

MRX Designer

Guia do usuário

Este guia do usuário explica o "MRX Designer", que faz parte do aplicativo para Windows "MTX-MRX Editor" e lhe permite fazer configurações para o MRX7-D (conhecido a partir de agora como o MRX). Para obter uma explicação sobre os tópicos do MTX-MRX Editor que não fazem parte do MRX Designer, consulte "MTX-MRX Editor Guia do usuário".

Neste guia do usuário, < > indica uma tecla no teclado do computador. <Shift> indica a tecla Shift.

Observe estes pontos importantes

- Todos os direitos autorais referentes a este software e ao guia do usuário são de propriedade da Yamaha Corporation.
- É proibida a cópia ou a modificação não autorizada, parcial ou total, deste software ou do guia do usuário.
- Lembre-se de que todas as imagens de tela incluídas neste guia do usuário têm a finalidade de explicar operações e podem ser diferentes das telas reais.
- Como este software não foi produzido com a intenção de ser operado no Windows 8.1/Windows 10 por meio de um painel sensível ao toque, não garantimos que ele poderá ser operado com esse tipo de painel.
- Dante e Dante Controller são marcas comerciais registradas da Audinate Corporation.
- Windows é marca comercial registrada da Microsoft Corporation USA nos EUA e em outros países.
- iPad é marca comercial da Apple Inc., registrada nos Estados Unidos e em outros países.
- Outros nomes de empresas e de produtos exibidos neste documento são marcas comerciais e marcas comerciais registradas de seus respectivos proprietários.
- O software pode ser atualizado sem aviso prévio como melhoria.

Conteúdo

Uma visão geral do MRX Designer.....	6
Estrutura da tela	7
Uso básico do MRX Designer	9
Barra de menus.....	12
Botões de ferramentas	17
Teclas de atalho	18
Planilha de design.....	20
<input type="checkbox"/> Colocação de componentes.....	20
<input type="checkbox"/> Seleção de vários componentes, portas ou ligações	21
<input type="checkbox"/> Conexão de portas	23
<input type="checkbox"/> Rastreamento do caminho do sinal	24
<input type="checkbox"/> Duplicação do nome de uma porta de entrada	25
<input type="checkbox"/> Sobre [Unbundle Wires].....	26
<input type="checkbox"/> Manuseio YDIF	27
<input type="checkbox"/> Duplicação de componentes.....	28
Área "Parameter Sets"	29
<input type="checkbox"/> Caixa de diálogo "Preset"	32
Caixa de diálogo "New Snapshot Group"	36
Área "Parameter Link Group"	37
<input type="checkbox"/> Editor Link Master	38
Área "Gang Edit Group"	39
Área "Properties"	41
Componentes e o editor de componentes.....	43
<input type="checkbox"/> Edição dos parâmetros.....	44
Botões giratórios	44
Controles deslizantes	44
Botões.....	44

❑ AEC (Acoustic Echo Canceller, Cancelador de eco acústico).....	46
❑ ANC (Ambient Noise Compensator, Compensador do ruído ambiente) ...	48
Editor "Ambient Noise Compensator"	49
❑ Audio Detector (Detector de audio).....	51
Editor "Audio Detector"	51
❑ AGC (Auto Gain Controller, Controlador de ganho automático).....	52
Editor "Auto Gain Controller"	52
❑ Combiner.....	54
Editor "Room Combiner"/	
editor "Room Combiner plus Automixer"	57
Janela Combiner parameter setting (Room Combiner)	58
Janela Combiner parameter setting (Room Combiner plus Automixer)	59
Janela Dugan Automixer (apenas para Room Combiner plus Automixer).....	60
❑ Delay.....	61
Editor do componente "Delay"	61
❑ Dynamics	62
Editor do componente "Compressor"	62
Editor do componente "Ducker"	64
Editor do componente "Gate"	66
Editor do componente "Limiter"	68
Editor do componente "Paging Ducker"	70
❑ Combinação	72
Editor do componente "Effect"	72
❑ EQ	73
Editor do componente "GEQ"	73
Editor do componente "PEQ"	75
❑ Atenuador.....	77
Editor do componente "Fader"	77
❑ Supressor de realimentação.....	78
Editor do componente "Notch FBS"	78
Realização da detecção FBS para o tipo FIXED	79
Editor do componente "Pitch Shift FBS"	80
❑ Filtro	81
Editor do componente "BPF"	82
Editor do componente "HPF"	83
Editor do componente "LPF"	84
❑ Entradas/Saídas.....	85
Editor "ANALOG IN"	85
Editor "STEREO IN"	86
Editor "YDIF IN"	86
Editor "SLOT IN"	87
Editor "ANALOG OUT"	87
Editor "DANTE OUT"	88
Editor "SLOT OUT"	89

❑ Medidor	90
Editor do componente "Meter"	90
❑ Mixer	91
Editor do componente "Dugan Automixer"	91
Editor do componente "Delay Matrix"/editor do componente "Matrix Mixer"	95
Janela de configuração de parâmetro de "Delay Matrix"/	
janela de configuração de parâmetro de "Matrix Mixer"	96
❑ Oscilador.....	98
Editor do componente "Oscillator"	98
❑ Paging	99
Editor do componente "Paging"	100
Janela "Zone Group" (Grupo de zonas).....	102
❑ Polaridade	103
Editor do componente "Polarity"	103
❑ Revolabs Control	103
Editor "Revolabs Control"	104
❑ Roteador.....	105
Editor do componente "Router"	105
❑ Seletor de fonte	106
Editor do componente "Source Selector"	106
❑ Processador de alto-falante	107
Editor do componente "Speaker Processor"	107
Janela de configuração do parâmetro "CROSSOVER"	109
Janela de configuração do parâmetro "LIMITER"	110
❑ Speech Privacy.....	111
Editor do componente "Speech Privacy"	112
❑ Text.....	112
❑ Transmitter/Receiver	113
❑ Bloco definido pelo usuário	115
Caixas de diálogo e aplicativos.....	119
❑ Caixa de diálogo "Print"	119
❑ Caixa de diálogo "Install Speech Privacy File"	120
❑ Aplicativo "Transferência de arquivos"	122
❑ Aplicativo "PGM1 Label Creator"	123
❑ Caixa de diálogo "Compile"	123
❑ Caixa de diálogo "Snapshot Group"	124
❑ Caixa de diálogo "Remote Control Setup List"	125
❑ Caixa de diálogo "External Events" (Eventos externos)	130

❑ Caixa de diálogo "GPI"	130
❑ Caixa de diálogo "Digital Control Panel"/"Wireless DCP"/"MCP1"	130
❑ Caixa de diálogo "PGM1/PGX1"	131
❑ Caixa de diálogo "Port Name"	131
Lista de configurações em caixas de diálogo "Settings"	132
❑ Digital Control Panel/Wireless DCP/MCP1	132
Caso [FUNCTION] seja [MRX Parameter]	132
Caso [FUNCTION] seja [MRX Parameter Sets] (apenas chave)	135
Se [FUNCTION] for [MRX Source Select] (DCP/DCP sem fio)	136
Se [FUNCTION] for [MRX Source Select] (MCP1).....	140
❑ GPI Input/GPI Output	141
Caso [FUNCTION] seja [MRX Parameter]	141
Caso [FUNCTION] seja [MRX Parameter Sets] (apenas Input).....	141
Menus contextuais.....	142
❑ Componentes	142
❑ Bloco definido pelo usuário	143
❑ Janela Component editor/Parameter setting.....	144
❑ Portas de componentes	144
❑ Wire	145
❑ Planilha de design	145
❑ Área "Parameter Sets"	145
❑ Área "Parameter Link Group"	146
❑ Área "Gang Edit Group"	146
❑ Área "Parameters"	147
Solução de problemas.....	148

Uma visão geral do MRX Designer

O MRX é um processador configurável livremente que permite colocar componentes conforme desejado para projetar livremente um sistema.

O MRX pode ser acionado em um controlador externo como DCP, Wireless DCP ou MCP1.

O uso do PGM1 permite que o sistema de paginação seja construído.

O MRX Designer é um software dedicado à configuração do MRX.

No MRX Designer, seu fluxo de trabalho consiste em colocar livremente [Componentes](#) em [Planilha de design](#) e, em seguida, [Compilar](#) o resultado.

Depois, na comunicação com a unidade MRX, você usará o [Editor do componente](#) para editar os parâmetros.

Os parâmetros são armazenados/chamados na forma de [Instantâneo](#).

Vários parâmetros que você deseja armazenar/chamar podem ser agrupados ([Conjuntos de parâmetros](#)), e dez conjuntos de valores de parâmetro podem ser armazenados para cada conjunto de parâmetros como instantâneos.

Um instantâneo pode ser registrado em uma [Predefinição](#) e chamado com dispositivos como MTX, XMV e DCP. Vários instantâneos ([Grupo de instantâneos](#)) podem ser registrados em uma única predefinição. Instantâneos e grupos de instantâneos também podem ser acessados por um controlador remoto.

Também é possível vincular vários parâmetros ([Grupo de links de parâmetro](#)).

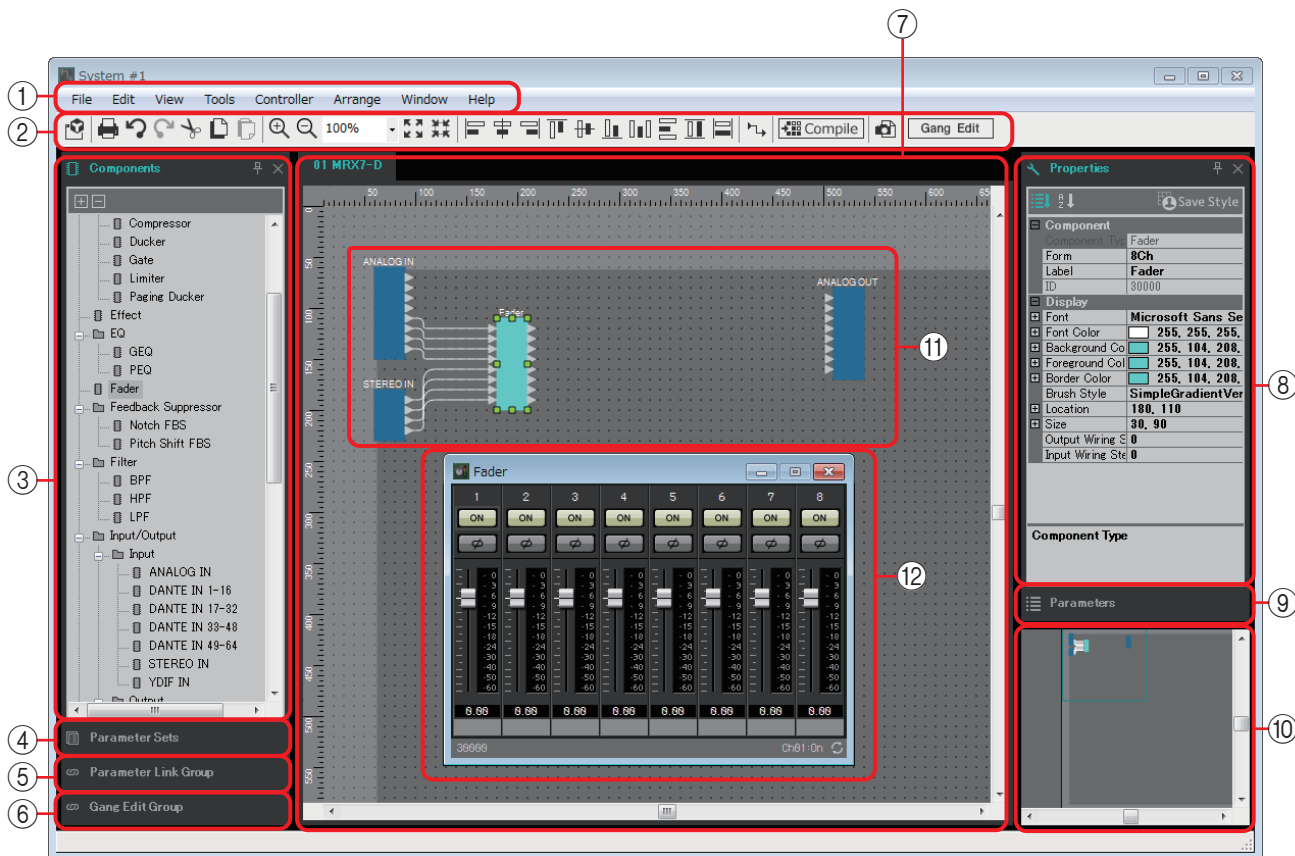
Os componentes podem ser vinculados ([Grupo de edição conjunto](#)).

Os valores iniciais de um componente, com dados que especificam a ligação entre componentes, podem ser salvos em um computador como um [Estilo do usuário](#). Salvando um estilo do usuário, você pode evitar precisar alterar as configurações sempre que colocar um componente. Os estilos do usuário também podem ser transferidos para outro computador.

Os componentes e os fios entre os componentes podem encapsulados como um [Bloco definido pelo usuário](#). Encapsulando vários componentes com um único bloco, você pode deixar a folha de estilos mais limpa ou copiar blocos para criar facilmente a mesma funcionalidade para outros canais. Ao especificar o modo "View Only" ou "Protect" para blocos individuais, você pode proteger blocos quando o comando "[Protect User Defined Block](#)" é executado.

Estrutura da tela

O MRX Designer consiste em uma "barra de menus", "botões de ferramentas", "área Components", "área Parameter Sets", "área Parameter Link Group", "planilha de design", "área Properties", "área Parameters" e "exibição Bird's Eye".



No canto superior direito de cada área há um símbolo "📏"; quando você clica nele, a área se torna um ícone e é colocada no lado esquerdo ou direito da tela, o que permite que a planilha de design ocupa mais espaço da tela. Quando você coloca o cursor sobre esse ícone, a área é expandida temporariamente. Caso você queira reexibir uma área em ícone em sua posição fixa, mova o cursor sobre o ícone e clique no símbolo "📏" exibido.

Quando você coloca o cursor sobre a borda entre a planilha de design e uma área, a forma do cursor muda, o que lhe permite arrastá-lo para alterar a largura da área.

① Barra de menus

Os comandos que podem ser executados pelo MTX Editor podem ser encontrados aqui, agrupados por categoria.

Clique aqui para ver uma lista de comandos. (página 12)

② Botões de ferramenta

As funções mais usadas são fornecidas aqui como botões. (página 17)

③ Área "Components"

Esta é uma lista dos componentes que podem ser usados no MRX. Se você quiser usar um componente, arraste e solte-o na planilha de design; ele será instalado no MRX como uma função.

Para obter detalhes sobre como organizar componentes, consulte "[Colocação de componentes](#)".

④ **Área "Parameter Sets"**

Nesta tela, você pode criar conjuntos de parâmetros para cada sistema e armazenar ou chamar instantâneos. Na planilha de design, acesse o editor de componentes. Mantendo a tecla <Ctrl> pressionada, arraste o parâmetro que você deseja registrar e solte-o no nome do conjunto de parâmetros da área "Parameter Sets"; o parâmetro é registrado no conjunto de parâmetros. Os instantâneos também podem ser criados nessa área. (página 29)

⑤ **Área "Parameter Link Group"**

Nesta tela, você pode criar grupos de links de parâmetro para cada sistema. Na planilha de design, acesse o editor de componentes. Mantendo a tecla <Ctrl> pressionada, arraste o parâmetro que você deseja registrar e solte-o no nome do grupo de links de parâmetro da área "Parameter Link Group"; o parâmetro é registrado no grupo de links de parâmetro. (página 37)

⑥ **Área "Gang Edit Group"**

Esta tela permite criar grupos de edição conjuntos para cada sistema. Na planilha de design, mantenha pressionado <Ctrl>, arraste e solte um componente no nome de um grupo na área "Gang Edit Group" para registrá-lo como um destino do grupo de edição conjunto. (página 39)

⑦ **Planilha de design**

Nesta planilha você pode colocar e conectar componentes. Coloque e conecte componentes de cada MRX. (página 20)

⑧ **Área "Properties"**

Nesta área você pode exibir e editar informações do componente, da porta ou do plano de fundo em que clica. (página 41)

⑨ **Área "Parameters"**

Esta área lista os parâmetros do componente colocado na planilha de design. Nesta área você pode abrir um editor de componentes ou arrastar e soltar um parâmetro ou um componente para registrá-lo em um conjunto de parâmetros, em um grupo de links de parâmetro, em uma lista de configurações de controle remoto, na caixa de diálogo GPI, na caixa de diálogo "Digital Control Panel" ou na caixa de diálogo "Wireless DCP".

⑩ **Exibição Bird's Eye**

Ela mostra uma visão geral da planilha de design. A área contornada por um quadro verde é mostrada na planilha de design. Arraste o quadro para mover a área mostrada na planilha de design. Quando um ícone ↔ é mostrado nos quatro cantos, você pode arrastá-lo para aumentar ou diminuir o quadro; a área exibida da planilha de design muda de acordo. Para aplicar/remover zoom da exibição Bird's Eye propriamente dita, mantenha a tecla <Ctrl> pressionada e gire a roda do mouse.

Caso você coloque o cursor na borda entre a exibição Bird's Eye e a área "Parameters", a forma do cursor muda, o que lhe permite arrastá-lo para alterar a altura da exibição.

⑪ **Component**

Este é um módulo para o processamento de áudio ou a entrada/saída de áudio. Para abrir o editor de componentes, clique duas vezes ou clique com o botão direito do mouse e escolha [Open Component Editor]. (página 43)

⑫ **Component editor**

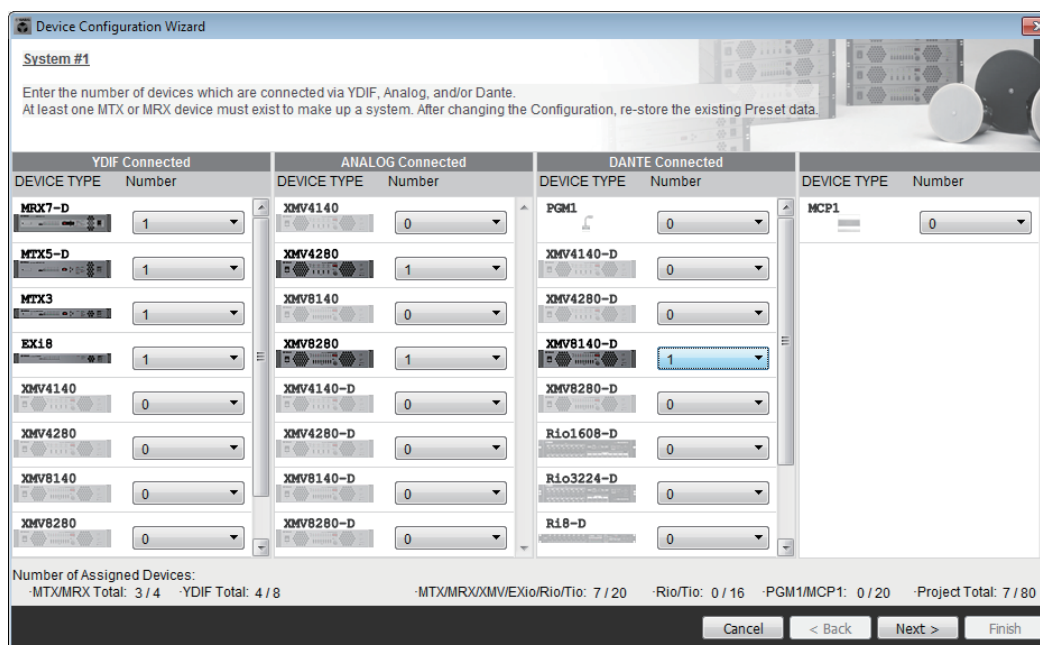
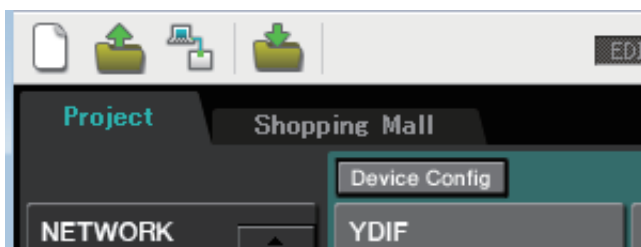
Esta janela pop-up permite editar os parâmetros do componente. (página 43)

Uso básico do MRX Designer

O fluxo de trabalho básico no MRX Designer é descrito abaixo.

1. Registre o MRX no "Device Configuration Wizard".

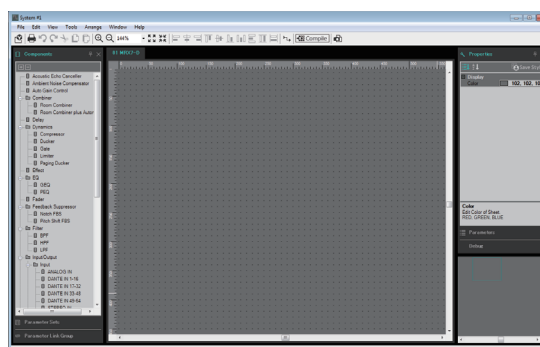
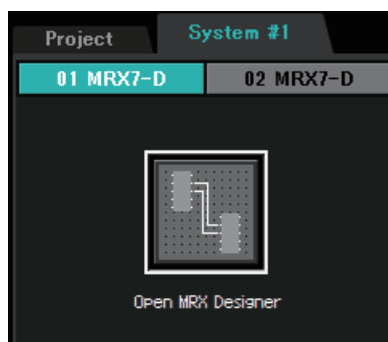
O "Device Configuration Wizard" (Assistente de configuração do dispositivo) é exibido quando você clica no botão [Device Config] etc. Registre outros dispositivos conforme necessário.



2. Na tela System, selecione MRX7-D.

3. Clique no botão "Open MRX Designer".

A janela MRX Designer é aberta.

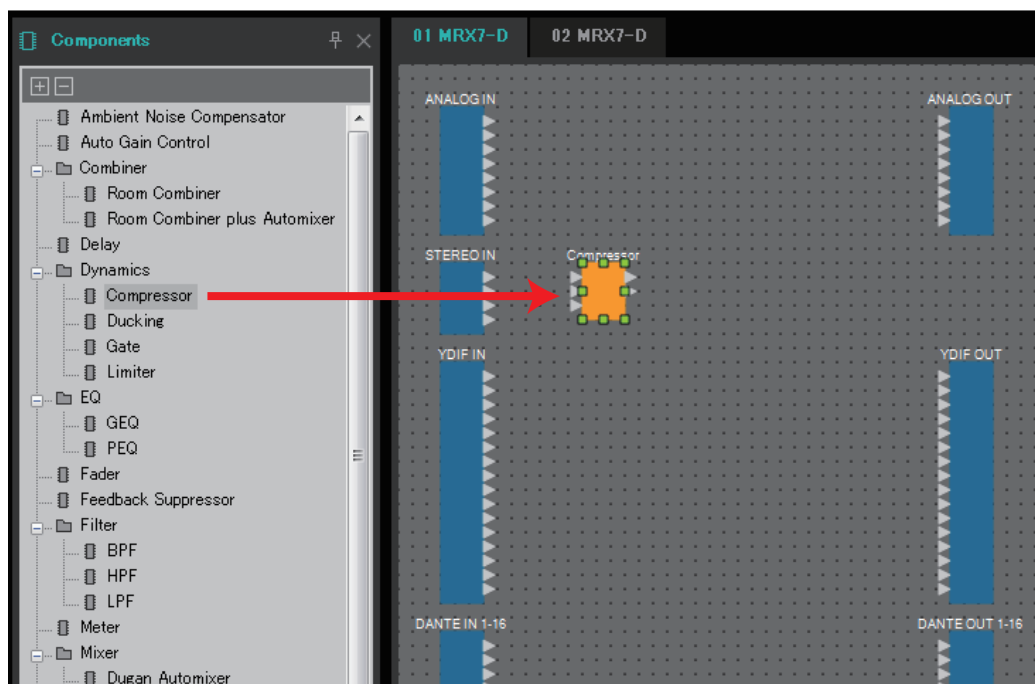


4. Na área "Components" à esquerda, arraste o componente que você deseja usar, arraste e solte-o na planilha de design.

Caso você solte um componente com vários candidatos, como canais, os candidatos são exibidos; selecione aquele que você deseja usar.

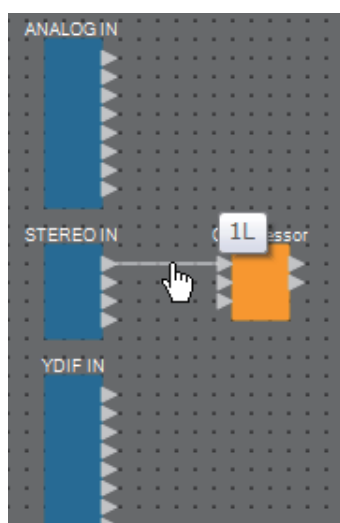
OBSERVAÇÃO

- Clique duas vezes em um componente na área "Components" para selecionar o modo Stamp; nesse modo, os componentes são colocados sucessivamente a cada vez que você clica na planilha de design. Para cancelar o modo Stamp, pressione <Esc> ou clique em qualquer componente da lista.
- Os conectores de entrada/saída do MRX não estão no estado padrão. Coloque as portas que você deseja usar em "Input/Output" na área "Component" à esquerda.

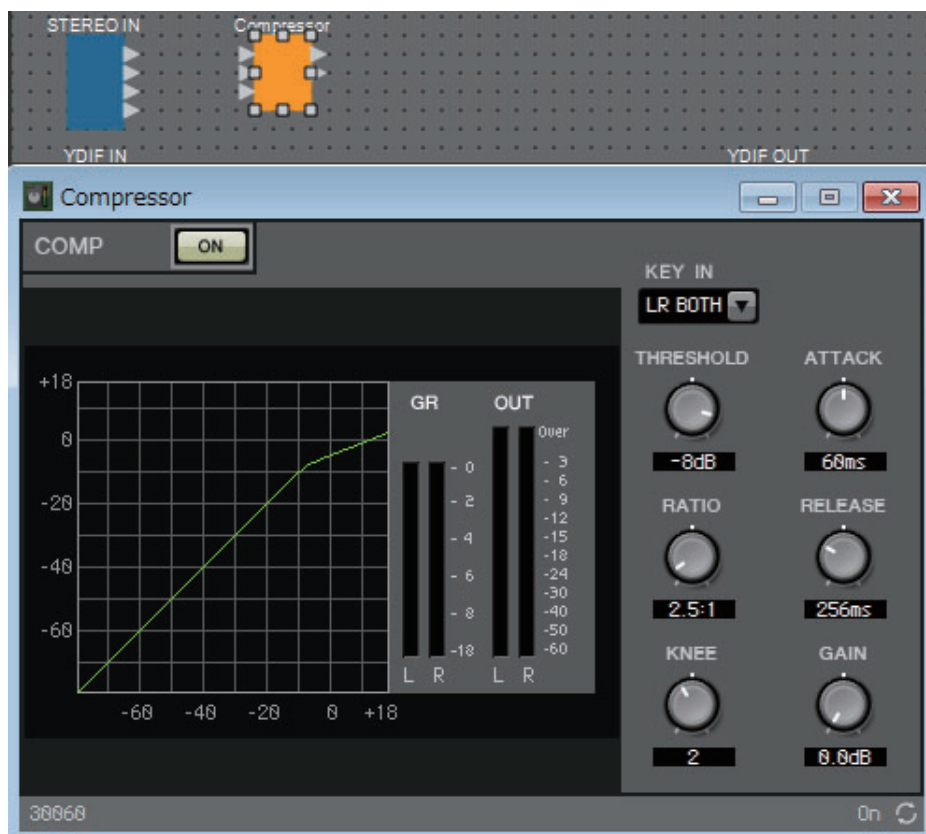


5. Para estabelecer uma conexão, arraste o ► de um componente e solte-o no ◀ de outro componente.

Para saber mais detalhes, consulte [Conexão de portas](#).



6. Clique duas vezes em um componente ou clique com o botão direito do mouse nele e escolha "Open Component Editor"; o editor de componentes é aberto, permitindo operar os parâmetros.



7. Quando você tiver feito as configurações necessárias, clique no botão "Compile" para verificar se há problemas na colocação e nas conexões do componente.



As etapas até este ponto podem ser realizadas antecipadamente usando-se o MRX Designer.

Para estabelecer conexões com outro equipamento, use a tela "EXT. I/O" do MTX-MRX Editor. Para ver detalhes, consulte o "MTX-MRX Editor Guia do usuário".

Ligue o sistema MTX/MRX e, em seguida, faça as configurações detalhadas do parâmetro.

Barra de menus

Os comandos que podem ser executados pelo MTX Editor podem ser encontrados aqui, agrupados por categoria.

Clique aqui para ver uma lista de comandos.

Menu	Comando	Resumo	Caixa de diálogo ou janela exibida
[File]	[Save]	Salva o arquivo de projeto do MTX-MRX Editor (substituindo a versão anterior do arquivo). Quando o arquivo de projeto for salvo pela primeira vez, a caixa de diálogo "Save File" será exibida; especifique um nome e salve o arquivo.	Caixa de diálogo "Save File"
	[Save with Style]	Salva o arquivo de projeto do MTX-MRX Editor incluindo o estilo do usuário. Mesmo que esse arquivo de projeto esteja aberto em outro computador, o estilo do usuário não é importado automaticamente. Se quiser importá-lo, abra o arquivo de projeto e depois execute [Import Style from Project File].	Caixa de diálogo "Save File"
	[Export Style]	Um estilo de usuário salvo no computador pode ser exportado como um arquivo (extensão do nome de arquivo .mrxs).	Caixa de diálogo "Export Style"
	[Import Style]	Um estilo de usuário exportado pode ser importado para o computador.	Caixa de diálogo "Import Style"
	[Import Style from Project File]	Em um arquivo de projeto que inclui o estilo do usuário, importa esse estilo para o computador.	—
	[Reset Style to Factory Default]	Inicializa o estilo do usuário no estado imediatamente posterior à instalação.	—
	[Print]	Mostra as configurações da impressora e uma visualização de impressão da planilha de design.	Caixa de diálogo "Print"
	[Install Speech Privacy File]	Os sons ambiente a serem reproduzidos pelo componente Speech Privacy podem ser transmitidos para o MRX.	Caixa de diálogo "Install Speech Privacy File"
	[FileTransfer]	Inicia o aplicativo "FileTransfer" para a transferência de arquivos .rsl etc. para um iPad (com ProVisonaire Touch [v 1.2 ou posterior] instalado) na mesma rede. Em alguns casos, a caixa de diálogo "Network Setup" (Configuração da rede) poderá ser exibida antes de o aplicativo ser iniciado. Nesse caso, selecione o adaptador conectado à rede que inclui o iPad.	Aplicativo "Transferência de arquivos"
	[PGM1 Label Creator]	Inicia o aplicativo "PGM1 Label Creator" (Criador de rótulos PGM1) a fim de criar rótulos para a PGM1/PGX1.	Aplicativo "PGM1 Label Creator"

Menu	Comando	Resumo	Caixa de diálogo ou janela exibida
[Edit]	[Undo]	Cancela a operação anterior.*1	—
	[Redo]	Reexecuta a operação que foi cancelada por [Undo].*1	—
	[Cut]	Movê o item selecionado para o buffer de cópia.	—
	[Copy]	Copia o item selecionado para o buffer de cópia.	—
	[Paste]	Cola o item do buffer de cópia.	—
	[Paste Parameters]	Substitui (copia) os parâmetros do componente no buffer de cópia do componente selecionado.	—
	[Paste to User Defined Block]	Cola o item do buffer de cópia no local bloco definido pelo usuário selecionado.	—
	[Delete]	Exclui o componente ou a ligação selecionada.	—
	[Duplicate]	Duplica o componente e a ligação selecionada.	—
	[Select All]	Seleciona todos os componentes e as ligações na planilha de design. Caso você queira selecionar o conteúdo de um bloco definido pelo usuário, selecione o bloco definido pelo usuário e escolha [Select All].	—
	[Select All Wires]	Seleciona todos os fios na planilha de design. Caso você queira selecionar o conteúdo de um bloco definido pelo usuário, selecione o bloco definido pelo usuário e escolha [Select All Wires].	—
	[Create User Defined Block]	Encapsula os componentes selecionados como um bloco definido pelo usuário.	—
	[Unpack User Defined Block]	Desempacota os componentes do bloco definido pelo usuário selecionado na planilha de design.	—
	[Unbundle Wires]	Exibe os fios conectados ao componente selecionado ou o bloco definido pelo usuário separados por intervalos iguais.	—
	[Bundle Wires]	Exibe os fios conectados ao componente selecionado ou ao bloco definido pelo usuário sobreposto.	—
[Protect User Defined Block]	Protege ou desprotege um bloco definido pelo usuário cujo valor de [Lock Mode] esteja definido como "View Only" ou "Protect".	Caixa de diálogo "Protect User Defined Block" ou Janela "Unprotect User Defined Block"	

Menu	Comando	Resumo	Caixa de diálogo ou janela exibida
[View]	[Components]	Caso este item tenha uma marca de seleção, a área correspondente é mostrada.	—
	[Parameter Sets]		—
	[Parameter Link Group]		—
	[Gang Edit Group]		—
	[Properties]		—
	[Parameters]		—
	[Bird's Eye View]	<p>Seleciona o tipo de exibição Bird's Eye.</p> <p>[Floating] : mostra a exibição Bird's Eye em uma janela à parte do MRX Designer.</p> <p>[Docking] : mostra a exibição Bird's Eye no canto inferior direito do MRX Designer.</p> <p>[Hide] : oculta a exibição Bird's Eye.</p>	—
	[Zoom In]	Amplia o visor dentro da planilha de design.	—
	[Zoom Out]	Reduz o visor dentro da planilha de design.	—
	[Zoom to 100%]	Define a ampliação do visor na planilha de design como 100%.	—
	[Zoom to Fit]	Ajusta a ampliação de maneira que todos os componentes colocados possam ser vistos na planilha de design.	—
[Print Aria]	Na planilha de design, mostra o tamanho do papel especificado na caixa de diálogo "Print". O ponto (x,y)=(0,0) da planilha de design é o canto superior esquerdo do papel.	—	
[Tools]	[Compile]	Analisa a colocação e a ligação dos componentes no sistema MTX/MRX selecionado para saber se existe algum problema.	Caixa de diálogo "Compile"
	[Snapshot Group]	Especifica um grupo de instantâneos.	Caixa de diálogo "Snapshot Group"
	[Remote Control Setup List]	Registra os parâmetros que serão controlados usando-se um controlador remoto.	Caixa de diálogo "Remote Control Setup List"
	[Peak Hold]	Se ON estiver marcado, os medidores do componente atribuído manterão o valor máximo. Caso você selecione Reset, o valor máximo mantido é redefinido.	—
	[Trace Signal Path]	Se você selecionar uma porta ou ligação enquanto essa opção estiver marcada, o caminho do sinal será traçado em direção à saída e à entrada, partindo do item selecionado.	—
	[Duplicate Port Label]	Se você estabelecer uma conexão enquanto essa opção estiver marcada, o nome da porta da origem da conexão será copiado para a porta de destino da conexão.	—










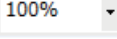













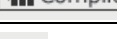


Menu	Comando	Resumo	Caixa de diálogo ou janela exibida
[Controller] (Controlador)	[External Events]	Permite que você configure os comandos que devem ser transmitidos para que possa controlar dispositivos periféricos por meio da rede à qual o conector Dante ou o conector NETWORK está conectado. Para obter detalhes, consulte o "Guia do usuário do MTX-MRX Editor".	Caixa de diálogo "External Events" (Eventos externos)
	[GPI]	Permite fazer configurações para o conector GPI do MRX. Para ver detalhes, consulte o "MTX-MRX Editor Guia do usuário".	Caixa de diálogo "GPI"
	[Digital Control Panel]	Permite fazer configurações de um DCP.	Caixa de diálogo "Digital Control Panel"/"Wireless DCP"/"MCP1"
	[Wireless DCP]	Permite fazer configurações de um DCP sem fio.	Caixa de diálogo "Port Name"
	[MCP1]	Permite fazer configurações de uma MCP1.	"MCP1" dialog box
	[PGM1/PGX1]	Permite fazer configurações de uma PGM1/PGX1.	Caixa de diálogo "PGM1/PGX1"
[Arrange]	[Align Left Sides]	Alinha o lado esquerdo com o componente mais à esquerda dos vários componentes selecionados.	—
	[Align Horizontal Centers]	Alinha o centro do componente com o centro horizontal dos vários componentes selecionados.	—
	[Align Right Sides]	Alinha o lado direito com o componente mais à direita dos vários componentes selecionados.	—
	[Align Tops]	Alinha o lado superior com a parte mais alta dos vários componentes selecionados.	—
	[Align Vertical Centers]	Alinha o centro do componente com o centro vertical dos vários componentes selecionados.	—
	[Align Bottoms]	Alinha o lado inferior com a parte mais baixa dos vários componentes selecionados.	—
	[Distribute Horizontally]	Faz o espaçamento uniforme dos componentes selecionados na direção horizontal.	—
	[Distribute Vertically]	Faz o espaçamento uniforme dos componentes selecionados na direção vertical.	—
	[Same Heights]	Alinha a altura dos componentes selecionados. Dependendo do número de portas, a altura talvez não seja alinhada.	—
	[Same Widths]	Alinha a largura dos componentes selecionados. Dependendo do nome da porta, a largura talvez não seja alinhada.	—
	[Bring to Front]	Move o componente selecionado ou o fio para frente.	—
[Send to Back]	Move o componente selecionado ou o fio para trás.	—	
[Window]	[Close All Editor Windows]	Fecha todas as janelas de configuração do parâmetro e do editor de componentes.	—
	[Show All Editor Windows]	Mostra todas as janelas de configuração do parâmetro e do editor de componentes no primeiro plano.	—
	[Hide All Editor Windows]	Oculto todas as janelas de configuração do parâmetro e do editor de componentes.	—
	[Show MTX-MRX Editor]	Mostra o MTX-MRX Editor no primeiro plano.	—

Menu	Comando	Resumo	Caixa de diálogo ou janela exibida
[Help]	[Shortcut Keys]	Mostra uma lista de teclas de atalho.	Janela "Shortcut keys"
	[Operation Manual]	Exibe operações básicas.	Janela "Operation Manual"

- *1. Na área [Properties], você pode especificar a operação que o comando [Undo]/[Redo] afetará: colocando/movendo/excluindo um componente ou criando/excluindo uma ligação entre os componentes.

Botões de ferramentas

Os comandos mais usados no MRX Designer, como "Compile" e "Align Left Side", são fornecidos como botões.

Botão	Comando	Resumo
	[Show MTX-MRX Editor]	Mostra o "MTX-MRX Editor" no primeiro plano.
	[Print]	Imprime a planilha de design.
	[Undo]	Cancela a operação anterior.*1
	[Redo]	Reexecuta a operação que foi cancelada por [Undo].*1
	[Cut]	Move o item selecionado para o buffer de cópia.
	[Copy]	Copia o item selecionado para o buffer de cópia.
	[Paste]	Cola o item do buffer de cópia no local selecionado.
	[Zoom In]	Amplia o visor dentro da planilha de design.
	[Zoom Out]	Reduz o visor dentro da planilha de design.
	--	Indica a ampliação atual dentro da planilha de design. Clique em ▼ para alterar a ampliação. Você pode clicar na área de exibição numérica e inserir diretamente um número.
	[Zoom to 100%]	Define a ampliação do visor na planilha de design como 100%.
	[Zoom to Fit]	Ajusta a ampliação de maneira que todos os componentes colocados possam ser vistos na planilha de design.
	[Align Left Sides]	Alinha o lado esquerdo com o componente mais à esquerda dos vários componentes selecionados.
	[Align Horizontal Centers]	Alinha o centro do componente com o centro horizontal dos vários componentes selecionados.
	[Align Right Sides]	Alinha o lado direito com o componente mais à direita dos vários componentes selecionados.
	[Align Tops]	Alinha o lado superior com a parte mais alta dos vários componentes selecionados.
	[Align Vertical Centers]	Alinha o centro do componente com o centro vertical dos vários componentes selecionados.
	[Align Bottoms]	Alinha o lado inferior com a parte mais baixa dos vários componentes selecionados.
	[Distribute Horizontally]	Faz o espaçamento uniforme dos componentes selecionados na direção horizontal.
	[Distribute Vertically]	Faz o espaçamento uniforme dos componentes selecionados na direção vertical.
	[Same Heights]	Alinha a altura dos componentes selecionados. Dependendo do número de portas, a altura talvez não seja alinhada.
	[Same Widths]	Alinha a largura dos componentes selecionados. Dependendo do nome da porta, a largura talvez não seja alinhada.
	[Trace Signal Path]	Faz o rastreamento do caminho do sinal em direção à saída e à entrada, partindo da porta ou da ligação selecionada.
	[Compile]	Analisa a colocação e a ligação dos componentes do MRX incluídos no sistema MTX/MRX selecionado para determinar se existe algum problema.
	[Preset]	Exibe caixa de diálogo "Preset". Essa caixa de diálogo é a mesma caixa de diálogo "Preset" do MTX-MRX Editor.
	[Gang Edit]	Liga/desliga o botão [Active] do grupo de edição conjunto. Caso ligado, o nome do grupo de edição conjunto selecionado no momento é mostrado à direita do botão.

*1. Na área [Properties], você pode especificar a operação que o comando [Undo]/[Redo] afetará: colocando/movendo/excluindo um componente ou criando/excluindo uma ligação entre os componentes.

Teclas de atalho

Aqui estão os atalhos de teclado que você pode usar no MRX Designer.

Combinações de teclas	Operação
< ↑ >/<Ctrl>+< ↑ >	Rola a planilha de design para cima. Se um componente for selecionado, essa combinação moverá o componente selecionado para cima.
< ↓ >/<Ctrl>+< ↓ >	Rola a planilha de design para baixo. Se um componente for selecionado, essa combinação moverá o componente selecionado para baixo.
< ← >/<Ctrl>+< ← >	Rola a planilha de design para a esquerda. Se um componente for selecionado, essa combinação moverá o componente selecionado para a esquerda.
< → >/<Ctrl>+< → >	Rola a planilha de design para a direita. Se um componente for selecionado, essa combinação moverá o componente selecionado para a direita.
<Page Up>	Rola a planilha de design para cima.
<Page Down>	Rola a planilha de design para baixo.
<Home>	Move até o componente na extremidade esquerda.
<End>	Move até o componente na extremidade direita.
<Ctrl> + <Home>	Move até o componente no canto superior esquerdo.
<Ctrl> + <End>	Move até o componente no canto inferior direito.
Roda do mouse	Rola a planilha de design para cima/baixo.
<Shift> + roda do mouse	Rola a planilha de design para a esquerda/direita.
<Ctrl> + roda do mouse	Aplica/remove zoom na planilha de design.
Teclas alfabéticas e numéricas	Selecione o componente na folha de design cujo rótulo começa pelo caractere correspondente. Caso haja vários componentes assim, eles são selecionados sucessivamente. Seleciona os componentes, parâmetros ou grupos com uma letra inicial correspondente na área "Components", "Parameter Sets", "Parameter Link Group" ou "Parameters". Se houver vários componentes desse tipo, eles serão selecionados sucessivamente.
<Ctrl> + clique	Na planilha de design, isso permite marcar ou desmarcar simultaneamente vários componentes ou portas de componentes, ligações ou textos. Na área "Parameters", isso permite marcar ou desmarcar simultaneamente vários componentes ou parâmetros.
Clicar em → <Shift> + clique	Na área "Parameters", isso permite marcar ou desmarcar simultaneamente vários componentes ou parâmetros.
Arrastar o cursor do mouse	Selecione os componentes, as portas de componentes, as ligações e os textos totalmente dentro da área retangular na planilha de design.
<Ctrl> + arrastar o cursor do mouse	Selecione os componentes, as portas de componentes, as ligações e os textos total ou parcialmente dentro da área retangular na planilha de design.
<Shift> + arrastar o cursor do mouse	Selecione as portas de entrada dos componentes que estão parcialmente dentro da área retangular na planilha de design.
<Alt> + arrastar o cursor do mouse	Selecione as portas de saída dos componentes que estão parcialmente dentro da área retangular na planilha de design.

Combinações de teclas	Operação
<Shift> + <Alt> + arrastar o cursor do mouse	Seleciona as portas de entrada e saída dos componentes que estão parcialmente dentro da área retangular na planilha de design.
Clique duas vezes em um componente na área "Components"	Inicia o modo Stamp. Modo Stamp é uma função que coloca um componente na planilha de design sempre que você clica.
<Esc>	Sai do modo Stamp ou da edição.
<Ctrl> + arraste e solte um componente ou um texto na planilha de design	Duplica o componente ou o texto.
<Alt> + clique em um parâmetro	Define o parâmetro como nominal.
<Alt> + <F4>	Fecha a janela de configuração do parâmetro ou do editor de componentes no primeiro plano.
<F5>	Inicia a sincronização e permanece online.
<Ctrl> + <F5>	Permanece offline.

Planilha de design

Aqui você pode colocar componentes e conectá-los.

As configurações de parâmetro são as principais operações que você pode realizar on-line.

Operações como colocar e conectar componentes só podem ser feitas off-line.

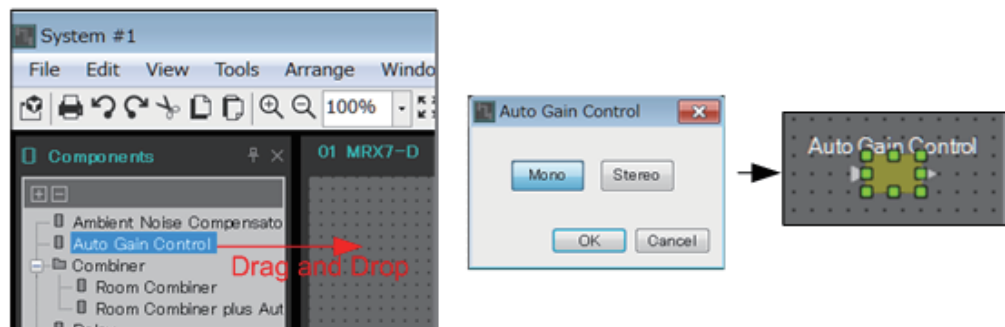
❑ Colocação de componentes

Aqui explicamos como colocar componentes na planilha de design.

OBSERVAÇÃO Se qualquer componente na área "Components" for selecionado, pressionar uma tecla alfabética selecionará o componente da letra inicial correspondente.

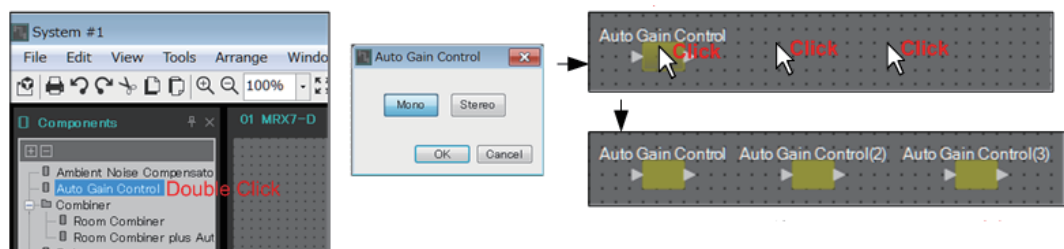
- **Colocação de um único componente**

Arraste um componente da lista na área "Components" e solte-o na planilha de design.



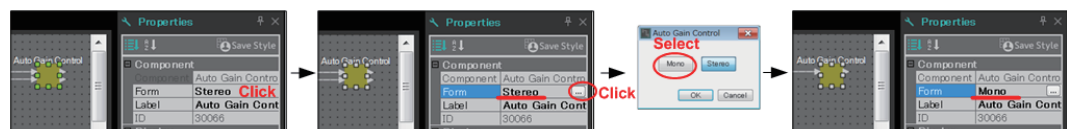
- **Colocação de várias instâncias do mesmo componente**

Clique duas vezes em um componente na área "Components" para selecionar o modo Stamp; nesse modo, o componente é colocado a cada vez que você clica na planilha de design. Para cancelar o modo Stamp, pressione <Esc> ou clique em qualquer componente da lista.



- **Alteração do número de canais de um componente colocado**

Na área "Properties", clique no campo Form da propriedade; em seguida, clique em [...] exibido e selecione o número desejado de canais. Isso não pode ser alterado em um componente para o qual [...] não seja mostrado.



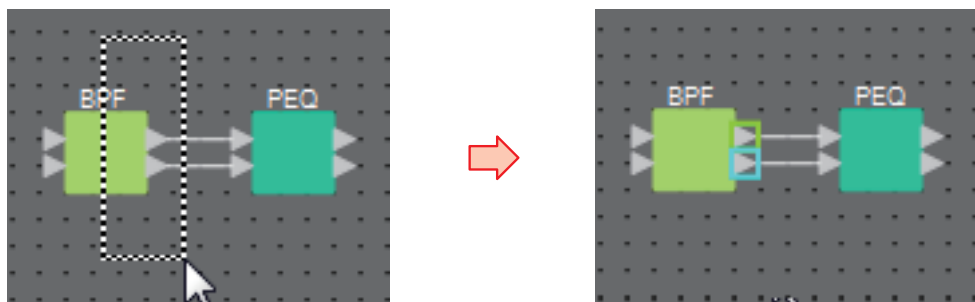
☐ Seleção de vários componentes, portas ou ligações

Aqui está como selecionar vários componentes colocados na planilha de design ou várias ligações que conectam portas de componentes.

