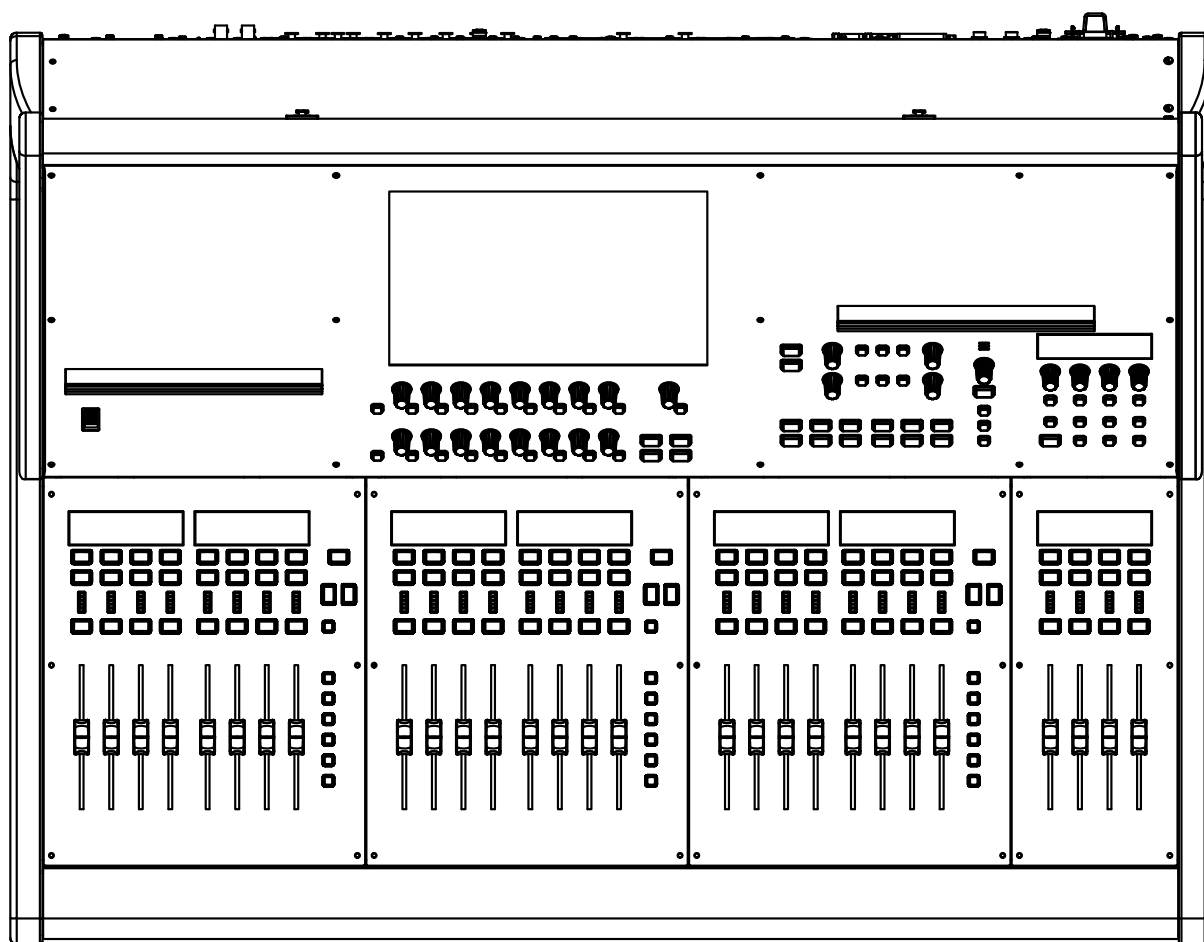




LIVE MIXING CONSOLE **M-5000**

Manual de Referencia



Antes de usar esta unidad, verifica que la versión del programa de sistema sea la mas reciente. Para información acerca de las actualizaciones disponibles para el programa de sistema, visita el sitio web Roland.

Copyright © 2015 ROLAND CORPORATION

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida en forma alguna sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.

Organización de la Documentación

La documentación para esta unidad esta organizada De la siguiente manera.

Inicio Rápido

Describe las operaciones básicas y los procedimientos necesarios para la rápida configuración y operación de la unidad.

Manual de Referencia (este manual)

Se añade a la información del Inicio Rápido, describiendo las características operacionales en las diversas pantallas, y de otros detallados métodos de uso.

Guía de Usuario RCS

Describe cómo usar el programa dedicado de control-remoto M-5000 RCS que trabaja en las computadoras Windows o Macintosh.

Guía de Usuario Remoto

Describe cómo usar el programa dedicado de control-remoto M-5000 RCS que trabaja en la tableta iPad.

Manual de Referencia Telnet

Describe como controlar la M-5000 sobre una área de red local (protocolo TCP/IP), usando Telnet.

Implementación MIDI

Describe los mensajes MIDI compatibles con la M-5000.

Manual de Referencia RS-232C

Describe los comandos de interface RS-232C compatibles con la M-5000.

Las versiones en formato PDF de la documentación pueden ser descargadas desde el sitio web Roland.

Contents

Organización de la Documentación	2
Características Principales	10
Inicio Rápido	13
Colocación y Montaje.....	15
Artículos Incluidos.....	15
Añadiendo los Núcleos de Ferrita.....	15
Retirando los Tapones REAC	16
Añadiendo las Cubiertas de los Puertos REAC	16
Conectando el Cable de Alimentación	16
Usando el Sujetador del Cable de Alimentación	16
Retrait des caches REAC	17
Fixation des couvercles connecteur REAC	17
Connexion du cordon d'alimentation	17
Utilisation de l'attache du cordon d'alimentation	17
Usando el Gancho para Cable de Alimentación.....	18
Conectando la Alimentación de Respaldo a la M-5000	18
Utilisation du Crochet du cordon d'alimentation	19
Raccordement d'une alimentation de secours au M-5000.....	19
Desconectando la Alimentación de Respaldo	20
Activando y Desactivando la Electricidad	20
Activando la Electricidad	20
Desactivando la Electricidad	20
Déconnexion de l'alimentation de secours	21
Mise sous tension et hors tension de l'appareil	21
Mise sous tension	21
Mise hors tension	21
Remplazando la Batería de Litio Interna	22
Añadiendo las Placas para Tableta	22
Remplacement de la pile au lithium interne.....	23
Fixation des housses de tablette.....	23
Instalando una Interfase de Expansión (Opcional)	24
Usando el gancho para cable-LAN.....	24
Installation d'un module d'interface (en option)	25
Utilisation du crochet de câble réseau.....	25
Instalando Aparatos REAC	26
Conocimiento REAC Básico	26
Acerca de los Cables	26
Tipos de Cables Ethernet	26
Puertos Ethernet	26
Notas Importantes para el Manejo de Cables Ethernet ..	26
Conectando Unidades REAC Input/Output	27
Notas Importantes para las Conexiones REAC	27

Nombres y Funciones de las Partes	28
Panel Superior	28
Sección Fader Bank	29
Sección Assignable Fader.....	30
Puerto USB MEMORY	30
Sección Display	31
Sección Monitor.....	32
Sección Scene	33
Sección Recorder.....	33
Sección Talkback	34
Sección User-assignable.....	35
Panel Posterior	36
Panneau arrière	37
Panel Frontal.....	42
Panneau avant	43

Resumen de Operaciones.....	44
Sección Fader Bank	44
Layers (Capas).....	44
Scrolling (Desplazando)	44
Operaciones Básicas de la Sección Fader Bank.....	44
Cambiando Layers	44
Desplazando los Canales	44
Anclando Canales	45
Accediendo a un Canal Anclado (Anchor Jump)	45
Acceso a Canales Anclados Adyacentes	45
Bancos Aislados	46
Aislando un Banco de Fader	46
Desaislando un Banco de Fader	46
Operaciones Táctiles Básicas	47
Usando Plantillas para Seleccionar una Configuración de Mezcladora	47
Pantalla HOME	48
Accede a la Ventana CH EDIT.....	48
Selecciona la Fuente para un Canal de Entrada	49
Selecciona el Destino para el Bus de Salida	49
Activando/Desactivando Phantom Power	50
Ajusta la Ganancia del Preamplificador.....	50
Aplicando Dinámicas	51
Aplicando EQ	51
Uso de Faders para Ajustar el Nivel del Envío a (SENDS ON FADER)	51
Enviando a SUBGROUP/MIX-MINUS.....	52
Usando un FX con Send/Return	52
Insertando un FX.....	53
Insertando un GEQ	54
Vinculando Canales.....	55
Haciendo Asignaciones a los Grupos DCA/MUTE	56
Usando Talkback	56
Usando los Osciladores.....	57
Memoria de Escena.....	57
Creando Nuevas Escenas y Añadiendo Escenas.....	57
Almacena una Escena (sobre-escribiendo).....	57
Invocando una Escena	58
Grabación/Reproducción a/desde una Memoria Flash USB	58
Formatos de Archivo WAV	58
Grabando en una Memoria Flash USB.....	58
Reproduciendo desde una Memoria Flash USB.....	59
Respaldo de Toda la Data de la M-5000	59
Almacenando un Archivo de Proyecto en una Memoria Flash USB.....	59
Restaurando Toda la Data en la M-5000	60
Cargando un Archivo de Proyecto desde una Memoria Flash USB.....	60
Formateando una Memoria Flash USB en la M-5000.....	61
Silenciando Todas las Salidas.....	61
Estableciendo la Fecha y la Hora.....	61
Restableciendo los Valores de Fábrica	61
Calibración de los Faders	62

Operaciones de la Pantalla Táctil 63

Operaciones de la Pantalla Táctil.....	64
Operando la Pantalla Táctil.....	64
Organización de la Pantalla Visualizada.....	64
Pantalla HOME	65
Visualizando la Pantalla HOME	65
Ventanas	65
Saliendo de las Ventanas	65
Ventanas Emergentes Popovers	66
Salir de las Ventanas Emergentes Popovers	66
Cuadros Emergentes Popups	66
Lista de Operaciones.....	66
Selecciona y Mueve Múltiples Artículos de Lista	67
Selecciona y Duplica Múltiples Artículos de Lista	67
Selecciona y Elimina Múltiples Artículos de Lista	68
Ingresando Valores Numéricos	68
Ingresando Texto	69
Cambiando los Nombres y Colores de los Canales	69

Operaciones Inter-vinculadas del Panel Superior y la Pantalla Táctil

Control Usando la Sección Knob.....	70
Área de la Sección Knob.....	70
Sección Knob y Área de Sección Knob	70
Área Sección Knob de la Pantalla HOME.....	70
Control Usando Perillas y Botones Selectos	71
Botón [SHIFT] y Botón [ALL].....	72
Botón [SHIFT]	72
Botón [ALL].....	72

Configurando la Mezcladora 73

Resumen de los Canales de Entrada/Buses de Salida ...	74
Tipos de Canales de Entrada/Buses de Salida.....	74
STEREO/LCR/CROSS-MATRIX LCR/5.1	74
CANAL INPUT	75
MAIN/MIX-MINUS	76
MAIN DOWNMIX	76
SUBGROUP/AUX	77
MATRIX.....	78

Cambiando el Número de Canales de Entrada/

Buses de Salida.....	79
Acerca del Motor de Mezcla de la Unidad.....	79
Ejemplos de Configuraciones Factibles Usando el Motor de Mezcla de la Unidad	79
Ventana MIXER CONFIGURATION	80
Visualizando la Ventana MIXER CONFIGURATION	80
Cambiando el Número y Tipo de Canales de Entrada/Buses de Salida, Etc.....	80
Mover/Borrar Múltiples Canales de Entrada/Buses de Salida	84
Seleccionando una Configuración de Mezcladora desde una Plantilla.....	84
Plantillas de Configuración de Mezcladora	85

Reacomodando los Canales de Entrada/Buses de Salida86

Ventana ARRANGE CHANNEL	86
Visualiza la Ventana ARRANGE CHANNEL	86

Patchbays (bahías de parcheo)	87
Ventana PATCHBAY	87
Visualizando la Ventana PATCHBAY	87
Ventana PATCHBAY Pestaña CH	87
Ventana PATCHBAY Pestaña BUS	88
Ventana PATCHBAY Pestaña MISC.	88
Ventana PATCHBAY Pestaña INPUT	89
Ventana PATCHBAY Pestaña OUTPUT	89
Ventana Emergente Popover para Ajustes de Patchbay.....	90
Estableciendo la Configuración Patchbay	90
Asignando un Rango de Canales en Patchbay.....	90
Usando Puertos de Entrada Alternativos.....	91
Estableciendo un Puerto de Entrada Alternativo para Cada Canal de Entrada	91
Estableciendo Todos los Canales de Entrada a Puertos de Entrada Alternativos	92

Operaciones del Canal de Entrada y Bus de Salida **93**

Pantalla HOME.	94
Pantalla HOME	94
Visualizando la Pantalla HOME	94
Channel Strips (Líneas de Canal).....	94
Cambiando la Apariencia de las Líneas de Canal	94
Línea de Canal (Canal de Entrada)	95
Línea de Canal (Bus de Salida).....	96
Línea de Canal (DCA)	97
Área de la Sección de Perilla de la Pantalla HOME.....	97
Copiando/Pegando Configuraciones del Canal de Entrada/Bus de Salida en la Pantalla HOME	98
Copiando Configuraciones del Canal de Entrada/Bus de Salida en la Pantalla HOME	98
Pegando Configuraciones del Canal de Entrada/Bus de Salida en la Pantalla HOME	98

Ventana CH EDIT.	100
Visualizando la Ventana CH EDIT.	100
Visualizando la Ventana CH EDIT desde la Pantalla HOME	100
Conmutando el Canal de Entrada/Bus de Salida Visualizado en la Ventana CH EDIT	100
Visualizando la Ventana CH EDIT desde el Panel Superior.....	100
Diseño de la Ventana CH EDIT	101
Ventana CH EDIT (Input Channel).....	101
Pestaña INPUT	101
Pestaña DYNAMICS	102
Área de Parámetros de la pestaña DYNAMICS	103
Pestaña EQ	104
Pestaña MISC	105
Pestaña SENDS	106
Pestaña PAN/ROUTING	108
Pestaña DCA/MUTE GROUP	111
Ventana CH EDIT (Output Bus)	112
Pestaña OUTPUT	112
Pestañas DYNAMICS, EQ, y DCA/MUTE GROUP	112
Pestaña MISC	112
Pestaña PAN/ROUTING	113
Copiando/Pegando Configuraciones del Canal de Entrada/Bus de Salida en la Ventana CH EDIT.....	114
Copiando Configuraciones del Canal de Entrada/Bus de Salida en la Ventana CH EDIT.....	114
Pegando Configuraciones del Canal de Entrada/Bus de Salida en la Ventana CH EDIT.....	114

Panel Superior (Región Fader) **115**

Sección Fader Bank.	116
Acerca de la Sección Fader Bank.....	116
Layers.....	117
Scrolling	117
Pantalla Fader Bank.....	117
Operaciones Básicas de la Sección Fader Bank.....	117
Cambiando Layers.....	117
Desplazando los Canales	117
Bancos Aislados	118
Aislando un Banco de Fader	118
Desaislando un Banco de Fader	118
Anclando Canales	119
Accediendo a un Canal Anclado (Anchor Jump)	119
Acceso a Canales Anclados Adyacentes	119
Listado de Canales Asignados a un DCA Group (SPILL DCA).....	120
Usando los Faders para Ajustar el Nivel de Envío al AUX (SENDS ON FADER)	120
Ventana SELECT AUX SENDS	121
Modo Function.....	121
Lista de Funciones del Modo Function	121
Procedimientos de Operación en el Modo Function.....	122
Estableciendo Parámetros para los Canales Usando el Panel Superior	122
Asignando Canales a los Faders	122
Cancelando las Asignaciones de Canales a Faders	123
Estableciendo un Canal Anclado	124

Sección de Fader Asignable.....	125
Acerca de la Sección de Fader Asignable	125
Asignando Canales a los Faders	126
Cancelando las Asignaciones de Canal en Faders	126

Conmutando las Pantallas HOME/CH EDIT	127
Cuando la Pantalla HOME es Visualizada.....	127
Cuando la Pantalla CH EDIT es Visualizada	128

Barra Lateral (Sidebar) 129

Barra Lateral.....	130
Acerca de la Barra Lateral (Sidebar)	130
Comprobando el estado de Comunicación del Puerto REAC y Ranura EXPANSION SLOT	130
Cambiando lo Visualizado en el Medidor PEAK/RMS ..	131

Explorando los Medidores Meters/Faders	132
Meter Bridge.....	132
Ventana Emergente METER SETUP.....	132

Fecha y Hora.....	133
Verificando la Fecha y la Hora	133
Ventana DATE & TIME	133

Área de Asignación de Perilla.....	134
Acerca del Área de Asignación de Perilla.....	134
Ventana SELECT AUX SENDS	134
Ventana Emergente USER SELECTABLE	135

Efectos.....	136
Acerca de los Efectos.....	136
Acerca de las Pantallas para Trabajar con Efectos	136
Ventana FX RACK.....	136
Visualizando la Ventana FX RACK	137
Pantalla Emergente Effect Library.....	137
Librería de Efectos (Predeterminada)	137
Effect Library (User).....	137
Ventana FX EDIT.....	138
Visualizando la Ventana FX EDIT.....	138
Realizando Ajustes de Entrada/Salida de Efectos	138
Usando un FX con Send/Return	138
Insertando un FX	139

Acerca del Tipo de Efectos	140
Reverb	140
STEREO REVERB	140
REVERB	141
Delay	143
DELAY x2.....	143
LONG DELAY.....	143
MULTI TAP DELAY.....	144
X.MOD DELAY.....	145
Modulation.....	146
STEREO CHORUS	146
STEREO FLANGER	146
STEREO PHASER.....	147
PITCH SHIFTER x2.....	147
Efectos Roland Vintage	148
RE-201 (Space Echo)	148
SRV-2000 (Digital Reverb)	148
SDE-3000 x2 (Digital Delay)	149
SDD-320 (Dimension D Chorus)	150
SPH-323 x2 (Phase Shifter).....	150
SBF-325 (Stereo Flanger)	151
Pedales Compactos de Efecto BOSS.....	151
CE-1 (Chorus Ensemble).....	151
DD-3 x2 (Digital Delay)	152
DM-3 x2 (Delay)	152
DIST x2 (Distortion/Overdrive)	152
MULTIBAND DYNAMICS	153
DYNAMIC EQ.....	155

GEQ.....	156
Acerca de los GEQs	156
Q Proporcional y Q Constante.....	156
Ventana GEQ EDIT (GEQ)	156
Visualizando la Ventana GEQ EDIT	157
Insertando un GEQ	157
Operando un GEQ Usando la Sección Knob	157
Operando un GEQ Usando los Faders (GEQ ON FADER)	158
Regresando los Ajustes GEQ a Sus Valores Predeterminados.....	159
Creando un Grupo GEQ	159
Copiando/Pegando Ajustes GEQ	160
Ventana GEQ EDIT (PEQ).....	161
Operando un PEQ Usando la Sección Knob	162

Top Panel (Región Display) 163**Sección User-assignable 164**

- Acerca de la Sección User-assignable 164
- Asignando Parámetros a la Sección User-assignable 164
- Ventana USER ASSIGNABLE 165
- Sección User-assignable del Panel Superior 166

Monitor/Solo 167

- Acerca de Monitor/Solo 167
- Solo Priority 167
- Solo in Place 167
- Diagrama de Bloque Monitor/Solo 168
- Ventana MONITOR 169
- Visualizando la Ventana MONITOR 170
- Pestañas MON 1/MON 2 170
- Ventana MONITOR 1/2 SETUP 170
- Pestaña SOLO 171
- Pestaña HEADPHONES 172
- Sección Monitor del Panel Superior 173

Scene Memory 174

- Acerca de Scene Memory 174
- Lista de Funciones Scene Memory 174
- Área Scene de la Pantalla HOME 174
- Parámetros de Mezcladora Almacenados en Scenes 174
- Invocando una Scene Almacenada Antes de Cambiar MIXER CONFIGURATION 174
- Sección Scene del Panel Superior 175
- Creando Nuevas Scenes y Añadiendo Scenes 175
- Almacena una Escena (sobre-escribiendo) 175
- Invocando una Scene 175
- Ventana SCENE 176
- Selected Scene, Current Scene 176
- Excluye la Scene de las operaciones RECALL PREV/RECALL NEXT 176
- Prohibiendo la Edición de la Scene (Lock/bloqueo) 177
- Estableciendo el Rango a Invocar 177
- Ventana GLOBAL SCOPE 177
- Ventana RECALL PARAMETER 178
- Lista Recall Parameter 178

Grabadora de Memoria USB 180

- Acerca de la Grabadora de Memoria USB 180
- Formatos de Archivo WAV 180
- Directorio y Nombres de Archivos WAV 180
- Ventana RECORDER 180
- Lista de Canciones 181
- Sección Recorder del Panel Superior 181
- Grabación/Reproducción hacia/de una memoria Flash USB ... 182
- Grabando en una memoria Flash USB 182
- Reproducción desde una memoria Flash USB 182

Talkback/Oscillator 183

- Acerca de Talkback/Talkback Return/Oscillator 183
- Acerca de Talkback/Talkback Return 183
- Acerca del Oscillator 183
- Ventana TALKBACK/OSC 183
- Ventana TALKBACK/OSC Pestaña TALKBACK 184
- Ventana TALKBACK/OSC Pestaña OSC 185
- Sección Talkback del Panel Superior 185

Ventana MENU 187**Ventana MENU 188****Usando MATRIX 189**

- Ventana MATRIX INPUT 189
- Ajustando el Nivel de Envío a MATRIX 190

Grupos MUTE 191

- Acerca de Grupos MUTE 191
- Reglas para el Silenciado 191
- Ventana MUTE GROUP MASTER 191
- Haciendo Asignaciones al MUTE GROUP 191

Bloqueando la consola para Prevenir la Operación 192

- Bloqueando la Consola 192
- Desbloqueando la Consola 192

Ventana SETUP 193**Ventana SETUP 194****Insertando Aparatos de Efectos Externos 195**

- Acerca de la Inserción de Aparatos de Efectos Externos... 195
- Ventana INSERT SETTINGS 195
- Insertando un Aparato Externo de Efectos 195

Channel Link 197

- Acerca de Channel Link 197
- Ventana CHANNEL LINK 197
- Parámetros Vinculables 197
- Realizando Ajustes para Channel Link 197

Projects 199

- Acerca de Projects 199
- Data Almacenada en Projects 199
- Ventana PROJECT 200
- Lista de Archivos Project 200
- Trabajando con Projects 201
- Almacenando un Archivo Project 201
- Cargando un Archivo Project 201
- Formateando una Memoria Flash USB en la M-5000 202

Inicializando los Parámetros de la Mezcladora 203

- Ventana INITIALIZE 203
- Inicializando la Data en la Unidad 203

Ventana SYSTEM	205	Data	219
Ventana SYSTEM.....	206	Apéndice	220
Cambiando las Preferencias para la Interface de Usuario207		Especificaciones Principales.	220
Ventana PREFERENCES.....	207	Conectando tu Computadora vía USB	222
Ajustando la Sensibilidad Táctil y Brillantez del Panel Superior	208	Ingresando el Audio de la Computadora	222
Ventana PANEL.....	208	Emitiendo el Audio a la Computadora.....	222
Otras Opciones	209	Ajustando la Posición de Detección de la Pantalla Táctil. 223	
Ventana OPTION	209	Restablecer Valores de Fábrica.....	224
Ajustes Downmix.....	210	Dimensiones.....	225
Ventana DOWNMIX SETTINGS.....	210	Diagrama de Bloque.....	226
Ajustes para el Word Clock.....	211	Diagrama de Bloque de la Sección Monitor	228
Acerca del Word Clock	211	Funciones Adicionales Actualmente en Desarrollo ...	229
Ventana WORD CLOCK	211		
Cambiando los Ajustes para el Word Clock.....	211		
Ajustes para los Puertos REAC y Ranuras de Expansión . 212			
Ventana REAC / SLOT.....	212		
Pestaña REAC A/B.....	212		
Acerca del Puerto REAC SPLIT/BACKUP	212		
Requisitos para Switching Hubs	212		
PRECAUCIÓN Cuando Uses un Switching Hub	212		
Restricciones de Uso con la M-48 a 96kHz	213		
Control Remoto.....	215		
Ajustes MIDI	215		
Ventana MIDI	215		
Ventana MIDI Pestaña MIDI	215		
Ventana MIDI Pestaña USB MIDI	215		
Ajustes RS-232C	215		
Ventana RS-232C.....	215		
Calibración Fader.....	216		
Actualizando la Unidad.....	217		
Visualizando la Información Acerca de la Unidad.....	218		
Ventana SYSTEM INFORMATION.....	218		

Características Principales

La M-5000 es la consola mezcladora buque insignia de la siguiente-generación Roland, destacando la interface ideal de usuario para operar el motor de mezcla en 96 kHz copado con la tecnología original de Roland.

La M-5000 puede transformar flexiblemente su configuración y sus funciones para dar cabida a un amplio rango de situaciones con su gran complemento de características excepcionales.

Las siguientes palabras clave encapsulan la novedosa tecnología incorporada en esta unidad.

"O · H · R · C · A"™ = Open High Resolution Configurable Architecture™

Exploremos cada una de esas características.

Arquitectura Configurable

El motor de mezcla de la M-5000 puede cambiar libremente su configuración y funciones para adaptarse a la situación. Esto significa que como mezcladora en la M-5000, la arquitectura de mezcla interna no ha sido fijada en cuanto a la cantidad de canales de entrada y buses de salida que sean aplicables. Por ejemplo, puede convertirse en una mezcladora FOH con 100 canales de entrada a la vez, y como una mezcladora de monitores teniendo 60 buses de salida en otra ocasión.

¿Cómo se logra esta increíble flexibilidad y funcionalidad?

La M-5000 ha sido provista con poder de procesamiento interno para 128 rutas de audio. Estas rutas pueden ser usadas libremente como canales de entrada, buses auxiliares, grupos, matrices, etc. Tú, siendo el usuario puedes asignarlos de la manera que quieras. Al considerar la configuración, ten en cuenta que las funciones talkback, oscillators, monitor speakers, y otras funciones similares usan también (cada una de ellas) las rutas de audio, así que planea tu configuración de acuerdo a eso.

Exploremos ahora algunos ejemplos reales de los tipos de configuraciones de mezcladora que puedes lograr con esta funcionalidad.

1 Standard

- 75 Canales de entrada monoaural
- 6 Canales de entrada estéreo
- Main LR/C
- 24 AUX
- 8 MATRIX
- Monitors, talkback, oscillator, headphones (6 rutas de audio empleadas)

2 Monitor mix

- 48 Canales de entrada monoaural
- 8 Canales de entrada estéreo
- Main LR
- 54 AUX
- Monitors 1 and 2, talkback, oscillator, headphones (8 rutas de audio empleadas)

3 FOH mix

- 79 Canales de entrada monoaural
- 8 Canales de entrada estéreo
- Main LR/C
- 10 subgroups
- 6 AUX
- 8 MATRIX
- Monitors, talkback, oscillator, headphones (6 rutas de audio empleadas)

4 Broadcast

- 72 Canales de entrada monoaural
- 6 Canales de entrada estéreo
- Main 5.1 + stereo downmix (8 rutas de audio empleadas)
- 8 subgroups
- 8 AUX
- 4 MIX-MINUS
- 8 MATRIX
- Monitors 1 and 2, talkback, oscillator, headphones (8 rutas de audio empleadas)

Entonces... ¿Qué opinas? Queda claro que la M-5000 tiene un motor de mezcla extremadamente poderoso.

Alta Resolución

Todos los elementos instalados en la M-5000 operan a una velocidad de muestreo de 96 kHz. No sólo AD/DA ya que el motor de mezcla opera también a 96 kHz. Todos los algoritmos de efectos operan a 96kHz.

La entrada y sección de salida análogas, que tienen un gran impacto en la calidad de sonido de la mezcladora, también incorporan el experto conocimiento de Roland con aún más mejoras. Los preamplificadores independientes de micrófono en la sección de entrada han sido diseñados exclusivamente para la operación de 24-bits/96kHz de la M-5000, mejorando la relación de señal-a-ruido para obtener el sonido inafectado de alta resolución.

Combinando estos ejemplos de precisa tecnología analógica y digital logramos la claridad del sonido con una naturalidad fácil y un sentido de alta resolución--justo lo que esperas de una unidad buque insignia.

Abierta

La M-5000 ha sido provista con dos ranuras para instalar interfaces de expansión para expandir la capacidad de entradas y salidas. Es compatible con una variedad de formatos para las interfaces de extensión instalables, incluyendo MADI y Dante así como REAC, e incluso con mas tipos a añadir. Cada una de estas ranuras de expansión provee una opción adicional de entrada y salida bidireccional de hasta 160 canales (cuando a 48 kHz) o 80 canales (cuando a 96 kHz), asegurando la capacidad de ampliación de la M-5000 en el futuro.

Líneas de Canal

Las líneas de canal de alta funcionalidad que pueden operar como canales de entrada o buses de salida, también pueden modificar el contenido como hemos visto. Los algoritmos de EQ y dinámica entregan una soberbia calidad sonora y reproducen la sensación de los efectos análogos cuando se manipulan los parámetros. También es posible reorganizar la secuencia de EQ y de las dinámicas aplicadas.

GEQs y Efectos

La M-5000 está equipada con 32 Ecualizadores Gráficos de 31-bandas que pueden insertarse en los canales de entrada y buses de salida. Puedes seleccionar ya sea proporcional o constante como el tipo Q para los GEQs, así como la conmutación del GEQ para que opere como un PEQ de 8-bandas.

Ocho efectos de estéreo (16 mono-dual) están disponibles también. Los efectos de alta calidad provistos en las mezcladoras Roland han sido rediseñados para operar a 96 kHz, y la sensación operacional ha sido mejorada también.

También se ha añadido un nuevo tipo de efecto "dynamic EQ"

REAC

En el núcleo de la transmisión digital en la M-5000 está el protocolo propio de Roland originalmente desarrollado REAC (Roland Ethernet Audio Communication). Roland fue entre los primeros en señalar la utilidad de la transmisión digital y anunció el primer aparato REAC, y después el Snake Digital S-4000 en el año 2005. Desde entonces, la simplicidad de instalación y alta estabilidad de los aparatos REAC ha sido reconocida por su aceptación y uso en todo el mundo. Uno de los tres puertos REAC en la M-5000 soporta la electricidad incorporada REAC Embedded Power, haciendo posible la comunicación y alimentación eléctrica con un mezclador personal M-48 o digital snake S-0808 sobre un cable LAN individual.

También puedes instalar interfaces adicionales REAC de expansión en las ranuras de expansión descritas más adelante en este manual.

Super Patchbay

Porque la comunicación digital usando REAC y la expansión mediante la opcional interface de expansión están cubiertas, las bahías de parcheo (patchbays) de la M-5000 son tremendamente potentes por su propia cuenta.

Cuando en 96 kHz: 300 entradas/296 salidas

Cuando en 48 kHz: 460 entradas/456 salidas

Con la combinación de puertos de entrada y salida, y con la habilidad de recibir señales de entrada ruteándolas a la salida sin pasar por el núcleo de mezcla, es posible crear tales configuraciones flexibles como para la transmisión entre la parte delantera de la sala y los monitores, o a la salida directa a grabadores.

Control Remoto

Puedes usar el programa de control remoto dedicado M-5000 RCS para operar la M-5000 a control remoto desde una computadora Windows o Macintosh.

También puedes controlar la consola desde un iPad usando la aplicación dedicada M-5000 Remote.

Control Externo

Con los 4 puertos de entrada y 12 de salida GP I/O de la M-5000's puedes enviar y recibir señales de control hacia y desde aparatos externos. La M-5000 también provee cuatro entradas para pedales de cambio.

Tal como en otras mezcladoras digitales Roland hasta ahora, el control vía MIDI o vía la interface RS-232C es posible también.

Grabación en Vivo

Al conectar una computadora basada en Windows o Macintosh al puerto USB COMPUTER se habilitan la grabación de 16x16 y la interfase de reproducción de audio que puede ser usada con la mayoría de los programas de estación de audio digital (DAW).

La grabación y reproducción de dos-canales archivo-WAV en Memoria Flash USB también está disponible usando el puerto USB en la superficie de la consola.

Conectando el grabador R-1000 de 48-canales al puerto REAC te permite llevar a cabo la grabación y reproducción de 48-tracks (48 kHz) o 24-tracks (96 kHz) funcionando como un sistema auto-contenido.

Redundancia

Conectando un S-240P opcional al puerto EXT. POWER DC INPUT habilita la alimentación eléctrica redundante, por lo que si ocurre un problema en la fuente de alimentación principal de la M-5000, la electricidad de respaldo es suministrada por el S-240P.

Usando 2 puertos REAC a un snake digital se habilita la transmisión de audio redundante.

Interface Ideal de Usuario

Hasta ahora estamos explorado muchas de las funciones destacadas en la M-5000.

Una regla básica del diseño establece que: aumentar el número de funciones generalmente puede tener un impacto negativo sobre la facilidad de uso.

Sin embargo, la M-5000 despedaza esa regla al diseñar la arquitectura de una interfase altamente racional de usuario, usando un pequeño número de controles. Exploremos las varias secciones que componen la excepcional interfase de usuario M-5000.

1 Sección de Pantalla

Casi todos los parámetros pueden ser manipulados usando la pantalla táctil con el atractivo diseño y las 16 perillas e interruptores establecidos debajo de ella. Cualquier parámetro que toques en la pantalla puede ser ajustado inmediatamente también y directamente por la "Perilla Seleccionada."

Porque las operaciones se completan usando sólo esta sección, se minimiza la gran pérdida de tiempo debida a los movimientos de la mano.

La pantalla de 12-pulgadas sensible a la presión y con alta confiabilidad, muestra clara y vívidamente una variedad de información con alta calidad de imagen y un amplio ángulo de visión.

2 Sección de Fader Bank y sección Assignable Fader

La sección Fader Bank, donde se proporcionan 8 Faders, puede ser usada también como conjuntos independientes de 8 Faders o conjuntos interconectados de 16 o 24 Faders. La decisión sobre cómo usar los 24 controles se puede hacer instantáneamente, permitiéndote operar la M-5000 y su enorme motor de mezcla con eficiencia óptima. También puedes asignar a los cuatro Faders asignables los canales de entrada y buses de salida usados-frecuentemente, y mostrarlos en el panel superior en todo momento.

Características Principales

Las pantallas “Organic EL” ofrecen excelente visibilidad y luminosidad, han sido provistas sobre ambas secciones Fader Bank y Assignable Fader, habilitando la rápida confirmación de la información.

3 Sección User-assignable

Asignar las funciones usadas frecuente a la sección de usuario permite la visualización de funciones importantes en el panel superior en todo momento. Esto agrupa la unión de cuatro codificadores y ocho botones en un diseño compacto, pero puedes asignar muchas más funciones a esta sección al conmutar entre los tres bancos.

Inicio Rápido

Veamos primero la manera para instalar la unidad, los nombres de las partes y funciones, un resumen de las operaciones, y otra información general. El contenido de este capítulo es el mismo que el del documento Quick Start incluido con la unidad.

Este capítulo está organizado bajo las siguientes secciones.

0 "Colocación y Montaje" (p. 15)

→ "Instalando Aparatos REAC" (p. 26)

→ "Nombres y Funciones de las Partes" (p. 28)

→ "Resumen de Operaciones" (p. 44)

Colocación y Montaje

Artículos Incluidos

Los artículos incluidos con la M-5000 son los siguientes. Asegúrate que estén presentes.

- Cable de alimentación eléctrica
- * Usa sólo el cable de alimentación eléctrica incluido con la M-5000.
- Cubierta de puerto REAC (3)
- Núcleos de ferrita (6)
- Guía "Quick Start"
- Cubierta
- Cable Dock
- Placas para Tableta (2)

Si cualquiera de los artículos incluidos no está presente, contacta a tu Centro de Servicio Roland mas cercano.

Añadiendo los Núcleos de Ferrita

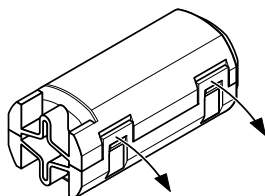
Antes de usar la M-5000, asegúrate de añadir los núcleos de ferrita a los cables que estén conectados en los siguientes puertos.

- Puertos REAC (A, B, SPLIT/BACKUP)
- Puerto LAN
- Puertos AES/EBU OUT 1/2, AES/EBU OUT 3/4

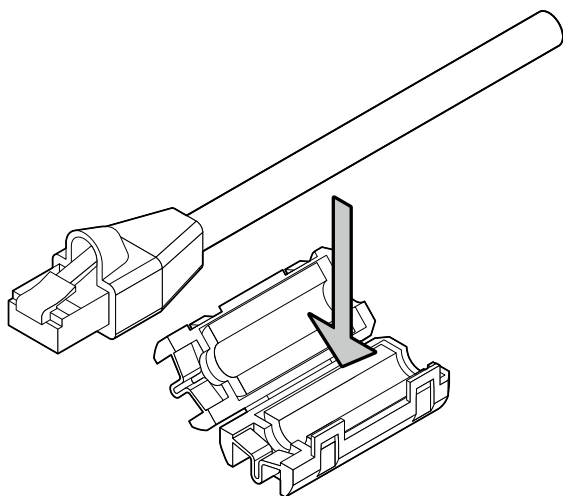
Los núcleos de ferrita se usan para contrarrestar el ruido electromagnético.

Déjalos añadidos en todo momento.

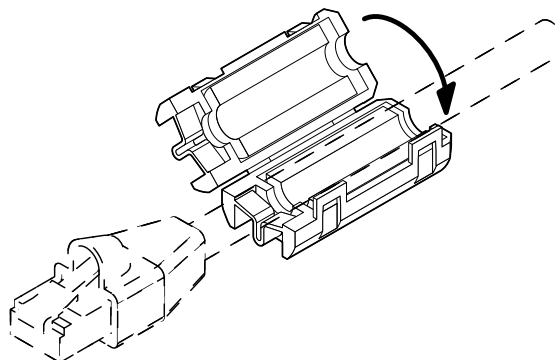
1. Ábrelo desde las pestañas y expón el núcleo de ferrita.



2. Añade el núcleo de ferrita en un lugar cerca de la base del conector.



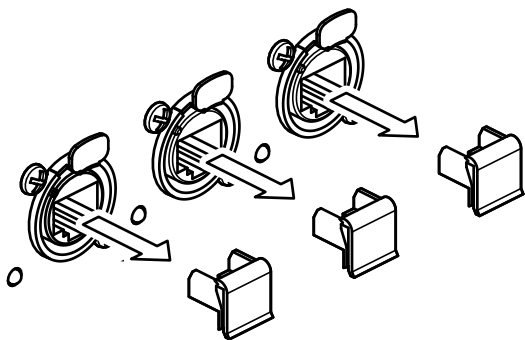
3. Cierra el núcleo de ferrita presionándolo hasta que encaje en su lugar con un clic audible.



4. Conecta el cable usando el extremo donde se une el núcleo de ferrita a la unidad.

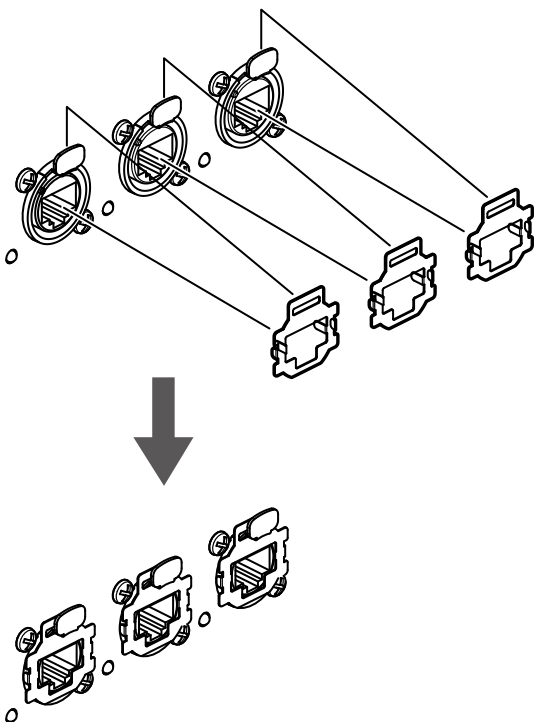
Retirando los Tapones REAC

De manera predeterminada, los puertos REAC están equipados con tapones REAC. Retira los tapones REAC cuando uses los puertos REAC. Ten cuidado para no perder los tapones REAC y para que los insertes de nuevo cuando transportes la unidad o cuando los puertos no estén en uso.



Añadiendo las Cubiertas de los Puertos REAC

Cuando uses los cables Ethernet Categoría 5e comercialmente disponibles, añade las cubiertas de puertos REAC incluidas.



Memo

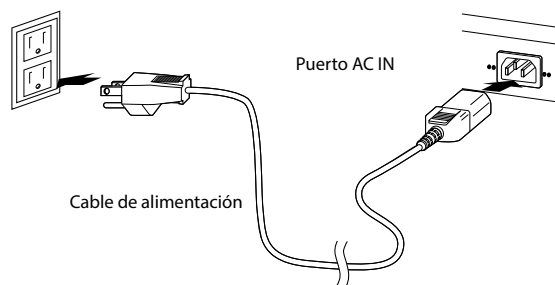
Retira las cubiertas de los puertos REAC cuando uses cables EtherCon tipo REAC (tales como SC-W20F, SC-W100S, o W100S-R). Ten cuidado para que no se pierdan las cubiertas de puertos REAC que hayas retirado.

Conectando el Cable de Alimentación

NOTA

Asegúrate de usar el cable de alimentación incluido para conectar la electricidad.

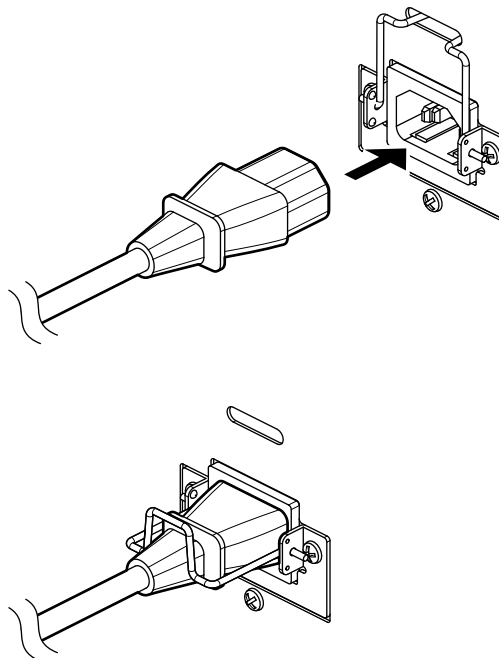
1. Conecta el cable de alimentación incluido al puerto AC IN en el panel posterior.



* La forma del conector del cable de alimentación varía de acuerdo al país.

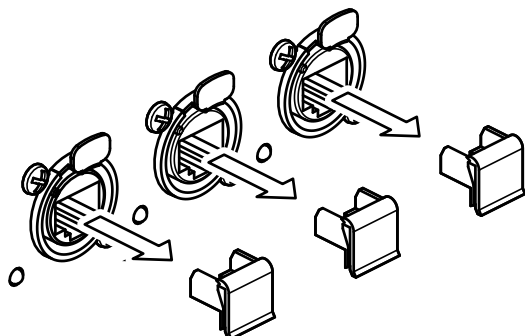
Usando el Sujetador del Cable de Alimentación

Baja la abrazadera para el cable de alimentación como se muestra en a continuación para asegurar el cable en su lugar.



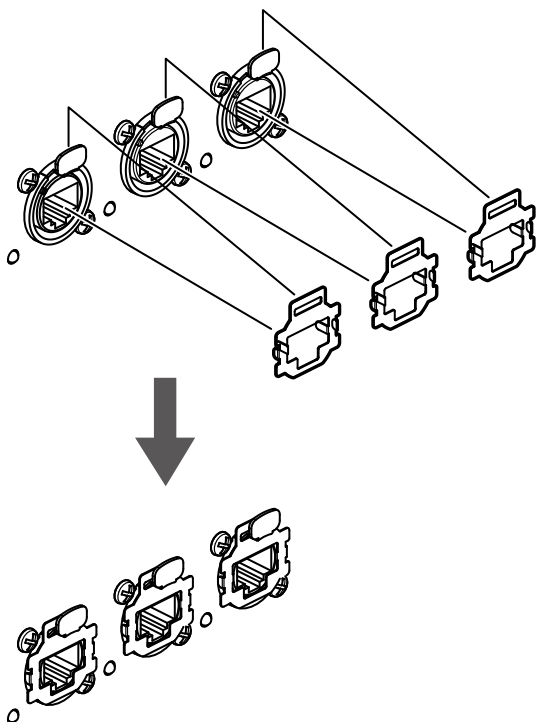
Retrait des caches REAC

Par défaut, les ports REAC sont pourvus de caches REAC. Retirez ces caches REAC lorsque vous utilisez les ports REAC. Veillez à ne pas égarer les caches REAC qui ont été retirés.



Fixation des couvercles connecteur REAC

Lors de l'utilisation de câbles Ethernet de catégorie 5e disponibles dans le commerce, fixer les couvercles connecteur REAC inclus.



Note

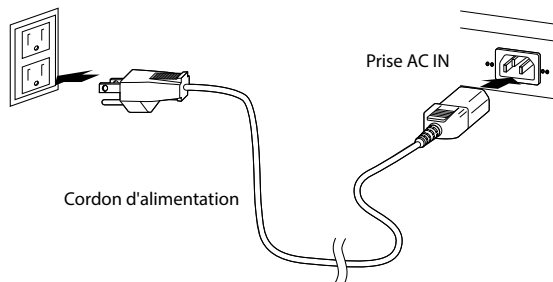
Retirez les couvercles connecteur REAC lors de l'utilisation de câbles REAC de type EtherCon (SC-W20F, SC-W100S ou W100S-R). Veillez à ne pas égarer les couvercles connecteur REAC qui ont été retirés.

Connexion du cordon d'alimentation

NOTE

Veillez à utiliser le cordon d'alimentation fourni pour brancher l'alimentation.

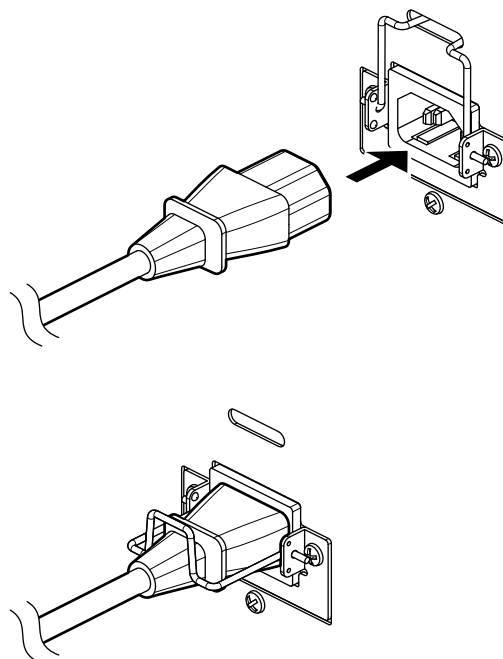
1. Brancher le cordon d'alimentation fourni à la prise AC IN sur le panneau arrière.



* La forme de la fiche du cordon d'alimentation varie selon les pays.

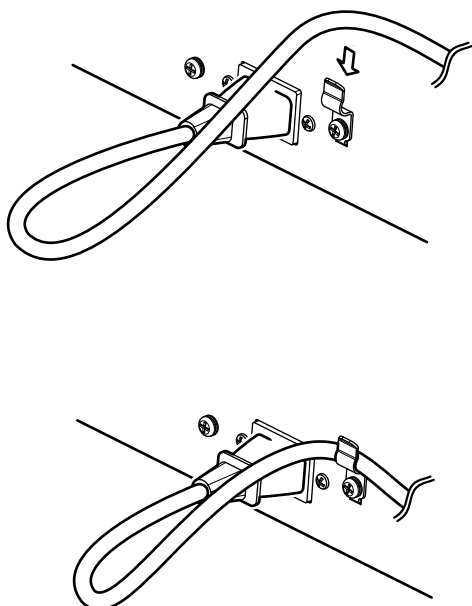
Utilisation de l'attache du cordon d'alimentation

Abaissier l'attache du cordon d'alimentation comme indiqué sur la figure pour fixer la fiche du cordon d'alimentation en place.



Usando el Gancho para Cable de Alimentación

Engancha el cable de alimentación en el gancho para cable como se muestra en la siguiente figura para asegurar el cable en su lugar.

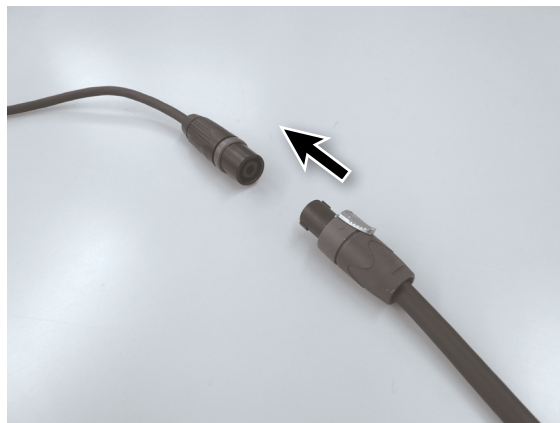


Conectando la Alimentación de Respaldo a la M-5000

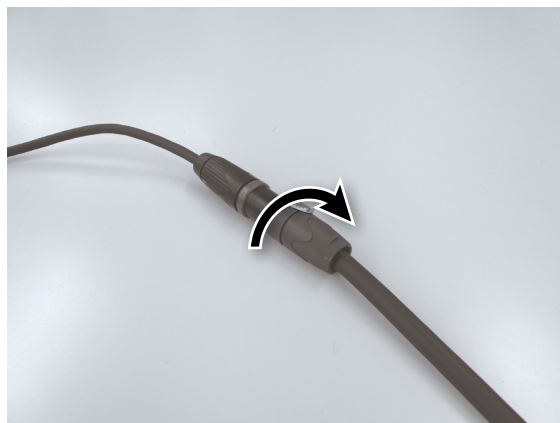
Puedes conectar un adaptador de cable al conector DC OUTPUT de la unidad opcional S-240 y conectarlo al puerto EXT. POWER DC INPUT en la M-5000.

Para información acerca del cable adaptador usado para la conexión al conector DC OUTPUT, consulta a tu distribuidor Roland.

1. Inserta el conector DC OUTPUT del S-240P al cable adaptador (lado Speakon).



2. Gira el conector DC OUTPUT del S-240P en dirección del reloj hasta que escuches un click.

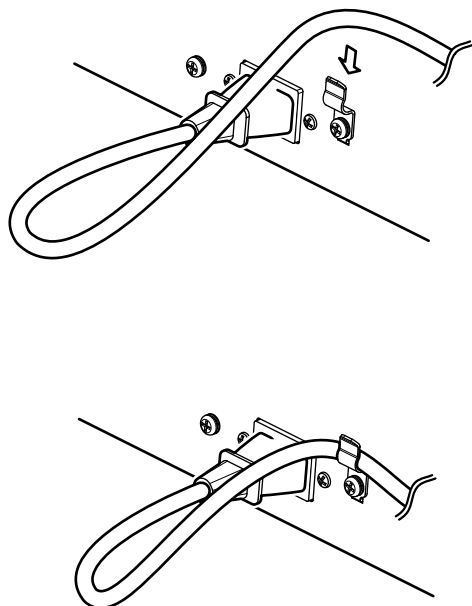


3. Inserta el cable adaptador (lado XLR4) al puerto EXT. POWER DC INPUT en la M-5000 hasta que escuches un click.



Utilisation du Crochet du cordon d'alimentation

Engager le cordon d'alimentation sur le Crochet du cordon d'alimentation comme indiqué sur la figure pour fixer le cordon d'alimentation en place.

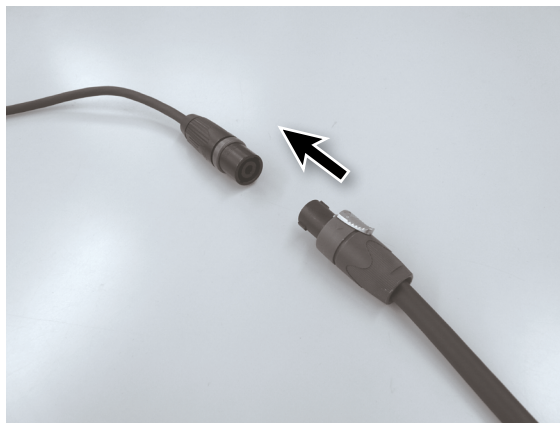


Raccordement d'une alimentation de secours au M-5000

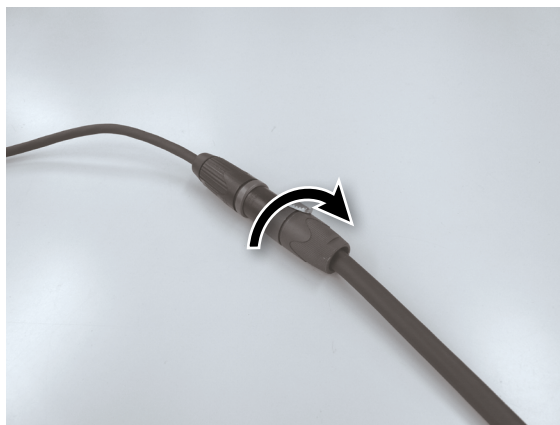
Vous pouvez connecter un câble d'adaptateur à la prise DC OUTPUT d'une unité S-240P optionnelle et le raccorder au connecteur EXT. POWER DC INPUT du M-5000.

Pour plus d'informations sur le câble d'adaptateur utilisé pour la connexion à la prise DC OUTPUT, consultez votre fournisseur Roland.

1. Insérer la fiche DC OUTPUT sur le S-240P dans le câble de l'adaptateur (extrémité Speakon).



2. Tourner la fiche DC OUTPUT du S-240P dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que vous entendiez un déclic.



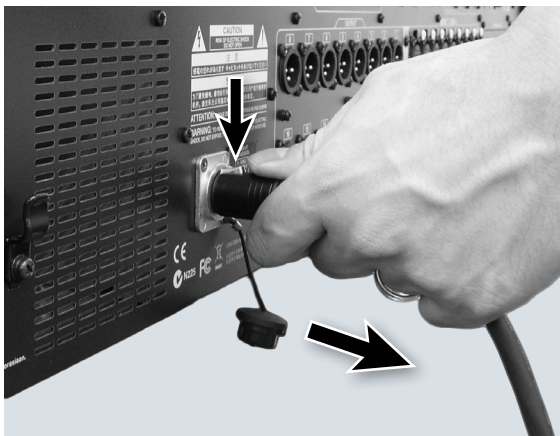
3. Insérer le câble de l'adaptateur (extrémité XLR4) dans le connecteur EXT. POWER DC INPUT du M-5000 jusqu'à ce que vous entendiez un déclic.



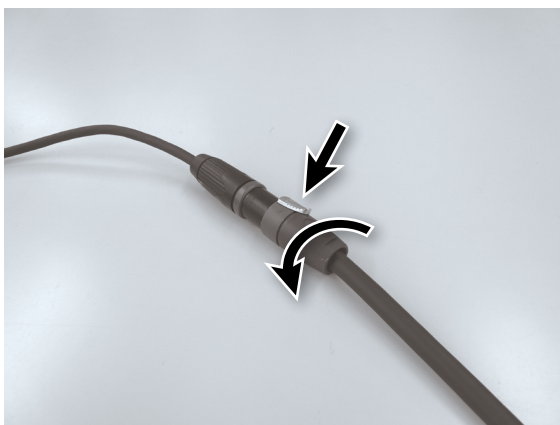
Desconectando la Alimentación de Respaldo

Sigue estos pasos para desconectar la unidad de alimentación externa.

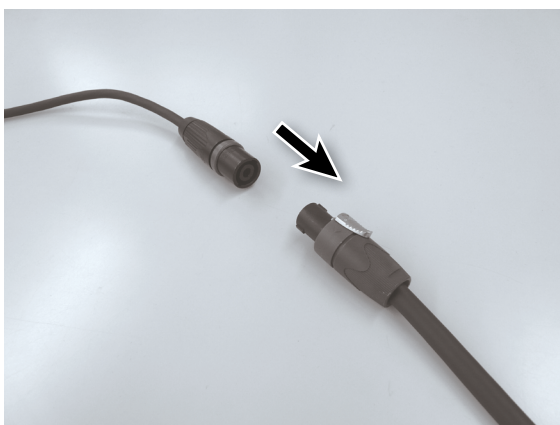
1. Manteniendo presionado el seguro en el conector del cable adaptador (lado XLR4) conectado al S-240P, desconéctalo del puerto EXT. POWER DC INPUT.



2. Manteniendo deslizado el seguro en el conector del cable DC OUTPUT del S-240P, gíralo a contra-reloj.



3. Desconecta el conector DC OUTPUT proveniente del S-240P, del cable adaptador (lado Speakon).



Activando y Desactivando la Electricidad

- * Antes de activar/desactivar la unidad asegúrate de bajar los niveles, así como de desactivar cualquier amplificador o bocina auto-amplificada. Incluso con el volumen al mínimo, podrías llegar a oír algún sonido al activar/desactivar la unidad. Sin embargo, esto es normal y no indica un mal funcionamiento.

Activando la Electricidad

- * Una vez que todo esté conectado correctamente, asegúrate de seguir el procedimiento descrito a continuación para activar la electricidad. Si activas el equipo en el orden equivocado, corres el riesgo de causar mal funcionamiento o fallos al equipo.

1. Activa la electricidad en todos los equipos conectados a las entradas de audio de la M-5000 o a cualquiera de las unidades de entrada/salida (S-2416, S-4000S, o similares) conectadas a la M-5000.

- * La retroalimentación acústica puede ser producida en relación a la ubicación de los micrófonos y las bocinas. Puede ser remediado así:
 - Cambiando la orientación del/los micrófono(s).
 - Reubicando el/los micrófono(s) a mayor distancia de las bocinas.
 - Reduciendo los niveles de volumen.

2. Activa la M-5000 presionando el interruptor [POWER].

- * Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Un breve intervalo (unos segundos) después de haber activado la unidad, es requerido de antes de que opere normalmente.
- * Cuando reinicies la unidad teniendo instalada la interfase de expansión, espera unos segundos antes de activar la electricidad.

3. Activa la electricidad en la unidad de alimentación externa conectada al puerto EXT. POWER DC INPUT de la M-5000.

4. Activa la electricidad en las unidades de entrada/salida.

5. Activa la electricidad en todo equipo conectado a la salida de audio en la M-5000 o en cualquiera de las unidades de entrada/salida.

Desactivando la Electricidad

1. Dirígete a la ventana MUTE GROUP MASTER y pulsa <MUTE ALL OUTPUTS> para silenciar la salida de audio en la M-5000 y en todas las unidades de entrada/salida (S-2416, S-4000, o similares) conectadas a la M-5000.

→ "Silenciando Todas las Salidas" (p. 61)

2. Reduce totalmente el nivel de salida y desactiva la electricidad en todos los equipos conectados a la salida de audio de la M-5000 y/o a todas las unidades de entrada/salida.

3. Desactiva la electricidad en la unidad de alimentación externa conectada al puerto EXT. POWER DC INPUT de la M-5000.

- * Si la unidad de alimentación externa está proveyendo electricidad a la M-5000, la M-5000 seguirá operando incluso si el interruptor es colocado en la posición OFF.

4. Desactiva la M-5000 presionando el interruptor [POWER].

5. Desactiva la electricidad en las unidades de entrada/salida.

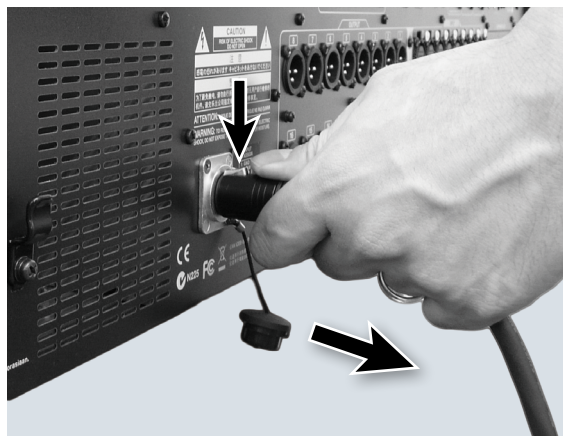
6. Desactiva la electricidad en todo equipo conectado a la entrada de audio de la M-5000 y/o a cualquiera de las unidades de entrada/salida.

- * Para prevenir el malfuncionamiento y el fallo de equipo, reduce siempre el volumen totalmente y desactiva la electricidad en todas las unidades antes de hacer cualquier conexión.

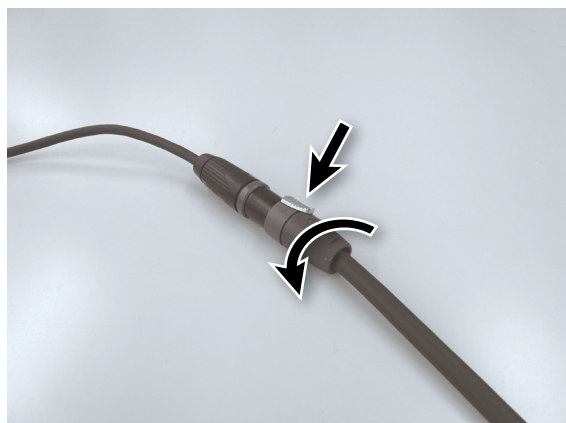
Déconnexion de l'alimentation de secours

Suivre les étapes ci-dessous pour débrancher l'unité d'alimentation externe.

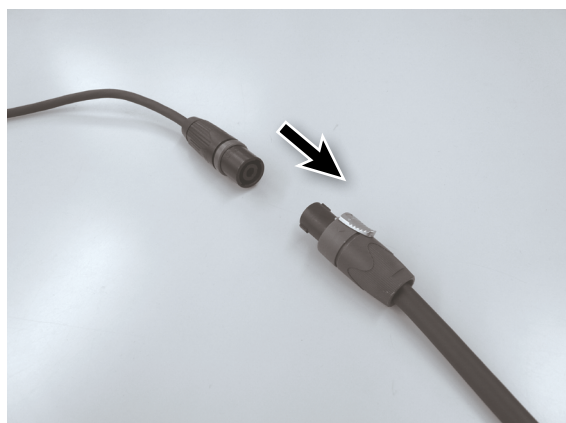
1. Tout en maintenant le commutateur de verrouillage du câble de l'adaptateur (extrémité XLR4) relié au S-240P non pressé, débrancher le câble du connecteur EXT. POWER DC INPUT.



2. Tout en maintenant le commutateur de verrouillage sur la fiche DC OUTPUT du S-240P tiré vers l'arrière, tournez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



3. Détacher la fiche DC OUTPUT sur le S-240P du câble de l'adaptateur (extrémité Speakon).



Mise sous tension et hors tension de l'appareil

- * Avant d'allumer/éteindre l'appareil, veuillez toujours baisser le volume. Même avec le volume au minimum, un son peut se faire entendre lorsque vous allumez/éteignez l'appareil. Cependant, c'est tout à fait normal et n'indique pas un dysfonctionnement.

Mise sous tension

- * Une fois que tout est correctement connecté veuillez à bien suivre la procédure ci-dessous pour la mise sous tension de l'appareil. Si vous allumez l'équipement dans le mauvais ordre, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement ou une panne de l'équipement.

1. Allumer tout appareil raccordé aux entrées audio du M-5000 ou de toute unité d'entrée/sortie (S-2416, S-4000S, ou autres) connectée au M-5000.

- * Un effet Larsen peut se produire en fonction de la position des micros par rapport aux haut-parleurs. Cela peut être résolu en :
 - Modifiant l'orientation du ou des micro(s).
 - Plaçant le ou les micro(s) à une plus grande distance des haut-parleurs.
 - Abaisant les niveaux de volume sonore.

2. Allumer l'interrupteur [POWER] du M-5000.

- * Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Un bref laps de temps (quelques secondes) après allumage de l'appareil est nécessaire avant qu'il puisse fonctionner normalement.

3. Allumer l'unité d'alimentation externe branchée sur le connecteur EXT. POWER DC INPUT du M-5000.

4. Allumer les unités d'entrée/sortie.

5. Allumer tout équipement connecté à la sortie audio du M-5000 ou toute unité d'entrée/sortie.

Mise hors tension

1. Aller à la fenêtre MUTE GROUP (GROUPE EN SOURDINE) puis appuyez sur <MUTE ALL OUTPUTS> (TOUTES SORTIES EN SOURDINE) pour couper la sortie audio du M-5000 et de toute unité d'entrée/sortie (S-2416, S-4000, ou autres) connectée au M-5000.

→ "Silenciando Todas las Salidas" (p. 61)

2. Baisser la sortie et éteindre l'alimentation de tout appareil raccordé à la sortie audio du M-5000 ou de toute unité d'entrée/sortie.

3. Éteindre l'unité d'alimentation externe branchée sur le connecteur EXT. POWER DC INPUT du M-5000.

- * Si une unité d'alimentation externe alimente le M-5000, le M-5000 va continuer à fonctionner même si l'interrupteur d'alimentation est en position OFF.

- * Si necesitas desactivar la electricidad completamente, primero desactiva la unidad, después desconecta del enchufe el cable de alimentación.
- * Cuando reinicies la unidad teniendo instalada la interfase de expansión, espera unos segundos antes de activar la electricidad.

Remplazando la Batería de Litio Interna

La M-5000 tiene una batería de litio interna que mantiene la función del reloj de la unidad y conserva a los ajustes de la mezcladora. Si la batería se agota, la función del reloj y la recuperación de los ajustes de la mezcladora pueden no funcionar correctamente al apagarla. Si aparece un mensaje indicando el reemplazo de la batería después de activar la electricidad, sigue el procedimiento a continuación para reemplazar la batería.

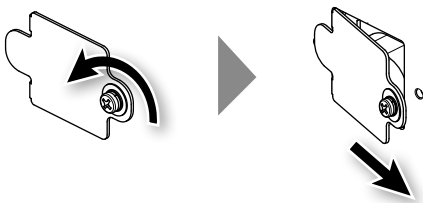
El tipo de la batería de litio de reemplazo es CR2032. Al comprarla, especifica que necesitas una "batería de litio CR2032" en una tienda de aparatos eléctricos u otro punto de venta.

1. Almacena la data de la M-5000.

→ "Respaldando Toda la Data de la M-5000" (p. 59)

2. Desactiva la electricidad en la M-5000 y desconecta del enchufe el cable de alimentación.

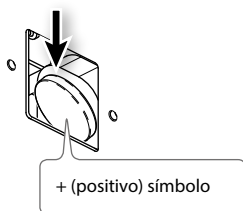
3. Retira los tornillos del área de montaje para la bahía BATTERY y retira el panel BATTERY.



4. Retira la batería Antigua y reemplázala con una nueva.

Presiona la batería para expulsarla.

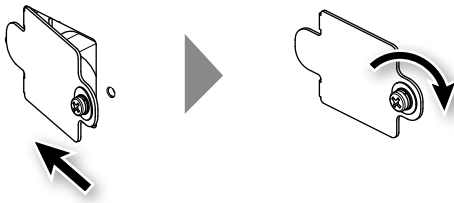
Instálala a manera que el símbolo "+" (positivo) de la batería quede hacia el frente.



NOTA

Ten cuidado para no cortarte cuando abras esta área.

5. Reinstala el panel BATTERY y asegúralo en su lugar usando el tornillo que usaste en el paso 3.



6. Activa la electricidad en la M-5000 y estable la fecha y la hora.

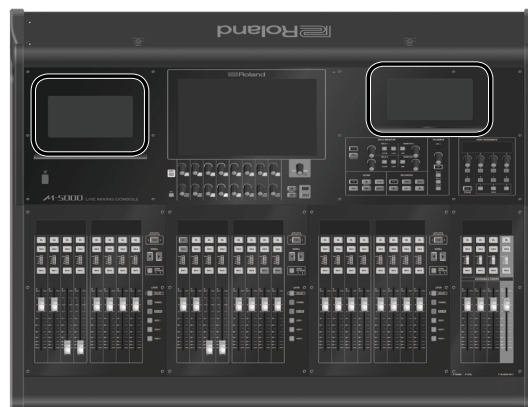
→ "Estableciendo la Fecha y la Hora" (p. 61)

7. Restaurando Toda la Data en la M-5000

→ "Restaurando Toda la Data en la M-5000" (p. 60)

Añadiendo las Placas para Tableta

Añade las placas para tableta como se muestra a continuación. Protegerán tu tableta / teléfono inteligente / PC.



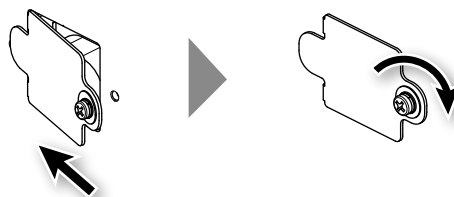
4. Commuter l'interrupteur [POWER] du M-5000 en position OFF.

5. Éteindre les unités d'entrée/sortie.

6. Éteindre tout équipement connecté à l'entrée audio du M-5000 ou toute unité d'entrée/sortie

- * Pour éviter tout dysfonctionnement et une défaillance du matériel, veuillez à réduire le volume et éteindre toutes les unités avant d'effectuer les connexions.
- * Si vous devez éteindre complètement l'alimentation, éteignez d'abord l'appareil avant de débrancher le cordon d'alimentation de la prise de courant.

5. Attacher le panneau de la PILE avant de le fixer à l'aide de la vis desserrée à l'étape 3.



6. Allumer le M-5000 et régler la date et l'heure.

→ "Estableciendo la Fecha y la Hora" (p. 61)

7. Restaurer toutes les données dans le M-5000

→ "Restaurando Toda la Data en la M-5000" (p. 60)

Remplacement de la pile au lithium interne

Le M-5000 est équipé d'une pile interne au lithium qui maintient la fonction d'horloge de l'unité et conserve les réglages de la console. Si la pile est déchargée, la fonction d'horloge et de récupération des réglages de la console avant la mise hors tension risque de ne pas fonctionner correctement. Si un message contextuel demandant le remplacement de la pile apparaît après la mise sous tension, veuillez suivre la procédure ci-dessous pour remplacer la pile.

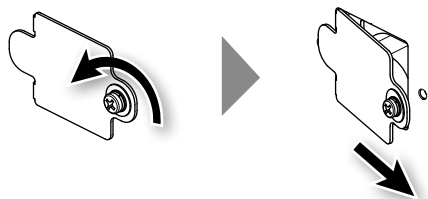
Le modèle de pile au lithium de rechange est CR2032. Lors de l'achat d'une nouvelle pile, veuillez spécifier une "pile au lithium CR2032" dans un magasin d'appareils électriques ou tout autre point de vente similaire.

1. Sauvegarder les données dans le M-5000.

→ "Respaldando Toda la Data de la M-5000" (p. 59)

2. Éteindre l'alimentation du M-5000 et débrancher le cordon d'alimentation de la prise de courant.

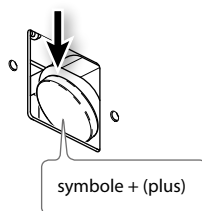
3. Desserrer la vis de fixation du logement de la PILE puis détacher le panneau de la PILE.



4. Ôter la vieille pile et la remplacer par une neuve.

Appuyer sur la pile vers le bas pour l'éjecter.

L'installer afin que le symbole "+" (plus) de la pile soit tourné vers l'avant.

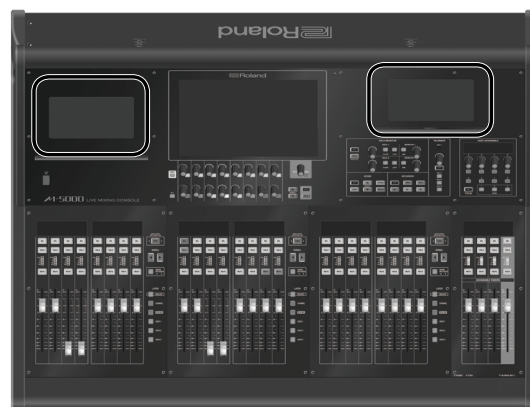


NOTE

Faites attention à ne pas vous couper la main avec l'ouverture.

Fixation des housses de tablette

Fixez les housses de tablette aux endroits indiqués ci-dessous. Ils protégeront votre tablette / smartphone / PC.



Instalando una Interfase de Expansión (Opcional)

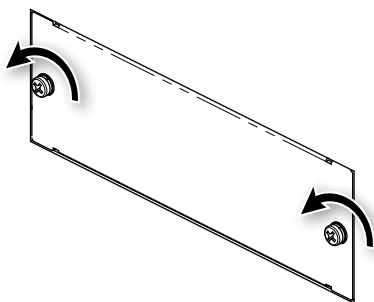
Puedes expandir la capacidad de entradas y salidas en la M-5000 al instalar la interfase de expansión (disponible por separado) en la ranura de expansión.

Para información acerca de las interfaces de expansión que pueden ser instaladas en la M-5000, dirígete al sitio web Roland.

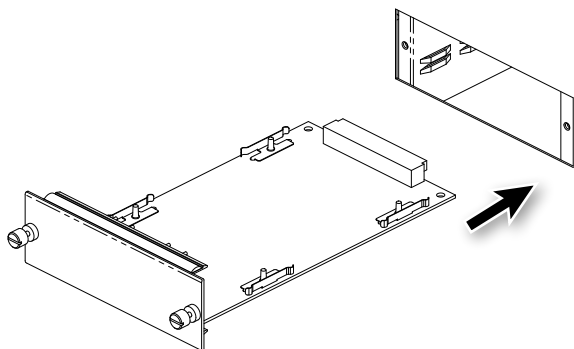
* Cuando reinicies la unidad teniendo instalada la interfase de expansión, espera unos segundos antes de activar la electricidad.

1. Desactiva la electricidad en la M-5000 y desconecta del enchufe el cable de alimentación.

2. Retira los tornillos (2) del área de montaje para la expansión especificada en la imagen, después retira el panel.



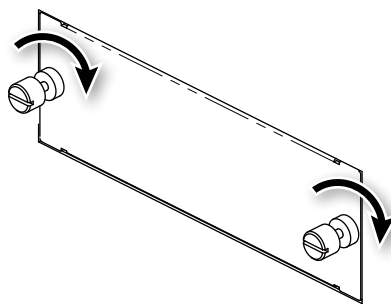
3. Inserta la interfase de expansión.



* Para prevenir el riesgo de daño a los componentes internos que puede ser causado por electricidad estática, considera lo siguiente cuando manejes la interfase de expansión.

- Antes de tocar la interfase de expansión, siempre toca primero un objeto metálico (como una tubería), para que pueda ser descargada cualquier electricidad estática que hayas portado.
- Al manipular la interfase de expansión, sujétala sólo por el panel frontal o por los bordes de la interfase de expansión. Evita tocar los componentes electrónicos y/o conectores.
- Guarda la bolsa en la que la interfase de expansión fue enviada originalmente, y vuélvela a poner en esa bolsa cuando la necesites almacenar o transportar.

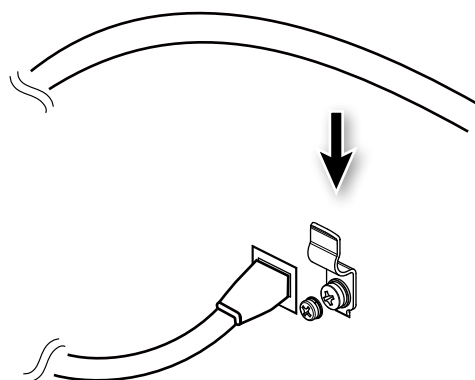
4. Asegúrala usando los tornillos (2) para la ranura de expansión como se especifican en la imagen.



- * Instala sólo la interfase de expansión especificada. Retira sólo los tornillos especificados.
- * Antes de instalar la interfase de expansión, siempre debes primero apagar la unidad y desenchufar el cable de alimentación.
- * No toques ninguna de las vías del circuito impreso y/o terminales de conexión.
- * Nunca uses fuerza excesiva al instalar la interfase de expansión. Si no encaja correctamente en el primer intento, retira la interfase de expansión e inténtalo de nuevo.
- * Cuando se haya completado la instalación de la interfase de expansión, verifique que todo esté correcto.
- * Siempre apaga y desenchufa el cable de alimentación antes de intentar la instalación de la interfase de expansión.

Usando el gancho para cable-LAN

Engancha el cable LAN conectado al puerto LAN usando el gancho para cable-LAN, tal como se muestra en la figura para asegurarlo en su lugar. Esto puede ayudar a evitar el desprendimiento accidental del cable LAN.



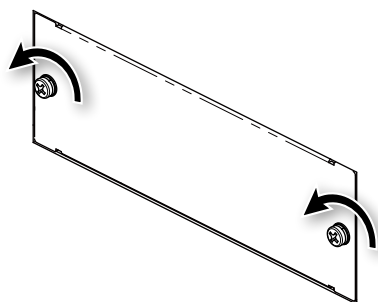
- * Nunca apliques fuerza ruda al cable LAN.
- * Nunca embobines (ni dobles) el cable LAN usando una bobina con 25 milímetros de radio o menos, ni dobles el cable bastante bruscamente para dañarlo.

Installation d'un module d'interface (en option)

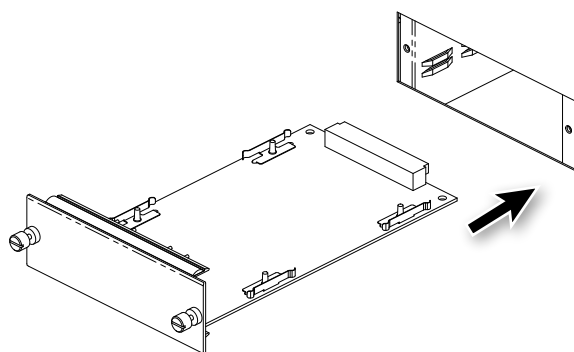
Vous pouvez étendre les capacités d'entrée et de sortie du M-5000 en installant dans le logement d'expansion de l'unité un module d'interface vendu séparément.

Pour plus d'informations sur les modules d'interface qui peuvent être installés dans le M-5000, veuillez consulter le site Web Roland suivant.

1. Éteindre l'alimentation du M-5000 et débrancher le cordon d'alimentation de la prise de courant.
2. Desserrer les vis de fixation (2) du logement d'extension indiqué sur la figure, puis retirer le panneau.

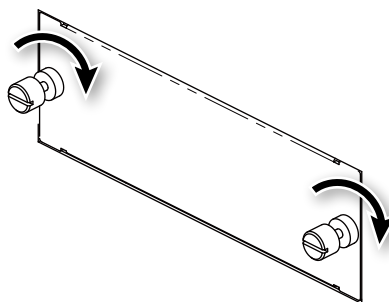


3. Insérer le module d'interface.



- * Pour éviter tout risque d'endommager les composants internes à cause de l'électricité statique, veuillez respecter attentivement les instructions suivantes lorsque vous manipulez le module d'interface.
- Avant de toucher le module d'interface, toujours serrer préalablement un objet métallique (comme un tuyau d'eau), afin de s'assurer que l'électricité statique dont vous pourriez être porteur a été déchargée.
- Lorsque vous manipulez le module d'interface, veuillez ne le tenir que par le panneau ou les bords du module d'interface. Évitez de toucher les composants électroniques ou les connecteurs.
- Conservez l'emballage dans lequel le module d'interface a été expédié pour y mettre le module d'interface lorsque vous avez besoin de le stocker ou de le transporter.

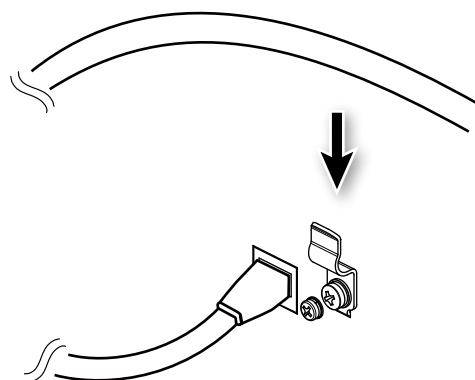
4. Fixer à l'aide des vis (2) pour l'emplacement d'extension indiqué sur l'illustration.



- * Installer uniquement le module d'interface spécifié. Retirer uniquement les vis spécifiées.
- * Avant d'installer le module d'interface, vous devez d'abord toujours éteindre l'appareil et débrancher le cordon d'alimentation.
- * Ne pas toucher aux circuits imprimés ou aux bornes de connexion.
- * Ne jamais forcer lors de l'installation d'un module d'interface. S'il ne s'insère pas correctement lors de la première tentative, retirer le module d'interface et essayer à nouveau.
- * Lorsque l'installation des modules d'interface est terminée, vérifiez votre travail.
- * Toujours éteindre l'appareil et débrancher son cordon d'alimentation avant de procéder à l'installation du module d'interface.

Utilisation du crochet de câble réseau

Engager le câble réseau branché au port LAN sur le crochet de câble réseau comme indiqué sur la figure pour le fixer en place. Cela peut aider à prévenir le détachement accidentel du câble réseau.



- * Ne jamais forcer sur le câble réseau.
- * Ne jamais enrouler (plier) le câble réseau avec un rayon de bobine de 25 mm ou moins, ou plier le câble au point de l'emmêler.

Instalando Aparatos REAC

Conocimiento REAC Básico

REAC (Roland Ethernet Audio Communication) es la tecnología Roland original para la transmisión de audio digital usando Ethernet. Emplea el protocolo desarrollado independientemente por Roland basándose en la tecnología Ethernet, hace posible la transmisión de 40 canales de entrada y 40 de salida de audio-digital en 24-bits a 96 kHz usando un cable individual Ethernet Categoría 5e. Los aparatos REAC pueden además ser interconectados fácilmente.

- Capacidad para 40 entradas y 40 salidas de audio digital en 24-bits a 96 kHz
- Habilita la fácil conexión de aparatos usando solo configuraciones master, slave, y split
- Capacidad de transmisión hasta 100 metros usando un solo cable Cat 5e
- Extensión de longitud de cable posible usando un Ethernet switching hub
- La fácil división de señal es posible usando un switching hub
- Latencia de transmisión extremadamente corta entre aparatos REAC (aprox. 375 milisegundos)

Acerca de los Cables

Gracias al uso de los cables Ethernet Categoría 5e, la conexión entre aparatos REAC es simple y sencilla. Estos cables Ethernet Cat 5e son usados ordinariamente para las conexiones de computadora en red.

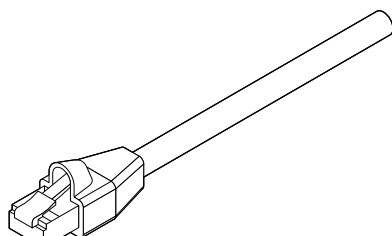
Tipos de Cables Ethernet

- Cable Crossover
El cableado interno se cruza en cada conector RJ45. Esto significa que el cableado de las conexiones en cada extremo del conector es diferente.
- Cable Directo
El cableado interno es idéntico en cada extremo del conector.

