



Manual do Usuário

Manual do Usuário Versão D para Software Versões 1.0.76+

Direitos Autorais © 2008 Digico UK Ltd

Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, transmitida, transcrita, armazenada em sistema de gravação ou traduzida a qualquer idioma, em qualquer forma ou por qualquer meio, sem autorização por escrito da Digico UK Ltd. As informações contidas neste manual estão sujeitas a mudanças sem aviso prévio, e não representam compromisso por parte do fornecedor. A Digico UK Ltd não se responsabilizará por quaisquer perdas ou danos resultantes da utilização de informações ou erros contidos neste manual.

Todos os reparos e serviços ao produto SD8 deverão ser realizados pela Digico UK Ltd ou seus agentes autorizados. A Digico UK não aceitará qualquer responsabilidade por quaisquer perdas ou danos causados pelo serviço, manutenção ou reparo realizado por pessoal não autorizado.

Aviso de Licença de Software

O seu contrato de licença com a Digico UK Ltd, disponibilizado juntamente com o produto SD8, especifica as utilizações permitidas e proibidas do produto. É proibida qualquer duplicação ou utilização não autorizada do software Digico UK, integral ou parcial, seja impressa ou em qualquer sistema de armazenamento ou gravação.

Licenças e Marcas Registradas

O logo e o nome SD8 são marcas registradas, e Digico UK Ltd e o logo da Digico UK Ltd são marcas registradas da Digico UK Ltd. Microsoft é uma marca registrada e Windows é uma marca registrada da Microsoft Corp.

Digico (UK) Ltd
Unit 10
Silverglade Business Park
Leatherhead Road
Chessington
Surrey
KT9 2QL England
Tel.: +44 (0)1372 845600
Fax: +44 (0)1372 845656
Email: sales@digiconsoles.com
Website: <http://www.digiconsoles.com>

Emissão e Data do Manual: Emissão D – 5 de novembro de 2007 - Para Software Versão 1.0.76+

“**Produto**”: O produto SD8, produzido pela Digico UK, é destinado à utilização na Plataforma de Destino identificada abaixo.

“**Plataforma de Destino**”: Sistema Dígica SD8Digital Console.

Em retorno ao pagamento da taxa única, o Cliente (identificado ao final deste Acordo) receberá da Digico UK Ltd uma licença para utilização do Produto, sujeita aos termos e condições abaixo.

1. O Produto pode ser utilizado sem limite de tempo pelo Cliente ou Plataforma Alvo.
2. O Cliente pode registrar o Produto com a Digico UK Ltd. O registro do Produto é considerado como aceite dos termos e condições deste acordo.
3. O Produto e a licença não são transferíveis, e o Cliente não tem permissão para conceder a licença para terceiros. O Cliente indenizará a Digico UK Ltd contra todas e quaisquer reivindicações e ações resultantes da utilização de cópias feitas pelo Cliente por terceiros.
4. O Cliente concorda em não tentar decompilar o código de objeto do Produto, salvo em circunstâncias previstas por lei, e apenas sob consulta a Digico UK Ltd.
5. O Cliente concorda em não utilizar, ou licenciar o Produto para uso, com equipamentos que não sejam a Plataforma Alvo.
6. O Cliente concorda em não modificar o Produto sem consentimento prévio por escrito da Digico UK Ltd.
7. O Acordo se aplica a quaisquer aprimoramentos ou atualizações que possam se tornar disponíveis para o Produto.
8. Este acordo não transfere o direito, título ou interesse do Produto para o Cliente, salvo quando especificamente aqui definido.
9. A Digico UK Ltd se reserva ao direito de rescindir este Contrato mediante violação, evento no qual o Cliente será autorizado apenas para utilizar o Produto na medida em que houver compromissos contratuais exigidos por terceiros, e apenas onde tais compromissos se relacionem com a utilização do Produto, conforme previsto nas disposições do Acordo a seguir.

GARANTIA LIMITADA – A Digico UK Ltd garante por um período de 1 ano a partir da data de compra do Produto que o Produto executará razoavelmente suas instruções de programação, quando devidamente instalado na Plataforma Alvo. Caso este Produto apresente falhas ao executar suas instruções de programação durante o período de garantia, o recurso do Cliente será retornar o Produto à Digico UK Ltd para substituição ou reparo, o que a Digico UK Ltd julgar apropriado. A Digico UK Ltd não oferece nenhuma outra garantia expressa, seja por escrito ou oral, em relação a este Produto.

LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE – Exceto quando expressamente previsto em lei, (a) os recursos previstos acima são só e exclusivamente dos Clientes e (b) a Digico UK Ltd não se responsabilizará por quaisquer danos diretos, indiretos, especiais, incidentais ou consequenciais (incluindo perda de lucros com base na garantia, contrato, danos ou qualquer outra teoria legal). Este acordo é feito de acordo com as leis da Inglaterra.

LICENÇA Nº:

DATA DE REGISTRO:

Índice

1.1 Introdução	1-3
1.2 Resumo do Manual.....	1-3
1.3 Antes de Começar	1-4
1.3.1 Layout de Superfície de Trabalho	1-4
1.3.2 Atribuição de Tela.....	1-5
1.3.3 Camadas e Bancos	1-6
1.3.4 Utilização da Superfície de Controle	1-6
1.3.5 Canal Selecionado	1-7
1.3.6 Master Fader	1-7
1.3.7 Outras Ferramentas da Seção Central .	1-8
1.3.8 Tipos de Canais	1-8
1.4 Configuração de Hardware.....	1-9
1.4.1 Conexões	1-9
1.4.2 Painel de Áudio I/O.....	1-10
1.5 Configuração de uma Sessão	1-12
1.5.1 Estrutura da Sessão.....	1-12
1.5.2 Atribuição de Faders à Superfície de Trabalho	1-14
1.6 Salvamento e Carregamento de Sessões	1-15
1.7 Sincronização de Áudio	1-16
1.6 Noções Básicas de Roteamento	1-17
1.6.1 Seleção de Entradas e Saídas.....	1-17
1.6.2 Função Ripple	1-18
1.7 Presets.....	1-19
1.8 Nomeação de Canais e Busses.....	1-20
1.9 Processamento de Canal.....	1-21
1.9.2 Dinâmica	1-22
1.9.3 Auxiliares	1-22
1.10 Matrix	1-23
1.11 Control Groups (VCAs)	1-24
1.12 Configuração de Solo	1-25

2.1 Introdução aos Tipos de Canal	2-2
2.2 Configuração de Entrada de Canal – Elementos Comuns	2-2
2.2.1 Área de Input do Canal	2-2
2.2.2 Nomes do Canal	2-2
2.2.3 Caixas do Canal	2-2
2.2.4 Configurações do Canal	2-3
2.2.5 Solos do Canal	2-5
2.3 Saídas e Entradas do Canal – Elementos Comuns	2-6
2.3.1 Área de Output do Canal	2-6
2.3.2 Áreas de Insert do Canal	2-7
2.3.3 Output do Console Roteamento de insert	2-7
2.3.4 FX Presets	2-7
2.4 Funções Específicas do Canal de Entrada	2-9
2.4.1 Trim & Track	2-9
2.4.2 Roteamento de Entradas	2-9
2.4.3 Configuração de Entradas	2-9
2.4.4 Roteamento de Saídas	2-10
2.4.5 Busses Auxiliares e Controles Atribuíveis	2-10
2.4.6 Saídas de Grupo	2-11
2.4.7 Direct Outs	2-11
2.5 Funções Específicas dos Canais de Grupo	2-12
2.6 Funções Específicas dos Canais Auxiliares	2-12
2.7 Funções Específicas dos Canais de Matrix	2-13
2.8 Processamento de Sinal do Canal	2-13
2.8.1 Filtros do Canal	2-13
2.8.2 EQ do Canal	2-13
2.8.3 Dinâmica do Canal	2-14
2.9 Funções LCD	2-15
2.9.1 Introdução as Funções LCD	2-15
2.9.2 Solo	2-15
2.9.3 Escolha de Solo	2-16
2.9.4 GANG	2-16
2.9.5 JOIN CG	2-16
2.9.6 Copiar Banco De	2-18
2.9.7 Copiar Banco Para	2-18
2.9.8 Limpar Banco	2-18

3.1 Menu do Sistema	3-2
3.1.1 Oscilador	3-2
3.1.2 Limpar Indicadores de Clip	3-2
3.1.3 Limpar a tela de Overview	3-2
3.1.4 F11: Reinicialização do Processador de Áudio	3-2
3.1.5 F12: Reinicialização de Superfícies	3-2
3.1.6 Desligamento	3-2
3.2 Menu de Arquivos	3-3
3.2.1 Estrutura da Sessão.....	3-3
3.2.2 Carregamento de Sessão	3-5
3.2.3 Salvamento de Sessão.....	3-5
3.2.4 Salvamento como Arquivo Novo	3-5
3.2.5 Carregamento de Presets	3-6
3.2.6 Salvamento de Presets	3-7
3.3 Menu de Opções	3-7
3.3.1 Superfície	3-7
3.3.2 Solo.....	3-8
3.3.3 Brilho.....	3-8
3.3.4 Meters	3-9
3.3.5 Sessão.....	3-9
3.3.6 Status	3-9
3.4 Menu de Layout	3-10
3.4.1 Bancos de Fader	3-10
3.4.2 Seleção de Canais.....	3-11
3.5 Menu de Snapshots	3-12
3.5.1 Armazenamento de Snapshots	3-12
3.5.2 Recall de Snapshots	3-12
3.5.3 Substituição de Snapshot	3-13
3.5.4 Edição de Múltiplos Snapshots	3-13
3.5.5 Mover Snapshot	3-14
3.5.6 Renomeando o Snapshot	3-14
3.5.7 Renumeração de Snapshots	3-14
3.5.8 Exclusão de Snapshot	3-14
3.5.9 Desfazer Snapshot	3-14
3.5.10 Grupos de Snapshots	3-14
3.5.11 Escopo de Recall Global.....	3-16
3.5.12 Escopo de Recall de Snapshot Individual....	3-16
3.5.13 Tempo de Recall de Snapshot	3-17
3.5.14 Crossfades de Snapshot	3-18
3.5.15 Snapshots e MIDI	3-18
3.5.16 Dispositivos MIDI	3-18
3.5.17 Programa MIDI e Lista MIDI	3-19
3.5.18 Superfície Offline e Edição de Snapshot.....	3-19

3.5.19 Atualização Automática	3-20
3.6 Menu de Solos	3-20
3.6.1 Painel Solo	3-20
3.6.2 Exibição de Configuração No Solo	3-21
3.6.3 Atribuição de Busses Solo aos Controles da Superfície de Trabalho.....	3-22
3.6.4 Roteamento de Saídas Solo.....	3-22
3.6.5 Saídas de Fones de Ouvido	3-22
3.7 Menu de Matrix.....	3-23
3.7.1 Painel de Matrix.....	3-23
3.7.2 Presets de Matrix	3-24
3.8 Menu Graphic EQs.....	3-24
3.8.1 Painel de Equalização Gráfica	3-24
3.8.2 Ganging de Equalizadores Gráficos	3-24
3.8.3 Botão Graphic EQ ALL	3-25
3.8.4 Presets de Equalização Gráfica.....	3-25
3.9 Menu de Configuração	3-26
3.9.1 Audio I/O.....	3-26
3.9.2 Seleção de Porta	3-26
3.9.3 Configuração de Hardware da Porta	3-26
3.9.4 Controle da Porta.....	3-27
3.9.5 Socket Display	3-27
3.9.6 Socket Conforming	3-27
3.9.7 Group e Socket Names.....	3-27
3.9.8 Socket Options.....	3-28
3.9.9 Sincronização de Áudio	3-28
3.9.10 Timecode & Transporte.....	3-28
3.9.11 Macros	3-28
3.9.12 Macro Editor	3-29
3.9.13 Talkback	3-30
4.1 Rede e Espelhamento	4-2
4.1.1 Configuração de Rede.....	4-2
4.1.2 Espelhamento pela primeira vez	4-2
4.2 Configurações Multi-Console	4-4
4.2.1 FOH e Monitores Compartilhando um Stage Rack.....	4-4
5.1 Solução de Problemas	5-2
5.1.1 Inicialização do console.....	5-2
5.1.2 Áudio não passa por determinados canais.....	5-2
5.1.3 Snapshots não atuam conforme esperado.....	5-2
5.1.4 Snapshots não são inseridos conforme esperado	5-2
5.1.5 Atribuição de controles do console	5-2
5.1.6 Os controles do console não afetam o áudio	5-2

5.1.7 Os canais não aparecem na superfície de trabalho ...	5-3
5.1.8 Não há sinais do Solo Buss	5-3
5.1.9 Sinal de Solo buss quando nada é solado	5-3
5.1.10 Teclado externo	5-3
5.1.11 Reinicialização do console	5-3
5.1.12 Talkback	5-3
5.1.13 Meters	5-3
5.1.14 Iluminação do console	5-3
5.1.15 Joystick não responde conforme esperado	5-3
5.1.16 Recursos ainda não implementados	5-3
5.1.17 Diagnósticos	5-4

Manual de Operação SD8

Capítulo 1:

Início

1.1 Introdução

A Digica SD8 consiste em uma superfície de trabalho com processador de áudio onboard e uma gama de entradas e saídas onboard. A SD8 pode ser conectada à múltiplas Unidades de Rack de Entrada/Saída por conexões MAD1 ou fibra ótica (opcional), que transportam todos os sinais de entrada e saída de áudio.

A superfície de trabalho do console consiste em 3 seções que podem controlar 60 canais de entrada mono ou estéreo, 12 VCAs, até 24 busses estéreo ou mono, 12 entradas e saídas de Matrix, 12 equalizadores gráficos onboard e 6 efeitos estéreo onboard (12 na versão atual de Software). A seção esquerda possui 12 faders atribuíveis e 12 conjuntos de codificadores e switches atribuíveis.

A seção central possui um touchscreen, 12 encoders atribuíveis, 12 faders atribuíveis, 12 conjuntos de codificadores e switches atribuíveis, um conjunto completo de controles de processamento de canal e um master fader.

A seção direita possui 12 faders atribuíveis, 12 conjuntos de codificadores e switches atribuíveis e controles para monitoramento, fones de ouvido, talkback, macros e snapshots.

Qualquer uma dessas seções de superfície de trabalho pode ser atribuída ao touchscreen central.

Múltiplas configurações de console podem oferecer:

Front of House e Monitor com stage racks compartilhados e rastreamento de ganho.

Controle remoto de um console a partir de um laptop.



1.2 Resumo do Manual

- O Capítulo 1 oferece uma visão geral da mesa e descreve alguns dos princípios básicos de operação que o usuário deverá entender para operar a mesa.
- O Capítulo 2 descreve as funções dos diferentes tipos de canais.
- O Capítulo 3 descreve a seção master da mesa, focando-se nos vários menus na Tela Principal. O Capítulo 4 descreve a rede, espelhamento e configurações de múltiplos consoles.
- O Capítulo 5 oferece um guia de solução de problemas.

As convenções tipográficas abaixo são utilizadas neste manual:

Negrito é utilizado para indicar que o texto é uma cópia exata do registro da tela ou da superfície de trabalho

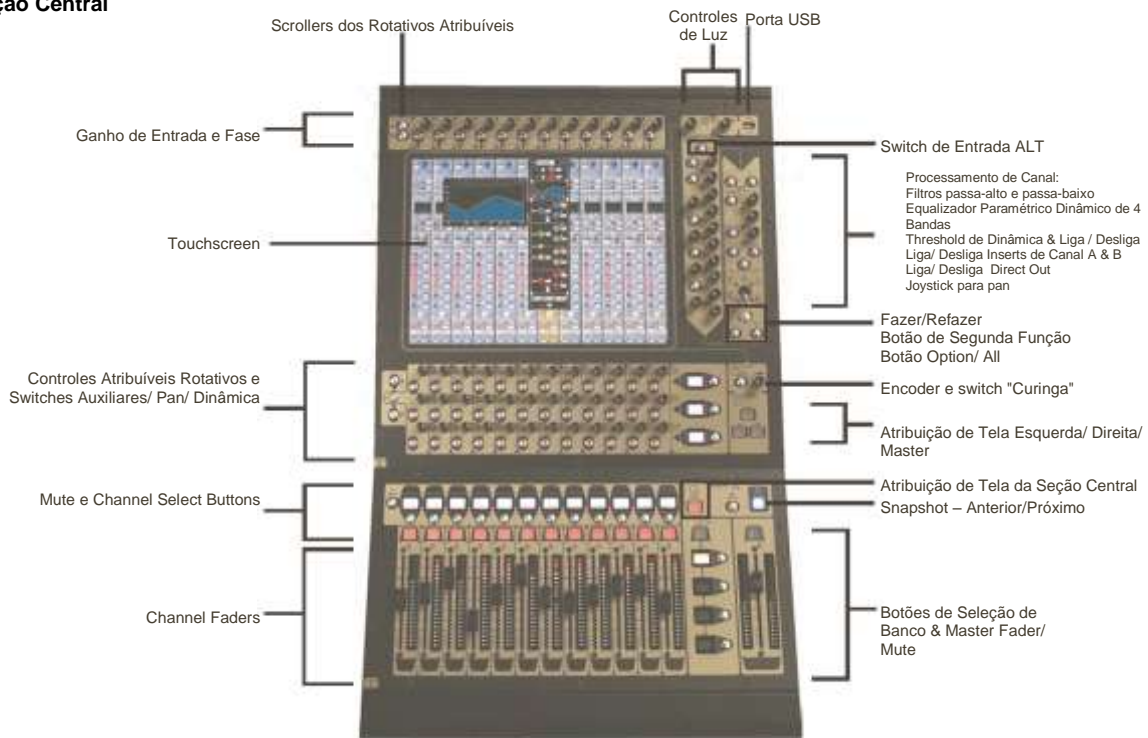
Uma seta (>) é utilizada para indicar uma sequência de botões a ser seguida. Por exemplo, **Layout > Fader Banks** indica que o botão **Fader Banks** é acessado após se pressionar o botão **Layout**.

1.3 Antes de Começar

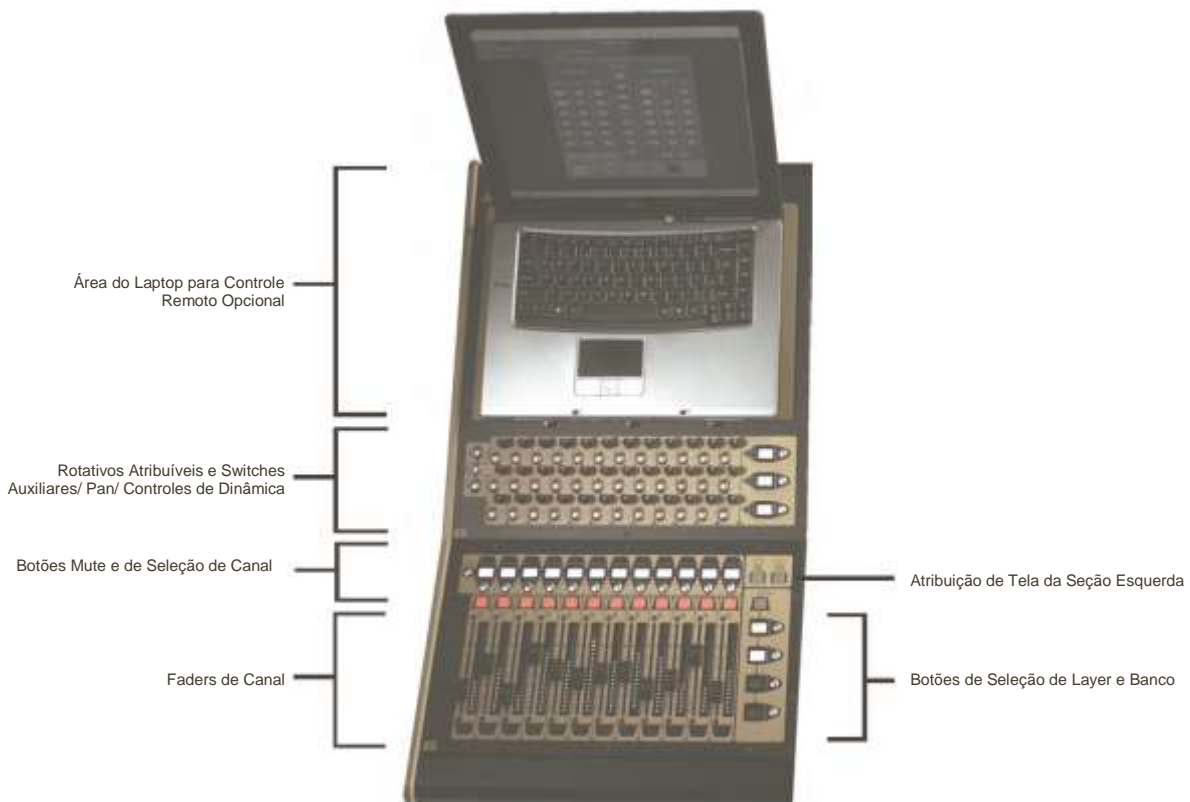
Há determinados princípios gerais de operação e termos que devem ser compreendidos antes de se prosseguir na utilização do manual. Leia este capítulo cuidadosamente antes de prosseguir.

1.3.1 Layout da Superfície de Trabalho

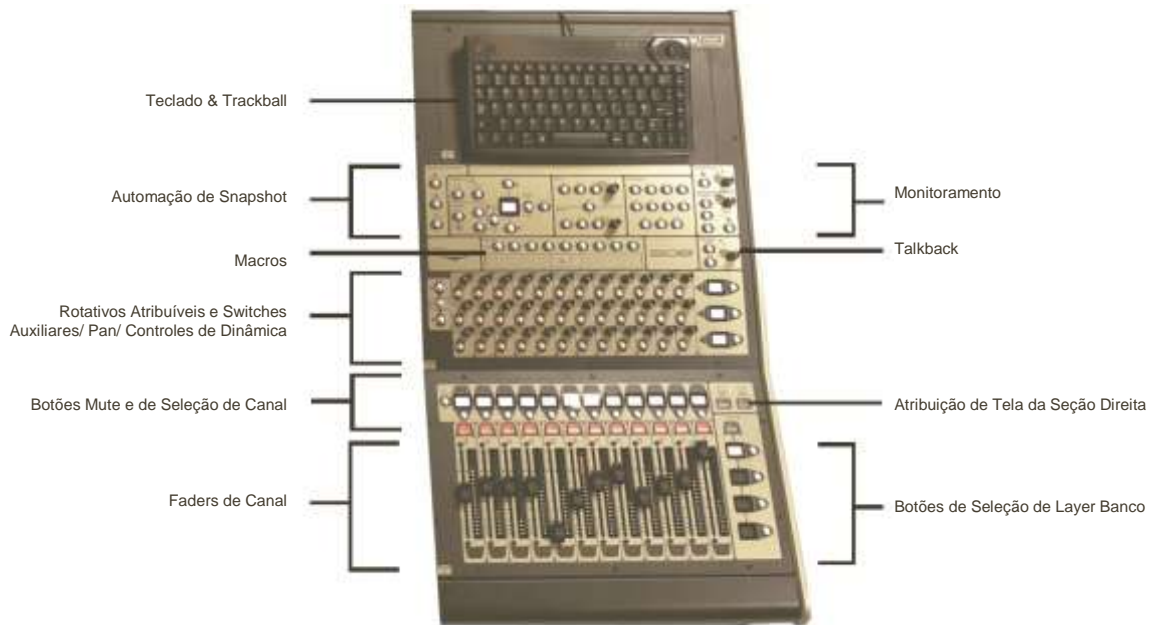
Seção Central



Seção Esquerda



Seção Direita

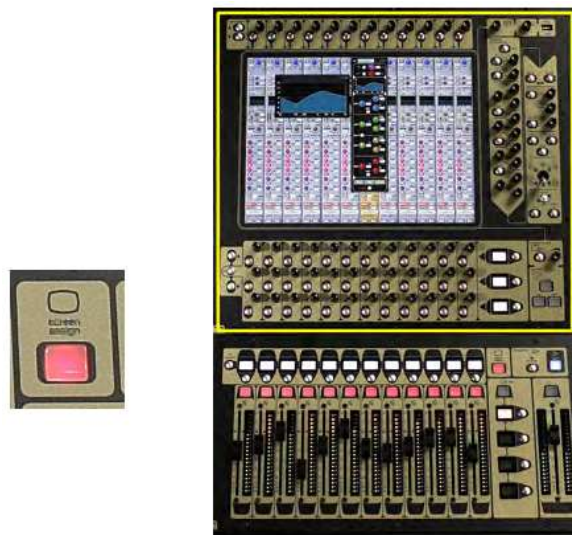


1.3.2 Atribuição de Tela

A SD8 possui um touchscreen central que é utilizado para acessar muitas das funções dos consoles.

Há 4 visualizações possíveis que podem ser vistas nesta tela – Seção Esquerda – Seção Central – Seção Direita – Tela Principal. Cada seção de superfície de trabalho do console possui o seu próprio botão **Screen Assign** que, quando pressionado, permitirá que os canais da respectiva seção sejam visualizados na tela e controlados pelos controles de Processamento de Canal da Seção Central, assim como EQ e Dinâmica. Quando o botão estiver aceso, esta seção está atribuída à tela.

Quando uma seção tiver sido atribuída à tela, todos os controles na seção central superior também são atribuídos – estes controles encontram-se destacados na foto abaixo.



As seções de superfície de trabalho Esquerda e Direita possuem um botão chamado **Assign To Centre**, que permitirá que todos os controles de seção Centrais, incluindo faders, mutes e solos, controlem o banco que tenha sido selecionado nas seções Esquerda ou Direita.

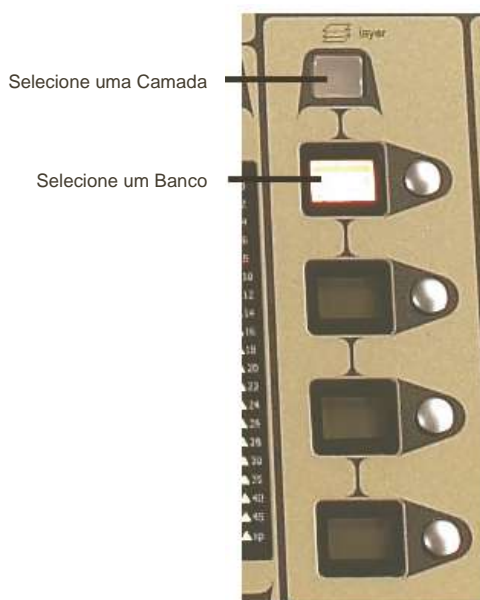


Há também botões adicionais na seção central que podem atribuir as seções Esquerda e Direita à tela e um botão **Master**, que permite a visualização da Tela Principal. A Tela Principal dá acesso a diversas funções de configurações e outras, que não estão diretamente relacionadas aos canais do console.



1.3.3 Camadas (Layers) e Bancos

A superfície de trabalho da SD8 é dividida em Camadas e Bancos. Cada banco contém doze canais, e os canais que estão atualmente ativos na superfície de controle são definidos com a utilização dos botões **fader bank** e **bank layer** para a direita dos faders da seção de Faixas de Canal:



Um 'banco' é um conjunto de doze faders e uma camada contém até quatro 'bancos'. Há duas 'camadas' em cada seção da mesa, permitindo que até 144 canais sejam acessíveis na superfície de trabalho.

O botão **bank layer**, localizado acima dos botões **fader bank**, alterna entre as camadas.

Para acessar um banco de faders dentro de uma camada, pressione o botão **fader bank** apropriado. Para mudar todas as três seções do console para o mesmo nível de banco, pressione e segure um dos botões **fader bank**.

A posição dos bancos na superfície de trabalho é definida no painel **Layout > Fader Banks**. Por padrão, os canais de Entrada serão atribuídos à Camada 1 nas seções esquerda e direita do console. Os diferentes canais de saída serão atribuídos à Camada 1 da seção central. Os Grupos de Controle também serão atribuídos à seção central. Estas atribuições de bancos podem ser customizadas pelo usuário e salvas em uma seção por vez.

1.3.4 Utilização da Superfície de Controle

Há duas formas principais pelas quais todas as funções da SD8 podem ser acessadas:

1. O touchscreen, que pode ser controlado diretamente com um dedo, ou pela utilização do teclado e mouse
2. Codificadores, switches e faders físicos.

Note que ao tocar diretamente a tela, pode ser mais fácil utilizar um ponto mais fino que o dedo. No entanto, para evitar danos à tela, é importante que se utilize apenas dispositivos especificamente designados para touchscreens (tais como um pda stylus), e que nunca se pressione a tela com força.

Diversas funções podem ser acessadas de diferentes formas, permitindo que os usuários operem o console utilizando a interface de sua preferência. Este manual descreverá o acesso a funções on-screen por meio do toque direto à tela e sem a utilização de um mouse.

Todos os controles físicos encontrados na seção central são descritos integralmente na seção relevante do manual e muitos deles dispensam qualquer outra apresentação. A Tela Principal possui uma fileira de botões cinzas que são utilizados para acessar uma série de telas de configuração. Ao pressionar tais botões, sub-menus drop-down ou telas pop-up são exibidos. Se um menu drop-down for aberto, ao pressionar uma de suas entradas fará com que uma tela pop-up seja exibida. Os botões são acesos para indicar que seu sub-menu ou tela pop-up estão abertos. Diversos botões dentro de cada tela pop-up geram outros pop-ups.

Os botões dentro dos pop-ups são de cor cinza quando sua função está inativa, e geralmente a cor é mudada para um tom mais claro do fundo do pop-up quando a função estiver ativa. Ao pressionar uma caixa de texto, será aberto um teclado QWERTY, que poderá ser operado diretamente pelo touchscreen ou por meio da utilização do teclado externo do console.

Os pop-ups são fechados ao se pressionar a caixa no canto superior direito do pop-up, marcado como **CLOSE** ou **CANCEL** (ou **CAN** em pop-ups de teclado).

Para a direita e abaixo da Tela Principal há um codificador simples e um botão, com a marcação Touch-n-Turn (mostrado abaixo). Este codificador é usado para acessar alguns dos controles rotativos e de switch na Tela Principal. Para atribuir o codificador Touch-n-Turn para uma parte da tela, toque a parte da tela a ser atribuída. Um anel colorido será exibido em torno da parte da tela, indicando que está atribuída ao codificador/ switch Touch-n-Turn.

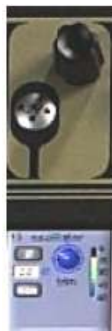


1.3.5 Canal Selecionado

Um dos canais no painel de Faixa de Canal é exibida em dourado, indicando que é o Canal selecionado atual. Isto significa que o canal foi atribuído aos controles da superfície de trabalho e pode ser configurado detalhadamente, conforme descrito abaixo. Para selecionar um canal, toque em qualquer lugar na tela do canal (exceto na área Aux Send).

Quando o canal tiver sido selecionado, todos os controles deste canal que não estão exibidos na faixa do canal podem ser acessado por meio de pop-ups secundários, exibidos mediante o toque na área relevante do canal. Estes pop-ups incluem controles tais como roteamento de entrada e saída e parâmetros de processamento de sinais.

Diversos codificadores rotatórios físicos na superfície de controle podem ser atribuídos a diferentes partes da tela. Para garantir a clareza de qual função está atribuída a qual decodificador, a parte da tela atribuída terá um anel colorido ao seu redor.



Os doze decodificadores e botões imediatamente acima do touchscreen (mostrados acima) se referem aos canais com os quais estão alinhados. Estes controles dizem respeito à entrada do canal, localizada no topo do painel de Faixa do Canal.

Os doze decodificadores e botões imediatamente abaixo do touchscreen também se referem aos canais com os quais estão alinhados. Normalmente, estes decodificadores controlam o nível e o status ligado/ desligado dos três sends auxiliares destacados, mas podem ter algumas funções atribuídas a eles. Ao tocar em um send auxiliar na tela, este aux e os outros imediatamente abaixo dele serão atribuídos aos decodificadores auxiliares. Seis sends auxiliares podem ser exibidos no painel de Faixa de Canal simultaneamente. Se mais de seis sends auxiliares tenham sido criados na seção, o botão de rolagem fora do canto inferior esquerdo da tela pode ser utilizado para rolar para os auxiliares restantes:



Os controles à direita do painel de Faixa de Canal permitem que o canal selecionado seja ajustado:



1.3.6 Master Fader

Por padrão, o master fader é atribuído à saída do grupo master, que é o primeiro grupo estéreo por padrão. Além disso, o master fader pode ser atribuído à saída solo buss.

1.3.7 Outros Controles da Seção Central



À esquerda da tela, há mais 2 controles : Quando pressionado o botão **2nd function** permite acesso a diferentes parâmetros:

- 1) Stereo Aux Pan e Pre/Post Switching
- 2) Hard Mute de um canal
- 3) Ajuste fino de configurações de Delay em canais de saída

O botão **Option/All** possui 2 funções principais:

- 1) Quando pressionado e liberado, qualquer canal que seja membro de uma gang será temporariamente isolado desta gang.
- 2) Quando pressionado e segurado, qualquer parâmetro que esteja ajustado em um canal também será ajustado da mesma forma em todos os canais deste banco.

1.3.8 Tipos de Canal

O fluxo de sinal da SD8 é melhor entendido em termos dos quatro tipos de canal contidos nela, os quais são apresentados abaixo. Cada tipo de canal oferece funções de processamento de sinal integral. Resumindo, os quatro tipos de canal são:

- Canais de entrada trazem sinais para o console, para que sejam mixados e enviados para busses auxiliares e de grupo.
- Os canais auxiliares enviam uma variedade de mixagens dos canais de Entrada para os canais Auxiliares, principalmente para utilização em mixagens de monitor e FX sends.
- Canais de grupos mixam grupos de canais de entrada em conjunto, a fim de alimentar as saídas ou a matrix de saída.
- Os canais de matrix enviam as saídas da matrix para as saídas principais do console (Opcionalmente).

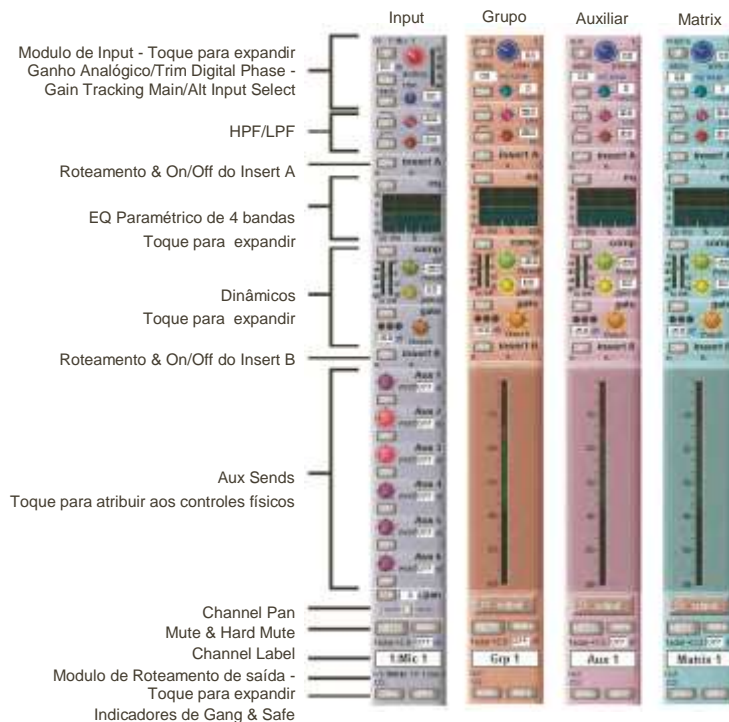
Os canais de Grupo, canais Auxiliares e canais de Matrix são todos referidos como canais de saída. Enquanto os canais Auxiliares e de Matrix são tipos de canais mais comumente roteados para saídas, todos os quatro tipos de canais podem ser roteados diretamente para as saídas.

Os canais são definidos em bancos de 12 na superfície de trabalho do console e podem ser identificado pela sua cor: Azul claro para canais de entrada, vermelho para canais de Grupo, roxo para canais Auxiliares e azul-esverdeado para canais de Matrix.

Por padrão, os canais de Entrada serão atribuídos à Camada 1 nas seções esquerda e direita do console. Os canais de saída (Grupos, Auxiliares e Matrixes) serão atribuídos à seção central.

Os Control Groups (VCAs) também serão atribuídos à seção central. Estas atribuições de bancos podem ser customizadas pelo usuários e salvas em uma seção por vez.

Ao segurar qualquer botão de banco ou camada por alguns segundos alternará todas as 3 seções da superfície de trabalho para o mesmo nível de banco ou camada. Os controles em cada tipo de canal de saída são idênticos, porém um canal de entrada possui algumas funções adicionais.



1.4 Configuração de Hardware

1.4.1 Conexões

Informações detalhadas sobre os diversos sistemas de conexão são encontradas no Apêndice aplicável, porém o diagrama a seguir apresenta uma visão geral da configuração de um console/rack simples.

Todas as conexões devem ser realizadas antes de se alternar os consoles e racks.

O console e o rack possuem cada fontes de energia redundantes e ambos devem ser sempre ligados. Após ligar o console, o software será executado automaticamente e o estado da superfície de trabalho e configurações devem ser as mesmas de antes do último Desligamento.

Para Desligar o console, pressione o botão **System>Shut Down** e aguarde o recebimento de uma mensagem informando que se pode desligar a alimentação de força com segurança.

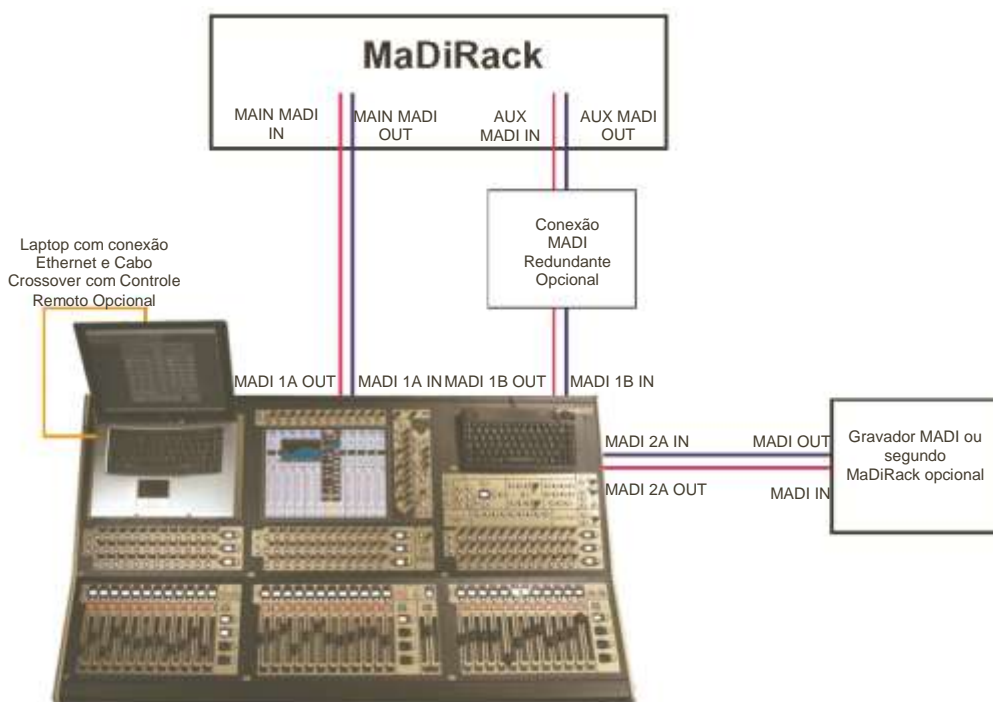
A superfície de trabalho SD8 possui 8 I/O analógicos e 8 I/O AES no painel traseiro e I/O adicionais são fornecidos na forma de um MaDiRack remoto, que, por padrão, possui 48 entradas analógicas e 8, 16 ou 24 saídas analógicas. Este rack é conectado à superfície de trabalho por dois cabos coaxiais de 75 Ohm, 100 M, e alta especificação, conectados aos conectores BNC. Este MaDiRack possui dois pares de conectores MADI – MAIN MADI IN & OUT e AUX MADI IN & OUT.

Em operação normal, as conexões MADI devem ser feitas como segue (vide diagrama abaixo): O Rack MAIN MADI IN conectado ao console MADI 1A OUT, Rack MAIN MADI OUT conectado ao console MADI 1A IN

Observação – Opcionalmente, um segundo conjunto de cabos MADI podem ser conectados para oferecer redundância MADI das portas do rack AUX MADI para as portas MADI 1B do console.

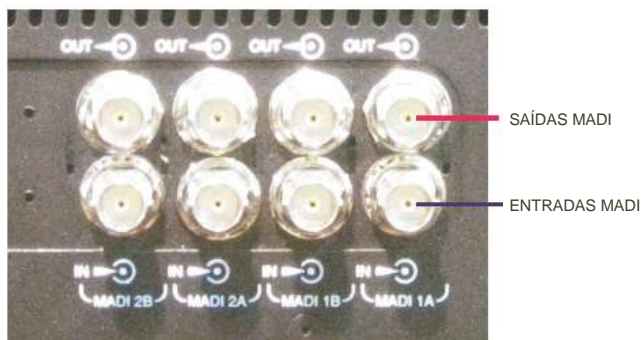
A Porta 2 do console MADI pode ser conectada a um gravador MADI (Vide **Painel de Áudio I/O** para detalhes de configuração) ou um segundo Rack DiGiCo ou console.

CONEXÃO PADRÃO COM MADI



Conexões MADI do Painel Traseiro do SD8

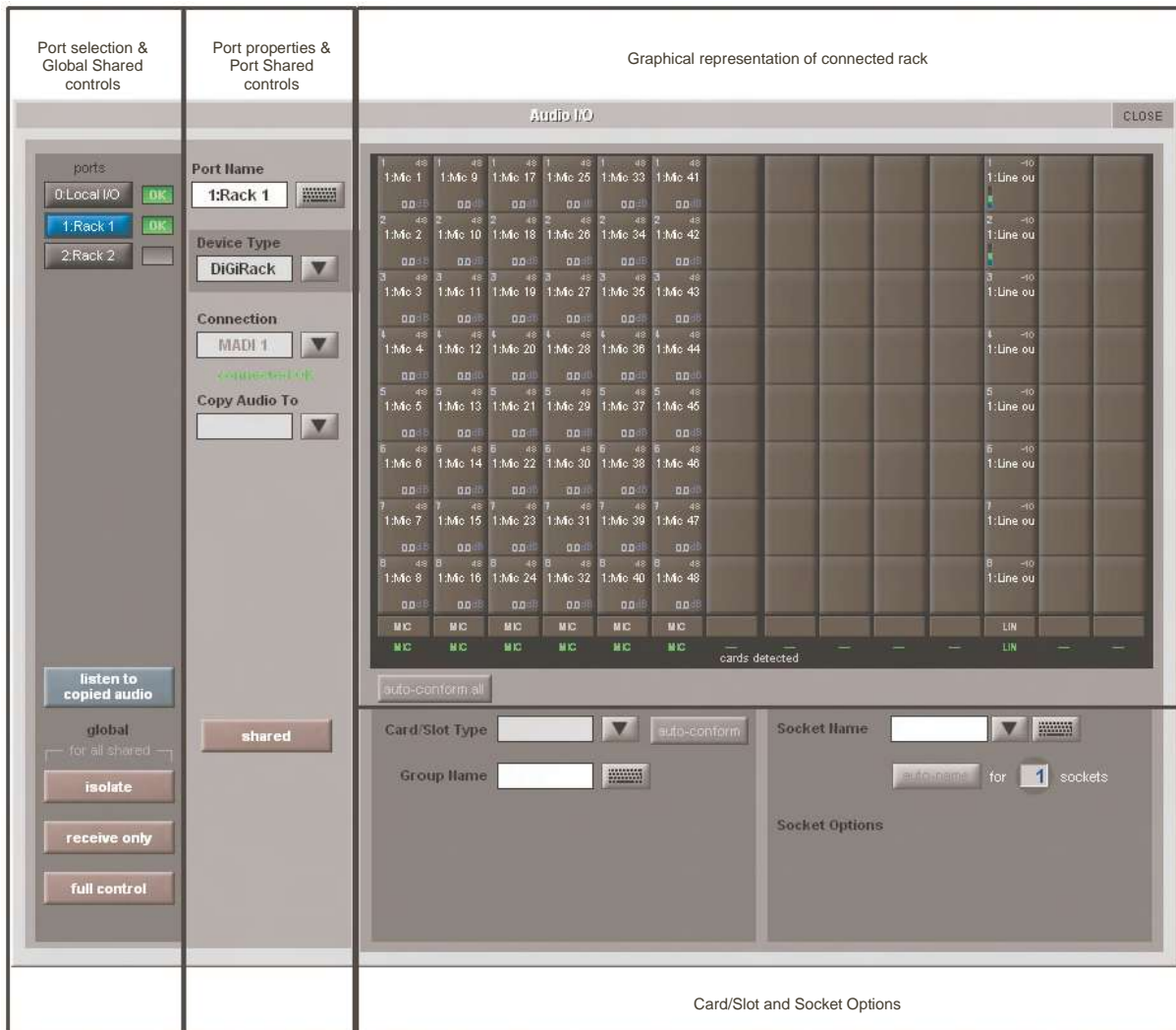
MADI 2B MADI 2ª MADI 1B MADI 1A



1.4.2 Painel de Áudio I/O

A janela de I/O de Áudio é utilizada pra configurar o I/O físico conectado ao SD8, incluindo a configuração e a designação dos soquetes das placas instaladas em racks, e a configuração de Pads e phantom power.

I/O Local: A SD8 oferece I/O de áudio local na parte traseira do console. Estes operam independentemente dos racks conectados. Para acessar a Configuração do I/O de Áudio SD8, toque em **Setup>Audio I/O** na Tela Principal. A janela de I/O de Áudio que é aberta divide-se nas seções a seguir:



O lado esquerdo da janela exibe as portas. Cada porta se refere a uma conexão física de áudio (Local, IO, Portas MADI ou conexões Optocore opcionais).

A seção imediatamente à direita contém os controles relacionados às portas. Quando uma porta é selecionada, esta seção é alterada pra refletir o status da porta selecionada, e permite que a configuração seja mudada, conforme necessário.

A seção à direita da Janela Audio I/O exibe uma representação gráfica da configuração do rack conectado à porta selecionada. Dependendo da porta selecionada, o gráfico mudará, exibindo o I/O físico. Cada pequeno “quadrado” na imagem representa uma conexão física de áudio ou soquete único, dispostos em colunas ou fileiras, representando placas I/O em racks, ou o I/O local na parte de trás console.

A seção abaixo da imagem do rack gráfico permite a configuração das placas ou slots e soquetes, incluindo atribuição de nomes personalizada, phantom power e seleção de pads.

A configuração I/O local é fixa, de modo que não é possível realizar mudanças no hardware. Pode-se, no entanto, alterar o Nome da Porta, os Nomes dos Grupos e os Nomes dos Soquetes (o nome de cada conector físico em uma placa).

Conexões do Rack

Com um Rack selecionado na parte esquerda da lista de seleção, a janela se assimilará com a janela mostrada abaixo, dependendo das placas instaladas no rack conectado. O gráfico mostra 14 placas/slots disponíveis, 7 de entrada e 7 de saída.



Para utilizar o rack, o conteúdo na tela do rack deve coincidir com as placas fisicamente instaladas no rack conectado. Há duas formas de se realizar isso:

Conformidade Manual do Rack:

Selecione cada placa (coluna) e selecione manualmente a placa apropriada no menu drop down Card/Slot Type na seção inferior da janela. Quando o tipo correto de placa tiver sido escolhido, a Etiqueta na parte inferior da placa selecionada ficará verde, indicando que o tipo de placa coincide com a placa instalada no rack. Se o nome do Tipo de Cartão estiver em Vermelho, há, portanto, incompatibilidade, e o erro deve ser corrigido com a seleção do tipo correto de placa.