- **Usar o cursor do mouse para inserir totalmente objetos**

Arraste o cursor do mouse para selecionar os componentes, as portas de componentes, as ligações e os textos totalmente dentro da área retangular na planilha de design.

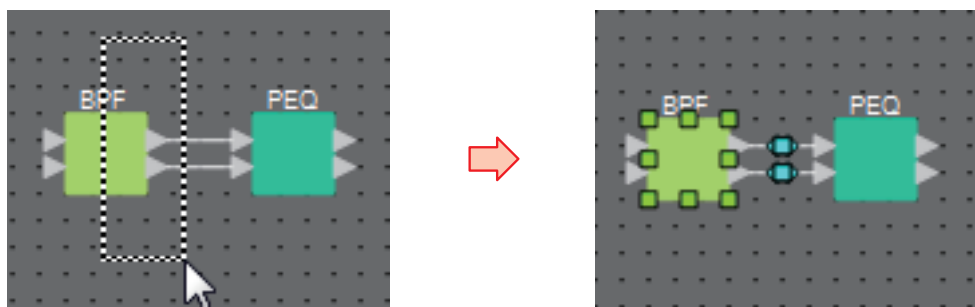
OBSERVAÇÃO Caso a seleção inclua um bloco definido pelo usuário expandido e o ponto no qual você começa a arrastar esteja na folha de estilos, os objetos na folha de estilos são selecionados. Caso o ponto no qual você começa a arrastar esteja em um bloco definido pelo usuário, os objetos no bloco definido pelo usuário são selecionados.



- **Manter a tecla <Ctrl> pressionada e usar o cursor do mouse para inserir total ou parcialmente objetos**

Mantenha a tecla <Ctrl> pressionada e arraste o cursor do mouse para selecionar os componentes, as portas de componentes, as ligações e os textos total ou parcialmente dentro da área retangular na planilha de design.

OBSERVAÇÃO Caso a seleção inclua um bloco definido pelo usuário expandido e o ponto no qual você começa a arrastar esteja na folha de estilos, os objetos na folha de estilos e o bloco definido pelo usuário são selecionados. Caso o ponto no qual você começa a arrastar esteja em um bloco definido pelo usuário, os objetos no bloco definido pelo usuário são selecionados.

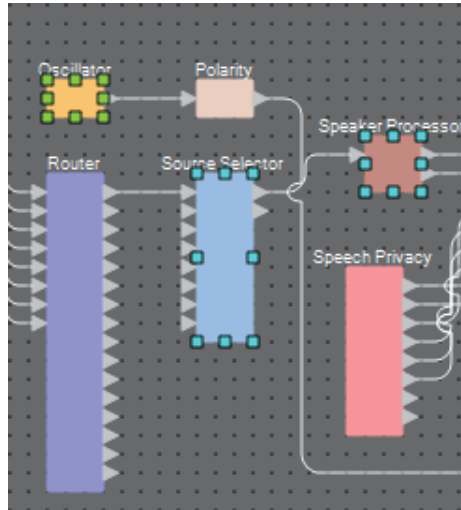


- **Manter a tecla <Ctrl> pressionada e clicar em objetos**

Mantenha a tecla <Ctrl> pressionada e clique no destino que você deseja selecionar.

Caso você mantenha a tecla <Ctrl> pressionada e clique em um objeto já selecionado, a seleção é desmarcada. Isso será prático quando você tiver selecionado vários objetos inserindo-os e quiser desmarcar um dos objetos selecionados.

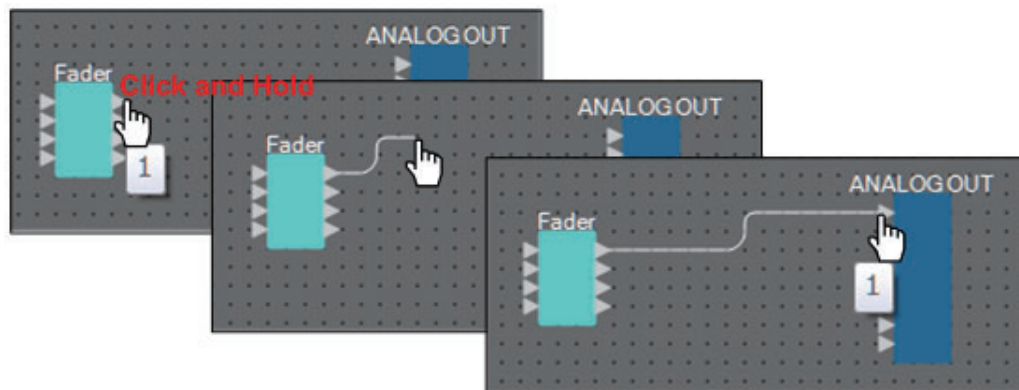
OBSERVAÇÃO *Caso os objetos em um bloco definido pelo usuário e na folha de estilos sejam selecionados simultaneamente, existem algumas limitações quanto à operação; por exemplo, você não pode mover componentes.*



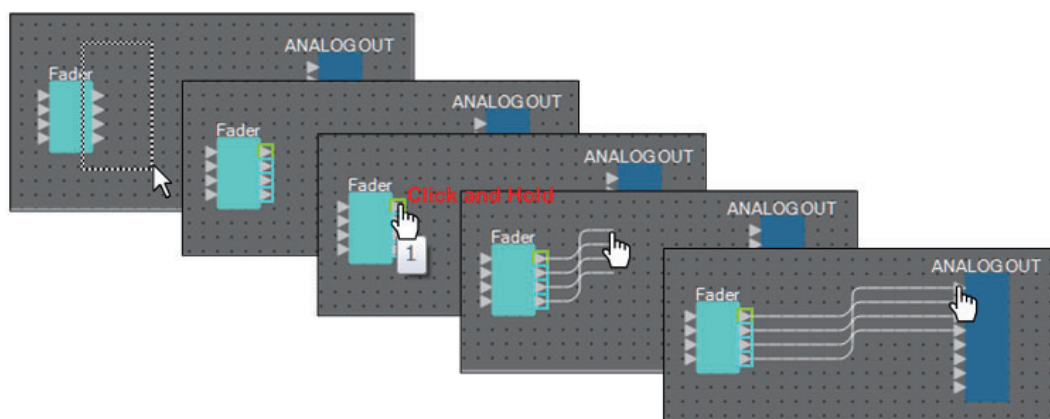
☐ Conexão de portas

Aqui explicamos como estabelecer conexões entre portas de componentes criando-se uma ligação entre as portas.

- **Estabelecimento de uma conexão por vez**
Arraste uma porta de saída para a porta de entrada do componente de destino.



- **Estabelecimento de várias conexões por vez**
Selecione várias portas de saída e arraste uma dessas portas para uma porta de entrada do componente de destino.

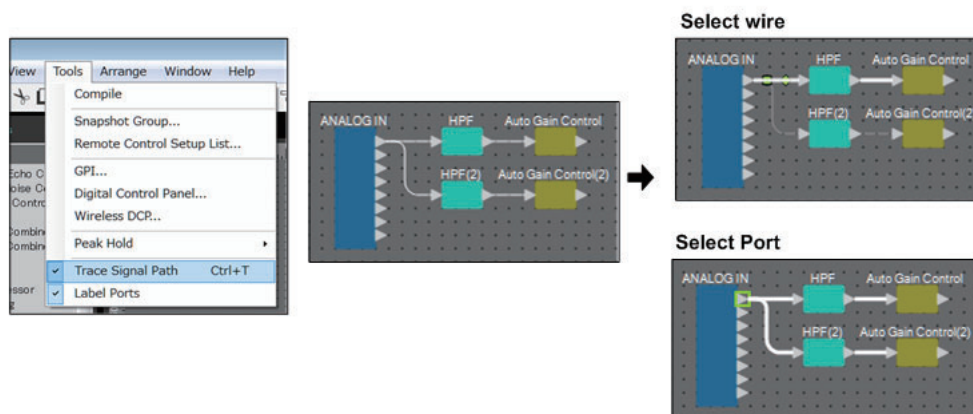


☐ Rastreamento do caminho do sinal

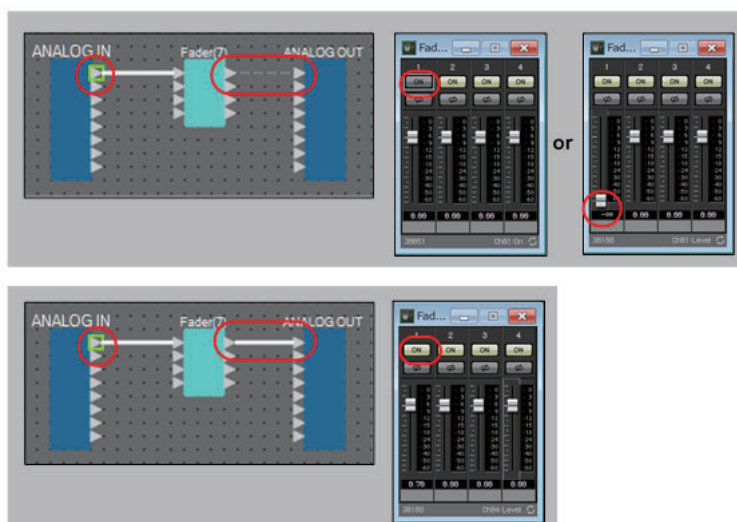
Aqui, explicamos como visualizar o caminho do sinal.

Para visualizar o caminho do sinal, adicione uma marca de seleção ao menu [Tools] → comando [Trace Signal Path].

- **Clique em uma ligação**
O caminho do sinal que circula por essa ligação é exibido.
- **Clique em uma porta**
O caminho do sinal que circula por essa porta é exibido.



Se o caminho do sinal estiver conectado, mas não houver sinal de áudio em circulação porque ele está desligado ou porque o nível está minimizado, o caminho do sinal aparecerá como uma linha tracejada.



❑ Duplicação do nome de uma porta de entrada

Se quiser usar o nome do sinal como o nome da porta, convém duplicar o nome da porta. Aqui, explicamos como duplicar automaticamente o nome da porta de entrada.

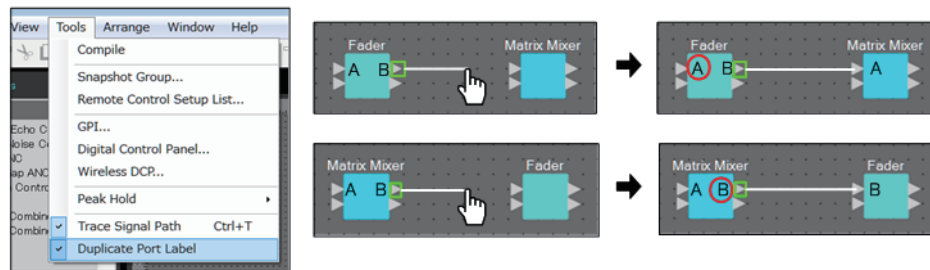
Em geral, o nome da porta de entrada é automaticamente duplicado para a porta de entrada do componente de destino da conexão, mas as exceções a seguir são aplicáveis.

- Para um componente do tipo mixer ou um componente que tem apenas uma saída, o nome da porta de saída é duplicado para a porta de entrada do destino da conexão.
- Se o nome da porta de origem da duplicação estiver em branco, ele não será automaticamente duplicado.

OBSERVAÇÃO Se o nome da porta já tiver sido especificado, ele será substituído pela duplicação automática.

- **Duplicação automática o nome da porta quando os componentes estão conectados**

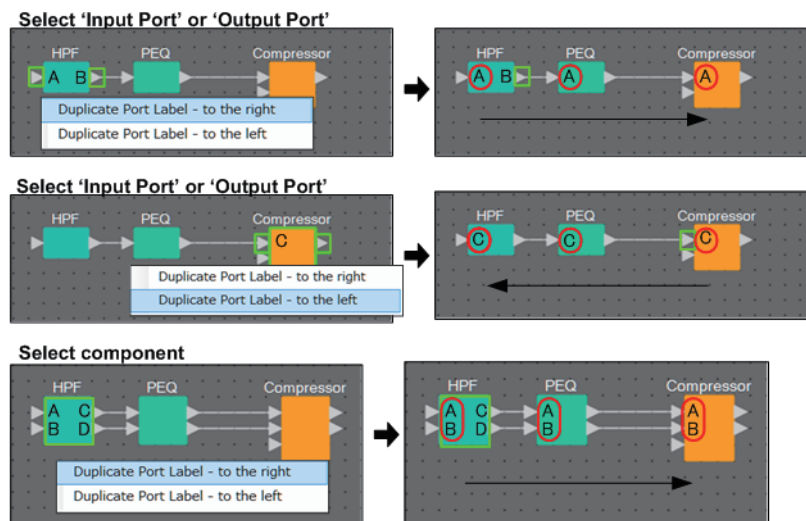
Se o menu [Tools] → [Duplicate Port Label] tiver uma marca de seleção, o nome da porta será automaticamente duplicado quando você estabelecer uma conexão entre componentes.



- **Duplicação do nome da porta de componentes ao longo do caminho do sinal**

No menu de contexto que aparece quando você clica em uma porta ou em um componente com o botão direito do mouse, escolha [Duplicate Port Label - to the right] ou [Duplicate Port Label - to the left]. O nome da porta de entrada é duplicado para a porta de entrada dos componentes seguintes ou anteriores.

No entanto, se um componente do tipo mixer existir dentro desse caminho, a duplicação será interrompida nesse componente.



□ Sobre [Unbundle Wires]

Depois de colocar todos os componentes necessários e terminar a criação de fios entre eles, você poderá selecionar todos os componentes e executar [Unbundle Wires] para evitar que os fios se sobreponham no visor.

Durante a execução de [Unbundle Wires], os itens na área "Properties" dos componentes e os fios conectados aos componentes são ajustados nos valores a seguir.

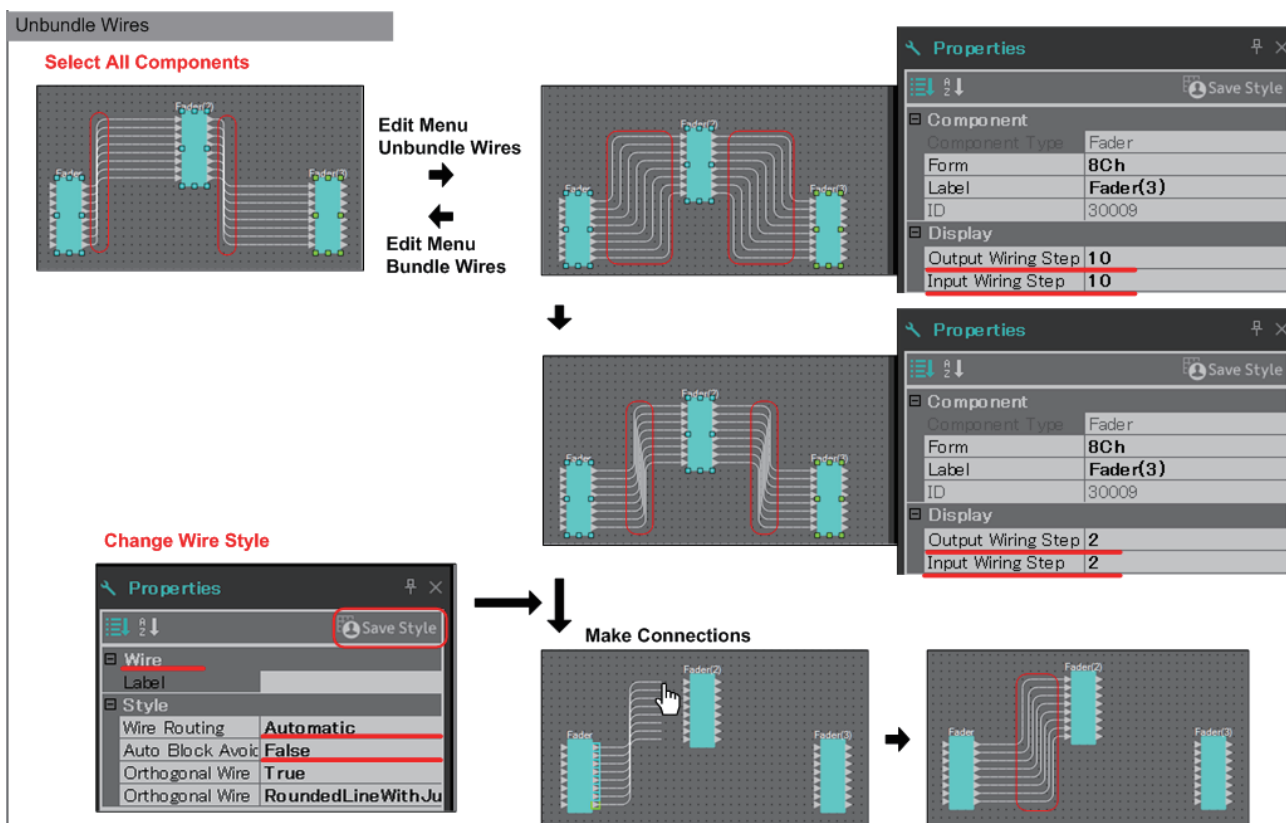
	Item	Valor
Component	Output Wiring Step	10
	Input Wiring Step	10
Wire	Wire Routing	Automatic
	Auto Block Avoidance	False

Caso você queira alterar de maneira seletiva a espacialização entre os fios, realize a operação acima e altere os valores [Output Wiring Step] ou [Input Wiring Step].

Caso você queira que os fios se sobreponham ao estabelecer conexões, execute o procedimento a seguir.

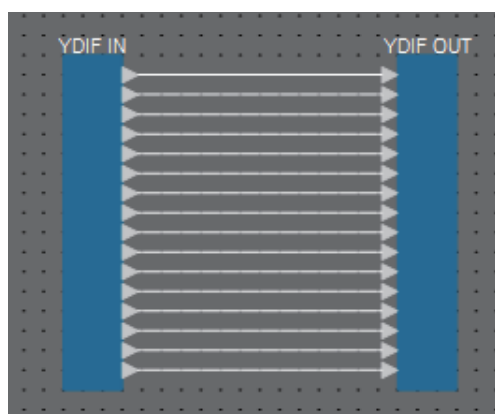
- 1. Coloque todos os componentes.**
- 2. Selecione todos os componentes e execute [Unbundle Wires].**
- 3. Estabeleça uma conexão entre componentes e selecione o fio.**
- 4. Defina [Wire Routing] como [Automatic] e [Auto Block Avoidance] como [False] do fio.**
- 5. Clique no botão [Save Style] para salvar o estilo do usuário do fio no computador.**

Quando você conecta fios, eles são mostrados sem sobreposição.



Manuseio YDIF

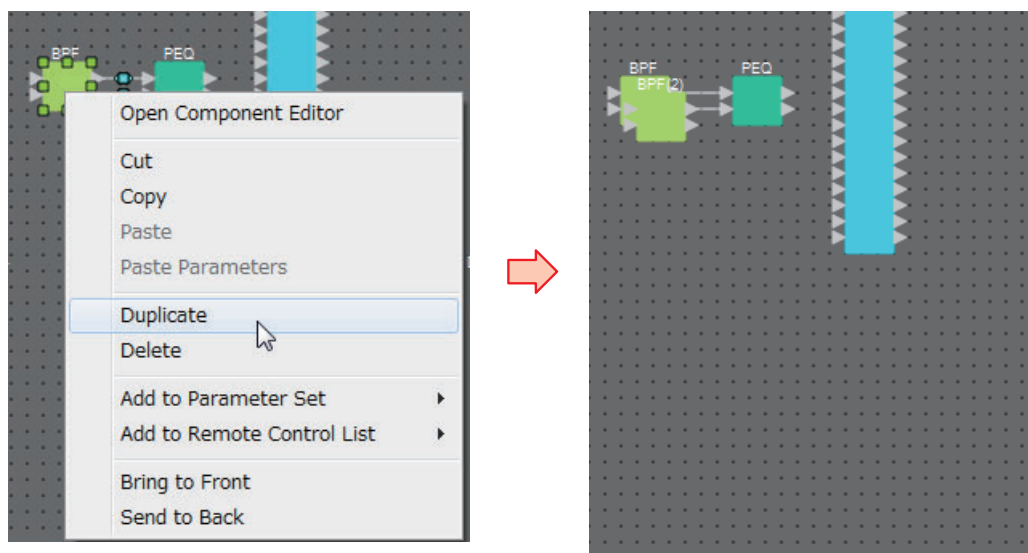
Em um sistema MTX/MRX que usa YDIF para transmitir ou receber sinais de áudio, você precisará estabelecer conexões colocando os componentes YDIF IN e YDIF OUT no MRX. Caso essas conexões não sejam estabelecidas, o sinal YDIF pode ser desconectado dentro do MRX, fazendo o som deixar de ser reproduzido. Caso você não esteja realizando o processamento de sinal dentro do MRX, conecte as entradas diretamente às saídas mostradas no diagrama abaixo.



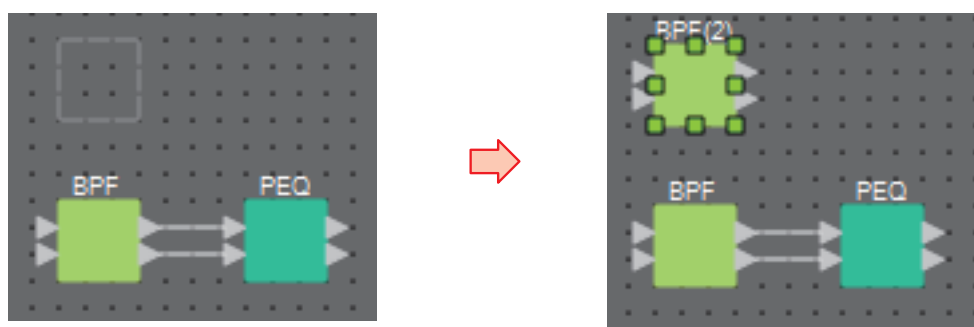
❑ Duplicação de componentes

Aqui explicamos como duplicar componentes com seus parâmetros.

- **Clicar com o botão direito do mouse em um componente e escolher [Duplicate]**
Um componente duplicado, sobreposto, é criado. Caso vários componentes com suas ligações sejam selecionados, quando você escolhe [Duplicate], os componentes são duplicados com suas ligações.

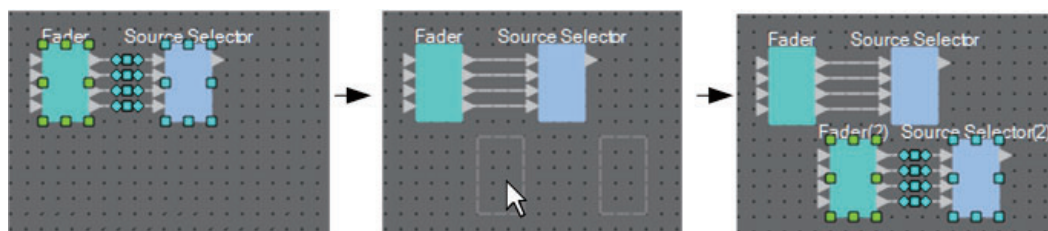


- **Arrastar e soltar um componente mantendo-se a tecla <Ctrl> pressionada**
Uma cópia é criada quando você solta o componente.



- **Arrastar e soltar vários componentes com suas ligações mantendo-se a tecla <Ctrl> pressionada**

As cópias dos componentes com suas ligações são criadas quando você solta o componente.



Área "Parameter Sets"

Um conjunto de parâmetros armazenados ou recuperados como um instantâneo é chamado de "conjunto de parâmetros". Você pode criar um conjunto de parâmetros assim, registrar os parâmetros desejados do MRX no conjunto de parâmetros e armazenar os valores atuais dos membros do conjunto de parâmetros como um instantâneo. Um conjunto de parâmetros pode armazenar até dez instantâneos diferentes. Um parâmetro pode ser registrado em mais de um conjunto de parâmetros.

Os parâmetros podem ser registrados em um conjunto de parâmetros das maneiras a seguir.

Fonte de registro	Método de registro
Planilha de design	Mantendo a tecla <Ctrl> pressionada, arraste e solte um componente no nome de um conjunto de parâmetros.
	Clique com o botão direito do mouse em um componente e use [Add to Parameter Set] a fim de selecionar o conjunto de parâmetros para o qual ele será registrado.
Janela Component editor / Link Master editor/Parameter setting	Mantendo a tecla <Ctrl> pressionada, arraste e solte um parâmetro no nome de um conjunto de parâmetros.
	Clique com o botão direito do mouse em um parâmetro e use [Add to Parameter Set] a fim de selecionar o conjunto de parâmetros no qual ele será registrado. Clique com o botão direito do mouse em algum lugar que não seja um parâmetro e use [Add to Parameter Set] a fim de selecionar o conjunto de parâmetros no qual o componente será registrado.
Área "Parameters"*1	Arraste e solte o componente ou o parâmetro no nome de um conjunto de parâmetros.
	Clique com o botão direito do mouse no componente ou no parâmetro e use [Add to Parameter Set] a fim de selecionar o conjunto de parâmetros para o qual ele será registrado.
Área "Parameter Sets"	Selecione o conjunto de parâmetros de registro/destino, clique no botão [Add Device] e selecione um dispositivo.
Área "Parameter Link Group" (Grupo de links de parâmetro)	Clique com o botão direito do mouse no grupo de links de parâmetro e selecione [Add to Parameter Set] para registrar o atenuador mestre do link ou o botão [ON].

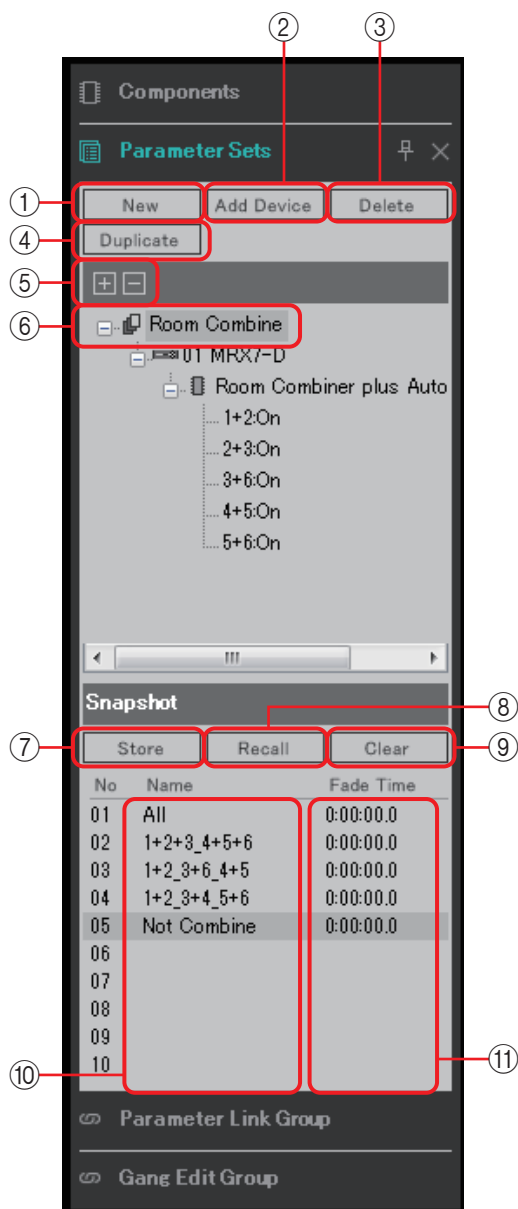
*1. Você também pode usar <Shift> ou <Ctrl> para registrar simultaneamente vários componentes ou parâmetros em um conjunto de parâmetros.

OBSERVAÇÃO Se você for chamar todos os parâmetros de um componente, a chamada demorará menos tempo se você registrar o componente do que se registrar os parâmetros individuais no conjunto de parâmetros.
Se você for chamar todos os parâmetros em uma unidade MRX, a chamada demorará menos tempo se você registrar a unidade MRX do que se registrar os parâmetros ou os componentes individuais no conjunto de parâmetros.

Caso você esteja alterando apenas as configurações internas de uma unidade MRX, chame um instantâneo. Caso queira alterar outras coisas além das configurações internas da unidade MRX, você deve registrar um instantâneo em uma predefinição, de maneira que o instantâneo seja chamado quando a predefinição for chamada.

Você também pode integrar vários instantâneos em um grupo (caixa de diálogo "Snapshot Group"). O agrupamento de instantâneos permite chamar vários instantâneos em uma única operação.

Os instantâneos e os grupos instantâneos também podem ser atribuídos a um DCP, a um DCP sem fio, a um GPI ou a um agendador, além de uma predefinição. Você também pode registrar um instantâneo na Remote Control Setup List e chamá-lo por um controlador remoto.



Caso você coloque o cursor na borda entre Parameter Sets e Snapshot, a forma do cursor muda, o que lhe permite arrastá-lo para alterar a altura de Snapshot.

① **Botão [New]**

Cria um novo conjunto de parâmetros.

② **Botão [Add Device]**

Registra um dispositivo individual no conjunto de parâmetros.

OBSERVAÇÃO Mesmo que você registre um dispositivo todo, as configurações de Link Master do grupo de links de parâmetro não são incluídas.

③ **Botão [Delete]**

Exclui o conjunto de parâmetros selecionado, o MRX, o parâmetro ou o mestre do link.

OBSERVAÇÃO Quando é excluído, um membro de um conjunto de parâmetros também é excluído dos dados do instantâneo. Se, depois de armazenar um instantâneo, adicionar um parâmetro ao conjunto de parâmetros, você deverá substituir/armazenar o instantâneo novamente.

④ **Botão [Duplicate]**

Duplica o conjunto de parâmetros selecionado. Caso você queira duplicar os instantâneos também, adicione uma marca de seleção a [Duplicate Snapshots Also] na caixa de diálogo "Duplicate" exibida.

⑤ **Botões [+]/[-]**

Expande ou minimiza totalmente o visor do conjunto de parâmetros.

⑥ **Nome do conjunto de parâmetros**

Mostra o nome do conjunto de parâmetros. Você pode clicar duas vezes no nome do conjunto de parâmetros e editá-lo.

OBSERVAÇÃO *Se qualquer conjunto de parâmetros na área "Parameter Sets" for selecionado, pressionar uma tecla alfabética selecionará o conjunto de parâmetros da letra inicial correspondente.*

⑦ **Botão [Store]**

Armazena (salva) um instantâneo.

⑧ **Botão [Recall]**

Chama um instantâneo.

⑨ **Botão [Clear]**

Exclui um instantâneo.

⑩ **Campo [Name]**

Mostra o nome do instantâneo. Você pode clicar duas vezes no nome do instantâneo e editá-lo.

⑪ **Campo [Fade Time]**

Ele mostra o tempo (Fade Time) necessário para alterar o nível dos componentes do atenuador ou o nível de emissão dos componentes de Matrix registrados no conjunto de parâmetros. Clique duas vezes nele para abrir a caixa de diálogo "Fade Time".

Na caixa de diálogo exibida, especifique o tempo durante o qual a alteração acontecerá. Você pode especificar até três horas.



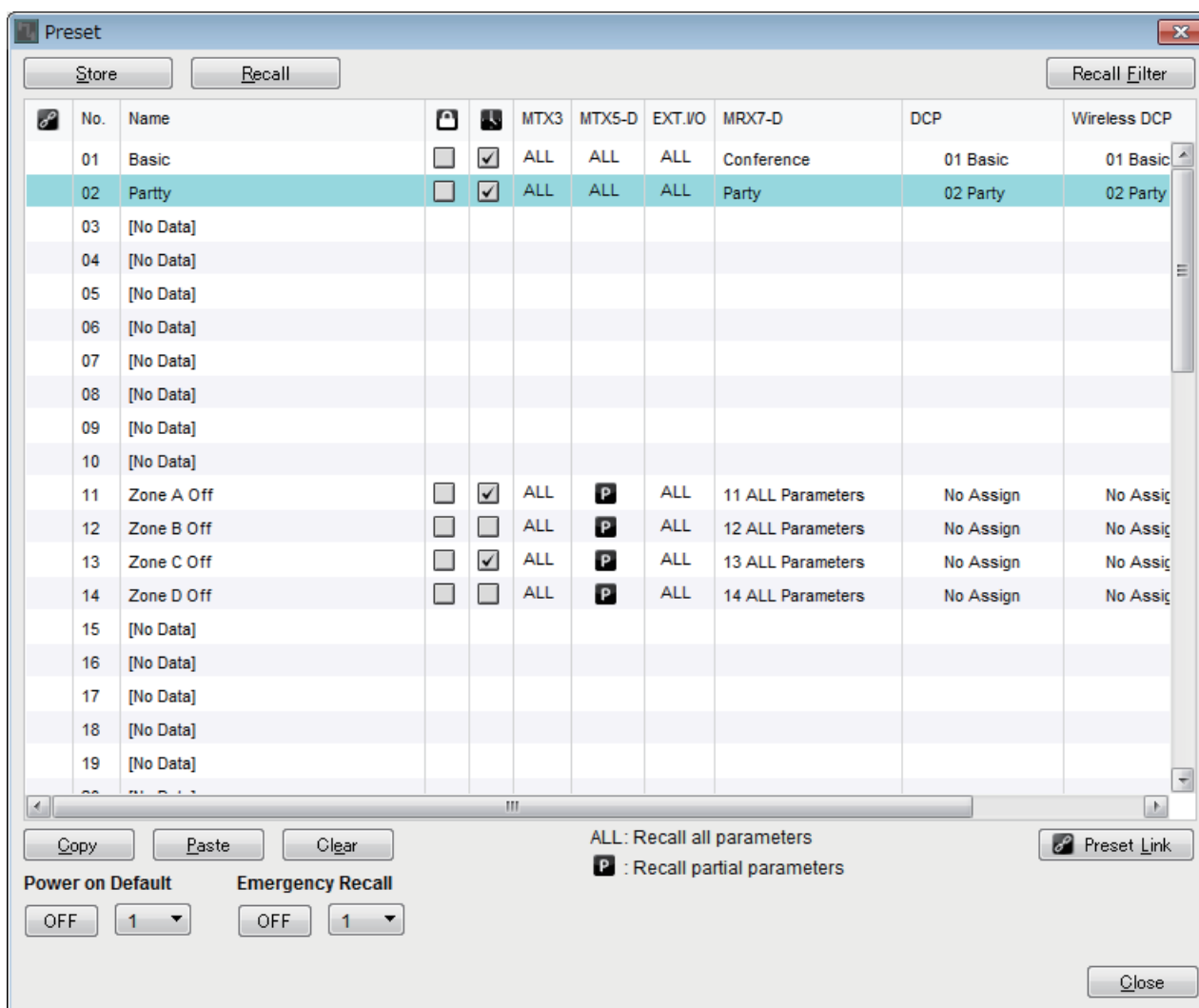
☐ Caixa de diálogo "Preset"

Caso você registre um instantâneo em uma predefinição, ele pode ser chamado com dispositivos como MTX, XMV e DCP.

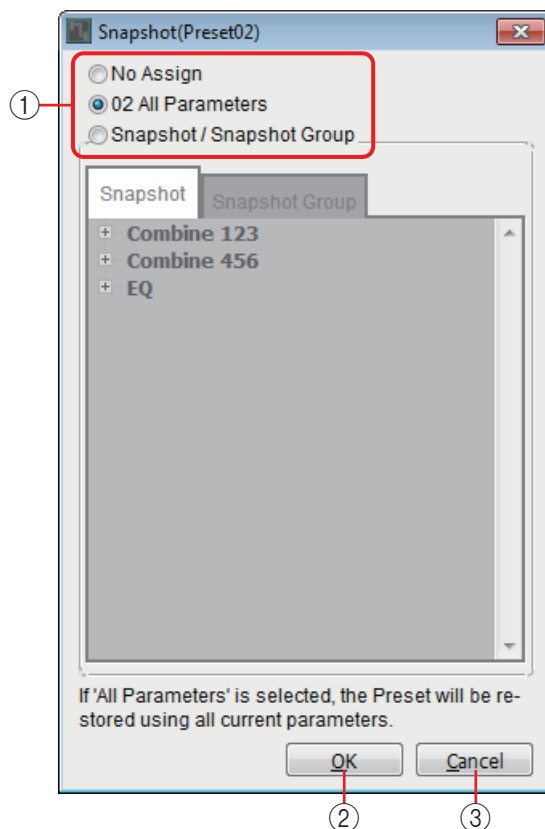
Para armazenar todos os parâmetros das unidades MRX incluídas no sistema MTX/MRX, armazene a predefinição pressionando o botão [Store] na caixa de diálogo "Preset". Os parâmetros estão vinculados à predefinição como [All Parameters].

Porém, caso você queira alterar apenas alguns dos parâmetros do MRX, substitua [All Parameter] por um instantâneo. Aqui explicamos como registrar um instantâneo em uma predefinição.

OBSERVAÇÃO Quando você seleciona [All Parameters], todas as configurações de Link Master também são incluídas. Caso você queira armazenar todos os parâmetros, mas apenas alguns dos parâmetros de Link Master, registre dispositivos individuais no conjunto de parâmetros e, em seguida, parâmetros de Link Master individualmente.



Quando você clica duas vezes no campo MRX7-D de uma predefinição na caixa de diálogo "Preset", a caixa de diálogo "Snapshot" é exibida.



① Botões de seleção do método de chamada da predefinição

Dependendo da seleção aqui, a chamada da predefinição funcionará da maneira a seguir.

No Assign : a predefinição correspondente não chamará os parâmetros do MRX.

All Parameters : a predefinição correspondente controlará todos os parâmetros (inclusive todas as configurações de Link Master) do MRX.

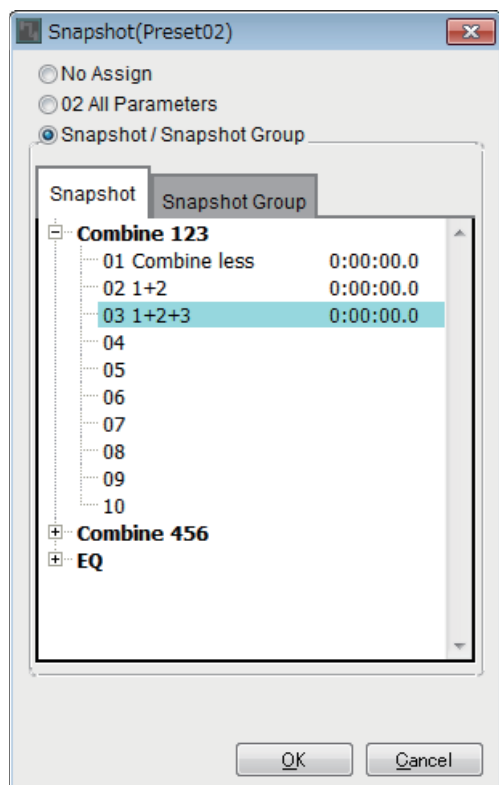
Snapshot / Snapshot Group : a predefinição correspondente chamará um instantâneo ou vários instantâneos (um grupo de instantâneos).

② Botão [OK]

Aplica as configurações e fecha a caixa de diálogo.

③ Botão [Cancel]

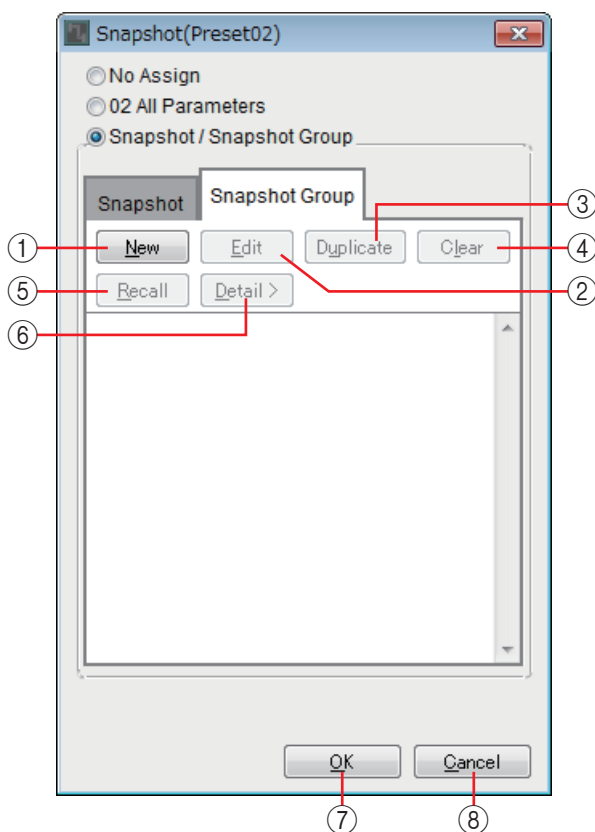
Fecha a caixa de diálogo sem aplicar as configurações.

Uso de uma predefinição para chamar apenas um instantâneo

Abra a guia [Snapshot].

Selecione o instantâneo que você deseja chamar e clique no botão [OK].

Uso de uma predefinição para chamar vários instantâneos



Abra a guia [Snapshot Group].

① Botão [New]

Abre o [Caixa de diálogo "New Snapshot Group"](#), o que lhe permite criar um novo grupo de instantâneos.

② Botão [Edit]

Abre a caixa de diálogo "Edit Snapshot Group", o que lhe permite editar o grupo de instantâneos selecionado. O procedimento é igual ao da caixa de diálogo "New Snapshot Group".

③ Botão [Duplicate]

Copia o grupo de instantâneos selecionado e abre a caixa de diálogo "Duplicate Snapshot Group", o que lhe permite editá-lo. O procedimento é igual ao da caixa de diálogo "New Snapshot Group".

④ Botão [Clear]

Exclui o grupo de instantâneos selecionado.

⑤ Botão [Recall]

Chama o grupo de instantâneos selecionado.

⑥ Botão [Detail>]

Mostra/oculta os instantâneos registrados no grupo de instantâneos.

⑦ Botão [OK]

Aplica as configurações e fecha a caixa de diálogo.

⑧ Botão [Cancel]

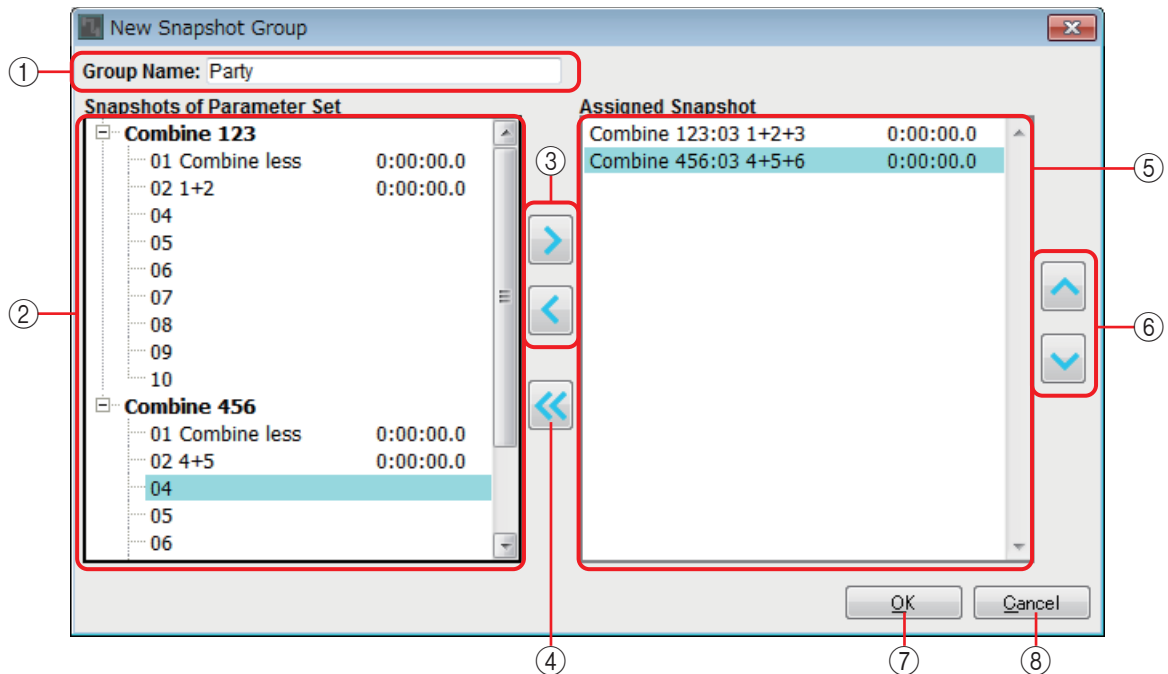
Fecha a caixa de diálogo sem aplicar as configurações.

Caixa de diálogo "New Snapshot Group"

Um grupo de instantâneos chama vários instantâneos em sucessão.

Um grupo de instantâneos criado pode ser usado com uma predefinição, um agendador, um GPI, um DCP, um DCP sem fio ou Remote Control Setup List.

Nessa caixa de diálogo, você pode selecionar um instantâneo e registrá-lo no grupo de instantâneos ou excluí-lo.



① "Group Name"

Mostra o nome do grupo de instantâneos. Você pode selecionar o nome exibido e editá-lo.

② Campo "Snapshots of Parameter Set"

Mostra os instantâneos armazenados.

③ Botões [>]/[<]

Estes botões registram um instantâneo no grupo de instantâneos ou removem um grupo de instantâneos registrado.

④ Botão [<<]

Este botão remove todos os instantâneos registrados.

⑤ Campo "Assigned Snapshot"

Mostra os instantâneos registrados no grupo de instantâneos.

⑥ Botões [^]/[v]

Estes botões alteram a ordem de chamada dos instantâneos registrados.

⑦ Botão [OK]

Aplica as configurações e fecha a caixa de diálogo.

⑧ Botão [Close]

Fecha a caixa de diálogo sem aplicar as configurações.

Área "Parameter Link Group"

Você pode criar um grupo de links de parâmetro que vincula vários parâmetros como Level ou ON/OFF. Os parâmetros de várias unidades MRX dentro do sistema MTX/MRX podem ser registrados em um único grupo de links de parâmetro. Um único parâmetro também pode ser registrado em mais de um grupo de links de parâmetro.

Um grupo de links de parâmetro criado pode ser usado com um instantâneo, um agendador, um GPI, um DCP, um DCP sem fio ou Remote Control Setup List.

Parâmetros dos tipos Level e ON/OFF não podem coexistir em um único grupo de links de parâmetro. Para cada sistema MTX/MRX, é possível haver até 64 grupos de links de parâmetro.

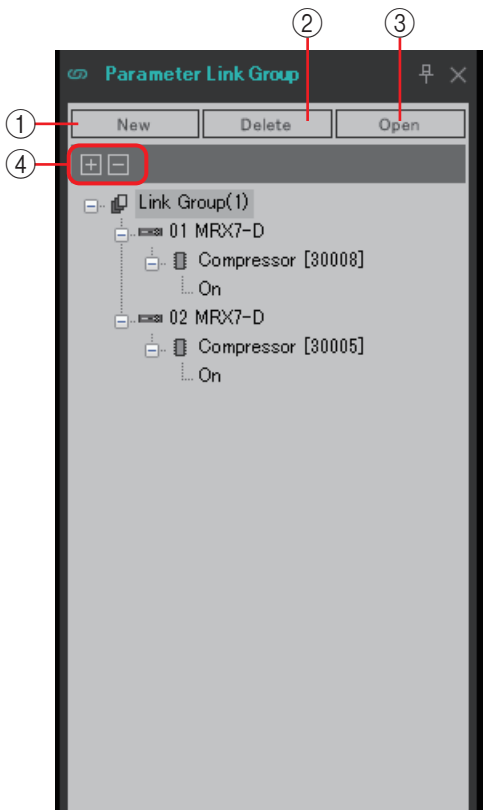
Os parâmetros podem ser registrados em um grupo de links de parâmetro das maneiras a seguir.

Fonte de registro	Método de registro
Janela Component editor / Parameter setting	Mantendo a tecla <Ctrl> pressionada, arraste e solte um parâmetro no nome de um grupo de links de parâmetro.
	Clique com o botão direito do mouse em um parâmetro e use [Add to Parameter Link Group] a fim de selecionar o grupo de links de parâmetro no qual ele será registrado.
Área "Parameters"*1	Arraste e solte um parâmetro no nome de um grupo de links de parâmetro.
	Clique com o botão direito do mouse em um parâmetro e use [Add to Parameter Link Group] a fim de selecionar o grupo de links de parâmetro no qual ele será registrado.

*1. Você também pode usar <Shift> ou <Ctrl> para registrar simultaneamente vários parâmetros em um grupo de links de parâmetro.

OBSERVAÇÃO

Se qualquer grupo de links de parâmetro na área "Parameter Link Group" for selecionado, pressionar uma tecla alfabética selecionará o grupo de links de parâmetro da letra inicial correspondente.



① **Botão [New]**

Cria um novo grupo de links de parâmetro.

② **Botão [Delete]**

Exclui o grupo de links de parâmetro selecionado ou o parâmetro.