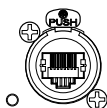
En esta unidad, puedes usar ya sea cables crossover o cables directos. Para realizar las conexiones a los puertos REAC, recomendamos usar los cables REAC opcionalmente disponibles (SC-W20F, SC-W100S, W100S-R, etc.).

Puertos Ethernet

Los cables Ethernet usan conectores RJ45. Los aparatos REAC están provistos con RJ45 hembra en cada puerto REAC.



RJ45 conector



REAC RJ45 hembra

Para la comunicación críticamente importante, es vital proteger los conectores y puertos RJ45. En tales casos, usa los regios conectores Neutrik EtherCon para los puertos REAC RJ45.

Usando conectores EtherCon RJ45 se hace posible el mismo tipo de conexión asegurada como cuando usas conectores XLR.

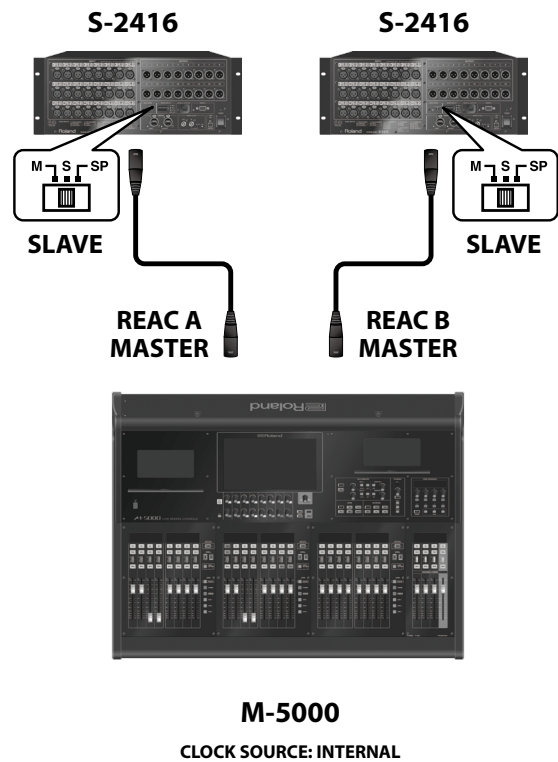
Neutrik provee conectores EtherCon RJ45, así como como conectores EtherCon que puedes añadir o usar para modificar los conectores RJ45 en cables Ethernet de terceros.

Notas Importantes para el Manejo de Cables Ethernet

- Nunca apliques fuerza ruda a los cables Ethernet.
- Nunca embobines (ni dobles) el cable Ethernet usando una bobina con 25 milímetros de radio o menos, ni dobles el cable bastante bruscamente para dañarlo.
- Nunca amarres los cables Ethernet demasiado apretados.
- Nunca instales longitudes de varios cables Ethernet en paralelo sobre largas distancias.
- Mantén los cables Ethernet lejos de fuentes de ruido (tales como cables, motores y luces fluorescentes).

Conectando Unidades REAC Input/Output

Esto describe el cómo conectar unidades REAC input/output a la M-5000.
Esta sección muestra un ejemplo típico de conexión usando la S-2416. Para conexiones de mayor complejidad, dirígete al Manual de Referencia (PDF).



Las unidades input/output conectadas a los puertos REAC A y B, y las patchbays predeterminadas en la M-5000, se muestran a continuación .

Puerto Input	Canal Input
REAC A INPUT 1–24	CH 1–24
REAC B INPUT 1–24	CH 25–48
CONSOLE INPUT 1–16	CH 49–64
FX 7 OUTPUT L/R	CH 65 (stereo)
FX 8 OUTPUT L/R	CH 66 (stereo)
DOCK L/R	CH 67 (stereo)
PLAY L/R	CH 68 (stereo)

Puerto Output	Output bus
REAC A OUTPUT 1–16	AUX 1–16
REAC B OUTPUT 1–8	AUX 17–24
REAC B OUTPUT 9–13	MATRIX 1–5
REAC B OUTPUT 14–16	MAIN L, R, C
CONSOLE OUTPUT 15–16	MONITOR 1 L,R

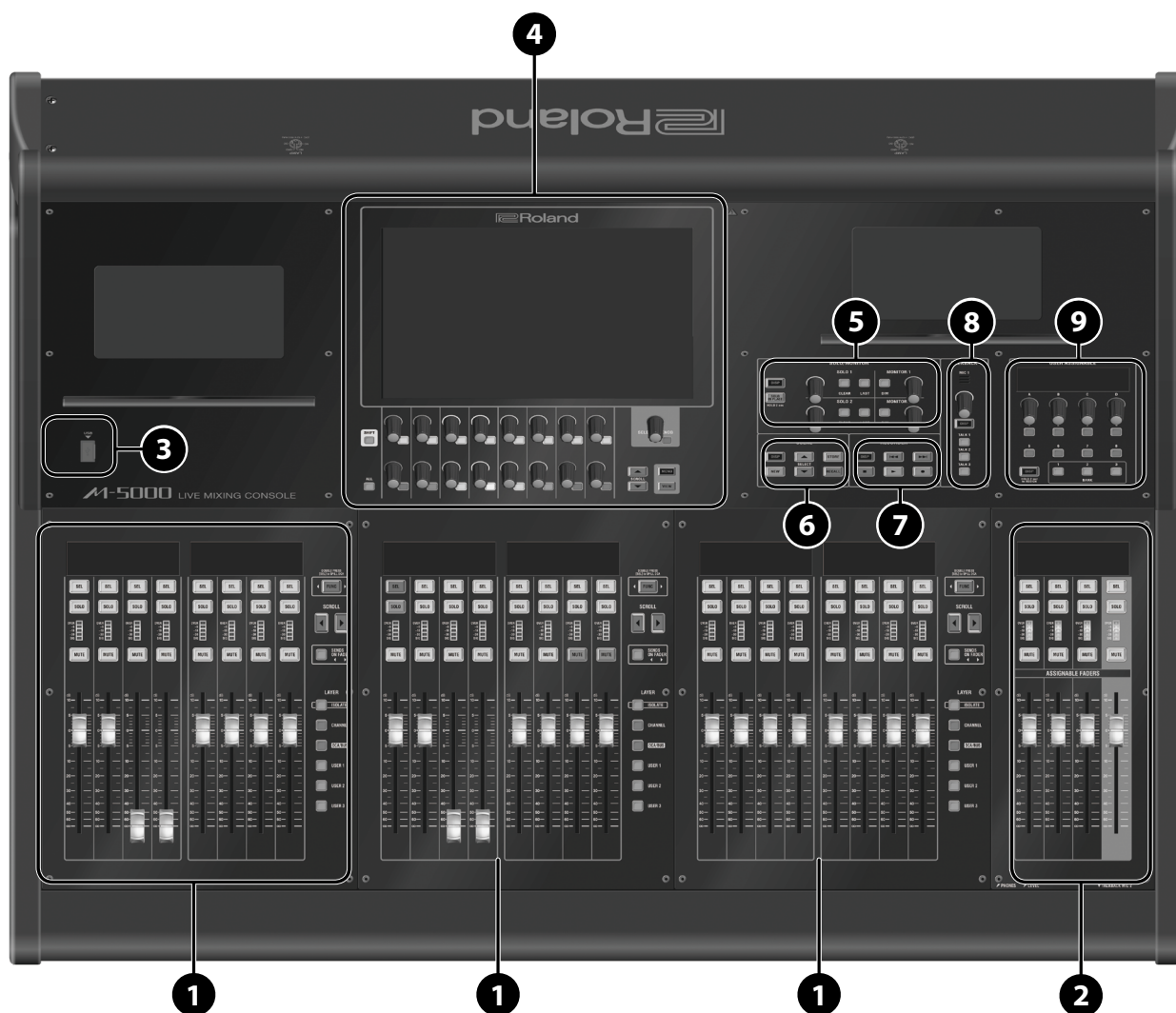
Notas Importantes para las Conexiones REAC

Las conexiones REAC han sido diseñadas para no producir ruido cuando se realice el hot-swapping (insertar o retirar líneas vivas). Sin embargo en raras ocasiones, puede llegar a escucharse un ruido en la salida de audio del sistema. Los siguientes dos métodos pueden prevenir el daño hot-swapping en las bocinas u otros aparatos conectados a las salidas de audio.

- Realiza la conexión REAC manteniendo presionado [MUTE ALL OUTPUTS] en la unidad input/output.
- Visualiza la ventana MUTE GROUP MASTER y usa [MUTE ALL OUTPUTS] para silenciar la salida, después realiza la conexión REAC.
→ “Silenciando Todas las Salidas” (p. 61)

Nombres y Funciones de las Partes

Panel Superior



1 Sección Fader Bank

Esta sección es para trabajar con canales de entrada y buses de salida en conjuntos de ocho. Usa los botones Layer y Scroll para acceder al canal deseado de entrada o bus de salida.

→ "Sección Fader Bank" (p. 29)

2 Sección Assignable Fader

Esta sección te permite asignar cuatro canales de entrada o buses de salida de. Esto hace posible mantener los canales de entrada y buses salida mas importantes, accesibles en el panel superior en todo momento.

→ "Sección Assignable Fader" (p. 30)

3 Puerto USB MEMORY

Este Puerto es para conectar una memoria flash USB.

→ "Puerto USB MEMORY" (p. 30)

4 Sección Display

Esta sección es para visualizar y trabajar con los parámetros de la mezcladora y ajustes del sistema.

→ "Sección Display" (p. 31)

5 Sección Monitor

Esta sección es para controlar y trabajar con los buses monitor.

→ "Sección Monitor" (p. 32)

6 Sección Scene

Esta sección es para trabajar con memorias Scene (escenas).

→ "Sección Scene" (p. 33)

7 Sección Recorder

Esta sección es para controlar y trabajar la grabación en memoria USB o en otro aparato externo de grabación tal como el grabador R-1000 48-canales.

→ "Sección Recorder" (p. 33)

8 Sección Talkback

Esta sección es para controlar y trabajar con las funciones Talkback.

→ "Sección Talkback" (p. 34)

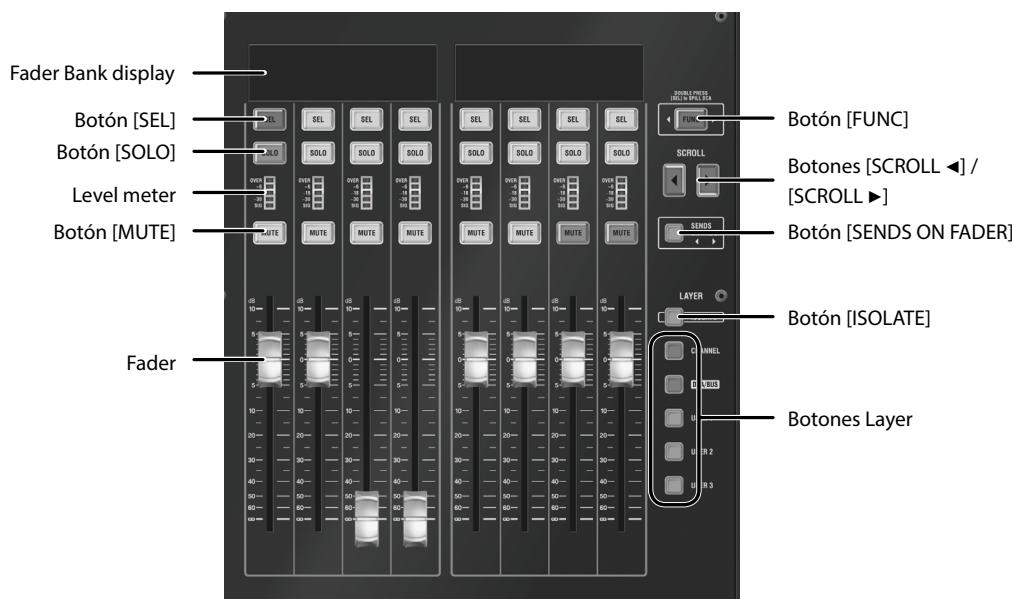
9 Sección User-assignable Section

Esta sección es para la asignación y el trabajo con los parámetros de tu elección.

→ "Sección User-assignable" (p. 35)

Sección Fader Bank

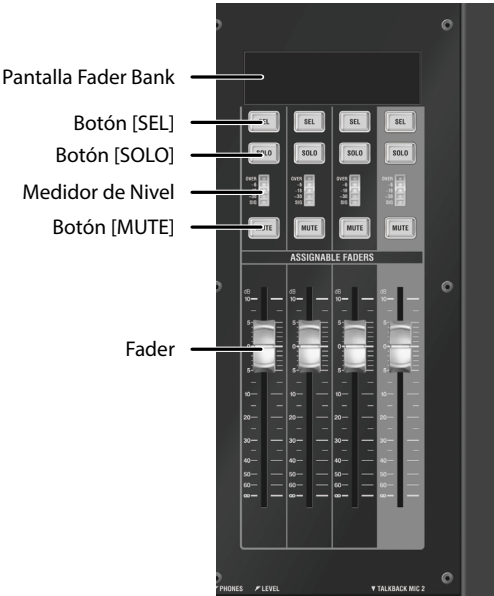
Esta sección es para trabajar con ocho canales de entrada o buses de salida o ambos. Usa la selección de capas y desplázate para acceder al canal de entrada o bus de salida deseado.



Nombre	Descripción
Pantalla Fader Bank	Visualiza información como el nombre del canal de entrada/bus de salida y valor del fader. En el modo Function, visualiza información del menú como la lista de funciones y los valores de parámetro.
Botón [SEL]	Selecciona el canal de entrada/bus de salida designado al objetivo visualizado. En el modo Function, selecciona la función y establece los parámetros.
Botón [SOLO]	Activa/desactiva la característica SOLO para el canal de entrada/bus de salida.
Medidor de Nivel	Visualiza el nivel de la señal del canal de entrada/bus de salida.
Botón [MUTE]	Activa/desactiva la característica del silenciado para el canal de entrada/bus de salida.
Fader	Opera el control deslizable (fader) para el canal de entrada/bus de salida.
Botón [FUNC]	Activa/desactiva el modo Function. Se ilumina intermitente cuando el modo Function está activado.
Botones [SCROLL ◀] / [SCROLL ▶] (JUMP)	Desplaza los canales a la izquierda y derecha. Manteniendo presionados [SCROLL ◀] y [SCROLL ▶] al mismo tiempo, se visualiza en la pantalla Fader Bank el canal de anclaje que se haya registrado actualmente en esa capa (anchor jump).
Botón [SENDS ON FADER]	Activa/desactiva el envío SENDS ON FADER. Se ilumina intermitente cuando está activado. → "Uso de Faders para Ajustar el Nivel del Envío a (SENDS ON FADER)" (p. 51)
Botón [ISOLATE]	Activa/desactiva la aislación del Fader Bank. → "Bancos Aislados" (p. 46)
Botones Layer	Seleccionan la capa para la sección Fader Bank. El botón para la capa seleccionada se ilumina.

Sección Assignable Fader

Esta sección te permite asignar cuatro canales de tu elección a los 4 Faders asignables. Esto hace posible que mantengas accesibles los canales importantes en todo momento.
Para mas detalles, dirígete a la "Sección Assignable Fader" en el Manual de Referencia (PDF).



Nombre	Descripción
Pantalla Fader Bank	Visualiza información como el nombre del canal de entrada/bus de salida y valor del fader. En el modo Function, visualiza información como la lista de funciones y los valores de parámetro.
Botón [SEL]	Selecciona el canal de entrada/bus de salida y el objetivo visualizado. En el modo Function, selecciona la función y manipula los parámetros.
Botón [SOLO]	Activa/desactiva la característica SOLO para el canal de entrada/bus de salida.
Medidor de Nivel	Visualiza el nivel de la señal del canal de entrada/bus de salida.
Botón [MUTE]	Activa/desactiva la característica del silenciado para el canal de entrada/bus de salida.
Fader	Opera el control deslizable (fader) para el canal de entrada/bus de salida.

Puerto USB MEMORY

La M-5000 puede usar una Memoria Flash USB para almacenar y cargar una variedad de datos.

- Archivos de Proyecto
 - “Almacenando un Archivo de Proyecto en una Memoria Flash USB” (p. 59)
 - “Cargando un Archivo de Proyecto desde una Memoria Flash USB” (p. 60)
- Grabando y reproduciendo archivos WAV usando una Memoria Flash USB
 - “Grabación/Reproducción a/desde una Memoria Flash USB” (p. 58)

NOTA

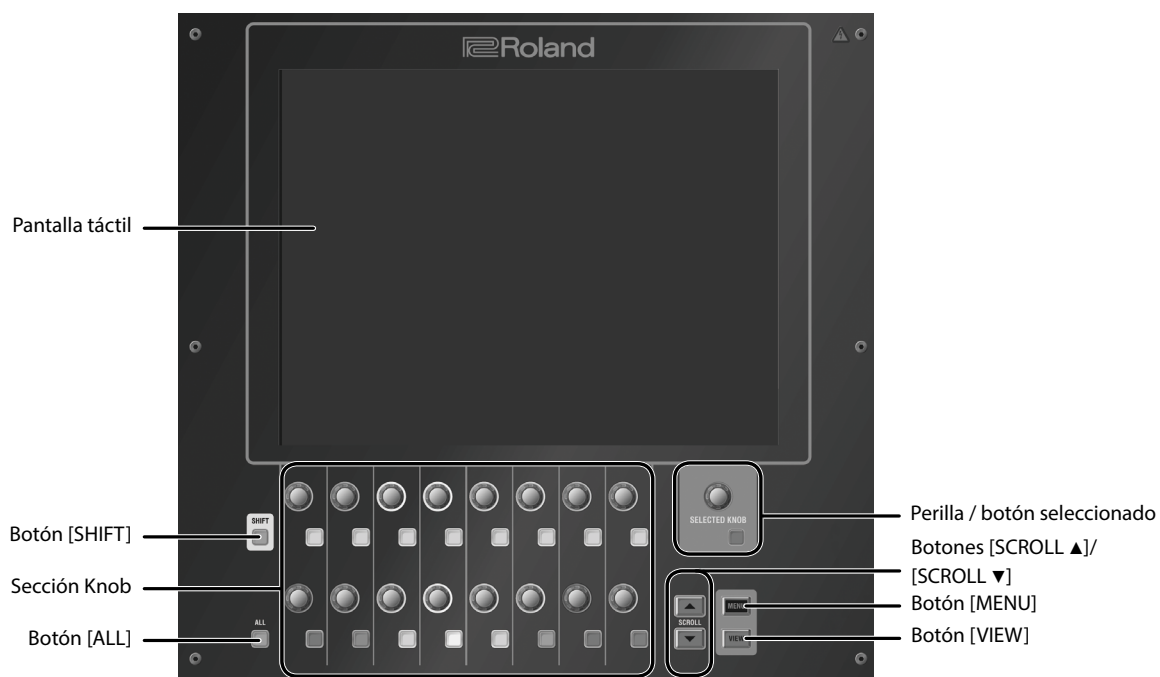
- * Nunca desactives la electricidad ni desconectes la Memoria Flash USB cuando este iluminada constante o intermitente la luz de acceso del aparato
- * Inserta cuidadosamente la Memoria Flash USB hasta el fondo—hasta que este firmemente colocada.
- * Algunos tipos de unidades flash USB o memorias flash USB de algunos fabricantes pueden no grabar ni reproducir correctamente.
- * Todas las Memorias Flash USB eventualmente se desgastan. Te recomendamos que consideres a la Memoria Flash USB no como un sitio de almacenamiento permanente, sino como un lugar para almacenar datos temporalmente. También te recomendamos que hagas la copia de seguridad de los datos importantes en otro tipo de media.

Memo

- Antes de usar en esta unidad la Memoria Flash USB, favor de formatear la Memoria Flash USB usando al función de formateo integrada.
 - “Formateando una Memoria Flash USB en la M-5000” (p. 61)
- Algunas Memorias Flash USB pueden no ser capaces de funcionar con esta unidad. Si aparece un mensaje de error al realizar el formateo como se describe en “Formateando una Memoria Flash USB en la “Formateando una Memoria Flash USB en la M-5000” (p. 61), entonces no es posible usar esa Memoria Flash USB en la M-5000.
- La M-5000 es compatible solo con Memoria Flash USB (Memoria Flash USB y Memoria USB). No es compatible con Discos Duros USB ni con Lectores de Tarjeta de Memoria.
- Las Memorias Flash USB no funcionarán vía USB hub.

Sección Display

Esta sección te permite visualizar y trabajar con los parámetros de la mezcladora, ajustes de sistema, y otros valores. Para mas detalles, dirígete a la sección “Operación de la pantalla táctil” en el Manual de Referencia (PDF).

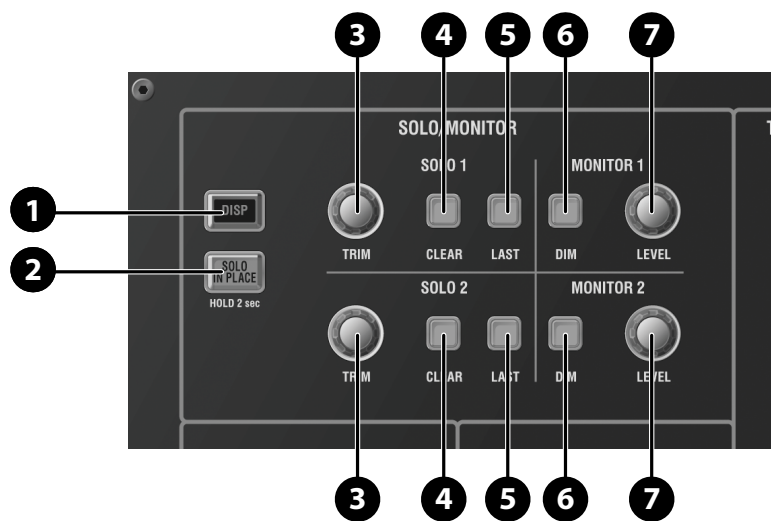


Nombre	Descripción
Pantalla táctil	Visualiza los parámetros de la mezcladora, ajustes, y otros valores. Tócala para manipular los parámetros.
Botón [SHIFT]	Cambia el funcionamiento de los botones mientras está presionado.
Sección Knob	Manipula el área de parámetro visualizada en la parte inferior de la pantalla táctil. El color de la perilla o botón cambia de acuerdo al parámetro.
Botón [ALL]	Cuando es presionado, la acción de la perilla o botón es aplicada a los ocho canales visualizados en la pantalla táctil.
Perilla / botón seleccionado	Manipula el parámetro seleccionado en la pantalla táctil. El color de la perilla o botón cambia de acuerdo al parámetro.
Botones [SCROLL ▲]/[SCROLL ▼]	Conmuta el valor AUX seleccionado en el área knob-assign de la pantalla HOME (p. 48).
Botón [MENU]	Hace que aparezca la ventana MENU en la pantalla táctil.
Botón [VIEW]	Alterna la apariencia de la tira del canal en la pantalla HOME (p. 48).

- * Presionar o rayar la superficie de la pantalla táctil usando un objeto puntiagudo puede dañar la pantalla táctil.
- * Si la pantalla táctil se ensucia, límpiala gentilmente usando un paño ligeramente humedecido con detergente neutral.

Sección Monitor

Esta sección es para el trabajo con las funciones del monitor.
Esta unidad está provista con dos sistemas de monitor.
Las selecciones disponibles para MONITOR 1 son 5.1, STEREO, y NONE (sin asignación), y las selecciones disponibles para MONITOR 2 son STEREO y NONE (sin asignación).
La unidad está provista además con dos sistemas SOLO. Esos son SOLO 1 para MONITOR 1 y SOLO 2 para MONITOR 2.
El canal de entrada o bus de salida seleccionado usando [SOLO] en el panel superior, es enviado al monitor.
Para mas detalles, dirígete a la sección "Monitor" del Manual de Referencia (PDF).

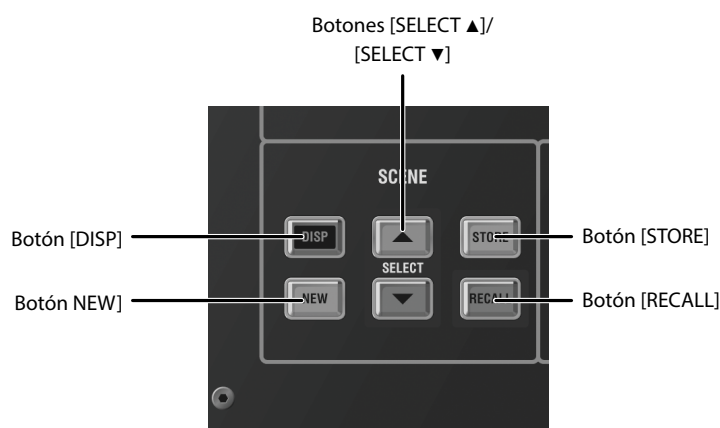


Número	Nombre	Descripción
1	Botón [DISP]	Visualiza la ventana MONITOR.
2	Botón [SOLO IN PLACE]	Activa/desactiva "Solo in Place." Para activar Solo in Place, presiona y mantén presionado este botón por 2 segundos. Se ilumina intermitentemente cuando está activado. * Cuando "Solo in Place" está activado, la señal individual (solo) es enviada a los buses de salida. Nota que los canales de entrada donde SOLO haya sido desactivado no serán emitidos.
3	Perilla SOLO 1 / SOLO 2 [TRIM]	Ajusta el nivel de SOLO 1 o 2.
4	Botón SOLO 1 / SOLO 2 [CLEAR]	Libera SOLO 1 o 2. Se ilumina intermitente cuando se esté aplicando SOLO actualmente.
5	Botón SOLO 1 / SOLO 2 [LAST]	Activa desactiva el modo LAST para SOLO 1 o 2.
6	Botón MONITOR 1 / MONITOR 2 [DIM]	Activa/desactiva el atenuador para MONITOR 1 o 2.
7	Botón MONITOR 1 / MONITOR 2 [LEVEL]	Ajusta el nivel de MONITOR 1 o 2.

Sección Scene

Esta sección es para trabajar con memorias de escena.

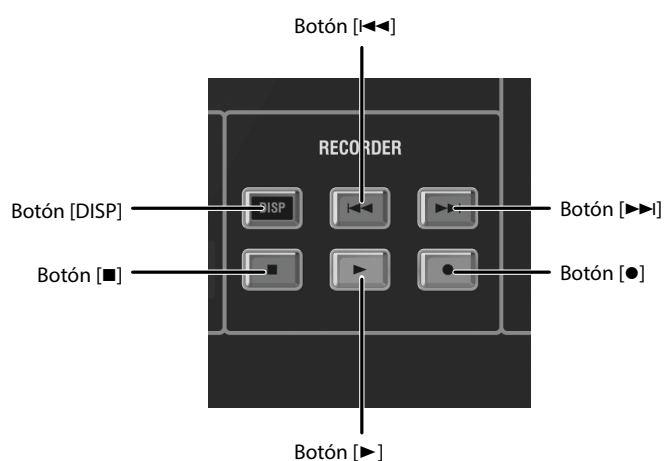
“Scene memory” es la función que te permite almacenar e invocar parámetros de mezcla en “escenas.”



Nombre	Descripción
Botón [DISP]	Visualiza la ventana SCENE.
Botón [NEW]	Crea una nueva escena después de la escena seleccionada, y almacena los parámetros de mezcla actuales.
Botón [SELECT ▲]	Selecciona la escena previa a la escena seleccionada actualmente.
Botón [SELECT ▼]	Selecciona la escena posterior a la escena seleccionada actualmente.
Botón [STORE]	Almacena los parámetros de mezcla actuales en la escena seleccionada.
Botón [RECALL]	Invoca los parámetros de mezcla de la escena seleccionada.

Sección Recorder

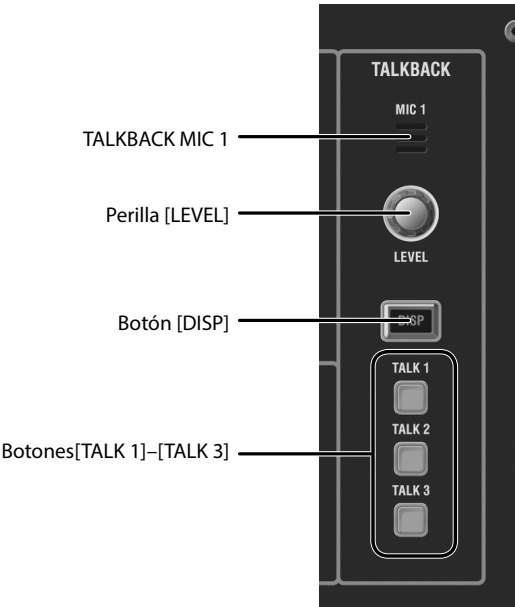
Esta sección es para trabajar con una grabadora de memoria USB o con otra grabadora externa como la grabadora R-1000 48-canales.



Nombre	Descripción
Botón [DISP]	Visualiza la ventana RECORDER.
Botón [■]	Interrumpe la grabación/reproducción.
Botón [◀◀]	Selecciona la canción previa. Manteniéndolo presionado durante la reproducción retrocede la canción que esté siendo ejecutada.
Botón [▶▶]	Selecciona la canción siguiente. Manteniéndolo presionado durante la reproducción avanza rápido la canción que esté siendo ejecutada.
Botón [▶]	Inicia la grabación/reproducción.
Botón [●]	Pone la unidad de grabación en modo de espera.

Sección Talkback

Esta sección es para trabajar con las funciones Talkback.



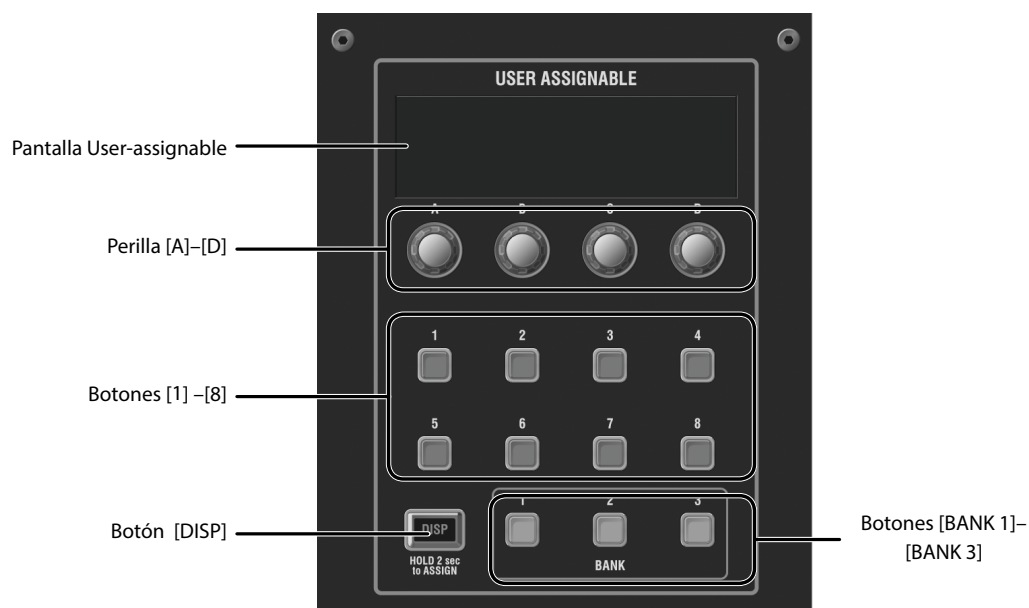
Nombre	Descripción
TALKBACK MIC 1	Este es el micrófono interno para Talkback.
Perilla [LEVEL]	Ajusta el nivel de Talkback.
Botón [DISP]	Visualiza la ventana TALKBACK/OSC.
Botones[TALK 1]–[TALK 3]	Estos envían el talkback a los destinos de salida asignados del TALK 1 al TALK 3.

Memo

La manera en que Talkback es activado y desactivado difiere dependiendo de cómo presiones los botones del [TALK 1] al [TALK 3]. Cuando liberes el botón rápidamente después de haberlo presionado, opera como un interruptor activando y desactivando el Talkback cada que lo presiones. Cuando los presiones por un mayor intervalo de tiempo antes de liberarlo, opera como un interruptor momentáneo que activa el tallback sólo cuando los mantienes presionado.

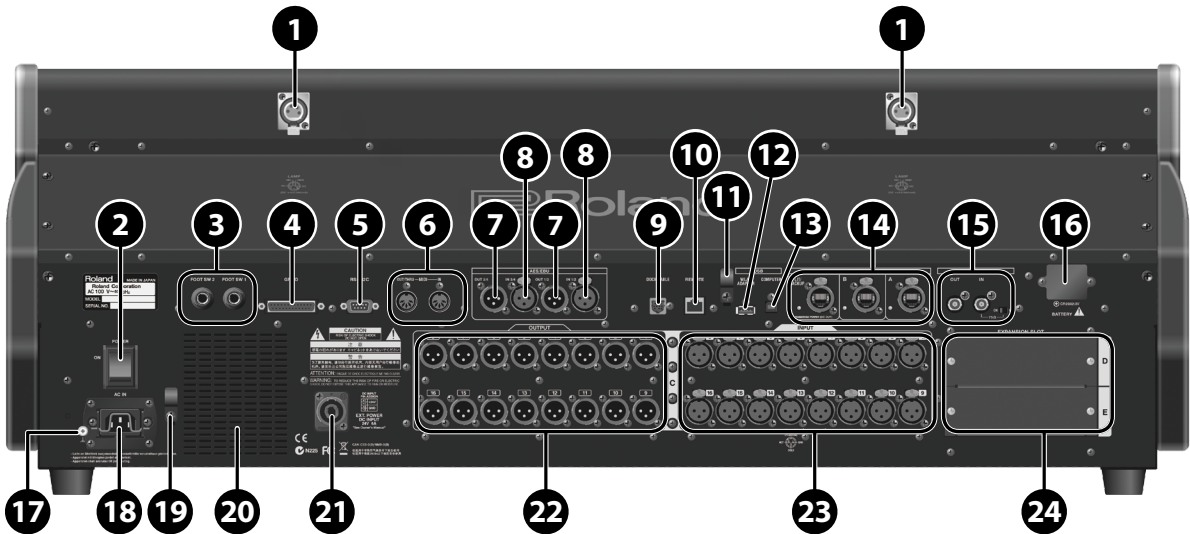
Sección User-assignable

Esta sección es para asignar y trabajar con los parámetros de tu elección.



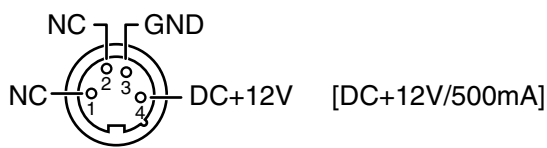
Nombre	Descripción
Pantalla User-assignable	Visualiza los parámetros asignados a las perillas/botones asignables.
Perilla [A]–[D]	Manipulan el valor de los parámetros asignados.
Botones [1]–[8]	Activan/desactivan los parámetros asignados y acceden a las pantallas y ventanas.
Botón [DISP]	Visualiza la ventana USER ASSIGNABLE. Al mantenerlo presionado por 2 segundos entra en el modo "assign." Se ilumina intermitente cuando está en el modo "assign."
Botones [BANK 1]–[BANK 3]	Cambian de bancos en la sección "user-assignable."

Panel Posterior



1 Puertos LAMP

Estos son puertos XLR-4-31 que proveen electricidad a las lámparas de terceros.



2 Interruptor POWER

Activa/desactiva la electricidad.
→ “Activando y Desactivando la Electricidad” (p. 20)

NOTA

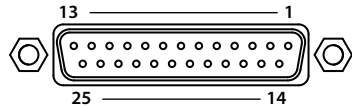
Si necesitas desactivar la electricidad completamente, primero desactiva la unidad, después desenchufa el cable de alimentación eléctrica.

3 Puertos FOOT SW 1/2

Estos son puertos TRS estándar para conectar pedales de cambio.

4 Puerto GP I/O

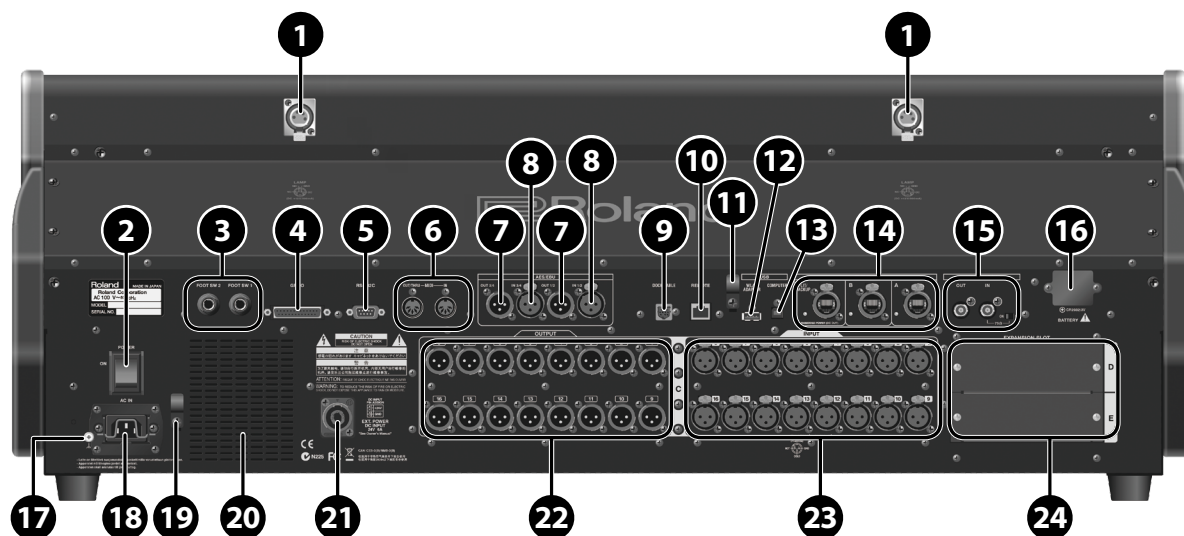
Este es un puerto D-sub 25-pin (4 entrada/12 salida) para enviar y recibir señales de control hacia y desde un aparato externo.



Núm. Conector	Tipo
1	GPO 1
2	GPO 3
3	GPO 5
4	GPO 7
5	GND
6	GND
7	GND
8	GND
9	+5V
10	GPI 2
11	GPI 4
12	GPO 10
13	GPO 12
14	GPO 2
15	GPO 4
16	GPO 6
17	GPO 8
18	GND
19	GND
20	GND
21	+5V
22	GPI 1
23	GPI 3
24	GPO 9
25	GPO 11

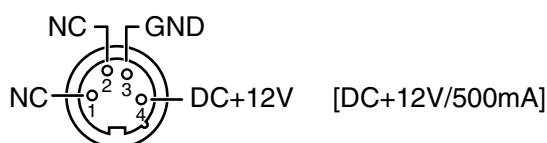
Pin entrada [Rango de detección de voltaje: 0-5V , Max +5V]
Pin Salida [Open collector , Vmax=12V , Imax/pin=75 mA]
Salida DC [DC+5V / 1000mA]

Panneau arrière



1 Connecteurs LAMP

Ce sont les connecteurs XLR-4-31 qui alimentent les lampes à col de cygne tierces.



2 Commutateur d'alimentation POWER

Permet de mettre sous ou hors tension.

→ "Mise sous tension et hors tension de l'appareil" (p. 21)

NOTA

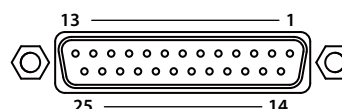
Si vous devez éteindre complètement l'alimentation, éteignez d'abord l'appareil avant de débrancher le cordon d'alimentation de la prise de courant.

3 Prises FOOT SW 1/2

Ce sont des prises standard TRS pour connecter les commutateurs au pied.

4 Connecteur GP I/O

Il s'agit d'un connecteur D-sub à 25 broches (4 in/12 out) pour envoyer et recevoir des signaux de commande vers et depuis un dispositif externe.



Connecteur No.	Type
1	GPO 1
2	GPO 3
3	GPO 5
4	GPO 7
5	GND
6	GND
7	GND
8	GND
9	+5V
10	GPI 2
11	GPI 4
12	GPO 10
13	GPO 12
14	GPO 2
15	GPO 4
16	GPO 6
17	GPO 8
18	GND
19	GND
20	GND
21	+5V
22	GPI 1
23	GPI 3
24	GPO 9
25	GPO 11

Broche d'entrée [Plage de détection de tension: 0-5V , Max +5V]

Broche de sortie [Collecteur ouvert, Vmax=12V , Imax/pin=75 mA]

DC sortie [DC+5V / 1000mA]

5 Puerto RS-232C

Puedes usar este puerto RS-232C para el control remoto de la M-5000 desde un aparato externo.

Método de Transmisión	Sincronización Start-stop (modo asynchronous), full-duplex
Velocidad de Comunicación (baud rate)	4800, 9600, 14400, 31250, 38400, 57600, 115200 bps
Parity	None
Data length	8 bit
Stop-bit length	1 bit
Code set	ASCII

Núm. Conector	Nombre de Señal	Conexión de Pin
1	NC	
2	RXD	
3	TXD	
4	DTR	
5	GND	
6	DSR	
7	RTS	
8	CTS	
9	NC	

M-5000	Computadora
1: NC	1:
2: RXD	2: RXD
3: TXD	3: TXD
4: NC	4:
5: GND	5: GND
6: NC	6:
7: RTS	7:
8: CTS	8:
9: NC	9:

- * Los Pins 7 y 8 son conectados dentro de la M-5000.
- * Para que la M-5000 funcione, los tres pins RXD, TXD, y GND deben conectarse como se mostró en la imagen.
- * En adición al manual de usuario, el Manual de Referencia RS-232C (PDF) está disponible como material de referencia cubriendo el control del puerto RS-232C. Descarga el PDF desde el sitio web Roland.
- * El Manual de Referencia RS-232C (PDF) incluye la siguiente información.
 - Información en la configuración
 - Resúmenes, explicaciones detalladas, y listas de comandos

6 Puertos MIDI

Puertos para conectar aparatos MIDI. Un puerto IN (para recepción) y un puerto OUT/THRU (para transmisión y "thru") han sido provistos.

7 Puertos AES/EBU OUT 1/2, AES/EBU OUT 3/4

Estos puertos emiten señales de audio digital en formato AES/EBU (IEC60958-compliant).

8 Puertos AES/EBU IN 1/2, AES/EBU IN 3/4

Estos puertos reciben señales de audio digital en formato AES/EBU (IEC60958-compliant).

NOTA

Los puertos AES/EBU IN 1/2 y AES/EBU IN 3/4 no están equipados con un convertidor de tasa-de-muestreo. Ingresar en ellos señales de audio digital sincronizadas al Word clock de la M-5000.

9 Puerto DOCK CABLE

Este es para conectar un iPad usando el cable "dock" incluido con la M-5000. Esto te permite operar la unidad a control remoto y llevar a cabo el ingreso y emisión de audio en 2 canales usando el iPad. La carga del iPad comienza automáticamente cuando es conectado.

10 Puerto LAN

Este es un puerto RJ45 para conectar una computadora o enrutador Wi-Fi. Te permite operar la M-5000 a control remoto usando una computadora o un iPad.

11 Gancho para cable-LAN

Asegura el cable LAN conectado al Puerto LAN. Esto puede ayudar a prevenir el desenchufe accidental del cable LAN.

→ "Usando el gancho para cable-LAN" (p. 24)

12 Puerto USB WLAN ADAPTER

Puerto USB para conectar el adaptador inalámbrico USB (WNA1100-RL, se vende por separado).

Te permite conectar un iPad, computadora o Wi-Fi router.

13 Puerto USB COMPUTER

Puerto USB para conectar una computadora.

Te permite operar la M-5000 a control remoto y realizar la entrada y salida de audio en 16 canales.

14 Puertos REAC (A B, SPLIT/BACKUP)

Puertos con conectores RJ45 para añadir unidades de entrada/salida (tales como las S-2416, S-1608, S-0816, y S-4000S) usando cables Ethernet Cat 5e.

La unidad tiene dos series de puertos REAC (A y B). El puerto SPLIT/BACKUP puede dividir o duplicar la conexión REAC A o B.

El puerto REAC SPLIT/BACKUP es compatible con REAC EMBEDDED POWER, y puede proveer electricidad a aparatos compatibles con REAC EMBEDDED POWER.

Cuando un aparato REAC es conectado, el sistema detecta automáticamente que el aparato sea compatible con REAC EMBEDDED POWER y provee la electricidad si es compatible.

La electricidad no es proveída si el aparato no es compatible con REAC EMBEDDED POWER.

15 Puertos WORD CLOCK IN/OUT

Puertos para conectar word-clock input y output. Para terminar la entrada word-clock en la M-5000, establece el interruptor 75 ohms en ON.

16 Bahía BATTERY

Esta bahía contiene la batería de litio que mantiene la función clock de la M-500 y preserva las configuraciones de la mezcladora. Si la batería se agota, tendrás que reemplazarla.

→ "Reemplazando la Batería de Litio Interna" (p. 22)

17 Terminal a Tierra

Esta terminal es usada para conectar la M-5000 a una tierra eléctrica.

* Dependiendo de las circunstancias de la configuración en particular, puedes llegar a experimentar una sensación incómoda o percibir que la superficie se sienta áspera al tacto cuando toques este aparato, o las partes metálicas del micrófono, guitarra, u otros objetos conectados. Esto es debido a una carga eléctrica infinitesimal, que es absolutamente inofensiva. Sin embargo, si esto te preocupa, conecta la terminal a tierra (ver figura) con una tierra externa. Cuando la unidad está conectada a tierra, puede llegar a ocurrir un zumbido leve dependiendo de la instalación en particular. Si no estás seguro del método de conexión, contacta al Distribuidor o Centro de Servicio Roland mas cercano, listado en la página "Información." Lugares no adecuados para la conexión:

- Tuberías para agua (puede resultar en choque eléctrico o electrocución)
- Tuberías para Gas (puede resultar fuego o explosión)
- Tierra de línea-de-teléfono o para-rayos (puede ser peligroso en caso de relámpago)

5 Connecteur RS-232C

Vous pouvez utiliser ce connecteur RS-232C pour contrôler le M-5000 à distance via un périphérique externe.

Méthode de transmission	Synchronisation Start-Stop (mode asynchrone), duplex intégral
Vitesse de communication (taux de transmission)	4800, 9600, 14400, 31250, 38400, 57600, 115200 bps
Parité	Aucune
Longueur de données	8 bits
Longueur Bit d'arrêt	1 bit
Jeu de codes	ASCII

Connecteur No.	Nom du signal	Connexions de broche
1	NC	
2	RXD	
3	TXD	
4	DTR	
5	GND	
6	DSR	
7	RTS	
8	CTS	
9	NC	

M-5000		Ordinateur
1 : NC		1 :
2 : RXD		2 : RXD
3 : TXD		3 : TXD
4 : NC		4 :
5 : GND		5 : GND
6 : NC		6 :
7 : RTS		7 :
8 : CTS		8 :
9 : NC		9 :

- * Les broches 7 et 8 sont connectées à l'intérieur du M-5000.
- * Pour que le M-5000 fonctionne, les trois broches RXD, TXD et GND doivent être connectées comme indiqué sur la figure.
- * Outre le mode d'emploi, le Manuel de référence du V-Mixer RS-232C (PDF) est disponible en tant que document de référence concernant le port RS-232C. Téléchargez le fichier PDF sur le site Roland.
- * Le Manuel de référence du RS-232C (PDF) contient les informations suivantes.
 - Informations sur la configuration
 - Aperçus, explications détaillées et listes de commandes

6 Connecteurs MIDI

Ces connecteurs servent à la connexion des périphériques MIDI. Un connecteur IN (pour la réception) et un connecteur OUT/THRU (pour la transmission et "THRU") sont fournis.

7 Prises AES/EBU OUT 1/2, AES/EBU OUT 3/4

Ces prises assurent la sortie des signaux audio numériques au format AES/EBU (conformité IEC60958).

8 Prises AES/EBU IN 1/2, AES/EBU IN 3/4

Ces prises assurent l'entrée des signaux audio numériques au format AES/EBU (conformité IEC60958).

NOTA

Les prises AES/EBU IN 1/2 et AES/EBU IN 3/4 ne sont pas équipées d'un convertisseur de taux d'échantillonnage. Les signaux audio numériques d'entrée sont synchronisés avec l'horloge du M-5000.

9 Connecteur DOCK CABLE

Il sert à connecter un iPad via le câble dock fourni avec le M-5000. Cela vous permet d'utiliser l'appareil à distance et d'effectuer l'entrée et la sortie audio sur 2 canaux via un iPad. Le chargement démarre automatiquement quand un iPad est connecté.

10 Port LAN

Il s'agit d'un connecteur RJ45 pour le raccordement d'un ordinateur ou d'un routeur Wi-Fi.

Il vous permet d'utiliser le M-5000 à distance via un ordinateur ou un iPad.

11 Crochet de câble LAN

Il immobilise le câble réseau connecté au port LAN. Il permet de prévenir le détachement accidentel du câble réseau.

→ "Utilisation du crochet de câble réseau" (p. 25)

12 Connecteur USB WLAN ADAPTER

Il s'agit d'un port USB pour connecter un adaptateur USB sans fil (WNA1100-RL, vendu séparément).

Il vous permet de connecter un iPad, un ordinateur ou un routeur Wi-Fi.

13 Connecteur USB COMPUTER

Il s'agit d'un port USB pour la connexion d'un ordinateur.

Il vous permet d'utiliser le M-5000 à distance et d'effectuer l'entrée et la sortie audio sur 16 canaux.

14 Ports REAC (A, B, SPLIT/BACKUP)

Il s'agit de connecteurs RJ45 pour la fixation des unités d'entrée/sortie (comme le S-2416, S-1608, S-0816 et S-4000S) à l'aide de câbles Ethernet Cat 5e.

L'unité est dotée de deux séries de ports REAC (A et B). Le port SPLIT/BACKUP peut diviser ou dupliquer la connexion REAC A ou B.

Le port REAC SPLIT/BACKUP est compatible avec REAC EMBEDDED POWER (alimentation intégrée REAC), et peut alimenter des appareils compatibles avec REAC EMBEDDED POWER.

Quand un appareil REAC est connecté, le système détecte automatiquement si cet appareil est compatible avec REAC EMBEDDED POWER et l'alimente le cas échéant.

L'alimentation n'est pas fournie si l'appareil n'est pas compatible avec REAC EMBEDDED POWER.

15 Connecteurs WORD CLOCK IN/OUT

Il s'agit des connecteurs pour l'entrée et la sortie de l'horloge. Pour mettre fin à l'entrée d'horloge du M-5000, commuter l'interrupteur 75 ohms sur ON.

16 Logement BATTERY

Ce logement contient une pile au lithium qui fait fonctionner l'horloge du M-5000 et conserve les réglages de la console. Si la pile est déchargée, elle doit être remplacée.

→ "Remplacement de la pile au lithium interne" (p. 23)

17 Borne de terre

Cette borne est utilisée pour connecter le M-5000 à une masse électrique.

* En fonction de votre installation, il est possible que vous éprouviez un certain inconfort ou que vous perceviez une rugosité en touchant la surface de l'amplificateur, des microphones connectés ou des parties métalliques d'autres objets, tels que les guitares, par exemple. Ce phénomène est dû à de petites charges électriques, absolument sans danger. Pour y remédier, vous pouvez relier la prise de terre (voir l'illustration) à une prise de terre extérieure. Lorsque l'appareil est ainsi connecté, un léger bourdonnement peut apparaître, en fonction de l'installation. Si vous n'êtes pas certain du mode de connexion à établir, prenez contact avec le centre de maintenance Roland le plus proche, ou avec un distributeur Roland agréé comme indiqué sur la page "Informations". Environnements déconseillés

- Conduites d'eau (risque de choc électrique ou d'électrocution)
- Conduites de gaz (risque d'incendie ou d'explosion)

18 Puerto AC INPUT, Sujetador para Cable de Alimentación

Puerto para conectar el cable de alimentación eléctrica incluido.

Para prevenir la desconexión accidental, afíanzalo usando el sujetador para cable de alimentación eléctrica.

→ "Conectando el Cable de Alimentación" (p. 16)

→ "Usando el Sujetador del Cable de Alimentación" (p. 16)

19 Gancho para Cable de Alimentación

Úsalo para prevenir que el cable de alimentación eléctrica sea accidentalmente desconectado.

→ "Usando el Gancho para Cable de Alimentación" (p. 18)

20 Ventilador

Ventilador para enfriar la M-5000. Al colocar la M-5000, asegúrate de no obstruir las ranuras de ventilación.

21 Puerto EXT. POWER DC INPUT

Puerto para conectar la unidad opcional de poder externo S-240P que provee electricidad de respaldo a la M-5000.

Si la Unidad de Alimentación Eléctrica Externa S-240P está proveyendo electricidad a la M-5000, la M-5000 seguirá operando incluso si el interruptor Power está en la posición OFF.

* DC INPUT [DC+24V / 6A]

NOTA

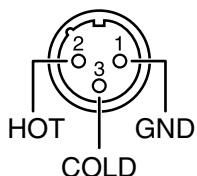
Para evitar daños o lesiones, nunca conectes otra cosa al puerto EXT. POWER DC INPUT, excepto la salida DC (output) de la Unidad de Alimentación Eléctrica Externa S-240P.

22 Puertos INPUT 1–16

Estos son conectores balanceados hembra XLR-3-31 para recibir las señales de audio análogo provenientes de micrófonos equipos con nivel-de-línea.

* Este aparato está equipado con puertos balanceados XLR.

El diagrama de cableado para estos puertos se muestra a continuación. Realiza las conexiones después de haber verificado la compatibilidad con los diagramas de cableado de los equipos que pretendes conectar.



+PHANTOM [+48V/14mA]

NOTA

Asegúrate de siempre desactivar la alimentación Phantom Power al conectar cualquier aparato que no sea un micrófono de condensador que requiera Phantom Power. Corres el riesgo de causar daños si erróneamente suministras alimentación Phantom Power a micrófonos dinámicos, aparatos de reproducción de audio u otros dispositivos que no requieren tal alimentación de poder. Asegúrate de comprobar las especificaciones de cualquier micrófono que vayas a utilizar refiriéndote al manual que haya venido con él.

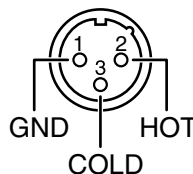
(La alimentación Phantom Power que este aparato provee: DC+48 V, 14 mA Max)

23 Puertos OUTPUT 1–16

Estos son conectores balanceados macho XLR-3-32 para enviar señales de audio análogo.

* Este aparato está equipado con puertos balanceados XLR.

El diagrama de cableado para estos puertos se muestra a continuación. Realiza las conexiones después de haber verificado la compatibilidad con los diagramas de cableado de los equipos que pretendes conectar.



24 EXPANSION SLOT

Esta ranura/bahía es para instalar la interfase de expansión opcional

→ "Instalando una Interfase de Expansión (Opcional)" (p. 24)

* Al reiniciar la unidad con la interfase de expansión instalada, espera unos segundos antes activar la electricidad.

- Masse de ligne téléphonique ou paratonnerre (dangereux en cas de foudre)

18 Connecteur AC INPUT, Attache du cordon d'alimentation

Ce connecteur permet de raccorder le cordon d'alimentation fourni. Afin d'éviter que le cordon d'alimentation ne soit déconnecté par inadvertance, veuillez utiliser l'attache du cordon d'alimentation pour fixer le cordon en place.

- "Connexion du cordon d'alimentation" (p. 17)
- "Utilisation de l'attache du cordon d'alimentation" (p. 17)

19 Crochet du cordon d'alimentation

Vous pouvez utiliser ce Crochet du cordon d'alimentation pour éviter la déconnexion accidentelle du cordon d'alimentation.

- "Utilisation du Crochet du cordon d'alimentation" (p. 19)

20 Ventilateur de refroidissement

Il s'agit du ventilateur de refroidissement du M-5000. Lorsque vous placez le M-5000, veillez à ne pas obstruer ses orifices de ventilation.

21 Connecteur EXT. POWER DC INPUT

Ce connecteur permet de brancher une unité d'alimentation externe S-240P optionnelle comme alimentation de secours du M-5000.

Si une unité d'alimentation externe S-240P alimente le M-5000, le M-5000 va continuer à fonctionner même si l'interrupteur d'alimentation est en position OFF.

- * DC INPUT [DC+24V / 6A]

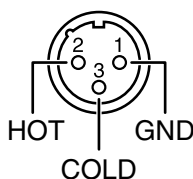
NOTA

Pour éviter tout dommage ou blessure, ne jamais brancher quoi que ce soit à la prise EXT. POWER DC INPUT à l'exception de la sortie DC de l'unité d'alimentation externe S-240P.

22 Connecteurs INPUT 1-16

Il s'agit de connecteurs d'entrée symétriques XLR-3-31 femelles pour les signaux audio analogiques entrants des micros et des équipements de niveau ligne.

- * Cet instrument est doté de prises symétriques (XLR). Les diagrammes de câblage de ces prises sont indiqués ci-dessous. Effectuez les connexions après avoir préalablement vérifié les schémas de câblage des équipements que vous souhaitez connecter.



+PHANTOM [+48V/14mA]

NOTA

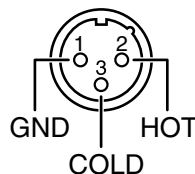
Toujours éteindre l'alimentation fantôme avant de brancher tout autre appareil qu'un microphone à condensateur nécessitant une alimentation fantôme. Vous risquez de provoquer des dommages si vous fournissez à tort une alimentation fantôme à des micros dynamiques, des appareils de lecture audio ou d'autres appareils qui ne nécessitent pas une telle alimentation. Assurez-vous de vérifier les spécifications de tout microphone que vous souhaitez utiliser en vous référant au manuel qui l'accompagne.

(Alimentation fantôme de cet instrument : DC+48 V, 14 mA Max)

23 Connecteurs OUTPUT 1-16

Il s'agit de connecteurs de sortie symétriques XLR-3-32 mâles pour les signaux audio analogiques sortants.

- * Cet instrument est doté de prises symétriques (XLR). Les diagrammes de câblage de ces prises sont indiqués ci-dessous. Effectuez les connexions après avoir préalablement vérifié les schémas de câblage des équipements que vous souhaitez connecter.



24 EXPANSION SLOT

Cet emplacement sert à l'installation d'un module d'interface en option.

- "Installation d'un module d'interface (en option)" (p. 25)

Panel Frontal



1 Puertos PHONES 1/2

Puertos para conectar audífonos. Puedes usarlos para escuchar el audio MONITOR 1 o MONITOR 2.

Dos salidas han sido provistas: tipo estéreo miniatura TRS y estéreo TRS 1/4-pulgada.

Asegúrate de que la impedancia de ambos sea menos de 16 ohms.

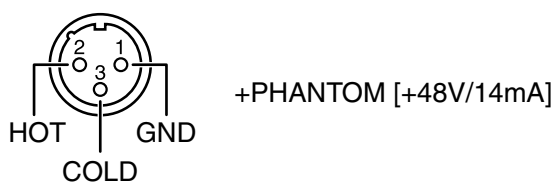
2 Perilla PHONES LEVEL

Ajusta el nivel de salida para los audífonos conectados a los puertos PHONES.

3 Puerto TALKBACK MIC 2

Entrada balanceada hembra XLR-3-31 para conectar un micrófono externo para el uso Talkback.

* Este aparato está equipado con puertos balanceados XLR. El diagrama de cableado para estos puertos se muestra a continuación. Realiza las conexiones después de haber verificado la compatibilidad con los diagramas de cableado de los equipos que pretendes conectar.



NOTA

Asegúrate de siempre desactivar la alimentación Phantom Power al conectar cualquier aparato que no sea un micrófono de condensador que requiera Phantom Power. Corres el riesgo de causar daños si erróneamente suministras alimentación Phantom Power a micrófonos dinámicos, aparatos de reproducción de audio u otros dispositivos que no requieren tal alimentación de poder. Asegúrate de comprobar las especificaciones de cualquier micrófono que vayas a utilizar refiriéndote al manual que haya venido con él.

(La alimentación Phantom Power que este aparato provee: DC+48 V, 14 mA Max)

Panneau avant



1 Prises PHONES 1/2

Il s'agit de prises pour brancher un casque. Vous pouvez les utiliser pour le contrôle audio du MONITOR 1 ou MONITOR 2.

Deux sorties sont disponibles : stéréo miniature de type téléphone et stéréo 1/4 pouces type téléphone.

Assurez-vous que l'impédance totale des deux est de moins de 16 ohms.

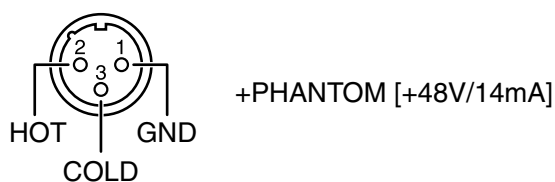
2 Molette PHONES LEVEL

Elle permet de régler le niveau de sortie pour les écouteurs connectés aux prises PHONES.

3 Prise TALKBACK MIC 2

Il s'agit d'un connecteur d'entrée symétrique XLR-3-31 femelle pour connecter un microphone externe pour une utilisation de la fonction talkback.

- * Cet instrument est doté de prises symétriques (XLR). Les diagrammes de câblage de ces prises sont indiqués ci-dessous. Effectuez les connexions après avoir préalablement vérifié les schémas de câblage des équipements que vous souhaitez connecter.



NOTA

Toujours éteindre l'alimentation fantôme avant de brancher tout autre appareil qu'un microphone à condensateur nécessitant une alimentation fantôme. Vous risquez de provoquer des dommages si vous fournissez à tort une alimentation fantôme à des micros dynamiques, des appareils de lecture audio ou d'autres appareils qui ne nécessitent pas une telle alimentation. Assurez-vous de vérifier les spécifications de tout microphone que vous souhaitez utiliser en vous référant au manuel qui l'accompagne.

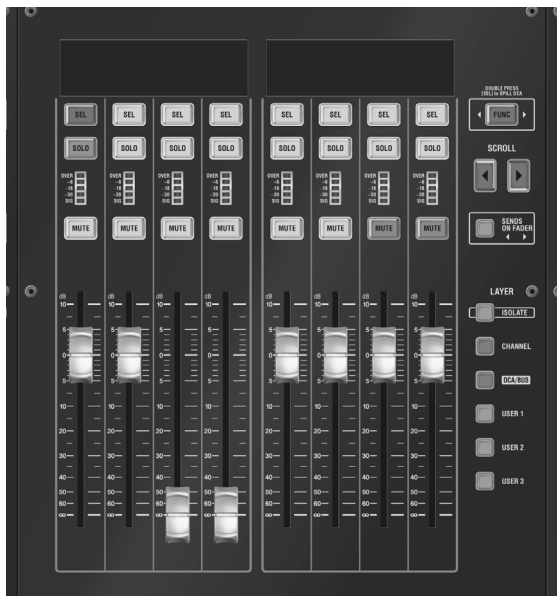
(Alimentation fantôme de cet instrument : DC+48 V, 14 mA Max)

Resumen de Operaciones

Esta sección describe los procedimientos típicos para operar la M-5000.

Sección Fader Bank

En la M-5000, las operaciones se llevan a cabo usando grupos de ocho faders. Cada conjunto de ocho faders es llamado "Fader Bank."



La M-5000 ha sido provista con tres Fader Banks. Puedes operar los respectivos Fader Banks de manera inter-vinculada o independiente, habilitándote para llevar a cabo tus operaciones instantáneamente.

Layers (Capas)

Cada fader bank tiene dos capas básicas (CHANNEL y DCA/BUS) y tres capas personalizables (USER 1 al 3) entre las que puedes conmutar de acuerdo a lo que te propongas.



Scrolling (Desplazando)

Al presionar el botón [SCROLL K] o [SCROLL J] se desplazan los canales accedidos por el fader bank en la capa actualmente seleccionada, por ocho canales a la vez.



Operaciones Básicas de la Sección Fader Bank

Cambiando Layers

1. Presiona un botón Layer para conmutar al Layer deseado.



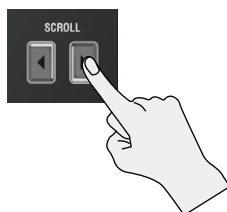
Si presionaste el botón en un "Banco Normal" (p. 46), los otros bancos normales cambian también de manera inter-vinculada.

Si un banco aislado ha sido presionado, solo el banco aislado será conmutado.

Botón Layer	Descripción
[CHANNEL]	Accede al input-channel layer.
[DCA/BUS]	Accede al layer del grupo DCA master y a los buses de salida (MAIN, SUBGROUP, AUX, MIX-MINUS, y MATRIX).
[USER 1]–[USER 3]	Acceden a los canales asignados por-usuario. Puedes asignar hasta 64 a la vez para cada layer.

Desplazando los Canales

1. Presiona el botón [SCROLL ◀] o [SCROLL ▶] para desplazar los canales.



Los canales asignados a la sección fader bank de la capa seleccionada serán desplazados en grupos de ocho.

Memo

Si presionas el botón en un "Banco Normal" (p. 46), los otros bancos normales cambian también de manera inter-vinculada.

Memo

Se desplazan por un canal a la vez cuando el botón [SHIFT] está en On.

Anclando Canales

Puedes marcar los canales a los que quieras acceder rápidamente en las capas. Estos son llamados "canales anclados."

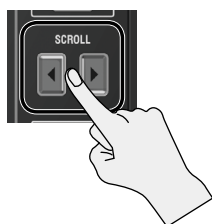
Especificando los canales anclados en las capas respectivas, te permite brincar rápidamente al canal deseado. Puedes registrar hasta 8 canales anclados en cada capa.

Memo

En los ajustes, los anclajes predeterminados están presentes en la capa CHANNEL en cada canal 24° y en la capa DCA/BUS por tipo de canal (DCA, MAIN, SUBGROUP, y similares).

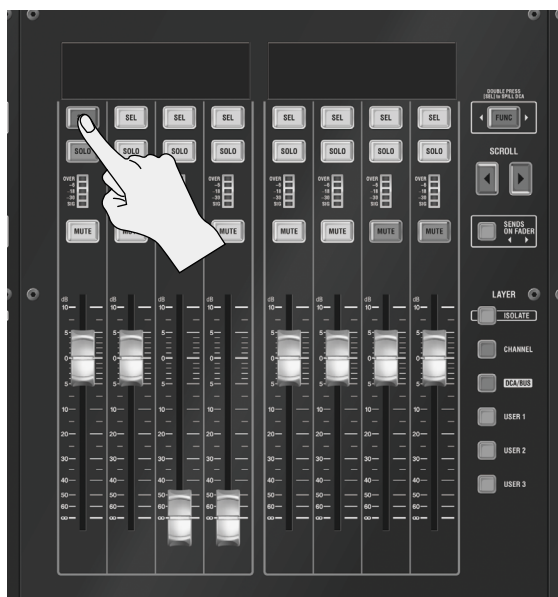
Accediendo a un Canal Anclado (Anchor Jump)

1. Presiona los botones [SCROLL ◀] y [SCROLL ▶] al mismo tiempo.



Los canales anclados registrados en la capa actualmente seleccionada se muestran en la pantalla fader bank.

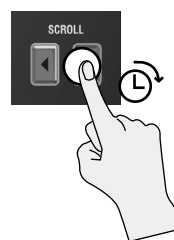
2. Presiona el botón [SEL] que corresponda al canal anclado deseado.



El fader bank se desplaza a la ubicación donde se muestra el canal anclado que es mostrado en el fader izquierdo mas lejano.

Acceso a Canales Anclados Adyacentes

Manteniendo presionado el botón [SCROLL ◀] o [SCROLL ▶] logras desplazarte al canal anclado mas cercano al canal que estás accediendo actualmente.



Bancos Aislados

Un fader bank cuyo botón [ISOLATE] esté en “On” es llamado “banco aislado.” Usando bancos aislados se hace posible la configuración de una gran variedad de diseños de acomodo de fader, como el alojo de una capa CHANNEL y otra DCA/BUS lado a lado al mismo tiempo.



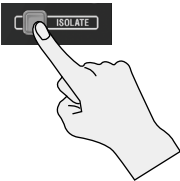
[ISOLATE]	Término	Descripción
Off (oscuro)	Banco Normal	El banco opera de manera inter-vinculada con otros bancos normales. Cuando se realiza la conmutación de capa o el desplazamiento en este banco normal, el canal anterior o posterior en los otros bancos normales es accesible también.
On (iluminado)	Banco Aislado	Este banco está aislado de los otros bancos fader. En un banco aislado, la conmutación de capa y el desplazamiento se pueden realizar independientemente de los otros bancos fader.

Usage Examples

	Todos los bancos están listos para ser bancos normales. Esto permite el acceso por ejemplo a 24 faders de canal de entrada.
	Un banco se establece como un banco aislado. Esto permite el acceso por ejemplo a 16 faders de canal de entrada y 8 faders de salida-bus.
	Dos bancos se establecen como bancos aislados. Esto permite el acceso por ejemplo a 8 faders de canal de entrada, 8 faders DCA y otros 8 faders de canal de entrada.

Aislando un Banco de Fader

1. En el Fader Bank deseado, presiona el botón [ISOLATE] para activarlo (iluminado).



El fader bank de destino está aislado.

Desaislando un Banco de Fader

1. Presiona a el Botón [ISOLATE] para desactivarlo (oscuro).



Si existen uno o más bancos normales, cada uno cambia a la misma capa, y el mismo canal previo o posterior es accedido.

Operaciones Táctiles Básicas

Las siguientes cuatro operaciones son usadas al trabajar con la pantalla táctil.

Pulso

Usando la punta de tu dedo, pulsa con presión moderada por un instante un área de botón o algún artículo en la pantalla.



Doble-pulso

Realiza dos pulsaciones en rápida secuencia.



Pulso largo

Pulsa y mantén la punta de tu dedo en la pantalla táctil durante un intervalo específico antes de retirar tu dedo.



Desliza

Desliza la punta de tu dedo sobre la pantalla táctil mientras que mantienes una presión moderada directamente sobre un artículo.



Usando Plantillas para Seleccionar una Configuración de Mezcladora

La configuración del motor de mezcla en la M-5000 puede ser cambiada a como quieras para adaptarse a lo que desees proponerte. Esta sección describe la selección de configuración de mezcladora desde las plantillas.

1. Presiona el botón [MENU].
2. Pulsa <SETUP>, después pulsa <MIXER CONFIGURATION>. La ventana MIXER CONFIGURATION aparece.



3. Pulsa <TEMPLATE>. La ventana emergente TEMPLATE aparece.

4. Pulsa <DEFAULT>.

Están disponibles, Plantillas de inicio para las configuraciones de mezcladora. The Default configuration has the following:

- INPUT CHANNEL (MONO): 64
- INPUT CHANNEL (STEREO): 4
- MAIN: LCR
- AUX: 24
- MATRIX: 8
- MONITOR 1 (STEREO)
- TALKBACK
- OSC 1+OSC 2
- HEADPHONES (STEREO)
- (The remaining audio paths: 14)

5. Activa el botón <STEREO> para cualquier canal de entrada estéreo o bus de salida que quieras trabajar en estéreo.
6. Pulsa <APPLY>.

Pantalla HOME

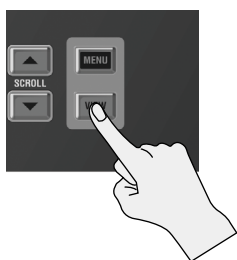
La pantalla HOME aparece en el inicio.



Cuando otras ventanas estén visualizadas, para cerrar la ventana y visualizar la pantalla HOME, presiona el botón [VIEW].

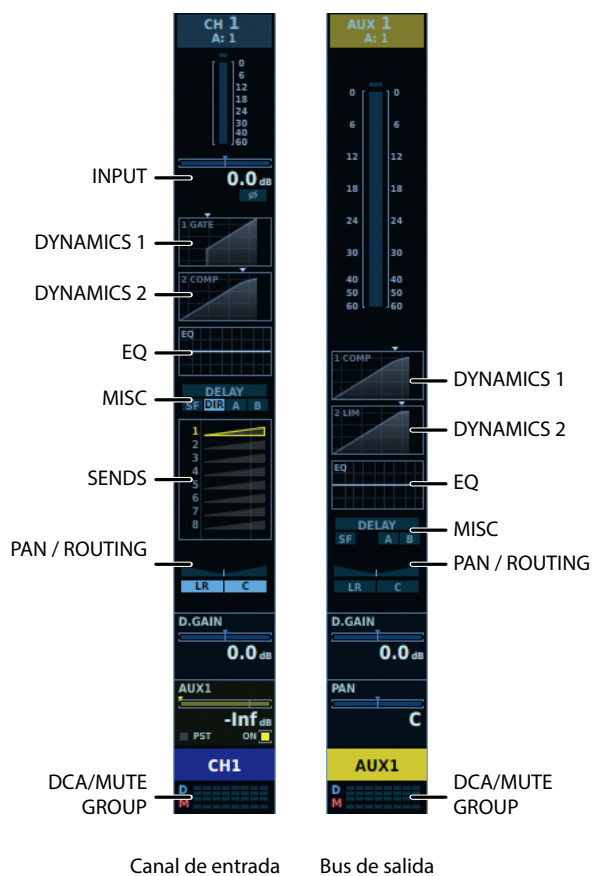
Con esto saldrás de la ventana, diálogos/ventanas emergentes, y visualizaras la pantalla HOME.

(Excluyendo la ventana MIXER CONFIGURATION)



Accede a la Ventana CH EDIT

1. En la pantalla HOME, pulsa las áreas que se muestran a continuación.



La ventana CH EDIT aparecerá.

Para detalles acerca de cómo trabajar con la ventana CH EDIT, dirígete a la sección "Ventana CH EDIT" en el Manual de Referencia (PDF).

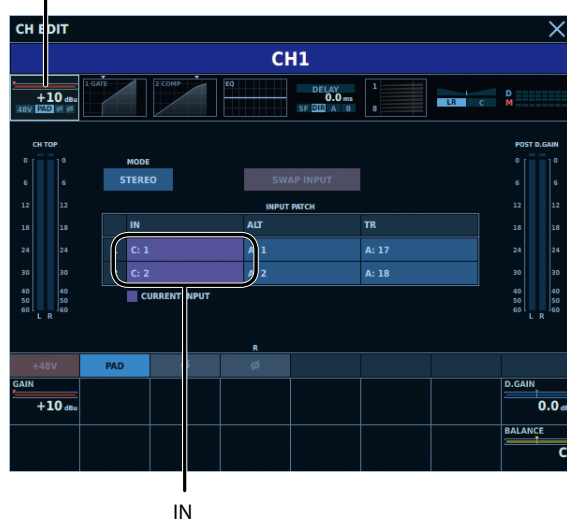
Selecciona la Fuente para un Canal de Entrada

1. Accede a la ventana CH EDIT para el canal de entrada deseado.

→ "Accede a la Ventana CH EDIT" (p. 48)

2. Pulsa the <INPUT tab>.

INPUT tab



3. Pulsa <IN>.

La ventana emergente SOURCE aparece.



4. Pulsa <CATEGORY> y selecciona el tipo de fuente.

5. Selecciona la Fuente deseada.

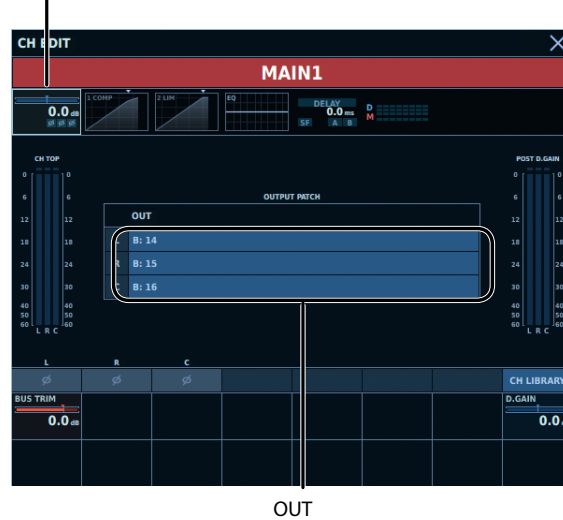
Selecciona el Destino para el Bus de Salida

1. Accede a la ventana CH EDIT para el bus de salida deseado.

→ "Accede a la Ventana CH EDIT" (p. 48)

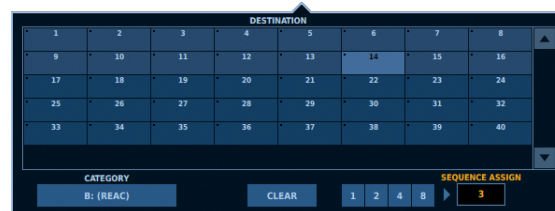
2. Pulsa la pestaña <OUTPUT tab>.

Pestaña OUTPUT



3. Pulsa <OUT>.

La ventana emergente DESTINATION aparece.



4. Pulsa <CATEGORY> > y selecciona el tipo de destino-de-salida.

5. Selecciona el destino de salida deseado.

Activando/Desactivando Phantom Power

1. Accede a la ventana CH EDIT para el canal de entrada deseado.

→ "Accede a la Ventana CH EDIT" (p. 48)

2. Pulsa la pestaña <INPUT tab>.

INPUT tab



3. Pulsa <+48V>.

* Asegúrate de siempre desactivar la alimentación Phantom Power al conectar cualquier aparato que no sea un micrófono de condensador que requiera Phantom Power. Corres el riesgo de causar daños si erróneamente suministras alimentación Phantom Power a micrófonos dinámicos, aparatos de reproducción de audio u otros dispositivos que no requieren tal alimentación de poder. Asegúrate de comprobar las especificaciones de cualquier micrófono que vayas a utilizar refiriéndote al manual que haya venido con él. (La alimentación Phantom Power que este aparato provee: DC +48 V, 14 mA Max)

Memo

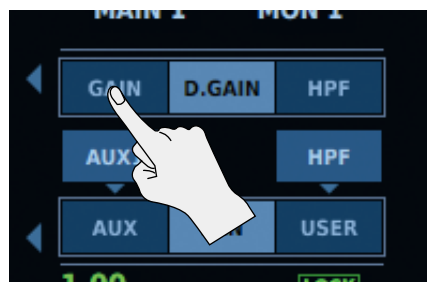
Para evitar que ocurran ruidos, la entrada en silenciada brevemente cuando el phantom power es activado/desactivado.

Ajusta la Ganancia del Preamplificador

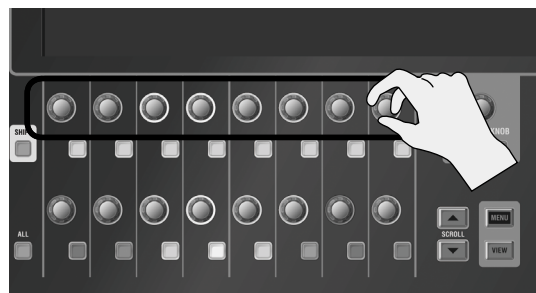
1. En la pantalla HOME, dirígete al área knob-assign y pulsa <GAIN>.



Área knob-assign

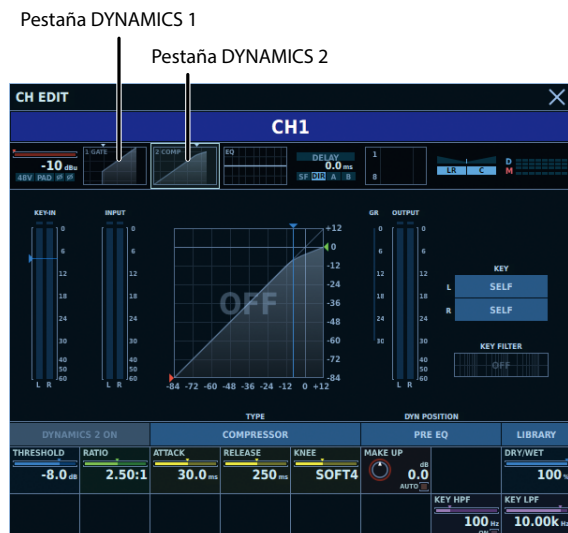


2. Ajusta la ganancia del preamplificador en la línea superior de la sección knob.



Aplicando Dinámicas

1. Accede a la ventana CH EDIT.
→ "Accede a la Ventana CH EDIT" (p. 48)
2. Pulsa la pestaña <DYNAMICS 1 tab> o <DYNAMICS 2> tab.



3. Pulsa <TYPE> y selecciona el tipo de dinámica.
4. Pulsa <DYNAMICS 1 ON> o <DYNAMICS 2 ON> para activarla.
5. Lleva a cabo las operaciones usando la pantalla táctil y la sección knob.

Aplicando EQ

1. Accede a la Ventana CH EDIT.
→ "Accede a la Ventana CH EDIT" (p. 48)
2. Pulsa la pestaña <EQ tab>.



3. Lleva a cabo las operaciones usando la pantalla táctil y la sección knob.

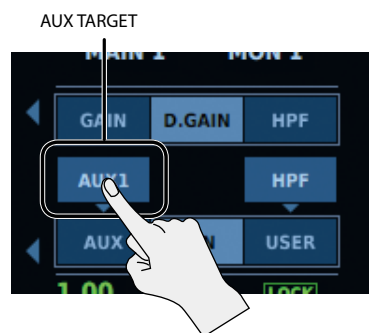
Uso de Faders para Ajustar el Nivel del Envío a (SENDS ON FADER)

Usando SENDS ON FADER puedes usar los faders para ajustar el nivel de envío a un AUX.

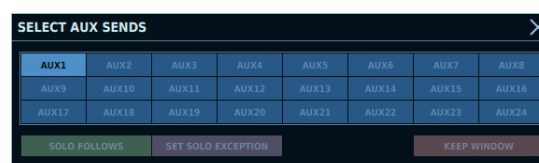
Memo

SENDS ON FADER es aplicado todos los bancos de fader.

1. En la pantalla HOME, dirígete al área knob-assign y pulsa <AUX TARGET>.



2. En la ventana SELECT AUX SENDS, selecciona el AUX al que le quieras ajustar el nivel de envío.



3. Presiona el botón [SENDS ON FADER] para activarlo (se ilumina intermitente).



El modo SENDS ON FADER es activado, y puedes usar los faders para ajustar el nivel de envío al AUX seleccionado en el paso 2.

4. Usa los faders para ajustar el nivel de envío.

Para cambiar el AUX al que estes enviando la señal, lleva a cabo los pasos 1 y 2 nuevamente.

Memo

- Si un AUX ha sido asignado al fader bank, puedes cambiar el AUX de destino al presionar el botón [SEL] correspondiente.

Enviando a SUBGROUP/MIX-MINUS

Esto envía un canal de entrada a un SUBGROUP o MIX-MINUS.

Memo

Con MIX-MINUS puedes mezclar un canal específico extraído de MAIN.