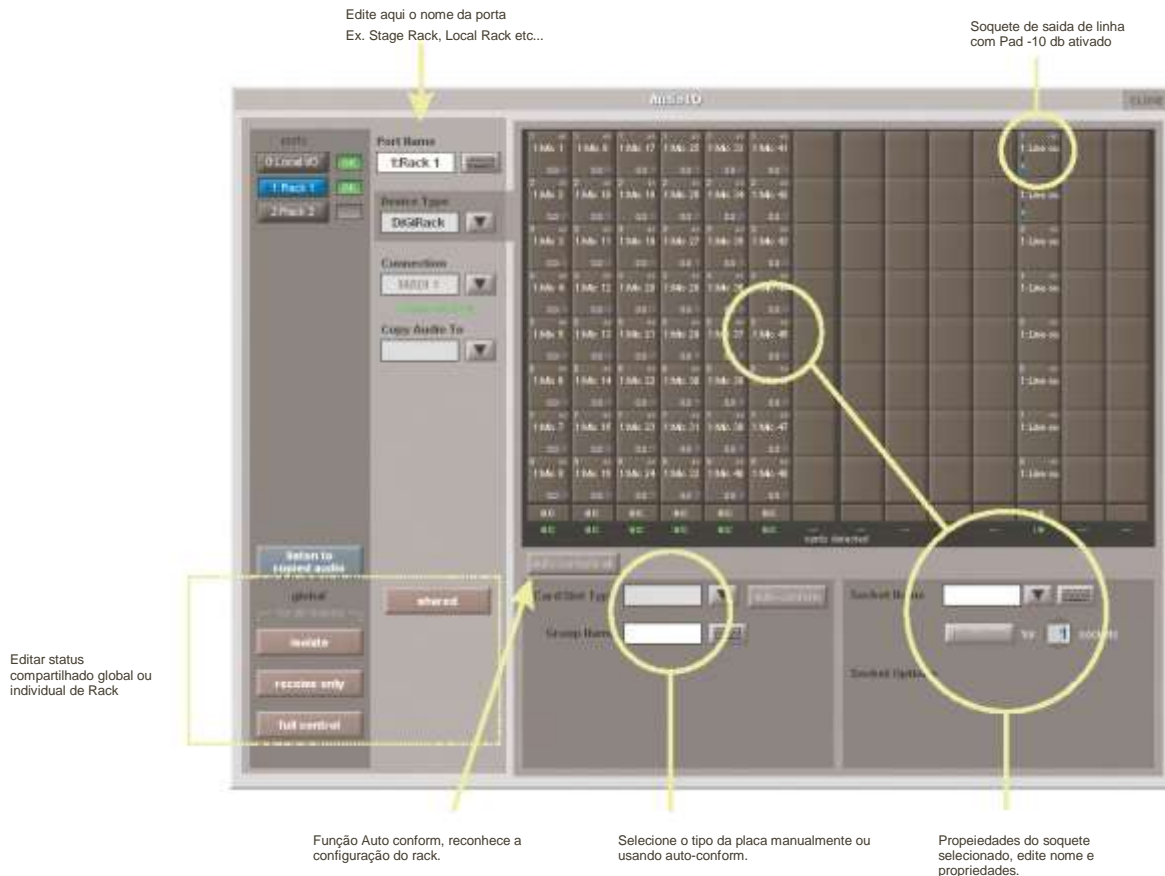
Conformidade Automática do Rack:

Bem abaixo da seção de visualização de rack da janela, há o botão **auto-conform all**. Ao pressionar este botão, a placa correta será selecionada para cada slot do rack conectado. Uma vez completo, todos os Rótulos de Placa abaixo de cada slot devem se tornar verdes. Também é possível realizar a conformidade automática de placa por placa. Com uma única placa selecionada (ao tocar em qualquer um dos soquetes desta placa), pressione o botão **auto-conform** próximo ao botão de seleção de tipo de Placa/Slot, localizado na seção inferior da janela. Isto irá corresponder automaticamente o tipo de Placa/Slot com o tipo de rack conectado.

Cópia de Áudio e Audição de Áudio Copiado (Configuração do Gravador MADI)

Qualquer fluxo de entrada MADI pode ser copiado para qualquer Saída MADI por meio da seleção da Porta de entrada na lista de Portas e com a utilização do menu drop down **Copy Audio To**. Por exemplo, para copiar as Entradas de Áudio do Rack 1 para um gravador equipado com MADI conectado na Porta 2, selecione a porta 2 na lista de portas e em seguida selecione MADI 2 no menu drop down **Copy Audio To**. O console enviará o fluxo MADI de 56 canais para a Saída MADI 2, e poderá ser gravado conforme necessário.

Além disso, ao conectar a Saída MADI do gravador à Entrada MADI 2, o playback poderá ser monitorado nos mesmos canais do material original. Pressione o botão **Listen To Copied Audio** para monitorar o playback e pressione-o novamente para tornar a monitorar as fontes ao vivo do rack.



Conexões MADi Padrão

Se você possui uma conexão MADi padrão (e não um Rack DiGiCo) em sua SD8, é possível configurar a SD8 para exibir o MADi com os nomes genéricos de sinais, i.e., MADi 1, MADi 2, etc., pelo MADi 56 ao invés dos nomes padrão do rack. A atribuição de nomes não afeta o sinal, porém facilita o roteamento de sinais.

Roteamento de Console para Console

Se dois consoles DiGiCo estiverem conectados junto utilizando MADi ou fibra óptica, é possível rotear o áudio entre ambos. A Porta conectada ao segundo console deve ser definida como uma Conexão MADi Padrão.

Isolamento/ Apenas Recebimento/ Controle Total

Em um sistema multi-console, onde os Racks são conectados com o MADi e compartilhados entre dois Consoles DiGiCo, apenas um dos consoles poderá controlar o rack, no que diz respeito ao Ganho, Phantom Power e Pads. Para resolver isto, é possível configurar a SD8 em um dos três estados de operação: Isolate, Receive ou Full Control..

Estes três estados podem ser configurados individualmente, ou por cada rack, ou globalmente para todos os racks compartilhados.

Isolate: A SD8 não se comunicará com o rack e, portanto, qualquer ajuste de ganho de entrada ou +48V switch não terá efeitos sobre as configurações do rack.

Receive Only: A SD8 receberá as configurações existentes no rack, porém não poderá controlar o ganho, etc., dos racks.

Full Control: A SD8 enviará as suas configurações para os racks e os alterará de acordo.

1.5 Configuração de uma Sessão

A SD8 possui uma configuração padrão, o que significa que um novo usuário não tenha de se envolver na configuração da mesa nesta etapa. No entanto, segue um breve resumo de como displays diferentes são utilizados ao montar uma sessão. Cada um dos master displays apresentados abaixo é descrito integralmente no resto do manual.

O display **Setup > Audio IO** é utilizado para configurar o I/O físico conectado ao SD8, incluindo a configuração e atribuição de nomes aos soquetes das placas opcionais instaladas no rack, e a configuração dos pads e phantom power.. (Vide a seção anterior)

O display **File > Session Structure** é utilizado para configurar a forma como os canais DSP do console são divididos entre os tipos de canal, e é onde o formato dos canais é definido.

O display **Session Structure** pode ser utilizado para atribuir automaticamente os canais à superfície de trabalho. No entanto, os canais podem também ser adicionados manualmente à superfície de trabalho com o display **Layout > Channel Faders**.

1.5.1 Estrutura da Sessão

Ao iniciar uma nova sessão, é importante decidir quantos de cada tipo de buss de saída serão necessários. Apesar de as mudanças à estrutura da sessão poderem ser realizadas após o início da sessão, é melhor testar e configurar estes parâmetros antes de configurar a sessão. A estrutura definirá o número e tipo de canais auxiliares e de grupo e permitirão a escolha de quais partes da nova sessão serão limpas e reinicializadas. Há também uma opção de roteamento automático de entradas e saídas dos tipos de canal aos quais se deseja limpar.

Para ajustar qualquer uma das alocações de canal, toque na caixa de contagem de canais associada, e insira o número utilizando o teclado numérico pop-up ou ajuste utilizando o controlador touch-n-turn.

A quantidade máxima total de canais Auxiliares e de Grupo disponível é de 24 mono ou estéreo. Na medida em que o número exigido é aumentado, os recursos disponíveis serão diminuídos de acordo com o número de caixas na parte inferior do painel.

Nota – ao pressionar o botão Default All seguido pelo botão Restructure, a nova sessão será automaticamente configurada com as configurações a seguir, com as 48 primeiras entradas do rack roteada para os canais de entrada 1-48 e o Master Buss roteado para as saídas Locais 1 & 2. Todos os canais de entrada serão roteados para o Master Buss e os fones de ouvido do console serão alimentados pelo Master Buss quando nada mais estiver solado.

A configuração padrão é:

- 60 canais de entrada Mono ou Estéreo (Fixos)
- 6 busses Mono auxiliares e 6 busses Estéreo auxiliares (Ajustáveis)
- 6 busses Mono de Grupo e 6 busses Estéreo de Grupo (Ajustáveis)
- 12 Entradas de Matrix e 12 Saídas de Matrix (Fixas)
- 12 Grupos de Controle (Fixos)
- 1 Master Buss Estéreo (Fixo)
- 2 Busses Mono ou Estéreo Solo (Fixos)

Toque os números em azul para editá-los com o teclado pop-up ou com o Touch-n-turn

Defina o nome da Sessão →

Defina a quantidade e o tipo de auxiliares →

Defina a quantidade e o tipo de grupos →

Opção de limpar partes da sessão ao reestruturar.

Número total de canais de processamento disponíveis

Número total de busses de saída disponíveis

Option to automatically route inputs/outputs when using the Clear function

Crie uma sessão flat, com roteamento padrão de ins e outs

Botões Clear All Ao alterar o roteamento, há a opção de limpar qualquer roteamento ou processamento não padrão (EQ, dinâmica, etc.) dos canais da sessão. Isto é especialmente útil ao se reestruturar uma sessão existente para criar uma nova sessão. Clear Snapshots, Clear Automation e Clear Macro's realizam operações similares.

Rebuild Banks Ao mudar a estrutura da sessão, há dois cenários possíveis. Ao reestruturar a sessão sem reconstruir os bancos, quaisquer canais adicionais alocados não serão "posicionados" na superfície de trabalho e terão de ser manualmente atribuídos aos faders. No entanto, ao reestruturar uma sessão com Rebuild Banks habilitado, a superfície de trabalho será construída com todos os canais disponíveis na superfície de trabalho.

Aux Sends and Direct Sends Ao alternar o estado dos botões Aux Sends e Direct Sends na seção de Input Channels, é possível alterar a operação padrão nos Auxiliares e Direct outs. Estas funções são alternadas entre "Post Fader", "Pre-Fader" e "Pre-Mute". Estes botões podem ser utilizados apenas em conjunto com a função **clear all**.

Auto-Route As funções de Auto-route automaticamente roteiam entradas consecutivas para canais de entrada e saídas consecutivas para busses.

Por exemplo, o roteamento automático de 60 entradas roteará a primeira entrada física (eg 1: Mic 1) para o canal de entrada 1, a segunda entrada física (1: Mic 2) para canal de entrada 2... até que acabe as entradas ou canais. Os Auto-routes são tal como se segue:

Auto-route de Canais de Entrada com entradas físicas

Canais Auxiliares, de Grupo e Matrix são automaticamente roteados para saídas físicas

As Entradas de Matrix são automaticamente roteadas com saídas de grupo

NOTA: O Auto-Routing poderá apenas ser usado em conjunto com o botão "Clear All".

1.5.2 Atribuindo Faders à Superfície de Trabalho*

Se, após a Reestruturação da Sessão, onde o botão Rebuild Banks não tenha sido pressionado, os novos canais criados não serão exibidos na superfície de trabalho, abra o painel **Layout>Channel Faders** na Tela Principal para que seja exibida uma lista completa de todos os canais de entrada e saída presentes nesta sessão.

Para atribuir canais à superfície de trabalho, selecione um banco e pressione o botão **LCD Function**.

Pressione, então, o botão Channel Select abaixo do display **Copy Bank From** para inserir este modo.

Agora, pressione o primeiro canal que se deseja atribuir à lista **Layout/Channel Faders** na Tela Principal.

Canais consecutivos serão atribuídos à superfície de trabalho para cada canal no banco selecionado.

Agora pressione o botão LCD Function novamente e retorne para o modo padrão pressionando o botão **LCD Solo**

Pressione o botão "LCD Function" e depois "Copy Bank From"



Abra **Layout/Channel List**

Clique na seta para expandir os canais

Toque no primeiro canal pra endereçar os 12 canais subsequentes



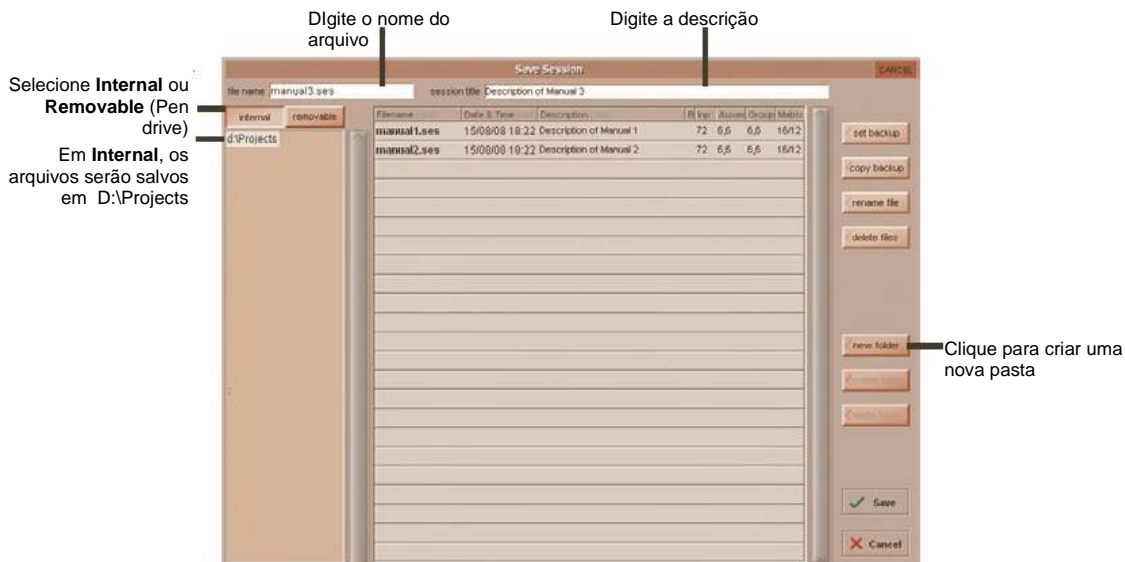
1.6 Salvamento e Carregamento de Sessões

1.6.1 Save As New File

Ao alterar a configuração da sessão A, deve-se salvá-la no flash drive do console com um novo nome de arquivo. Se o painel de Sessão não tenha sido exibido automaticamente após a reestrutura de uma sessão, toque no botão **Files** na Tela Principal e pressione **Save As New File**.

Selecione a unidade de destino (Interna ou Removível (Pen-drive)) e insira um novo nome de arquivo e descrição para o arquivo – pressione, então, o botão **Save**.

Nota: Ao tocar um nome de sessão na lista existente, este nome será automaticamente selecionado como o novo nome de arquivo e ao tocar em Save, o arquivo antigo será substituído.



1.6.2 Save Session

Este botão, encontrado acima do botão **Save As New File**, salvará a sessão existente no mesmo local e com o mesmo nome de arquivo anteriormente salvo ou carregado. Esta função, portanto, funciona como uma opção de "**Quick Save**" para atualizar uma sessão existente. **Lembre-se que esta função irá substituir a última sessão salva.**

Para salvar a sessão com um novo nome, utilize o botão de menu **Files** e selecione **Save As New File** (Vide acima).

Load Session

Para carregar uma sessão anteriormente carregada:

Toque no botão **Files** na Tela Principal e pressione **Load Session**.

Selecione a unidade de origem (Interna ou Removível (Pen drive)) e o arquivo da lista - pressione o botão **Load**.

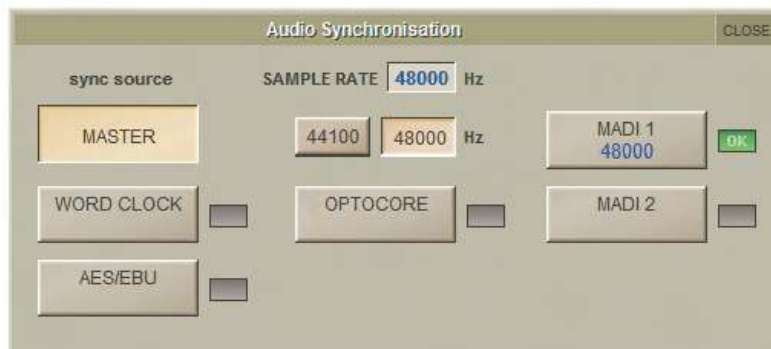


1.7 Audio Sync

A SD8 irá operar em Taxas de Amostragem de 44100Hz (44,1kHz) ou 48000Hz (48kHz). Por padrão, ela está configurada para sincronizar internamente (como Master) a 48kHz.

Em uma configuração normal, a SD8 geralmente permanecerá como clock master. No entanto, por vezes a SD8 terá que receber o clock externamente. O painel Audio Sync permite o controle da sincronização externa.

Para acessar o Painel Audio Sync, toque no botão Setup Menu, seguido por Audio Sync. O painel a seguir será aberto...



A SD8 pode receber o clock a partir das seguintes origens: Word Clock, AES/EBU, MADI & Optocore (se houver)

NOTA: Quando um clock válido é detectado em uma entrada de sincronização externa, a caixa OK verde irá acender, mesmo que a entrada não seja selecionada como a origem de cronometragem do SD8.

Exemplo de Cronometragem Externa: Word Clock a 48kHz



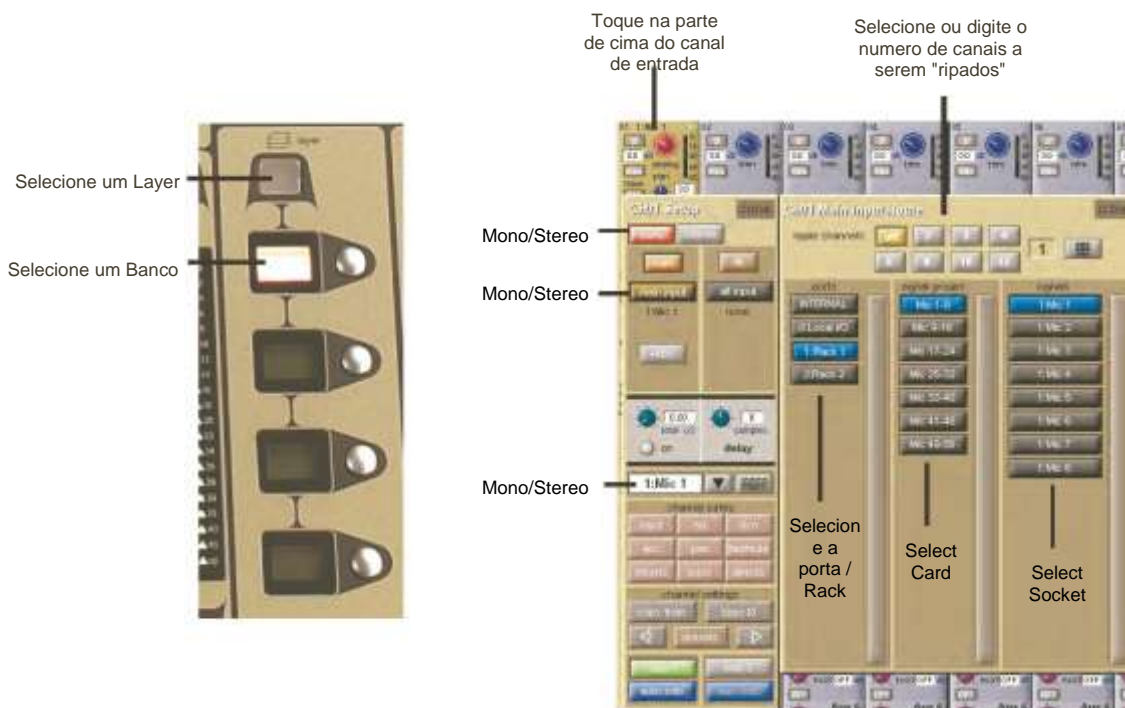
1.6 Noções Básicas de Roteamento

1.6.1 Seleção de Entradas e Saídas

Todo o roteamento de entradas, saídas de canal, insert sends e insert returns é realizado por meio de displays de roteamento, acessados pelos botões de roteamento cinza escuros nos displays **Setup** e **Output** (mostrados abaixo para a entrada do Canal de Entrada).

Para acessar as Configurações de Entrada de Canal, toque no topo do display de um canal de entrada no touchscreen.

Para acessar as Configurações de Saída de Canal, toque na parte inferior do display de qualquer tipo de canal no touchscreen.



Em cada display há três colunas contendo os três níveis de seleção de roteamento:

- A coluna da esquerda contém todas as **portas** disponíveis, nas quais a entrada ou saída desejada pode ser localizada;
- A coluna do meio, **signal groups**, exibirá, então, os grupos de entradas ou saídas disponíveis nesta porta;
- A coluna da direita, **signals**, exibirá, então, as entradas ou saídas individuais disponíveis neste grupo de sinais.

As caixas em cada coluna são acesas em azul para indicar que estão selecionadas no momento. Caso haja um roteamento atribuído ao display, as colunas **port** e **signal group** contendo a atribuição atual ficarão meio acesas.

Cada saída poderá ter apenas um canal roteado para si. As saídas que estão em uso no momento por outro canal são exibidas em texto azul. Ao tentar rotear um canal diferente para uma saída que já esteja em uso, uma caixa de confirmação será exibida, indicando qual canal já está utilizando esta saída, e alertando que ao continuar a ação fará com que o canal antigo seja desroteado desta saída. Pressione **Yes** para prosseguir ou **No** para cancelar.

Note que ao rotear saídas diretas dos canais de entrada ou saídas de canais de saída, qualquer número de sinais disponíveis poderá ser selecionado. Uma nova seleção de roteamento será, portanto, adicionada às seleções anteriores nestes casos. No entanto, entradas, sends de entrada e retornos de entrada podem apenas rotear para/partir de um sinal (no caso de canais mono) ou dois sinais (no caso de canais estéreo). Uma nova seleção de roteamento resultará, portanto, na perda da seleção anterior para entradas e sends e retornos de entrada.

Para canais estéreo, presume-se que os roteamentos esquerdo e direito sejam consecutivos: Ao rotear sinais estéreo, selecione o roteamento esquerdo, e o próximo sinal na lista será automaticamente selecionado como o roteamento direito. Caso o último sinal em um grupo de sinais ou porta for selecionado como roteamento esquerdo, o primeiro sinal no grupo de sinais ou porta a seguir serão selecionados como o roteamento direito.

Para roteamento de entrada ou retorno de entrada, a porta **INTERNA** possui os seguintes grupos de sinal:

- Misc:** Oscilador, geradores de ruído rosa e branco.
- Graphic EQs:** As saídas dos EQ gráficos internos da SD8.
- Effects:** As saídas de quaisquer sends de efeitos que tenham sido criados.
- Channels:** Os Direct Outs de outros canais de entrada.
- Grupos:** As saída dos busses de grupo
- Auxes:** As saídas dos busses auxiliares.

Nota: As saídas do canal que está sendo roteado estão travadas na lista de sinais.

Note também que o console exibe todos os roteamentos como uma única lista. Portanto, se o sinal estiver conectado ao último sinal de uma porta, o sinal direito será automaticamente conectado ao primeiro sinal da próxima porta, independentemente do tipo.

Para roteamento de saída e send de entrada, a porta **INTERNA** oferece acesso às entradas dos Graphic EQ's do SD8, e as entradas a quaisquer efeitos que tenham sido criados.

A porta **0:Local I/O** contém uma lista das entradas ou saídas encontradas diretamente no painel do SD8. As portas do **Rack** contêm todas as entradas ou saídas disponíveis nos racks I/O remotos, conforme definido no display **Audio I/O**. Quando um roteamento tiver sido selecionado, o seu nome será exibido abaixo do botão de roteamento no display **Setup** ou **Outputs**.

Sempre que um roteamento for criado, controles de medição e adicionais são disponibilizados abaixo do botão de roteamento. Estes controles dependem do tipo de roteamento criado, e são descritos em detalhes no Capítulo 2, onde necessário.

Entrada local roteada para uma entrada ou retorno de entrada:	Seletor Line ou Mic .
Entrada de linha roteada para uma entrada ou retorno de entrada:	Não há controles adicionais.
Mic pre-amp roteado para uma entrada mono:	Botão 48V de controle remoto de phantom power, e controles de delay.
Mic pre-amp roteado para uma entrada estéreo:	Botão 48V , controles de delay e controle de pan.
Mic pre-amp roteado para um retorno de entrada:	Botão 48V , botão phase reverse (/E) e gain trim.
Saída roteada para uma saída de console:	Pad de -10db (saída do rack apenas), botão on para ligar e desligar o send, gain trim e seletor de ponto de send, que alterna o local dentro do canal no qual a saída direta é alimentada: Pre-F , Pre-fader, Post Post-fader Pre-M Pre-mute (e pre-fader)
Send de entrada roteado para uma saída de console:	Pad -10db (saída do rack apenas), botão on para ligar e desligar o send, e gain trim.
Send de entrada roteado para um Graphic EQ:	Botão on para ligar e desligar o send. Não há controles adicionais.
Saída roteada para um Graphic EQ:	Os botões tornam-se rodeados de vermelho ou verde para indicar que estão ligados.

1.6.2 Ripple Channels

A função **ripple channels**, localizada na parte superior do display de roteamento, permite que roteamentos de canais consecutivos sigam o roteamento do canal atual incrementalmente. Por exemplo, as saídas diretas dos Canais de 1 a 8 podem ser rotada para as saídas Rack 1 > Line 1 a 8, respectivamente, com o roteamento da saída direta do Canal 1 para Rack 1 > Line out 1 e permitindo que a função **ripple channels** roteie os Canais 2-8 automaticamente.

O número de canais a serem "ripados" é definido pela seleção do botão numerado cinza apropriado ou pela seleção do botão do teclado à direita dos botões numerados, digitando-se o número exigido de canais no teclado numérico que é exibido e em seguida pressionando-se **OK**. Quando a função **ripple channels** estiver configurada, qualquer ação de roteamento também terá efeito sobre o número apropriado de canais acima do canal sendo roteado.

A função **ripple channels** trata os canais estéreo como dois canais. Em outras palavras, se o Canal 2 no exemplo acima for estéreo, a função **ripple channels** rotará o Canal 1 para Line out 1, Canal 2 Direito e Esquerdo para Line outs 2 e 3, Canal 3 para Line out 4, etc.

1.7 Presets

Os presets são utilizados para armazenar e restaurar as configurações dos canais, fx units, Graphic EQs e da matrix. Na medida em que cada preset funciona de forma ligeiramente diferente, esta seção contém o entendimento básico de como utilizar os diversos displays de presets:



A coluna da esquerda de um display de presets contém os **grupos** de presets disponíveis, e ao tocar um destes grupos fará com que a lista de presets seja trazida para cima neste grupo, na coluna à direita (**name**). As colunas à direita do nome do preset exibem o número de canais cujas configurações estão incluídas no preset (**chs**) (Presets de Canal e Matrix apenas), a data e o tempo que foi criado ou atualizado (**notas**), e se está bloqueado ou não (**lock**).

Note que o display de presets listará apenas os presets do tipo relevante.

Para recuperar um preset, toque no nome do grupo que contenha o preset a ser recuperado, e então toque no nome do preset. Os botões **recall scope**, na parte inferior de alguns displays de presets, possibilitam a seleção de quais elementos serão recuperados e quais elementos permanecerão inalterados. Os parâmetros estarão incluídos na recuperação quando estiverem acesos.

Para salvar as configurações atuais como um novo preset, toque no grupo no qual deseja-se armazenar o preset e pressione o botão **new**. O novo preset é automaticamente nomeado de acordo com o tipo de preset. Para alterar o nome do preset, digite o novo nome utilizando o display de teclado que é exibido (ou teclado externo) e, se necessário, toque e edite o número de configurações de canal a ser armazenado no preset (o padrão é um canal). Toque em **OK**.

Note que pressionar CAN no display de teclado irá cancelar o display, porém criar um novo preset com o seu nome padrão.

Para salvar as configurações como uma atualização de um preset anterior, pressione **update**, toque no preset que deseja substituir, e pressione **Yes** no display de configuração que é exibido.

Note que ao atualizar um preset anterior, a falha ao pressionar update resultará no preset que se deseja substituir sendo recuperado, e a perda das configurações a serem salvas.

Para criar um novo grupo de presets, pressione **new group**. Um novo grupo será criado, chamado **grupo n**, onde **n** é o próximo número de grupo de presets. Para alterar o nome do grupo, digite o novo nome utilizando o display de teclado que é exibido (ou teclado externo) e toque em **OK**.

Note que pressionar CAN no display de teclado irá cancelar o display, porém criar um novo preset com o seu nome padrão.

O botão **edit name** possibilita a edição de nomes de grupos e de presets, e o bloqueio do preset para que não seja editado, substituído ou excluído. O botão é iluminado para indicar que está ativo. Para editar o nome de um preset, certifique-se de que o preset esteja desbloqueado (vide abaixo), ative o botão **edit name** e toque no nome do preset. Digite o nome no display de teclado e pressione **OK**. Para editar o nome do grupo do preset, ative o botão **edit name** e toque no nome do grupo. Digite o nome no display de teclado e pressione **OK**.

Para bloquear o preset, ative o botão **edit name** e toque na coluna **lock** do preset. Um cadeado verde será exibido, indicando que o preset agora se encontra bloqueado. Tocar no cadeado novamente com **edit name** ativo desbloqueará o preset.

Para excluir um preset, pressione **delete**, toque no preset a ser excluído e pressione **confirm**. Para excluir um intervalo consecutivo de presets, pressione **delete** seguido por **select range**, toque no primeiro e no último preset a ser excluído e pressione **confirm**. Para excluir um preset, ou um intervalo não consecutivo, toque em cada preset a ser excluído e pressione **confirm**. Para deletar um grupo inteiro de presets, pressione **delete** seguido por **select all**, e pressione **confirm**.

1.8 Designação de Nomes de Canais e Busses

Um grande número de elementos podem ser nomeados na SD8. Access to the naming facility is via black and white text boxes with down arrow and keyboard buttons to their right, such as shown here: O Acesso as opções de nomear é feita através das caixas de texto com uma seta para baixo e um teclado ao lado dos nomes.



Para criar um nome manualmente, toque na caixa de texto ou no símbolo do teclado à direita para que o display de teclado QWERTY seja exibido. Este teclado inclui as funções **Caps**, **Shift** e **Delete** padrão, assim como as funções **Cut**, **Copy** e **Paste**, que podem ser utilizadas para mover o texto de nome entre os canais. Os botões de seta no canto inferior esquerdo do display do teclado movem o cursor dentro da caixa de texto. Ao criar o novo nome, utilizando o display de teclado on-screen ou o teclado externo, pressione **OK**. Para fechar o display do teclado sem alterar o nome, pressione **CAN**. Para mover o display do teclado para o canal seguinte, pressione **Next** (ou **TAB**, no teclado externo).

O display **Channel Name** permite que palavras comumente utilizadas sejam inseridas rapidamente sem a utilização do teclado. Esta facilidade encontra-se disponível não apenas quando se está designando o nome de canais, mas também quando se está designando o nome de outros elementos. Para abrir o display **Channel Name**, toque na seta para baixo imediatamente à direita da caixa de texto de nome do canal do display **Setup**.

CAPS	INITIAL CAP	CUSTOM	OK	Channel Name						DOWN	KEYBOARD
f2 string	bat	crash	gtr	keys	mic	piano	snare	tom	0		
ac	boys	dl	glock	kick	mdl	prnc	soprano	tip	1		
acoustic	forest	direct	gong	hit	mdl	prog	snare	track	2		
alt	av	double	gr	hr	mono	rack	stage	tombone	3		
audience	cat	drums	guitar	lead	mp3	rear	stabs	trumpet	4		
backing	cello	far	hand	left	near	reverb	strings	vole	5		
backup	choir	field	harmony	lo	noise	rhythm	sub	violin	6		
band	chorus	fil	hat	loops	oh	ride	sur	vocal	7		
baritone	circle	floor	head	mod	oboe	right	sync	vox	8		
bass	claret	flute	hi	main	opto	sax	synth	wind	9		
bongo	click	mont	hi-hat	master	orgao	seq	tenor	woodwind	L		
brass	stage	fa	harm	ml	scrn	vibr	trumpet	xylophone	R		

Ao tocar em qualquer palavra do display faz com que a palavra seja inserida na caixa de texto de nome do canal. Outras palavras podem ser adicionadas ao nome do canal da mesma forma, divididas por um espaço simples. Identificadores numéricos e L/R podem ser adicionados à coluna na parte inferior direita do display. O texto pode ser inserido em CAPS ou Initial Caps ao se pressionar os botões **CAPS** ou **Initial Cap** na parte superior do display. Caso nenhuma dessas funções esteja selecionada, todo o texto será inserido em letras minúsculas.

Note que o primeiro texto a ser inserido do display Channel Name, quando aberto, substituirá o texto anterior.

Note também que o texto que se estende além do fim da caixa de texto não será visível!

Além do conjunto de palavras padrão, uma lista de palavras definidas pelo usuário pode ser criada e inserida ao se pressionar o botão **custom**, localizado próximo ao botão **Initial Cap**. O botão é iluminado para indicar de que um conjunto customizado está sendo exibido.

CAPS	INITIAL CAP	CUSTOM	OK	Channel Name						DOWN	KEYBOARD
Soprano	Boothman								0		
Upper									1		
Lower									2		
Block									3		
Contact									4		
electric									5		
									6		
									7		
									8		
									9		
									L		
									R		

Para adicionar uma nova palavra ao conjunto customizado, toque na caixa a qual deseja utilizar e pressione **edit**, localizado próximo ao botão **custom**, para fazer com que o display de teclado QWERTY seja exibido. Digite a palavra desejada e pressione **OK**. Neste display de teclado, o botão **Next** salvará qualquer texto inserido na caixa atual e move o teclado para a próxima caixa na lista customizada. Para cancelar o display do teclado, pressione **CAN** no display, ou pressione **edit** novamente. As palavras na lista customizada são inseridas na caixa de texto de nome do canal exatamente da mesma forma que as palavras da lista padrão. Ao pressionar **custom** novamente faz com que o display retorne para o conjunto de palavras padrão.

Dica: Conforme os nomes customizados aparecem na caixa na qual foram digitados, eles não são automaticamente organizados em ordem alfabética. O usuário poderá achar útil definir um sistema de ordenação da página customizada.

Note também que o conjunto de palavras padrão não poderá ser editado.

O nome atual poderá ser limpo com a utilização do botão **CLEAR** em direção ao canto superior direito do display **Channel Name**. O display **Channel Name** será fechado ao se tocar na caixa **CLOSE**, localizada no canto superior direito.

1.9 Processamento de Canais

1.9.1 EQ

A seção EQ inclui quatro filtros paramétricos configuráveis pelo usuário e um par de filtros High-pass e Low-pass.

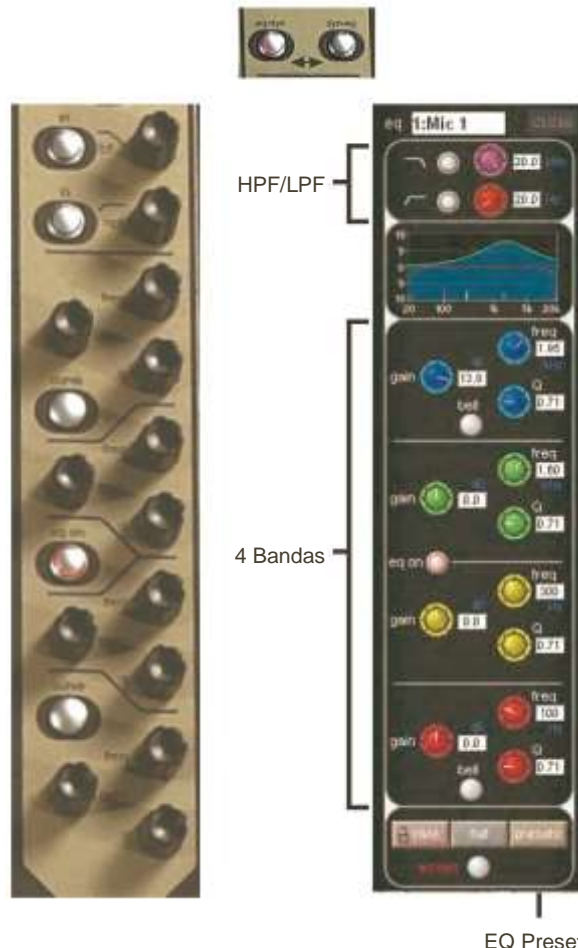
O EQ é acessado ao se tocar no display na tela para **Selecionar** o canal (**a cor é mudada para amarelo**) e em seguida utilizando os controles localizados no lado direito da tela.

Quando um controle é ajustado, a visualização expandida, conforme visto abaixo, é mostrada na tela de entrada, porém, esta visualização estará disponível toda vez que o gráfico de resposta do EQ na tela é tocado.

Nota – Se a visualização expandida não for exibida quando um controle é ajustado, abra o painel de Opções e defina a opção Auto Expand EQ para Yes

Ao tocar o gráfico de resposta de EQ normal fará com que uma visualização expandida seja exibida em um painel separado.

A ordem do EQ e Dinâmica no caminho do sinal do canal pode ser mudada utilizando-se o botão da superfície de trabalho à direita dos controles HPF e LPF da superfície de trabalho.



O tipo de filtro utilizado pelas bandas superior e inferior pode ser mudado por pressionamentos sucessivos do botão **Curve** para esta banda.

1.9.2 Dinâmica

A dinâmica é acessada ao se tocar as palavras **Comp** ou **Gate** localizadas bem abaixo do EQ gráfico na tela para abrir o painel de dinâmica. Os controles da superfície de trabalho abaixo da tela controlam os diversos parâmetros. Ao tocar no botão **Close**, localizado na parte superior direita do painel, o painel será fechado.

Controles dedicados de **Threshold**, **Gain** e switches **In/Out** são encontrados na parte direita da seção central da superfície de trabalho. Eles controlam a dinâmica dos canais selecionados, esteja o painel de dinâmica on screen aberto ou não.

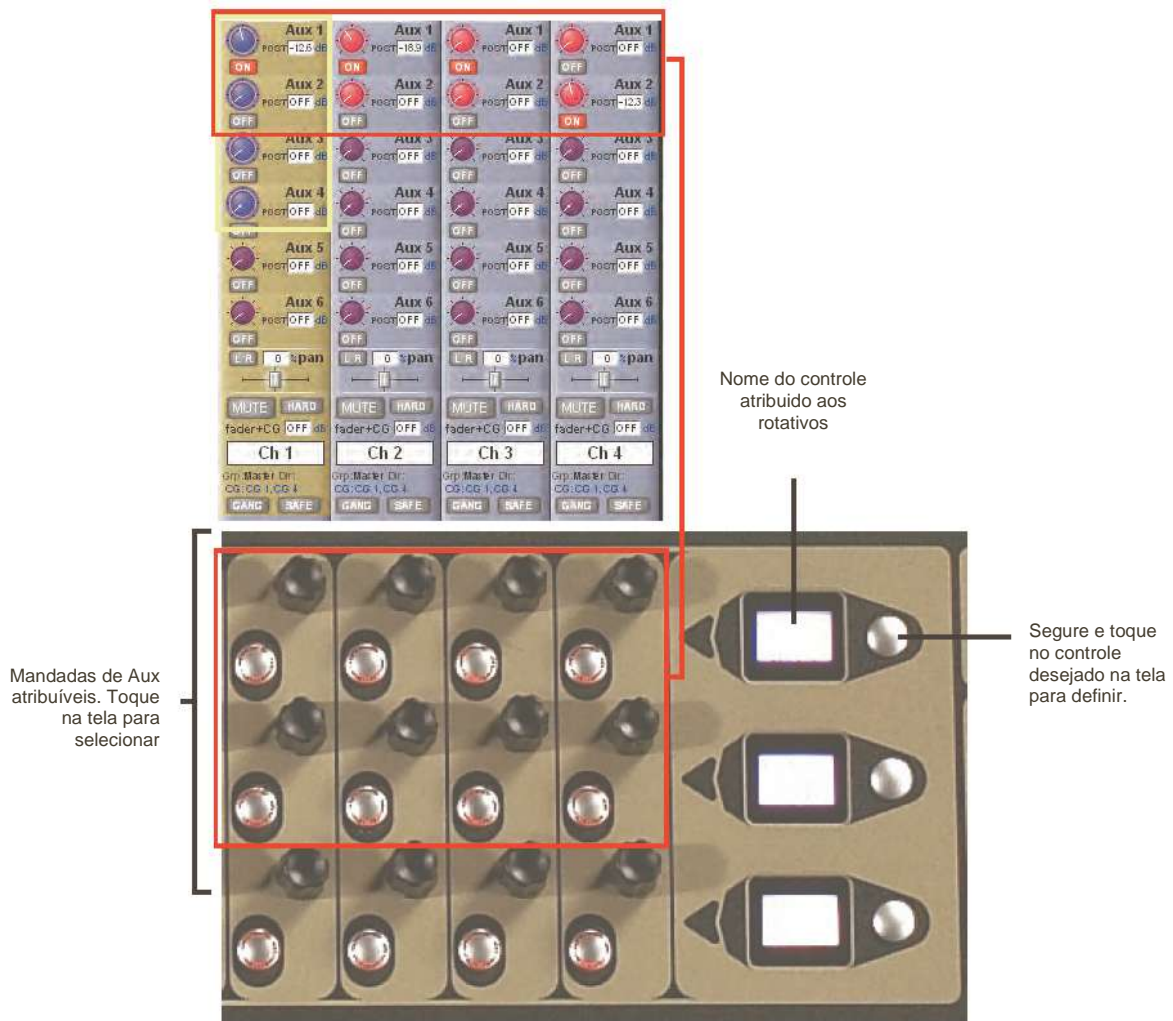
Presets de Dinâmica



Os **Controles rotativos e switches atribuíveis** abaixo da tela podem ser atribuídos a qualquer um dos principais controles de dinâmica. Segure o botão **Assign Switch** localizado à direita dos controles rotativos e toque no controle de dinâmica desejado na tela. O controle selecionado é mostrado no **LCD**.

1.9.3 Auxiliares

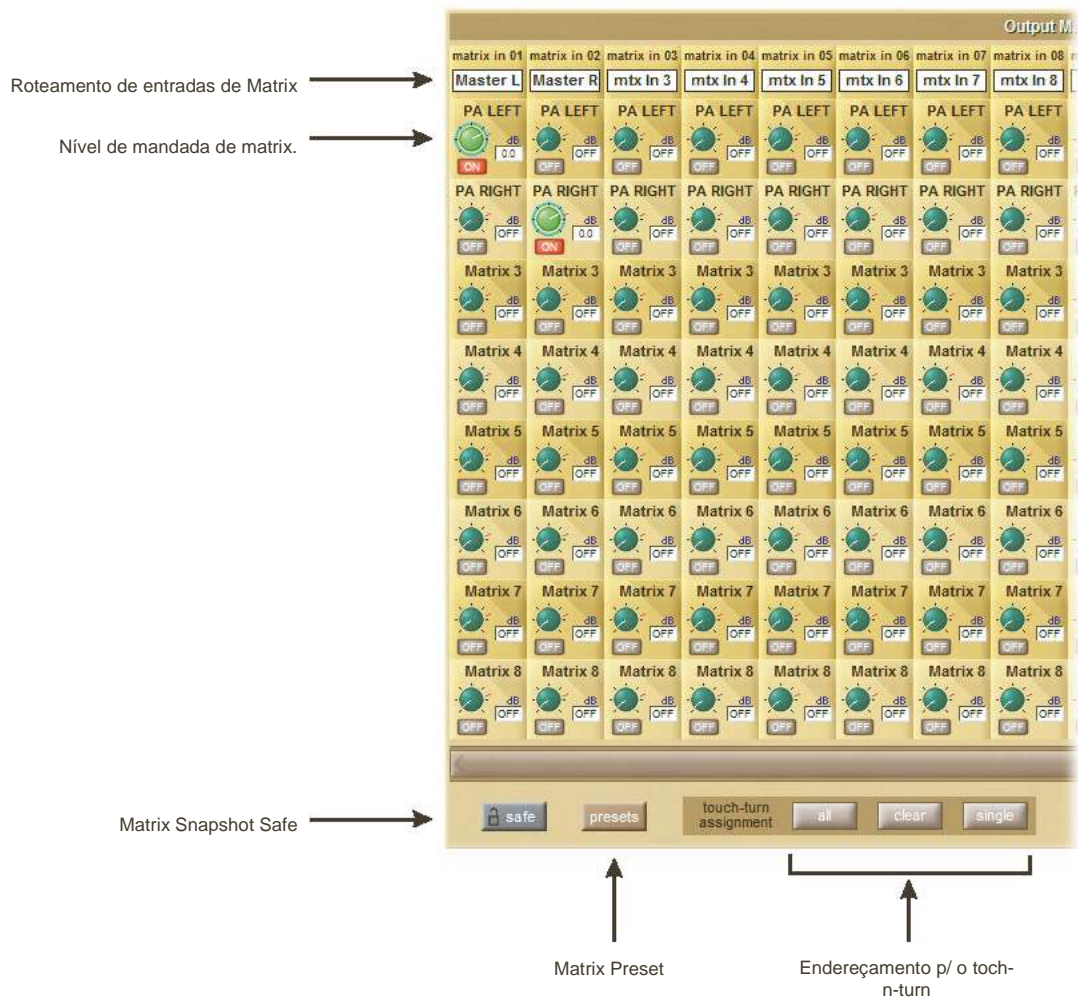
Os auxiliares podem ser acessados ao tocar uma fileira de auxiliares na tela ou utilizar os botões **Screen Scroll** à esquerda da superfície de trabalho. Utilizando qualquer um destes métodos, os auxiliares destacados na tela de entrada serão mudados. As 3 fileiras de controles rotativos e switches de cada seção da superfície de trabalho são usados como sends dos auxiliares, pans (com 2nd func ON), Ligamento/Desligamento e pre/post switches (com 2nd func ON).



1.10 Matrix

Para abrir o painel Matrix Inputs, toque no botão Matrix no Menu da Tela Principal. A janela a ser exibida permitirá o roteamento das entradas para os Canais de Saída da Matrix e a definição de níveis de crosspoint da Matrix.

Para rotear uma entrada, toque no topo da coluna apropriada da Matrix. Isto resultará na abertura da página de roteamento de entrada padrão do SD8.



O exemplo acima possui o Master Stereo Buss roteado para as entradas da Matrix 1 e Matrix 2 (PA LEFT & PA RIGHT). Ao ajustar os níveis de crosspoint, é possível mudar o quanto cada lado do Master buss é alimentado por estes Canais de Matrix. Há três modos de ajuste de nível: **Multi, single & all**.

Multi: Toque em um ou mais “knobs” de nível na tela, e em seguida realize o ajuste utilizando o controle Touch-n-turn.

Single: Toque em qualquer “knob” de nível e realize o ajuste. Ao tocar em outro “knob”, o primeiro será desmarcado.

All: Todos os “knobs” são ajustados simultaneamente.

Ao ajustar mais de um crosspoint, os seus níveis relativos são mantidos.

1.11 Control Groups (VCAs)

Qualquer número de canais de entrada e canais de saída pode ser atribuído a um mais dos 12 Control Groups. Eles podem, então, ser operados a partir de um único fader/mute na superfície de trabalho. Mudanças no fader, mute ou solo do Control Group afetarão os canais atribuídos ao grupo.

