



AW4416

PROFESSIONAL AUDIO WORKSTATION

Guida operativa



Fotocopia questa pagina. Compila e rispedisci in busta chiusa il coupon sotto riportato a:

**YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.
SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI
V.le ITALIA, 88 - 20020 LAINATE (MI)**

**PER INFORMAZIONI TECNICHE:
YAMAHA-LINE per Chitarre, Batterie, Audio professionale e Sintetizzatori
tutti i giorni dalle ore 10.00 alle ore 12.30
02/93572342**

**... SE TROVATE OCCUPATO... INVIATE UN FAX AL NUMERO:
02/93572119**

**... SE AVETE LA POSTA ELETTRONICA (E-MAIL):
yline@eu.post.yamaha.co.jp**

Cognome _____ Nome _____

Ditta/Ente _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Tel. _____ Fax _____ E-mail _____

Strumento acquistato _____

Nome rivenditore _____ Data acquisto _____

Sì, inseritemi nel vostro data base per:

- Poter ricevere deplianti dei nuovi prodotti
- Ricevere l'invito per le demo e la presentazione in anteprima dei nuovi prodotti

Per consenso espresso al trattamento dei dati personali a fini statistici e promozionali della vostra società, presa visione dei diritti di cui all'articolo 13 legge 675/1996.

Data _____ **FIRMA** _____

Importante

Leggete quanto segue prima di usare l'AW4416

☐ Avvertenze

- Non fate penetrare acqua in questa unità e evitate che essa si bagni. Ciò potrebbe essere causa di incendio o scossa elettrica.
- Collegate il cavo di alimentazione di questa unità soltanto ad una presa di corrente alternata del tipo stabilito in questo manuale di istruzioni oppure come indicato sull'AW4416. Un'omissione in tal senso può essere causa di incendio e scossa elettrica.
- Non graffiate, flettete, torcete, tirate o surriscaldiate il cavo di alimentazione. Un cavo di alimentazione danneggiato può essere causa di incendio e di scossa elettrica.
- **Non** collocate oggetti pesanti, compreso l'AW4416, sul cavo di alimentazione. Un cavo di alimentazione danneggiato rappresenta un rischio di scossa elettrica e di incendio. In particolare, state attenti a non appoggiare oggetti pesanti su un cavo di alimentazione coperto da un tappeto o da moquette.
- Se notate qualsiasi tipo di anomalia, ad esempio fumo, cattivo odore o rumore oppure se vi accorgete che è penetrato un corpo estraneo o del liquido all'interno dell'AW4416, spegnetela immediatamente. Togliete il cavo di alimentazione dalla presa di corrente alternata e consultate il vostro rivenditore per l'opportuna riparazione. Usando l'AW4416 in queste condizioni, correte rischio di incendio e di scossa elettrica.
- Nel caso l'AW4416 dovesse cadere oppure se la sua struttura esterna dovesse danneggiarsi, spegnete immediatamente l'unità, togliete la spina del cavo di alimentazione dalla presa e contattate il vostro rivenditore. Se continuate ad usare l'unità senza seguire queste istruzioni, potete correre il rischio di incendio o di scossa elettrica.
- Se il cavo di alimentazione è danneggiato (se è tagliato o se uno dei fili interni fuoriesce), chiedete l'opportuna sostituzione al vostro negoziante. Usare un cavo danneggiato costituisce pericolo di incendio e di scossa elettrica.
- Non modificate questa unità, altrimenti potreste correre il rischio di incendio e di scossa elettrica.

☐ Precauzioni

- In fase di montaggio dell'unità in un rack, lasciate abbastanza spazio libero attorno all'unità per l'opportuna ventilazione. Questo dovrebbe essere: 10 cm ai lati, 20 cm sul retro e 30 cm al di sopra. Per la normale ventilazione durante l'uso, rimuovete la parte posteriore del rack o aprite un foro di ventilazione. Se la ventilazione non è adeguata, l'AW4416 si surriscalda e può causare un incendio.

- Questa unità è dotata di fori per la ventilazione nella parte inferiore per evitarne il surriscaldamento. Non ostruiteli, poiché la loro ostruzione costituisce pericolo di incendio.
- Afferrate la spina del cavo di alimentazione quando la estraete dalla presa di corrente. Non tirate mai il cavo. Un cavo danneggiato costituisce un rischio potenziale di incendio e di scossa elettrica.
- Non toccate la spina con le mani bagnate per evitare di prendere la scossa.
- Per questa unità usate soltanto il cavo di alimentazione fornito. L'uso di tipi diversi di cavo costituirebbe pericolo di incendio.
- Prima di maneggiare una scheda di I/O o l'hard disk, toccate sempre una superficie metallica dotata di messa a terra per scaricare completamente l'energia statica che si fosse accumulata sul corpo e sui vestiti. L'inosservanza di questa precauzione potrebbe danneggiare l'unità.
- State attenti a non toccare i terminali nella parte posteriore dell'unità quando maneggiate una scheda di I/O o l'hard disk; potreste causare difetti di contatto.

