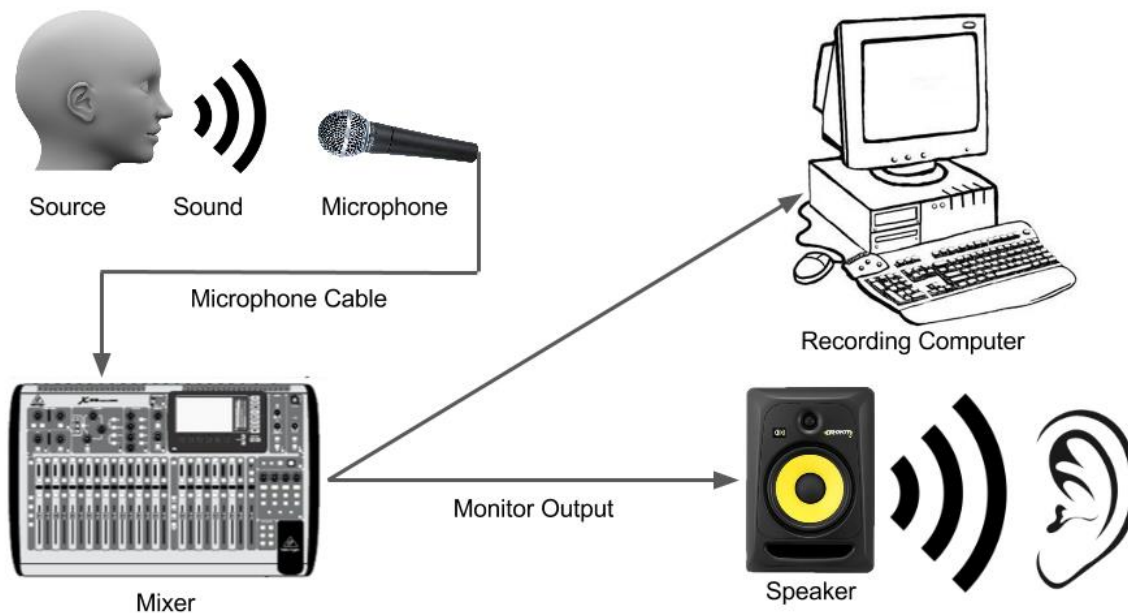
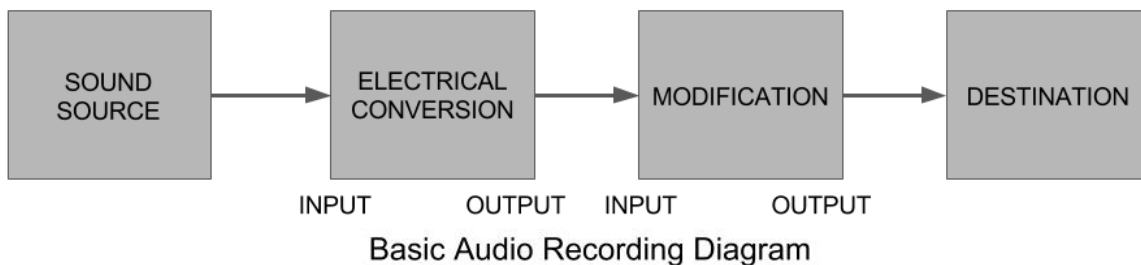
Fayetteville Public Television
101 W. Rock Street
Fayetteville, AR 72701
faypublic.tv
479-444-3433

¡Bienvenido a la clase de Operación de audio de estudio! En esta clase aprenderá a operar el equipo de audio de estudio. Esto incluirá capacitación práctica con la mesa de mezclas, configuración de micrófonos y administración y mantenimiento adecuados del equipo de audio. Para aprobar esta clase, debe completar la capacitación práctica dirigida por un instructor y obtener al menos un 70% en una prueba de competencia.

El Papel del Operador de Audio:

El operador de audio es responsable de configurar y probar todos los micrófonos, la música y los efectos de sonido antes de la producción. Durante la producción, el trabajo del operador de audio es monitorear y mantener los niveles de audio adecuados, haciendo ajustes cuando sea necesario. Después de cada producción, el trabajo del operador de audio es verificar cada micrófono y cable para asegurarse de que no estén dañados y devolverlos al lugar de almacenamiento correcto.

FUNDAMENTOS DEL FLUJO DE SEÑALES:



En el diagrama anterior, el sonido lo produce una persona que habla. Esta onda de sonido se convierte en una señal eléctrica mediante el micrófono. La señal es transportada por un cable de micrófono desde la salida del micrófono hasta la entrada del mezclador. El mezclador modifica el volumen y el tono del sonido, donde se puede combinar con otras señales de

fuente. Esta señal modificada pasa de la salida del mezclador al altavoz, donde la señal se convierte de nuevo en una onda de sonido para su placer auditivo.

Micrófonos:

Los micrófonos y los cables se encuentran en el gabinete del equipo de audio. Los micrófonos están en bolsas negras individuales. En cada bolsa encontrará el micrófono y un clip de micrófono.

Hay tres tipos de micrófonos disponibles en FPTV: Lavalier (solapa), Shotgun (escopeta) y Handheld (de mano).

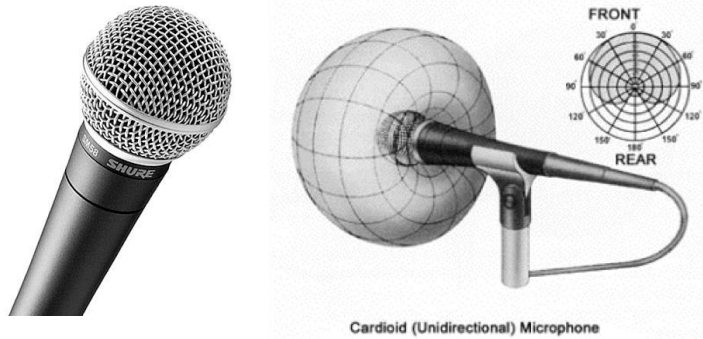
Los micrófonos de solapa son micrófonos compactos que se adhieren a la ropa de una persona para captar su voz.



Un micrófono de escopeta es un micrófono largo y cilíndrico diseñado para captar sonidos frente a él, mientras rechaza los sonidos de los lados y la parte trasera. Las escopetas están diseñadas para tener un enfoque más estrecho que un micrófono promedio y se usan con mayor frecuencia cuando no puede colocar un micrófono directamente frente a una fuente de sonido. Por ejemplo, si alguien está hablando frente a una cámara y no es deseable usar un micrófono de mano o corbata, tener un micrófono de cañón fuera de la pantalla es otra opción.