Há 2 métodos para configurar os Control Groups:

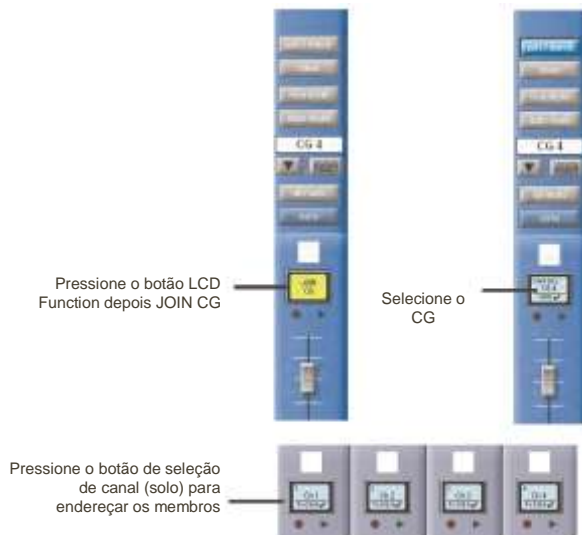
Pressione o botão LCD Function em um banco de CG fader (normalmente encontrado na seção central)

Pressione o botão JOIN CG

Pressione o botão de seleção de canal (solo) para o CG a ser utilizado

Pressione os botões de seleção de canal (solo) para cada um dos canais a fazer parte do CG

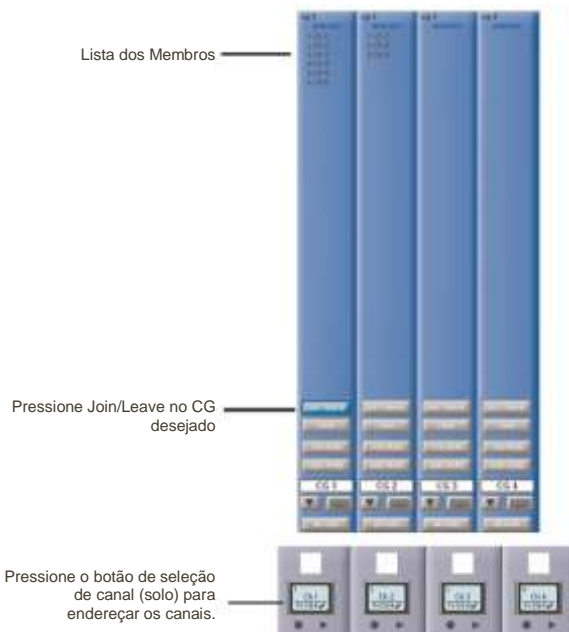
Solte o botão JOIN CG e retorne para o modo Solo padrão pressionando o botão de seleção de canal (solo) abaixo do display LCD marcado como SOLO



2) Pressione o botão JOIN/LEAVE para o canal CG exigido

Pressione os botões de seleção de canal para cada um dos canais a fazer parte do CG

Solte o botão JOIN/LEAVE



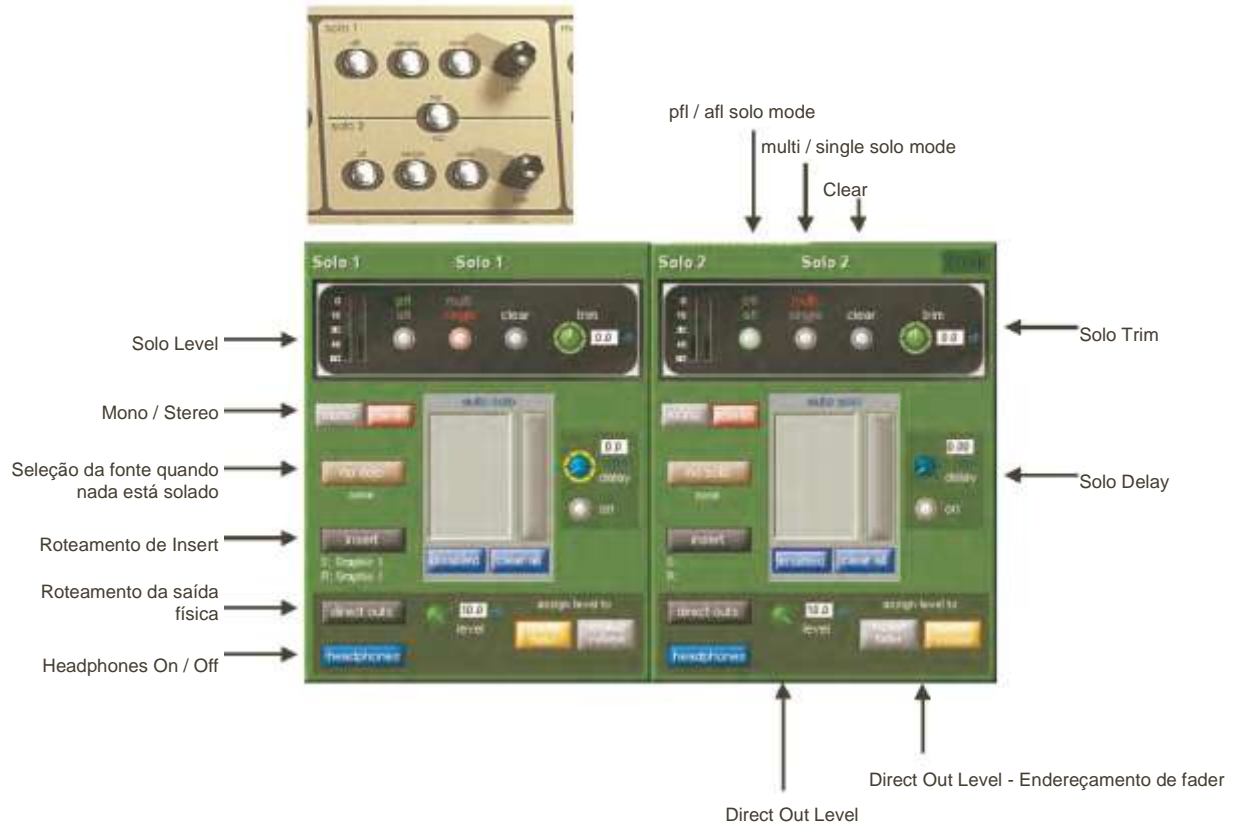
Uma lista de todos os canais conectados e seus nomes será exibida acima de cada display de Grupo de Controle. É possível também limpar todos os canais a partir do Grupo de Controle utilizando o botão **Clear**.

Quando um canal é membro de um Grupo de Controle, os seus próprios controles podem ser ajustados independentemente de outros membros do Grupo. Ajustes aos níveis do fader são transmitidos aos membros do Grupo como mudanças de dB, de modo que o aumento de nível de 2dB no fader do Grupo de Controle aumentará todos os níveis dos membros em 2dB, independentemente dos níveis relativos dos faders de canais individuais.

1.12 Configuração Solo

O painel de solo da SD8 é acessado por meio de um botão na parte superior da Tela Principal. Alguns dos controles deste painel são duplicados na seção direita da superfície de trabalho.

Há dois busses solo e cada canal de entrada ou saída nos consoles pode ser independentemente atribuído ao Solo1, Solo2 ou Solo1+2. Portanto, se o console estivesse sendo utilizado para mixar monitor, o primeiro buss solo poderia alimentar "In-Ear" e o segundo buss solo poderia alimentar monitor de chão.



As funções a seguir encontram-se disponíveis independentemente para cada buss solo:

- Switch Mono / Stereo
- Seleção da fonte quando nada está solado
- Insert Point com capacidade de roteamento interna e externa
- Roteamento Direct Out (i.e., para alimentar um monitor)
- Atribuição de controle de nível Direct Out para o master fader ou volume do alto-falante
- Modo afl ou pfl
- Modo solo simples ou múltiplo
- Delay
- Ajuste de Nível
- Modo Auto solo

No Solo: Fonte para buss solo quando nenhum canal estiver em modo solo. A fonte No Solo não é exibida nos Meters de Solo.
 Auto Solo: Se um canal estiver configurado como Auto Solo, ele será automaticamente solado quando outro canal for solado. A função Auto Solo de cada buss solo pode ser habilitada e desabilitada conforme necessário. O buss solo deve estar no modo multi para que a função auto solo possa operar.

Manual de Operação SD8

Capítulo 2:

Tipos e Funções dos Canais

2.1 Introdução aos Tipos de Canal

Este capítulo descreve todas as funções disponíveis nas faixas de canal da SD8. As duas primeiras partes deste capítulo irão examinar as seções Input/Setup e Output de cada um dos tipos de faixa de canal, e a terceira parte tratará do processamento do sinal no canal, que funciona precisamente da mesma forma em cada tipo de canal. Estes elementos comuns a cada tipo de canal serão abordados primeiro, e elementos específicos a um tipo de canal serão abordados separadamente. Para entender este capítulo, recomenda-se ter lido o Capítulo 1 (Começando).

2.2 Channel Input Setup – Elementos Comuns

2.2.1 Input Area da faixa de canal

A seção de entrada do canal está localizada na parte superior da faixa de canal no painel Channel Strip (mostrado abaixo para um canal de entrada). Nele as entradas de canais, snapshot safes e bus feeds solos são configurados. Alguns controles básicos são exibidos na faixa de canal. No entanto, a maioria dos parâmetros de entrada estão contidos no display **Setup** do canal, acessados por meio do toque em áreas de entrada ou filtros do canal, na parte superior da tela. O display **Setup** também contém diversos elementos de configuração de canais.



Note que canais sem uma entrada externa selecionada exibem uma seção de entrada mais simples do que a mostrada aqui.

O grande pot na parte superior da área de entrada da faixa de canal principal controla o nível de entrada, e pode ser acessado utilizando-se o codificador localizado imediatamente acima da faixa do canal. Para canais de entrada que tenham ADC's atribuídos a suas entradas, ele controla remotamente o ganho analógico do pre-amp do microfone no rack I/O. Para todos os outros tipos de entrada, ele é um ajuste de nível digital. O valor de ganho é exibido à direita do pot de nível.

À esquerda do pot, há um botão de inversão de fase, que se torna cinza quando inativo e vermelho quando ativado.

Nos canais de saída, a metade inferior da área de entrada da faixa de canal contém os controles de delay de entrada: O delay é ativado utilizando-se o botão on/off, localizado no total delay readout da tela. O botão torna-se vermelho para indicar que o delay está ativado. O pequeno pot à direita determina a quantidade de delay no curso, e o valor do delay no curso atual é exibido abaixo do switch on/off. O codificador mais alto do canal pode ser atribuído ao pot de delay utilizando-se os scrollers **rotary assign** à direita dos codificadores. Nos canais de saída, o delay pode ser ajustado mais precisamente ao se pressionar o botão **2nd function** e girando o codificador de ganho. O valor é exibido em microssegundos ou milissegundos à direita do pot de delay.

Note que, em canais de entrada, a metade inferior da área de entrada da faixa de canal é utilizada para os controles de trim digital e gain tracking. A função de delay é encontrada no display **Setup** e não na faixa de canal.

2.2.2 Nomes dos Canais

A caixa de texto preta e branca no display **Setup** é utilizada para se atribuir um nome ao canal. Os nomes dos canais são exibidos na faixa de anotações localizada na parte inferior da tela. Por padrão, é dado ao canal o mesmo nome do sinal de entrada selecionado.

Note que caso não haja sinal de entrada selecionado, a faixa de anotações simplesmente exibirá o número do canal, prefixado por **ch** para canais de entrada, e

Aux, Grp ou **Matrix** para canais de saída.

As notas a seguir são específicas para a atribuição de nomes para canais:

O botão **Next** move todo o display **Setup** para o novo canal.

Na parte superior do canal, o número do canal e o nome do sinal de entrada são exibidos para os canais de entrada, e o tipo de canal e o número são exibidos para os canais de saída. Estas marcações permanecem inalteradas, independentemente do nome de qualquer canal. Para os canais de entrada, note que se o sinal de entrada do canal for modificado, quando o canal tiver sido nomeado manualmente, o nome do canal deixará de seguir o nome do sinal de entrada. Para reativar a função de atribuição de nome de canal automática, limpe o nome e selecione novamente a entrada do canal. Note também que o display **Output** do canal também dá acesso à função de atribuição de nome do canal.

2.2.3 Channel Safes

A área **Channel Safes** do display **Setup** define quais partes do canal serão ou não afetadas quando os snapshots são recuperados para tal canal.



Note que o diagrama acima exibe os channel safes de Entrada. Os canais de saída exibem uma lista menor de channel safes disponíveis.

Selecione qualquer parte do canal a ser protegida desta forma tocando no botão apropriado. Para cancelar um safe, pressione o botão relevante novamente. Os botões tornam-se vermelhos para indicar de que estão em modo safe. A presença de safes no canal é também indicada pela marcação da parte apropriada do canal tornando-se vermelha, assim como a cor de fundo do nome do canal.

As configurações de EQ e dinâmica também podem ser protegidas e desprotegidas a partir dos displays **eq** e **dynamics**. O canal inteiro também pode ser protegido ou desprotegido pressionando-se o botão **SAFE**, localizado na parte inferior do canal na tela (software off-line). A cor cinza indica que alguns elementos do canal não estão protegidos, e a cor vermelha indica que o canal inteiro está protegido.

Dica: Quando alguns elementos do canal estão protegidos, pressione duas vezes o botão **SAFE** para limpar rapidamente todos os safes de canais.

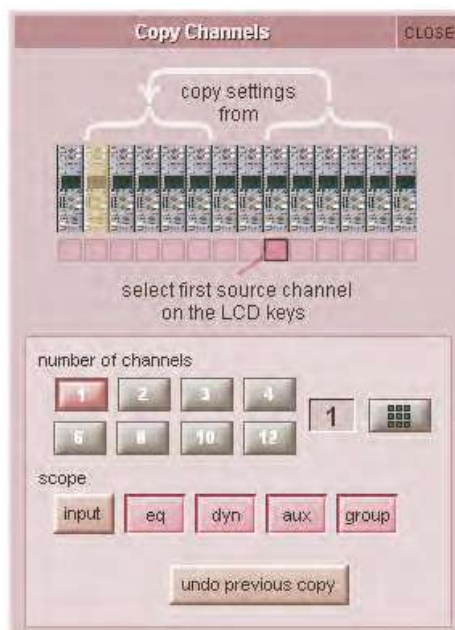
Nota: Os safes de canal se referem especificamente às recuperações de snapshots e não protegem as configurações dos canais, quando se está utilizando as funções **Copy From**, **Copy To** e **presets** descritos abaixo.

2.2.4 Configurações do Canal

A área **Channel Settings** do display **Setup** permitem que as configurações dos canais sejam copiadas entre canais. As setas esquerda e direita são utilizadas para mover o display **Setup** para canais adjacentes.



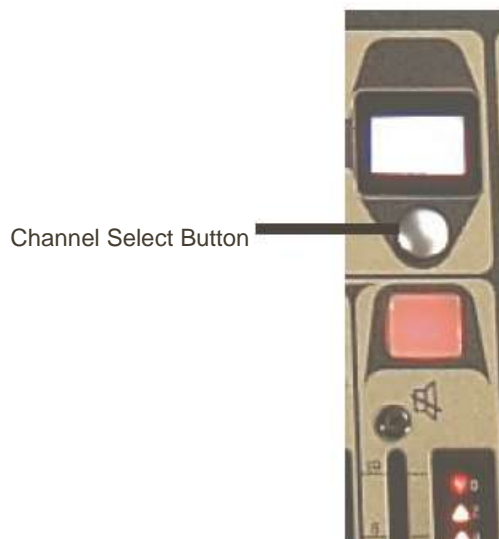
O botão **copy from** permite que as configurações sejam copiadas de outros canais para este canal e para aqueles à direita. Ao pressionar **copy from**, o display **Copy Channels** é aberto:



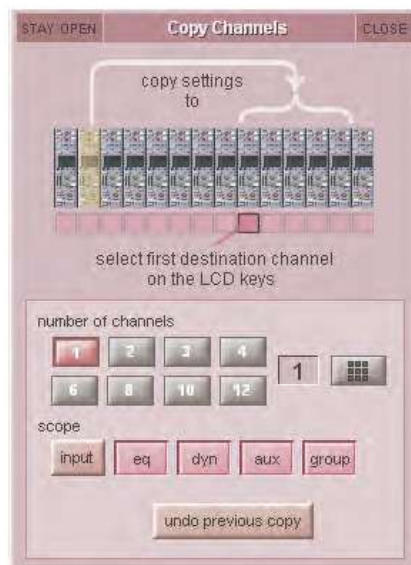
A extensão das configurações do canal a ser copiada é selecionada utilizando-se os botões **scope** na parte inferior da tela. Cada botão acende-se para indicar que está incluído na função de cópia. O número de canais fonte a ser copiado é definido pela seleção do botão numerado cinza apropriado ou pela seleção do botão do teclado à direita dos botões numerados, digitando-se o número exigido de canais (8, no exemplo acima) no teclado numérico que é exibido e em seguida pressionando-se **OK**. Pressione o botão Channel Select (mostrado abaixo) no canal de origem mais à esquerda para ativar a cópia do canal. Se mais de um canal de origem tenha sido selecionado, as configurações do número apropriado de canais à direita do canal de origem copiará aos canais à direita do canal de destino (o canal atualmente atribuído).

Por exemplo, para copiar as configurações de EQ dos canais 1-8 para os canais 9-16, respectivamente:

- Atribua o canal 9 e toque em **copy from**
- Na área de escopo do display **Copy Channels**, selecione apenas o botão **eq**
- Defina o número de canais como 8.
- Pressione o botão Channel Select no canal 1.



O botão **copy to** permite que as configurações sejam copiadas deste para outros canais: Ao pressionar **copy to**, o display **Copy Channels** é aberto:



Note que este é um display Copy Channels diferente daquele aberto pelo botão Copy From.

A extensão das configurações do canal a ser copiada é selecionada utilizando-se os botões scope em direção à parte inferior da tela. Cada botão acende-se para indicar que está incluso na função de cópia. O número de canais de destino para os quais as configurações deste canal será copiada é definido pela seleção do botão numerado cinza apropriado ou pela seleção do botão do teclado à direita dos botões numerados, digitando-se o número exigido de canais (8, no exemplo acima) no teclado numérico que é exibido e em seguida pressionando-se OK. Pressione o botão Channel Select (mostrado abaixo) no canal de origem mais à esquerda para ativar a cópia do canal. Se mais de um canal de destino tenha sido selecionado, as configurações do canal de origem copiarão o número apropriado de canais à direita do canal de destino selecionado.

Por exemplo, para copiar as configurações de EQ nos canais 1 para os canais 9-16:

- Atribua o canal 1 e toque em **copy to**
- Na área de escopo do display **Copy Channels**, selecione apenas o botão eq
- Defina o número de canais como **8**.
- Pressione o botão Channel Select no canal 9.

Se a função **copy from** ou **copy to** for acionada por engano, a ação poderá ser desfeita utilizando-se o botão **undo previous copy**, localizado no display **Copy Channels** atual.

Dica: Utilize copy para copiar as configurações de um canal em outros canais. Utilize copy from para copiar as configurações de um grupo de canais para outro grupo de canais.

Dica: Para fazer diversas cópias diferentes, pressione o botão STAY OPEN nos painéis Copy From ou Copy To, e o painel permanecerá aberto até que seja fechado manualmente com a utilização do botão CLOSE

Pressione o botão **presets** para abrir o display **Presets**. As funções básicas do display Preset são descritas na seção Começando. Funções específicas aos presets do Canal são descritas abaixo.



Note que os presets são específicos para um tipo de canal: O display Presets listará apenas os presets aplicáveis ao tipo de canal atual.

Para restaurar as configurações padrão do canal, pressione **default**.

2.2.5 Channel Solos

A SD8 possui dois busses solo, e cada canal pode ser atribuído ao **solo 1**, **solo 2** ou a ambos. Se o console tiver sido utilizado por Stage monitors, isto permitiria, por exemplo, que o primeiro buss solo alimentasse os monitores In-Ear e o segundo buss solo alimentasse o monitor de chão.

Nota: Os busses solo são configurados nos displays master solo, acessados por meio do botão Solos, localizado no topo da Tela Principal.



O roteamento solo do canal é selecionado na seção localizada na parte inferior do display Setup do canal. Os botões verdes **solo 1** e **solo 2** habilitam o canal a ser roteado para os busses solo 1 e 2, respectivamente. Os botões verdes indicam que o buss solo está disponível, e cinza significa que não há disponibilidade.

Note que cada canal deve ser habilitado para ao menos um buss solo.

Quando os botões **auto solo** azuis estiverem ativados (indicado por texto branco ao invés de cinza), o canal é automaticamente roteado para este buss solo toda vez que outro canal seja solado para este buss.

Note que há uma lista de canais com auto solo habilitado na seção auto solo do display master de solo. A função auto solo tem de ser ativada por meio do botão azul habilitado, localizado abaixo da lista auto solo no display master de solo.

Dica: Quando se estiver utilizando retornos de efeitos, a seleção do auto solo poderá permitir que faixas soladas sejam ouvidas com seus retornos de efeitos.

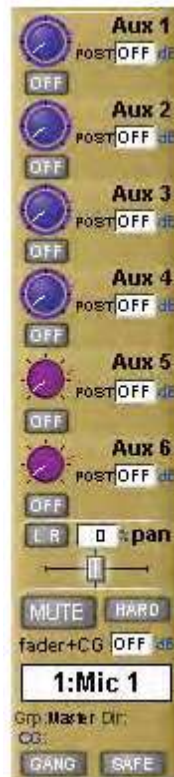
2.3 Saída e Entrada de Canal – Elementos Comuns

2.3.1 Área de Saída de Faixa do Canal

A área de saída de faixa do canal compõe a metade inferior do painel Channel Strip (mostrado abaixo para um canal de entrada). É aqui que os roteamentos de saída do canal são configuradas (incluindo saídas Aux, no caso de canais de Entrada).

Cada canal também possui dois Inserts: Insert A e Insert B. Ambos os inserts seguem o formato (mono ou estéreo) de seu respectivo canal. As áreas de insert de canal estão localizadas acima da seção **eq (Insert A)** e abaixo da seção **gate (Insert B)**, e os seus sinais são enviados e retornados para aquela posição no caminho de sinais: A **Entrada A** é pré-processamento do sinal (post-filters) e a **Entrada B** é pós-processamento do sinal.

Algumas funções básicas de entrada e saída são encontradas na faixa do canal. No entanto, a maioria dos parâmetros de saída e entrada está contida no display **Output** do canal, acessado ao se tocar a saída ou áreas de insert do canal.



Para todos os tipos de canal de saída, há um Meter exibido na faixa de canal. Para canais de Entrada, esta parte da faixa de canal contém saídas aux, conforme mostrado acima.

Abaixo da seção dos meters dos canais de saída, há um botão **fx output**. Este botão exibe o display da máquina de efeito que tenha sido atribuído ou o display **fx Presets**, caso nenhuma máquina tenha sido atribuída.

Note que abaixo da seção aux de um canal de Entrada, há um controle de pan no lugar do botão fx output. Quando um preset de efeitos tiver sido atribuído ao Direct Out do canal, tocar este controle pan irá exibir o display de controle de presets FX.

Próximo à parte inferior da faixa de canal, há uma faixa de anotações de caixas pretas e bancas, que exibem os nomes dos canais.

Note que a função de atribuição de nomes de canais é encontrada nos displays de Setup e Outputs.

Abaixo do nome do canal, há uma indicação do menor grupo (**Grp:**) Saída (juntamente com a indicação da menor saída direta (**Dir:**) No caso de canais de Entrada), e indicação de qualquer grupo de controle (**CG:**) ao qual o canal pertence.

O canal on screen possui os indicadores **MUTE** e **HARD**, localizados acima da faixa de anotações. Ao pressionar o botão **MUTE** da superfície da superfície de trabalho, todas as saídas do canal são silenciadas a parte de qualquer uma que tenha sido atribuída pre-mute (esta opção está disponível para auxes e direct outs). O botão **2nd Function** da superfície de trabalho ativa o **HARD** mute e silencia todas as saídas do canal, incluindo aqueles que foram atribuídos pre-mute.

Imediatamente abaixo do botão **HARD**, há um display numérico do valor do principal fader do canal em dB.

No canto inferior esquerdo da faixa do canal, há o display **GANG**. À direita do botão **GANG** há o botão **SAFE**. Ele indica o status Safe do canal.

2.3.2 Áreas de Insert da Faixa de Canal

Ambas as áreas de Insert da faixa de canal incluem um botão para ligar e desligar o Insert. O botão fica cinza quando estiver desligado e vermelho quando estiver ligado.

Abaixo do botão on/off, há um display do atual roteamento de Insert. O roteamento do send é exibido à esquerda, prefixada por **S:**, e o roteamento do retorno é exibido à esquerda, prefixado por **R:**. Caso não haja roteamento selecionado, estas áreas estarão em branco. Se o canal for estéreo, apenas o lado esquerdo do roteamento de entrada é exibido.

2.3.3 Saídas da Console e Roteamento de Insert

Os displays **Output**, para todos os canais, permitem roteamento direto para os racks de I/O ou para uma variedade de locais internos, tanto para a saída principal do canal (ou **Direct Out** no caso de canais de entrada), quanto para o insert send e return. Em direção à parte inferior do display **Outputs**, há três botões marcados como **output** (**direct out** no canais de entrada), **insert A** e **insert B**. Ao selecionar um destes botões, o send (ou send e return) é atribuído ao roteamento de sinal acima dele. Quando uma entrada é atribuída, o botão **ins A send** ou **ins B send** é exibido na coluna da esquerda, e o botão de roteamento **ins A return** e **ins B return** na coluna da direita; Quando a saída (**direct out** no canais de entrada) é atribuída, as saídas (canais de entrada **direct outs**), o botão de roteamento é exibido à esquerda e a coluna da direita é deixada em branco. Ao pressionar qualquer um destes botões de roteamento, o display de roteamento é aberto.

Um botão extra chamado **send+return** é incluído acima da lista de portas no botão do display **Insert Send Route**. Quando este botão é ativado, o roteamento do send e return é conectado a todos os sinais dentro da porta **INTERNAL**. Se a entrada **Graphic 1** é atribuída ao insert send, a saída **Graphic 1** é automaticamente atribuída a este retorno de entrada. Similarmente, se este é o retorno que é manualmente atribuído, o send automaticamente copia a atribuição deste send. O botão **send+return** torna-se cinza quando está inativo e marrom quando ativo.

2.3.4 FX Presets

Cada saída de canal ou insert send pode ser enviada à uma maquina de efeito interna. Ao pressionar o botão **fx presets**, na parte inferior do display **Outputs**, o display **fx Presets** é exibido. O preset de efeitos é aplicado a qualquer saída de canal que estiver ativa no display **Outputs**, quando o botão **fx presets** é pressionado: A principal saída do canal (ou saída direta), insert send A ou insert send B.



As funções básicas dos displays Preset são descritas na seção Começando. As funções específicas aos fx presets encontram-se descritas abaixo.

Alguns presets de fábrica são disponibilizados e oferecem uma base para os presets ajustados pelo usuário. Os presets de fábrica são indicados pela presença de um cadeado vermelho na coluna **lock** à direita, e encontram-se descritas abaixo.

Quando um preset de efeitos tiver sido ajustado, ele pode ser salvo como um novo preset ou como uma versão atualizada do preset que já tenha sido criado, a fim de evitar a perda das mudanças:

Para bloquear o preset, ative o botão edit name e toque na coluna lock do preset. Um cadeado verde será exibido, indicando que o preset agora se encontra bloqueado. Tocar no cadeado novamente com edit name ativo desbloqueará o preset. Todos os presets principais encontram-se bloqueados e não podem ser desbloqueados. Todos os presets principais podem ser distinguidos dos presets do usuário pela cor vermelha de seus cadeados.

Nota – os nomes do grupo de presets de fábrica podem ser editados, apesar de os presets não serem editáveis.

Quando o preset de efeitos é atribuído, o botão **fx output** na faixa do canal exibe o display do controlador do preset. No caso dos canais de Entrada, quando os efeitos são atribuídos, o display do preset será exibido ao se tocar a área pan da faixa do canal. O display **fx Presets** poderá ser exibido ao se pressionar o botão **fx presets** no display do controlador.

Cada unidade FX pode ser travada ao se pressionar o botão **safe** no topo do respectivo display. O nome e a saída do canal também são exibidos na parte superior do display, e cada efeito exibe seus níveis de entrada e saída nos meters à esquerda do controlador.

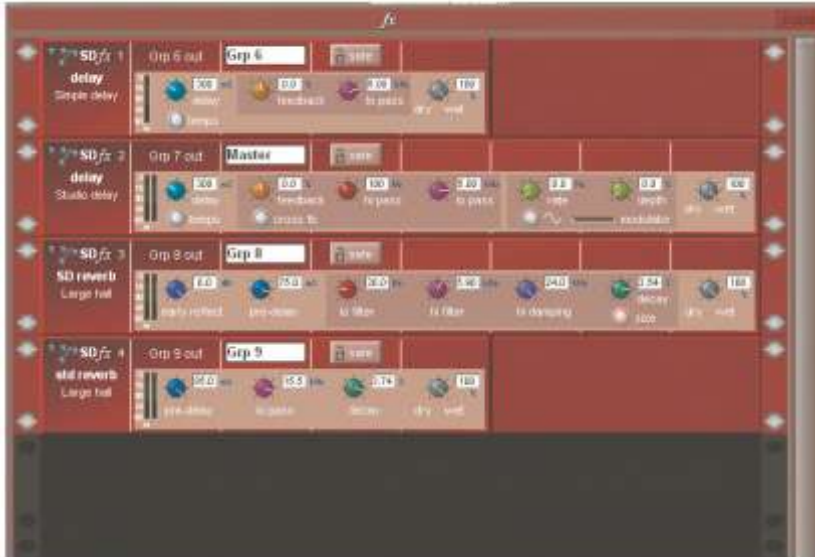
Note que até dois delays, um SD ou Dual reverbs e três reverbs padrão podem ser atribuídos.

Nota – Se os presets forem marcados em cinza na lista de presets, o número máximo de presets deste tipo de Preset já estão em uso.

Há quatro modelos de preset dos quais os presets são tirados, conforme mostrado no gráfico abaixo. Quando uma unidade fx é aberta em uma tela de canal, os seus pots são atribuídos aos decodificadores atribuídos abaixo da tela. Cada valor é exibido à direita de seu respectivo pot. Os parâmetros disponíveis em cada unidade fx são exibidos na próxima página.

Master FX Display

A seleção do botão de menu **fx** na tela principal abrirá o display principal **fx**, que exibe todas as unidades de fx atualmente atribuídas em um único rack. Neste gráfico, os quatro modelos básicos de fx descritos abaixo são exibidos em ordem:



Delay simples:

delay*	10mS - 5S
feedback	-100 - 100%
Feedback lo pass filter	20Hz – 20kHz
Dry wet mix	0 - 100%

*O botão **tempo** abaixo do delay pot pode ser utilizado para definir o comprimento do delay: (Tap) Quando o botão é pressionado duas vezes por cinco segundos, o tempo do delay é definido como o intervalo de tempo entre os pressionamentos do botão.

Studio delay:

Além dos parâmetros incluídos no delay simples, o studio delay também possui um botão **cross fb** que inverte o pan nos sinais de feedback estéreo, juntamente com um feedback **hi pass** filter e **modulator**, com as seguintes gamas:

Feedback hi pass filter	10Hz - 10kHz
Modulation rate	0 - 5Hz
Modulation depth	0 - 100%

Abaixo dos modulator pots, há um botão que liga e desliga a modulação, além de um medidor de modulação.

Standard (Std) Reverb:

Pre-delay	0 - 85mS
Lo pass filter	800Hz - 24kHz
decay	2.3 - 10.7S
Dry wet	Mix 0 - 100%

SD/Dual Reverb:

Além dos parâmetros incluídos no Std reverb, os reverbs Dual e SD também incluem os seguintes parâmetros e gamas:

Early reflection gain	OFF – 0dB
Lo filter*	10Hz - 10kHz
hi filter*	800Hz - 24kHz
hi damping	10Hz - 24kHz

**Note que o lo filter é high-pass e o hi filter é low-pass. O hi filter substitui o lo pass filter no Std reverb.*

O botão **size** abaixo do **decay** pot no SD reverb é o equivalente 2 state do botão giratório Size em alguns reverbs externos, alterando o delay entre as reflexões. **On** = Big Room; **Off** = Small room.

2.4 Funções Específicas do Canal de Entrada

2.4.1 Trim & Track

Nos canais de Entrada com entrada externa, há uma seção trim localizada na área de entrada da faixa do canal, que consiste em um pot menor marcado como **trim** e um botão on/off **track**. O **trim** pot ajusta o nível do sinal digital de entrada, e o ajuste de nível é exibido à direita do pot em dB. Se o **track** é ligado, o nível de trim automaticamente compensa quaisquer ajustes realizados no nível da entrada analógica. Se o nível de entrada analógica é aumentado, o nível de trim diminuirá, a fim de manter a entrada do nível do sinal no mesmo nível. Esta função é particularmente útil quando um nível analógico estiver sendo controlado a partir de outro console, tal quando este console executa monitor mixes e outro console está sendo executado Front of House. O controle do **trim** pot e o botão **track** on/off podem ser atribuídos ao decodificador e ao botão acima do canal por meio da utilização dos scrollers **assign** à esquerda dos decodificadores.

2.4.2 Roteamento de Entrada

Os três botões na parte superior do display Setup do canal definem o formato do canal: **mono**, **stereo** ou **multi**.

Considerando que o formato do canal afeta diversas funções do display **Setup**, recomenda-se a seleção do formato antes da realização de qualquer outra configuração. O formato atual do canal é indicado na faixa do canal pelo número de medidores exibido. Um medidor para canais mono e dois para canais estéreo.

Para canais mono, cada canal de entrada possui duas entradas: **Main** input e **alt**(ernative) input. Estas entradas são selecionadas com a utilização do botão **main** na faixa do canal. O botão torna-se cinza quando a **main** input é selecionada e vermelho quando a **alt** input é selecionada. A entrada também pode ser selecionada com a utilização dos botões **main** e **alt** em direção à parte superior do display **Setup**. Estes botões se acendem para indicar qual deles encontra-se atualmente selecionado. Para canais estéreo, a alternative input se torna o lado direito da entrada estéreo e, portanto, não são exibidos os botões de seleção **main** e **alt** input.



As entradas disponíveis em um canal de Entrada incluem os conversores de IO racks externos, as entradas locais na parte de trás do console e uma variedade de sinais internos. Ao pressionar o botão de roteamento **main input** ou **alt input** no display **Setup** abrirá o display **Input Route**. O sinal que alimenta cada entrada pode então ser selecionado conforme descrito na seção Começando deste manual.

2.4.3 Configuração de Entrada

Se um canal for estéreo, os controles **balance** e **width** serão exibidos abaixo dos botões **mono** e **estéreo**: O pot azul à esquerda controla o balanço e pode ser reinicializado para a posição central ao se pressionar o botão **centre** localizado abaixo do pot. O pot azul à direita afeta a largura do sinal estéreo, com uma gama de mono para ampla. A largura pode ser reinicializada para estéreo ao se pressionar o botão **stereo** localizado abaixo do **width** pot. O valor do balanço e da largura é exibido à direita de cada pot como uma porcentagem de divergência.



Os canais estéreo também possuem o botão **m-s**, localizado acima do botão de roteamento de entrada, que alterna para uma função de decodificação para repetir os sinais M-S como um par estéreo normal. Há três outros botões neste painel: **L<>R** alterna para as saídas esquerda e direita do canal, **L>L+R** envia o sinal esquerdo para os busses esquerdo e direito, e **R>L+R** envia o sinal direito para os busses esquerdo e direito.

Os controles de delay do canal de entrada encontram-se abaixo da área de roteamento de entrada do display **Setup**. O delay é ligado utilizando-se o botão **on**, que é marcado em vermelho para indicar que está ativado. O pot azul à esquerda controla a quantidade de delay em milissegundos. O pot azul à direita habilita os ajustes finos a serem aplicados a esta quantidade de delay, medida em samples. Ambos os pots podem ser atribuídos a codificadores de ganho utilizando-se os scrollers **assign** à direita dos decodificadores, sendo que cada pot é atribuído ao codificador acima.

Nota: Isto geralmente significa que o course pot é atribuído ao codificador de ganho do canal Atribuído e que o fine pot é atribuído ao próximo decodificador de canal. Se, no entanto, o canal atribuído for o canal 12, o course pot é atribuído ao decodificador do canal anterior eo fine pot é atribuído ao decodificador do canal atribuído..



2.4.4 Roteamento de Saída

Os sinais podem ser alimentados a partir dos canais de entrada para quatro lugares diferentes: Aux busses, group busses, insert sends e direct outputs. O roteamento de entrada e roteamento básico de saída direta são descritos integralmente no capítulo Começando.

A metade superior da seção de saída da faixa do canal de entrada contém os controles de aux buss. Abaixo dos auxes, há o controle pan. Em canais mono, o controle pan afeta os níveis relativos das saídas esquerda e direita do canal em quaisquer destinos de roteamento estéreo. O pan do canal atribuído pode ser controlado com a utilização do joystick localizado na seção central. O controle pan também pode ser atribuído a uma das fileiras de decodificadores atribuíveis.

A caixa numérica acima do controle pan exibe o valor pan como uma porcentagem de divergência do centro, com o panning esquerdo sendo indicado por um valor indicado.

2.4.5 Aux Busses e Controles Atribuíveis

Dentro da faixa do canal de entrada, cada aux send possui um trim de nível e um switch on/off. O switch torna-se cinza para indicar que o send está desligado e vermelho para indicar que o send está ligado. O nível de trim é exibido em dB à direita da faixa do canal, abaixo do aux number.

Há três locais dentro do canal a partir dos quais os aux sends podem ser alimentados, conforme indicado pelo display source imediatamente abaixo do trim de nível à direita.

PRE	Pre-fader
POST	Post-fader
Pre-M	Pre-mute (e pre-fader)

A posição source pode ser mudada ao se pressionar o botão **2nd function** da superfície de trabalho e com a utilização dos switches abaixo dos decodificadores aux send. A fonte de cada aux pode também ser ajustada globalmente por meio do display **Setup** do canal.

Nos stereo aux sends, há um controle pan à direita do switch on/off. Este controle pode ser ajustado ao se pressionar o botão **2nd function** da superfície de trabalho, utilizando-se as fileiras de decodificadores abaixo da tela da superfície de trabalho. Os controles pan de cada aux podem ser globalmente conectados ao fader do canal por meio do display **Setup** do canal aux.

Estas três fileiras de decodificadores e botões em cada seção da superfície de trabalho podem ser utilizadas para controlar os aux sends ou uma função separada. Esta função é referida como função 'protegida', e não é mudada quando os auxes são movidos. O botão à direita de cada fileira, próximo ao LCD, alterna a atribuição desta fileira entre os aux sends e a função protegida. Tocar em qualquer aux send na tela atribuirá a maior fileira de decodificadores disponível para este send, além de atribuir quaisquer outras fileiras de decodificadores disponíveis aos aux sends abaixo. Os botões de rolagem à esquerda das fileiras de decodificadores permitem a rolagem dos auxes atribuídos.

Ao pressionar o botão **Aux**, situado entre os dois botões de rolagem, atribuirá automaticamente as três fileiras de decodificadores aos aux sends.

Ao pressionar e segurar este botão, as três fileiras de decodificadores serão atribuídas aos aux sends em todas as 3 seções da superfície de trabalho que tenham selecionado bancos contendo canais de entrada. Neste estado, o botão ficará verde – pressione-o novamente para liberar a função.

Note que apenas seis auxes podem ser exibidos por vez no painel Channel Strip. O painel sempre exibirá os auxes atribuídos às fileiras de decodificadores abaixo. Isto significa que os auxes controlados pelos decodificadores aux dedicados nos controles superfície de trabalho do canal podem não estar visíveis.

Por padrão, os decodificadores controlam o nível aux e o botão controla o status on/off do aux. No entanto, ao pressionar o botão **2nd function** (localizado à esquerda do painel Channel Strip), o botão se torna o seletor de fonte do aux (alternando entre **PRE**, **POST** ou **Pre-M**), e o decodificador se torna o controle pan de um auxiliar estéreo. Em auxes mono, o decodificador não possui a segunda função.



Note que outras atribuições da superfície de trabalho encontram-se disponíveis por meio das abas Surface e Solo no menu Options. Vide o Capítulo Tela Principal

2.4.6 Saídas de Grupo

As saídas de grupo são roteadas a partir da seção **groups** no display **Outputs** do canal. O botão **mono** à esquerda do display produzirá uma lista de grupos mono disponíveis à direita do display, e o botão **stereo** produzirá uma lista de grupos estéreo. Estes botões se acendem para indicar que é a sua lista de saídas de grupo que está sendo atualmente exibida. Tocar em qualquer um dos grupos dentro de cada lista roteará o canal para tal grupo. Cada canal pode ser roteado para quantos grupos mono ou estéreo que tenham sido criados.

Quaisquer grupos mono alimentados por um canal estéreo receberão um sinal L+R da saída do canal.

A menor saída de grupo selecionada é exibida na faixa do canal, abaixo do lado esquerdo do nome do canal, e a saída direta atual selecionada é exibida abaixo do lado direito do nome do canal.

Quando uma nova sessão é criada, o grupo estéreo com a menor numeração é sempre designado como **Master**. Portanto, todos os canais de entrada são roteados para ele como padrão, e os master faders são atribuídos a ele.

2.4.7 Saídas Diretas

O roteamento básico é descrito na seção Começando. Quando a saída direta tiver sido roteada, ela é ligada ao se pressionar o botão **on** cinza próximo ao medidor de nível de saída na área cinza abaixo do botão de roteamento **direct outs**. A saída direta é definida post-fader por padrão, porém pode ser mudada para pre-fader ou pre-mute ao se pressionar o botão à direita do botão **on**. A seleção atual é exibida à direita do botão.



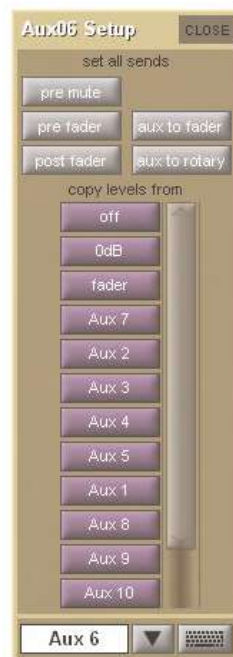
2.5 Funções Específicas dos Canais de Grupos

Os sinais de entrada do canal de grupo são definidos no display **Output** dos canais de entrada. A seção superior do display **Setup** do canal de Grupo lista todas as entradas atualmente endereçadas para o grupo. A lista de entrada pode ser rolada utilizando-se a barra de rolagem à direita, caso necessário. Abaixo da lista, há dois botões: **Clear all** remove todos os roteamentos de entrada do grupo. Ao pressionar este botão é gerada uma caixa de confirmação, onde a função clear all pode ser confirmada ou cancelada. **connect all** roteia todos os canais de entrada para o grupo.



2.6 Funções Específicas dos Canais Aux

Conforme os sinais de entrada do canal Aux são definidos nos canais de entrada, não há seleções de entrada disponíveis no display **Setup** do canal Aux. Há, no entanto, algumas opções de configurações na parte superior do display:



Os botões **set all sends** cinzas na parte superior do display **Setup** configuram os sends para o aux bus de todos os canais de entrada. Os três botões à esquerda, **pre mute**, **pre fader** e **post fader**, definem o ponto do canal a partir do qual o aux send é definido. O send point atual é exibido próximo à aux send level nos canais de entrada.

Note que os send points podem ser individualmente selecionados no canal de entrada utilizando-se o botão 2nd function.

Ao pressionar o botão **link pans**, localizado à direita do botão **pre mute**, o aux send pan será conectado ao canal pan principal nos canais de entrada. O botão é iluminado em vermelho para indicar que está ativado. Mais indicações estão disponíveis no aux pan slider, na faixa do canal de entrada acesa em cor de rosa.

Ao pressionar o **aux to fader (Flip)**, o controle de todos os sends auxiliares do canal de entrada são atribuídos aos faders do canal.

Ao pressionar **aux to Rotary**, o controle dos sends auxiliares de todos os canais de entrada são atribuídos à fileira de decodificação superior, localizada abaixo do painel Channel Strip.

Os botões **copy levels from** roxos também configuram os sends do aux bus a partir dos canais de entrada. A lista de botões pode ser rolada utilizando-se a barra de rolagem à direita. Estes botões são usados para configurar universalmente os níveis do aux send: **Off** desliga o nível e **0dB** o define em 0db. **Fader** define o nível de cada aux send do canal de entrada para que corresponda ao respectivo fader do canal. Os botões **copy levels from** restantes copiam uma mix de aux send do canal de entrada para o aux send.

Note que quando os copy levels de um botão são pressionados, os níveis de send ainda podem ser reajustados individualmente no canal de entrada.

2.7 Funções Específicas dos Canais de Matrix

Como os sinais de entrada do canal Matrix são definidos no display de entradas **Matrix**, não há seleções de entrada disponíveis no canal de Matrix.

2.8 Processamento de Sinais do Canal

Cada tipo de canal contém o as mesmas funções de processamento de sinal: Incluem os filtros high-pass e low-pass, um EQ de quatro bandas e compressor/gate. Ao pressionar cada uma destas áreas da faixa do canal, o display relevante de processamento de canal será aberto.

2.8.1 Filtros de Canal

A seção de filtros da faixa do canal está localizada abaixo da seção de entrada. Esta seção consiste em dois pots de frequência, cada um com botão on/off próprio e um display da frequência de corte do filtro em Hertz. Os botões on/off cinzas indicam que a banda da frequência está desligada, e quando vermelhos indicam que está ligada. O filtro low-pass encontra-se na parte superior e o high-pass filter na parte inferior, e ambos possuem um roll-off de 24dB por oitava. Os filtros seguem diretamente a seção de entrada na cadeia de sinal.

A área dos filtros é replicada na parte superior do display EQ/filters, acessada ao se tocar na área de EQ da faixa do canal. O filtro pode ser configurado utilizando-se os decodificadores de filtro e botões na parte superior dos controles da superfície de trabalho do canal:



Uma representação gráfica dos filtros é incluída no gráfico EQ localizado abaixo do **Insert A** na faixa de canal, descrita abaixo. A linha vermelha no gráfico representa as configurações atuais do filtro.

2.8.2 EQ do Canal

O EQ do Canal da SD8 possui quatro bandas. As quatro bandas de EQ são codificadas de acordo com a cor: Azul para HF, verde para HMF, amarelo para LMF e vermelho para LF. O display in-channel está localizado abaixo do **Insert A** e consiste em uma representação gráfica do EQ atual e um botão on/off. O botão quando cinza indica que o EQ está desligado, e quando vermelho indica que está ligado. A linha verde no gráfico representa a resposta de frequência do EQ, e a linha vermelha representa a resposta dos filtros. A frequência central de cada banda é exibida em pequenas linhas nas cores da banda, na parte inferior do gráfico.

Ao tocar na área EQ da faixa do canal irá exibir o display EQ/filters. A seção EQ do display encontra-se abaixo da seção de filtros, e possui outra representação gráfica do EQ atual na parte superior. Ao tocar no gráfico EQ, a visualização expandida do gráfico será aberta. O EQ pode ser configurado utilizando-se decodificadores e botões na superfície de trabalho, que seguem o mesmo layout do display:



Em ambos, o display EQ/filters e na superfície de trabalho, cada banda possui um controlador de ganho de $\pm 18\text{dB}$ à esquerda e um controlador de frequência (que varia de 20Hz a 20kHz) na parte superior direita e um controle **Q** na parte inferior direita. Cada pot possui seu respectivo valor exibido à direita. As bandas de EQ superior e inferior possuem botões **Curve** para todos os tipos de filtro a serem ligados ou desligados.

Em direção à parte inferior do display EQ/filters, há três botões cinzas marcados: **safe**, **flat** e **preset**. Ao tocar em **safe**, o EQ é adicionado à lista de canais do channel safes. Ao tocar em **flat**, os controles de ganho EQ são reinicializados a 0dB. Ao tocar em **preset**, o display **Presets** é exibido e pode ser usado para salvar ou carregar presets.

Abaixo destes botões, há um botão redondo menor, que é também encontrado nos controles da superfície de trabalho do canal, que alterna a ordem de processamento de sinal. A configuração padrão é o EQ seguido pela dinâmica, conforme indicado na marcação **eq-dyn** à esquerda do botão. Ao pressionar este botão, a ordem é invertida, conforme indicado pela marcação, mudando a posição do display **dyn-eq** para a direita do botão.

2.8.3 Dinâmica do Canal

A dinâmica dos canais da SD8 inclui um compressor totalmente configurável e um gate com filtragem high-pass e low-pass. O display in-channel está localizado abaixo do display **eq**. O compressor pode ser ligado ao se pressionar o switch on/off à esquerda da marcação **comp**, e o gate pode ser ligado ao se pressionar o switch on/off à esquerda da marcação **gate**. Estes botões tornam-se cinzas quando desligados e vermelhos quando ligados. O display do compressor da faixa de canal incluirá um pot de threshold, cada um com os valores atuais exibidos à direita em dB, um medidor de entrada (**ln**) e um medidor de redução de ganho (**GR**). O display gate inclui um pot de threshold com o valor atual exibido à esquerda em dB, e três luzes de indicação de status. O medidor de entrada na área **comp** possui duas pequenas setas à direita: A seta verde exibe o threshold atual do compressor e a seta cor de laranja exibe o threshold do gate.

Ao pressionar qualquer parte das áreas **comp** ou **gate** fará com que o display **dynamics** seja exibido. Quando o display expandido é aberto, os controles do compressor e de gate são atribuídos aos decodificadores abaixo do touch screen.

Ambos o compressor e o gate podem ser ligados utilizando-se o botão **on** abaixo dos botões de threshold. O compressor também possui uma função de ganho automático que é ligada ao se pressionar o botão **auto gain** abaixo do pot **ratio**. A função automaticamente ajusta a configuração de ganho para quando mudanças forem realizadas no threshold, desta forma mantendo a saída do compressor constante.



Em canais mono, há também um botão link à direita dos controles do compressor, que permite que dois canais sejam linkados, como se fossem estéreo. Em outras palavras, o botão link habilita que outro sinal de canal seja adicionado à entrada do circuito de controle do compressor, e que este sinal de canal seja adicionado à entrada de circuito de controle do outro canal. Ao pressionar este botão, o display dynamics link será exibido, listando **Channels, Groups e Auxes signal groups** à esquerda. Quando um destes grupos de sinal é selecionado, os sinais disponíveis são listados à direita do display. Selecione um sinal para conectar e feche o display. O botão **link** é marcado em vermelho e o número e nome dos canais conectados são exibidos na caixa acima para indicar que há um link presente. Para cancelar o link, pressione o botão novamente e desmarque link signal.

Note que quando um canal de link não tiver nome, o display repetirá o número do canal.

Os gates podem ser atribuídos a um sinal diferente ao se pressionar o botão **key** abaixo do pot **attack**. Isto exibirá o display **Gate Key Route**, a partir do qual o key input pode ser selecionado. Gates consecutivos de canal podem ser atribuídos por

sinais consecutivos de entrada utilizando-se a função **ripple channels**. O botão key é marcado em vermelho e exibirá o key input na caixa de texto à direita para indicar que outro sinal está atribuído ao gate. O sinal de key input pode ser testado ao se pressionar o botão **key listen** localizado abaixo do pot **range**.