□ Note sul funzionamento

- L'uso di un telefono cellulare nelle vicinanze di questa unità può produrre rumore. In tal caso, usatelo lontano dall'AW44160.
- I connettori del tipo XLR sono cablati come segue: pin 1: terra, pin 2: polo caldo (+), e pin 3: polo freddo (-).
- I jack phone TRS sono cablati come segue: bussola: terra, punta: mandata, e anello: ritorno.
- Se quando accendete l'AW4416 appare il messaggio "LOW BATTERY", contattate al più presto il vostro negoziante per la sostituzione della batteria interna di backup dei dati. L'unità funzionerà ancora correttamente, ma i dati diversi da quelli preset andranno persi. Prima di sostituire la batteria, vi raccomandiamo di salvare i dati su drive CD-RW o su un dispositivo SCSI esterno.
- La performance dei componenti dotati di contatti mobili come interruttori, controlli rotanti, fader e connettori, con il tempo si impoverisce. La velocità del deterioramento dipende dall'ambiente operativo ed è inevitabile. Consultate il vostro negoziante per la sostituzione di componenti difettosi.

Trattamento dei dischi CD-R/RW

Quando maneggiate i dischi, osservate i punti seguenti.

In caso contrario, potreste incontrare problemi come la perdita dei dati registrati, malfunzionamento del drive o logoramento dell'etichetta.

- Non mettete i dischi in luoghi esposti alla luce solare diretta, ad alta temperatura o ad alto tasso di umidità.
- Non toccate alcuna delle superfici del disco.
- Tenete il disco sui bordi. Togliete con delicatezza la polvere o la sporcizia dalla superficie di registrazione del disco.
- Non pulite i dischi con prodotti chimici o detergenti.
- Non piegate i dischi e non fateli cadere.
- Per togliere la polvere, usate una bomboletta di aria compressa. Strofinando energicamente la superficie del disco con un panno asciutto potreste graffiarlo.
- Non scrivete sul disco e non applicate etichette.

Immagazzinamento dei dati prodotti

I dati prodotti possono andare persi a causa di un'interruzione o di un'operazione errata. Vi raccomandiamo di immagazzinare tutti i dati importanti su dischi CD-R o CD-RW o su altri supporti di immagazzinamento esterni.

Responsabilità per la perdita dei dati ecc.

- La Yamaha non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi danno (inclusi quelli indotti o incidentali) subito dal cliente o da terzi come risultato della perdita o del deterioramento dei dati immagazzinati sui CD-R, a prescindere dal fatto che tale perdita possa essere stata prevista dalla Yamaha.
- La Yamaha non garantisce che i supporti siano privi di difetti che possano renderli inutilizzabili.

Precauzioni per il trattamento dei dispositivi opzionali

- Per richieste relative al trattamento di schede di I/O, hard disk o drive CD-RW, rivolgetevi al vostro negoziante Yamaha.
- Prima di iniziare il lavoro di installazione, spegnete sempre l'unità principale e tutte le periferiche, scollegate dalla spina il cavo di alimentazione dell'unità principale e quindi i cavi che collegano l'unità principale con le periferiche.
- Indossate guanti spessi quando lavorate su questo dispositivo per evitare di tagliarvi con sporgenze metalliche o simili sull'unità principale, la scheda di I/O, l'hard disk o il drive CD-RW.
- Prima di iniziare a lavorare su questo dispositivo, toccate sempre una superficie di metallo dotata di messa a terra per scaricare completamente l'energia statica che si fosse eventualmente accumulata sul corpo e sui vestiti.
- Evitate accuratamente di toccare i terminali o i componenti della superficie della scheda.
- Per proteggere i circuiti elettronici della scheda di I/O, dell'hard disk, del drive CD-RW ecc. dai danni derivanti dall'elettricità statica, quando maneggiate uno di questi dispositivi evitate accuratamente di toccare gli elementi della scheda del circuito integrato o altri componenti elettronici.
- Fate attenzione a non far cadere viti all'interno dell'unità principale. Se accendete l'AW4416 mentre all'interno si trova ancora una vite, l'unità principale potrebbe non funzionare correttamente o guastarsi. Se non riuscite a recuperare la vite caduta all'interno, rivolgetevi al vostro negoziante Yamaha.
- In caso di problemi all'hard disk o al drive CD-RW fino al loro "crash" completo, rivolgetevi al negozio nel quale lo avete acquistato.

Salvo la duplicazione ad uso personale o l'assenza di copyright, è vietata la duplicazione o il trasferimento di dati musicali o sonori venduti senza il permesso del proprietario del copyright. Quando usate questo dispositivo, consultate un esperto di copyright.

○ **Avvertenza**

Questa Audio Workstation Yamaha è stata studiata per essere usata professionalmente e responsabilmente dagli operatori dell'industria e degli studi di registrazione. La riproduzione, la distribuzione o, in alcuni casi, l'esecuzione in pubblico, di tutta o parte di una registrazione sonora o di una composizione musicale protetta da copyright, senza aver ottenuto un permesso appropriato dai proprietari, potrebbe costituire violazione del diritto d'autore ed altre leggi. Inoltre, le leggi (come la Audio Home Recording Act e la Digital Millennium Copyright Act negli USA) contengono determinate restrizioni e richieste da applicare ai lavori coperti da copyright e le relative informazioni e dati che accompagnano tali lavori. La violazione di tali leggi potrebbe, in alcuni casi, causare procedimento civile ed, in tal caso, configurarsi come reato.