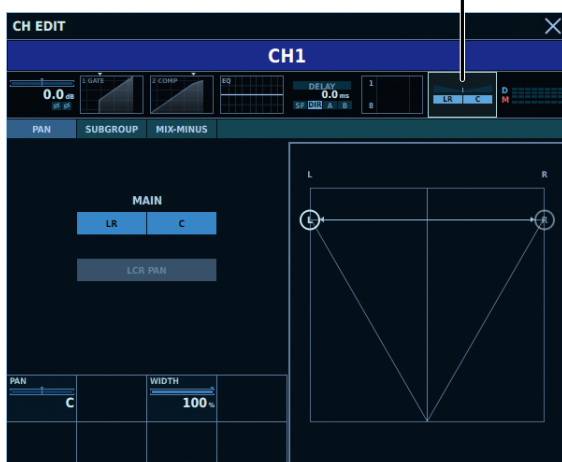
De forma predeterminada, todos los canales de entrada son enviados con POST FDR activado (on), con solo los canales necesarios en off.

1. Accede a la Ventana CH EDIT.

→ "Accede a la Ventana CH EDIT" (p. 48)

2. Pulsa la pestaña <PAN/ROUTING>.

Pestaña PAN/ROUTING



3. Pulsa la pestaña <SUBGROUP> o <MIX MINUS>.



4. Selecciona el SUBGROUP o MIX-MINUS que desees enviar.

Usando un FX con Send/Return

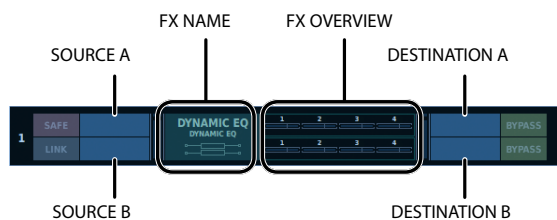
1. En la pantalla HOME, pulsa <FX>.



La ventana FX RACK aparece.

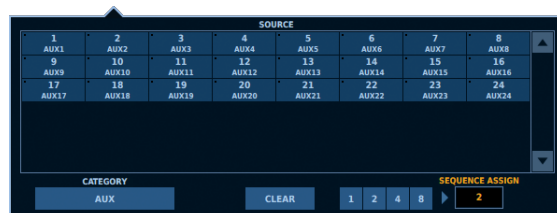


Ocho conjuntos de contención de efectos aparecerán.



2. Pulsa <SOURCE A> o <SOURCE B>.

La ventana emergente SOURCE aparece.



3. Selecciona el AUX que enviaras al FX.

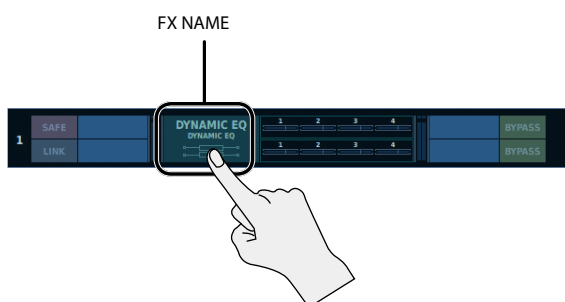
4. Pulsa <DESTINATION A> o <DESTINATION B>.

La ventana emergente DESTINATION aparece.



5. Selecciona el canal de entrada para el regreso del FX.

6. Pulsa <FX NAME> y selecciona la librería de los efectos.



7. Pulsa <FX OVERVIEW>.

La ventana FX EDIT aparecerá.

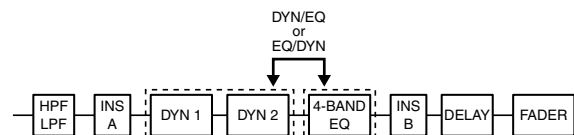


8. Lleva a cabo las operaciones usando la pantalla táctil y la sección knob.

Insertando un FX

Inserta un FX (efecto) en INSERT A o INSERT B de un canal de entrada o bus de salida.

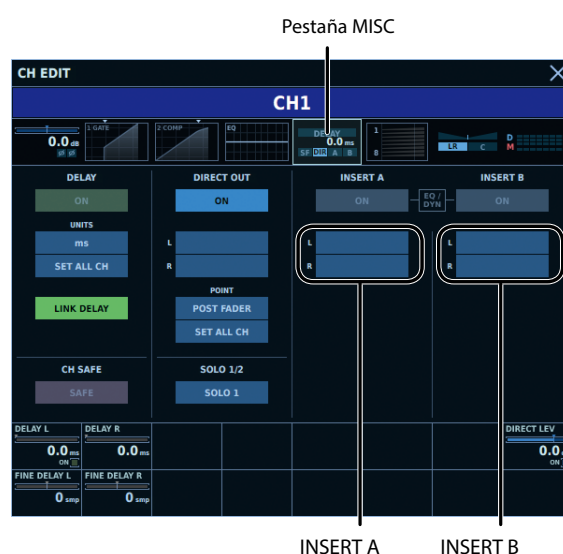
INSERT A es insertado antes de las dinámicas y EQ, e INSERT B es insertado después de las dinámicas y EQ.



1. Presiona el botón [SEL] para el canal de entrada o bus de salida.

La ventana CH EDIT aparece.

2. Pulsa la pestaña <MISC>.



3. Pulsa <INSERT A> o <INSERT B>, después selecciona el número del FX a insertar.



Memo

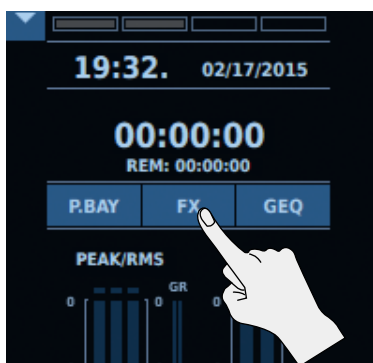
Si el canal de entrada o bus de salida es estéreo, puedes hacer las inserciones en las siguientes ubicaciones.

- <INSERT A - L>
- <INSERT A - R>
- <INSERT B - L>
- <INSERT B - R>

4. Pulsa INSERT A <ON> o INSERT B <ON>.

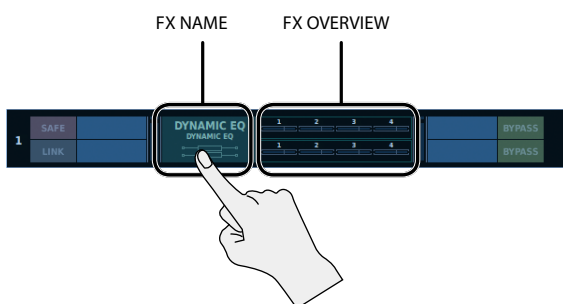
El FX seleccionado es insertado.

5. En la pantalla HOME, pulsa <FX>.



La ventana FX RACK aparece.

6. Pulsa <FX NAME> y selecciona la librería de los efectos.



7. Pulsa <FX OVERVIEW>.

La ventana FX EDIT aparece.

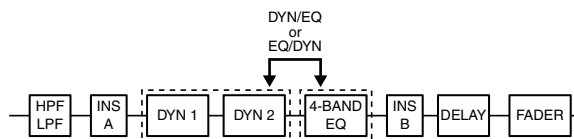


8. Lleva a cabo las operaciones usando la pantalla táctil y la sección knob.

Insertando un GEQ

Esto inserta un ecualizador GEQ en INSERT A o INSERT B.

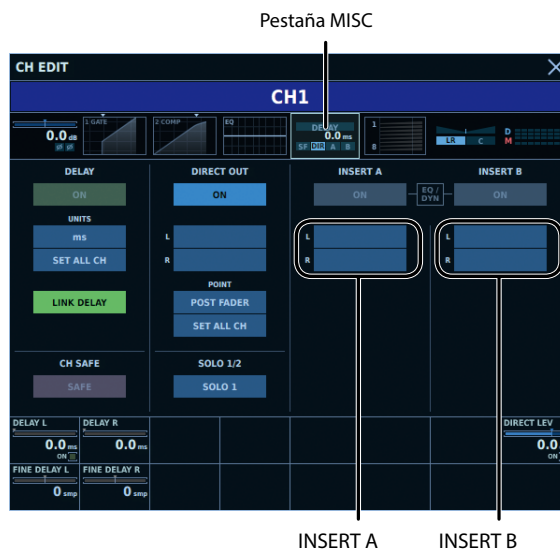
INSERT A es insertado antes de las dinámicas y EQ, e INSERT B es insertado después de las dinámicas y EQ.



1. Accede a la Ventana CH EDIT.

→ "Accede a la Ventana CH EDIT" (p. 48)

2. Pulsa la pestaña <MISC>.



3. Pulsa <INSERT A> o <INSERT B>.

La ventana emergente INSERT aparece.

4. Pulsa <CATEGORY> y selecciona la categoría de efecto <GEQ>, después selecciona el número del GEQ a insertar.



5. Pulsa INSERT A <ON> o INSERT B <ON>.

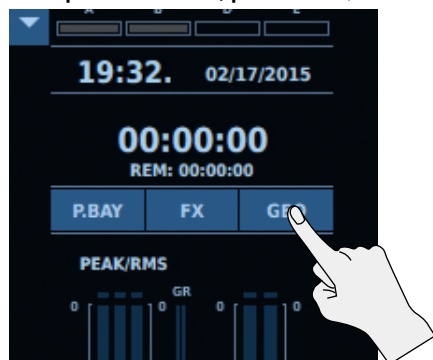
El GEQ seleccionado es insertado.

Memo

Si el canal de entrada o bus de salida es estéreo, puedes hacer las inserciones en las siguientes ubicaciones.

- <INSERT A - L>
- <INSERT A - R>
- <INSERT B - L>
- <INSERT B - R>

6. En la pantalla HOME, pulsa <GEQ>.



La ventana GEQ aparece.

7. Pulsa una pestaña de <GEQ 1> a <GEQ 32>, después usa la pantalla táctil y la sección knob para hacer ajustes detallados.



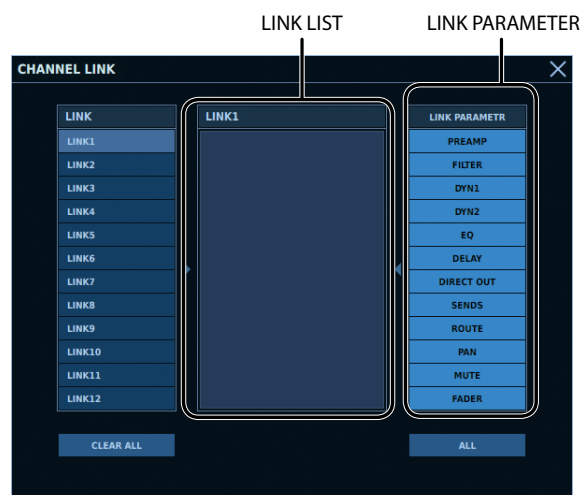
Vinculando Canales

Puedes vincular múltiples canales de entrada o buses de salida en hasta 12 grupos.

Los parámetros de los canales de entrada o buses de salida vinculados se establecen con los mismos valores. Puedes seleccionar los parámetros a vincular.

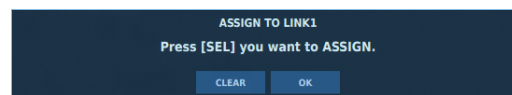
1. Presiona el botón [MENU].
2. En la ventana MENU, pulsa <SETUP>, después pulsa <CHANNEL LINK>.

La ventana CHANNEL LINK aparece.



3. Pulsa un número de link (vinculo) de <LINK 1> a <LINK 12>.
4. Pulsa <LINK LIST>.

La ventana emergente para el ajuste del vinculo es visualizada.



5. Presiona el botón [SEL] para el canal de entrada o bus de salida que desees asignar al channel link.

El canal de entrada o bus de salida es asignado al channel link.

6. Pulsa <OK>.
7. Selecciona el <LINK PARAMETER> a vincular.

Haciendo Asignaciones a los Grupos DCA/ MUTE

En los grupos DCA, manipulas al mismo tiempo los niveles de todos los canales de entrada o buses de salida asignados.

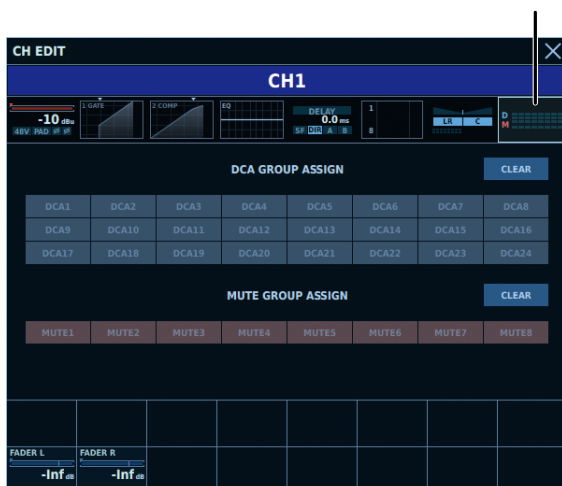
En los grupos MUTE, realizas el silenciado por bloques de canales de entrada o buses de salida asignados.

1. Accede a la Ventana CH EDIT.

→ “Accede a la Ventana CH EDIT” (p. 48)

2. Pulsa la pestaña <DCA/MUTE GROUP>.

Pestaña DCA/MUTE GROUP



3. Pulsa un artículo de <DCA 1> a <DCA 24> o de <MUTE 1> a <MUTE 8> para hacer la asignación al grupo DCA o al grupo MUTE.

Usando Talkback

1. Dirígete a la sección Talkback en el panel superior y presiona el botón [DISP].

La ventana TALKBACK/OSC aparece.

2. Pulsa la pestaña <TALKBACK>.

La pestaña TALKBACK aparece.



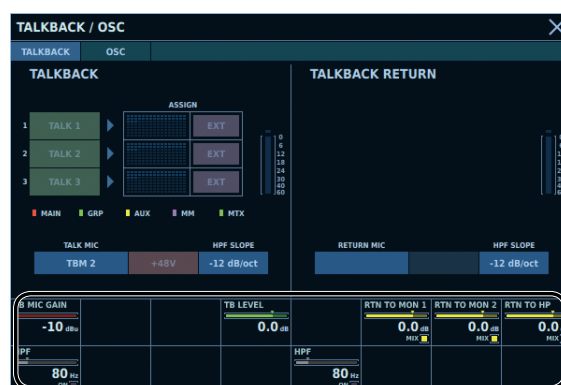
TALK MIC

3. Pulsa <TALK MIC>.



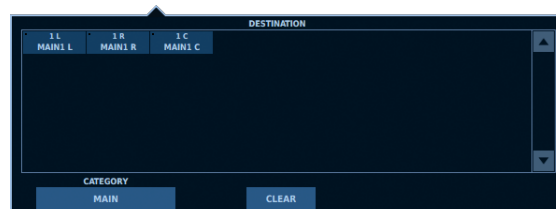
4. Selecciona el puerto de entrada.

5. Usa la pantalla táctil y la sección knob para hacer los ajustes del Talkback mic.



6. Pulsa <ASSIGN> para TALK 1 a TALK 3.

La ventana emergente DESTINATION aparece.



7. Selecciona el destino de salida para TALK 1 a TALK 3.

8. Presiona uno de los botones [TALK 1] al [TALK 3] en la sección Talkback.

El Talkback es enviado al bus de salida seleccionado.

Memo

La manera en que Talkback es activado/desactivado varía de acuerdo a como presiones los botones [TALK 1] al [TALK 3].

Cuando liberas el botón rápidamente después de haberlo presionado, opera como un interruptor de trabe para activarlo/desactivarlo cada vez que lo presiones.

Cuando lo presionas por mas tiempo antes de liberarlo, opera como un interruptor momentáneo que activa el Talkback solo mientras mantienes presionado el botón.

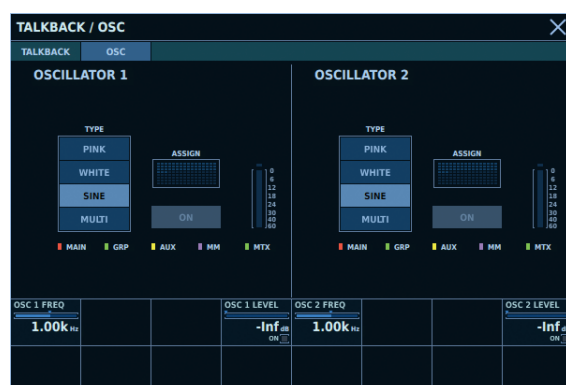
Usando los Osciladores

1. Dirígete a la sección Talkback en el panel superior y presiona el botón [DISP].

La ventana TALKBACK/OSC aparece.

2. Pulsa la pestaña <OSC>.

La pestaña OSC de la ventana TALKBACK/OSC aparece.

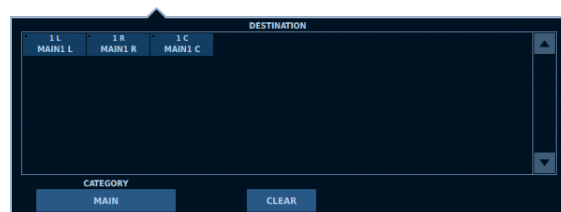


3. Selecciona OSCILLATOR TYPE.

PINK	Pink noise
WHITE	White noise
SINE	Sine wave
MULTI	31-band multi-sine wave

4. Pulsa <ASSIGN>.

La ventana DESTINATION aparece.



5. Selecciona el destino de salida para el oscilador.

6. Pulsa <ON>.

7. Pulsa <OSC 1 LEVEL>/<OSC 2 LEVEL>.

8. Usa la perilla seleccionada para ajustar el nivel del oscilador.

La señal del oscilador es enviada al bus de salida seleccionado.

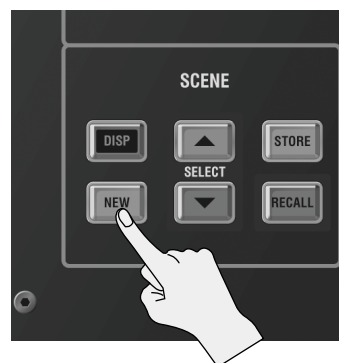
Memoria de Escena

Esta función te permite almacenar e invocar los parámetros de mezcla que llamamos "escenas."

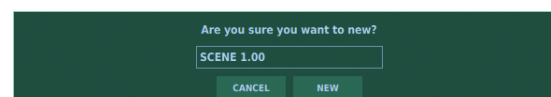
Creando Nuevas Escenas y Añadiendo Escenas

Esto añade una nueva escena después de la escena seleccionada actualmente.

1. Dirígete a la sección "scene" en el panel superior y presiona el botón [NEW].



Un cuadro emergente para establecer el nombre de la escena es visualizado.



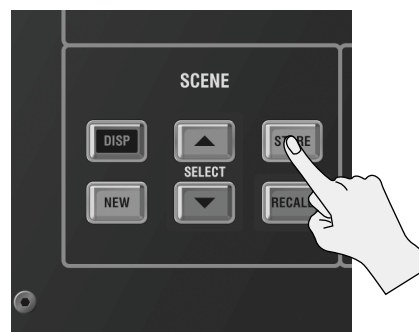
2. Especifica el nombre de la escena, después presiona el botón [NEW].

Una nueva escena es añadida inmediatamente después de la escena seleccionada actualmente.

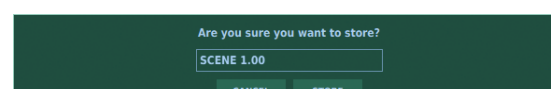
Almacena una Escena (sobre-escribiendo)

1. Dirígete a la sección "scene" en el panel superior y presiona el botón [SELECT ▲] o [SELECT ▼] para seleccionar el número de la escena que desees almacenar.

2. Presiona el botón [STORE].



Un cuadro pidiendo la confirmación de la operación es visualizado.

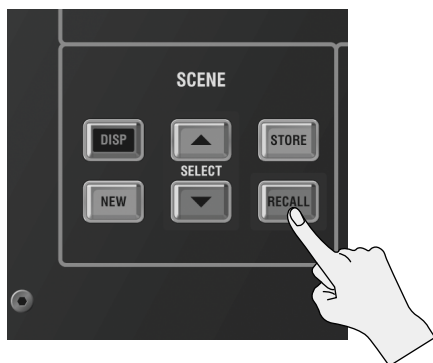


3. Presiona el botón [STORE].

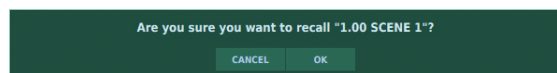
La escena es almacenada.

Invocando una Escena

1. Dirígete a la sección “scene” en el panel superior y presiona el botón [SELECT ▲] o [SELECT ▼] para seleccionar el número de la escena que desees invocar.
2. Presiona el botón [RECALL].



Un cuadro pidiendo la confirmación de la operación es visualizado.



3. Presiona el botón [RECALL].
La escena es invocada.

Grabación/Reproducción a/desde una Memoria Flash USB

Puedes grabar archivos WAV de 2-canales en la memoria flash USB. También puedes reproducir archivos WAV de 2-canales desde la memoria flash USB.

Formatos de Archivo WAV

El formato grabable de los archivos WAV es el siguiente.
La frecuencia de muestreo del archivo WAV grabable es la misma que la frecuencia de muestreo de la M-5000.

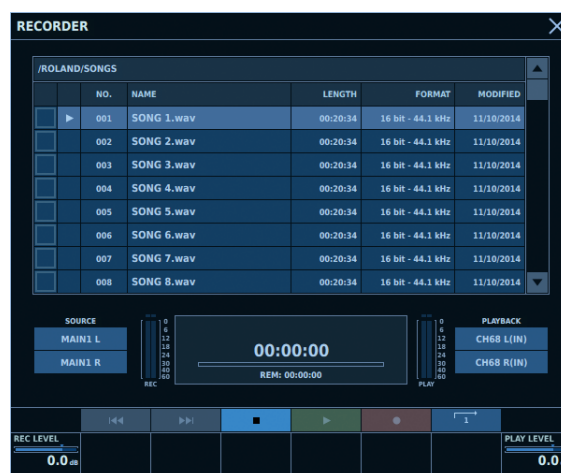
Frecuencia de muestreo: 96kHz, 48kHz, 44.1kHz
Profundidad Bit: 16bits
Número de canales: 2 canales

El formato reproducible de los archivos WAV es el siguiente.
La reproducción es posible incluso si la frecuencia de muestreo del archivo WAV difiere de la frecuencia de muestreo de la M-5000.

Frecuencia de muestreo: 96kHz, 48kHz, 44.1kHz
Profundidad Bit: 16bits
Número de canales: 2 canales, 1 canal

Grabando en una Memoria Flash USB

1. Dirígete a la sección “recorder” del panel superior y presiona el botón [DISP].
La ventana RECORDER aparece.



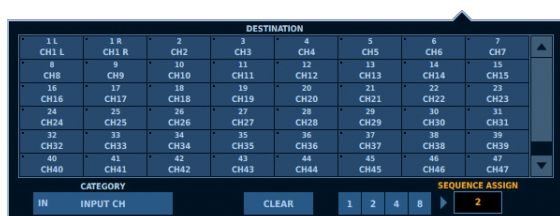
2. Pulsa <SOURCE>.
El cuadro emergente SOURCE aparece.



3. Selecciona el bus de salida para la grabación.
4. Dirígete a la sección “recorder” del panel superior y presiona el botón [●].
5. Dirígete a la sección “recorder” del panel superior y presiona el botón [▶].
Comienza la grabación en el bus de salida seleccionado.
6. Dirígete a la sección “recorder” del panel superior y presiona el botón [■].
La grabación termina.

Reproduciendo desde una Memoria Flash USB

1. Dirígete a la sección “recorder” del panel superior y presiona el botón [DISP].
La ventana RECORDER aparece.
2. Pulsa <PLAYBACK>.
El cuadro emergente DESTINATION aparece.



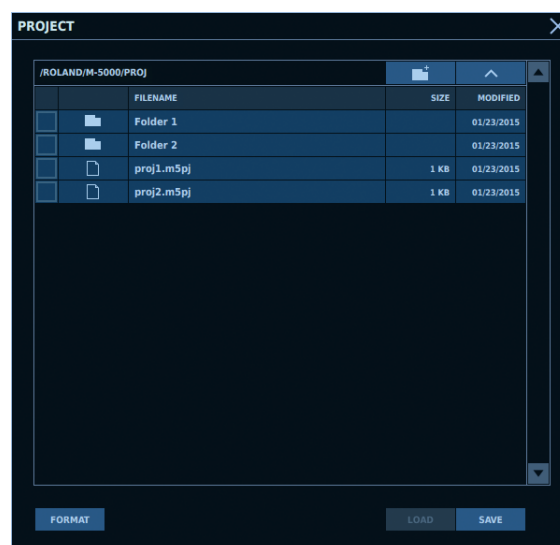
3. Selecciona el canal de entrada para recibir la reproducción.
4. Dirígete a la sección “recorder” del panel superior y presiona el botón [▶].
El archivo WAV es reproducido.
5. Dirígete a la sección “recorder” del panel superior y presiona el botón [■].
La reproducción termina.

Respalando Toda la Data de la M-5000

La data en la M-5000 es almacenada en un archivo de proyecto. Respalda la data de la M-5000 al almacenar el archivo de proyecto en la memoria flash USB.

Almacenando un Archivo de Proyecto en una Memoria Flash USB

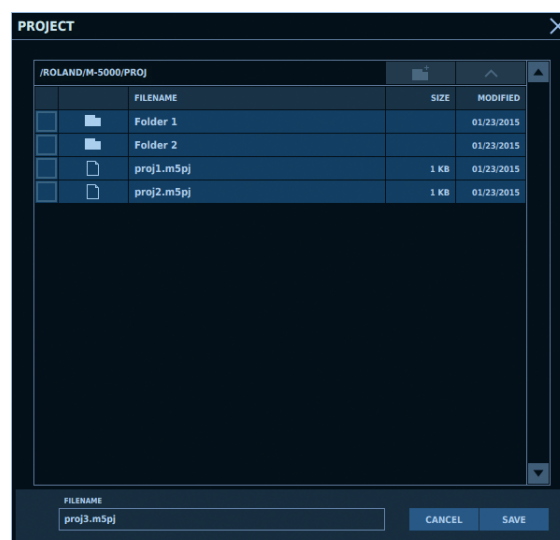
1. Presiona el botón [MENU].
2. En la ventana MENU, pulsa <SETUP>, después pulsa <PROJECT>.
La ventana PROJECT aparece.



3. Dirígete al folder donde desees almacenar el archivo.

	Va a un nivel bajo el folder actual.
	Crea un nuevo folder en el nivel actual.
	Va a un nivel superior.

4. Pulsa <SAVE>.
La ventana para especificar el nombre de archivo es visualizada.



5. Especifica el nombre de archivo, después pulsa <SAVE>.
El archivo de proyecto es almacenado en la memoria flash USB.

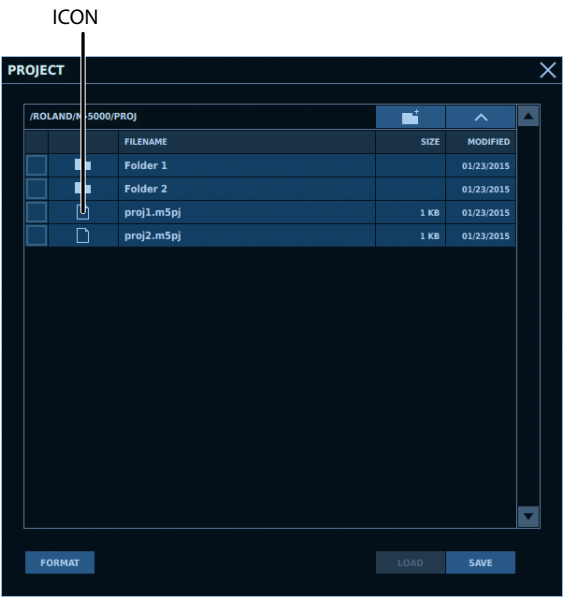
Restaurando Toda la Data en la M-5000

La data en la M-5000 es almacenada en un archivo de proyecto. Restablece la data en la M-5000 al cargar el archivo de proyecto desde la memoria flash USB.

Cargando un Archivo de Proyecto desde una Memoria Flash USB

- 1. Presiona el botón [MENU].
- 2. En la ventana MENU, pulsa <SETUP>, después pulsa <PROJECT>.

La ventana PROJECT aparece.



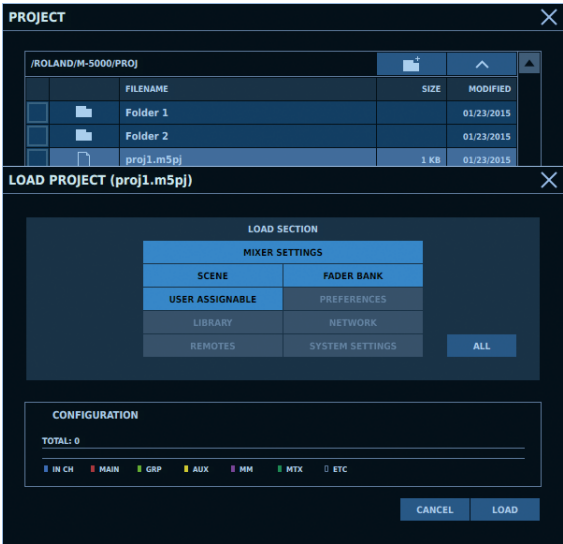
- 3. Dirígete al folder donde desees cargar el archivo.

	Va a un nivel bajo el folder actual.
	Va a un nivel superior.

- 4. Pulsa <ICON> para el archivo de Proyecto que desees cargar.

- 5. Pulsa <LOAD>.

La ventana LOAD PROJECT aparece.



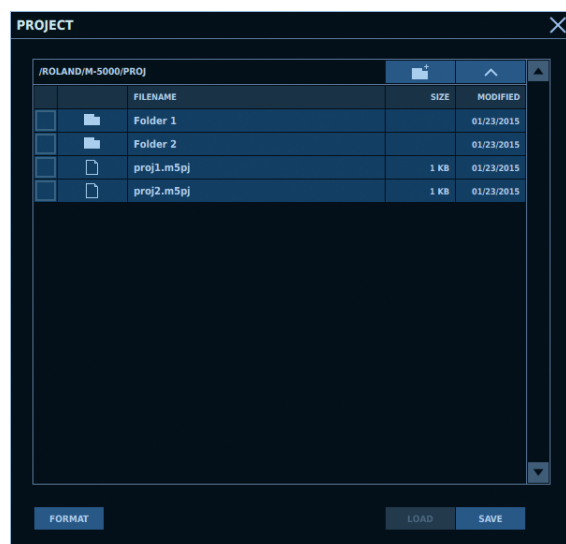
- 6. Selecciona la sección que desees cargar, después pulsa <LOAD>.

La data en la sección seleccionada, es cargada.

Formateando una Memoria Flash USB en la M-5000

1. Presiona el botón [MENU].
2. En la ventana MENU, pulsa <SETUP>, después pulsa <PROJECT>.

La ventana PROJECT aparece.



3. Pulsa <FORMAT>.

Un cuadro pidiendo la confirmación de la operación es visualizado.

4. Pulsa <FORMAT>.

El formateo de la memoria flash USB comienza.

Silenciando Todas las Salidas

Silencia todas las salidas en ocasiones como al activar/desactivar la electricidad en la M-5000.

1. Presiona el botón [MENU].
2. En la MENU ventana, pulsa <MUTE GROUP>.

La ventana MUTE GROUP MASTER aparece.

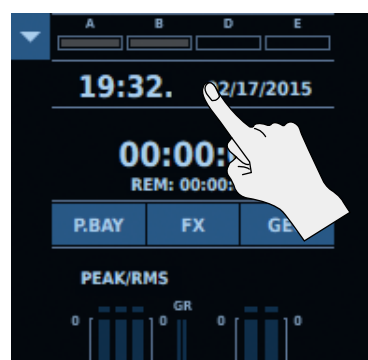


3. Activa <MUTE ALL OUTPUTS>.

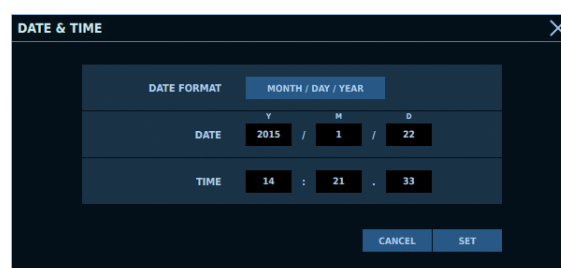
Esto silencia todas las salidas en la M-5000 y en las unidades de entrada/salida.

Estableciendo la Fecha y la Hora

1. En la pantalla HOME, pulsa <DATE & TIME AREA>.



La ventana DATE & TIME aparece.



2. Establece la fecha y la hora, después pulsa <SET>.

Los ajustes para la fecha y la hora son aplicados.

Restableciendo los Valores de Fábrica

Esto inicializa la M-5000, regresándola a su estado de fábrica predeterminado.

NOTA

Al realizar la inicialización toda la data se perderá.

La data que sea necesaria, puede ser almacenada en una memoria flash USB.

→ "Respaldando Toda la Data de la M-5000" (p. 59)

→ "Restaurando Toda la Data en la M-5000" (p. 60)

1. Dirígete a la sección "Display" del panel superior, y mientras que mantienes presionado el botón [MENU] y el botón [VIEW], activa la electricidad en la M-5000.

2. Pulsa <FACTORY INITIALIZE>.

Un cuadro pidiendo la confirmación de la operación de inicialización es visualizado.

3. Pulsa <INITIALIZE>.

La inicialización comienza.

NOTA

Nunca desactives la electricidad en la M-5000 antes de que termine la inicialización.

El restablecimiento de fábrica requiere 10 minutos aproximadamente.

4. Cuando aparezca "Factory Initialize completed.", pulsa <OK>.

5. Desactiva la electricidad.

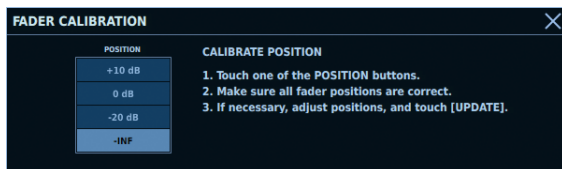
Calibración de los Faders

Si las posiciones de los faders ya no se alinean con las marcas del índice del panel superior, lleva a cabo la calibración de fader para ajustarlos.

1. Presiona el botón [MENU].

2. En la ventana MENU, pulsa <SYSTEM>, después pulsa <FADER CALIBRATION>.

La ventana FADER CALIBRATION aparece.



3. Pulsa un artículo de <-INF> a <+10dB>.

Esto mueve la ubicación donde todos los faders son soportados.

4. Ajusta el fader que no este alineado con las marcas de índice del panel superior.

El cuadro emergente <UPDATE> aparece.



5. Pulsa <UPDATE>.

La posición del fader es ajustada a la ubicación especificada.

Operaciones de la Pantalla Táctil



Esta sección y las secciones subsecuentes describen la M-5000 en detalle como manual de referencia. Primero, aprenderás como trabajar con la pantalla táctil, donde se visualiza una gran cantidad de información.

En este capítulo, las explicaciones están organizadas en las siguientes secciones.

- “Operaciones de la Pantalla Táctil” (p. 64)
- “Operaciones Inter-vinculadas del Panel Superior y la Pantalla Táctil” (p. 70)

Operaciones de la Pantalla Táctil

Operando la Pantalla Táctil

Las siguientes cuatro operaciones son usadas al trabajar con la pantalla táctil.

Pulso

Usando la punta de tu dedo, pulsa con presión moderada por un instante un área de botón o algún artículo en la pantalla.



Doble-pulso

Realiza dos pulsaciones en rápida secuencia.



Pulso largo

Pulsa y mantén la punta de tu dedo en la pantalla táctil durante un intervalo específico antes de retirar tu dedo.

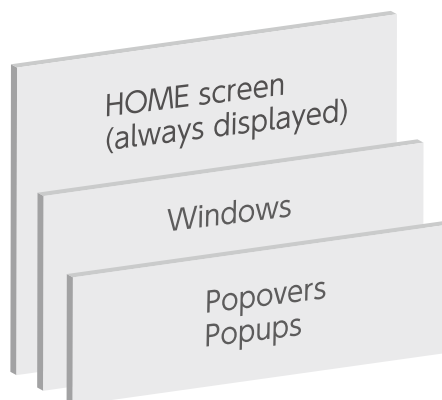


Desliza

Desliza la punta de tu dedo sobre la pantalla táctil mientras que mantienes una presión moderada directamente sobre un artículo.



Organización de la Pantalla Visualizada



La pantalla se compone de los siguientes elementos.

- Pantalla HOME

La Pantalla HOME se visualiza al iniciar la unidad.

Incluso cuando las ventanas, cuadros emergentes y otros elementos estén presentes, la Pantalla HOME siempre está visualizada en segundo plano.

- Ventanas

Estas son visualizadas para el ajuste de los canales de entrada y buses de salida, la realización de varios ajustes, y otras tareas similares (ventana CH EDIT, ventana GEQ, ventana RECORDER, etc.).

- Popovers/popups (ventanas / cuadros emergentes)

Las ventanas emergentes (popover) son visualizadas para establecer fuentes de entrada y destinos de salida, ingresar valores numéricos, y similares.

Los cuadros emergentes (popups) son visualizados para confirmar operaciones y para comunicar advertencias.

Pantalla HOME

La pantalla HOME aparece al inicio.



Incluso cuando las ventanas, cuadros emergentes y otros elementos estén presentes, la Pantalla HOME siempre esta visualizada en segundo plano.

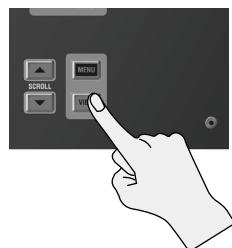
La pantalla HOME contiene mucha información y un gran número de funciones. Para ver mas detalles, explora la sección separada dedicada a esa pantalla.

Visualizando la Pantalla HOME

Cuando otra ventana este visualizada, presiona el botón [VIEW] para cerrar la ventana y visualizar la pantalla HOME.

Con eso sales de las ventanas y/o cuadros emergentes y visualizarás la pantalla HOME.

(Excluyendo la ventana MIXER CONFIGURATION)



Ventanas

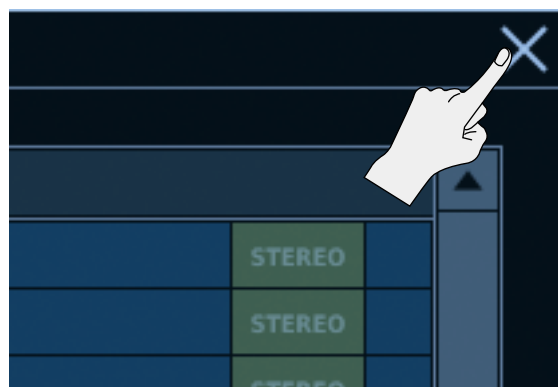
Las ventanas incluyen la ventana CH EDIT y la ventana GEQ. Usalas para realizar operaciones como el ajuste de canales de entrada y buses de salida y realizar varias configuraciones.



Para visualizar las ventanas, usa los botones [DISP] del panel superior o el botón [MENU], o la Pantalla HOME.

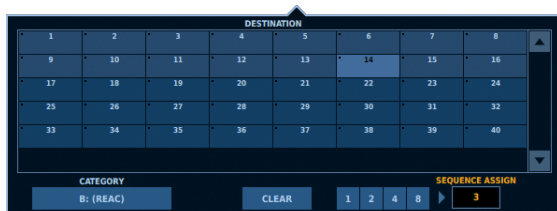
Saliendo de las Ventanas

Puedes salir de la ventana al pulsar la <X> en la esquina superior derecha de la ventana.



Ventanas Emergentes Popovers

Las ventanas emergentes son visualizadas brevemente en-pantalla cuando seleccionas parámetros particulares. Se visualizan principalmente en caso de que los parámetros tengan tres o mas selecciones.



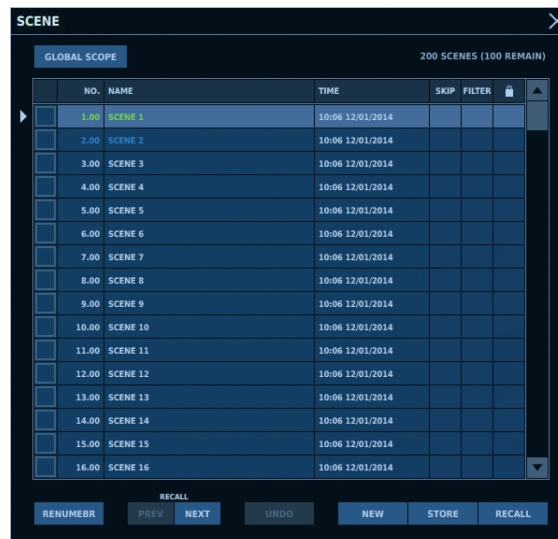
Salir de las Ventanas Emergentes Popovers

Para salir, pulsa la pantalla fuera del área emergente. Cualquier operación que no haya sido aplicada aun, será cancelada.



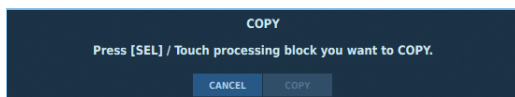
Lista de Operaciones

Las listas en ocasiones son visualizadas en las ventanas. Cuando una lista es visualizada, puedes seleccionar y manipular múltiples elementos.



Cuadros Emergentes Popups

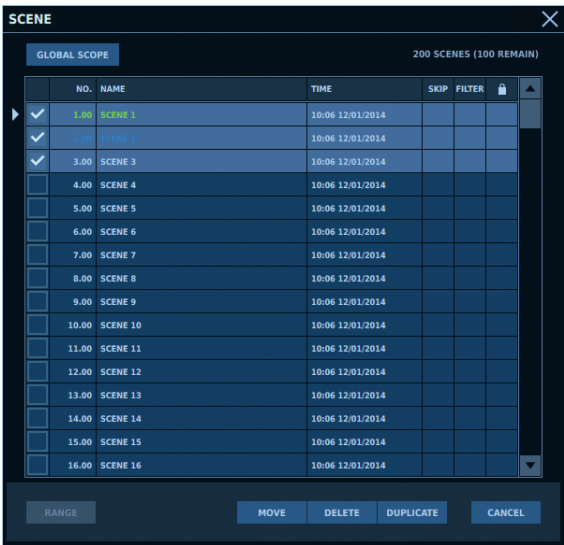
Los cuadros emergentes se visualizan en ocasiones cuando se requiera confirmar una operación o comunicar una advertencia.



Los cuadros emergentes siempre son visualizados en primer plano sobre todo lo demás. Para salir del cuadro emergente, selecciona <CANCEL>, <DONE>, o lo que sea indicado en el cuadro.

Selecciona y Mueve Múltiples Artículos de Lista

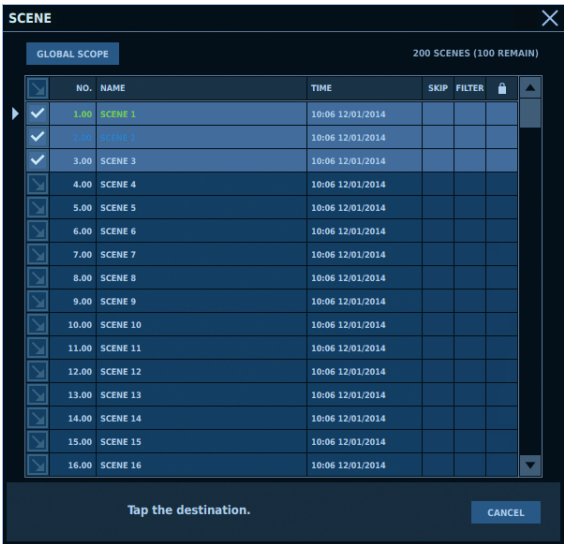
1. Para cada elemento de la lista que desees mover, selecciona su <CHECKBOX> activándolo.



RANGE	Selecciona todos los elementos en el rango desde el primero seleccionado hasta el siguiente que selecciones.
CANCEL	Cancela la operación y libera las selecciones.

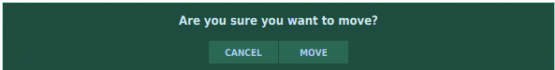
2. Pulsa <MOVE>.

Aparece la ventana para seleccionar la ubicación donde se moverá.



3. Pulsa <CHECKBOX> en la ubicación adonde desees moverlo.

Un cuadro emergente para confirmar la operación es visualizado.

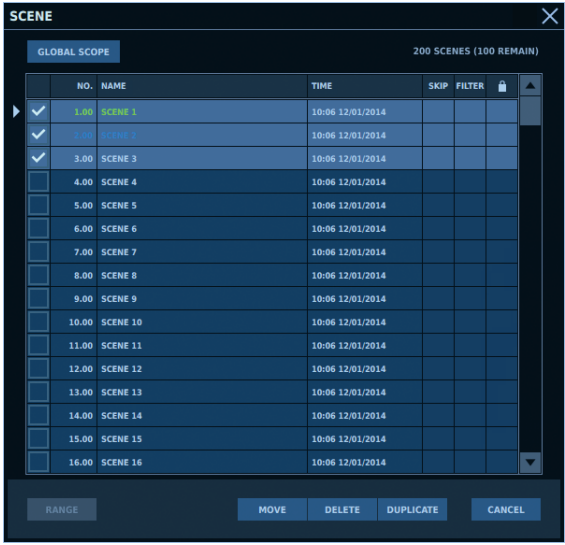


4. Pulsa <MOVE>.

Los elementos que seleccionaste en el paso 1 son movidos.

Selecciona y Duplica Múltiples Artículos de Lista

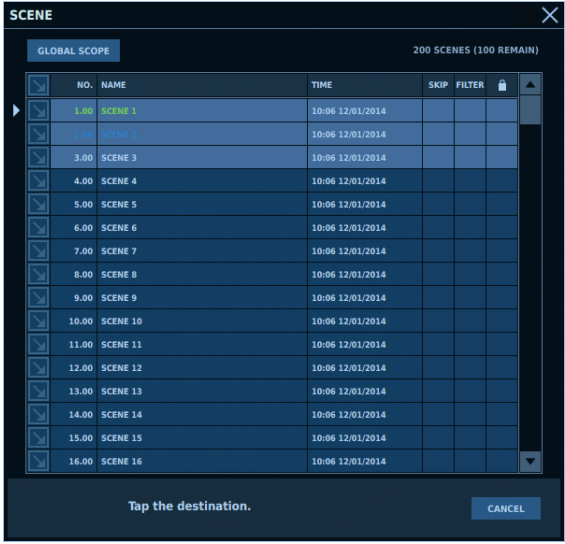
1. Para cada elemento de la lista que desees duplicar, selecciona su <CHECKBOX> activándolo.



RANGE	Selecciona todos los elementos en el rango desde el primero seleccionado hasta el siguiente que selecciones.
CANCEL	Cancela la operación y libera las selecciones..

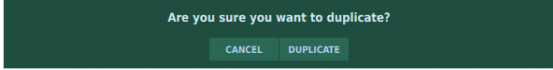
2. Pulsa <DUPLICATE>.

Aparece la ventana para seleccionar la ubicación del duplicado.



3. Pulsa <CHECKBOX> en la ubicación adonde desees colocar el duplicado.

Un cuadro emergente para confirmar la operación es visualizado.

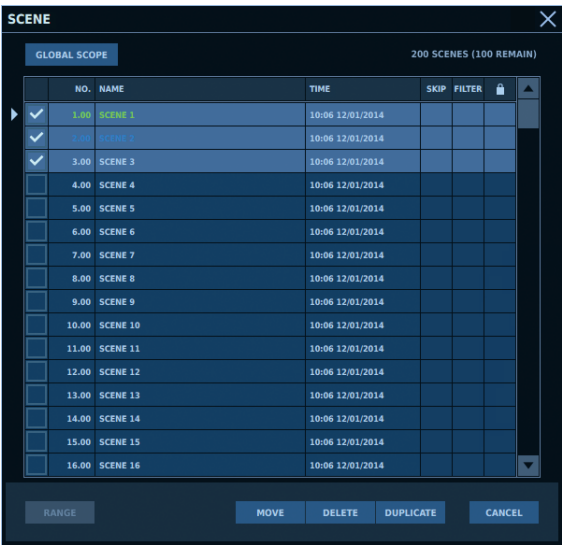


4. Pulsa <DUPLICATE>.

Los elementos que seleccionaste en el paso 1 son duplicados.

Selecciona y Elimina Múltiples Artículos de Lista

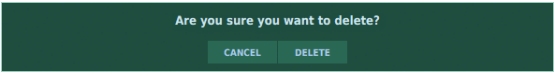
1. Para cada elemento de la lista que desees eliminar, selecciona su <CHECKBOX> activándolo.



RANGE	Selecciona todos los elementos en el rango desde el primero seleccionado hasta el siguiente que selecciones.
CANCEL	Cancela la operación y libera las selecciones.

2. Pulsa <DELETE>.

Un cuadro emergente para confirmar la operación es visualizado.



3. Pulsa <DELETE>.

Los elementos que seleccionaste en el paso 1 son eliminados.

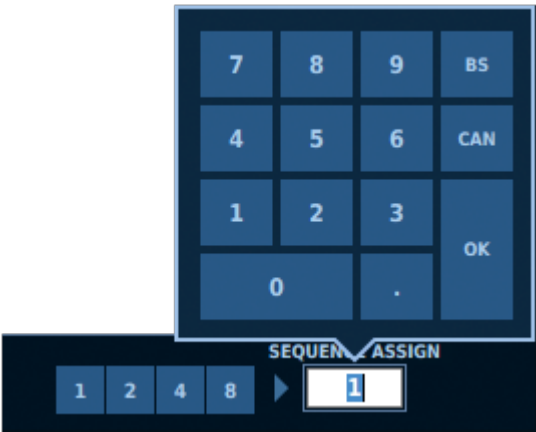
Ingresando Valores Numéricos

La siguiente vista es visualizada cuando se ingresan los valores numéricos.



1/2/4/8	Estos ingresan 1, 2, 4, u 8 en el área "value input".
---------	---

Al pulsar el área value input se visualiza la ventana emergente para ingresar los valores.



0 - 9	Estos ingresan 0 - 9.
.	Esto ingresa el punto decimal.
BS	Retroceso Esto elimina el numeral previo al cursor.
CAN	Cancelar Cancela todo valor ingresado y cierra la ventana emergente
OK	Aplica el valor ingresado y cierra la ventana emergente.

Ingresando Texto

Cuando ingreses texto, se visualiza el teclado en pantalla como el que se muestra a continuación.



0-9, A-Z, `-[]\',./	Estos ingresan el texto.
NEXT	Salta hacia el siguiente ingreso de texto para el próximo canal.
CAPS	Cuando está activado, las letras del alfabeto son ingresadas en mayúsculas.
SHIFT	Cuando está activado, las letras del alfabeto son ingresadas en mayúsculas. Esto se desactiva cada que ingresas un caracter individual. Además, cuando está activado puedes seleccionar múltiples caracteres al pulsar <←> o <→>.
COPY	Esto copia múltiples caracteres seleccionados.
CUT	Esto corta múltiples caracteres seleccionados.
PASTE	Esto pega múltiples caracteres seleccionados.
BS	Retroceso Esto elimina el caracter previo al cursor
ENTER, OK	Estos aplican el ingreso del texto y cierran la ventana emergente.
← / →	Estos mueven el cursor hacia la izquierda/ derecha.
CANCEL	Cancelar Cancela todo texto ingresado y cierra la ventana emergente.

Cambiando los Nombres y Colores de los Canales

Cuando ingreses el nombre de un canal de entrada o bus de salida, en adición a la pantalla del teclado se visualiza el área para cambiar el color del canal.



Selecciona de entre los nueve colores de canal.

- RED (rojo)
- ORANGE (naranja)
- YELLOW (amarillo)
- LIME (verde lima)
- GREEN (verde)
- BLUE (azul)
- NAVY (azul marino)
- VIOLET (violeta)
- BLACK (negro)

Operaciones Inter-vinculadas del Panel Superior y la Pantalla Táctil

Esto inter-vincula la sección pulsable de la pantalla táctil y la sección (de perillas) knob, o la pantalla táctil y las perillas seleccionados, logrando la rápida operación.

Control Usando la Sección Knob

Esto te permite usar la sección de perillas en el panel superior para llevar a cabo las operaciones.

Área de la Sección Knob

El área dividida en las 16 partes que se muestran a continuación visualizando los parámetros, es llamada el área de la sección knob.



Área de la Sección Knob

El ejemplo mostrado es en la Pantalla HOME.

Por ejemplo, en la ventana CH EDIT ventana EQ, la sección mostrada a continuación es el área de la sección knob.



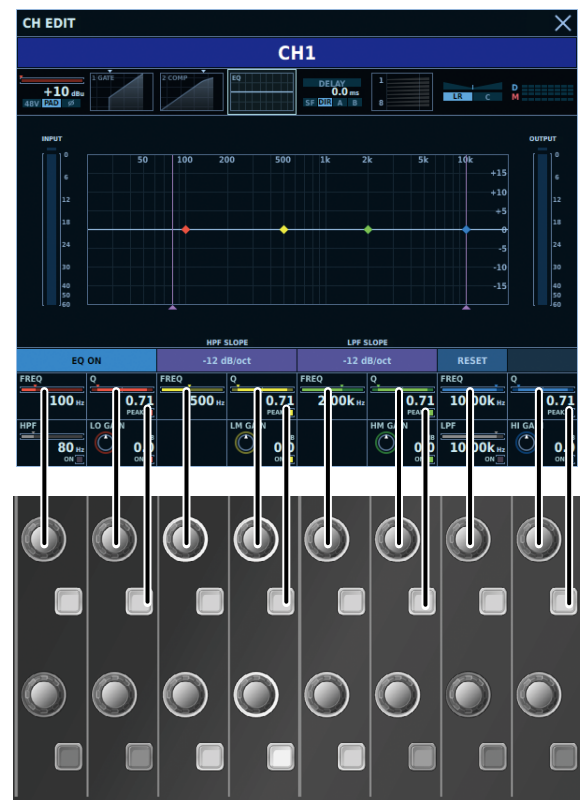
Área de la Sección Knob

Algunas ventanas carecen del área de la sección knob, en tales casos la sección de perillas del panel superior se oscurecerá y no podrá ser operada.



Sección Knob y Área de Sección Knob

Esto inter-vincula la sección knob mostrada en la pantalla con la sección knob del panel superior.



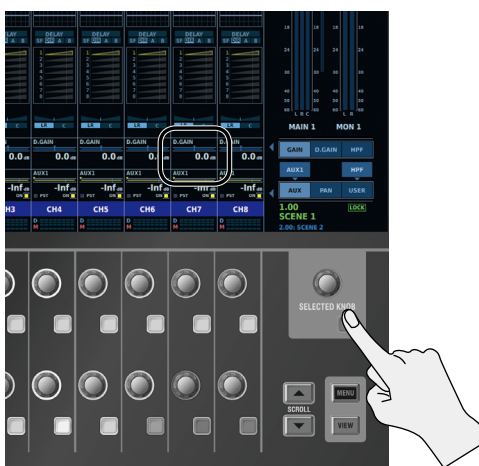
(La parte baja de la sección knob se inter-vincula de la misma manera.)

Área Sección Knob de la Pantalla HOME

Para seleccionar los parámetros asignados al área de la sección knob de la pantalla HOME, usa el área de "asignación de perilla" → "Área de Asignación de Perilla" (p. 134)

Control Usando Perillas y Botones Selectos

Al pulsar el área de un parámetro en la pantalla táctil, el enfoque se da a ese parámetro. Cuando el parámetro haya sido enfocado, puedes usar la perilla y el botón seleccionados para trabajar con él.



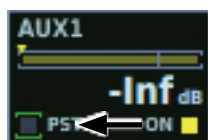
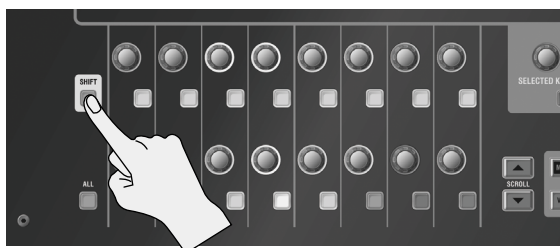
Botón [SHIFT] y Botón [ALL]

Botón [SHIFT]

Algunas veces dos controladores serán visualizados en el área de parámetro.



Presiona el botón [SHIFT] para cambiar el destino de la operación.



Memo

La manera en que el botón [SHIFT] es activado/desactivado cambia dependiendo de cómo presiones el botón [SHIFT].

Cuando liberas el botón rápidamente después de haberlo presionado, opera como un interruptor de trabe, activado/desactivado cada vez que lo presiones.

Cuando lo presionas por mas tiempo antes de liberarlo, opera como un interruptor momentáneo, se activa solo mientras lo mantienes presionado.

Memo

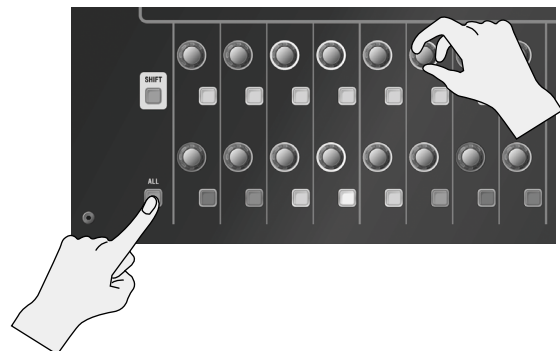
La manera en que el botón [ALL] es activado/desactivado cambia dependiendo de cómo presiones el botón [ALL].

Cuando liberas el botón rápidamente después de haberlo presionado, opera como un interruptor de trabe, activado/desactivado cada vez que lo presiones.

Cuando lo presionas por mas tiempo antes de liberarlo, opera como un interruptor momentáneo, se activa solo mientras lo mantienes presionado.

Botón [ALL]

Puedes visualizar los parámetros para cada ocho canales que elijas en la pantalla HOME. Puedes trabajar con todos los 8 parámetros a la vez manteniendo presionado el botón [ALL] y girando la perilla o presionando uno de los botones.



Configurando la Mezcladora



Una de las mas poderosas características de esta mezcladora es que te permite establecer libremente las entradas y salidas para el motor de mezcla, a como quieras.

En este capítulo aprenderás como configurar el motor de mezcla para adaptarlo a toda situación.

Primero exploraremos los tipos de canales de entrada y buses de salida que puedes seleccionar en la M-5000.

Después cambiaremos el número de canales de entrada y buses de salida, y haremos ajustes para las bahías de parcheo de entrada y salida.

En este capítulo las explicaciones están organizadas en las siguientes secciones.

- “Resumen de los Canales de Entrada/Buses de Salida” (p. 74)
- “Cambiando el Número de Canales de Entrada/Buses de Salida” (p. 79)
- “Reacomodando los Canales de Entrada/Buses de Salida” (p. 86)
- “Patchbays (bahías de parcheo)” (p. 87)

Resumen de los Canales de Entrada/Buses de Salida

Tipos de Canales de Entrada/Buses de Salida

Puedes seleccionar de entre los siguientes tipos de canales de entrada y buses de salida para el motor de mezcla de la M-5000.

Canales de Entrada

- INPUT CHANNEL (MONO/STEREO)

Buses de Salida

- MAIN (MONO/LR/LCR/CROSS-MATRIX LCR/5.1)
- SUBGROUP (MONO/STEREO)
- AUX (MONO/STEREO)
- MIX-MINUS (MONO/STEREO)
- MATRIX (MONO)

Puedes hacer ajustes para los tipos de canales de entrada y buses de salida, y para el número de cada uno de ellos en la ventana MIXER CONFIGURATION.

→ “Cambiando el Número de Canales de Entrada/Buses de Salida” (p. 79)

Trabaja con los canales de entrada y buses de salida en la ventana CH EDIT.

→ “Operaciones del Canal de Entrada y Bus de Salida” (p. 93)

STEREO/LCR/CROSS-MATRIX LCR/5.1

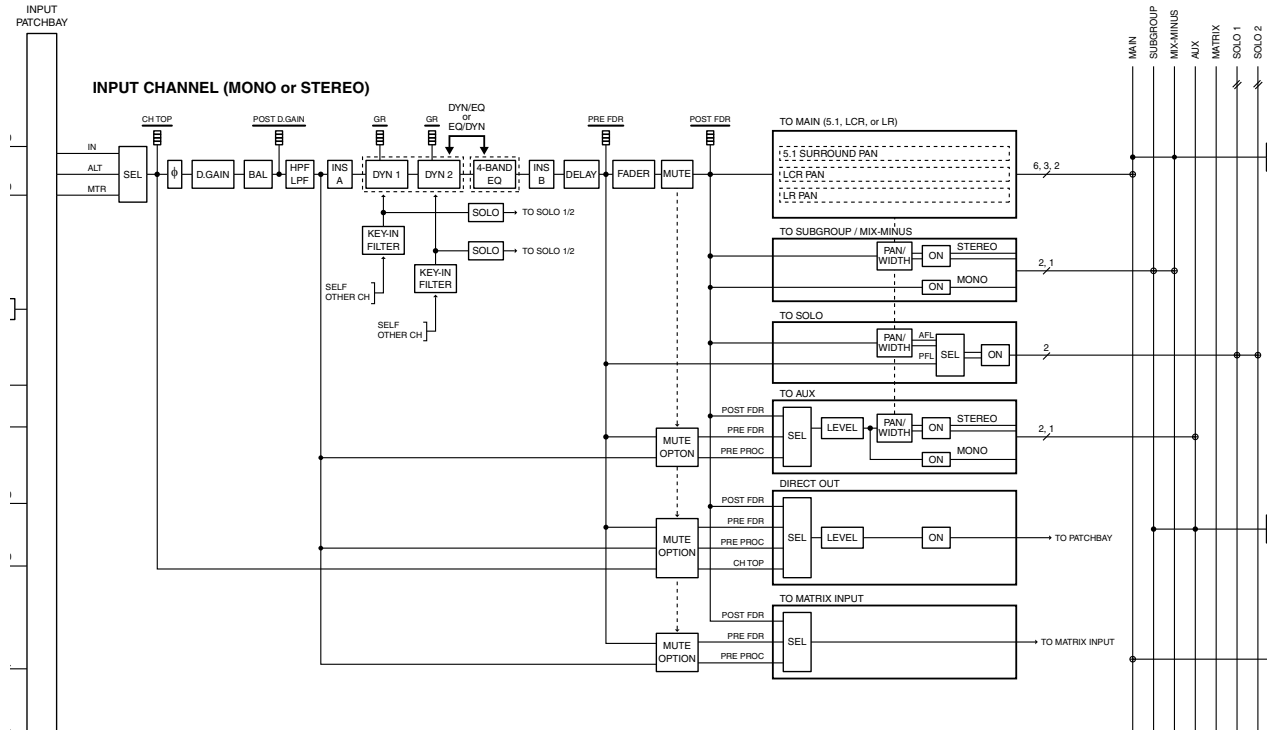
Cuando los canales de entrada o buses de salida se establecen en STEREO, LCR, CROSS-MATRIX, o 5.1, los siguientes parámetros son idénticos para todos los canales en STEREO/LCR/CROSS-MATRIX LCR/5.1.

- PREAMP (GAIN/+48V/PAD)
- D.GAIN
- BAL
- HPF/LPF
- DYN 1/DYN 2 (Excluye key-in)
- 4-BAND EQ
- MUTE
- TO SUBGROUP/MIX-MINUS ON
- TO SOLO SEL
- TO SOLO ON
- TO AUX SEL
- TO AUX LEVEL
- TO AUX ON
- DIRECT OUT SEL
- DIRECT OUT LEVEL
- DIRECT OUT ON

CANAL INPUT

El Canal INPUT CHANNEL procesa el audio desde la bahía de parcheo INPUT PATCHBAY y lo envía al bus de salida. También es posible la salida directa a la bahía OUTPUT PATCHBAY.

Puedes seleccionar MONO o STEREO.



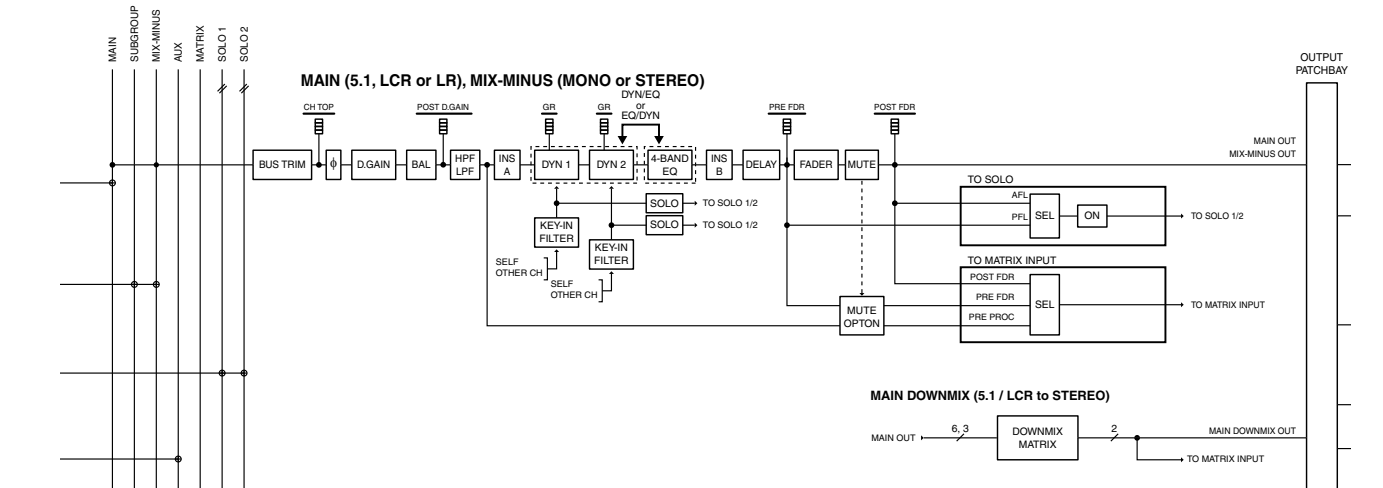
INPUT PATCHBAY	Conecta el puerto de entrada y el INPUT CHANNEL.
INPUT SEL	Selecciona entre los puertos de entrada y los puertos alternos.
Φ	Polaridad Invierte la polaridad.
D.GAIN	Ajusta el nivel en el dominio digital (conocido también como atenuación digital).
BAL	Ajusta el balance L/R (solamente STEREO).
HPF/LPF	Filtro pasa-altos/filtro pasa-bajos
INS A	Inserta GEQ 1 - 32/FX 1 - 8/INSERT 1 - 64.
DYN 1/DYN 2	Dynamics 1/2 Puedes cambiar el orden para que sea Pre o Post del 4-BAND EQ.
4-BAND EQ	4-band EQ Puedes cambiar el orden en relación a DYN 1/DYN 2.
INS B	Inserta GEQ 1 - 32/FX 1 - 8/INSERT 1 - 64.
DELAY	Retraso/Delay
FADER	Ajusta el nivel de envío a MAIN.
MUTE	Silencia el envío a MAIN.
MUTE OPTION	Silencia el envío a AUX/DIRECT OUT/MATRIX. El inter-vínculo con MUTE puede establecerse.
5.1 SURROUND PAN	
LCR PAN	Ajusta la panorámica del envío a MAIN.
LR PAN	
PAN/WIDTH	Ajusta la panorámica del audio enviado a SUBGROUP/MIX MINUS/SOLO/AUX.
SUBGROUP/MIX MINUS ON	Activa/desactiva el envío a SUBGROUP/MIXMINUS.
SOLO ON	Activa/desactiva el envío a SOLO.
AUX ON	Activa/desactiva el envío a AUX.
DIRECT OUT ON	Activa/desactiva el envío a DIRECT OUT.
SOLO SEL	Selecciona la ubicación enviada a SOLO.
AUX SEL	Selecciona la ubicación enviada a AUX.
DIRECT OUT SEL	Selecciona la ubicación enviada a DIRECT OUT.
MATRIX SEL	Selecciona la ubicación enviada a MATRIX.

MAIN/MIX-MINUS

MAIN y MIX-MINUS procesan el audio enviado desde los canales de entrada, SUBGROUP, y AUX y los envía a la bahía OUTPUT PATCHBAY. También es posible la emisión a la MATRIX.

Con MIX MINUS, el nivel de envío desde los canales de entrada, SUBGROUP, y AUX es idéntico al del MAIN, pero se pueden hacer ajustes para no enviar un canal específico. Puedes seleccionar MONO o STEREO para MIX MINUS.

Esta M-5000 está equipada con 2 MAINs. Puedes seleccionar entre MONO, LR, LCR, CROSS-MATRIX LCR, y 5.1.



BUS TRIM	Ajusta el nivel en el dominio digital.
Φ	Polaridad Invierte la polaridad.
D.GAIN	Ajusta el nivel en el dominio digital (conocido también como atenuación digital).
BAL	Ajusta el balance L/R (solamente STEREO).
HPF/LPF	Filtro pasa-altos/filtro pasa-bajos
INS A	Inserta GEQ 1 - 32/FX 1 - 8/INSERT 1 - 64.
DYN 1/DYN 2	Dynamics 1/2 Puedes cambiar el orden para que sea Pre o Post del 4-BAND EQ.
4-BAND EQ	4-band EQ Puedes cambiar el orden en relación a DYN 1/DYN 2.
INS B	Inserta GEQ 1 - 32/FX 1 - 8/INSERT 1 - 64.
DELAY	Retraso/Delay
FADER	Ajusta el nivel de salida.
MUTE	Silencia la salida.
MUTE OPTION	Silencia el envío a la MATRIX. El inter-vínculo con MUTE puede establecerse.
SOLO SEL	Selecciona la ubicación enviada a SOLO.
MATRIX SEL	Selecciona la ubicación enviada a MATRIX.
SOLO ON	Activa desactiva el envío a SOLO.

MAIN DOWNMIX

MAIN DOWNMIX habilita el envío de una mezcla estéreo desde MAIN 1 proveniente de configuraciones 5.1 o LCR.

El procesamiento de EQ o Dynamics no es desempeñado; ni lo es el ajuste de nivel o similares.

Realiza los ajustes para la mezcla downmixing de 5.1ch o LCR a estéreo (configuración coeficiente) en la ventana DOWNMIX SETTINGS.

* La creación de DOWNMIX usa hasta dos audio paths.

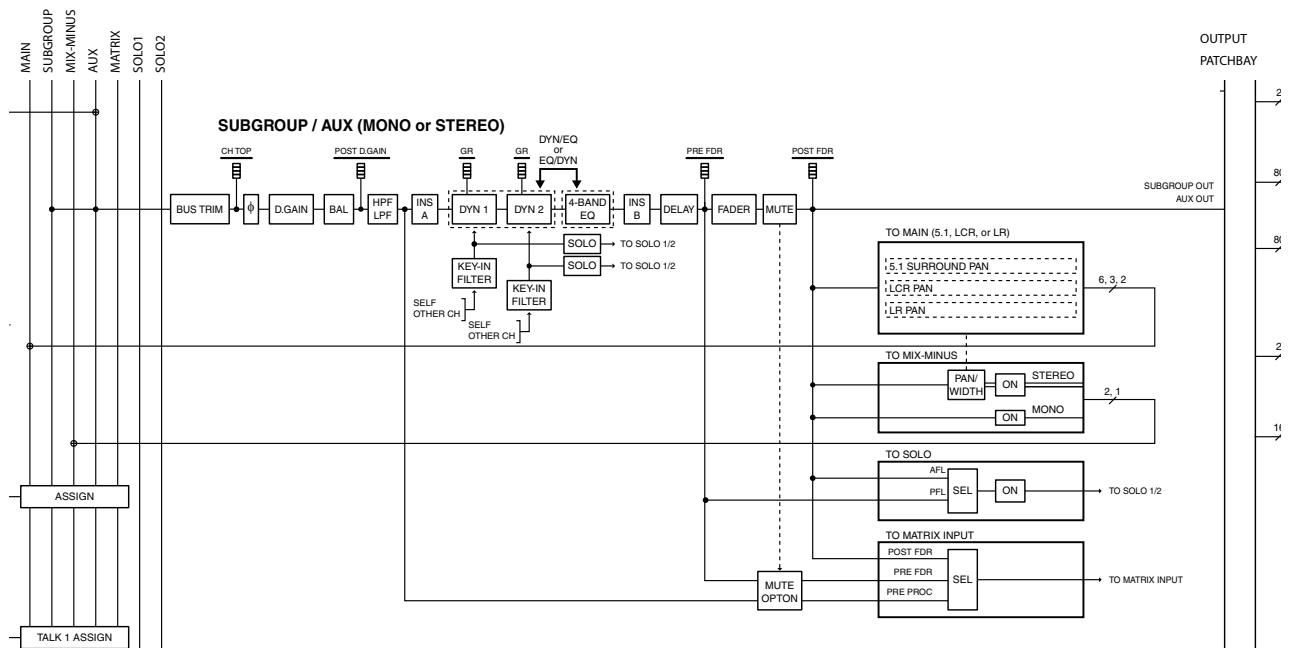
SUBGROUP/AUX

SUBGROUP y AUX procesan el audio enviado desde los canales de entrada, y lo envían a la bahía OUTPUT PATCHBAY. También es posible la emisión a MAIN, MIX MINUS, o MATRIX.

Para SUBGROUP, POST FDR es el único punto de envío de los canales de entrada, y no es posible el ajuste del nivel.

Para AUX, puedes seleccionar entre POST PROC, PRE FDR, y POST FDR como punto de envío, y puedes ajustar el nivel de envío.

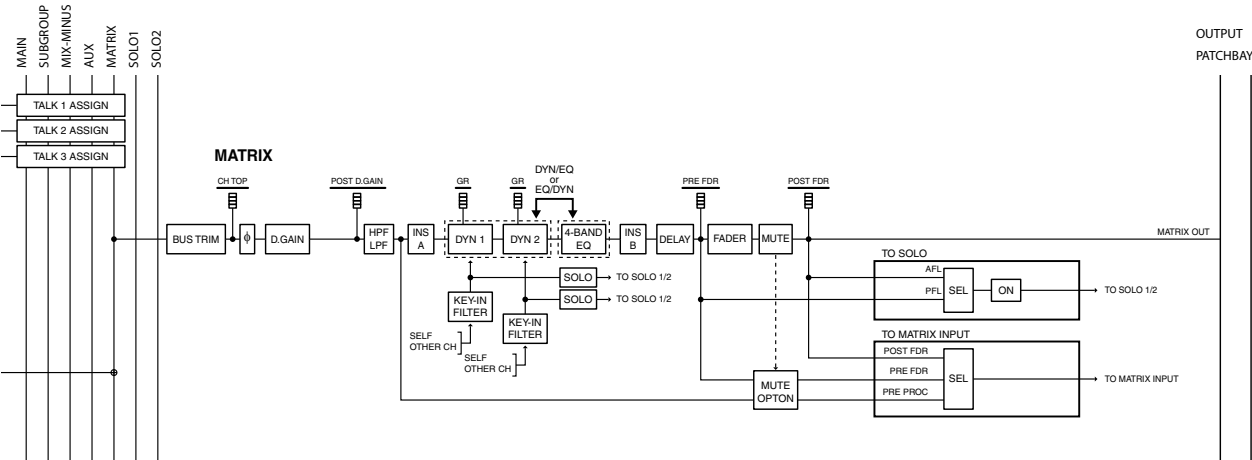
Puedes seleccionar MONO o STEREO para SUBGROUP o AUX.



BUS TRIM	Ajusta el nivel en el dominio digital.
Φ	Polaridad Invierte la polaridad.
D.GAIN	Ajusta el nivel en el dominio digital.
BAL	Ajusta el balance L/R (solamente STEREO).
HPF/LPF	Filtro pasa-altos/filtro pasa-bajos
INS A	Inserta GEQ 1 - 32/FX 1 - 8/INSERT 1 - 64.
DYN 1/DYN 2	Dynamics 1/2 Puedes cambiar el orden para que sea Pre o Post del 4-BAND EQ.
4-BAND EQ	4-band EQ Puedes cambiar el orden en relación a DYN 1/DYN 2.
INS B	Inserta GEQ 1 - 32/FX 1 - 8/INSERT 1 - 64.
DELAY	Retraso/Delay
FADER	Ajusta el nivel de salida.
MUTE	Silencia la salida.
MUTE OPTION	Silencia el envío a la MATRIX. El inter-vínculo con MUTE puede establecerse.
5.1 SURROUND PAN	Ajusta la panorámica del audio enviado a MAIN.
LCR PAN	
LR PAN	
MIX MINUS ON	Activa desactiva el envío a MIX MINUS.
SOLO ON	Activa desactiva el envío a MIX SOLO.
SOLO SEL	Selecciona la ubicación enviada a SOLO.
MATRIX SEL	Selecciona la ubicación enviada a MATRIX.

MATRIX

MATRIX procesa el audio enviado desde los canales de entrada y lo envía a la bahía OUTPUT PATCHBAY.



BUS TRIM	Ajusta el nivel en el dominio digital.
Φ	Polaridad Invierte la polaridad.
D.GAIN	Ajusta el nivel en el dominio digital (conocido también como atenuación digital).
HPF/LPF	Filtro pasa-altos/filtro pasa-bajos
INS A	Inserta GEQ 1 - 32/FX 1 - 8/INSERT 1 - 64.
DYN 1/DYN 2	Dynamics 1/2 Puedes cambiar el orden para que sea Pre o Post del 4-BAND EQ.
4-BAND EQ	4-band EQ Puedes cambiar el orden en relación a DYN 1/DYN 2.
INS B	Inserta GEQ 1 - 32/FX 1 - 8/INSERT 1 - 64.
DELAY	Retraso/Delay
FADER	Ajusta el nivel de salida.
MUTE	Silencia la salida.
MUTE OPTION	Silencia el envío a la MATRIX. El inter-vínculo con MUTE puede establecerse.
SOLO SEL	Selecciona la ubicación enviada a SOLO.
MATRIX SEL	Selecciona la ubicación enviada a MATRIX.
SOLO ON	Activa/desactiva el envío a SOLO.

Cambiando el Número de Canales de Entrada/Buses de Salida

Acerca del Motor de Mezcla de la Unidad

La M-5000 esta provista con rutas de audio interno "audio paths" para 128 canales. Estos paths pueden ser usados libremente como canales de entrada o buses de salida. Puedes asignarlos a como desees. Al considerar la configuración, ten en mente que las funciones Talkback, oscillators, monitor, y otras similares también ocupan (cada una de ellas) hasta un audio paths, planea considerándolas.

Puedes asignar los 128 audio paths a cualquiera de los siguientes.

- INPUT CHANNEL
- MAIN
- SUBGROUP
- AUX
- MIX-MINUS
- MATRIX
- Monitor
- Talkback/Talkback return
- Oscillator
- Headphones

Memo

Puedes modificar la configuración de la mezcladora sin tener que reiniciar la unidad.

- * Puedes asignar los buses de salida (MAIN, SUBGROUP, AUX, MIX-MINUS, y MATRIX) a un total de 124 paths.
- * Puedes crear 64 buses de salida (SUBGROUP, AUX, MIX-MINUS, y MATRIX).

Ejemplos de Configuraciones Factibles Usando el Motor de Mezcla de la Unidad

Esta sección muestra algunas configuraciones de mezcladora que puedes lograr con esta unidad.

Como puedes ver, esta unidad se puede adaptar a un gran rango de situaciones.

1 Standard

- 75 canales de entrada monoaural
- 6 canales de entrada estéreo
- Main LR/C
- 24 AUX
- 8 MATRIX
- Monitors, talkback, oscillator, headphones (se usan 6 audio paths)

2 Monitor mix

- 48 canales de entrada monoaural
- 8 canales de entrada estéreo
- Main LR
- 54 AUX
- Monitors 1 and 2, talkback, oscillator, headphones (se usan 8 audio paths)

3 FOH mix

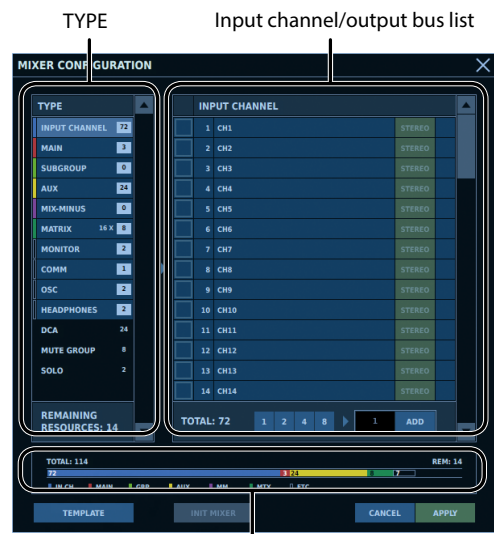
- 79 canales de entrada monoaural
- 8 canales de entrada estéreo
- Main LR/C
- 10 subgroups
- 6 AUX
- 8 MATRIX
- Monitors, talkback, oscillator, headphones (se usan 6 audio paths)

4 Broadcast

- 72 canales de entrada monoaural
- 6 canales de entrada estéreo
- Main 5.1 + stereo downmix (se usan 8 audio paths)
- 8 subgroups
- 8 AUX
- 4 MIX-MINUS
- 8 MATRIX
- Monitors 1 and 2, talkback, oscillator, headphones (se usan 8 audio paths)

Ventana MIXER CONFIGURATION

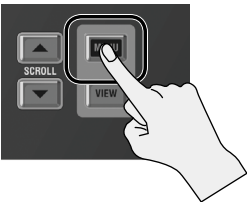
Los cambios de la configuración de la mezcladora se realizan en la ventana MIXER CONFIGURATION.



TYPE	Tipo de canal de entrada/bus de salida, etc. La lista de canales de entrada/buses de salida, etc., seleccionados usando TYPE se visualiza en la lista input channel/output bus a la derecha.
Input channel/output bus list	Visualiza la lista de canales de entrada/buses de salida, etc., seleccionados usando TYPE en la izquierda; úsala para cambiar el número (cantidad) y tipo de canal de entrada/bus de salida, etc.
CAPACITY BAR	Visualiza el número de audio paths siendo usados actualmente.
TEMPLATE	Visualiza el cuadro emergente TEMPLATE. Visualiza la plantilla para la configuración de la mezcladora.
INIT MIXER	Activando INIT MIXER y aplicando los cambios a la configuración de la mezcladora, inicializa los parámetros para todos los paths.
CANCEL	Cancela todo cambio hecho a la configuración de la mezcladora y sale de la ventana MIXER CONFIGURATION.
APPLY	Aplica los cambios a la configuración de la mezcladora y sale de la ventana MIXER CONFIGURATION.

Visualizando la Ventana MIXER CONFIGURATION

1. Dirígete a la sección Display y presiona el botón [MENU].



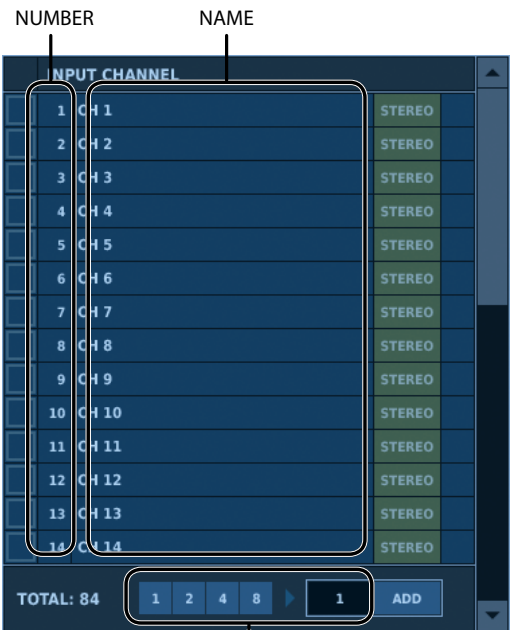
La ventana MENU aparece.