Os parâmetros e faixas disponíveis são:

Compressor:

threshold	(faixa: -60 - 0dB)	(este pot é duplicado na superfície de trabalho)
attack	(faixa: 0.5 - 100mS)	
release	(faixa: 10mS - 10S)	
ratio	(faixa: 1:1 - 50:1)	
Gain makeup	(faixa: 0 - 40dB)	(este pot é duplicado na superfície de trabalho)

Gate:

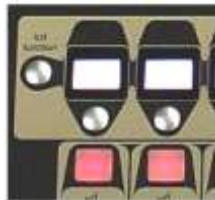
threshold	(faixa: -60 - 0dB)	(este pot é duplicado na superfície de trabalho)
attack	(faixa: 0.05 - 100mS)	
hold	(faixa: 2mS - 2S)	
release	(faixa: 5mS - 5S)	
ratio	(faixa: 0 - 90dB)	
Filter frequency	(faixas high- e low-pass: 20Hz - 20kHz)	
Frequency width	(faixa: 0 - 19.48kHz)	

Cada pot possui seu respectivo valor exibido à direita. Estes pots são automaticamente atribuídos aos codificadores da superfície de trabalho abaixo da tela quando o painel dynamics é expandido, conforme indicado pelas cores correspondentes em torno dos pots e codificadores. Quando o display é expandido para três bandas, cada banda é atribuída a uma fileira de decodificadores. Quando o gate também estiver ligado, ele é exibido na parte inferior da fileira de decodificadores. Na parte superior do display **dynamics** há dois botões: **safe** e **presets**. Ao tocar em **safe**, a dinâmica é adicionada à lista de canais do channel safes. Ao tocar em **preset**, o display **Presets** é exibido e pode ser usado para salvar ou carregar presets.

2.9 Funções LCD

2.9.1 Introdução às Funções LCD

As funções LCD são acessadas ao se pressionar o botão **lcd function** localizado próximo às fileiras dos displays LCD do canal. Há um botão **LCD Function** em cada uma das três seções do console. Os displays LCD exibem informações sobre o canal relevante e o modo atual de função é exibido na metade inferior do display.



Os botões Channel Select abaixo dos displays LCD são usados para ativar as várias funções e selecionar os canais, conforme necessário.



A seleção de uma destas opções atribui modo de função aos botões Channel Select para todos os canais nos **bancos** associados com o botão **lcd function**.

Há sete diferentes opções de modo de função.

2.9.2 Solo

Quando o botão **lcd function** é pressionado, o display LCD da esquerda é marcado como **SOLO**. Quando o modo **SOLO** é selecionado, os botões Channel Select se tornam botões solo. A metade inferior do display LCD indica quais busses solos estão disponíveis para o canal, conforme definido no display **Setup** do canal e no modo de função SOLO CHOICE (descrito abaixo). O botão também exibe quais dos busses são AFL ou PFL, conforme definido no topo superior esquerdo do display master solo.

No modo **SOLO**, os displays LCD são coloridos de acordo com o tipo de canal quando não solados, e coloridos de verde quando solados.

Note que este é o modo padrão dos displays LCD, atual quando nenhum outro modo de função tenha sido selecionado.

2.9.3 Solo Choice

Quando o botão **lcd function** é pressionado, o segundo display LCD da esquerda é marcado como **SOLO CHOICE**. Quando este modo é selecionado, os botões Channel Select são usados para selecionar a atribuição solo bus para o canal, alternando entre **1**, **2** e **1+2**.

No modo **SOLO CHOICE**, os displays LCD têm a cor azul.

GANG

Quando um botão **lcd function** é pressionado, o terceiro display LCD da esquerda é marcado como **GANG**. Quando este modo é selecionado, os botões Channel Select são usados para linkar todos os controles de canal. Todos os botões Channel Select pressionados em seguida terão os controles linkados. No caso de canais atualmente linkados, o botão Channel Select pode ser usado para removê-los do grupo. A cor dos símbolos **GANG** no canto inferior esquerdo do display de canal da tela indica os grupos linkados existentes. Todos os faders linkados compartilharão uma cor. Cada vez que **GANG lcd function** for selecionado, um novo grupo é iniciado, conforme indicado pelos símbolos **GANG** que mudam de cor.

Quando os canais são linkados, a operação de quaisquer controles de canal fará com que outros canais dentro do grupo repliquem este movimento. Os controles de pan e phase não estão incluídos nas gangs.

Note que é a mudança de nível associada ao movimento do fader que é replicada e não a distância física em que o fader é movido.

Note também que as gangs não podem ser editadas depois de criadas – elas devem ser apagadas e criadas novamente.

Note também que quando o canal estiver mudo, os canais do grupo que já estavam mudos, permanecerão mudos. Quando o áudio do canal é ativado, o áudio de todos os canais é ativado, independentemente de terem sido inicialmente desativados.

Os canais podem ser temporariamente isolados das Gangs ao se pressionar o botão Option.

2.9.5 JOIN CG

Quando um botão **lcd function** é pressionado, o quarto display LCD da esquerda é marcado como **JOIN GG**. Quando este modo é selecionado para um banco que contenha as faixas de canal de Grupo de Controle (CGs ou VCAs) azul, os botões Channel Select são usados para atribuir os canais aos Grupos de Controle. Os Grupos de Controle permite que alguns níveis de saída de canal e funções mute sejam controlados a partir de um master fader. Os Grupos de Controle podem incluir qualquer combinação de canal dos quatro tipos de canais.

Primeiramente, selecione o Join Control Group do CG desejado ao pressionar o botão Channel Select apropriado (o display LCD irá exibir um traço) e em seguida pressione todos os botões Channel Select que desejar incorporar ao Grupo de Controle.



Note que os canais do Grupo de Controle funcionam de forma diferente dos canais de Grupo (GRP): Os canais de grupo se juntam ao áudio de quaisquer canais roteados a eles, enquanto os Grupos de Controle simplesmente permitem o ajuste dos níveis dos canais atribuídos a eles, independentemente de qualquer roteamento de áudio.

Uma sessão pode ter até 12 Grupos de Controle. Os Grupos de Controle podem ser nomeados utilizando-se as ferramentas padrões de atribuição de nomes descritas na seção Começando. O botão **safe**, localizado na parte interior da faixa on-screen, pode ser utilizado para proteger as atribuições e configurações do Grupo de Controle contra alterações, caso um novo snapshot seja ativado.

Atribuição de Canais dos Grupos de Controle

Para adicionar ou remover canais de um Grupo de Controle, entre no modo de função **JOIN CG** e pressione o botão Channel Select no canal do Grupo de Controle a ser editado. Alternativamente, toque no botão **join/leave** na parte superior do conjunto de botões no painel do canal do Grupo de Controle. Todos os botões Channel Select ficarão azuis para indicar que estão no modo Control Group Join, e exibirão o número do Grupo de Controle sendo editado na metade inferior do botão.

Note que ao tocar em join/leave em um canal fará com que todos os canais entrem no modo JOINCG.

Os displays LCD em qualquer canal atualmente incluído no grupo serão exibidos em azul claro. Pressione o botão Channel Select para remover o canal do grupo.

Todos os outros displays LCD dos canais estarão marcados em azul escuro, indicando que eles não estão atualmente incluídos no Grupo de Controle sendo editado. Ao pressionar os botões Channel Select, eles serão adicionados ao grupo.

Todos os Grupos de Controle aos quais um canal pertence são exibidos imediatamente abaixo dos botões **GANG** e **SAFE** no painel de faixa de canal.

Note que apenas as duas ou três primeiras atribuições de Grupo de Controle em um canal serão exibidas na faixa de canal.

Todos os canais incluídos em um Grupo de Controle encontram-se listados na metade superior do display da faixa de canal.

Para limpar todos os canais atualmente atribuídos a um Grupo de Controle, toque no botão **clear** do Grupo de Controle, localizado abaixo do botão **join/leave**, e pressione **Yes** na mensagem de alerta exibida.

Modos de Fader do Grupo de Controle

Há três modos em que o fader do Grupo de Controle pode interagir com os faders dos canais atribuídos a ele, e o botão abaixo do botão **clear** na faixa de canal exibe as alternâncias entre eles:

No modo **moving fader**, todos os faders atribuídos serão movidos para replicar quaisquer movimentos do fader do Grupo de Controle.

Note que é a mudança de nível associada ao movimento do fader que é replicada e não a distância física em que o fader é movido.

No modo **vca style**, a movimentação do fader do Grupo de Controle afeta o nível de saída de todos os canais atribuídos sem mover os seus faders.

No modo **mute only**, o Grupo de Controle controla apenas os botões mute de canais atribuídos, e não o nível de saída.

Note que nos três modos, a movimentação do fader de um canal atribuído a um grupo não afeta os níveis de saída de outros canais do grupo.

Funções Mute do Grupo de Controle

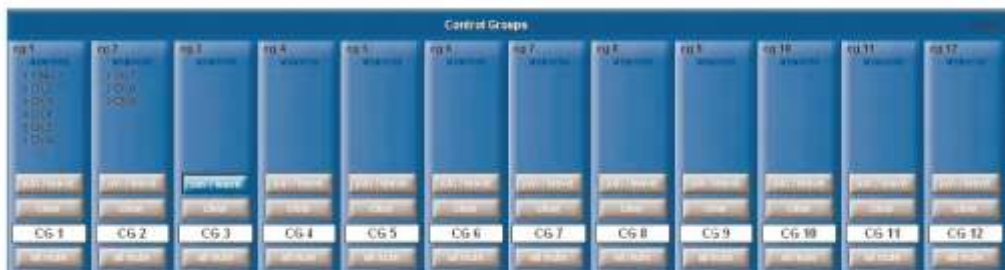
Os botões mute de um Grupo de Controle interagem da mesma forma, independentemente do modo atual de fader:

O Botão mute acima do display LCD do fader de um Grupo de Controle pode ser utilizado para silenciar todos os canais atribuídos. A sua função é duplicada com o botão **all mute** abaixo da caixa de texto do canal. Quando desativado, o botão mute do Grupo de Controle ativa o áudio de todos os canais atribuídos, independentemente do seu estado mudo antes do botão mute do Grupo de Controle ter sido ativado. Se o áudio de um canal é ativado enquanto um Grupo de Controle ao qual estiver atribuído estiver mudo, os outros canais do grupo permanecerão mudos individualmente, porém o botão mute do Grupo de Controle não estará mais aceso.

A função auto-mute, ativada com o toque do botão **auto-mute** localizado acima do nome do Grupo de Controle no painel de Channel Strip, automaticamente silenciará qualquer canal que seja removido do Grupo de Controle e ativará o áudio de qualquer canal que ingressar no Grupo de Controle.

Master Display dos Grupos de Controle

Além das faixas de canal do Grupo de Controle, uma visão geral de todos os Grupos de Controle da sessão pode ser acessada pelo menu **Control Groups** na tela principal.



Este display consiste nas versões básicas da faixa de canal de cada Grupo de Controle, incluindo as listas de atribuição de canais e algumas configurações básicas que também podem ser ajustadas no display: **Join/leave**, **clear** e **all mute**. Os controles de atribuição de nome do Grupo de Controle também estão disponíveis nas faixas de canal do display.

2.9.6 Copy Bank From

Para copiar um banco de canais diferente para o local atual do banco, pressione **COPYBNKFROM**. A mensagem '**PRESS | A BANK | BUTTON | FOR | COPYIN | FROM**' será exibida nos displays LCD. Pressione o botão **bank** para o banco que deseja copiar para copiá-lo para o local atual.

2.9.7 Copy Bank To

Para copiar o banco atual para um local diferente, pressione **COPYBNKTO**. A mensagem '**PRESS | A BANK | BUTTON | FOR | COPYIN | TO**' será exibida nos displays LCD. Pressione o botão **bank** para o banco que deseja copiar.

2.9.8 Clear Bank

Para limpar todos os canais de um banco, pressione **CLEARBANK**. A mensagem '**CONFIR| CLEAR| BANK:| YES| NO**' será exibida nos displays LCD. Pressione **NO** para cancelar a ação ou **YES** para continuar.

Nota – Os bancos podem ser movidos entre as camadas e sessões do console.

Note também que o display Fader Banks na tela principal também pode ser usado para alterar o layout do banco.

Note também que não há função desfazer para estas ações. Proceda com cuidado!

Manual de Operação SD8

Capítulo 3:

Tela Master

Este capítulo descreve todas as funções acessadas à partir da Tela Master. Este capítulo trata das funções dos botões do menu na parte superior da tela, da esquerda para a direita. Os elementos da Seção Central da superfície de trabalho são descritos no contexto do display do Painel Principal.

Para abrir a tela master pressione o botão **Master** localizado na seção central da superfície de trabalho.

3.1 Menu do Sistema



3.1.1 Oscilador

O oscilador da SD8 é configurado no display **Oscillator**.



A frequência do oscilador é controlada pelo pot **frequency** à esquerda, e o nível de áudio é controlado pelo pot **level** à direita. Os botões abaixo de cada pot podem ser usados para configurar o oscilador nas frequências (**100Hz, 440Hz, 1kHz, 10kHz**) e níveis (**-3dB, -6dB, -12dB, -18dB**) padrão. O valor atual de cada parâmetro é exibido abaixo do respectivo pot.

Para canais estéreo, o oscilador de 1 KHz pode ser configurado para produzir um sinal ID pulsante no canal esquerdo ou um sinal GLITS, conforme indicado no gráfico on-screen.

3.1.2 Clear Over Indicators

Ao pressionar esta tecla no sub-menu **System**, todos os indicadores de clip serão removidos dos meters na tela.

3.1.3 Overview Clear Screen

Alguns painéis, como a barra de informação e os indicadores de status, podem ser arrastados com a trackball para a tela externa. Para reinicializar rapidamente a posição destes painéis de volta para a tela principal, pressione o botão **Overview Clear Screen**.

3.1.4 F11: Reset Engine

Ao pressionar esta entrada no sub-menu **System**, o áudio engine será reinicializado.

Note que esta função irá interromper o áudio – não utilize esta função a não ser que seja absolutamente necessário.

3.1.5 F12: Reset Surfaces

Ao pressionar esta entrada no sub-menu **System**, todos os controles da superfície de trabalho serão reinicializados. Esta função não interrompe o áudio.

3.1.6 Shut Down

Ao pressionar esta entrada no sub-menu System, o computador do console será desligado. Se a sessão não tiver sido salva, ao pressionar **Shutdown**, uma mensagem de alerta será exibida. Pressione **Yes** para encerrar sem salvar, ou **Não** para cancelar o encerramento.

3.2 Files Menu

3.2.1 Session Structure

Ao tocar em **Session Structure** no menu **Files**, o display **Session Structure** será exibido. É aqui que uma sessão é nomeada e onde a alocação do busses da sessão é configurada. Apesar de as mudanças à estrutura da sessão poderem ser realizadas após o início da sessão, é melhor testar e configurar estes parâmetros antes de configurar a sessão. As mudanças realizadas em Session Structure não são implementadas até que o botão **Restructure** na parte inferior direita do display seja pressionado.

Para dar nome a uma sessão, toque na caixa **session title**, digite o nome da sessão usando o teclado on-screen ou externo e pressione **OK**.

Abaixo do título da sessão, cada tipo de canal possui a sua própria fileira de configuração, que inclui os botões **clear all** e **auto-route**, e um display com o número atual de canais na sessão. Para ajustar a quantidade de aux ou group busses, toque na caixa de contagem do canal e insira o número utilizando o keypad pop-up, ou ajuste a contagem utilizando o controlador Touch-n-Turn atribuído. Há um total de 24 busses Mono e Estéreo disponíveis. A caixa **spare channel processing** localizada na parte inferior do display exibe o número de canais de processamento ainda disponíveis, e a caixa **spare busses** à direita exibe o número de canais de saída ainda disponíveis.

Note também que há dois canais de processamento (um grupo estéreo) reservados para o master buss.

Toque os numeros em azul para editar com o teclado pop-up ou com o touch-n-turn.

The screenshot shows the 'Session Structure' interface with the following annotations:

- DiGiTe o nome da sessão**: Points to the 'session title' field containing 'SD0 Manual'.
- Defina a quantidade e o tipo dos auxiliares**: Points to the 'aux busses' section, showing '6' for Mono and '6' for Stereo.
- Defina a quantidade e o tipo dos Grupos**: Points to the 'group busses' section, showing '6' for Mono and '6' for Stereo.
- Opção para limpar partes da sessão ao reestruturar**: Points to the 'clear all' button for 'input channels'.
- Numero total de canais de processamento disponíveis**: Points to the 'spare channel processing' field showing '1'.
- Numero total de busses de saída disponíveis.**: Points to the 'spare busses' field showing '1'.
- Opção de rotear automaticamente entradas e saídas ao usar a opção Clear All**: Points to the 'auto-route' button for 'input channels'.
- Crie uma sessão default, com todos os parâmetros flat e roteamento básico.**: Points to the 'DEFAULT ALL' button.

Nota – ao pressionar o botão Default All seguido pelo botão Restructure, a nova sessão será automaticamente configurada com as configurações a seguir: As 48 entradas do rack roteadas para os canais de processamento de 1-48 e o Master Buss roteado para as saídas Locais 1 & 2 e saídas do rack 1 & 2. Todos os canais de entrada serão roteados para o Master Buss e os fones de ouvido do console serão alimentados pelo Master Buss quando nada estiver solado.

Capítulo 3 – Tela Master

A configuração padrão é:

- 60 canais de entrada Mono ou Estéreo (Fixos)
- 6 busses Mono auxiliares e 6 busses Estéreo auxiliares (Ajustáveis)
- 6 busses Mono de Grupo e 6 busses Estéreo de Grupo (Ajustáveis)
- 12 Entradas de Matrix e 12 Saídas de Matrix (Fixas)
- 12 Control Groups (VCAs) (Fixos)
- 1 Master Buss Estéreo (Fixo)
- 2 Busses Mono ou Estéreo de Solo (Fixos)

Se o botão **clear all** for pressionado, todo o roteamento e processamento não-padrão (EQ, dinâmica, etc) será removido dos canais na sessão quando o botão **Restructure** for pressionado. Isto é especialmente útil ao se reestruturar uma sessão existente para criar uma nova sessão.

O botão **auto-route** roteia automaticamente as entradas e saídas físicas do rack para os canais de entrada e saída na sessão quando o botão **Restructure** é pressionado, desta forma poupando o operador de ter que roteá-los manualmente nos displays **Setup** e **Output**. Por exemplo, o roteamento automático de 48 entradas roteará a primeira entrada física (eg 1: Mic 1) para o canal de entrada 1, a segunda entrada física (1: Mic 2) para canal de entrada 2... até que acabe as entradas ou canais. Os Auto-routes são tal como se segue:

- Auto-route de Canais de Entrada com entradas físicas
- Canais Auxiliares, de Grupo e Matrix são automaticamente roteados para saídas físicas
- As Entradas de Matrix são automaticamente roteadas com saídas de grupo

Note que o auto-route apenas pode ser usado em conjunto com o botão *Clear All*, e não se encontra disponível para *Direct Outs* de canais de entrada.

Nota Importante: o auto-route substitui qualquer roteamento de entrada e saída anterior.

Note também que as saídas para os canais Aux, Group e Matrix são roteadas automaticamente na sequência: Saídas Aux seguidas por saídas de Grupo, seguidas por saídas de Matrix.

Como os Grupos de Controle não incluem roteamento de sinais, não há um botão auto-route para os grupos de controle.

O send point para os Direct Outs do canal de entrada podem ser configurados globalmente com o botão **direct sends**, localizado na parte superior direita do display. O botão é ativado ao se tocar no botão **Clear All** dos canais de entrada. O botão **direct sends** alternará entre **Post-Fader**, **Pre-Fader** e **Pre-Mute**.

Similarmente, o send point para saídas de aux podem ser definidas globalmente utilizando-se o botão **aux sends** à direita do botão **direct sends**. O botão é ativado ao se tocar no botão **Clear All** dos aux busses. O botão **aux sends** alternará entre **Post-Fader**, **Pre-Fader** e **Pre-Mute**.

As fileiras **audio i/o** e **comms** abaixo das fileiras padrão dos canais permite que as configurações dos áudio io cards e função talkback sejam reinicializadas.

Os botões **clear snapshots** e **clear macros** na parte inferior direita da janela podem ser usados para remover quaisquer snapshots ou macros ao se iniciar uma nova sessão.

O botão **Rebuild Banks** à direita do botão **clear snapshots** permite que as mudanças na estrutura da sessão sejam refletidas no layout das camadas e bancos do console. Ao reestruturar a sessão sem reconstruir os bancos, quaisquer canais adicionais alocados não serão "posicionados" na superfície de trabalho e terão de ser manualmente atribuídos aos faders. No entanto, ao pressionar **Restructure** com **Rebuild Banks** habilitado, a superfície de trabalho será construída com todos os canais disponíveis na superfície de trabalho.

Note que quando *Rebuild Banks* é usado, qualquer configuração que não seja padrão do layout de canal será perdida.

Pra implementar as mudanças no display **Session Structure**, toque no botão **Restructure** no canto inferior direito. Para sair do display sem implementar as mudanças, toque em **Cancel**, localizado abaixo do botão **Restructure**.

Para limpar mudanças não implementadas do display, toque em **REVERT**, localizado no canto superior esquerdo do display.

3.2.2 Load Session

Ao tocar nesta entrada no menu **File**, o display **Load Session** é aberto. A coluna à esquerda do display exibe o diretório de arquivos. Na parte superior do diretório há dois botões que alternam a lista de pastas abaixo entre os conteúdos do folder interno do console d:/ (**internal**) e o conteúdo de um drive USB removível (**removable**). Cada pasta pode ser expandida ao se tocar no símbolo + à direita. A lista pode ser rolada utilizando-se a barra de rolagem à direita.

Quando uma pasta ou sub-pasta no diretório à esquerda é tocada, uma lista dos arquivos da sessão é exibida na lista ao centro da tela. A lista exibe o nome do arquivo (**Filename**), data e hora de criação (**Date & Time**) e descrição da sessão (**Description**). Além disso, a lista também exibe o número de **Inputs**, **Auxes** (mono, estéreo), **Groups** (mono, estéreo) e canais **Matrix** (ins/outs).

Para carregar uma sessão, toque na sessão na lista e pressione **Load**, localizado no canto inferior direito do display. Para fechar o display sem carregar a sessão, pressione **Cancel**, localizado abaixo do botão **Load** e também encontrado no canto superior direito do display.

Quando a sessão tiver sido carregada, um resumo da sessão atualmente carregada é exibido no display **Session**: localizado no fundo do painel principal. Quando as alterações tiverem sido realizadas na sessão, a indicação **File**: no display exibirá apenas a pasta da sessão salva mais recentemente, e não o nome do arquivo.

Note que a coluna BU, e os botões partial load, set backup e copy backup ainda não foram implementados.

Note também que se qualquer um dos botões da coluna da direita estiver ativo, as sessões não poderão ser selecionadas a partir da lista.



3.2.3 Save Session

Ao tocar nesta entrada no menu **File**, a sessão atual é salva. Quando a sessão tiver sido salva, um pop-up de confirmação será exibido mostrando o local do arquivo da sessão salva.

Note que esta função substitui a última sessão salva. Se desejar manter a última sessão salva, salve a sessão atual como uma nova sessão.

3.2.4 Save As New File

Ao tocar nesta entrada no menu **File**, o display **Save Sessison** é aberto. Na parte superior do display há duas caixas de texto mostrando o nome do arquivo (**filename**) e o título da sessão (**session title**). O nome do arquivo normalmente será '**sessionxxx.ses**', onde xxx é um número auto-incremental e o título da sessão é o mesmo da sessão atual. Se a sessão não tiver sido mudada desde a última vez em que foi salva, o nome do arquivo será o mesmo da sessão atual. Para editar o nome do arquivo e o título da sessão, toque na caixa de texto relevante, insira o novo nome ou título utilizando o teclado on-screen ou interno e pressione **OK**. Para substituir outra sessão ou para salvar a sessão em uma nova pasta, porém com um nome anteriormente utilizado, toque na sessão deste nome e o seu nome será exibido na caixa **file name**.

O local em que o arquivo da sessão é salvo será definido no diretório localizado no lado esquerdo do display. Na parte superior do diretório há dois botões que alternam a lista de pastas abaixo entre os conteúdos do folder interno (**internal**) do console d:/ e o conteúdo de um drive USB removível (**removable**). Cada pasta pode ser expandida ao se tocar no símbolo + à direita. A lista pode ser rolada utilizando-se a barra de rolagem à direita. Toque no botão e a pasta no qual deseja salvar a sessão.

Para criar uma nova pasta, selecione o local da pasta no caminho descrito acima, toque no botão **new folder** à direita do display, digite o nome da pasta utilizando o teclado externo e pressione o botão return do teclado externo. Para renomear uma pasta, toque no botão **rename folder** à direita do display, digite o nome da pasta utilizando o teclado externo e pressione o botão return do teclado externo.

Para excluir uma pasta, toque no botão **delete folder** à direita display, toque na pasta a ser deletada e toque em **Yes** na caixa pop-up de confirmação.

Note que esta ação não poderá ser desfeita.

Capítulo 3 – Tela Master

Quando o nome da sessão tiver sido atribuído e o local onde será salva tiver sido selecionado, pressione **Save** para salvar a sessão, localizado no canto inferior direito do display. Para fechar o display sem salvar a sessão, pressione **Cancel**, localizado abaixo do botão **Save** e também encontrado no canto superior direito do display. Ao tentar salvar a sessão com um nome de arquivo já existente na pasta, um pop-up será exibido avisando que o prosseguimento da operação fará com que o nome do arquivo seja substituído. Toque em **Yes** para continuar ou em **No** para cancelar.

Note que a substituição da sessão mais recente pode ser realizado de forma mais rápida utilizando-se a função Save Session descrita acima.

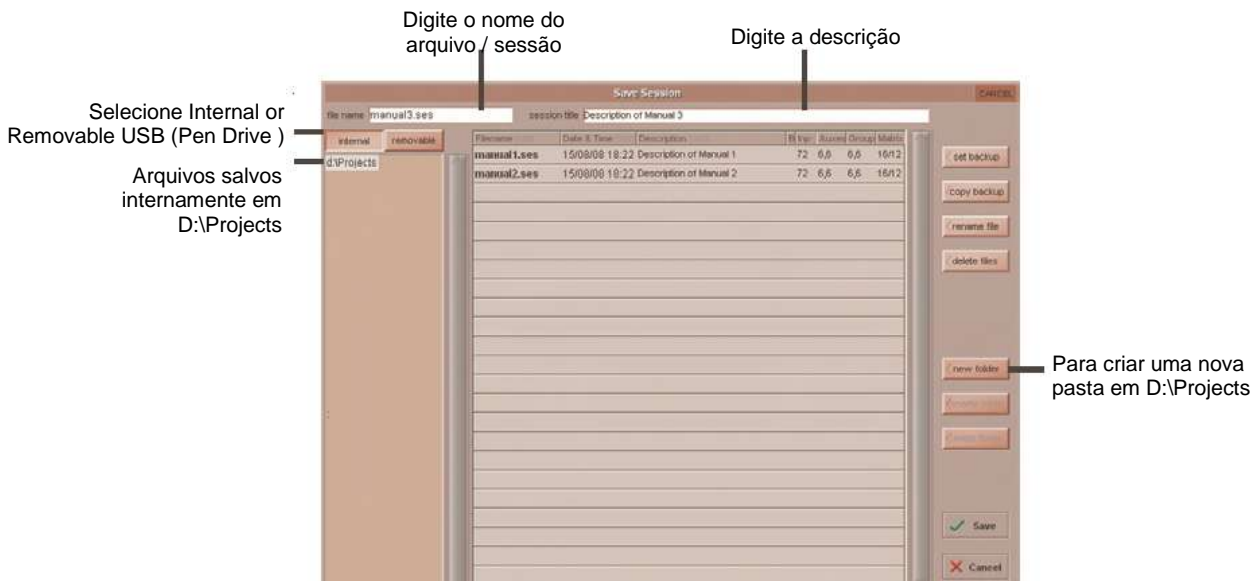
Quando a sessão tiver sido salva, um pop-up de confirmação será exibido mostrando o local do arquivo da sessão salva.

Para renomear um arquivo, toque no arquivo a ser renomeado e em seguida em **rename file**, localizado à direita do display, insira o novo nome utilizando o teclado on-screen ou externo e pressione **OK**. Se **rename file** for pressionado sem que um arquivo tenha sido selecionado, o primeiro arquivo na lista será automaticamente selecionado para ser renomeado.

Note que o nome do arquivo é o único elemento do arquivo que poderá ser editado quando o arquivo tiver sido salvo.

Para excluir arquivos, selecione a pasta que contém os arquivos a serem excluídos e toque em **delete files**. Para excluir todos os arquivos de uma pasta, toque em **select all**, e em seguida em **confirm delete**. Para excluir um arquivo ou uma seleção de arquivos, toque nos arquivos que deseja excluir e em seguida em **confirm delete**. Para excluir uma seleção de arquivos consecutivos, toque em **select range**, toque no primeiro e último arquivo da seleção a ser excluída e em seguida toque em **confirm delete**. Para completar o processo de exclusão, toque em **Yes** no pop-up de confirmação que é exibido.

Note que as funções set backup e copy backup ainda não foram implementadas.



3.2.5 Load Presets

Ao tocar nesta entrada no menu **File**, o display **Load Presets** é aberto. Isto permite que os presets de FX, Graphic EQ e Matrix criados em outras sessões sejam importados para a sessão atual. A coluna à esquerda do display exibe o diretório de arquivos. Na parte superior do diretório há dois botões que alternam a lista de pastas abaixo entre os conteúdos do folder interno do console d:/ e conteúdo de um drive USB removível. Cada pasta pode ser expandida ao se tocar no símbolo + à direita. A lista pode ser rolada utilizando-se a barra de rolagem à direita.

Quando uma pasta ou sub-pasta no diretório à esquerda é tocada, uma lista dos arquivos de Preset é exibida na lista ao centro da tela. A lista exibe o nome do arquivo (**Filename**), data e hora de criação (**Date & Time**) e descrição da sessão (**Description**). Além disso, a lista também exibe o número dos presets **Input**, **Out** (fx), **GrEQ** (fx) e **Matrix** contidos no arquivo de preset.

Para carregar um conjunto de presets, toque no arquivo de preset na lista e pressione **Load**, localizado no canto inferior direito do display. Para fechar o display sem carregar a sessão, pressione **Cancel**, localizado abaixo do botão **Load** e também encontrado no canto superior direito do display.

Note que os presets de uma sessão também são salvos como parte do arquivo da sessão.

Note também que as funções set backup e copy backup ainda não foram implementadas.

Note também que se qualquer um dos botões da coluna da direita estiver ativo, as sessões não poderão ser selecionadas a partir da lista.

3.2.6 Save Presets

Ao tocar nesta entrada no menu **File**, o display **Save Presets** é aberto. Na parte superior do display há uma caixa de texto que exibe o nome do arquivo do arquivo de presets mais recente. O nome normalmente será **'presetsxxx.pre'**, onde xxx é um número auto-incremental. Para editar o nome do arquivo, toque na caixa de texto, insira o novo nome ou título utilizando o teclado on-screen ou externo e pressione **OK**. Para substituir outro arquivo, ou salvar o arquivo em uma nova pasta com um nome previamente utilizado, toque no arquivo com o respectivo nome, que será exibido na caixa **file name**.

O local em que o arquivo de presets é salvo será definido no diretório localizado no lado esquerdo do display. Na parte superior do diretório há dois botões que alternam a lista de pastas abaixo entre os conteúdos do folder interno do console d:/ e o conteúdo de um drive USB removível. Cada pasta pode ser expandida ao se tocar no símbolo + à direita. A lista pode ser rolada utilizando-se a barra de rolagem à direita. Toque no botão e o folder no qual deseja salvar a sessão.

Quando o nome do arquivo de presets tiver sido atribuído e o local onde será salva tiver sido selecionado, pressione **Save**, localizado no canto inferior direito do display. Para fechar o display sem salvar, pressione **Cancel**, localizado abaixo do botão **Save** e também encontrado no canto superior direito do display. Ao tentar salvar o conjunto de presets com um nome de arquivo já existente na pasta, um pop-up será exibido avisando que o prosseguimento da operação fará com que o nome do arquivo seja substituído. Toque em **Yes** para continuar ou em **No** para cancelar.

Note que os presets de uma sessão também são salvos como parte do arquivo da sessão.

Note também que as funções set backup e copy backup ainda não foram implementadas.

3.3 Menu de Opções

O menu **Options** inclui uma variedade de preferências do sistema SD8, agrupados em seis abas. A maioria das funções são descritas no display. O botão de cada função exibe **Yes** em roxo, para indicar que está ativo, e **No** em cinza para indicar que está inativo.

3.3.1 Surface

A aba **Surface** inclui as configurações relacionadas à tela, botões e codificadores do console:



Touch Keyboard

Esta opção define se o teclado on-screen será exibido ou não quando uma caixa de nome é tocada. Por padrão, está ativada.

Large LCD Names

Esta opção permite que o nome nos displays LCD sejam exibidos com uma fonte maior. Por padrão, está ativada.

Auto Expand EQ

Esta opção define se o display EQ é aberto quando um EQ é ajustado. Por padrão, está ativada.

Auto Expand Dynamics

Esta opção define se o display dynamics será aberto ou não quando o Compressor ou Gate é ajustado. Por padrão, está ativada.

Auto Expand Time

Este pot, localizado à direita das opções **Auto Expand EQ** e **Dynamics**, define a duração de permanência dos displays EQ e dynamics após os parâmetros neles terem sido ajustados. A opção atual é exibida em segundos, abaixo do pot. Ao tocar no pot, o decodificador Touch-n-Turn é atribuído.

Bank Switch Assigns Screen

Esta opção define se ao pressionar o botão bank o banco será automaticamente atribuído à tela ou não. Por padrão, está ativada.

Fader Assigns Channel

Esta opção permite que um canal seja atribuído aos controles da superfície de trabalho quando seu fader é tocado. Por padrão, está ativada.

Note que quando esta opção se encontra ativada, ao tocar acidentalmente no fader, os controles da superfície de trabalho serão reatribuídos.

3.3.2 Solo

A aba **Solo** inclui configurações relacionadas às funções solo do console:



Solo Displays Insert

Esta opção define se o display ou qualquer FX ou Graphic EQ inserido em um canal será aberto ou não quando o botão solo do canal for pressionado. O painel Graphic EQ poderá apenas ser exibido na tela principal. Por padrão, está ativada.

Solo Assigns Aux to Faders (Flip)

Esta opção define se os níveis de send para uma mandada de aux serão atribuídas ou não aos faders do canal quando o botão solo do aux for pressionado. Por padrão, está ativada.

Solo Assigns Aux to Rotaries

Esta opção define se os níveis de send para um canal aux serão atribuídas ou não aos à fileira superior de decodificadores quando o botão solo do canal aux for pressionado.. Por padrão, está ativada.

Solo Assigns Channel

Esta opção define se um canal será ou não automaticamente atribuído aos controles da superfície de trabalho do canal quando o botão solo do canal for pressionado. Por padrão, está ativada.

Solo Assigns Channel Also Assigns Screen

Se a opção Solo Assigns Channel acima estiver ativa, esta opção definirá se o solo de um canal designará o banco do canal à tela.

Solo Reverts to Output

Esta opção define o que acontecerá se um canal de saída solo estiver ativo quando um canal de entrada solo for ativado e desativado. Quando esta opção estiver ativada, a desativação do solo do canal de entrada retornará o solo buss para a saída anteriormente no modo solo. Quando a função estiver inativa, a desativação do solo do canal de entrada deixará todos os solos inativos.

A opção estará apenas disponível se o solo buss estiver no modo **single**. A opção encontra-se inativa por padrão.

3.3.3 Brightness

A aba **Brightness** é utilizada para configurar o brilho dos **meter leds**, **lcd displays** e **surface leds** do console.



Ao tocar em cada pot, o decodificador Touch-n-Turn é atribuído.

3.3.4 Meters

A tab **Meters** inclui as configurações relacionada aos meters do console:



Os quatro pots na metade superior do display afetam o tempo de reação do attack e release (**attack rate** e **release rate**), o tempo do **peak hold** e o tempo do **overs hold**. A configuração atual para cada um deles é exibida em milissegundos ou segundos, abaixo de cada pot. Ao tocar em cada pot, o decodificador Touch-Turn é atribuído.

Note que quando o tempo do overs hold estiver definido como 0, o tempo de hold é definido como infinito, e não 0. As luzes do overs permanecerão acesas até que sejam manualmente removidas.

O ponto sendo medido no canal é configurado utilizando-se os oito botões localizados na metade inferior do display. Os medidores do canal de entrada são ajustados utilizando-se os botões à esquerda, e os canais de saída são ajustados à direita. As opções para cada um deles são: **pre-trim**, **post-trim (pre-processing)**, **pre-fader (post-processing)** e **post fader**. A configuração padrão é **post-trim** para canais de entrada e **post-fader** para canais de saída. O botão atualmente selecionado é exibido em roxo.

Note que as configurações na metade inferior do display afetam os medidores na superfície de trabalho, e não os medidores on-screen.

3.3.5 Session

A aba **Session** inclui as configurações relacionadas ao procedimento de inicialização do console:



Load Startup Session

Esta opção permite que a sessão Startup.ses seja automaticamente carregada na inicialização do sistema. Quando não selecionada, a área de trabalho será inicializada no estado padrão.

Save Startup Session

Esta opção permite que a sessão Startup.ses seja automaticamente salva ao sair. Quando não selecionada, a área de trabalho será inicializada no mesmo estado.

Enable Console Network

Esta opção ativa o networking para PCs e consoles de controle remoto e é explicada no capítulo **Network e Mirroring**.

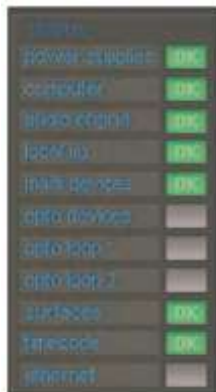
3.3.6 Status

A aba **Status** inclui duas configurações relacionadas às notificações de status do console. Ambas as funções encontram-se ativadas por padrão:



Display System Status Indicators

Esta opção define se o display do Status estará aberto ou não. Este display exibe monitoramento constante dos vários elementos dos sistemas do console. A caixa de indicação à direita de cada elemento exibe **OK** em verde quando este elemento estiver sendo executado corretamente, e **ERR** quando o elemento apresentar problemas, e uma caixa cinza em branco quando o elemento não for relevante. Ao clicar em qualquer caixa de indicação fará com que a página Diagnostics seja exibida, caso houver.



Display System Alerts

Esta opção define se os avisos do sistema serão ou não exibidos. O momento em que os alertas são exibidos é ajustado no pot message display time, localizado em direção à janela inferior. A opção atual é exibida em segundos, abaixo do pot. Ao tocar no pot, o decodificador Touch-Turn é atribuído.

3.4 Layout Menu

3.4.1 Fader Banks

Ao tocar em **Fader Banks** no menu **Layout**, o menu exibirá o display **Fader Banks**. Este display permite que o local de cada banco de faders seja alterado. Os botões de banco disponíveis em cada camada de cada seleção da área de trabalho são exibidos no conjunto de faders atual, com os bancos da sessão esquerda e direita à esquerda e direita, respectivamente, e os bancos da sessão central no centro. Em direção à parte inferior do display, há alguns botões de função cinza, que se tornam cinza claro para indicar que foram selecionados.



Para trocar os locais de dois bancos de faders, toque em um botão de banco de modo que se torne destacado em amarelo, toque em **swap** (localizado abaixo da camada 1 do fader bank esquerdo) e toque no outro botão de banco.

Para copiar um banco de faders para um novo local, marque o banco a ser copiado, toque em **copy to** e toque no banco para o qual deseja copiá-lo. Se já houver um banco de faders no banco de destino, ele será substituído.

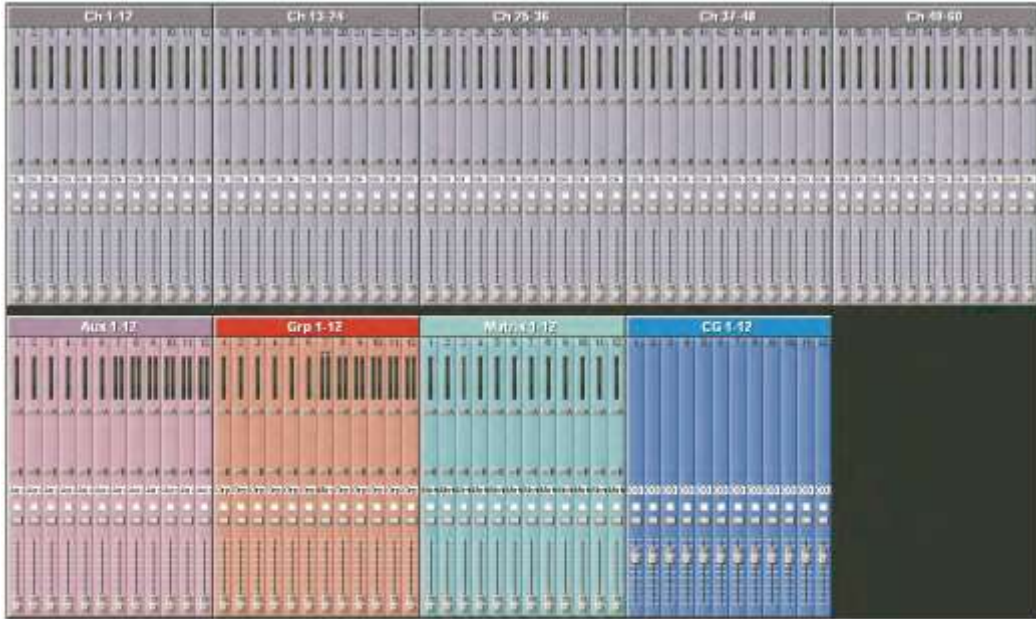
A limpeza de um banco está associada com as Funções LCD descrita no capítulo Tipos de Canal deste manual.

A marcação nos displays LCD do banco pode ser editada utilizando-se as caixas de texto localizadas no canto inferior esquerdo do display. Por padrão, a fileira superior do botão exibe uma versão abreviada do tipo de canal (**Ch** para canais de entrada, **Aux** para canais aux, **Grp** para canais de grupo, **Matrix** para canais de matrix e **CG** para canais de grupo de controle). Para editar qualquer uma das fileiras, toque na caixa de texto, insira o novo nome ou título utilizando o teclado on-screen ou externo e pressione **OK**. O símbolo do teclado à direita também ativa a função de atribuição de nome para a fileira superior.

Note que esta marcação afeta os displays dos botões de banco, e não os faders do canal dentro do banco.

Overview Display

Um gráfico em miniatura de cada fader configurado pode ser exibido na tela principal ou em uma tela separada conectada à saída VGA **Overview** na parte de trás do console. Estes gráficos exibem a posição do fader, mute, solo status e insert status, e o meter dos canais em todos os bancos exibidos. Os parâmetros exibidos nesta visão geral podem ser ajustados na tela overview utilizando-se o mouse externo. Os botões **on overview** e **on master**, localizados abaixo dos bancos principais do display **Fader Bank**, são utilizados para incluir e excluir os bancos de faders do display externo (overview) e do painel principal, respectivamente.



Ao tocar em **Select Channels** no menu **Layout**, o display **Select Channel** será exibido, contendo uma lista completa de todos os canais input, aux, group, matrix e control existentes na sessão. A lista de canais para cada tipo de canal pode ser acessada ao se tocar a seta para baixo localizada na coluna à esquerda.

Primariamente, o display **Select Channels** é utilizado para ajustar as atribuições de bancos dos canais da sessão. Esta função emprega o modo de função LCD **COPY BANK FROM**, e é descrita integralmente na seção Tipos de Canal deste manual.

Note que quando os canais são adicionados a uma sessão, ou quando uma sessão é criada, todos os canais existentes podem ser atribuídos à superfície de trabalho utilizando-se a função rebuilding banks no display Session Structure.

3.5 Snapshots Menu

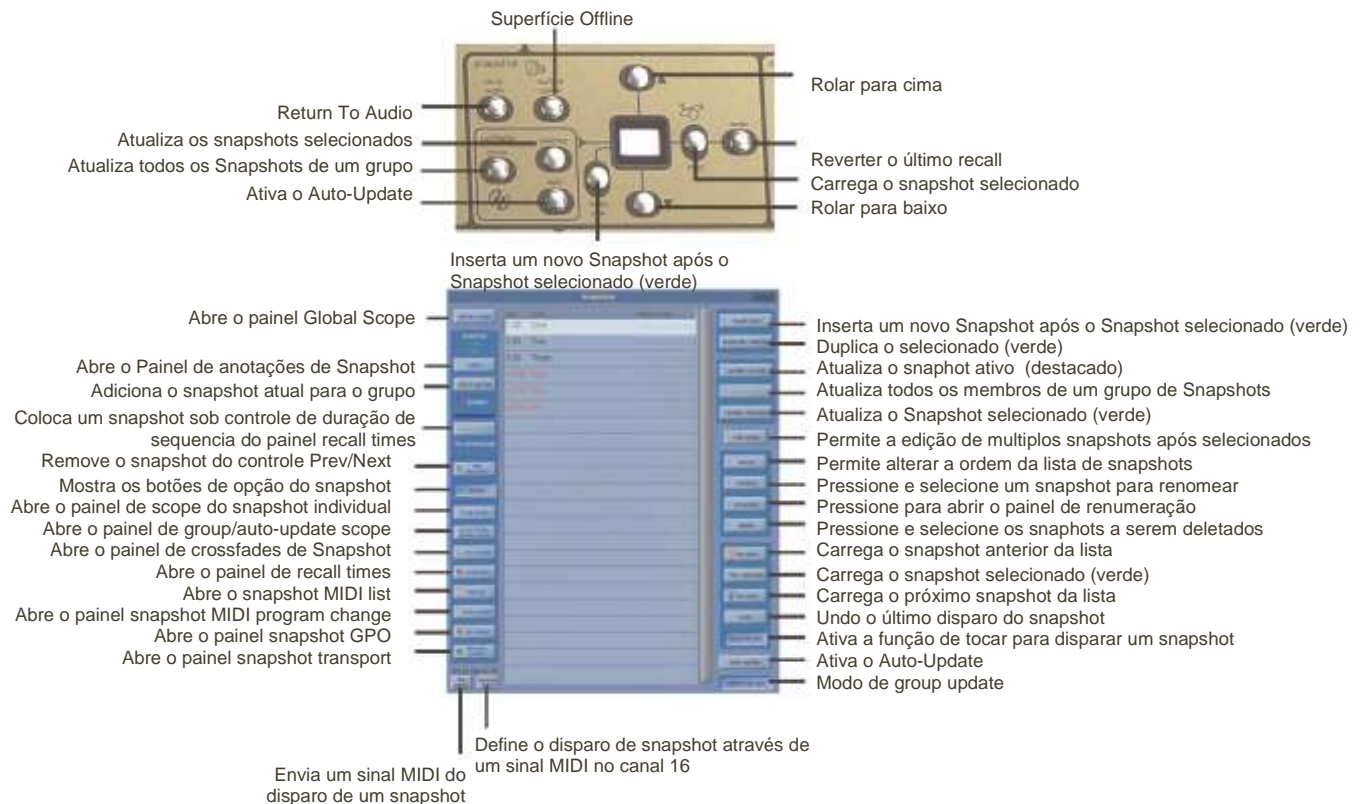
Qualquer número de Snapshots (Cenas) de todas as configurações atuais do console podem ser armazenadas e carregadas utilizando-se o painel Snapshots.

Estes Snapshots podem ser absolutos ou agrupados juntamente com outros snapshots.

O recall scope de um snapshot (quantos e quais controles eles afetarão quando ativados) pode ser definido por um controlador ou por um canal de entrada.

Para exibir o painel de Snapshots, toque no botão Snapshots localizado na parte superior da tela principal.

Os controles da superfície de trabalho estão localizados na sessão à direita da superfície de trabalho do console.



Nota – O snapshot atual é exibido no painel como o botão destacado (pressionado). O nome do snapshot exibido em verde indica que este é o snapshot selecionado na superfície de trabalho e que o seu nome está indicado no display. O botão Fire dispara este snapshot selecionado e o destaca em verde na lista da tela como o snapshot atual.

Se o botão do snapshot atual mostrar um asterisco próximo ao número (por exemplo, 001*), isto indica que um controlador foi mudado desde que o snapshot foi ativado.

Se o nome do snapshot for exibido em preto na lista, isto indica que este é o Snapshot padrão, e se for exibido em vermelho ou azul, indica que este Snapshot é um membro de um grupo de snapshots.

3.5.1 Armazenamento de Snapshot

Quando um snapshot é armazenado, todas as configurações do console são salvas, porém quando o snapshot é carregado, o seu efeito pode ser limitado a alguns canais e controladores utilizando-se **Global** e **Recall Scopes**.

Para armazenar um snapshot do estado atual de todos os controles do console, toque no painel Snapshot ou no botão **Insert New** na superfície de trabalho e um novo snapshot será inserido abaixo do snapshot atualmente selecionado (verde).

Alternativamente, se a função **Touch To Fire** estiver ativada, toque em um botão não utilizado na lista e um novo snapshot será adicionado ao final da lista, e então digite o nome do snapshot. Outro método para criar um Snapshot é pressionar o botão **Duplicate Selected**, de modo que uma cópia do Snapshot selecionado (verde) será criada abaixo do atual.

Nota – Se Duplicate Selected for utilizado, o Snapshot que está armazenado poderá não refletir o estado atual dos controles do console – isto simplesmente criará uma cópia do Snapshot que foi selecionado quando o botão for pressionado.

3.5.2 Carregamento de Snapshot

Há várias formas de se carregar um snapshot:

Ative a função **Touch To Fire** utilizando o botão no painel Snapshot e em seguida toque no botão do snapshot necessário.

2) Os botões na superfície de trabalho à esquerda da tela contém os botões **Scroll Up/Down** para alterar o snapshot selecionado nomeado no display da superfície de trabalho e listado na tela em verde.

O botão **Fire** carregará o snapshot atribuído.

Os botões **Previous** e **Next** da superfície, acima do master fader, podem ser usados para carregar os snapshots ativos da lista em ordem consecutiva (para cima ou para baixo na lista).