Poiché le violazioni delle leggi sul copyright potrebbero comportare dei problemi molto seri, in quanto reati, dovrete consultare un avvocato esperto di diritti d'autore, nonché di tutte le leggi applicabili all'impiego da parte vostra della workstation (quali la Audio Home Recording Act e la Digital Millennium Copyright Act negli USA), se avete domande riguardanti l'impiego totale o parziale di registrazioni sonore o composizioni musicali protette da copyright.

Vi ringraziamo per l'acquisto della workstation audio AW4416 Yamaha. Per poter ottenere il massimo della funzionalità dell'AW4416 e apprezzarne il funzionamento senza inconvenienti, leggete attentamente la "Guida operativa" (questo manuale), il "Manuale di riferimento" e la sezione "Tutorial", separati.

Sommario

Prima di iniziare	1
Controllo degli elementi inclusi	1
Installazione di un hard disk interno	2
Informazioni sull'hard disk interno	2
Installazione	3
Installazione di un drive CD-RW	5
Informazioni sui drive CD-RW	5
La SCSI ID del drive CD-RW	5
Procedura di installazione	6
Rimozione del pad protettivo per il trasporto	9
Come rimuovere il pad protettivo per il trasporto	9
Espulsione manuale del disco (emergenza)	10
Collegamento di un dispositivo SCSI esterno	10
Informazioni sui dispositivi SCSI esterni	10
Procedura di collegamento	11
Informazioni sui terminatori	12
Informazioni sugli errori SCSI	12
Installazione delle schede I/O	13
Informazioni sulle schede I/O	13
Procedura di installazione	14
Punti importanti da osservare	15
Accensione o spegnimento	15
Accensione	15
Impostazione del clock interno	16
Spegnimento	17
Trasporto dell'AW4416	18
Vibrazioni durante l'uso	18

Capitolo 1	Benvenuti nel mondo dell'AW4416	19
	Caratteristiche dell'AW4416	19
	Sezione Mixer	19
	Sezione Recorder	20
	Sezione Sampling pad	21
	CD-RW drive (opzione)	21
	Altre caratteristiche	21
	Flusso del segnale all'interno dell'AW4416	22
	Input patch	23
	Canali Input 1–24	24
	Canali Return 1/2	25
	Recorder input patching	26
	Canali Monitor 1–16	26
	Collegamenti a cascata digitale	27
	Oscillator	27
	Canale stereo output	27
	Bus 1–8	28
	Bus AUX 1–8	28
	Output patch	29
	Internal effect 1/2	29
	Output Monitor/output headphone	30
Capitolo 2	Parti e loro funzioni	31
	Pannello superiore	31
	Sezione Analog input/output	31
	Sezione WORK NAVIGATE	32
	Sezione UNIT	32
	Sezione MIXER	33
	Sezione FADER MODE	34
	Sezione MIXING LAYER	35
	Tasti [SEL], tasti [ON], fader	37
	Sezione Display	38
	Sezione contatore/indicatori di livello	39
	Sezione RECORDER	40
	Sezione AUTOMATION	41
	Sezione SCENE MEMORY	41
	Sezione CURSOR/JOG & SHUTTLE	42
	Sezione Locate	43
	Sezione trasporto	44
	Sezione SAMPLING PAD	45
	Pannello posteriore	46
	Pannello frontale	50

Capitolo 3	L'interfaccia utente dell'AW4416	51
	Display	51
	Misuratori di livello/contatore	54
	Operazioni base dell'AW4416	56
	Accesso a una videata/pagina	56
	Uso dei controlli del pannello superiore	56
	Uso del mouse	56
	Attivazione/disattivazione (on/off) di un pulsante	57
	Uso dei controlli del pannello superiore	57
	Uso del mouse	57
	Editare il valore di un fader/manopola/box numerico	58
	Uso dei controlli del pannello superiore	58
	Uso del mouse	58
	Uso dei pulsanti funzioni aggiuntive	59
	Uso dei controlli del pannello superiore	59
	Uso del mouse	59
	Immissione del testo	60
	Uso dei controlli della pagina tab	60
	Uso del mouse	62
	Selezione dei canali	63
Capitolo 4	Collegamenti e messa a punto	67
	Collegamenti	67
	Impostazioni di Word clock	68
Capitolo 5	Registrazione sull'AW4416	73
	Preparazione per la registrazione	73
	Collegamenti e inizio	73
	Creazione di una nuova song	75
	Registrazione della prima traccia	78
	Impostate il livello di ingresso	78
	Assegnate i segnali ai bus	81
	Impostate le tracce sul modo record-ready	82
	Effettuate le regolazioni per il monitor	83
	Registriamo!	85
	Overdubbing (sovrapposizione)	87
	Impostate il livello di input o ingresso	87
	Assegnate il segnale ad un bus	88
	Mettete la traccia nel modo record-ready	89
	Effettuate le regolazioni monitor	90
	Impiego dell'EQ e del processore di dinamiche	91
	Impiego dell'equalizzazione a quattro bande	91
	Impiego del processore di dinamiche	92
	Ora pensiamo a sovrapporre (overdubbing)	94