2. Pulsa <SETUP>, después pulsa <MIXER CONFIGURATION>.

Cambiando el Número y Tipo de Canales de Entrada/Buses de Salida, Etc.

Los cambios de la configuración de la mezcladora se realizan en la ventana MIXER CONFIGURATION, usando input channel/output bus list.
La información visualizada cambia como se muestra a continuación dependiendo de lo que se haya seleccionado en la usando TYPE en la ventana MIXER CONFIGURATION.

INPUT CHANNEL



NUMBER	Número del canal de entrada
NAME	Nombre del canal de entrada * Cuando no exista nombre específico, el nombre correspondiente al número del canal de entrada (CH xx) es asignado automáticamente.
STEREO	Al activarlo el canal de entrada se vuelve estéreo. * Dos audio paths son usados.
Value input area	Ingresa el número de canales de entrada que desees añadir.
ADD	Incrementa la cantidad de canales de entrada por el número ingresado en "value input area."

Memo

Puedes seleccionar canales múltiples para mover o borrar.
→ "Selecciona y Mueve Múltiples Artículos de Lista" (p. 67)
→ "Selecciona y Elimina Múltiples Artículos de Lista" (p. 68)

MAIN



NONE	El MAIN no es usado.
MONO	MAIN 1: MONO MAIN 2: Ninguno * Un audio path es usado.
LR	MAIN 1: LR MAIN 2: Ninguno * Dos audio paths son usados.
LR+M	MAIN 1: LR MAIN 2: MONO * Tres audio paths son usados.
LR+LR	MAIN 1: LR MAIN 2: LR * Cuatro audio paths son usados.
LCR	MAIN 1: LCR MAIN 2: Ninguno * Tres audio paths son usados.
CROSS-MATRIX LCR	MAIN 1: CROSS-MATRIX LCR MAIN 2: Ninguno * Tres audio paths son usados.
5.1+LR	MAIN 1: 5.1ch MAIN 2: LR * Ocho audio paths son usados.
STEREO DOWNMIX	Crea un bus de salida donde MAIN 1 es downmixed (mezclado) en estéreo. * Dos audio paths son usados.

¿Qué es STEREO DOWNMIX?

Esto crea un puerto de salida "DMIX" en el que la emisión del MAIN 1 establecida en 5.1ch o LCR, es mezclada "downmixed" en estéreo. El puerto de salida "DMIX" es visualizado en la bahía Output Patchbay. El procesamiento de EQ o Dynamics no es desempeñado; ni lo es el ajuste de nivel o similares.

Realiza los ajustes para la mezcla downmix de 5.1ch o LCR a estéreo (configuración coeficiente) en la ventana DOWNMIX SETTINGS.

* La creación del bus "DMIX" usa dos audio paths.

¿Qué es CROSS-MATRIX LCR?

Cuando MAIN se estable en CROSS-MATRIX LCR, la señales enviadas a MAIN LR o MAIN C quedan sujetas al control exclusivo. Cuando el envío a MAIN LR está en On, la señal enviada a MAIN C es automáticamente desactivada.

Cuando el envío a MAIN C está en On, la señal enviada a MAIN LR es automáticamente desactivada.

SUBGROUP



Value input area

NUMBER	Número del SUBGROUP
NAME	Nombre del SUBGROUP * Cuando no exista nombre específico, el nombre correspondiente al número del SUBGROUP (GRP xx) es asignado automáticamente.
STEREO	Al activarlo, el SUBGROUP se vuelve estéreo. * Dos audio paths son usados.
Value input area	Área de ingreso de valores. Ingresa el número de SUBGROUPs que desees añadir.
ADD	Incrementa la cantidad de SUBGROUPs por el número ingresado en "value input area."

Memo

Puedes seleccionar canales múltiples para mover o borrar.
→ "Selecciona y Mueve Múltiples Artículos de Lista" (p. 67)
→ "Selecciona y Elimina Múltiples Artículos de Lista" (p. 68)

AUX

NUMBER

NAME

AUX

1	AUX 1	STEREO
2	AUX 2	STEREO
3	AUX 3	STEREO
4	AUX 4	STEREO
5	AUX 5	STEREO
6	AUX 6	STEREO
7	AUX 7	STEREO
8	AUX 8	STEREO
9	AUX 9	STEREO
10	AUX 10	STEREO
11	AUX 11	STEREO
12	AUX 12	STEREO
13	AUX 13	STEREO
14	AUX 14	STEREO

TOTAL: 24

12481

ADD

Value input area

NUMBER	Número del AUX
NAME	Nombre del AUX
	* Cuando no exista nombre específico, el nombre correspondiente al número del AUX (AUX xx) es asignado automáticamente.
STEREO	Al activarlo el AUX se vuelve estéreo
	* Dos audio paths son usados.
Value input area	Área de ingreso de valores. Ingresas el número de AUXes que desees añadir.
ADD	Incrementa la cantidad de AUX por el número ingresado en "value input area."

Memo

- Puedes seleccionar canales múltiples para mover o borrar.
- "Selecciona y Mueve Múltiples Artículos de Lista" (p. 67)
 - "Selecciona y Elimina Múltiples Artículos de Lista" (p. 68)

MIX-MINUS

NUMBER

NAME

MIX-MINUS

1	MIX-MINUS1	STEREO
2	MIX-MINUS2	STEREO
3	MIX-MINUS3	STEREO
4	MIX-MINUS4	STEREO
5	MIX-MINUS5	STEREO
6	MIX-MINUS6	STEREO
7	MIX-MINUS7	STEREO
8	MIX-MINUS8	STEREO

TOTAL: 8

12481

ADD

Value input area

NUMBER	Número del MIX-MINUS
NAME	Nombre del MIX-MINUS
	* Cuando no exista nombre específico, el nombre correspondiente al número del MIX-MINUS (MINUS xx) es asignado automáticamente.
STEREO	Al activarlo el MIX-MINUS se vuelve estéreo.
	* Dos audio paths son usados.
Value input area	Área de ingreso de valores. Ingresas el número de MIX-MINUSes que desees añadir
ADD	Incrementa la cantidad de MIX-MINUS por el número ingresado en "value input area."

Memo

- Puedes seleccionar canales múltiples para mover o borrar.
- "Selecciona y Mueve Múltiples Artículos de Lista" (p. 67)
 - "Selecciona y Elimina Múltiples Artículos de Lista" (p. 68)

MATRIX

NUMBER

NAME

MATRIX

16

MATRIX INPUTS

1

MTX 1

2

MTX 2

3

MTX 3

4

MTX 4

5

MTX 5

6

MTX 6

7

MTX 7

8

MTX 8

TOTAL: 8

12481

ADD

Value input area

MATRIX INPUTS	Sets the number of input channels/output buses sent to MATRIX.
NUMBER	Número de la MATRIX
NAME	Nombre de la MATRIX * Cuando no exista nombre específico, el nombre correspondiente al número del MATRIX (MTX xx) es asignado automáticamente.
Value input area	Área de ingreso de valores. Ingresar el número de MATRIXes que desees añadir.
ADD	Incrementa la cantidad de MATRIXes por el número ingresado en "value input area."

Memo

- Puedes seleccionar canales múltiples para mover o borrar.
- "Selecciona y Mueve Múltiples Artículos de Lista" (p. 67)
 - "Selecciona y Elimina Múltiples Artículos de Lista" (p. 68)

MONITOR

MONITOR

MONITOR 1

NONE

STEREO

LCR

5.1

MONITOR 2

NONE

STEREO

TOTAL: 3

NONE	Ningún monitor es usado.
STEREO	Estéreo * Dos audio paths son usados.
LCR	LCR (estéreo + centro) * Tres audio paths son usados.
5.1	Sonido envolvente 5.1-canales (surround) * Seis audio paths son usados.

COMM

COMM

TALKBACK

NONE

TB

TALKBACK RETURN

NONE

TB RTN

TOTAL: 1

NONE	Ni el Talkback, ni el Talkback return son usados.
TB	Usa el Talkback. * Un audio path es usado.
TB RTN	Usa el Talkback return. * Un audio path es usado.

OSC



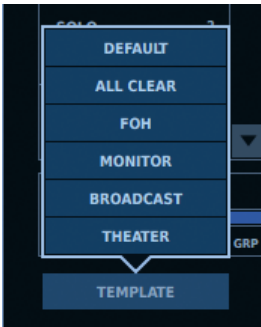
NONE	Ningún oscilador es usado
OSC 1	Oscillator x 1 * Un audio path es usado.
OSC 1+OSC 2	Oscillator x 2 * Dos audio paths son usados.

Seleccionando una Configuración de Mezcladora desde una Plantilla

Usa la ventana emergente TEMPLATE para cargar una plantilla de configuración de mezcladora predeterminada.

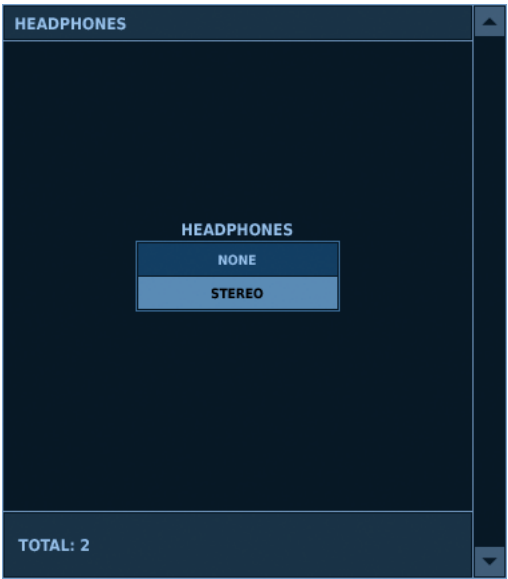
- 1. Visualiza la ventana MIXER CONFIGURATION.
- 2. Pulsa <TEMPLATE>.

La ventana emergente TEMPLATE es visualizada.



- 3. Selecciona una plantilla de configuración de mezcladora.
→ “Plantillas de Configuración de Mezcladora” (p. 85)
La configuración de mezcladora que seleccionaste en el paso 3, es cargada.
* Al seleccionar la plantilla, la configuración de la mezcladora cambia inmediatamente.

HEADPHONES



NONE	Los puertos PHONES 1/2 no son usados.
STEREO	Usa los puertos PHONES 1/2. * Dos audio paths son usados.

Mover/Borrar Múltiples Canales de Entrada/Buses de Salida

Cuando visualices INPUT CHANNEL, SUBGROUP, AUX, MIX-MINUS, o MATRIX en la lista “input channel/output bus.” Puedes seleccionar múltiples canales y moverlos o eliminarlos en grupos
→ “Selecciona y Mueve Múltiples Artículos de Lista” (p. 67)
→ “Selecciona y Elimina Múltiples Artículos de Lista” (p. 68)

Plantillas de Configuración de Mezcladora

DEFAULT

Número del canal	Audio paths usados	Tipo
CH 1-64	64	MONO
CH 65-68	8	STEREO
MAIN 1	3	LCR
AUX 1-24	24	MONO
MTX 1-8	8	MONO (16x8 MATRIX)
MON 1	2	STEREO
TB1	1	Talkback
OSC 1/2	2	OSC1+OSC2
HEADPHONE	2	Headphones
[TOTAL]	114	

Memo

Selecting this template sets MATRIX INPUTS to 16.

ALL CLEAR

Número del canal	Audio paths usados	Tipo
(CH)	0	
(MAIN)	0	
(GRP)	0	
(AUX)	0	
(MINUS)	0	
[TOTAL]	0	

FOH

Número del canal	Audio paths usados	Tipo
CH 1-87	87	MONO
MAIN 1	3	LCR
GRP 1-8	8	MONO
AUX 1-16	16	MONO
MTX 1-8	8	MONO
MON 1	2	STEREO
TB1	1	Talkback
OSC 1	1	OSC1
HEADPHONE	2	Headphones
[TOTAL]	128	

MONITOR

Número del canal	Audio paths usados	Tipo
CH 1-74	74	MONO
AUX 1-48	48	MONO
MON 1	2	STEREO
TB1	1	Talkback
OSC 1	1	OSC1
HEADPHONE	2	Headphones
[TOTAL]	128	

BROADCAST

Número del canal	Audio paths usados	Tipo
CH 1-84	84	MONO
MAIN 1/2	8	5.1+LR
MAIN DOWNMIX	2	Downmix
AUX 1-6	6	MONO
MINUS 1-8	8	MONO
MTX 1-8	8	MONO
MON 1/2	8	5.1+LR
TB1	1	Talkback
OSC 1	1	OSC1
HEADPHONE	2	Headphones
[TOTAL]	128	

THEATER

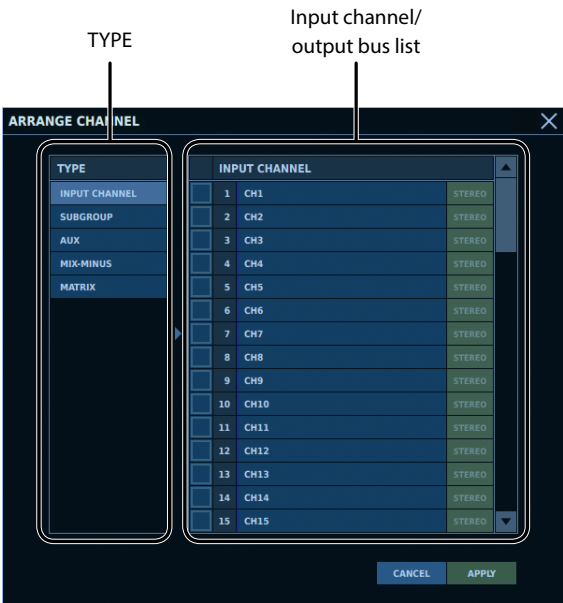
Número del canal	Audio paths usados	Tipo
CH 1-94	94	MONO
MAIN 1	3	LCR
AUX 1-16	16	MONO
MTX 1-8	8	MONO
MON 1	2	STEREO
TB1	1	Talkback
OSC 2	2	OSC1+OSC2
HEADPHONE	2	Headphones
[TOTAL]	128	

Reacomodando los Canales de Entrada/Buses de Salida

En esta unidad puedes reacomodar libremente el orden de los canales de entrada y buses de salida, incluso después de haber aplicado la confirmación de la mezcladora. No es necesario reiniciar la consola.

Ventana ARRANGE CHANNEL

El reacomodo de los canales de entrada y buses de salida es llevado a cabo en la “Input channel/output bus list” de la ventana ARRANGE CHANNEL.



TYPE	Selecciona el tipo de canales de entrada/buses de salida que deseas reacomodar. • INPUT CHANNEL • SUBGROUP • AUX • MIX-MINUS • MATRIX
	Usando TYPE, reacomoda la lista de los canales de entrada/buses de salida.
Input channel/ output bus list	Aplica el Doble-pulso o el Pulso largo al nombre del canal al que desees cambiar su nombre y color. → “Cambiando los Nombres y Colores de los Canales” (p. 69)

Visualiza la Ventana ARRANGE CHANNEL

1. Dirígete a la sección Display y Presiona el botón [MENU].

La ventana MENU aparece.



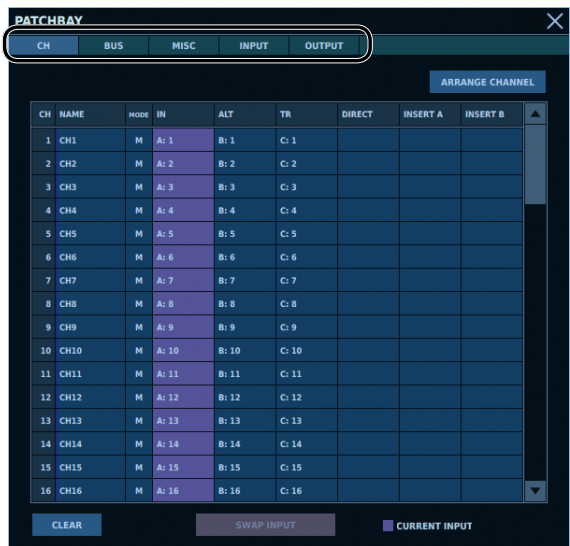
2. Pulsa <SETUP>, después Pulsa <ARRANGE CHANNEL>.

Patchbays (bahías de parcheo)

Después de haber establecido la configuración de la mezcladora, puedes establecer tus entradas y salidas en las bahías de parcheo "Patchbay."

La mayoría de las operaciones Patchbay se llevan a cabo en la ventana PATCHBAY.

Ventana PATCHBAY



En la ventana PATCHBAY, cinco pestañas son visualizadas.

Tab	Function
CH	Visualiza la ventana PATCHBAY pestaña CH. → "Ventana PATCHBAY Pestaña CH" (p. 87)
BUS	Visualiza la ventana PATCHBAY pestaña BUS. → "Ventana PATCHBAY Pestaña BUS" (p. 88)
MISC	Visualiza la ventana PATCHBAY pestaña MISC. → "Ventana PATCHBAY Pestaña MISC" (p. 88)
INPUT	Visualiza la ventana PATCHBAY pestaña INPUT. → "Ventana PATCHBAY Pestaña INPUT" (p. 89)
OUTPUT	Visualiza la ventana PATCHBAY pestaña OUTPUT. → "Ventana PATCHBAY Pestaña OUTPUT" (p. 89)

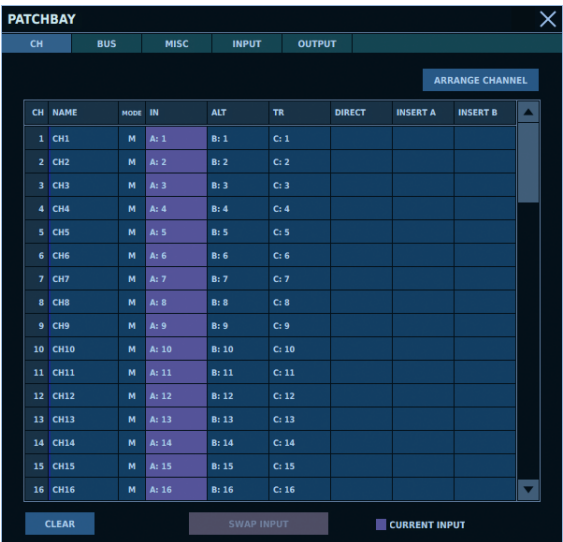
Visualizando la Ventana PATCHBAY

Para visualizar la ventana PATCHBAY, dirígete a la barra lateral de la Pantalla HOME y pulsa <P.BAY>.



Ventana PATCHBAY Pestaña CH

En la ventana PATCHBAY pestaña CH, realizas los ajustes de la bahía de parcheo para los canales de entrada.



CH	Visualiza el número del canal.
NAME	Nombre/Color del Canal Haz Doble-pulso o pulso largo, establece después el nombre/color del canal.
MODE	Visualiza la configuración monoaural/estéreo.
IN	Puerto de Entrada Púlsalo y especifica un puerto de entrada. Los puertos de entrada actualmente especificados entre IN, ALT, y TR se visualizan en morado.
ALT	Puerto de entrada alternativo Púlsalo y especifica un puerto de entrada.
TR	Púlsalo y especifica un puerto de entrada. Los puertos de entrada actualmente especificados entre IN, ALT, y TR se visualizan en morado.
DIRECT	Salida directa del canal de entrada. Púlsalo y especifica un puerto de salida.
INSERT A	Inserta un efecto/GEQ/procesador externo de efectos en el punto INSERT A (post filter).
INSERT B	Inserta un efecto/GEQ/procesador externo de efectos en el punto INSERT B (pre fader).
CLEAR	Elimina las configuraciones patchbay para todos los canales de entrada.
SWAP INPUT	Usa los puertos de entrada alternativos. → "Usando Puertos de Entrada Alternativos" (p. 91)

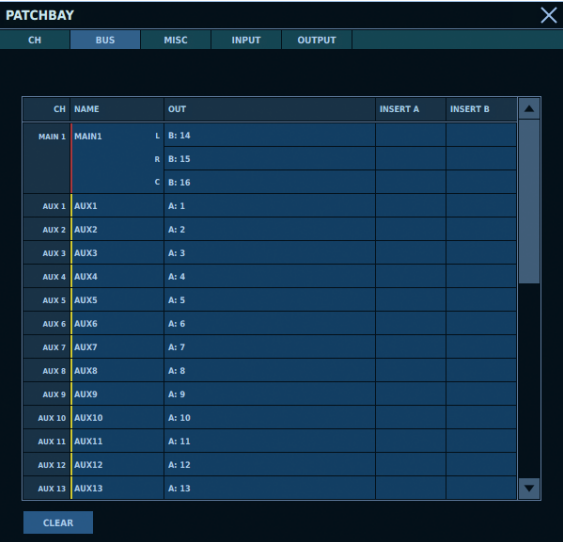
Memo

Para información acerca de cómo trabajar con la ventana emergente para los ajustes Patchbay, dirígete a "Ventana Emergente Popover para Ajustes de Patchbay" (p. 90).

Para información acerca de cómo usar los puertos de entrada alternativos, dirígete a "Usando Puertos de Entrada Alternativos" (p. 91)

Ventana PATCHBAY Pestaña BUS

En la ventana PATCHBAY pestaña BUS, realizas los ajustes de la bahía de parcheo para los buses de salida.



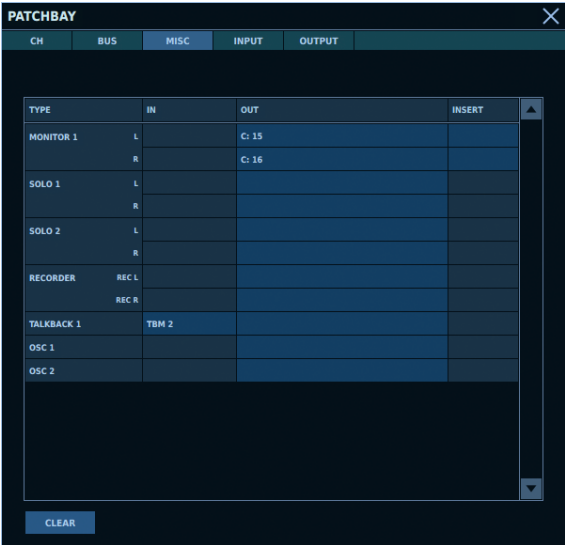
CH	Visualiza el tipo de bus de salida/número de canal.
NAME	Nombre/Color del Canal Haz Doble-pulso o pulso largo, establece después el nombre/color del canal.
OUT	Puerto de Salida Púlsalo y especifica un puerto de salida.
INSERT A	Inserta un efecto/GEQ/procesador externo de efectos en el punto INSERT A (post filter).
INSERT B	Inserta un efecto/GEQ/procesador externo de efectos en el punto INSERT B (pre fader).
CLEAR	Elimina las configuraciones patchbay para todos los buses de salida.

Memo

Para información acerca de cómo trabajar con la ventana emergente para los ajustes Patchbay, dirígete a “Ventana Emergente Popover para Ajustes de Patchbay” (p. 90).

Ventana PATCHBAY Pestaña MISC

En la ventana PATCHBAY pestaña MISC, realizas los ajustes de la bahía de parcheo para Monitor, Solo, Recorder, Talkback, y Oscillator.



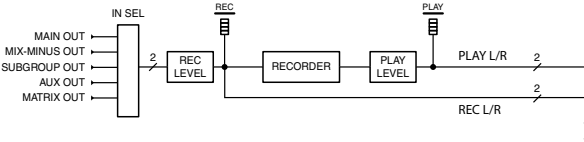
TYPE	Tipo/Numero de Canal
IN	Puerto de entrada (solamente Talkback) Pulsa y especifica un puerto de entrada.
OUT	Puerto de salida (no disponible para TALKBACK RETURN) Púlsalo y especifica un puerto de salida.
INSERT	Inserta un efecto/GEQ/procesador externo de efectos (solamente en MONITOR).
CLEAR	Elimina las configuraciones patchbay para todos los canales.

Memo

Para información acerca de cómo trabajar con la ventana emergente para los ajustes Patchbay, dirígete a “Ventana Emergente Popover para Ajustes de Patchbay” (p. 90).

Memo

Los puntos de salida del REC L/R son los siguientes.



Ventana PATCHBAY Pestaña INPUT

En la ventana PATCHBAY pestaña INPUT, puedes ver el listado de configuración de puerto de entrada para los aparatos de entrada y salida conectados a la M-5000.

NUMBER/TYPE

PATCH BAY

CH

BUS

MISC

INPUT

OUTPUT

DEVICE

A: (REAC)

	DESTINATION	48V	PAD	GAIN
1 A	CH1(IN)	48V	PAD	+10 dB
2 A	CH2(IN)	48V	PAD	+10 dB
3 A	CH3(IN)	48V	PAD	+10 dB
4 A	CH4(IN)	48V	PAD	+10 dB
5 A	CH5(IN)	48V	PAD	+10 dB
6 A	CH6(IN)	48V	PAD	+10 dB
7 A	CH7(IN)	48V	PAD	+10 dB
8 A	CH8(IN)	48V	PAD	+10 dB
9 A	CH9(IN)	48V	PAD	+10 dB
10 A	CH10(IN)	48V	PAD	+10 dB
11 A	CH11(IN)	48V	PAD	+10 dB
12 A	CH12(IN)	48V	PAD	+10 dB
13 A	CH13(IN)	48V	PAD	+10 dB
14 A	CH14(IN)	48V	PAD	+10 dB
15 A	CH15(IN)	48V	PAD	+10 dB
16 A	CH16(IN)	48V	PAD	+10 dB

CLEAR

DEVICE	Selecciona el aparato al que le desees configurar el puerto de entrada.
NUMBER	Número del puerto de entrada
TYPE	Tipo de conector del puerto de entrada - AD (analog audio input) - AES (entrada AES/EBU) - MIC (TALKBACK MIC 1)
DESTINATION	Canal de entrada. Púlsalo para establecer un canal de entrada.
48V	Preamp +48 V phantom power
PAD	Preamp PAD
GAIN	Preamp GAIN Realiza el ajuste usando la perilla seleccionada. → "Control Usando Perillas y Botones Selectos" (p. 71)
CLEAR	Elimina las configuraciones patchbay para todos los puertos de entrada.

Memo

Para información acerca de cómo trabajar con la ventana emergente para los ajustes Patchbay, dirígete a "Ventana Emergente Popover para Ajustes de Patchbay" (p. 90).

Ventana PATCHBAY Pestaña OUTPUT

En la ventana PATCHBAY pestaña OUTPUT, puedes ver el listado de configuración de puerto de salida para los aparatos de entrada y salida conectados a la M-5000.

NUMBER/TYPE

PATCH BAY

CH

BUS

MISC

INPUT

OUTPUT

DEVICE

A: (REAC)

	SOURCE
1	AUX1
2	AUX2
3	AUX3
4	AUX4
5	AUX5
6	AUX6
7	AUX7
8	AUX8
9	AUX9
10	AUX10
11	AUX11
12	AUX12
13	AUX13
14	AUX14
15	AUX15
16	AUX16

CLEAR

DEVICE	Selecciona el aparato al que le desees configurar el puerto de salida.
NUMBER	Número del puerto de salida
TYPE	Tipo de conector del puerto de salida - DA (salida de audio análogo) - AES (salida AES/EBU)
SOURCE	Bus de salida Púlsalo y establece un bus de salida.
CLEAR	Elimina las configuraciones patchbay para todos los puertos de salida.

Memo

Para información acerca de cómo trabajar con la ventana emergente para los ajustes Patchbay, dirígete a "Ventana Emergente Popover para Ajustes de Patchbay" (p. 90).

Ventana Emergente Popover para Ajustes de Patchbay

Cuando selecciones un puerto de entrada/salida, canal de entrada, bus de salida u otro elemento similar, aparecerá la ventana emergente que se muestra a continuación.

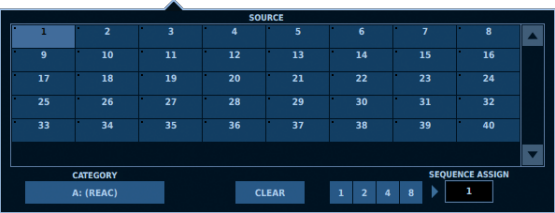
Pulsa la lista para seleccionar.



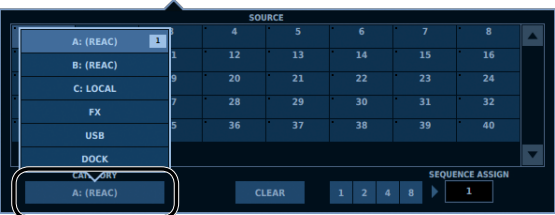
CATEGORY	Selecciona el tipo de aparato para la entrada/salida, el tipo de canal de entrada/bus de salida, etc.
CLEAR	Elimina los ajustes y sale de la ventana emergente.

Estableciendo la Configuración Patchbay

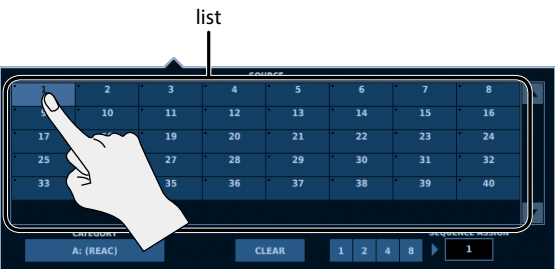
1. Visualiza la ventana emergente para ajustes patchbay.



2. Pulsa <CATEGORY> y selecciona el tipo de aparato de entrada/salida, bus de salida, etc.



3. En <list>, selecciona y pulsa el puerto de entrada/salida, bus de salida, etc.

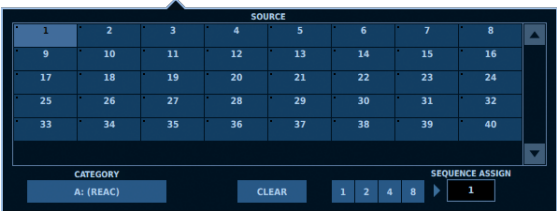


Asignando un Rango de Canales en Patchbay

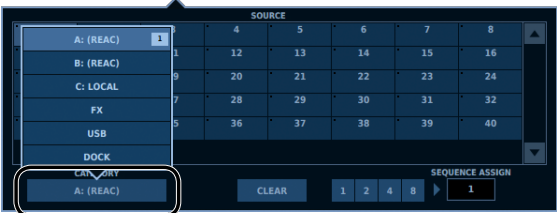
Puedes asignar un rango de canales para la Patchbay.

Ejemplo: Esto asigna los puertos de entrada del 1 al 24 en una unidad de escenario S-2416, a los INPUT CHANNELs del 1 al 24 al mismo tiempo.

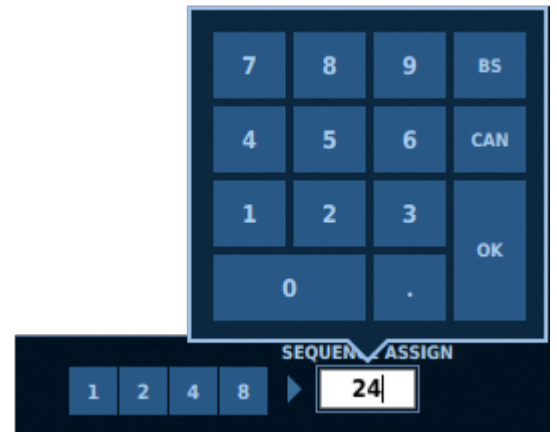
1. Pulsa el inicio de la Patchbay a la que desees establecer el rango y visualiza la ventana emergente para ajustes Patchbay.



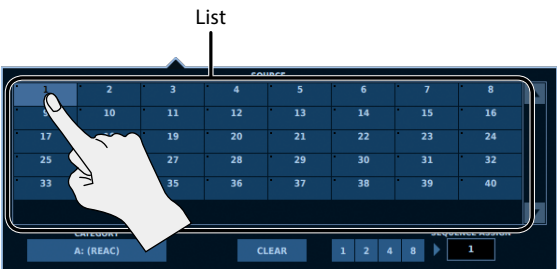
2. Pulsa <CATEGORY> y selecciona el tipo de aparato de entrada/salida, bus de salida, etc.



3. Para <SEQUENCE ASSIGN>, ingresa el número total de canales a asignar.



4. Selecciona el primer número en la Patchbay a la que desees aplicar el rango.



Los canales son asignados desde ese punto en la cantidad que especificaste en el paso 2.

Usando Puertos de Entrada Alternativos

Puedes establecer tres tipos de puertos de entrada para los canales de entrada --- IN, ALT (alternativo), y TR (track) --- y conmutar entre ellos de acuerdo a la circunstancia y aplicación.

Los puertos de entrada actualmente seleccionados entre IN, ALT, y TR se muestran en morado.

Ejemplo de Uso 1) Especifica un micrófono de respaldo para la voz principal. El micrófono principal se establece en IN y el micrófono de respaldo en ALT. Esta aplicación habilita la crítica conmutación de entrada a una nueva fuente sin necesidad de reconectar.

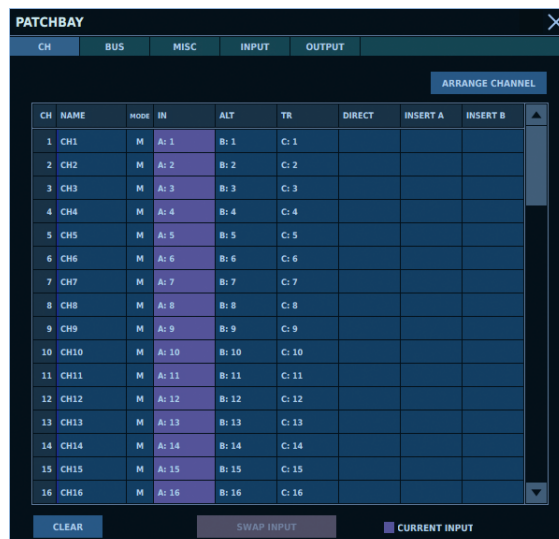
→ “Estableciendo un Puerto de Entrada Alternativo para Cada Canal de Entrada” (p. 91)

Ejemplo de Uso 2) La grabación es realizada en multi-track, y en el ensayo al siguiente día, la data grabada es enviada a la M-5000 para mezclarla. El micrófono de grabación se establece en IN y la salida desde la grabadora multi-track se establece en TR. Se conmutan en unión IN y TR. Este ejemplo es ideal no solo para la fácil grabación multi-canal, sino también para las pruebas de sonido y el entrenamiento.

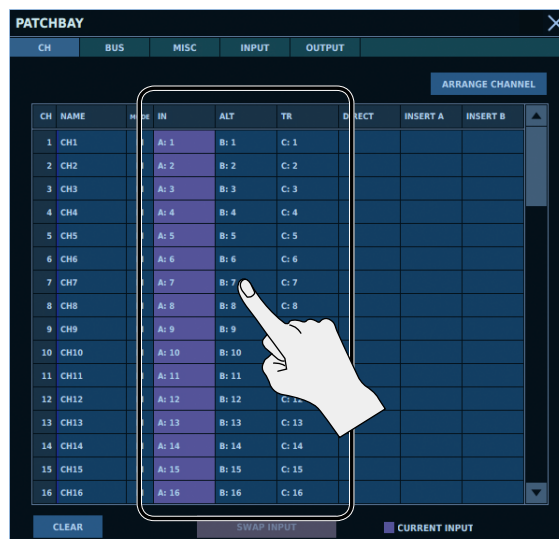
→ “Estableciendo Todos los Canales de Entrada a Puertos de Entrada Alternativos” (p. 92)

Estableciendo un Puerto de Entrada Alternativo para Cada Canal de Entrada

1. En la ventana PATCHBAY pestaña CH, pulsa <SWAP INPUT>. Esto hace que los puertos de entrada sean seleccionables.



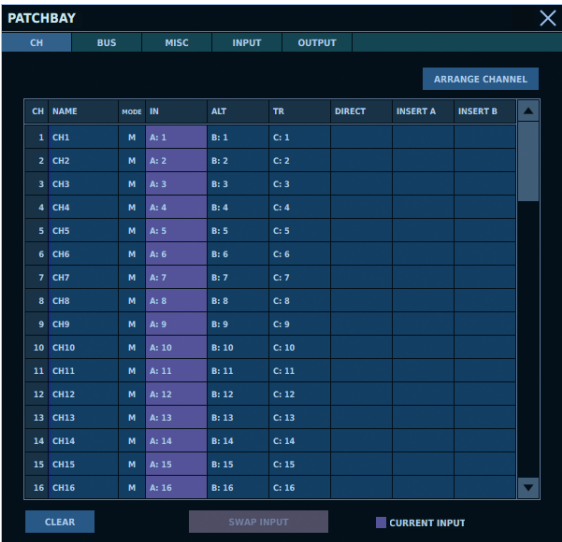
2. Selecciona la columna IN, ALT, o TR.



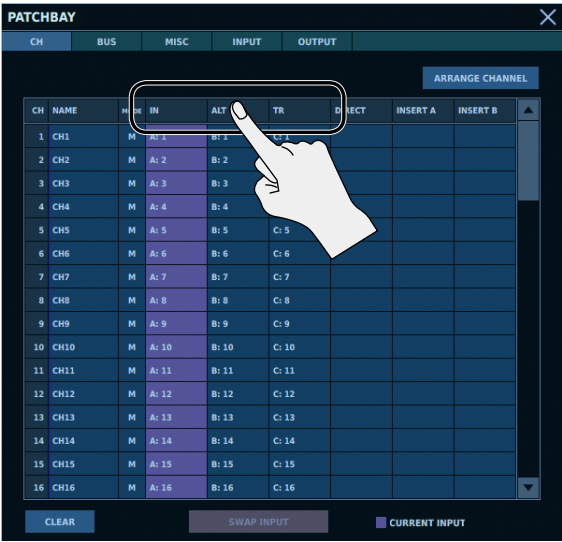
El puerto de entrada para el canal seleccionado es conmutado.

Estableciendo Todos los Canales de Entrada a Puertos de Entrada Alternativos

1. En la ventana PATCHBAY pestaña CH, pulsa <SWAP INPUT>.



2. Pulsa el encabezado de la columna IN, ALT, o TR.



Los puertos de entrada para todos los canales de entrada son conmutados.

Operaciones del Canal de Entrada y Bus de Salida

Los capítulos que hemos visto hasta el momento, te han mostrado como configurar la mezcladora de manera diferente de acuerdo a las circunstancias.

Ahora, en este capítulo, ¡estamos listos para mezclar!

El ajuste de EQ, dinámicas, envíos de nivel, y otros parámetros similares para los canales de entrada y buses de salida es logrado principalmente en la pantalla HOME y en la ventana CH EDIT.

En este capítulo, las explicaciones están organizadas en las siguientes secciones.

- “Pantalla HOME” (p. 94)
- “Ventana CH EDIT” (p. 100)

Pantalla HOME

Cuando se inicia la M-5000, se visualiza la pantalla HOME (Process View).

En la pantalla HOME puedes visualizar la información para cualquier bloque de ocho canales que elijas. Al presionar los botones [SEL] en el panel superior, se habilita rápido acceso a los canales de entrada y buses de salida.

→ “Conmutando las Pantallas HOME/CH EDIT” (p. 127)

Pantalla HOME

La Pantalla HOME está dividida en dos áreas principales.



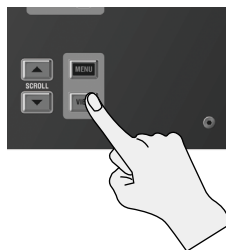
Channel Strips	Líneas de canal mostrando el bloque de 8 canales de entrada/buses de salida en la pantalla.
Sidebar	Visualiza aquí la información importante que querrás tener presente a todo instante, y los botones para acceder a pantallas importantes. → “Barra Lateral (Sidebar)” (p. 129)

Visualizando la Pantalla HOME

Cuando otra ventana esté visualizada, para cerrar la ventana y visualizar la pantalla HOME, presiona el botón [VIEW].

Con esto sales de la ventana, pantallas/cuadros emergentes, para visualizar la Pantalla HOME.

(Excluye la ventana MIXER CONFIGURATION)



Channel Strips (Líneas de Canal)

Las líneas de canal visualizadas en la pantalla HOME muestran información para los canales de entrada y buses de salida. La información visualizada varía dependiendo de lo que hayas seleccionado; canal de entrada, bus de salida, o DCA.

Cambiando la Apariencia de las Líneas de Canal

En la pantalla HOME, puedes seleccionar entre dos tipos de apariencias.



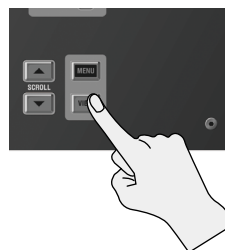
Process view

Meter view

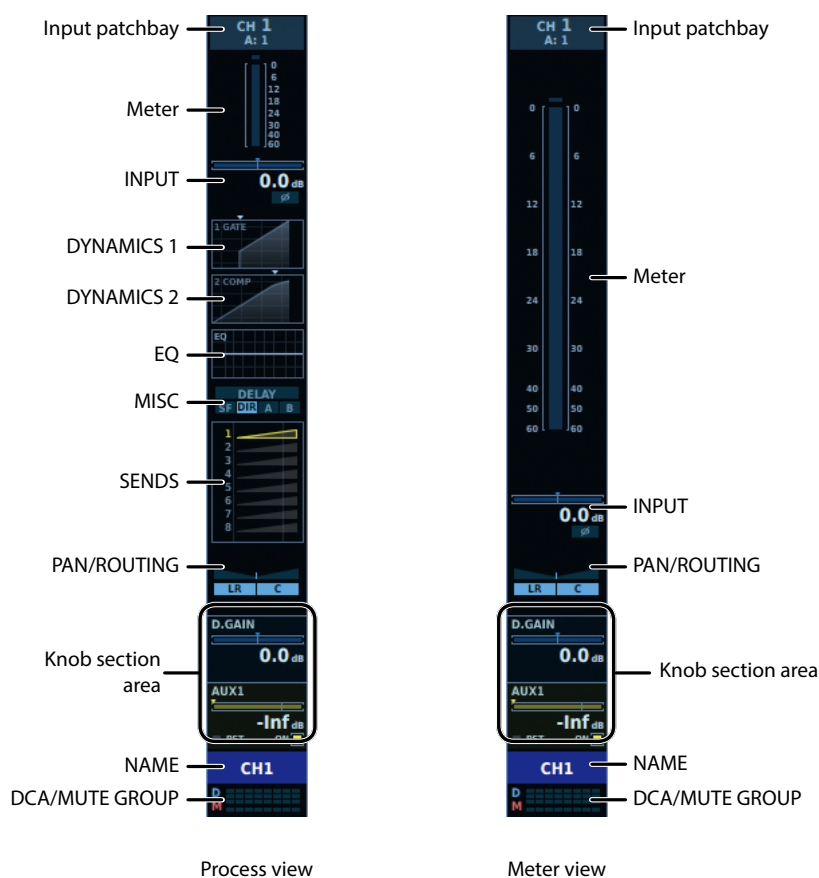
Process View muestra una gran cantidad de información acerca del canal de entrada o bus de salida.

Meter View muestra un gran medidor.

Para cambiar la apariencia, presiona el botón [VIEW] en el panel superior mientras que la pantalla HOME es visualizada.

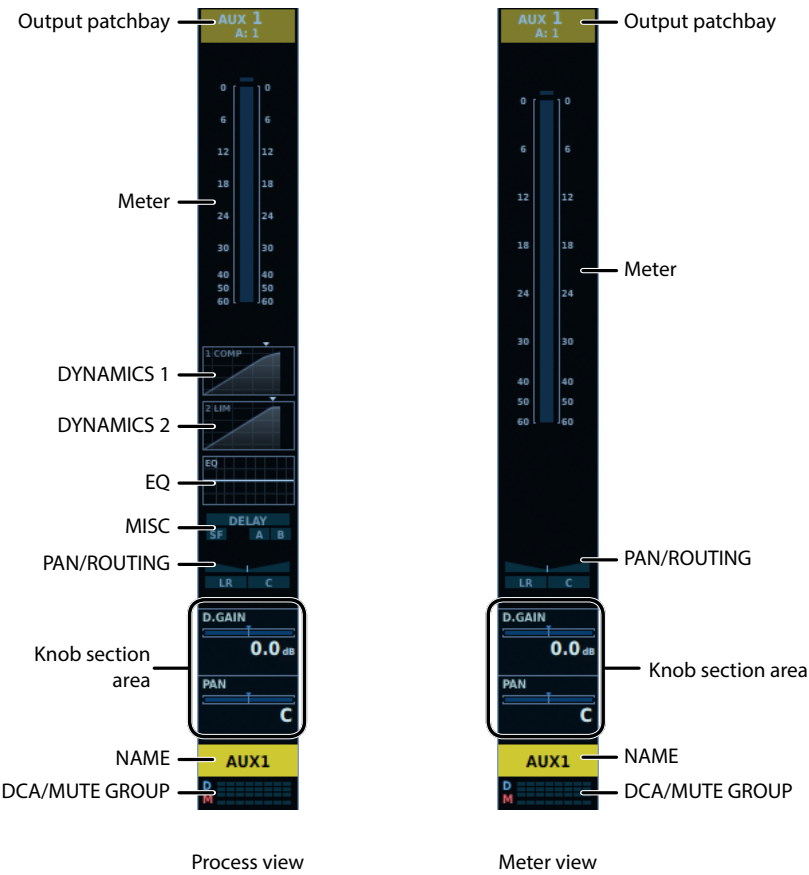


Línea de Canal (Canal de Entrada)



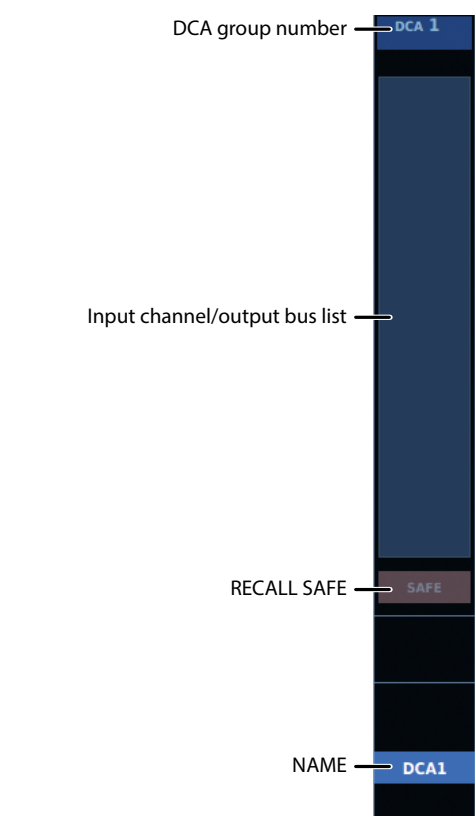
Input patchbay	Muestra el número del canal y la fuente de entrada establecidos en la patchbay.
Meter	Muestra el nivel de la señal. La posición de la detección del nivel es seleccionada en la ventana emergente METER SETUP popover. → "Ventana Emergente METER SETUP" (p. 132)
INPUT	Muestra el estado para preamp gain, phantom power, pad, y polarity. Al pulsarlo se visualiza la ventana CH EDIT pestaña INPUT.
DYNAMICS 1 DYNAMICS 2	Muestra las características generales para DYNAMICS. Al pulsarlo se visualiza la ventana CH EDIT pestaña DYNAMICS. Memo El orden en que DYNAMICS 1/2 y EQ son mostrados, depende del enrutamiento para DYNAMICS 1/2 y EQ.
EQ	Muestra las características generales para EQ. Al pulsarlo se visualiza la ventana CH EDIT pestaña EQ. Memo El orden en que DYNAMICS 1/2 y EQ son mostrados, depende del enrutamiento para DYNAMICS 1/2 y EQ.
MISC	Muestra el estado de Channel Delay, Recall Safe, Direct Out, o Insert A/B. Al pulsarlo se visualiza la ventana CH EDIT pestaña MISC.
SENDS	Muestra el estado de los niveles enviados a los buses AUX. Al pulsarlo se visualiza la ventana CH EDIT pestaña SENDS.
PAN/ROUTING	Muestra el estado de Pan, Subgroup, o Mix-Minus. Al pulsarlo se visualiza la ventana CH EDIT pestaña PAN/ROUTING.
Knob section area	Estos son parámetros asignados a la sección de perillas en el panel superior. Los parámetros asignados se establecen en el área knob-assign de la barra lateral. → "Área de Asignación de Perilla" (p. 134)
NAME	Muestra el nombre y color del canal. Para cambiar el nombre o color del canal, dale doble-pulso o pulso largo.
DCA/MUTE GROUP	Muestra el estado del DCA group/Mute group. Al pulsarlo se visualiza la ventana CH EDIT pestaña DCA/MUTE GROUP.

Línea de Canal (Bus de Salida)



Output patchbay	Muestra el número del canal y el destino de salida establecidos en la patchbay.
Meter	Muestra el nivel de la señal. La posición de la detección del nivel es seleccionada en la ventana emergente METER SETUP popover. → “Ventana Emergente METER SETUP” (p. 132)
DYNAMICS 1 DYNAMICS 2	Muestra las características generales para DYNAMICS. Al pulsarlo se visualiza la ventana CH EDIT pestaña DYNAMICS. Memo El orden en que DYNAMICS 1/2 y EQ son mostrados, depende del enrutamiento para DYNAMICS 1/2 y EQ.
EQ	Muestra las características generales para EQ. Al pulsarlo se visualiza la ventana CH EDIT pestaña EQ. Memo El orden en que DYNAMICS 1/2 y EQ son mostrados, depende del enrutamiento para DYNAMICS 1/2 y EQ.
MISC	Muestra el estado de Channel Delay, Recall Safe o Insert A/B. Al pulsarlo se visualiza la ventana CH EDIT pestaña MISC.
PAN/ROUTING	Muestra el estado para Pan o Mix-Minus. Al pulsarlo se visualiza la ventana CH EDIT pestaña PAN/ROUTING. Memo Visualizado para SUBGROUP y AUX.
Knob section area	Estos son parámetros asignados a la sección de perillas en el panel superior. Los parámetros asignados se establecen en el área knob-assign de la barra lateral. → “Área de Asignación de Perilla” (p. 134)
NAME	Muestra el nombre y color del canal. Para cambiar el nombre o color del canal, dale doble-pulso o pulso largo.
DCA/MUTE GROUP	Muestra el estado del DCA group/Mute group. Al pulsarlo se visualiza la ventana CH EDIT pestaña DCA/MUTE GROUP.

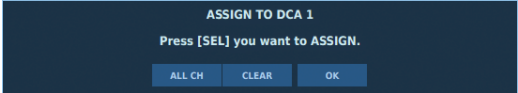
Línea de Canal (DCA)



DCA group number	Muestra el número del grupo DCA.
Input channel/output bus list	Muestra la lista de canales de entrada/buses de salida asignados al grupo DCA. Al pulsarlo se visualiza el cuadro emergente ASSIGN TO DCA
RECALL SAFE	No se invocará. Cuando está activado, ese artículo es excluido del destino para la invocación de escena
NAME	Muestra el nombre y color del canal. Para cambiar el nombre o color del canal, dale doble-pulso o pulso largo.

Cuadro Emergente ASSIGN TO DCA Popup

Al pulsar <Input channel/output bus list> en una línea de canal (DCA) se visualiza el cuadro emergente ASSIGN TO DCA popup. Los canales cuyos botones [SEL] hayan sido presionados en el panel superior, son asignados al grupo DCA.



ALL CH	Asigna todos los canales de entrada al grupo DCA.
CLEAR	Elimina todos los canales de entrada al grupo DCA
OK	Aplica las asignaciones de canal y sale del cuadro emergente ASSIGN TO DCA.

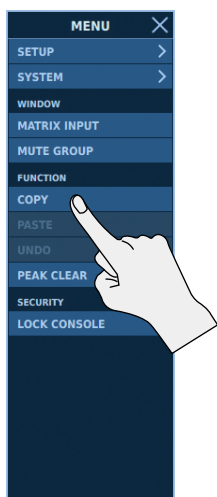
Área de la Sección de Perilla de la Pantalla HOME

Los parámetros asignados en el área de sección de perillas de la pantalla HOME se establecen usando el área knob-assign de la barra lateral.
→ “Área de Asignación de Perilla” (p. 134)

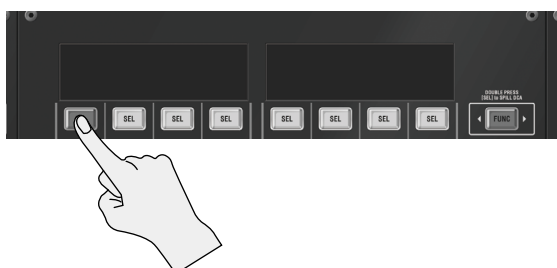
Copiando/Pegando Configuraciones del Canal de Entrada/Bus de Salida en la Pantalla HOME

Copiando Configuraciones del Canal de Entrada/Bus de Salida en la Pantalla HOME

1. Dirígete a la sección Display y presiona el botón [MENU].
La ventana MENU aparece.
2. Pulsa <COPY>.



3. Presiona el botón [SEL] para el canal de entrada o bus de salida que desees copiar, o desde la pantalla HOME pulsa el parámetro que desees copiar.

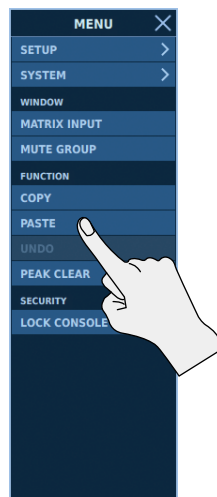


4. Pulsa <COPY>.

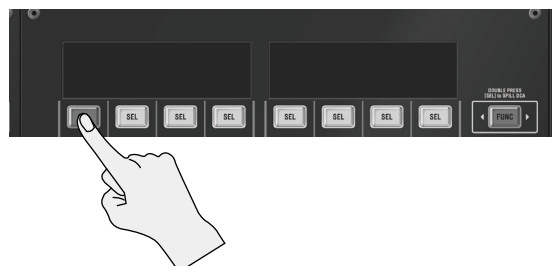
La configuración seleccionada es guardada en el clipboard.

Pegando Configuraciones del Canal de Entrada/Bus de Salida en la Pantalla HOME

1. Dirígete a la sección Display y presiona el botón [MENU].
La ventana MENU aparece.
2. Pulsa <PASTE>.



3. Presiona el botón [SEL] para el canal de entrada o bus de salida donde desees pegar, o desde la pantalla HOME pulsa el parámetro donde desees pegar.





4. Pulsa <PASTE>.

La configuración seleccionada es pegada.

Memo

Para deshacer (cancelar) la operación pegada mas reciente, dirígete a la ventana MENU y pulsa <UNDO PASTE>.

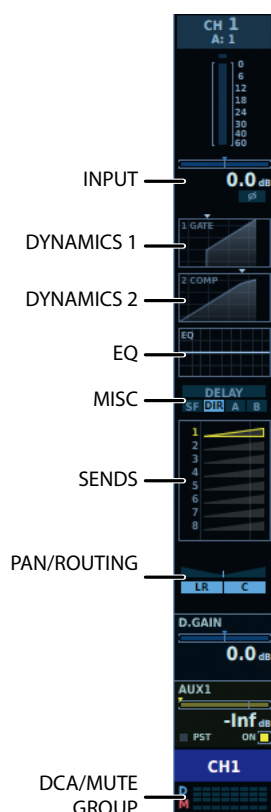
Ventana CH EDIT

Realiza operaciones para los canales de entrada y buses de salida en la ventana CH EDIT.

Visualizando la Ventana CH EDIT

Visualizando la Ventana CH EDIT desde la Pantalla HOME

Para visualizar la ventana CH EDIT, en la pantalla HOME, pulsa <INPUT>, <EQ>, <DYNAMICS 1/2>, <MISC>, <SENDS>, <PAN/ROUTING>, o <DCA/MUTE GROUP>.



Conmutando el Canal de Entrada/Bus de Salida Visualizado en la Ventana CH EDIT

Para conmutar el canal de entrada o bus de salida mostrado en la ventana CH EDIT, dirígete a la pantalla HOME y pulsa la línea del canal que desees conmutar.



Visualizando la Ventana CH EDIT desde el Panel Superior

Usa los botones [SEL] en el panel superior para conmutar la vista entre la pantalla HOME y la ventana CH EDIT.

→ "Conmutando las Pantallas HOME/CH EDIT" (p. 127)

Diseño de la Ventana CH EDIT



Nombre/color del canal.
Para cambiar el nombre o color del canal, dale doble-pulso o pulso largo.
Pestañas
Cambian la función de la ventana CH EDIT.

Pestaña INPUT		p. 101 * Mostrada para los canales de entrada.
Pestaña OUTPUT		p. 112 * Mostrada para los buses de salida.
Pestaña DYNAMICS		p. 102
Pestaña EQ		p. 104
Pestaña MISC		p. 105 p. 112
Pestaña SENDS		p. 106 * Mostrada para los canales de entrada.
Pestaña PAN/ROUTING		p. 108 * Mostrada para los canales de entrada, SUBGROUP, y AUX.
Pestaña DCA/MUTE GROUP		p. 111

Área Display
Visualiza las funciones conmutadas usando las pestañas.

Ventana CH EDIT (Input Channel)

Pestaña INPUT

En la pestaña INPUT puedes ingresar ajustes de bahía de parcheo, preamp, y otras configuraciones.



CH TOP meter	Muestra el nivel de señal en CH TOP.
MODE	Selecciona monoaural/estéreo.
SWAP INPUT	Usa puertos de entrada alternativos. → "Usando Puertos de Entrada Alternativos" (p. 102)
IN (L/R)	Puerto de entrada. Púlsalo y especifica un puerto de entrada. Los puertos de entrada actualmente especificados entre IN, ALT, y TR se visualizan en morado.
ALT (L/R)	Puerto de entrada Alternativo. Púlsalo y especifica un puerto de entrada.
TR (L/R)	Los puertos de entrada actualmente especificados entre IN, ALT, y TR se visualizan en morado..
POST D.GAIN meter	Muestra el nivel de señal en POST D.GAIN.
+48V	Preamp +48 V phantom power
PAD	Preamp PAD
Φ (L/R)	Polaridad
GAIN	Ganancia del Preamp
D.GAIN	Ganancia Digital
BALANCE	Ajusta el balance L/R antes de los filtros, EQ, o Dynamics. * Se muestra cuando el canal de entrada es estéreo.

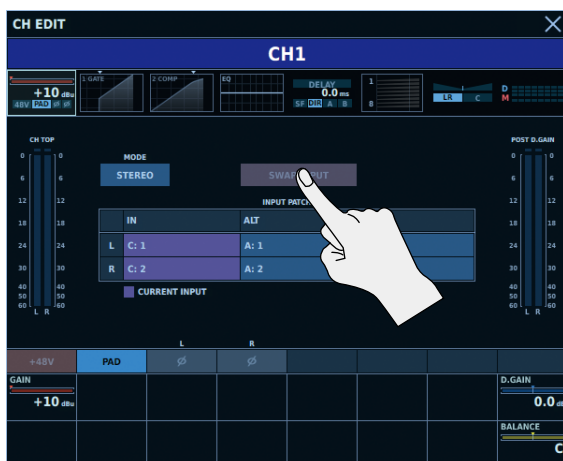
Usando Puertos de Entrada Alternativos

Puedes establecer tres tipos de puertos de entrada para los canales de entrada --- IN, ALT (alternativo), y TR (track) --- y conmutar entre ellos de acuerdo a la circunstancia y aplicación.

Los puertos de entrada actualmente seleccionados entre IN, ALT, y TR se muestran en morado.

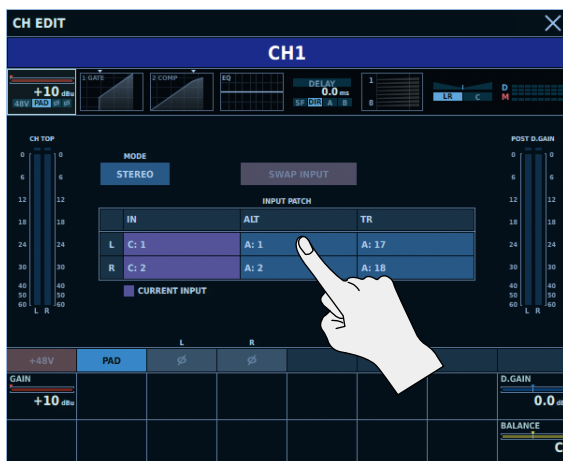
Ejemplo de Uso 1) Especifica un micrófono de respaldo para la voz principal. El micrófono principal se establece en IN y el micrófono de respaldo en ALT.

1. Pulsa <SWAP INPUT>.



Esto hace que los puertos de entrada sean seleccionables.

2. Selecciona la columna IN, ALT, o TR.



Esto conmuta al puerto de entrada seleccionado.

Memo

Cuando el canal de entrada es estéreo, puedes pulsar el encabezado de la columna IN, ALT o TR para conmutar los puertos de entrada para todos los canales de entrada.

Pestaña DYNAMICS

En la pestaña DYNAMICS, puedes hacer ajustes para Dynamics 1 y 2. Los procedimientos de operación para Dynamics 1 y Dynamics 2 son iguales.

Puedes seleccionar entre los siguientes tipos.

- EXPANDER
- GATE
- DUCKING
- COMPRESSOR
- LIMITER

Memo

El orden en que las pestañas DYNAMICS 1/2 y EQ son visualizadas, depende del enrutamiento de DYNAMICS 1/2 y EQ que se haya establecido en DYN POSITION.



Parameter area

KEY-IN METER	Nivel de señal key-in
INPUT METER	Nivel de entrada de las dinámicas (Pre DYN)
DYNAMICS graph	Características generales de las dinámicas
GR METER	Cantidad de reducción de la ganancia
OUTPUT METER	Nivel de salida de las dinámicas (Post DYN)
KEY (L/R)	Selecciona la señal key-in (conocida también como sidechain). Al pulsarla se visualiza una ventana emergente para seleccionar la señal key-in.
KEY FILTER	Características generales del filtro key-in
DYNAMICS ON	Activa/desactiva las dinámicas.
TYPE	Puedes seleccionar entre los siguientes tipos de dinámicas. • EXPANDER • GATE • DUCKING • COMPRESSOR • LIMITER
DYN POSITION	Especifica la secuencia en que las Dinámicas serán aplicadas en relación al 4-BAND EQ. • PRE EQ • POST EQ
Parameter area	→ "Área de Parámetros de la pestaña DYNAMICS" (p. 103)

Memo

El punto de aislación para la señal key-in es el siguiente.

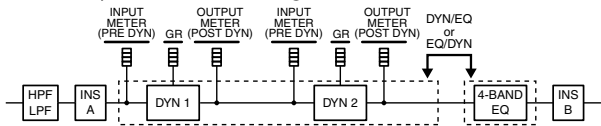
Señal Key-in	Punto de Aislación
SELF	Señal de entrada a Dynamics
Input channel	CH TOP
Output bus	POST FADER

Memo

Con MAIN, solamente SELF puede ser seleccionado para la señal key-in.

MEMO

Los puntos de nivel de detección para INPUT METER, OUTPUT METER, y GR METER son los siguientes.



Área de Parámetros de la pestaña DYNAMICS

Los parámetros visualizados en el área de parámetros de las DYNAMICS pestaña varían de acuerdo al tipo de Dinámicas.

GATE



THRESHOLD	Umbral
RANGE	Rango
ATTACK	Tiempo de ataque
RELEASE	Tiempo de liberación
HOLD	Tiempo de aguante
KEY HPF	Frecuencia central del filtro pasa-agudos (HPF) para el filtro key-in.
ON	Activa/desactiva el filtro key-in.
KEY LPF	Frecuencia central del filtro pasa-graves (LPF) para el filtro key-in

EXPANDER



THRESHOLD	Umbral
RATIO	Ratio
ATTACK	Tiempo de ataque
RELEASE	Tiempo de liberación
KNEE	Rótula - HARD - SOFT 1-9
KEY HPF	Frecuencia central del filtro pasa-agudos (HPF) para el filtro key-in
ON	Activa/desactiva el filtro key-in.
KEY LPF	Frecuencia central del filtro pasa-graves (LPF) para el filtro key-in

DUCKING



THRESHOLD	Umbral
RANGE	Rango
ATTACK	Tiempo de ataque
RELEASE	Tiempo de liberación
HOLD	Tiempo de aguante
KEY HPF	Frecuencia central del filtro pasa-agudos (HPF) para el filtro key-in
ON	Activa/desactiva el filtro key-in.
KEY LPF	Frecuencia central del filtro pasa-graves (LPF) para el filtro key-in

MEMO

Cuando se establece la señal key-in a un canal de entrada (que no sea SELF), los valores de fader y silenciado se aplican a la señal key-in.

COMPRESSOR



THRESHOLD	Umbral
RATIO	Ratio
ATTACK	Tiempo de ataque
RELEASE	Tiempo de liberación
KNEE	Rótula • HARD • SOFT 1-9
MAKE UP	Ganancia de compensación
AUTO	Ganancia de Auto-compensación Eleva la ganancia para el límite superior del nivel de salida cuando el tiempo de ataque es 0ms para impartir 6dB de rango dinámico desde el nivel de saturación (0 dB). Incrementa la ganancia automáticamente hasta un máximo de +34 dB.
DRY/WET	Establece el ratio para el nivel seco y el nivel con efecto.
KEY HPF	Frecuencia central del filtro pasa-agudos (HPF) para el filtro key-in
ON	Activa/desactiva el filtro key-in.
KEY LPF	Frecuencia central del filtro pasa-graves (LPF) para el filtro key-in

LIMITER



THRESHOLD	Umbral
ATTACK	Tiempo de ataque
RELEASE	Tiempo de liberación
KNEE	Rótula • HARD • SOFT 1-9
KEY HPF	Frecuencia central del filtro pasa-agudos (HPF) para el filtro key-in
ON	Activa/desactiva el filtro key-in.
KEY LPF	Frecuencia central del filtro pasa-graves (LPF) para el filtro key-in

Pestaña EQ

En la pestaña EQ, puedes hacer ajustes para HPF, LPF, y 4-BAND EQ.

Memo

El orden en que las pestañas DYNAMICS 1/2 y EQ son visualizadas, depende del enrutamiento de DYNAMICS 1/2 y EQ que se haya establecido en la ventana DYNAMICS. Es importante notar que los filtros HPF y LPF siempre son procesados primero, independientemente de lo establecido en Pre o Post Dynamics.



INPUT meter	Nivel de Entrada EQ (Pre EQ)
EQ graph	Características generales para EQ y LPF/HPF
OUTPUT meter	Nivel de salida EQ (Post EQ)
EQ ON	Activa/desactiva el EQ.
HPF SLOPE	Características de la gradiente del filtro HPF • -6dB/oct • -12dB/oct
LPF SLOPE	Características de la gradiente del filtro LPF • -6dB/oct • -12dB/oct
RESET	Inicializa la configuración del 4-BAND EQ. * Los HPF/LPF no son inicializados.

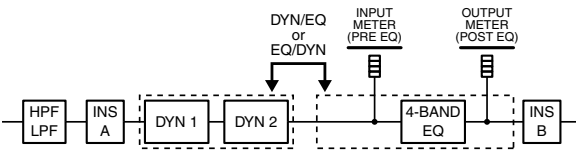
Las siguientes operaciones son posibles en el área de parámetros.



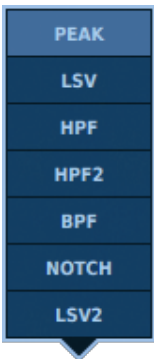
HPF/LPF	Frecuencia central de los filtros HPF/LPF
HPF/LPF ON	Activa/desactiva los filtros HPF/LPF.
FREQ	Frecuencia central
Q	Amplitud de la curva de repuesta de frecuencia
TYPE	Muestra la ventana emergente Filter Type Selection.
GAIN	Ganancia
ON	Activa/desactiva la banda respectiva. Al presionarlo y mantenerlo presionado, se restablece la banda respectiva.

Memo

Los puntos de detección de nivel para los medidores INPUT y OUTPUT son los siguientes.



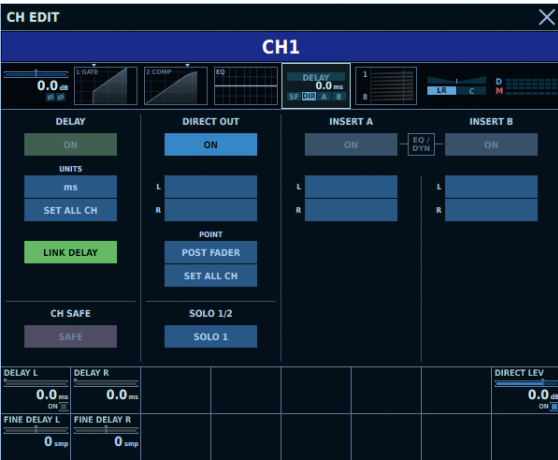
Ventana Emergente Filter Type Selection



PEAK	Filtro de pico
LSV	Low shelving (escalonado grave)
HSV	High shelving (escalonado agudo)
HPF	Filtro pasa-agudos (-6 dB/oct)
HPF2	Filtro pasa-agudos (-12 dB/oct)
LPF	Filtro pasa-graves (-6 dB/oct)
LPF2	Filtro pasa-graves (-12 dB/oct)
BPF	Filtro pasa-banda
NOTCH	Filtro de recorte
LSV2	Low shelving (escalonado grave) con Q controlable
HSV2	High shelving (escalonado agudo) con Q controlable

Pestaña MISC

En la Pestaña MISC, puedes hacer una variedad de ajustes para Delay, Direct Out, Channel Safe, Solo, e Insert.



DELAY ON	Activa/desactiva el Delay.
UNITS	Selecciona de entre los siguientes para la unidad y el tiempo de retraso. - ms - meter - feet 24fps/25fps/29.97fps/30fps
SET ALL CH	Hace que la unidad para el tiempo de retraso en todos los canales sea igual a la selección hecha usando <UNITS>.
LINK DELAY	Hace que el tiempo de retraso para todos los canales/buses estéreo y buses surround sea idéntico.
SAFE	Cuando está activado, el canal es excluido de la invocación de escena.
DIRECT OUT ON	Activa/desactiva Direct Out.
DIRECT OUT (L/R)	Selecciona el puerto de salida Direct Out. Selecciona de entre los siguientes como punto de envío para Direct Out. - TOP OF CH - PRE EQ - PRE FADER - POST FADER
POINT	Selección SOLO - SOLO 1 - SOLO 2 - SOLO 1+2
SOLO 1/2	
INSERT A/B ON	Activa/desactiva Channel Insert.
INSERT A/B (L/R)	Selecciona el efecto/GEQ/efecto externo a insertar en el canal.
DELAY (L/R)	Tiempo de retraso
DELAY (L/R) ON	Activa/desactiva el Delay.
FINE DELAY L/R	Micro-afinación del tiempo de retraso
DIRECT LEV	Nivel Direct Out
DIRECT LEV ON	Activa/desactiva Direct Out.

Cambiando DELAY UNIT

Los valores (de unidad de retraso) DELAY UNIT disponibles son "msec, Meter, Feet y Frame (24, 25, 29.97, o 30 fps)." El Delay en la M-5000 está basado en pasos de milisegundos, el simple cambio del parámetro DELAY UNIT no alterará los tiempos de retraso en msec. Por esa razón, justo después de haber cambiado DELAY UNIT, pueden ocurrir discrepancias entre los valores msec y los valores visualizados especificados por DISPLAY UNIT en la M-5000. Para corregir esas discrepancias, establece el tiempo de retraso nuevamente.

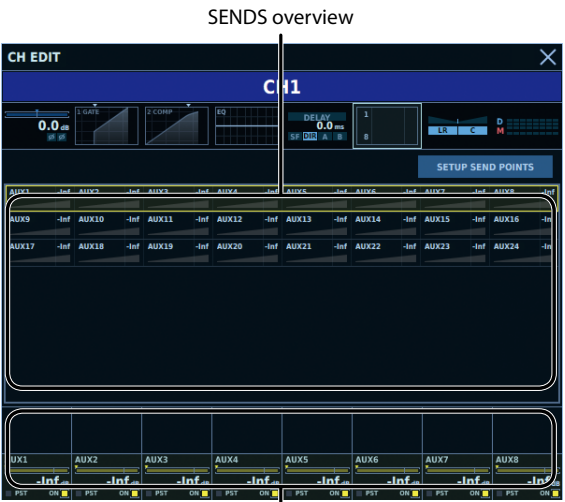
Calculación Meter/Feet/Frame

La relación de metros, pies, y cuadros a milisegundos es la siguiente. (las aproximaciones de cálculo de resultados son usadas)

- Meter**
[msec] = Delay [Meter]1000/343.59
- Feet**
[msec] = Delay [Feet] x1000/1127.26
- Frame(24/25/29.97/30fps)**
[msec] = Delay [Frame] x1000/FrameRate

Pestaña SENDS

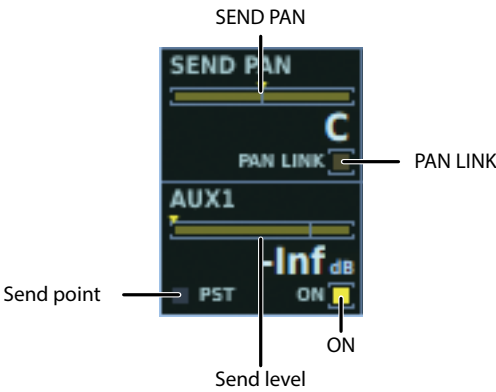
En la pestaña SENDS, haces los ajustes para los envíos de los canales de entrada a los AUX.



SENDs overview	Selecciona los AUXes a trabajar con el área de parámetros, en grupos de 8 canales.
SETUP SEND POINTS	Visualiza la ventana SETUP SENDS POINTS. → "Ventana SETUP SENDS POINTS" (p. 107)

Usa "Parameter area" para manipular los niveles de envío a los AUXes seleccionados usando "SENDs overview."

Área de Parámetros de la Pestaña SENDS



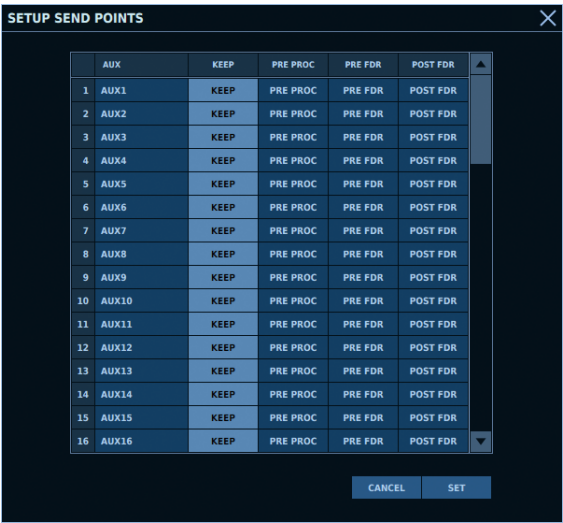
SEND PAN	Envío del aspecto panorámico a AUX * Se visualiza cuando el AUX es estéreo.
PAN LINK	Cuando PAN LINK está activado, PAN a MAIN y SEND PAN están vinculados. * Se visualiza cuando el AUX es estéreo.
Send level	Send level sent to AUX
Send point	Selecciona de entre los siguientes como punto de envío del canal de entrada al AUX. • PRE-P Pre-processing • PRE Pre-fader • POST Post-fader * Para cambiar el punto de envío, presiona el botón [SHIFT], después dirígete al área de sección de perillas y usa esos botones o los seleccionados para realizar la operaciónn.
ON	Activa/desactiva el envío al AUX. Al presionarlo y mantenerlo presionado se establece el nivel de envío en 0.0 dB.

Memo

Puedes trabajar con todos los 8 parámetros a la vez manteniendo presionado el botón [ALL] y girando una perilla o presionando un botón.

Ventana SETUP SENDS POINTS

En la ventana SETUP SENDS POINTS, estableces los puntos de envío a un AUX para todos los canales de entrada a la vez.



KEEP	Conserva la configuración de los puntos de envío actuales.
PRE PROC	Establece en pre-proceso todos los puntos de envío de los canales de entrada.
PRE FDR	Establece en pre-fader todos los puntos de envío de los canales de entrada.
POST FDR	Establece en post-fader todos los puntos de envío de los canales de entrada.
CANCEL	Cancela los cambios a los puntos de envío y sale de la ventana SETUP SENDS POINTS.
SET	Aplica los cambios a los puntos de envío y sale de la ventana SETUP SENDS POINTS. Cambia todos los puntos de envío de los canales.

Pestaña PAN/ROUTING

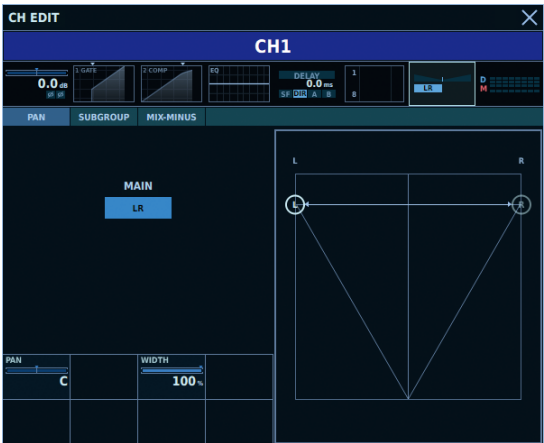
- Las siguientes pestañas son visualizadas en la pestaña PAN/ROUTING.
- Pestaña PAN
Establece el paneo del envío a MAIN.
 - Pestaña SUBGROUP
Establece las asignaciones a los SUBGROUPs.
 - Pestaña MIX-MINUS
Es visualizada cuando se usan las operaciones del canal de entrada, AUX, y SUBGROUP.

Operaciones de la Pestaña PAN

Los procedimientos de operación en la pestaña PAN varían de acuerdo a lo que se haya configurado para MAIN en la ventana MIXER CONFIGURATION.

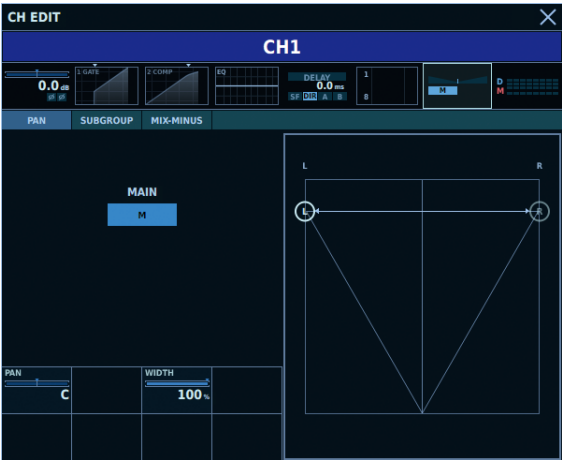
Configuración MAIN	Operación
NONE	Los parámetros no serán visualizados cuando no exista MAIN.
MONO	→ "Pestaña PAN (MONO)" (p. 108)
LR	→ "Pestaña PAN (LR)" (p. 108)
LR+M	MAIN 1 → "Pestaña PAN (LR)" (p. 108) MAIN 2 → "Pestaña PAN (MONO)" (p. 108)
LR+LR	MAIN 1/2 → "Pestaña PAN (LR)" (p. 108)
LCR	→ "Pestaña PAN (LCR/CROSS-MATRIX LCR)" (p. 109)
CROSS-MATRIX LCR	→ "Pestaña PAN (LCR/CROSS-MATRIX LCR)" (p. 109)
5.1+LR	MAIN 1 → "Pestaña PAN (5.1)" (p. 110) MAIN 2 → "Pestaña PAN (LR)" (p. 108)

Pestaña PAN (LR)



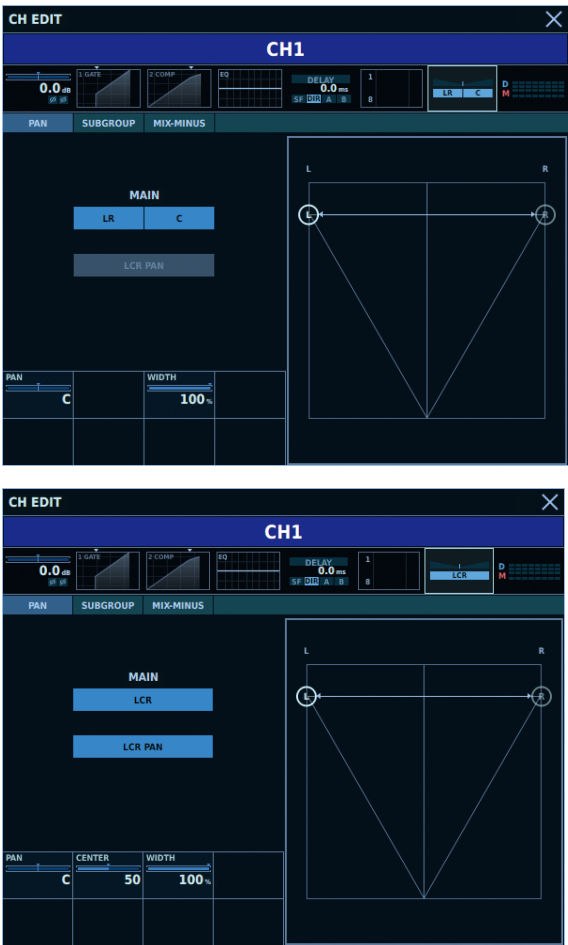
MAIN LR	Envía la señal a MAIN LR.
PAN	Envía el paneo a MAIN LR
WIDTH	Establece la amplitud de la imagen estéreo. Puedes mantener la amplitud de la imagen-estéreo establecida aquí cuando trabajes con PAN. -100% - 100% * Esto es visualizado cuando el canal de entrada/ bus de salida siendo manipulado esté en STEREO.

Pestaña PAN (MONO)



MAIN M	Envía la señal a MAIN M (monoaural).
PAN	Envía el paneo a MAIN M (monoaural)
WIDTH	Establece la amplitud de la imagen estéreo. Puedes mantener la amplitud de la imagen-estéreo establecida aquí cuando trabajes con PAN. -100% - 100% * Esto es visualizado cuando el canal de entrada/ bus de salida siendo manipulado esté en STEREO.

Pestaña PAN (LCR/CROSS-MATRIX LCR)



MAIN LR	Envía la señal a MAIN LR.
MAIN C	Envía la señal a MAIN C.
MAIN LCR	Envía la señal a MAIN LCR.
LCR PAN	Especifica como son enviadas las señales a MAIN LR y MAIN C.
PAN	Envía el paneo a MAIN LR o MAIN LCR
CENTER	Establece el ratio de señal enviado a MAIN C cuando PAN este en C (center). * Es visualizado cuando LCR PAN está activado.
WIDTH	Establece la amplitud de la imagen estéreo. Puedes mantener la amplitud de la imagen-estéreo establecida aquí cuando trabajes con PAN. -100% - 100% * Esto es visualizado cuando el canal de entrada/ bus de salida siendo manipulado esté en STEREO.