4) A ativação do snapshot também pode ser controlada por eventos específicos no canal MIDI 16 (vide Snapshots e MIDI).

5) Atribuir um botão **Macro** para ativar o Snapshot.

3.5.3 Substituição de Snapshot

Para atualizar ou mudar um snapshot, defina os controles do console conforme necessário e em seguida toque em um dos botões **Update (Current, Selected or Group)**.

Nota – O snapshot atual não é necessariamente aquele cujo nome é exibido no display da superfície de trabalho, e sim o snapshot selecionado. Para que um snapshot seja o atual, ele deve ter sido o último a ser ativado e destacado na lista on-screen do painel.

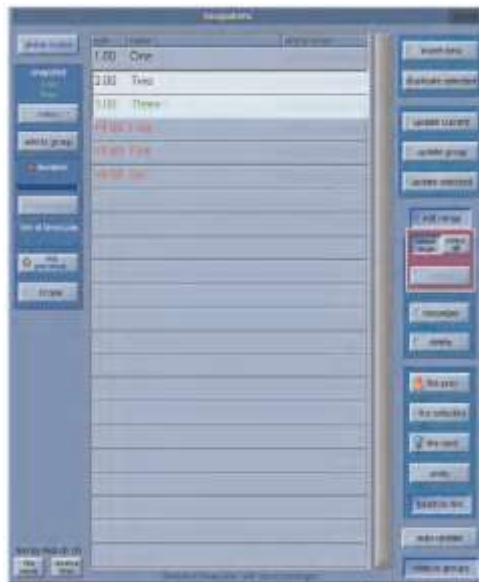
3.5.4 Edição de Múltiplos Snapshots

Mudanças individuais de um controlador podem ser simultaneamente atribuídas a diversos snapshots utilizando-se o botão **Edit Range**. Isto não substitui o snapshot completo associado ao botão.

Quando o botão **Edit Range** é pressionado, um painel pop-up é exibido, permitindo que todos (**All**), um conjunto (**Range**) ou snapshots individuais sejam selecionados ao pressionar seus respectivos botões.

Ao pressionar o botão **Select Range**, tocando o primeiro e último snapshot de um grupo, automaticamente selecionará todos os snapshots desejados.

Nota – Para cancelar uma operação de edição antes que tenha sido confirmada, pressione o botão Edit Range novamente.



Com o botão Edit pressionado, pressionar os botões de Snapshot não ativará os snapshots, apenas os selecionará para edição. A seleção pode ser mudada ao se pressionar e soltar os botões de snapshot a qualquer momento durante a operação do comando Edit, de modo que uma variedade de controles ou roteamentos podem ser mudados em uma variedade de snapshots antes da conclusão da operação ao se pressionar o botão **Confirm**. A janela Snapshots pode ser fechada para se ter acesso a outras funções editáveis – Neste caso, uma mensagem de aviso será exibida para informar o usuário de que ainda se encontram no snapshot edit mode.

Quando qualquer botão de Snapshot é selecionado, mudanças a qualquer controlador, mudanças de roteamento, e quaisquer mudanças aos controles definidos no Snapshot Scope podem ser gravadas para todos os Snapshots selecionados, substituindo as configurações anteriores. Ao pressionar o botão **Confirm**, as mudanças são mantidas.

Por exemplos, se os Snapshots 1 e 2 são selecionados e o ganho de entrada para o canal 1 é alterado, o carregamento subsequente dos snapshots 1 e 2 configurarão o ganho de entrada do canal 1 com o novo valor.

Apenas canais que foram alterados enquanto o comando Edit ativo serão afetados e apenas em snapshots selecionados no momento.

Nota – Snapshot Scopes e Crossfade Times podem também ser editados para múltiplos Snapshots utilizando-se a função Edit Range

3.5.5 Movendo um Snapshot

Para que a lista Snapshot seja exibida em uma ordem específica, é possível mudar a ordem da lista movendo as entradas. Toque no botão **Move** e toque no Snapshot a ser movido. Em seguida, toque no ponto da lista para onde o snapshot será movido.

3.5.6 Renomeando um Snapshot

Para renomear um snapshot, toque no botão **Rename**, em seguida no nome a ser mudado e insira o novo nome utilizando o teclado.

3.5.7 Renumeração de Snapshots

Como os snapshots podem ser inseridos em qualquer parte da lista, pode ser que seja necessário renumerar a lista parcial ou totalmente. Pressione o botão **Renumber** na parte inferior do painel Snapshots e um novo painel será aberto. Insira a seleção a ser renumerada utilizando o controle Touch-n-Turn ou tocando na entrada e digitando, e em seguida insira os passos para renumerar (1.00 é o valor padrão). Em seguida, pressione o botão **OK** e a lista será ajustada conforme definido.

3.5.8 Exclusão de um Snapshot

Para excluir snapshots, toque no botão **Delete** e selecione **Select Range** ou **Select All**. Se **Select Range** foi pressionado, toque os Snapshots na lista a serem excluídos e em seguida pressione **Confirm**. Se **Select All** foi pressionado, a lista completa de Snapshots será marcada e ao pressionar **Confirm**, os snapshots serão excluídos.

Nota – Para cancelar uma operação de exclusão antes que tenha sido confirmada, pressione o botão Delete novamente.

3.5.9 Desfazendo um Snapshot

Quando um snapshot é carregado, um snapshot separado e escondido do console completo é armazenado antes de o snapshot ativado fazer efeito. Se o botão Undo é pressionado, o snapshot escondido é carregado utilizando o mesmo escopo do snapshot anteriormente ativado para desfazer o seu efeito.

3.5.10 Grupos de Snapshot

Um Snapshot padrão (entrada em preto na lista) é um snapshot absoluto do estado atual de todos os controles do console. Um Snapshot pode também ser membro de um **Grupo** (entrada em vermelho ou azul na lista).

Tornar Snapshots membros de um Grupo permite que todos os membros deste Grupo sejam atualizados em conjunto de acordo com o modo Group Update selecionado.

Para tornar um Snapshot membro de um Grupo, selecione o Snapshot na lista e pressione o botão **add to group** à esquerda do painel Snapshot.

Nota – Os Snapshots podem apenas ser membros do mesmo grupo se estiverem próximos uns dos outros na lista. Pode haver vários diferentes grupos de Snapshots em uma lista.

Se um Snapshot é membro de um Grupo, a cor da entrada na lista é determinada pela configuração atual do botão **Relative Groups** na parte inferior direita do painel Snapshots. Isto determina como o Grupo de Snapshots será atualizado quando **Update Group** for pressionado.

Entrada em vermelho na lista = modo Relative Update selecionado

Entrada em azul na lista = modo Non Relative Update selecionado

Relative Group Update Mode (Entradas em vermelho na lista)

Se **Update Group** for pressionado quando o botão **relative groups** estiver ativo, todos os controles de dB tais como faders e aux sends serão atualizados de forma relativa. Isto significa que o fader é movido em +10dB em um snapshot, o mesmo fader será movido em +10dB em todos os Snapshots membros do mesmo grupo, independentemente do nível original do fader. Portanto, +10dB serão aplicados ao nível armazenado deste fader em todos os Snapshots do grupo.

Controles que não sejam de dB, como Dynamics times, EQ Frequency & Q e Pans serão apenas alterados nos membros do grupo que tenham o mesmo valor que o controle antes de ser movido. Portanto, se o pan de um canal encontra-se na mesma posição em todos os membros de um grupo de Snapshots e apenas um dele for alterado e o modo Updage Group for pressionado, o mesmo pan de canal será alterado da mesma forma em todos os snapshots membros deste grupo. Se, no entanto, qualquer um dos Snapshots do grupo possuir este pan de canal em uma posição diferente do Snapshot atual, este não será alterado ao se pressionar Update Group.

Non Relative Group Update Mode (Entradas em azul na lista)

Se **Update Group** é pressionado quando o botão **relative groups** não estiver ativo, todos os controles irão se comportar exatamente da mesma forma. As mudanças serão aplicadas apenas aos outros Snapshots do grupo se os controles que estiverem sendo alterados tiverem o mesmo valor que o Snapshot atual antes da alteração. Este é exatamente o mesmo comportamento de controladores que não sejam de dB no modo relativo, porém neste caso todos os controles estão incluídos.

Group & Auto Update Scope

O comportamento da função Group Update explicada acima também depende das configurações Global Auto Scope e Group e Auto Update Scope, que podem ser definidas por Snapshot para diferentes tipos de controles. Ao pressionar o botão Global Scope, localizado na parte superior esquerda do painel Snapshot, abrirá o display a seguir:

channel types	input		delay		filters		eq		dynamics		inserts		send		fader		mute		panner		to groups		outputs	
	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto
Input Devices	X	X																						
Input Channels	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Aux Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Group Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Control Groups															✓	✓								
FX	✓	✓																						
Matrix Inputs	✓	✓									✓	✓												
Matrix Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Graphic EQ							✓	✓																
Output devices																							✓	✓

Fileiras horizontais indicam as diferentes seções do console e as fileiras verticais indicam o status de Recall e Auto Update para cada tipo diferente de controle. Um X vermelho indica "não incluído" e uma marca verde indica "incluído". Estas configurações podem ser mudadas individualmente ao se tocar no X ou nos símbolos de marcação ou no nome da fileira ou coluna para alterar todo o conteúdo.

O Recall Scope é tratado na próxima seção, porém as colunas **Auto scope** determinam quais controles serão incluídos na atualização automática do grupo. Quaisquer elementos que possuam um X vermelho não serão atualizados em quaisquer snapshots quando **Update Group** é pressionado. Na imagem acima, os Input Devices (rack e soquetes de entrada locais) não estão incluídos no Auto scope, portanto nenhum ganho ou phantom power podem ser atualizados utilizando-se a função **Update Group**. Todos os outros elementos encontram-se marcados e, portanto, podem ser incluídos na função **Update Group**.

Nota – Se elementos forem incluídos no Global Auto Scope, eles ainda poderão ficar de fora do Group Updating pelo Grupo individual do Snapshot e Auto Update Scope.

Ao selecionar um Snapshot da lista e pressionar o botão **Group & Auto Update Scope** abrirá o painel a seguir:

channel name	input	delay	filters	eq	dynamics	inserts	send	fader	mute	panner	to groups	outputs
BLocal IO	X											
L Rack 1	X											
Input Channels	X	X	X	✓	X	X	X	✓	✓	X	X	X
Aux Outputs	X	X	X	✓	X	X		✓	✓			X
Group Outputs	X	X	X	✓	X	X		✓	✓		X	X
Control Groups								✓				
Matrix Inputs	X						X					
Matrix Outputs	X	X	X	✓	X	X		✓	✓			X
Graphic EQ				✓								
RLocal IO												X
L Rack 1												X

Este painel é bastante similar ao painel Global Scope, porém representa o Grupo e o Auto Update para um snapshot individual, que é indicado pelo nome e número na parte superior do painel.

Na imagem acima, as únicas marcas verdes encontram-se nas colunas de EQ, faders e mutes e, portanto, todos os outros elementos não serão afetados pelo Group Update neste Snapshot em particular.

Nota – ao utilizar o Snapshot Groups, recomenda-se a definição de um escopo Global Auto Update antes de se tentar mudar as configurações de atualização para cada Snapshot individual. A utilização do Global Scope por si só provavelmente oferece controle suficiente para as aplicações mais comuns.

Capítulo 3 – Tela Master

3.5.11 Global Recall Scope

Quando um snapshot é armazenado, todas as configurações do console são salvas, porém quando o snapshot é carregado, o seu efeito pode ser limitado a alguns canais e controladores.

Nota – Todos os elementos dos canais do console e outras funcionalidades como Graphic EQ e Effects possuem configurações SAFE próprias. Se qualquer uma destas configurações SAFE estiverem ativas, os controles relevantes não serão afetados por quaisquer Snapshots. Isto é adicional às configurações Global Scope aqui descritas.

Ao pressionar o botão **Global Scope**, o painel é expandido para exibir e editar o escopo de todos os snapshots.

channel type	input trim	fb	fb	fb	eq	db	matrix	matrix	matrix	matrix	matrix	matrix	matrix	matrix	matrix	matrix	matrix	matrix
input devices	X	X																
input Channels	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Aux Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Group Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Control Groups																		
FX	✓	✓																
Matrix inputs	✓	✓																
Matrix Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Graphic EQ					✓	✓												
Output devices																		

Fileiras horizontais indicam as diferentes seções do console e as fileiras verticais indicam o status de Recall e Auto Update para cada tipo diferente de controle. Um X vermelho indica "não incluído" e uma marca verde indica "incluído". Estas configurações podem ser mudadas individualmente ao se tocar no X ou nos símbolos de marcação ou no nome da fileira ou coluna para alterar todo o conteúdo.

As colunas **Recall Scope** determinam quais controles serão incluídos no carregamento do Snapshot. Quaisquer elementos que possuam um X vermelho não serão carregados em quaisquer snapshots.

Na imagem acima, os Input Devices (rack e soquetes de entrada locais) não estão incluídos no Recall scope, portanto nenhum ganho ou phantom power podem ser atualizados na ativação dos Snapshots. Todos os outros elementos são marcados e, portanto, podem ser potencialmente mudados quando um Snapshot é ativado.

Nota – Se elementos forem incluídos no Global Auto Scope, eles ainda poderão ficar de fora do carregamento do Recall Scope dos Snapshots.

3.5.12 Individual Snapshot Recall Scope

Ao selecionar um Snapshot da lista e pressionar o botão Recall Scope, o seguinte painel será aberto:

channel name	input trim	fb	fb	fb	eq	db	matrix	matrix	matrix	matrix	matrix	matrix	matrix	matrix	matrix	matrix	matrix	matrix
Local I/O	X																	
Rack 1	X																	
input Channels	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Aux Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Group Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Control Groups																		
Matrix inputs	✓																	
Matrix Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Graphic EQ					✓													
Local I/O																		
Rack 1																		

Este painel é bastante similar ao painel Global Scope, porém representa o Recall Scope para um snapshot individual, que é indicado pelo nome e número na parte superior do painel.

Na imagem acima, apenas as cruzes vermelhas estão na coluna de input trim para o Local I/O e Rack 1 e, portanto, todos os outros elementos podem ser potencialmente carregados com Snapshots.

Os controles incluídos em cada uma das colunas Recall Scope podem ser vistos na parte inferior do painel quando qualquer uma das entradas forem modificadas e estiverem da seguinte forma:

Controladores

- Input/Trim (Local I/O and Racks)** – ganhos analógicos, switches e phantom power
- Input/Trim (Input Channels)** – roteamento e inputs, digital trim, fase e nome do canal
- Input/Trim (Aux Outputs/Group Outputs/Matrix Outputs)** – digital trim, fase, delays e nome de buss
- Input/Trim (Matrix Inputs)** – roteamento de input e nome de matrix
- Delay (All channel types)** – delay do canal
- Filters (All channel types)** – HPF e LPF
- EQ (All channel types)** – todos os controladores, exceto HPF e LPF.
- Dynamics (All channel types)** – todos os controladores, exceto stereo link
- Inserts (All channel types)** – Roteamento de Send & Return e ON/OFF de inserts
- Sends (Input Channels)** – Níveis de mandada, ON/OFF & PRE/POST e pans de auxiliares
- Sends (Matrix Inputs)** – Matrix send levels e switches
- Fader (All channel types)** – channel fader
- Mute (All channel types)** – channel mute
- Panner (Input Channels)** – channel pan
- To Groups (Input Channels)** – Endereçamento de canais de entrada para grupos
- To Groups (Group Channels)** – Endereçamento de grupos para grupos
- Outputs (Input Channels)** – Roteamento, ganho e ON/OFF de direct outs
- Outputs (Aux Outputs/Group Outputs/Matrix Outputs)** – Roteamento e ganho de saídas
- Outputs (Local I/O and Racks)** – Pads de saídas analógicas

Misc

- CG Members** – marcação Control Group e lista completa de cada membro do grupo
- Gangs** – Membros de channel gang .
- Banks** – atribuição atual de todos os controladores na superfície de trabalho:

3.5.13 Snapshot Recall Times

Para sequenciar automaticamente a ativação de snapshots:

Pressione o botão **Scope>Recall Times** à esquerda e insira o tempo na caixa Duration para o snapshot desejado.

2) Ative a função, garantindo que a entrada do Snapshot na coluna **Active** esteja marcada e ativando o snapshot.

Quando o snapshot estiver ativado, o próximo snapshot da lista será automaticamente ativado após o fim do tempo estabelecido e uma barra de progresso exibirá o tempo restante até que o snapshot seja ativado. Pressionar o botão **Duration Active** enquanto a barra de progresso estiver em movimento irá interromper o processo.

Cada snapshot também possui comandos de timecod **Recall At**, porém esta função ainda não foi implementada.

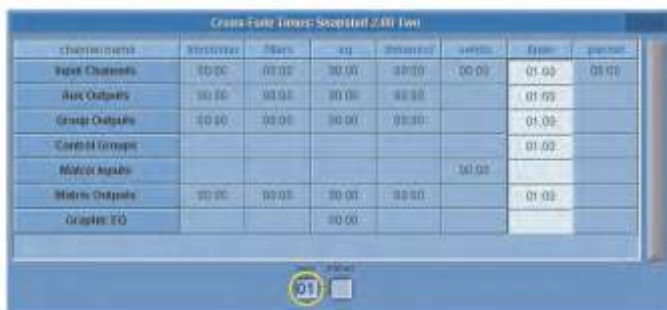


3.5.14 Snapshot Crossfades

Um tempo de crossfade que é medido em segundos e frames pode ser aplicado a diferentes controles de um Snapshot ao se ajustar o Crossfade Time no painel Cross Fades. Este crossfade ocorrerá quando o Snapshot for acessado.

Selecione um tempo individual ao tocá-lo ou selecione uma coluna ou fileira ao tocar no cabeçalho. Em seguida, insira um tempo nas caixas Secs/Frames na parte inferior do painel. Toque e digite ou utilize o Touch-n-Turn para inserir um valor.

Tempos diferentes de Crossfade podem ser aplicados aos input trims, filters, EQs, dynamics, sends, faders e pans, e serão aplicados a todos os canais de uma determinada categoria (ex. todos os canais de entrada). O valor zero desabilita a função.



3.5.15 Snapshots e MIDI

Há duas áreas separadas no MIDI control.

Um snapshot pode possuir uma MIDI Message anexada, e será enviado via MIDI quando ativado. A mensagem MIDI deve ser criada no painel **Scope>MIDI Program** ou **Scope>MIDI List**.

2) A ativação de snapshots pode ser controlada por mensagens MIDI recebidas no canal 16, e pode fazer com que as mesmas mensagens saiam, além de quaisquer MIDI snapshots incluídos em (1) acima.

O botão MIDI **Receive Fires** permite que o sistema Snapshot responda às seguintes mensagens MIDI recebidas:

General Purpose Controller A (Controller 16); Os valores 1 - 127 ativarão os snapshots 1 - 127

General Purpose Controller A (Controller 17); Os valores 0 - 127 ativarão os snapshots 128 - 255

General Purpose Controller A (Controller 18); Os valores 0 - 127 ativarão os snapshots 256 - 383

General Purpose Controller A (Controller 19); Os valores 0 - 125 ativarão os snapshots 384 - 509

General Purpose Controller A (Controller 19); O valor 126 ativará o snapshot anterior da lista

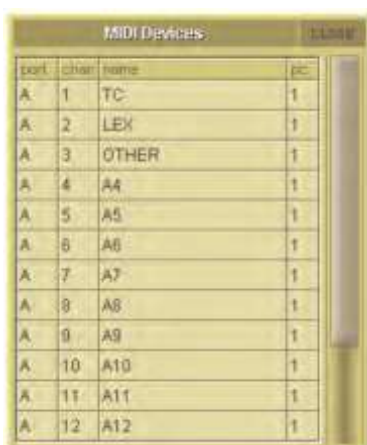
General Purpose Controller A (Controller 19); O valor 127 ativará o próximo anterior da lista

Quando ativado, o botão **Fire Sends** fará com que as mensagens acima (1 - 509) sejam enviadas para onde o botão snapshot estiver pressionado. Os botões Previous e Next não realizam a saída de mensagens MIDI por conta própria.

3.5.16 MIDI Devices

Para enviar o MIDI para dispositivos externos, recomenda-se a definição prévia dos dispositivos receptores – isto facilitará a programação de mensagens MIDI em Snapshots.

Pressione o botão **Scope>MIDI Program** ou **Scope>MIDI List** e, em seguida, pressione o botão **Devices** - o painel a seguir será aberto:



A porta MIDI da SD8 é referida como Porta A na coluna **Port**.

Defina o canal receptor MIDI e o nome de cada um dos dispositivos receptores e defina 1 ou 0 na coluna **PC**, de acordo com os valores de dados do dispositivo (0-127 (0) ou 1-128(1)). Caso não tenha conhecimento desta informação, deixe a configuração como 1. Isto define os dispositivos para utilização posterior e o painel pode ser fechado.

3.5.17 MIDI Program e MIDI List

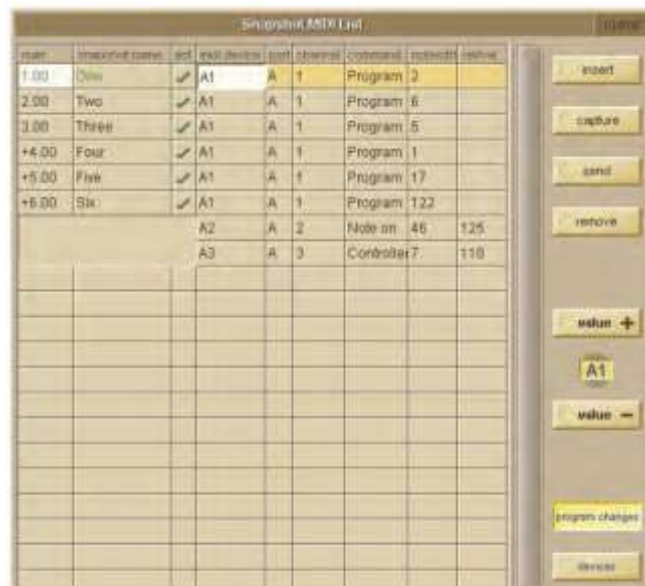
O painel MIDI Program changes possui uma coluna para cada um dos 16 canais MIDI no Port A e uma fileira dos Snapshots existentes. Toque e digite, utilize os botões value up/down ou insira um valor utilizando o controle Touch-n-Turn para cada mudança de programa a ser enviada com cada snapshot e certifique-se de que a caixa **Active** esteja marcada para cada Snapshot relevante. Após inserida, esta informação MIDI será enviada quando o Snapshot for ativado.



Se as mensagens de mudança do programa MIDI tiverem sido inseridas desta forma, elas também serão exibidas no painel **Scope>MIDI List**, que permite a entrada e edição de outros tipos de mensagem MIDI.

Há colunas para **Device Name** (mencionado na última seção), Midi Port, MIDI Channel, tipo de comando e dois valores de dados.

Nota – Se os MIDI Devices já tiverem sido definidos, selecionar um deles na coluna MIDI Device irá inserir automaticamente o Port e MIDI Channel anteriormente inserido para o dispositivo.



Para enviar múltiplas mensagens MIDI com um único Snapshot, utilize o botão **Insert** para adicionar linhas extras na entrada de mensagem.

Para testar a mensagem MIDI sem ativar o Snapshot, pressione o botão **Send** – o display na parte inferior direita do painel exibe a presença de mensagens MIDI recebidas e enviadas.

As mensagens MIDI também podem ser automaticamente inseridas na lista com a geração da mensagem à partir de um dispositivo MIDI, a enviando para o MIDI In do console com a utilização do botão **Capture**.

3.5.18 Surface Offline & Snapshot Editing

Na seção Snapshot da superfície de trabalho do console há 2 botões: **Surface Offline** e **RTN To Audio**.

Quando pressionado, o botão Surface Offline interrompe a comunicação entre os controles da superfície de trabalho e o audio engine – isto significa que qualquer ação realizada na superfície do console não terá efeito sobre o áudio que passa pelo console. Pressionar o botão RTN To Audio irá reconectar os controles da superfície ao audio engine, ignorando quaisquer modificações na superfície de trabalho que tenham sido realizadas a partir do momento que a superfície tenha sido definida como Offline e retornar a console para o estado que estava antes da superfície ter sido definida como Offline.

Capítulo 3 – Tela Master

Nota Importante – se o botão **Surface Offline for** pressionado, **modificações da superfície de trabalho forem realizadas, e o botão Surface Offline for pressionado pela segunda vez, as modificações que foram realizadas na superfície de trabalho serão imediatamente aplicadas ao áudio atual - portanto, utilize esta função com cuidado... !**

O principal objetivo dos botões **Surface Offline** e **RTN To Audio** é habilitar os **Snapshots** a serem editados com a superfície de trabalho off-line, de modo que o **Snapshot** possa ser pré-visualizado, ajustado e atualizado sem que o áudio atual seja afetado. Quando **Surface Offline** estiver ativada, qualquer uma das funções de **Snapshot** já descritas pode ser utilizada.

Por exemplo, se o usuário estiver atualmente no **Snapshot** número um e desejar marcar ou editar o **Snapshot** número dois, deverá:

Pressionar o botão **Surface Offline** e o áudio continuará normal.

2) Rolar para baixo e ativar o **Snapshot** dois para visualizar suas configurações na superfície de trabalho.

Editar as configurações para o **Snapshot** dois e atualizar o **snapshot** atual ou selecionado de acordo com as exigências.

4) Pressionar o botão **RTN To Audio** para automaticamente definir a superfície como online novamente e de volta para o **Snapshot** um.

3.5.19 Auto Update

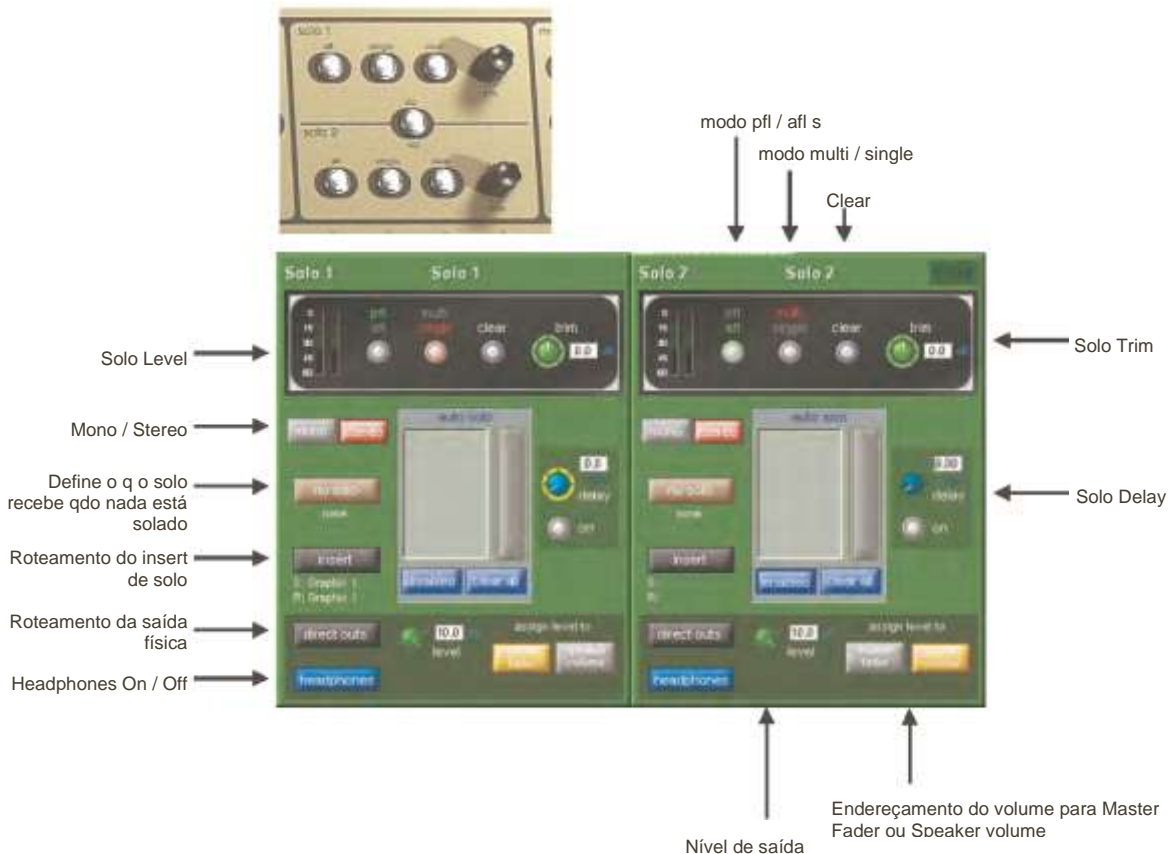
O botão **Auto Update** no painel **Snapshot** ativa a atualização automática do **Snapshot** atual sempre que um controle é ajustado. O **Snapshot** atual será atualizado sem a utilização das funções **Update Current**, **Selected** ou **Group**. Os elementos do **Snapshot** que são automaticamente atualizados são ditados pelas configurações **Group** e **Auto Update Scope**, descritas na seção **Group Snapshots** deste capítulo.

Nota – Tendo em vista o potencial da mudança de **Snapshots** sem intervenção manual ativa, recomenda-se que esta função permaneça desabilitada, até que se tenha certeza de que seja necessária.

3.6 Solos Menu

3.6.1 Solo Panel

Tocar no menu **Solos** irá abrir os displays **Solo 1** e **Solo 2**. Estes displays são utilizados para configurar os solos buses do console. O solo buss 1 é configurado no display à esquerda, e o solo buss 2 à direita. Ambos os displays funcionam exatamente da mesma forma:



Note que as funções solo in-channel encontram-se descritas no Capítulo Tipos de Canais

Na parte superior de cada display há uma caixa preta contendo os meters de solo, três botões e um pot de input trim. Estes controles são duplicados na superfície de trabalho do console na seção à direita:



O primeiro botão seleciona o ponto do canal que alimentará o buss, e alternará entre PFL e AFL, conforme indicado na marcação pfl ou afl acima do botão em verde. O botão também é marcado em verde na superfície de trabalho quando afl é selecionado.

O segundo botão alterna os dois modos do botão solo: **Multi** – múltiplos canais podem alimentar o solo buss simultaneamente. **Single** - apenas um canal alimenta o buss. No modo **single**, quando um canal alimenta o solo buss, pressionar o botão solo em um canal diferente fará com que o canal originalmente selecionado seja desmarcado do solo buss. O modo do botão solo é indicado pelas marcações **multi** ou **single** acima do botão em vermelho. O botão também é marcado em vermelho na superfície de trabalho quando **single** é selecionado.

Todos os solos ativos podem ser desativados com a utilização do botão **clear**. Quando há um solo ativo em algum lugar do console, o botão é marcado em azul na superfície de trabalho.

O nível do solo buss pode ser ajustado com a utilização do on-screen **trim** ou do trim encoder na superfície de trabalho. O pot on-screen trim é sempre atribuído a este decodificador da superfície de trabalho, conforme indicado pela presença da cor verde ao seu redor. O sinal pode ser ajustado em $\pm 18\text{dB}$, e o valor de trim é indicado à direita do pot on-screen **trim**.

No centro do display **Solo 1** e **Solo 2**, há uma área **auto solo** que lista todos os canais selecionados para a função **auto solo**. Esta função sola automaticamente os canais selecionados sempre que outro canal é solado, e os canais selecionados podem ser rolados, se necessário, com a utilização da barra de rolagem à direita da lista. Os canais **auto solo** são selecionados no display Channel Setup. A função **auto solo** é habilitada e desabilitada com a utilização do botão azul à esquerda, abaixo da lista **auto solo**. A marcação do botão exibe se a função **auto solo** se encontra habilitada (**enabled**) ou desabilitada (**disabled**). Os canais na lista **auto solo** podem ser removidos com a utilização do botão clear all abaixo da lista **auto solo**.

***Dica:** Quando se estiver utilizando retornos de efeitos, a seleção do auto solo permitirá que canais solados sejam ouvidas com seus retornos de efeitos. Muito útil para canais de comunicação de roadies também.*

O sinal solo buss pode ser atrasado utilizando-se o pot **delay** à direita da área **auto solo**. Ative o delay utilizando o botão **on** abaixo do pot. Toque no pot para atribuí-lo ao decodificador Touch-Turn. O valor de delay varia entre 0 – 2,7 segundos e é exibido acima e à direita do pot **delay**.

Os botões mono e stereo à esquerda da área auto solo selecionam se o buss é mono ou estéreo. Os botões ficam vermelhos quando selecionados e cinzas quando não selecionados. O formato selecionado é também indicado pelo número de medidores exibidos na parte superior esquerda de cada display.

3.6.2 No Solo Setup Display

Abaixo dos botões **mono** e **stereo**, há o botão **no solo**. Este botão define qual sinal (se houver) estará presente no solo quando nenhum canal estiver solado. Por padrão, não há sinal alimentando o solo quando nenhum solo estiver ativado. Pressionar este botão irá abrir o display **No Solo Setup**:



Na parte superior do display, há uma caixa de texto que pode ser utilizada para renomear o solo buss. Toque na caixa ou no símbolo do teclado à direita, digite o novo nome no teclado on-screen ou externo e pressione **OK**. O display **Channel Name** contendo palavras comumente utilizadas para inserção rápida pode ser acessado para se atribuir um nome ao buss, tocando-se na seta para baixo imediatamente à direita da caixa de texto. O nome do solo buss será exibido na parte superior do display solo principal, e a quaisquer master faders atribuídos ao solo (vide detalhes abaixo).

Abaixo da área de atribuição de nome, há duas colunas de botões utilizadas para selecionar a fonte de áudio para a função **no solo** entre os grupo e auxiliares. A coluna à esquerda contém dois pares de botões: Os botões groups (mono ou stereo) e os botões auxes (mono ou stereo). Tocando em qualquer um destes botões faz com que acenda para indicar que está selecionado e exibe uma lista dos canais na coluna à direita. Uma barra de rolagem é exibida à direita do display se a lista de canais for grande demais para a janela. Tocando em um desses botões de sinal o atribuirá à função no solo, conforme indicado pela iluminação do botão do sinal e pela marcação imediatamente abaixo do botão no solo com o nome do sinal. Se um sinal estéreo for selecionado, apenas o sinal à esquerda será exibido abaixo do botão. Os sinais podem ser desmarcados ao serem tocados novamente. Quando não houver sinal selecionado para a função **no solo**, a marcação abaixo do botão aparecerá como **none**.

Para fechar o display **No Solo Setup**, pressione o botão **CLOSE** no canto superior direito.

A área abaixo da área **auto solo** diz respeito às saídas do solo bus. No centro da área de saída, há um pot de nível de saída. Toque no pot para atribuí-lo ao decodificador Touch-Turn. O trim do nível de saída do buss varia de **OFF** a +10dB, conforme indicado no pot à direita.

3.6.3 Atribuição de Solo Buss aos Controles da Superfície de Trabalho

O nível de saída do solo buss pode também ser atribuído ao master fader ou ao speaker volume com a utilização dos botões **assign level** to à direita do pot **level**. Os botões ficarão marrons quando selecionados.

3.6.4 Solo Outputs Routing

Cada solo buss inclui um insert send e return, e um direct output, que são roteados no display **Solo Outputs**. Este display é acessado ao se tocar no botão **insert** abaixo do botão **no solo**, ou no botão **direct outs** na parte superior esquerda da área de saída do solo buss. Este ponto de inserção se aplica apenas à Solo Buss Direct Output, e não ao sinal de fones de ouvido.

Na parte superior do display **Solo Outputs**, a função de atribuição de nome ao buss descrita acima é duplicada. Em direção à parte inferior do display há dois botões (**output** e **insert A**). Selecionar um destes botões atribuirá o send (ou send e return) à área de roteamento de sinal acima: Quando uma entrada é atribuída, o botão de roteamento **ins A send** é exibido na coluna da esquerda, e o botão de roteamento **ins A return** na coluna da direita; Quando a saída é atribuída, o botão de roteamento é exibido à esquerda e a coluna da direita é deixada em branco. Ao pressionar qualquer um destes botões de roteamento, o display de roteamento é aberto. O roteamento de entrada e saída pode ser direcionado conforme descrito na seção Começando deste manual.

Um botão extra chamado send+return é incluído acima da lista de portas no botão do display Insert Send Route. Quando este botão é ativado, o roteamento do send e retorno é conectado a todos os sinais dentro da porta INTERNAL. Se a entrada Graphic 1 é atribuída ao insert send, a saída Graphic 1 é automaticamente atribuída a este retorno de entrada. Similarmente, se este é o retorno que é manualmente atribuído, o send automaticamente copia a atribuição deste send. O botão send+return torna-se cinza quando está inativo e marrom quando ativo.

Quando os sinais insert e return tiverem sido selecionados, os pots level trim são exibidos na parte inferior do display **Solo Outputs**. À esquerda de ambos os pots, há um meter (ou par de meters, para canais estéreo), que exibe o nível de send ou return, e à direita de ambos os pots, há um display numérico do nível de trim em dB. Abaixo do trim do send level, há um botão **on** que liga e desliga o send. Abaixo do return level trim, há um botão reverse phase que inverte a fase do sinal de retorno. Os botões tornam-se rodeados de vermelho para indicar que estão ligados.

Quando um insert ou direct out tiver sido roteado, o roteamento é exibido abaixo do botão no display **Solo 1** ou **Solo 2**.

3.6.5 Headphone Outputs

Tocar no botão **headphone** no canto inferior esquerdo do display enviará o sinal do solo buss para a saída de headphone, localizado no lado direito do console, abaixo do descanso de braço. O botão torna-se azul para indicar que está ativado.

A saída dos fones de ouvido recebe sinais de solo buss, e o fone de ouvidos será silenciado quando não houver nenhum buss roteado para ela, a não ser que um sinal **no solo** tenha sido atribuído.

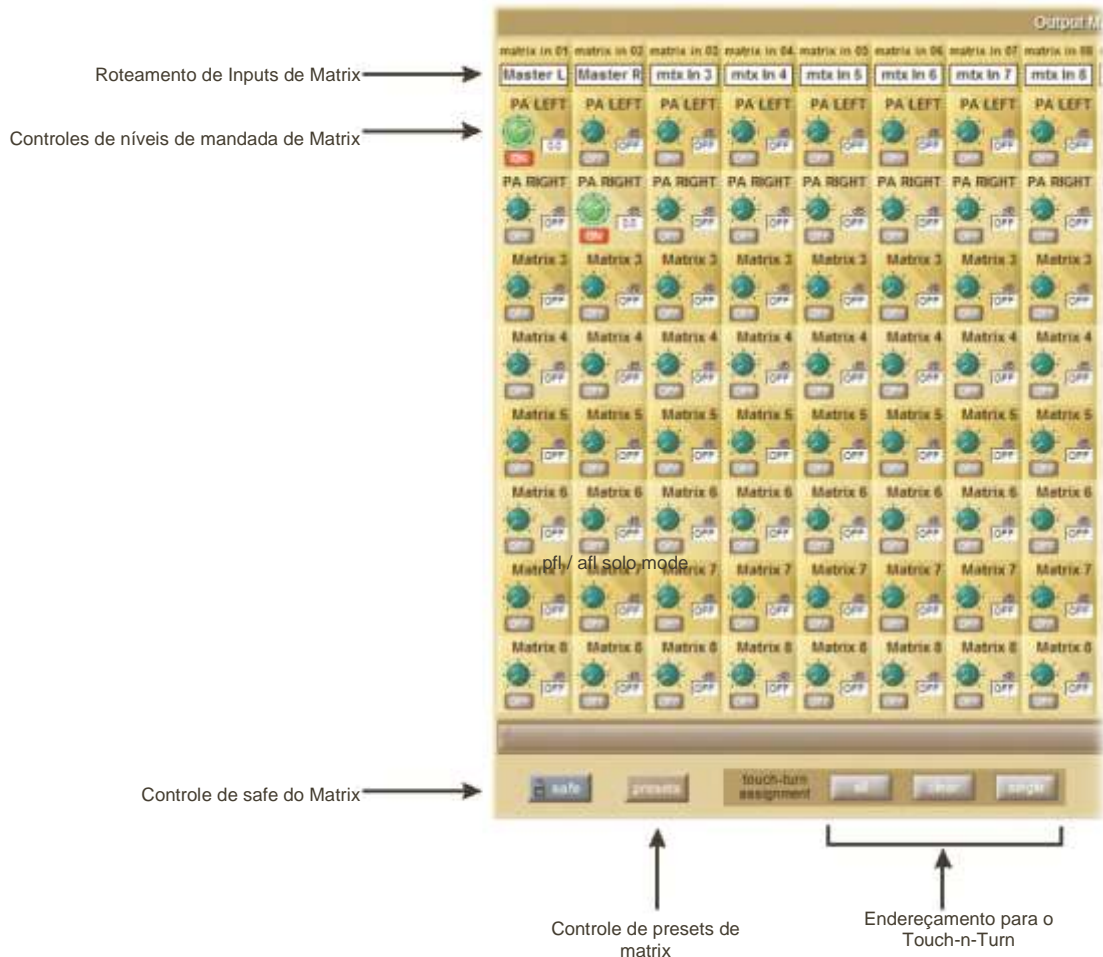
O nível dos fones de ouvido é controlado pelo pot output **level** na área de saída, e também pelo headphone level encoder localizado na seção direita da superfície de trabalho. O sinal do fone de ouvido pode ser silenciado ao se pressionar o botão **mute** próximo ao headphone level encoder da superfície de trabalho, e o botão é marcado em vermelho para indicar que o headphone send está mudo



3.7 Matrix Menu

3.7.1 Matrix Panel

Ao tocar no menu **Matrix**, o painel **Matrix Input** é aberto. Este painel permite que as entradas de matrix sejam selecionadas e que o nível da entrada que alimenta cada uma das saídas matriciais seja configurado. Cada coluna do display representa uma entrada para a matrix, e cada fileira representa uma saída.



Cada pot dentro do display ajusta o sinal vindo da entrada desta coluna, para a saída desta linha. A parte superior de cada coluna de entrada exibe o nome da entrada, e a marcação acima de cada trim pot exibe a saída de matrix do pot. Tocar em qualquer trim pot o atribui para o decodificador Touch-Turn, e os pots se acendem e são marcados em verde para indicar que foram atribuídos.

Há três botões **touch-turn assignment** na parte inferior do display. O botão **all** atribui todos os trim pots ao decodificador Touch-Turn. Os pots individuais podem ser desmarcados ao tocá-los. O botão **clear** limpa todos os pots do decodificador touch-turn. Ativar o botão **single** evita que mais de um trim pot seja atribuído ao decodificador Touch-Turn simultaneamente. O botão torna-se marrom para indicar que está ativado.

Note que a função all ainda pode ser ativada quando a função single estiver ativada.

Múltiplos pots podem ser atribuídos simultaneamente, neste caso o decodificador altera todos os pots atribuídos pela mesma quantidade, independentemente da posição de cada pot. O valor de cada trim pot é exibido em dB à direita. Cada trim pot é ligado ao se tocar na caixa abaixo dele. Esta caixa exibe **OFF** em cinza quando estiver desligado, e **ON** em vermelho quando estiver ligado. Ao girar um pot, ele é automaticamente ligado.

Cada sinal de Input de matrix é selecionado ao se tocar na caixa de texto na parte superior de cada coluna de entrada:

Na parte superior do display, há uma caixa de texto que pode ser utilizada para renomear o matrix input.

Capítulo 3 – Tela Master

Abaixo da caixa de texto, há um botão de roteamento de matrix input, que abre um display de roteamento. Os displays de roteamento são descritos na seção Começando deste manual.

3.7.2 Matrix Presets

O display **Matrix Input Presets** é aberto ao se tocar no botão **presets** na parte inferior do display matrix input **Setup** (isto cria um preset de um canal por padrão) ou o botão **presets** em direção do canto inferior esquerdo do painel **Matrix** (isto cria um preset de 12 canais por padrão). Os presets de matrix incluem todos os roteamentos de matrix input, trim pot levels e botões on/off. A coluna **chs** do display **Matrix Input Presets** indica o número de canais incluídos no preset.



Ativar o botão **safe**, localizado no canto inferior esquerdo do painel **Matrix**, evita que as configurações da matrix sejam substituídas por um carregamento de snapshot.

3.8 Graphic EQs Menu

3.8.1 Painel Graphic EQ

Tocar no menu **Graphic EQs** abre um display dos Graphic EQs da SD8. O display permite que os 12 Graphic EQs de 32 bandas sejam configurados. Os Graphic EQs podem ser atribuídos às entradas e saídas de todos os tipos de canal, e podem também alimentar a entrada de um canal de entrada. O roteamento do Graphic EQ é realizado por meio das páginas de roteamento de canal, e não é acessível a partir do display **Graphic EQs**.

O display consiste em representações em miniatura dos 12 Graphic EQs, um dos quais também é exibido expandido na parte inferior do display:



As configurações de cada Graphic EQ são acessadas por meio do display expandido, apesar de algumas configurações também poderem ser ajustadas no display em miniatura. Toque em qualquer um dos Graphic EQs para atribuí-lo ao display expandido. O EQ atribuído ao display expandido também pode ser rolado utilizando-se a barra de rolagem à direita do display expandido. O EQ atualmente atribuído ao display expandido é indicado no canto superior esquerdo do display expandido, juntamente com a indicação EQ's **source**. O display em miniatura pode ser aberto e fechado utilizando-se o botão **expand** (seta para baixo quando aberto e seta para cima quando fechado) à esquerda do botão **close** do EQ expandido.

O lado esquerdo do display expandido inclui a medição dos sinais IN e OUT dos EQs, um gain **trim** pot de ± 18 dB com indicação de valor à direita, e um botão **on** que é marcado em vermelho para indicar que o EQ está ligado. Toque no **trim** pot para atribuí-lo ao decodificador Touch-n-Turn. À direita destes controles, os 32 faders de banda do EQ são exibidos. A marcação localizada embaixo de cada fader indica a frequência de cada banda em Hertz, e o ganho associado a cada linha do display é indicado à esquerda da menor banda. Cada banda também pode ser alterada no display em miniatura.

3.8.2 Ganging Graphic EQs

Os botões **GANG** e **build gang** cinzas acima dos band faders são usados para agrupar diferentes Graphic EQs. Quando os EQs estão agrupados, os band faders, botões **on** e trimpots são linkados.

Note que o agrupamento de faders é relativo: Os EQs podem possuir diferentes formas quanto agrupados, e cada EQ irá se mover a mesma quantidade quando uma banda é ajustada.

Note que se os faders forem movidos no display em miniatura, quaisquer outros EQs agrupados a eles também serão movidos.

Para começar a construir uma gang, toque em um dos Graphic EQs a ser incluído na gang para atribuí-lo ao display expandido e toque em **build gang**. O botão torna-se vermelho para indicar que está ativado. O botão GANG também se tornará colorido à esquerda, indicando que está incluído na gang em construção. Para dicionar outros EQs para a gang, toque nos botões **GANG** nos outros Graphic EQs a serem incluídos, e eles mudarão de cor para corresponder com o botão **GANG** do EQ expandido. Para desmarcar quaisquer EQs da gang, toque nos botões **GANG** novamente e eles voltarão à cor cinza. Toque no botão **build gang** para completar o processo de agrupamento. As atribuições de gang de EQ podem ser ajustadas selecionando-se o botão **build gang** novamente.

Nota – Para isolar temporariamente uma banda Graphic EQ de uma gang, pressione e segure o botão mute sobre o fader da banda e em seguida ajuste o fader - este movimento será apenas feito nesta banda do Graphic EQ sendo ajustado.

3.8.3 Botão ALL do Graphic EQ

Para ajustar todos os 32 Graphic EQs simultaneamente, selecione o botão **all** à direita do botão **build gang**. O botão torna-se vermelho para indicar que está ativado. O ajuste de qualquer banda no EQ expandido fará com que a banda dos 32 EQs salte para esta posição.

Note que a função all é absoluta: Quando uma banda é alterada, quaisquer variações entre esta banda e os EQs são eliminadas.

Note também que a função all não afeta a operação normal dos faders no display em miniatura.

Para retornar todas as 32 bandas de um EQ para 0dB, toque no botão **flat** à direita do botão **all**, e toque **Yes** no pop-up de confirmação que será exibido.

Note que a função flat afeta quaisquer EQs que estejam agrupados ao EQ expandido.

Note também que ao pressionar flat quando o botão all é selecionado não resultará no nivelamento de EQs não agrupados.

Ativar o botão **safe**, à direita do botão **flat**, evita que as configurações do Graphic EQ sejam substituídas pelo carregamento de um snapshot.

3.8.4 Graphic EQ Presets

Tocar no botão **preset**, à direita do botão **safe**, abrirá o display **Graphic EQ Presets**, no qual as configurações atuais podem ser salvas e as configurações previamente criadas, importadas.

As posições do **trim pot**, botão **on** e dos 32 fazer estão incluídas no EQ preset. Para restaurar as configurações padrão do canal, pressione **default**.