	Mixdown	95
	Creazione del bilanciamento mix delle tracce	95
	Impiego della funzione Solo	96
	Impiego degli effetti interni	99
	Altre funzioni utili	101
	Fader group	101
	Mute group	101
	Automix	102
	Registrazione della traccia stereo	102
	Salvataggio di una scena/song	105
	Salvataggio di una scena	105
	Salvataggio di una song	106
Capitolo 6	Operazioni Transport/Locate	109
	Tabella delle operazioni dei tasti di trasporto	109
	Funzione Shuttle (operazione cue/review)	110
	Funzione Nudge	110
	Impiego della funzione Nudge	110
	Regolazioni della funzione Nudge	112
	Funzione Rollback	113
	Localizzazione di un punto specifico	114
	Localizzazione del punto zero del contatore	115
	Impostazione della locazione del tempo relativo di zero	115
	Localizzazione dei punti di start/end	117
	A-B repeat	118
	Impostazione dei punti A/B	118
	Esecuzione del playback di A-B repeat	118
	Punti In/Out	120
	Impostazione del punto In/Out	120
	Marker	121
	Impostazione di un marker	121
	Localizzazione di un marker	121
	Regolazione della posizione di un punto "Locate"	123
	Eliminazione di un punto "locate"	125
	Eliminazione di un punto "locate" usando i tasti del pannello ...	126
	Eliminazione di un punto In/Out o di un punto A/B	126
	Eliminazione di un marker	126
Capitolo 7	Punch-in/out	127
	Informazioni sul punch-in/out	127
	Punch-in/out manuale (→ P.128)	127
	Punch-in/out automatico (→ P.130)	127
	Punch-in/out manuale	128
	Preparazione	128
	Effettuate le appropriate regolazioni monitor per l'input	128
	Collegate un interruttore a pedale	128
	Registrazione manuale di punch-in/out	129

	Punch-in/out automatico.	130
	Preparazione	130
	Effettuate le regolazioni monitor dell'input	130
	Impostate i punti auto punch-in/out	130
	Impostate i tempi di pre-roll/post-roll	130
	Riascolto e registrazione con auto punch-in/out	131
	Riascolto con auto punch-in/out.	131
	Registrazione con auto punch-in/out.	132
Capitolo 8	Patching	133
	Combinazione con i canali di ingresso	133
	Combinazione con gli ingressi del recorder	135
	Combinazione delle uscite	136
	Patch library (libreria combinazioni).	138
	Memorizzazione nella libreria di patch.	138
	Richiamo di un programma di patch.	139
	Combinazione dei jack di ingresso/uscita con un punto insert I/O . .	140
	Impiego della funzione Quick Rec	143
Capitolo 9	Operazioni con le tracce e con le tracce virtuali . .	147
	La struttura della traccia dell'AW4416	147
	Attivazione/disattivazione delle tracce virtuali	149
	Abbinamento delle tracce	151
	Editing delle tracce e tracce virtuali	152
	Tracce, parti e regioni	152
	Assegnazione di un nome ad una traccia virtuale o ad una regione .	153
	Assegnazione di un nome ad una traccia virtuale	153
	Assegnazione di un nome ad una regione.	155
	Procedura di editing della traccia	156
	Procedura di editing della traccia virtuale	159
	Elenco dei comandi di editing	161
	Menù TRACK.	161
	Menù PART	162
	Menù REGION	163
Capitolo 10	Effetti interni	165
	Informazioni sugli effetti interni	165
	Impiegando AUX send/return	165
	Inserendo un effetto in un canale	165
	Impiego di AUX send/return per applicare un effetto	166
	Patching (combinazione).	166
	Richiamo di un programma di effetti dalla libreria	167
	Commutazione fra pre-fader e post-fader	169
	Regolazione del livello di mandata/ritorno (send/return)	170
	Regolazione del livello di mandata (send level)	170

	Inserimento di un effetto in un canale desiderato.	171
	Patching (combinazione)	171
	Inserimento di un effetto nel canale monitor 1	172
	Richiamo di un programma di effetti.	174
Capitolo 11	Gestione della song	175
	Informazioni sulle song.	175
	Salvataggio/caricamento di una song	176
	Salvataggio della song corrente.	176
	Caricamento di una song	177
	Editing del nome della song/commento	178
	Eliminazione/copiatura di una song	179
	Eliminazione di una song	179
	Copiatura di una song.	181
	Ottimizzazione di una song	182
	Importazione dei dati mixer di una song esistente	183
Capitolo 12	Sampling pad	185
	Informazioni sui sampling pad	185
	Assegnazione delle uscite di un pad ai canali.	186
	Assegnazione di una regione al sampling pad.	187
	Tagliare un campione	190
	Assegnazione di un nome al pad.	193
	Cancellazione di un pad sample e del nome.	194
	Registrare la propria performance sul sampling pad.	196
	Copiare una performance del pad	198
	Cancellare una performance del pad	201
Capitolo 13	Memorie di scena	203
	Informazioni sulla scene memory.	203
	Parametri inclusi in una scena	203
	I numeri di scena	203
	Memorizzazione di una scena	204
	Richiamo di una scena	206
	Editing del nome di una scena	207
	Protezione di una scena	208
	Cambiare l'ordine delle scene	209
	Store/Recall di una scena, con i tasti	211
	Memorizzazione di una scena	211
	Richiamo di una scena	212
Capitolo 14	Automix.	213
	Che cosa è l'automix?.	213
	Creazione di un nuovo automix	214