Los micrófonos de mano se utilizan principalmente para cantar o hablar. Tienen un patrón de captación cardioide que aísla la fuente de sonido principal y minimiza el ruido de fondo no deseado. El Shure SM58 es una gran opción al grabar canciones en una producción de estudio.



Conexión de micrófonos:

Una vez que haya seleccionado el micrófono adecuado, es hora de conectarlo al sistema de audio. Conecte el extremo hembra del cable al micrófono y el extremo macho del mismo cable a una entrada del panel de conexiones de audio. Asegúrese de tener un cable de micrófono que sea lo suficientemente largo para llegar desde el equipo al panel de conexiones de audio ubicado en la pared junto a las puertas de vidrio. Puede conectar varios cables de micrófono juntos para lograr la longitud deseada. El panel de conexiones está etiquetado con la entrada correspondiente en la consola.



CABLE DE MICRÓFONO XLR

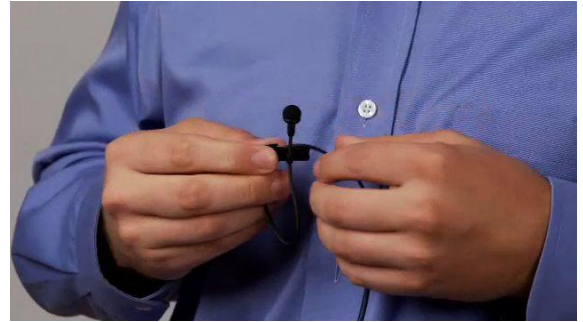


PANEL DE PARCHE DE ESTUDIO

Todos los cables de micrófono del Centro de Televisión utilizan conectores XLR3. Proporcionan conexión para señales de audio balanceadas. Para producciones en las que varias fuentes de audio están ubicadas lejos del panel de conexiones de audio, tenemos una serpiente de audio disponible. La serpiente de audio tiene seis entradas que se pueden conectar al panel de conexiones de audio y pasar por el estudio. Una vez que la serpiente de audio se haya ejecutado en el estudio, puede conectar hasta seis fuentes de audio. Esto es muy útil al grabar una banda en el estudio. También puede ayudar a minimizar la cantidad de cables de micrófono visibles.

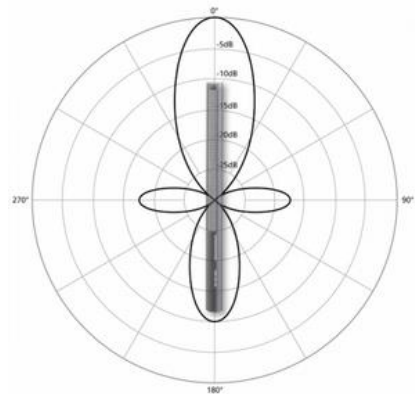
Colocación del micrófono de solapa en el talento:

Cuando ayude a los talentos con sus micrófonos, asegúrese de que la mayor parte del cable esté fuera de la vista. En la mayoría de los casos, esto se puede resolver colocando el micrófono debajo de la ropa del talento. Sujete el micrófono a la solapa o camisa en el punto medio del pecho del talento, aproximadamente de 6 a 8 pulgadas por debajo de la barbilla. También puede sujetarlo al cuello o al centro de la camisa si no tiene solapa. La cabeza del micrófono debe estar orientada en la dirección de la boca del talento. Asegúrese de que nada toque el micrófono y de que no haya joyas ruidosas que puedan chocar contra el micrófono durante la producción. El paquete de micrófono se puede enganchar a la parte posterior de los pantalones o la falda.



Colocación del micrófono de escopeta:

Al colocar un micrófono de escopeta, tenga en cuenta que requiere una ubicación precisa para garantizar que el talento no abandone el área de captación del micrófono. Si hay más de un área general que está tratando de cubrir, es posible que deba usar más de un micrófono de escopeta.

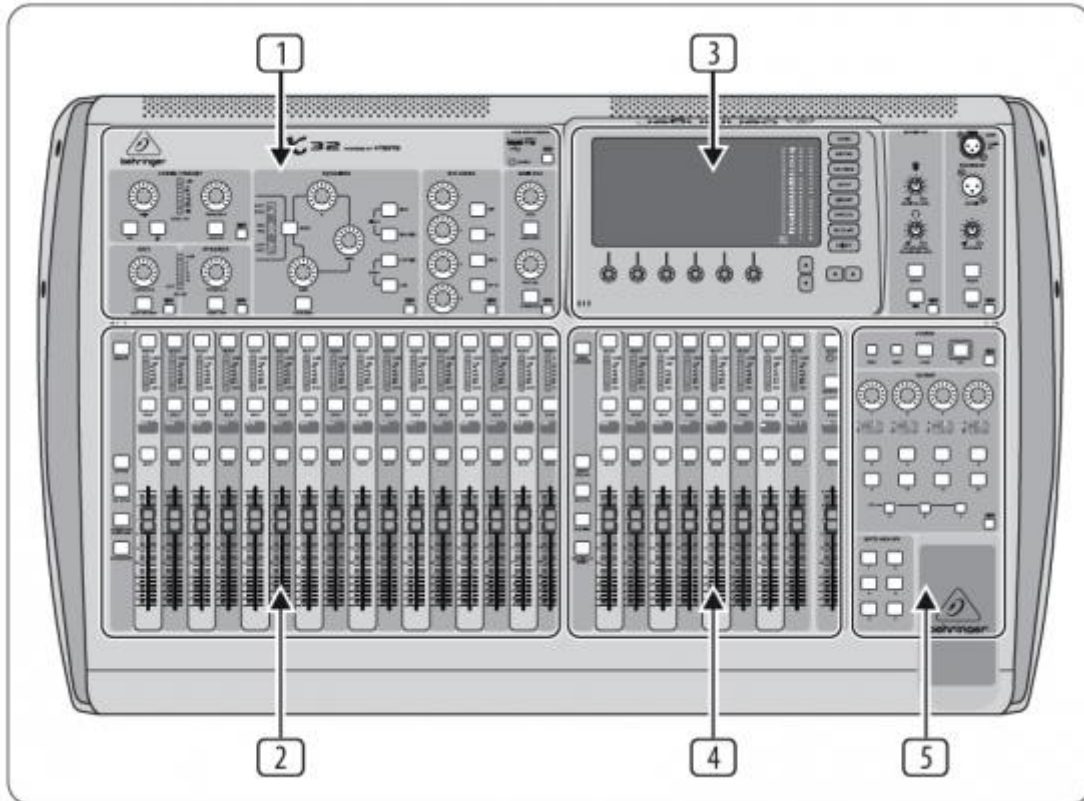


Colocación del micrófono del instrumento:

La grabación de instrumentos es un matrimonio complicado entre ciencia y arte, pero existen algunas pautas generales que pueden informar sus decisiones sobre dónde colocar el micrófono. Cuanto más cerca del instrumento, más enfatizará el sonido de esa parte. Al grabar una guitarra acústica, si coloca el micrófono cerca de la boca de sonido se producirá un sonido estruendoso, mientras que si lo coloca cerca de las cuerdas obtendrá un sonido más brillante o tintineante. Mover el micrófono más lejos de la guitarra producirá un sonido más equilibrado, pero simultáneamente captará más del sonido que rebota por la habitación. La mejor técnica es colocar el micrófono y escuchar en la sala de control mientras el músico toca. Si suena bien, no es necesario realizar ningún ajuste. Si cree que suena mal, mueva el micrófono a una ubicación diferente y escuche de nuevo.