LCR PAN

Cuando está activado, las señales enviadas a MAIN LCR pueden ser activadas/desactivadas colectivamente. El paneo operara a través de MAIN LCR, y será visualizado CENTER.

Cuando está desactivado, las señales enviadas a MAIN LR y MAIN C pueden ser activadas/desactivadas individualmente.

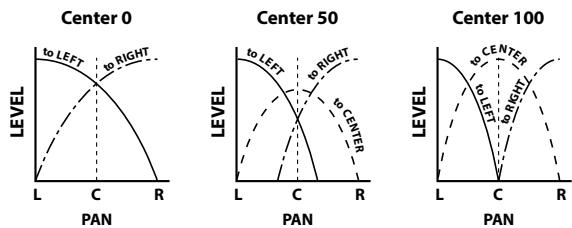
CENTER

Establece el ratio de señal enviado a MAIN C dentro del rango de 0 a 100 cuando PAN se establece en C (center).

Cuando se establece en 0, no hay señal enviada a MAIN C.

Cuando se establece en 100, el ajuste de PAN en C hace que la señal sea enviada solamente a MAIN C.

* Esto es visualizado cuando LCR PAN está activado.



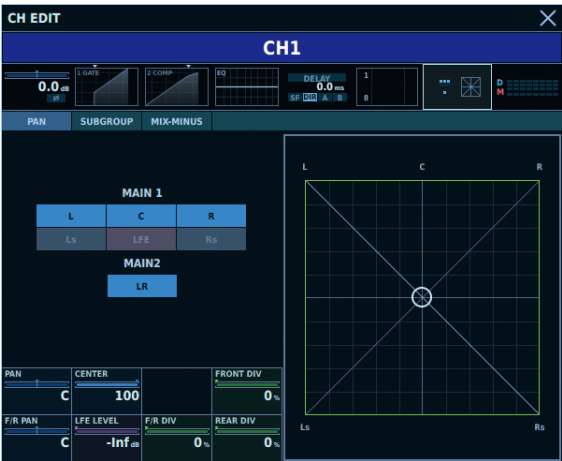
CROSS-MATRIX LCR

Cuando MAIN se establece en CROSS-MATRIX LCR, las señales enviadas a MAIN LR o MAIN C quedan sujetas al control exclusivo.

Cuando el envío a MAIN LR está activado, la señal enviada a MAIN C es desactivada automáticamente.

Cuando el envío a MAIN C está activado, la señal enviada a MAIN LR es desactivada automáticamente.

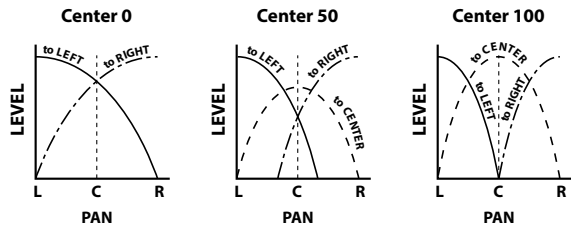
Pestaña PAN (5.1)



MAIN L	Envía la señal a MAIN L.
MAIN C	Envía la señal a MAIN C.
MAIN R	Envía la señal a MAIN R.
MAIN Ls	Envía la señal a MAIN Ls (Left Surround).
MAIN LFE	Envía la señal a MAIN LFE (Low-Frequency Effects).
MAIN Rs	Envía la señal a MAIN Rs (Right Surround).
PAN	Envía el paneo junto con el axis (izq-der) X (horizontal)
CENTER	Establece el ratio de señal enviado a MAIN C cuando PAN está en C (center).
WIDTH	Establece la amplitud de la imagen estéreo. Puedes mantener la amplitud de la imagen-estéreo establecida aquí cuando trabajes con PAN. -100% - 100% * Esto es visualizado cuando el canal de entrada/ bus de salida siendo manipulado esté en STEREO.
FRONT DIV	Divergencia frontal Ajusta la cantidad de divergencia junto con el axis X al frente.
F/R PAN	Envío de paneo junto el axis Y (frontal-posterior)
LFE LEVEL	Nivel de envío a MAIN LFE
REAR DIV	Divergencia posterior Ajusta la cantidad de divergencia junto con el axis X al posterior.
F/R DIV	Divergencia Frontal/Posterior Ajusta la cantidad de divergencia junto con el axis Y.

CENTER

Establece el ratio de señal enviado a MAIN C dentro del rango de 0 a 100 cuando PAN se establece en C (center).
Cuando se establece en 0, no hay señal enviada a MAIN C.
Cuando se establece en 100, el ajuste de PAN en C hace que la señal sea enviada solamente a MAIN C.

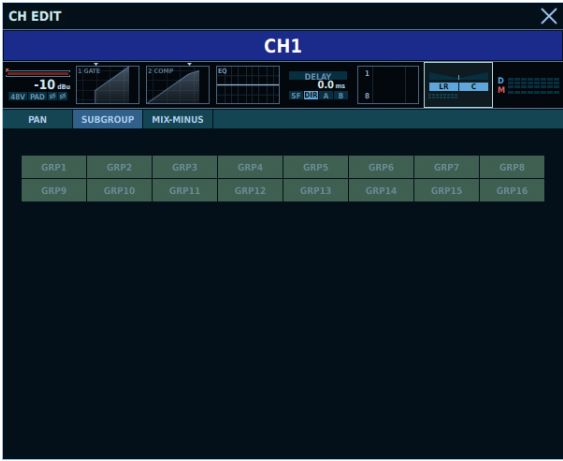


Divergencia

La divergencia ajusta la cantidad de difusión junto con los axis respectivos (frontal X, posterior X, o Y). Por ejemplo, estableciendo FRONT DIV, REAR DIV, y F/R DIV todos en "0%" y colocando la señal directamente sobre L, emite el audio solamente a L, con nada enviado a los otros canales (C, R, Ls, LFE, y Rs). Los valores elevados para FRONT DIV, REAR DIV, y F/R DIV reducen la emisión vía L, con la emisión desde los otros canales en los ratios establecidos. El nivel total de volumen no cambia.

- Estableciendo la Divergencia en 0%, se adelgaza el rango audible. Facilita la ubicación.
- Estableciendo la Divergencia en 100%, amplía el rango audible. La ubicación se torna difícil.

Pestaña SUBGROUP



SGRP 1 - SGRP (n)	Envía la señal al SUBGROUP.
-------------------	-----------------------------

* Solamente es visualizado cuando existe el SUBGROUP.

Pestaña MIX-MINUS



MINUS 1 - MINUS (n)	Envía la señal a MIX-MINUS.
---------------------	-----------------------------

* Solamente es visualizado cuando existe el MIX-MINUS.

Pestaña DCA/MUTE GROUP

En la pestaña DCA/MUTE GROUP, asignaras los canales de entrada y buses de salida a los grupos DCA y MUTE.

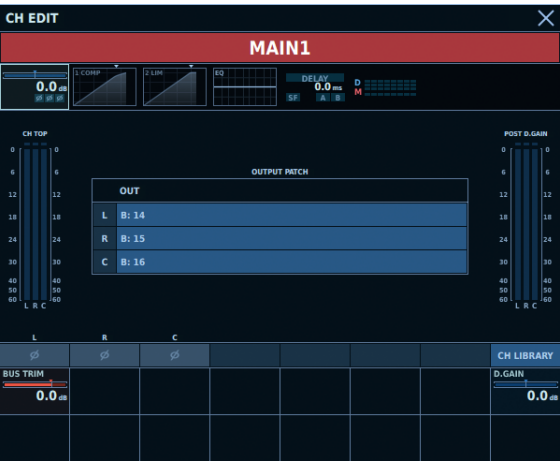


DCA 1 - DCA 24	Asigna al grupo DCA.
MUTE 1 - MUTE 8	Asigna al grupo MUTE.
CLEAR	Elimina todas las asignaciones a los grupos DCA/ MUTE..
FADER	Manipula el fader.

Ventana CH EDIT (Output Bus)

Pestaña OUTPUT

En la pestaña OUTPUT, haces ajustes a las bahías de parcheo. Los canales de entrada no son visualizados.



CH TOP meter	Visualiza el nivel de señal en CH TOP.
OUT	Puerto de salida
	Pulsa aquí y especifica un puerto de salida.
POST D.GAIN meter	Visualiza el nivel de señal en POST D.GAIN.
Φ (L/R/C/LFE/Ls/Rs)	Polaridad
	Cuando el puerto de salida es estéreo o tiene mas canales, todos los canales que se usan son visualizados
BUS TRIM	Recorte
	Ajusta el nivel de entrada en el dominio digital.
D.GAIN	Ganancia Digital
	Ajusta el nivel de entrada en el dominio digital.
BALANCE	Balance L/R
	* Solamente es visualizado cuando el puerto de salida es estéreo.

Pestañas DYNAMICS, EQ, y DCA/MUTE GROUP

Los procedimientos de operación son iguales a los de los canales de entrada.

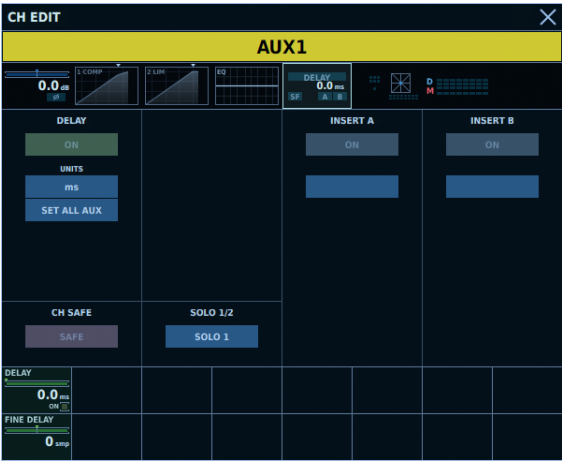
- “Pestaña DYNAMICS” (p. 102)
- “Pestaña EQ” (p. 104)
- “Pestaña DCA/MUTE GROUP” (p. 111)

Las especificaciones para la pestaña DYNAMICS varían como se describe a continuación.

- El punto de aislación key-in de DYNAMICS en el puerto de salida es el siguiente.
SELF: Señal de entrada a Dynamics
Otro que no sea SELF: POST FADER
- Con MAIN, solamente SELF puede ser seleccionado para la señal key-in.

Pestaña MISC

En la Pestaña MISC, puedes hacer una variedad de ajustes para Delay, Direct Out, Channel Safe, Solo, e Insert.



DELAY ON	Activa/desactiva el Delay. Selecciona de entre los siguientes para la unidad y el tiempo de retraso.
UNITS	- ms - meter - feet 24fps/25fps/29.97fps/30fps
SET ALL GRP SET ALL AUX SET ALL MINUS SET ALL MTX SET ALL MAIN	Establece la unidad para que todos los tiempos de retraso de SUBGROUP/AUX/MIX-MINUS/MATRIX/MAIN queden al mismo valor seleccionado en <UNITS>.
LINK DELAY	Hace que el tiempo de retraso para todos los canales/buses estéreo y buses surround sea idéntico.
SAFE	Cuando está activado, el canal es excluido de la invocación de escena.
SOLO 1/2	Selección SOLO
INSERT A/B ON	Activa/desactiva Channel Insert.
INSERT A/B (L/R/C/LFE/Ls/Rs)	Selecciona el efecto/GEQ/efecto externo a insertar en el canal.
DELAY (L/R/C/LFE/Ls/Rs)	Tiempo de retraso
FINE DELAY (L/R/C/LFE/Ls/Rs)	Micro-afinación del tiempo de retraso

Cambiando DELAY UNIT

Los valores (de unidad de retraso) DELAY UNIT disponibles son “msec, Meter, Feet y Frame (24, 25, 29.97, o 30 fps).” El Delay en la M-5000 está basado en pasos de milisegundos, el simple cambio del parámetro DELAY UNIT no alterará los tiempos de retraso en msec. Por esa razón, justo después de haber cambiado DELAY UNIT, pueden ocurrir discrepancias entre los valores msec y los valores visualizados especificados por DISPLAY UNIT en la M-5000. Para corregir esas discrepancias, establece el tiempo de retraso nuevamente.

Calculación Meter/Feet/Frame

La relación de metros, pies, y cuadros a milisegundos es la siguiente.
(las aproximaciones de calculación de resultados son usadas.)

- Meter**
[msec] = Delay [Meter] 1000/343.59
- Feet**
[msec] = Delay [Feet] x1000/1127.26
- Frame(24/25/29.97/30fps)**
[msec] = Delay [Frame] x1000/FrameRate

Pestaña PAN/ROUTING

La pestaña PAN/ROUTING es visualizada para SUBGROUP y AUX, puedes hacer ajustes para el envío a MAIN y a MIXMINUS.

Los procedimientos de operación son iguales a los de la ventana CH EDIT pestaña PAN/ROUTING para los canales de entrada.

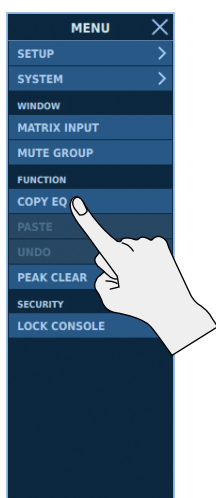
Las siguientes especificaciones son diferentes.

- La pestaña SUBGROUP no es visualizada.

Copiando/Pegando Configuraciones del Canal de Entrada/Bus de Salida en la Ventana CH EDIT

Copiando Configuraciones del Canal de Entrada/Bus de Salida en la Ventana CH EDIT

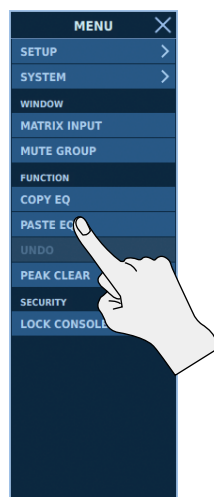
1. Visualiza la ventana CH EDIT donde desees copiar.
2. Dirígete a la sección Display y presiona el botón [MENU].
La ventana MENU aparece.
3. Pulsa <COPY (INPUT, DYN, EQ, MISC, SENDS, PAN, DCA/ MUTE)>.



La configuración seleccionada es guardada en el clipboard.

Pegando Configuraciones del Canal de Entrada/Bus de Salida en la Ventana CH EDIT

1. Visualiza la ventana CH EDIT donde desees pegar.
2. Dirígete a la sección Display y presiona el botón [MENU].
La ventana MENU aparece.
3. Pulsa PASTE (INPUT, DYN, EQ, MISC, SENDS, PAN, DCA/ MUTE)>.

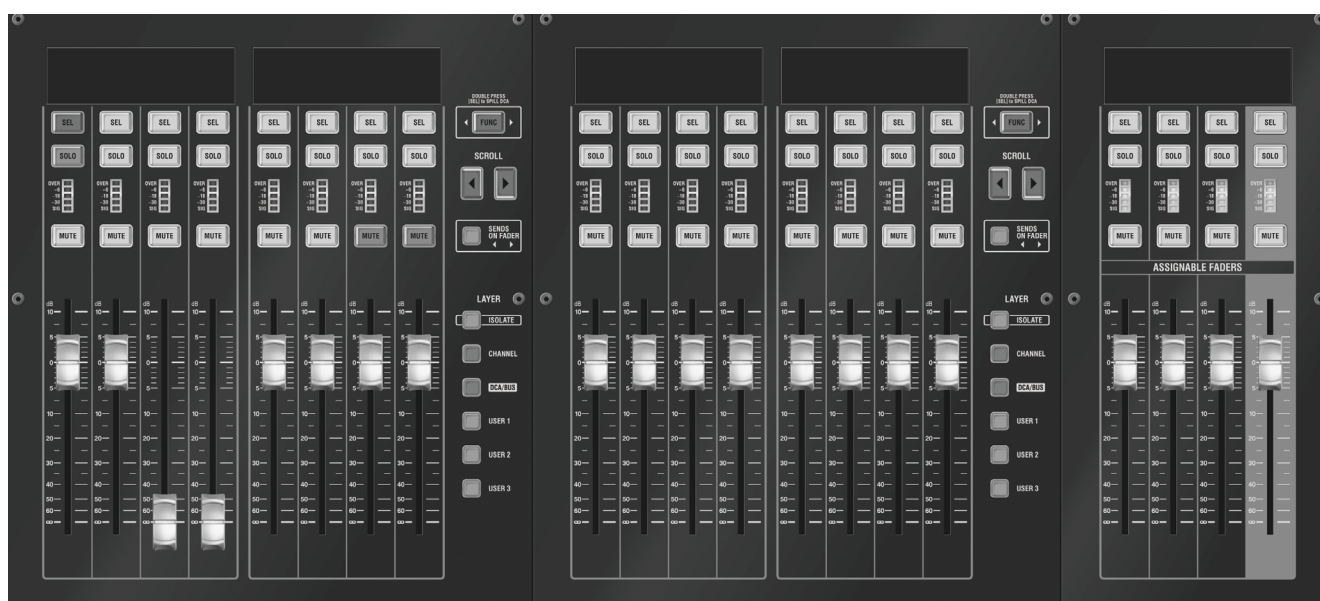


La configuración seleccionada es pegada.

Memo

Para deshacer (cancelar) la operación pegada mas reciente, dirígete a la ventana MENU y pulsa <UNDO PASTE>.

Panel Superior (Región Fader)



Este capítulo describe los procedimientos de operación para la parte baja del panel superior, la región fader.

En particular, el uso experto de la sección Fader Bank, uno de los puntos fuertes de esta unidad que te permitirá lograr rápidos ajustes de nivel con poco movimiento de cuerpo.

En este capítulo las explicaciones están organizadas en las siguientes secciones.

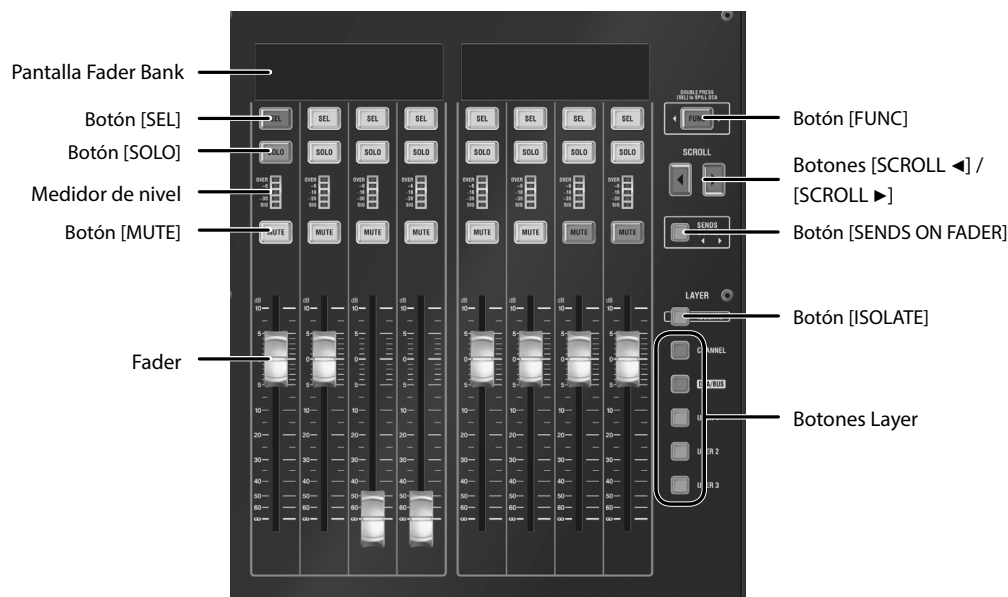
- “Sección Fader Bank” (p. 116)
- “Sección de Fader Asignable” (p. 125)
- “Conmutando las Pantallas HOME/CH EDIT” (p. 127)

Sección Fader Bank

Acerca de la Sección Fader Bank

En la M-5000, las operaciones se llevan a cabo usando grupos de ocho faders. Cada conjunto de ocho faders es llamado "Fader Bank."

La M-5000 provee tres Fader Banks. Puedes operar los respectivos Fader Banks de manera inter-vinculada o independiente, habilitándote para llevar a cabo tus operaciones instantáneamente.



Nombre	Descripción
Pantalla Fader bank	Visualiza información como el nombre del canal de entrada/bus de salida y valor del fader. En el modo Function, visualiza información del menú como la lista de funciones y los valores de parámetro.
Botón [SEL]	Selecciona el canal de entrada/bus de salida designado al objetivo visualizado. En el modo Function, selecciona la función y establece los parámetros.
Botón [SOLO]	Activa/desactiva la característica SOLO para el canal de entrada/bus de salida.
Medidor de nivel	Visualiza el nivel de la señal del canal de entrada/bus de salida.
Botón [MUTE]	Activa/desactiva la característica del silenciado para el canal de entrada/bus de salida.
Fader	Opera el control deslizante (fader) para el canal de entrada/bus de salida.
[FUNC] button	Activa/desactiva el modo Function. Se ilumina intermitente cuando el modo Function está activado.
Botones [SCROLL <] / [SCROLL >] (JUMP)	Desplaza los canales a la izquierda y derecha. Manteniendo presionados [SCROLL <] y [SCROLL >] al mismo tiempo, se visualiza en la pantalla Fader Bank el canal de anclaje que se haya registrado actualmente en esa capa (anchor jump).
Botón [SENDS ON FADER]	Activa/desactiva el envío SENDS ON FADER. Se ilumina intermitente cuando está activado. → "Usando los Faders para Ajustar el Nivel de Envío al AUX (SENDS ON FADER)" (p. 120)
Botón [ISOLATE]	Activa/desactiva la aislación del Fader Bank. → "Bancos Aislados" (p. 118)
Botones Layer	Seleccionan la capa para la sección Fader Bank. El botón para la capa seleccionada se ilumina.

Layers

Cada fader bank tiene dos capas básicas (CHANNEL y DCA/BUS) y tres capas personalizables (USER 1 al 3) entre las que puedes conmutar de acuerdo a lo que te propongas.



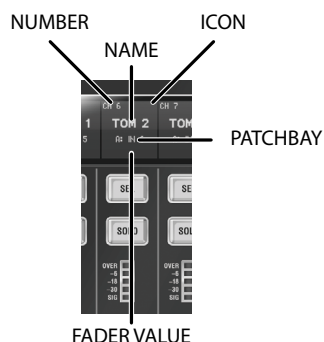
Botón Layer	Descripción
[CHANNEL]	Accede al input-channel layer.
[DCA/BUS]	Accede al layer del grupo DCA master y a los buses de salida (MAIN, SUBGROUP, AUX, MIX-MINUS, y MATRIX).
[USER 1]–[USER 3]	Acceden a los canales asignados por-usuario. Puedes asignar hasta 64 a la vez para cada layer.

Scrolling

Al presionar el botón [SCROLL ◀] o [SCROLL ▶] se desplazan los canales accedidos por el fader bank en la capa actualmente seleccionada, por ocho canales a la vez.



Pantalla Fader Bank



NUMBER	Muestra el número del canal de entrada/bus de salida.
NAME	Muestra el nombre del canal de entrada/bus de salida.
ICON	Cuando el canal es estéreo, se muestra el icono LCR, o 5.1ch.
PATCHBAY	Visualiza la bahía de parcheo de entrada/salida.
FADER VALUE	Muestra el valor cuando el fader haya sido operado o tocado.

Operaciones Básicas de la Sección Fader Bank

Cambiando Layers

1. Presiona un botón Layer para conmutar al Layer deseado.

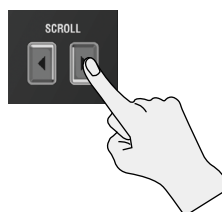


Si presionaste el botón en un "Banco Normal" (p. 46), los otros bancos normales cambian también de manera inter-vinculada. Si un banco aislado ha sido presionado, solo el banco aislado será conmutado.

Botón Layer	Descripción
[CHANNEL]	Accede al input-channel layer.
[DCA/BUS]	Accede al layer del grupo DCA master y a los buses de salida (MAIN, SUBGROUP, AUX, MIX-MINUS, y MATRIX).
[USER 1]–[USER 3]	Acceden a los canales asignados por-usuario. Puedes asignar hasta 64 a la vez para cada layer.

Desplazando los Canales

1. Presiona el botón [SCROLL ◀] o [SCROLL ▶] para desplazar los canales.



Los canales asignados a la sección fader bank de la capa seleccionada serán desplazados en grupos de ocho.

Una barra naranja es visualizada en la pantalla Fader bank a la derecha del Fader bank que estés desplazando. Para cada capa respectiva, esto muestra la posición aproximada del canal cargado en el Fader Bank.

Memo

Si presionas el botón en un "Banco Normal" (p. 46), los otros bancos normales cambian también de manera inter-vinculada.

Memo

Se desplazan por un canal a la vez cuando el botón [SHIFT] está en On.

Bancos Aislados

Un fader bank cuyo botón [ISOLATE] esté en “On” es llamado “banco aislado.” Usando bancos aislados se hace posible la configuración de una gran variedad de diseños de acomodo de fader, como el alojo de una capa CHANNEL y otra DCA/BUS lado a lado al mismo tiempo.



[ISOLATE]	Término	Descripción
Off (oscuro)	Banco Normal	El banco opera de manera inter-vinculada con otros bancos normales. Cuando se realiza la conmutación de capa o el desplazamiento en este banco normal, el canal anterior o posterior en los otros bancos normales es accesible también.
On (iluminado)	Banco Aislado	Este banco está aislado de los otros bancos fader. En un banco aislado, la conmutación de capa y el desplazamiento se pueden realizar independientemente de los otros bancos fader.

Ejemplos de Uso

24 INPUTS

Todos los bancos están listos para ser bancos normales. Esto permite el acceso por ejemplo a 24 faders de canal de entrada.

16 INPUTS 8 OUTPUTS

ISOLATED

Un banco se establece como un banco aislado. Esto permite el acceso por ejemplo a 16 faders de canal de entrada y 8 faders de salida-bus.

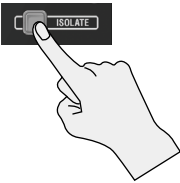
8 INPUTS 8 DCA 8 INPUTS

ISOLATED ISOLATED

Dos bancos se establecen como bancos aislados. Esto permite el acceso por ejemplo a 8 faders de canal de entrada, 8 faders DCA y otros 8 faders de canal de entrada

Aislando un Banco de Fader

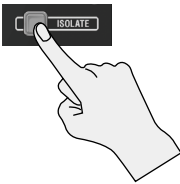
1. En el Fader Bank deseado, presiona el botón [ISOLATE] para activarlo (iluminado).



El fader bank de destino está aislado.

Desaislando un Banco de Fader

1. Presiona el Botón [ISOLATE] para desactivarlo (oscuro).



Si existen uno o mas bancos normales, cada uno cambia a la misma capa, y el mismo canal previo o posterior es accedido.

Anclando Canales

Puedes marcar los canales a los que quieras acceder rápidamente en las capas. Estos son llamados "canales anclados."

Especificando los canales anclados en las capas respectivas, te permite brincar rápidamente al canal deseado. Puedes registrar hasta 8 canales anclados en cada capa.

Puedes seleccionar canales anclados en el modo Function.

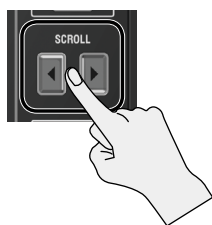
→ "Estableciendo un Canal Anclado" (p. 124)

Memo

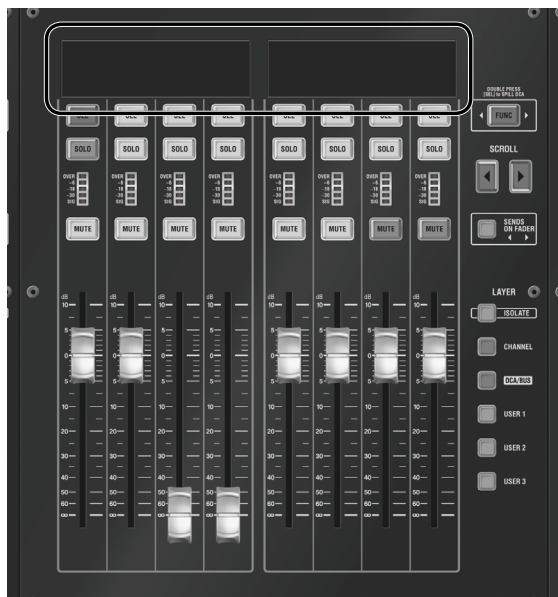
En los ajustes, los anclajes predeterminados están presentes en la capa CHANNEL en cada canal 24º y en la capa DCA/BUS por tipo de canal (DCA, MAIN, SUBGROUP, y similares).

Accediendo a un Canal Anclado (Anchor Jump)

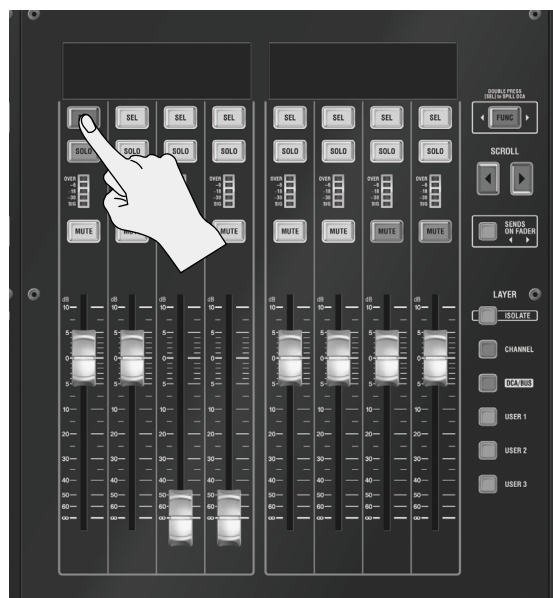
1. Presiona [SCROLL ◀] and [SCROLL ▶] al mismo tiempo.



Los canales anclados registrados en la capa actualmente seleccionada se muestran en la pantalla fader bank.



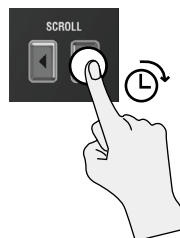
2. Presiona el botón [SEL] que corresponda al canal anclado deseado.



El fader bank se desplaza a la ubicación donde se muestra el canal anclado que es mostrado en el fader izquierdo mas lejano.

Acceso a Canales Anclados Adyacentes

Manteniendo presionado el botón [SCROLL ◀] o [SCROLL ▶] logras desplazarte al canal anclado mas cercano al canal que estás accediendo actualmente.



Una barra naranja es visualizada en la pantalla Fader bank a la derecha del Fader bank anclado/brincado. Para cada capa respectiva, esto muestra la posición aproximada del canal cargado en el Fader Bank.

Listado de Canales Asignados a un DCA Group (SPILL DCA)

Usando SPILL DCA puedes tomar los canales de entrada y buses de salida asignados a un grupo DCA, y expandirlos temporalmente en un banco normal para listarlos.

El grupo DCA que quieras enlistar, será cargado en un banco aislado.

1. Carga el DCA en un banco aislado.
2. Presiona (dos veces) el botón [SEL] para el DCA que quieras expandir.



Los canales de entrada o buses de salida asignados al DCA seleccionado, serán expandidos temporalmente en el banco normal.

3. Ajusta los canales de entrada o buses de salida asignados al DCA.
4. Para salir del modo SPILL DCA, presiona el botón [SEL] que hayas seleccionado en el paso 2.

Usando los Faders para Ajustar el Nivel de Envío al AUX (SENDS ON FADER)

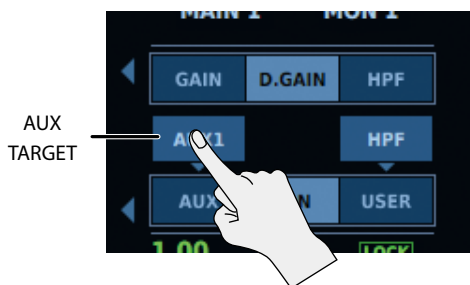
Usando SENDS ON FADER puedes aplicar los faders para ajustar el nivel de envío al AUX.

Memo

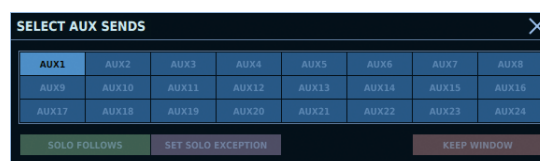
SENDS ON FADER es aplicado todos los bancos de fader.

1. En la pantalla HOME, dirígete al área knob-assign y pulsa <AUX TARGET>.

La ventana SELECT AUX SENDS aparece.



2. En la ventana SELECT AUX SENDS, selecciona AUX.



3. Presiona el botón [SENDS ON FADER] para activarlo (se ilumina intermitente).



Todas las secciones Fader Banks y asignables se cambian al modo SENDS ON FADER, y puedes usar los faders para ajustar el nivel de envío al AUX seleccionado en el paso 2.

4. Usa los faders para ajustar el nivel de envío.

Memo

- Para cambiar el AUX al que estás enviando la señal, lleva a cabo los pasos 1 y 2 nuevamente.

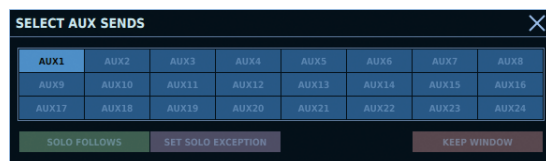
Memo

- Si un AUX ha sido asignado al fader bank, puedes cambiar el AUX de destino al presionar el botón [SEL] correspondiente.

Ventana SELECT AUX SENDS

Al pulsar <AUX TARGET> se visualiza la ventana SELECT AUX SENDS.

* No será visualizada cuando no exista AUX.



AUX 1 - AUX (n)	Selecciona el AUX seleccionado en el área de perillas de la pantalla HOME. Selecciona simultáneamente los AUXes accedidos cuando SENDS ON FADER estuvo activado. Al seleccionarlo, la ventana SELECT AUX SENDS desaparecerá. * El valor (n) depende del número de AUXes creados.
SOLO FOLLOWS	Activa la función SOLO para el AUX trabajado mientras que esté activado el SENDS ON FADER. Además, activa la función SOLO para el AUX trabajado cuando el AUX es asignado al área de sección de perillas de la pantalla HOME, y se visualiza la ventana SELECT AUX SENDS.
SET SOLO EXCEPTION	El AUX es seleccionado a menos que SOLO este activado, incluso cuando <SOLO FOLLOWS> esté activado..
KEEP WINDOW	Cuando está activado, la ventana SELECT AUX SENDS se mantiene abierta después de haber pulsado <AUX 1> - <AUX (n)>.

Modo Function

Al presionar el botón [FUNC] en la sección fader bank, se habilita el modo Function junto con una variedad de funciones seleccionables que son visualizadas en la pantalla fader bank.

Lista de Funciones del Modo Function

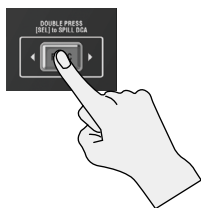
Función	Descripción	Parámetro	Operación
SELECT SOLO	Selecciona SOLO 1 o SOLO 2.	SOLO 1/SOLO 2/SOLO 1+2	→ "Estableciendo Parámetros para los Canales Usando el Panel Superior" (p. 122)
RECALL SAFE	Ajustes para la invocación Recall Safe. Los canales establecidos como Recall Safe son excluidos de la invocación de escena. SAFE ON/SAFE OFF.	SAFE ON/SAFE OFF	→ "Estableciendo Parámetros para los Canales Usando el Panel Superior" (p. 122)
ASSIGN FADER	Asigna un canal a la capa USER.	-	→ "Asignando Canales a los Faders" (p. 126)
UNASSIGN FADER	Libera el canal asignado a la capa USER.	-	→ "Cancelando las Asignaciones de Canal en Faders" (p. 126)
SET COLOR	Selecciona el color del canal.	RED/ORANGE/YELLOW/LIME/GREEN/BLUE/NAVY/VIOLET/BLACK	→ "Estableciendo Parámetros para los Canales Usando el Panel Superior" (p. 122)
SET ANCHOR	Establece el canal anclado. → "Anclando Canales" (p. 119)	ANCHOR ON/ANCHOR OFF	→ "Estableciendo Parámetros para los Canales Usando el Panel Superior" (p. 122)

Procedimientos de Operación en el Modo Function

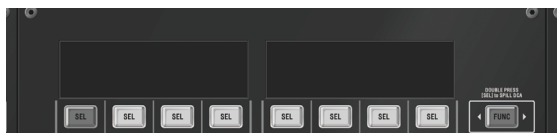
Los procedimientos de operación en el modo Function son diferentes cuando los usas para establecer parámetros en un canal, y para cuando estés asignando un canal al Fader.

Estableciendo Parámetros para los Canales Usando el Panel Superior

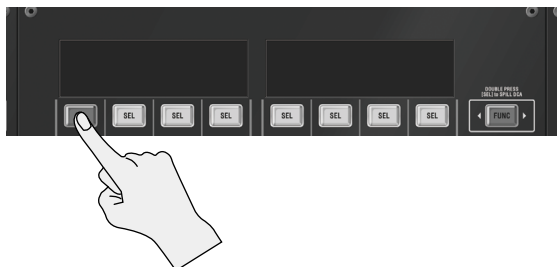
1. Presiona el botón [FUNC] para activarlo (parpadeando).



Todos los Fader Banks y faders asignables se cambian al modo Function Selection. Las funciones seleccionables son mostradas en la pantalla fader.

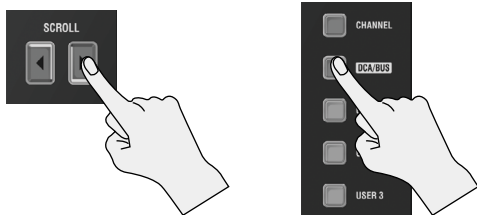


2. Presiona el botón [SEL] para seleccionar la función deseada.

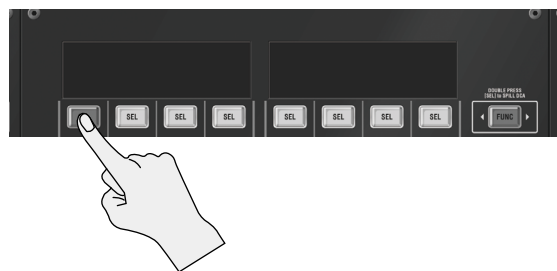


La M-5000 se conmuta al modo para hacer los ajustes a las funciones seleccionadas.

3. Opera el fader bank para acceder al canal de entrada o bus de salida deseado.



4. Presiona el botón [SEL] para establecer los parámetros para el canal de entrada o bus de salida deseado.

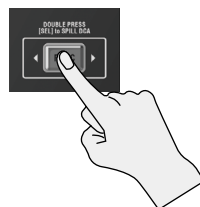


5. Presiona el botón [FUNC] para desactivarlo (se oscurece).
La M-5000 sale del modo Function.

Asignando Canales a los Faders

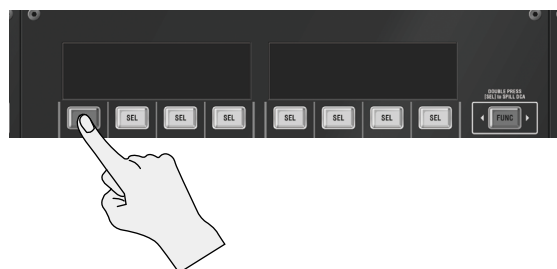
Esto cambia las asignaciones de las capas [USER 1] al [USER 3], y de los Faders asignables.

1. Presiona el botón [FUNC].



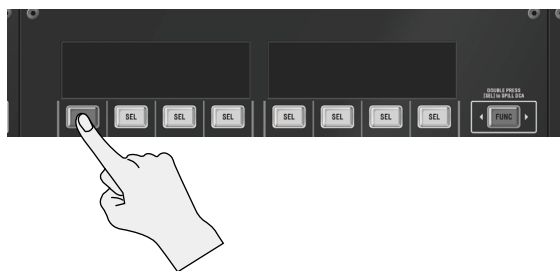
Todos los Fader Banks y faders asignables se cambian al modo Function Selection. Las funciones seleccionables son mostradas en la pantalla fader.

2. Selecciona "ASSIGN FADER." (Presiona el botón [SEL] correspondiente)



La M-5000 se conmuta al modo ASSIGN FADER.

- 3. Presiona el botón [SEL] para el fader cuya asignación desees cambiar, aplícale la marca de selección (ASSIGN ☒).**

**MEMO**

Puedes seleccionar múltiples faders.

Si seleccionaste múltiples faders en el paso 3, entonces en el siguiente paso 4, cuando selecciones el canal de entrada o puerto de salida, los canales o buses serán asignados sucesivamente, comenzando con el que selecciones ahí.

- 4. Selecciona el canal de entrada o bus de salida que desees asignar al Fader que seleccionaste en el paso 3, presiona después el botón [SEL] (TO FDRS).**

El canal de entrada o bus de salida seleccionado es asignado al fader seleccionado en el paso 3.

MEMO

Si seleccionaste múltiples faders en el paso 3, entonces cuando selecciones aquí el canal de entrada o puerto de salida, los canales o buses serán asignados sucesivamente, comenzando con éste.

- 5. Repite los pasos 3 y 4.**

MEMO

Puedes asignar hasta 64 canales de entrada y buses de salida a cada una de las capas de USER 1 al 3.

- 6. Presiona el botón [FUNC] para salir del modo Function.**

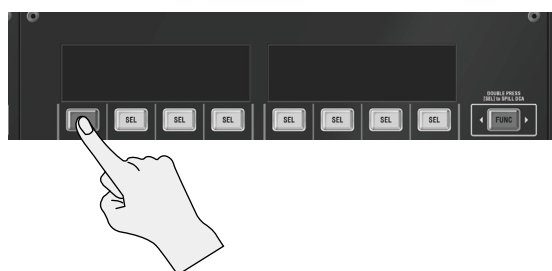
Cancelando las Asignaciones de Canales a Faders

- 1. Presiona el botón [FUNC].**



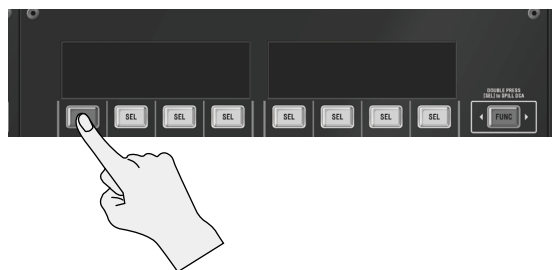
Todos los Fader Banks y faders asignables se cambian al modo Function Selection. Las funciones seleccionables son mostradas en la pantalla fader.

- 2. Selecciona "UNASSIGN FADER." (Presiona el botón [SEL] correspondiente)**



La M-5000 se conmuta al modo UNASSIGN FADER.

- 3. Presiona el botón [SEL] para el fader cuya asignación desees liberar, aplícale la marca de selección (UNASSIGN ☐).**

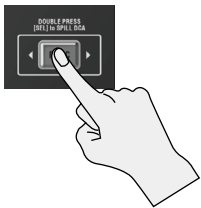


La asignación de canal a ese fader es eliminada.

- 4. Presiona el botón [FUNC] para salir del modo Function.**

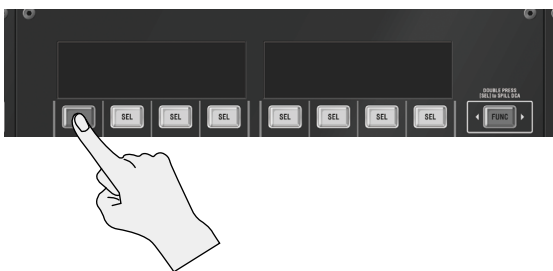
Estableciendo un Canal Anclado

1. Presiona el botón [FUNC].



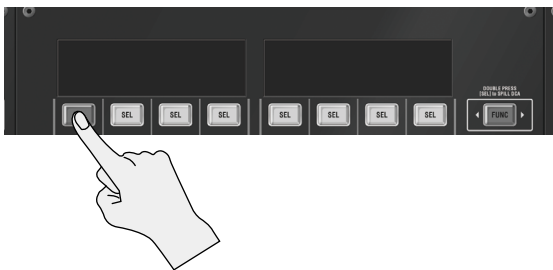
Todos los Fader Banks y faders asignables se cambian al modo Function Selection. Las funciones seleccionables son mostradas en la pantalla fader.

2. Selecciona "SET ANCHOR." (Presiona el botón [SEL] correspondiente)



La M-5000 sse conmuta al modo SET ANCHOR.

3. Presiona el botón [SEL] para el fader que desees anclar, aplícale la marca de selección (ASSIGN ☒).



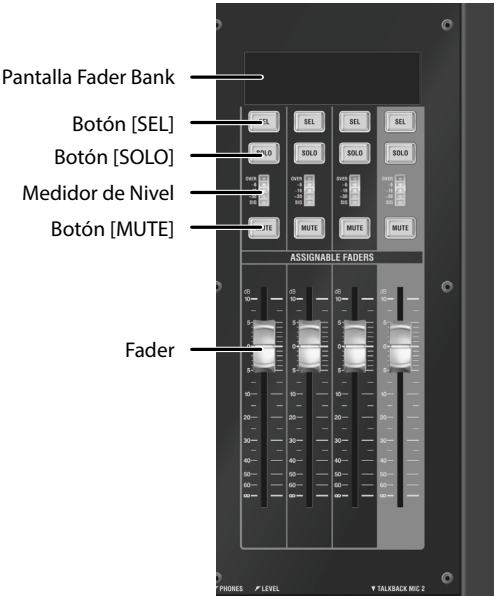
4. Presiona el botón [FUNC] para salir del modo Function.

Sección de Fader Asignable

Acerca de la Sección de Fader Asignable

Esta sección te permite asignar cuatro canales de tu elección a los 4 Faders asignables. Esto hace posible que mantengas accesibles los canales importantes en todo momento.

Es conveniente para asignar los canales a los que quieras acceder constantemente al instante, como los canales MASTER, voces principales, y micrófono del maestro de ceremonias..



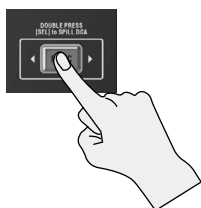
Nombre	Descripción
Pantalla Fader bank	Visualiza información como el nombre del canal de entrada/bus de salida y valor del fader. En el modo Function, visualiza una lista de funciones y los valores de parámetro.
Botón [SEL]	Selecciona el canal de entrada/bus de salida y selecciona el objetivo visualizado. En el modo Function, selecciona la función y manipula los parámetros.
Botón [SOLO]	Activa/desactiva la característica "SOLO" para el canal de entrada/bus de salida.
Medidor de Nivel	Visualiza el nivel de la señal del canal de entrada/bus de salida.
[MUTE] Botón	Activa/desactiva la característica del silenciado para el canal de entrada/bus de salida.
Fader	Opera el control deslizable (fader) para el canal de entrada/bus de salida.

Los procedimientos de operación para la sección fader asignable son casi iguales a los de la sección fader bank, excepto por las siguientes diferencias.

- Las capas no están presentes.
- La conmutación de capas en la sección fader bank no toma efecto.
- El desplazamiento en la sección fader bank no toma efecto.
- Solamente dos funciones están disponibles en el modo Function (ASSIGN FADER y UNASSIGN FADER).

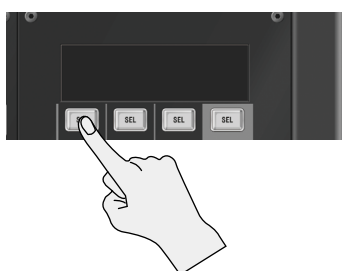
Asignando Canales a los Faders

1. Presiona el botón [FUNC].



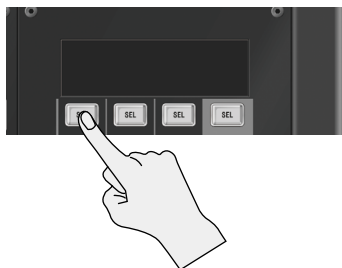
Todos los Fader Banks y faders asignables se cambian al modo Function Selection. Las funciones seleccionables son mostradas en la pantalla fader.

2. Selecciona "ASSIGN FADER." (Presiona el botón [SEL] correspondiente)



La M-5000 se conmuta al modo ASSIGN FADER.

3. Presiona el botón [SEL] para el fader cuya asignación desees cambiar, aplícale la marca de selección (ASSIGN ☒).



MEMO

Puedes seleccionar múltiples faders.
Si seleccionaste múltiples faders en el paso 3, entonces en el siguiente paso 4, cuando selecciones el canal de entrada o puerto de salida, los canales o buses serán asignados sucesivamente, comenzando con el que selecciones ahí.

4. Selecciona el canal de entrada o bus de salida que desees asignar al Fader que seleccionaste en el paso 3, presiona después el botón [SEL] (TO FDRS).

El canal de entrada o bus de salida seleccionado es asignado al fader seleccionado en el paso 3.

MEMO

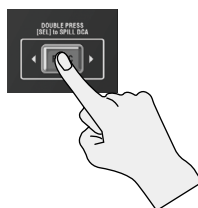
Si seleccionaste múltiples faders en el paso 3, entonces cuando selecciones aquí el canal de entrada o puerto de salida, los canales o buses serán asignados sucesivamente, comenzando con éste.

5. Repite los pasos 3 y 4.

6. Presiona el botón [FUNC] para salir del modo Function.

Cancelando las Asignaciones de Canal en Faders

1. Presiona el botón [FUNC].



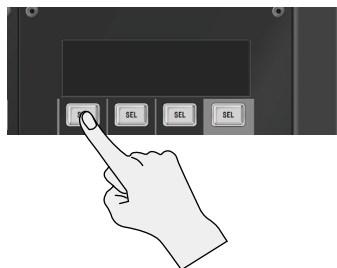
Todos los Fader Banks y faders asignables se cambian al modo Function Selection. Las funciones seleccionables son mostradas en la pantalla fader.

2. Selecciona "UNASSIGN FADER." (Presiona el botón [SEL] correspondiente)



La M-5000 se conmuta al modo UNASSIGN FADER.

3. Presiona el botón [SEL] para el fader cuya asignación desees eliminar, aplícale la marca de selección (UNASSIGN ☒).



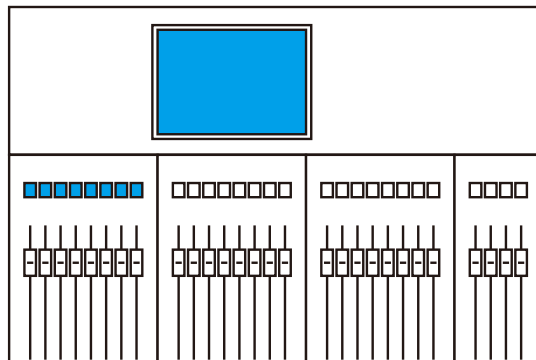
La asignación de canal a ese fader es eliminada.

4. Presiona el botón [FUNC] para salir del modo Function.

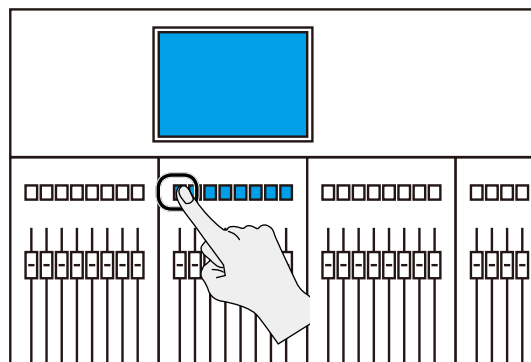
Conmutando las Pantallas HOME/CH EDIT

Para seleccionar que canales de entrada o buses de salida serán visualizados en la pantalla HOME o CH EDIT, usa el botón [SEL] en el panel superior.

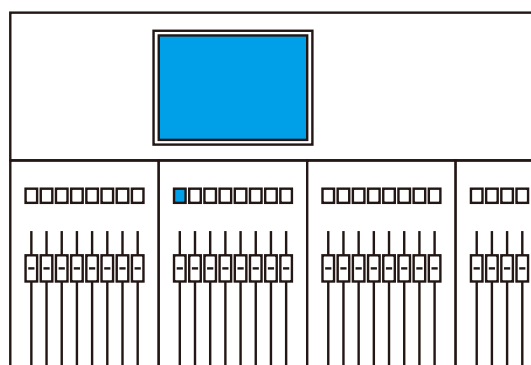
Cuando se inicia la M-5000, la línea de canal para la sección del Fader bank izquierdo es visualizada.



2. Presiona el botón [SEL] para la sección seleccionada del fader bank o fader asignable.

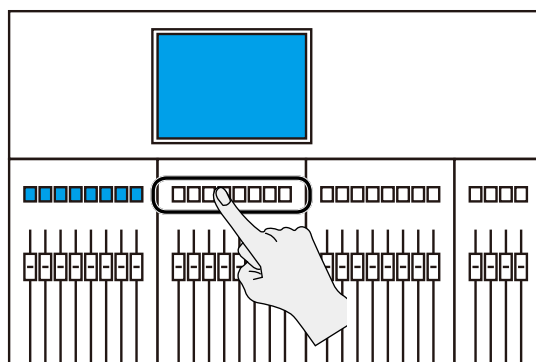


Aparecerá la ventana CH EDIT para el canal de entrada o bus de salida seleccionado.

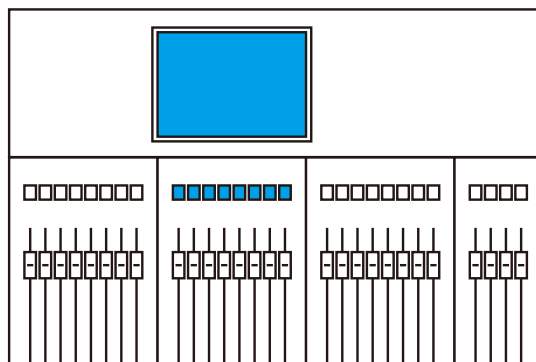


Cuando la Pantalla HOME es Visualizada

1. Presiona el botón [SEL] para la sección no seleccionada del fader bank o fader asignable.

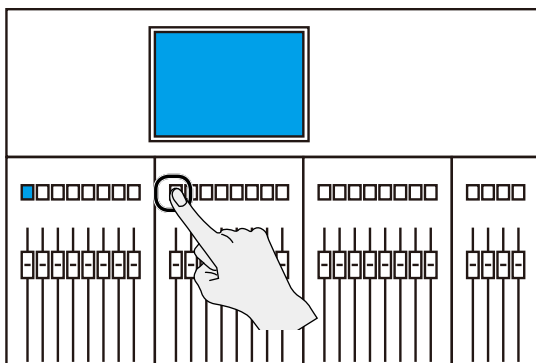


La línea de canal (pantalla HOME) para la sección seleccionada del fader bank o fader asignable aparece.

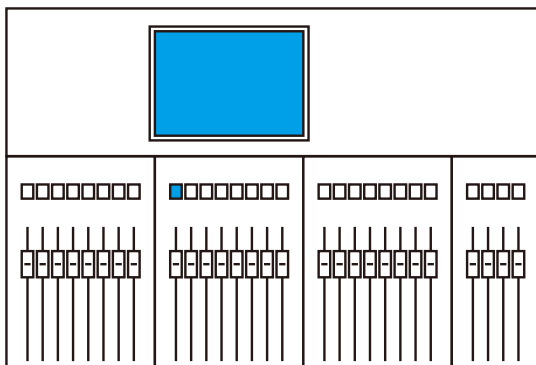


Cuando la Pantalla CH EDIT es Visualizada

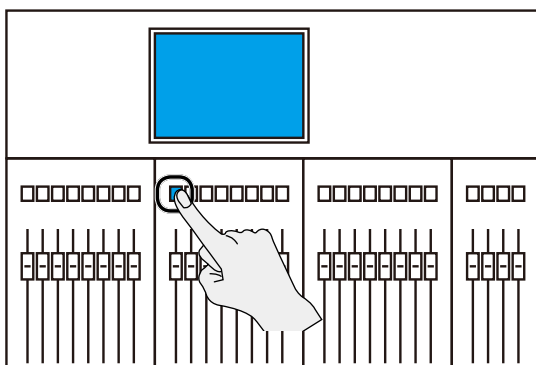
1. Presiona un botón [SEL] no seleccionado.



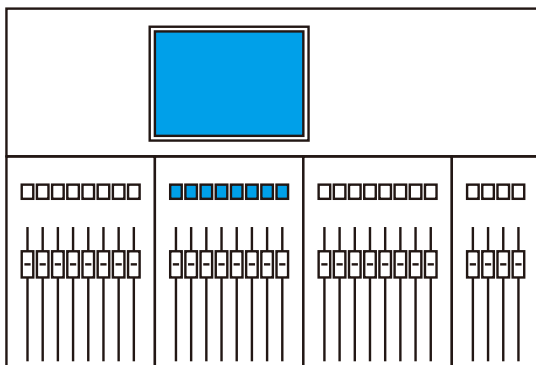
Aparecerá la ventana CH EDIT para el canal de entrada o bus de salida seleccionado.



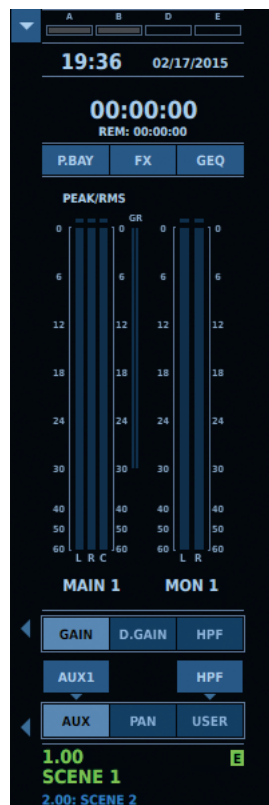
2. Presiona el botón [SEL] seleccionado.



La ventana CH EDIT desaparece y la pantalla HOME aparecerá.



Barra Lateral (Sidebar)



La barra lateral para la pantalla HOME está siempre visible y nunca es ocultada, incluso cuando se visualicen varias ventanas. Visualiza aquí la los botones para acceder a pantallas importantes y la información importante que vas a querer tener presente en todo instante.

En este capítulo, las explicaciones están organizadas en las siguientes secciones.

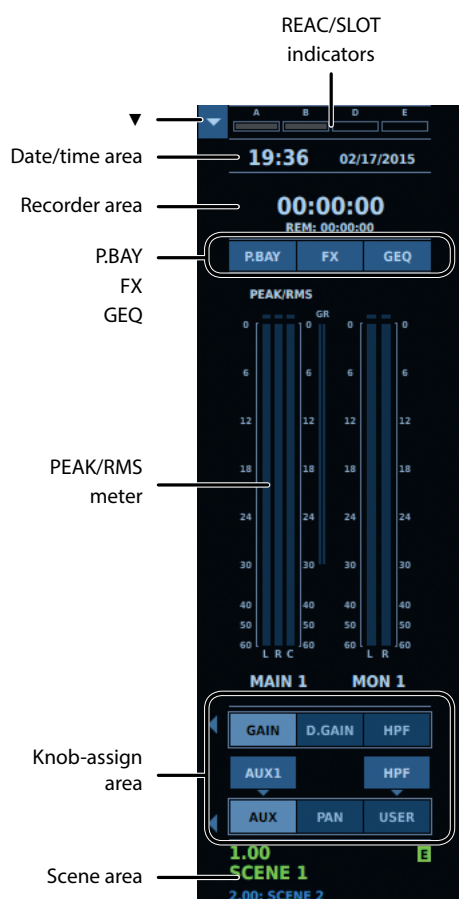
- “Barra Lateral” (p. 130)
- “Explorando los Medidores Meters/Faders” (p. 132)
- “Fecha y Hora” (p. 133)
- “Área de Asignación de Perilla” (p. 134)
- “Efectos” (p. 136)
- “Acerca del Tipo de Efectos” (p. 140)
- “GEQ” (p. 156)

Acerca de la Barra Lateral (Sidebar)

El lado derecho de la pantalla HOME es llamado "Barra Lateral" (sidebar).



Visualiza aquí la los botones para acceder a pantallas importantes y la información importante que vas a querer tener presente en todo instante.



▼	Visualiza el medidor "meter bridge" → "Explorando los Medidores Meters/Faders" (p. 132)
REAC/SLOT indicators	Indica el estado de comunicacion de los puertos REAC y EXPANSION SLOT. → "Comprobando el estado de Comunicación del Puerto REAC y Ranura EXPANSION SLOT" (p. 130)
Date/time area	Visualiza la fecha y hora. Al pulsarla se visualiza la ventana DATE & TIME. → "Fecha y Hora" (p. 133)
Recorder area	Visualiza la información y el tiempo de reproducción/grabación del archivo durante la reproducción/grabación. Al pulsarla se visualiza la ventana RECORDER. → "Grabadora de Memoria USB" (p. 180)
P.BAY	Al pulsarla se visualiza la ventana PATCHBAY. → "Patchbays (bahías de parcheo)" (p. 87)
FX	Al pulsarla se visualiza la ventana FX. → "Efectos" (p. 136)
GEQ	Al pulsarla se visualiza la ventana GEQ. → "GEQ" (p. 156)
PEAK/RMS meter	Puedes seleccionar los medidores visualizados en la barra lateral. • Medidor PEAK/RMS de MAIN 1/2 • Medidor PEAK de MONITOR 1/2 → "Cambiando lo Visualizado en el Medidor PEAK/RMS" (p. 131)
Knob-assign area	Selecciona los parámetros asignados al área de sección de perillas de la pantalla HOME. → "Acerca de las Pantallas para Trabajar con Efectos" (p. 136)
SCENE	Visualiza la escena actualmente seleccionada (verde) y la siguiente escena (azul). Al pulsarla se visualiza la ventana SCENE ventana. → "Scene Memory" (p. 174)

Comprobando el estado de Comunicación del Puerto REAC y Ranura EXPANSION SLOT

Puedes usar los "REAC/SLOT indicators" en la barra lateral para la confirmación del estado de los puertos REAC y ranuras EXPANSION SLOT.



A	Indica el estado del puerto REAC A. Cuando el puerto REAC SPLIT/BACKUP se divide o duplica (respaldo) el puerto REAC A, el estado del puerto REAC SPLIT/BACKUP es visualizado también.
B	Indica el estado del puerto REAC B. Cuando el puerto REAC SPLIT/BACKUP se divide o duplica (respaldo) el puerto REAC B, el estado del puerto REAC SPLIT/BACKUP es visualizado también.
D	Indica el estado de la EXPANSION SLOT D (superior).
E	Indica el estado de la EXPANSION SLOT E (inferior).

The respective indicators show the following states.

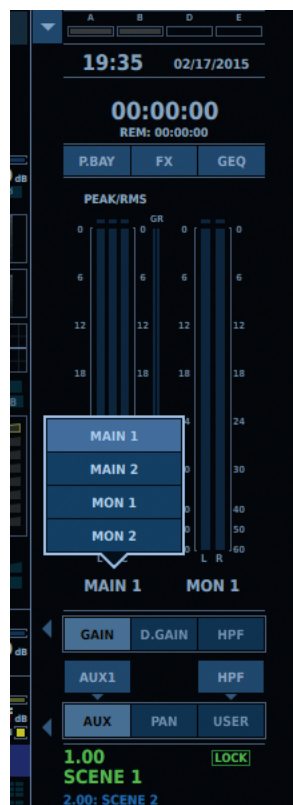
Indicador	Estado
Oscuro	No hay interfase de expansión REAC device/optional conectada.
Intermitente	La conexión a la interfase de expansión REAC device/optional está siendo establecida.
Iluminado	Esta correctamente conectada la interfase de expansión REAC device/optional.

* Cuando reinicies la unidad teniendo instalada la interfase de expansión, espera unos segundos antes de activar la electricidad.

Cambiando lo Visualizado en el Medidor PEAK/RMS

En el medidor PEAK/RMS en la barra lateral, puedes seleccionar y visualizar cualquier par entre MAIN 1, MAIN 2, MONITOR 1, y MONITOR 2.

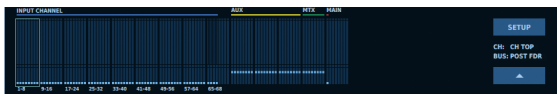
Para cambiar lo que es visualizado, pulsa el medidor PEAK/RMS.



Explorando los Medidores Meters/Faders

Meter Bridge

En el Meter Bridge, puedes explorar todos los medidores y faders para los canales de entrada y buses de salida.



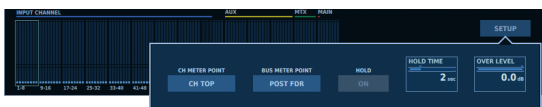
SETUP	Al pulsarla se visualiza la ventana emergente METER SETUP.
▲	Salida de la ventana Meter Bridge.

Visualizando el Meter Bridge

Para visualizar el Meter Bridge, dirígete a la barra lateral y pulsa <▼>.

Ventana Emergente METER SETUP

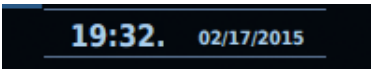
En la ventana emergente METER SETUP puedes hacer ajustes para los medidores. Estos ajustes son aplicados no solo al Meter Bridge, sino también a la pantalla HOME, CH EDIT, y a otros medidores.



CH METER POINT	Selecciona el nivel del punto de detección para el medidor del canal de entrada. • CH TOP • POST D.GAIN • PRE FDR • POST FDR
BUS METER POINT	Selecciona el nivel del punto de detección para el medidor del bus de salida. • CH TOP • POST D.GAIN • PRE FDR • POST FDR
HOLD	Activa/desactiva el testigo Peak Hold.
HOLD TIME	Establece la duración de la visualización iluminada del indicador peak hold o del nivel indicador "over." • 1-4 sec • CONTINUE
OVER LEVEL	Establece el nivel "over." Cuando el nivel "over" es alcanzado, la sección superior del medidor se iluminará en rojo.

Verificando la Fecha y la Hora

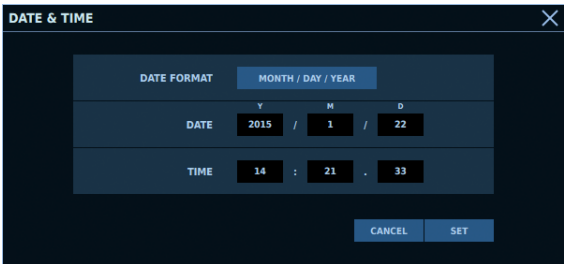
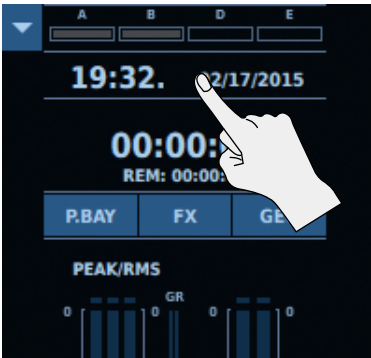
Puedes usar el área date/time en la barra lateral para ver la fecha y la hora.



Ventana DATE & TIME

Usa la ventana DATE & TIME para establecer la fecha y la hora en la M-5000.

Para visualizar la ventana DATE & TIME, dirígete a la pantalla HOME y pulsa el área <date/time>.

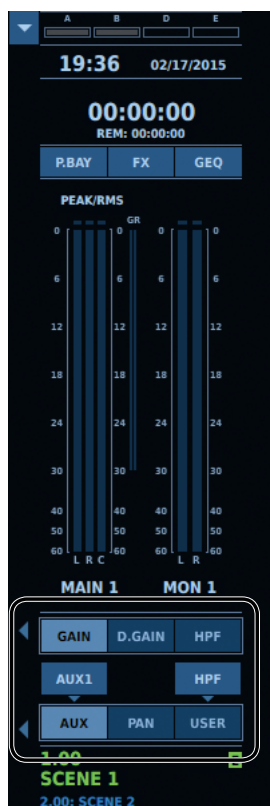


	Selecciona entre los siguientes formatos de fecha.
DATE FORMAT	• MONTH/DAY/YEAR • DAY/MONTH/YEAR • YEAR/MONTH/DAY
DATE Y	Año
DATE M	Mes
DATE D	Día
TIME H	Hora
TIME M	Minuto
TIME S	Segundo
CANCEL	Elimina los ajustes de fecha/hora y sale de la ventana DATE & TIME.
SET	Aplica los ajustes de fecha/hora y sale de la ventana DATE & TIME.

Área de Asignación de Perilla

Acerca del Área de Asignación de Perilla

La porción de la barra lateral mostrada a continuación es llamada "knob-assign area."



Úsala para seleccionar los parámetros que serán asignados al área de sección de perillas de la pantalla HOME.

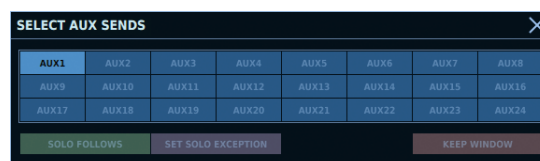


GAIN	Asigna los siguientes parámetros a la porción superior del área de sección de perillas de la pantalla HOME. Knob: Preamp gain Botón: PAD Botón (SHIFT) : +48V * Asigna los siguientes parámetros cuando no existan puertos de entrada/salida con audio análogo. Knob: D.GAIN
D.GAIN	Asigna los siguientes parámetros a la porción superior del área de sección de perillas de la pantalla HOME. Knob: D.GAIN
HPF	Asigna los siguientes parámetros a la porción superior del área de sección de perillas de la pantalla HOME. Knob: HPF frequency Botón: HPF ON/OFF
AUX	Asigna los siguientes parámetros a la porción inferior del área de sección de perillas de la pantalla HOME. Knob: AUX send level Botón: Send ON/OFF * Al presionarlo y mantenerlo presionado, se establece en nivel de envío en 0.0 dB. Button (SHIFT) : AUX send point Memo AUX es conmutado usando los botones [SCROLL ▲]/[SCROLL ▼].
PAN	Asigna los siguientes parámetros a la porción inferior del área de sección de perillas de la pantalla HOME. Knob: PAN Botón: PAN L100/C/R100
USER	Asigna los parametros seleccionados usando <USER SELECTABLE> en la porción inferior del área de sección de perillas de la pantalla HOME.
AUX TARGET	Al pulsarla se visualiza la ventana SELECT AUX SENDS.
USER SELECTABLE	Al pulsarla se visualiza la ventana emergente USER SELECTABLE.

Ventana SELECT AUX SENDS

Al pulsar <AUX TARGET> se visualiza la ventana SELECT AUX SENDS.

* Esto solo es visualizado cuando existe un AUX.

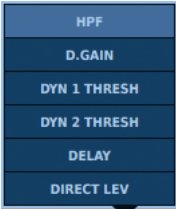


AUX 1 - AUX (n)	Selecciona el AUX seleccionado en el área de perillas de la pantalla HOME. Selecciona simultáneamente los AUXes accedidos cuando SENDS ON FADER estuvo activado Al seleccionarlo, la ventana SELECT AUX SENDS desaparecerá. * El valor (n) depende del número de AUXes creados.
SOLO FOLLOWS	Activa la función SOLO para el AUX trabajado mientras que esté activado el SENDS ON FADER. Además, activa la función SOLO para el AUX trabajado cuando el AUX es asignado al área de sección de perillas de la pantalla HOME, y se visualiza la ventana SELECT AUX SENDS
SET SOLO EXCEPTION	El AUX es seleccionado a menos que SOLO este activado, incluso cuando <SOLO FOLLOWS> esté activado.
KEEP WINDOW	Cuando está activado, la ventana SELECT AUX SENDS se mantiene abierta después de haber pulsado <AUX 1> - <AUX (n)>.

Ventana Emergente USER SELECTABLE

Al pulsar <USER SELECTABLE> se visualizará la ventana USER SELECTABLE.

Para asignar un paramera seleccionado al área de perillas usando la ventana emergente USER SELECTABLE, dirígete al área knob-assign y pulsa <USER>.



HPF	Selecciona los siguientes parámetros. Knob: HPF frequency Botón: HPF ON/OFF
D.GAIN	Selecciona los siguientes parámetros. Knob: D.GAIN
DYN 1 THRESH	Selecciona los siguientes parámetros. Knob: DYNAMICS 1 threshold Botón: DYNAMICS 1 ON/OFF
DYN 2 THRESH	Selecciona los siguientes parámetros. Knob: DYNAMICS 2 threshold Botón: DYNAMICS 2 ON/OFF
DELAY	Selecciona los siguientes parámetros. Knob: DELAY TIME Botón: DELAY ON/OFF
DIRECT LEV	Selecciona los siguientes parámetros. Knob: DIRECT OUT LEVEL Botón: DIRECT OUT ON/OFF

Acerca de los Efectos

La M-5000 está equipada con ocho sistemas de efectos estéreo.

Para cada efecto, puedes seleccionar libremente entre 22 tipos de efectos de alta-calidad para usarlos.

→ “Acerca del Tipo de Efectos” (p. 140)

Acerca de las Pantallas para Trabajar con Efectos

Usa la ventana FX RACK para hacer ajustes a los efectos de entrada/salida, tipo de efecto, etc.

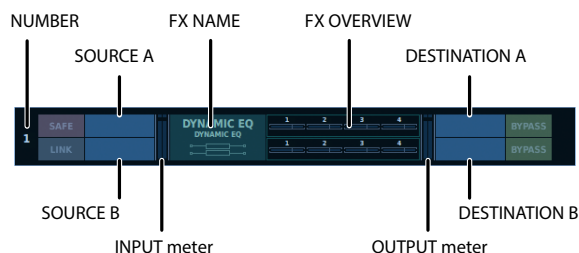
→ “Ventana FX RACK” (p. 136)

Desde la ventana FX RACK, puedes visualizar la ventana FX EDIT para cada efecto, y en la ventana FX EDIT trabajarás con parámetros avanzados para el efecto respectivo.

→ “Ventana FX EDIT” (p. 138)

Ventana FX RACK

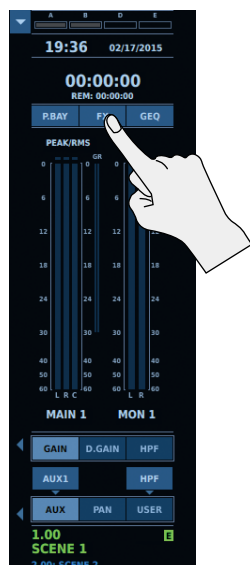
En la ventana FX RACK, realizas ajustes para el efecto de entrada/salida, tipo de efecto, etc. Los ajustes para FX 1-8 son visualizados en renglones.



NUMBER	Indica el número del efecto.
SAFE	Se excluye de la invocación de escena.
LINK	Vincula los parámetros de los efectos L/R.
SOURCE A	Selecciona la fuente del efecto de entrada o el destino del inserto.
SOURCE B	
INPUT meter	Nivel de entrada del efecto
FX NAME	Visualiza la siguiente información. - Tipo de efecto seleccionado - Nombre de la librería - Tipo de efecto de entrada/salida Al pulsarla se visualiza la pantalla emergente Effect Library. 0“Pantalla Emergente Effect Library” (p. 137)
FX OVERVIEW	Resumen de los parámetros para los efectos Al pulsar esto se visualiza la ventana FX EDIT. 0“Ventana FX EDIT” (p. 138)
OUTPUT meter	Nivel de salida del efecto
DESTINATION A	Selecciona el destino para el efecto de salida.
DESTINATION B	La selección no es posible cuando <SOURCE> ha sido usado para insertar un efecto.
BYPASS	Bypass

Visualizando la Ventana FX RACK

Para visualizar la ventana FX RACK, dirígete a la Pantalla HOME y pulsa <FX>.



Librería de Efectos (Predeterminada)



TYPE	Tipo del efecto → "Acerca del Tipo de Efectos" (p. 140)
No.	Número del efecto en la librería
NAME	Nombre del efecto en la librería Pulsándolo seleccionas la librería de efectos.
RECALL	Invoca la data de la librería seleccionada.

Pantalla Emergente Effect Library

Usa ésta pantalla emergente para seleccionar la librería de efectos.



PRESET	Muestra la librería de efectos preestablecida.
USER	Muestra la librería de efectos creada por el usuario.

Effect Library (User)



No.	Número del efecto en la librería
TYPE	Tipo del efecto Pulsándolo seleccionas la librería de efectos. → "Acerca del Tipo de Efectos" (p. 140)
NAME	Nombre del efecto en la librería Pulsándolo seleccionas la librería de efectos. Has Doble-pulso o Pulso largo, después establece el nombre de la librería.
STATUS	Cuando <LOCK> esta en On, las librerías no pueden ser editadas.
RECALL	Invoca la data de la librería seleccionada.
CLEAR	Elimina la data de la librería seleccionada.
STORE	Almacena la data de la librería seleccionada.

Ventana FX EDIT

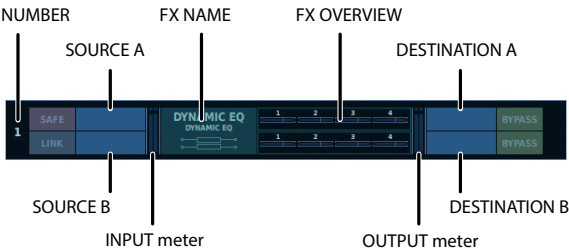
En la ventana FX EDIT, trabajarás con parámetros avanzados para los efectos respectivos.

El diseño de la ventana FX EDIT varía de acuerdo al tipo d efecto, pero el diseño general es el que mostramos a continuación.



Rack Area

Los mismos parámetros que los de la ventana FX RACK, son visualizados para el efecto en el que estás trabajando.



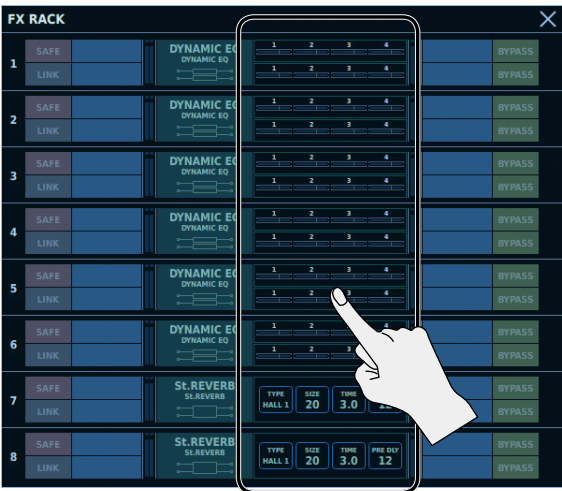
NUMBER	Indica el número del efecto.
SAFE	Se excluye de la invocación de escena.
LINK	Vincula los parámetros de los efectos L/R.
SOURCE A	Selecciona la fuente del efecto de entrada o el destino del inserto.
SOURCE B	
INPUT meter	Nivel de entrada del efecto
FX NAME	Visualiza la siguiente información. - Tipo de efecto seleccionado - Nombre de la librería - Tipo de efecto de entrada/salida Al pulsarla se visualiza la pantalla emergente Effect Library. 0"Pantalla Emergente Effect Library" (p. 137)
FX OVERVIEW	Resumen de los parámetros para los efectos Al pulsar esto se visualiza la ventana FX EDIT. 0"Ventana FX EDIT" (p. 138)
OUTPUT meter	Nivel de salida del efecto
DESTINATION A	Selecciona el destino para el efecto de salida.
DESTINATION B	La selección no es posible cuando <SOURCE> ha sido usado para insertar un efecto.
BYPASS	Bypass

Parameter Area

Aquí trabajarás con parámetros avanzados para los efectos respectivos.
El contenido es diferente para cada efecto individual. Para mas detalles, dirígete a "Acerca del Tipo de Efectos" (p. 140).

Visualizando la Ventana FX EDIT

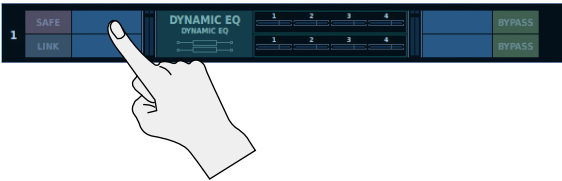
Para visualizar la ventana FX EDIT, dirígete a la ventana FX RACK y pulsa <FX OVERVIEW>.



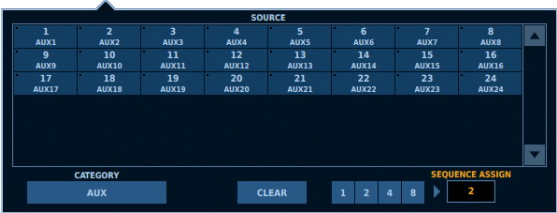
Realizando Ajustes de Entrada/Salida de Efectos

Usando un FX con Send/Return

1. Pulsa <SOURCE A> o <SOURCE B> en la ventana FX RACK.



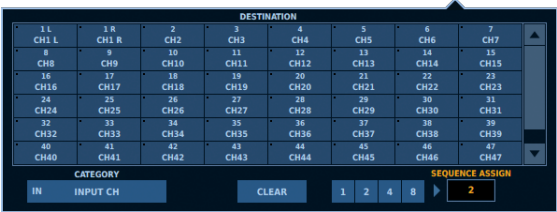
La ventana emergente SOURCE aparecerá.



2. Selecciona el AUX que enviaras al FX

3. Pulsa <DESTINATION A> o <DESTINATION B>.

La ventana emergente DESTINATION aparecerá.



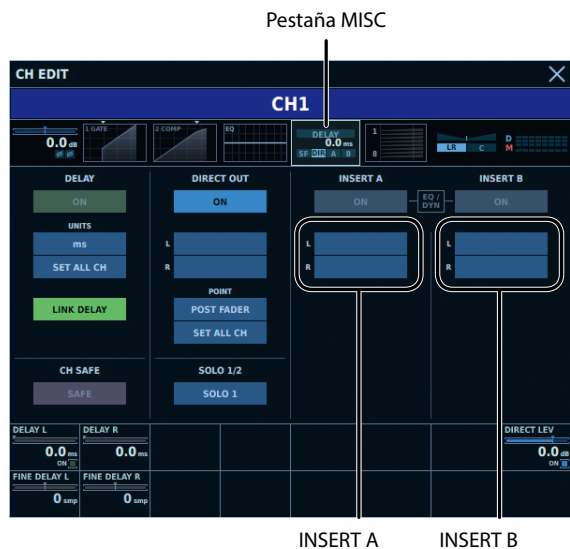
4. Selecciona el canal de entrada para el regreso del FX.

Insertando un FX

1. Visualiza la ventana CH EDIT.

→ "Ventana CH EDIT" (p. 100)

2. Pulsa la pestaña <MISC>.



3. Pulsa <INSERT A> o <INSERT B>, después selecciona el número del FX a insertar.



Memo

Si el canal de entrada o bus de salida es estéreo, puedes hacer las inserciones en las siguientes ubicaciones.

- <INSERT A - L>
- <INSERT A - R>
- <INSERT B - L>
- <INSERT B - R>

4. Pulsa INSERT A <ON> o INSERT B <ON>.

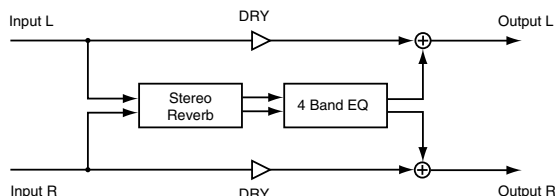
El FX seleccionado es insertado.