	Registrare la prima sezione	216
	Playback dell'automix	218
	Sovrascrivere sugli eventi	219
	Automix: punch-in/out	221
	Editing dei movimenti del fader	223
	Editing dell'automix off-line	225
	Memorizzazione di un automix	228
	Richiamo di un automix	230
Capitolo 15	MIDI.	231
	Che cosa potete fare con la MIDI	231
	Porte MIDI e connettore TO HOST.	232
	Uso di TO HOST per connessione diretta con il vostro computer.	233
	Connessioni.	233
	Impostazione del parametro PORT SELECT	234
	Commutare le scene dell'AW4416 da un dispositivo esterno	235
	Uso di MTC per sincronizzare l'AW4416 ed un sequencer MIDI	238
	Uso di MIDI Clock per sincronizzare l'AW4416 e un sequencer MIDI	240
	L'MMC per il controllo dell'AW4416	243
Capitolo 16	Backup e "restore" dati di song	245
	Selezionare il formato di backup.	245
	Backup di una song	246
	"Restore" dati di song	248
	Disk utility.	250
	Formattare l'hard disk interno/dispositivo SCSI esterno	250
	Formattare l'hard disk interno.	251
	Formattare un hard disk esterno	251
	Formattare supporti rimovibili come i MO	253
	Cancellazione dei CD-RW.	254
Capitolo 17	Masterizzazione	255
	Informazioni di base	255
	Tracce stereo masterizzabili.	255
	CD-R e CD-RW	256
	Track At Once e Disc At Once	257
	Preparazione per la masterizzazione	258
	Impostazioni del Mastering mode	258
	Scrivere il master	259
	Finalizzare.	263
	Suonare i CD-R/RW (funzione CD Play)	264

Prima di iniziare

Questo capitolo spiega i preparativi necessari per usare l'AW4416, come il controllo degli elementi inclusi e le opzioni di installazione.

Controllo degli elementi inclusi

Accertatevi che la confezione contenga le seguenti voci. Se qualcosa dovesse mancare, rivolgetevi al vostro negoziante.

- Unità mixer/recorder AW4416: 1
- Guida operativa (questo manuale): 1
- Manuale di Riferimento: 1
- Sezione Tutorial: 1
- Cavo di alimentazione: 1
- CD-ROM: 1
- Cavo rosso e bianco per il drive CD-RW (a quattro conduttori): 1
- Viti per l'installazione del drive CD-RW/hard disk da 2.5": 8
- Adattatore hard disk ADP25H da 2.5": 1 (preinstallato nello slot HARD DISK DRIVE da 2.5" sul pannello posteriore dell'AW4416)

○ Marchi di commercio

ADAT MultiChannel Optical Digital Interface è un marchio di commercio e ADAT e Alesis sono marchi di commercio registrati della Alesis Corporation. Apple e Macintosh sono marchi di commercio registrati della Apple Computer, Inc. Tascam Digital Interface è un marchio di commercio e Tascam e Teac sono marchi di commercio registrati della Teac Corporation. MS-DOS è un marchio di commercio registrato e Windows è un marchio di commercio della Microsoft Corporation. Yamaha è un marchio di commercio della Yamaha Corporation. Tutti gli altri marchi di commercio appartengono ai relativi proprietari e vengono qui di seguito riconosciuti.

○ Copyright

Nessuna parte del software AW4416 o dei manuali di istruzione può essere riprodotta o distribuita in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo senza la preventiva autorizzazione scritta della Yamaha Corporation.

© 2000 Yamaha Corporation. Tutti i diritti riservati.

○ Sito web Yamaha

<<http://www.yamaha.co.jp/product/proaudio/homeenglish/>>

Installazione di un hard disk interno

Dovete installare un hard disk nell'AW4416, prima di usarlo. Se tentate di usare l'AW4416 senza aver installato un hard disk, le sezioni recorder e mixer non funzioneranno correttamente, e anche l'AW4416 verrà danneggiato.

Informazioni sull'hard disk interno

Sull'AW4416, tutti i dati necessari per riprodurre una composizione (impostazioni mixer e recorder, dati audio ecc.) vengono immagazzinati nell'hard disk come "song."

Un hard disk interno è collegato all'adattatore dell'hard disk da 2.5" ADP25H e installato nello slot HARD DISK DRIVE da 2.5" situato sul pannello posteriore. È possibile usare hard disk con le seguenti specifiche tecniche.

- Tipo: IDE da 2.5" (la posizione della connessione è conforme a SFF-8201)
- Spessore: nessun limite particolare
- Capacità: nessun limite particolare (tuttavia, l'AW4416 può usare una capacità massima di 64 GB)
- Modelli noti con cui lavorare: rivolgetevi al vostro distributore Yamaha locale oppure consultate il sito web al seguente URL.
<<http://www.aw4416.com/>>



-
- Con "modelli noti con cui lavorare", intendiamo i modelli disponibili in commercio che la Yamaha ha ottenuto, installato nell'AW4416 e provato successivamente per mezzo di vari test operativi. Tuttavia, non possiamo tener conto di lievi differenze di performance che potrebbero verificarsi a causa delle tolleranze di fabbricazione di ciascun produttore.
 - Gli hard disk sono dispositivi di precisione. Forti urti fisici, magnetismo, elettricità statica o corrente eccessiva ecc. possono danneggiare i dati presenti su un hard disk. Dovete usare mezzi e supporti come un dispositivo SCSI esterno o un CD-RW per effettuare il backup dei vostri dati musicali importanti.
 - Vi preghiamo notare che la Yamaha Corporation non si assume alcuna responsabilità per eventuali danni, diretti o indiretti, provocati dall'uso di uno qualsiasi degli hard disk di cui sopra.