La consola de audio:

La consola de audio se encuentra en la sala de control del estudio. A veces se denomina "consola de mezclas", "placa de sonido" o "mezclador". Este es un dispositivo electrónico para combinar, enrutar y cambiar niveles, tono y / o dinámica de señales de audio. Todos los ajustes o modificaciones del sonido pasarán a la grabadora.



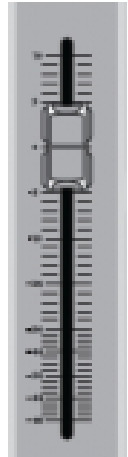
La interfaz de usuario de X32 se divide en cinco secciones principales:

- 1. Banda de canal**
- 2. Canales de entrada**
- 3. Visualización y seguimiento**
- 4. Grupos / Bus / Canales principales**
- 5. Escenas / Asignar / Silenciar grupos**

Para obtener más información, consulte el "APÉNDICE DE LA CONSOLA DE AUDIO X32" al final de este folleto.

ENCENDIDO DE LA CONSOLA DE AUDIO:

Localice el interruptor de encendido en la parte trasera derecha, justo encima del cable de alimentación. Activa el interruptor y la consola comenzará su secuencia de inicio.



CONFIGURACIÓN BÁSICA

Para este ejemplo, conectaremos un micrófono al canal 1 en el panel de conexiones de estudio (que a su vez está conectado a la entrada 1 en el mezclador). A continuación, suba el fader principal a la posición "0", aproximadamente el 80% del camino al máximo. Deje el fader del canal 1 completamente hacia abajo.

CONFIGURAR LA GANANCIA:

Las fuentes de entrada como los micrófonos deben tener su señal amplificada para estar en el rango ideal para la consola de audio. Hacemos esto ajustando la perilla de ganancia en la esquina superior izquierda de la consola. Presione el botón de selección para el canal 1. Haga que su talento comience a actuar o hablar. Suba lentamente la perilla de ganancia hasta que el medidor alcance "-18dB a -12dB". Si aumenta demasiado la ganancia, sobrecargará el amplificador. La luz roja del clip se iluminará y la señal de sonido se distorsionará de manera desagradable. NUNCA querrás que tus entradas se corten.



Demasiada ganancia, recortando la señal.
Ajuste de ganancia correcto



GANANCIA VS. VOLUMEN

La ganancia se usa para establecer el nivel de la señal en la entrada, mientras que el fader de canal se usa para establecer el nivel de la señal de la salida (volumen). Una vez que haya configurado la ganancia de manera adecuada, puede comenzar a subir el fader del Canal 1 hasta que el volumen esté en el nivel de sonoridad apropiado.

Mezcla principal:

La mezcla principal es un control maestro para la señal sumada de todas las entradas de audio que ingresan al mezclador. Todo el audio se puede subir o bajar usando este fader (control). Normalmente, el operador de audio establecerá el control deslizante de mezcla principal en la marca "0". Los ajustes a los niveles de audio relativos se realizarán en los faders de entrada de audio del canal individual. Cuando el operador de audio quiere desvanecer todas estas entradas a la vez, simplemente puede bajar el fader de mezcla principal hasta el final.

CORTE BAJO

La mayoría de los tipos de señales de entrada no producen una señal de baja frecuencia utilizable. La inclusión de estas frecuencias a menudo da como resultado un boom no deseado y puede exacerbar los sonidos oclusivos (B, P, T, etc.). Podemos eliminar estas frecuencias activando un filtro de corte bajo (o paso alto). Las fuentes como teclados, bajos o voces de tono muy bajo TIENEN alguna información de baja frecuencia y no requieren un corte de graves. Presione el botón "seleccionar" para el canal que desea ajustar. Presione el botón de "corte bajo" al lado del ajuste de ganancia. Puede ajustar la perilla de frecuencia inmediatamente encima de este botón para determinar a qué frecuencia este filtro comienza a modificar la señal. La mayoría de las palabras habladas se pueden cortar de forma segura entre 100 y 150.

Ecuador:

La sección de ecualizador (EQ) del mezclador le permite ajustar ciertas frecuencias en cada canal, cambiando efectivamente el tono o timbre de cada fuente para que encaje mejor en la mezcla general. La consola de audio tiene 4 "bandas" de EQ de frecuencias etiquetadas como "Bajo", "Bajo-Medio", "Alto-Medio" y "Alto". Estas bandas, a su vez, se pueden ajustar para comportarse como un "Estante bajo", "Corte bajo", "PEQ" (Paramétrico),

Equalizer Section

Variable EQ :

Tighter "Q" width than a Parametric EQ

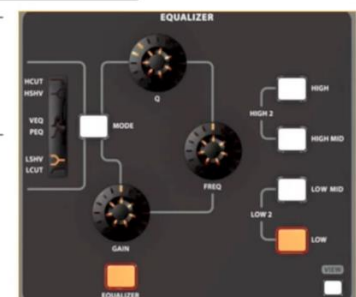
"Q" :

set the width of the frequency band you would like to adjust

Sweepable EQ

- 4-band sweepable parametric EQ
- Low - Low Mid - High Mid - High
- Parametric EQ & Variable EQ