Acerca del Tipo de Efectos

Esta sección cubre los 22 tipos de efectos de alta-calidad que puedes seleccionar en la M-5000.

Reverb

STEREO REVERB



Éste es un Reverb de entrada y salida estéreo. Añade reverberación sin perjudicar la posición de la imagen del sonido que haya sido enviado a la entrada estéreo, por el paneo y otros medios.

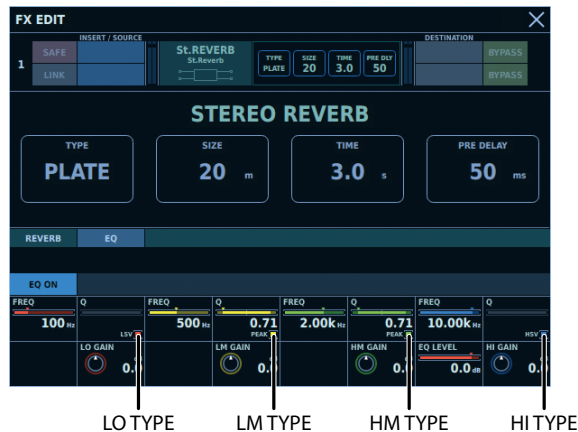
Cuando STEREO REVERB es seleccionado, dos pestañas son visualizadas.

Pestaña REVERB



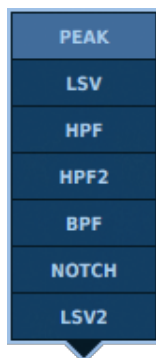
REVERB TYPE	Tipo de reverb
	- ROOM1 - ROOM2 - HALL1 - HALL2 - HALL3 - PLATE
BINAURAL FILTER	Filtro Binaural
SIZE	Tamaño del cuarto o salón
TIME	Duración de la reverberación
PRE DELAY	Tiempo hasta que el reverb es escuchado
ER LEVEL	Nivel de las reflexiones tempranas
DIFFUSION	Ajusta el cambio en la densidad de la reverberación sobre el tiempo.
	Cuanto mayor sea el valor, la densidad aumenta con el tiempo. El efecto de esta configuración es mas pronunciado con tiempos de reverberación largos.
DENSITY	Densidad de las reflexiones tempranas/sonido reverb
WET	Nivel del sonido reverb
DRY	Nivel del sonido original
LF DMP GAIN	Atenuación de frecuencia-grave del sonido reverb
LF DMP FREQ	Frecuencia en la que la región de frecuencia-grave del sonido reverb comienza a ser atenuada * Éste ajuste está en efecto incluso cuando LF DMP GAIN esté en 0 dB..
HF DMP GAIN	Atenuación de frecuencia-aguda del sonido reverb
HF DMP FREQ	Frecuencia en la que la región de frecuencia-aguda del sonido reverb comienza a ser atenuada * Éste ajuste está en efecto incluso cuando HF DMP GAIN esté en 0 dB.
HI CUT FREQ	Frecuencia en la que la región de frecuencia-aguda del sonido reverb será cortada
SPREAD	Esparcimiento Reverb
MIX BALANCE	Balance del nivel L/R de salida del reverb

Pestaña EQ



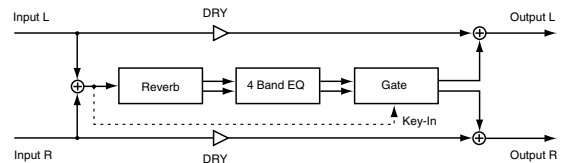
EQ ON	Activa/desactiva el EQ
FREQ	Frecuencia central
Q	Amplitud de la curva de repuesta de frecuencia
TYPE	Muestra la ventana emergente Filter Type Selection.
GAIN	Ganancia
EQ LEVEL	Nivel del EQ

Ventana Emergente Filter Type Selection



PEAK	Filtro de pico
LSV	Low shelving (escalonado grave)
HSV	High shelving (escalonado agudo)
HPF	Filtro pasa-agudos (-6 dB/oct)
HPF2	Filtro pasa-agudos (-12 dB/oct)
LPF	Filtro pasa-graves (-6 dB/oct)
LPF2	Filtro pasa-graves (-12 dB/oct)
BPF	Filtro pasa-banda
NOTCH	Filtro de recorte
LSV2	Low shelving (escalonado grave) con Q controlable
HSV2	High shelving (escalonado agudo) con Q controlable

REVERB



Éste es un Reverb de entrada monoaural y salida estéreo. Provee una compuerta que puede ser usada para Gating o Ducking, permitiéndote el corte del reverb durante su decaimiento, o el corte del reverb cuando el nivel del sonido original es alto.

Cuando REVERB+GATE es seleccionado, tres pestañas son visualizadas.

Pestaña REVERB



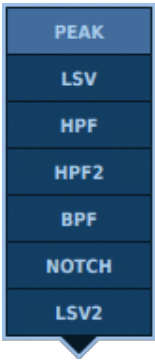
SIZE	Tamaño del cuarto o salón
TIME	Duración de la reverberación
PRE DELAY	Tiempo hasta que el reverb es escuchado
ER LEVEL	Nivel de las reflexiones tempranas
DIFFUSION	Ajusta el cambio en la densidad de la reverberación sobre el tiempo. Cuanto mayor sea el valor, la densidad aumenta con el tiempo. El efecto de esta configuración es mas pronunciado con tiempos de reverberación largos.
DENSITY	Densidad de las reflexiones tempranas/sonido reverb
WET	Nivel del sonido reverb
DRY	Nivel del sonido original
LF DMP GAIN	Atenuación de frecuencia-grave del sonido reverb
LF DMP FREQ	Frecuencia en la que la región de frecuencia-grave del sonido reverb comienza a ser atenuada * Éste ajuste está en efecto incluso cuando LF DAMP GAIN esté en 0 dB..
HF DMP GAIN	Atenuación de frecuencia-aguda del sonido reverb
HF DMP FREQ	Frecuencia en la que la región de frecuencia-aguda del sonido reverb comienza a ser atenuada * Éste ajuste está en efecto incluso cuando HF DAMP GAIN esté en 0 dB.
HI CUT FREQ	Frecuencia en la que la región de frecuencia-aguda del sonido reverb será cortada

Pestaña EQ



EQ ON	Activa/desactiva el EQ
FREQ	Frecuencia central
Q	Amplitud de la curva de repuesta de frecuencia
TYPE	Muestra la ventana emergente Filter Type Selection.
GAIN	Ganancia
EQ LEVEL	Nivel del EQ

Ventana Emergente Filter Type Selection



PEAK	Filtro de pico
LSV	Low shelving (escalonado grave)
HSV	High shelving (escalonado agudo)
HPF	Filtro pasa-agudos (-6 dB/oct)
HPF2	Filtro pasa-agudos (-12 dB/oct)
LPF	Filtro pasa-graves (-6 dB/oct)
LPF2	Filtro pasa-graves (-12 dB/oct)
BPF	Filtro pasa-banda
NOTCH	Filtro de recorte
LSV2	Low shelving (escalonado grave) con Q controlable
HSV2	High shelving (escalonado agudo) con Q controlable

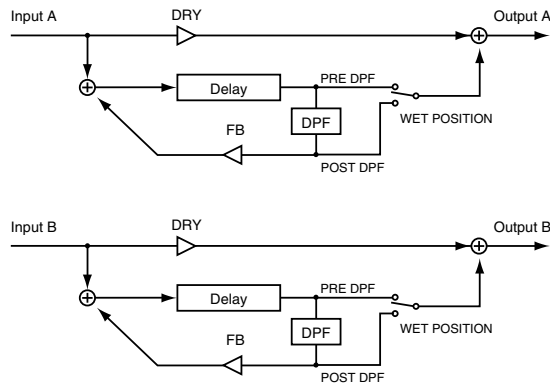
Pestaña GATE



GATE ON	Activa/desactiva el gate
GATE TYPE	GATE: El sonido inferior al nivel del umbral THRESHOLD será atenuado por la cantidad especificada en RANGE DUCKING: El sonido que exceda del umbral THRESHOLD será atenuado por la cantidad especificada en RANGE
THRESHOLD	Nivel del Umbral
RANGE	Rango
ATTACK	Tiempo de ataque
RELEASE	Tiempo de liberación
HOLD	Tiempo de aguante

Delay

DELAY x2



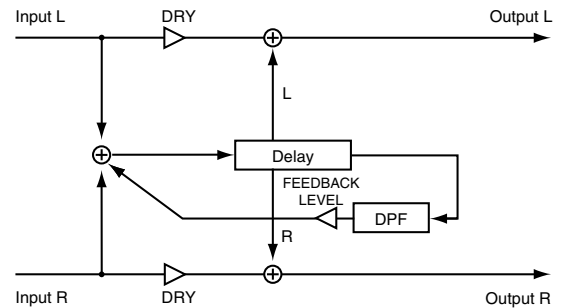
Éste es un Delay dual-mono.

Los procedimientos de operación para A y B son los mismos.



WET POSITION	La posición "wet" especifica cómo la señal con efecto Delay está relacionada con la posición del DPF (filtro Damp).
	PRE DAMP: Toma el sonido con efecto antes del filtro Damp. La señal antes de pasar por el filtro Damp es usada como la señal procesada. En este caso, el filtro Damp se aplica sólo a la retroalimentación del Delay.
DELAY TIME	POST DAMP: Toma el sonido procesado después del filtro Damp. La señal después de pasar por el filtro Damp, es usada como la señal procesada. En este caso, el filtro Damp se aplica a todos el sonido Delay
	Tiempo entre el sonido original y cuando el Delay es escuchado 0.0-1350ms
TAP	Pulsa Tempo Especifica el DELAY TIME con el resultado del intervalo de los pulsos al botón.
FEEDBACK	Cantidad del sonido de retraso regresado a la entrada del Delay.
	Éste nivel especifica la cantidad de sonido que es regresado. Incrementando este valor se incrementara el número de repeticiones del Delay.
WET LEVEL	Nivel de sonido del Delay
DRY LEVEL	Nivel del sonido original
LF DMP GAIN	Atenuación de frecuencia-grave de sonido del Delay
LF DMP FREQ	Frecuencia en la que la región de frecuencia-grave de sonido del Delay comienza a ser atenuada
HF DMP GAIN	Atenuación de frecuencia-aguda de sonido del Delay
HF DMP FREQ	Frecuencia en la que la región de frecuencia-aguda de sonido del Delay comienza a ser atenuada

LONG DELAY

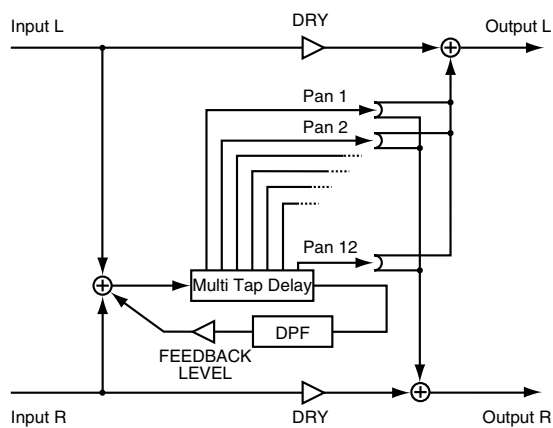


Éste es un Delay Largo de entrada mono y salida estéreo.



DELAY TIME L	Tiempo a partir del sonido original, hasta que el canal izquierdo del Delay es escuchado 0.0-2700ms
DELAY TIME L TAP	Pulsa Tempo Especifica el DELAY TIME L con el resultado del intervalo de los pulsos al botón.
DELAY TIME R	Tiempo a partir del sonido original hasta que el canal derecho del Delay es escuchado 0.0-2700ms
DELAY TIME R TAP	Pulsa Tempo Especifica el DELAY TIME R con el resultado del intervalo de los pulsos al botón.
FB TIME	Tiempo hasta que el sonido retrasado es regresado a la entrada del Delay
FB LEVEL	Cantidad del sonido de retraso regresado a la entrada del Delay. Éste nivel especifica la cantidad de sonido que es regresado. Incrementando este valor se incrementara el número de repeticiones del Delay.
WET LEVEL	Nivel de sonido del Delay
DRY LEVEL	Nivel del sonido original
LF DMP GAIN	Atenuación de frecuencia-grave de sonido del Delay
LF DMP FREQ	Frecuencia en la que la región de frecuencia-grave de sonido del Delay comienza a ser atenuada
HF DMP GAIN	Atenuación de frecuencia-aguda de sonido del Delay
HF DMP FREQ	Frecuencia en la que la región de frecuencia-aguda de sonido del Delay comienza a ser atenuada

MULTI TAP DELAY



Éste es un mono-in, stereo-out twelve-stage Pulsa Delay.

Cuando MULTI TAP DELAY es seleccionado, cuatro pestañas son mostradas.

Pestaña LEVEL



LEVEL 1-12	Nivel de sonido del Delay
------------	---------------------------

Pestaña PAN



PAN 1-12	Panorámica de sonido del Delay
----------	--------------------------------

Pestaña TIME



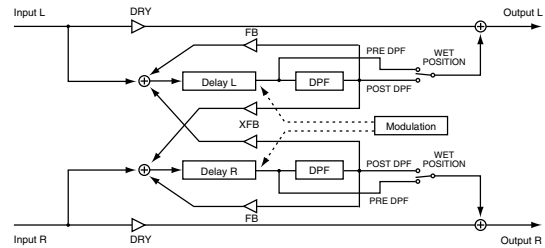
DELAY 1-12	Tiempo a partir del sonido original hasta que el Delay es escuchado
TAP	Pulsa Tempo Especifica el DELAY 1-12 con el resultado del intervalo de los pulsos al botón.

Pestaña FEEDBACK



FB TIME	Tiempo hasta que el sonido retrasado es regresado a la entrada del Delay
FB LEVEL	Cantidad del sonido de retraso regresado a la entrada del Delay.
WET LEVEL	Nivel de sonido del Delay
DRY LEVEL	Nivel del sonido original
LF DMP GAIN	Atenuación de frecuencia-grave de sonido del Delay
LF DMP FREQ	Frecuencia en la que la región de frecuencia-grave de sonido del Delay comienza a ser atenuada
HF DMP GAIN	Atenuación de frecuencia-aguda de sonido del Delay
HF DMP FREQ	Frecuencia en la que la región de frecuencia-aguda de sonido del Delay comienza a ser atenuada

X.MOD DELAY



Éste es un Delay cross-modulation de entrada y salida estéreo.

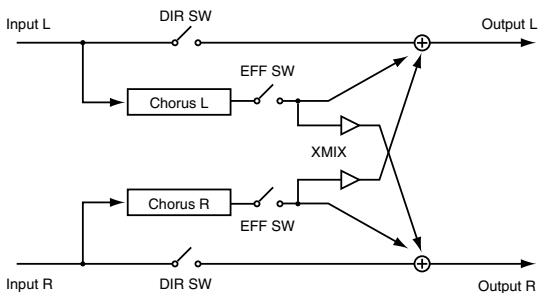


WET POSITION	La posición "wet" especifica cómo la señal con efecto Delay está relacionada con la posición del DPF (filtro Damp). PRE DAMP: Toma el sonido con efecto antes del filtro Damp. La señal antes de pasar por el filtro Damp es usada como la señal procesada. En este caso, el filtro Damp se aplica sólo a la retroalimentación del Delay. POST DAMP: Toma el sonido procesado después del filtro Damp. La señal después de pasar por el filtro Damp, es usada como la señal procesada. En este caso, el filtro Damp se aplica a todos el sonido Delay
MOD WAVE	Waveform used for modulation SIN/SQR/EXP+/EXP-
DELAY TIME L	Tiempo a partir del sonido original, hasta que el canal izquierdo del Delay es escuchado 0.0-2700ms
DELAY TIME L TAP	Pulsa Tempo Especifica el DELAY TIME L con el resultado del intervalo de los pulsos al botón.
DELAY TIME R	Tiempo a partir del sonido original hasta que el canal derecho del Delay es escuchado 0.0-2700ms
DELAY TIME R TAP	Pulsa Tempo Especifica el DELAY TIME R con el resultado del intervalo de los pulsos al botón.
FEEDBACK	Cantidad del sonido de retraso regresado a la entrada del Delay.
X-FEEDBACK	Cantidad del sonido de retraso regresado a la entrada del Delay en el lado opuesto * Cross feedback alimentará el sonido del efecto a la entrada opuesta (izquierda o derecha).
WET LEVEL	Nivel de sonido del Delay
DRY LEVEL	Nivel del sonido original
LF DMP GAIN	Atenuación de frecuencia-grave de sonido del Delay
LF DMP FREQ	Frecuencia en la que la región de frecuencia-grave de sonido del Delay comienza a ser atenuada
HF DMP GAIN	Atenuación de frecuencia-aguda de sonido del Delay
HF DMP FREQ	Frecuencia en la que la región de frecuencia-aguda de sonido del Delay comienza a ser atenuada
MOD RATE	Tasa de modulación
MOD DEPTH	Profundidad de modulación
MOD PHASE	Diferencia de fase entre la modulación L y R

Modulation

En los efectos de tipo-modulación, el sonido se torna opulento y mas espacioso al elevar el valor “feedback.”
Los valores negativos invertirán la fase.

STEREO CHORUS

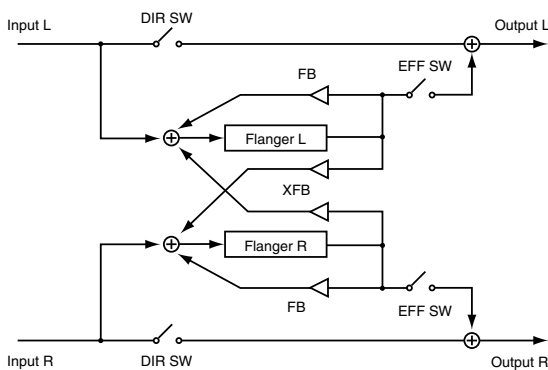


Éste es un Chorus de entrada y salida estéreo. Te permite aplicar el Chorus sin perjudicar la posición del sonido establecido para la entrada estéreo por el paneo u otros medios.



EFFECT ON	Activa/desactiva el sonido del efecto
DIRECT ON	Activa/desactiva el sonido no procesado
RATE	Tasa del Chorus
DEPTH	Profundidad del Chorus
PRE DELAY	Tiempo hasta que el sonido Chorus es emitido
X-MIX	Cantidad mezclada para el Chorus del lado-opuesto
LEVEL	Nivel del Chorus

STEREO FLANGER

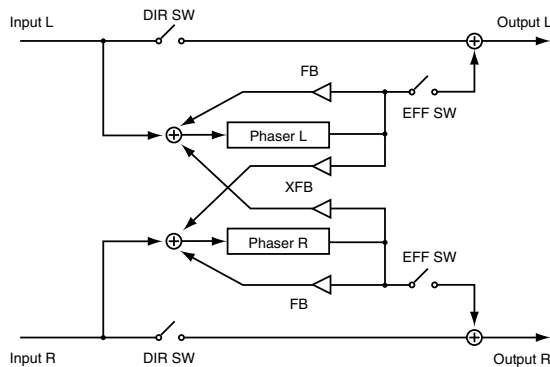


Éste es un Flanger de entrada y salida estéreo. Te permite aplicar el Flanger sin perjudicar la posición del sonido establecido para la entrada estéreo por el paneo u otros medios.



EFFECT ON	Activa/desactiva el sonido del efecto
DIRECT ON	Activa/desactiva el sonido no procesado
RATE	Tasa del Flanger
DEPTH	Profundidad del Flanger
MANUAL	Frecuencia central en la que será aplicado el efecto Flanger
LFO PHASE	Diferencia de fase entre L y R para el LFO
FEEDBACK	Cantidad de sonido Flanger que es regresado a la entrada del Flanger
X-FEEDBACK	Cantidad de sonido Flanger que es regresada al lado-opuesto de la entrada del Flanger
LEVEL	Nivel del Flanger

STEREO PHASER

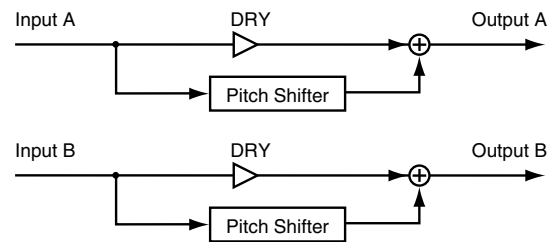


Éste es un Phaser de entrada y salida estéreo. Te permite aplicar el Phaser sin perjudicar la posición del sonido establecido para la entrada estéreo por el paneo u otros medios.



EFFECT ON	Activa/desactiva el sonido del efecto
DIRECT ON	Activa/desactiva el sonido no procesado
MODE	Tipo de Phaser • 4STAGE • 8STAGE
RATE	Tasa del Phaser
DEPTH	Profundidad del Phaser
MANUAL	Frecuencia central en la que será aplicado el efecto Phaser
LFO PHASE	Diferencia de fase entre L y R para el LFO (Low-Frequency Oscillator)
FEEDBACK	Cantidad de sonido Phaser que es regresado a la entrada del Phaser
X-FEEDBACK	Cantidad de sonido Phaser que es regresada al lado-opuesto de la entrada del Phaser
LEVEL	Nivel del Phaser

PITCH SHIFTER x2



Éste es un Pitch Shifter dual-mono.

Los procedimientos de operación para A y B son los mismos



MODE	MONO VOICE: Adecuado para la voz monofónica. MONO INST: Adecuado para el instrumento monofónico. POLY FAST/POLY MID/POLY SLOW: Adecuado para instrumentos polifónicos.
PITCH	Cantidad de Pitch Shift (en semitonos)
FINE PITCH	Cantidad de Pitch Shift (en centésimas)
WET LEVEL	Nivel del sonido Pitch-Shift
DRY LEVEL	Nivel del sonido original

MEMO

La diferencia entre POLY FAST, POLY MID, y POLY SLOW está en la duración del tiempo (Delay) que tome antes de producir el sonido Pitch-Shift.

POLY FAST ofrece el tiempo breve hasta que el sonido Pitch-Shift es escuchado, pero el sonido Pitch-Shift será menos estable.

POLY SLOW tarda mas tiempo hasta que sonido Pitch-Shift es escuchado, pero el sonido Pitch-Shift será mas estable.

POLY MID tiene una respuesta de sonido Pitch-Shift entre la POLY FAST y POLY SLOW.

Efectos Roland Vintage

RE-201 (Space Echo)

Éste es un Delay que modela el Roland RE-201 Space Echo. El original era mono-in, mono-out, pero este modelado añade el ajuste PAN HEAD SHORT/MIDDLE/LONG y un REVERB STEREO Sw, permitiéndote usarlo como un efecto de entrada mono y salida estéreo.

El RE-201 fue muy popular y fue producido de 1974 a 1987.



EFFECT ON	Activa/desactiva el sonido del efecto
MODE	Selector de Modo Combinación de tres cabezas de reproducción y reverberación
REVERB	Especifica si el sonido reverb será emitido en estéreo
MODE SEL	Selector de Modo Combinación de tres cabezas de reproducción y reverberación
BASS	Frecuencia-grave del sonido tape-echo
TREBLE	Frecuencia-aguda del sonido tape-echo
REVERB VOL	Nivel del sonido Reverb
DIRECT	Activa/desactiva el sonido no procesado
REPEAT RATE	Velocidad de la cinta
INTENSITY	Número de veces que el sonido del Delay será repetido
ECHO VOL	Volumen del sonido tape-echo
PAN 1	Paneo de la cabeza Short Playback
PAN 2	Paneo de la cabeza Middle Playback
PAN 3	Paneo de la cabeza Long Playback
TAPE DIST	Añade la distorsión típica de la cinta
W.F. RATE	WOW y FLUTTER RATE Velocidad de la modulación del timbre causada por la antigüedad y rotación no balanceada de la cinta
W.F. DEPTH	WOW y FLUTTER DEPTH Profundidad de la modulación del timbre causada por la antigüedad y rotación no balanceada de la cinta

A continuación se muestra cómo la posición del selector de modo corresponde a la cabeza de reproducción y al reverb.

	REV ONLY	REPEAT				REVERB ECHO						
MODE SEL	0	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7
Playback head	S	●				●				●	●	●
	M		●		●		●		●	●	●	●
	L			●	●			●		●	●	●
Reverb		●				●	●	●	●	●	●	●

SRV-2000 (Digital Reverb)

Éste es un reverb de entrada mono y salida estéreo modela el Roland SRV-2000 MIDI digital reverb. Provee dos modos: REVERB en el que opera como un reverb convencional, y NON LNR (no-lineal) en el que el sonido del reverb es cortado de acuerdo al ajuste "gate time."

Cuando SRV-2000 es seleccionado, dos pestañas son visualizadas.

Pestaña REVERB



MODE	Conmuta entre el modo REVERB y el modo NON LNR
PRE DELAY	Tiempo hasta que el reverb es escuchado 0–160 ms (modo REVERB) 0–120 ms (modo NON LNR)
REV TIME	Duración del sonido reverb
HF DAMP	Proporción por la que el rango de frecuencia aguda es atenuado (sólo en modo REVERB)
REV SEL	Tipo de reverb (sólo en modo REVERB) P-A, P-B: Dos tipos de PLATE reverb, A o B H37, H32, H26, H22, H15: HALL reverb, el Numero indica el tamaño del cuarto (en metros) R37, R32, R26, R22, R15, R7.0, R1.0, R0.3: ROOM reverb, el Numero indica el tamaño del cuarto (en metros)
OUTPUT	Nivel de salida del sonido reverb
MIX BALANCE	Balance entre el sonido directo y el reverb
REV DENSITY	Densidad del sonido reverb (sólo en modo REVERB)
ATK GAIN	Ganancia del ataque para las reflexiones tempranas (sólo en modo REVERB)
ATK TIME	Tiempo del ataque para las reflexiones tempranas (sólo en modo REVERB)
ATK DENSITY	Densidad de las reflexiones tempranas (sólo en modo REVERB)
ATK LEVEL	Nivel de ataque de las reflexiones tempranas (sólo en modo REVERB)

MEMO

Los límites inferiores y superiores del valor varían dependiendo del (modo) <MODE> y <REV SEL>.

NON LNR mode: -9-99s

(Para valores negativos (-), la reverberación se tornara gradualmente mas intensa.)

Modo REVERB:

REV SEL	REV TIME
P-A, P-B, H37, R37	0.5-99
H32, R32	0.4-90
H26, R26	0.3-70
H22, R22	0.2-50
H15, R15	0.1-30
R7.0	0.1-6.0
R1.0	0.1-1.0
R0.3	0.1-0.5

Pestaña EQ



LOW FREQ	Frecuencia central para LOW EQ
L BOOST/CUT	Cantidad de aumento/corte para LOW EQ
MID FREQ	Frecuencia central para MID EQ
MID Q	Amplitud de la curva de repuesta para frecuencia MID EQ
M BOOST/CUT	Cantidad de aumento/corte para MID EQ
HIGH FREQ	Frecuencia central para HIGH EQ
HIGH Q	Amplitud de la curva de repuesta para frecuencia HIGH EQ
H BOOST/CUT	Cantidad de aumento/corte para HIGH EQ

SDE-3000 x2 (Digital Delay)

Éste es un Delay que modela el Roland SDE-3000 digital Delay. La unidad original era mono-in, mono-out, pero este modelado provee una configuración dual-mono con dos unidades en paralelo. El MOD LINK Sw te permite usarlo como unidad de entrada y salida estéreo.

El SDE-3000 fue lanzado en 1983, y ha sido usado en muchísimos estudios de grabación y Sistemas PA al rededor del mundo.

Los procedimientos de operación para A y B son los mismos.



MOD LINK	Especifica si la modulación de las dos unidades SDE-3000 será inter-vinculada
MOD B	Especifica si se invertirá la fase de la modulación para el canal B NORM/INV
EFFECT ON	Activa/desactiva el sonido del efecto
DIRECT ON	Activa/desactiva el sonido no procesado
FILTER	Cambia la respuesta de la frecuencia del sonido Delay
TIME x2	OFF: TIME 0-1500ms(EXPAND 1.00) Respuesta de frecuencia 10 Hz-17 kHz (+0.5 dB/-3 dB) ON: TIME 0-3000ms (EXPAND 1.00) Respuesta de frecuencia 10 Hz-8 kHz (+0.5 dB/-3 dB)
DLY PHASE	Fase en Reversa/Normal para el sonido del Delay (útil en conjunto con la modulación)
MOD	Activa/desactiva la Modulación
FB PHASE	Fase en Reversa/Normal para la retroalimentación de sonido del Delay
TIME	Tiempo a partir del sonido original hasta que el Delay es escuchado 0-1500ms(SYNC Sw OFF) OFF, 1/64T-1/1(SYNC Sw ON)
TAP	Pulsa Tempo Especifica el TIME con el resultado del intervalo de los pulsos al botón.
FEEDBACK	Cantidad de sonido del Delay regresado a la entrada del Delay
OUT	Nivel de salida del sonido del Delay
MOD RATE	Frecuencia de modulación del oscilador
MOD DEPTH	Profundidad de la Modulación
EXPAND	Expande el TIME por hasta 1.60 veces

Memo

Tal como en la unidad original, el ajuste EXP A/B cambiará la frecuencia de sampleo del procesamiento. Al ingresar otras señales que nos sean de guitarra o bajo eléctrico, puede generarse un ruido alias.

Si esto ocurre, reduce el valor a un punto donde no ocurra el ruido alias.

SDD-320 (Dimension D Chorus)

Éste es un chorus de entrada y salida estéreo que modela al Roland SDD-320 Dimension D.

El SDD-320 fue lanzado en 1979, y se volvió el equipamiento estándar en muchos estudios de grabación.



EFFECT ON	Activa/desactiva el sonido del efecto
DIRECT ON	Activa/desactiva el sonido no procesado
INPUT MODE	Ajuste para la señal de entrada estéreo/mono
DIMENSION MODE	Especifica cómo cambia el Chorus (OFF / 1 / 2 / 3 / 4 / 1+4 / 2+4 / 3+4)
LEVEL	Nivel de salida

SPH-323 x2 (Phase Shifter)

Éste es un Phase Shifter que modela al Roland SPH-323 Phase Shifter. El original era mono-in, mono-out, pero este modelado es de diseño dual-mono con dos unidades en paralelo. El MOD LINK Sw te permite usarlo como un efecto de entrada y salida estéreo.

Los procedimientos de operación para A y B son los mismos.



MOD LINK	Especifica si la modulación de las dos unidades SPH-323 será inter-vinculada
MOD B	Especifica si la fase de la modulación para el canal B será invertida
EFFECT ON	Activa/desactiva el sonido del efecto
DIRECT ON	Activa/desactiva el sonido no procesado
SHIFT MODE	Especifica el número de etapas para el Phaser 8STAGE/4STAGE
LFO-1 DEPTH	Profundidad de la modulación LFO1
LFO-1 RATE	Tasa de la modulación LFO1
LFO-2 DEPTH	Profundidad de la modulación LFO2
LFO-2 RATE	Tasa de la modulación LFO2
CENTER FREQ	Frecuencia central en la que el efecto Phaser es aplicado
RESONANCE	Incrementa la región alrededor de la frecuencia central especificada por CENTER FREQ
LEVEL	Nivel de salida

SBF-325 (Stereo Flanger)

Éste es un stereo-in, stereo-out Flanger que modela al Roland SBF-325 Stereo Flanger.



EFFECT ON	Activa/desactiva el sonido del efecto
DIRECT ON	Activa/desactiva el sonido no procesado
EFFECT MODE	FLANGER I: Monaural mode flanger
	FLANGER II: Stereo mode flanger
	FLANGER III: Cross-mix mode flanger
	OFF: Modulation off
	CHORUS: Chorus
CH-A PHASE	Especifica si el sonido Flanger del canal A será de fase-invertida NORM/INV
CH-B MOD	Especifica si el efecto Flanger del canal B será de fase-invertida NORM/INV
CH-B PHASE	Especifica si el sonido Flanger del canal B será de fase-invertida NORM/INV
FEEDBACK	Cantidad de sonido Flanger regresado a la entrada (valido sólo si EFFECT MODE se establece en FLANGER)
CENTER FREQ	Frecuencia central en la que el efecto Flanger es aplicado
MOD RATE	Tasa de la Modulación
MOD DEPTH	Profundidad de la Modulación
LEVEL	Nivel de salida

Pedales Compactos de Efecto BOSS

CE-1 (Chorus Ensemble)

Éste es un chorus modelado en el Boss CE-1 Chorus Ensemble.

El original era mono in y mono out (o wet/dry out), pero el modelado añade un conmutador para seleccionar el modo que además habilita su uso como efecto con entrada o salida estéreo. Éste modelado provee una perilla de nivel para ajustar el nivel de salida.

El CE-1 fue lanzado en 1976 como el primer producto de la marca-Boss.



EFFECT ON	Activa/desactiva el sonido del efecto
INPUT MODE	MONO: Señales ingresadas en IN L y IN R para usarse como efectos mono in o mono, son mezcladas. La misma señal es emitida desde OUT L y OUT R.
	MONO-ST: Usada como efectos para mono in o wet/dry out (OUT L: wet out, OUT R: dry out)
	STEREO: Usada como efectos para stereo in o stereo out
CHORUS/VIBRATO	CHORUS/VIBRATO
LEVEL	Ajuste del nivel de salida
CHO INTENS	Ajuste del efecto Chorus
VIB DEPTH	Profundidad del efecto Vibrato
VIB RATE	Ciclo del efecto Vibrato

DD-3 x2 (Digital Delay)

Éste es un Delay modelado del Boss DD-3 Digital Delay. El original era mono in y mono out (o Delay/direct out), pero éste modelado es dual-mono para simular dos unidades en paralelo.

Los procedimientos de operación para A y B son los mismos.



EFFECT ON	Activa/desactiva el sonido del efecto
DIRECT ON	Activa/desactiva el sonido no procesado
MODE	S.50ms: Delay time of 12.5 ms to 50 ms M.200ms: Delay time of 50 ms to 200 ms L.800ms: Delay time of 200 ms to 800 ms HOLD: Efecto Hold Cuando está en <ON>, el último sonido tomara el efecto Hold. El ajuste <D.TIME> establece el tiempo. Cuando cambies el <D.TIME> mientras que es escuchado el sonido en hold, su timbre cambiará; gíralo a la derecha para bajar el timbre y a contra-reloj para elevarlo.
E.LEVEL	Nivel de sonido del Delay
F.BACK	Repetición de sonido del Delay
D.TIME	Micro-afinación del tiempo de Delay Continuamente variable de x0.25 a x1 del rango de ajuste

DM-3 x2 (Delay)

Éste es un Delay modelado del Boss DD-3 Digital Delay. El original era mono in y mono out (o Delay/direct out), pero éste modelado es dual-mono para simular dos unidades en paralelo.

Los procedimientos de operación para A y B son los mismos.



EFFECT ON	Activa/desactiva el sonido del efecto
DIRECT ON	Activa/desactiva el sonido no procesado
RPT RATE	Ajusta el tiempo de Delay
ECHO	Nivel de sonido del Delay
INTENSITY	Repetición de sonido del Delay

DIST x2 (Distortion/Overdrive)

Ésta distortion/overdrive tiene especificaciones dual mono con supresor de ruidos. Los <MODE A>/<MODE B> habilitan el uso ya sea como distorsión o como overdrive.

Los procedimientos de operación para A y B son los mismos.



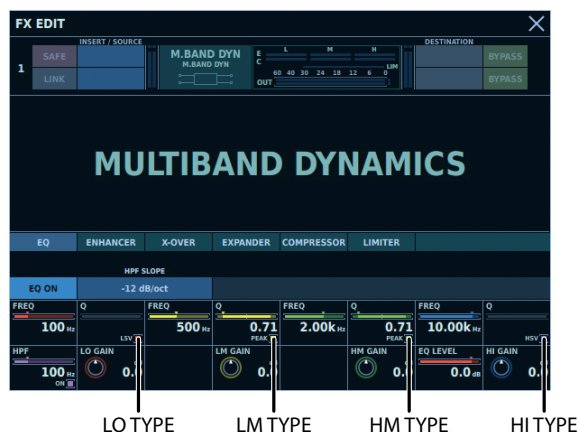
EFFECT ON	Activa/desactiva el sonido del efecto
MODE	Usado como DISTORTION/OVERDRIVE
LEVEL	Nivel de sonido del efecto
TONE	Ajusta el tono
GAIN	Ajusta la cantidad de distorsión
NS THR	Ajusta el nivel del umbral del supresor de ruidos
NS DECAY	Ajusta el tiempo del decaimiento cuando el nivel de entrada para el supresor de ruidos cae debajo del nivel del umbral

MULTIBAND DYNAMICS

Regulariza el nivel de volumen para las bandas por separado (low, midrange, y high).

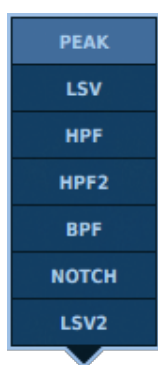
Cuando MASTERING es seleccionado, seis pestañas son visualizadas.

Pestaña EQ



EQ ON	Activa/desactiva el Ecuador
HPF SLOPE	Características de la gradiente del filtro HPF -6dB/oct, -12dB/oct, -18dB/oct
FREQ	Frecuencia central
Q	Amplitud de la curva de repuesta de frecuencia
TYPE	Muestra la ventana emergente Filter Type Selection.
GAIN	Ganancia
HPF	Frecuencia central del filtro pasa-agudos (HPF)
ON	Activa/desactiva el filtro HPF.
EQ LEVEL	Nivel del EQ

Ventana Emergente Filter Type Selection



PEAK	Filtro de pico
LSV	Low shelving (escalonado grave)
HSV	High shelving (escalonado agudo)
HPF	Filtro pasa-agudos (-6 dB/oct)
HPF2	Filtro pasa-agudos (-12 dB/oct)
LPF	Filtro pasa-graves (-6 dB/oct)
LPF2	Filtro pasa-graves (-12 dB/oct)
BPF	Filtro pasa-banda
NOTCH	Filtro de recorte
LSV2	Low shelving (escalonado grave) con Q controlable
HSV2	High shelving (escalonado agudo) con Q controlable

Pestaña ENHANCER



ENHANCER ON	Activa/desactiva el Enhancer
SENS	Cantidad de efecto Enhancer
FREQ	Frecuencia en la que se comienza a aplicar el efecto Enhancer
MIX	Nivel de volumen del sonido del efecto Enhancer

Pestaña X-OVER



SPLIT L	Frecuencia para dividir el sonido original en 3 bandas (low end)
SPLIT H	Frecuencia para dividir el sonido original en 3 bandas s (high end)
L MIX	Nivel de volumen de la banda grave después de haber pasado a través del expansor y compresor LO MIX (low-mix level)
M MIX	Nivel de volumen de la banda media después de haber pasado a través del expansor y compresor MID MIX (middle-mix level)
H MIX	Nivel de volumen de la banda aguda después de haber pasado a través del expansor y compresor HI MIX (high-mix level)
INPUT	Nivel de volumen general antes de entrar al expander/compresor
LOOK-AHEAD	Tiempo Look-ahead Tiempo por el que la entrada del sonido original es retrasada

Memo

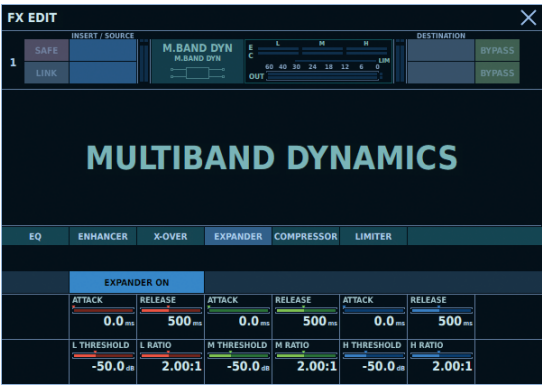
Con un compresor ordinario, se produce un retraso momentáneo antes de que comience la compresión, después de haber detectado el nivel excedido.

Éste algoritmo pretende evitar este problema al usar sólo la detección del nivel de sonido de entrada para usar el sonido retrasado por una cantidad especificada para el proceso y emisión actual.

El ajuste de tiempo de retraso para esto, es ingresado en tiempo look-ahead (LOOK-AHEAD).

Aplicando tiempo look-ahead crea un desfase de tiempo entre las señales de entrada y salida de audio, por lo que se requiere cuidado cuando se use con canal inserción o similares.

Pestaña EXPANDER



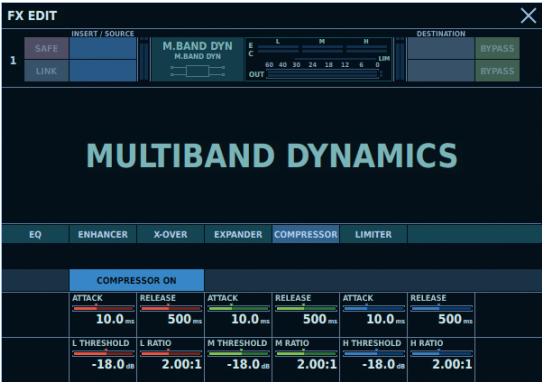
EXPANDER ON	Activa/desactiva el Expander
ATTACK	Intervalo hasta que comience la aplicación del efecto Expander después de que el nivel de entrada haya caído debajo del umbral
RELEASE	Intervalo hasta que termine la aplicación del efecto Expander después de que el nivel de entrada supere el nivel del umbral
THRESHOLD	Nivel de volumen en el que comenzara la aplicación del efecto Expander
RATIO	Ratio de la compresión de salida cuando el nivel de entrada cae debajo del nivel del umbral

Pestaña LIMITER



LIMITER ON	Activa/desactiva el Limiter
SOFT CLIP	Suprime la distorsión prominente cuando se aplique en extreme el efecto compressor/limiter
ATTACK	Intervalo hasta que comienza la aplicación del efecto Limiter después de que el nivel de entrada excede el nivel del umbral
RELEASE	Intervalo hasta que termine la aplicación del efecto Limiter después de que el nivel de entrada supere el nivel del umbral
THRESHOLD	Nivel de volumen en el que comenzara la aplicación del efecto Limiter
OUTPUT	Volumen total después de haber pasado a través del Limiter

Pestaña COMPRESSOR



COMPRESSOR ON	Activa/desactiva el Compressor
ATTACK	Intervalo hasta que comienza la aplicación del efecto Compressor después de que el nivel de entrada excede el nivel del umbral
RELEASE	Intervalo hasta que termine la aplicación del efecto Compressor después de que el nivel de entrada supere el nivel del umbral
THRESHOLD	Nivel de volumen en el que comenzara la aplicación del efecto Compressor
RATIO	Ratio de la compresión de salida cuando el nivel es excedido

Memo

El compresor corrige automáticamente el nivel a lo óptimo basado en los valores para el nivel del umbral (THRESHOLD) y el ratio (RATIO). Además, porque los tiempos mas largos de ataque (ATTACK) pueden causar distorsión, se aplica un margen de-6 dB. Ajusta el nivel de mezcladora (L/M/H MIX) en la pestaña X-OVER a como sea requerido.

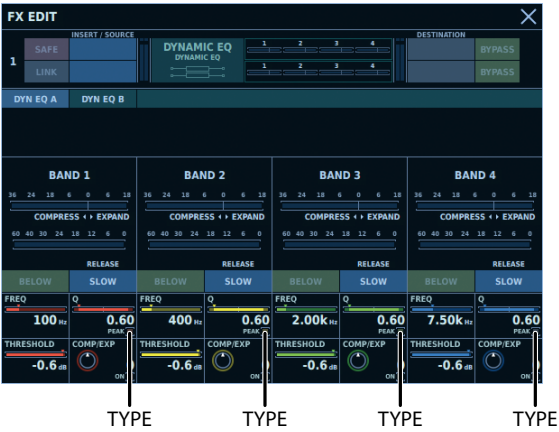
DYNAMIC EQ

Esto aplica un compressor o un expansor alrededor de una frecuencia específica. Puedes hacer ajustes para cada una de las cuatro bandas en A y B.

Los procedimientos de operación para A y B son los mismos.

MEMO

- Los rangos de ajuste de frecuencia-central para cada banda son los siguientes.
- Band1: 40Hz-320Hz
 - Band2: 150Hz-1.6kHz
 - Band3: 800Hz-9kHz
 - Band4: 1.6kHz-18kHz



BELOW	ON: Efecto aplicado a las señales entrantes por debajo del nivel de umbral establecido OFF: Efecto aplicado a las señales entrantes por encima del nivel de umbral establecido
RELEASE	Tiempo de liberación (FAST/SLOW)
FREQ	Frecuencia central
Q	Amplitud de la curva de repuesta de frecuencia
THRESHOLD	Umbral
COMP/EXP	Compressor/Expander
ON	Activa/desactiva la banda respectiva.

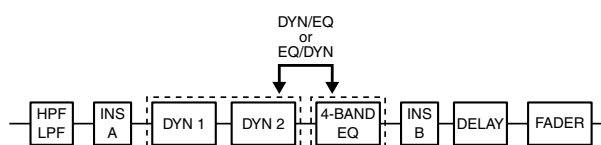
Acerca de los GEQs

La M-5000 está equipada con 32 GEQ (ecualizadores gráficos) sistemas (monoaural). Cualquiera de ellos puede ser configurado como

- 31-band GEQ (Q proporcional)
- 31-band GEQ (Q constante)
- 8-band PEQ

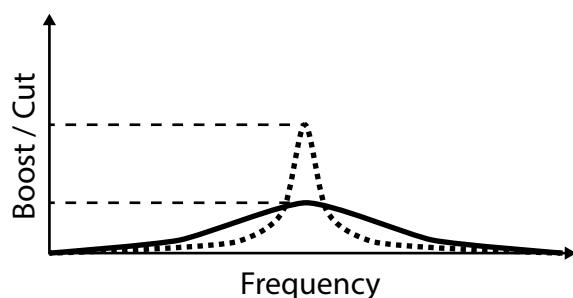
Estas son las maneras en que puedes usar los sistemas.

Puedes insertar el GEQ de 31-bandas o el PEQ de 8-bandas en los canales de entrada y buses de salida. Existen dos tipos de ubicaciones donde puedes insertarlos: INSERT A (antes de Dynamics y EQ) e INSERT B (después de Dynamics y EQ).

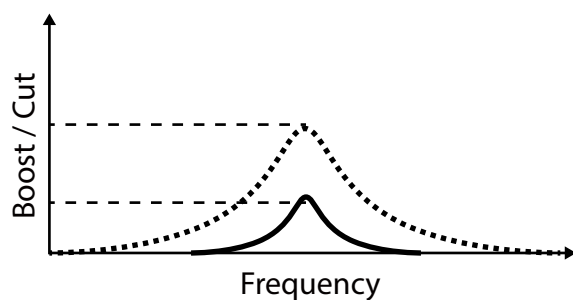


Q Proporcional y Q Constante

Cuando el GEQ se establece en Proporcional Q, mayores incrementos o recortes resultaran en el Q mas prominente.

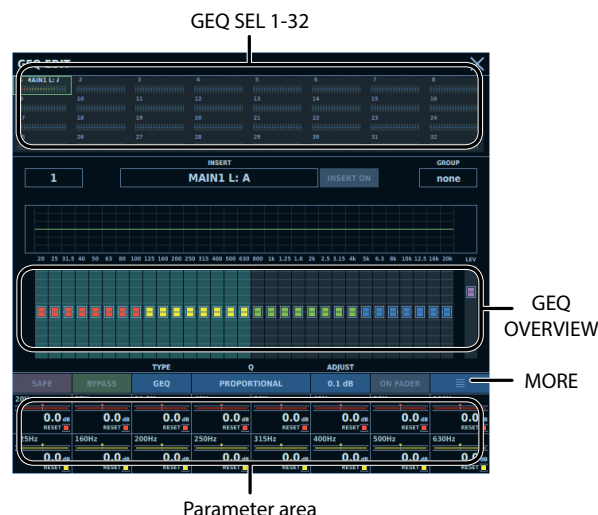


Cuando el GEQ se establece en Constant Q, el Q se mantiene sin cambio al respectivo cambio de incremento o recorte.



Ventana GEQ EDIT (GEQ)

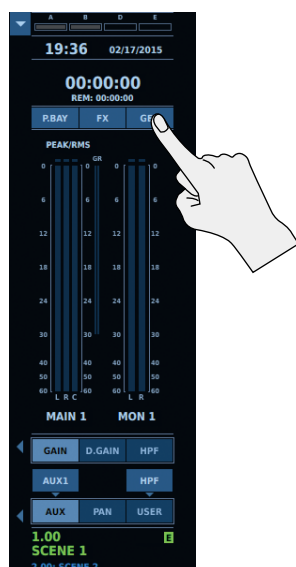
En la ventana GEQ EDIT, realizas los ajustes GEQ para los parámetros, entrada y salida, y otros valores similares. Algunas partes visualizadas en la ventana varían dependiendo de que estés usando un GEQ o un PEQ.



GEQ SEL 1-32	Selecciona el GEQ para trabajar (1-32).
INSERT	Selecciona el canal de entrada/bus de salida para la inserción. → "Insertando un GEQ" (p. 157)
GROUP	Selecciona el grupo GEQ. Los GEQs establecidos al mismo grupo GEQ tienen los mismos ajustes.
GEQ OVERVIEW	Visualiza los valores del GEQ de 31-bandas y el nivel GEQ. Al pulsarlo se selecciona el rango a manipular usando las perillas o faders.
SAFE	Excluye el GEQ de la invocación de escena.
BYPASS	Bypass
TYPE	Selecciona el GEQ o PEQ. La ventana muestra los cambios cuando se establece en PEQ. → "Ventana GEQ EDIT (PEQ)" (p. 161)
Q	Selecciona el Q para el GEQ. • PROPORTIONAL (Mayor incremento/recorte produce Q mas prominente) • CONSTANT (Q constante)
ADJUST	Selecciona de entre los siguientes para la cantidad operacional de los GEQs. • 0.1 dB steps • 0.5 dB steps
ON FADER	Cuando está en "On," puedes usar los faders para operar el GEQ. → "Operando un GEQ Usando los Faders (GEQ ON FADER)" (p. 158)
MORE	Muestra un cuadro emergente para las siguientes operaciones. • RESET → "Regresando los Ajustes GEQ a Sus Valores Predeterminados" (p. 159) • MAKE GRP → "Creando un Grupo GEQ" (p. 159)
Parameter area	El rango seleccionado usando GEQ OVERVIEW es visualizado. Puedes usar la sección de perillas del panel superior para realizar las operaciones. → "Operando un GEQ Usando la Sección Knob" (p. 157)

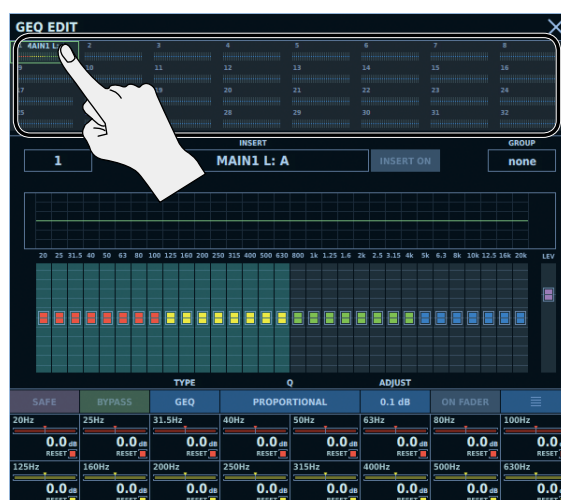
Visualizando la Ventana GEQ EDIT

Para visualizar la Ventana GEQ EDIT, dirígete a la pantalla HOME y pulsa <GEQ>.



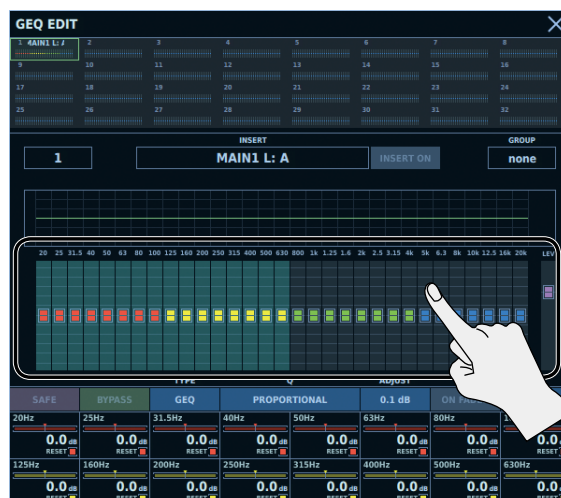
Operando un GEQ Usando la Sección Knob

1. Usa del <GEQ SEL 1> al <GEQ SEL 32> para seleccionar el GEQ a trabajar.



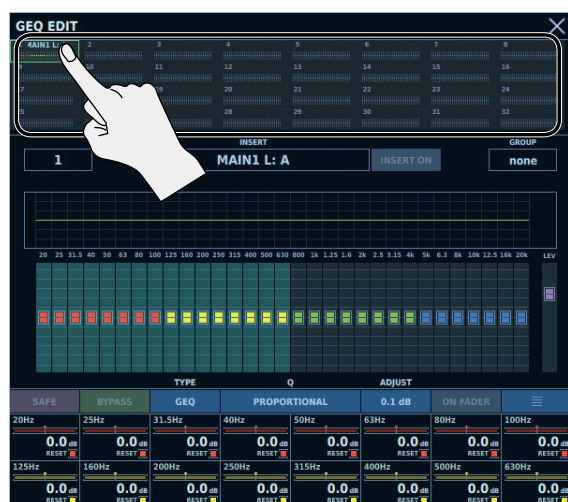
2. Usa <GEQ OVERVIEW> para seleccionar el rango a manipular usando las perillas.

- 20Hz-630Hz
- 125Hz-4kHz
- 800Hz-20kHz, GEQ LEVEL



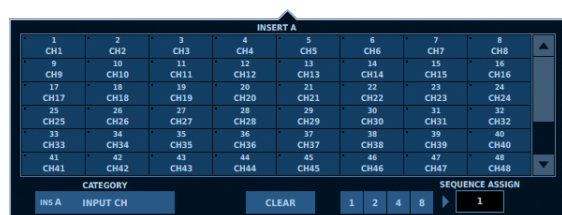
Insertando un GEQ

1. Usa del <GEQ SEL 1> al <GEQ SEL 32> para seleccionar el GEQ a trabajar.



2. Pulsa <INSERT>.

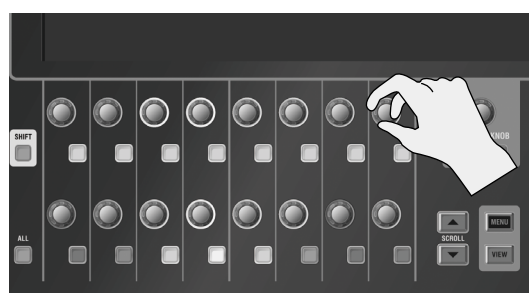
El cuadro emergente INSERT aparecerá.



3. Selecciona el canal de entrada o bus de salida donde lo desees insertar.

El GEQ es insertado en el canal de entrada o bus de salida seleccionado.

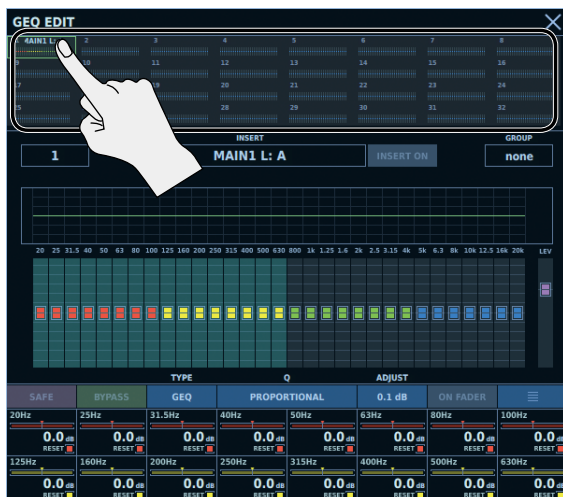
3. Usa la sección Knob para trabajar con el rango seleccionado en el paso 2.



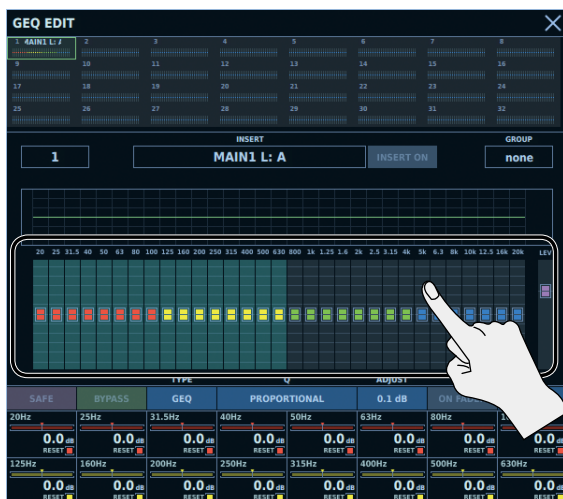
Al presionar el botón se restablece el ajuste para cada banda.

Operando un GEQ Usando los Faders (GEQ ON FADER)

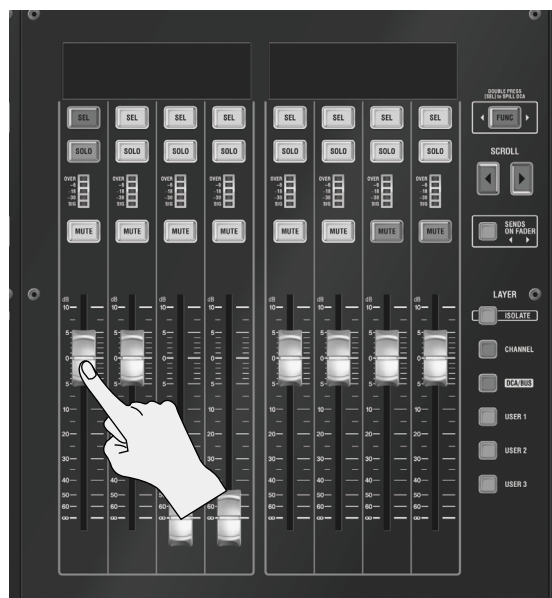
1. Usa del <GEQ SEL 1> al <GEQ SEL 32> para seleccionar el GEQ a trabajar.



2. Establece <ON FADER> en ON.
3. Usa <GEQ OVERVIEW> para seleccionar el rango a ser manipulado con las perillas.
 - 20Hz-4kHz
 - 125Hz-20kHz, GEQ LEVEL



4. Usa los faders para trabajar con el rango seleccionado en el paso 3.



Memo

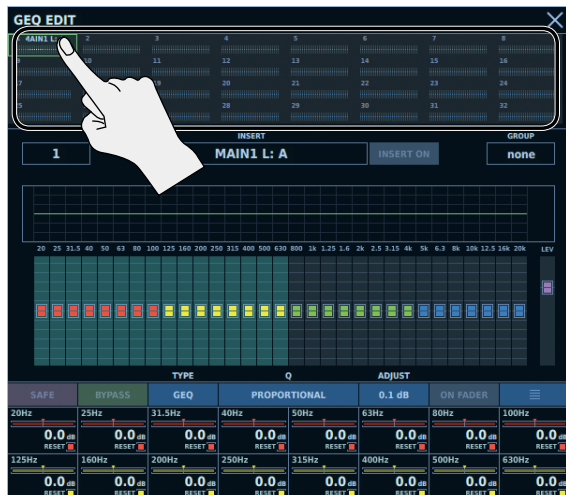
Cuando el fader está en otra posición que no sea 0 dB, el indicador [MUTE] correspondiente se iluminará. Al presionar un indicador [MUTE] iluminado, se restablece el fader correspondiente a la posición 0.0-dB.

Memo

Cuando el parámetro es cambiado, el indicador [SEL] correspondiente se ilumina intermitentemente. Al presionar un [SEL] iluminado intermitente, se deshace el parámetro correspondiente.

Regresando los Ajustes GEQ a Sus Valores Predeterminados

1. Usa del <GEQ SEL 1> al <GEQ SEL 32> para seleccionar el GEQ a trabajar.



2. En la ventana GEQ EDIT, pulsa <MORE>, después pulsa <RESET>.



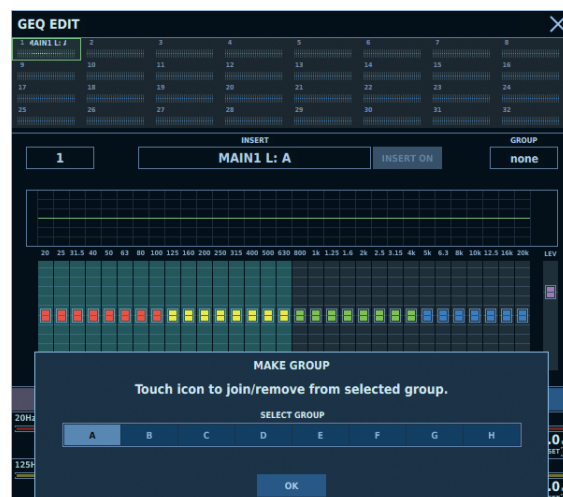
Los ajustes GEQ o PEQ son regresados a sus valores predeterminados.

Creando un Grupo GEQ

Cuando asignes varios GEQs a un grupo GEQ, los GEQs asignados al mismo grupo GEQ tendrán los mismos ajustes.

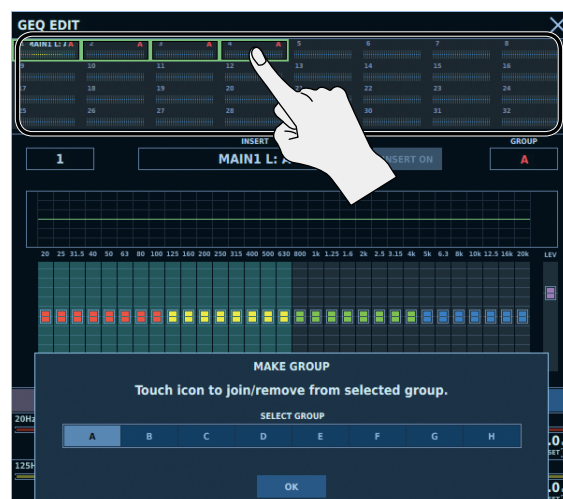
1. En la Ventana GEQ EDIT, pulsa <MORE>, después pulsa <MAKE GRP>.

El cuadro emergente para configurar un grupo GEQ es visualizado.



2. Selecciona del <A> al <H> para el Grupo GEQ que desees configurar.
3. Selecciona del <GEQ SEL 1> al <GEQ SEL 32> para el GEQ que desees configurar.

Puedes seleccionar múltiples artículos.

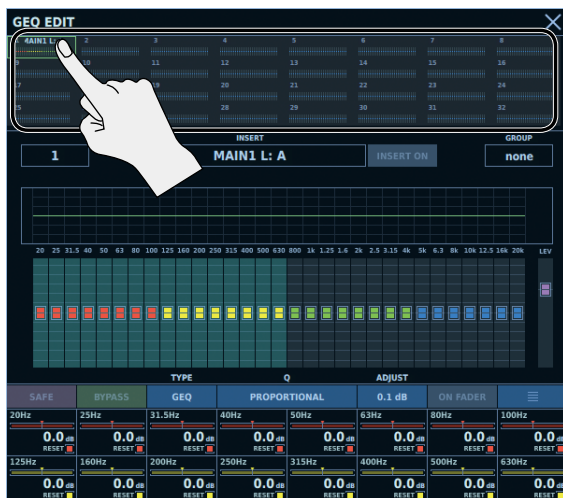


4. Pulsa <OK>.

Los GEQs seleccionados se establecen en el mismo grupo GEQ y toman los mismos ajustes.

Copiando/Pegando Ajustes GEQ

1. Usa del <GEQ SEL 1> al <GEQ SEL 32> para seleccionar el GEQ a copiar.

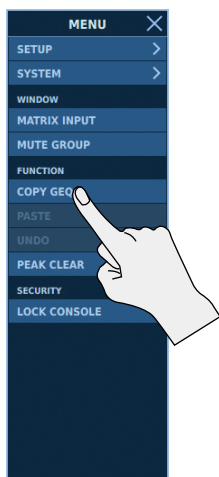


2. Dirígete a la sección Display y presiona el botón [MENU].

La ventana MENU aparecerá.

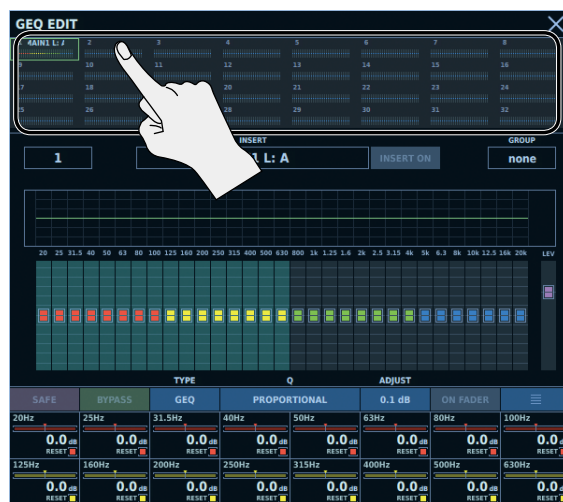


3. Presiona <COPY GEQ> en la ventana MENU.

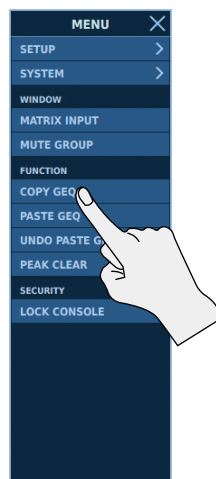


Los ajustes GEQ seleccionados son guardados en el clipboard.

4. Usa del <GEQ SEL 1> al <GEQ SEL 32> para seleccionar el GEQ donde desees pegar los ajustes.



5. Dirígete a la ventana MENU y pulsa <PASTE GEQ>.



Los ajustes son pegados al GEQ que seleccionaste en el paso 4.

Memo

Para deshacer (cancelar) la operación pegada mas reciente, dirígete a la ventana MENU y pulsa <UNDO PASTE GEQ>.

Ventana GEQ EDIT (PEQ)

Algunas de las partes visualizadas en la ventana, son diferentes cuando se el sistema se establece en PEQ.



Parameter area

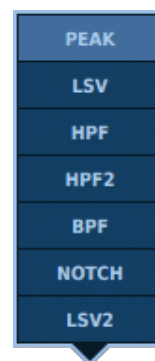
GEQ SEL 1-32	Selecciona el GEQ para trabajar (1-32).
INSERT	Selecciona el canal de entrada/bus de salida para la inserción. → "Insertando un GEQ" (p. 157)
GROUP	Selecciona el grupo GEQ. Los GEQs establecidos al mismo grupo GEQ tienen los mismos ajustes.
BAND 1-4	Te permite trabajar con BAND 1-4 en el área de parámetro.
BAND 5-8	Te permite trabajar con BAND 5-8 en el área de parámetro.
SAFE	Excluye el GEQ de la invocación de escena.
BYPASS	Bypass
TYPE	Selecciona el GEQ o PEQ. La ventana muestra los cambios cuando se establece en GEQ. → "Ventana GEQ EDIT (GEQ)" (p. 156)
MORE	Muestra un cuadro emergente para las siguientes operaciones. - RESET → "Regresando los Ajustes GEQ a Sus Valores Predeterminados" (p. 159) - MAKE GRP → "Creando un Grupo GEQ" (p. 159)
Parameter area	Puedes usar la sección de perillas del panel superior para manipular el rango seleccionado usando BAND 1-4/BAND 5-8. → "Operando un PEQ Usando la Sección Knob" (p. 162)

Puedes realizar las siguientes operaciones en el área de parámetros.



FREQ	Frecuencia central
Q	Amplitud de la curva de repuesta de frecuencia
TYPE	Muestra la ventana emergente Filter Type Selection.
GAIN	Ganancia
ON	Activa/desactiva la banda respectiva.

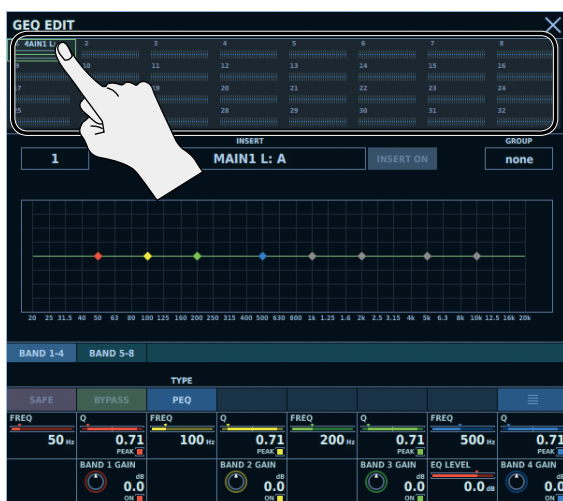
Ventana Emergente Filter Type Selection



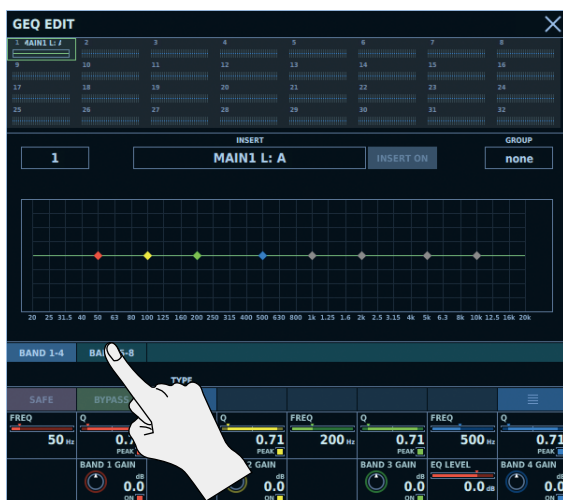
PEAK	Filtro de pico
LSV	Low shelving (escalonado grave)
HSV	High shelving (escalonado agudo)
HPF	Filtro pasa-agudos (-6 dB/oct)
HPF2	Filtro pasa-agudos (-12 dB/oct)
LPF	Filtro pasa-graves (-6 dB/oct)
LPF2	Filtro pasa-graves (-12 dB/oct)
BPF	Filtro pasa-banda
NOTCH	Filtro de recorte
LSV2	Low shelving (escalonado grave) con Q controlable
HSV2	High shelving (escalonado agudo) con Q controlable

Operando un PEQ Usando la Sección Knob

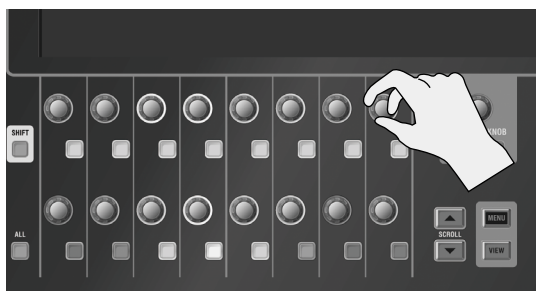
1. Usa del <GEQ SEL 1> al <GEQ SEL 32> para seleccionar el GEQ a trabajar.



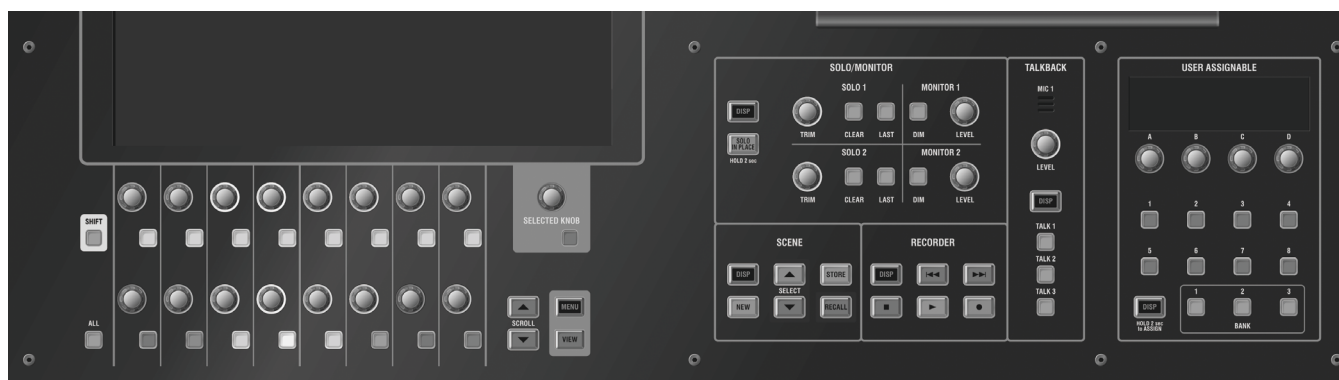
2. Usa <BAND 1-4> o <BAND 5-8> para seleccionar el rango a trabajar con las perillas.



3. Usa la sección Knob para trabajar con el rango que seleccionaste en el paso 2.



Top Panel (Región Display)



Éste capítulo describe cómo usar los controles alojados en mitad alta del panel superior, en la región Display.

En este capítulo, las explicaciones están organizadas de la siguiente manera.

- “Sección User-assignable” (p. 164)
- “Monitor/Solo” (p. 167)
- “Scene Memory” (p. 174)
- “Grabadora de Memoria USB” (p. 180)
- “Talkback/Oscillator” (p. 183)

Sección User-assignable

Acerca de la Sección User-assignable

La sección User-Assignable tiene cuatro perillas y ocho botones que puedes asignar a los parámetros que desees, y visualizarlos en el panel superior. Esta sección además tiene tres bancos, permitiéndote trabajar con mas parámetros al conmutar entre los bancos.

Asignando Parámetros a la Sección User-assignable

1. En la sección user-assignable, presiona y mantén presionado el botón [DISP] por 2 segundos o mas.



La sección user-assignable entra en modo "assign," y el botón [DISP] se ilumina intermitente.

2. Opera la perilla o botón donde quieras asignar el parámetro.



La pantalla user-assignable muestra que la perilla o botón operado es assignable.

Si deseas realizar la asignación a una perilla o botón en otro banco, entonces conmuta el banco.

3. En la pantalla táctil, pulsa el parámetro que desees asignar.



El parámetro pulsado es asignado

Los ajustes apropiados para LABEL (nombre de parámetro) y color se hacen en automático para la perilla o botón asignado.

Memo

El parámetro actualmente asignado es presentado en el cuadro amarillo. Al pulsarlo de libera la asignación.

Memo

También puedes hacer asignaciones para acceder a una ventana o cuadro emergente específico.

4. Presiona el botón [DISP].

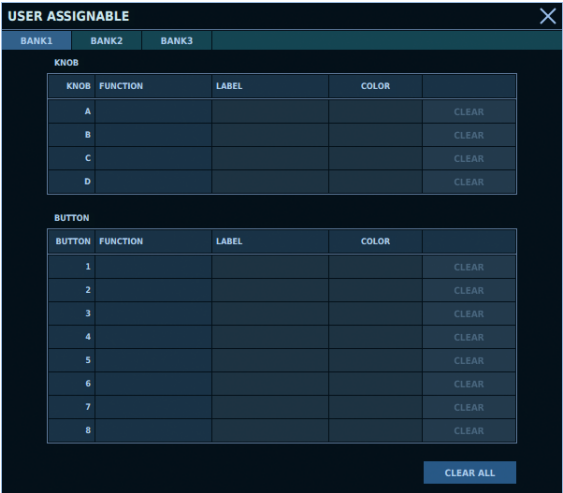


El modo assign termina.

Ventana USER ASSIGNABLE

Al presionar el botón [DISP] en la sección user-assignable, se visualiza la ventana USER ASSIGNABLE.

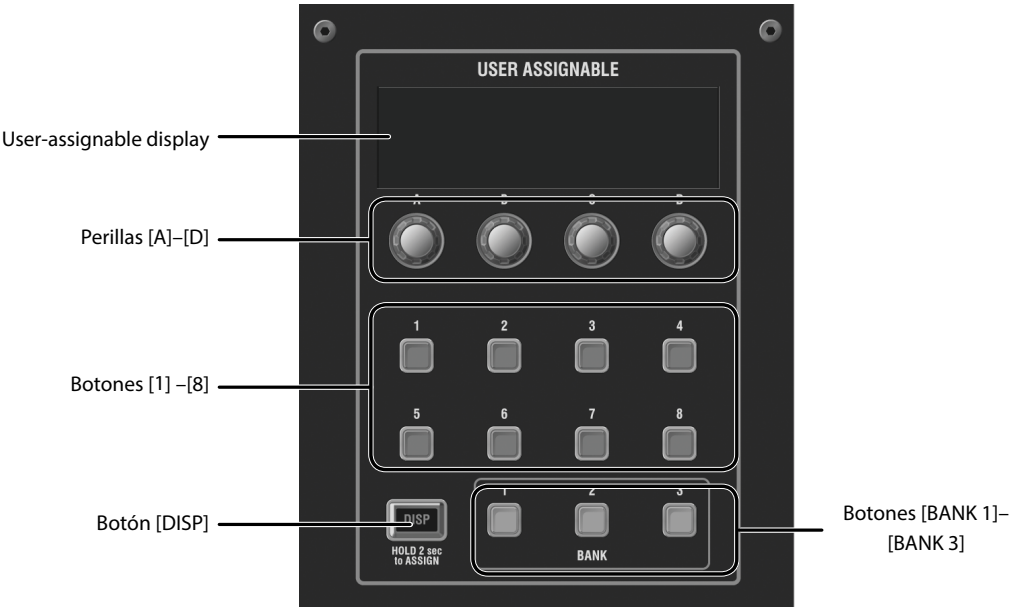
En la ventana USER ASSIGNABLE, puedes cambiar los LABELs (nombres de parámetros) y colores de perillas o botones mostrados en la pantalla user-assignable, y liberar los parámetros asignados.



BANK 1 tab	
BANK 2 tab	Úsalos para conmutar entre BANK 1-BANK 3
BANK 3 tab	
LABEL	Establece la línea de texto para KNOB A-D o BUTTON 1-8 en la pantalla user-assignable.
COLOR	Cambia el color para KNOB A-D o BUTTON 1-8.
CLEAR	Elimina la asignación de parámetros para KNOB A-D o BUTTON 1-8.
CLEAR ALL	Elimina todas las asignaciones de parámetros en la sección user-assignable.

Sección User-assignable del Panel Superior

Esta sección es para la asignar y trabajar con los parámetros de tu elección.



Nombre	Descripción
User-assignable display	Visualiza los parámetros asignados a las perillas/botones asignables.
Perilla [A]–[D]	Manipulan el valor del parámetro asignado.
Botones [1]–[8]	Activan/desactivan los parámetros asignados y acceden a pantallas y ventanas.
Botón [DISP]	Visualiza la ventana USER ASSIGNABLE. Al mantenerlo presionado por de 2 segundos entra el modo assign. Se ilumina intermitente cuando está en modo assign.
Botones [BANK 1]–[BANK 3]	Conmutan bancos en la sección user-assignable.

Acerca de Monitor/Solo

“Monitor” es la función que toma un canal de entrada o bus de salida seleccionado como la Fuente de monitor, y lo envía a un puerto de salida o audífonos para monitorear. La M-5000 está equipada con la función de monitor que es compatible con hasta 5.1 canales, logrando un extremadamente alto nivel de libertad.

El monitoreo Output-bus usa la señal POST FDR, y el monitoreo Input-channel usa la señal CH TOP.

La M-5000 está equipada con dos sistemas de monitoreo completamente independientes (MONITOR 1 y MONITOR 2). Para MONITOR 1, puedes seleccionar entre 5.1, LCR, STEREO, y NONE (no asignado), y para MONITOR 2, puedes seleccionar STEREO o NONE (no asignado).

Usando dos sistemas de monitor te permite el monitoreo usando aparatos diferentes, tales como el monitor de audífono en MONITOR 1 y el monitor de bocina en MONITOR 2.

Además, estableciendo uno o ambos en NONE (no asignado) cuando no requieras del sistema de monitoreo, te permite liberar audio paths.

→ “Cambiando el Número de Canales de Entrada/Buses de Salida” (p. 79)

Puedes seleccionar MONITOR 1 o MONITOR 2 para usarlo como salida de audífonos.

Para usar los puertos PHONES 1/2, dirígete a la ventana MIXER CONFIGURATION y establece “HEADPHONES” en STEREO.

La M-5000 está equipada también con dos sistemas “solo” (SOLO 1 y SOLO 2) para los dos sistemas de monitoreo.

La unidad tiene el SOLO 1 para MONITOR 1 y SOLO 2 para MONITOR 2, puedes seleccionar entre los siguientes tres tipos de comportamiento al presionar el apropiado botón [SOLO] en el panel superior.

SOLO 1	Activa/desactiva la alimentación a SOLO 1.
SOLO 2	Activa/desactiva la alimentación a SOLO 2 on/off.
SOLO 1+2	Activa/desactiva ambas alimentaciones a SOLO 1 y SOLO 2.

El funcionamiento del botón [SOLO] (SOLO 1, SOLO 2, o SOLO 1+2) es seleccionado por el modo Function de la sección Fader Bank.

→ “Modo Function” (p. 121)

La función “SOLO” no usa espacios en la línea de canal de la M-5000.

Solo Priority

La prioridad para “SOLOS” se establece de la siguiente manera.

(High)	3	Input channel
Priority	2	DCA
(Low)	1	Output buses

Los “SOLOS” operan de acuerdo a las siguientes reglas.