Installazione

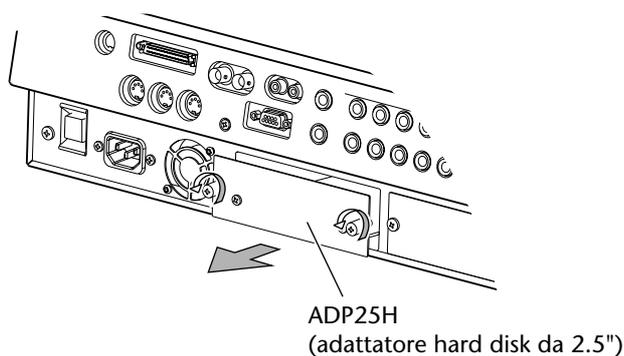
Vi preghiamo di leggere e di osservare le precauzioni sull'installazione dei dispositivi opzionali elencati all'inizio di questo manuale.

Ecco come connettere un hard disk IDE da 2.5" all'adattatore per hard disk ADP25H compreso con l'AW4416, ed installarlo nello slot appropriato dell'AW4416.

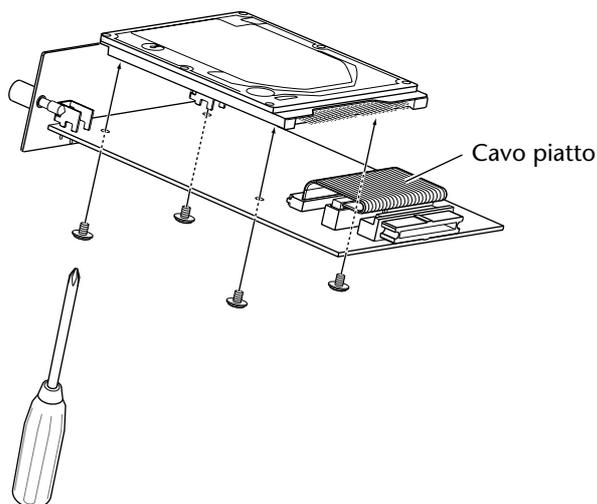


- *Gli hard disk sono dispositivi di precisione. Non sottoponeteli a urti fisici o elettricità statica ecc.*
- *Non posizionate un hard disk nelle vicinanze di dispositivi che creano un forte campo magnetico, o in luoghi particolarmente freddi, caldi o umidi.*
- *Prima di maneggiare un hard disk, toccate un oggetto metallico dotato di messa a terra per scaricare eventuale energia statica accumulata sul corpo o sugli abiti, altrimenti l'energia statica potrebbe danneggiare l'hard disk.*
- *Non tentate mai di smontare un hard disk e non applicate forza eccessiva su di esso.*
- *L'AW4416 viene inviato con quattro viti per la connessione di un hard disk da 2.5", e quattro viti per la connessione di un drive CD-RW, per un totale di otto viti incluse dello stesso tipo.*

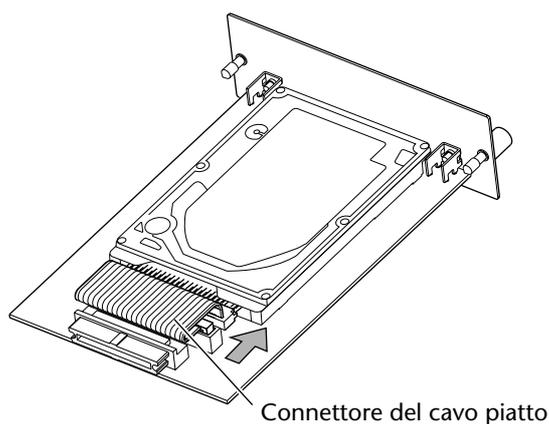
1. Avrete bisogno dei seguenti elementi:
 - L'AW4416
 - Un hard disk IDE da 2.5" (venduto separatamente) per l'installazione
 - Quattro viti incluse con l'AW4416 per connettere l'hard disk da 2.5"
 - Un cacciavite philips a stella (+)
2. Accertatevi che l'AW4416 sia spenta. Per sicurezza, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa a corrente alternata.
3. Sul pannello posteriore dell'AW4416, togliete le due viti che bloccano l'adattatore dell'hard disk ADP25H da 2.5" allo slot HARD DISK DRIVE da 2.5".



4. Posizionate l'hard disk sull'ADP25H come mostrato nel diagramma sottostante, allineate i fori delle viti dell'hard disk e dell'ADP25H, e usate il cacciavite per stringere le viti nelle quattro posizioni illustrate.



5. Inserite il connettore del cavo piatto proveniente dall'ADP25H nel connettore dell'hard disk.



- Anche se è difficile inserire il connettore, non esercitate eccessiva pressione per forzarlo, dato che potreste danneggiare l'hard disk o ferirvi.