- **Low Cut & Low-Shelf**
- **High Cut & High-SHelf**

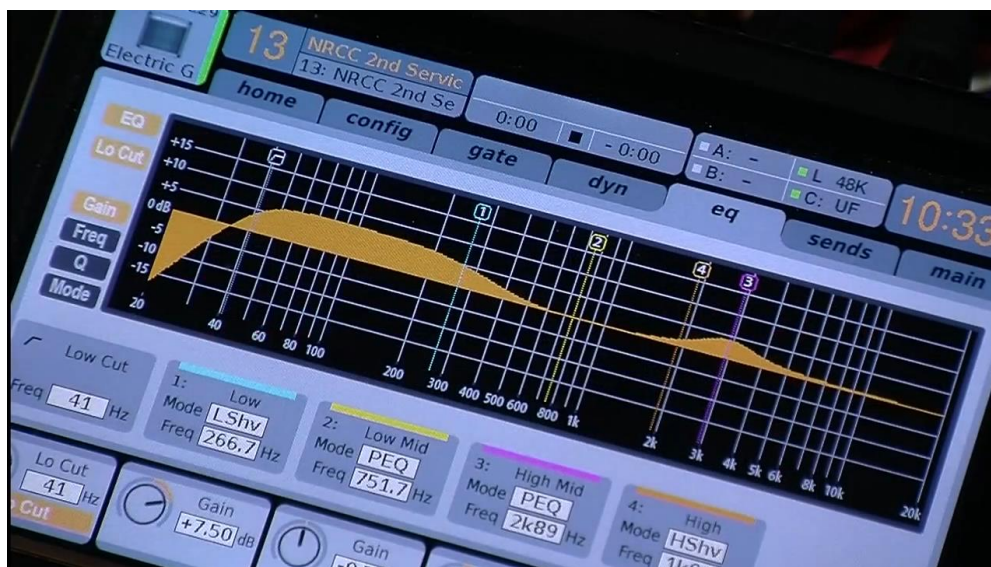


"VEQ" (Vintage), "Estante alto" o "Corte alto" usando el botón "MODE" .

Para seleccionar una banda de ecualizador en particular, presione el botón asociado a la derecha de la sección del ecualizador. La perilla "Gain" aumentará o reducirá el nivel de señal de la banda correspondiente. La perilla "FREQ" le permite seleccionar la frecuencia a la que desea que afecte esa banda. La perilla "Q" le permite ajustar el ancho de la banda de frecuencia modificando la señal de la fuente.

El objetivo es eliminar las frecuencias abrumadoras, mejorar las frecuencias necesarias y hacer que el sonido final sea lo más natural posible. Sin práctica, es sumamente difícil identificar los sonidos por su valor numérico de frecuencia. Para ayudar a identificar una frecuencia problemática de oído, seleccione una de las bandas medias, suba la perilla de ganancia a "+12dB", gire la perilla Q para estrechar la curva de esa banda y gire la perilla FREQ hacia la izquierda o hacia la derecha para "barrer" hasta que escuche el sonido que desea aumentar o reducir.

EQUALIZER EXAMPLE



Esta pantalla muestra las curvas de EQ modificando la señal de una guitarra eléctrica. La frecuencia está en el eje X, mientras que la amplitud está en el eje Y. Observe que la línea central está etiquetada como "0dB", lo que significa que no se está realizando ninguna modificación. Los aumentos de frecuencia se muestran en el lado "+", mientras que los recortes estarían en el lado "-" del gráfico. En este ejemplo, el corte de graves está activado a 41 Hz. La banda EQ Low se establece en un estante, aumentando 7.5dB para todas las frecuencias por debajo de 266Hz. La banda de medios altos aumenta 4 dB a 2890 Hz (2,89 kHz). Las bandas Low Mid y High no modifican activamente la señal.

Cuando un canal tiene señal, la pantalla EQ mostrará una representación gráfica de un analizador de tiempo real (RTA) en barras azules. La altura de estas barras muestra la amplitud o el volumen de esa frecuencia en particular. Esto le ayuda a monitorear su fuente de una manera visual y puede guiar sus decisiones de ecualización.



SOLO DE UN CANAL

A veces, durante una producción, querrá escuchar solo una fuente a la vez sin modificar la salida maestra que se está grabando. Presione el botón **"SOLO"** en el canal deseado para escucharlo en los monitores de la sala de control sin interrumpir la grabación. El botón se iluminará cuando esté activo. Vuelva a pulsar el botón para desactivar el solo y volver a monitorizar la salida principal. Puedes realizar un solo en tantos canales como quieras a la vez. Asegúrese de desactivar los botones de solo cuando haya terminado de poner en solo los canales. También hay un botón **"CLEAR SOLO"** encima del Fader principal que apagará todos los botones "SOLO" activos.

Envío auxiliar para monitor de estudio

A menudo, el talento requerirá un monitor de rendimiento para poder escuchar su proximidad al micrófono. Para adaptarse a esto, tenemos un monitor con alimentación en el estudio que se puede conectar a la "Salida 1" en el panel de conexión del estudio con un cable XLR.



El monitor necesitará energía proporcionada por un cable de extensión. Una vez que los cables de alimentación y de señal están conectados al monitor, se puede encender. Regrese a la sala de control para ajustar el mezclador para enviar señal al monitor.

En la consola, presione el botón "Bus 1-8", justo a la izquierda de los faders de salida. Suba el fader de "Bus 1" a la posición "0". Suponiendo que ya ha configurado su ganancia y ecualizador para ese canal, haga que el talento comience a actuar en el micrófono. Presione el botón "Seleccionar" para el canal apropiado. Localice los envíos de bus a la izquierda de la pantalla principal. Asegúrese de que el botón "1-8" esté iluminado. Gire gradualmente hacia arriba la perilla "1" hasta que el monitor emita el nivel de señal deseado.



CONSEJOS PROFESIONALES:

- Asegúrese de que el nivel del monitor sea tan alto como sea necesario. Los niveles de monitorización excesivos pueden provocar retroalimentación y retrasos audibles en el audio.
- **Asegúrese de que sus micrófonos siempre apunten lejos del monitor.**

Cuidado del equipo de audio:

Después de cada producción, es responsabilidad del operador de audio revisar cada micrófono y cable para asegurarse de que no estén dañados y que estén almacenados correctamente en la ubicación correcta. Todos los cables de los micrófonos deben estar cuidadosamente enrollados "arriba-abajo", atados y colocados en el gabinete del equipo de audio en la parte trasera del estudio. El nombre "arriba-abajo" se refiere a la práctica de torcer el cable en una dirección para hacer la primera bobina, y desenroscarlo para hacer la siguiente, y repetir esto hasta que todo el cable esté bien enrollado. Mantenga cada extremo en su lado correcto del rollo cuando lo desenrolle; de lo contrario, aparecerá un nudo con cada dos bucles. Conectar los extremos en el exterior de los bucles, o atarlos en esa posición, asegura que los extremos no pasen a través de los bucles almacenados para que no haya nudos cuando el cable está tendido. Todos los micrófonos lavalier deben inspeccionarse para detectar daños, luego enrollarlos cuidadosamente y volver a colocarlos en el gabinete del equipo de audio. Cualquier micrófono o cable que se encuentre dañado debe entregarse inmediatamente a un miembro del personal para su inspección y reparación. Todos los micrófonos que no sean los de solapa de estudio también deben devolverse al personal para que los guarde correctamente.