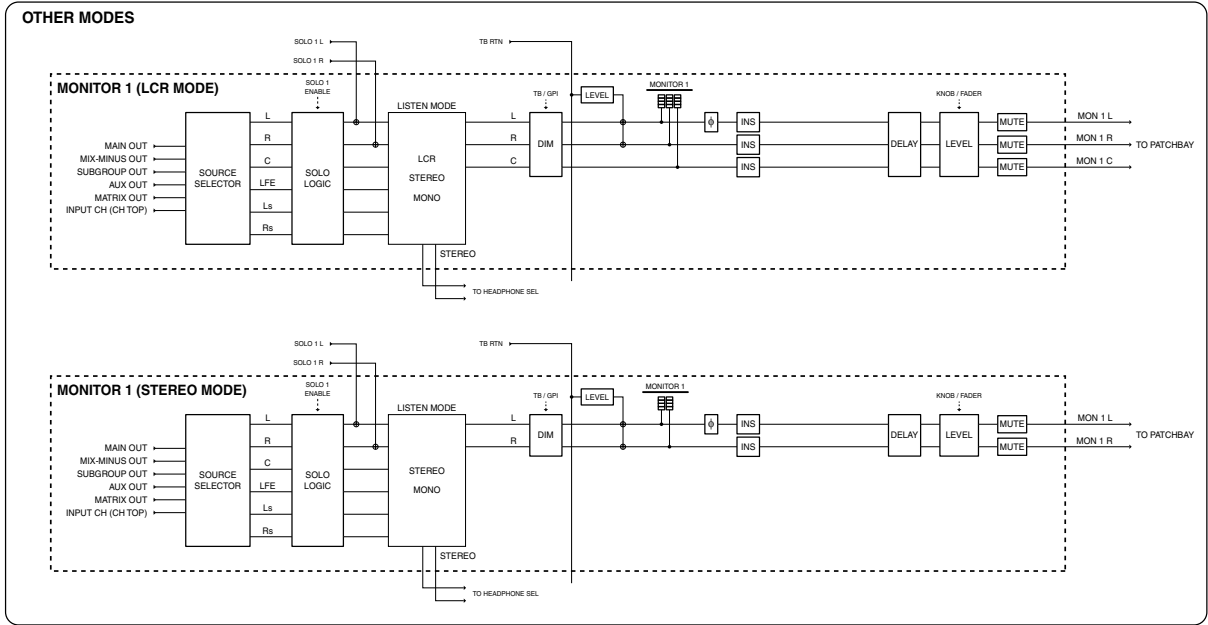
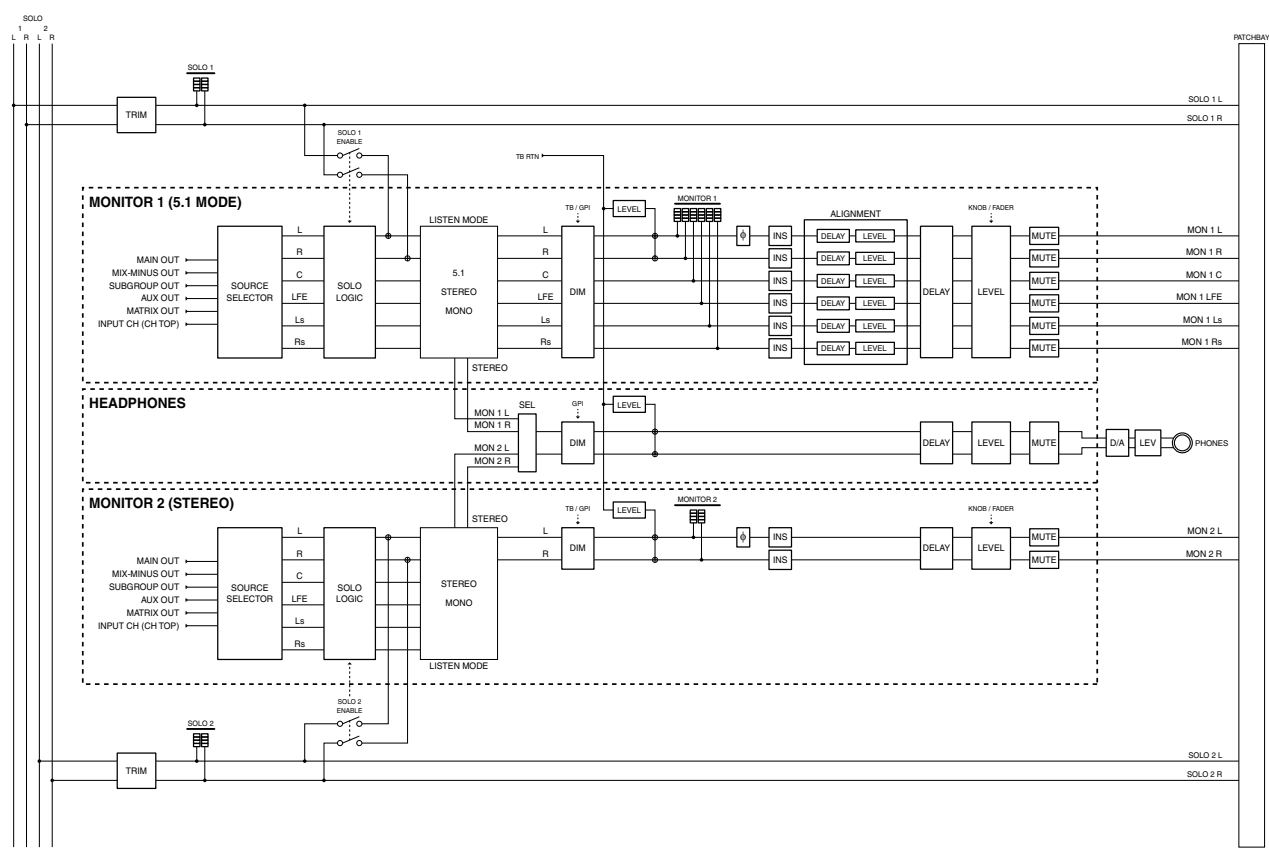
- Conmutando hacia un “high-priority SOLO,” se reemplaza temporalmente un “low-priority SOLO.” Al cancelar el “high-priority SOLO” el “low-priority SOLO” regresará.
- Conmutando hacia un “low-priority SOLO” cancela todos los “higher-priority SOLOS.”

Solo in Place

La función “Solo in Place” emite el canal de entrada cuyo botón [SOLO] este activado, y silencia los canales de entrada cuyos botones [SOLO] estén desactivados.

Para activar “Solo in Place,” dirígete al panel superior, presiona y mantén presionado el botón [SOLO IN PLACE] por 2 segundos, o dirígete a la ventana MONITOR y pulsa <IN PLACE>.

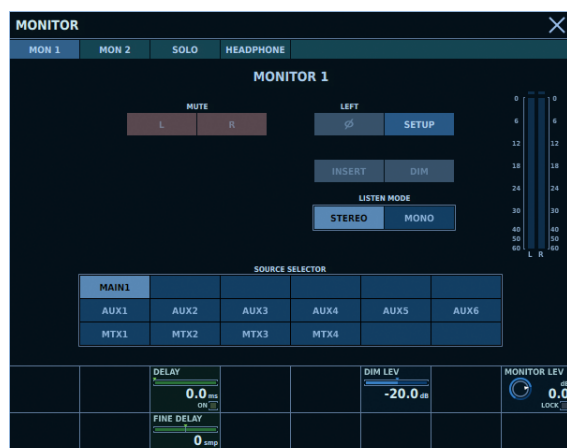
Diagrama de Bloque Monitor/Solo



TRIM	Ajusta el nivel SOLO.
SOURCE SELECTOR	Puedes registrar 18 canales de entrada/buses de salida que desees enviar al monitor. Esto selecciona uno de esos, y envía la señal al monitor. El monitoreo del bus de salida usa la señal POST FDR, y el monitoreo del canal de entrada usa la señal CH TOP.
LISTEN MODE	Selecciona de entre los siguientes para el modo del monitor de salida. • 5.1 • STEREO • MONO Si la configuración del monitor y del LISTEN MODE difieren, la señal es mezclada y emitida de acuerdo a lo configurado en downmix.
DIM	Atenuador Reduce el nivel del monitor por la cantidad establecida. Puedes inter-vincularlo con los ajustes Talkback/GPI.
TB RTN LEVEL	Nivel de regreso del Talkback
Φ	Polaridad Invierte la polaridad.
INS	Inserta GEQ 1-32/FX 1-8/INSERT 1-64.
ALIGNMENT DELAY	Alineación del Delay * Visualizado cuando el monitor se establece en 5.1.
ALIGNMENT LEVEL	Nivel de la alineación * Visualizado cuando el monitor se establece en 5.1.
DELAY	Delay/Retraso Aplica el Delay del mismo valor a cada canal de monitor.
LEVEL	Nivel Ajusta cada canal de monitor al valor del mismo nivel.
MUTE	Silencia Establece en silencio a cada canal de monitor.

Ventana MONITOR

En la ventana MONITOR, realizas los ajustes para Monitor, Solo, y Headphones.



Tres pestañas mas son visualizadas en la ventana MONITOR.

- Pestaña MON 1 tab

Realiza los ajustes para MONITOR 1.

- Pestaña MON 2 tab

Realiza los ajustes para MONITOR 2.

→ "Ventana MONITOR 1/2 SETUP" (p. 170)

- SOLO

Realiza los ajustes para SOLO1/SOLO2.

→ "Pestaña SOLO" (p. 171)

- HEADPHONES

Realiza los ajustes para los audífonos.

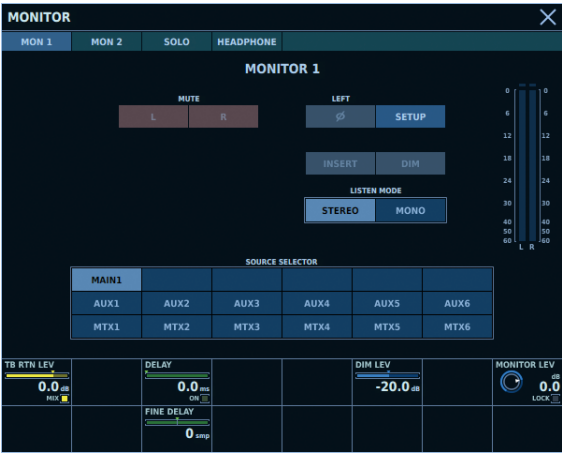
→ "Pestaña HEADPHONES" (p. 172)

Visualizando la Ventana MONITOR

Para visualizar la ventana MONITOR, dirígete a la sección monitor en el panel superior y presiona el botón [DISP].

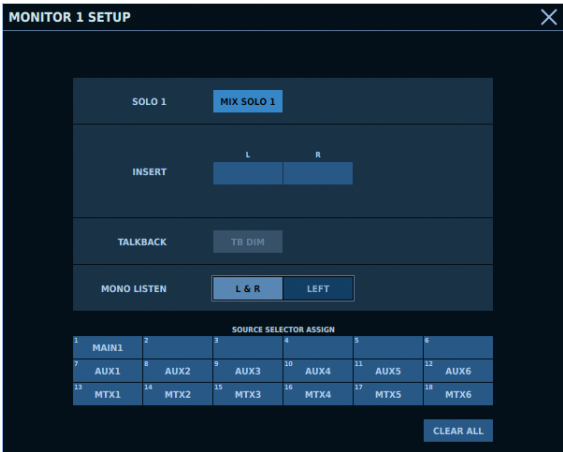


Pestañas MON 1/MON 2



MUTE L/R/C/LFE/ Ls/Rs	Silencia cada canal monitor. * El número visualizado varía de acuerdo al número de canales de monitor.
LEFTΦ	Polaridad de los MONITOR 1 L/MONITOR 2 L
SETUP	Visualiza la ventana SETUP del MONITOR 1/2.
INSERT	Activa/desactiva el efecto insertado.
DIM	Activa/desactiva el atenuador.
LISTEN MODE	Selecciona entre los siguientes modos para la salida de monitor. • 5.1 • LCR • STEREO • MONO Si la configuración del monitor y del LISTEN MODE difieren, la señal es mezclada y emitida de acuerdo a lo configurado en downmix. * Los modos que tengan mas canales que las configuraciones de monitor, no serán mostrados.
SOURCE SELECTOR	Selecciona la Fuente de monitor. Puedes asignar cualquier canal de entrada/bus de salida a <SOURCE SELECTOR>. Realiza los ajustes en la ventana SETUP del MONITOR 1/2.
TB RTN LEV	Nivel de regreso del Talkback
MIX	Activa/desactiva el Talkback.
DELAY	Tiempo de Delay/retraso
DELAY ON	Activa/desactiva el Delay.
FINE DELAY	Tiempo micro-afinado del Delay
DIM LEV	Nivel de atenuación
MONITOR LEV	Nivel del Monitor
MONITOR LEV LOCK	Bloqueo de nivel del Monitor Al activarlo previenes el cambio de nivel del monitor.

Ventana MONITOR 1/2 SETUP



MIX SOLO 1/2	Al activarlo solamente se emite SOLO 1/2 a MONITOR 1/2.
INSERT L/R/C/LFE/ Ls/Rs	Selecciona el efecto/GEQ/ procesador externo de efectos a insertar en el monitor.
TB DIM	Al activarlo, la función del atenuador se active/ desactiva junto con la función Talkback.
MONO LISTEN	Cuando el modo LISTEN MODE para el monitor se establezca en MONO, selecciona entre las siguientes salidas. • L&R Salida en la que MONITOR L y R son mezclados a monoaural • LEFT MONITOR L • CENTER MONITOR C * No visualizado cuando no exista MONITOR C.
SOURCE SELECTOR ASSIGN	Selecciona la Fuente de monitor mostrada para SOURCE SELECTOR en la pestaña MON 1/2.
CLEAR ALL	Elimina todas las selecciones SOURCE SELECTOR ASSIGN.

Cuando un monitor se establece en “5.1,” la siguiente pestaña adicional es mostrada también. En tal caso, los valores descritos son visualizados en la pestaña SETUP.

MONITOR 1/2 ALIGNMENT Tab



DELAY ON	Activa/desactiva el Delay para cada canal monitor.
DELAY	Tiempo del Delay para cada canal monitor
FINE DELAY	Micro-afina el Delay para cada canal monitor.
LEVEL	Nivel de cada canal monitor
RESET	Inicializa los ajustes de la pestaña ALIGNMENT.

Seleccionando la Fuente Monitor Visualizada para SOURCE

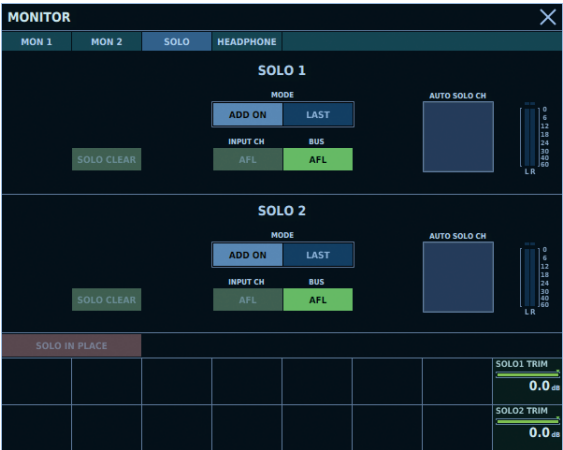
- 1. En la ventana MONITOR 1/2 SETUP, pulsa <SOURCE SELECTOR ASSIGN> para el ajuste que desees cambiar.
- 2. Presiona el botón [SEL] para el canal de entrada o bus de salida que desees establecer.

MEMO

El monitoreo del bus de salida usa la señal POST FDR, y el monitoreo del canal de entrada usa la señal CH TOP.

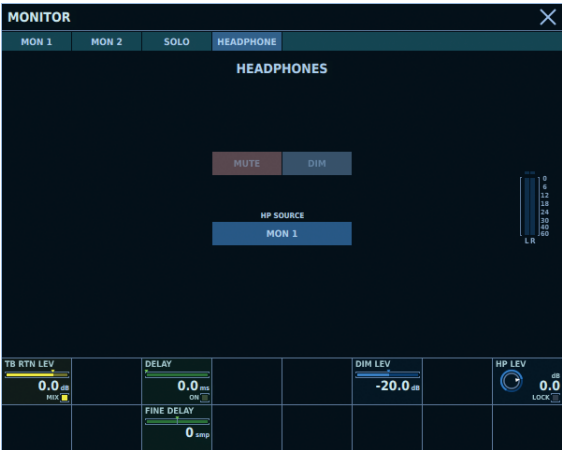
- 3. Pulsa <OK>.

Pestaña SOLO



SOLO CLEAR	Libera el SOLO 1 o 2. Se ilumina intermitente cuando está activado.
ADD ON	Pone SOLO 1 o 2 en el modo ADD ON. Cuando este en el modo ADD ON, se mezclan los canales que tengan [SOLO] activado.
LAST	Pone SOLO 1 o 2 en el modo LAST. Cuando este en el modo LAST, solamente serán emitidos los canales de entrada/buses de salida cuyo [SOLO] haya sido activado mas reciente.
INPUT CH AFL	Selecciona la ubicación para el envío "SOLO" desde el canal de entrada. Si está activado, la señal post-pan es enviada. Si esta desactivado, la señal pre-fader es enviada.
BUS AFL	Selecciona la ubicación para el envío "SOLO" desde el bus de salida. Si está activado, la señal post-pan es enviada. Si esta desactivado, la señal pre-fader es enviada.
AUTO SOLO CH	Establece los canales de entrada para los que "SOLO es automáticamente activado cuando se active SOLO para el canal de entrada. Esto es útil cuando se establezca el regreso para la reverberación o similares.
IN PLACE	Activa/desactiva "Solo in Place."
SOLO1/2 TRIM	Ajusta el nivel para SOLO 1 o 2.

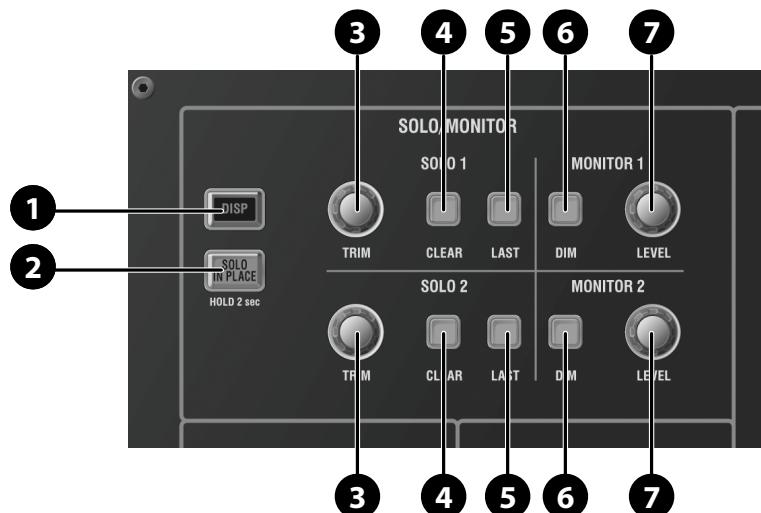
Pestaña HEADPHONES



MUTE	Silencia los audífonos.
DIM	Activa/desactiva el atenuador. Reduce y emite la señal a los audífonos por la cantidad establecida usando <DIM LEV>.
HP SOURCE	Selecciona la Fuente de audífonos entre las siguientes. • MON 1 • MON 2
TB RTN LEV	Nivel de regreso del Talkback
TB RTN MIX	Activa/desactiva el regreso del Talkback.
DELAY	Tiempo de Delay
DELAY ON	Activa/desactiva el Delay.
FINE DELAY	Tiempo de Delay micro-afinado
DIM LEV	Nivel del atenuador
HP LEV	Nivel de los audífonos (digital)
HP LEV LOCK	Previene la manipulación del <HP LEV>.

Sección Monitor del Panel Superior

Puedes usar la sección monitor del panel superior para operar los monitores.



Numero	Nombre	Descripción
1	Botón [DISP]	Visualiza la ventana MONITOR.
2	Botón [SOLO IN PLACE]	Activa/desactiva "Solo in Place." Para activar "Solo in Place," presiona y mantén presionado este botón por 2 segundos. Se ilumina intermitente cuando está activado. * Cuando "Solo in Place" está activado, la señal "SOLO" es enviada a los buses de salida. Nota que los canales de entrada donde "SOLO" este desactivado no serán emitidos.
3	Perilla [TRIM] SOLO 1 / SOLO 2	Ajusta el nivel de SOLO 1 o 2.
4	Botón [CLEAR] SOLO 1 / SOLO 2	Elimina SOLO 1 o 2. Se ilumina intermitente cuando el canal este actualmente en SOLO.
5	Botón [LAST] SOLO 1 / SOLO 2	Activa/desactiva el modo LAST para SOLO 1 o 2.
6	Botón [DIM] MONITOR 1 / MONITOR 2	Activa/desactiva el atenuador para MONITOR 1 o 2.
7	Botón [LEVEL] MONITOR 1 / MONITOR 2	Ajusta el nivel de MONITOR 1 o 2.

Scene Memory

Acerca de Scene Memory

“Scene memory” es la función que te permite almacenar parámetros de mezcla en “escenas,” e invocarlos cuando lo desees. En la M-5000, puedes almacenar hasta 300 scenes/escenas.

Puedes nombrar cada escena con hasta 32 caracteres. También le puedes dar un número a cada escena usando hasta dos dígitos a la derecha del punto decimal.

Lista de Funciones Scene Memory

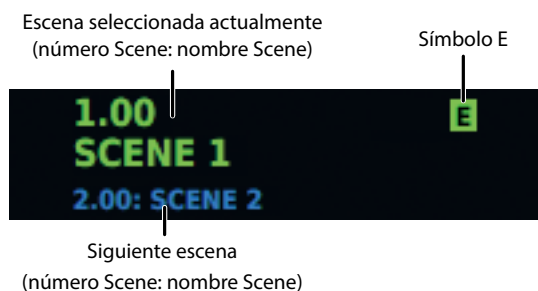
Scene memory en la M-5000 ha sido provista con las siguientes funciones. Puedes combinarlas para organizar y manejar los parámetros de mezcla propiamente.

NEW	Crea/añade una nueva escena. A las escenas añadidas o de nueva creación, se les asigna un número de escena automáticamente (teniendo hasta dos dígitos a la derecha del punto decimal). → “Creando Nuevas Scenes y Añadiendo Scenes” (p. 175)
STORE	Almacena una escena sobrescribiéndola. → “Almacena una Escena (sobre-escribiendo)” (p. 175)
RECALL	Invoca una escena. → “Invocando una Scene” (p. 175)
RECALL PREV	Invoca la escena previa.
RECALL NEXT	Invoca la escena siguiente.
UNDO	Cancela la última operación de invocación.
RENUMBER	Reenumera todos los números de escenas usando valores de números enteros.
SKIP	Lo excluye de las operaciones RECALL PREV/ RECALL NEXT.
RECALL FILTER	Especifica el parámetro a ser invocado por las escenas individuales. → “Usando Recall Filter” (p. 178)
GLOBAL SCOPE	Especifica el parámetro a ser invocado por todas las escenas de memoria. → “Usando Global Scope” (p. 177)
LOCK	Previene STORE, DELETE, y otros cambios de operaciones en las escenas de memoria.
MOVE	Cambia los números de escena en múltiples escenas.
DELETE	Elimina múltiples escenas.
DUPLICATE	Duplica múltiples escenas.

Organiza y maneja las escenas de memoria en la ventana SCENE.
→ “Ventana SCENE” (p. 176)

Área Scene de la Pantalla HOME

La escena seleccionada actualmente y la escena siguiente están visualizadas en el área Scene de la pantalla HOME.



Si la escena seleccionada actualmente está siendo editada, el símbolo “E” es mostrado.
El número de escena se muestra intermitente cuando la escena actualmente invocada (CURRENT SCENE) es diferente a la escena seleccionada actualmente (SELECTED SCENE)
→ “Selected Scene, Current Scene” (p. 176)
Al pulsar el área Scene se visualizará la ventana SCENE.

Parámetros de Mezcladora Almacenados en Scenes

Los siguientes parámetros son almacenados en Scenes.

- Input patchbay
- Output patchbay
- Preamp settings (incluyendo unidades input/output)
- INPUT CHANNEL
- MAIN
- MIX-MINUS
- SUBGROUP
- AUX
- MATRIX
- Effects
- GEQ
- External-device insertion
- Talkback
- Oscillator
- DCA group/MUTE group
- USB memory recorder

Los siguientes parámetros no son almacenados en Scenes.

- MIXER CONFIGURATION
- [TALK 1]-[TALK 3] button on/off settings
- TALKBACK MIC settings
- Monitor settings
- [SOLO] button on/off settings
- USB memory recorder status (REC/PLAY, etc.)
- USB memory recorder playback mode
- USB memory recorder song selection

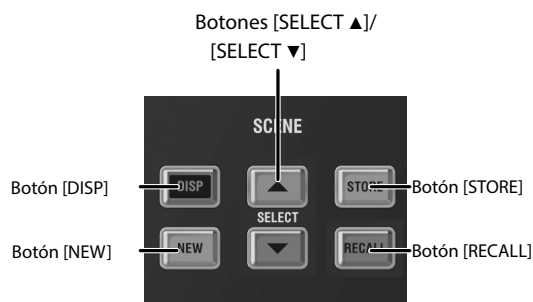
Invocando una Scena Almacenada Antes de Cambiar MIXER CONFIGURATION

Una de las mas poderosas características de esta mezcladora es que te permite establecer libremente las entradas y salidas para el motor de mezcla, a como quieras.

Después de haber cambiado la MIXER CONFIGURATION, si invocas una escena almacenada antes de haber cambiado la MIXER CONFIGURATION, la unidad operará de la siguiente manera.

Modificaciones a MIXER CONFIGURATION (Selección de TEMPLATE)	Resultado de la invocación de escena
ARRANGE CHANNEL	La escena refleja el cambio MIXER CONFIGURATION y es invocada normalmente
DELETE	
STEREO → MONO	
MONO → STEREO	La escena almacenada previa al cambio de MIXER CONFIGURATION es invocada en el lado STEREO L. Solamente los parámetros existentes en el lado R (PATCH R, INSERT R, y consecuentes) se mantienen sin cambio cuando la escena es invocada.
ADD	Los canales añadidos se mantienen sin cambio cuando la escena es invocada.
Cargando MIXER SETTINGS y SCENE desde un archivo Project	La configuración de la mezcladora y las escenas almacenadas en el archivo de proyecto pueden ser usadas normalmente.
Cargando MIXER SETTINGS desde un archivo Project (sin cargar SCENE)	Si el canal almacenado en la escena coincide con la configuración de la mezcladora en el proyecto, la escena puede ser usada normalmente.

Sección Scene del Panel Superior

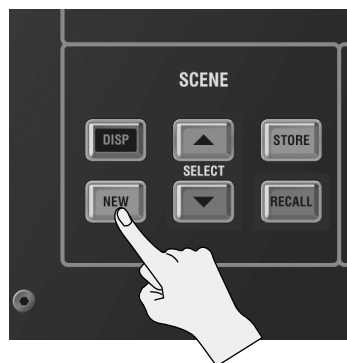


Nombre	Descripción
Botón [DISP]	Visualiza la ventana SCENE.
Botón [NEW]	Crea una nueva escena después de la escena seleccionada, y almacena los parámetros de mezcla actuales.
Botón [SELECT ▲]	Selecciona la escena previa a la escena seleccionada actualmente.
Botón [SELECT ▼]	Selecciona la escena posterior a la escena seleccionada actualmente.
Botón [STORE]	Almacena los parámetros de mezcla actuales en la escena seleccionada.
Botón [RECALL]	Invoca los parámetros de mezcla de la escena seleccionada.

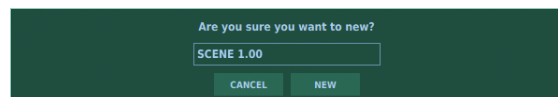
Creando Nuevas Scenes y Añadiendo Scenes

Esto añade una nueva escena después de la escena seleccionada actualmente.

1. Dirígete a la sección "scene" en el panel superior y presiona el botón [NEW].



Un cuadro emergente para establecer el nombre de la escena es visualizado.



2. Especifica el nombre de la escena, después presiona el botón [NEW].

Una nueva escena es añadida inmediatamente después de la escena seleccionada actualmente.

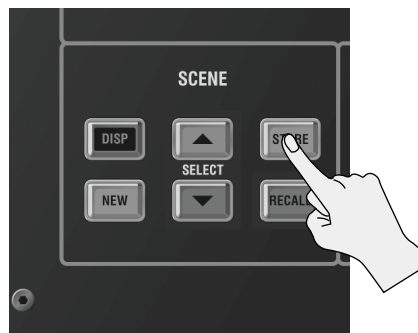
Memo

A las escenas añadidas o de nueva creación, se les asigna un número de escena automáticamente (teniendo hasta dos dígitos a la derecha del punto decimal).

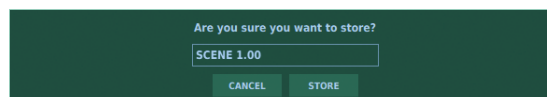
Si no existe escena siguiente, la escena es creada y se le da un número de escena igual al número de la escena seleccionada más uno. Si existe escena siguiente, la escena es creada y se le da un número de escena intermedio.

Almacena una Escena (sobre-escribiendo)

1. Dirígete a la sección "scene" en el panel superior y presiona el botón [SELECT ▲] o [SELECT ▼] para seleccionar el número de la escena que desees almacenar.
2. Presiona el botón [STORE].



Un cuadro pidiendo la confirmación de la operación es visualizado.

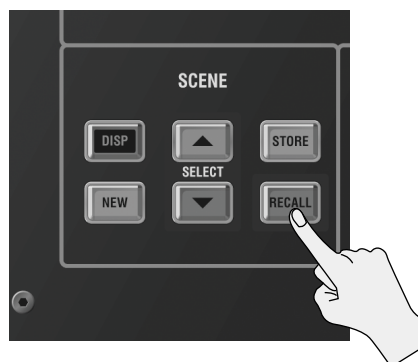


3. Presiona el botón [STORE].

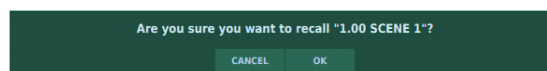
La escena es almacenada.

Invocando una Scene

1. Dirígete a la sección "scene" en el panel superior y presiona el botón [SELECT ▲] o [SELECT ▼] para seleccionar el número de la escena que desees invocar.
2. Presiona el botón [RECALL].



Un cuadro pidiendo la confirmación de la operación es visualizado.

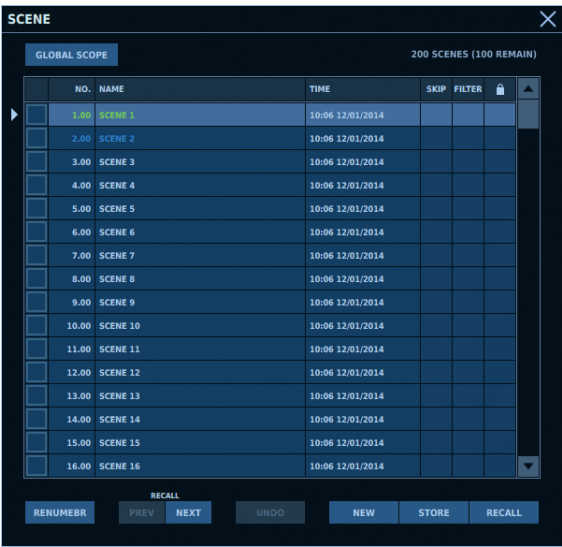


3. Presiona el botón [RECALL].

La escena es invocada.

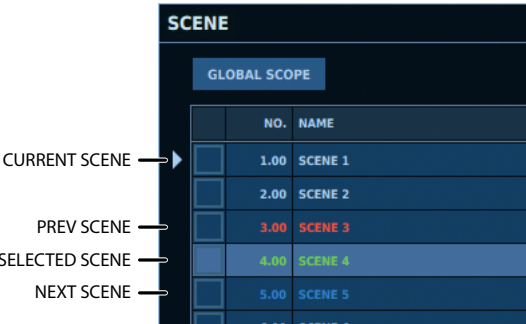
Ventana SCENE

Organiza y maneja las memorias de escena en la ventana SCENE.



GLOBAL SCOPE	Visualiza ventana GLOBAL SCOPE. En la ventana GLOBAL SCOPE, especificas el rango a invocar para todas las memorias de escena. → "Ventana GLOBAL SCOPE" (p. 177)
CHECKBOX	Cuadro de verificación Al activarlo puedes mover, eliminar, o duplicar una escena. → "Lista de Operaciones" (p. 66)
NO.	Numero de Escena Al pulsarlo puedes seleccionar una escena.
NAME	Nombre de la escena Al pulsarlo puedes seleccionar una escena Al dar pulso-largo o doble-pulso puedes cambiar el nombre de la escena. → "Ingresando Texto" (p. 69)
TIME	Hora y fecha de cuando se almacenó la escena
SKIP	Activa/desactiva la función Skip Al activarlo para una escena, la excluye de las operaciones RECALL PREV/RECALL NEXT.
FILT	Invoca la configuración de Filtro activado/desactivado Al pulsarlo se visualiza la ventana RECALL PARAMETER. En la ventana RECALL PARAMETER, especificas los parámetros a invocar para las escenas individuales. → "Ventana RECALL PARAMETER" (p. 178)
LOCK	Activa/desactiva la función de bloqueo Las escenas bloqueadas no pueden ser almacenadas, eliminadas ni renombradas.
RENUMBER	Reenumera todos los números de escena usando valores de números enteros en orden ascendente.
RECALL PREV	Invoca la escena previa a la escena actual (excluyendo escenas con Skip activado).
RECALL NEXT	Invoca la escena siguiente a la escena actual (excluyendo escenas con Skip activado).
UNDO	Deshace (cancela) la última operación de invocación.
NEW	Añade una nueva escena después de la escena actualmente seleccionada. Es la misma operación que la del botón [NEW] en la sección Scene del panel superior. → "Creando Nuevas Scenes y Añadiendo Scenes" (p. 175)
STORE	Almacena una escena sobrescribiéndola Es la misma operación que la del botón [STORE] en la sección Scene del panel superior. → "Almacena una Escena (sobre-escribiendo)" (p. 175)
RECALL	Invoca una memoria de escena. Es la misma operación que la del botón [RECALL] en la sección Scene del panel superior. → "Invocando una Scene" (p. 175)

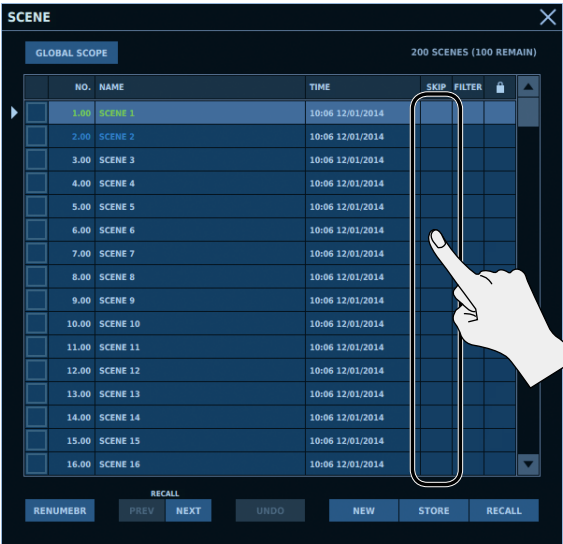
Selected Scene, Current Scene



PREV SCENE	La escena previa a la escena actual (excluyendo escenas con Skip activado)
SELECTED SCENE	La escena actualmente seleccionada
NEXT SCENE	La escena siguiente a la escena actual (excluyendo escenas con Skip activado)
CURRENT SCENE	La escena actualmente invocada

Excluye la Scene de las operaciones RECALL PREV/RECALL NEXT

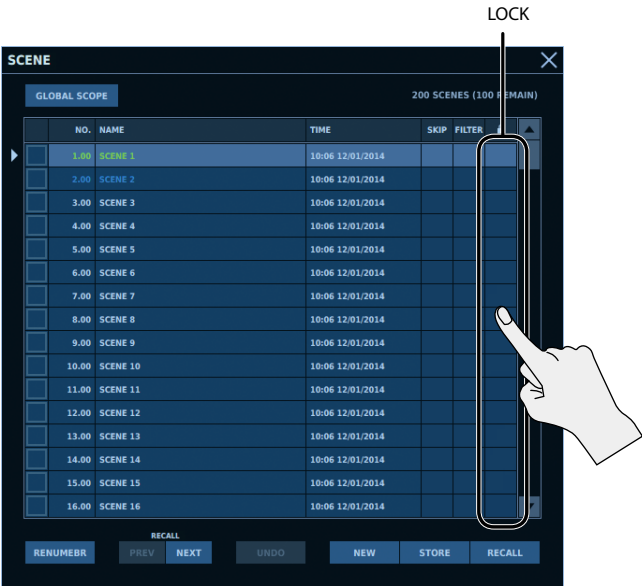
Al activar Skip para una escena, la excluirá de las operaciones RECALL PREV/RECALL NEXT.
Para activar Skip en una escena, dirígete a la ventana SCENE y pulsa <SKIP>.



Prohibiendo la Edición de la Scene (Lock/bloqueo)

Las escenas bloqueadas no pueden ser almacenadas, eliminadas ni renombradas.

Para activar el bloqueo en una escena dirígete a la ventana SCENE y pulsa <LOCK>.



Estableciendo el Rango a Invocar

Puedes especificar el rango (de canales o parámetros) para invocar en las memorias de escena.

Global Scope

Global Scope es la función para restringir canales o parámetros al operar la invocación de todas las memorias de escena. Realiza ajustes para Global Scope en la ventana GLOBAL SCOPE. → “Usando Global Scope” (p. 177)

Recall Filter

Recall Filter es la función para restringir canales o parámetros al operar la invocación de escenas individuales. Realiza ajustes para Recall Filter en la ventana RECALL PARAMETER. → “Usando Recall Filter” (p. 178)

Ventana GLOBAL SCOPE

En la ventana GLOBAL SCOPE, estableces el rango a invocar para todas las memoria de escena.

Para visualizar la ventana GLOBAL SCOPE, dirígete a la ventana SCENE y pulsa <GLOBAL SCOPE>.



Se visualizarán las siguientes cuatro pestañas.

CHANNEL	Establece el rango de canales de entrada a invocar
DCA/BUS	Establece el rango de DCA GROUP/output bus/ MUTE GROUP a invocar.
FX/GEQ/INS	Establece el rango de FX/GEQ/INSERT a invocar.
OTHER	Establece el rango de CHANNEL LINK a invocar.

Usando Global Scope

1. En la pantalla SCENE, pulsa <GLOBAL SCOPE>. La ventana GLOBAL SCOPE aparecerá.
2. Pulsa la pestaña donde desees establecer Global Scope (<pestaña CHANNEL>, < pestaña DCA/BUS>, < pestaña FX/GEQ/INS>, o < pestaña OTHER>).
3. En la lista Recall Parameter, desactiva los parámetros que quieres excluir de la invocación de escena. → “Lista Recall Parameter” (p. 178)
Todos los parámetros seleccionados serán excluidos de la invocación de escena.

Ventana RECALL PARAMETER

En la ventana RECALL PARAMETER, establece el rango a invocar para las escenas individuales.

Para visualizar la ventana RECALL PARAMETER, dirígete a la ventana SCENE y pulsa <FILT>.



ALL	Activa/desactiva los parámetros para toda la lista de parámetros a invocar.
FILTER ON	Establece el Recall Filter en activado/desactivado.
CANCEL	Elimina los ajustes y sale de la ventana.
APPLY	Aplica los ajustes y sale de la ventana.

Las siguientes cuatro pestañas son visualizadas.

CHANNEL	Establece el rango de canales de entrada a invocar.
DCA/BUS	Establece el rango de DCA GROUP/output bus/ MUTE GROUP a invocar.
FX/GEQ/INS	Establece el rango de FX/GEQ/INSERT a invocar.
OTHER	Establece el rango de CHANNEL LINK a invocar.

Usando Recall Filter

1. Dirígete a la pantalla SCENE y pulsa <FILT>.
La ventana RECALL PARAMETERS aparecerá.
2. Pulsa la pestaña donde desees establecer el Recall Filter (<pestaña CHANNEL>, <pestaña DCA/BUS>, <pestaña FX/GEQ/INS>, o <pestaña OTHER>).
3. En la lista Recall Parameter, desactiva los parámetros que quieres excluir de la invocación de escena.
→ “Lista Recall Parameter” (p. 178)
Los parámetros seleccionados serán excluidos de la invocación de escenas seleccionadas en el paso 1.

Lista Recall Parameter

Para establecer el rango a invocar, usa la lista Recall Parameter.

La información visualizada cambiará dependiendo de las pestañas que hayan sido seleccionadas en la ventana GLOBAL SCOPE o en la ventana RECALL PARAMETER.

Pestaña CHANNEL

Channel number/Channel name



Channel number	Número del canal
Channel name	Nombre del canal
	Al pulsarlo se activan/desactivan todos los parámetros en la línea.

Activa/desactiva los siguientes parámetros para cada columna. Los parámetros establecidos en “off” se excluyen de la invocación de escena.

SAFE	Establece Channel Safe on/off Los canales de entrada para los que Channel Safe este activado, son excluidos de la invocación de escena.
NAME	Nombre del canal de entrada
PATCH	Bahía de parcheo de entrada
PREAMP	Ajustes Preamp
Φ	Polaridad
D.GAIN	Ganancia Digital
FILTER	HPF, LPF
DYN 1	Dynamics 1
DYN 2	Dynamics 2
EQ	4-band EQ
DELAY	Delay
INSERT A	Inserto de canal
INSERT B	Inserto de canal
DIRECT OUT	Salida directa (on/off, send point, level)
SENDS	Envíos a AUX
ROUTE	Activa/desactiva los envíos a MAIN/SUBGROUP/ MIX-MINUS
PAN	Ajustes de Panorámica
MUTE	Silencia
FADER	Envíos a MAIN

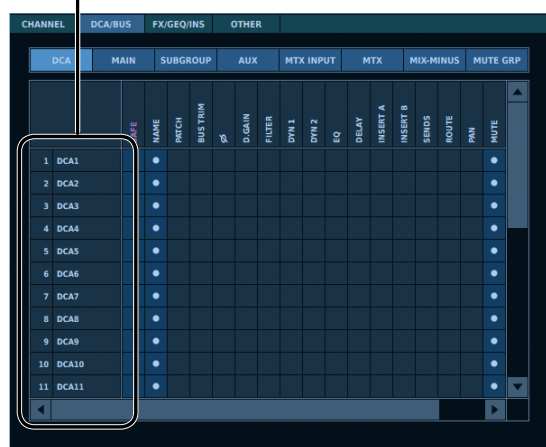
Al pulsar las áreas de los encabezados de las columnas respectivas, se activa/desactiva toda la columna.

Pestaña DCA/BUS

Las siguientes pestañas son mostradas en la pestaña DCA/BUS.

- DCA
- MAIN
- SUBGROUP
- AUX
- MTX INPUT
- MTX
- MIX-MINUS
- MUTE GRP

Channel number/Channel name



Channel number	Número del canal
Channel name	Nombre del canal Al pulsarlo se activan/desactivan todos los parámetros en la línea.

Activa/desactiva los siguientes parámetros para cada columna. Los parámetros establecidos en "off" se excluyen de la invocación de escena.

SAFE	Establece Channel Safe on/off Los buses de salida para los que Channel Safe este activado, son excluidos de la invocación de escena.
NAME	Nombre del bus de salida/DCA GROUP
PATCH	Bahía de parcheo de salida
BUS TRIM	Ganancia Digital
Φ	Polaridad
D.GAIN	Ganancia Digital
FILTER	HPF, LPF
DYN 1	Dynamics 1
DYN 2	Dynamics 2
EQ	4-band EQ
DELAY	Delay
INSERT A	Inserto de canal
INSERT B	Inserto de canal
SENDS	Envíos a AUX
ROUTE	Activa/desactiva los envíos a MAIN/SUBGROUP/ MIX-MINUS
PAN	Ajustes de Panorámica
MUTE	Silencia
FADER	Envíos a MAIN
ASSIGN	Asignaciones a DCS/MUTE GROUP

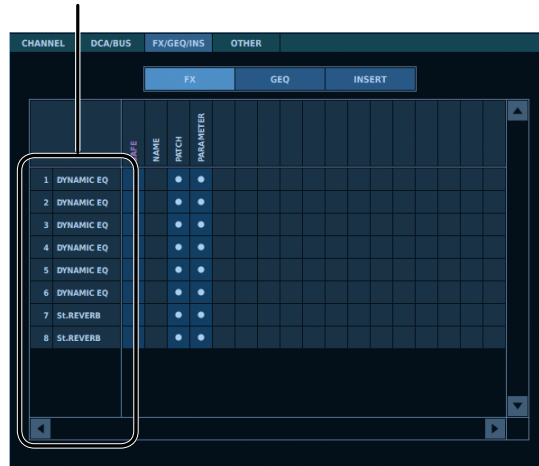
Al pulsar las áreas de los encabezados de las columnas respectivas, se activa/desactiva toda la columna.

Pestaña FX/GEQ/INS

Las siguientes pestañas son mostradas en la pestaña FX/GEQ/INS.

- FX
- GEQ
- INSERT

Channel number/Channel name



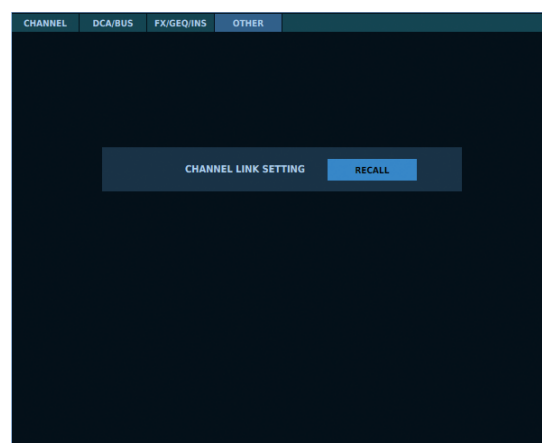
Channel number	Número del canal
Channel name	Nombre del canal Al pulsarlo se activan/desactivan todos los parámetros en la línea.

Activa/desactiva los siguientes parámetros para cada columna. Los parámetros establecidos en "off" se excluyen de la invocación de escena.

SAFE	Establece Channel Safe on/off Los FX/GEQ/INSERT para los que Channel Safe este activado, son excluidos de la invocación de escena.
NAME	Nombre del INSERT
PATCH	Bahía de parcheo
PARAMETER	Parámetros del FX/GEQ/INSERT

Al pulsar las áreas de los encabezados de las columnas respectivas, se activa/desactiva toda la columna.

Pestaña OTHER



CHANNEL LINK SETTING	Ajuste de vinculación de canal
-----------------------------	--------------------------------

Grabadora de Memoria USB

Acerca de la Grabadora de Memoria USB

Puedes seleccionar dos buses de salida y grabar archivos WAV de 2-canales en la memoria flash USB. También puedes reproducir archivos WAV de 2-canales desde la memoria flash USB

* Antes de usar la Memoria Flash USB en esta unidad, favor de formatear la Memoria Flash USB en esta unidad.

→ "Formateando una Memoria Flash USB en la M-5000" (p. 202)

Formatos de Archivo WAV

El formato grabable de los archivos WAV es el siguiente.

La frecuencia de muestreo del archivo WAV grabable es la misma que la frecuencia de muestreo de la M-5000.

Cuando el tamaño del archivo grabado alcanza los 2 GB, es automáticamente dividido hacia un nuevo archivo.

Frecuencia de muestreo: 96kHz, 48kHz, 44.1kHz

Profundidad Bit: 16bits

Número de canales: 2 canales

El formato reproducible de los archivos WAV es el siguiente.

La reproducción es posible incluso si la frecuencia de muestreo del archivo WAV difiere de la frecuencia de muestreo de la M-5000.

Frecuencia de muestreo: 96kHz, 48kHz, 44.1kHz

Profundidad Bit: 16bits

Número de canales: 2 canales, 1 canal

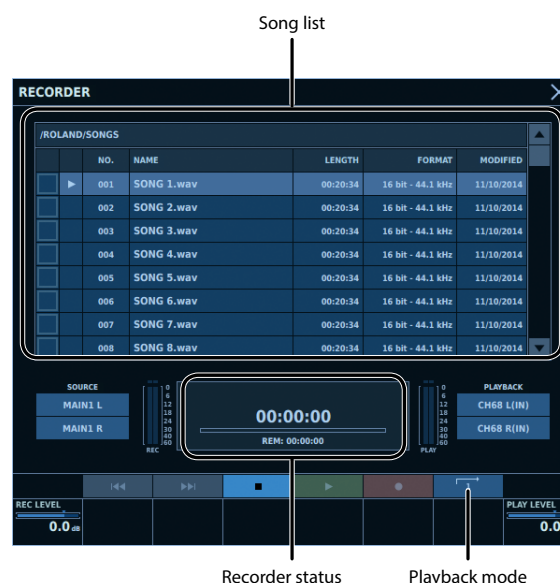
Directorio y Nombres de Archivos WAV

Los archivos WAV son grabados en el folder "ROLAND/SONGS" en la memoria flash USB, los archivos WAV en ese folder pueden ser reproducidos.

La grabación y reproducción es posible por hasta 100 archivos.

Ventana RECORDER

Usa la ventana RECORDER para operar la grabadora de memoria USB. Para visualizar la ventana RECORDER, dirígete a la sección recorder del panel superior y presiona el botón [DISP].



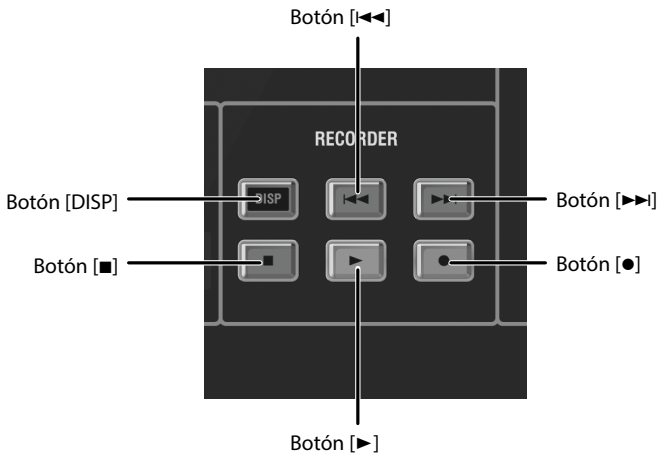
Song list	Muestra los archivos WAV y folders dentro del folder.
SOURCE L/R	Muestra la ventana emergente SOURCE para seleccionar fuentes de entrada para la grabadora de memoria USB.
REC meter	Nivel de grabación
Recorder status	Muestra el estado de la grabación o reproducción, el nombre del archivo WAV e información de tiempo.
PLAY meter	Nivel de reproducción
PLAYBACK L/R	Muestra la ventana emergente PLAYBACK para seleccionar destinos de salida para la grabadora de memoria USB.
◀◀	Selecciona el archivo WAV previo. Al mantenerlo presionado durante la reproducción, retrocede el archivo. La operación es la misma que la del botón [◀◀] en el panel superior.
▶▶	Selecciona el archivo WAV siguiente. Al mantenerlo presionado durante la reproducción, avanza-rápido el archivo. La operación es la misma que la del botón [▶▶] en el panel superior.
■	Suspende la grabación/reproducción. La operación es la misma que la del botón [■] en el panel superior.
▶	Inicia la grabación/reproducción. La operación es la misma que la del botón [▶] en el panel superior.
●	Pone la M-5000 en modo de espera de grabación. La operación es la misma que la del botón [●] en el panel superior.
Playback mode	Conmuta el modo Playback. • 1-song playback • 1-song repeat • Play to end • All-song repeat
REC LEVEL	Ajusta el nivel de grabación.
PLAY LEVEL	Ajusta el nivel de reproducción.

Lista de Canciones

	NO.	NAME	LENGTH	FORMAT	MODIFIED
☐	1	SONG 1.wav	00:20:34	16 bit - 44.1 kHz	11/10/2014
☐	2	SONG 2.wav	00:20:34	16 bit - 44.1 kHz	11/10/2014
☐	3	SONG 3.wav	00:20:34	16 bit - 44.1 kHz	11/10/2014
☐	4	SONG 4.wav	00:20:34	16 bit - 44.1 kHz	11/10/2014
☐	5	SONG 5.wav	00:20:34	16 bit - 44.1 kHz	11/10/2014
☐	6	SONG 6.wav	00:20:34	16 bit - 44.1 kHz	11/10/2014
☐	7	SONG 7.wav	00:20:34	16 bit - 44.1 kHz	11/10/2014
☐	8	SONG 8.wav	00:20:34	16 bit - 44.1 kHz	11/10/2014

CHECKBOX	Al activar la casilla de verificación puedes eliminar archivos WAV. (no puedes seleccionar múltiples artículos)
NO.	La secuencia en que los archivos WAV son reproducidos (orden alfabético)
NAME	Nombre del archivo WAV
LENGTH	Duración del archivo WAV (tiempo)
FORMAT	Formato del archivo WAV
MODIFIED	Fecha y hora mas reciente cuando el archivo WAV fue editado

Sección Recorder del Panel Superior



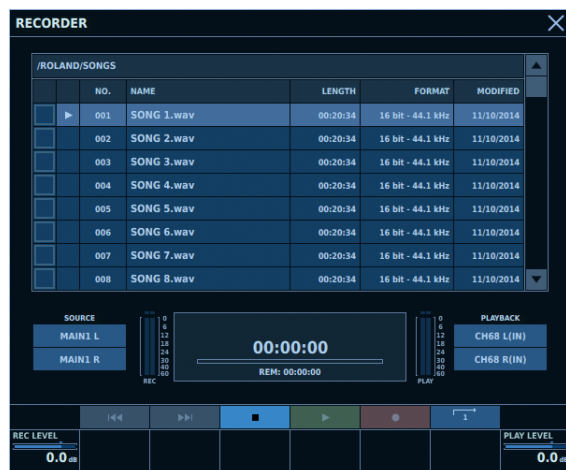
Nombre	Descripción
Botón [DISP]	Visualiza la ventana RECORDER.
Botón [■]	Interrumpe la grabación/reproducción.
Botón [◀◀]	Selecciona la canción previa. Manteniéndolo presionado durante la reproducción retrocede la canción que esté siendo ejecutada.
Botón [▶▶]	Selecciona la canción siguiente. Manteniéndolo presionado durante la reproducción avanza rápido la canción que esté siendo ejecutada.
Botón [▶]	Inicia la grabación/reproducción.
Botón [●]	Pone la unidad de grabación en modo de espera.

Grabación/Reproducción hacia/de una memoria Flash USB

Grabando en una memoria Flash USB

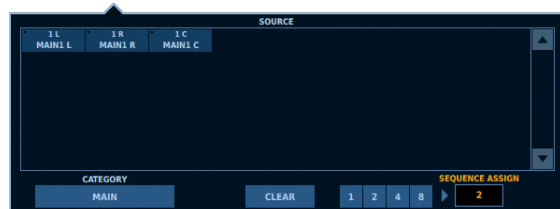
1. Dirígete a la sección "recorder" del panel superior y presiona el botón [DISP].

La ventana RECORDER aparece.



2. Pulsa <SOURCE>.

El cuadro emergente SOURCE aparece.



3. Selecciona el bus de salida para la grabación.
4. Dirígete a la sección "recorder" del panel superior y presiona el botón [●].
5. Go to the recorder section on the top panel and press the [▶] button.
Comienza la grabación en el bus de salida seleccionado.
6. Dirígete a la sección "recorder" del panel superior y presiona el botón [■].

La grabación termina.

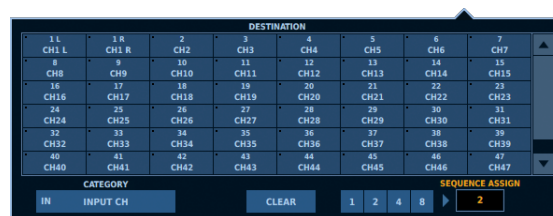
Reproducción desde una memoria Flash USB

1. Dirígete a la sección "recorder" del panel superior y presiona el botón [DISP].

La ventana RECORDER aparece.

2. Pulsa <PLAYBACK>.

El cuadro emergente DESTINATION aparece.

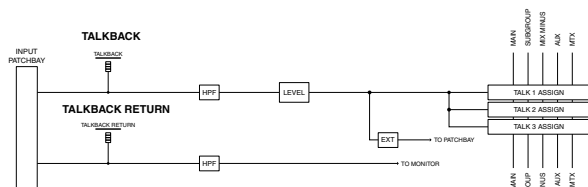


3. Selecciona el canal de entrada para recibir la reproducción.
4. Dirígete a la sección "recorder" del panel superior y presiona el botón [▶].
El archivo WAV es reproducido.
5. Dirígete a la sección "recorder" del panel superior y presiona el botón [■].
La reproducción termina.

Talkback/Oscillator

Acerca de Talkback/Talkback Return/Oscillator

Acerca de Talkback/Talkback Return



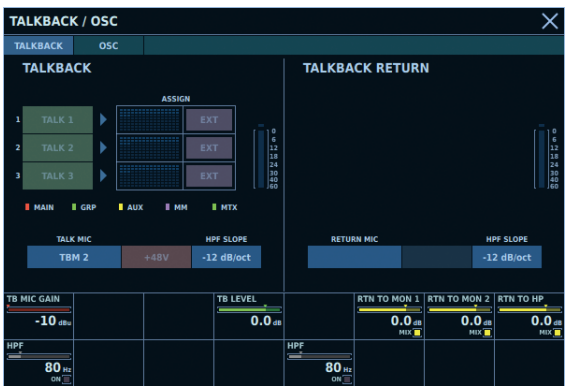
La función que envía la señal deseada de un canal de entrada a un bus de salida bahía de parcheo, es llamada “Talkback.” Es útil en situaciones como cuando el operador envía instrucciones a los intérpretes en el escenario, saje managers o staff. La M-5000 tiene tres sistemas Talkback, TALK 1 al 3, cada uno puede ser asignado/ activado/desactivado individualmente a salidas diferentes.

La función que envía la señal deseada de un canal de entrada al MONITOR 1, MONITOR 2, o HEADPHONES, es llamada “Talkback return.” Es útil en situaciones como para el regreso de las instrucciones del operador desde otra cabina o ubicación.

Realiza los ajustes para Talkback y Talkback return en la pestaña TALKBACK de la ventana TALKBACK/OSC.
→ “Ventana TALKBACK/OSC Pestaña TALKBACK” (p. 184)

Ventana TALKBACK/OSC

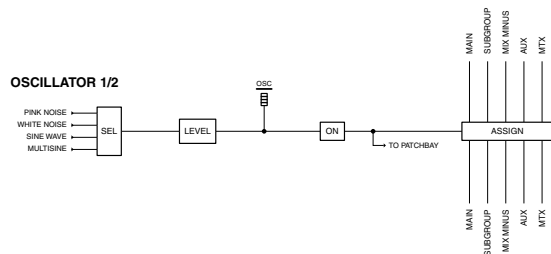
Para visualizar la Ventana TALKBACK/OSC, dirígete al panel superior y presiona el botón [DISP] en la sección Talkback.



Las siguientes dos pestañas aparecerán.

TALKBACK	Realiza ajustes aquí para Talkback y Talkback return.
OSC	Realiza ajustes aquí para el oscilador.

Acerca del Oscillator



El oscilador genera ruido o una onda senoidal y la envía a un bus de salida o a una bahía de parcheo. Es útil cuando, por ejemplo, estás midiendo la acústica de la sala o estás verificando las conexiones a equipos externos.
Los dos sistemas, OSCILLATOR 1 y OSCILLATOR 2, pueden ser usados al mismo tiempo.

Usa la Ventana TALKBACK/OSC para realizar los ajustes del oscilador.
→ “Ventana TALKBACK/OSC Pestaña OSC” (p. 185)

Ventana TALKBACK/OSC Pestaña TALKBACK

TALKBACK



TALK 1-3	Envía Talkback a los destinos de salida asignados del TALK 1 al TALK 3. La operación es inter-vinculada con los botones [TALK 1]-[TALK 3] en el panel superior.
ASSIGN	Displays the assignments to output buses/output Visualiza las asignaciones a los buses de salida/ bahía de parcheo. El lado izquierdo muestra el estado de las asignaciones a los buses de salida. Al pulsarlo se visualiza la ventana emergente DESTINATION para hacer ajustes a los buses de salida. Cuando <EXT> está activado en el lado derecho, es permitida la emisión a la bahía de parcheo de salida en la ventana PATCHBAY. → “Ventana TALKBACK/OSC Pestaña TALKBACK” (p. 184)
INPUT METER	Nivel de entrada del Puerto de entrada
TALK MIC	Selecciona el Puerto de entrada para usarse con Talkback.
+48V	Activa/desactiva phantom power.
HPF SLOPE	Características de la gradiente del filtro HPF -6dB/oct -12dB/oct
TB MIC GAIN	Ganancia preamp del Puerto de entrada TB
TB LEVEL	Nivel Talkback
HPF	Frecuencia central HPF
HPF ON	Activa/desactiva HPF.

* Solamente es visualizado cuando Talkback ha sido activado en la ventana MIXER CONFIGURATION.

Memo

La manera en que Talkback es activado/desactivado varía de acuerdo a como presiones los botones <TALK 1> al <TALK 3>. Cuando liberas el botón rápidamente después de haberlo presionado, opera como un interruptor de trabe para activarlo/ desactivarlo cada vez que lo presiones.
Cuando lo presionas por mas tiempo antes de liberarlo, opera como un interruptor momentáneo que activa el Talkback solo mientras mantienes presionado el botón.

TALKBACK RETURN



INPUT METER	Nivel de entrada del Puerto de entrada
RETURN MIC	Selecciona el Puerto de entrada para Talkback return
+48V	Activa/desactiva phantom power.
HPF SLOPE	Características de la gradiente del filtro HPF -6dB/oct -12dB/oct
RTN MIC GAIN	Ganancia preamp del Puerto de entrada
RTN MIC PAD	Activa/desactiva PAD para Puerto de entrada.
RTN TO MON 1	Nivel del envío a MONITOR 1
RTN TO MON 1 MIX	Activa/desactiva el envío a MONITOR 1.
RTN TO MON 2	Nivel del envío a MONITOR 2
RTN TO MON 2 MIX	Activa/desactiva el envío a MONITOR 2.
RTN TO HP	Nivel del envío a HEADPHONES
RTN TO HP MIX	Activa/desactiva el envío a HEADPHONES.
HPF	Frecuencia central HPF
HPF ON	Activa/desactiva HPF.

* No es visualizado cuando no se haya creado Talkback return en la ventana MIXER CONFIGURATION.

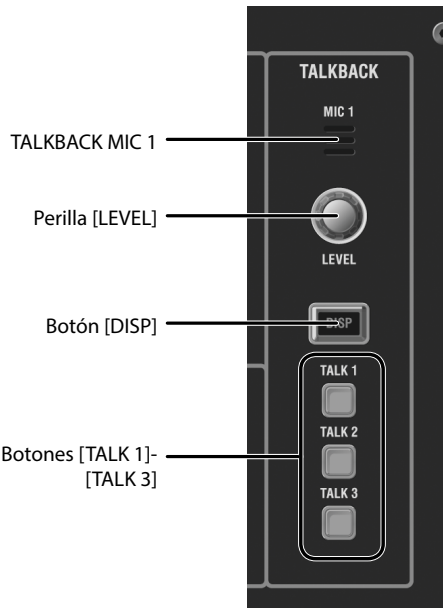
Ventana TALKBACK/OSC Pestaña OSC



PINK	Emite ruido rosa desde el oscilador.
WHITE	Emite ruido blanco desde el oscilador.
SINE	Emite una onda senoidal desde el oscilador.
MULTI	Emite una onda senoidal de 31-bandas desde el oscilador.
ASSIGN	Visualiza las asignaciones a los buses de salida. Al pulsarlo se visualiza la ventana emergente DESTINATION para hacer ajustes a los buses de salida.
ON	Activa/desactiva el oscilador.
OSC METER	Nivel de salida del oscilador
OSC 1/2 LEVEL	Nivel del oscilador
OSC 1/2 ON	Activa/desactiva el oscilador.

* Solamente es visualizado cuando el oscilador 1 o 2 haya sido creado en la ventana MIXER CONFIGURATION.

Sección Talkback del Panel Superior



Name	Description
TALKBACK MIC 1	Éste es el micrófono interno para Talkback.
Perilla [LEVEL]	Ajusta el nivel de Talkback.
Botón [DISP]	Visualiza la ventana TALKBACK/OSC.
Botones [TALK 1]-[TALK 3]	Estos envían el Talkback a los destinos de salida asignados del TALK 1 al TALK 3.

Memo

La manera en que Talkback es activado/desactivado varía de acuerdo a como presiones los botones <TALK 1> al <TALK 3>. Cuando liberas el botón rápidamente después de haberlo presionado, opera como un interruptor de trabe para activarlo/desactivarlo cada vez que lo presiones. Cuando lo presionas por mas tiempo antes de liberarlo, opera como un interruptor momentáneo que activa el Talkback solo mientras mantienes presionado el botón.

Ventana MENU



Hasta este punto hemos cubierto las operaciones de mezcla básica.

La M-5000 tiene una variedad de otras funciones también, y puedes acceder a ellas desde la ventana MENU.

La ventana MENU es el portal a las funciones expansivas.

En este capítulo, las explicaciones están organizadas en las siguientes secciones.

- “Ventana MENU” (p. 188)
- “Usando MATRIX” (p. 189)
- “Grupos MUTE” (p. 191)
- “Bloqueando la consola para Prevenir la Operación” (p. 192)

Ventana MENU

Para visualizar la ventana MENU, dirígete a la sección Display y presiona el botón [MENU].



SETUP	Visualiza la ventana SETUP. → "Ventana SETUP" (p. 193)
SYSTEM	Visualiza la ventana SYSTEM. → "Ventana SYSTEM" (p. 205)
WINDOW	
MATRIX INPUT	Visualiza la ventana MATRIX INPUT. → "Usando MATRIX" (p. 189)
MUTE GROUP	Visualiza la ventana MUTE GROUP MASTER. → "Grupos MUTE" (p. 191)
FUNCTION	
COPY	→ "Copiando/Pegando Configuraciones del Canal de Entrada/Bus de Salida en la Pantalla HOME" (p. 98)
PASTE	→ "Copiando/Pegando Configuraciones del Canal de Entrada/Bus de Salida en la Ventana CH EDIT" (p. 114)
UNDO	→ "Copiando/Pegando Ajustes GEQ" (p. 160)
PEAK CLEAR	Libera el indicador del medidor de nivel "peak hold" u "over".
SECURITY	
LOCK CONSOLE	Bloquea la M-5000, previniendo la operación. → "Bloqueando la consola para Prevenir la Operación" (p. 192)

Usando MATRIX

La MATRIX procesa el audio enviado desde los canales de entrada y buses de salida, y los emite en la OUTPUT PATCHBAY.

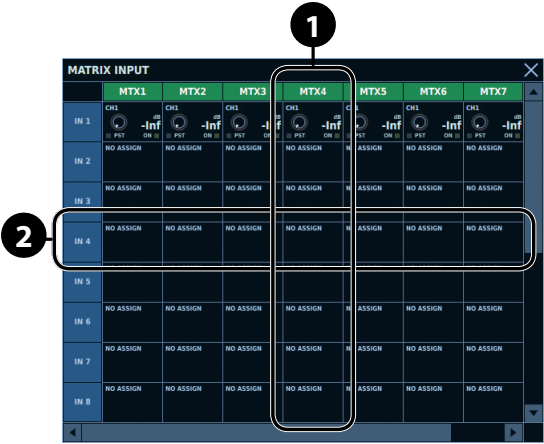
En la ventana MATRIX INPUT, seleccionas y ajustas los niveles de envío de los canales de entrada o buses de salida que serán enviados a la MATRIX.

Especifica la cantidad MATRIX y el número de canales de entrada o buses de salida a ser enviados a la MATRIX en la ventana MIXER CONFIGURATION.

→ “Cambiando el Número de Canales de Entrada/Buses de Salida” (p. 79)

Ventana MATRIX INPUT

Para visualizar la ventana MATRIX INPUT, dirígete a la ventana MENU y pulsa <MATRIX INPUT>.

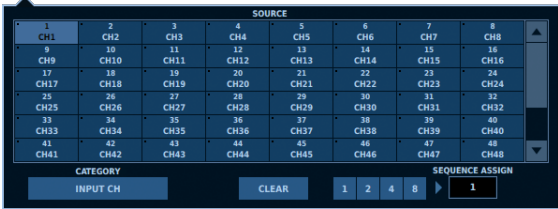


1 Columna MATRIX

Ajusta el nivel de envío de los canales de entrada y buses de salida a la MATRIX en el encabezado de la columna.

2 Línea Canal de Entrada/Bus de Salida

Ajusta el nivel de envío de cada MATRIX respectiva de los canales de entrada o buses de salida en el encabezado de la línea.
Pulsando del <IN 1> al <IN (n)> (en el encabezado de cada línea) visualizas una ventana emergente para la selección del canal de entrada o bus de salida.



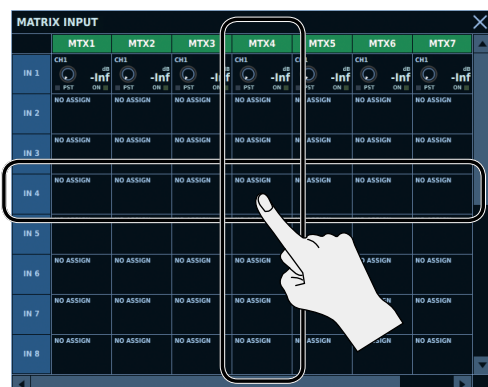
Al pulsar un elemento individual, puedes manipular los siguientes parámetros usando el botón/perilla seleccionado.



Send level	Nivel de envío a la MATRIX
Send point	Selecciona el punto de envío a la MATRIX desde el canal de entrada/bus de salida, entre los siguientes. • PRE-P Pre-processing • PRE Pre-fader • POST Post-fader
ON	Activa/desactiva el envío a la MATRIX.

Ajustando el Nivel de Envío a MATRIX

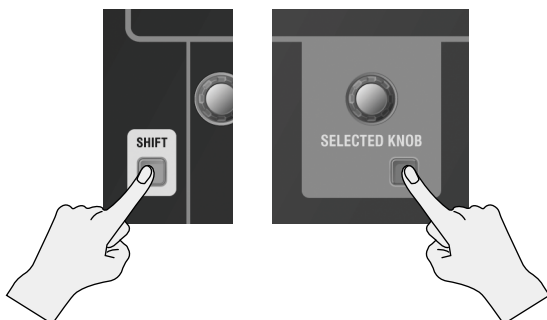
1. Pulsa del <IN 1> al <IN (n)>, selecciona después el canal de entrada o bus de salida que quieras ingresar a la MATRIX.
2. Pulsa la ubicación de la columna MATRIX que desees y la intersección del canal de entrada/bus de salida.



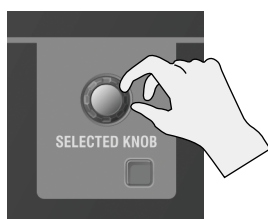
3. En la sección Display del panel superior, presiona el botón seleccionado para activar el envío a la MATRIX.



4. Mantén presionado el botón [SHIFT] y presiona el botón seleccionado para cambiar el punto de envío.



5. Usa la perilla seleccionada para ajustar en nivel del envío.



Grupos MUTE

Acerca de Grupos MUTE

Puedes asignar canales de entrada o buses de salida a un grupo MUTE y silenciarlos juntos.

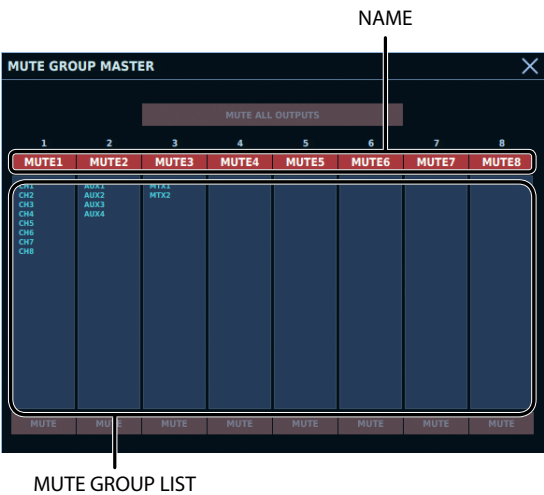
Puedes asignar canales de entrada o buses de salida a múltiples grupos MUTE.

Reglas para el Silenciado

El silenciado individual de canales de entrada o buses de salida y el silenciado usando grupos MUTE, son diferentes. Si un canal de entrada o bus de salida fue silenciado antes usando un grupo MUTE, se mantendrá silenciado incluso después de que se haya liberado el grupo MUTE.

Ventana MUTE GROUP MASTER

Realiza ajustes para los grupos MUTE en la ventana MUTE GROUP MASTER. Para visualizar la ventana MUTE GROUP MASTER, dirígete a la ventana MENU y pulsa <MUTE GROUP>.

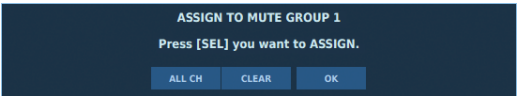


MUTE ALL OUTPUTS	Silencia todas las salidas de la M-5000 y de las unidades de entrada/salida.
NAME	Muestra el nombre y el color del MUTE GROUP. Para cambiar el nombre y color del MUTE GROUP, dale doble-pulso o pulso-largo.
MUTE GROUP LIST	Lista de canales de entrada/buses de salida asignados al grupo MUTE
MUTE	Silencia el grupo MUTE.

Haciendo Asignaciones al MUTE GROUP

1. En la ventana MUTE GROUP MASTER, pulsa <MUTE GROUP LIST>.

Aparece un cuadro emergente para las asignaciones al MUTE GROUP.



ALL CH	Asigna todos los canales al grupo MUTE.
CLEAR	Libera los canales de entrada/buses de salida actualmente asignados.

2. Presiona el botón [SEL] para el canal de entrada o bus de salida que desees asignar.
3. Pulsa <OK> para confirmar la operación.

Bloqueando la consola para Prevenir la Operación

Puedes bloquear la consola para prevenir que sea operada.

Memo

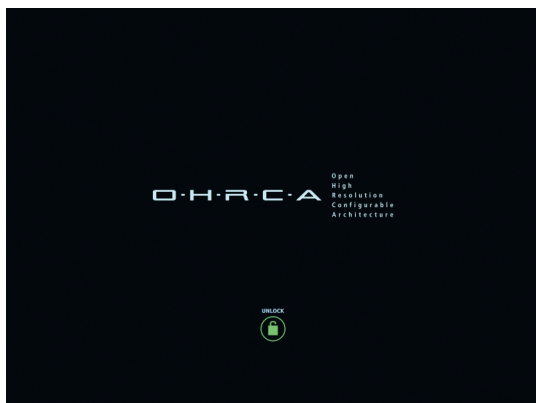
Si desactivas la electricidad mientras que la consola esté bloqueada, la consola será desbloqueada la próxima vez que actives la electricidad.

Bloqueando la Consola

Para bloquear la consola, dirígete a la ventana MENU y pulsa <LOCK CONSOLE>.

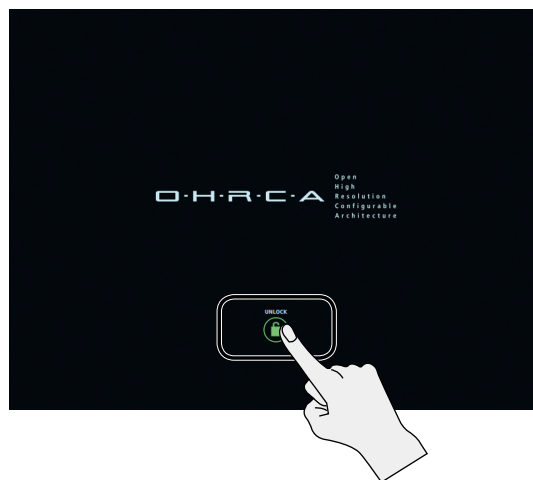


La siguiente pantalla aparecerá mientras que la consola esté bloqueada.

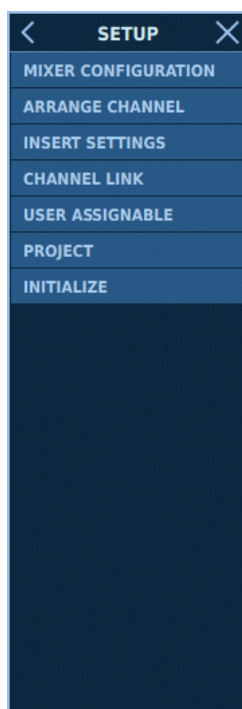


Desbloqueando la Consola

Para desbloquear la consola, pulsa <UNLOCK>.



Ventana SETUP



En la SETUP ventana, puedes visualizar pantallas para realizar ajustes de configuración para la M-5000, tales como el cambio de la configuración de mezcladora, organización y gestión de proyectos, e inicialización de la unidad.

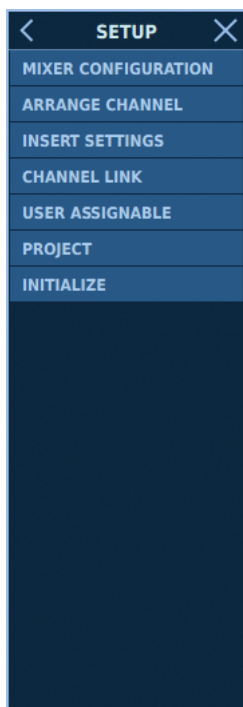
En este capítulo, las explicaciones están organizadas en las siguientes secciones.

- "Ventana SETUP" (p. 194)
- "Insertando Aparatos de Efectos Externos" (p. 195)
- "Channel Link" (p. 197)
- "Projects" (p. 199)
- "Inicializando los Parámetros de la Mezcladora" (p. 203)

Ventana SETUP

Para visualizar la ventana SETUP, dirígete a la ventana MENU y pulsa <SETUP>.

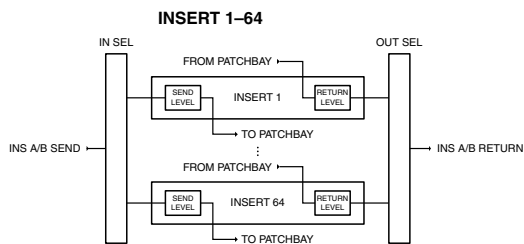
→ “Ventana MENU” (p. 187)



MIXER CONFIGURATION	Visualiza la ventana MIXER CONFIGURATION. → “Cambiando el Número de Canales de Entrada/Buses de Salida” (p. 79)
ARRANGE CHANNEL	Visualiza la ventana ARRANGE CHANNEL. → “Reacomodando los Canales de Entrada/Buses de Salida” (p. 86)
INSERT SETTINGS	Visualiza la ventana INSERT SETTINGS. → “Insertando Aparatos de Efectos Externos” (p. 195)
CHANNEL LINK	Visualiza la ventana CHANNEL LINK. → “Channel Link” (p. 197)
USER ASSIGNABLE	Visualiza la ventana USER ASSIGNABLE. → “Sección User-assignable” (p. 164)
PROJECT	Visualiza la ventana PROJECT. → “Projects” (p. 199)
INITIALIZE	Visualiza la ventana INITIALIZE. → “Inicializando los Parámetros de la Mezcladora” (p. 203)

Insertando Aparatos de Efectos Externos

Acerca de la Inserción de Aparatos de Efectos Externos



Puedes conectar aparatos de efectos externos a los puertos de entrada y buses de salida en la M-5000 y en las unidades de entrada y salida conectadas a la M-5000, e insertar los aparatos en los canales de entrada, buses de salida y monitores.

En la ventana INSERT SETTINGS, realizas los ajustes para insertar aparatos externos de efectos.

Ventana INSERT SETTINGS

Para visualizar la ventana INSERT SETTINGS, dirígete a la ventana SETUP y pulsa <INSERT SETTINGS>.

NAME	SEND	RETURN	PREAMP (RETURN)	INSERT INTO
1 EXT FX1	C: 1	0.0 dB	C: 1	0.0 dB
2 EXT FX2		0.0 dB		0.0 dB
3 EXT FX3		0.0 dB		0.0 dB
4 EXT FX4		0.0 dB		0.0 dB
5 EXT FX5		0.0 dB		0.0 dB
6 EXT FX6		0.0 dB		0.0 dB
7 EXT FX7		0.0 dB		0.0 dB
8 EXT FX8		0.0 dB		0.0 dB
9 EXT FX9		0.0 dB		0.0 dB
10 EXT FX10		0.0 dB		0.0 dB
11 EXT FX11		0.0 dB		0.0 dB
12 EXT FX12		0.0 dB		0.0 dB
13 EXT FX13		0.0 dB		0.0 dB
14 EXT FX14		0.0 dB		0.0 dB
15 EXT FX15		0.0 dB		0.0 dB
16 EXT FX16		0.0 dB		0.0 dB

NAME	Ingresa aquí el nombre del aparato externo de efectos.
SEND	Especifica la salida al aparato externo de efectos. A la izquierda, estableces el puerto de salida. A la derecha, ajustas el nivel de salida.
RETURN	Especifica la entrada desde el aparato externo de efectos. A la izquierda, estableces el puerto de entrada. A la derecha, ajustas el nivel de entrada.
48V	Phantom power del Puerto de entrada
PAD	Pad para el Puerto de entrada
PREAMP (RETURN)	Ajuste Preamp para el Puerto de entrada
INSERT	Canal de entrada/bus de salida donde será insertado.
CLEAR	Libera todos los ajustes de entrada para todos los aparatos externos de efectos.

Insertando un Aparato Externo de Efectos

1. Visualiza la ventana INSERT SETTINGS.
2. Usa <SEND> para especificar el Puerto de salida donde el aparato externo de efectos está conectado.

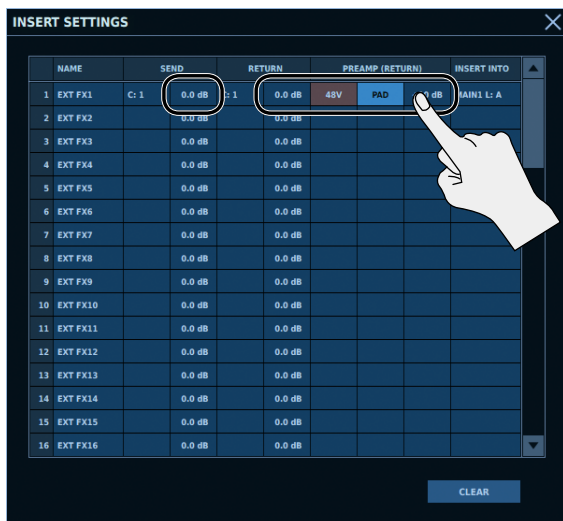
NAME	SEND	RETURN	PREAMP (RETURN)	INSERT INTO
1 EXT FX1	C: 1	0.0 dB	C: 1	0.0 dB
2 EXT FX2		0.0 dB		0.0 dB
3 EXT FX3		0.0 dB		0.0 dB
4 EXT FX4		0.0 dB		0.0 dB
5 EXT FX5		0.0 dB		0.0 dB
6 EXT FX6		0.0 dB		0.0 dB
7 EXT FX7		0.0 dB		0.0 dB
8 EXT FX8		0.0 dB		0.0 dB
9 EXT FX9		0.0 dB		0.0 dB
10 EXT FX10		0.0 dB		0.0 dB
11 EXT FX11		0.0 dB		0.0 dB
12 EXT FX12		0.0 dB		0.0 dB
13 EXT FX13		0.0 dB		0.0 dB
14 EXT FX14		0.0 dB		0.0 dB
15 EXT FX15		0.0 dB		0.0 dB
16 EXT FX16		0.0 dB		0.0 dB

3. Usa <RETURN> para especificar el Puerto de entrada donde el aparato externo de efectos está conectado.

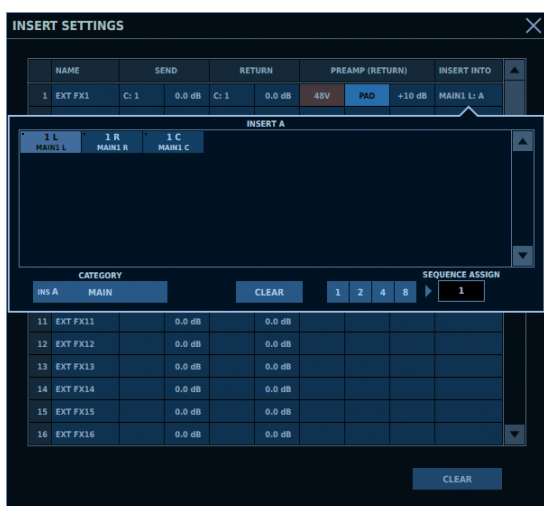
NAME	SEND	RETURN	PREAMP (RETURN)	INSERT INTO
1 EXT FX1	C: 1	0.0 dB	C: 1	0.0 dB
2 EXT FX2		0.0 dB		0.0 dB
3 EXT FX3		0.0 dB		0.0 dB
4 EXT FX4		0.0 dB		0.0 dB
5 EXT FX5		0.0 dB		0.0 dB
6 EXT FX6		0.0 dB		0.0 dB
7 EXT FX7		0.0 dB		0.0 dB
8 EXT FX8		0.0 dB		0.0 dB
9 EXT FX9		0.0 dB		0.0 dB
10 EXT FX10		0.0 dB		0.0 dB
11 EXT FX11		0.0 dB		0.0 dB
12 EXT FX12		0.0 dB		0.0 dB
13 EXT FX13		0.0 dB		0.0 dB
14 EXT FX14		0.0 dB		0.0 dB
15 EXT FX15		0.0 dB		0.0 dB
16 EXT FX16		0.0 dB		0.0 dB

4. Usa <SEND> o <RETURN> para ajustar el nivel de entrada o salida a como lo necesites.

Pulsa el parámetro con el que desees trabajar, usa después el botón/perilla seleccionado para manipularlo.