6. Allineando l'ADP25H (con l'hard disk collegato) con le guide all'interno dello slot HARD DISK DRIVE da 2.5", premetelo finché si posiziona con uno scatto.
7. Usate le viti che avete tolto allo step 3 per fissare l'ADP25H nello slot HARD DISK DRIVE da 2.5".

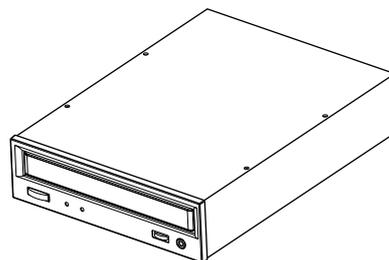


- Se non stringete bene le viti, l'hard disk potrebbe vibrare e non funzionare correttamente.



- Non accendete l'AW4416 fino a quando non sono state installate tutte le opzioni.
- Quando accendete l'AW4416 dopo aver installato un nuovo hard disk, la formattazione dell'hard disk inizierà automaticamente (→ P.15).

Installazione di un drive CD-RW



Informazioni sui drive CD-RW

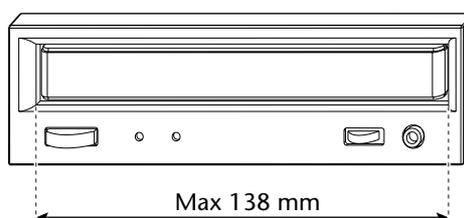
Un drive CD-RW è un'opzione che vi consente di creare CD musicali, di effettuare il backup dei dati dell'hard disk interno e di ripristinarli, di suonare un CD musicale oppure di leggere un CD-ROM. Un drive CD-RW di tipo interno può essere installato togliendo il coperchio del drive CD-RW dal pannello frontale. È possibile usare i drive CD-RW con le seguenti specifiche tecniche.

- Interfaccia: SCSI-2
- Modelli noti con cui lavorare: rivolgetevi al vostro distributore Yamaha locale oppure consultate il sito web al seguente URL.
<<http://www.aw4416.com/>>



- Con "modelli noti con cui lavorare", intendiamo i modelli disponibili in commercio che la Yamaha ha ottenuto, installato nell'AW4416, e provato successivamente per mezzo di vari test operativi. Tuttavia, non possiamo tener conto di lievi differenze di performance che potrebbero verificarsi a causa delle tolleranze di fabbricazione di ciascun produttore.
- Vi preghiamo notare che la Yamaha Corporation non si assume alcuna responsabilità per eventuali danni, diretti o indiretti, provocati dall'uso di uno qualsiasi dei drive CD-RW di cui sopra.

- * Osservate che il pannello del coperchio dell'AW4416 non può essere applicato ad un drive CD-RW con una guida dotata di sportello. Il pannello può essere attaccato ad un drive CD-RW con una guida delle dimensioni seguenti.



La SCSI ID del drive CD-RW

- La SCSI ID (n° di identificazione SCSI) dell'AW4416 è fissata a "6." Per questa ragione, dovete impostare su "6" la SCSI ID del drive CD-RW prima di installarlo.

- Nelle varie videate dell'AW4416, la SCSI ID del drive CD-RW interno è stata impostata su "3" per default. Per questa ragione, troverete conveniente impostare su "3" l'ID del CD-RW. (Per i dettagli sull'impostazione della SCSI ID, fate riferimento al manuale di istruzioni del vostro drive CD-RW.)
- Se state installando un drive CD-RW Yamaha, la SCSI ID sarà impostata in fabbrica su "3", e vi raccomandiamo di lasciarla su questa impostazione.

Procedura di installazione

Vi preghiamo di leggere attentamente le precauzioni relative all'installazione di dispositivi opzionali riportate all'inizio di questo manuale.

1. Avrete bisogno degli elementi seguenti.

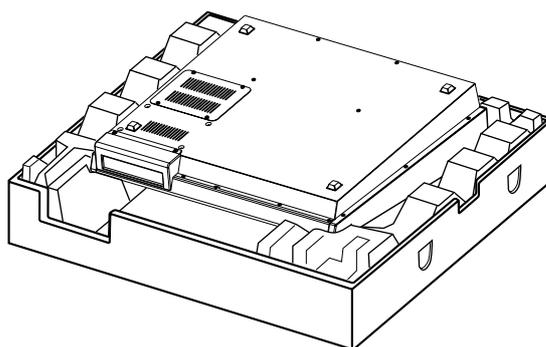
- L'AW4416
- Drive CD-RW interno (opzione)
- Viti (incluse con l'AW4416) per attaccare il drive CD-RW
- Cavo rosso e bianco per il drive CD-RW (a quattro conduttori)
- Cacciavite philips (a stella)
- Piano di lavoro



-
- *Per poter installare il drive CD-RW dovrete capovolgere l'AW4416. Accertatevi che l'area di lavoro sia sufficientemente ampia.*
 - *L'AW4416 viene fornito con quattro viti per attaccare l'hard disk da 2.5", e quattro viti per attaccare il drive CD-RW, per un totale di otto viti dello stesso tipo.*

2. Accertatevi che l'AW4416 sia spenta. Per sicurezza, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa a corrente alternata.