CABINA DE AISLAMIENTO



Hay una cabina de aislamiento vocal disponible para grabar diálogos de voz en off para sus proyectos. Pídale a un miembro del personal la llave para desbloquearla. La cabina tiene un micrófono de condensador y auriculares instalados. La cabina está conectada a la sala de control. Alternativamente, puede conectarse a un dispositivo de grabación externo (computadora portátil o cámara) a través del panel de conexiones que se muestra a continuación. Cubriremos más sobre esto en los cursos avanzados de audio.



APÉNDICE DE LA CONSOLA DE AUDIO X32

Ver regla de botones

A lo largo del panel superior de la consola, encontrará pequeños botones etiquetados como **"Ver" (view)**. Presione estos botones para cambiar inmediatamente la pantalla grande a color de la consola (conocida como pantalla principal) para mostrar información relacionada con la sección cuyo botón Ver acaba de presionar.

Por ejemplo, si está editando el ecualizador y desea ver una pantalla grande de la curva de respuesta de frecuencia del EQ o el valor del parámetro de EQ correspondiente, simplemente presione el botón Ver adyacente en la sección EQ. Si necesita verificar dónde se enruta la señal de intercomunicación, simplemente presione el botón Ver junto al botón Hablar y la pantalla principal mostrará los detalles.

Con el enfoque del botón Ver de la consola X32, casi nunca es necesario profundizar en varias páginas de menú, ya que los botones Ver siempre lo llevarán directamente a la pantalla relevante.

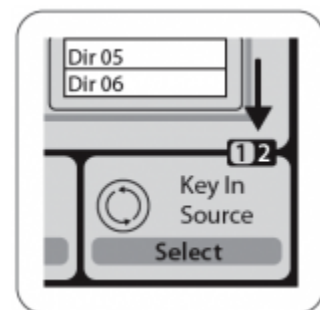
Personalización del X32 a través de la página de utilidades

Presione el botón Utility, ubicado a la derecha de la pantalla principal, para que aparezcan funciones útiles de una manera "sensible al contexto". Por ejemplo:

- Cuando está ajustando el ecualizador (EQ) de un canal de la consola, al presionar el botón de Utilidades, podrá copiar, pegar, cargar o guardar la configuración del ecualizador.
- Al presionar el botón Utilidades (Utility) mientras se edita la pantalla de configuración / preamplificador de un canal, se mostrará una pantalla de nombres en la que puede personalizar la apariencia del canal tanto en la pantalla principal como en la pantalla del canal pequeño.
- En las páginas de Enrutamiento (routing), al presionar el botón Utilidades se ofrecerá cargar o guardar diferentes ajustes preestablecidos de escenarios de enrutamiento
- En el menú Escenas (scenes), al presionar el botón Utilidades se pueden copiar, cargar, guardar o nombrar escenas de la consola.

A veces hay más que decir

Algunas de las páginas individuales de la pantalla principal contienen más parámetros ajustables de los que se pueden controlar con los 6 codificadores de empuje giratorios (perillas) ubicados debajo. En estos casos hay una pequeña indicación de número de página, p. Ej. "1/2". Simplemente presione los botones Layer Up / Down para cambiar entre capas.



Banda de canal

La tira de canal del X32 ofrece controles dedicados para los parámetros de procesamiento más importantes del canal seleccionado actualmente. Para ajustar los controles de un canal determinado, simplemente presione el botón Seleccionar en el canal de entrada o salida deseado.

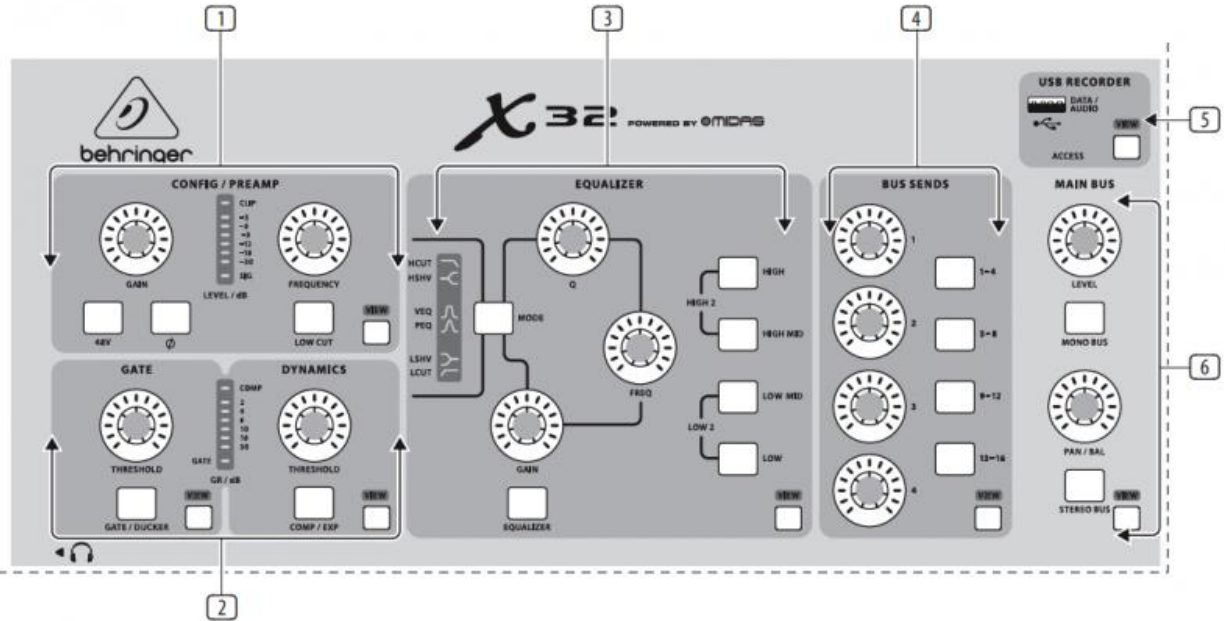
Ciertas secciones del canal (como el filtro de corte bajo, la puerta de ruido, el ecualizador y el compresor) contienen un botón etiquetado respectivamente que se puede presionar para activar y desactivar el efecto específico. El botón se ilumina para mostrar que el efecto está activo y se apaga cuando se omite.