③ **Botão [Open]**

Exibe o editor Link Master do grupo de links de parâmetro selecionado.

④ **Botões [+]/[-]**

Expande ou minimiza totalmente o visor do grupo de links de parâmetro.

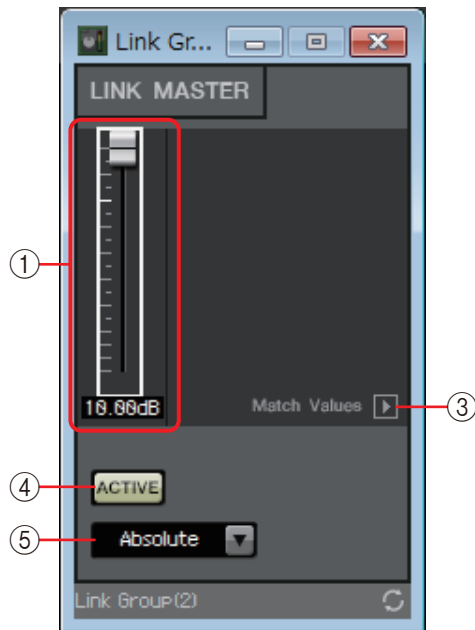
Editor Link Master

Existe um mestre de link para cada grupo de links de parâmetro.

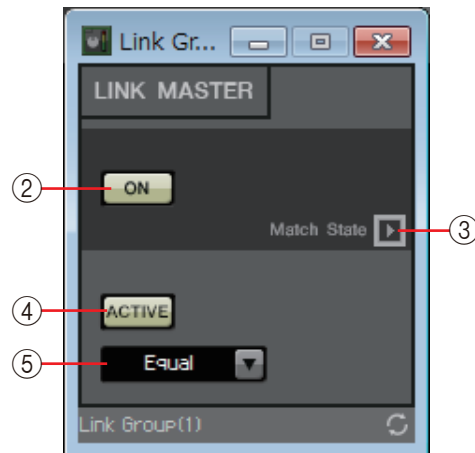
Quando você altera um parâmetro mestre de link, a alteração também afeta os parâmetros registrados no grupo de links de parâmetro. Mesmo se você alterar um parâmetro registrado no grupo de links de parâmetro, a alteração não afetará os parâmetros mestre de link.

O nome do grupo de links de parâmetro é mostrado na barra de títulos e na parte inferior do editor.

Tipo LEVEL



Tipo ON/OFF



① **Fader (apenas tipo Level)**

Especifica o valor de um parâmetro do tipo nível.

② **Botão [ON] (apenas tipo ON/OFF)**

Ativa/desativa o parâmetro.

③ **Botão [Match Values]**

Caso [Absolute] ou [Equal] esteja selecionado na caixa de combinação, este botão define o valor do parâmetro registrado como o mesmo valor do mestre de link.

④ **Botão [ACTIVE]**

Caso ele esteja ativado, o grupo de links de parâmetro permanece ativado. Desativa-o caso você queira desativar temporariamente o link.

⑤ **Caixa de combinação**

Especifica como as configurações dos tipos Level e ON/OFF são aplicadas.

[Absolute]/[Equal]	Define o valor do parâmetro registrado como o mesmo valor do mestre de link.
[Relative]/[Opposite]	Quando você opera o mestre de link, os parâmetros registrados mudam enquanto mantêm sua posição relativa.

Área "Gang Edit Group"

Nesta área, você pode criar grupos de edição conjuntos que vinculam vários componentes. Os componentes de várias unidades MRX dentro de um sistema MTX/MRX podem ser registradas em um único grupo de edição conjunto.

Isso permite modificar simultaneamente os parâmetros de componentes semelhantes dentro de um grupo. Como isso pode ser feito mesmo no modo offline, você pode usá-lo para fazer ajustes finais (por exemplo) no processador de alto-falante enquanto ouve o som no local real.

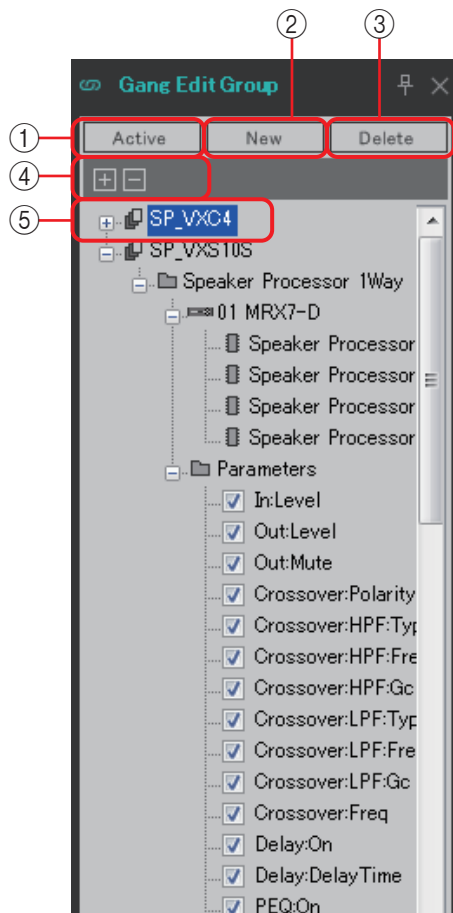
Quando você abre o editor do componente de qualquer um dos componentes que você deseja editar, ele se torna o mestre, o que permite editar as configurações dos outros componentes vinculados. Caso você queira usar essa função de vínculo depois de definir as configurações do grupo de edição conjunto, deixe o sistema do MTX-MRX Editor e do MTX/MRX online durante a operação.

Para cada sistema MTX/MRX, é possível haver até 64 grupos de edição conjuntos.

Os parâmetros podem ser registrados em um grupo de edição conjunto usando-se os métodos a seguir.

Fonte de registro	Método de registro
Planilha de design	Mantendo a tecla <Ctrl> pressionada, arraste e solte um componente no nome de um grupo de edição conjunto.
	Clique com o botão direito do mouse em um componente e use [Add to Gang Edit Group] para selecionar o grupo de edição conjunto no qual ele será registrado.
Área "Parameters"*1	Arraste e solte um componente no nome de um grupo de edição conjunto.
	Clique com o botão direito do mouse em um componente e use [Add to Gang Edit Group] para selecionar o grupo de edição conjunto no qual ele será registrado.

*1. Você também pode usar <Shift> ou <Ctrl> para registrar simultaneamente vários componentes em um grupo de edição conjunto.



① **Botão [Active]**

Ativa/desativa a função do grupo de edição conjunto. Isso se aplica ao grupo selecionado no momento.

② **Botão [New]**

Cria um novo grupo de edição conjunto.

③ **Botão [Delete]**

Exclui o grupo de edição conjunto selecionado ou o componente.

④ **Botões [+]/[-]**

Expande ou minimiza totalmente o visor do grupo de edição conjunto.

⑤ **Caixa de seleção [Parameters]**

Marque a caixa de seleção dos parâmetros que você deseja vincular.

O procedimento real é descrito abaixo.

1. Clique no botão [New].

2. Insira um nome do grupo de edição conjunto e clique no botão [OK].

3. Arraste e solte um componente da planilha de design, mantendo pressionado <Ctrl>, ou na área "Parameters" (Parâmetros).

4. Desmarque a caixa de seleção de parâmetros que você não deseja vincular.

5. Clique no botão [Active] ou [Gang Edit] localizado nos botões de ferramenta.

6. Selecione o grupo de edição conjunto que você deseja vincular.

7. Clique duas vezes em um componente na planilha de design associado ao grupo de edição conjunto selecionado.

8. Use o editor do componente para editar o parâmetro.

Os parâmetros do mesmo tipo de componentes associados ao grupo de edição conjunto mudarão juntos.

9. Clique no botão [Active] ou [Gang Edit] localizado nos botões de ferramenta.

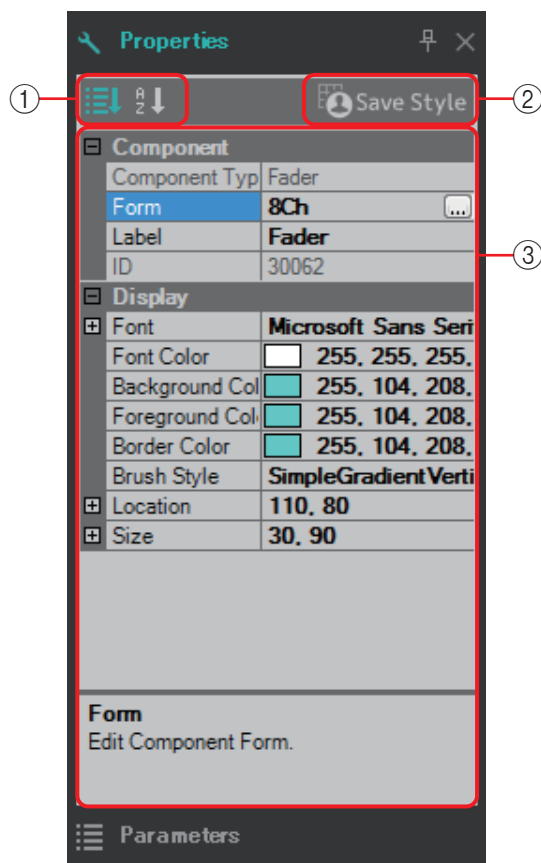
Isso especifica o estado não vinculado.

OBSERVAÇÃO



Quando o MTX-MRX Editor está online, e [Active] está ligado, operar um controlador externo modificará os parâmetros vinculados.

Área "Properties"

Nesta área, você pode exibir e editar informações do componente, da porta, do fio ou da planilha de design selecionada no momento. Clique no campo Form para fazer [...] ser exibido e clique nele para selecionar o número desejado de canais. Isso não pode ser alterado em um componente para o qual [...] não seja mostrado.



① Botões de seleção do visor

Estes botões selecionam se os itens de estilo do usuário são mostrados por categoria () ou em ordem alfabética ().

② Botão [Save Style]

Salva as configurações exibidas no momento no computador como um estilo do usuário. Componentes, portas, ligações e a planilha de design são salvos.

Os itens especificados na área "Properties" podem ser salvos como um estilo do usuário, de maneira que, da próxima vez em que você colocar um novo componente ou estabelecer ligações, eles serão colocados com a mesma aparência salva no estilo.

Se quiser usar o mesmo estilo do usuário em outro computador, execute um dos procedimentos a seguir.

- Use o menu [File] → [Export Style] para salvar o estilo do usuário como um arquivo e depois use o menu [File] → [Import Style] no outro computador para carregar esse arquivo.
- Use o menu [File] → [Save with Style] para criar um arquivo de projeto que inclui o estilo do usuário e, depois de carregar o arquivo no outro computador, use o menu [File] → [Import Style from Project File] para carregá-lo.

③ Properties

Esta área mostra informações sobre o componente, a porta, a ligação ou a planilha de design selecionada no momento.

Clique em um item à direita para editar as informações. Você pode selecionar vários itens do mesmo tipo e editá-los simultaneamente.

OBSERVAÇÃO

- *Component Type e ID não podem ser editados.*
- *Caso vários itens sejam selecionados, as informações do item selecionado mais recentemente são mostradas.*
- *Se uma porta estiver selecionada, clicar no botão do lado direito da área de edição [Label] fará com a [Caixa de diálogo "Port Name"](#) seja exibida.*

Componentes e o editor de componentes

Aqui explicamos os componentes, o editor de componentes e as caixas de diálogo, além das janelas, intimamente relacionados aos componentes. Para componentes com um número de entradas e saídas diferente, a ilustração mostra o modelo mais típico.

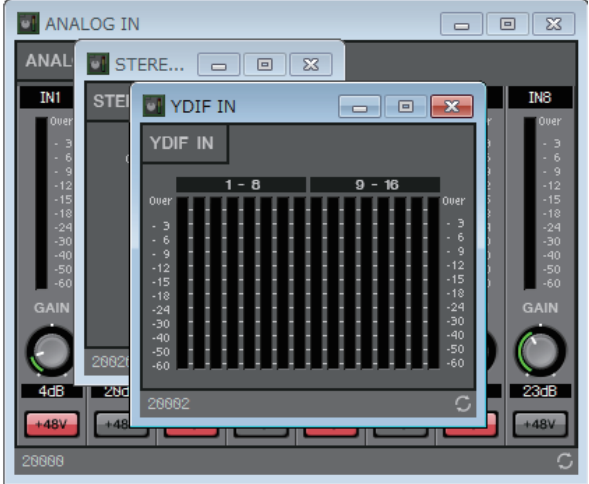
Quando você clica duas vezes em um componente na planilha de design, o editor de componentes é aberto.

Caso você clique com o botão direito do mouse para acessar o menu contextual e escolha [Register as default Values], os valores de parâmetro atuais são registrados como os valores padrão. Um novo componente será colocado com os valores registrados. Esses valores padrão também podem ser exportados/importados como um arquivo de estilo do usuário. Para obter mais detalhes sobre o menu contextual, consulte "[Menus contextuais](#)".

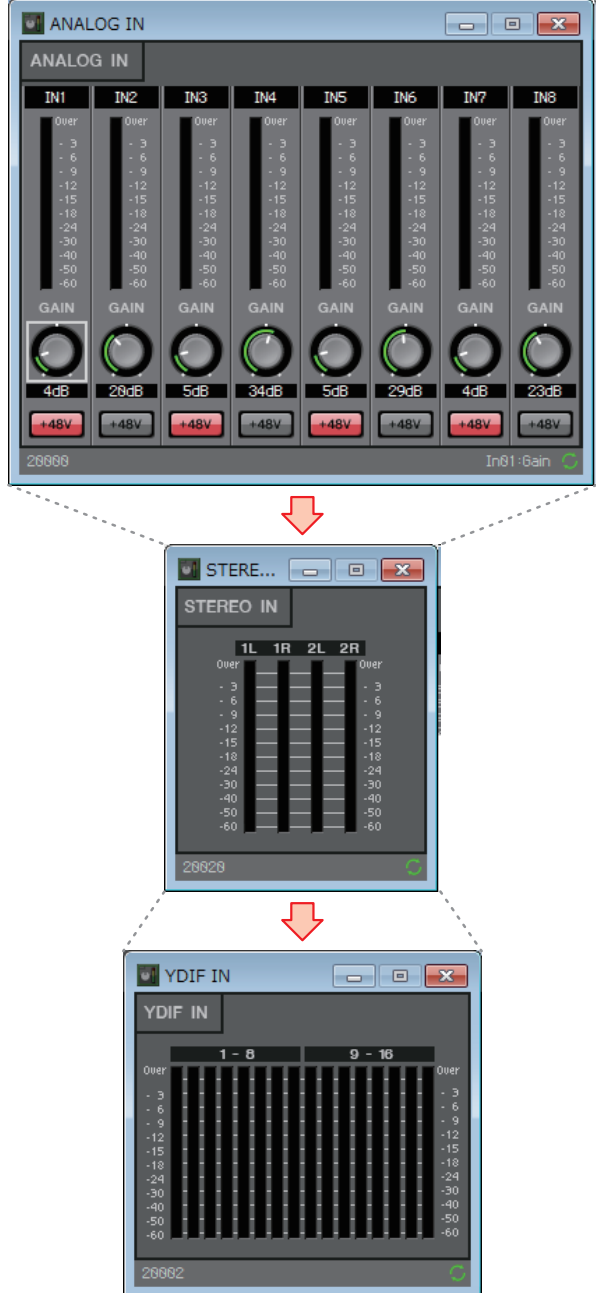
A ID do componente é mostrada no canto inferior esquerdo do editor de componentes. Ela é usada para diferenciar várias instâncias do mesmo componente.

Caso você não queira abrir vários editores de componente, clique no símbolo de reciclagem (♻️) no canto inferior direito do editor de componentes para deixá-lo verde (🟢). Se você abrir outro editor de componentes, o visor do editor de componentes no primeiro plano mudará.

Caso o símbolo de reciclagem esteja cinza



Caso o símbolo de reciclagem esteja verde



□ Edição dos parâmetros

Aqui explicamos como definir os parâmetros no editor de componentes.

Botões giratórios

Existem várias formas de editar um parâmetro de botão giratório.



- Selecione o botão giratório, mantenha o botão esquerdo do mouse pressionado e mova o cursor do mouse para cima ou para baixo.
- Selecione o botão giratório e gire a roda do mouse.
- Selecione a área do visor numérico, mantenha o botão esquerdo do mouse pressionado e mova o cursor do mouse para cima ou para baixo.
- Selecione a área do visor numérico e gire a roda do mouse.
- Clique duas vezes na área de exibição numérica e insira diretamente um valor numérico.

Controles deslizantes

Existem várias formas de editar parâmetros de controle deslizante como atenuadores.



- Arraste o controlador do controle deslizante.
- Selecione o controlador do controle deslizante e gire a roda do mouse dentro do quadro.
- Selecione a área do visor numérico, mantenha o botão esquerdo do mouse pressionado e mova o cursor do mouse para cima ou para baixo.
- Selecione a área do visor numérico e gire a roda do mouse.
- Clique duas vezes na área de exibição numérica e insira diretamente um valor numérico.

Botões

O parâmetro de um botão muda quando você clica no botão.

Existem vários tipos de botões. A cor da iluminação muda de acordo com a função.

- **Alternância de uma função entre ativada e desativada**

O botão permanece aceso quando a função está ativada.



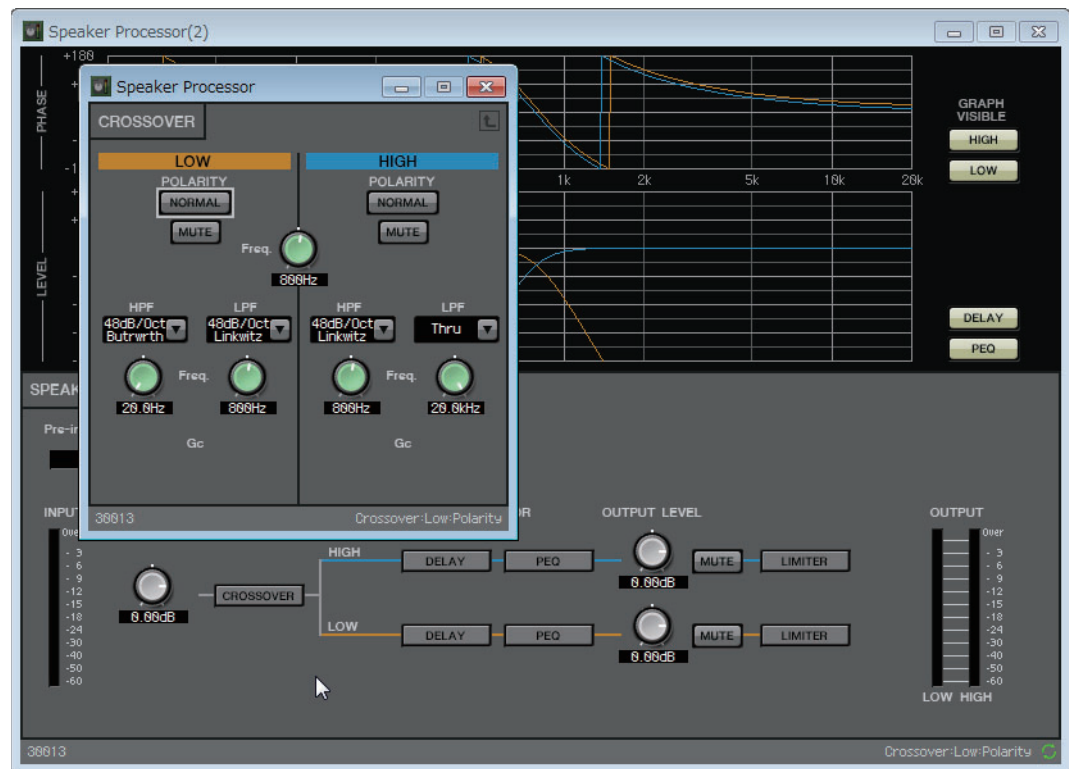
- **Como fazer uma seleção mutuamente excludente**

Em um conjunto de vários botões, ativar um botão desativa todos os outros botões.



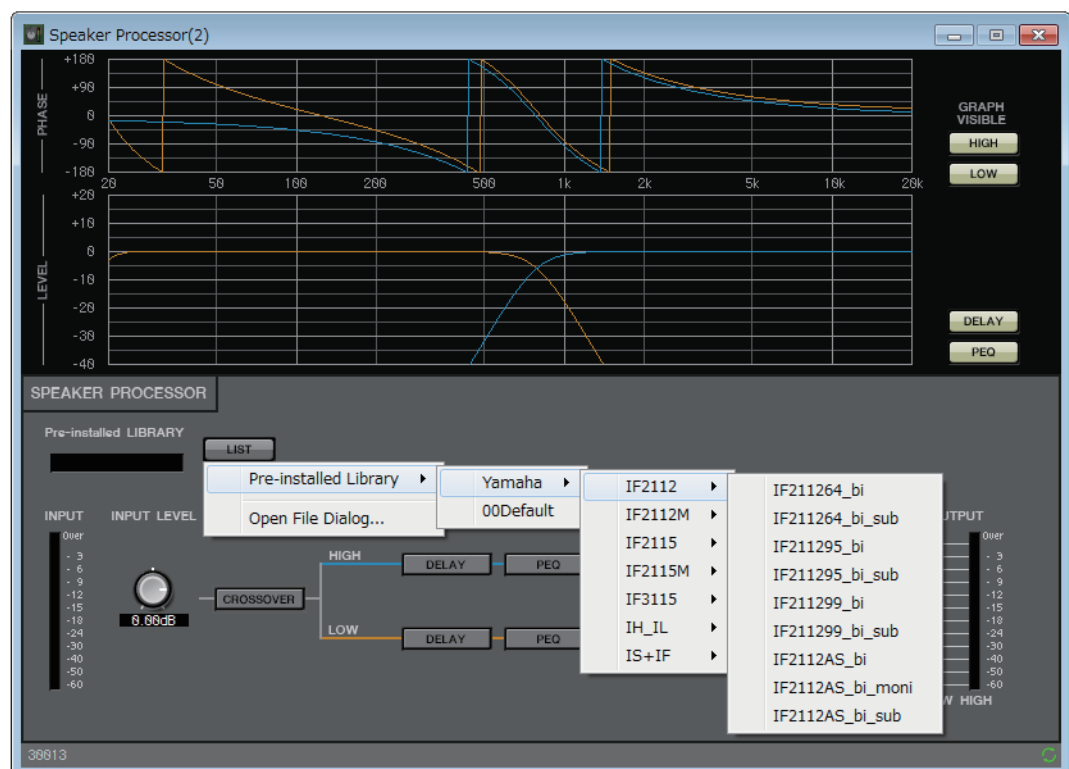
- **Abertura de uma janela de configuração do parâmetro ou de outro editor de componentes**

Clique no botão para abrir uma janela de configuração do parâmetro ou de outro editor de componentes.



- **Exibição de um menu**

Clique no botão para acessar um menu.



❑ AEC (Acoustic Echo Canceller, Cancelador de eco acústico)

AEC é uma função que elimina o eco acústico que pode ser um problema durante conferências remotas, quando o som de um alto-falante é captado por microfones ou volta de uma parede, ou há um ruído consistente, como o produzido por sistemas de ar-condicionado. Oferecendo-se à outra parte um áudio claro do qual esse eco e esse ruído foram removidos, a conversa durante a conferência remota pode ser feita tranquilamente.

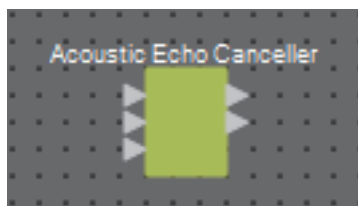
Para eliminar o eco acústico originário da outra parte, esta também deve estar equipada com um sistema que ofereça uma função canceladora de eco acústico.

O MRX7-D pode fornecer até oito canais de AEC por unidade.

O atraso a seguir é adicionado a um caminho de sinal no qual o componente AEC é colocado.

Quando o wordclock é 44,1 kHz: 26,17 ms

Quando o wordclock é 48 kHz: 24,02 ms



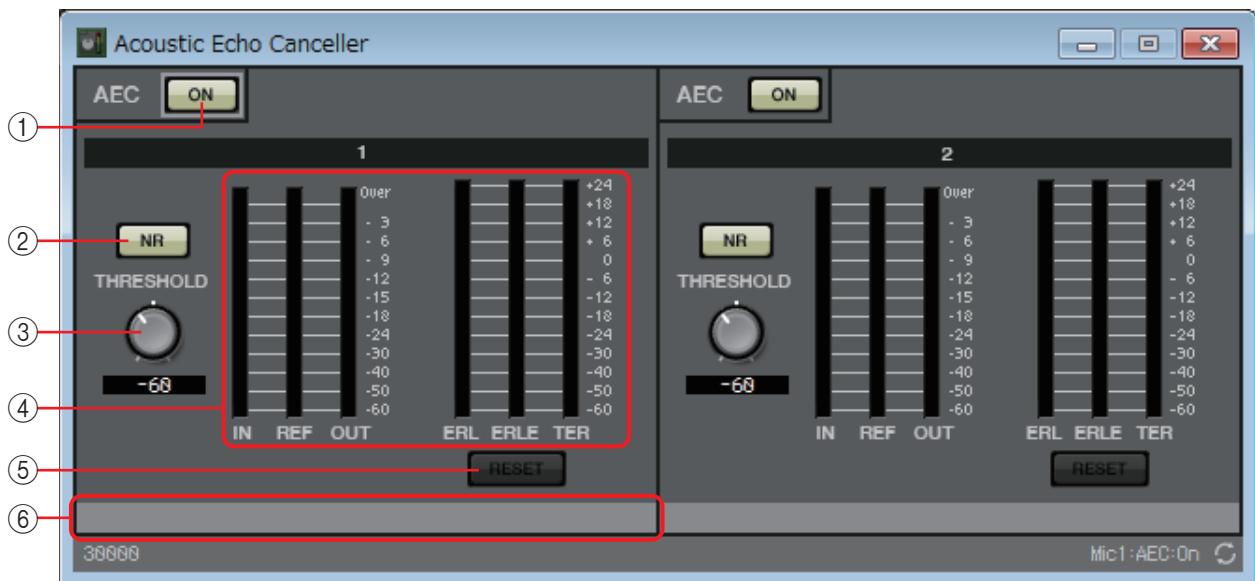
As entradas AEC são as seguintes, começando pela parte superior.

- **MicIn 1:** Entrada de microfone
- **MicIn 2:** Entrada de microfone
- **Reference:** Entrada do sinal que você não deseja transmitir para o local remoto (sinal considerado eco, e a ser removido) (por exemplo, a entrada do codec)

OBSERVAÇÃO Use microfones da mesma sala de conferência nas entradas MicIn 1 e MicIn 2.

■ Editor "AEC"

Aqui você pode fazer configurações relacionadas ao AEC. No lado esquerdo da tela, faça as configurações do microfone conectado a MicIn 1; no lado direito da tela, faça as configurações do microfone conectado a MicIn 2.



① **Botão AEC [ON]**

Alterna a função do AEC entre ativada e desativada.

② **Botão [NR]**

Trata-se de uma chave liga/desliga para a função de redução de ruído que remove o ruído em estado estacionário, como aqueles produzidos por um projetor ou ar condicionado na extremidade local. Convém mantê-la ligada.

③ **Botão giratório [THRESHOLD]**

Quando se aplica a redução de ruído, o ruído que excede o nível limiar é atenuado até o nível especificado em limiar permitido.

④ **Medidores de nível**

Eles mostram os níveis de entrada/saída e as informações relacionadas ao eco acústico.

- **Medidor de nível [IN]**

Mostra o nível de entrada do microfone.

- **Medidor de nível [REF]**

Mostra o nível de entrada da referência.

- **Medidor de nível [OUT]**

Mostra o nível de saída do AEC.

- **Medidor de nível [ERL]**

Mostra a taxa entre "Reference input" e "echo amount included in the mic input detected by AEC".

Em geral, uma configuração ideal terá ERL (Echo Return Loss, Perda de retorno de eco) em uma faixa aproximada entre 0 dB e -16 dB. Caso ela seja maior que 0 dB, o nível de entrada do microfone pode estar muito alto ou o microfone e o alto-falante podem estar muito próximos. Caso ela seja menor que -16 dB, o nível de entrada do microfone pode estar muito baixo.

- **Medidor de nível [ERLE]**

Mostra a intensidade do eco acústico em unidades de dB que foi removido da entrada do microfone decorrente do aprendizado AEC. Caso o eco esteja sendo removido corretamente, um valor negativo é mostrado.

- **Medidor de nível [TER]**

Mostra a intensidade do eco acústico em unidades de dB que acabou sendo removido.

⑤ **Botão [RESET]**

Clique nesse botão para redefinir as informações aprendidas pelo AEC.

⑥ **Caixa de texto da porta**

Mostra o nome da porta. Você pode clicar duas vezes no nome e editá-lo.

❑ ANC (Ambient Noise Compensator, Compensador do ruído ambiente)

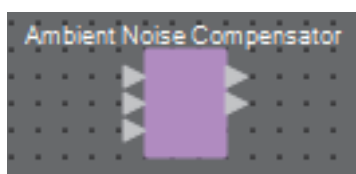
ANC é uma função que reforça ou atenua o nível da fonte do programa de acordo com o nível de entrada por meio do microfone de detecção de ruído ambiente. A função ANC fornecida pelo MTX é um ANC ao estilo de defasagem que detecta intervalos silenciosos como, por exemplo, entre músicas, detecta o nível de ruído durante esses intervalos e varia o nível de acordo.

Ao colocá-lo na planilha de design, selecione MONO ou STEREO conforme apropriado para a fonte do programa. As ilustrações usadas na explicação a seguir se destinam ao caso de STEREO. Posicione o microfone de detecção de ruído ambiente em um local onde ele não receberá som direto dos alto-falantes, mas estará próximo da fonte do ruído ambiente, como no teto no centro da sala, acima da multidão ou do público, e a uma determinada distância dos alto-falantes.

Exemplos de uso

Exemplo 1: Em um local onde um discurso esteja sendo feito, ajuste automaticamente o nível de saída da fonte do programa para cima ou para baixo, de acordo com o nível do ruído ambiente (por exemplo, o ruído da multidão).

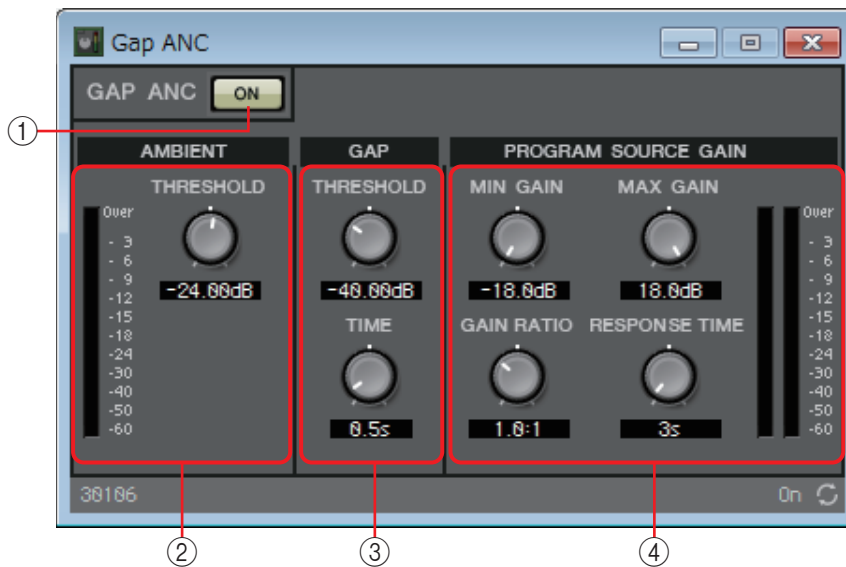
Exemplo 2: Em um restaurante, ajuste a música em segundo plano (fonte do programa) de acordo com o ruído das conversas próximas para manter a privacidade.



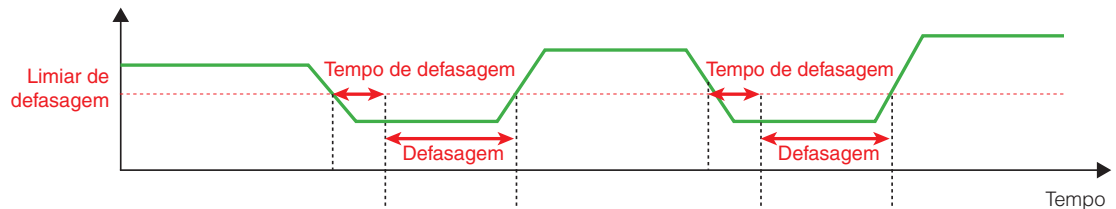
Conecte o sinal do microfone de detecção de ruído ambiente à entrada inferior.

Editor "Ambient Noise Compensator"

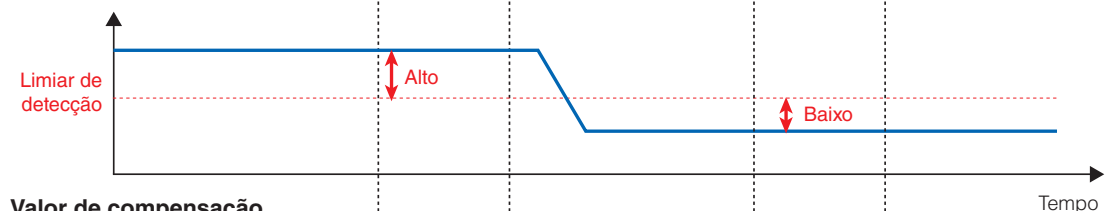
Aqui você pode fazer configurações relacionadas ao ANC.



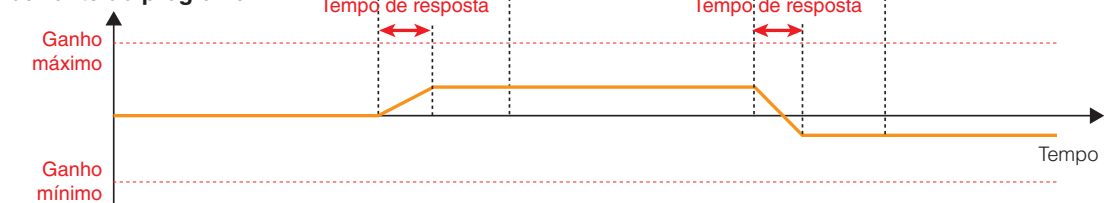
Nível de entrada da fonte do programa



Nível de ruído ambiente



Valor de compensação da fonte do programa



① Botão ANC [ON]

Alterna a função do ANC entre ativada e desativada.

② AMBIENT

- **Medidor de nível**
Mostra o nível do ruído ambiente.
- **Botão giratório [THRESHOLD]**
Especifica o nível médio do ruído ambiente. Caso o nível do ruído ambiente exceda esse valor, o nível da fonte do programa aumenta; caso o nível seja inferior a esse valor, o nível da fonte do programa diminui.

③ **GAP**

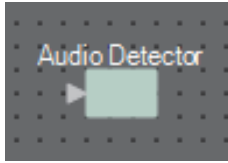
- **Botão giratório [THRESHOLD]**
Especifica o valor de limiar da fonte do programa.
Se permanecer abaixo do limiar durante um tempo especificado, o nível da fonte do programa será interpretado como uma defasagem.
- **Botão giratório [TIME]**
Especifica o tempo necessário para que uma defasagem seja detectada.

④ **PROGRAM SOURCE GAIN**

- **Botão giratório [MIN GAIN]**
Especifica o valor mínimo da compensação do nível de fonte do programa.
- **Botão giratório [MAX GAIN]**
Especifica o valor máximo da compensação do nível de fonte do programa.
- **Botão giratório [GAIN RATIO]**
Especifica a taxa da compensação do nível de fonte do programa. É especificada como a taxa "Program source compensation amount": "Amount of ambient noise increase from the threshold value".
- **Botão giratório [RESPONSE TIME]**
Especifica a velocidade de resposta para a compensação de nível.
- **Medidor de nível**
Indica o nível de saída da fonte do programa após a compensação.

❑ Audio Detector (Detector de audio)

O Detector de áudio é uma função que detecta sinais de áudio. Quando o indicador de detecção para a saída de GPI é registrado, um sinal pode ser transmitido do conector GPI [OUT] da unidade quando um sinal de áudio é detectado.



Editor "Audio Detector"

Aqui, você pode especificar o valor do limiar do sinal de áudio e conferir se foi detectada uma entrada que exceda o valor do limiar.



① Indicador de detecção

Acende-se quando é detectada uma entrada que exceda o valor do limiar. Se isso for registrado em uma saída de GPI ou Lista de Configuração de Controle Remoto, o estado aceso do indicador de detecção poderá ser visto no dispositivo externo.

② Botão giratório [THRESHOLD]

Especifica o valor do limiar no qual um sinal de áudio é detectado.

③ Botão [INFINITE HOLD]

Se esse botão estiver ativado, o indicador de detecção permanecerá aceso, uma vez que um sinal de áudio for detectado.

Se esse botão estiver desativado, o indicador de detecção se acenderá quando o áudio for detectado. Quando o sinal de áudio cair abaixo do valor de limiar, o indicador de detecção apagará depois de decorrido o tempo especificado pelo botão giratório [HOLD].

④ Botão giratório [HOLD]

Se o botão [INFINITE HOLD] estiver desativado, será especificado o tempo em que o indicador de detecção permanecerá aceso depois que o sinal de áudio cair abaixo do valor do limiar.

❑ AGC (Auto Gain Controller, Controlador de ganho automático)

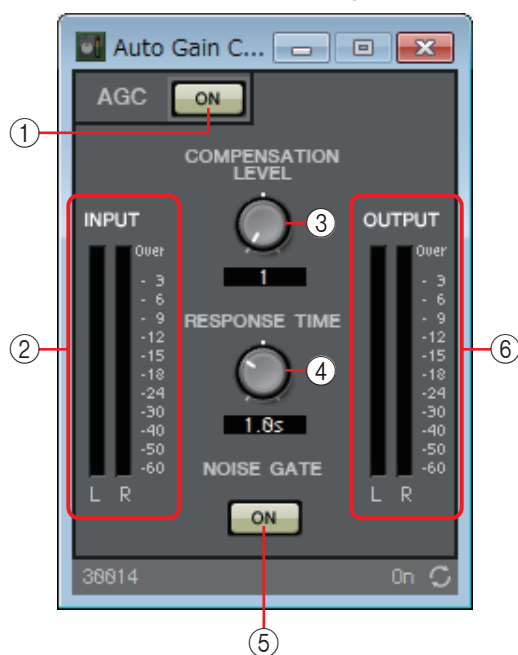
AGC é uma função que compensa automaticamente o ganho de acordo com o nível de entrada, mantendo um nível de saída constante para um sinal de entrada cujo nível esteja mudando. Por exemplo, diferenças na proximidade e na altura da voz de uma pessoa falando ao microfone podem causar variações no som amplificado, tornando-o menos inteligível. Nesses casos, o volume será ajustado automaticamente dentro de um intervalo fixo.

Ao colocá-lo na planilha de design, selecione MONO ou STEREO conforme apropriado para a entrada/saída. As ilustrações usadas na explicação a seguir se destinam ao caso de STEREO.

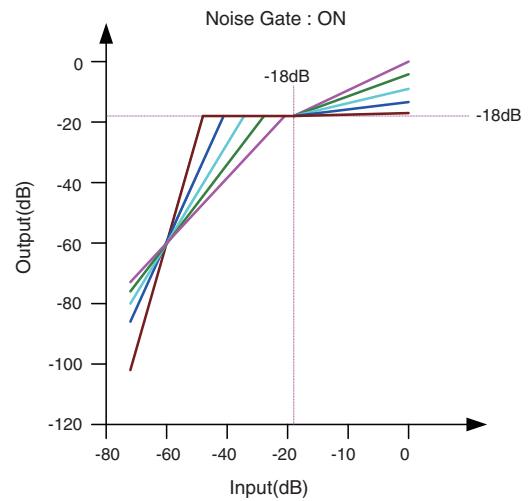
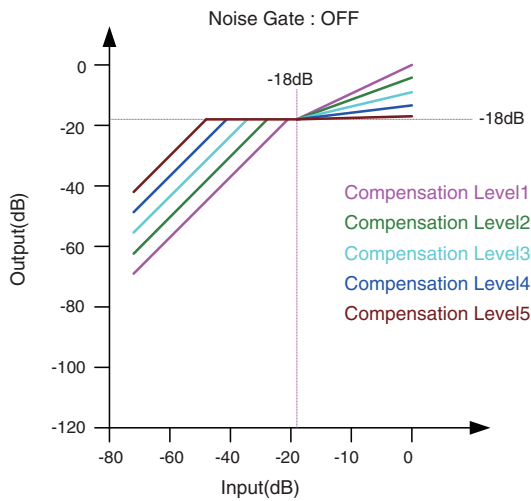


Editor "Auto Gain Controller"

Aqui você pode fazer configurações relacionadas ao AGC.



Compensation Level	Threshold	Ratio
1	-21	1
2	-27.75	1.3
3	-34.5	2
4	-41.25	4
5	-48	20



Se a entrada estiver abaixo do valor de limiar, a saída será ajustada de maneira que seja -18 dB quando atingir o valor de limiar. Se a entrada estiver acima do valor de limiar e abaixo de -18 dB, a saída será definida como -18 dB. Se a entrada estiver acima do valor de limiar e acima de -18 dB, o nível de saída será ajustado pelo valor da taxa.

Se o gate de ruído estiver ativado, o volume será ajustado de modo que a entrada e a saída estejam no mesmo nível em -60 dB e, em seguida, será ajustado de modo que a saída seja -18 dB quando atingir o valor de limiar. Se a entrada estiver acima do valor de limiar e abaixo de -18 dB, a saída será definida como -18 dB. Se a entrada estiver acima do valor de limiar e acima de -18 dB, o nível de saída será ajustado pelo valor da taxa.

① **Botão AGC [ON]**

Alterna a função do AGC entre ativada e desativada.

② **Medidor do nível [INPUT]**

Mostra o nível do sinal de entrada.

③ **Botão giratório [COMPENSATION LEVEL]**

Especifica a intensidade da compensação de ganho. Configurações mais altas produzirão mais compensação. Talvez não seja possível manter um nível de saída constante caso esse valor seja alterado repentinamente.

④ **Botão giratório [RESPONSE TIME]**

Especifica a velocidade de resposta para a compensação de ganho. Isso se aplica à compensação que aumenta o ganho; trata-se do tempo necessário para um aumento de 6 dB. Isso não afeta a compensação que diminui o ganho.

⑤ **Botão NOISE GATE [ON]**

Alterna o gate de ruído entre ativado e desativado.

⑥ **Medidor do nível [OUTPUT]**

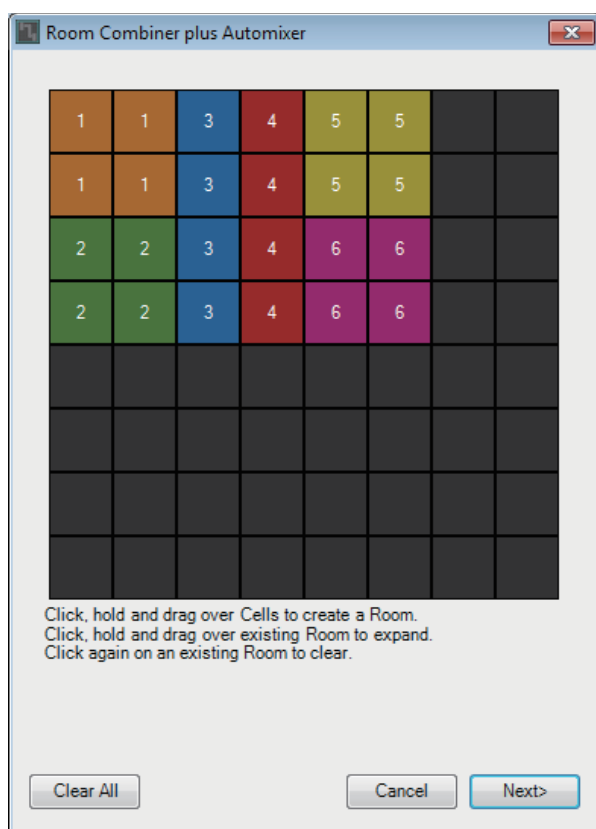
Mostra o nível do sinal de saída compensado.

❑ Combiner

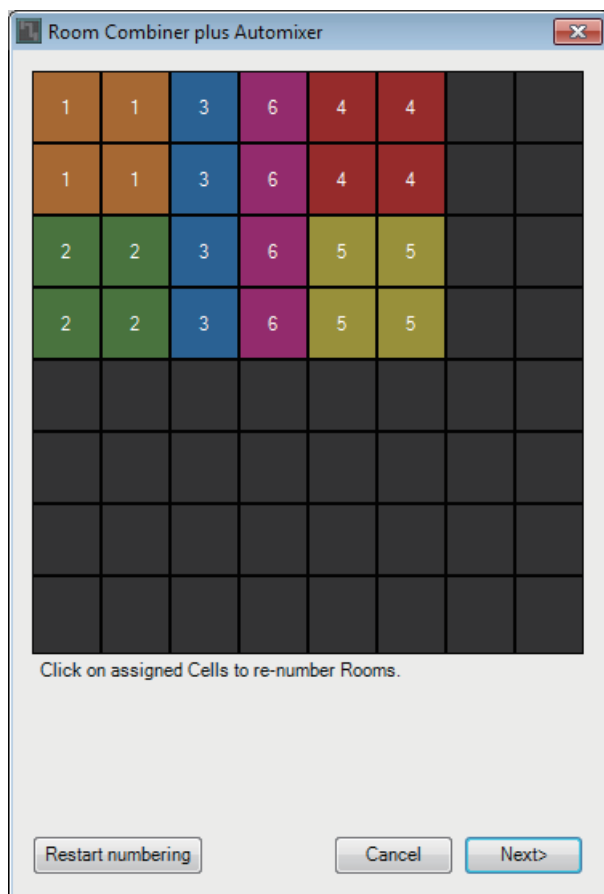
Esta função é usada quando sinais de áudio são compartilhados entre várias salas ou quando uma única sala está particionada de diversas maneiras. As saídas do sinal de áudio são alteradas de acordo com a forma como as salas estão divididas ou conectadas. O MRX oferece dois tipos de combinador: "Room Combiner" e "Room Combiner plus Automixer". O último adiciona a funcionalidade Dan Dugan Automixer. Até oito salas podem ser registradas no combinador, e você também pode especificar a forma das salas conforme sua forma real. Você pode registrar instantâneos em um controlador remoto como um DCP ou um DCP sem fio e chamar parâmetros conforme apropriado ao estado das salas.

Aqui explicamos como usar "Room Combiner plus Automixer".

Quando você arrasta da área "Components" e o solta na planilha de design, uma caixa de diálogo é exibida, o que lhe permite projetar a sala.

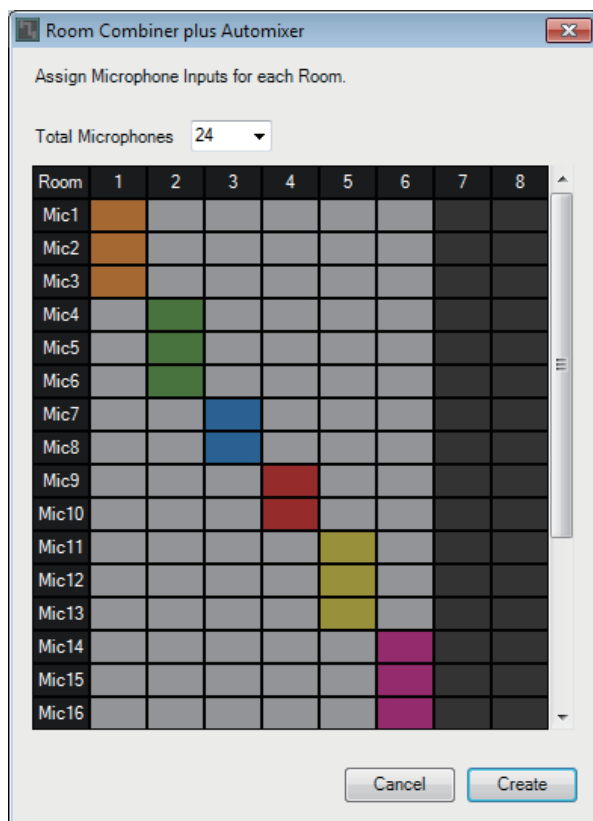


Arraste as células para criar a sala. Quando você clica em uma célula que compõe uma sala, a sala é cancelada; quando você arrasta uma célula que compõe uma sala para uma célula que não faz parte de uma sala, a sala é estendida. Crie as salas e clique no botão [NEXT>]. A tela muda para uma tela na qual você pode reatribuir os números de sala.



Caso você queira reatribuir os números de sala, clique nos números de sala consecutivamente. Durante a edição, caso você queira renumerar as salas começando por 1, clique no botão [Restart numbering].