5. Pulsa <INSERT>, selecciona después el canal de entrada, bus de salida, o monitor para insertar el aparato externo de efectos.



El aparato externo de efectos es insertado en el canal de entrada, bus de salida, o monitor.

Memo

Al pulsar <NAME> e ingresar el nombre para el aparato externo de efectos, se facilita la organización y gestión.

Channel Link

Acerca de Channel Link

La función Channel Link hace que específicos canales de entrada o buses de salida tengan los mismos parámetros.

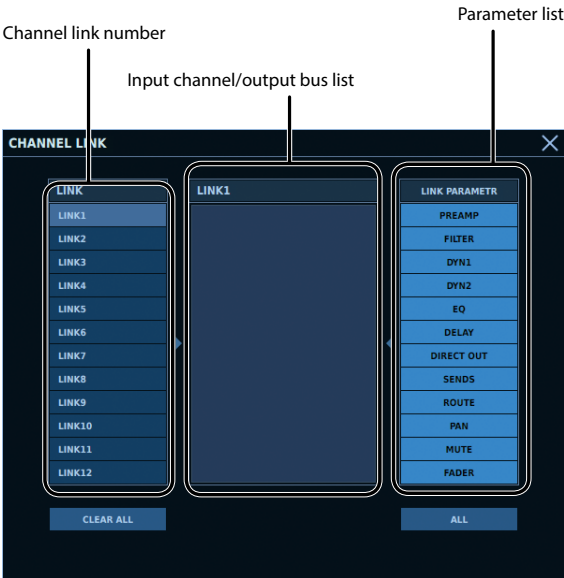
La M-5000 tiene 12 Channel Links.
Puedes asignar cualquier número de canales de entrada o buses de salida a un Channel Link individual. Los parámetros vinculados en Channel Link son seleccionables también.

* No es posible la asignación de canales de entrada o buses de salida individuales a múltiples Channel Links.

Realiza los ajustes para Channel Link en la ventana CHANNEL LINK.

Ventana CHANNEL LINK

Para visualizar la ventana CHANNEL LINK, dirígete a la ventana SETUP y pulsa <CHANNEL LINK>.
→ “Ventana SETUP” (p. 194)



Channel link name	Selecciona el Channel Link que desees especificar (LINK 1-12). Dale Doble-pulso o pulso-largo, después establece el nombre.
CLEAR ALL	Libera todos los canales de entrada/buses de salida para los que el Channel Link (LINK 1-LINK 12) esté establecido.
Input channel/output bus list	Muestra el conjunto de canales de entrada/buses de salida en el Channel Link. Pulsa la lista input channel/output bus y añade canales de entrada/buses de salida.
Parameter list	Selecciona los parámetros a vincular en el Channel Link.
ALL	Selecciona todos los parámetros o ninguno en la lista de parámetros.

Parámetros Vinculables

Puedes vincular los siguientes parámetros para los canales de entrada o buses de salida especificados para un Channel Link individual.

PREAMP	Ajustes Preamp
FILTER	HPF, LPF
DYN 1	Dynamics 1(Excluye key-in)
DYN 2	Dynamics 2(Excluye key-in)
EQ	4-band EQ
DELAY	Delay
DIRECT OUT	Salida directa (on/off, send point, level)
SENDS	Envío a AUX
ROUTE	Activa/desactiva los envíos a MAIN/SUBGROUP/MIX MINUS
PAN	Ajustes de Panorámica
MUTE	Silencia
FADER	Envío a MAIN

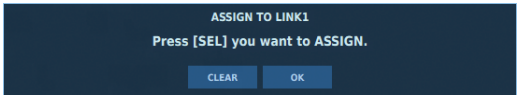
Realizando Ajustes para Channel Link

1. Visualiza la ventana CHANNEL LINK.
2. Pulsa el número de Channel Link que desees especificar de <LINK 1> a <LINK 12>.



3. Pulsa la lista input channel/output bus.

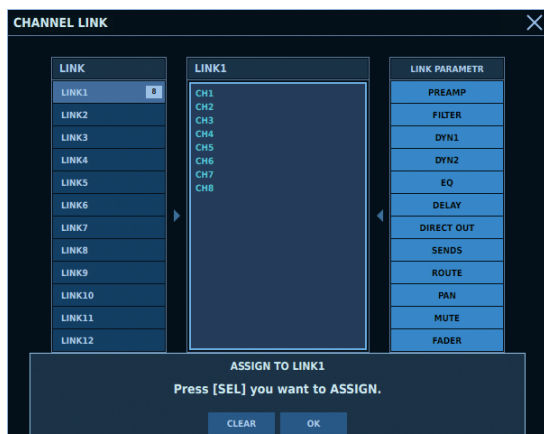
Un cuadro emergente para realizar los ajustes Channel Link aparecerá.



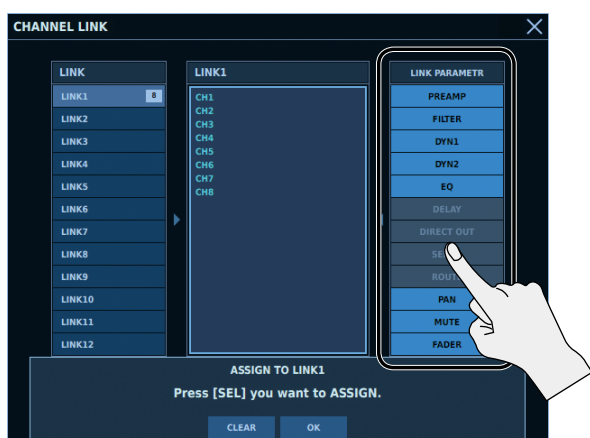
CLEAR	Libera los canales de entrada/buses de salida especificados para el Channel Link que seleccionaste en el paso 2.
-------	--

4. Presiona el botón [SEL] para el canal de entrada o bus de salida que desees asignar al Channel Link.

El canal de entrada o bus de salida es asignado al Channel Link.

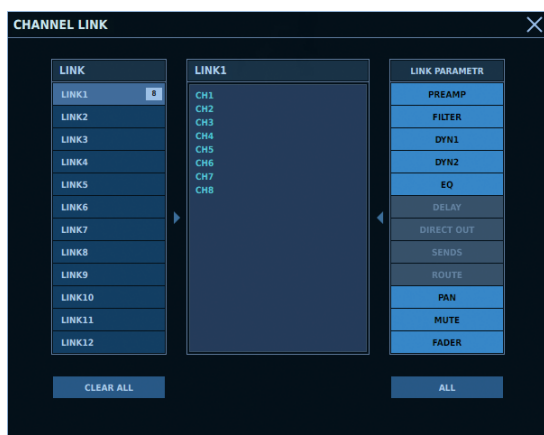


5. Desde la lista de parámetros, selecciona los parámetros a vincular.



6. Pulsa <OK>.

Los canales de entrada/buses de salida que hayas especificado en el paso 4 serán asignados al Channel Link

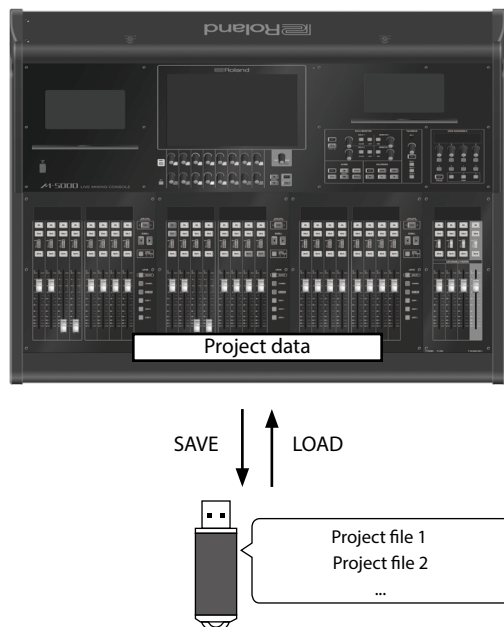


Projects

Acerca de Projects

La configuración que hayas creado para operar la M-5000 es almacenada en la unidad como "project data." Puedes almacenar y organizar esa data como archivos de Proyecto (extensión: m5pj) en una memoria flash USB.

También puedes cargar archivos de proyecto almacenados en la M-5000.



Organiza y gestiona los proyectos en la ventana PROJECT.

- * Antes de usar la Memoria Flash USB en esta unidad, favor de formatear la Memoria Flash USB en esta unidad.
- "Formateando una Memoria Flash USB en la M-5000" (p. 202)

Data Almacenada en Projects

La data almacenada en Projects es seccionalizada como se muestra a continuación, puedes manejar la data por sección.

Nombre de Sección	Data Contendida
MIXER SETTINGS	• Mixer configuration • Patchbay • Input channels • Output buses • Effects • GEQs • Insert settings • DCA/MUTE groups • Monitor • Talkback • Oscillator • Matrix inputs • Channel links
SCENE MEMORIES	Memorias de Escena → "Scene Memory" (p. 174)
FADER BANKS	Sección Fader Bank y sección Fader Asignable del panel superior → "Sección Fader Bank" (p. 116) → "Sección de Fader Asignable" (p. 125)
USER ASSIGNABLE	Sección User-assignable del panel superior → "Sección User-assignable" (p. 164)
PREFERENCES	Preferences → "Cambiando las Preferencias para la Interface de Usuario" (p. 207)
LIBRARIES	Librería de Efectos
NETWORK	Ajustes de Red
REMOTES	• MIDI → "Ajustes MIDI" (p. 215) • RS-232C → "Ajustes RS-232C" (p. 215)
SYSTEM SETTINGS	• PANEL • OPTION • DOWNMIX SETTINGS • WORD CLOCK • REAC/SLOT → "Ventana SYSTEM" (p. 205)

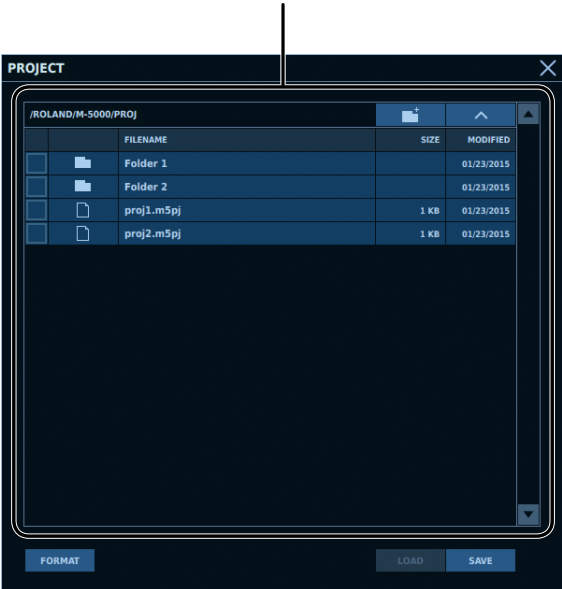
De forma predeterminada, los archivos de Proyecto son almacenados en el siguiente directorio.
/ROLAND/M-5000/PROJ

Ventana PROJECT

Usa la ventana PROJECT para trabajar con archivos Project. Para visualizar la ventana PROJECT, dirígete a la ventana SETUP y pulsa <PROJECT>.
→ “Ventana SETUP” (p. 194)

La ventana PROJECT muestra el contenido de la memoria USB conectada al puerto USB MEMORY en el panel superior.

Project file list



FORMAT	Formatea la memoria flash USB. → “Formateando una Memoria Flash USB en la M-5000” (p. 202)
LOAD	Carga un archivo Project. → “Cargando un Archivo Project” (p. 201)
SAVE	Almacena un archivo Project. → “Almacenando un Archivo Project” (p. 201)

Lista de Archivos Project



CHECKBOX	Al activarlo puedes mover y eliminar, archivos Project. → “Selecciona y Mueve Múltiples Artículos de Lista” (p. 67) → “Selecciona y Elimina Múltiples Artículos de Lista” (p. 68)
ICON	Al pulsarlo puedes seleccionar el archivo Project.
FILENAME	Nombre de los archivos Project Al darle pulso-largo o doble-pulso, puedes cambiar el nombre. → “Ingresando Texto” (p. 69)
SIZE	Tamaño de los archivos Project
MODIFIED	Fecha y hora mas reciente cuando el archivo Project fue modificado

Puedes mover el directorio deseado al pulsar los siguientes iconos.

	Va a un nivel bajo el folder actual.
	Crea un nuevo folder en el nivel actual.
	Va a un nivel superior.

Memo

Puedes pulsar el encabezado de la columna FILENAME, SIZE o MODIFIED para organizar los folders y archivos.

Trabajando con Projects

Almacenando un Archivo Project

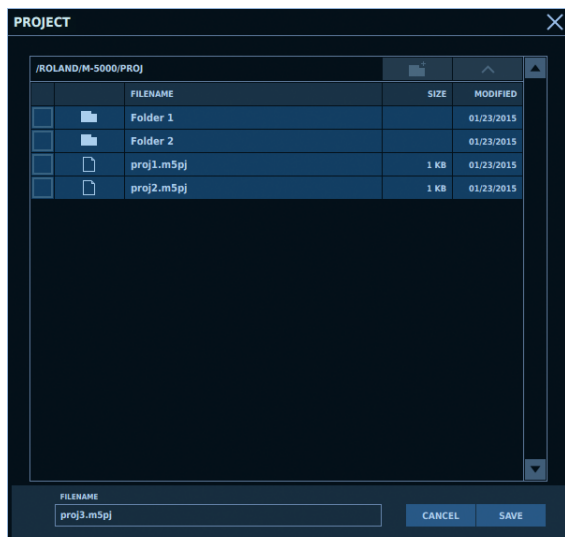
Almacena los archivos Project en una memoria flash USB.
Cuando almacenes un archivo, la data de todas las categorías es almacenada.

1. Visualiza la ventana PROJECT.
2. Dirígete al folder donde desees almacenar el archivo.

	Va a un nivel bajo el folder actual.
	Crea un nuevo folder en el nivel actual.
	Va a un nivel superior.

3. Pulsa <SAVE>.

La ventana para especificar el nombre de archivo es visualizada.



Memo

Puedes pulsar el archivo existente para sobrescribirlo.

4. Especifica el nombre de archivo, después pulsa <SAVE>.

La data de todas las categorías es almacenada como archivo Project (extensión: m5pj).

Cargando un Archivo Project

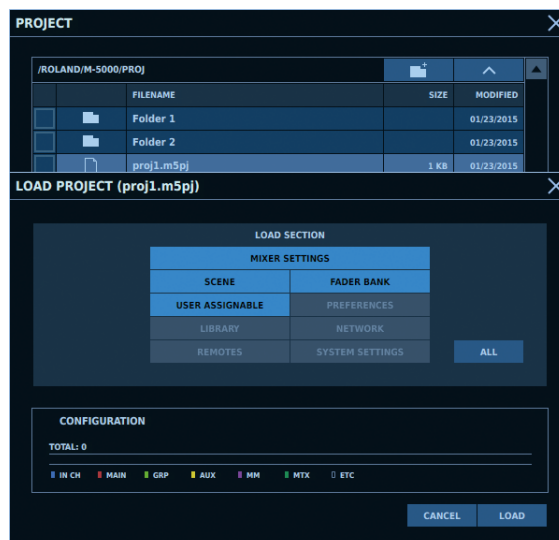
Carga los archivos Project desde una memoria flash USB.
Cuando cargues un archivo, puedes seleccionar las secciones o data individuales a cargar.

1. Visualiza la ventana PROJECT.
2. Dirígete al folder donde desees cargar el archivo.

	Va a un nivel bajo el folder actual.
	Va a un nivel superior.

3. Pulsa <ICON> para el archivo de Proyecto que desees cargar.
4. Pulsa <LOAD>.

La ventana LOAD PROJECT aparece.

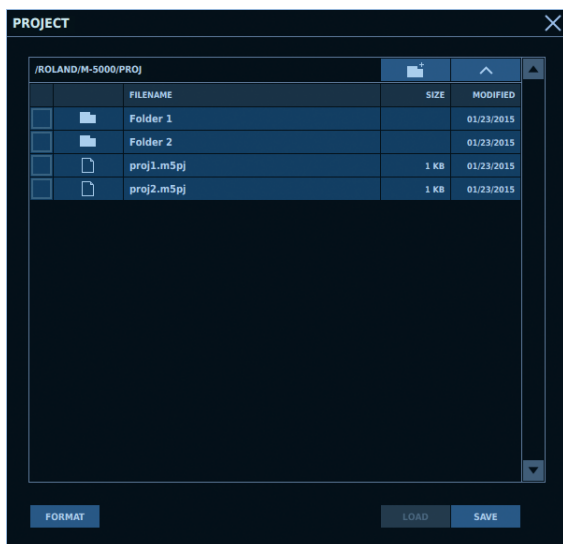


5. Selecciona la sección que desees cargar, después pulsa <LOAD>.

La data en la sección seleccionada, es cargada.

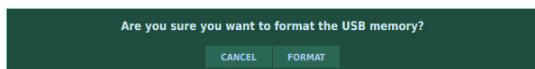
Formateando una Memoria Flash USB en la M-5000

1. Visualiza la ventana PROJECT.



2. Pulsa <FORMAT>.

Un cuadro pidiendo la confirmación de la operación es visualizado.



3. Pulsa <FORMAT>.

El formateo de la memoria flash USB comienza.

Iniciando los Parámetros de la Mezcladora

Para inicializar los parámetros, usa la ventana INITIALIZE.

Los siguientes parámetros de mezcladora no son inicializados.

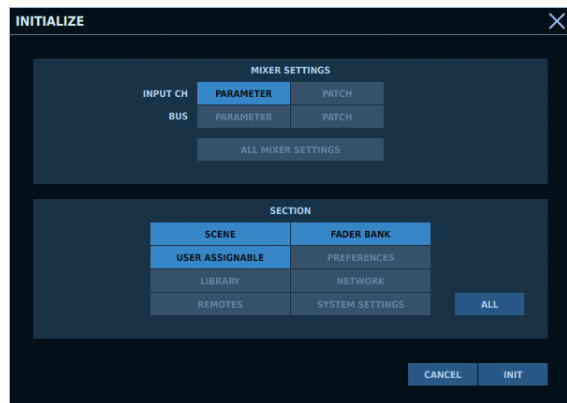
- **Mixer configuration**
- Fader calibration

Ventana INITIALIZE

Para inicializar los parámetros “project mixer,” usa la ventana INITIALIZE.

Para visualizar la ventana INITIALIZE, dirígete a la ventana SETUP y pulsa <INITIALIZE>.

→ “Ventana SETUP” (p. 194)



MIXER SETTINGS	Selecciona la sección de parámetros mixer a inicializar.
SECTION	Selecciona la sección a inicializar, excepto parámetros mixer.
ALL	Selecciona toda <SECTION>.
CANCEL	Cancela la inicialización y sale de la ventana INITIALIZE.
INIT	Ejecuta la inicialización.

Selecciona la categoría de la data que inicializar entre las siguientes.

MIXER SETTINGS

INPUT CH	Parámetros del canal de entrada
PARAMETER	
INPUT CH PATCH	Bahía de parcheo de canal de entrada
BUS PARAMETER	Parámetros Bus
BUS PATCH	Bus patchbay/bahía de parcheo
	Todos los ajustes de la mezcladora
	• Patchbay • Input channels • Output buses • Effects • GEQs • Insert settings • DCA/MUTE groups • Monitor • Talkback • Oscillator • Matrix inputs • Channel links
ALL MIXER SETTINGS	

SECTION

SCENE	Memorias de Escena → “Scene Memory” (p. 174)
FADER BANK	Sección Fader Bank y sección Fader Asignable del panel superior → “Sección Fader Bank” (p. 116) → “Sección de Fader Asignable” (p. 125)
USER ASSIGNABLE	Sección User-assignable del panel superior → “Sección User-assignable” (p. 164)
PREFERENCES	Preferences → “Cambiando las Preferencias para la Interface de Usuario” (p. 207)
LIBRARY	Librería de Efectos
NETWORK	Ajustes de Red
REMOTES	MIDI → “Ajustes MIDI” (p. 215) RS-232C → “Ajustes RS-232C” (p. 215)
SYSTEM SETTINGS	• PANEL • OPTION • DOWNMIX SETTINGS • WORD CLOCK • REAC/SLOT → “Ventana SYSTEM” (p. 205)

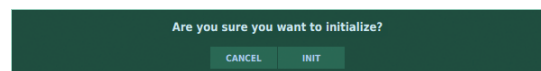
Iniciando la Data en la Unidad

1. Visualiza la ventana INITIALIZE.

2. En INITIALIZE SECTION, selecciona la sección que deseas inicializar.

3. Pulsa <INIT>.

Un cuadro pidiendo la confirmación de la operación es visualizado.



4. Pulsa <INIT>.

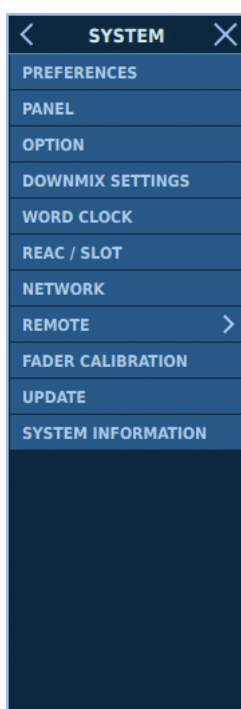
La inicialización comienza.

Cuando aparezca el mensaje “Completed,” la inicialización habrá terminado.

NOTA

Nunca desactives la electricidad de la M-5000 antes de que termine la inicialización.

Ventana SYSTEM



En la ventana SYSTEM, puedes visualizar pantallas para cambiar los ajustes de Sistema de la M-5000.

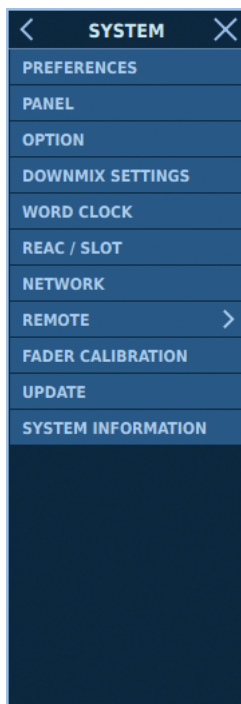
En éste capítulo, las explicaciones están organizadas en las siguientes secciones.

- “Ventana SYSTEM” (p. 206)
- “Cambiando las Preferencias para la Interface de Usuario” (p. 207)
- “Ajustando la Sensibilidad Táctil y Brillantez del Panel Superior” (p. 208)
- “Otras Opciones” (p. 209)
- “Ajustes Downmix” (p. 210)
- “Ajustes para el Word Clock” (p. 211)
- “Ajustes para los Puertos REAC y Ranuras de Expansión” (p. 212)
- “Control Remoto” (p. 215)
- “Calibración Fader” (p. 216)
- “Actualizando la Unidad” (p. 217)
- “Visualizando la Información Acerca de la Unidad” (p. 218)

Ventana SYSTEM

En la ventana SYSTEM, puedes visualizar pantallas para cambiar los ajustes de Sistema de la M-5000.

Para visualizar la ventana SYSTEM, dirígete a la ventana MENU y pulsa <SYSTEM>.



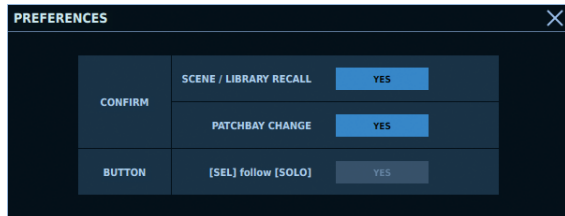
PREFERENCES	Visualiza la ventana PREFERENCES. Aquí puedes cambiar tus preferencias para la interfase de usuario. → "Cambiando las Preferencias para la Interface de Usuario" (p. 207)
PANEL	Visualiza la ventana PANEL. Aquí puedes la brillantez y sensibilidad táctil del panel superior.I. → "Ajustando la Sensibilidad Táctil y Brillantez del Panel Superior" (p. 208)
OPTION	Visualiza la ventana OPTION window. Aquí puedes hacer ajustes para otras opciones. → "Otras Opciones" (p. 209)
DOWNMIX SETTINGS	Visualiza la ventana DOWNMIX SETTINGS window. Aquí puedes hacer ajustes para downmixing. → "Ajustes Downmix" (p. 210)
WORD CLOCK	Visualiza la ventana WORD CLOCK. Aquí puedes hacer ajustes para word clock. → "Ajustes para el Word Clock" (p. 211)
REAC / SLOT	Visualiza la ventana REAC / SLOT. Aquí puedes hacer ajustes para los puertos REAC y ranuras de expansión. → "Ajustes para los Puertos REAC y Ranuras de Expansión" (p. 212)
NETWORK	Visualiza la ventana NETWORK.
REMOTE	Visualiza la ventana REMOTE. La ventana REMOTE visualiza la siguiente información. • MIDI Visualiza la ventana MIDI. → "Ajustes MIDI" (p. 215) • RS-232C Visualiza la ventana RS-232C. → "Ajustes RS-232C" (p. 215)
FADER CALIBRATION	Visualiza la ventana FADER CALIBRATION. Úsalo para ajustar la desviación entre la posición del fader y las marcas de índice en el panel superior. → "Calibración Fader" (p. 216)
UPDATE	Actualiza la M-5000. → "Actualizando la Unidad" (p. 217)
SYSTEM INFORMATION	Visualiza la ventana SYSTEM INFORMATION. Aquí puedes ver información acerca de la M-5000. → "Visualizando la Información Acerca de la Unidad" (p. 218)

Cambiando las Preferencias para la Interface de Usuario

En la ventana PREFERENCES, puedes cambiar tus preferencias para la interfase de usuario.

Ventana PREFERENCES

Para visualizar la ventana PREFERENCES, dirígete a la ventana SYSTEM y pulsa <PREFERENCES>.



CONFIRM

SCENE / LIBRARY RECALL	Cuando está activado, el cuadro de confirmación aparece cuando invocas una scene memory/library.
PATCHBAY CHANGE	Cuando está activado, el cuadro de confirmación aparece cuando cambias la input/output patchbay.

BUTTON

[SEL] follows [SOLO]	Cuando el botón [SOLO] es presionado, la M-5000 se comporta como si el botón [SEL] hubiese sido presionado simultáneamente también.
----------------------	---

Ajustando la Sensibilidad Táctil y Brillantez del Panel Superior

En la ventana PANEL, puedes ajustar la brillantez de las lámparas, LEDs, y pantallas, así como la sensibilidad táctil de los faders.

Ventana PANEL

Para visualizar la ventana PANEL, dirígete a la ventana SYSTEM y pulsa <PANEL>.

Pulsa el parámetro con el que desees trabajar, después usa la perilla seleccionada para manipularlo.



TOUCH INDICATOR

BRIGHTNESS

ACTIVE LED	Ajusta la brillantez de los LEDs activos para los botones del panel, medidores, etc.
LED GLOW	Ajusta la brillantez de los LEDs inactivos para los botones del panel, medidores, etc.
LAMP	Ajusta la brillantez de una lámpara conectada al puerto LAMP.
FADER DISP	Ajusta la brillantez de las pantallas Fader Bank y User-assignable.
MAIN DISPLAY	Ajusta la brillantez de la pantalla táctil.
MASTER	Ajusta la brillantez relativa de todos los ajustes (ACTIVE LED, LED GLOW, LAMP, FADER DISP, y MAIN DISPLAY).

FADER DISPLAY AUTO DIM

TIME	Ajusta el tiempo para comenzar la atenuación de las pantallas Fader Bank y User-assignable.
------	---

FADER TOUCH SENS

SENSITIVITY	Ajusta la sensibilidad táctil de los Faders.
CALIBRATE TOUCH SENS	Cambia la sensibilidad táctil detectada de los Faders cuando su sensibilidad táctil esté funcionando mal. Nunca toques los Faders cuando la calibración esté en progreso.
TOUCH INDICATOR	Hace que se iluminen los faders cuando el tacto es detectado. Ajusta SENSITIVITY hasta que logres la detección de tacto deseada.

Memo

Dependiendo del entorno donde la M-5000 sea usada, la sensibilidad al tacto del fader puede fallar o funcionar ineffectivamente, llevándote a la incorrecta operación del fader (especialmente en periodos de alta humedad). En tales situaciones, presiona <CALIBRATE TOUCH SENS>.

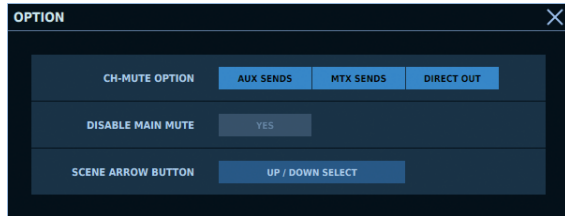
Si las condiciones no mejoran, establece TOUCH SENS en 0 (cero) para desactivar "touch sense."

Otras Opciones

En la ventana OPTION, realizas ajustes para otras opciones.

Ventana OPTION

Para visualizar la ventana OPTION, dirígete a la ventana SYSTEM ventana y pulsa <OPTION>.



CH-MUTE OPTION

AUX SENDS	Cuando un canal de entrada es silenciado, los envíos al AUX también son silenciados.
MTX SENDS	Cuando un canal de entrada es silenciado, los envíos a MATRIX también son silenciados.
DIRECT OUT	Cuando un canal de entrada es silenciado, la salida directa también es silenciada.

* Los parámetros son válidos cuando los puntos de envío se establecen en CH TOP/PRE PROC/PRE FDR.

DISABLE MAIN MUTE

DISABLE MAIN MUTE	Deshabilita el silenciado para MAIN.
-------------------	--------------------------------------

SCENE ARROW BUTTON

SCENE ARROW	Selecciona entre los siguientes para el mejor comportamiento cuando el botón [SELECT ▲]/[SELECT ▼] en el panel superior es presionado. • UP / DOWN Selecciona la escena previa/siguiente de la escena seleccionada actualmente. • RECALL PREV / RECALL NEXT Invoca la escena previa/siguiente de la escena seleccionada actualmente (excluyendo escenas para las que Skip esté en On). El botón [SELECT ▲]/[SELECT ▼] se iluminará.
-------------	--

Ajustes Downmix

En la ventana DOWNMIX SETTINGS, puedes especificar el factor downmix de un gran número de canales, a un número menor de canales.

La M-5000 realiza downmixing en una amplia variedad de situaciones. Por ejemplo, downmixing se realiza cuando se monitorean 5.1 canales o LCR usando audífonos.

Ventana DOWNMIX SETTINGS

Para visualizar la ventana DOWNMIX SETTINGS ventana, dirígete a la ventana MENU ventana y pulsa <DOWNMIX SETTINGS>.



5.1 TO STEREO	
L/R LEVEL	Establece la cantidad de audio enviado de 5.1ch L/R a STEREO L/R. El valor predeterminado es 0.0 dB.
C LEVEL	Establece la cantidad de audio enviado de 5.1ch C a STEREO L/R. El valor predeterminado es -3.0 dB.
Ls/Rs	Establece la cantidad de audio enviado de 5.1ch Ls/Rs a STEREO L/R. El valor predeterminado es -3.0 dB.
LFE	Establece la cantidad de audio enviado de 5.1ch LFE a STEREO L/R. El valor predeterminado es -Inf dB.
LCR TO STEREO	
L/R LEVEL	Establece la cantidad de audio enviado de LCR L/R a STEREO L/R. El valor predeterminado es 0.0 dB.
C LEVEL	Establece la cantidad de audio enviado de LCR C a STEREO L/R. El valor predeterminado es -3.0 dB
STEREO TO MONO	
L/R LEVEL	Establece la cantidad de audio enviado de LCR C a STEREO L/R. El valor predeterminado es -3.0 dB
DEFAULT	Regresa los ajustes de 5.1 TO STEREO, LCR TO STEREO, y STEREO TO MONO a sus valores predeterminados.
CANCEL	Elimina los cambios hechos a 5.1 TO STEREO, LCR TO STEREO, y STEREO TO MONO, y sale de la ventana DOWNMIX SETTINGS.
OK	Aplica los cambios hechos a 5.1 TO STEREO, LCR TO STEREO, y STEREO TO MONO y sale de la ventana DOWNMIX SETTINGS.

Ajustes para el Word Clock

Acerca del Word Clock

El "word clock" es la señal de sincronización para las señales de audio digital. Es usado en el procesamiento interno de señal digital en la M-5000 y en la transmisión de señales de audio digital entre los aparatos.

Cuando se realiza la transmisión o recepción de señales de audio digital entre diferentes aparatos, todos los aparatos tienen que estar sincronizados a la misma señal Word Clock. De lo contrario, ruidos aleatorios ocurrirán por no haber logrado la sincronización correcta.

Puedes seleccionar entre lo siguiente para la frecuencia de muestreo de la M-5000.

- 96kHz
- 48kHz
- 44.1kHz

Puedes seleccionar entre lo siguiente para el word clock (clock source) al que se sincronizarán la M-5000 y los aparatos REAC conectados.

INTERNAL	El reloj interno de la M-5000.
WORD CLOCK	Puerto WORD CLOCK IN
A: REAC	Aparato maestro conectado al puerto REAC A
B: REAC	Aparato maestro conectado al puerto REAC B

Cambiando los Ajustes para el Word Clock

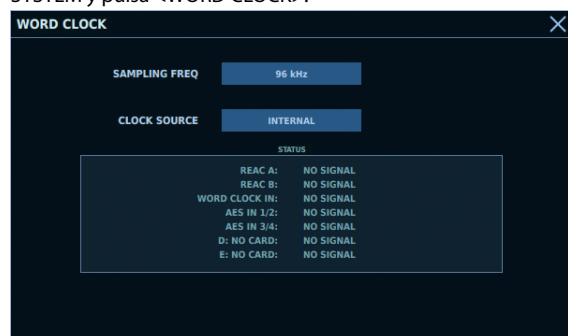
- 1. Visualiza la ventana WORD CLOCK.**
- 2. Pulsa <SAMPLING FREQ> y selecciona la frecuencia de muestreo.**
Si el ajuste ha sido cambiado, <APPLY> es visualizado.
- 3. Pulsa <CLOCK SOURCE> y selecciona un clock source.**
Si el ajuste ha sido cambiado, <APPLY> es visualizado.
- 4. Pulsa <APPLY>.**

Los valores establecidos en los pasos 2 y 3 serán aplicados.

Ventana WORD CLOCK

En la ventana WORD CLOCK, estableces la frecuencia de muestreo y el clock source de la M-5000.

Para visualizar la ventana WORD CLOCK, dirígete a la ventana SYSTEM y pulsa <WORD CLOCK>.



SAMPLING FREQ	Selecciona entre lo siguiente para la frecuencia de muestreo en la que operará la M-5000. • 96kHz • 48kHz • 44.1kHz
CLOCK SOURCE	Selecciona entre lo siguiente para el clock source. • INTERNAL • WORD CLOCK • A: REAC • B: REAC
STATUS	Visualiza el estado del word clock. Los puertos para los que no se haya logrado la sincronización, serán mostrados en rojo.

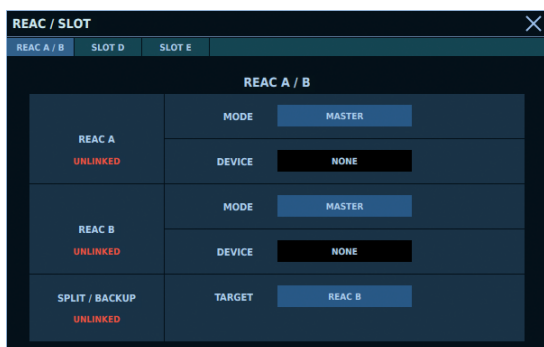
Ajustes para los Puertos REAC y Ranuras de Expansión

En la ventana REAC / SLOT, realizas los ajustes para las interfaces de expansión añadidas a los puertos REAC y ranuras de expansión.

- * Al reiniciar la unidad con la interfase de expansión instalada, espera unos segundos antes activar la electricidad.

Ventana REAC / SLOT

Para visualizar la ventana REAC / SLOT, dirígete a la ventana SYSTEM ventana y pulsa <REAC / SLOT>.



Las siguientes tres pestañas están disponibles.

- Pestaña REAC A/B

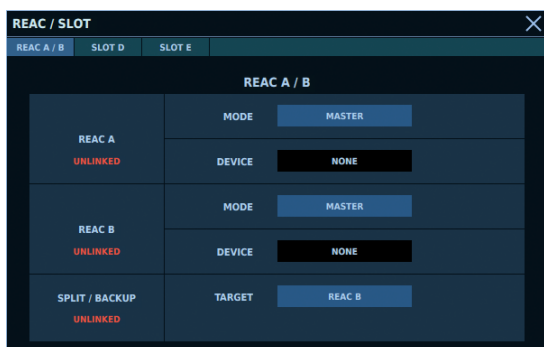
Aquí realizas ajustes para los puertos REAC (A, B, SPLIT/BACKUP).

- Pestaña SLOT D
- Pestaña SLOT E

Aquí realizas ajustes para EXPANSION SLOT D o E.

Los métodos de operación variaran de acuerdo a la interfase de expansión añadida.

Pestaña REAC A/B



MODE	Selecciona el modo REAC del puerto REAC A/B entre los siguientes. • MASTER • SLAVE • SPLIT
DEVICE	Muestra el aparato conectado al puerto REAC A/B.
BELONG TO	Selecciona entre los siguientes para ser el puerto de la señal que el puerto REAC SPLIT/BACKUP divide o respalda. • Puerto REAC A • Puerto REAC B

Acerca del Puerto REAC SPLIT/BACKUP

El puerto SPLIT/BACKUP es usado para dividir o respaldar (duplicar) REAC A o B. En la ventana REAC / SLOT pestaña REAC A/B, usa <TARGET> para especificar split/backup para cualquiera de los puertos REAC A B.

La decisión de si la división o respaldo se lleve a cabo, es automáticamente establecida de acuerdo al equipo conectado.

Si el aparato conectado al puerto SPLIT/BACKUP es compatible con la conexión REAC backup (redundante), entonces si un problema curre en la conexión principal REAC (puerto REAC A o B), el sistema se conmuta automáticamente a la conexión de respaldo REAC (puerto SPLIT/BACKUP).

Cuando usas un Ethernet switching hub para extender la conexión REAC backup, usa el mismo modelo de switching hub para ambas conexiones REAC principal y REAC backup.

Cuando un aparato split REAC es conectado al puerto SPLIT/BACKUP, el audio es distribuido al aparato split REAC.

El puerto REAC SPLIT/BACKUP es compatible con REAC EMBEDDED POWER, y puede proveer electricidad a aparatos compatibles con REAC EMBEDDED POWER.

Cuando un aparato REAC es conectado, el sistema detecta automáticamente que el aparato sea compatible con REAC EMBEDDED POWER y provee la electricidad si es compatible. La electricidad no es proveída si el aparato no es compatible con REAC EMBEDDED POWER.

Requisitos para Switching Hubs

Los Switching Hubs (concentrador de conmutación) usados para conectar los aparatos REAC deben cubrir los siguientes requisitos:

- Recomendamos un switching hub compatible con 100BASE-T (IEEE 802.3ab, Gigabit Ethernet)
- Debe ser compatible con interfase 100BASE-TX (IEEE 802.3u, Fast Ethernet)
- Debe ser compatible con la Comunicación Full Duplex (comunicación simultánea bidireccional)

PRECAUCIÓN Cuando Uses un Switching Hub

- El tiempo de propagación en la red entre aparatos REAC es aproximadamente 375 microsegundos, pero si la señal pasa a través de un switching hub, habrá aproximadamente 200 microsegundos de retraso para cada unidad (1 microsegundo es igual a 0.001 milisegundos).
- Hasta cuatro switching hubs pueden ser conectados en serie.
- Conecta los aparatos REAC a un switching hub compatible con 100BASE-TX.
- Lee cuidadosamente el manual de usuario del switching hub que uses.

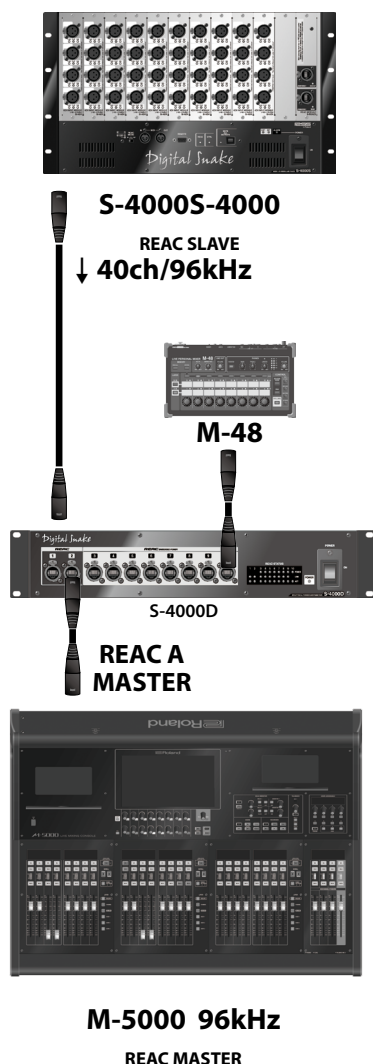
Restricciones de Uso con la M-48 a 96kHz

Cuando la tasa de muestreo se establece en 96kHz, el número de canales de audio que el aparato REAC esclavo presente en el puerto REAC donde la M-48 esté conectada puede enviar a la M-5000, es 32 canales. Enviar más de 32 canales produce ruido. (Debido a las señales de control de la M-48, no es posible obtener una banda suficientemente amplia en 100BASE-TX para que el aparato REAC esclavo envíe 40 canales de audio a 96 kHz.)

Aparato REAC enviando 40 canales a 96 kHz

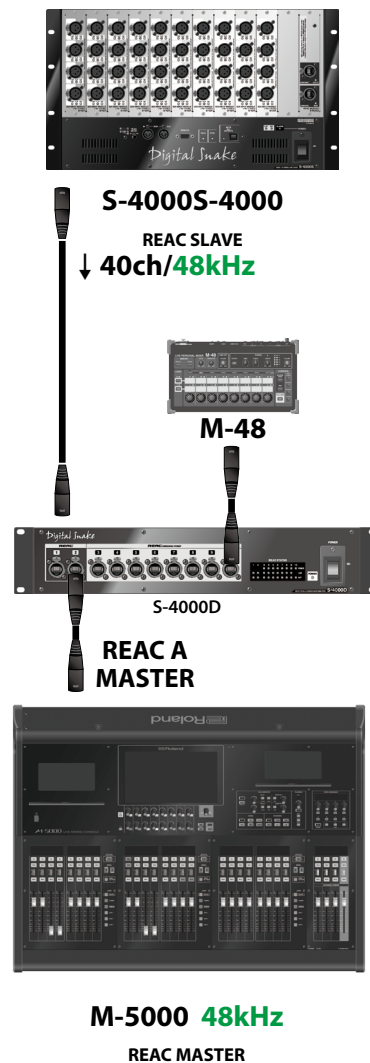
- M-5000
- S-4000S-4000
- S-4000M
- S-2416 con cascade connection
- R-1000

Conexión Produciendo Ruido (No está bien)



Conexión Sin Producir Ruido, 1 (Está bien)

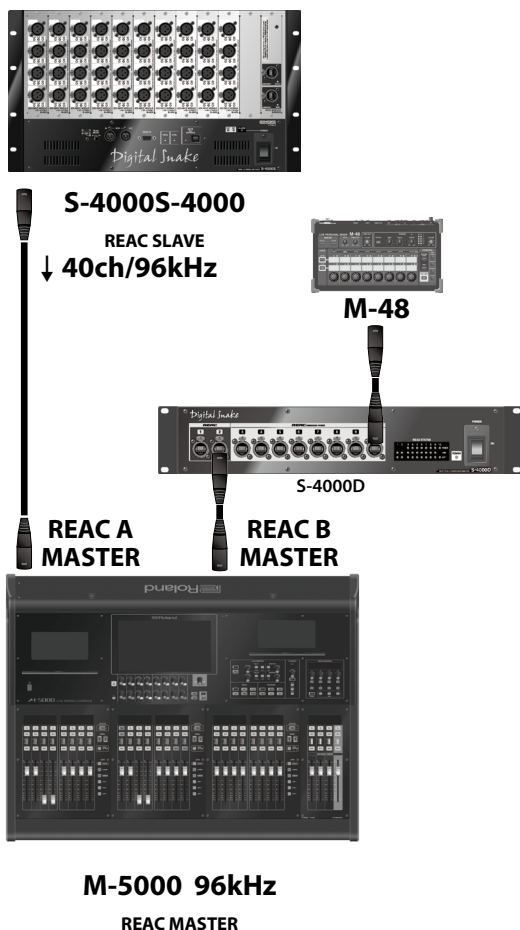
Establece la tasa de muestreo del Sistema a 48 kHz.



Conexión Sin Producir Ruido, 2 (Está bien)

Cambia el número de canales de audio del aparato REAC esclavo en el puerto REAC donde está conectada la M-48, a 32 canales o menos.

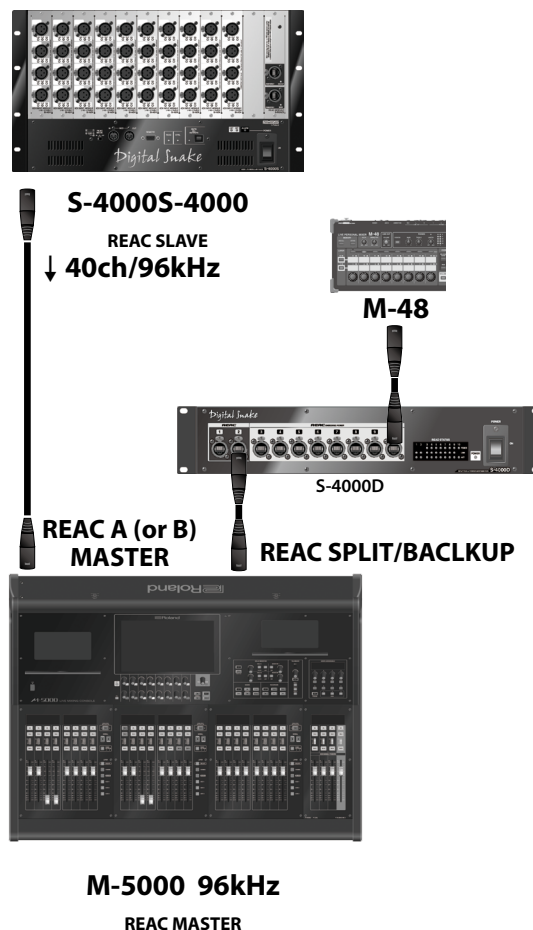
En la siguiente figura, no hay aparato REAC esclavo presente en el puerto REAC donde la M-48 está conectada, por eso no se produce ruido.



Conexión Sin Producir Ruido, 3 (Está bien)

Cambia el número de canales de audio del aparato REAC esclavo en el puerto REAC donde está conectada la M-48, a 32 canales o menos.

En la siguiente figura, no hay aparato REAC esclavo presente en el puerto REAC donde la M-48 está conectada, por eso no se produce ruido.

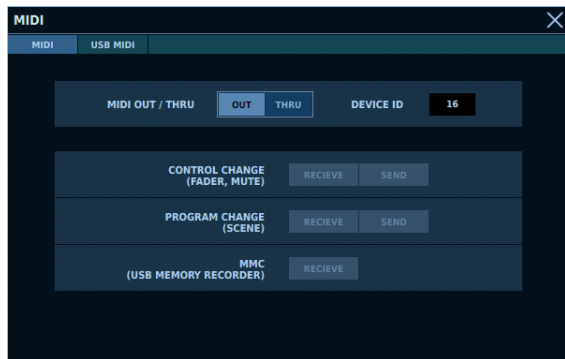


Control Remoto

Ajustes MIDI

Ventana MIDI

En la ventana MIDI, realizas los ajustes para MIDI y USB MIDI. Para visualizar la ventana MIDI, dirígete a la ventana SYSTEM ventana y pulsa <REMOTE>, después pulsa <MIDI>.



Dos pestañas son visualizadas.

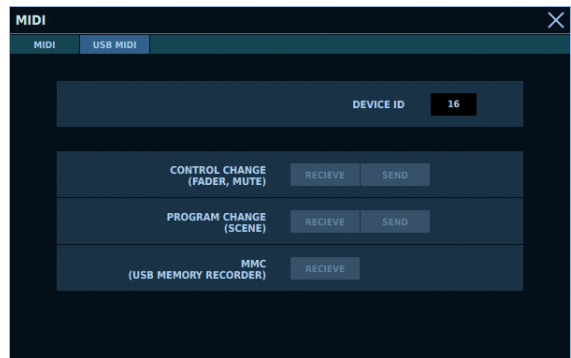
- Pestaña MIDI

Realiza ajustes para el puerto MIDI.

- Pestaña USB MIDI

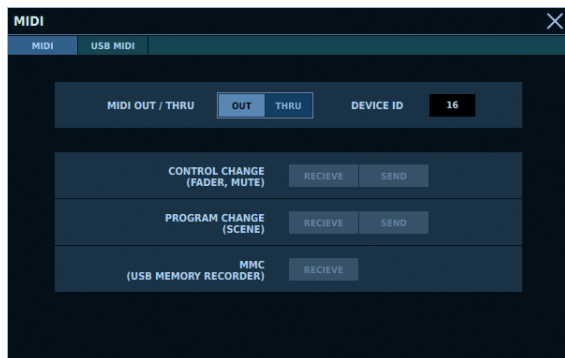
Realiza ajustes para la comunicación MIDI vía el puerto USB COMPUTER..

Ventana MIDI Pestaña USB MIDI



DEVICE ID	Establece el ID de aparato de la M-5000. Éste ajuste es compartido por MIDI y USB MIDI.
CONTROL CHANGE (FADER, MUTE)	
RECEIVE	Cuando está activado, los cambios de control son recibidos.
SEND	Cuando está activado, los cambios de control son enviados.
PROGRAM CHANGE (SCENE)	
RECEIVE	Cuando está activado, los cambios de programa son recibidos.
SEND	Cuando está activado, los cambios de programa son enviados.
MMC (USB MEMORY RECORDER)	
RECEIVE	Cuando está activado, los comandos MMC son recibidos.

Ventana MIDI Pestaña MIDI



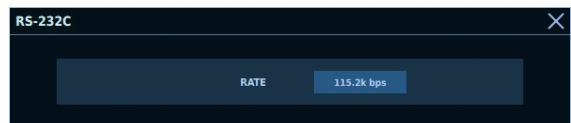
MIDI OUT/THRU	Selecciona si el puerto MIDI OUT/THRU es usado como puerto MIDI OUT o MIDI THRU.
DEVICE ID	Establece el ID de aparato de la M-5000. Éste ajuste es compartido por MIDI y USB MIDI.
CONTROL CHANGE (FADER, MUTE)	
RECEIVE	Cuando está activado, los cambios de control son recibidos.
SEND	Cuando está activado, los cambios de control son enviados.
PROGRAM CHANGE (SCENE)	
RECEIVE	Cuando está activado, los cambios de programa son recibidos.
SEND	Cuando está activado, los cambios de programa son enviados.
MMC (USB MEMORY RECORDER)	
RECEIVE	Cuando está activado, los comandos MMC son recibidos.

Ajustes RS-232C

Ventana RS-232C

En la ventana RS-232C, estableces la velocidad de la comunicación para la interfase RS-232C.

Para visualizar la ventana RS-232C, dirígete a la ventana SYSTEM ventana y pulsa <REMOTE>, después pulsa <RS-232C>.



RATE	Selecciona la velocidad de la comunicación RS-232C, entre las siguientes. • 4.8k bps • 9.6k bps • 14.4k bps • 31.25k bps • 38.4k bps • 57.6k bps • 115.2k bps
------	---

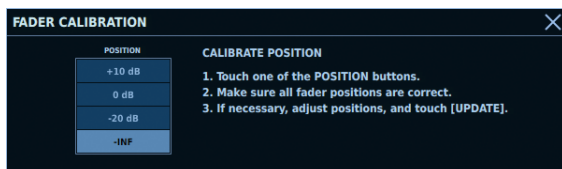
Calibración Fader

Si las posiciones de los faders ya no se alinean con las marcas del índice del panel superior, lleva a cabo la calibración de fader para ajustarlos.

1. Presiona el botón [MENU].

2. En la ventana MENU, pulsa <SYSTEM>, después pulsa <FADER CALIBRATION>.

La ventana FADER CALIBRATION aparece.



3. Pulsa un artículo de <-INF> a <+10dB>.

Esto mueve la ubicación donde todos los faders son soportados.

4. Ajusta el fader que no este alineado con las marcas de índice del panel superior.

El cuadro emergente <UPDATE> aparece.



5. Pulsa <UPDATE>.

La posición del fader es ajustada a la ubicación especificada.

Actualizando la Unidad

1. En la ventana SYSTEM INFORMATION, puedes ver la versión de programa para la M-5000.

* Si la unidad ya porta la actualización mas reciente, no es necesario actualizarla.

2. Descarga el archivo que contiene al actualizador.

Descarga el archivo en formato-Zip.

3. Expande el archivo.

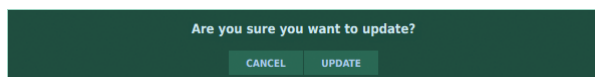
Cuando la expansión termina, aparece un folder que contiene el actualizador.

4. Copia el actualizador al directorio raíz de la memoria flash USB.

5. Inicia la M-5000 e inserta la memoria flash USB en el puerto USB MEMORY.

6. En la ventana SYSTEM, pulsa <UPDATE>.

Un cuadro pidiendo la confirmación de la operación de la actualización es visualizado.



7. Al pulsar <UPDATE> comienza la actualización.

La barra de progreso es visualizada mientras que la actualización está progresando.

8. Cuando el mensaje "Completed! Please Reboot." aparezca, la actualización ha terminado.

Reinicia la unidad.

NOTA

Si la electricidad es interrumpida o algún otro accidente sucede mientras que la operación de actualización está en progreso, la M-5000 puede fallar al inicio. En tales casos será necesario llevarla a servicio.

Contacta al Centro de Servicio Roland mas Cercano.

Visualizando la Información Acerca de la Unidad

En la ventana SYSTEM INFORMATION, puedes ver la información de la versión para la M-5000.

Ventana SYSTEM INFORMATION

Para visualizar la ventana SYSTEM INFORMATION, dirígete a la ventana SYSTEM y pulsa <SYSTEM INFORMATION>.

SOFTWARE VERSION	
GUI	Versión del programa GUI
MIXER ENGINE	Versión del motor de mezcla
HARDWARE STATUS	
POWER SUPPLY	Estado de la alimentación eléctrica suministrada vía el puerto AC INPUT El voltaje DC es mostrado en paréntesis.
EXT. POWER SUPPLY	Estado de la alimentación eléctrica suministrada vía el puerto EXT. POWER DC INPUT El voltaje DC es mostrado en paréntesis.
LITHIUM BATTERY	Estado de la batería de litio El voltaje DC es mostrado en paréntesis.
SIDE FAN	Estado del ventilador de enfriamiento al lado de la M-5000
INSIDE FAN	Estado del ventilador de enfriamiento dentro de la M-5000
LICENSE	
Información de licencia del programa	

Data

Especificaciones Principales

Roland M-5000: LIVE MIXING CONSOLE

Processing

Mixing Structure

Hasta 128 Audio Paths (combinacion de INPUT CHANNEL, MAIN, SUBGROUP, AUX, MIX-MINUS, MATRIX, MONITOR, COMM, OSC, HEADPHONES)

Inputs

Max 300 (96 kHz), Max 460 (48 kHz / 44.1 kHz)
CONSOLE: 16
AES/EBU: 4
REAC: 40 x 2
EXPANSION SLOT: 80 x 2 (96 kHz), 160 x 2 (48 kHz / 44.1 kHz)
USB AUDIO: 16
DOCK: 2
USB RECORDER: 2
FX 1L-8R: 16
TALKBACK: 2
OSC: 2

Outputs

Max 296 (96 kHz), Max 456 (48 kHz / 44.1 kHz)
CONSOLE: 16
AES/EBU: 4
REAC: 40 x 2
EXPANSION SLOT: 80 x 2 (96 kHz), 160 x 2 (48 kHz / 44.1 kHz)
USB AUDIO: 16
DOCK: 2
USB RECORDER: 2
FX 1L-8R: 16

Internal Processing

72 bits (fixed point, bus summing)

Signal Processing

AD/DA Conversion: 24 bit
Sampling Rate: 96 kHz, 48 kHz, or 44.1 kHz

Puertos/Connectors

INPUT jacks (1 16): XLR-3-31 type (balanced, phantom power)
TALKBACK MIC 2 jack: XLR-3-31 type (balanced, phantom power)
AES/EBU IN jacks (1/2, 3/4): XLR-3-31 type (balanced)
OUTPUT jacks (1 16): XLR-3-32 type (balanced)
PHONES 1 jack: Stereo 1/4 inch phone type
PHONES 2 jack: Stereo miniature phone type
AES/EBU OUT jacks (1/2, 3/4): XLR-3-32 type
REAC ports (A, B, SPLIT/BACKUP): RJ-45 EtherCon type, REAC SPLIT/BACKUP port supports REAC EMBEDDED POWER.
WORD CLOCK connector (IN, OUT): BNC type
RS-232C connector: DB-9 type
MIDI connector (OUT/THRU, IN)
USB port (MEMORY): USB type A
USB WLAN ADAPTOR port: USB type A
USB COMPUTER port: USB type B
LAN port: RJ45 type
DOCK CABLE port: 10-pin mini DIN type
GP I/O port: DB-25 type

FOOT SWITCH jacks (1, 2): 1/4-inch TRS phone type
LAMP jacks: XLR-4-31 type x 2, LAMP power: DC +12 V/500 mA
EXT.POWER DC IN jack: XLR-4-32 type
* XLR type: 1 GND, 2 HOT, 3 COLD
* Phantom power: DC +48 V (unloaded maximum), 14 mA (maximum load) (All XLR type inputs)

Características Input/Output

Input Impedance

INPUT jacks (1 16): 7 k ohms
TALKBACK MIC 2 jack: 4 k ohms (Phantom: ON)

Nominal Input Level (Variable, typ.)

INPUT jacks (1 16): -65 to -10 dBu (Pad: OFF), -45 to +10 dBu (Pad: ON)
TALKBACK MIC 2 jack: -65 to -10 dBu

Non Clip Maximum Input level (1 kHz, typ.)

INPUT jacks (1 16): +8 dBu (Pad: OFF), +28 dBu (Pad: ON)
TALKBACK MIC 2 jack: +8 dBu

Output Impedance (typ.)

OUTPUT jacks (1 16): 600 ohms
PHONES jacks (1, 2): 45 ohms

Recommended Load Impedance

OUTPUT jacks (1 16): 10 k ohms or greater
PHONES jacks (1, 2): 32 ohms or greater

Minimum Load Impedance

PHONES jacks (1, 2): 16 ohms

Nominal Output Level (ty.)

OUTPUT jacks (1 16): +4 dBu (Load impedance: 10 k ohms)

Non Clip Maximum Output level (1 kHz, typ.)

OUTPUT jacks (1 16): +22 dBu (10 k ohms load)
PHONES jacks (1, 2): 500 mW + 500 mW (40 ohms load)

Other

Display

Graphic color LCD 800 x 600 dots (touch screen)
Graphic organic light emitting display 256 x 64 dots (Fader Bank Display x 7, User Assignable Display x 1)

Power Consumption

180 W

Dimensions

934 (W) x 725 (D) x 346 (H) mm
36-13/16 (W) x 28-9/16 (D) x 13-5/8 (H) inches

Weight

36 kg
79 lbs 6 oz

Operation Temperature

+5 to +40 grados Centígrados
+41 to +104 grados Fahrenheit

Accesorios

Owner's manual
Power cord
Dock cable
REAC connector cover x 3
Ferrite core x 6
Tablet sheet x 2
Cover

* 0 dBu = 0.775 Vrms

* Con el interés de seguir mejorando el producto, las especificaciones y/o apariencia de la unidad están sujetas a cambio sin previo aviso.

Conectando tu Computadora vía USB

Si conectas tu computadora al Puerto USB COMPUTER, puedes realizar la entrada y salida de 16 canales de audio.

- Ingresa la reproducción de audio desde la computadora a un canal de entrada
- Graba en la computadora la salida de audio desde un bus de salida
- Inserta un efecto plug-in desde la computadora a un canal de entrada o bus de salida

En orden para conectare tu computadora vía USB, debes instalar primero el driver

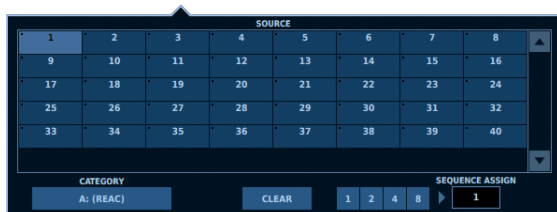
USB en tu computadora. El driver dedicado M-5000 puede ser descargado desde el sitio web Roland.

Dirígete al sitio web Roland para los detalles y requisitos de operación. El programa y procedimiento para instalar el driver varía dependiendo de tu sistema. Lee cuidadosamente el archivo Readme.htm incluido con el archivo descargable.

Ingresando el Audio de la Computadora

→ “Patchbays (bahías de parcheo)” (p. 87)

1. Visualiza la pantalla emergente para hacer ajustes a la bahía de entrada.



2. Pulsa <CATEGORY> y selecciona <USB>.



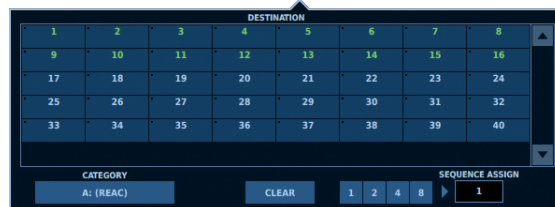
3. Selecciona el canal USB.



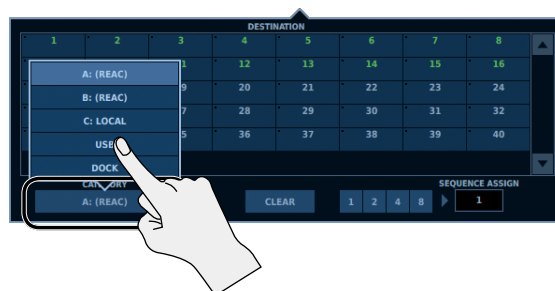
Emitiendo el Audio a la Computadora

→ “Patchbays (bahías de parcheo)” (p. 87)

1. Visualiza la pantalla emergente para hacer ajustes a la bahía de salida.



2. Pulsa <CATEGORY> y selecciona <USB>.



3. Selecciona el canal USB.



Ajustando la Posición de Detección de la Pantalla Táctil

Si la detección de la posición del pulso para las operaciones no es precisa en relación de la persona que la opere o la ubicación pulsada, usa el siguiente método para ajustar la detección de la posición.

- 1. Mantén presionados los botones [MENU] y [VIEW] en la sección Display del panel superior, y activa la electricidad.**

La unidad inicia en SYSTEM CONFIG MODE.

- 2. Pulsa <TOUCH SCREEN CALIBRATION>.**

- 3. Pulsa los símbolos del <1> al <5>.**

Púlsalos usando la ubicación y postura de la operación normal.

La unidad realiza las correcciones para que la ubicación pulsada sea detectada precisamente.

- 4. Cuando aparezca SYSTEM CONFIG MODE nuevamente, desactiva la electricidad.**

Restablecer Valores de Fábrica

Esto inicializa la M-5000, regresándola a su estado predeterminado de fábrica.

NOTA

Al realizar la inicialización toda la data modificada/ajustada se perderá.

La Data que sea necesaria para ti, tendrá que ser guardada en una memoria flash USB.

→ "Respaldando Toda la Data de la M-5000" (p. 59)

→ "Restaurando Toda la Data en la M-5000" (p. 60)

1. Dirígete a la sección "Display" del panel superior, y mientras que mantienes presionado el botón [MENU] y el botón [VIEW], activa la electricidad en la M-5000.

2. Pulsa <FACTORY INITIALIZE>.

Un cuadro pidiendo la confirmación de la operación de inicialización es visualizado.

3. Pulsa <INITIALIZE>.

La inicialización comienza.

NOTA

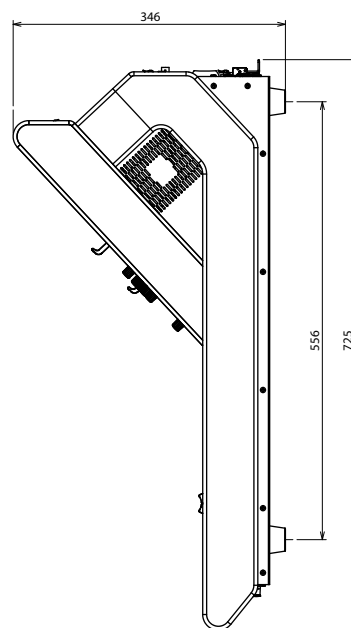
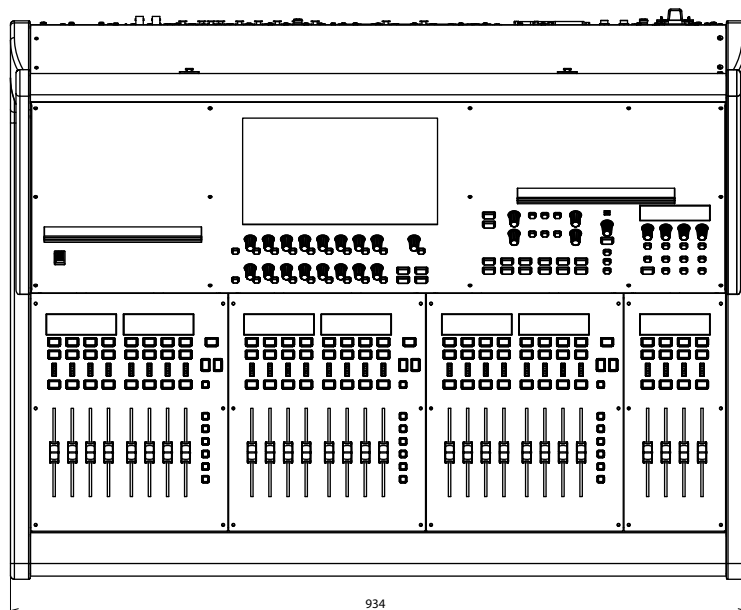
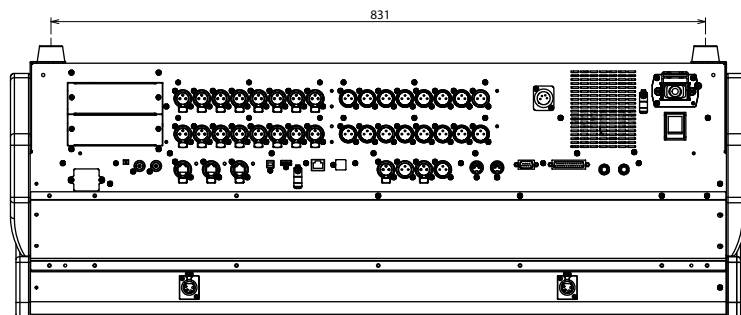
Nunca desactives la electricidad en la M-5000 antes de que termine la inicialización.

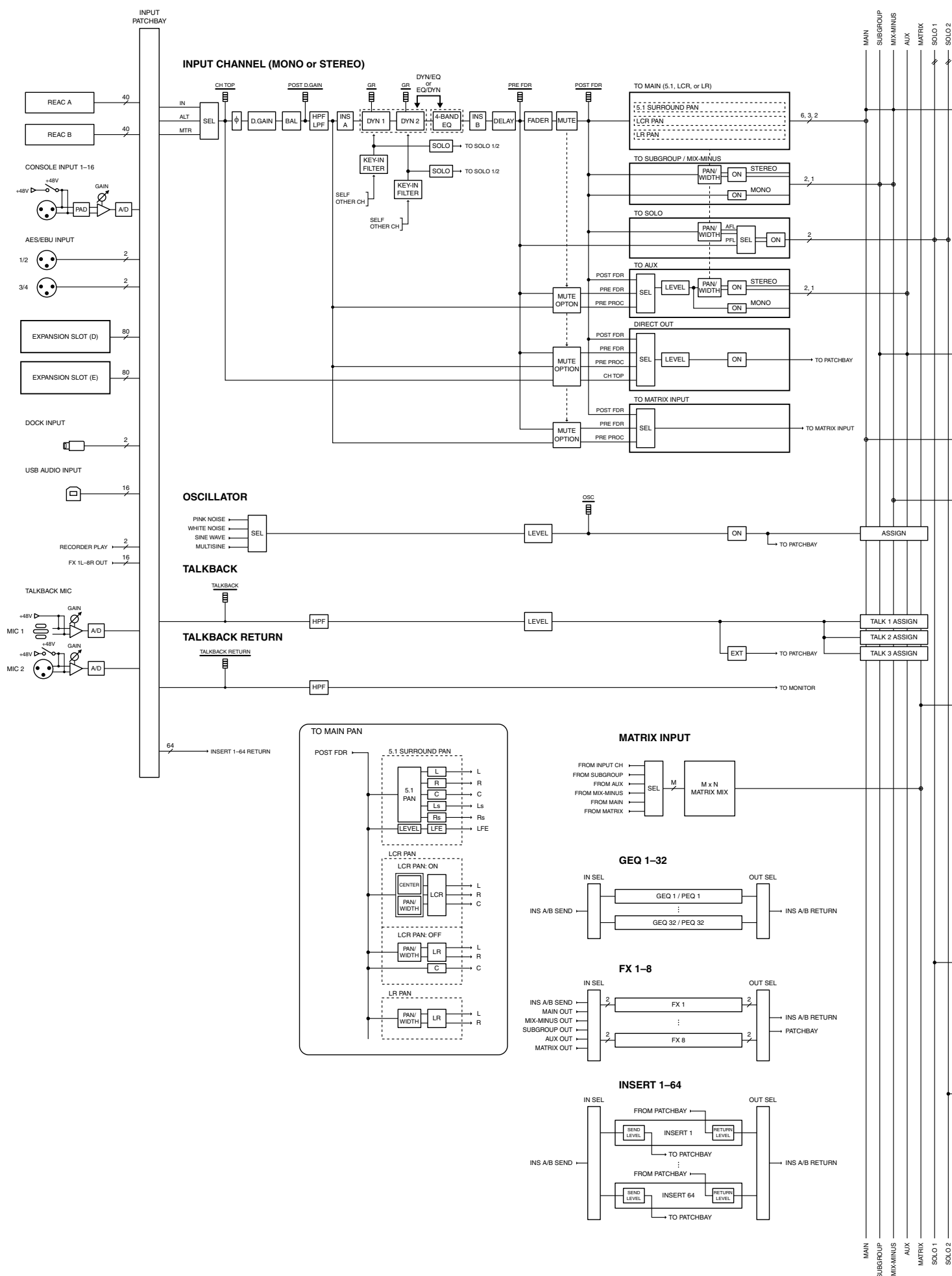
El restablecimiento de fábrica requiere 10 minutos aproximadamente.

4. Cuando aparezca "Factory Initialize completed.", pulsa <OK>.

5. Desactiva la electricidad.

Dimensiones





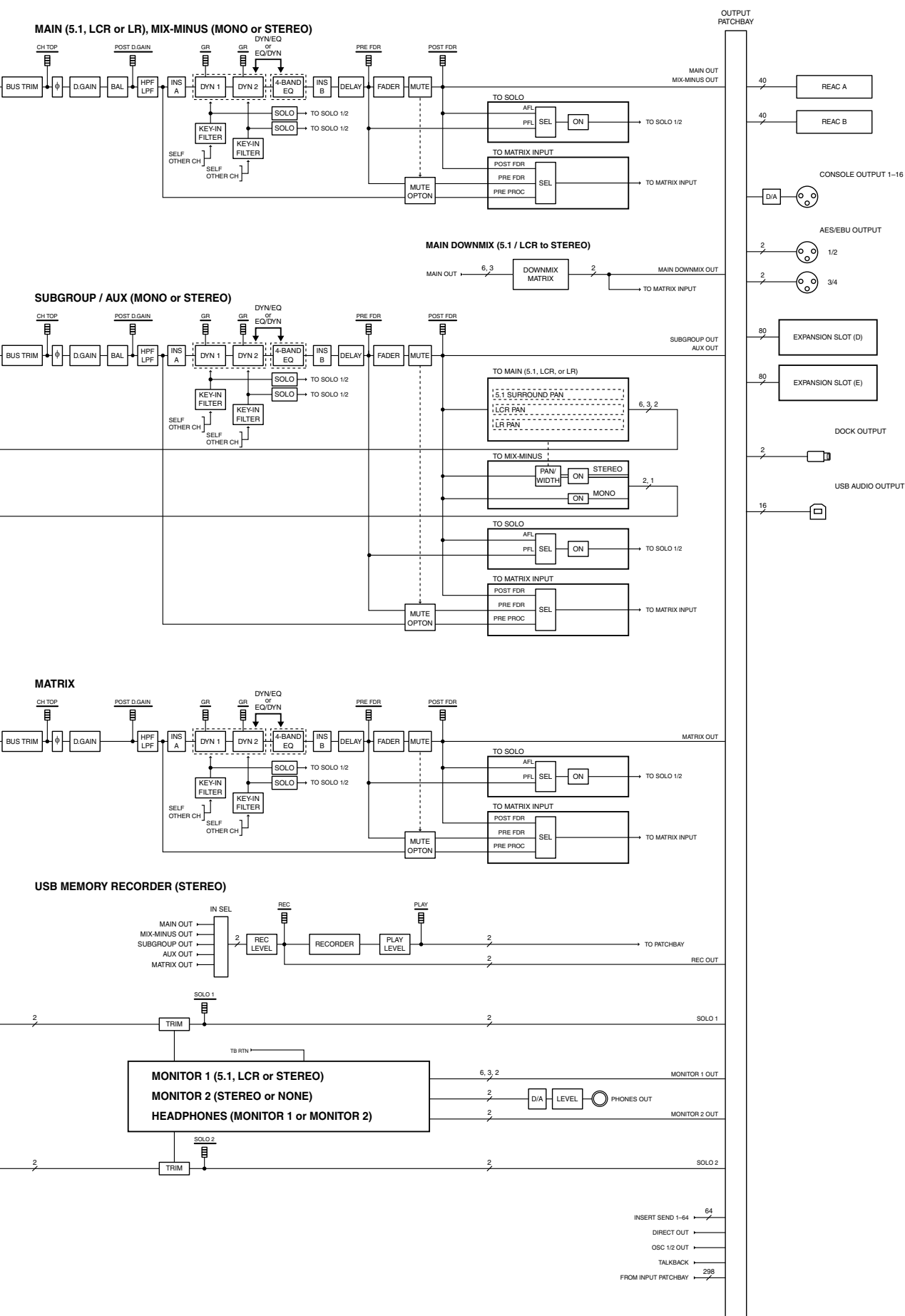
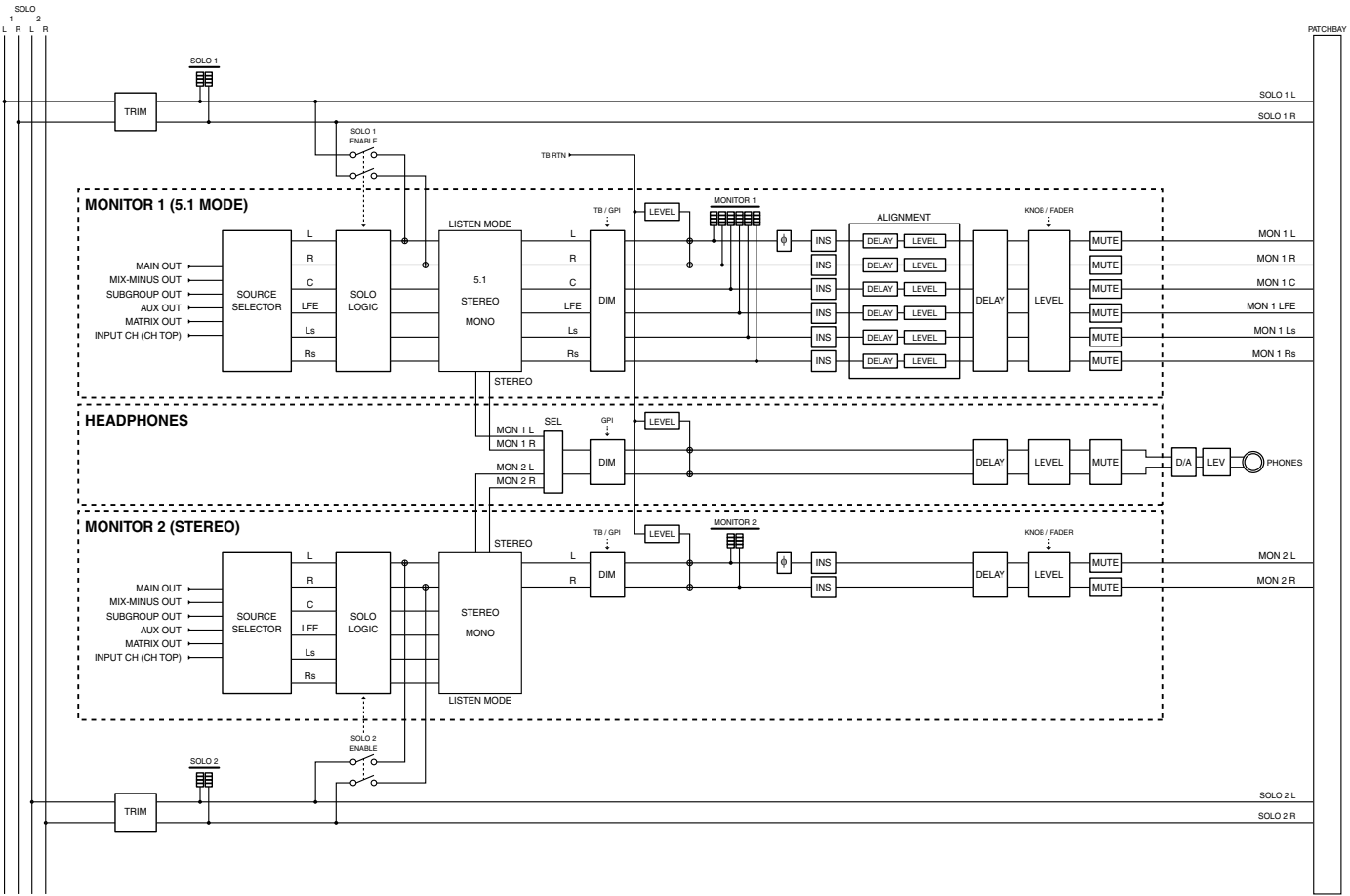
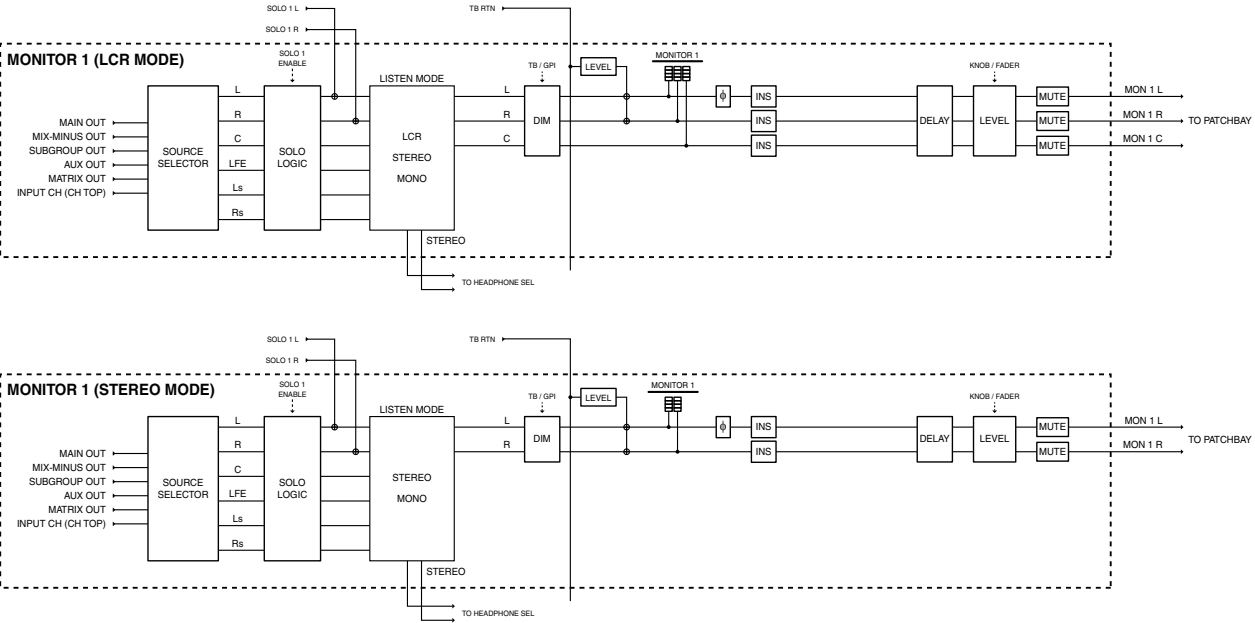


Diagrama de Bloque de la Sección Monitor



OTHER MODES



Funciones Adicionales Actualmente en Desarrollo

Las siguientes funciones estarán disponibles en una futura actualización de programa.

- iPad app
- Remote Control Software (Win/Mac)
- M-48 manager
- GPIO
- RS-232C/TELNET
- MIDI/V-LINK
- R-1000 control
- Key-In SOLO
- S-4000M configuration