Dentro del canal, las perillas de control giratorias están rodeadas por un collar LED ámbar que indica el valor del parámetro. Siempre que esta perilla retroiluminada está apagada, indica que este control / parámetro específico no está disponible para el tipo de canal seleccionado. Por ejemplo, si un bus de salida está seleccionado actualmente, el collar LED en la perilla de ganancia se apaga, porque no hay ganancia de entrada para controlar en un bus de salida.

El canal consta de las siguientes subsecciones:

- Configuración / Preamplificador
- Puerta, dinámica
- Ecualizador
- Envíos de bus, bus principal

Cada una de estas subsecciones corresponde a los pasos de procesamiento del canal seleccionado actualmente, y cada una tiene su propio botón Ver (view) que, cuando se presiona, cambia la pantalla principal a una página que muestra todos los parámetros relacionados para esa subsección.



1. Preamplificador: ajuste la ganancia del preamplificador para el canal seleccionado con la perilla Gain. Presione el botón 48V para aplicar alimentación fantasma para usar con micrófonos de condensador y presione el botón para invertir la fase del canal. El medidor muestra el nivel del canal seleccionado. Presione el botón Low Cut y seleccione la frecuencia de paso alto deseada para eliminar los graves no deseados. Presione el botón View para acceder a parámetros más detallados en la pantalla principal.

2. Gate / Dynamics (Puerta/dinámicas): presione el botón Gate / Ducker para activar la puerta de ruido y ajustar el umbral en consecuencia. Presione el botón Comp / Exp para activar el compresor y ajustar el umbral en consecuencia. Cuando el nivel de la señal en el medidor cae por debajo del umbral de puerta seleccionado, la puerta de ruido silenciará el canal. Cuando el nivel de la señal alcanza el umbral de dinámica seleccionado, los picos se comprimirán. Presione los botones View para acceder a más parámetros en la pantalla principal.

3. Ecualizador: presione el botón Ecualizador para activar esta sección. Seleccione una de las 4 bandas de frecuencia con los mandos High, High Mid, Low Mid y Low. Presione el botón Mode para recorrer los tipos de ecualizador disponibles. Seleccione la frecuencia específica que se ajustará con el mando Freq y ajuste el ancho de banda del EQ con el mando Q. Finalmente, aumente o corte la frecuencia seleccionada con la perilla Gain. Presione el botón View para ver más opciones de edición.

4. Envíos de bus: ajuste rápidamente los envíos de bus seleccionando uno de los 4 bancos, seguido de uno de los 4 botones. Presione el botón View para editar y enrutar más detalladamente.

5. Grabadora USB: conecte una memoria USB para instalar actualizaciones de firmware y grabar actuaciones. Consulte la sección Guía de temas para obtener más detalles.

6. Bus principal: presione el botón Bus Mono o el botón Bus estéreo para asignar el canal al bus principal mono o estéreo. Cuando se selecciona Stereo Bus, Pan / Bal ajusta la posición de izquierda a derecha. Ajuste el nivel de envío general al bus mono con la perilla de nivel. Presione el botón View para ver más opciones de edición.

Bancos de canales de entrada



La sección de canales de entrada de la consola se encuentra en el lado izquierdo y ofrece 16 tiras de canales de entrada independientes. Estas 16 tiras de canal representan tres capas separadas de entradas para la consola, que incluye:

- Canales de entrada 1-16
- Canales de entrada 17-32
- Entradas auxiliares 1-6 / reproducción USB / FX Returns 1L-4R

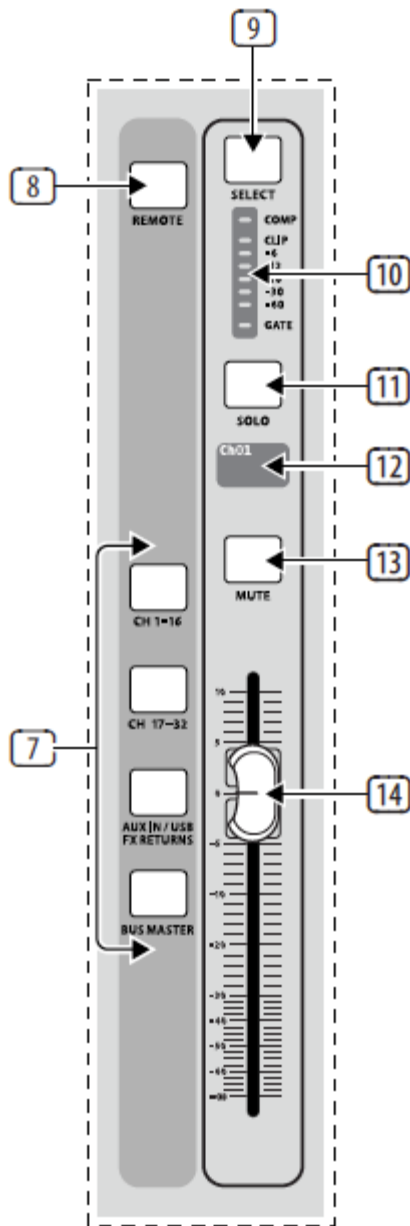
Encontrará un botón "Seleccionar" en la parte superior de cada canal. Se utilizan para dirigir el foco de control de la interfaz de usuario, incluidos todos los parámetros relacionados con el canal (banda de canal y pantalla principal), a ese canal. Tenga en cuenta que en cualquier momento, hay exactamente un canal seleccionado (ya sea Input Ch 1-32, Aux 1-8, FX Returns 1L-4R, Mix Bus 1-16, Main LR / C o Matrix 1-6). Los grupos DCA (amplificador controlado digitalmente) no se pueden seleccionar porque controlan varios canales asignados en lugar de un canal específico.

Presione cualquiera de los botones de capa etiquetados correspondientemente en el lado izquierdo de la consola para cambiar el banco de canales de entrada a cualquiera de las tres capas enumeradas anteriormente. El botón se iluminará, recordándole qué capa está activa.

También se ofrece una cuarta capa "Bus Masters", que le permite ajustar los niveles de los 16 Mix Bus Masters, lo cual es útil cuando desea incluir Bus Masters en asignaciones de grupos DCA. En cada tira de fader encontrará un fader de nivel motorizado de 100 mm, botones Mute y Solo, un indicador de puerta, un medidor de nivel de entrada, un indicador de compresor y el botón de selección de canal. Cada uno de los 16 canales de entrada tiene una pantalla LCD en color individual (y personalizable) que puede mostrar un número de canal, un apodo e incluso un icono de canal gráfico. En el caso de que la fuente de entrada de un canal se haya cambiado a una señal de entrada que difiera de la configuración predeterminada, la pantalla LCD también indicará el nombre de la fuente de entrada real.