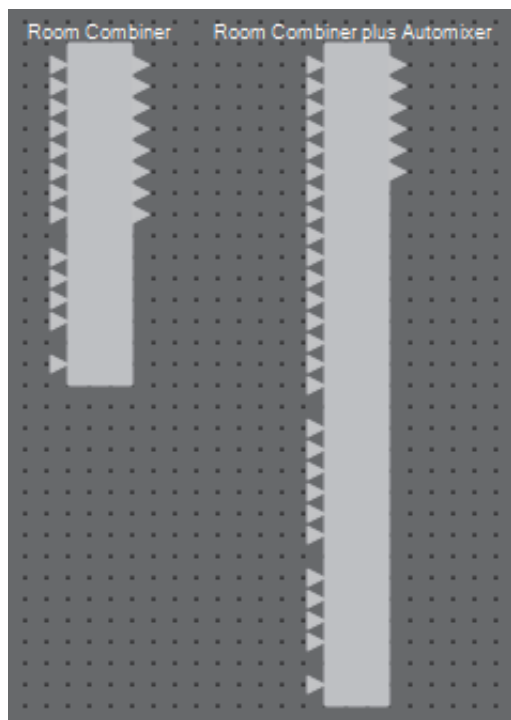
Depois de terminar a renumeração, clique no botão [Next>]. A tela muda para uma tela na qual você pode especificar o número de microfones colocados nas salas.



Na lista suspensa, selecione o número de microfones usados por todas as salas e clique ou arraste as células dos microfones a serem atribuídas às salas.

Depois de terminar as atribuições, clique no botão [Create]. "Room Combiner plus Automixer" é colocado na planilha de design.

"Room Combiner" não tem essa tela.

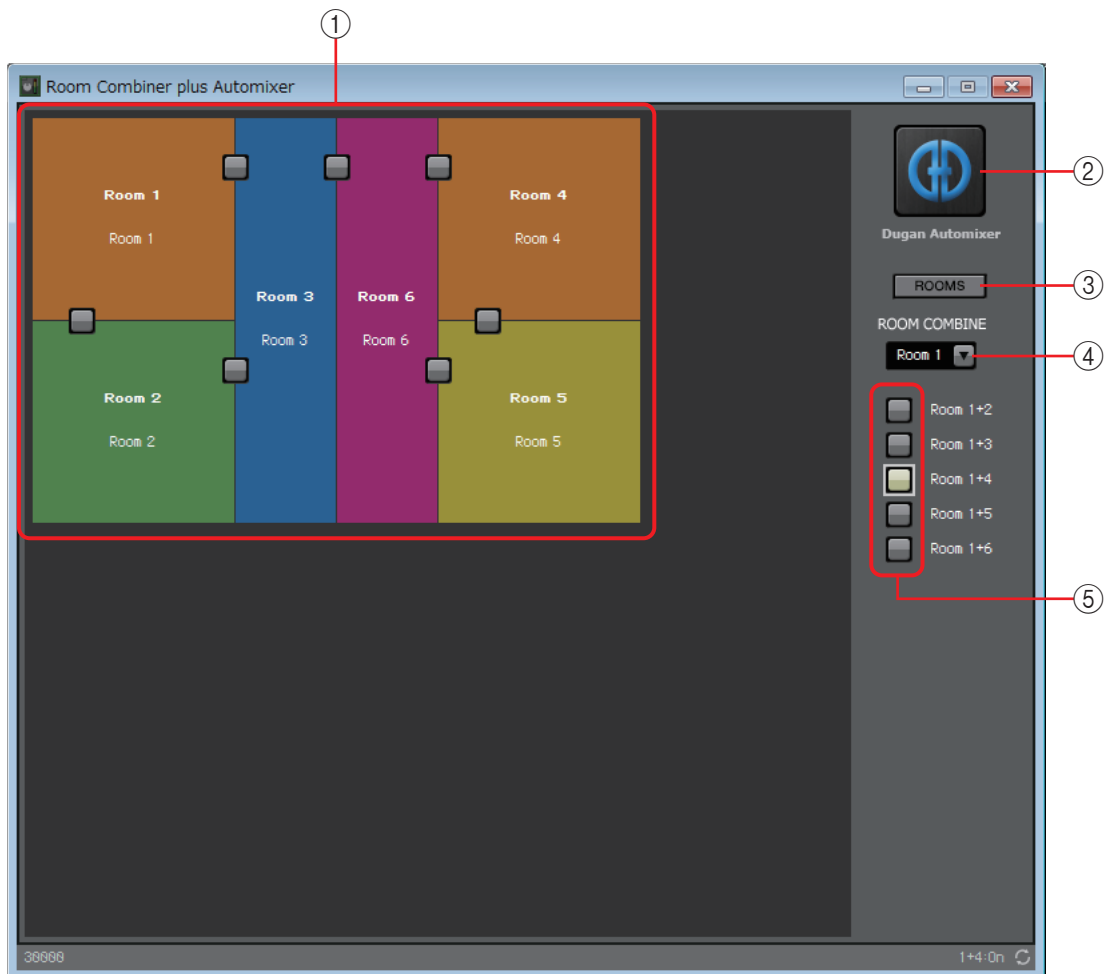


As entradas são atribuídas da maneira a seguir, começando pela parte superior.

- **Room Combiner**
 - Room In (som pré-mixado ou microfones individuais) \times número de salas
 - BGM In \times 4
 - Page In (transmissão para todas as salas) \times 1
- **Room Combiner plus Automixer**
 - In (entradas enviadas por meio do Automixer) \times número de microfones (máximo de 24 microfones)
 - Local In (entradas não enviadas por meio do Automixer) \times número de salas
 - BGM In \times 4
 - Page In (transmissão para todas as salas) \times 1

Editor "Room Combiner"/ editor "Room Combiner plus Automixer"

Aqui você pode especificar quais salas são combinadas.



① Rooms

Esta área mostra as salas. Quando você clica em um botão localizado entre duas salas (o botão de combinação), as salas são combinadas. As salas combinadas são mostradas na mesma cor. Quando você clica duas vezes ou clica com o botão direito do mouse em um bloco e escolhe [Open Parameter Window], a janela de configuração do parâmetro do combinador é exibida.

② Botão [Dugan Automixer] (apenas para Room Combiner plus Automixer)

Quando você clica nele, a janela Dugan Automixer de Room Combiner plus Automixer é exibida.

③ Botão [ROOMS]

Clique aqui para abrir a janela de configuração do parâmetro do combinador.

④ Lista suspensa para seleção de salas

Ela seleciona a sala à qual os botões de combinação mostrados abaixo são atribuídos.

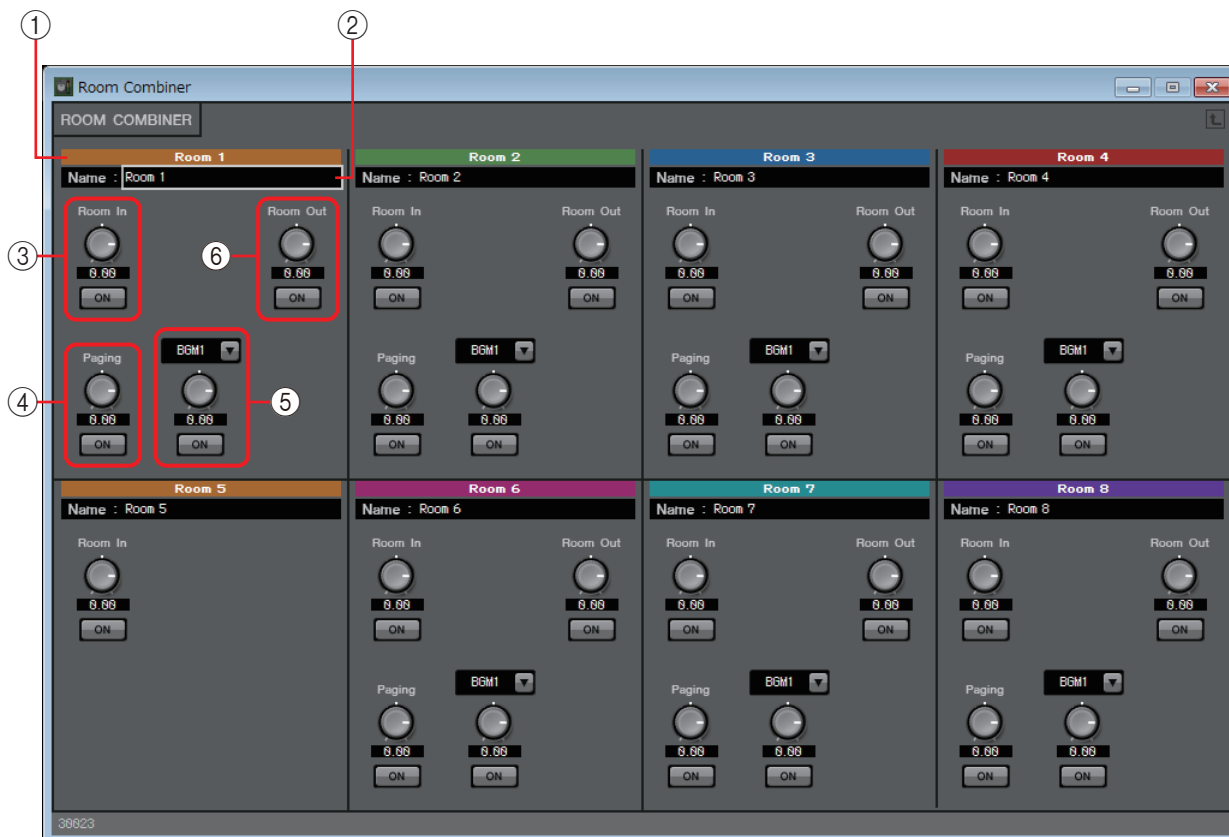
⑤ Botões de combinação

Eles especificam quais salas são combinadas. Salas não adjacentes também podem ser combinadas.

Janela Combiner parameter setting (Room Combiner)

Aqui você pode exibir e editar os parâmetros de todas as salas.

Quando as salas estão conectadas, [Room In] pode ser ajustado para cada sala; porém, a configuração da sala de numeração mais baixa tem prioridade para [Paging]/[BGM]/[Room Out].



① Index

Mostra o número e a cor atribuídos à sala. As salas conectadas são mostradas na mesma cor.

② Caixa [Name]

Indica o nome da sala. Você pode clicar duas vezes no nome e editá-lo.

③ [Room In]

Ajusta o volume de emissão de Room In para Room Out, além de ligar/desligar a função mudo.

④ [Paging]

Ajusta o volume de emissão de Page In para Room Out, além de ligar/desligar a função mudo.

⑤ [BGM]

Seleciona um BGM de 1 a 4, ajusta o volume desse BGM enviado para Room Out, além de ligar/desligar a função mudo.

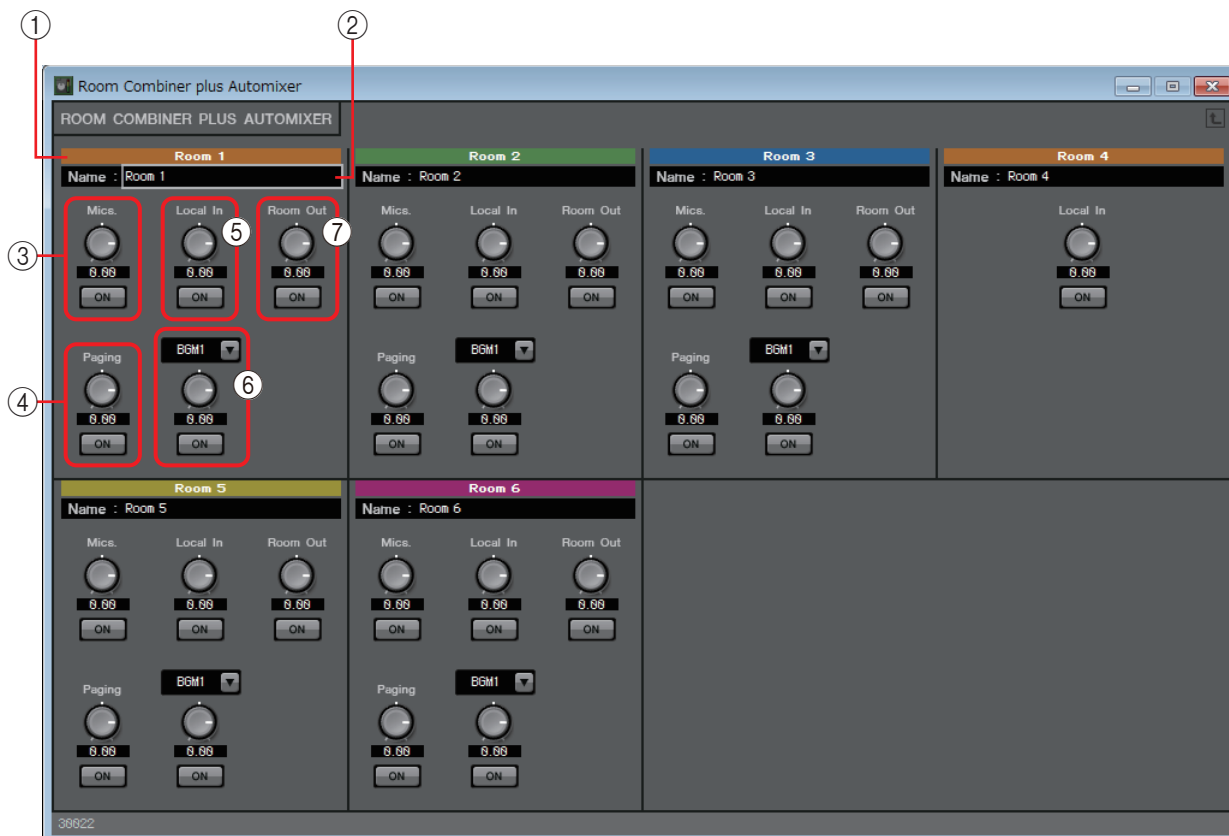
⑥ [Room Out]

Ajusta o nível de Room Out e liga/desliga a função mudo.

Janela Combiner parameter setting (Room Combiner plus Automixer)

Ela mixa [Local In], [BGM] e [Paging] com as entradas do microfone de cada sala que foram mixadas automaticamente e produzidas pelo Dugan Automixer. Aqui você pode exibir e editar os parâmetros de todas as salas.

Quando as salas estão conectadas, [Local In] pode ser ajustado para cada sala; porém, a configuração da sala de numeração mais baixa tem prioridade para parâmetros diferentes de [Local In].



① Index

Mostra o número e a cor atribuídos à sala. As salas conectadas são mostradas na mesma cor.

② Caixa [Name]

Indica o nome da sala. Você pode clicar duas vezes no nome e editá-lo.

③ [Mics]

Ajusta o volume de emissão de Dugan Automixer para Room Out, além de ligar/desligar a função mudo.

④ [Paging]

Ajusta o volume de emissão de Page In para Room Out, além de ligar/desligar a função mudo.

⑤ [Local In]

Ajusta o volume de emissão de Local In para Room Out, além de ligar/desligar a função mudo.

⑥ [BGM]

Seleciona um BGM de 1 a 4, ajusta o volume desse BGM enviado para Room Out, além de ligar/desligar a função mudo.

⑦ [Room Out]

Ajusta o nível de Room Out e liga/desliga a função mudo.

Janela Dugan Automixer (apenas para Room Combiner plus Automixer)

Ela personaliza o componente "Dugan Automixer" a ser usado com Room Combiner plus Automixer. Para saber mais detalhes, consulte [Editor do componente "Dugan Automixer"](#). Embora o componente "Dugan Automixer" mixe microfones em unidades de grupos, essa janela não tem um parâmetro Group porque os microfones são mixados para cada sala. O nome da sala à qual o microfone estava atribuído originalmente é mostrado acima do número do canal.



□ Delay

Em um sistema de som que inclui várias unidades de alto-falante, pode parecer a um ouvinte que a voz da pessoa que está falando está vindo de uma unidade de alto-falante próxima, e não da pessoa real. Nesses casos, você pode corrigir a localização percebida retardando o áudio da unidade de alto-falante próxima na proporção da distância entre a unidade de alto-falante próxima da pessoa que está falando e a unidade de alto-falante que está distante dessa pessoa.

Se o som de diferentes unidades de alto-falante estiver causando interferência mútua, adicionar um pequeno atraso a um dos sinais de áudio deslocará as frequências interferentes, diminuindo a sensação não natural.

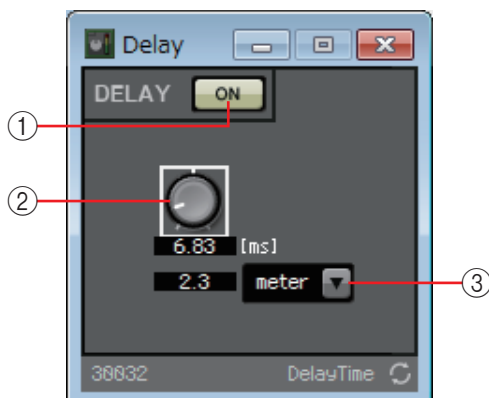
Ao colocar isso na planilha de design, selecione MONO ou STEREO e especifique o volume de atraso máximo (máximo de 1.000 ms); defina esses parâmetros de acordo com a entrada/saída e o volume máximo apropriado de atraso. As ilustrações usadas na explicação a seguir se destinam ao caso de STEREO.

OBSERVAÇÃO Selecionar um componente com muito atraso consumirá mais memória do MRX.



Editor do componente "Delay"

Aqui você pode especificar o volume de atraso em termos de tempo ou distância.



① **Botão DELAY [ON]**

Alterna a função de atraso entre ativada e desativada.

② **Botão giratório Delay Time**

Especifica o tempo de atraso.

③ **Caixa de listagem Type**

O tempo de atraso especificado pelo botão giratório Delay Time é convertido nas unidades selecionadas e conforme mostrado à esquerda.

OBSERVAÇÃO A amostra é mostrada com base na frequência especificada na caixa de diálogo "Word Clock" do MTX-MRX Editor.

□ Dynamics

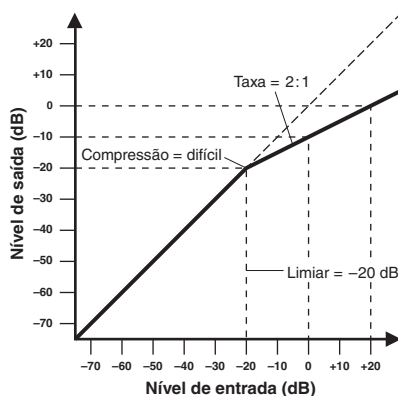
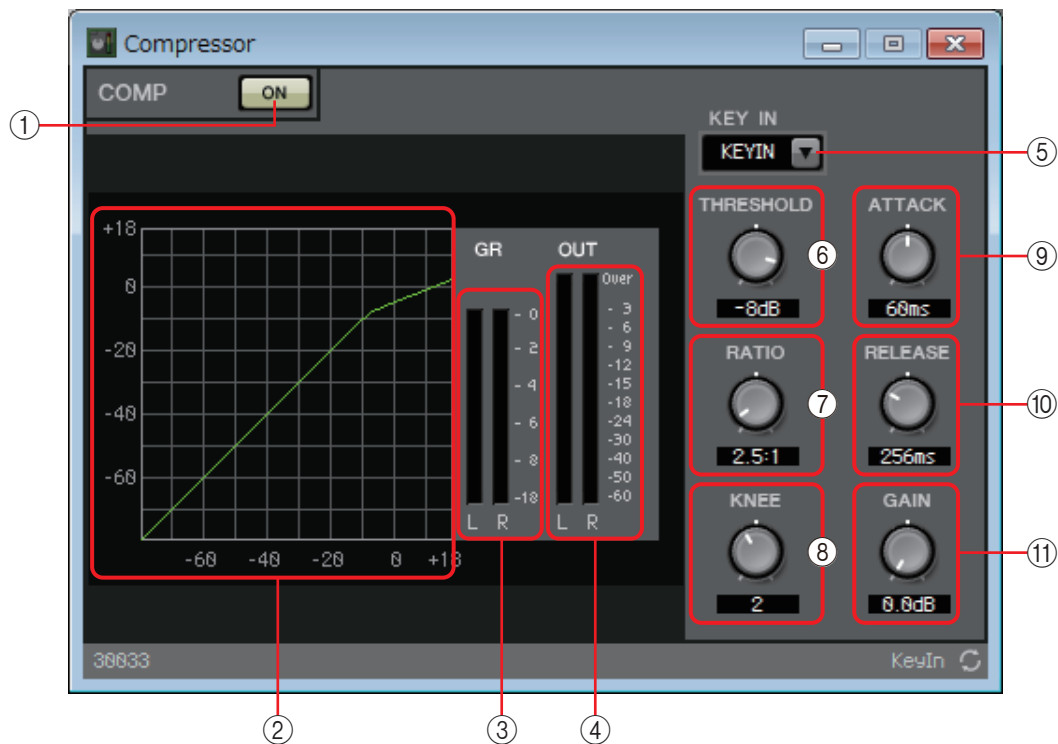
O MRX permite especificar quatro tipos de componente que modificam a faixa dinâmica: Compressor, Ducker, Gate, Limiter e Paging Ducker. As ilustrações usadas na explicação a seguir se destinam ao caso de STEREO.



Para componentes diferentes do Paging Ducker, a entrada inferior serve para especificar o sinal de início. Para o Paging Ducker, a entrada inferior serve para especificar o sinal do microfone de paginação.

Editor do componente "Compressor"

Esse tipo de processamento de sinal comprime a faixa dinâmica. Use-o para evitar problemas que possam ocorrer no som caso a entrada exceda um determinado nível (limiar).



① Botão COMP [ON]

Alterna a função de compressor entre ativada e desativada.

② **Curva do compressor**

Ela mostra o efeito como um gráfico. O eixo horizontal é o nível do sinal de entrada, e o eixo vertical é o nível do sinal de saída.

③ **Medidor [GR]**

Indica o volume de redução do ganho.

④ **Medidor [OUT]**

Mostra o nível do sinal de saída.

⑤ **Caixa de listagem [KEY IN]**

Nesta lista, selecione o sinal de entrada usado como o sinal de início; ou seja, o sinal de referência que faz o compressor funcionar.

As opções a seguir são oferecidas.

- **[SELF]**

Para um componente de canal mono, o sinal de entrada é usado como a fonte do acionamento.

- **[L]/[R]**

Para um componente de canal estéreo, o sinal de entrada L ou R é usado como a fonte do acionamento.

- **[LR BOTH]**

Para um componente de canal estéreo, os sinais de entrada L/R são usados como a fonte do acionamento.

Os sinais de entrada L/R mais intensos serão os acionadores.

- **[KEYIN]**

A entrada de início é usada como a fonte do acionamento.

⑥ **Botão giratório [THRESHOLD]**

Especifica o limiar no qual o compressor entrará em vigor.

⑦ **Botão giratório [RATIO]**

Especifica a taxa de compressão.

Quando o limiar for excedido, o sinal de saída será ajustado de acordo com a taxa especificada por "input signal: output signal". Por exemplo, com uma configuração de 4:1, a parte do sinal que exceder o limiar será comprimida em 1/4.

⑧ **Botão giratório [KNEE]**

Especifica como a compressão será aplicada.

Com a configuração [HARD], a compressão funcionará como um limitador.

Caso a configuração [HARD] produza uma impressão não natural, aumente o valor.

No entanto, aumentar o valor excessivamente também aumentará a intensidade de compressão da parte abaixo do limiar. Se alguma outra coisa além de caracteres alfanuméricos de byte único for inserida, a configuração será [HARD].

⑨ **Botão giratório [ATTACK]**

Especifica o tempo de ataque (o tempo a partir do momento em que o sinal de entrada excede o limiar até o momento em que a compressão máxima é atingida).

⑩ **Botão giratório [RELEASE]**

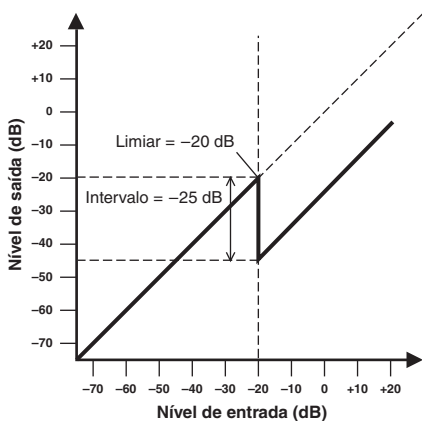
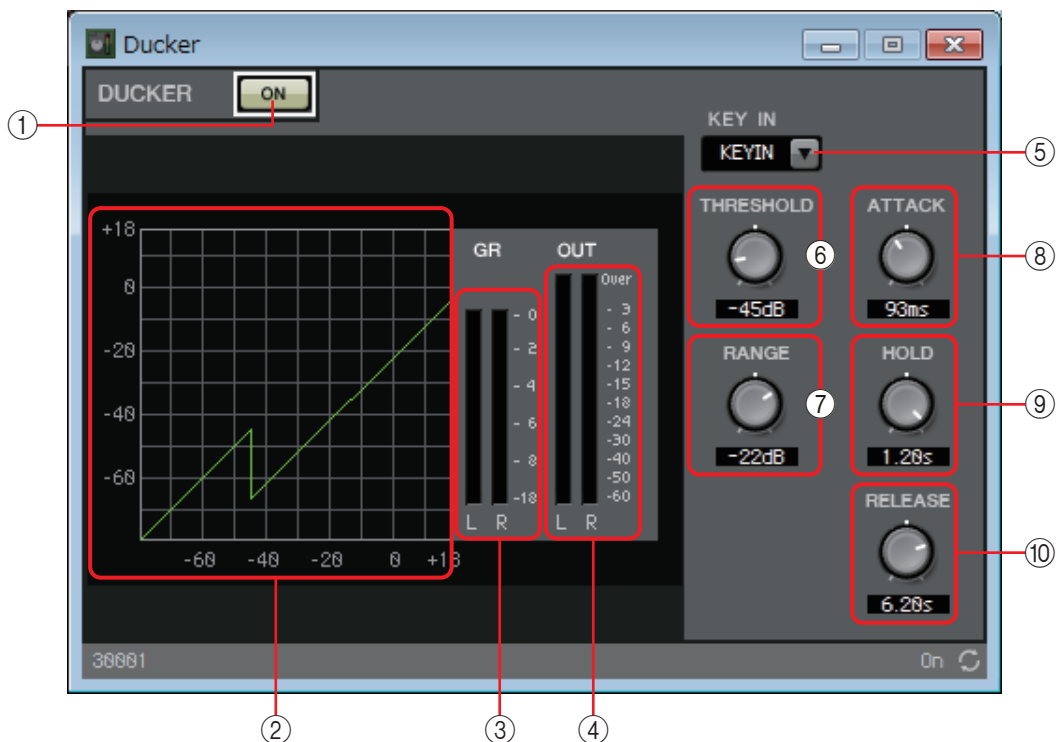
Especifica o tempo de liberação (o tempo a partir do momento em que o sinal de entrada cai abaixo do limiar até o momento em que a compressão deixa de ser aplicada).

⑪ **Botão giratório [GAIN]**

Define o ganho do sinal de saída.

Editor do componente "Ducker"

Esta função reduz o nível do sinal de áudio (volume) do canal de entrada quando um sinal de áudio entra em um canal específico. Por exemplo, se ela for usada na música em segundo plano e a fonte de início estiver atribuída a um canal com um microfone conectado, a música em segundo plano diminuirá automaticamente quando uma fala for feita a esse microfone e retornará automaticamente ao volume original quando a fala terminar.



① Botão DUCKER [ON]

Alterna a função DUCKER entre ativada e desativada.

② Curva do silenciador

Ela mostra o efeito como um gráfico. O eixo horizontal é o nível do sinal de entrada, e o eixo vertical é o nível do sinal de saída.

③ Medidor [GR]

Indica o volume de redução do ganho.

④ Medidor [OUT]

Mostra o nível do sinal de saída.

⑤ **Caixa de listagem [KEY IN]**

Nessa lista, selecione o sinal de entrada usado como o sinal de início; ou seja, o sinal de referência que faz o DUCKER funcionar.

As opções a seguir são oferecidas.

- **[SELF]**
Para um componente de canal mono, o sinal de entrada é usado como a fonte do acionamento.
- **[L]/[R]**
Para um componente de canal estéreo, o sinal de entrada L ou R é usado como a fonte do acionamento.
- **[LR BOTH]**
Para um componente de canal estéreo, os sinais de entrada L/R são usados como a fonte do acionamento.
Os sinais de entrada L/R mais intensos serão os acionadores.
- **[KEYIN]**
A entrada de início é usada como a fonte do acionamento.

⑥ **Botão giratório [THRESHOLD]**

Especifica o limiar no qual o DUCKER é aplicado.

⑦ **Botão giratório [RANGE]**

Especifica a intensidade de atenuação aplicada quando o DUCKER está ativo.

⑧ **Botão giratório [ATTACK]**

Especifica o tempo de ataque (o tempo a partir do momento em que o sinal de entrada excede o valor de THRESHOLD até a intensidade de atenuação especificada pelo botão giratório [RANGE] ser atingida).

⑨ **Botão giratório [HOLD]**

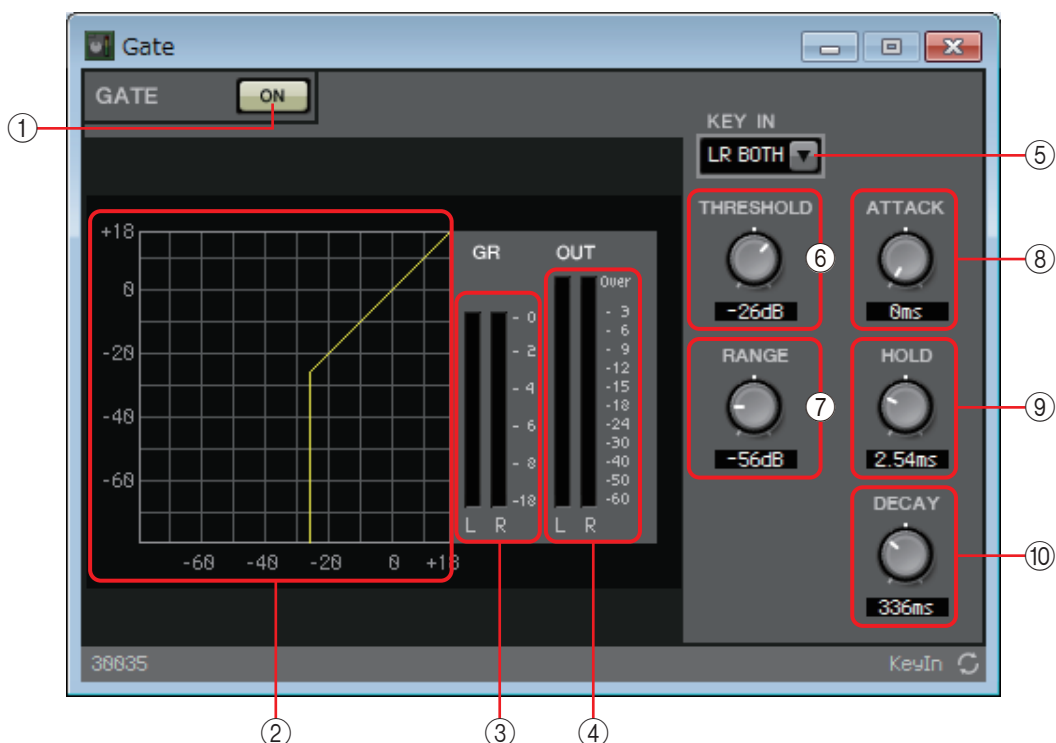
Especifica o tempo de sustentação (o tempo a partir do momento em que o sinal de entrada fica abaixo do THRESHOLD até a atenuação começar a ser removida).

⑩ **Botão giratório [RELEASE]**

Especifica o tempo de liberação (o tempo a partir do momento em que o tempo de sustentação especificado pelo botão giratório [HOLD] decorreu até o DUCKER deixar de ser aplicado). A configuração é expressa como o tempo necessário para que o nível mude em 6 dB.

Editor do componente "Gate"

Esse tipo de processamento de sinal só transmite o sinal de áudio enquanto este excede um volume especificado. Use-o para cortar o ruído de baixo nível, por exemplo, quando não há entrada de um microfone ou quando a entrada está abaixo de um nível especificado (o valor de limiar).



① Botão GATE [ON]

Alterna a função de gate entre ativada e desativada.

② Curva de gate

Ela mostra o efeito como um gráfico. O eixo horizontal é o nível do sinal de entrada, e o eixo vertical é o nível do sinal de saída.

③ Medidor [GR]

Indica o volume de redução do ganho.

④ Medidor [OUT]

Mostra o nível do sinal de saída.

⑤ Caixa de listagem [KEY IN]

Nesta lista, selecione o sinal de entrada usado como o sinal de início; ou seja, o sinal de referência que faz o gate funcionar.

As opções a seguir são oferecidas.

- [SELF]

Para um componente de canal mono, o sinal de entrada é usado como a fonte do acionamento.

- [L]/[R]

Para um componente de canal estéreo, o sinal de entrada L ou R é usado como a fonte do acionamento.

- **[LR BOTH]**
Para um componente de canal estéreo, os sinais de entrada L/R são usados como a fonte do acionamento.
Os sinais de entrada L/R mais intensos serão os acionadores.
- **[KEYIN]**
A entrada de início é usada como a fonte do acionamento.

⑥ **Botão giratório [THRESHOLD]**

Especifica o limiar no qual o gate entrará em vigor.

⑦ **Botão giratório [RANGE]**

Especifica a intensidade de atenuação aplicada quando o gate está ativo.

⑧ **Botão giratório [ATTACK]**

Especifica o tempo de ataque (o tempo a partir do momento em que o sinal de entrada excede o limiar até a abertura do gate).

⑨ **Botão giratório [HOLD]**

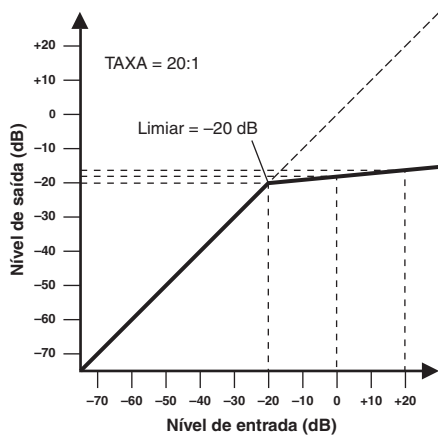
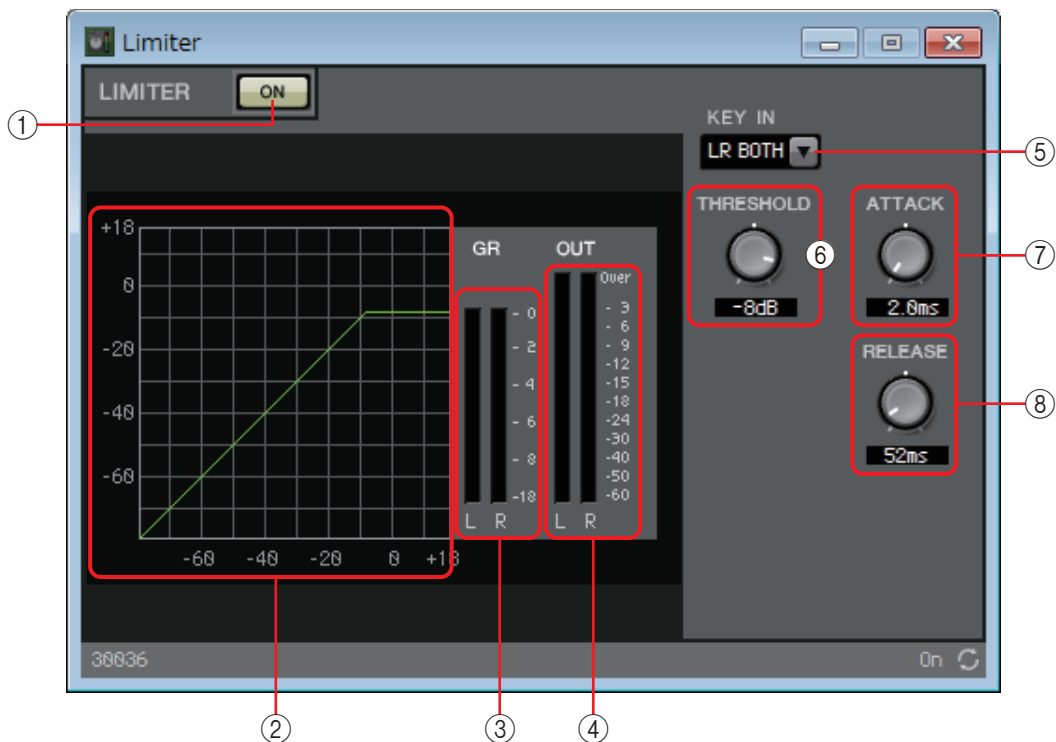
Especifica o tempo de sustentação (o tempo a partir do momento em que o sinal de entrada fica abaixo do limiar até o momento em que o gate começa a se fechar).

⑩ **Botão giratório [DECAY]**

Especifica o tempo de queda (o tempo durante o qual o gate se fecha depois de decorrido o tempo de sustentação).

Editor do componente "Limiter"

Os sinais de entrada que excedem o valor de limiar são comprimidos a $\infty:1$, o que evita que sinais maiores que o valor de limite sejam produzidos. Ele é usado principalmente para evitar que amplificadores e sistemas de alto-falante sejam danificados pela entrada excessiva.



① **Botão LIMITER [ON]**

Alterna a função de limitador entre ativada e desativada.

② **Curva do limitador**

Ela mostra o efeito como um gráfico. O eixo horizontal é o nível do sinal de entrada, e o eixo vertical é o nível do sinal de saída.

③ **Medidor [GR]**

Indica o volume de redução do ganho.

④ **Medidor [OUT]**

Mostra o nível do sinal de saída.

⑤ **Caixa de listagem [KEY IN]**

Nesta lista, selecione o sinal de entrada usado como o sinal de início; ou seja, o sinal de referência que faz o limitador funcionar.

As opções a seguir são oferecidas.

- **[SELF]**

Para um componente de canal mono, o sinal de entrada é usado como a fonte do acionamento.

- **[L]/[R]**

Para um componente de canal estéreo, o sinal de entrada L ou R é usado como a fonte do acionamento.

- **[LR BOTH]**

Para um componente de canal estéreo, os sinais de entrada L/R são usados como a fonte do acionamento.

Os sinais de entrada L/R mais intensos serão os acionadores.

- **[KEYIN]**

A entrada de início é usada como a fonte do acionamento.

⑥ **Botão giratório [THRESHOLD]**

Especifica o limiar no qual o limitador é aplicado.

⑦ **Botão giratório [ATTACK]**

Especifica o tempo de ataque (o tempo a partir do momento em que o sinal de entrada excede o limiar até o momento em que o efeito limitador máximo é atingido).

⑧ **Botão giratório [RELEASE]**

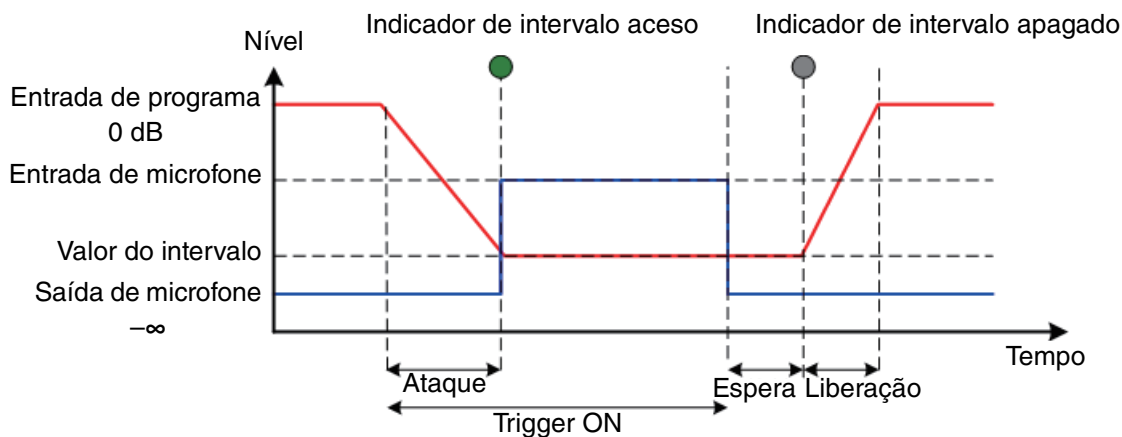
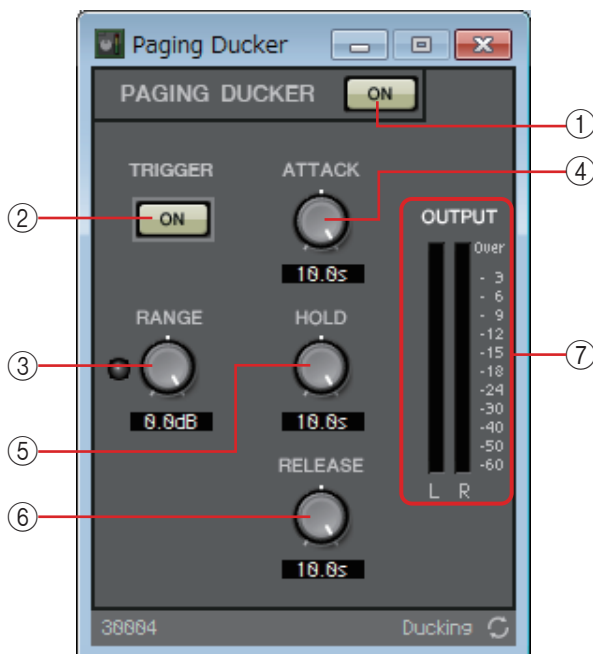
Especifica o tempo de liberação (o tempo a partir do momento em que o sinal de entrada fica abaixo do limiar até o momento em que o efeito limitador deixa de ser aplicado).

Editor do componente "Paging Ducker"

Essa função controla o nível de sinal de áudio da origem do programa pelo status de ligado/desligado do botão TRIGGER [ON].

Como o botão TRIGGER [ON] e o indicador [RANGE] podem ser registrados no GPI ou em Remote Control Setup List, eles podem ser controlados de um dispositivo externo ou manipulados de forma a acender um LED externo.

O MRX7-D pode fornecer até 24 componentes "Paging Ducker" por unidade.



① Botão PAGING DUCKER [ON]

Alterna a função Paging Ducker entre ativada e desativada.

② Botão TRIGGER [ON]

Se você ativá-lo, o nível de sinal de áudio da origem do programa será reduzido até o valor especificado pelo botão giratório [RANGE]. Se você desativá-lo, o nível de sinal de áudio da origem do programa retornará ao nível original. Defina-o de forma que ele opere em conjunto com a chave ou o botão do microfone de paginação.

③ **Botão giratório/indicador [RANGE]**

Esse botão giratório define o nível de sinal de áudio da origem do programa quando o botão TRIGGER [ON] está ativado. O indicador é aceso quando o sinal é reduzido até o nível especificado pelo botão giratório. Se você anexar um LED ao GPI e registrar o indicador [RANGE] para GPI, será possível verificar se o microfone de paginação está ou não ativo.

④ **Botão giratório [ATTACK]**

Especifica o tempo ao longo do qual o nível do sinal de áudio da origem do programa é reduzido até o nível especificado pelo botão giratório [RANGE], começando quando o botão TRIGGER [ON] é ativado.

⑤ **Botão giratório [HOLD]**

Especifica o tempo após o qual o nível do sinal de áudio da origem do programa começa a retornar ao nível original depois que o botão TRIGGER [ON] é desativado.

⑥ **Botão giratório [RELEASE]**

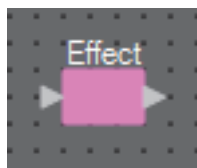
Especifica o tempo ao longo do qual o nível do sinal de áudio da origem do programa retorna ao nível original depois do tempo especificado pelo botão giratório [HOLD].

⑦ **Medidor [OUTPUT]**

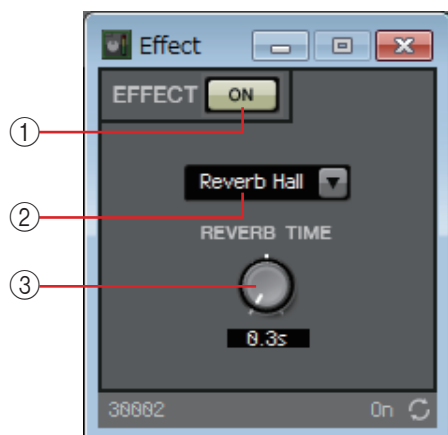
Mostra o nível do sinal de saída.

☐ Combinação

O MRX oferece um efeito de canal mono.



Editor do componente "Effect"



① Botão EFFECT [ON]

Alterna o efeito entre ativado e desativado.

② Caixa de listagem de tipos de efeito

Seleciona o tipo de efeito. Você pode selecionar um dos quatro tipos a seguir.

- **Reverb Hall (Reverberação de salão)**
Reverberação que simula um espaço amplo, como uma sala de concertos.
- **Reverb Stage (Reverberação de palco)**
Reverberação que simula um ambiente amplo.
- **Karaoke Echo**
Eco de microfone projetado para uso em karaokês.
- **Vocal Echo**
Eco vocal projetado especificamente para vocais em um palco.

③ Botão giratório de parâmetros de efeito

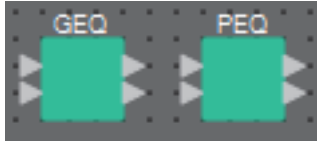
Ajusta o parâmetro do efeito. Será [REVERB TIME] se o tipo de efeito for reverberação e [DELAY TIME] se o tipo de efeito for eco.

EQ

O MRX oferece dois tipos de equalizador: GEQ e PEQ.

Ao colocá-lo na planilha de design, selecione MONO ou STEREO e o número de bandas. Defina esses parâmetros de acordo com a entrada/saída e o número de bandas apropriado. As ilustrações usadas na explicação a seguir se destinam ao caso de STEREO.

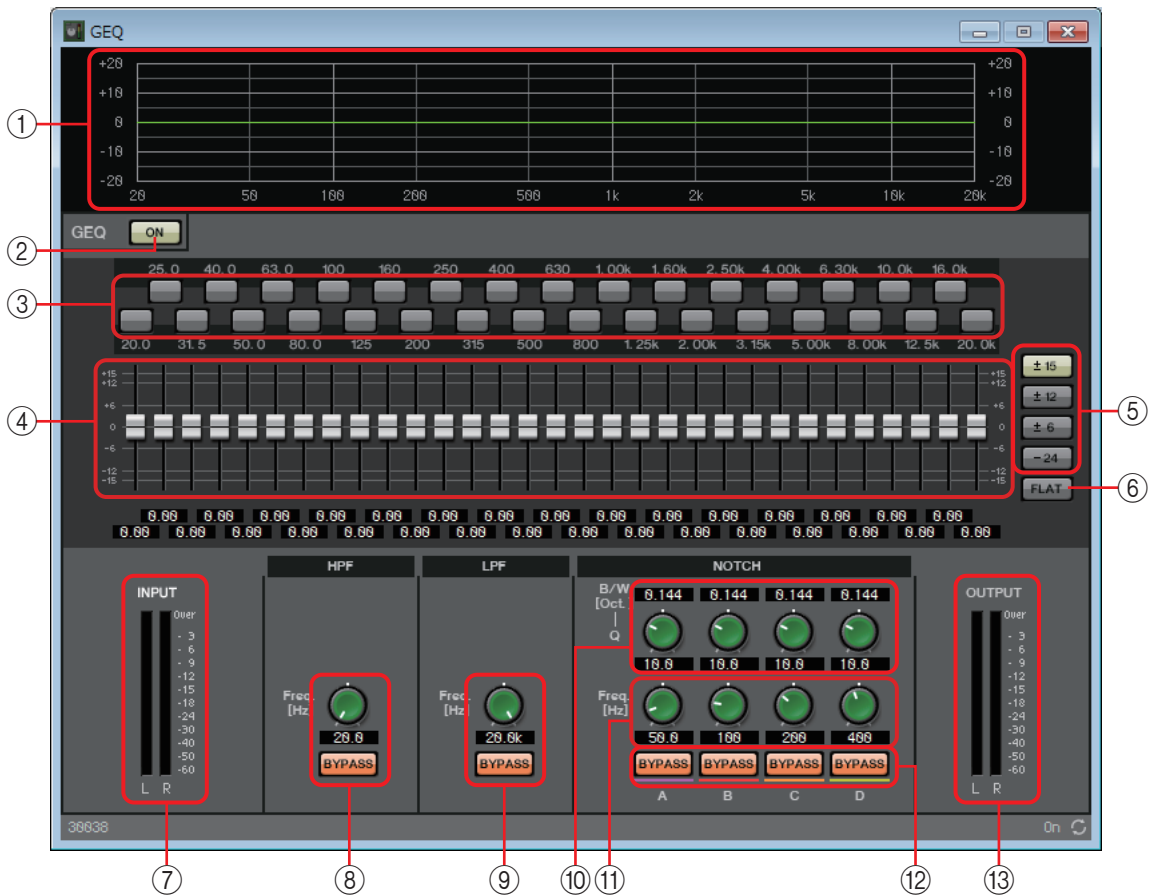
OBSERVAÇÃO Selecionar um componente com muitas bandas consumirá mais recursos DSP do MRX.