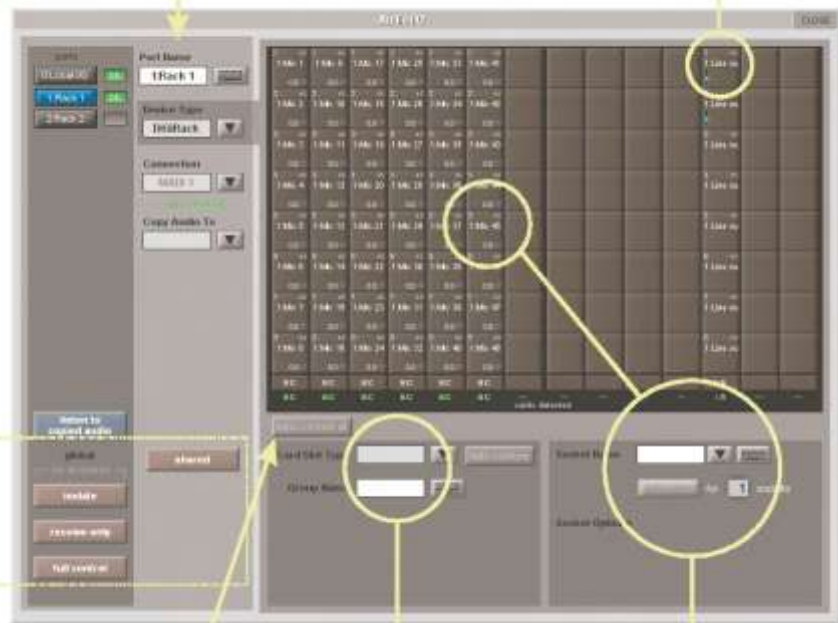
3.9 Setup Menu

3.9.1 Audio I/O

O display Audio I/O é utilizado para configurar o I/O físico conectado a SD8, incluindo a configuração e atribuição de nomes aos soquetes das placas opcionais instaladas no rack, e a configuração dos pads e phantom power.

Edite o nome da porta aqui
Ex.: Stage Rack, Local Rack etc...

Edite globalmente ou individualmente o status de compartilhamento dos RACKs



Função Auto-Conform All function -automaticamente reconhece configuração dos Racks

Selecione o tipo da placa manualmente ou use a função Auto-conform.

Edição de nome e de propriedades do soquete selecionado.

3.9.2 Seleção de Porta

Os botões **ports** no canto superior esquerdo do display selecionam qual porta está sendo configurada no display. Cada porta se relaciona a um conjunto de conexões de áudio físicas:

- Local I/O** Os soquetes Input/Output na parte de trás do console
- Rack** Um rack I/O remoto conectado via MAD1

Quando uma porta tiver sido selecionada, as conexões contidas nela são exibidas no gráfico Sockets que compõe a maior parte do resto do display **Audio IO**.

A caixa à direita de cada botão de seleção de porta exibe o estado atual da conexão:

Cópia de Áudio e Audição de Áudio Copiado (Configuração do Gravador MAD1)

Qualquer fluxo de entrada MAD1 pode ser copiado para qualquer Saída MAD1 por meio da seleção da Porta de entrada na lista de Portas e com a utilização do menu drop down Copy Audio To. Por exemplo, para copiar as Entradas de Áudio do Rack 1 para um gravador equipado com MAD1 conectado na Porta 2, selecione a porta 1 na lista de portas e em seguida selecione MAD1 2 no menu drop down Copy Audio To. O console enviará o fluxo MAD1 de 56 canais da porta 1 para a Saída MAD1 2, e poderá ser gravado conforme necessário.

Além disso, ao conectar a Saída MAD1 do gravador à Entrada MAD1 2, o playback poderá ser monitorado nos mesmos canais do material original. Pressione o botão Listen To Copied Audio para monitorar o playback e pressione-o novamente para tornar a monitorar as fontes ao vivo do rack.

3.9.3 Configuração de Hardware da Porta

A porta é nomeada automaticamente de acordo com o seu tipo de conexão, conforme mostrado à direita da área de seleção **ports**. No entanto, o nome pode ser editado ao se tocar na caixa **Port Name** ou no símbolo do teclado à direita, digitando o novo nome no teclado QWERTY que é exibido e pressionando **OK**. O tipo de dispositivo conectado à porta pode ser alterado ao se tocar na seta para baixo próxima à caixa **Device Type**, localizada abaixo da caixa **Port Name**, e selecionando o dispositivo apropriado (normalmente **DiGiRack (Nome usado pra designar também o MadiRack)**) na lista drop-down que é exibida.

Note que a configuração I/O local é fixa, de modo que não é possível realizar mudanças no hardware. Pode-se, no entanto, alterar o Nome da Porta, os Nomes dos Grupos (relacionando o nome a cada placa física) e os Nomes dos Soquetes (o nome de cada conector físico em uma placa).

3.9.4 Controle de Portas

Os botões no canto inferior esquerdo do display, diretamente abaixo da área de seleção **ports**, definem o nível de controle entre o console e os racks I/O: Normalmente, o ganho de entrada, phantom power e pad de cada entrada são controlados remotamente a partir da SD8. No entanto, em sistemas multi-uso, nos quais os Racks são conectados com MAD1 e compartilhados entre consoles DiGiCo, apenas um dos consoles pode controlar remotamente estas configurações. Portanto, o nível de controle dado a cada console deve ser definido. Há três níveis de controle: **Isolate**, **receive only** ou **full control**.

Isolate: A SD8 não trocará quaisquer dados de controle com o rack. Isto significa que o console não poderá ajustar as configurações do rack e nem suas próprias configurações de acordo com os dados de controle retornados.

receive only: A SD8 receberá as configurações existentes no rack, porém não enviará dados de controle de volta. Isto significa que o console não poderá ajustar as configurações do rack, porém poderá ajustar as suas próprias configurações de acordo com os dados de controle retornados.

full control: A SD8 receberá as configurações existentes no rack e enviará os dados de controle de volta. Isto significa que o console poderá ajustar as suas configurações e as configurações do rack.

Se os racks estiverem definidos como compartilhados ao selecionar a porta relevante e pressionar o botão **Shared**, os botões de controle global na parte inferior esquerda do painel podem ser usados para definir o nível de controle para todos os racks compartilhados.

Racks individuais podem também ser controlados com a utilização dos botões Isolate, Receive Only e Full Connect, localizados abaixo do botão Shared – estes botões irão afetar apenas a porta selecionada.

3.9.5 Socket Display

Quando uma porta tiver sido selecionada na lista **ports** à esquerda, as conexões individuais desta porta são exibidas no gráfico Sockets que compõe a maior parte do display **Audio IO**. Para as portas Rack ou Console, cada coluna no gráfico representa uma placa IO, e o tipo da placa IO é exibido na parte inferior de cada coluna. Para a porta **Local I/O**, cada fileira representa o tipo de soquete I/O.

Cada soquete individual exibe as seguintes informações: o nome do atual do soquete encontra-se no meio, e o número do soquete da placa encontra-se no canto superior esquerdo.

Para soquetes de entrada analógicos, o ganho atual encontra-se na parte inferior, e o canto superior direito exibe um símbolo **48** vermelho, caso o phantom power do soquete estiver ligada.

Para soquetes de saída análogos do rack, há um símbolo **-10** no canto superior direito, que fica amarelo para indicar que o pad de 10dB está ligado e branco para indicar que não há pad presente.

Para entradas digitais, o status de On/Off de Sample Rate Conversion é exibido.

Tocar num soquete do gráfico atribui este soquete e a sua placa à area abaixo do gráfico para configuração, conforme descrito abaixo.

3.9.6 Socket Conforming

Para utilizar o rack, o conteúdo na tela do rack deve coincidir com as placas fisicamente instaladas no rack conectado. Há duas formas de se realizar isso:

Conformidade Manual do Rack:

Selecione cada placa (coluna) e selecione manualmente a placa apropriada no menu drop down Card/Slot Type na seção inferior da janela. Quando o tipo correto de placa tiver sido selecionado, o nome do tipo da placa na parte inferior ficará verde, indicando que o tipo de placa corresponde à placa instalada no rack. Se houver incompatibilidade, o nome do tipo de placa estará em vermelho, e o erro deve ser corrigido selecionando-se o tipo correto de placa..

Conformidade Automática do Rack:

Bem abaixo da seção de visualização de rack da janela, há o botão auto-conform all. Ao pressionar este botão, a placa correta será selecionada para cada slot do rack conectado. Quando concluído, todos os Rótulos de Placa abaixo de cada slot devem se tornar verdes. Também é possível realizar a conformidade automática de placa por placa: Com uma única placa selecionada (ao tocar em qualquer um dos soquetes da placa), pressione o botão **auto-conform** abaixo do gráfico Sockets. Isto irá corresponder automaticamente o tipo de Placa/Slot com o tipo de rack conectado.

3.9.7 Nomes de Grupos e Soquetes

As placas e soquetes são nomeados automaticamente, de acordo com **Device Type**, **Card/Slot Type** e sua posição na porta. No entanto, o nome pode ser editado ao se tocar nas caixas **Group Name** e **Socket Name**, abaixo do gráfico Sockets ou no símbolo do teclado à direita, digitando o novo nome no teclado QWERTY que é exibido e pressionando **OK**. Tocar na seta para baixo entre a caixa **Socket Name** e o símbolo do teclado abrirá o display **Channel Name**, que permite que palavras comumente usadas sejam inseridas rapidamente sem a utilização do teclado.

Uma gama de soquetes pode ser nomeada com o mesmo rótulo e um número incremental utilizando-se a função **auto-name** abaixo da caixa **Socket Name**: Para definir quantos soquetes serão nomeados automaticamente, toque no display numérico, vire o decodificador Touch-Turn para a direita da tela até que o display numérico abaixo do teclado exiba o número correto. Alternativamente, toque no display numérico, digite o número de soquetes a ser nomeado automaticamente no teclado que é exibido e pressione **OK**. Quando o número de soquetes tiver sido definido, o botão auto-name se torna ativo. Pressioná-lo fará com que o nome do soquete atribuído seja replicado para todos os soquetes selecionados para atribuição de nome automática. Se o nome do soquete atribuído não terminar com um número, '1' será adicionado e incrementado para os demais soquetes. Se o nome do soquete atribuído já terminar com um número, este número será incrementado para os demais soquetes.

3.9.8 Socket Options

Dependendo do tipo de soquete, mais **Socket Options** são exibidas abaixo da área **Socket Name**.

3.9.9 Audio Sync

Selecionar **Audio Sync** no menu **Setup** abrirá o display **Audio Sync**. É aqui que audio sample rate e clock master são selecionados:



A SD8 irá operar em um sample rate de 44100Hz (44,1kHz) ou 48000Hz (44,1kHz), e a taxa atualmente selecionada é indicada na caixa **SAMPLE RATE** na parte superior do display. O sample rate é selecionado utilizando-se os botões **44100** e **48000** abaixo da indicação **SAMPLE RATE**, e é definido a 48kHz por padrão.

Com a configuração normal, a SD8 geralmente será o clock master, indicado pelo botão **MASTER** à esquerda do display selecionado. No entanto, por vezes a SD8 terá de receber o clock externamente. As fontes das quais um clock externo pode ser captado são mostradas no display: **Word Clock**, **AES/EBU**, **Optocore (se implementado)** e as duas entradas **MADI**. Quando um clock válido é detectado num sync input externo, haverá um símbolo verde OK à direita, mesmo que a entrada não esteja selecionada como clock source para a SD8. Para selecionar uma fonte externa, toque na caixa marcada apropriada dentre as que possuam o símbolo OK em verde.

3.9.10 Timecode & Transport

Esta seção da SD8 não foi implementada.

3.9.11 Macros

Selecionar **Macros** no menu **Setup** exibirá o display **Macros**. O display também é aberto ao se pressionar o botão **assign** na área **macros** da superfície de trabalho.



É aqui que os comandos de macro podem ser atribuídos aos 8 botões da área **macros** localizada à direita do console (mostrada abaixo), assim como os botões de função (F) no teclado externo e nos GPIs dos consoles (se implementados). As macros também podem ser ativadas diretamente a partir desta lista ao se tocar na macro quando nenhum dos botões à direita estiverem ativos.



O display **Macros** inclui uma lista de todos os comandos de macros que tenham sido criados, juntamente com o botão ao qual foram atribuídos, caso tenha sido selecionado. A lista pode ser rolada com o uso da barra de rolagem à direita.

Note que esta lista inclui macros que foram criadas, mas não foram ativadas.

Para criar uma macro nova, toque no botão **new**, localizado no canto superior direito do display. Para criar uma macro com base em uma macro já existente, toque no botão **duplicate** abaixo do botão **new**, seguido pela macro a ser duplicada. Quando um destes botões é tocado, uma macro é criada com o nome padrão **macro n**, onde n é o número incremental automático, e o display **Macro Editor** (descrito abaixo) é aberto. Uma macro duplicada terá todas as configurações da macro de origem, exceto o nome.

Para editar uma macro, toque no botão **editor** abaixo do botão **duplicate**, seguido pela macro a ser editado. O display **Macro Editor** (descrito abaixo) será aberto.

As macros podem ser atribuídas a partir do display **Macros** sem que o **Macro Editor** seja aberto com o toque do botão **assign** abaixo do botão **editor**, tocando-se no macro que se deseja atribuir, e pressionando o botão ao qual o macro será atribuído.

Macros podem ser excluídas com a utilização do botão **delete**. Para excluir todas as macros da lista, toque em **select all**, e em seguida em **confirm**. Para excluir uma macro ou uma seleção de macros, toque nas macros que deseja excluir e em seguida

em **confirm**. Para excluir uma seleção consecutiva de macros, toque em **select range**, toque na primeira e última macro da seleção a ser excluída e em seguida toque em **confirm**.

3.9.12 Macro Editor

O **Macro Editor** é onde as macros são definidas, incluindo os seus comandos e o botão para ativá-los. Praticamente qualquer comando do console pode ser atribuído a um macro, desde da abertura dos painéis principais até o ajuste de processamento de sinal de canal.

Note que os parâmetros fx estão apenas incluídos quando as unidades fx estiverem em uso na sessão.



O nome da macro sendo editada é exibido na parte superior do display. Para alternar para uma diferente macro da lista, toque na nova macro na lista do display Macro (é necessário mover os displays pelo painel para acessar a lista). Para renomear a macro, toque na caixa de texto **macro name**, digite o novo nome no teclado on-screen ou externo e toque em **OK**. Este nome será usado no display Macros e também no display LCD com uma smart key atribuída a este macro.

A lista abaixo da caixa de texto **macro name** exibe os comandos atualmente incluídos na macro. Quando há múltiplos comandos na lista de comandos incluídos, eles são ativados na ordem em que estão listados. Os novos comandos são adicionados à fileira selecionada da lista, substituindo qualquer comando que estiver previamente na fileira. Para inserir uma fileira para um novo comando entre dois comandos adjacentes, toque na fileira acima daquela na qual você deseja inserir o comando, em seguida toque no botão **insert** à direita da lista de comandos incluídos.

Há duas maneiras de adicionar um comando à lista de comandos incluídos:

1. Toque na fileira na lista na qual o comando será exibido, e em seguida toque no botão **capture**, localizado no canto superior direito do display. O botão torna-se cor de rosa para indicar que está ativado. Quaisquer comandos acionados no console serão adicionados à lista de comandos incluídos. Quando todos os comandos desejados tiverem sido acionados, desmarque o botão **capture**.

2. Toque na fileira na lista na qual o comando será exibido, e em seguida toque em um dos tipos de comando na lista de rolagem **command types** à esquerda do display. Isto exibirá uma lista de comandos do tipo de comando na lista de rolagem **commands** no centro da metade inferior do display. Toque no comando desejado para incluí-lo na lista de comandos.

Para comandos associados com os controles da superfície de trabalho (todos os tipos de comando acima de **System** na lista **command types**), a lista de comandos incluídos exibe o tipo de comando (na coluna **channel type**), o escopo de canais incluídos no comando, quando apropriado (nas colunas **from** e **to**), o nome do comando (**controller**) e qualquer valor associado ao comando. Para tipos de comando associados com o painel principal (de **System** para baixo), a lista de comandos incluídos exibe o comando (**command**), juntamente com o nome de arquivo e valor associados a ele. A lista pode ser rolada, se necessário, utilizando-se a barra de rolagem à direita.

Os valores nas colunas **from**, **to** e **value** podem ser ajustados utilizando-se o decodificador Touch-Turn e os botões **value +** e **value -** à direita da lista de comandos incluídos. Toque na caixa a ser ajustada para atribuí-la ao decodificador e botões de valor. O valor atual é mostrado no display entre os botões de valor. Se a coluna **value** exibir algo além de valores numéricos, as opções são mostradas utilizando-se o decodificador Touch-Turn e os botões **value +** e **value -** (alternando , por exemplo, entre **on**, **off** e **toggle**). Os valores também podem ser digitados tocando-se na caixa value, digitando-se o novo valor com a utilização do teclado externo ou on-screen e tocando **OK**. Para remover um comando da lista, toque no comando a ser removido e toque no botão **remove** à direita da lista de comandos incluídos.

A parte inferior direita do **Macro Editor** é utilizada para definir o que ativa a macro. Os botões **action** definem se a macro será ativado pelo comando **ON** ou **OFF** de um botão macro. Isto significa que um botão macro pode ativar 2 macros diferentes, dependendo se ele estiver ligado (**ON**) ou desligado (**OFF**). Se não for necessário utilizar o botão macro para ativar 2 macros diferentes, defina a ação como **ON**.

Capítulo 3 – Tela Master

Ao selecionar um novo ativador para um macro automaticamente desmarca qualquer ativador antigo que tenha sido atribuído.

Os botões macro são selecionados ao se tocar em um dos oito botões abaixo da legenda **assigned to** (fazendo com que o botão se torne verde para indicar que está selecionado).

Se implementado — os GPIs são selecionados ao se tocar na caixa numérica GPI e utilizando-se o decodificador Touch-Turn, ou as setas à direita do número GPI.

As teclas de funções do teclado externo são atribuídas ao se tocar nos botões F1 - F8 na parte inferior do display.

As macros podem ser testados ao se tocar no botão **fire macro**, localizado no canto superior esquerdo do display. Quando o macro tiver sido completamente configurado, feche o display **Macro Editor**.

3.9.13 Talkback

A área talkback do console está localizada no canto superior direito da superfície, à direita. A área talkback inclui o decodificador **gain control** e dois botões **talk**, marcamos como **a** e **b**. Pressionar qualquer um destes botões **talk** irá rotear o talk back mic para a saída do **talk bus**, conforme atribuído no display **Talkback**. Estes botões são momentários se segurados, e travados se pressionados rapidamente. Os botões Talk apenas funcionam se houver um roteamento de saída válido para o Talkback.

Note que o sinal de entrada para o talkback mic deve ser definido como um Local I/O ou entradas de rack no painel Talkback.



O display **Talkback** é aberto ao se selecionar **Talkback** no menu **Setup**. É aqui que os talkback busses são configurados.



A direita do display **Talkback**, há um mic **input gain** pot que é sempre atribuído ao decodificador **gain** na área talkback da superfície de trabalho. O valor de ganho do pot é indicado em dB na caixa acima do pot. O nível do sinal talkback é mostrado no medidor à direita. Tocar na caixa branca abaixo do gain pot abrirá o display **Talkback Input**, que consiste em um botão **input route**. O roteamento atual é exibido abaixo do botão. Pressionar o botão abrirá o display **TB Input Route**, que funciona da mesma forma que todos os outros painéis de roteamento de entrada.

À esquerda da seção de entrada do display, há dois botões marcados como **a** e **b**, cada um deles com uma caixa de texto abaixo. Tocar nestes botões habilitará e desabilitará o botão talkback correspondente na superfície de trabalho. O botão torna-se vermelho para indicar que o buss está ativado. Tocar na caixa de texto abaixo de cada botão abrirá o display **TB Outputs** para o talk bus. Isto consiste na área de atribuição de nome e um botão **outputs**. A primeira saída atualmente selecionada é exibida abaixo do botão.

Pressionar o botão abrirá o display **TB Output Routes**, que funciona de forma normal. O primeiro roteamento selecionado é exibido na caixa de texto abaixo do botão talk.

Note que mais de uma saída pode ser roteada a partir dos talk busses.

Manual de Operação SD8

Capítulo 4:

Network & Mirroring

4.1 Network & Mirroring (Espelhamento)

4.1.1 Configuração de Rede

A console SD8 possui uma placa de rede e oferece a possibilidade de controle remoto da console a partir de um PC padrão. Para tirar proveito disso, é necessário verificar se a rede da console está operante e sincronizar a sessão entre os dois dispositivos.

O software SD8 no PC é exatamente o mesmo software do console e o Pen Drive disponibilizado com o console irá conter um arquivo chamado que deve ser utilizado para instalar o software no PC.

Execute este arquivo ZIP auto-extraível e mude o caminho de instalação de D:\SD8 para C:\SD8 – isto copiará a pasta SD8 e o conteúdo para C:\SD8. Agora crie uma nova pasta chamada C:\Projects, que é onde você salvará e carregará as sessões. Por fim, abra a pasta C:\SD8 no PC e clique duas vezes sobre o arquivo de programa SD8.exe para executar o aplicativo.

NOTA IMPORTANTE – Ao realizar o mirroring de um console para o PC, exige-se a utilização de um endereço de IP estático no PC, que esteja na mesma rub-rede do console. O subnet mask do console é 255.255.0.0 e o endereço de IP pode ser visto próximo à entrada no painel Network – na figura abaixo, o IP é 192.168.2.77.

O endereço IP do PC deve iniciar com 192.168.xxx.xxx e deve ser diferente do IP do console.

O setup dos endereços de rede de um PC pode diferir de um sistema operacional para outro, de modo que, se houver dúvidas, consulte a documentação do sistema operacional do PC antes de prosseguir.

Por exemplo, no Windows XP, o endereço de IP e subnet mask podem ser mudados da seguinte forma:

Abra **Control Panel>Network Connections**.

2) Clique com o botão direito em **Local Area Connection** e selecione **Properties**.

Clique duas vezes em **Internet Protocol (TCP/IP)** na lista para exibir **Properties**.

4) Configure o botão radio como **Use the following IP address**

5) Digite **IP Address** e **Subnet Mask**, conforme detalhado acima

6) Confirme as mudanças e reinicialize o computador

Antes de realizar o mirroring do console e do PC, deve-se garantir de que um cabo Ethernet esteja conectado entre os dois dispositivos. Sem esta conexão, os dois dispositivos não irão “conversar”.

Para abrir a janela Network, toque no botão **Network** na parte superior da tela principal. A janela a seguir será aberta...



Ao executar o software SD8 em um PC, o software será exibido em janelas “flutuantes”, cada uma representando uma sessão do console. O toque na tela do console é simulado com o clique do botão direito do mouse do PC. Para alternar entre as seções do console, utilize os pequenos botões da barra de ferramentas que são exibidos na tela e marcados como Master/Left/Centre/Right.

4.1.2 Realizando o Mirroring pela Primeira Vez

Se o console e o PC estiverem conectados, mas não “conversam”, cruzes vermelhas serão exibidas próximo às entradas do dispositivo na lista de redes. Neste caso, pode ser que seja necessário habilitar o Networking.

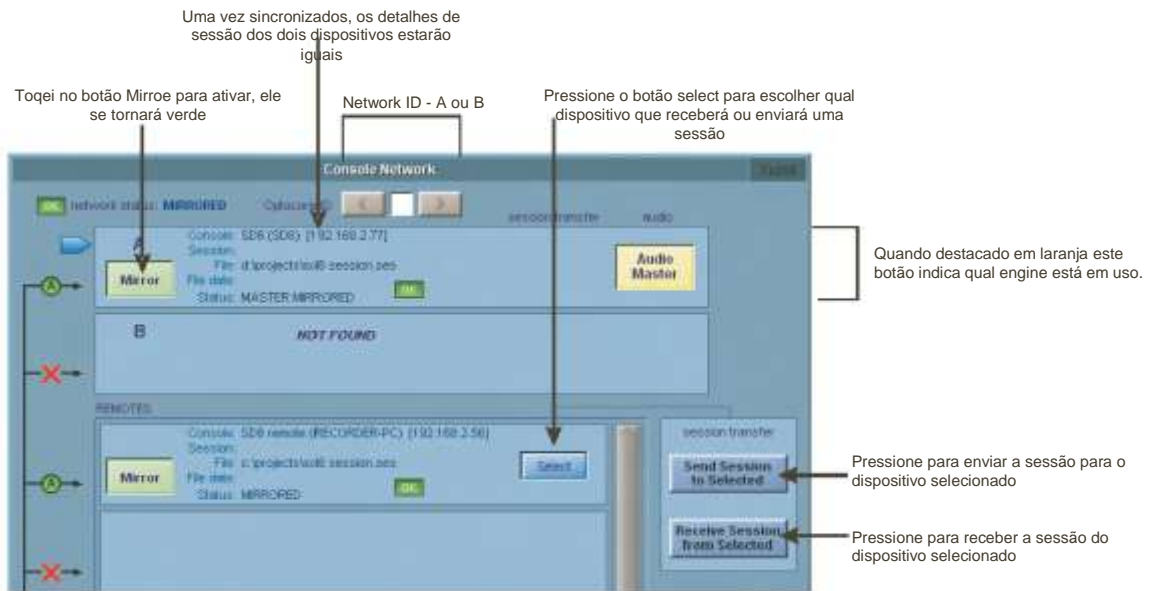
Há uma opção na aba **OPTIONS/SESSION – ENABLE CONSOLE NETWORK (YES/NO)**. Defina YES em ambos os dispositivos. Em seguida, desligue e reinicie ambos os dispositivos e quando as sessões forem carregadas, vá para a janela NETWORK, onde deverá haver um OK em amarelo no Engine A e um nos slots Remote Control, como na imagem acima. Isto indica que a rede conectou os dois dispositivos, porém eles ainda não se encontram mirrored.

Para realizar o mirroring dos dispositivos, eles têm de ser executados na mesma sessão. Carregue a sessão no console, e em seguida a transfira para o PC remoto utilizando a janela Network.

1. Carregue a sessão no console.
2. Abra a janela Network
3. Pressione o botão **Select** para o PC Remoto e em seguida pressione o botão **Send Session To**.

Isto copiará a sessão atual do console e a carregará no PC remoto. Quando isto tiver sido realizado, a seção remote detail irá mudar para refletir a nova sessão carregada. Pode-se também verificar se o processo foi concluído no PC remoto e esperando que a barra de progresso indique que a sessão foi concluída.

Agora pressione o botão **Mirror**. Os botões Mirror irão se tornar verdes, e o console agora encontra-se mirrored (espelhado).



Nota – O layout da superfície de trabalho (posição dos bancos e canais) não é espelhado, portanto, ao mudá-los enquanto estiverem, será necessário resincronizar a sessão para atualizar o outro dispositivo com as novas configurações. Portanto, faça as alterações, unmirror pressionando um dos botões MIRROR do painel de rede, e então envie a sessão e realize o processo de remirroring.

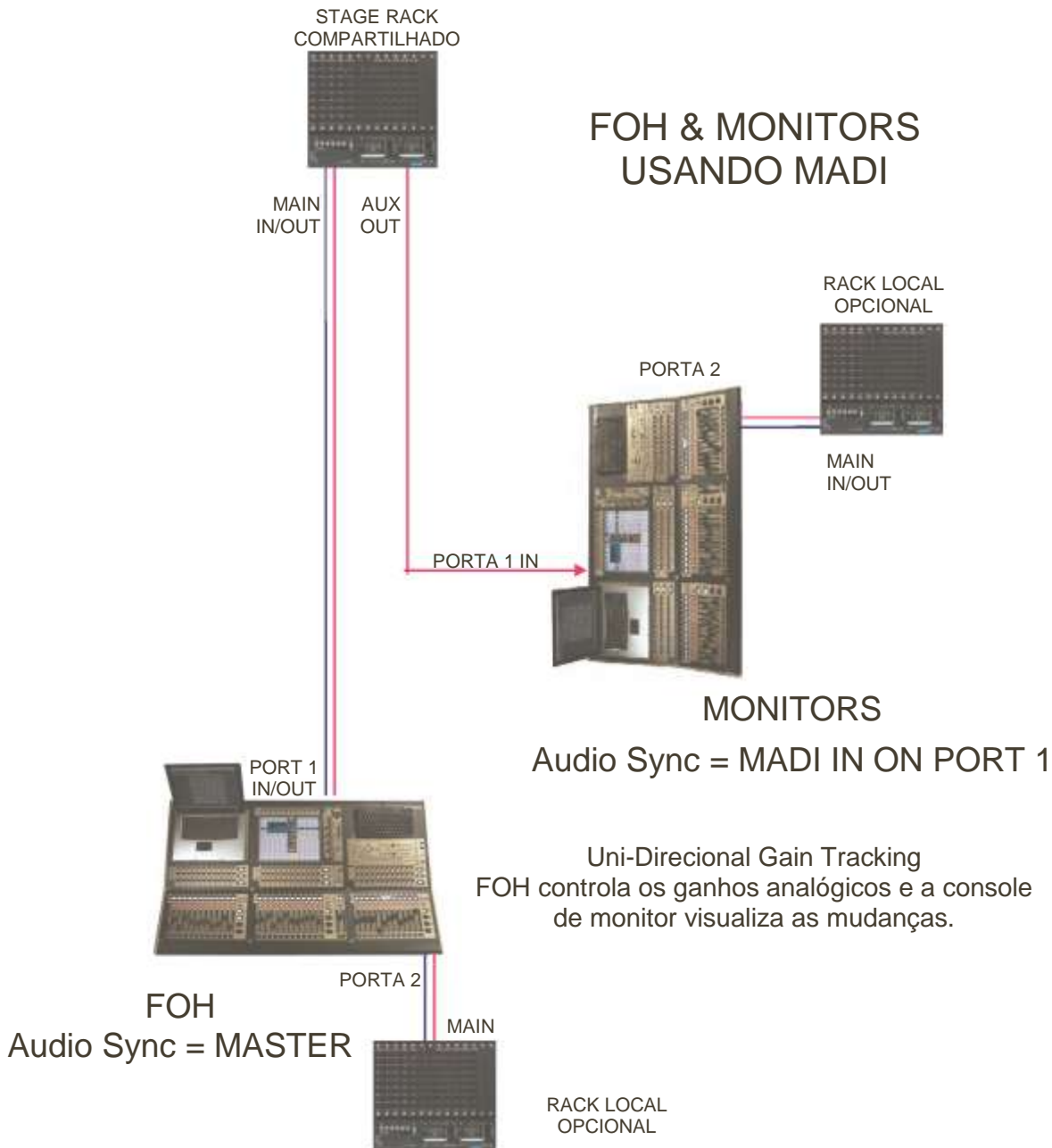
4.2 Multi-console Setups

4.2.1 FOH e Monitores que compartilham um stage rack

É possível que 2 consoles DiGiCo compartilhem as entradas do MadiRack remoto utilizando 2 conjuntos de portas MADi no rack.

Nesta situação, apenas um dos consoles poderá controlar as funções do rack, tais como ganho análogo do mic pre amp e phantom power.

A configuração sugerida para dois consoles compartilhando os mesmos racks são mostradas a seguir:



A conexão recomendada entre a console de Monitor e o Stage Rack é um MADi OUT simples a partir do AUX MADi do Stage Rack conectado ao MADi 1 IN do console.

O FOH (Master console) é conectado via MADi IN e OUT ao stage rack.

Um método similar pode ser utilizado se o Monitor console exigir controle de ganho e o FOH console irá monitorar as mudanças de ganho. MADi OUT do AUX MADi do Stage Rack conectado ao MADi 1 IN do console FOH. O Monitor (Master console) é conectado via MADi IN e OUT ao stage rack.

Nota – O console que controla os ganhos deve ser configurado como Setup / Audio Sync = Master e o console que acompanha deve ser configurado como Setup / Audio Sync – MADI1

Abra o painel Setup>Audio I/O, selecione a porta compartilhada do rack na lista de portas (ex. Port 1), e pressione o botão **Shared** para o respectivo rack. Faça isso em ambos os consoles e as funções de controle do rack **Isolate/Receive Only/Full Control** se tornarão disponíveis.

- 2) Um console deve ser totalmente conectado aos racks para utilizar a função **Full Control** do painel **Setup>Audio I/O** para os racks **Shared**.
- 3) Os operadores devem acordar e definir um nível de ganho analógico que ofereça headroom suficiente para a aplicação.
- 4) O segundo console deve se conectar aos racks compartilhados no modo **Receive Only**
- 5) Gain Tracking (botões Track na parte superior da tela do canal de entrada) podem ser acionados para o console que está no modo Receive Only para todos os canais compartilhados.
- 6) Quando um controle de ganho analógico é mudado no console “Master”, o ganho analógico do console “Slave” deve refletir as mudanças e o controle de trim digital deve compensar esta mudança movendo a mesma quantidade na direção oposta.

Manual de Operação SD8

Capítulo 5:

Solução de Problemas

5.1 Solução de Problemas

5.1.1 Inicialização do console

Se, por qualquer motivo, houver problemas na inicialização do console, desligue ambas as fontes de alimentação e ligue-as novamente, e enquanto o console é inicializado, mantenha a tecla **SHIFT** pressionada. Isto habilitará a seleção da opção **Revert To Defaults**, exibida na tela, e o console inicializará com uma sessão vazia, ignorando quaisquer sessão de inicialização ou de recuperação automática.

5.1.2 O áudio não passa por determinados canais

Há muitas coisas no caminho de processamento de áudio que podem evitar que um sinal passe da entrada para a saída ou pelo sistema de monitoramento - aqui há alguns pontos a serem verificados no caso da ocorrência desta situação:

O canal de entrada é configurado para utilizar a entrada ALT – procure por um pequeno botão vermelho na parte superior da tela com a marcação ALT IN - neste caso, atribua o canal ao tocar na tela e pressione o botão de entrada ALT na parte superior da seção central da superfície de trabalho.

Inserts In no canal de entrada – o insert A ou B de cada canal está ativado, porém não possui roteamento Send & Return.

Channel fader ou Grupo fader para baixo – verifique se todos os faders do caminho do sinal estão para cima

Não há roteamento de saída – toque na parte inferior da tela do canal de entrada para abrir a visualização da saída e garantir de que o canal esteja roteado ao buss correto ou Direct Out

Inserts in no canal de Grupo – o buss ao qual o canal está roteado possui o insert A ou B ativado, porém não possui roteamento Send & Return

Algo está solado – o solo está ativado em alguns dos canais do console – pressione Solo Clear à direita da superfície de trabalho

Hard ou Soft Mute no Canal de Entrada ou Grupo – a função mute está ativa no canal de entrada ou saída – o hard mute é acessado ao se pressionar o botão 2nd Function e utilizando-se o botão mute do canal.

O fader do Grupo de Controle está para baixo – o canal em questão é membro do Grupo de Controle que está mutado ou com o fader para baixo.

Gate no Canal de Entrada ou Grupo - o canal de entrada ou saída possui um gate ativado que não abre.

5.1.3 Snapshots não são carregados como esperado

Quando um snapshot é armazenado, todas as configurações do console são incluídas, porém quando ele é ativado, apenas algumas configurações incluídas nos escopos de Recall Globais e Individuais (marcados em verde) serão carregadas.

A maioria das configurações do canal podem ser realizadas no modo SAFE para todos os carregamentos de snapshot utilizando botões nos painéis de configuração do canal que são acessados ao se tocar na parte superior da tela de um canal.

Se o botão Auto Update estiver ativado no painel Snapshot, o Snapshot atual é atualizado toda vez que se alterar uma configuração do console de acordo com o Auto Update Scope. Isto pode causar confusão sobre o conteúdo do Snapshot salvo.

5.1.4 Snapshots não são inseridos como esperado

Quando um snapshot é inserido na lista utilizando-se os botões Insert New ou Duplicated Selected, o novo snapshot será posicionado abaixo do snapshot selecionado (marcado em verde) e não abaixo do snapshot atual (destacado na lista).

5.1.5 Atribuição de controles do console

Se um banco foi atribuído a tela e tenta-se ajustar um parâmetro específico, porém algo a mais está sendo alterado, é possível que o botão 2nd Function da superfície de trabalho esteja ativado.

Se o botão é pressionado, os seguintes controles alternativos tornam-se disponíveis:

O botão Channel Mute se torna o botão Hard Mute

O switch Aux On/Off se torna Aux Pre/Post

Os sends Stereo Aux se tornam Aux pans

O coarse delay do canal de saída se torna o fine delay

Também é possível que o canal a ser ajustado não seja o canal desejado – certifique-se de que os canais corretos estejam selecionados checando os pequenos números de canais na parte superior do canal na tela.

5.1.6 Os controles do console não afetam o áudio

Se nenhum dos controles da superfície de trabalho do console afetar o áudio, é possível que o botão **Surface Offline** à direita esteja ativado na seção Snapshots. Se o botão estiver piscando, a superfície está **OFFLINE** – pressione o botão novamente para aplicar as configurações atuais da superfície de trabalho ao áudio ou pressione o botão **RTN to Audio** para que a superfície de trabalho volte para o estado que estava quando o botão Surface Online foi pressionado pela primeira vez – isto mudará as configurações da superfície de trabalho, mas não do áudio.

Se o problema não se relacionar ao botão Surface Online, pressione o botão **System>Reset Surfaces** na tela principal - isto fará com faders mudem brevemente para uma posição diferente, e em seguida retornem para a posição anterior.

Nota Importante – Um comando **Reset Surfaces** resultará em uma breve pausa em qualquer passagem de áudio para o Local I/O do console.

5.1.7 Os canais não são exibidos na superfície de trabalho

Se os canais não estiverem mais acessíveis na superfície de trabalho, é provável que os bancos de canais tenham sido limpos utilizando a função LCD **Clear Bank**. Para que estes canais voltem para a superfície utilize a função LCD **COPY FROM** em conjunto com o painel **Layout>Faders** na tela principal - Vide o Capítulo Começando para obter mais detalhes.

5.1.8 Não há sinal dos busses de Solo

Se nenhum dos solos busses tiverem sinal de áudio, abra o painel Solos na tela principal e verifique se o controle de nível Solo na parte inferior do painel está com volume suficiente. Este não é o mesmo controle que o Solo trim na superfície de trabalho, e pode ser configurado ao ser tocado e utilizando-se o controle Touch-n-Turn ou sendo atribuído aos controles Master fader ou Speaker volume utilizando-se os botões na tela do painel Solo.

5.1.9 Sinal do solo buss quando nenhum canal estiver solado

Quando nada no console estiver solado, é possível derivar um sinal do Solo buss. Este é o resultado na função No solo no painel Solos da tela principal, sendo definido para monitorar um grupo ou o aux buss. Por padrão, a definição permite o monitoramento do Master Buss, porém isto pode ser evitado ao se tocar no botão No Solo e removendo a seleção Master Buss da seção Stereo Groups.

5.1.10 Teclado Externo

Para que funcione corretamente, o teclado externo deve estar conectado ao console antes de ser ligado. O console funcionará sem um teclado externo conectado, porém será bastante útil. Conectar o teclado após o console ter sido iniciado não funcionará – é necessário desligar o sistema, conectar o sistema e iniciá-lo novamente.

5.1.11 Reconfigurando o console

Há dois diferentes tipos de reinicialização do console. Não há necessidade de utilizar estas funções na operação normal, porém se houver um problema no computador ou no áudio, ele não poderá ser resolvido de qualquer outra forma, será necessário utilizar um dos dois tipos de reinicialização. **System>Reset Engine** na tela principal (F11 é o equivalente no teclado) – este botão irá reinicializar o áudio engine, porém não o controle do PC. Seja cuidadoso ao utilizar esta função, considerando que ela irá interromper o áudio por alguns segundos e possivelmente causará efeitos de áudio indesejados (potenciais ruídos, etc). O botão Restart no painel de trás do console (pequeno botão quadrado vermelho próximo as conexões MADI) – este botão irá reiniciar o controle do PC, porém não irá interromper o áudio enquanto o áudio engine é afetado. Não haverá controle das configurações de áudio até que o console tenha sido reiniciado, portanto, recomenda-se fazer isto em circunstâncias normais.

5.1.12 Talkback

O sistema Talkback na SD8 exige que o microfone talkback esteja roteado a partir do console Local I/O ou MADI Rack.. Roteie este soquete para a entrada Talkback no painel **Setup>Talkback** na tela principal. Em seguida, roteie o talkback (TB Outputs) aos sockets necessários no Local I/O ou MaDiRack. Há dois botões na superfície de trabalho que ativam os canais talkback e os roteiam para as saídas escolhidas. O controle do nível de talkback localiza-se na seção direita da superfície de trabalho.

5.1.13 Meters

Se os Meters do console não estiverem funcionando da forma exigida ou esperada, verifique a aba Options Menu Meter na tela principal - há muitas configurações de meter para selecionar.

5.1.14 Iluminação do console

Vários elementos iluminados do console são controlados em 2 diferentes locais. Na superfície de trabalho, na seção central, há controles rotativos para o brilho da touchscreen e para as lampadas conectadas no painel traseiro. No painel de opções da tela principal, há a aba Brightness, onde há controles para **Meter LEDS**, **Displays** e **Surface LEDS**.

5.1.15 O Joystick não responde como esperado

O joystick central da seção central da superfície de trabalho pode ser usado para controlar o stereo panning. Se um canal for atribuído ao se tocar na tela, o indicador da posição do pan irá conter uma linha vertical verde - esta será a posição do joystick. Para ajustar o pan, moa o joystick até que ele atinja a posição do pan e o controle do pan será "selecionado" e será movido com o joystick.

5.1.16 Configurações não implementadas

Há alguns controles na SD8 que ainda não foram implementados (Outubro 2008):

- Dynamic Automation
- Monitor matrix S
- Peaker Select section

5.1.17 Diagnósticos

Se houver qualquer problema de hardware com a SD8, verifique os painéis **System>Diagnostics**.

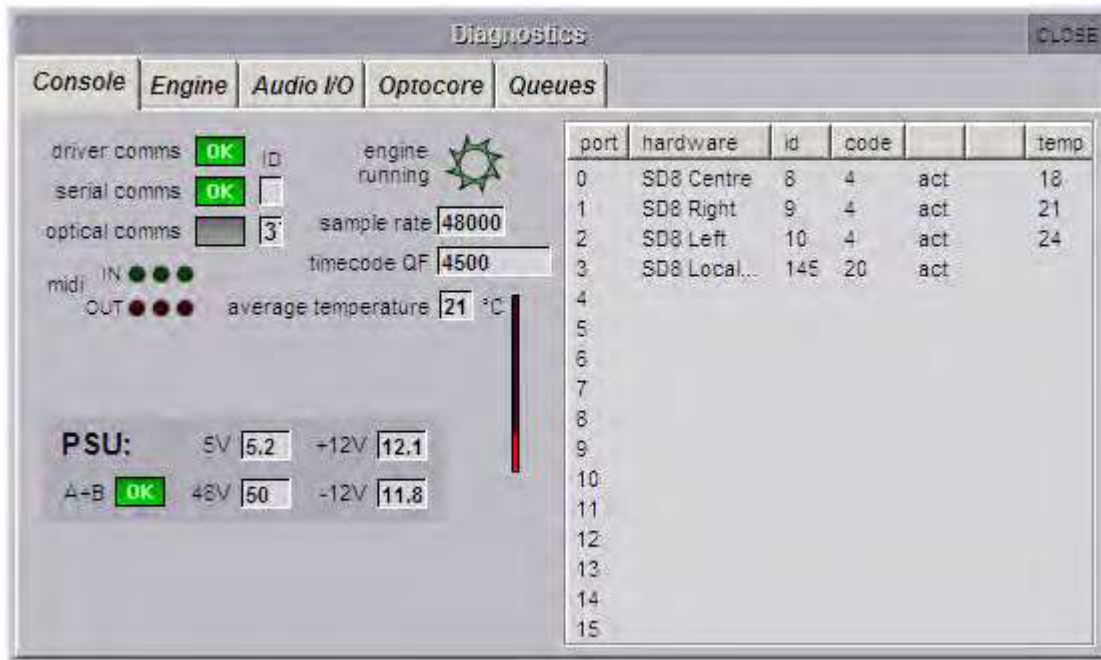
Detalhes básicos:

Para abrir o painel Diagnostics, toque em System>Diagnostics.

O painel abrirá as 5 abas: Console, Engine, Audio I/O, Optocore e Queues.

Console

O diagnóstico do console disponibiliza informações sobre a condição do hardware do console, incluindo alimentação, superfícies de trabalho e conexão I/O local, e outras interfaces físicas.



Parâmetros relevantes na aba:

Engine Running Pin Wheel: Quando o Engine estiver sendo executado o Pin Wheel verde irá girar continuamente. Se o Engine parar, o Pin Wheel se tornará vermelho e irá parar de girar.

MIDI In/ Out: Esta atividade é mostrada pelos LEDs e MIDI nas Portas físicas. Se as funções MIDI do console não forem exibidas como funcionando corretamente, monitore a atividade no MIDI.

PSU: Power Supply Voltages exibidas em Console Diagnostics estão medidas no Local I/O Board, e podem auxiliar no diagnóstico de problemas no Power Supply. O indicador A+B OK mostra que ambas as alimentações estão ligadas. Se uma das alimentações estiver desligada, o OK verde será substituído por um indicador "Err" em vermelho.

A aba à direita do console exibe os dispositivos Serial do Console: As 3 superfícies de trabalho e o Local I/O. Para cada porta ou dispositivo, a porta exibe a ID do hardware, Versão de Firmware Code e Temperatura.

Se um dos dispositivos seriais estiver faltando na lista, ou não estiver funcionando corretamente, significa que houve uma falha de hardware. *Entre em contato com o distribuidor local...*

Engine



O diagnóstico Engine é dividido em duas seções.

A seção Environment exibe a versão do Engine Supervisor Code do Engine . Isto pode ser apenas atualizado com um computador e um programador de Microchip. Isto não pode ser atualizado pelo usuário.

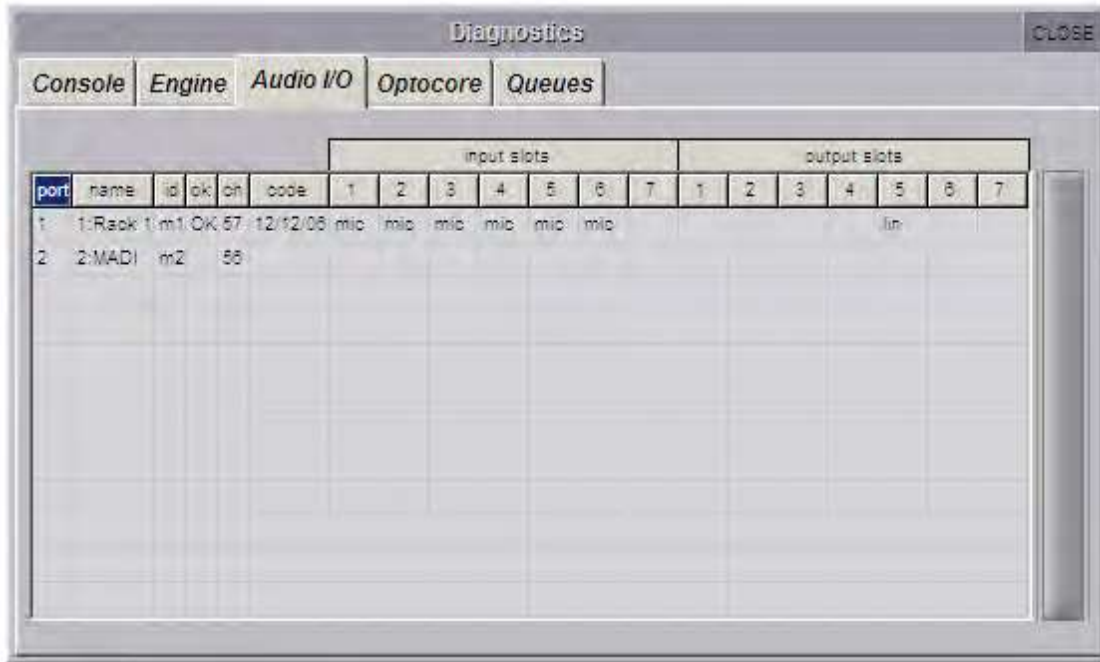
Esta parte também exibe as medidas de Power Supply no Engine Board. Estes dados serão exibidos como dados numéricos. Se houver problema de alimentação ou falhas no Engine Board, esses valores serão exibidos como LO. Neste caso, contate o distribuidor DigiCo para obter assistência.

A seção Engine Code da aba Engine exibe as datas de lançamento do Host Code, FX Code e FPGA no Engine. Os códigos estão gravados no hardware.

A coluna "downloaded" exibirá as datas do código que o console está executando. Seguindo a atualização do software, as datas dos "arquivos disponíveis" podem ser mais recente do que as datas de "download", e se for o caso, deve-se atualizar o console.

Na parte inferior da tab Engine Diagnostics, são exibidos o Sample Rate, Video Frame Rate e Meter Count. Os valores auxiliam os parceiros de serviço da DigiCo em localizar a causa de falhas específicas, e não têm nenhum outro uso prático.