Ejemplo: el canal 01 tiene el sobrenombre de tarjeta de sonido y se alimenta desde la entrada auxiliar 5.



7. Selección de capa: seleccione los canales 1-16, los canales 17-32, Aux In / USB / FX Returns o la capa Bus Masters con estos 4 botones. Se iluminará la capa actualmente activa.

8. DAW Remote: presione este botón para activar el control remoto DAW.

9. Seleccionar - Presione este botón para seleccionar una entrada o bus (dependiendo de la capa que esté activa) y permitir que sea editado por Channel Strip y Main Display.

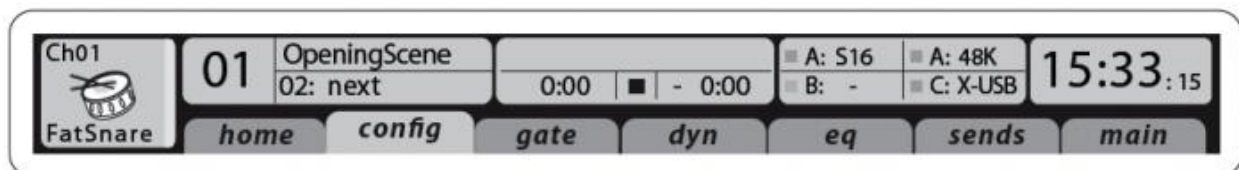
10. Medidor de canal: muestra el nivel de señal de la entrada o del bus (según la capa que esté activa). Los LED Gate y Comp se encienden para indicar que la puerta de ruido y / o la compresión están activas.

11. Solo: presione este botón para enviar el canal al bus Solo.

12. Mini pantalla: información como el número de canal, el apodo, la fuente de entrada y el icono gráfico se muestran en esta pantalla LCD en color. (También llamado "Scribble Strip")

13. Silenciar: presione este botón para silenciar el canal.

14. Fader: utilícelo para ajustar el volumen del canal o el envío de bus en el modo 'Sends on Faders'. Los faders mostrarán automáticamente el estado actual a medida que se cambien las capas y las funciones.



Área de visualización principal

La pantalla principal a color presenta información sobre varias secciones de la consola. Se

puede cambiar a diferentes pantallas usando los botones Ver de la consola, así como cualquiera de los 8 botones en el lado derecho de la pantalla.

La sección superior de la pantalla principal muestra información de estado útil. La esquina superior izquierda muestra el número de canal seleccionado, su apodo y el icono seleccionado. El siguiente bloque muestra el número y el nombre de la escena actual en ámbar, así como la próxima escena siguiente. La sección central muestra el nombre del archivo de reproducción junto con el tiempo transcurrido y restante y un icono de estado de la grabadora. El siguiente bloque a la derecha tiene 4 segmentos para mostrar el estado de los puertos A y B del AES50, la ranura de la tarjeta y la fuente de sincronización del reloj de audio y la frecuencia de muestreo (arriba a la derecha). Los pequeños indicadores cuadrados verdes muestran una conectividad adecuada. El bloque de la derecha muestra el tiempo de la consola que se puede configurar en Setup / Config.

Cuando trabaje con una pantalla determinada, presione las teclas de página ubicadas en el bisel de la pantalla para cambiar a diferentes páginas de pantalla.

La edición de parámetros o configuraciones en cada una de las pantallas se realiza utilizando los 6 codificadores de empuje asociados (perilla) a lo largo del borde inferior de la pantalla.

- Siempre que haya un control continuo o una entrada de lista, puede girar el mando correspondiente para editar, que se indica mediante varios iconos circulares
- Cuando hay un interruptor o una función de alternancia en una de estas perillas, verá un botón rectangular ancho a lo largo del borde inferior del campo. Al presionar el codificador (mando) se cambia el estado de encendido / apagado de la función correspondiente. Cuando el botón rectangular en la pantalla es gris oscuro, la función correspondiente está apagada / inactiva; cuando es ámbar, la función está encendida / activa

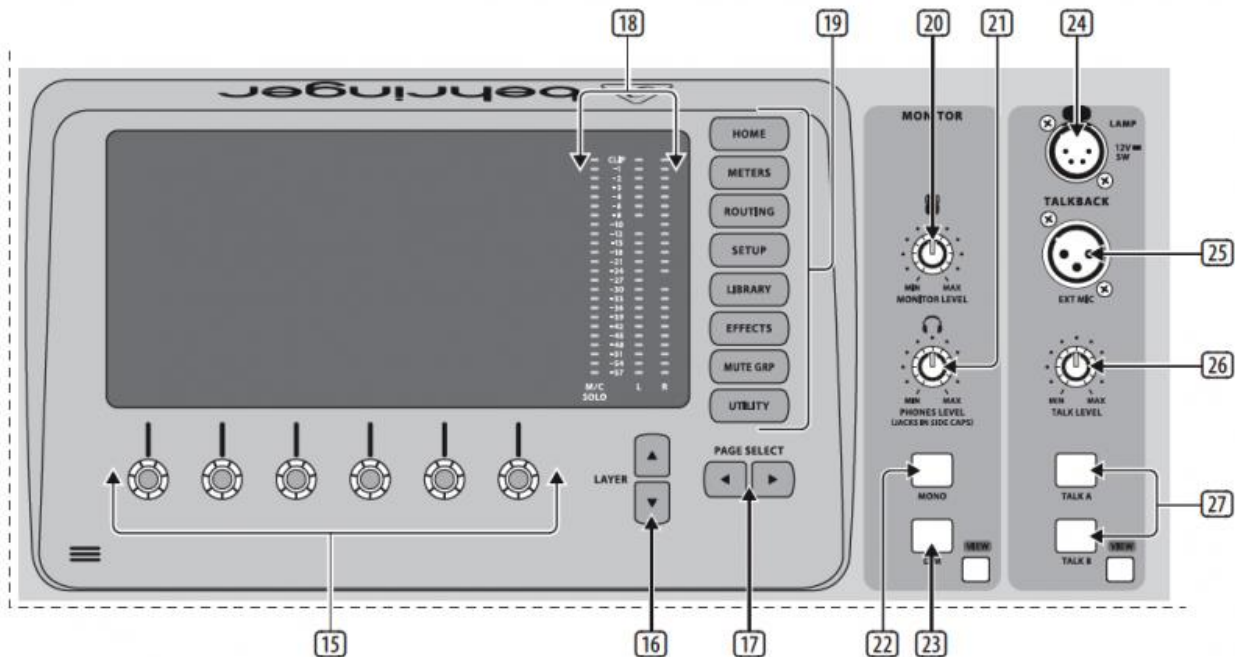
Monitoreo y Talkback

Hay dos controles de nivel separados en esta sección, uno para las salidas de auriculares ubicadas a cada lado de la consola y otro para las salidas de monitor ubicadas en el panel trasero. Presione el botón Ver de la sección para editar varias preferencias de monitoreo, como la fuente de entrada para el bus de teléfonos y las salidas del monitor.