Editor do componente "GEQ"

Aqui você pode fazer configurações do GEQ.

Ao colocar o GEQ na planilha de design, você pode escolher sete, 15 ou 31 bandas. As ilustrações mostradas aqui se destinam à seleção de 31 bandas.



① Curva EQ

Ela mostra a resposta como um gráfico.

② Botão GEQ [ON]

Alterna a função do GEQ entre ativada e desativada.

③ Botões de bypass

Especificam se cada banda é ignorada. Caso você clique em um botão para acendê-lo, essa banda é ignorada.

④ **Atenuadores de ganho**

Ajustam o ganho de saída de cada banda.

⑤ **Botões [±15]/[±12]/[±6]/[-24]**

Selecione o intervalo de ajuste do ganho do GEQ. Quando você clicar em um botão, a exibição dos atenuadores de ganho e da curva EQ mudará para o intervalo selecionado.

⑥ **Botão [FLAT]**

Move todos os atenuadores de ganho para a posição 0.

⑦ **Medidor [INPUT]**

Mostra o nível do sinal de entrada.

⑧ **Botão giratório [HPF]/botão HPF [BYPASS]**

Especifica a frequência de corte do filtro passa-altas. Caso você não esteja usando o filtro passa-altas, clique no botão [BYPASS] para ativá-lo (aceso).

⑨ **Botão giratório [LPF]/botão LPF [BYPASS]**

Especifica a frequência de corte do filtro passa-baixas. Caso você não esteja usando o filtro passa-baixas, clique no botão [BYPASS] para ativá-lo (aceso).

⑩ **Botão giratório [B/W-Q]**

Especifica a largura da banda de frequência ajustada pelo filtro rejeita faixa.

⑪ **Botão giratório [Freq.]**

Especifica a frequência central do filtro rejeita faixa.

⑫ **Botão NOTCH [BYPASS]**

Liga/desliga o filtro rejeita faixa. Caso você não esteja usando o filtro rejeita faixa, ligue-o (aceso).

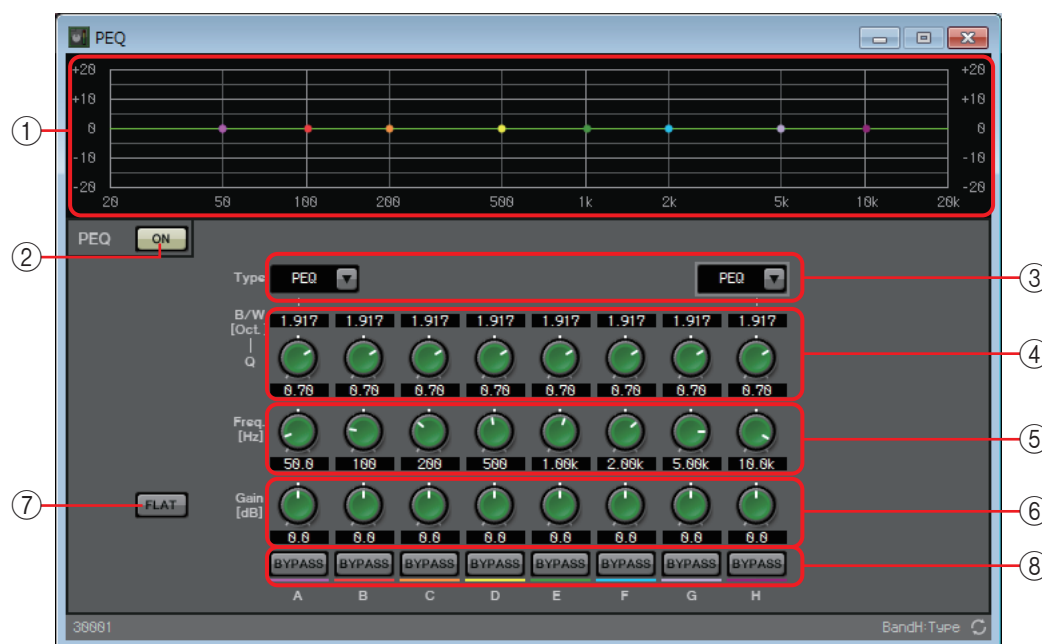
⑬ **Medidor [OUTPUT]**

Mostra o nível do sinal de saída.

Editor do componente "PEQ"

Aqui você pode fazer configurações do PEQ.

Ao colocar o PEQ na planilha de design, você pode escolher duas, três, quatro, seis ou oito bandas. As ilustrações mostradas aqui se destinam à seleção de oito bandas.



① Curva EQ

Ela mostra a resposta como um gráfico. Você pode alterar as configurações arrastando os pontos no gráfico.

② Botão PEQ [ON]

Alterna a função do PEQ entre ativada e desativada.

③ Caixa de listagem [Type]

Seleciona o tipo de filtro usado para as bandas mais à esquerda e mais à direita. O número de botões giratórios abaixo aumenta ou diminui de acordo com o tipo selecionado.

Os tipos de filtro a seguir são oferecidos.

- **PEQ (Parametric Equalizer, Equalizador paramétrico)**
O volume na região da frequência especificada será reforçado ou cortado de acordo com a largura especificada pela configuração Q.
- **L.SHELF (Low Shelf, Realce baixo)**
O volume de toda a região de baixa frequência abaixo da frequência especificada será reforçado ou cortado. Use essa opção para finalidades como o reforço de graves. [6dB/Oct] e [12dB/Oct] especificam a intensidade de atenuação por oitava.
- **H.SHELF (High Shelf, Realce alto)**
O volume de toda a região de alta frequência acima da frequência especificada será reforçado ou cortado. Use essa opção para finalidades como o reforço de agudos. [6dB/Oct] e [12dB/Oct] especificam a intensidade de atenuação por oitava.
- **HPF (High Pass Filter, Filtro passa-altas)**
A região abaixo da frequência especificada será cortada.

- **LPF (Low Pass Filter, Filtro passa-baixas)**
A região acima da frequência especificada será cortada.

④ **Botão giratório [B/W-Q]**

Especifica a largura da região de frequência de cada banda.

⑤ **Botão giratório [Freq]**

Ajusta a frequência central de cada banda.

⑥ **Botão giratório [Gain]**

Especifica o ganho na região de frequência de cada banda.

⑦ **Botão [FLAT]**

Move todos os botões giratórios [Gain] para a posição 0.

⑧ **Botão [BYPASS]**

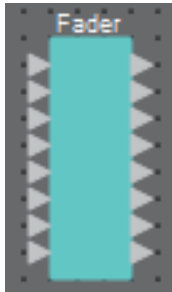
Especifica se cada banda é ignorada. Caso você clique em um botão para acendê-lo, essa banda é ignorada.

□ Atenuador

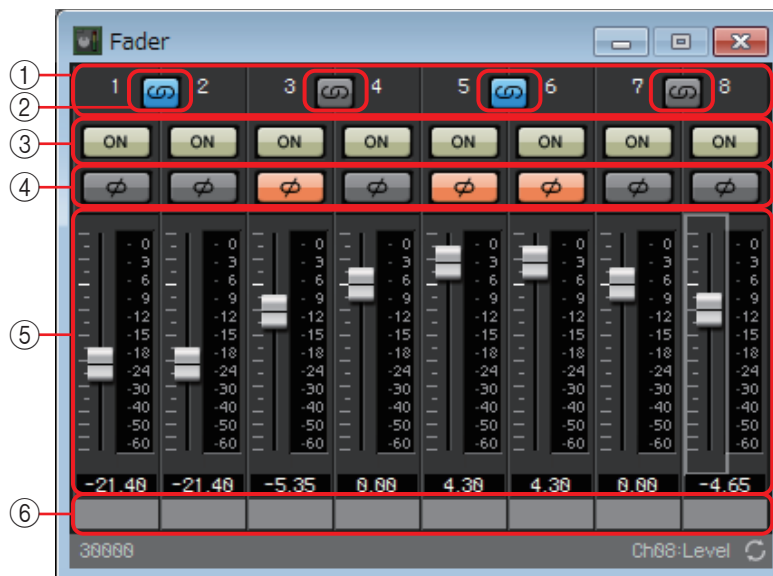
Ele ajusta o nível de saída de cada canal.

Especifique o número de canais quando você colocar o componente na planilha de design. Selecione-o de acordo com o número de canais cujo nível você deseja ajustar. A ilustração usada na explicação a seguir se destina ao caso de oito canais.

OBSERVAÇÃO Um componente com um grande número de canais ocupa mais recursos DSP do MRX.



Editor do componente "Fader"



- ① **Índice de canais**
Indica o número do canal.
- ② **Botão Link**
Especifica se operações de atenuador/[ON]/[Ø] dos canais adjacentes serão vinculadas. Caso você clique no botão para acendê-lo, essas operações são vinculadas
- ③ **Botão [ON]**
Alterna a saída de cada canal entre ativada e desativada.
- ④ **Botão [Ø]**
Especifica se a fase do sinal de saída de cada canal está invertida. Caso você clique no botão para acendê-lo, a fase do sinal de saída desse canal é invertida.
- ⑤ **Atenuador**
Ele ajusta o nível de saída de cada canal. Você pode clicar com o botão direito do mouse no atenuador para acessar o menu contextual e selecionar [0 dB] ou [-Infinity].
- ⑥ **Nome da porta**
Mostra ou edita o nome da porta. Ele está vinculado "Label" da porta do componente.

❑ Supressor de realimentação

Supressor de realimentação (daqui em diante mencionado como FBS, Feedback Suppressor) é uma função que impede a realimentação acústica desagradável que ocorre quando o som de um alto-falante é captado por um microfone e reamplificado. Além de ser desagradável, a realimentação acústica exerce pressão sobre os alto-falantes e pode danificá-los. Para evitar essa realimentação, posicione os alto-falantes de maneira que o som não seja captado pelo microfone e amplificado. Se a realimentação acústica persistir, você poderá usar o FBS para melhorar sua margem.

O MRX pode fornecer dois tipos de FBS: Notch FBS e Pitch Shift FBS.

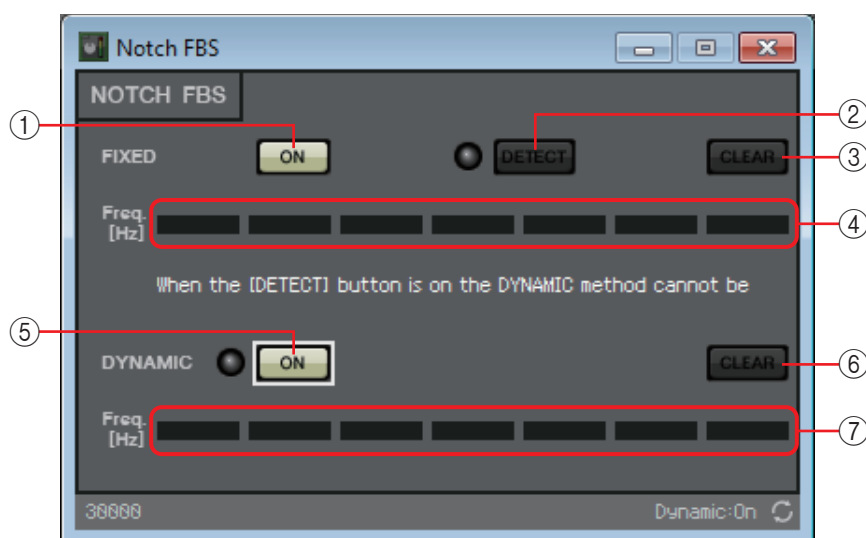
Notch FBS usa um filtro rejeita faixa para reduzir o nível do ponto de realimentação.

Pitch Shift FBS desloca levemente o tom do ponto de frequência que está sendo realimentado, finalizando assim o loop de realimentação.

Até oito unidades Notch FBS podem ser colocadas em uma unidade MRX.



Editor do componente "Notch FBS"



FIXED

Depois que os microfones e os alto-falantes tiverem sido instalados e enquanto as configurações do MRX estiverem sendo feitas, esse método localizará de modo proativo pontos de realimentação no sistema de som atual e aplicará os filtros apropriados. Isso é eficaz para microfones cuja posição seja fixa.

① Botão **FIXED [ON]**

Alterna o resultado de detecção entre ativado e desativado.

② Botão **[DETECT]**

Inicia ou para a detecção. Ele só está disponível no modo on-line. A detecção não termina automaticamente. Durante a detecção, a filtragem DYNAMIC permanece desativada. Para saber mais detalhes sobre o procedimento de detecção, consulte [Realização da detecção FBS para o tipo FIXED](#).

③ Botão **[CLEAR]**

Limpa as configurações de filtro.

④ **[Freq.]**

Exibe as frequências dos filtros que foram aplicados. Até sete filtros serão aplicados.

DYNAMIC

Este método localiza continuamente os pontos de realimentação móveis enquanto a unidade MRX está em uso e atualiza as configurações do filtro de acordo. Isso é eficaz para microfones sem fio cuja localização não seja fixa e que podem ser usados em várias posições.

⑤ Botão DYNAMIC [ON]

Ativa ou desativa a função DYNAMIC. A operação do FBS começará quando você ativá-la.

⑥ Botão [CLEAR]

Limpa as configurações de filtro.

⑦ [Freq.]

Exibe as frequências dos filtros que foram aplicados. Até sete filtros serão aplicados.

OBSERVAÇÃO

- *O indicador acenderá quando ocorrer o seguinte.*
 - Quando uma frequência for exibida
 - Quando uma frequência exibida atualmente for reescrita
- *Usando-se FIXED, o cálculo continuará repetidamente, mesmo depois que todos os sete filtros tiverem sido exibidos, por exemplo, para combinar as frequências que estejam mais próximas umas das outras. No entanto, usando-se DYNAMIC, se todos os sete filtros já estiverem exibidos, mas uma nova realimentação for encontrada, o filtro especificado primeiro e que terá o menor efeito sobre a qualidade do áudio será descartado e substituído pelo filtro recém-especificado. Um filtro será descartado automaticamente dentro de um determinado período depois de ter sido aplicado.*
- *Não é possível eliminar por completo toda a realimentação em todos os ambientes.*
- *Se a realimentação aumentar quando você aumentar um atenuador ou o ganho e não for suprimida automaticamente, diminua o atenuador ou ganho para evitar que os alto-falantes sejam danificados.*

Realização da detecção FBS para o tipo FIXED

Para obter bons resultados, você deve configurar os microfones, os alto-falantes e outros equipamentos de som, além de ajustar as configurações de EQ de saída antes de realizar a detecção. Se você quiser, FIXED também poderá ser usado com DYNAMIC.

1. Ajuste o volume de saída do amplificador de potência.

Ao falar ao microfone, aumente gradualmente a saída do amplificador de potência até o volume no qual o sistema será operado em cenários de uso real. Além disso, bata palmas e verifique se não ocorre realimentação.

2. Mantenha silêncio no espaço para o qual você deseja suprimir a realimentação.

3. Minimize a entrada do microfone que você deseja detectar.

Para minimizar a entrada, você pode ajustar o ganho de entrada ou usar o atenuador para ajustar a saída. Nos componentes colocados, ajuste os parâmetros do componente apropriado.

4. Clique no botão [DETECT] para iniciar a detecção.

5. Aumente gradualmente a entrada do microfone que você deseja detectar.

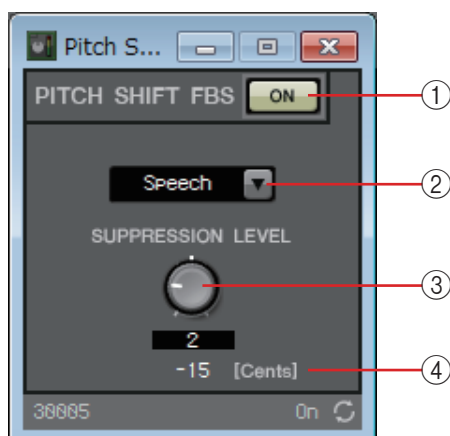
Embora haja realimentação, o MRX irá detectar imediatamente essa frequência e inserir um filtro.

Repita essa operação. Quando você tiver obtido um resultado satisfatório, clique no botão [DETECT] para encerrar a detecção.

OBSERVAÇÃO Se você não notar resultados, talvez a detecção tenha falhado. Clique no botão [CLEAR] para descartar o resultado da detecção. Se você quiser repetir as configurações, ajuste a posição dos microfones e dos alto-falantes, ajuste o volume e tente o procedimento acima mais uma vez desde a etapa 1. Em alguns casos, a detecção não ocorrerá corretamente se o volume total for aumentado excessivamente ou se os microfones e os alto-falantes estiverem muito próximos ou se o som de um alto-falante estiver entrando diretamente em um microfone.

SUGESTÃO O MRX não consegue detectar vários pontos de realimentação simultaneamente. As configurações serão mais fáceis se você aumentar lentamente o atenuador ou o ganho, de maneira que a realimentação ocorra gradualmente.

Editor do componente "Pitch Shift FBS"



- ① **Botão PITCH SHIFT FBS [ON]**
Alterna a função do Pitch Shift FBS entre ativada e desativada. A operação de Pitch Shift FBS começará quando você ativá-la.
- ② **Caixa de listagem Mode**
Seleciona o tipo do sinal de entrada.
Os modos são os seguintes.
 - **Speech**
Escolha se o sinal de entrada for uma fala.
 - **Music**
Escolha se o sinal de entrada for uma música.
- ③ **Botão giratório [SUPPRESSION LEVEL]**
Especifica a intensidade com base na qual a realimentação é suprimida. Valores mais altos produzem um efeito mais forte.
- ④ **[Cents]**
Indica o valor da alteração de tom aplicada pelo efeito, em unidades de centésimos.

□ Filtro

Um filtro permite que uma região de frequência específica passe e atenuie outras regiões de frequência.

O MRX oferece três tipos de filtro: BPF (filtro passa-faixa), HPF (filtro passa-altas) e LPF (filtro passa-baixas). Selecione MONO ou STEREO ao colocar esse componente na planilha de design. As ilustrações usadas na explicação a seguir se destinam ao caso de STEREO.

Cada editor de componente tem uma caixa de listagem [HPF] ou [LPF]; clique nela para acessar um menu. Você pode combinar seis inclinações com quatro tipos de filtro.

[6dB/Oct], [12dB/Oct], [18dB/Oct], [24dB/Oct], [36dB/Oct] e [48dB/Oct] especificam a intensidade de atenuação por oitava. Valores mais baixos aplicam uma atenuação mais suave; valores mais altos aplicam uma atenuação mais íngreme.

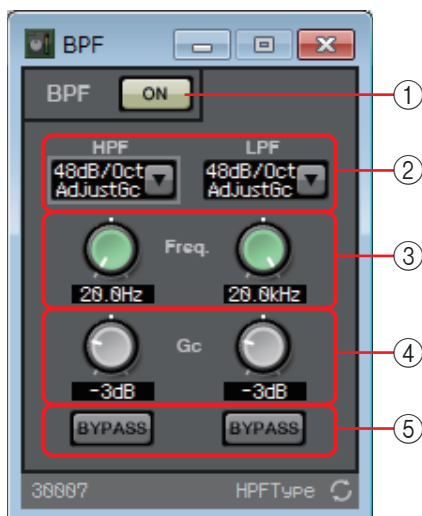
Cada tipo de filtro está descrito abaixo.

- **Direto**
Nenhum filtro será aplicado. Não haverá atenuação; a resposta será a mesma em todas as frequências.
- **AdjustGc (Gc ajustável)**
Ajusta o Gc (ganho na frequência de corte) em um intervalo de -6 a $+6$ dB. A configuração dele como -3 dB produzirá um filtro Butterworth, e a configuração dele como -6 dB produzirá um filtro Linkwitz-Riley. O botão giratório Gc será exibido quando você selecioná-lo.
- **Butwrth (Butterworth)**
Trata-se da resposta mais comum. A região passada é plana, e o ganho na frequência de corte é de -3 dB.
- **Bessel**
Esta curva enfatiza a resposta da fase; a atenuação é mais gradual do que com Butterworth, mas a forma de onda não será distorcida quando uma onda quadrada passar por ela.
- **Linkwitz (Linkwitz-Riley)**
A ordem deste filtro será uma potência de dois; a tensão somada das saídas LPF e HPF produzirá um ganho de 0 dB por todo o intervalo de frequência. A região passada é plana, e o ganho na frequência de corte é de -6 dB.



Editor do componente "BPF"

Este filtro passa o sinal em uma banda de frequência especificada e atenua o sinal em outras regiões de frequência.



① **Botão BPF [ON]**

Ativa ou desativa o BPF.

② **Caixa de listagem [HPF]/[LPF]**

Selecione a intensidade de atenuação por oitava e o tipo de filtro.

③ **Botões giratórios [Freq.]**

Especificam a frequência de corte do HPF e LPF.

④ **Botão giratório [Gc]**

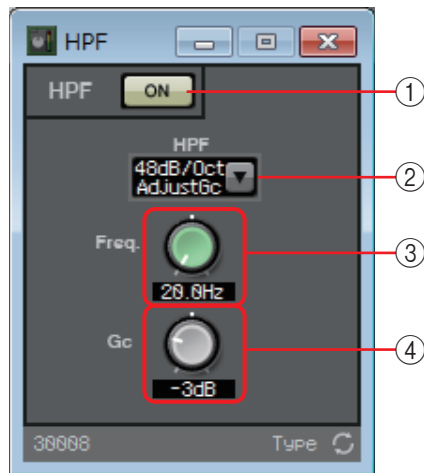
Quando [AdjustGc] (Gc ajustável) está selecionado na caixa de listagem [HPF]/[LPF], esses botões giratórios especificam o ganho na frequência de corte.

⑤ **Botões [BYPASS]**

Especificam se cada banda é ignorada. Caso você clique em um botão para acendê-lo, esse filtro é ignorado.

Editor do componente "HPF"

Este filtro passa o sinal da região acima da frequência especificada e atenua o sinal na região de frequência inferior.



① **Botão HPF [ON]**

Ativa ou desativa o HPF.

② **Caixa de listagem [HPF]**

Seleciona a intensidade de atenuação por oitava e o tipo de filtro.

③ **Botão giratório [Freq.]**

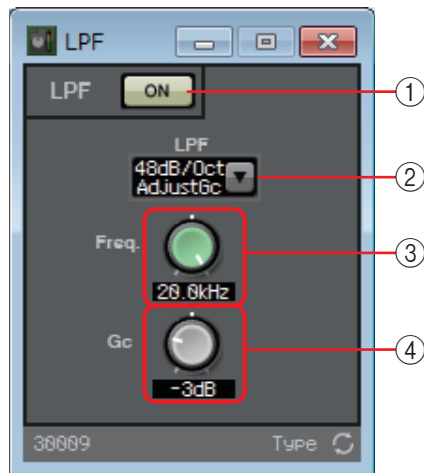
Especifica a frequência de corte.

④ **Botão giratório [Gc]**

Quando [AdjustGc] (Gc ajustável) está selecionado na caixa de listagem [HPF], esse botão giratório especifica o ganho na frequência de corte.

Editor do componente "LPF"

Este filtro passa o sinal da região abaixo da frequência especificada e atenua o sinal na região de frequência superior.



① **Botão LPF [ON]**

Ativa ou desativa o LPF.

② **Caixa de listagem [LPF]**

Seleciona a intensidade de atenuação por oitava e o tipo de filtro.

③ **Botão giratório [Freq.]**

Especifica a frequência de corte.

④ **Botão giratório [Gc]**

Quando [AdjustGc] (Gc ajustável) está selecionado na caixa de listagem [LPF], esse botão giratório especifica o ganho na frequência de corte.

☐ Entradas/Saídas

Tratam-se dos conectores de entrada/saída e do cartão SD do MRX.

As entradas consistem em ANALOG, STEREO, YDIF e DANTE.

DANTE IN e SD CARD não têm um editor de componentes.

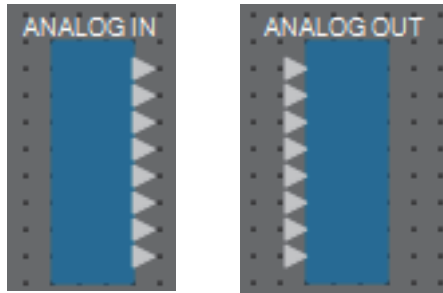
As saídas consistem em ANALOG, YDIF e DANTE.

YDIF OUT não tem um editor de componentes.

Caso uma placa Mini-YGDAI seja especificada, SLOT mostra o nome da placa.

Caso você queira reproduzir o áudio usando uma placa SD, coloque um componente SD CARD.

OBSERVAÇÃO Para colocar um SLOT, selecione a placa Mini-YGDAI. O componente correspondente à placa selecionada é colocado na planilha de design.



Editor "ANALOG IN"

Aqui você pode fazer configurações para os conectores de entrada [INPUT] e exibir os níveis dos sinais de áudio de entrada.



① **Índice de canais**

Indica o número do conector de entrada analógico.

② **Medidor de nível**

Indica o nível de entrada analógica.

③ **Botão giratório [GAIN]**

Ajusta o ganho analógico do HA (head amp, amplificador com cabeça).

④ **Botão [+48V]**

Liga/desliga a alimentação phantom HA (+48 V).

Aviso

Não se esqueça de deixar esse botão desligado caso você não precise de alimentação phantom. Ao ligar a alimentação phantom, você deve tomar as precauções abaixo para evitar ruído e possíveis danos à unidade e aos dispositivos externos.

- Deixe esse botão desligado caso um dispositivo sem suporte para alimentação phantom esteja ligado ao conector [INPUT].
- Não ligue/desligue um cabo ao/do conector [INPUT] enquanto esse botão estiver ligado.
- Abaixar o nível de saída para o mínimo antes de ligar/desligar a alimentação phantom.

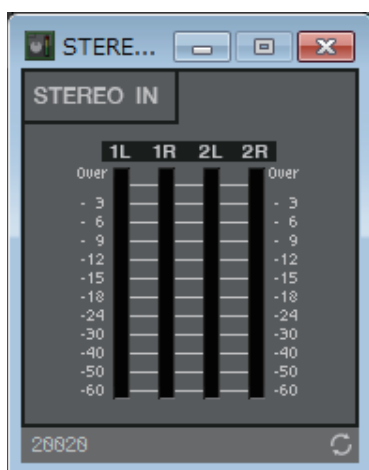
OBSERVAÇÃO Não há uma chave mestra. Para evitar mau funcionamento, não se esqueça de fazer os ajustes apropriados para o equipamento conectado.

⑤ **Nome da porta**

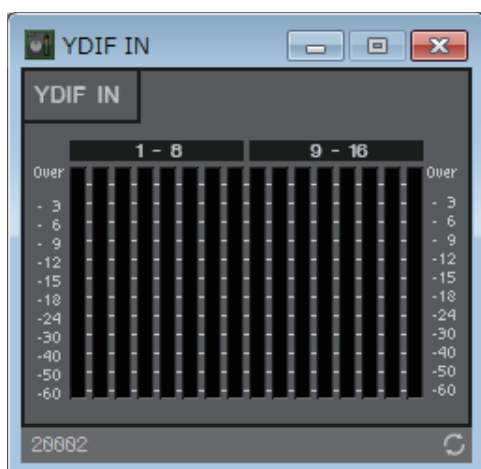
Mostra ou edita o nome da porta. Ele está vinculado "Label" da porta do componente.

Editor "STEREO IN"

Ele mostra o nível dos sinais de áudio de entrada pelos conectores [ST IN].

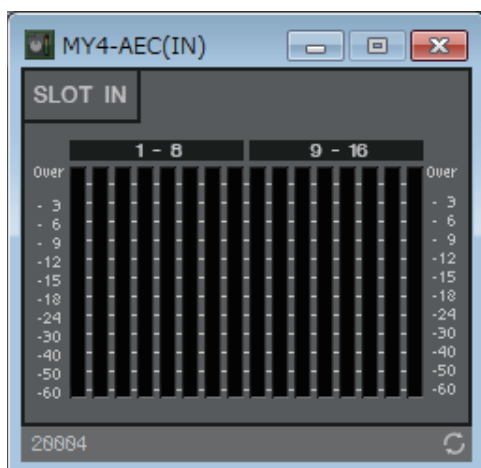
**Editor "YDIF IN"**

Ele mostra o nível dos sinais de áudio de entrada pelos conectores [YDIF].



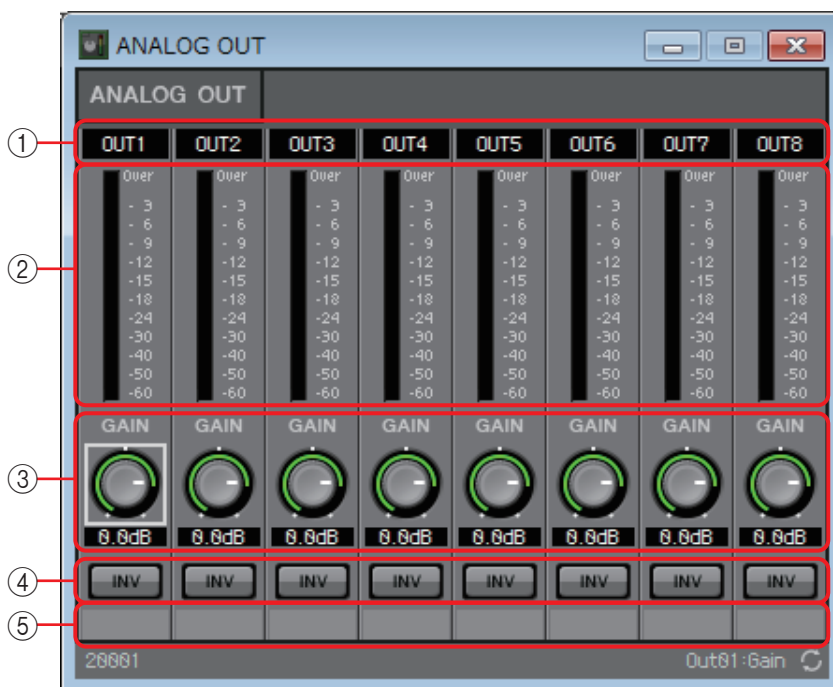
Editor "SLOT IN"

Ele mostra o nível dos sinais de áudio de entrada para a placa Mini-YGDAI.



Editor "ANALOG OUT"

Aqui você pode fazer configurações para os conectores de saída [OUTPUT] e exibir os níveis dos sinais de áudio de saída.



① **Índice de canais**

Indica o número do conector de saída analógico.

② **Medidor de nível**

Indica o nível de saída analógica.

③ **Botão giratório [GAIN]**

Ajusta o ganho da saída.

④ **Botão [INV]**

Inverte a polaridade do sinal de saída.

⑤ **Nome da porta**

Mostra ou edita o nome da porta. Ele está vinculado "Label" da porta do componente.

Editor "DANTE OUT"

Aqui você pode fazer configurações relacionadas à saída DANTE.



① Índice de canais

Indica o número do canal DANTE.

② Botão giratório [GAIN]

Ajusta o ganho da saída.

③ Botão [INV]

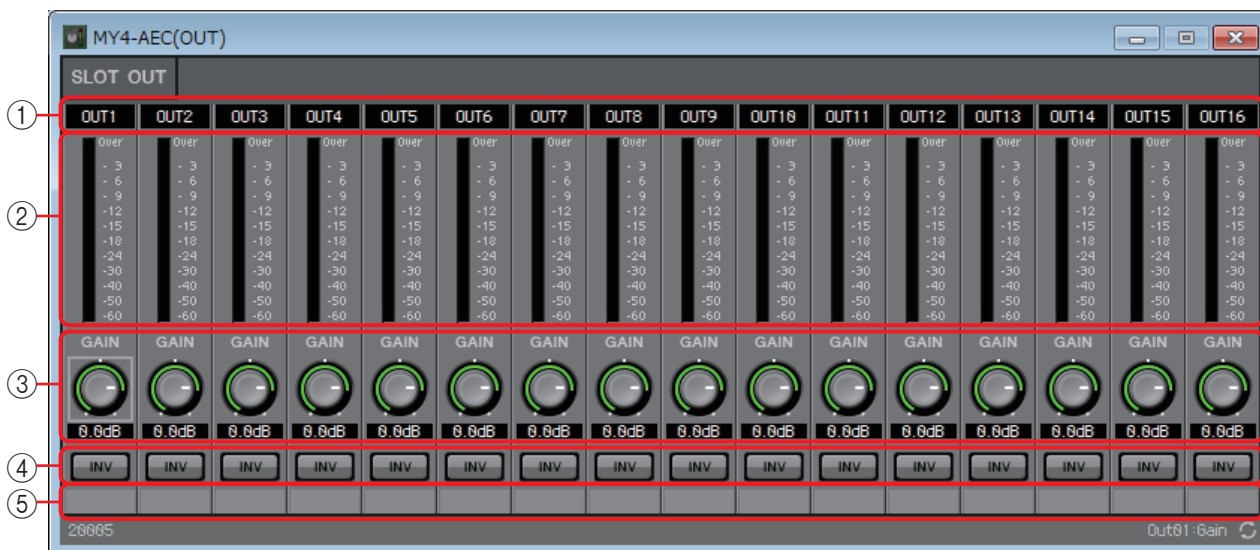
Inverte a polaridade do sinal de saída.

④ Nome da porta

Mostra ou edita o nome da porta. Ele está vinculado "Label" da porta do componente.

Editor "SLOT OUT"

Aqui você pode fazer configurações para as saídas da placa Mini-YGDAI e exibir os níveis dos sinais de áudio de saída.



① **Índice de canais**

Indica o número do conector de saída.

② **Medidor de nível**

Indica o nível de saída.

③ **Botão giratório [GAIN]**

Ajusta o ganho da saída.

④ **Botão [INV]**

Inverte a polaridade do sinal de saída.

⑤ **Nome da porta**

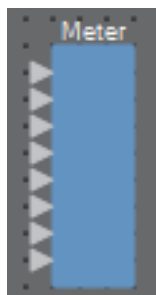
Mostra ou edita o nome da porta. Ele está vinculado "Label" da porta do componente.

❑ Medidor

Ele exibe o nível do sinal de cada canal.

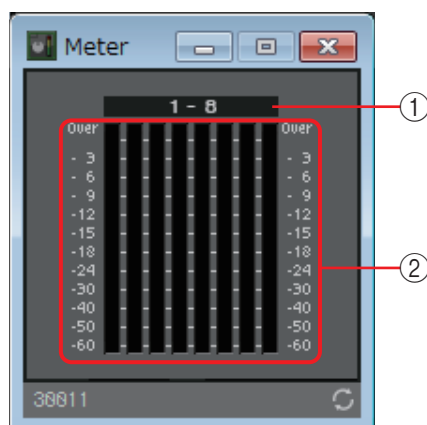
Especifique o número de canais quando você colocar esse componente na planilha de design. Selecione-o de acordo com o número de canais que você deseja exibir. A ilustração usada na explicação a seguir se destina ao caso de oito canais.

OBSERVAÇÃO *Um componente com um grande número de canais ocupa mais recursos DSP do MRX.*



Editor do componente "Meter"

Ele exibe o nível da saída de cada canal.



① Índice de canais

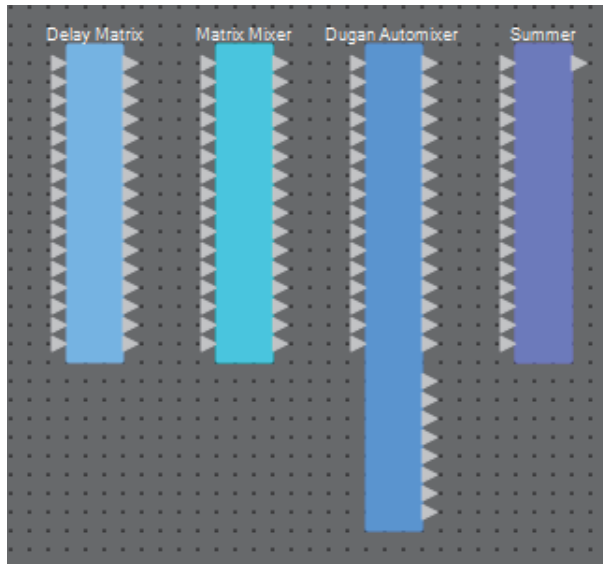
Os números de canal são mostrados em unidades de oito canais.

② Medidor

Ele exibe o nível do sinal de cada canal.

□ Mixer

O MRX oferece quatro tipos de mixers: Delay Matrix, Dugan Automixer, Matrix Mixer e Summer. Ao colocar esse componente na planilha de design, selecione o número de canais apropriado para entrada e a saída (e no caso de Delay Matrix, especifique o valor máximo de atraso). A Delay Matrix tem um atraso máximo de 500 ms, e o número máximo de entradas e saídas é 16 de entrada/16 de saída. O número máximo de entradas para o Dugan Automixer é 24 canais. Como simplesmente mixa e reproduz o áudio de entrada, o tipo Summer não tem editor de componentes. A ilustração usada na explicação a seguir se destina ao caso de 16 canais.



Começando pela parte superior, o Dugan Automixer tem as saídas a seguir.

Discrete Out (som processado) × número de microfones

Group Mix Out (o som mixado de cada grupo) × número de grupos

Editor do componente "Dugan Automixer"

Em um sistema usado para fala sem roteiro, o automixer detecta os microfones em uso e otimiza automaticamente a distribuição do ganho, mantendo um ganho de sistema consistente entre vários microfones sem precisar que um engenheiro ajuste constantemente os atenuadores.

O Dugan Automixer oferecido no MRX pode ajustar automaticamente o ganho do automix para até 24 microfones usados para fala.

Nesta explicação, descrevemos como usar o Dugan Automixer com três microfones.

Quando uma pessoa estiver falando	Quando duas pessoas estiverem conversando
<p>Áudio de entrada do microfone (dB)</p>	<p>Áudio de entrada do microfone (dB)</p>
<p>Ganho do Automix (dB)</p>	<p>Ganho do Automix (dB)</p>
<p>Quando uma pessoa fala, o ganho desse microfone aumenta instantaneamente, e o ganho dos outros microfones diminui. O mesmo acontece quando outra pessoa fala.</p>	<p>Quando duas pessoas falam simultaneamente, o ganho é distribuído automaticamente entre os dois microfones de maneira que o ganho total permaneça constante e o ganho do microfone restante diminua.</p>

O Dugan Automixer é diferente da funcionalidade de um limitador ou de um controlador de nível automático. Quando várias pessoas estão falando, o engenheiro pode usar normalmente os atenuadores para ajustar níveis individuais. Mesmo quando há ninguém falando, o nível de áudio do microfone é detectado e o ganho é distribuído automaticamente, de maneira que os atenuadores possam ser deixados aumentados.



Campo mestre

① **Exibição de canais**

Para canais de entrada 1–8, 9–16 e 17–24, essa área mostra o medidor do ganho de automix de cada canal (Automix gain) e o status homem (amarelo)/automático (verde)/sem áudio (vermelho).

Quando você seleciona a região de canais 1–8, 9–16 ou 17–24, os canais exibidos no campo de controle do canal alternam 1–8, 9–16 e 17–24.

Caso haja menos de oito microfones, os canais 9–16 e 17–24 não são mostrados.

Caso haja menos de 16 microfones, os canais 17–24 não são mostrados.

② **Botão [OVERRIDE]**

Esta função remove o áudio instantaneamente de todos os microfones, exceto um microfone específico, como o microfone da cadeira ou da cabeça.

Caso ele esteja ativado, os canais cujo botão [override] esteja ativado são definidos como "man" e os canais cujo botão [override] esteja desativado são definidos como "mute".

Para o microfone especificado, como da cadeira ou da cabeça, clique no botão [override] da seção do canal para deixá-lo amarelo. Pressione o botão mais uma vez para retornar à configuração anterior.

③ **Botão [MUTE]**

Liga/desliga a função mudo de todos os microfones do grupo.

④ **Botão [reset]**

Redefine os valores padrão dos diversos parâmetros.

⑤ Botão [meters]

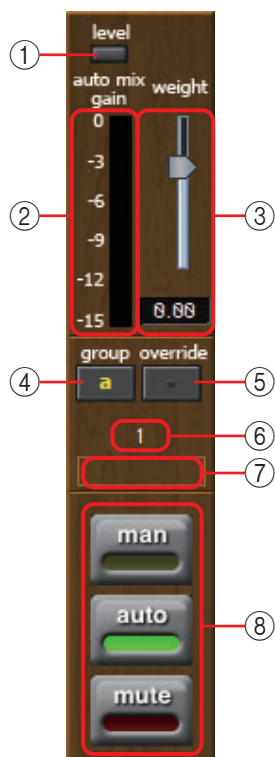
Alterna o visor do medidor do campo de controle do canal entre ganho/entrada/saída.

OBSERVAÇÃO Durante o uso de [weight] para ajustar a sensibilidade relativa entre os canais de entrada, a alternância do visor do medidor para "gain" permite usar o campo de controle do canal para ajustar o ganho, proporcionando mais visibilidade.

Campo de controle do canal

Ele é codificado por cor e grupo.

Canais do mesmo grupo são mixados.



① Indicador [level]

Ele acende em verde quando o áudio atinge o nível apropriado de automixagem.

OBSERVAÇÃO

- Caso o indicador [level] apague, aumente o ganho de entrada.
- Caso o indicador [level] acenda em vermelho, diminua o ganho de entrada.

② Medidor

O medidor oferece três modos de exibição: ganho (verde: ganho de automix) / entrada (amarelo: nível de entrada) / saída (azul: nível de saída). O modo de exibição muda sempre que você pressiona o botão [meters] no campo mestre.

OBSERVAÇÃO Normalmente, você o deixará no modo de exibição "gain".

③ Controle deslizante [weight]

Ajusta a sensibilidade relativa entre canais de entrada. Defina o visor do medidor como "gain" e ajuste a configuração de peso de maneira que os medidores estejam aproximadamente no mesmo nível em que permanecem quando não há entrada. Por exemplo, se for ouvido um ruído próximo de um determinado microfone (por exemplo, ruído de vento do ar condicionado), diminuir o valor de peso desse canal reduzirá o ruído.

O automixer calcula a proporção do nível de entrada de um canal específico em relação ao mix de todas as entradas no grupo. Os exemplos a seguir descrevem como funciona o controle de peso.

● **Caso o valor de configuração do peso seja aumentado em um canal**

- O valor de ganho da automix desse canal aumenta, e o valor dos outros canais diminui.
- Canais com uma configuração de peso alta obterão mais facilmente um ganho de automix em comparação com outros canais.

● **Caso o valor de configuração do peso seja diminuído em um canal**

- O valor de ganho da automixagem desse canal diminui, e o valor dos outros canais aumenta.
- Se as pessoas falarem simultaneamente em vários microfones, será mais difícil diferenciá-los dos outros microfones.

④ **Botão [group]**

Seleciona o grupo a que cada canal pertence. Clique no botão para alternar o grupo.

⑤ **Botão [override]**

Quando o botão [OVERRIDE] do campo mestre está ativado, a configuração desse botão determina se o canal correspondente muda para o modo "man" ou "mute".

- Caso você ligue o botão [OVERRIDE] do campo mestre quando o botão [override] do campo de controle do canal está ativado, o modo do canal muda para "man".
- Caso você ligue o botão [OVERRIDE] do campo mestre quando o botão [override] do campo de controle do canal está desativado, o modo do canal muda para "mute".
- Quando o botão [OVERRIDE] do campo mestre está desligado, esse canal retorna ao modo anterior.

⑥ **Número do canal de entrada**

Indica o número do canal de entrada.

⑦ **Nome da porta**

Mostra ou edita o nome da porta. Ele está vinculado "Label" da porta do componente.

⑧ **Botões [man]/[auto]/[mute]**

Estes botões alternam o canal entre man/auto/mute.

man : o áudio passa sem modificar o ganho. Selecione esse modo caso haja canto ao microfone.

auto : o automixer está ligado. Selecione esse modo para conversa.

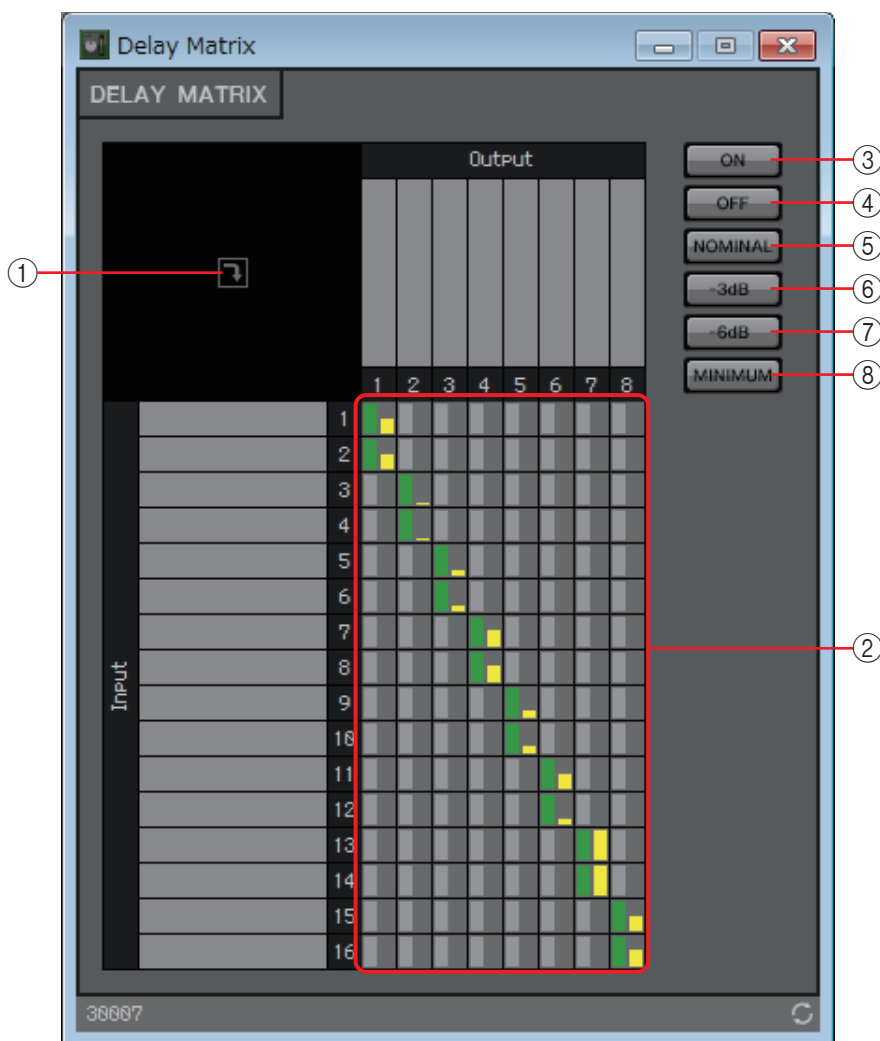
mute : o canal permanece sem áudio.

Editor do componente "Delay Matrix"/ editor do componente "Matrix Mixer"

Este mixer coloca os canais de entrada e os barramentos de saída em uma matriz. No editor do componente "Matrix Mixer", você pode ajustar o equilíbrio do grupo para cada barramento de saída. No editor do componente "Delay Matrix", você pode ajustar o equilíbrio e o atraso do grupo para cada barramento de saída.

Explicamos aqui o processo usando uma captura de tela do editor do componente "Delay Matrix".

OBSERVAÇÃO Selecionar um componente com muito atraso consumirá mais memória do MRX.



① Botão Window open

Abre o [Janela de configuração de parâmetro de "Delay Matrix"/ janela de configuração de parâmetro de "Matrix Mixer"](#), o que lhe permite fazer configurações como o nível de emissão para cada canal de saída.

② Matriz de canais

Mostra o nível de emissão e atraso de cada canal. O eixo vertical indica o canal de entrada e o eixo horizontal indica o canal de saída. Clique aqui para ligar/desligar a emissão.

Você pode clicar com o botão direito do mouse em um ponto cruzado e escolher Open Parameter Windows (abre uma janela de configuração de parâmetro), Out ON (ativar todo o eixo vertical), Out Off (desativar todo o eixo horizontal), In ON (ativar todo o eixo horizontal) ou In OFF (desativar todo o eixo horizontal).