Audio I/O



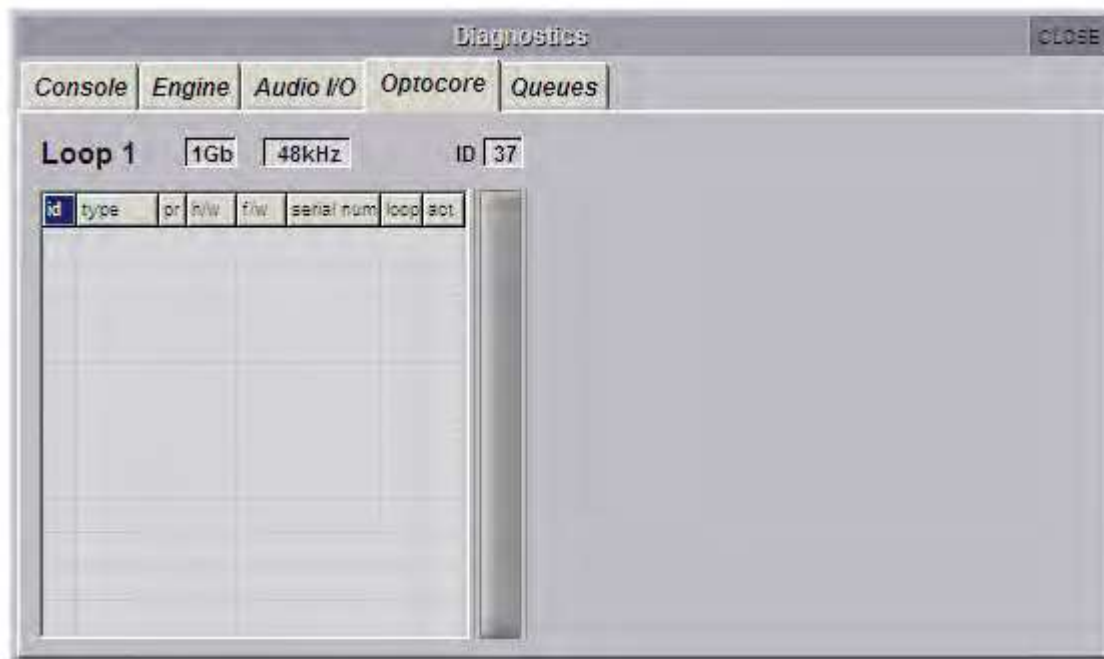
A aba Audio I/O disponibiliza informações detalhadas sobre os DigiCo Racks / Dispositivos MADI conectados ao console.

A SD8 possui duas portas MADI. Para cada porta, há informações detalhadas sobre a configuração do rack conectado. Isto pode ser usado para problemas de hardware e problemas de configuração.

No exemplo acima, podemos ver que a Porta 1, definida como um Rack, está conectada a um rack que está configurado com 48 entradas mic (6 “placas” de 8 entradas) e uma placa de saída simples no primeiro slot de saída do MADIRack. Os dois últimos slots encontram-se vazios. É também demonstrado que o Firmware Code no rack é datado em 12/12/06. A imagem acima também mostra que a segunda porta MADI está configurada como uma conexão MADI padrão e, portanto, nenhum dado de configuração de rack é exibido.

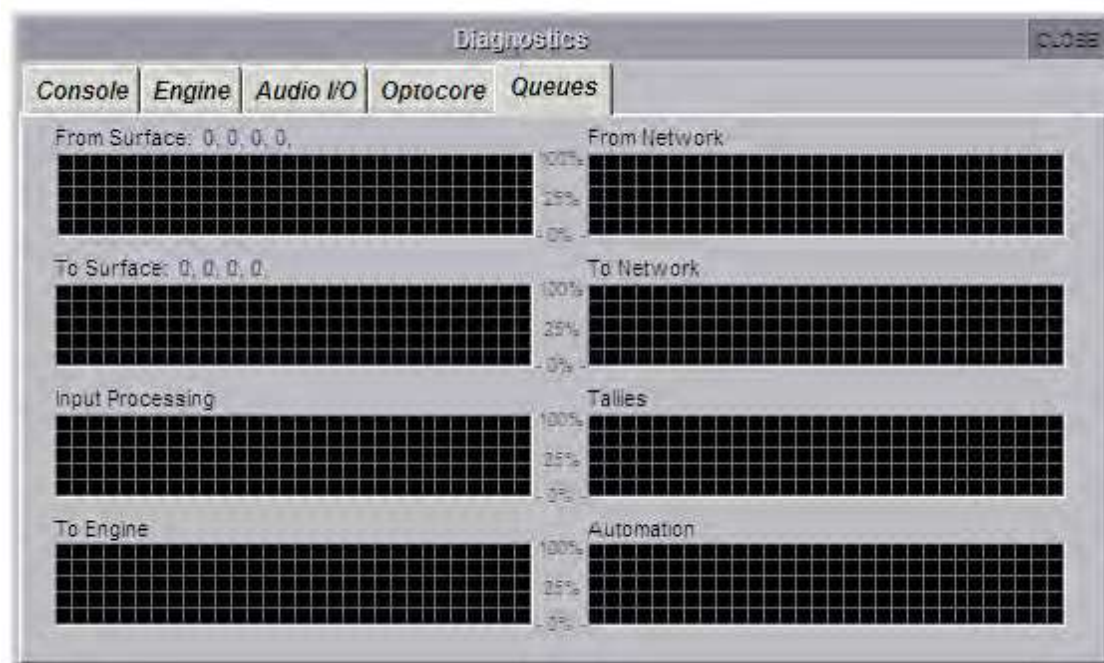
Se houver problemas com placas ou soquetes específicos no rack conectado, ou o Painel Audio I/O não refletir o conteúdo do rack conectado, o diagnóstico do Audio I/O poderá ser utilizado para monitorar o status do rack cujas placas estejam instaladas, e as versões de códigos firmware para os racks conectados.

Optocore



Quando o Optocore estiver implementado na SD8, o diagnóstico do Optocore irá oferecer detalhes de todos os dispositivos optocore conectados, incluindo o tipo e o status de loop. Mais informações sobre a SD8 Optocore será disponibilizada quando implementado.

Queues



Na operação normal, a aba Queues não exibirá qualquer atividade extra.

Índice

Symbols

-10 3-27
 0:Local I/O 1-18
 2nd function 1-8, 2-2
 44100 3-28
 48 3-27
 48000 3-28

A

action 3-30
 Active 3-17
 add to group 3-14
 AES/EBU 3-28
 afl 3-21
 all 1-23, 3-23
 all mute 2-17
 alt 2-9
 ALT Input 5-2
 assign 3-28
 Assign Switch 1-22
 Assign To Centre 1-5
 Assignable Controls 2-10
 Assignable encoders 1-22
 Assigned Channel 1-7
 assigned to 3-30
 Assigning Faders 1-14
 attack 2-15
 attack rate 3-9
 Audio I/O 1-10, 3-26
 Audio Sync 1-15, 3-28
 Auto Expand Dynamics 3-7
 Auto Expand EQ 3-7
 Auto Expand Time 3-7
 auto gain 2-14
 Auto Solo 1-25
 auto solo 2-5, 3-21
 Auto Update 3-20
 auto-conform all 3-27
 Automatic Conforming 1-11, 3-26, 3-27
 auto-mute 2-17
 auto-name 3-27
 Auto-Route 1-14
 auto-route 3-3
 Aux Sends 1-14
 aux to fader 2-13
 aux to rotary 2-13
 Auxes 1-17

B

balance 2-9
 Bank Switch Assigns Screen 3-7
 Banks 1-6
 Brightness 3-8, 5-3
 build gang 3-24

C

CANCEL 1-6
 Caps 1-20
 Capture 3-19
 capture 3-29
 Card/Slot Type 3-27
 Centre Section 1-4
 Channel Dynamics 2-14
 Channel EQ 2-13
 Channel Faders 1-12
 Channel Name 1-20
 Channel Names 2-2
 Channel Processing 1-21
 Channel Safes 2-2
 Channel Select 2-15
 Channel Solos 2-5
 Channel Types 1-8, 2-2
 Channels 1-17
 CLEAR 1-20
 clear 3-21
 clear all 2-12, 3-3
 Clear All Buttons 1-14
 Clear Bank 2-18, 5-3
 clear macros 3-4
 Clear Over Indicators 3-2
 clear snapshots 3-4
 CLOSE 1-6
 command types 3-29
 commands 3-29
 Comp 1-22
 Configuring a Session 1-12
 Confirm 3-13
 confirm delete 3-6
 connect all 2-12
 Connections 1-9
 Console to Console routing 1-12
 Control Group Fader Modes 2-17
 Control Groups 1-24, 2-16
 Control Surface 1-6
 Copy 1-20
 Copy Audio To 1-11, 3-26
 Copy Bank From 1-14, 2-18
 COPY BANK FROM 3-11
 Copy Bank To 2-18
 Copy Channels 2-3
 copy from 2-3
 copy levels from 2-13
 copy to 2-4, 3-10
 Curve 2-14
 Cut 1-20

D

Date & Time 3-5
 Default All 1-13
 delay 3-21

delete files 3-6
delete folder 3-5
Deleting a Snapshot 3-14
Description 3-5
Device Name 3-19
Device Type 3-26
Direct Sends 1-14
direct sends 3-4
Display System Alerts 3-10
Display System Status Indicators 3-10
duplicate 3-28
Duplicate Selected 3-12
Duration Active 3-17
Dynamic Automation 5-3
Dynamics 1-22
dyn-eq 2-14

E

edit name 1-19, 2-7
Edit Range 3-13
Editing Multiple Snapshots 3-13
Effects 1-17
Enable Console Network 3-9
ENABLE CONSOLE NETWORK 4-2
EQ 1-21
eq-dyn 2-14
External keyboard 5-3

F

Fader Assigns Channel 3-7
Fader Banks 3-10
Filename 3-5
Files Menu 3-3
filter frequency 2-15
Fire 3-13
fire macro 3-30
Fire Sends 3-18
flat 2-14
FOH and Monitors 4-4
frequency width 2-15
Full Control 1-12
full control 3-27
fx output 2-6
FX Presets 2-7
fx Presets 2-7

G

Gain 1-22
gain makeup 2-14, 2-15
GANG 2-6, 2-16, 3-24
Gate 1-22
Gate Key 2-14
Global Scope 3-16
GPI 3-30
GR 2-14

Graphic EQ 3-24
Graphic EQ ALL 3-25
Graphic EQ Presets 3-25
Graphic EQs 1-17
Group & Auto Update Scope 3-14
Group and Socket Names 3-27
Group Channels 2-12
Group Name 3-27
Groups 1-17
groups of presets 1-19

H

hannel Filters 2-13
headphone 3-22
hold 2-15
HPF and LPF 1-21

I

Initial Cap 1-20
Insert 2-7
insert 3-29
insert A 2-6, 2-7
insert B 2-6, 2-7
Insert New 3-12
Insert Routing 2-7
INTERNAL port 1-17
IP address 4-2
Isolate 1-12
isolate 3-27

J

JOIN CG 1-24, 2-16
JOIN/LEAVE 1-24
join/leave 2-16
Joystick 5-3

K

key 2-14
key listen 2-15

L

L<>R 2-9
L>L+R 2-9
Large LCD Names 3-7
Layers 1-6
Layout 1-12
Layout Menu 3-10
lcd displays 3-8
LCD Displays 5-3
LCD Function 1-14
LCD Functions 2-15
Left Section 1-4
link 2-14
link pans 2-13
Listen To Copied Audio 1-11, 3-26

Load 3-5
 Load Presets 3-6
 Load Session 1-15, 3-5
 Load Startup Session 3-9
 Local I/O 3-26
 lock 1-19, 2-7

M

Macro Editor 3-28, 3-29
 Macros 3-28
 MADI 1A 1-9
 MADI 1B 1-9
 MADI Recorder Setup 1-11, 3-26
 main 2-9
 Manual Conforming 1-11, 3-27
 MASTER 3-28
 Master button 3-2
 Master Fader 1-7
 Master FX Display 2-8
 Master Section 3-1
 Matrix 1-23
 Matrix Inputs 3-23
 Matrix Presets 3-24
 meter leds 3-8
 Meter LEDS 5-3
 Meters 3-9
 MIDI Devices 3-18
 MIDI List 3-19
 MIDI Program 3-19
 Mirroring 4-2
 Misc 1-17
 Monitor matrix 5-3
 mono 2-9, 3-21
 Moving a Snapshot 3-14
 moving fader 2-17
 m-s 2-9
 multi 1-23, 3-21
 Multi-console Setups 4-4
 MUTE 2-6
 mute only 2-17

N

Naming Channels 1-20
 Network 4-2
 Network Configuration 4-2
 new 3-28
 new folder 3-5
 new group 1-19
 Next 1-20, 2-2, 3-13
 No Solo 1-25, 3-21, 5-3

O

on master 3-11
 on overview 3-11
 Option/All 1-8
 Options Menu 3-7

Optocore 3-28
 Oscillator 3-2
 overs hold 3-9
 Overview Clear Screen 3-2
 Overview Display 3-11

P

Paste 1-20
 peak hold 3-9
 pfl 3-21
 Port Control 3-27
 Port Name 3-26
 Port Selection 3-26
 ports 1-17
 POST 2-10
 post fader 3-9
 Post-Fader 3-4
 post-trim 3-9
 PRE 2-10
 Pre-Fader 3-4
 pre-fader 3-9
 Pre-M 2-10
 Pre-Mute 3-4
 Presets 1-19
 pre-trim 3-9
 Previous 3-13

R

R>L+R 2-9
 Rack 3-26
 Rack Connections 1-11
 ratio 2-15
 Rebuild Banks 1-14, 3-4
 Recall scope 3-16
 Recalling a Snapshot 3-12
 Receive Fires 3-18
 Receive Only 1-12
 receive only 3-27
 Relative Groups 3-14
 release 2-15
 release rate 3-9
 removable USB 3-5
 Rename 3-14
 rename file 3-6
 rename folder 3-5
 Renaming a Snapshot 3-14
 Renumber 3-14
 Renumbering Snapshots 3-14
 Reset Engine 3-2, 5-3
 Reset Surfaces 3-2, 5-2
 Restart 5-3
 Restructure 3-3, 3-4
 REVERT 3-4
 Revert To Defaults 5-2
 Right Section 1-5
 Ripple Channels 1-18

Routing Basics 1-17
RTN To Audio 3-19, 5-2

S

SAFE 2-3
SAMPLERATE 3-28
Save 3-6
Save As New File 1-15, 3-5
Save Presets 3-7
Save Session 1-15, 3-5
Save Startup Session 3-9
scope 2-3
Screen Assign 1-5
Screen Assignment 1-5
Screen Scroll 1-22
Scroll Up/Down 3-13
SD/Dual Reverb 2-8
select all 3-6
Select Channels 3-11
Select Range 3-13
select range 3-6
Selecting Inputs 1-17
Send Session To 4-2
send+return 2-7, 3-22
Session 3-9
Session Structure 1-12, 3-3, 3-4
session title 3-3
set all sends 2-12
Shared 3-27
SHIFT key 5-2
Shut Down 1-9
Shutdown 3-2
signal groups 1-17
signals 1-17
Simple delay 2-8
single 1-23, 3-21
Snapshot Crossfades 3-18
Snapshot Groups 3-14
Snapshot Recall Times 3-17
Snapshot Undo 3-14
Snapshots 3-12
Snapshots and MIDI 3-18
Socket Conforming 3-27
Socket Display 3-27
Socket Name 3-27, 3-28
Socket Options 3-28
solo 1 2-5
Solo 1 3-20
solo 2 2-5
Solo 2 3-20
Solo 2-15, 3-8
Solo Assigns Aux to Faders 3-8
Solo Assigns Aux to Rotaries 3-8
Solo Assigns Channel 3-8

Solo Assigns Channel Also Assigns
Screen 3-8

Solo Choice 2-16
Solo Displays Insert 3-8
Solo Reverts to Output 3-8
Solo Setup 1-25
Solos Menu 3-20
Speaker Select section 5-3
speaker volume 3-22
Speaker volume 5-3
Standard (Std) Reverb 2-8
Standard MADI Connections 1-12
Status 3-9
stereo 2-9, 3-21
Storing a Snapshot 3-12
Studio delay 2-8
subnet mask 4-2
Surface 3-7
Surface LEDS 5-3
surface leds. 3-8
Surface Offline 3-19
Surface Online 5-2
swap 3-10
System Menu 3-2

T

talk 3-30
Talkback 3-30, 5-3
TB Input Route 3-30
TB Outputs 3-30
Threshold 1-22
threshold 2-15
Timecode & Transport 3-28
toggle 3-29
Touch Keyboard 3-7
Touch To Fire 3-12
touch-turn assignment 3-23
Track 2-9
trim 3-21

U

update 1-19
Update Group 3-14

V

vca style 2-17

W

width 2-9
Word Clock 3-28



Manual de Operação SD8

Anexo 1:

Operação do Overdrive

Para Versões de Software 2.0.160+

Índice

A1.1 Visão Geral	A1-3
A1.2 Novos Recursos.....	A1-3
A1.2.1 Novos Efeitos Stealth FPGA	A1-3
A1.2.2 Buss Master de LCR	A1-4
A1.2.3 Scopes e Crossfades de Snapshots	A1-4
A1.2.4 Bancos Personalizados	A1-5
A1.2.5 EQ Dinâmico	A1-6
A1.2.6 Compressor Multi-Bandas.....	A1-7
A1.2.7 Configuração Global para Defaults	A1-8
A1.2.8 Segurança	A1-8
A1.2.8 Talk com Auxiliares.....	A1-9
A1.2.9 Portas de I/O de Áudio.....	A1-10
A1.2.10 Relatório da Sessão	A1-10
A1.2.11 Menu de Opções.....	A1-10
A1.2.12 Snapshots e MTC/SONY 9PIN	A1-11
A1.2.13 Novas Funções Adicionais.....	A1-11

A1.1 Visão Geral

Este Anexo deve ser lido em conjunto com o Manual do Usuário - SD8.

Ele contém detalhes sobre os novos recursos adicionais incluídos nas versões 2.0.160+ (Overdrive) do software do SD8

NOTA IMPORTANTE: Se você estiver abrindo sessões de versões anteriores do software do SD8, algumas das novas funções extras como os EQ Gráficos adicionais e novos Efeitos não irão aparecer na sua sessão até que reestruture sua sessão. Não será necessário limpar os canais, reconstruir os bancos ou fazer qualquer outra modificação: É o ato de reestruturação (Files Menu - Session Structure -Restructure) que adiciona os recursos adicionais à sua sessão.

A1.2 Novos Recursos

A1.2.1 Novos Efeitos Stealth FPGA.....

Os Efeitos internos passaram de 6 para 8. Os novos efeitos são os mesmos encontrados na SD7, e o rack de FX pode ser montado utilizando qualquer um dos 8 efeitos, em qualquer combinação. Isso permite que os usuários tenham 8 delays, 8 reverbs, ou qualquer outra combinação dos efeitos disponíveis. O número total de outros efeitos que podem ser utilizados simultaneamente depende das combinações selecionadas e são limitados pelo número total de outros recursos.

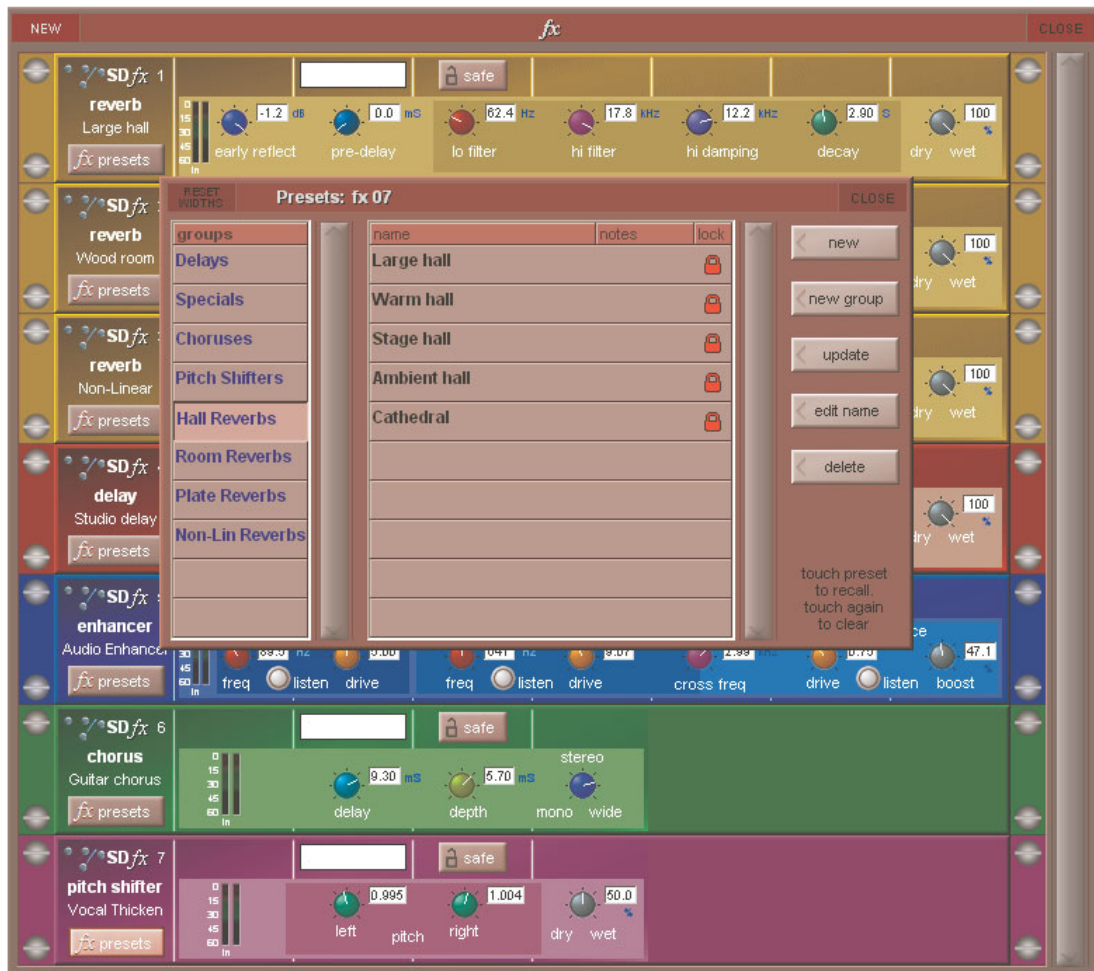
Os efeitos são organizados em grupos. Pressione botão **FX PRESET** de qualquer efeito existente ou pressione botão **NEW** no canto superior esquerdo do painel de Efeitos para visualizar os efeitos disponíveis. Os grupos de efeitos estão listados na parte esquerda do painel de efeitos presets. Pressione em um nome de Grupo para visualizar as seleções disponíveis no lado direito do painel. Pressione botões com os nomes dos efeitos para selecionar, modificar ou remover os efeitos, como nas telas de canais.

NOTA: Quando os nomes dos Efeitos estiverem na cor cinza, o número máximo de efeitos disponíveis foi atingido.

Efeitos antigos foram removidos da SD8 (e serão removidos das sessões carregadas). Para a conversão dos presets de FX antigos para os novos, exigiu a remoção de todos os presets antes de abrir uma sessão antiga, portanto, os presets atuais, que não estão no arquivo não são preservados como seriam normalmente.

Quando um preset é selecionado, o efeito é criado e exibido sem qualquer sinal ou roteamento. Os sinais podem ser roteados de e para o efeito através dos painéis padrão de de entrada/saída. Ainda é possível criar e rotar um efeito através do Botão FX Output Button encontrado na saída de cada tipo de canal.

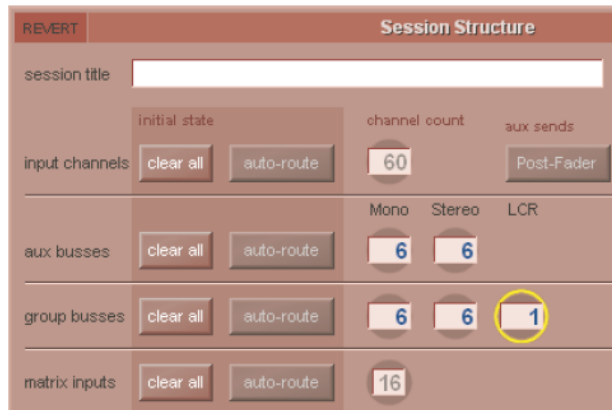
NOTA: Todos os efeitos criados diretamente no Rack de FX são estéreo. Os efeitos Mono só podem ser criados com a utilização do botão FX Output button encontrado nos canais.



Anexo 1 – Operação do OVERDRIVE

A1.2.2 Master Buss de LCR.....

Agora é possível construir ou reestruturar uma sessão que inclua um Master Buss de LCR.



Se um Buss de LCR existe dentro da sessão, ele é automaticamente considerado como o Master Buss, e o Master Fader dedicado é automaticamente atribuído ao Buss de LCR.

Quando um canal é roteado para o LCR, o componente central do sinal pode ser ajustado. Este é o controle de Blend (MIX) encontrado em cada canal de entrada e é uma 2ª Função do Controle de Pan.

O controle de Blend varia a quantidade de sinal enviado ao centro do Buss LCR. Quando ajustado para LR (completamente no sentido anti-horário), um sinal de pan centralizado somente irá para os componentes L&R do buss LCR. Quando ajustado para o LCR (completamente no sentido horário), um sinal de pan centralizado somente irá para o componente C do buss LCR. Os ajustes entre esses dois extremos variam a proporção dos níveis de L/R e C.

Ajuste do Blend (mix) de LCR



Saída Resultante



A1.2.3 Scopes e Crossfades dos Snapshots

O escopo de recall do snapshot recall e ajustes de crossfade foram expandidos para permitir ajustes por canal.

Abra o Snapshot Panel (painel do snapshot), e expanda a sessão de scopes (escopos). Tanto o escopo de recall por snapshot e os painéis de ajuste de crossfade podem se expandir para permitir os ajustes por canal.

Recall Scope: Snapshot 1.00													CLOSE
	channel name	input/trim	delay	filters	eq	dynamics	inserts	sends	fader	mute	panner	to groups	outputs
▼	0:Local I/O	✗											
▼	1:Rack 1	✗											
▲	Input Channels	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1	1: Mic 1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	1: Mic 2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	1: Mic 3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	1: Mic 4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	1: Mic 5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	1: Mic 6	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

A1.2.4 Bancos Personalizados.....

Bancos Personalizados podem ser criados agora, permitindo que os usuários criem bancos mistos contendo Entrada, Saída e Canais de CG.

A atribuição de faders a um banco (assign faders) é uma função de LCD. A Função de LCD também oferece a função "unassign" para remover canais de um banco de faders.

Pressione LCD Function, em seguida, Assign. Selecione o fader ou faders a serem atribuídos no botão de solo. Na tela Master, abra a lista de Canais (Channel List) no Menu Layout. Toque no canal a ser atribuído.

Caso mais de um fader foi colocado em modo "assign", ao tocar em um canal no Channel List será selecionado o primeiro canal a ser atribuído, e os canais consecutivos são atribuídos aos faders seguintes.

NOTA : Se um canal existe em apenas um lugar na worksurface, e é posteriormente removido (Unassign), ele vai continuar a passar áudio em qualquer estado em que foi deixado. Você não terá nenhum controle sobre este canal até que seja reatribuído ao worksurface.

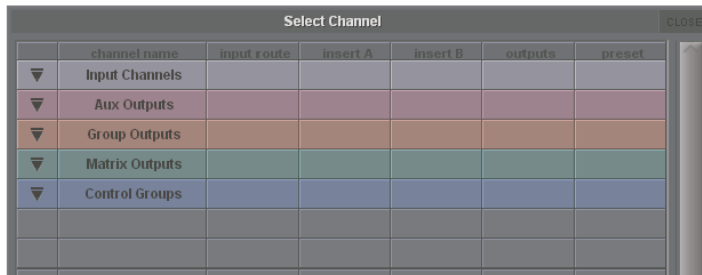
Pressione o botão LCD Function e Assign Faders



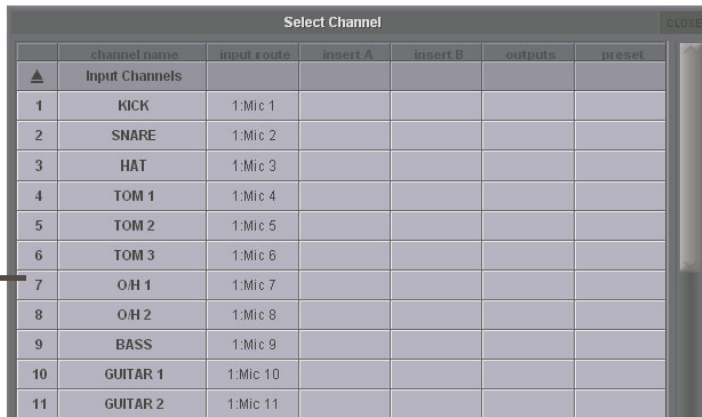
Pressione o botão (ões) LCD para a Atribuição



Abra a Lista Layout/Canal e Clique na seta para baixo para expandir a lista



Toque no primeiro canal para atribuir



A1.2.5 EQ Dinâmico



Até 8 Canais podem ter seus módulos de EQ trocados para o modo Dynamic EQ (EQ dinâmico)

Em qualquer canal (Entrada ou Saída), abra o EQ Module (módulo de EQ), e expanda os controles dinâmicos. Você pode então ligar qualquer um (ou todos), ou os controles dinâmicos para aquele módulo de EQ.

Apenas 8 Canais podem ter seus módulos de EQ colocados em modo Dinâmico. Uma aviso aparecerá na tela se for feita uma tentativa de usar o Dynamic EQ em mais de 8 canais.

Detalhes do EQ Dinâmico

Em um Dynamic EQ Module (módulo de EQ), o ajuste de EQ é aplicado dinamicamente, com base no nível de entrada relativo ao threshold pré-determinado.

O EQ Dinâmico da DiGiCo pode ser operado em dois modos...over ou under (acima ou abaixo).

Modo Over



Para configurar o módulo dinâmico no modo Over, certifique-se de que a indicação de Over, abaixo do threshold, esteja vermelho.

Quando o sinal entrando no módulo ultrapassa o threshold, o ajuste de EQ (como determinado pela frequência e os controles Q) começa a ser aplicado, até um ajuste máximo, determinado pelo controle de ganho da banda de EQ. A forma pelo qual o ajuste de EQ é aplicado uma vez que o limite foi atingido é determinado pelos controles de attack (ataque), release (liberação) e ratio (proporção).

Gain (ganho): Configura o ajuste máximo de EQ que poderá ser aplicado

Frequência / Q / Curve (frequência/Q/curva) : Ajuste das características de EQ

Threshold (limite) : Configura o limite no qual o EQ começa a ser aplicado

Attack (ataque): Controla a rapidez com que o módulo dinâmico responde ao nível ultrapassando o limite

Release (liberação): ajusta a rapidez com que o módulo responde a uma queda de nível

Ratio (proporção) : controla a rapidez com que o ajuste máximo é alcançado uma vez que o limite é ultrapassado.

O Modo Over é normalmente utilizado com uma redução de ganho a uma frequência específica, de tal forma que quando o limite é atingido, é aplicada uma redução gradual do nível a aquela frequência. Isso pode ser usado para controlar uma modificação de características tonais enquanto um cantor(a) força sua voz a cantar mais alto.

Modo Under



Para configurar o módulo dinâmico no Modo Under, certifique-se de que a indicação "under", abaixo do threshold, esteja vermelha.

No modo under, o ajuste máximo de EQ (conforme é determinado pelos controles de frequência, Q e do ganho da banda) é aplicado quando o sinal entrando no módulo está abaixo do threshold. A medida em que o sinal se aproxima do limite, o ajuste do EQ é reduzido ao ponto onde não há EQ sendo aplicado no limite. A forma pelo qual o ajuste de EQ é reduzida à medida em que o sinal se aproxima o limite, é determinado pelos controles de attack (ataque), release (liberação) e ratio (proporção).

A1.2.6 Compressor Multi-Bandas.....



Até 8 Canais podem ter seus módulos Dinâmicos (Compressor) modificados para o modo Multi-banda.

Em um canal qualquer (Entrada ou Saída), abra o Módulo Dinâmico, e expanda os controles dinâmicos através do botão multi-banda.

Somente 8 Canais podem ter seus módulos Compressor colocados no modo Multi-banda. Um aviso aparecerá na tela se houver uma tentativa de usar as Multi-bandas dinâmicas em mais de 8 canais.

Cada banda inclui todos os parâmetros como aqueles encontrados no compressor de banda. A função de link continua disponível para o compressor todo, e não é atribuído a qualquer banda. As bandas podem ser ligadas individualmente através dos botões **on** no lado esquerdo de cada banda, ou junto através de utilização do botão **all on** no lado direito.

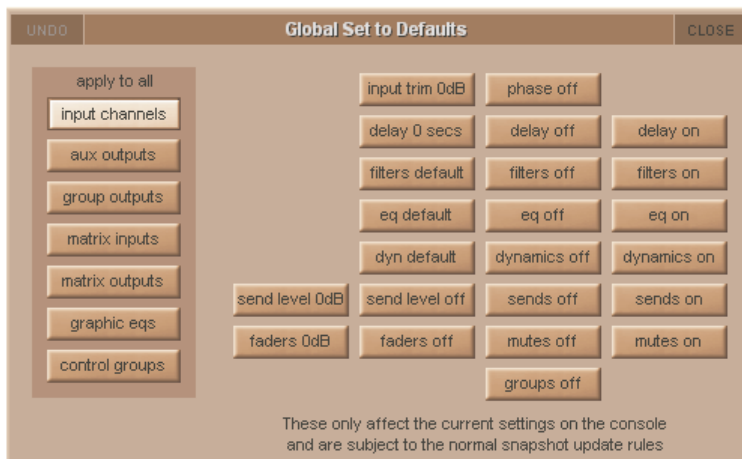
Nota: quando alguma banda for desligada, aquela banda não passará áudio.

A frequência de crossover entre as bandas é controlada através dos botões roxo e vermelho do lado esquerdo das bandas **hi** e **lo**. Cada crossover possui uma faixa de 20Hz a 20kHz, e as frequências de crossover estão exibidos abaixo de cada botão. Cada banda pode ser verificada ao apertar o botão **listen** abaixo de cada botão de **gain** que faz o solo daquela banda ao mix (não o buss de solo), desligando temporariamente as outras bandas. Pressionar a **multi-band** novamente faz o compressor voltar ao modo de banda única.

Os controles físicos de Threshold e Gain atuam nos três controles de banda, mantendo quaisquer compensações relativas. Os controles individuais são mapeados aos botões giratórios atribuíveis abaixo da tela.

Nota: Além da função de link, os compressores simples e multi-banda possuem configurações completamente distintas: Nenhuma configuração é copiada entre eles, e as configurações de cada um permanecem inalterados quando o outro está ativo. Nota-se também, no entanto, que as dinâmicas de multi-banda e banda simples não podem ser ativos simultaneamente em um único canal.

A1.2.7 Configuração Global para Default (Valores Padrão)



O Painel de Configuração Global para Valores Padrão permite que configurações globais sejam aplicadas ao console.

Abra o Painel de Configuração Global para Valores Padrão no Files Menu. Selecione o tipo de Canal na lista no lado esquerdo do painel e então selecione a operação a ser realizada nas funções disponíveis.

Um função de “desfazer” (Undo) está disponível que desfaz todas as alterações desde que o painel foi aberto. Uma vez que o Painel Global de Valores Padrão for fechado, as alterações não poderão ser desfeitas.

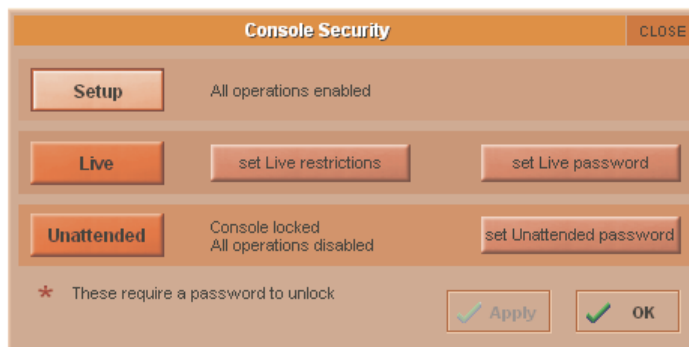
A1.2.8 Segurança.....

Os modos de segurança estão agora implementados no menu do sistema, com três opções de modos de operação:

Setup : Os usuários possuem acesso a todas as funções do console.

Live : Acesso a elementos do console podem ser limitados e protegidos por senha.

Unattended (Autônomo): O console está bloqueado e não poderá ser operado.



As senhas de usuários podem ser definidas para os modos Live e Unattended (autônomo). Para definir uma senha, pressione o botão Set Password. Digite a senha antiga, em seguida, digite a nova senha duas vezes. Por padrão, as senhas estão em branco.



NOTA: Se você se esquecer de sua senha, entre em contato com seu distribuidor para obter uma redefinição de senha. Digitar a senha mestre de cancelamento irá apagar todas as senhas definidos pelos usuários, permitindo que uma nova senha possa ser definida.

Para modificar as restrições no modo Live, pressione o botão Set Live Restrictions (configurar restrições Live) no Painel de Segurança. Várias opções são fornecidas e a lista do canal pode ser expandida com um escopo por controlador, por canal. Um tique indica que o acesso é permitido. Um x indica que o item será bloqueado quando o console for colocado em modo Live.

Live Security Restrictions														CLOSE
	channel name	input/trim	delay	filters	eq	dynamics	inserts	sends	fader	mute	panner	to groups	outputs	
▼	0:Local I/O	✓												
▼	1:Rack 1	✓												
▼	2:MADI	✓												
▼	Opto 30	✓												
▼	Opto 31	✓												
▼	Input Channels	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
▼	Aux Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	
▼	Group Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	
▼	Matrix Inputs	✓						✓						
▼	Matrix Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	
▼	Graphic EQ				✓									
▼	Control Groups								✓					
▼	Talkback Input	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	
▼	Talkback Output							✓					✓	
▼	Solo	✓					✓		✓				✓	
▼	0:Local I/O												✓	
▼	1:Rack 1												✓	
▼	2:MADI												✓	

change Control Group members	✗	change Snapshots	✗	change Audio I/O devices	✗	
change Gang members	✓	change Channel Presets	✓	change Audio Sync	✓	
change Bank Layouts	✓	change FX Presets or types in use	✓	Quit to Windows	✓	
change Session Structure or overwrite files						✓

A1.2.8 Talk (fale) com Auxiliares

Funções de Talk to Aux foram acrescentados – uma nova linha atribuível nas Saídas Aux, controlável independentemente ou através do painel de Talkback que possui uma nova lista de seleção Talk to Aux para cada botão Talk. Isso foi implementado como um novo tipo de canal de Entrada de Talkback que utiliza uma única plataforma para fornecer os envios dos auxiliares. Esse novo canal aparece em um banco automaticamente para as novas sessões, ao abrir sessões antigas, ele é criado automaticamente mas não é atribuído a um banco.



Com os Auxiliares na tela mantenha pressionado um dos botões "assign" na linha dos encoders atribuíveis e então toque na sessão talk na tela. Isso irá atribuir o controle de Talk Level e Talk On/Off aos encoders.

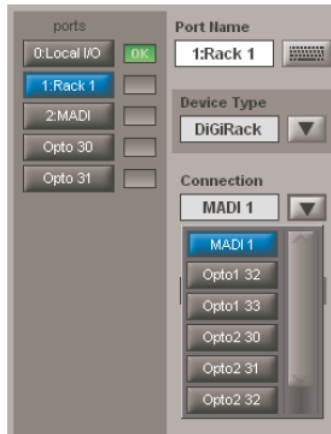
Os botões Talk A e B da superfície podem ser programados para ativar a função Talk function nos canais definidos por um único usuário ou múltiplos usuários. Abra o painel **Setup/Talkback** e toque no nome acima dos botões Talk A ou B, em seguida, selecione qualquer combinação de Auxiliares Mono e Stereo para ser ativada com aquele botão.

Anexo 1 – Operação do OVERDRIVE

A1.2.9 Portas de I/O de Áudio.....

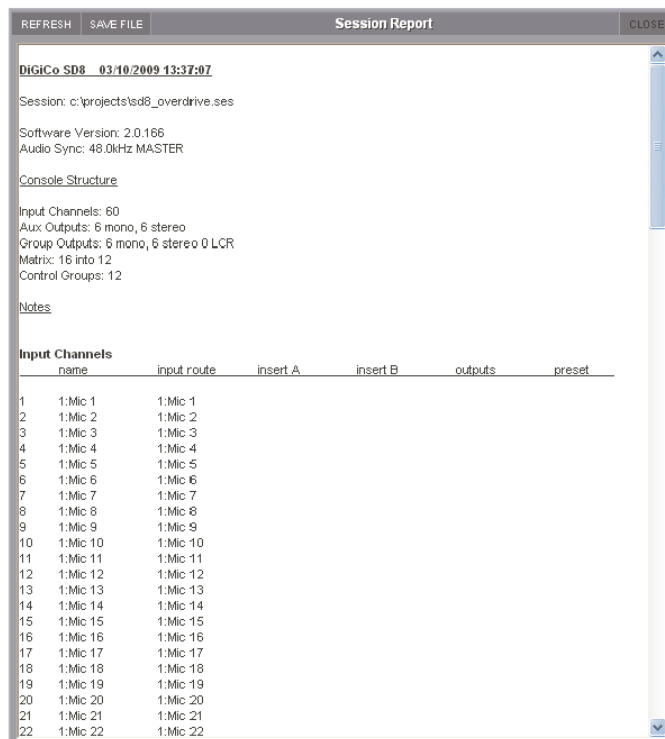
Um número máximo de 2 portas Optocore estão disponíveis agora na SD8 com a modificação de hardware. Isto é um complemento às duas portas MADI existentes – favor entrar em contato com seu distribuidor para obter mais detalhes.

No painel de E/S de Áudio, agora é possível mudar a conexão para os racks de 1 um a 4, e livremente atribuir qualquer conexão MADI ou Optocore à qualquer rack.



A1.2.10 Relatório da Sessão.....

Um botão de Relatório de Sessão foi adicionado no menu Files , ele mostra os detalhes da sessão na tela master em um formato RTF . O botão Save File na parte superior esquerdo deste painel irá salvar o relatório o relatório como nome do arquivo da sessão com o sufixo .rtf.



A1.2.11 Menu de Opções.....

As opções adicionais do usuário incluem:

Superfície (Surface Tab)

Arredondar para dB's inteiros: Todas as leituras fracionárias de dB são arredondadas para o valor inteiro mais próximo

Auto-Cancelamento 2ª Função: Automaticamente cancela a 2ª Função após o tempo pré-determinado. Ajusta 1 - 15 segundos

Faders (Faders Tab)

Detentor de 0dB: Alterna o detentor eletrônico de 0dB para on ou off. Agora disponível em todos os canais, apenas EQ's Gráficos ou Nenhum.

Modo Fader: Alterna os faders entre os modos Free (livre) e Protected (protegidos). No modo protegido, o fader deve reconhecer um toque antes de permitir o movimento.

Guia Desativar (Disable Tab)

Os seguintes botões do superfície podem ser desativados. Isto não afeta as operações das funções na tela

- Snapshot Anterior / Próximo**
- Atualização Automática de Snapshot**
- Joystick**
- Hard Mute**
- Entrada Alt**

Meters Tab

Seleção entre Large (grande) ou Small (pequeno), independentemente dos Meters de Entrada e Saída

Guia da Sessão (Session Tab)

Posições Default na Próxima Inicialização: Se configurado para YES, todas as posições de janelas serão redefinidos para as posições de default na próxima abertura.

A1.2.12 Snapshots e MTC/SONY 9PIN.....

Agora os snapshots podem ser programados para enviar mensagens de MMC, permitindo o controle de dispositivos externos de playback.

Dentro da sessão de escopo do snapshot, o botão de Controle de Transporte está ativado. Isto abre o painel de Controle do Transporte de Snapshot (Snapshot Transport Control).

O painel lista todas os snapshots das sessões atuais e permite a entrada, por snapshot, dos seguintes comandos de MMC.

PLAY : Comando básico de reprodução. Um dispositivo externo irá reproduzir a partir da localização atual

PLAY FROM : Um dispositivo externo irá reproduzir a partir de um valor específico de tempo

PLAY TO : Um dispositivo externo irá parar quando o tempo especificado for atingido.

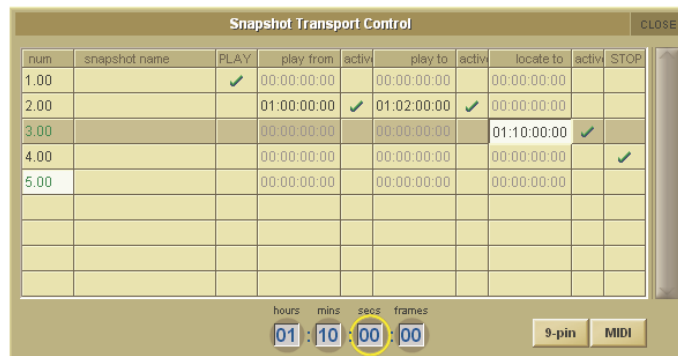
LOCATE TO : Um dispositivo externo irá localizar um tempo especificado.

STOP : Comando básico de Parar. O dispositivo externo irá parar.

Os comandos podem ser enviados via MIDI ou 9Pin, selecionados na parte de baixo deste painel.

NOTA : A operação correta do MMC requer uma configuração correta do sistema MIDI, com MTC do dispositivo externo conectado ao Input MIDI da console. Se essa conexão MTC não estiver presente, o sistema de snapshot do MMC não irá funcionar.

Um painel de Controle de Transporte é também uma opção do Menu Layout. Isto oferece uma leitura de MTC de entrada, e permite um controle direto do dispositivo externo.



Agora é possível programar os snapshots para dispararem a valores específicos de MTC.

Abra o Painel de Chamada de Tempos dos Snapshots. Para cada snapshot, entre um valor MTC na coluna "Recall at". Essa função pode ser alternada entre on / off por snapshot marcando um tique na coluna Active à direita da coluna Recall at.



A1.2.13 Novas Funções Adicionais.....

A Matriz foi expandida para incluir 16 entradas (anteriormente 12). Há agora 24 EQ's Gráficos (anteriormente 12)

Anexo de Novos Recursos

Manual do Usuário para Versões de Software 4.0.523+

Índice

1.1 Funções de Canal	1-5
1.1.1 Meters de Canais de Entrada.....	1-5
1.1.2 Painel de Mandadas de Aux do canal.....	1-5
1.1.3 DiGiTube Warmth.....	1-5
1.1.4 Processamento de Sinal.....	1-6
1.1.5 Indicação de Roteamento de Buss.....	1-9
1.1.6 Ganging de Canal.....	1-9
1.1.7 2ª Função e Hard Mutes.....	1-9
1.1.8 Unidades de Delay.....	1-9
1.2 Menu do Sistema	1-10
1.2.1 Clear Overview (resumo).....	1-10
1.3 Menu Arquivos (Files)	1-10
1.3.1 Templates.....	1-10
1.3.2 Estrutura da Sessão.....	1-10
1.3.3 GPI/GPO.....	1-10
1.3.4 Configuração de Defaults Globais.....	1-11
1.3.5 Relatório da Sessão.....	1-11
1.4 Menu de Layout	1-12
1.4.1 Lista de Canais.....	1-12
1.4.2 Configuração de Spill.....	1-13
1.5 Snapshots	1-14
1.5.1 Display do comando de MIDI.....	1-14
1.5.2 Notas dos Snapshots.....	1-15
1.6 Menu Opções	1-16
1.6.1 Guia de Superfície.....	1-16
1.6.2 Guia de Faders.....	1-16
1.6.3 Guia de Delays.....	1-16
1.6.4 Guia de Desativação.....	1-16
1.6.5 Guia de Meters.....	1-16
1.6.6 Guia de Console (anteriormente Guia de Sessão):.....	1-16
1.6.7 Guia de Status.....	1-17
1.7 FX (Efeitos)	1-17
1.8 Matriz	1-17
1.9 EQ Gráfico	1-18

1.10 Menu de Configurações	1-18
1.10.1 Novos Tipos de Rack.....	1-18
1.10.2 Macros	1-18
1.11 Multi Canais.....	1-19
1.11.1 Editar Multi	1-20
1.12 Auxiliares.....	1-21
1.12.1 Presets de Mix.....	1-21
1.12.2 Faders de CG Controlam Envio de Aux	1-21
1.13 Meters	1-22
1.14 Alterações Diversas	1-23
1.14.1 Tela de Resumo Geral	1-23
1.14.2 Navegação por Lista.....	1-23
1.14.3 Software Offline	1-23

NOTA IMPORTANTE:

As sessões salvas com versões de software V500+ não poderão ser carregadas em quaisquer versões anteriores.

1.1 Funções de Canal

1.1.1 Meters de Canais de Entrada.....

Um novo painel de meters pode ser exibido sobre os módulos de entrada e filtros na parte superior das janelas de canais de entrada. Para fazer isso, pressione o botão **assign** (para cima), localizado do lado esquerdo dos encoders na parte superior da tela. Caso estes encoders estiverem inicialmente atribuídos à função trim, você terá que pressionar o botão **assign** (para cima) (Scroll para cima/baixo) duas vezes para exibir os meters.



1.1.2 Painel de mandadas de Aux do canal

Agora é possível exibir todos os envios de aux para um canal em um único display e atribuí-los aos botões giratórios na parte inferior da tela. Isso é feito tocando a linha de auxiliares atualmente atribuídos na tela para o canal que você deseja exibir. O layout do display indica para qual encoder cada aux é atribuído; caso haja mais envios do que controles físicos, as atribuições utilizam a função **Screen Scroll** (rolagem de tela).



Depois de ter ajustado os auxiliares no display, é preciso fechá-lo manualmente antes de abrir outro display detalhado de canais.