Esta sección también contiene botones Talkback independientes (A y B). Presione el botón Ver para editar las preferencias de Talkback para la ruta de Talkback A y la ruta de Talkback B por separado. Esta pantalla también contiene configuraciones para la lámpara de cuello de cisne opcional y el generador de tono de prueba interno de la consola.

Hay dos controles de nivel separados en esta sección, uno para las salidas de auriculares ubicadas a cada lado de la consola y otro para las salidas de monitor ubicadas en el panel posterior. Presione el botón Ver de la sección para editar varias preferencias de monitoreo, como la fuente de entrada para el bus de teléfonos y las salidas del monitor.

Esta sección también contiene botones Talkback independientes (A y B). Presione el botón Ver para editar las preferencias de Talkback para la ruta de Talkback A y la ruta de Talkback B por separado. Esta pantalla también contiene configuraciones para la lámpara de cuello de cisne opcional y el generador de tono de prueba interno de la consola.



15. Codificadores de empuje - Estas 6 perillas ajustan los parámetros presentados en la parte inferior de la pantalla principal. La función editable mostrará un icono circular en la pantalla cuando el control continuo esté disponible. La función mostrará un icono rectangular ancho para indicar que se puede acceder a un interruptor o palanca presionando el codificador (perilla).

16. Botones de capa: algunas pantallas de la pantalla principal tienen más de 6 parámetros editables a los que se puede acceder presionando los botones de capa arriba o abajo.

17. Botones de selección de página: utilícelos para desplazarse por las pantallas disponibles o para confirmar / rechazar determinadas acciones.

18. Medidores principal / solo: aquí se muestra el nivel de salida estéreo principal junto con el nivel de solo de todos los canales cuyo botón Solo está activo.

19. Botones de selección de categoría: presione uno de estos botones para saltar directamente al tema que desea editar o configurar.

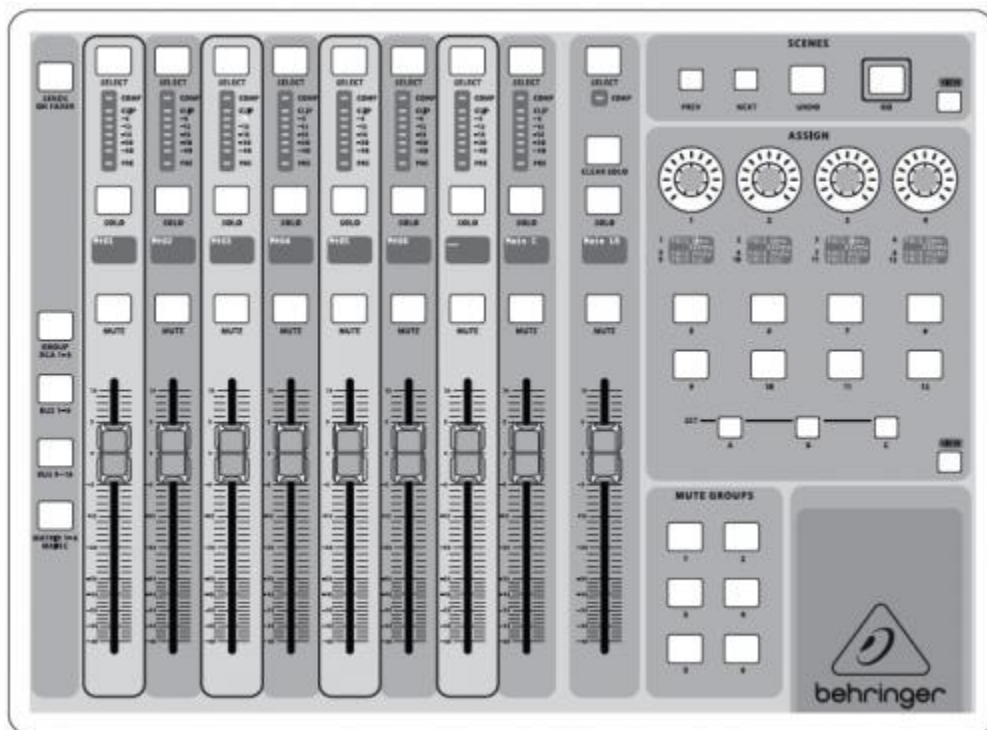
20. Nivel de monitorización: ajuste el nivel de las salidas de monitorización con esta perilla.

21. Nivel de auriculares: ajuste el volumen de las salidas de auriculares, ubicadas dentro de las tapas laterales izquierda y derecha.

22. Monitorear mono: presione este botón para monitorear el audio en mono.

23. Atenuar: presione este botón para reducir el volumen del monitor. Presione el botón Ver para ajustar la cantidad de atenuación junto con todas las demás funciones relacionadas con el monitoreo.

- 24. Entrada de lámpara:** conecte aquí una lámpara de cuello de cisne estándar de 12 V y 5 vatios.
- 25. Entrada Talkback:** conecte un micrófono talkback mediante un cable XLR estándar a esta entrada.
- 26. Talk Nivel-** Ajuste el nivel del micrófono talkback con esta perilla.
- 27. Talk A / B:** seleccione el destino de la señal del micrófono talkback con estos botones. Presione el botón Ver para editar el enrutamiento de talkback para A y B.



Bancos de canales de grupo / bus

Esta sección de la consola ofrece ocho canales, divididos en las siguientes capas:

- Ocho grupos DCA (amplificador controlado digitalmente)
- Maestros de bus de mezcla 1-8
- Maestros de bus de mezcla 9-16
- Matrix Outputs 1-6, y el bus central principal

Esta sección también contiene un fader de salida LR principal, que es independiente y siempre está disponible sin importar qué canal o capa esté activa.

Cuando se usa la capa de Grupos DCA, los Grupos DCA pueden activarse y silenciarse, pero no pueden seleccionarse. Para editar los nombres, iconos y colores de los grupos DCA, navegue hasta la página Configuración / Grupos DCA en la pantalla principal.

Cuando utilice cualquiera de las capas de bus de salida, tenga en cuenta que los LED inferiores de los medidores de esta sección se iluminan cuando el bus respectivo se alimenta de fuentes pre-fader del canal seleccionado.