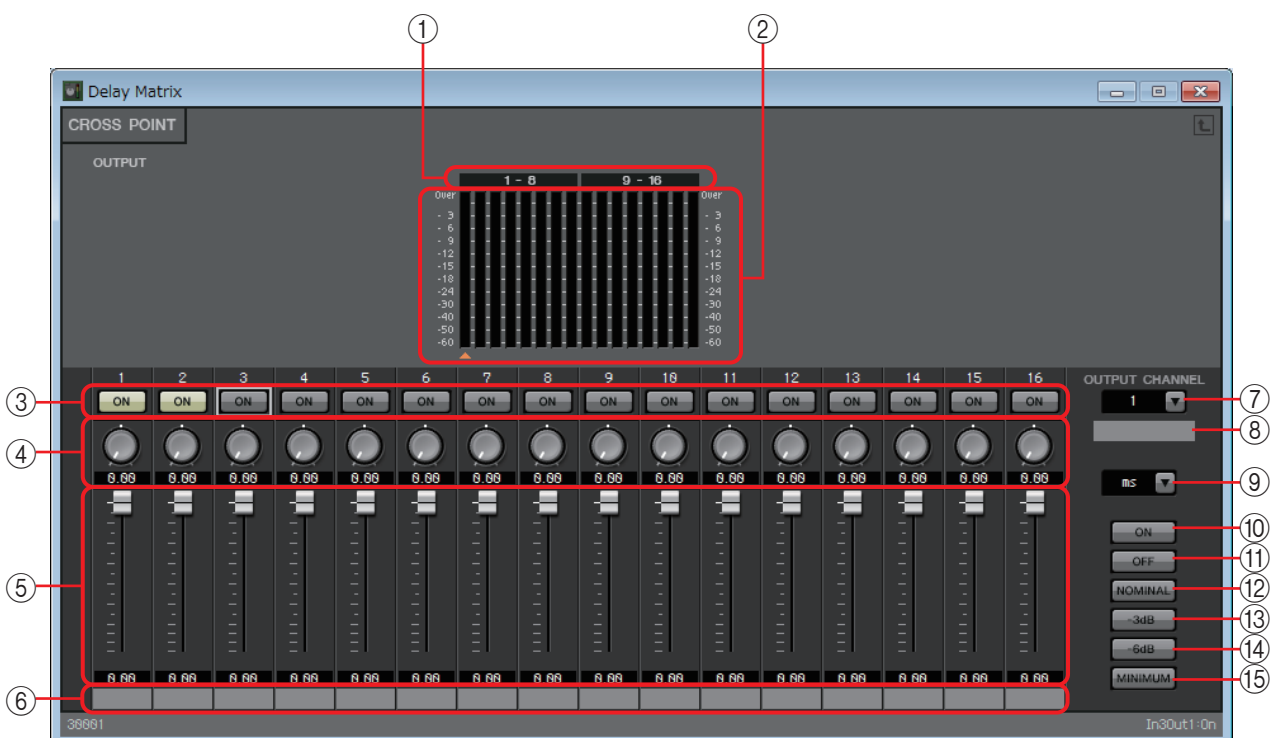
Você também pode abrir uma janela de configuração de parâmetro clicando duas vezes em um ponto cruzado.

Quando você clica duas vezes na área de exibição do nome de uma porta localizada acima ou à esquerda da matriz, uma janela é aberta, permitindo editar o nome da porta.

- ③ **Botão [ON]**
Liga tudo.
- ④ **Botão [OFF]**
Desliga tudo.
- ⑤ **Botão [NOMINAL]**
Define o nível de emissão da matriz como 0 dB.
- ⑥ **Botão [-3dB]**
Define o nível de emissão da matriz como -3 dB.
- ⑦ **Botão [-6dB]**
Define o nível de emissão da matriz como -6 dB.
- ⑧ **Botão [MINIMUM]**
Define o nível de emissão da matriz como $-\infty$ dB.

Janela de configuração de parâmetro de "Delay Matrix"/ janela de configuração de parâmetro de "Matrix Mixer"

Aqui você pode ajustar configurações como o nível de emissão para os canais de saída. A janela de configuração de parâmetro do canal de saída é aberta quando você clica no botão para abrir a janela do editor do componente "Delay Matrix" ou "Matrix Mixer". Explicamos aqui o processo usando uma captura de tela da janela de configuração de parâmetro de "Delay Matrix".

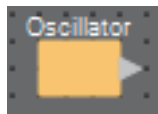


- ① **Índice do medidor**
Os números de canal do medidor são mostrados em unidades de oito canais.
- ② **Medidor**
Ele exibe o nível do sinal de cada canal de saída. Abaixo do medidor, um símbolo ▲ indicando o canal de saída selecionado no momento é mostrado.

- ③ **Botão [ON]**
Ativa/desativa a emissão.
- ④ **Botão giratório Delay Time (somente para a janela de configuração de parâmetro de "Delay Matrix")**
Especifica o tempo de atraso. As unidades são em ms. Você pode selecionar as unidades na caixa de listagem Tipo.
- ⑤ **Atenuador**
Ajusta o nível de emissão do canal de entrada.
- ⑥ **Nome da porta de entrada**
Mostra ou edita o nome da porta de entrada.
Ele está vinculado "Label" da porta do componente.
- ⑦ **Caixa de listagem [OUTPUT CHANNEL]**
Alterna o canal de saída para o qual fazer configurações.
- ⑧ **Nome da porta de saída**
Mostra ou edita o nome da porta de saída.
Ele está vinculado "Label" da porta do componente.
- ⑨ **Caixa de listagem Tipo**
O tempo de atraso especificado pelo botão giratório Tempo de Atraso é convertido nas unidades selecionadas e mostrado à esquerda.
 - ms Milissegundos
 - Amostra Número de amostras (o intervalo dependerá da configuração da frequência de amostragem).
 - Metro Metros/segundo
 - Pés Pés/segundo
- ⑩ **Botão [ON]**
Liga tudo.
- ⑪ **Botão [OFF]**
Desliga tudo.
- ⑫ **Botão [NOMINAL]**
Define o nível de emissão do canal de entrada como 0 dB.
- ⑬ **Botão [-3dB]**
Define o nível de emissão do canal de entrada como -3 dB.
- ⑭ **Botão [-6dB]**
Define o nível de emissão do canal de entrada como -6 dB.
- ⑮ **Botão [MINIMUM]**
Define o nível de emissão do canal de entrada como $-\infty$ dB.

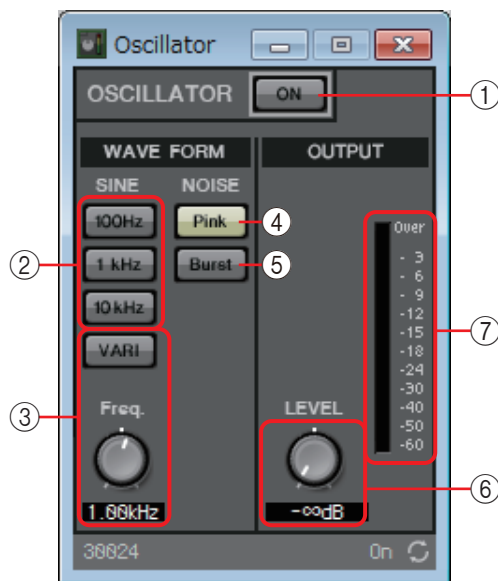
❑ Oscilador

O MRX oferece um oscilador de canal mono.



Editor do componente "Oscillator"

Aqui você pode especificar a forma de onda gerada e o nível.



① **Botão OSCILLATOR [ON]**

Especifica se o sinal especificado é de saída.

② **Botões [100Hz]/[1kHz]/[10kHz]**

Estes botões produzem uma senoide da frequência correspondente.

③ **Botão giratório [VARI]/[Freq.]**

Caso esse botão esteja ativado, uma onda senoide da frequência especificada pelo botão giratório é produzida. Caso você queira usá-lo como um tom piloto, mixe-o imediatamente logo após YDIF OUT ou DANTE OUT.

④ **Botão [Pink]**

Produz um ruído rosa.

⑤ **Botão [Burst]**

Produz um ruído pulsado.

⑥ **Botão giratório [LEVEL]**

Especifica o nível de saída.

⑦ **Medidor**

Mostra o nível do sinal de saída.

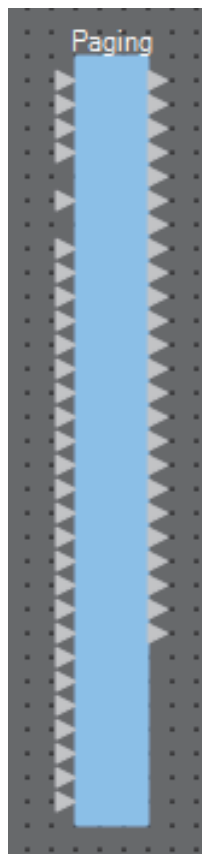
□ Paging

Este componente se destina ao microfone da estação de paginação PGM1.

Ele ajusta o volume da fonte do programa de acordo com a transmissão de paginação. Para saber mais detalhes sobre como usá-lo, consulte o guia de configuração do MRX.

Caso esteja usando a PGM1, defina o programa como algo diferente de SD.

Caso você esteja usando a função "Paging" do agendador, coloque o componente "Paging", mesmo que uma PGM1 não esteja conectada.

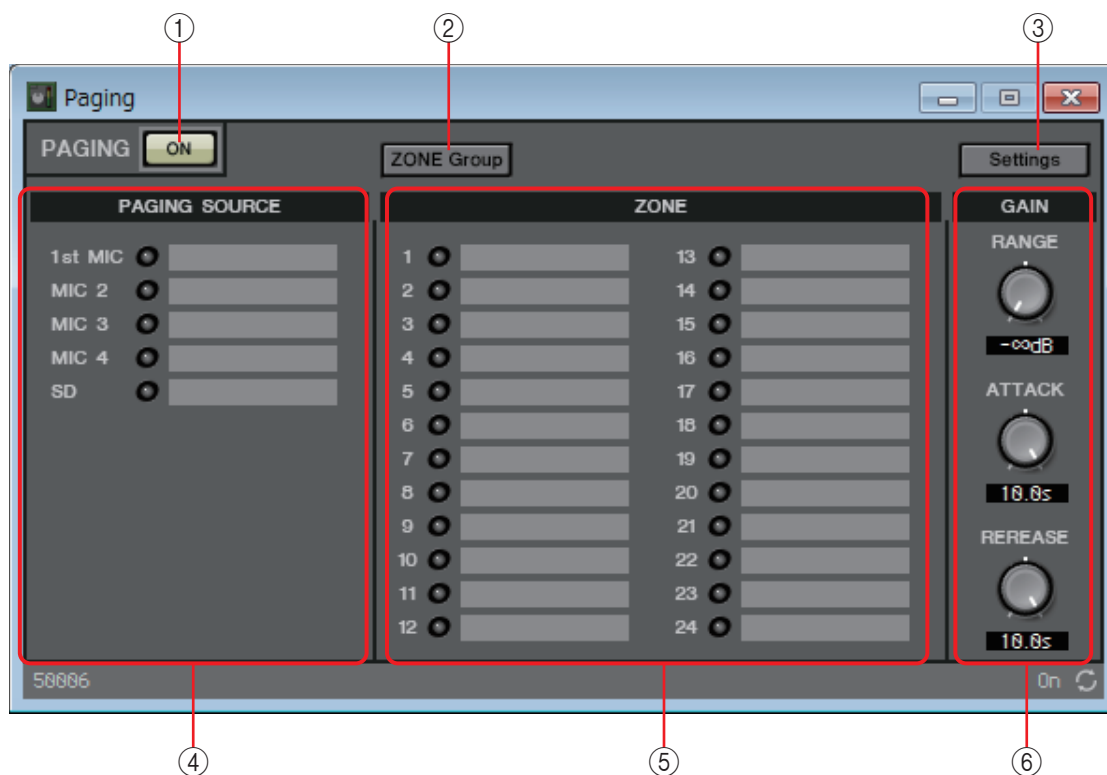


As entradas são as seguintes, começando pela parte superior.

- **Microfone da 1ª prioridade:** Entrada do microfone de prioridade
- **Mic2-4:** Entradas de microfones que não sejam o microfone de prioridade
- **SD:** Entrada de sinal sonoro ou reprodução da mensagem
- **Program1-24:** Entradas de programas a serem transmitidas a zonas para as quais a paginação será transmitida

Editor do componente "Paging"

Aqui você pode definir configurações básicas para transmissão de paginação.



① Botão PAGING [ON]

Liga/desliga a função de paginação.

② Botão [ZONE Group]

Abre o [Janela "Zone Group"](#) ([Grupo de zonas](#)) onde você pode definir configurações de grupo de zonas.

③ Botão [Settings]

Abre a [Caixa de diálogo "PGM1/PGX1"](#).

④ Área de configurações PAGING SOURCE

- **Indicador**
Ele acenderá se houver uma PGM1 ou SD transmitindo no momento.
- **Caixa de entrada de texto**
Mostra o nome da porta de entrada. Você pode clicar duas vezes no nome e editá-lo.

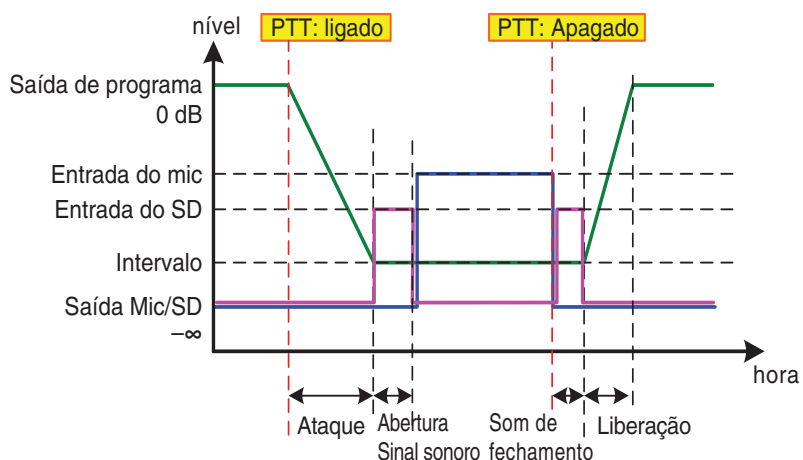
⑤ Área ZONE

- **Indicador**
Um indicador permanece aceso caso não haja uma zona transmitindo no momento por causa da operação de uma PGM1 ou de um evento de Paging pelo agendador.
- **Caixa de texto da zona**
Mostra o nome da porta de saída. Você pode clicar duas vezes no nome e editá-lo.

⑥ Área de configurações de GAIN (Ganho)

Cada botão giratório redefinirá o valor padrão, se você clicar nele mantendo a tecla <Alt> pressionada.

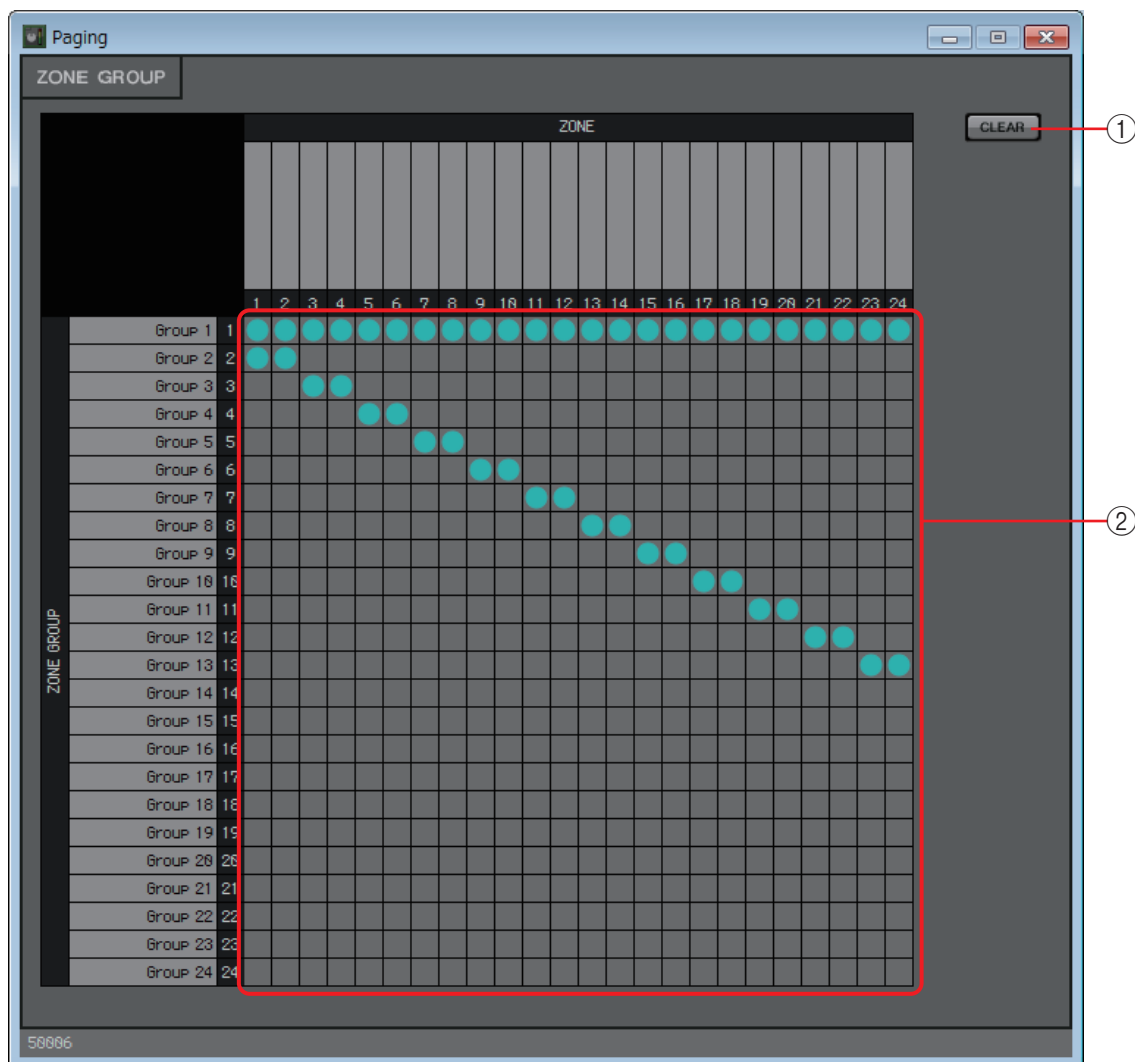
Nesta área, você pode fazer configurações relacionadas à linha mostrada em verde no fluxo exibido abaixo.



- **Botão giratório [RANGE]**
Especifica o valor do programa enquanto o sinal sonoro é reproduzido ou enquanto a PGM1 está transmitindo.
- **Botão giratório [ATTACK]**
Especifica o tempo desde quando a PTT da PGM1 acende até o programa diminuir para o valor RANGE.
- **Botão giratório [RELEASE]**
Especifica o tempo desde quando a transmissão ou o sinal sonoro de encerramento para de ser reproduzido até o programa retornar ao nível original. –

Janela "Zone Group" (Grupo de zonas)

Especifique um grupo de zonas, caso você queira que um único botão de seleção de zona/mensagem de uma PGM1/PGX1 transmita para várias zonas.



① Botão [Clear]

Desliga todo o agrupamento.

② Matriz do grupo de zonas

Nesta matriz, você pode definir configurações do grupo de zonas. Clique em uma interseção na matriz para ligá-lo/desligá-lo. As zonas acesas pertencem a um grupo de zonas.

Quando você clica duas vezes em uma caixa de texto localizada acima ou à esquerda da matriz, uma janela é aberta, permitindo editar o nome da porta de saída ou do grupo de zonas.

OBSERVAÇÃO

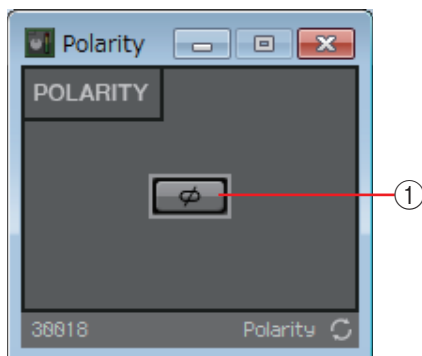
Os quadrados da grade também podem ser registrados em um conjunto de parâmetros ou em uma lista de controles remotos mantendo-se <Ctrl> pressionado e arrastando e soltando.

❑ Polaridade

Ele inverte a polaridade do sinal de entrada e produz o resultado.



Editor do componente "Polarity"



① Botão [Ø]

Caso ele esteja ativado, a polaridade do sinal de entrada é invertida e o resultado é produzido.

❑ Revolabs Control

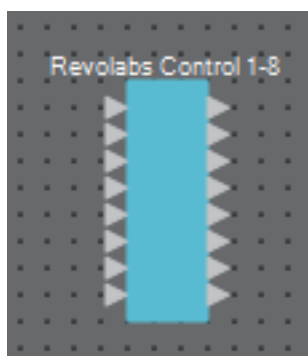
Ele liga/desliga canais dentro desse componente de acordo com as operações do botão sem áudio de um microfone Executive Elite feito pela revolabs corporation.

Caso ele seja usado simultaneamente com o componente AEC, colocar esse componente após o AEC permite que o AEC aprenda constantemente, independentemente do microfone estar ligado ou desligado.

Defina a unidade DSP base do Executive Elite da maneira a seguir.

- Defina o endereço IP da unidade DSP base como a mesma sub-rede do sistema MTX/MRX.
- Na configuração do controle externo da interface do usuário da Web local, defina o "External Control" [Processor] como "Yamaha MRX7-D", "Connection Mode" como [Telnet] e o endereço IP e o número da porta do MRX7-D como 49280. O endereço IP do MRX7-D deve ser configurado como um endereço estático.
- Use a porta LAN para conectar a unidade ao sistema MTX/MRX.

Ao colocar esse componente na planilha de design, selecione os números de canal do microfone em unidades de oito canais. A ilustração usada na explicação a seguir se destina ao caso de 1 a 8 canais. Quando você coloca esse componente na planilha de design, os parâmetros do MRX controlados pelo microfone revolabs são especificados automaticamente na lista de configurações do controle remoto.



Editor "Revolabs Control"

Para evitar inconsistências entre os valores das configurações, defina os parâmetros do componente "Revolabs Control" de maneira que eles sejam controlados apenas pelo microfone revolabs. Além disso, não permita que as configurações sejam substituídas por predefinições ou instantâneos.



① Índice de canais

Indica o número do canal do microfone.

② Botão [ON]

Indica o status ligado/desligado do botão sem áudio do microfone.

Acionar o botão [ON] não altera o status liga/desliga áudio do microfone.

③ Caixa de texto da porta

Mostra ou edita o nome da porta. Ele está vinculado "Label" da porta do componente.

④ Botão [Remote Control Setup List]

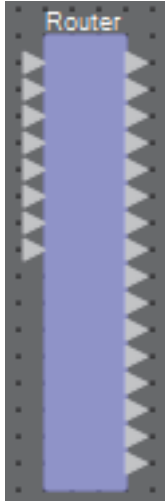
Quando você clicar nesse botão, [Caixa de diálogo "Remote Control Setup List"](#) será exibido.

❑ Roteador

Este componente distribui entradas para portas de saída.

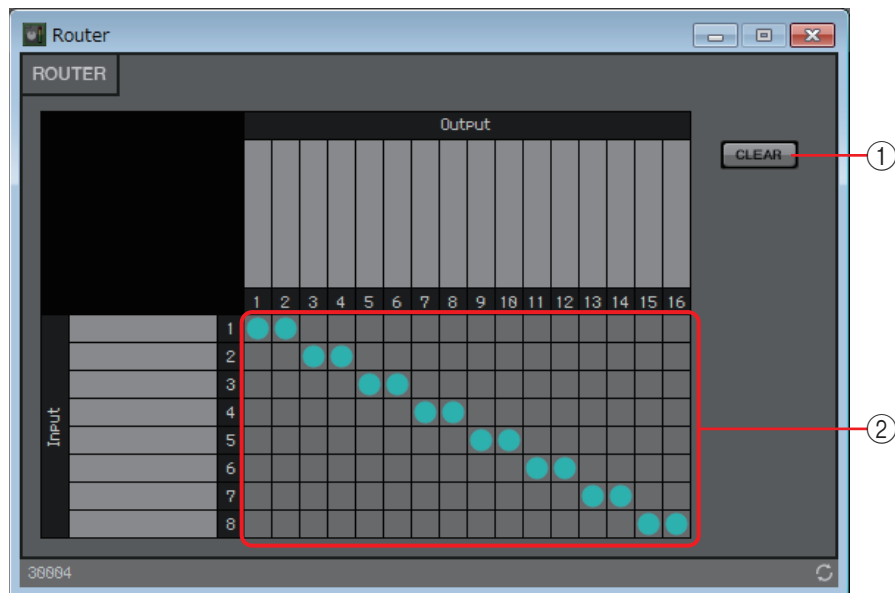
Embora uma entrada possa ser produzida para vários canais, várias saídas não podem ser produzidas para um único canal. Em outras palavras, esse componente pode distribuir sinais, mas não pode mixá-los.

Selecione o número de canais (máximo de 64 de entrada/64 de saída) quando você colocar esse componente na planilha de design. Na explicação aqui, a ilustração mostra o exemplo de oito canais de entrada e 16 canais de saída.



Editor do componente "Router"

Aqui você pode especificar como os sinais são distribuídos.



① Botão [Clear]

Desliga todas as saídas.

② Roteador

Este é um roteador que distribui os sinais. Clique em um quadrado na grade para ligar/desligar a saída.

Quando você clica duas vezes na área de exibição do nome de uma porta localizada acima ou à esquerda do roteador, uma janela é aberta, permitindo editar o nome da porta.

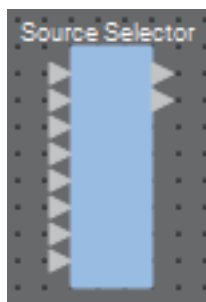
OBSERVAÇÃO Os quadrados da grade também podem ser registrados em um conjunto de parâmetros ou em uma lista de controles remotos mantendo-se <Ctrl> pressionado e arrastando e soltando.

❑ Seletor de fonte

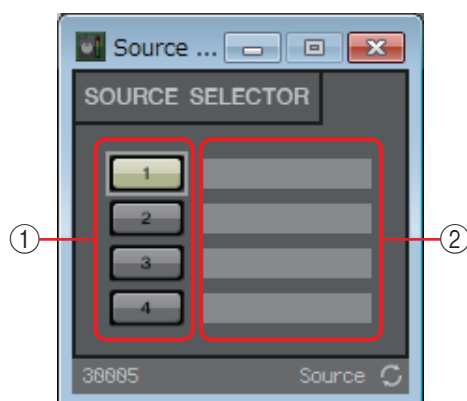
Ele seleciona uma fonte dentre várias fontes de entrada.

Source indica o número de fontes de entrada, e Channel indica o número de canais dessas fontes. Por exemplo, um componente "4 Source 2 Channel" seleciona uma fonte de dois canais dentre quatro fontes de dois canais.

Ao colocar esse componente na planilha de design, selecione o número de origens de entrada (4/8/16) e o número de canais nessas origens (1/2/6 no caso de 4/8 origens de entrada ou 1/2 no caso de 16 origens de entrada). A ilustração explicativa aqui mostra o exemplo de quatro fontes de entrada em que cada fonte tem dois canais.



Editor do componente "Source Selector"



① Botões Selector

Selecione a fonte que será produzida.

② Nome da porta

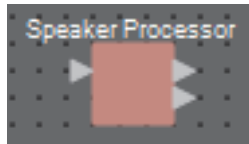
Mostra ou edita o nome da porta. Ele está vinculado "Label" da porta do componente.

❑ Processador de alto-falante

O processador de alto-falante é um processador cruzado para ajuste de alto-falante; ele inclui um APF (All Pass Filter, Filtro passa tudo), um equalizador de buzina e um limitador.

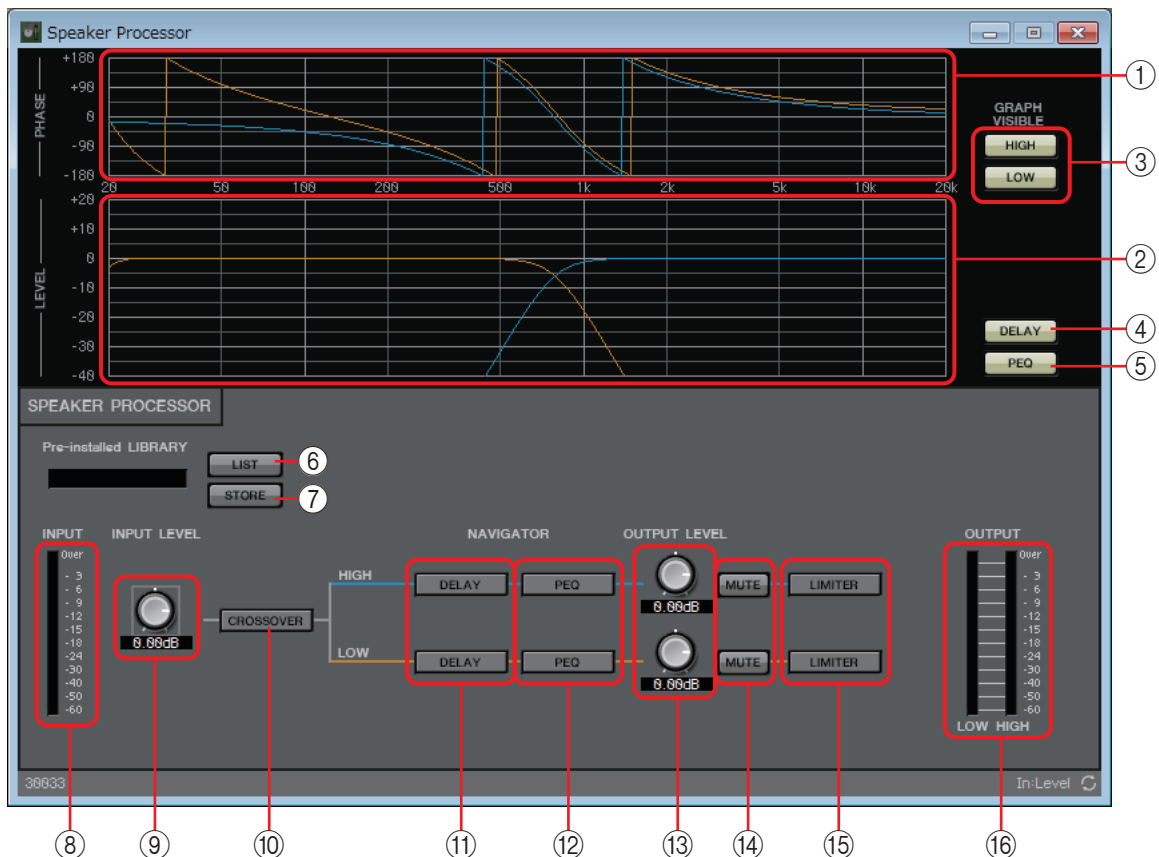
Ao colocar esse componente na planilha de design, selecione o número de canais de saída para os alto-falantes conectados. Selecione "1" caso os alto-falantes conectados sejam usados no modo de amplificador único (intervalo completo), selecione "2" para o modo de amplificador duplo, selecione "3" para o modo de amplificador triplo e selecione "4" para o modo de amplificador quádruplo.

As ilustrações usadas na explicação a seguir se destinam ao caso do modo de amplificador duplo.



Editor do componente "Speaker Processor"

Aqui você pode exibir a resposta do parâmetro Speaker Processor e acessar janelas para configurar os parâmetros.



① Gráfico [PHASE]

Exibe uma curva de resposta de fase cruzada. Essa exibição leva em conta a resposta de PEQ e Delay. Os canais de saída são coloridos por cores.

② Gráfico [LEVEL]

Exibe uma curva de resposta de amplitude cruzada. Essa exibição leva em conta a resposta de PEQ e Output Level. Os canais de saída são coloridos por cores.

③ Botões GRAPH VISIBLE

Estes botões alternam o gráfico do canal de saída correspondente entre visível e oculto. Eles são mostrados caso haja vários canais de saída.

④ Botão [DELAY]

Mostra ou oculta a resposta de DELAY na curva cruzada exibida.

⑤ Botão [PEQ]

Mostra ou oculta a resposta de PEQ na curva cruzada exibida.

⑥ Botão Pre-installed LIBRARY [LIST]

Seleciona e mostra itens de biblioteca.

OBSERVAÇÃO Nas bibliotecas pré-instaladas com no MTX-MRX Editor, o valor Threshold de LIMITER é definido como o valor apropriado quando se usa um amplificador de potência com um ganho de tensão de 26 dB. Conforme necessário, faça os ajustes apropriados às configurações de LIMITER do MRX e do nível de saída, além do ganho de tensão do amplificador de potência e do atenuador. Por exemplo, caso esteja usando um amplificador de potência cujo ganho de tensão é de 30 dB, você deve diminuir o valor do atenuador do amplificador de potência em 4 dB ou o valor LIMITER Threshold do MRX em 4 dB. O ganho de tensão de uma unidade XMV varia de acordo com o tipo e a configuração. Para saber mais detalhes, consulte o Manual do proprietário do XMV.

⑦ Botão Pre-installed LIBRARY [STORE]

Salva o estado atual como um item de biblioteca (extensão de arquivo [.ce3]).

OBSERVAÇÃO Bibliotecas do MRX não são compatíveis com bibliotecas do MTX. Porém, como a banda HIGH do cruzamento do MTX não tem um parâmetro LPF, ela não será aplicada se você carregar uma biblioteca do MRX. Depois de carregar uma biblioteca que foi criada no MTX, você precisará definir o parâmetro LPF da banda HIGH do cruzamento.

⑧ Medidor [INPUT]

Mostra o nível do sinal de entrada.

⑨ Botão giratório [INPUT LEVEL]

Especifica o nível de entrada. Você pode clicar duas vezes na área de exibição numérica e inserir diretamente um valor numérico.

⑩ Botão [CROSSOVER]

Abre o [Janela de configuração do parâmetro "CROSSOVER"](#) onde você pode fazer configurações de cruzamento.

⑪ Botão [DELAY]

Abre uma janela onde você pode fazer configurações de atraso para cada canal de saída. Para saber mais detalhes sobre essas configurações, consulte [Editor do componente "Delay"](#).

⑫ Botão [PEQ]

Abre uma janela onde você pode fazer configurações de PEQ para cada canal de saída. Para saber mais detalhes sobre essas configurações, consulte [Editor do componente "PEQ"](#).

OBSERVAÇÃO O PEQ de Speaker Processor é um PEQ de seis bandas.

⑬ Botão giratório [OUTPUT LEVEL]

Especifica o nível da saída de cada canal de saída.

⑭ Botão [MUTE]

Liga/desliga a função mudo para cada canal de saída.

⑮ **Botão [LIMITER]**

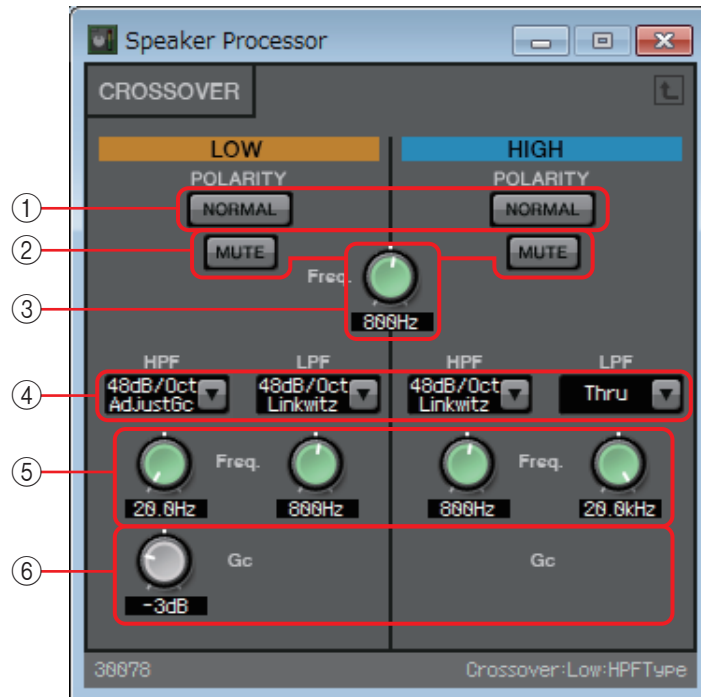
Abre uma janela onde você pode fazer configurações de limitador para cada canal de saída. Para saber mais detalhes sobre essas configurações, consulte [Janela de configuração do parâmetro "LIMITER"](#).

⑯ **Medidor [OUTPUT]**

Exibe o nível do sinal de saída de cada canal de saída.

Janela de configuração do parâmetro "CROSSOVER"

Aqui você pode fazer configurações de cruzamento para os canais de saída.



① **Botões POLARITY [NORMAL]/[INVERTED]**

Especificam se a polaridade de cada canal de saída será invertida.

② **Botão [MUTE]**

Liga/desliga a função mudo para cada canal de saída. Ele está vinculado ao botão [MUTE] do editor do componente "Speaker Processor".

③ **Botão giratório Cross [Freq.]**

Especifica a frequência de cruzamento de cada canal de saída.

④ **Caixa de listagem [HPF]/[LPF]**

Selecione a atenuação por oitava e o tipo de filtro de cada canal de saída.

Para saber mais detalhes sobre a inclinação da atenuação e os tipos de filtro, consulte "[Filtro](#)".

⑤ **Botões giratórios HPF/LPF [Freq.]**

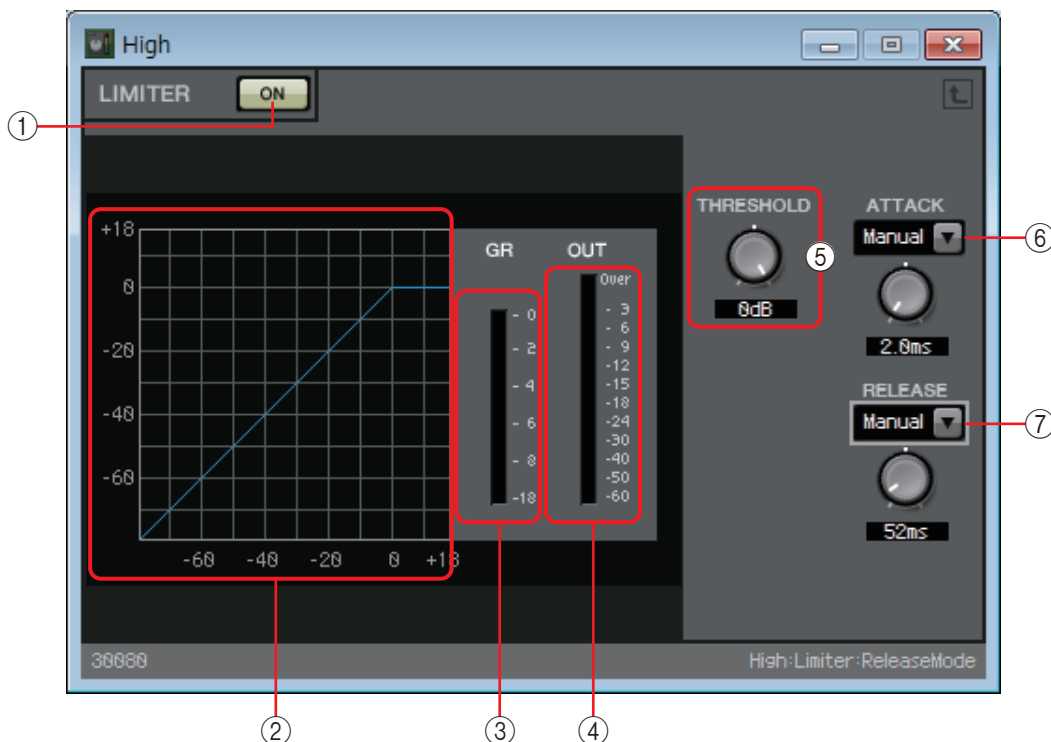
Especificam a frequência de corte do HPF e LPF.

⑥ **Botão giratório [Gc]**

Quando [AdjustGc] (Gc ajustável) está selecionado na caixa de listagem [HPF]/[LPF], esse botão giratório especifica o ganho na frequência de corte.

Janela de configuração do parâmetro "LIMITER"

Aqui você pode fazer configurações de limitador para cada canal de saída. A explicação a seguir usa a janela da banda HIGH.



① Botão LIMITER [ON]

Alterna a função de limitador entre ativada e desativada.

② Curva do limitador

Ela mostra o efeito como um gráfico. O eixo horizontal é o nível do sinal de entrada, e o eixo vertical é o nível do sinal de saída.

③ Medidor [GR]

Indica o volume de redução do ganho.

④ Medidor [OUT]

Mostra o nível do sinal de saída.

⑤ Botão giratório [THRESHOLD]

Especifica o limiar no qual o limitador é aplicado.

⑥ Caixa de listagem [ATTACK]

Especifica a velocidade na qual o limitador entrará em vigor. Se Manual for selecionada, será exibido um botão giratório que permite especificar a configuração em unidades de ms. Se a opção Fast/Mid/Slow estiver selecionada, as seguintes configurações serão definidas automaticamente de acordo com a frequência de corte do HPF do cruzamento nas configurações de Speaker Processor.

- **Fast**..... 1/4 do comprimento de onda da frequência de corte
- **Mid**..... 1/2 do comprimento de onda da frequência de corte
- **Slow**..... um comprimento de onda da frequência de corte

⑦ Caixa de listagem [RELEASE]

Especifica a velocidade na qual o limitador será liberado. Se Manual for selecionada, será exibido um botão giratório que permite especificar a configuração em unidades de ms. Se a opção Fast/Mid/Slow estiver selecionada, as seguintes configurações serão definidas automaticamente de acordo com a frequência de corte do HPF do cruzamento nas configurações de Speaker Processor.

- **Fast**..... quatro comprimentos de onda da frequência de corte
- **Mid**..... oito comprimentos de onda da frequência de corte
- **Slow**..... 16 comprimentos de onda da frequência de corte

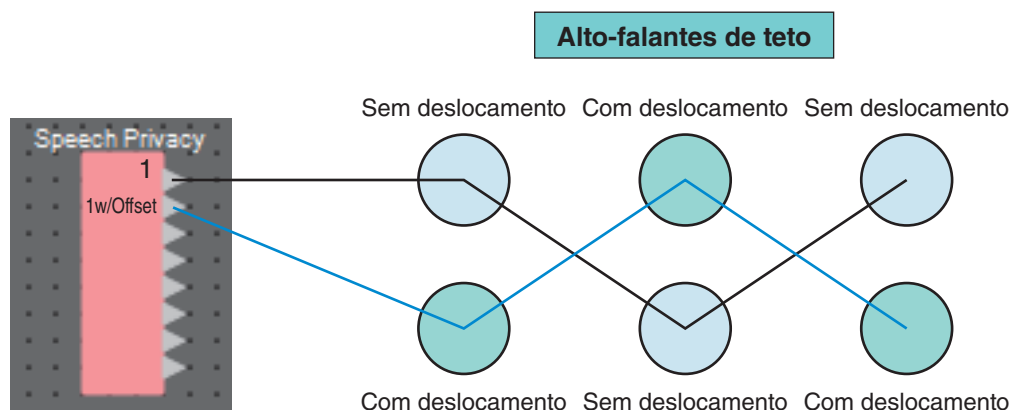
□ Speech Privacy

Esta função mixa sons ambiente e de mascaramento para dificultar que pessoas próximas ouçam conversas em um local específico.

No MRX7-D, somente uma função é fornecida em cada unidade.

Embora haja duas saídas para cada sinal mixado, elas consistem em uma saída sem deslocamento e uma saída com deslocamento. Atribuindo essas duas saídas a alto-falantes alternados, você pode reduzir a sensação não natural de fase inclinada na qual o som se sobrepõe.

Antes de ligar o sistema MTX/MRX, selecione [Install Speech Privacy File] no menu [System] do MTX-MRX Editor ou no menu [File] do MRX Designer, além de usar [Caixa de diálogo "Install Speech Privacy File"](#) para instalar um arquivo no MRX.



Editor do componente "Speech Privacy"

Aqui você pode fazer configurações dos sons ambiente e de mascaramento.



① Índice da fonte

Indica o número da fonte a ser especificado.

② Caixa de listagem [Environmental Sound]

Especifica o som ambiente a ser usado. Selecione-o conforme apropriado ao ambiente de saída.

- Forest** : sons da floresta
- Seashore** : o som das ondas
- Street** : ruído da rua
- Building** : som de ar condicionado

③ Botão giratório [Speech Sound Masker]

Especifica a proporção do som de mascaramento adicionado ao áudio de saída. A unidade é uma porcentagem (%).

④ Botão giratório [LEVEL]

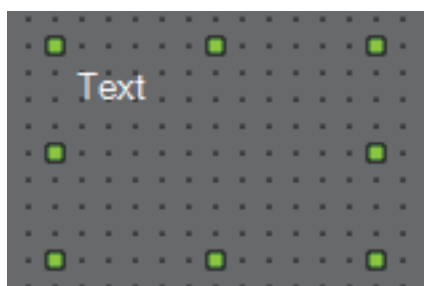
Especifica o nível do mix de sons ambiente e de mascaramento.

⑤ Botão [ON]

Especifica se o áudio do sinal mixado de cada fonte deve ser removido ou não.

□ Text

Esta é uma caixa de texto usada para colocar o texto na planilha de design. Você pode clicar duas vezes na área exibida como [Text] e inserir o texto.

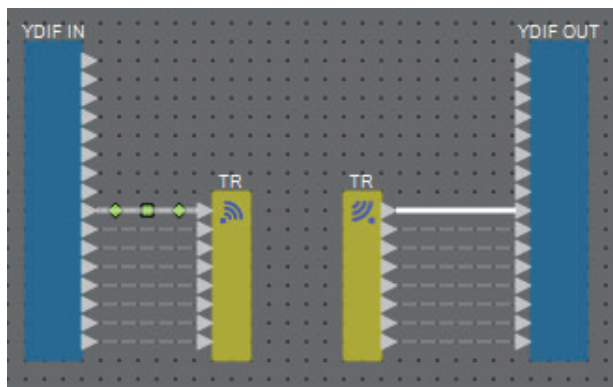


□ Transmitter/Receiver

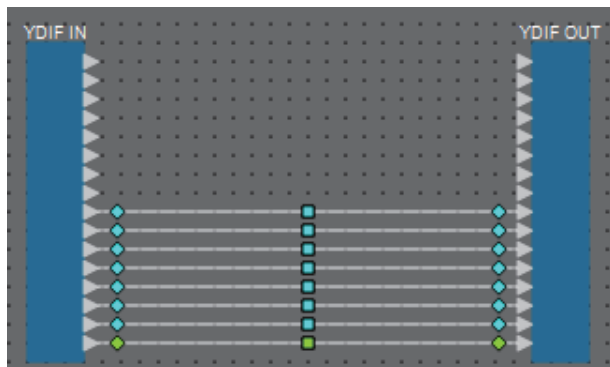
Essa função faz a conexão sem fio de componentes que estão localizados a uma distância um do outro na planilha de design.

O componente Transmitter e o componente Receiver do mesmo rótulo de componente são conectados. Se houver várias portas, portas identicamente numeradas serão conectadas umas às outras. Um componente Transmitter pode ser conectado a vários componentes Receiver.

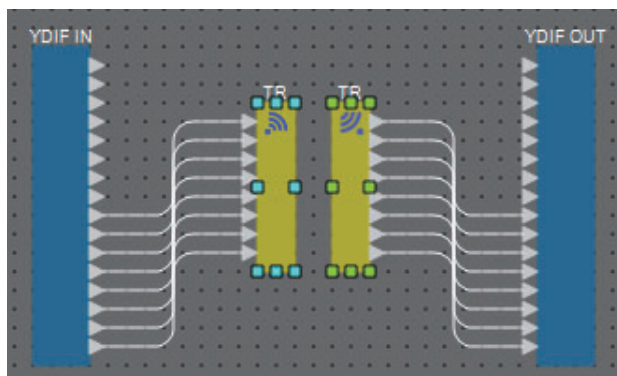
Ao colocar esse componente na planilha de design, selecione o rótulo de componente e o número de canais. Insira um novo nome como o rótulo de componente ou selecione um rótulo de componente ao qual ele será associado. Como o número de canais, selecione o número de canais que você deseja usar.



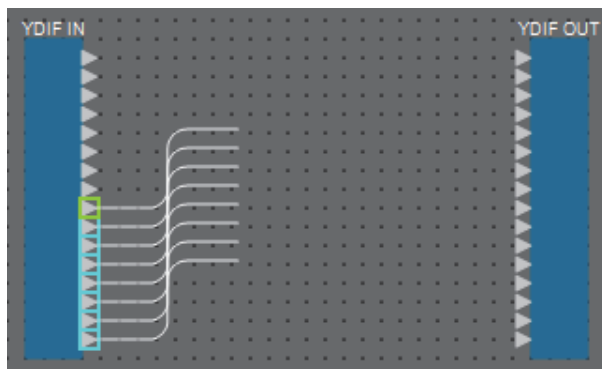
Quando você selecionar uma ligação e pressionar <Space>, um componente Transmitter e um componente Receiver serão adicionados.