1.1.3 DiGiTube Warmth

O Painel de Configuração do Canal agora possui um botão Warmth (controle de tonalidade) ao lado do botão **On** do DiGiTube. Se o botão **Warmth** for ativado, os controles do DiGiTube são configurados nos seus valores padrão, ocultos e ativados. Warmth ficará oculto se o DiGiTube estiver na posição **On**. Os controles do DiGiTube são ocultos automaticamente se a capacidade máxima permitido do console estiver esgotada.



1.1.4 Processamento de Sinal.....

QShapes

A EQ de canais agora possui os botões **Precision** e **Classic** que afetam o Q de cada banda, alterando o que era previamente Recíproco e Simétrico, respectivamente. Em cada banda, a 2ª função do botão **bell** alterna entre **prec** (precisão, onde o Q é mais estreito na curva de corte do que a curva de boost) e **class** (clássico, onde as curvas Q de corte e boost são idênticas nas suas larguras). A configuração ativa é exibida em vermelho do lado direito do botão **bell**. Pressionando os botões **precision** ou **classic** buttons acima dos controles de EQ, irá alterar todas as quatro bandas visíveis àquele formato. O botão ativado fica azul – caso bandas diferentes estão utilizando formatos diferentes, nenhum botão ficará azul.



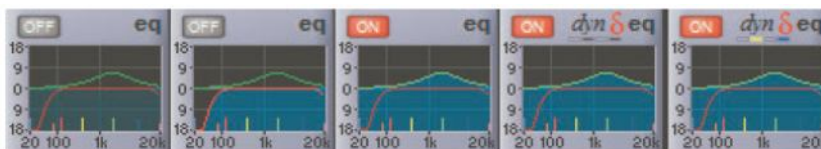
Exibição de valores de filtros

As frequências dos filtros agora são exibidos com valor de -3dB ao invés de -6dB.

Indicação de EQ Dinâmico

O pequeno Gráfico de EQ dos canais agora possui indicadores coloridos para cada banda de EQ Dinâmico. Eles ficam na cor cinza se a banda estiver desligada.

EQ e filtros desligados	EQ off, filtros on	EQ on, Filtros off	EQ Dinâmico on bandas 2+4, com duas bandas off	EQ Dinâmico on bandas 2+4, com duas bandas on
-------------------------	--------------------	--------------------	--	---



Não é mais possível desligar a banda sem que o EQ Dinâmico esteja ativo.

Dynamics links

Grupos e Auxiliares Stereo agora podem ter seus Links Dinâmico desligados se necessário. Quando ligado, ele é linkado apenas nas pernas Esquerda e Direita.

Bypass de bandas nos Comps Multi-bandas

A banda on/off do Compressor Multi-banda está agora implementado como um bypass ao invés de mute.

Opções do módulo dinâmico

Existem agora três tipos de processadores dinâmicos para cada um dos dois módulos dinâmicos. O módulo 1 é um compressor totalmente configurável que pode ser dividido em três bandas de frequência ou configurado como um de-esser. O módulo 2 pode funcionar como um gate, um ducker, ou um compressor, todos com filtros de high- e low-pass.

O display do canal de entrada está localizado abaixo do display de **eq**, com os controles do módulo 2 exibidos abaixo do módulo 1. Cada módulo pode ser alternado pressionando o botão de on/off do COMP (Dyn 1) ou GATE (Dyn 2) na superfície da console. Os botões associados na tela são cinza quando desligados e vermelhos quando ligados.

O display inclui um meter de entrada (**In**) e um meter de redução de ganho (**GR**). O medidor de entrada possui setas à sua direita que exibem os valores de threshold atuais para cada módulo. Cada seta se distingue pela sua cor, que corresponde ao seu pot associado de threshold.



1: Compressor 1: Multiband 1: De-esser
2: Gate 2: Ducker 2: Compressor

Quando o Módulo 1 está em modo Compressor ou Multibanda, os pots **threshold** e **gain**, cada um com valor em dB, são também exibidos na janela de canais (quando em modo Multibanda, o pot de threshold afeta todas as bandas e o valor da banda média é exibido). O De-esser exibe um pot de threshold e seu valor. Há um pot de threshold (com exibição de valor) mostrado para o Módulo 2, com três luzes de indicação de status quando está em modo Gate ou Ducker.

Pressionando em qualquer área do módulo exibe a **dinâmica** expandida.

Para alternar cada módulo entre seus três modos, toque no botão do lado esquerdo de sua tela expandida, marcada como **comp/multi/ desser** para o Módulo 1, e **gate/duck/comp** para o Módulo 2. Ambos os módulos podem ser ligados através do botão **on** abaixo de seus botões de threshold. O meter conjunto de entrada é exibido no display expandido, com a mesma indicação de threshold. Em canais de banda múltipla, cada componente possui seu próprio meter.

Os pots dentro do display expandido são automaticamente atribuídos aos encoders da superfície abaixo da tela quando o painel de dinâmica é expandido, como indicado pelos anéis coloridos correspondentes ao redor dos pots e dos encoders. Quando em modo Multibanda, cada banda é atribuída a uma linha de encoders. Quando o Módulo 2 também está ligado, ele aparece na linha inferior dos encoders.

Observe que se o Gate ocupa a linha inferior dos encoders enquanto o compressor multibanda está on, a banda do compressor HF não é exibida, e as bandas MF e LF passam para uma linha acima.

No topo da tela expandida estão os botões marcados como **safe** e **presets**. Tocando em **safe** acrescenta a dinâmica à lista de **safes** daquele canal. Tocando em **presets** exibe o display de Presets, que pode ser utilizado para salvar e chamar presets.

Se um botão de **link** é mostrado abaixo do meter de entrada, ele permite que dois canais sejam linkados entre si. Ou seja, o sinal do outro canal é adicionado ao controle de entrada do circuito deste compressor, e o sinal deste canal é adicionado ao controle de entrada do outro canal. Em canais de entrada estéreo, o link está sempre ativo e o botão fica oculto. Nos canais de saída estéreo, o botão **link** button está disponível e o link está sempre entre os componentes esquerdos e direitos. Ele é ativado como padrão.

Em canais mono ou multibanda, pressionar este botão abre um display de links dinâmicos que lista **Canais**, **Grupos** e **Auxiliares** no lado esquerdo. Quando um desses **grupos de sinais** é selecionado, os sinais disponíveis são listados no lado direito da tela. Selecione um sinal ser linkado e feche a tela.

O botão de **link** fica vermelho e número e o nome do canal linkado é exibido na caixa acima dele para indicar que há um link presente. Para cancelar o link, pressione o botão novamente e desmarque o sinal de link.

Observe que quando um canal de link não possui nome, o display repete o número do canal.

Além da função de link, os modos diferentes de cada módulo possuem configurações completamente distintas: Nenhuma configuração é copiada entre eles. Se você alternar de um modo para o outro, as configurações serão redefinidas para seus valores padrão. Os controles específicos para cada um dos modos de cada módulo são as seguintes:

Módulo 1: Compressor

Anexo Overdrive 2



No compressor do Módulo 1, os controles de **threshold**, **attack**, **release**, **ratio** e **gain** estão disponíveis, com cada um funcionando normalmente. O compressor possui uma função de auto-ganho que é alternado pressionando o botão **auto gain** abaixo do pot **ratio**. Esta função ajusta automaticamente ganho quando mudanças são feitas ao **threshold**, mantendo estável a saída do compressor. O limitador pode ser alternado entre **hard**, **mid** e **soft** através do botão **knee** localizado no lado direito do módulo. O meter de redução de ganho (**GR**) é duplicado neste display.

Módulo 1: Compressor Multibanda



No compressor multibanda do Módulo 1, cada banda inclui todos os parâmetros encontrados no compressor de banda única. A função de link continua disponível para todo o compressor, e não é atribuído a qualquer banda. As bandas podem ser ligados individualmente utilizando os botões **on** no lado esquerdo de cada banda, ou em conjunto utilizando o botão **all on** no lado direito do display.

A frequência de crossover entre bandas é controlada através dos pots roxo e vermelho à esquerda das bandas **hi** e **lo**. Cada crossover possui uma faixa de 20Hz a 20kHz, e as frequências do crossover são exibidas abaixo de cada pot. Cada banda pode ser solada pressionando o botão **listen** (ouvir) abaixo de cada pot de **gain**.

Módulo 1: De-esser



Os controles do de-esser são semelhantes às do compressor, com as seguintes exceções: No lado direito do Módulo, há um controle de filtro band-pass para o sidechain do de-Esser, com pots disponíveis para a frequência central e largura de filtro. As frequências para o hi-pass (**hp**) e lo-pass (**lp**) são exibidas. O sidechain filtrado pode ser ouvido pressionando o botão **listen**. Observe que não há nenhum make-up incluído.

Módulo 2: Gate



Os gates podem ser abertos por um sinal diferente pressionando o botão **Key** abaixo do pot de attack. Isso abre uma tela de roteamento a partir do qual uma entrada de **Key** pode ser selecionada. Gates de canais consecutivos podem ter o Key in de sinais consecutivos utilizando a função **Ripple Channels**. O botão Key fica vermelho e exibe o sinal selecionado na caixa de texto à sua direita para indicar que outro sinal está abrindo o gate. O sinal de Key in pode ser ouvido pressionando o botão **Key listen** abaixo do pot **range**.

Há um filtro disponível: o controle de **width** ajusta a largura da banda, e o controle de frequência move essa banda através da faixa de frequência. As frequências de filtro sidechain hi e lo pass são exibidas.

À direita do botão link, há luzes indicativas de status em vermelho, laranja e verde.

Módulo 2: Ducker



O ducker possui exatamente os mesmos controles que o gate, embora o sidechain execute a função oposta fazendo o controle dinâmico (ducking) ao invés de "gatear" o sinal.

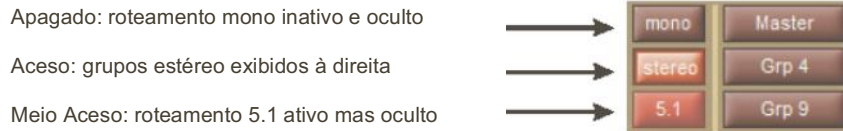
Módulo 2: Compressor



O compressor do módulo 2 é idêntico ao do Módulo 1, com a adição do filtro de band-pass descrito acima, e uma função de entrada de sidechain (S/C) que opera exatamente como a função **key** do gate.

1.1.5 Indicação de Roteamento de Buss.....

A seção de Roteamento de Buss dos painéis de **Saída** dos canais agora destaca os botões do tipo de buss abaixo e à esquerda, mostrando quando algum sinal está roteado mesmo que não seja exibido. Isso se aplica aos canais de entrada, grupos e talkback.



1.1.6 Ganging de Canal.....

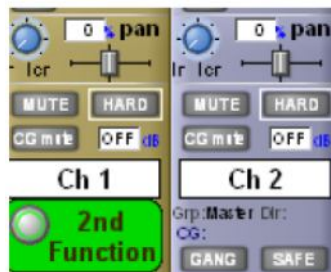
Função **Undo** (desfazer) agora desfaz uma ação para uma gang, multi input ou saída surround. Quando qualquer membro é atribuído, todas as alterações subsequentes de qualquer membro irão ser desfeitas até o ponto onde a atribuição foi feita.

Agora é possível realizar o gang de canais em superfícies diferentes através da seleção da função **GANG** no menu LCD em todas as superfícies necessárias antes de selecionar o primeiro membro da gang. Quando o primeiro membro for selecionado, os canais em todas as superfícies aguardando por uma gang poderão se juntar a essa. Iniciar uma nova gang ainda funciona como antes através de nova seleção da função LCD **GANG**.

1.1.7 2ª Função e Hard Mutes.....

Os botões de mute da superfície agora piscam de brilhante para opaco quando o hard mute estiver on, e a **2ª Função** não altera as luzes de mute embora os botões somente afetem os hard mutes neste estado. O indicador de hard mute na tela fica destacado com uma caixa branca quando a **2ª Função** estiver ativa.

Agora há um indicador verde mostrado no canto inferior esquerdo das telas de canais quando a **2ª Função** estiver ativa:



1.1.8 Unidades de Delay.....

Os delays agora podem ser inseridos em segundos, pés, metros ou batidas por minuto. Botões extras adicionados ao lado do teclado numérico define estes para os canais de entrada, saída, FX e entradas de matriz. Eles também podem ser modificados na guida **Delays** do Menu **Options** (opções).



Os botões giratórios de ajuste de delay, em unidades e samples, foram adicionados aos painéis de configuração de saída para permitir o acesso ao teclado numérico e a escolha de unidades de delay.

1.2 Menu do Sistema

1.2.1 Clear Overview

O botão **Overview Clear Screen** no menu do **Sistema** agora possui confirmação.

1.3 Menu Arquivos (Files)

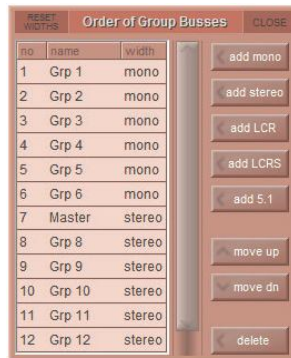
1.3.1 Templates

Um novo botão **Session Templates** (modelos de sessão) na parte superior do menu **Files** exibe um painel que lista (em ordem) os arquivos de sessão na pasta [d:\Templates](#) ou [c:\Templates](#) se não estiverem em um console.

NOTA: As sessões só podem ser copiadas para a pasta Templates (modelos) com a utilização do Windows Explorer – esse processo não pode ser realizado através do aplicativo SD. Se você criar um sessão Template, salve-a como normal na pasta [D:\Projects](#) e em seguida Sair para o Windows, clique com o botão da direita no botão Iniciar e selecione Explorar. Agora vá para [D:\Projects](#) e copie o arquivo para a pasta [D:\Templates](#). Este processo irá garantir que seu Template (modelo) não possa ser facilmente substituído em operação normal.

1.3.2 Estrutura da Sessão.....

Os botões de **aux order** e **group order** do painel da **Session Structure** podem ser encontrados em todos os consoles. Estes abrem outros painéis de configuração onde listas de canais de auxiliares e grupos podem ser editados e reordenados.



Há uma nova opção para **construir bancos horizontalmente (Build banks horizontally)** ou **verticalmente (Build banks vertically)** na reestruturação. A reconstrução horizontal resultará em canais de entrada sendo espalhados por todo o layer superior dos dois lados da console, utilizando tantos bancos quanto necessários, com os canais de saída sendo atribuídos ao Layer 2. A reconstrução vertical resultará em canais de entrada sendo atribuídos ao Layer 1 no lado esquerdo do console, e canais de saída ao Layer 1 do lado direito. Consulte a seção de Estrutura de Sessão no Capítulo 3 para obter mais detalhes.

1.3.3 GPI/GPO.....

Há um novo botão de **GPI Relays** no menu **System** que abre um painel exibindo os estados atuais de GPI e GPO. Os 16 botões numerados 'out:' permitem que GPOs sejam disparados. Se o botão de **toggle** (alternar) acima deles estiver ativo (mais claro), tocando no botão GPO button irá alterná-lo para **on** (vermelho) ou **off** (marrom). Se o botão **pulse** estiver ativo, tocando um botão GPO irá enviar um pulso 'on'.

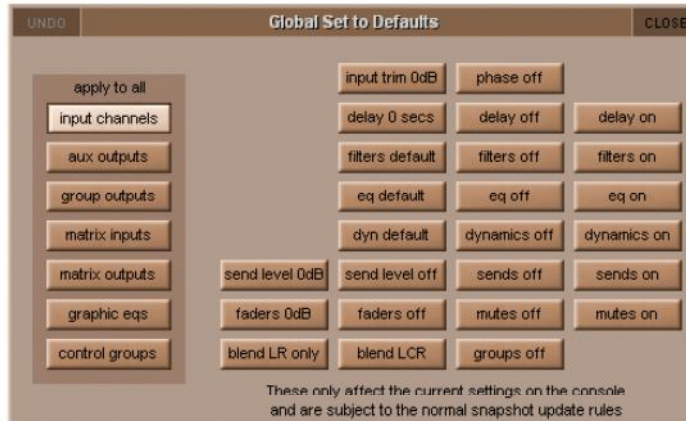
*Observe que os GPOs que estão **on** ao entrar no modo pulse, permanecerão **on**. Tocar neles enquanto em modo pulse, irá desliga-los.*

A luz do **evento GPI** no canto superior direito indica quando chegam mensagens de GPI. Abaixo dos botões de GPO há uma linha de indicadores (rotulados como 'in:') exibindo o estado atual de cada GPI.



1.3.4 Configuração de Defaults Globais.....

O painel de Configuração de Defaults Globais (**Global set to defaults**) agora possui dois novos botões: **blend LR only** move todos os controles de mix **lr/lcr** para **lr**, e o **blend LCR** move todos os controles de mix **lr/lcr** para **lcr**



1.3.5 Relatório da Sessão.....

O painel **Session Report** agora possui botões para incluir E/S de Áudio e Snapshots bem como detalhes do Canal, e para imprimir diretamente para uma impressora se o aplicativo estiver sendo usado em um PC independente.



1.4 Menu de Layout

1.4.1 Lista de Canais

Duas novas colunas foram acrescentadas à Lista de Canais: **Groups** e **Safe**. **Groups** exibe os grupos roteados para entradas e grupos, **safe** exibe o estado do controle Full Safe control no canal.

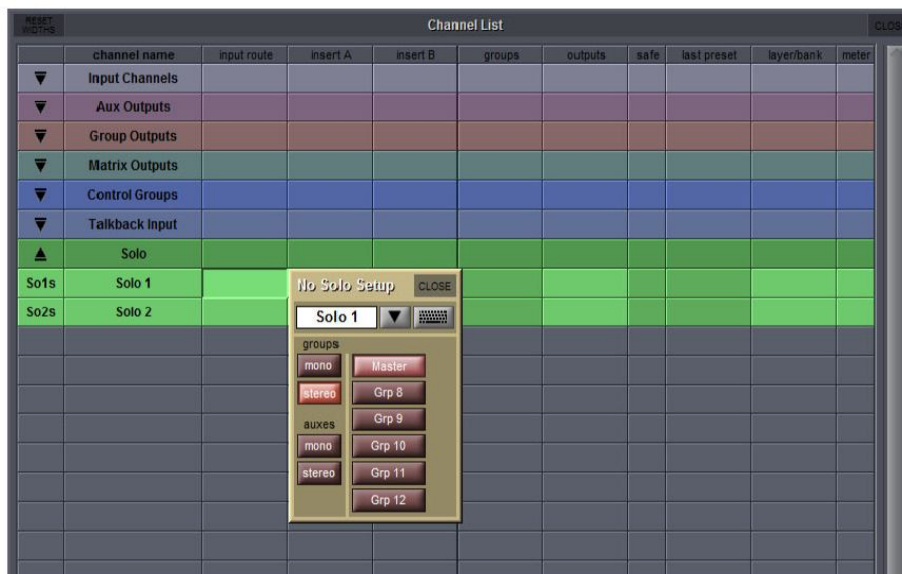


Com o botão **Edit** pressionado, a coluna **safe** pode ser tocada para ligar e desligar o Safe, e as cinco colunas de roteamento agora abrem o **Setup** apropriado do Canal ou o painel de **Outputs** do Canal para aquele canal que foi tocado.

Gangs são indicados com uma barra colorida no lado direito da primeira coluna da lista, uma vez que ganging afeta o comportamento de algumas funções de Edição.

As células que não se aplicam ao tipo de canal são exibidos mais apagados do que células que podem possuir conteúdo

Canais de Solo foram adicionados à lista de canais. Isto permite que cada nível de saída direta de cada bus de solo seja atribuído a qualquer fader na superfície.



1.4.2 Configuração de Spill

TOCAR na nova entrada de **Set Spill** no menu **Layout** abre uma janela de **Set Spill**, onde canais podem ser configurados e espalhados (spill) para o console. Um Set é simplesmente um grupo de canais selecionados a partir dos layers do console, que podem ser 'Spilled' (espalhados) em conjunto para o worksurface. Podem ser compostos de uma mistura de tipos de canais, e não necessitam ter algo mais em comum. A parte principal do display é navegada da mesma forma que descrito acima em **Channel List**.

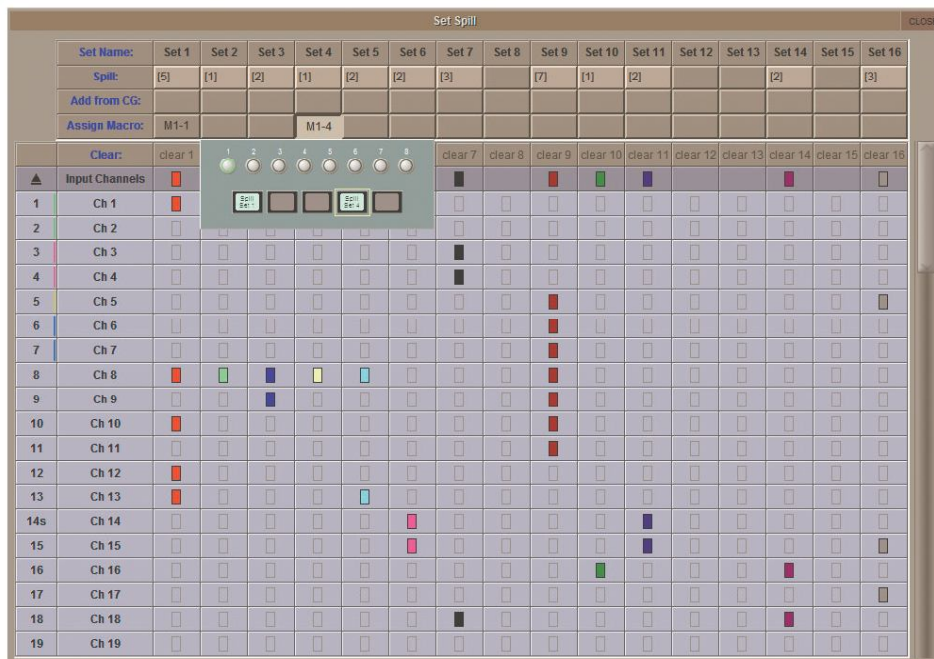
Para criar um Set, simplesmente selecione uma coluna de Sets e toque nas caixas naquela coluna para cada canal que deseja incluir, expandindo os tipos de canais conforme necessário. Todas as caixas ficarão da mesma cor. A caixa nas linhas principais dos tipos de canais também ficarão da mesma cor, indicando que alguns canais daquele tipo estão incluídos no Set. O número de canais incluídos no Set fica exibido na caixa **Spill**, acima do display dos canais. Quaisquer canais incluídos numa Gang são indicados pela cor da Gang exibida no canto direito da caixa numérica do canal (na extremidade esquerda de sua linha no display do canal).

Para mudar o nome de um Set, toque em sua caixa de **Set Name:**, digite um novo nome no teclado da tela ou externo e pressione **OK**. Para adicionar todos os canais de um Control Group (VCA), toque na caixa **Add from CG:** do Set e toque no botão CG apropriado na janela de popup que aparece. O número do **Spill**: irá incrementar para indicar quantos canais foram adicionados. Para limpar um Set, toque em sua caixa **Clear:** e toque em **Yes** na janela de popup de confirmação que aparece.

Os Sets podem ser direcionados `a superfície diretamente deste painel, ou atribuídos a uma Macro. Para espalhar (spill) um Set a partir de seu Painel, toque em sua caixa **Spill**:. Um tique irá aparecer ao lado do número do spill para indicar que os canais estão direcionados `a superfície. Para atribuir o Set Spill a um Macro, toque na caixa de **Assign Macro:** do Set para abrir uma janela com os controles de Macro do console. Agora selecione um botão de Macro utilizando a janela de popup. O banco e posição do Macro serão exibidos na caixa **Assign Macro:** do Set.

A opção **"Set Spill Direction"** na guia de **Faders** do menu **Options** (opções) define como os Sets são divididos sobre a superfície do controle.

A divisão dos Sets pode ser revertido pressionando seu Macro ou a caixa de **Assign Macro:**, ou pressionando o botão de **Layer** para a seção do console onde o set é exibido.



1.5 Snapshots

1.5.1 Display do comando de MIDI.....

O painel da **Lista de MIDI Snapshot** agora exibe abreviações dos comandos de MIDI em uma coluna rotulada como **command**. A chave para essas abreviações é exibida abaixo dos controles de **value** (valor) no lado direito do painel.

The screenshot shows the 'Snapshot MIDI List' window. It contains a table with columns: num, snapshot name, act, midi device, port, channel, command, note/ctrl, and vel/val. The table lists six snapshots (One to Six) with their respective MIDI commands (PC, N-Off, CC). The right panel includes buttons for insert, capture, send, remove, value +/-, and a device selector (A1). A legend at the bottom right explains the command abbreviations.

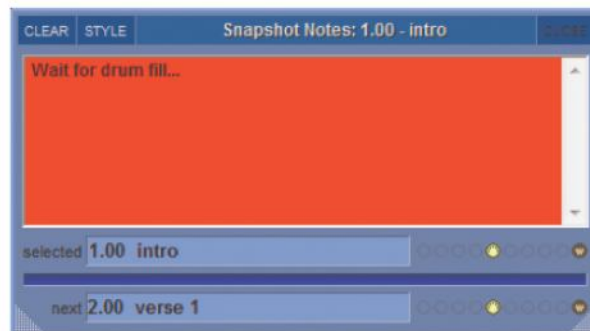
num	snapshot name	act	midi device	port	channel	command	note/ctrl	vel/val
1.00	One	✓	A1	A	1	PC	5	
2.00	Two	✓	A1	A	1	PC	6	
3.00	Three	✓	A1	A	1	PC	5	
+4.00	Four	✓	A1	A	1	PC	1	
+5.00	Five	✓	A1	A	1	PC	17	
+6.00	Six	✓	A1	A	1	PC	122	
			A2	A	2	N-Off	46	125
			A3	A	3	CC	7	110

Legend:

- N-Off = Note Off
- N-On = Note On
- KP = Key Pressure
- CC = Controller Chg
- PC = Program Chg
- CP = Chan Pressure
- PW = Pitch Wheel

1.5.2 Notas dos Snapshots.....

Pressionando o botão notes (no canto superior esquerdo do painel principal dos Snapshots) abre o painel de notas (observações), exibindo qualquer observação associada ao Snapshot atual. Este painel permanece aberto enquanto o botão **notes** estiver ativo, mudando para o Snapshot seguinte ao ser disparado. Os snapshots **selected** (selecionado) e **next** (próximo) estão exibidos abaixo na caixa de texto.



Para adicionar notas, simplesmente toque no interior do espaço de notas no centro da janela e digite sua nota. Para limpar o texto, toque no botão **clear** (limpar) no canto superior esquerdo do painel.

Para formatar o texto ou o fundo, toque no botão **style** (ao lado do botão **clear**) para abrir o painel **Notes Style**:



O texto pode ser formatado usando o controlador de **text size** (tamanho de texto) e os botões de **negrito**, **itálico** e **sublinhado** que ficam do lado esquerdo do painel. Para alterar a cor do texto ou o fundo, selecione o botão **text color** ou **background** no lado esquerdo do painel, toque dentro da paleta de cores no centro do painel e ajuste o brilho usando o controlador de **brightness**. A cor selecionada é exibida acima do controlador de **brightness** (brilho).

Observe que o padrão do texto é de brilho mínimo (preto), e o fundo ao máximo (branco). Você pode necessitar mover o controlador de brilho em direção ao centro para visualizar o conteúdo de cores.

Você pode salvar a sua cor selecionada como um das doze **cores personalizadas** no lado direito do painel. Para fazer isso, simplesmente selecione o botão **add colour** (adicionar cor) e toque no interior da caixa de cor personalizada.

Você também pode copiar estilos de outros snapshots utilizando os controles **copy from snapshot** (copiar de um snapshot) abaixo da paleta de cores principal. Use as setas para cima e para baixo para navegar pela lista de snapshots. A snapshot cujo estilo está exibida no momento é mostrado na caixa de texto do **copy from snapshot**.

Observe que copiar um estilo de outro snapshot irá substituir o estilo atual.

1.6 Menu Opções

As seguintes adições foram feitas ao menu **Options** (opções):

1.6.1 Guia de Surface (Superfície):.....

- Uma opção de **Display Snapshots Overview** foi adicionada, esta opção permite que uma cópia flutuante da lista de Snapshots seja exibida na tela externa (overview) .
- Agora há duas opções de **Large LCD Names** (nomes grandes em LCD) – a nova (**Name only**) centraliza o nome do canal verticalmente e remove a linha e a leitura Solo/dB abaixo dela.
- Há também uma opção para fazer com que a 2ª Função seja aplicada globalmente à todas as superfícies.

1.6.2 Guia de Faders:.....

- As opções de **Fader 0dB Detent** foram modificadas para permitir a seleção independente dos canais de entrada (**Inputs**), canais de saída (**Outputs**), **Eqs Gráficos** e Grupos de Controle (**CGs**).
- **CG Faders Control Aux Sends** permite que os faders de **CG** controlem os Aux Sends de seus membros quando o console estiver em modo **Aux to Faders (flipada)**. Consulte a seção 1.12.2 deste Anexo para obter mais detalhes.
- **Set Spill Direction** define a forma pela qual os Sets são espalhados no worksurface: **L Vert** os coloca no lado esquerdo, criando o número de bancos necessários para espalhar todos os canais no Set; **R Vert** faz o mesmo no lado direito; **Horiz** coloca o número máximo de canais possível por todo o console antes de criar o número necessário de bancos necessários para espalhar todos os canais.

1.6.3 Guia de Delays:.....

Os delays pode agora ser inseridos em segundos, pés, metros ou BPM. Esta nova guia define essas unidades para os **canais de entrada**, **canais de saída** e **canais de efeitos (FX)**. (ver página anterior)

1.6.4 Guia de Desativação (Disable):.....

- Há agora uma opção de **Hard Mute** que pode ser usado para evitar mudanças à atribuição do botão de mute quando a 2ª Função estiver ativa. A guia de **Surface** (superfície) agora possui uma opção que faz com que a 2ª Função seja aplicada globalmente a todas as superfícies.

1.6.5 Guia de Meters:

Agora há vários padrões de meters de PPM para selecionar na guia **Meters** do painel **Options**, bem como o padrão SD existente que convertem todos os meters de E/S na tela para a resposta de escala e balística necessárias.

1.6.6 Guia de Console (anteriormente Guia de Sessão):.....

- Uma nova opção de **Auto-Save Recovery Session** (auto-save) permite que a sessão **ativa ses** seja salva regularmente, caso seja necessária a sua recuperação. O tempo entre os auto-saves é definido usando o pot **save every** à direita do botão de opções.
- **Enable Optocore** (ativar optocore) é uma nova opção que permite que conexões de optocore sejam desligados quando não estão em uso. Você pode ter os dois loops de optocore em **OFF**, ou você pode ativar o **Loop 1**, **Loop 2** ou **Ambos** (de acordo com o modelo do console e se o Optocore estiver instalado).

NOTA: Na maioria dos casos, caso o Optocore esteja instalado no console, somente o Loop 1 estará presente, portanto, pressione o botão LOOP 1.

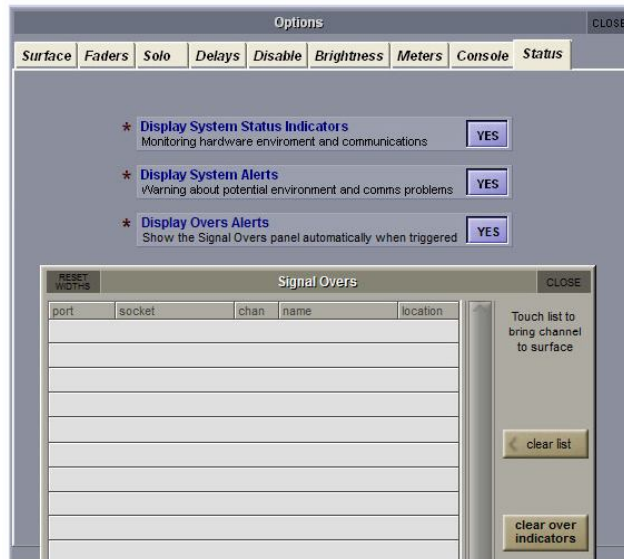
Os botões Loop 2 e Both (ambos) estão atualmente desativados.

Se essa configuração for alterada, é necessário reiniciar o console.



1.6.7 Guia de Status:.....

Há uma nova opção - **Display Overs Alerts**. Com essa função ativada, sempre que um conversor - de entrada ou de saída clipar, o painel de **Signal Overs** é exibido com detalhes dos sinais e seus canais. O painel também pode ser aberto utilizando a opção **Signal Over Indicators** no menu **System**. Tocando uma inserção na lista traz o canal associado à superfície. O painel também possui o comando **Clear Over Indicators** (limpar indicadores over).



1.7 FX (Efeitos)

Um novo Delay Ten-Tap foi adicionado aos efeitos



Ao desmarcar um Preset de FX para removê-lo, a confirmação exigida existente na tela principal (se o FX for roteado) foi estendido para as telas de canais. Observe, no entanto, que nenhuma confirmação é exigida se nada estiver utilizando o efeito.

1.8 Matrix

Os inputs de Matrix agora podem copiar suas configurações de outros inputs de matrix, duplicando as configurações de uma coluna inteira de envios. Isto é feito usando os botões **copy settings from** no painel de **Setup** que aparece quando você toca na área de input do painel **Matrix** da tela principal. Há também um botão **off** para configurar todos os controladores para seus valores padrão desativados.



1.9 EQ Gráfico

A inserção de EQs Gráficos em um canal estéreo ou surround automaticamente faz com que estes sejam linkados (gang) , e deslinkados quando não estiver roteado. Observe que este link (gang) é baseado no roteamento Insert Return e não nos Sends.

1.10 Menu de Configurações

1.10.1 Novos Tipos de Rack.....

Dois novos tipos de rack são suportados agora: o MiniRack SD (MADI e Optocore) e o NanoRack (Optocore somente).

1.10.2 Macros.....

Opções extras foram adicionados ao painel Macro Editor para permitir que os Macros disparem em resposta à mudanças no Audio Master. Dois Macros diferentes podem ser disparados dependendo se o Audio Master estiver alternando para A ou B.



A atribuição de Macros para Fader Starts foi modificada para permitir inícios condicionais, e agora está disponível em todos os consoles. Os Fader Starts são configurados no canto inferior direito do painel. Pressionando o botão **fader starts** abre uma pequena janela popup de configuração (mostrado abaixo) bem como a exibição da **Channel List** (lista de canais).



Os quatro botões acima do botão **fader starts** definem qual ação de fader dispara o macro - **fader up**, **fader down**, **mute off** ou **mute on**. Uma vez que isto for definido, tocar em qualquer linha de canais na **Channel List** irá adicionar aquele fader de canal ao fader start, como listado abaixo do botão de **fader starts**. Caso o botão **ANY** estiver ativo, o Macro irá ser disparado quando qualquer dos faders associados for movido ao estado específico; se o **ALL** estiver ativo, o Macro não irá disparar até que todos os faders associados estiverem em seus estados específicos.

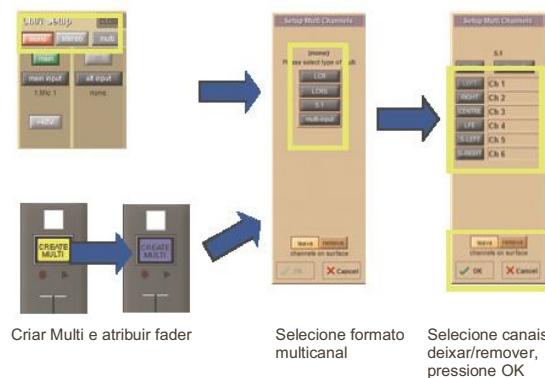
Observe que os fader starts estão associados com o canal, não com o fader – se um canal for movido, qualquer função de fader start moverá com ele.

1.11 Multi Canais

Caso esteja trabalhando em modo Surround, ou utilizando outro formato multicanal, você pode criar um LCR, LCRS e busses 5.1 na janela de Session Structure descrito na Seção 1.5.1.

As entradas multicanal são controladas através do roteamento de cada componente em um canal mono e então linkando estes canais via um canal 'Multi'. Para começar, use os procedimentos normais de roteamento de entradas e saídas para rotar cada componente através de um canal. A seguir, há duas opções para criar um multicanal: Caso deseje criar o Multi no lugar da janela de canais para seu primeiro componente, abra a janela de **Setup** para o primeiro componente e selecione **Multi** na parte superior. Alternativamente, caso queira criar um Multi em um local previamente não atribuído, use a função LCD **CREATE MULTI**. Pressione o botão da Função LCD e então pressione Create Multi e selecione um canal que não foi atribuído.

Qualquer que seja o procedimento a ser usado para criar o Multi e atribuí-lo a um fader, você agora verá uma janela **Setup Multi Channels**. Selecione o formato: **LCR**, **LCRS**, **5.1** ou **multi-input** (que permite até 11 componentes), e então pressione os botões LCD para o restante dos canais componentes, descendo pela lista exibida em ordem. Os nomes dos canais irão aparecer contra cada componente. Cada canal poderá então ser deixado no worksurface ou removido utilizando os botões na parte inferior da janela. Finalmente, toque em **OK** para fechar a janela para linkar os canais juntos.



Os Multis podem ser expandidos (unfolded) para acessar controles individuais de cada componente. Isto é feito pressionando o botão **Unfold** na lista de canais. Quando folded, as atribuições normais do canal ficam ocultas, cada componente recebe sua própria lista de canais, e um canal mestre Multi é exibido à sua esquerda (mostrado sobre a página).

Observe que se 'leave' (canais na superfície) foi selecionado quando o Multi foi criado, a lista de canais componentes ficam disponíveis mesmo quando o Multi é folded.

Na seção superior do canal Mestre unfolded, os botões para cada canal componente permitem que você defina quais elementos do canal são exibidos na Visão Reduzida (Folded View), se quaisquer **Folded Controls** estiverem ativadas (veja abaixo).

Na área central do canal Mestre desdobrado, os links entre os canais componentes podem ser editados. Os links funcionam da mesma forma que os Gangs, mas são limitados aos componentes de um multicanal. Para criar ou editar links, pressione o botão **Set Links** para que fique vermelho, a seguir, pressione os botões **LINK** abaixo dos nomes dos canais nos canais a serem linkados – cada botão ficará da mesma cor, indicando que estão linkados. Pare remover um link, pressione o botão **LINK** enquanto o **Set Links** estiver ativo. Observe que se você iniciar um conjunto de links e depois remove o link e o linka novamente a outro canal, um novo conjunto de links será iniciado, conforme indicado pela introdução de uma nova cor de link. Ao concluir o processo de linkar os canais, desmarque **Set Links**. Você também pode **clear all links** (limpar todos os links) e **link all** (linkar todos) usando os botões abaixo do **Set Links**.

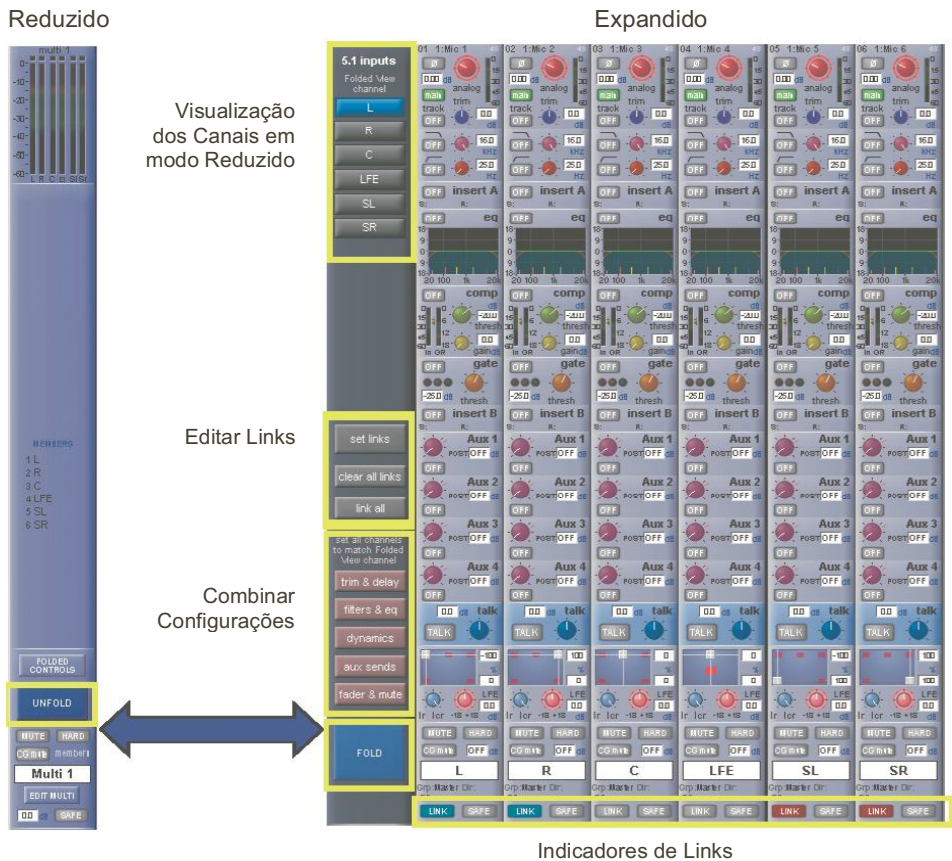
Abaixo dos botões de link no modo expandido do Multi Master, existem botões para cada elemento no canais do componente - **trim & delay**, **filters & eq**, **dynamics** e **faders & mutes**. Pressionando um desses botões fará com que este elemento em todos os canais coincidir com aqueles no canal Reduzido.

Depois de ter concluído com a visualização expandida, pressione o botão **FOLD** para minimizar os canais novamente.

Na visualização minimizada, os canais incluídos no Multi são exibidos no centro da janela multicanal. Tocando o botão **Folded Control** abre quatro botões que permitem a definição de quais elementos do canal são exibidos na janela minimizada do canal: **Input**, **EQ**, **Dynamics** e **Aux Sends**. Estas configurações refletem o canal que foi configurado como o canal de Visualização Minimizada. O Canal de Visualização Minimizada é exibido com um número de canal azul (ao invés de preto) na lista exibida no canal reduzido, se quaisquer controles reduzidos forem ativados. O ajuste de qualquer elemento na janela minimizada do canal irá afetar todos os canais linkados.

Observe, no entanto, que se os canais possuem configurações diferentes quando linkados, as alterações ocultas, os canais linkados serão feitas relativos a modificação no canal com Visualização Reduzida, mas a exibição somente irá refletir o canal de Visualização Reduzido.

Observe também que a ativação dos Controles Reduzidos de Aux Sends resultarão na ocultação da lista de componentes do canal.



O fader e o mute na janela Multicanal irá sempre afetar todos os membros Multi independentemente da configuração dos links e portanto serve como fader e mute “Mestre” para os membros daquele multi.

Os indicadores na tela para os **Channel Mute**, **Hard Mute** e **CG Mute** na parte inferior da janela Multi fornecem uma indicação se qualquer membro Multi estão com mute de canal, total ou CG. Se qualquer membro possui qualquer um desses mutes ativos, o indicador do Multi Reduzido o mostrará. O botões Mute mutam todos os canais de incluídos dentro do multi. Se um canal estiver expandido e sem o mute individualmente enquanto o botão de mute do multicanal estiver ativo, o botão de mute do Multicanal piscará para indicar que um ou mais de seus canais de não está mudo.

Na visualização Multi Reduzido, a tecla de Mute do worksurface poderá possuir um de três estados diferentes:

- 1) Apagado (OFF) – o Mute Mestre do Multi está inativo – sem mute. Observe que se quaisquer canais estiverem mudos individualmente, o indicador de **mute** abaixo do botão **unfold** será vermelho.
- 2) Aceso e vermelho (ON) - o Mute Mestre do Multi está ativo - mudo.
- 3) Piscando de OFF para ON - o Mute Mestre do Multi está ativo mas que pelo menos um dos membros não está mudo (aberto) cancelando, assim, o Mute Mestre do Multi em um ou mais dos Membros do Multi.

1.11.1 Editar Multi.....

Na parte inferior da janela Multi há também um botão **Edit Multi** que permite que os membros do Multi sejam modificados ou que o Multi seja limpo ou apagado. Pressionando este botão irá abrir o painel **Setup Multi Channel**.

Para editar os membros do Multi, pressione um dos botões cinza do lado esquerdo para selecionar um membro e então pressione um dos botões de Seleção de Canais (Channel Select) no worksurface para atribuir um canal. Para limpar o Multi, pressione o botão **Clear All** na parte superior do painel e selecione um novo tipo de Multi ou delete o Multi completamente pressionando o botão **Delete Multi** na parte inferior do painel.

1.12 Auxiliares

1.12.1 Presets de Mix.....

Um novo botão **Mix Presets** fica localizado abaixo da lista de botões de cópia no painel Aux Setup. Ele armazena e carrega os parâmetros de mandada de auxiliares para todos os canais de entrada.



O botão **Aux Safe** agora está habilitado no painel de **Setup** dos Auxiliares. Isso coloca em "recall safe" aquele aux send em cada canal de entrada.

O **Recall** e **Update scope** agora permitem que todos os Aux Sends para um determinado Auxiliar possam ser alternados para dentro e fora de um escopo, usando a coluna send nas linhas de saída de auxiliares. Estes são separados da coluna de aux send dos canais de entrada, e use o escopo controlador individual ao invés do escopo de módulo.

Recall Scope: Snapshot 1.00													CLOSE
	channel name	input trim	delay	filters	eq	dynamics	inserts	sends	fader	mute	panner	to groups	outputs
▼	Local I/O	✗											
▼	Rack 1	✗											
▼	Rack 2	✗											
▼	Rack 3	✗											
▼	Input Channels	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
▲	Aux Outputs	✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓			✓
A1	Aux 1	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A2	Aux 2	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A3	Aux 3	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A4	Aux 4	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A5	Aux 5	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A6	Aux 6	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A7	Aux 7	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A8	Aux 8	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A9	Aux 9	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A10	Aux 10	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A11	Aux 11	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A12	Aux 12	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓

Press channel names to change whole row, column headings to change whole columns

control group members gangs banks

1.12.2 Faders de CG Controlam Envio de Aux.....

Este é um botão novo na aba **FADERS** no painel **Options**. Quando ativo, e o Aux to Faders estiver ativado (por qualquer meio), os faders CG pulam para o centro e se tornam um trim de +/-18dB para o aux sends selecionado em seus canais membros. Se um CG não possui membros de canal de entrada, os faders pulam para a parte inferior e não fazem nada. Os Mutes e Solos do CG continuam a operar normalmente.

Ou seja, com essa função ativada, ao "flipar" a console, os VCAs(CGs), deixam de ser um VCA e passam atuar na mandada daqueles canais para o auxiliar flipado. Por exemplo, se temos toda a bateria em um CG(VCA), ao flipar a console para a via do guitarrista, ao mover o fader do CG de bateria para baixo, estamos abaixando a bateria inteira na via do guitarrista.

1.13 Meters

A ordem para a exibição dos meters de surround mudou para L R C S ou L R C LFE SL SR com espaçamento alterado para ilustrar os pares de estéreo. O medidor de LFE está agora marcado com um símbolo: um ponto em uma caixa quadrada. As listas de botões de roteamento foram igualmente reordenados.



Os rótulos para canais inclusive os Multis e saídas agora são azuis para a Visualização Reduzida do canal, e o número do canal na lista de membros Multi também é azul.

A linhas do painel de meters nos masters superiores e inferiores da SD7 agora podem ser travados a qualquer um dos oito bancos na tela principal, não apenas seus próprios superiores e inferiores. Isso é feito pressionando o botão **upper meters** e/ou **lower meters** que aparece no canto inferior direito do painel **Fader Banks** quando um botão do **master bank** é selecionado. O botão do **master bank** será destacado em vermelho para indicar que está travado a uma linha do painel.

Agora existem vários padrões de meters para escolher na guia **Meters** do painel **Options**, bem como os valores padrão de SD existente. Estes convertem todos os meters de E/S para a resposta de escala e balística necessários.

Os meters individuais são agora exibidos para nível de dinâmica e redução de ganho, e insert send e return nas saídas de LCR e surround.

A tela resumo agora exibe os meters para todos os sinais nos grupos de LCR e surround e nos multís.

Os meters de LED da SD7 para a redução de ganho e o nível de pré-fader agora exibem o máximo quando atribuídos a um canal estéreo ou surround.

Os meters de LED de superfície pelos faders em consoles de tela única, agora exibem todos os sinais em canais de LCR, surround ou multi.

Meters de Solo estão agora disponíveis. Estes são ativados utilizando os botões **floating meters** nos dois lados do painel de Solo.

1.14 Alterações Diversas

1.14.1 Tela de Overview.....

A tela de Overview agora muda de tamanho automaticamente para se ajustar ao monitor externo usado, desde que esteja posicionado acima da tela mestre ('master bridge screen' na SD7).

1.14.2 Navegação por Lista.....

As setas pra cima e para baixo e tecla Tab podem usadas para navegar para cima e para baixo nas listas como Snapshots, Presets e Dispositivos MIDI enquanto os renomeiam.

1.14.3 Software Offline.....

A teclas de PgUp e PgDn no teclado agora aumentam ou reduzem o que for atribuído ao botão giratório TouchTurn na tela principal. Não importa qual janela possui o foco do teclado no PC, mas estas teclas já não funcionam no painel de Snapshots para mover página acima e abaixo pela lista de snapshots.