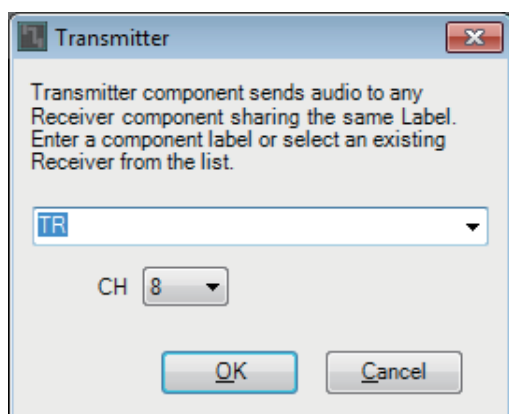
↓ <Space>



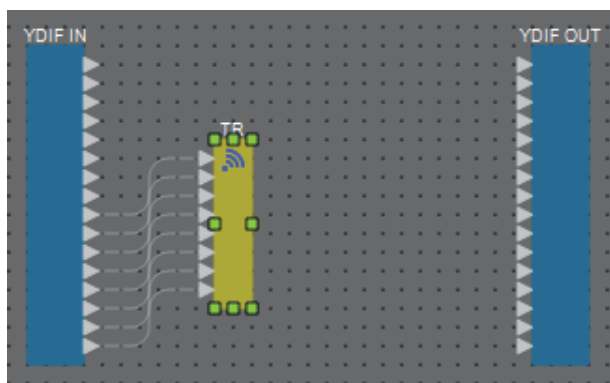
Se você segurar o botão do mouse no meio de uma conexão e pressionar <Space>, um componente Transmitter ou Receiver será criado.



↓ <Space>



↓ [OK]



❑ Bloco definido pelo usuário

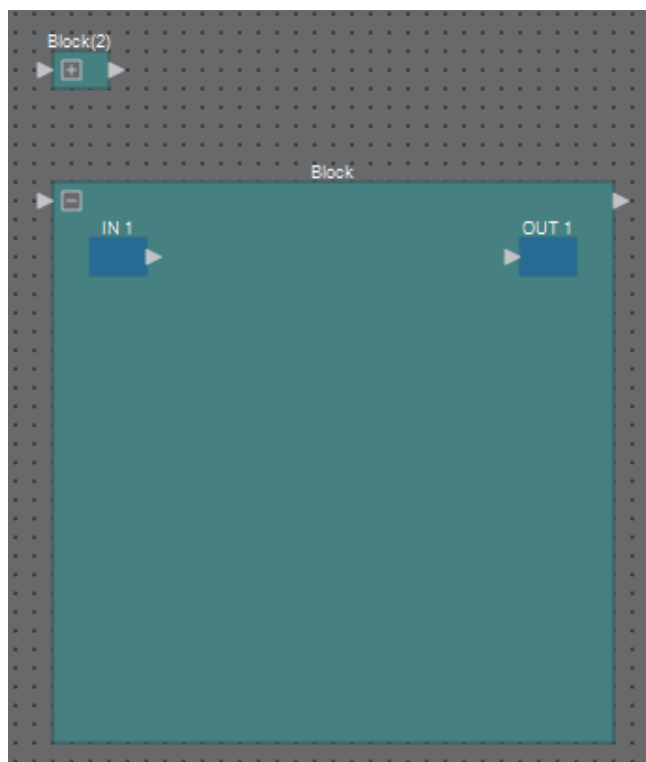
Os componentes e os fios entre os componentes podem encapsulados como um bloco definido pelo usuário. Encapsulando vários componentes com um único bloco, você pode deixar a folha de estilos mais limpa ou copiar blocos para criar facilmente a mesma funcionalidade para outros canais. Uma função de proteção é fornecida para o bloco definido pelo usuário. Ao protegê-lo, você pode impedir que outra pessoa altere a configuração ou os parâmetros ou pode impedir o acesso ao conteúdo desse bloco.

Aqui está como colocar um bloco definido pelo usuário.

- Arraste e solte da área "Component". (Um bloco vazio foi colocado.)
- Com os componentes selecionados, clique com o botão direito do mouse e escolha [Create User Defined Block]. (Isso coloca um bloco que contém os componentes selecionados.)
- Com os componentes selecionados, escolha o menu [Edit] → [Create User Defined Block]. (Isso coloca um bloco que contém os componentes selecionados.)

Ao colocar um bloco definido pelo usuário, especifique o número de entradas e saídas como um bloco. O número de entradas e saídas poderá ser alterado depois em "Form" da área "Properties". As entradas e as saídas conectam diretamente componentes fora do bloco com componentes dentro do bloco.

Para mostrar ou ocultar o conteúdo de um bloco, clique no [+] / [-] no canto superior esquerdo do bloco ou clique duas vezes no bloco.



Os componentes em um bloco podem ser colocados, conectados e editados da mesma maneira em uma planilha de design.

Com um bloco selecionado, você pode arrastar e soltar os cantos superior, inferior, esquerdo ou direito para expandir ou reduzir o bloco. Com um bloco expandido selecionado, você pode arrastar e soltar as bordas superior, inferior, esquerda ou direita para mover o bloco na planilha de design.

Aqui está como desempacotar um bloco definido pelo usuário.

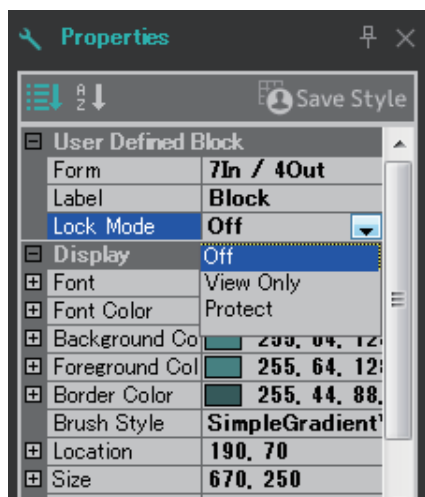
- Clique com o botão direito do mouse no bloco e escolha [Unpack User Defined Block].
- Com o bloco selecionado, escolha o menu [Edit] → [Unpack User Defined Block].

Há três modos de proteção de blocos definidos pelo usuário.

- **Modo Off**
O estado desprotegido.
- **Modo View Only**
Um bloco definido pelo usuário protegido ou um editor de componente dentro desse bloco pode ser aberto, mas a configuração e os parâmetros não podem ser alterados. Os componentes no bloco definido pelo usuário não aparecem na área "Parameters".
Um ícone de cadeado (🔒) aparece no canto inferior esquerdo do editor de componente em um bloco protegido.
- **Modo Protect**
Um bloco definido pelo usuário protegido não pode ser aberto. Os componentes no bloco definido pelo usuário não aparecem na área "Parameters". Use esse modo quando quiser manter o conteúdo completamente oculto.
Um ícone de cadeado (🔒) aparece no canto superior esquerdo do bloco protegido.

Para aplicar a proteção, faça o seguinte.

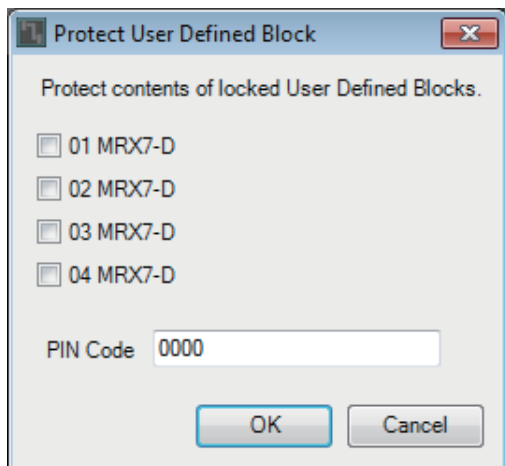
- 1. Selecione o bloco definido pelo usuário que você deseja proteger.**
Se você selecionar vários blocos definidos pelo usuário, eles serão protegidos no mesmo modo.
- 2. Na área "Properties", use [Lock Mode] para especificar o modo de bloqueio que você deseja aplicar.**



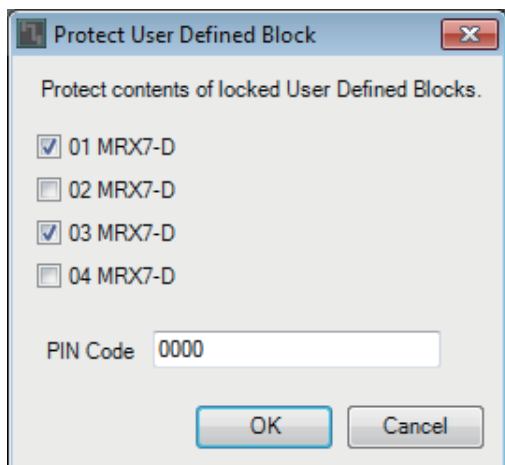
- 3. Conforme necessário, repita as etapas 1 e 2 para especificar o modo de bloqueio de outros blocos definidos pelo usuário.**

4. Escolha o menu [Edit] → [Protect User Defined Block].

A caixa de diálogo "Protect User Defined Block" é exibida.

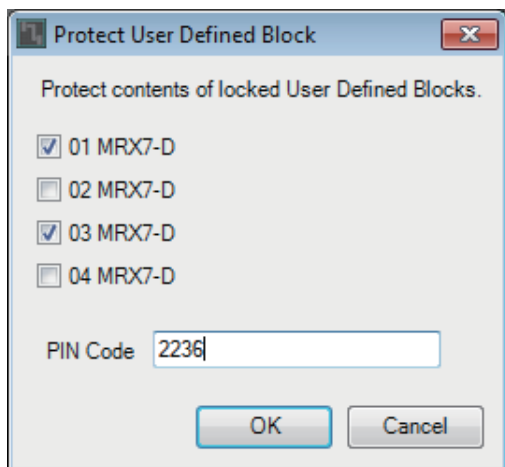


5. Selecione as unidades MRX no sistema MTX/MRX que devem ser protegidas.



6. Especifique um código PIN que removerá a proteção do sistema MTX/MRX.

Especifique o código PIN como um número de quatro dígitos.



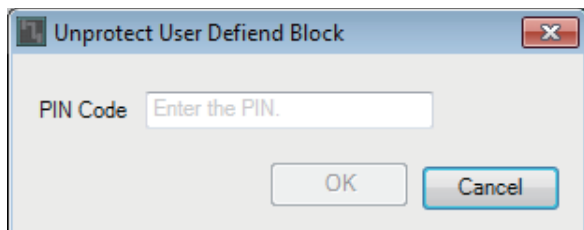
7. Clique no botão [OK].

A proteção correspondente ao modo de bloqueio especificado será aplicada aos blocos definidos pelo usuário das unidades MRX selecionadas.

Para remover a proteção, faça o seguinte.

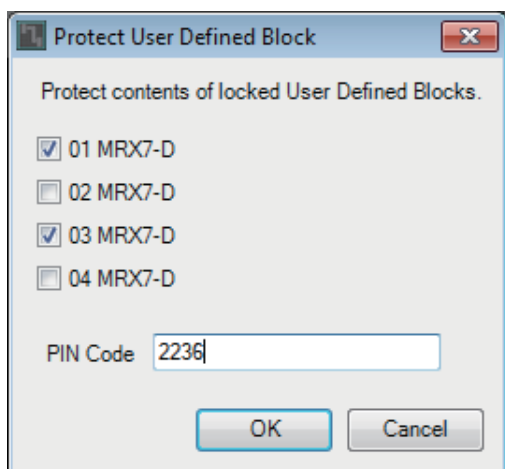
1. Escolha o menu [Edit] → [Protect User Defined Block].

A caixa de diálogo "Unprotect User Defined Block" é exibida.

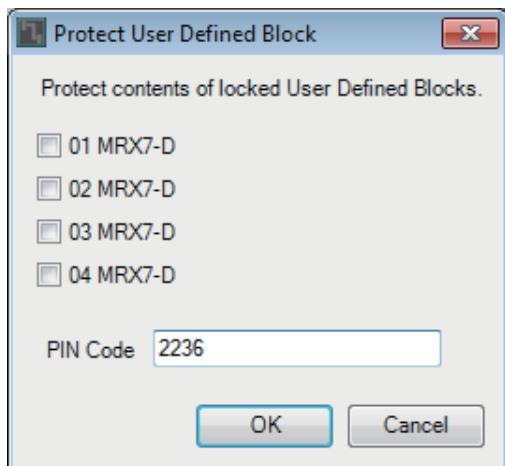


2. Insira o código PIN que foi especificado durante o bloqueio e clique no botão [OK].

A caixa de diálogo "Protect User Defined Block" é exibida.



3. Desmarque as caixas de seleção das unidades MRX que você deseja desproteger.



4. Clique no botão [OK].

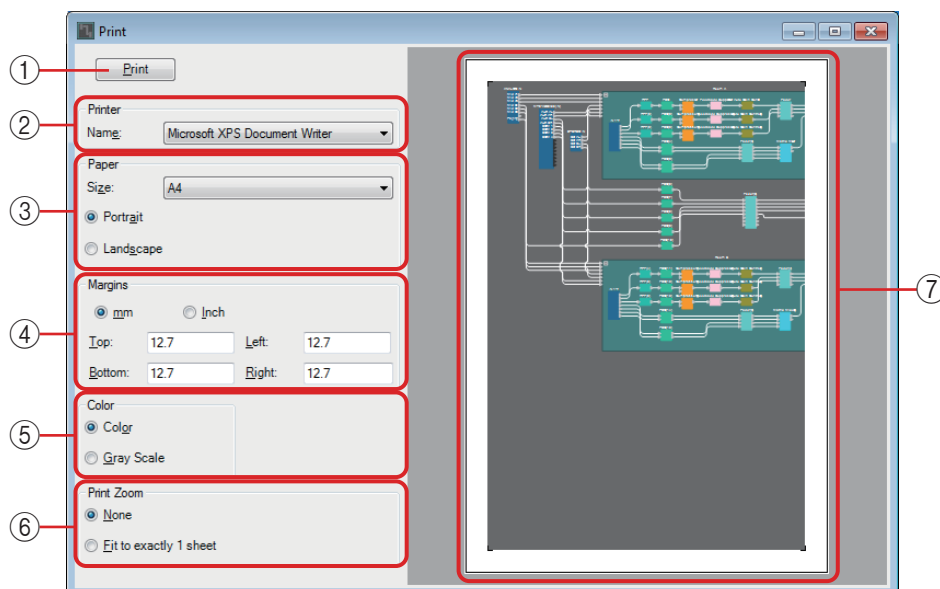
A proteção é removida. A configuração [Lock Mode] é mantida.

Caixas de diálogo e aplicativos

Aqui explicamos caixas de diálogo e aplicativos que não explicamos em "Componentes e editores de componentes".

☐ Caixa de diálogo "Print"

Aqui, é possível fazer configurações relacionadas à impressão de uma planilha de design, especificar o tamanho do papel mostrado nessa planilha de design e ver uma visualização da impressão.



① Botão [Print]

Clique nele para abrir a caixa de diálogo "Imprimir" do Windows.

② Printer

- **Caixa de listagem [Naming]**
Especifica a impressora a ser usada.

③ Print Paper

- **Caixa de listagem [Size]**
Especifica o tamanho do papel. Se o item [Print Area] do menu [View] tem uma marca de seleção. O tamanho do papel indicado na planilha de design é definido após essa configuração.
- **Botões de opção [Portrait]/[Landscape]**
Especificam a orientação do papel. A orientação do papel mostrada na planilha de design é definida após essa configuração.

④ Margins

- **Botões de opção [mm]/[Inch]**
Especificam as unidades para as margens superior, inferior, esquerda e direita.
- **Caixas de texto [Top]/[Bottom]/[Left]/[Right]**
Especificam as margens superior, inferior, esquerda e direita.

⑤ Color

- **Botões de opção [Color]/[Gray Scale]**
Especificam se a impressão deve ser colorida ou em escala de cinza.

⑥ **Print Zoom**

- **Botões de opção [None]/[Fit on one page]**

Especificam se o conteúdo impresso será a região do papel mostrado na planilha de design ou se o conteúdo terá o tamanho reduzido para caber em uma única página.

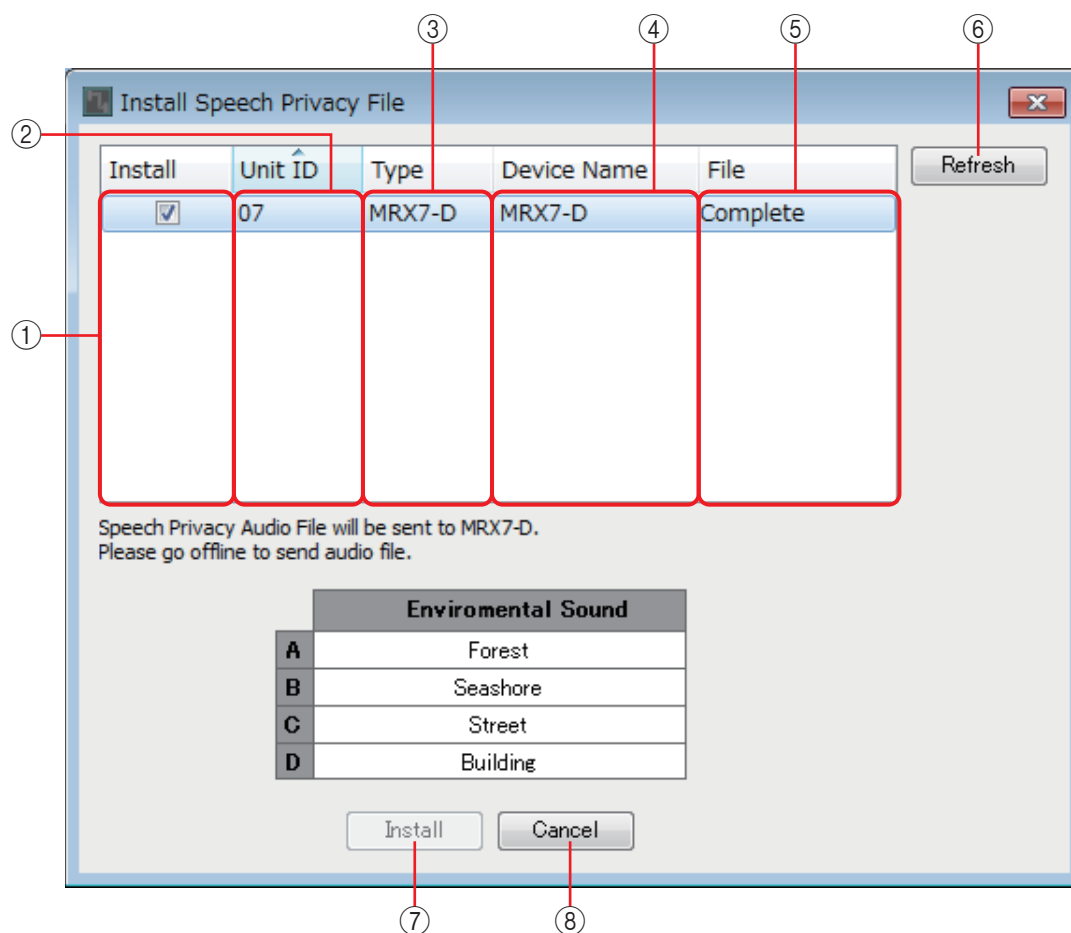
⑦ **Área de visualização**

Mostra uma visualização da impressão.

❑ Caixa de diálogo "Install Speech Privacy File"

Aqui você pode instalar arquivos para o componente Speech Privacy no MRX. Realize essas operações antes de ligar o sistema MTX/MRX.

Quando a instalação for concluída, o MRX será reiniciado.

① **Campo [Install]**

Especifique se é necessário instalar um arquivo. Se ele tiver uma caixa de seleção, um arquivo será instalado no MRX.

② **Campo [Unit ID]**

Indica a UNIT ID do MRX aplicável.

③ **Campo [Type]**

Indica o nome do modelo do MRX aplicável.

④ **Campo [Device Name]**

Indica o nome do dispositivo do MRX aplicável.

⑤ **Campo [File]**

Indica o estado dos arquivos mantidos no MRX aplicável.

"Installed" : o arquivo está instalado.

Bar : o arquivo está sendo instalado.

"Completed" : a instalação do arquivo está concluída.

⑥ **Botão [Refresh]**

Atualiza a exibição.

⑦ **Botão [Install]**

Começa a instalação de arquivos em unidades MRX para as quais existe uma marca de seleção no campo [Install].

⑧ **Botão [Cancel]**

Fecha a caixa de diálogo sem instalar os arquivos.

❑ Aplicativo "Transferência de arquivos"

Ele transfere arquivos exportados com uma extensão .rcsl, arquivos PDF ou arquivos de imagem para um iPad na mesma rede que tenha ProVisionaire Touch (v 1.2 ou posterior) ou ProVisionaire Touch Kiosk instalado. Antes de transferir o arquivo, inicie ProVisionaire Touch ou ProVisionaire Touch Kiosk e o deixe visível na tela.

Se um adaptador de rede não estiver selecionado, a caixa de diálogo [Network Setup] será exibida; selecione um adaptador de rede.

O ProVisionaire Touch pode receber arquivos com as extensões a seguir.

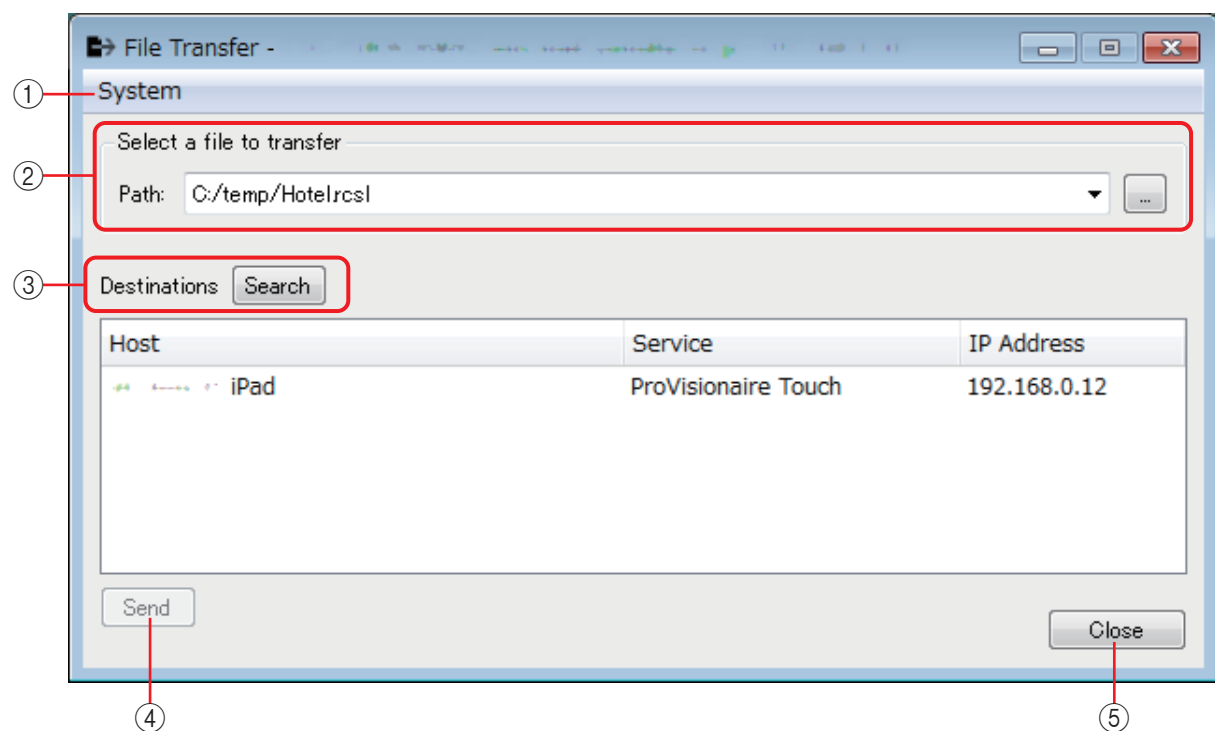
.rcsl, .pdf, .jpg, .jpeg, .bmp, .png, .pvt, .ypvt, .ypvk

Os arquivos .pvt, .ypvt e .ypvk são salvos na pasta de arquivos do ProVisionaire Touch.

O ProVisionaire Touch Kiosk só pode receber arquivos com a extensão .ypvk.

.rcsl pode ser usado caso o MRX7-D seja registrado como um dispositivo com o ProVisionaire Touch.

.pdf, .jpg, .jpeg, .bmp e .png podem ser usados caso o ProVisionaire Touch coloque o widget correspondente.



① Menu [System]

No comando "Network Setup" (Configuração da rede), abra a caixa de diálogo "Network Setup"(Configuração da rede).

② Select a file to transfer (Selecione um arquivo a ser transferido)

Selecione o arquivo que você deseja transferir. Se você clicar no botão à direita, a caixa de diálogo "Open File" (Abrir arquivo) será exibida, permitindo selecionar um arquivo.

③ Destinos

Selecione o iPad de destino da transferência. Se o iPad de destino da transferência não for mostrado, pressione o botão [Search] para pesquisar a rede. O botão [Search] permanece ativado caso o arquivo a ser transmitido seja selecionado.

④ Botão [Send]

Envia o arquivo selecionado para o iPad selecionado.

⑤ Botão [Close]

Fecha o aplicativo "File Transfer".

❑ Aplicativo "PGM1 Label Creator"

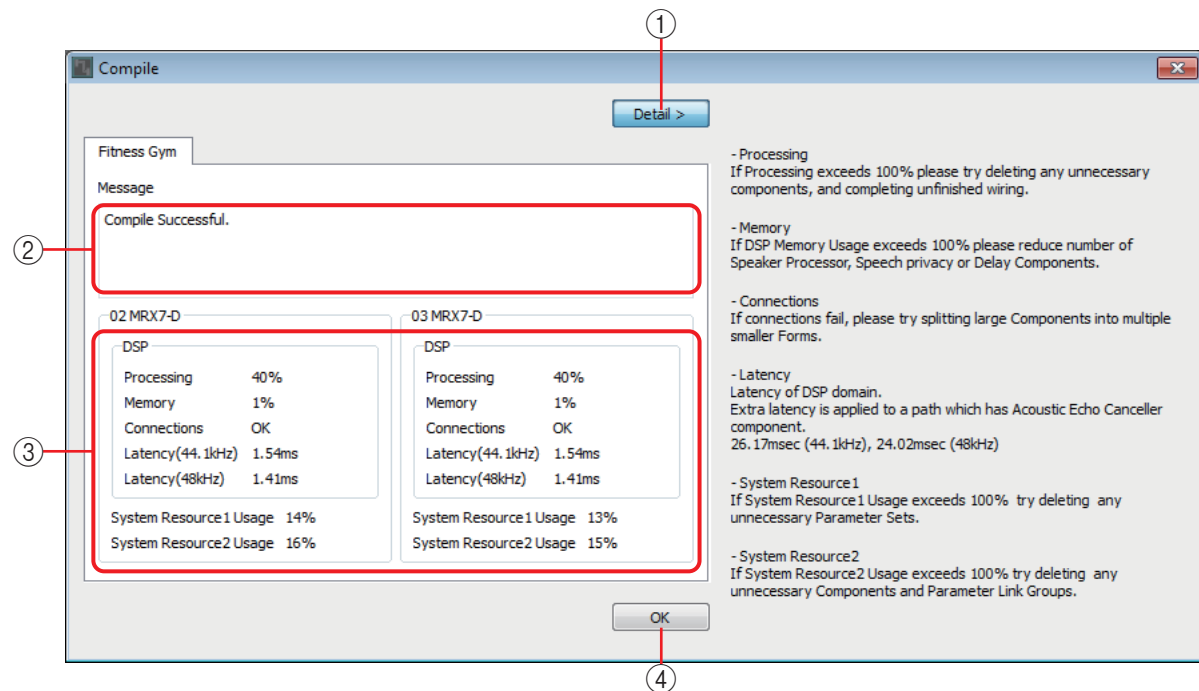
Aqui você pode criar uma imagem de rótulo para impressão da PGM1 ou da PGX1.

Para saber mais detalhes sobre o aplicativo "PGM1 Label Creator", consulte o "Guia do Usuário do MTX-MRX Editor".

Para imprimir o rótulo, conecte uma impressora ao computador.

❑ Caixa de diálogo "Compile"

Analisa a colocação e a ligação dos componentes no sistema MTX/MRX selecionado para determinar se existe algum problema. Aqui você também pode exibir estatísticas como o uso do recurso.



① Botão [Detail]

Exibe dicas sobre o que você poderá fazer se houver falha na compilação.

② Área [Message]

Indica se a compilação foi bem-sucedida. Caso ela seja bem-sucedida, a mensagem "Completed successfully" é mostrada. Caso haja uma falha na compilação, a mensagem "Compilation was not successful" é mostrada.

③ Área de exibição do resultado

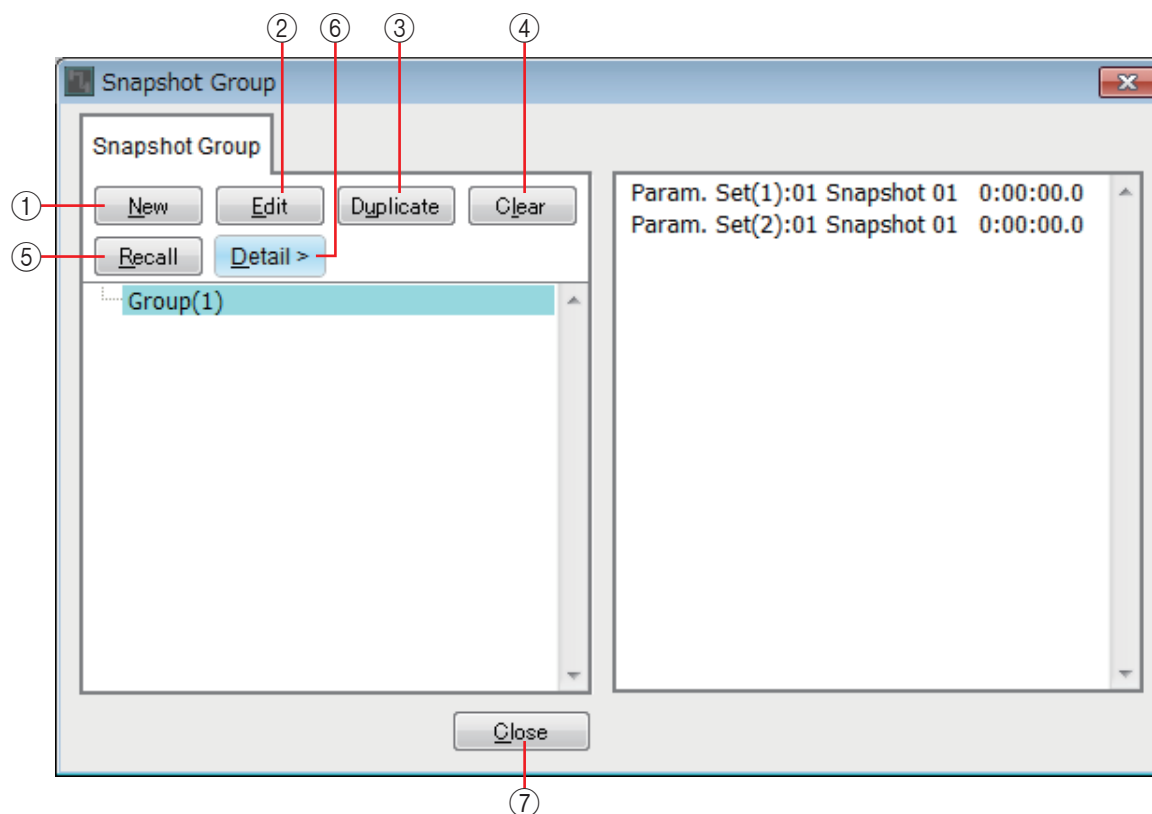
Exibe os resultados da compilação. Só será possível ligar o sistema MTX/MRX se a compilação for bem-sucedida.

④ Botão [OK]

Fecha a caixa de diálogo.

❑ Caixa de diálogo "Snapshot Group"

Aqui você pode criar ou editar um grupo de instantâneos.



① Botão [New]

Abre a caixa de diálogo "New Snapshot Group", o que lhe permite criar um novo grupo de instantâneos. Para saber mais detalhes sobre essa caixa de diálogo, consulte [Caixa de diálogo "New Snapshot Group"](#).

② Botão [Edit]

Abre a caixa de diálogo "Edit Snapshot Group", o que lhe permite editar o grupo de instantâneos selecionado. O método de operação é o mesmo de [Caixa de diálogo "New Snapshot Group"](#).

③ Botão [Duplicate]

Copia o grupo de instantâneos selecionado e abre a caixa de diálogo "Duplicate Snapshot Group", o que lhe permite editá-lo. O método de operação é o mesmo de [Caixa de diálogo "New Snapshot Group"](#).

④ Botão [Clear]

Exclui o grupo de instantâneos selecionado.

⑤ Botão [Recall]

Chama o grupo de instantâneos selecionado.

⑥ Botão [Detail]

Mostra/oculta os instantâneos registrados no grupo de instantâneos.

⑦ Botão [Close]

Fecha a caixa de diálogo.

☐ Caixa de diálogo "Remote Control Setup List"

O MRX pode ser controlado em um dispositivo externo por meio dos conectores Dante [PRIMARY]/ [SECONDARY] ou do conector [RS-232C]. Aqui você pode registrar parâmetros do MRX, medidores, instantâneos e grupos de instantâneos a serem controlados em um dispositivo externo. Configure o dispositivo externo conforme descrito em "MTX3/MTX5-D/MRX7-D/XMV Series/ EXi8/EXo8 Remote Controller Protocol Specification".

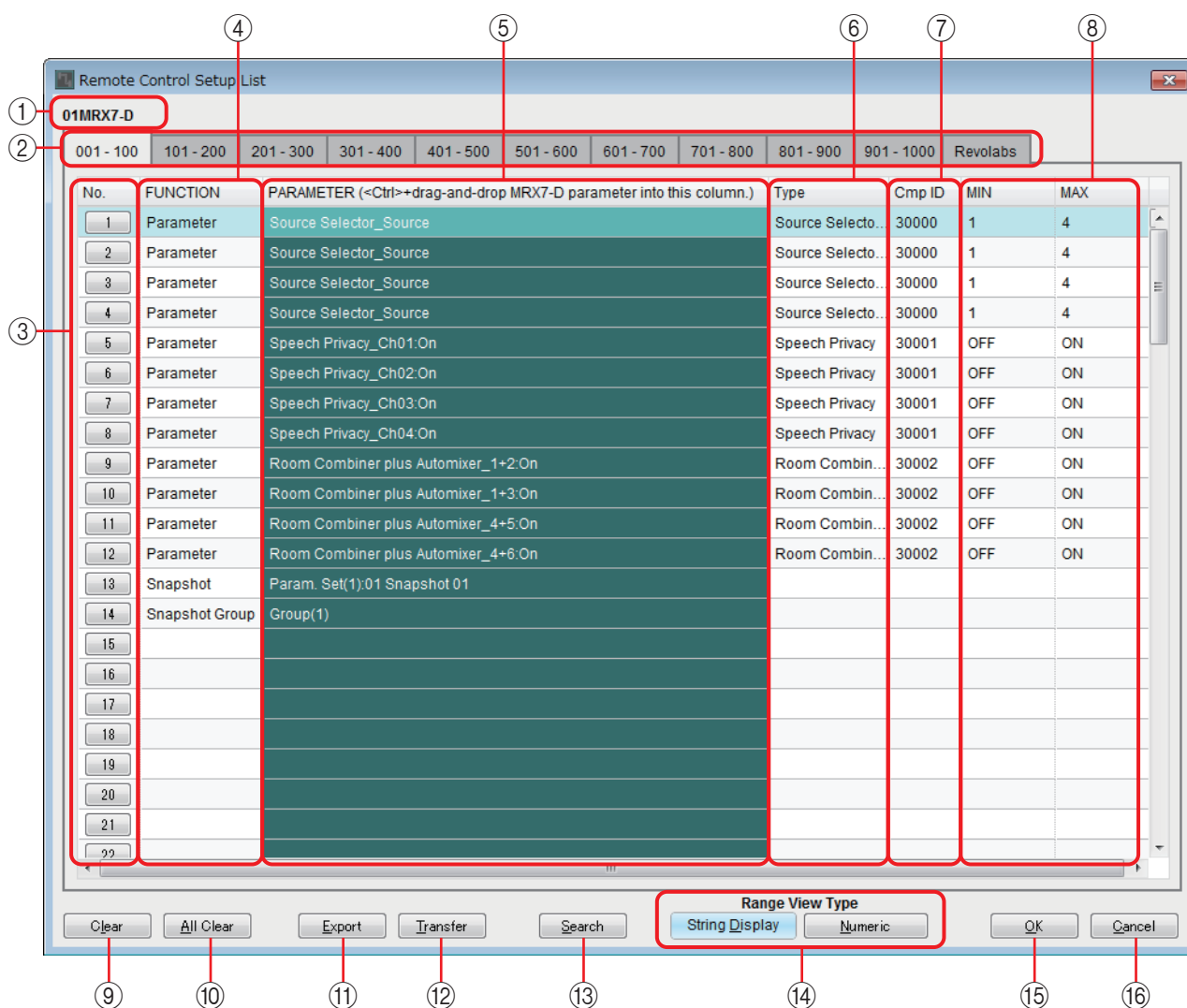
Os parâmetros podem ser registrados na lista das maneiras a seguir.

Fonte de registro	Método de registro				
Planilha de design	Mantendo a tecla <Ctrl> pressionada, arraste e solte um componente no campo [PARAMETER].				
	Clique com o botão direito do mouse em um componente e use [Add to Parameter Set] a fim de selecionar onde ele será registrado.				
Janela Component editor / Link Master editor/Parameter setting	Mantendo a tecla <Ctrl> pressionada, arraste e solte um parâmetro no campo [PARAMETER].				
	Clique com o botão direito do mouse em um parâmetro e use [Add to Remote Control List] a fim de selecionar onde ele será registrado. Clique com o botão direito do mouse em algum lugar que não seja um parâmetro e use [Add to Remote Control List] a fim de selecionar onde ele será registrado; você pode registrar todos os parâmetros do componente ou os medidores do componente.				
	<table border="1"> <tr> <td>Add to Next Available Number</td> <td>Registre-se no primeiro número não usado.</td> </tr> <tr> <td>Add to end</td> <td>Registre-se após o último parâmetro registrado.</td> </tr> </table>	Add to Next Available Number	Registre-se no primeiro número não usado.	Add to end	Registre-se após o último parâmetro registrado.
	Add to Next Available Number	Registre-se no primeiro número não usado.			
Add to end	Registre-se após o último parâmetro registrado.				
Área "Parameters"*1	Arraste e solte o componente ou o parâmetro no campo [PARAMETER].				
	Clique com o botão direito do mouse em um componente ou em um parâmetro e use [Add to Remote Control List] a fim de selecionar onde ele será registrado.				
Área "Parameter Link Group" (Grupo de links de parâmetro)	Mantendo a tecla <Ctrl> pressionada, arraste e solte um grupo de links de parâmetro no campo [PARAMETER].				
	Clique com o botão direito do mouse em um grupo de links de parâmetro e use [Add to Remote Control List] para selecionar onde ele será registrado.				

*1. Você também pode usar <Shift> ou <Ctrl> para registrar simultaneamente vários componentes ou parâmetros na lista.

O menu contextual a seguir é exibido quando você clica com o botão direito do mouse dentro da lista.

[Find]	Se a indicação do campo [FUNCTION] do item clicado com o botão direito do mouse for Parameter, o editor do componente que inclui o parâmetro correspondente será aberto com esse parâmetro selecionado. Se a indicação do campo [FUNCTION] do item clicado com o botão direito do mouse for Level Meter, o componente correspondente na planilha de design será selecionado.
[Cut]	Move o item clicado com o botão direito do mouse para o buffer de cópia.
[Copy]	Copia o item clicado com o botão direito do mouse para o buffer de cópia.
[Paste]	Cola o item do buffer de cópia no local clicado com o botão direito do mouse.
[Insert]	Insere uma linha na lista. A inserção não será possível se o item estiver no número 1.000 na lista. Se inserisse várias linhas que excederiam 1.000 itens na lista, os itens são inseridos até o número 1.000 na lista.
[Delete]	Exclui o item clicado com o botão direito do mouse.
[Swap]	Troca o item clicado com o botão direito do mouse. Use [Swap]→[Source] para selecionar o item de origem da troca e use [Swap]→[Destination] para selecionar o item de destino da troca. Você também pode selecionar um destino de troca onde não há item.



① Edição do destino

Indica a UNIT ID e o nome do dispositivo do MRX da unidade que está sendo editada.

② Listar guias para alternar o visor

Selecione o intervalo de itens mostrado na lista, em unidades de 100.

OBSERVAÇÃO

- Embora os itens também possam ser registrados na guia [revolabs], colocar um componente "revolabs control" substituirá os itens do componente "revolabs control".
- Se você mover o cursor sobre uma guia durante arrastar e soltar, as guias serão alternadas.

③ Botões [IndexNo]

Indica o número da lista. Quando você clicar nesse botão, [Caixa de diálogo "Snapshots" das listas](#) será exibido.

④ Campo [FUNCTION]

Mostra o tipo de item registrado na lista.

⑤ Campo [PARAMETER]

Mostra o item registrado na lista.

⑥ Campo [Type]

Mostra o tipo de componente com o parâmetro registrado na lista.

⑦ **Campo [Cmp ID]**

Mostra a ID do componente com o parâmetro registrado na lista.

⑧ **Campos [MIN]/[MAX]**

Mostre os limites mínimo e máximo ou o intervalo da seleção do parâmetro registrado na lista. No caso de parâmetros do tipo de nível para o qual um valor Min/Max pode ser especificado, clicar nele abrirá uma caixa de diálogo na qual você pode especificar o intervalo.

⑨ **Botão [Clear]**

Exclui o item selecionado da lista. Você pode usar <Ctrl> ou <Shift> para selecionar vários itens.

⑩ **Botão [All Clear]**

Exclui todos os itens da lista.

⑪ **Botão [Export]**

Salva a lista. Existem dois tipos de formato de arquivo.

*.csv : este formato de arquivo permite que os parâmetros do MRX sejam exibidos em um aplicativo de planilhas. Você pode usá-lo ao usar comandos para operar o MRX.

*.rcsl : este formato de arquivo pode ser carregado no ProVisionaire Touch.

⑫ **Botão [Transfer]**

Inicia o aplicativo "FileTransfer" para transferência de arquivos para ProVisionaire Touch ou ProVisionaire Touch Kiosk.

⑬ **Botão [Search]**

Abre o [Caixa de diálogo "Search"](#) para pesquisar a lista da caixa de diálogo "Remote Control Setup List".

⑭ **Botões Range View Type [String Display]/[Numeric]**

Alternam o visor dos campos [MIN]/[MAX].

String Display : visor no formato mostrado no editor de componentes.

Numeric : visor como o valor interno.

⑮ **Botão [OK]**

Aplica as configurações e fecha a caixa de diálogo.

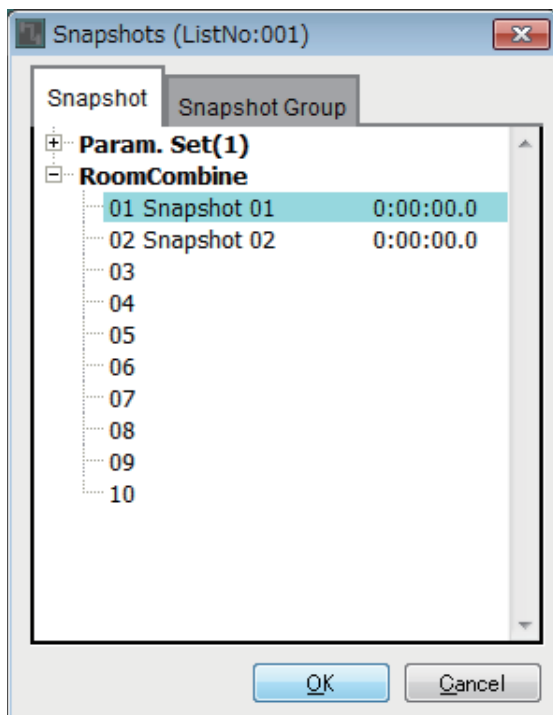
⑯ **Botão [Cancel]**

Fecha a caixa de diálogo sem aplicar as configurações.

■ Caixa de diálogo "Snapshots" das listas

Use-a ao registrar um instantâneo ou um grupo de instantâneos na caixa de diálogo "Remote Control Setup List".

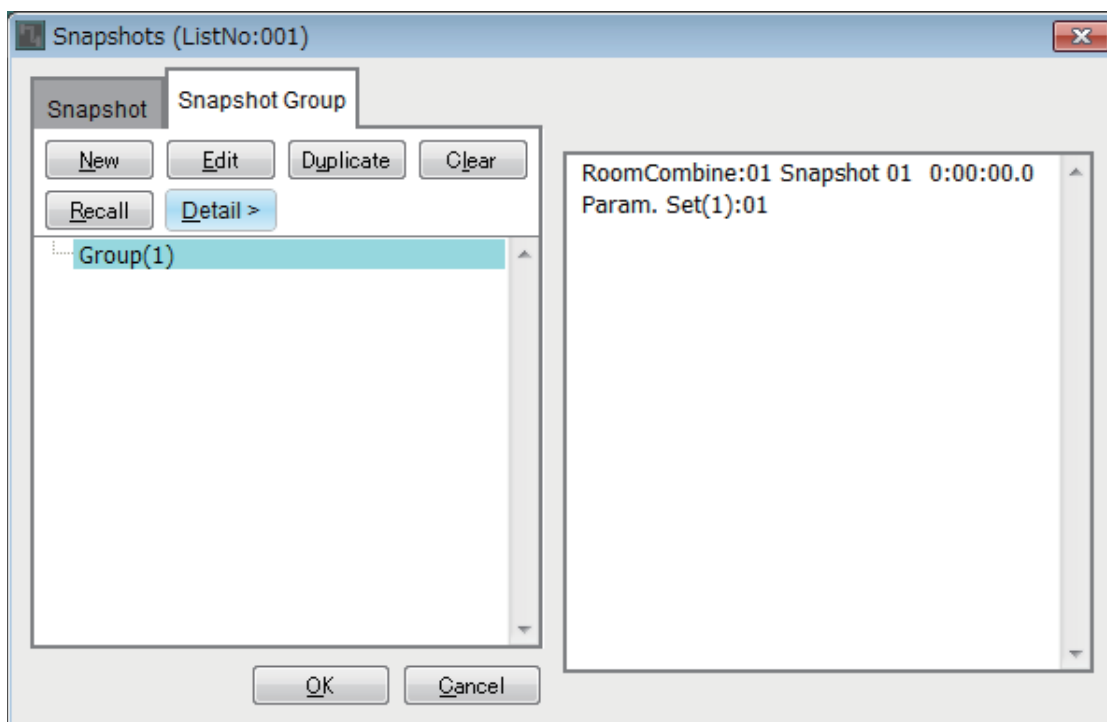
Registro de um instantâneo na lista



Abra a guia [Snapshot].

Selecione o instantâneo que você deseja chamar e clique no botão [OK].

Registro de um grupo de instantâneos na lista

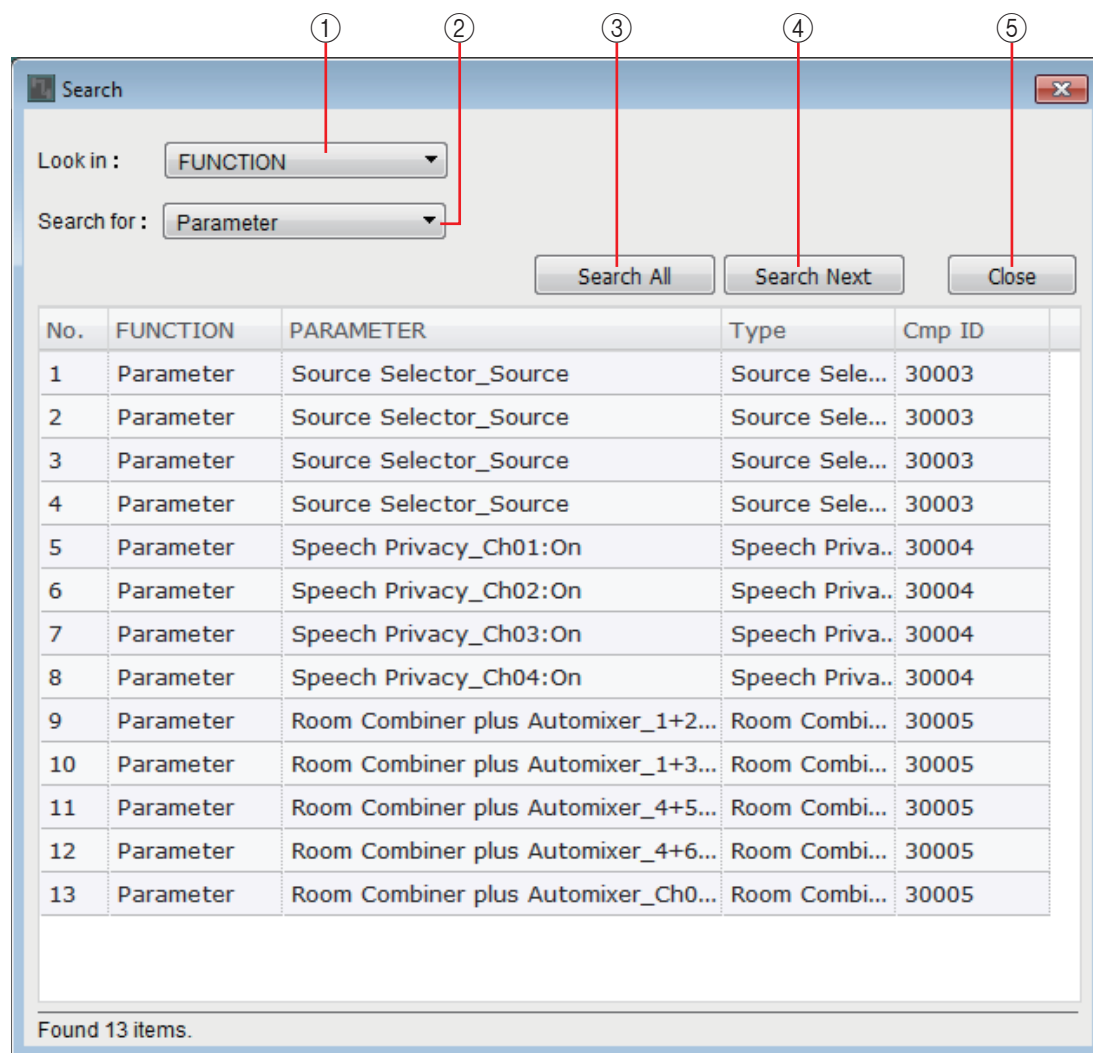


Abra a guia [Snapshot Group].

Para saber mais detalhes sobre o procedimento, consulte [Caixa de diálogo "New Snapshot Group"](#).

■ Caixa de diálogo "Search" para pesquisar a lista

Use-a quando você quiser pesquisar a lista da caixa de diálogo "Remote Control Setup List".



① Caixa de listagem [Look In:]

Seleciona o local da pesquisa.

② Caixa de texto/caixa de listagem [Search for:]

Uma caixa de listagem é exibida caso você tenha selecionado [FUNCTION] na caixa de listagem [Look In:]; do contrário, uma caixa de texto é exibida.

Selecione o item a ser pesquisado ou insira o texto.

③ Botão [Search All]

Pesquisa a lista em busca das condições especificadas e mostra os resultados abaixo.

Quando você clica em um item nos resultados da pesquisa exibidos, o foco move para o item correspondente na caixa de diálogo "Remote Control Setup List".

④ Botão [Search Next]

Pesquise na lista as condições especificadas e move o foco para o item que foi encontrado na caixa de diálogo "Remote Control Setup List". Quando você clica nesse botão novamente, o foco move para o próximo item de resultado da pesquisa.

⑤ Botão [Close]

Fecha a caixa de diálogo "Search" para pesquisar a lista.

☐ Caixa de diálogo "External Events" (Eventos externos)

Para obter detalhes sobre a caixa de diálogo "External Events" (Eventos externos), consulte o "Guia do usuário do MTX-MRX Editor".

☐ Caixa de diálogo "GPI"

Para ver detalhes sobre as caixas de diálogo "GPI" e "Settings" (Configurações), consulte o "MTX-MRX Editor Guia do usuário".

Para saber mais detalhes sobre funções, visores e parâmetros exclusivos do MRX, consulte [Lista de configurações em caixas de diálogo "Settings"](#).

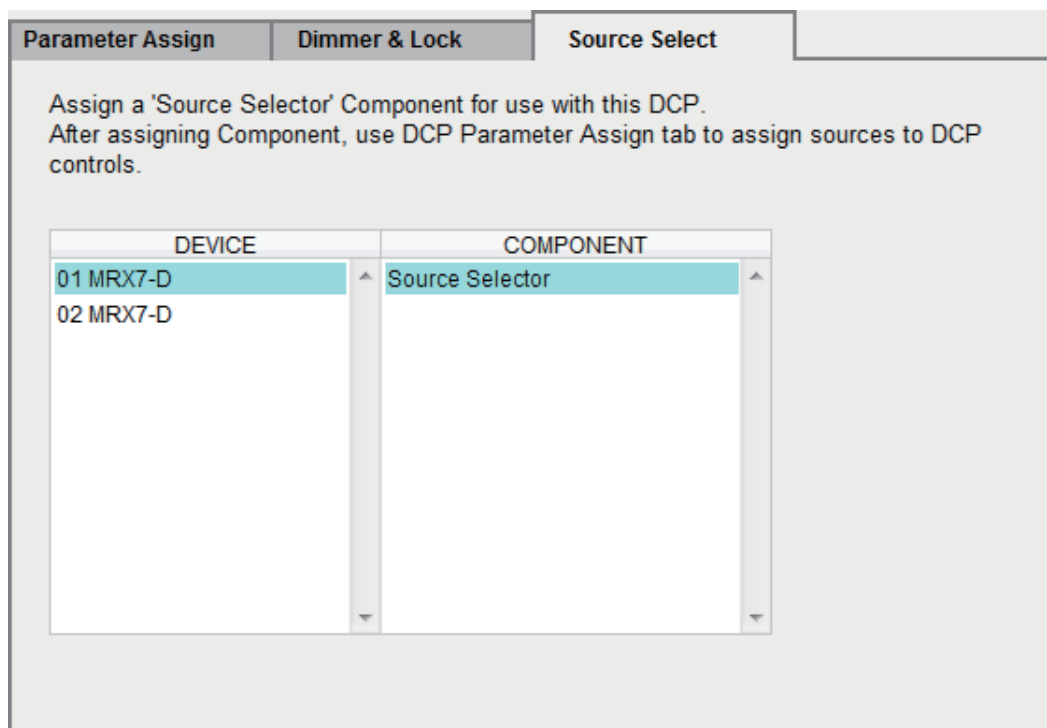
OBSERVAÇÃO Se quiser usar o conector [GPI OUTPUT] para indicar que uma predefinição foi chamada, fazer configurações na caixa de diálogo "Preset".

☐ Caixa de diálogo "Digital Control Panel"/"Wireless DCP"/"MCP1"

Para saber mais detalhes sobre as caixas de diálogo "Digital Control Panel", "Wireless DCP", "MCP1" e "Settings", consulte o "Guia do usuário do MTX-MRX Editor".

Para saber mais detalhes sobre funções, visores e parâmetros exclusivos do MRX, consulte [Lista de configurações em caixas de diálogo "Settings"](#).

Aqui explicamos a guia [Source Select].



Para usar a função [MRX Source Select], você deve selecionar inicialmente o componente "Source Selector" (Seletor da fonte) para cada DCP ou cada página de DCP sem fio ou MCP1.

Para saber mais detalhes sobre a função [MRX Source Select], consulte [Lista de configurações em caixas de diálogo "Settings"](#).

❑ Caixa de diálogo "PGM1/PGX1"

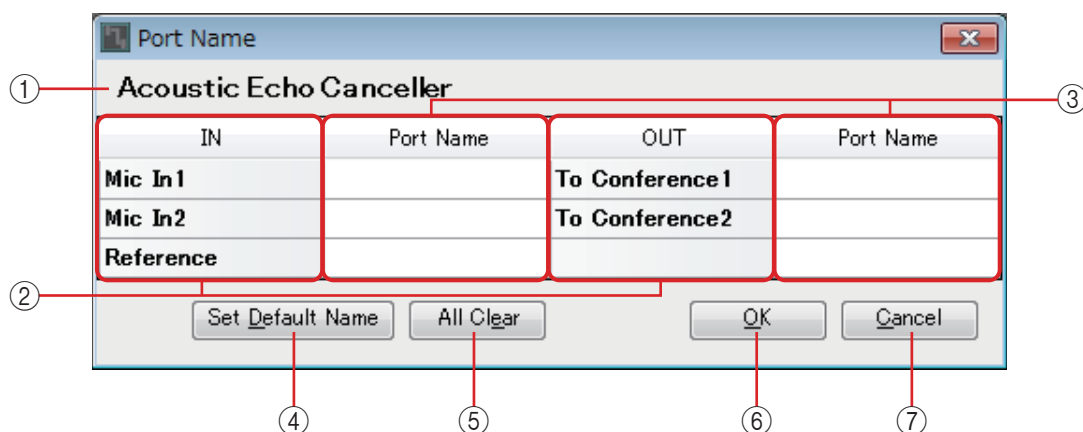
Aqui você pode fazer atribuições para os botões de seleção de zona/mensagem da PGM1 ou da PGX1 e definir configurações para o botão PTT.

Para saber mais detalhes sobre a caixa de diálogo "PGM1/PGX1", consulte o "Guia do Usuário do MTX-MRX Editor".

❑ Caixa de diálogo "Port Name"

Se uma porta estiver selecionada, clicar no botão do lado direito da área de edição Label na área "Properties" fará com que essa caixa de diálogo seja exibida.

Aqui, é possível editar todos os nomes de portas do componente que inclui a porta selecionada.



① Nome do componente

Indica o nome do componente que inclui a porta selecionada.

② Campos [IN]/[OUT]

Mostra os nomes de portas padrão.

③ Campo [Port Name]

Mostra ou edita o nome da porta. Quando você pressiona <Enter>, a entrada é confirmada, e o foco se move para a porta seguinte. Também é possível usar as teclas de cursor para mover o foco.

④ Botão [Set Default Name]

Especifica o nome mostrando nos campos [Port Name] das áreas [IN]/[OUT].

⑤ Botão [All Clear]

Limpa todos os nomes de portas.

⑥ Botão [OK]

Salva as configurações e fecha a caixa de diálogo.

⑦ Botão [Cancelar]

Fecha a caixa de diálogo sem salvar as alterações.

Lista de configurações em caixas de diálogo "Settings"

Aqui explicamos funções, visores e parâmetros exclusivos do MRX.

Para ver detalhes sobre itens compartilhados com a série MTX, consulte o "MTX-MRX Editor Guia do usuário".

□ Digital Control Panel/Wireless DCP/MCP1

As configurações do DCP e do DCP sem fio estão explicadas aqui.

Caso [FUNCTION] seja [MRX Parameter]

Os parâmetros podem ser registrados das maneiras a seguir.

Fonte de registro	Método de registro
Janela Component editor / Link Master editor/Parameter setting	Mantendo a tecla <Ctrl> pressionada, arraste e solte um parâmetro no campo [PARAMETER].
Brea "Parameters"*1	Arraste e solte um parâmetro no campo [PARAMETER].
Brea "Parameter Link Group" (Grupo de links de parâmetro)	Mantendo a tecla <Ctrl> pressionada, arraste e solte um grupo de links de parâmetro no campo [PARAMETER].

*1. Você também pode usar <Shift> ou <Ctrl> para registrar simultaneamente vários parâmetros em uma lista.

Quando um parâmetro é registrado, UNIT ID, nome do dispositivo, nome do componente e nome do parâmetro são mostrados caso ele seja um parâmetro individual. Caso um parâmetro mestre de link em um grupo de links de parâmetro, os nomes do grupo de links de parâmetro e do parâmetro são mostrados.

No caso de um DCP sem fio, apenas parâmetros do tipo ON/OFF podem ser registrados em uma chave.

■ Caso o parâmetro registrado em uma chave seja do tipo ON/OFF

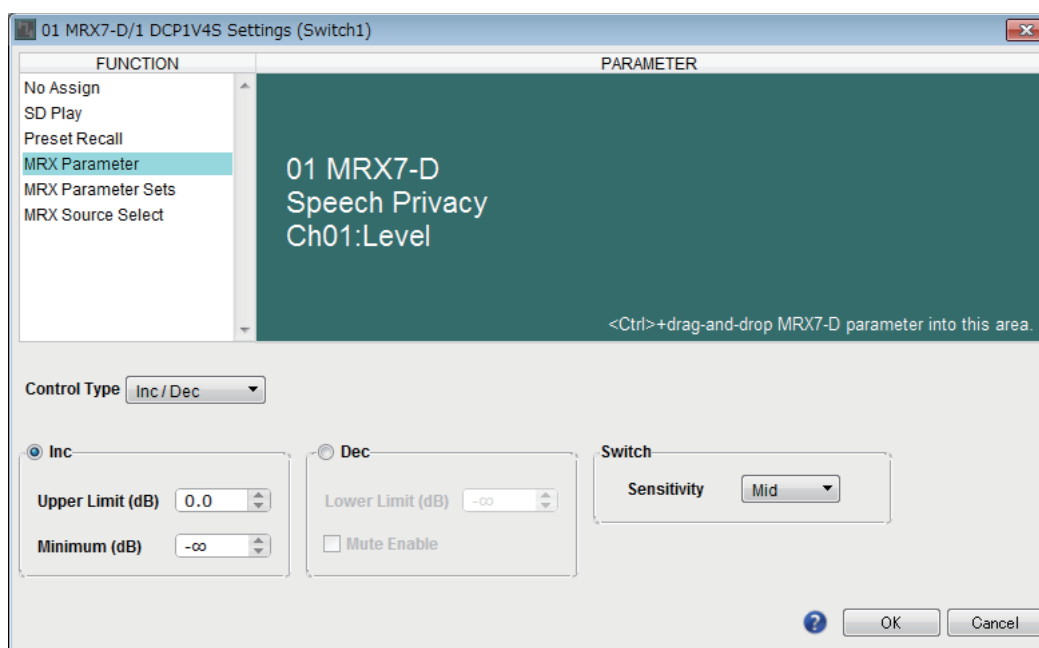
A chave controla a configuração liga/desliga do parâmetro.



■ Caso o parâmetro registrado em uma chave seja do tipo Level (DCP)

● Caso o [Control Type] seja [Inc/Dec]

Use a chave para alterar o nível ou o nível de emissão.



○ [Inc]

Se você selecionar essa opção, pressionar a chave repetidamente aumentará o nível ou o nível de emissão.

◆ [Upper Limit]

Especifica o nível máximo atingido quando você pressiona a chave.

◆ [Minimum]

Se o valor do parâmetro atual for menor que o valor especificado aqui, pressionar a chave uma vez definirá o parâmetro como esse valor.

○ [Dec]

Se você selecionar essa opção, pressionar a chave repetidamente diminuirá o nível ou o nível de emissão.

◆ [Lower Limit]

Especifica o nível mínimo atingido quando você pressiona a chave.

◆ Caixa de seleção [Mute Enable]

Se ela estiver ativada, o estado Mute ($-\infty$ dB) será ativado se o nível for diminuído abaixo do valor especificado por [Lower Limit].

○ [Switch]

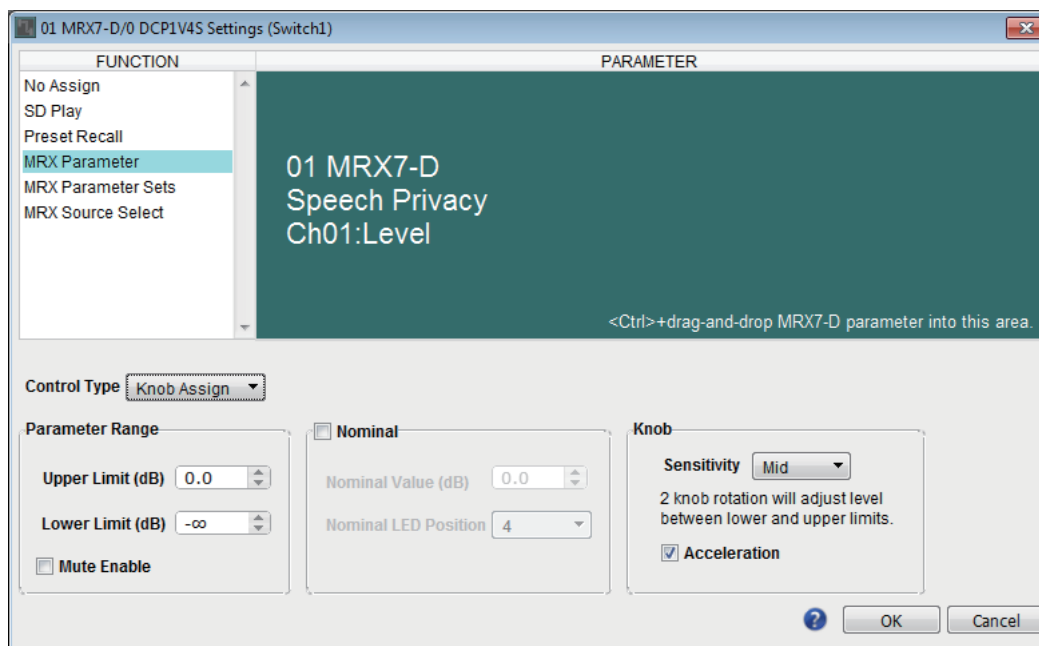
Permite definir configurações relacionadas à chave.

[Sensitivity] especifica a sensibilidade na qual o parâmetro mudará quando a chave for pressionada.

● Caso o [Control Type] seja [Knob Assign] (apenas DCP1V4S)

A chave muda o que será controlado pelo botão giratório.

Escolha essa configuração caso você queira que o botão giratório tenha mais de uma função.



○ [Parameter Range]

Use [Upper Limit] e [Lower Limit] para especificar o intervalo no qual o nível pode ser variado.

Se a opção [Mute Enable] estiver ativada, o estado Mute ($-\infty$ dB) será ativado se o nível for diminuído abaixo do valor especificado por [Lower Limit].

OBSERVAÇÃO

- Se o valor nominal especificado pelo seguinte [Nominal Value] for maior que o limite em [Upper Limit], [Upper Limit] aumentará com [Nominal Value]. Por outro lado, se o valor nominal ficar abaixo do limite em [Lower Limit], [Lower Limit] cairá com [Nominal Value].
- Usando [Parameter Range], você pode limitar o intervalo no qual o usuário pode controlar o volume. Por exemplo, você pode usá-lo para especificar o volume máximo de uma música em segundo plano ou usar um controlador para fazer ajustes finos de volume em um intervalo estreito de -6 dB a $+6$ dB.

○ Caixa de seleção [Nominal]

Aqui você pode fazer configurações para a função Nominal.

Ao especificar o valor nominal, você pode atribuir uma posição de LED específica como a configuração de volume normal. Por exemplo, ao especificar o LED central como a configuração de volume para uso normal e a definição do valor máximo como o volume máximo permitido para o sistema, você pode evitar danos ao sistema que podem ocorrer caso o volume da música em segundo plano fosse aumentado durante momentos de ruído intenso.

Se a caixa de seleção for marcada, a função Nominal será ativada.

[Nominal Value] especifica o valor nominal.

[Nominal LED Position] especifica a posição do LED que acenderá quando o nível atingir o valor nominal.

Se a caixa de seleção estiver desmarcada (função Nominal desligada), ambos os parâmetros ficarão esmaecidos e indisponíveis.

○ **[Botão giratório]**

Aqui você pode fazer configurações para os botões giratórios do DCP.

[Sensitivity] especifica a sensibilidade na qual o parâmetro mudará quando o botão giratório for movido.

Se a opção [Acceleration] estiver acionada, o parâmetro mudará com mais rapidez se a velocidade de rotação do botão giratório aumentar. Se a opção [Fast] for selecionada para a sensibilidade em [Sensitivity], a configuração [Acceleration] ficará esmaecida e indisponível.

■ **Caso o parâmetro registrado em um botão giratório ou em uma chave da MCP1 seja do tipo Level**

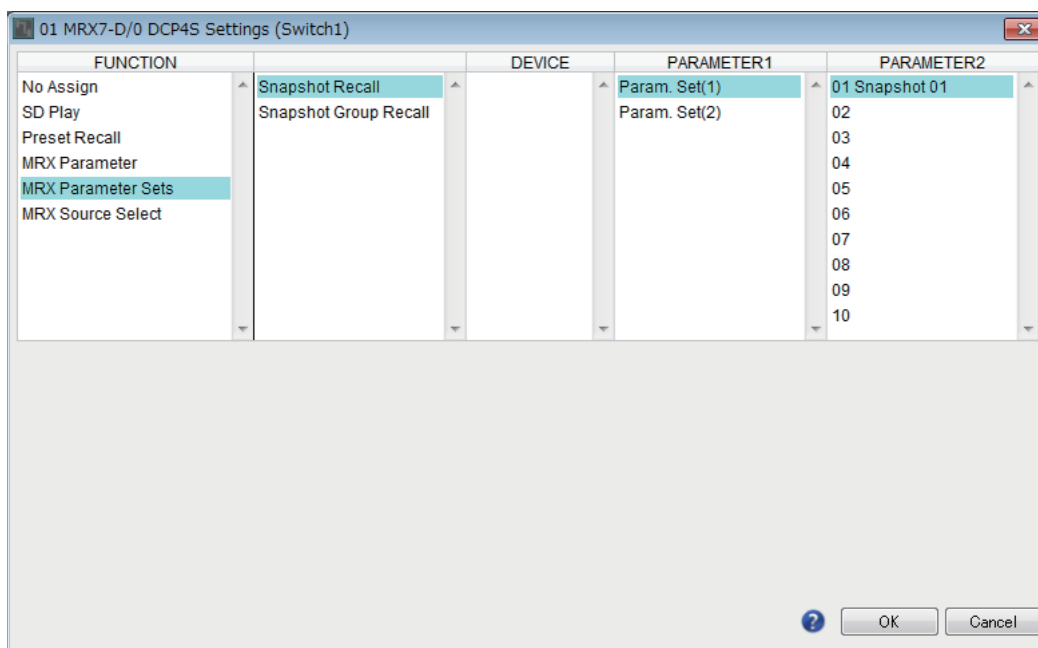
Use o botão giratório ou a chave da MCP1 para aumentar ou diminuir o nível de emissão.

Para obter detalhes sobre essas configurações, consulte [Caso o \[Control Type\] seja \[Knob Assign\] \(apenas DCP1V4S\)](#).

[Sensitivity] da MCP1 especifica a sensibilidade na qual o parâmetro mudará quando a chave for acionada.

Caso [FUNCTION] seja [MRX Parameter Sets] (apenas chave)

O instantâneo ou o grupo de instantâneos é chamado.



Se [FUNCTION] for [MRX Source Select] (DCP/DCP sem fio)

A função atribuída à chave ou ao botão giratório/controle deslizante mudará de acordo com o valor de origem do componente "Source Selector" (Seletor da fonte) especificado antecipadamente na guia "Source Select" (Seleção da fonte) da caixa de diálogo "Digital Control Panel" (Painel de controle digital) ou "Wireless DCP" (DCP sem fio).

Em caso de uso de um botão giratório/controle deslizante para ajustar o nível (senão DCP4S-EU/US)

O exemplo a seguir usa uma chave para seleção da fonte e um botão giratório/controle deslizante a fim de ajustar o nível associado.

FUNCTION : MRX Source Select

Fader Component

Source Selector Component

Digital Control Panel Dialog

Step1 - FUNCTION : MRX Source Select(Switch)

Settings (Switch1)

FUNCTION	DEVICE	PARAMETER 1	PARAMETER 2
MRX Parameter	Source Select	01 MRX7-D	Source Selector
MRX Parameter Sets	Inc/Dec	2	1
MRX Source Select		3	
		4	

Click

Selected

Select

Step2 - FUNCTION : MRX Source Select(Knob)

Ctrl + "Drag and Drop"

Settings (Knob1)

FUNCTION	DEVICE	PARAMETER 1	PARAMETER 2
MTX Send Level	01 MRX7-D	Source Selector	1
MRX Parameter		2	
MRX Source Select		3	
		4	

01 MRX7-D_Fader_Ch01:Level

Select

Fader Component : Ch1 Level Control

Step1 + Step2

Click

Selected

Fader Component : Ch1 Level Control

ON

Explicaremos as configurações da chave e do botão giratório/controlado deslizante neste exemplo.

Configurações do switch

Selecione o tipo de parâmetro a seguir a ser operado pela chave e faça as diversas configurações.

- Seleção da fonte
- **[PARAMETER1]/[PARAMETER2]**
[PARAMETER1] mostra o componente especificado na guia "Source Select" (Seleção da fonte).
[PARAMETER2] especifica a fonte que será ligada. ON só pode ser especificado para uma fonte.

Configurações do botão giratório/controlado deslizante

- **[PARAMETER1]/[PARAMETER2]**
[PARAMETER1] mostra o componente especificado na guia "Source Select" (Seleção da fonte).
Caso a chave acima seja usada para alterar a fonte do componente "Source Selector" (Seletor da fonte), o parâmetro do tipo de nível especificado abaixo é atribuído ao botão giratório/controlado deslizante.
Os parâmetros a seguir podem ser especificados para cada fonte ([cada um dos [PARAMETER2]).
- **[Select Parameter:]**
Especifique o parâmetro do tipo de nível que será vinculado à fonte selecionada. O botão [Clear] apaga o parâmetro.
- **[Parameter Range]**
Use [Upper Limit] e [Lower Limit] para especificar o intervalo no qual o nível pode ser variado. Se a opção [Mute Enable] estiver ativada, o estado Mute ($-\infty$ dB) será ativado se o nível for diminuído abaixo do valor especificado por [Lower Limit].

OBSERVAÇÃO

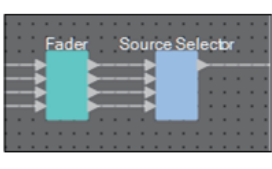
- Se o valor nominal especificado pelo seguinte [Nominal Value] for maior que o limite em [Upper Limit], [Upper Limit] aumentará com [Nominal Value]. Por outro lado, se o valor nominal ficar abaixo do limite em [Lower Limit], [Lower Limit] cairá com [Nominal Value].
- Usando [Parameter Range], você pode limitar o intervalo no qual o usuário pode controlar o volume. Por exemplo, você pode usá-lo para especificar o volume máximo de uma música em segundo plano ou usar um controlador para fazer ajustes finos de volume em um intervalo estreito de -6 dB a $+6$ dB.

- **Caixa de seleção [Nominal] (somente para o DCP)**
Aqui você pode fazer configurações para a função Nominal.
Ao especificar o valor nominal, você pode atribuir uma posição de LED específica como a configuração de volume normal. Por exemplo, ao especificar o LED central como a configuração de volume para uso normal e a definição do valor máximo como o volume máximo permitido para o sistema, você pode evitar danos ao sistema que podem ocorrer caso o volume da música em segundo plano fosse aumentado durante momentos de ruído intenso.
Se a caixa de seleção for marcada, a função Nominal será ativada.
[Nominal Value] especifica o valor nominal.
[Nominal LED Position] especifica a posição do LED que acenderá quando o nível atingir o valor nominal.
Se a caixa de seleção estiver desmarcada (função Nominal desligada), ambos os parâmetros ficarão acinzentados e indisponíveis.
- **[Knob] (somente para o DCP)**
Aqui, é possível definir configurações para botões giratórios do DCP.
[Sensitivity] especifica a sensibilidade na qual o parâmetro mudará quando o botão giratório for movido.
Se a opção [Acceleration] estiver acionada, o parâmetro mudará com mais rapidez se a velocidade de rotação do botão giratório aumentar. Se a opção [Fast] for selecionada para a sensibilidade em [Sensitivity], a configuração [Acceleration] ficará esmaecida e indisponível.

Em caso de uso de uma chave para ajustar o nível

O exemplo a seguir serve para usar uma chave, em vez de um botão giratório/controle deslizante para controlar o nível.

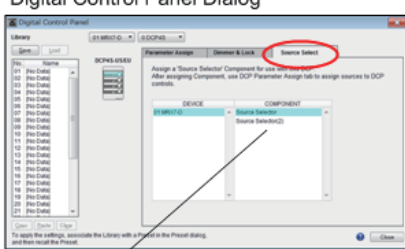
FUNCTION : MRX Source Select



Fader Component

Source Selector Component


Digital Control Panel Dialog



Step1 - FUNCTION : MRX Source Select(Switch)

Settings (Switch1)

FUNCTION	DEVICE	PARAMETER 1	PARAMETER 2
MRX Parameter	Source Select	01 MRX7-D	Source Selector
MRX Parameter Sets	Inc/Dec		1
MRX Source Select			2
			3
			4



Step2 - FUNCTION : MRX Source Select (Switch)

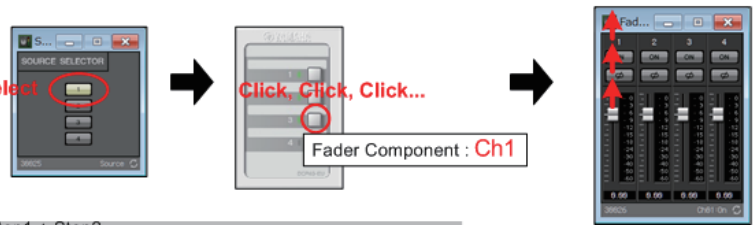
Settings (Switch3)

FUNCTION	DEVICE	PARAMETER 1	PARAMETER 2
MRX Parameter	Source Select	01 MRX7-D	Source Selector
MRX Parameter Sets	Inc/Dec		1
MRX Source Select			2
			3
			4

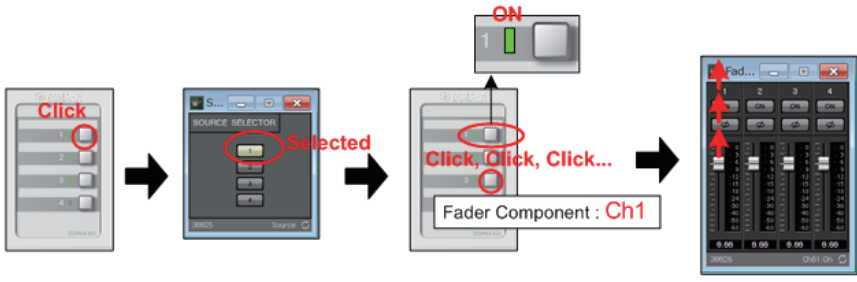
Ctrl + "Drag and Drop"

01 MRX7-D_Fader_Ch01:Level

Inc Dec



Step1 + Step2



Explicaremos as configurações da chave neste exemplo.

Configurações do switch

Selecione o tipo de parâmetro a seguir a ser operado pela chave e faça as diversas configurações.

- Seleção da fonte
- Inc/Dec
- **[PARAMETER1]/[PARAMETER2]**
[PARAMETER1] mostra o componente especificado na guia "Source Select" (Seleção da fonte).
No caso de seleção da fonte, [PARAMETER2] especifica a fonte que será ligada. ON só pode ser especificado para uma fonte.
No caso de Inc/Dec, caso a chave acima seja usada para alterar a fonte do componente "Source Selector" (Seletor da fonte), o parâmetro do tipo de nível especificado abaixo é atribuído à chave.
Os parâmetros a seguir podem ser especificados para cada fonte ([cada um dos [PARAMETER2]).
- **[Select Parameter:]**
Especifique o parâmetro do tipo de nível que será vinculado à fonte selecionada. O botão [Clear] apaga o parâmetro.
- **[Inc]**
Caso você selecione isso, o nível aumenta sempre que pressiona a chave.
 - ◆ **[Upper Limit]**
Especifica o nível máximo atingido pressionando-se a chave.
- **[Dec]**
Caso você selecione isso, o nível diminui sempre que pressiona a chave.

Se [FUNCTION] for [MRX Source Select] (MCP1)

A função atribuída à chave mudará de acordo com o componente "Source Selector" (Seletor da fonte) especificado antecipadamente na guia "Source Select" (Seleção da fonte) da caixa de diálogo "MCP1".

Caso a função de seleção da fonte seja atribuída a uma chave

Toque na chave para alterar as fontes.

Configurações do switch

Selecione o tipo de parâmetro a seguir a ser operado pela chave e faça as diversas configurações.

- Seleção da fonte
- **[PARAMETER1]/[PARAMETER2]**
[PARAMETER1] mostra o componente especificado na guia "Source Select" (Seleção da fonte).
[PARAMETER2] especifica a fonte que será ligada. ON só pode ser especificado para uma fonte.

A atribuição da função de ajuste do nível vinculada quando a chave seleciona uma fonte

O parâmetro do tipo de nível vinculado será acionado quando a chave for tocada para ligar a fonte.

Configurações do switch

Selecione o tipo de parâmetro a seguir a ser operado pela chave e faça as diversas configurações.

- Inc/Dec
- **[PARAMETER1]/[PARAMETER2]**
[PARAMETER1] mostra o componente especificado na guia "Source Select" (Seleção da fonte).
[PARAMETER2] especifica a fonte que será ligada. ON só pode ser especificado para uma fonte.
- **[Select Parameter:]**
Especifique o parâmetro do tipo de nível que será vinculado à fonte selecionada. O botão [Clear] apaga o parâmetro.
- **[Parameter Range]**
Use [Upper Limit] e [Lower Limit] para especificar o intervalo no qual o nível pode ser variado.
Se a opção [Mute Enable] estiver ativada, o estado Mute ($-\infty$ dB) será ativado se o nível for diminuído abaixo do valor especificado por [Lower Limit].
OBSERVAÇÃO Usando [Parameter Range], você pode limitar o intervalo no qual o usuário pode controlar o volume.
Por exemplo, você pode usá-lo para especificar o volume máximo de uma música em segundo plano ou usar um controlador para fazer ajustes finos de volume em um intervalo estreito de -6 dB a $+6$ dB.
- **[Sensitivity]**
Isso especifica a sensibilidade na qual o parâmetro mudará quando a chave for tocada.

❑ GPI Input/GPI Output

Para ver detalhes sobre essas configurações, consulte "MTX-MRX Editor Guia do usuário".

Caso [FUNCTION] seja [MRX Parameter]

Os parâmetros podem ser registrados das maneiras a seguir.

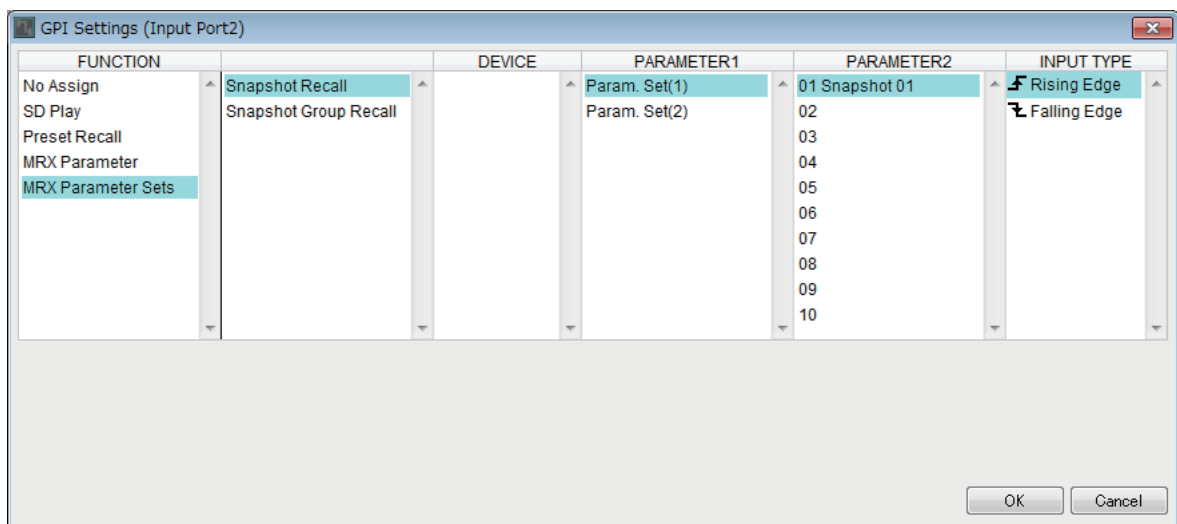
Fonte de registro	Método de registro
Janela Component editor / Link Master editor/Parameter setting	Mantendo a tecla <Ctrl> pressionada, arraste e solte um parâmetro no campo [PARAMETER].
Brea "Parameters"*1	Arraste e solte um parâmetro no campo [PARAMETER].
Brea "Parameter Link Group" (Grupo de links de parâmetro)	Mantendo a tecla <Ctrl> pressionada, arraste e solte um grupo de links de parâmetro no campo [PARAMETER].

*1. Você também pode usar <Shift> ou <Ctrl> para registrar simultaneamente vários parâmetros em uma lista.



Caso [FUNCTION] seja [MRX Parameter Sets] (apenas Input)

Selecione o instantâneo ou o grupo de instantâneos que será chamado por um sinal no conector [GPI IN].



Menus contextuais

Em algumas áreas, um menu contextual é exibido quando você clica com o botão direito do mouse. Um menu contextual não é exibido para Snapshot na área "Parameter Sets", na área "Properties" ou na exibição Bird's Eye.

☐ Componentes

Quando você clica com o botão direito do mouse em um componente, o menu contextual a seguir é exibido (nem todos os itens são mostrados para todos os componentes).

Menu	Sumário	
Open Component Editor	Abre o editor de componentes.	
Find Pair	Se você executar isso para um Transmitter ou Receiver, o componente emparelhado estará em um estado selecionado.	
Cut	Move o item selecionado para o buffer de cópia.	
Copy	Copia o componente, inclusive as configurações de parâmetro do editor de componentes.	
Paste	Duplica o componente copiado, inclusive as configurações de parâmetro do editor de componentes.	
Paste Parameters	Caso você selecione um componente existente do mesmo tipo e o execute, os parâmetros copiados do componente são aplicados.	
Duplicate	Duplica o componente copiado, inclusive as configurações de parâmetro do editor de componentes.	
Delete	Exclui o componente.	
Add to Parameter Set	Registra o componente no conjunto de parâmetros.	
Add to Gang Edit Group	Registra o componente no grupo de edição conjunto.	
Add to Remote Control List	Registra todos os parâmetros do componente ou os medidores do componente na Remote Control Setup List. Caso sejam registrados simultaneamente, vários componentes são registrados como medidores.	
	Add to Next Available Number	Registre-se no primeiro número não usado.
	Add to end	Registre-se após o último parâmetro registrado.
Bring to Front	Move o visor do componente para o primeiro plano.	
Send to Back	Move o visor do componente para o segundo plano.	
Unbundle Wires	Exibe os fios conectados ao componente selecionado ou o bloco definido pelo usuário separados por intervalos iguais.	
Bundle Wires	Exibe os fios conectados ao componente selecionado ou ao bloco definido pelo usuário sobreposto.	
Duplicate Port Label - to the right	Duplica o nome da porta de entrada do componente selecionado para a porta de entrada de cada um dos componentes posteriores no caminho do sinal.	
Duplicate Port Label - to the left	Duplica o nome da porta de entrada do componente selecionado para a porta de entrada de cada um dos componentes anteriores no caminho do sinal.	
Create User Defined Block	Encapsula os componentes selecionados como um bloco definido pelo usuário.	

❑ Bloco definido pelo usuário

Quando você clica com o botão direito do mouse em um bloco definido pelo usuário, o menu contextual a seguir é exibido; os itens de menu podem estar presentes ou ausentes, dependendo do bloco estar aberto ou fechado.

Menu	Conteúdo	
Open User Defined Block	Abre ou fecha o bloco definido pelo usuário.	
Cut	Move o bloco definido pelo usuário para o buffer de cópia.	
Copy	Copia o bloco definido pelo usuário.	
Paste	Duplica o item do buffer de cópia na planilha de design.	
Paste to User Defined Block	Duplica o item do buffer de cópia no local bloco definido pelo usuário.	
Duplicate	Duplica o bloco definido pelo usuário copiado.	
Delete	Exclui o bloco definido pelo usuário.	
Select All	Seleciona todos os componentes e os fios no bloco definido pelo usuário.	
Select All Wires	Seleciona todos os fios no bloco definido pelo usuário.	
Add to Parameter Set	Registra todos os componentes do bloco definido pelo usuário no conjunto de parâmetros.	
Add to Gang Edit Group	Registra todos os componentes do bloco definido pelo usuário no grupo de edição conjunto.	
Add to Remote Control List	Registra os medidores de todos os componentes do bloco definido pelo usuário na lista de configuração do controle remoto. Caso haja apenas um componente, todos os parâmetros do componente ou os medidores do componente são registrados.	
	Add to Next Available Number	Registre-se no primeiro número não usado.
	Add to end	Registre-se após o último parâmetro registrado.
Bring to Front	Move o visor do bloco definido pelo usuário para o primeiro plano.	
Send to Back	Move o visor do bloco definido pelo usuário para o segundo plano.	
Unbundle Wires	Mostra os fios conectados ao bloco definido pelo usuário separados com espacialização igual.	
Bundle Wires	Mostra os fios conectados ao bloco definido pelo usuário sobrepostos.	
Duplicate Port Label - to the right	Duplica o nome da porta de entrada do componente selecionado para a porta de entrada de cada um dos componentes posteriores no caminho do sinal.	
Duplicate Port Label - to the left	Duplica o nome da porta de entrada do componente selecionado para a porta de entrada de cada um dos componentes anteriores no caminho do sinal.	
Unpack User Defined Block	Desempacota o bloco definido pelo usuário selecionado.	

☐ Janela Component editor/Parameter setting

Quando você clica com o botão direito do mouse em um editor de componentes ou em uma janela de configuração do parâmetro, o menu contextual a seguir é exibido. Os quatro itens superiores serão exibidos se você clicar com o botão direito do mouse em um local diferente de um parâmetro.

Menu	Sumário	
Large Scale View	Define o editor de componentes do MRX Designer e o MTX-MRX Editor em uma ampliação de 200% de exibição vertical e horizontal.	
Register as default values	Registre os valores de parâmetro atuais do componente em um estilo como os valores padrão. Novos componentes serão colocados com os valores padrão registrados. Os valores padrão registrados podem ser importados/exportados como um arquivo de estilo.	
Reset default values to Factory Default	Retorna o valor padrão do componente para os valores logo após a instalação do MTX-MRX Editor.	
Copy	Copia o componente, inclusive as configurações de parâmetro do editor de componentes.	
Paste Parameters	Conteúdo - Se você selecionar um componente existente do mesmo tipo e o executar, os parâmetros copiados desse componente serão aplicados.	
Add to Parameter Set	Caso você o execute em um parâmetro, este é registrado no conjunto de parâmetros. Caso você o execute em outro lugar que não um parâmetro, o componente é registrado no conjunto de parâmetros.	
Add to Gang Edit Group	Caso você o execute em um parâmetro, este é registrado no grupo de edição conjunto. Caso você o execute em outro lugar que não um parâmetro, o componente é registrado no grupo de edição conjunto.	
Add to Remote Control List	Caso você o execute em um parâmetro, o parâmetro é registrado na Remote Control Setup List. Caso você o execute em outro lugar além de um parâmetro, todos os parâmetros ou os medidores do componente são registrados na Remote Control Setup List.	
	Add to Next Available Number	Registre-se no primeiro número não usado.
	Add to end	Registre-se após o último parâmetro registrado.

☐ Portas de componentes

O menu contextual a seguir é exibido quando você clica com o botão direito do mouse na porta de um componente.

Menu	Sumário
Duplicate Port Label - to the right	Duplica o nome da porta de entrada correspondente à porta de entrada ou de saída selecionada, copiando-o para a porta de entrada de cada um dos componentes posteriores no caminho do sinal.
Duplicate Port Label - to the left	Duplica o nome da porta de entrada correspondente à porta de entrada ou de saída selecionada, copiando-o para a porta de entrada de cada um dos componentes anteriores no caminho do sinal.

☐ Wire

O menu contextual a seguir é exibido quando você clica com o botão direito do mouse em uma ligação.

Menu	Sumário
Delete	Exclui a ligação.
Bring to Front	Move o fio selecionado para frente.
Send to Back	Move o fio selecionado para trás.
Add a Transmitter & Receiver	Conecta a ligação selecionada usando um componente Transmitter e um componente Receiver.

☐ Planilha de design

O menu contextual a seguir é exibido quando você clica com o botão direito do mouse em uma planilha de design que não contém componentes.

Menu	Sumário
Paste	Cola o componente copiado para a planilha de design.
Select All	Seleciona todos os componentes e as ligações na planilha de design.
Select All Wires	Seleciona todos os fios na planilha de design. (Exceto aqueles dentro de um bloco definido pelo usuário)
Close All Editor Windows	Fecha todas as janelas de configuração do parâmetro e do editor de componentes.
Snap To Grid	Caso essa opção seja marcada, os componentes são alinhados com a grade da planilha de design.

☐ Área "Parameter Sets"

O menu contextual a seguir é exibido quando você clica com o botão direito do mouse em um conjunto de parâmetros, em um dispositivo, em um componente ou em um parâmetro na área "Parameter Sets".

Menu	Sumário
Find	Caso você o execute para um componente, o componente correspondente na planilha de design é selecionado. Se você executá-lo para um parâmetro, o editor do componente que inclui o parâmetro correspondente será aberto com esse parâmetro selecionado. Esse tipo não pode ser executado para um conjunto de parâmetros ou um dispositivo.
Delete	Exclui o item. As configurações em um nível inferior também são excluídas.

☐ Área "Parameter Link Group"

O menu contextual a seguir é exibido quando você clica com o botão direito do mouse em um grupo de links, em um dispositivo, em um componente ou em um parâmetro na área "Parameter Link Group".

Menu	Sumário				
Open Link Master	Abre o editor Link Master do grupo de links de parâmetro.				
Find	Caso você o execute para um componente, o componente correspondente na planilha de design é selecionado. Se você executá-lo para um parâmetro, o editor do componente que inclui o parâmetro correspondente será aberto com esse parâmetro selecionado. Esse tipo não pode ser executado para um grupo de links de parâmetro ou um dispositivo.				
Delete	Exclui o item. As configurações em um nível inferior também são excluídas.				
Add to Parameter Set	Caso você o execute para um grupo de links de parâmetro, o atenuador mestre do link ou o botão [ON] é registrado no conjunto de parâmetros.				
Add to Remote Control List	Caso você o execute para um grupo de links de parâmetro, o atenuador mestre do link ou o botão [ON] é registrado na Lista de configurações do controle remoto.				
	<table border="1"> <tr> <td>Add to Next Available Number</td> <td>Registre-se no primeiro número não usado.</td> </tr> <tr> <td>Add to end</td> <td>Registre-se após o último parâmetro registrado.</td> </tr> </table>	Add to Next Available Number	Registre-se no primeiro número não usado.	Add to end	Registre-se após o último parâmetro registrado.
	Add to Next Available Number	Registre-se no primeiro número não usado.			
Add to end	Registre-se após o último parâmetro registrado.				

☐ Área "Gang Edit Group"

O menu contextual a seguir é exibido quando você clica com o botão direito do mouse em um grupo de edição conjunto, tipo de componente, dispositivo ou parâmetro na área "Gang Edit Group".

Menu	Sumário
Find	Caso você o execute para um componente, o componente correspondente na planilha de design é selecionado.
Delete	Exclui o item. As configurações em um nível inferior também são excluídas.
ALL ON (Acompanhamento ligado)	Caso você execute isso em um parâmetro, todos os parâmetros estão ligados.
ALL OFF	Caso você execute isso em um parâmetro, todos os parâmetros estão desligados.

☐ Área "Parameters"

O menu contextual a seguir é exibido quando você clica com o botão direito do mouse em um componente ou em um parâmetro na área "Parameters".

Menu	Sumário		
Find	Caso você o execute para um componente, o componente correspondente na planilha de design é selecionado. Se você executá-lo para um parâmetro, o editor do componente que inclui o parâmetro correspondente será aberto com esse parâmetro selecionado.		
Add to Parameter Set	Caso você o execute em um parâmetro, este é registrado no conjunto de parâmetros. Caso você o execute em um componente, este é registrado no conjunto de parâmetros.		
Add to Gang Edit Group	Caso você o execute em um componente, este é registrado no grupo de edição conjunto.		
Add to Parameter Link Group	Caso você o execute em um parâmetro, este é registrado no grupo de links de parâmetro.		
Add to Remote Control List	Caso você o execute em um parâmetro, o parâmetro é registrado na Remote Control Setup List. Caso você o execute em um componente, todos os parâmetros ou os medidores do componente são registrados na Remote Control Setup List. Caso sejam registrados simultaneamente, vários componentes são registrados como medidores.		
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="496 1032 762 1111">Add to Next Available Number</td> <td data-bbox="762 1032 1425 1111">Registre-se no primeiro número não usado.</td> </tr> </table>	Add to Next Available Number	Registre-se no primeiro número não usado.
	Add to Next Available Number	Registre-se no primeiro número não usado.	
<table border="1"> <tr> <td data-bbox="496 1111 762 1178">Add to end</td> <td data-bbox="762 1111 1425 1178">Registre-se após o último parâmetro registrado.</td> </tr> </table>	Add to end	Registre-se após o último parâmetro registrado.	
Add to end	Registre-se após o último parâmetro registrado.		

Solução de problemas

Problema	Possível causa	Ação
Ocorre um erro de compilazro.	O processamento excedeu 100%.	Exclua componentes desnecessários ou minimize as portas de entrada desconectadas.
	A memória excedeu 100%.	Reduza o valor de atraso máximo de Delay. Se, ainda assim, ele exceder 100%, exclua os componentes Delay, Speaker Processor ou Speech Privacy.
	Falha nas conexões.	Em alguns casos, você poderá ter sucesso se um componente com um número grande de canais de entrada/saída for dividido entre vários componentes com um número menor de canais de entrada/saída.
	O recurso do sistema 1 excedeu 100%.	Exclua conjuntos de parâmetros desnecessários.
	O recurso do sistema 2 excedeu 100%.	Exclua componentes ou grupos de links de parâmetro desnecessários.
Нго й possнvel colocar um componente. Нго й possнvel estabelecer uma conexro.	O sistema está ligado.	Use o MTX-MRX Editor para desligar o sistema.