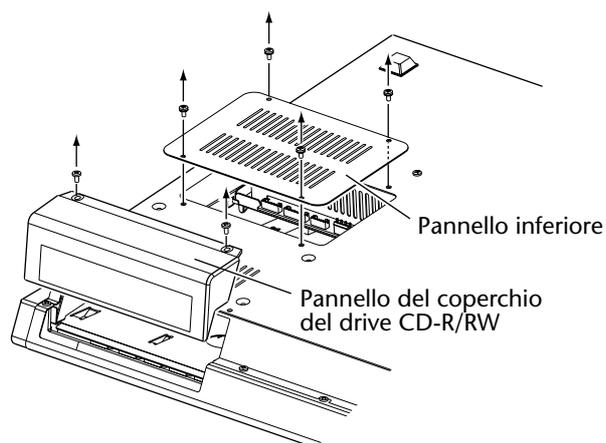
3. Capovolgete l'AW4416 sulla superficie di lavoro.



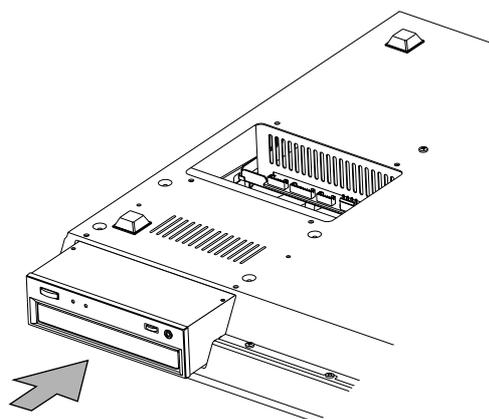
.....

Quando capovolgete l'AW4416, vi raccomandiamo di usare il polistirolo dell'imballaggio con il quale l'AW4416 è stata spedita, come mostrato nel diagramma precedente, in modo che non vengano danneggiati i controlli del pannello superiore. Se tale materiale da imballaggio non fosse disponibile, adagiate un panno soffice e appoggiate ognuno dei quattro angoli dell'AW4416 su una pila di riviste ecc.

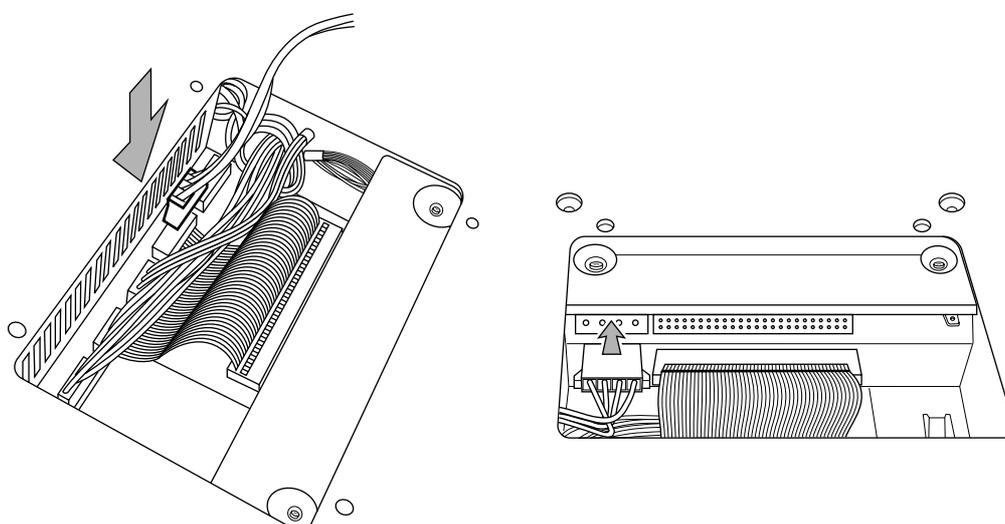
4. Togliete il coperchio del drive CD-RW dal pannello frontale, e togliete il pannello inferiore.



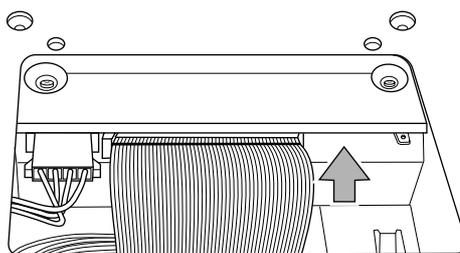
5. Ruotate il drive CD-RW, e inseritelo un poco alla volta, fermandovi quando la fine del connettore del drive CD-RW entra nell'apertura nella parte inferiore dell'AW4416.



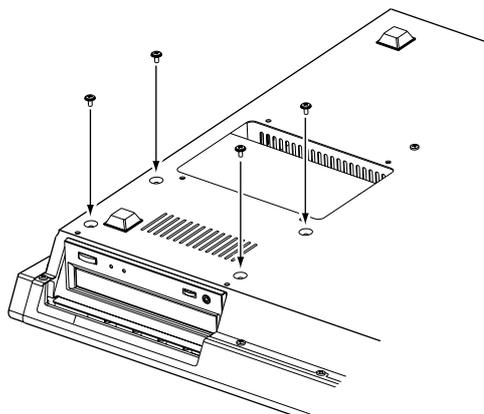
6. Collegate il cavo rosso e bianco a quattro conduttori incluso nell'AW4416 al connettore interno dell'AW4416 come mostrato nel diagramma, quindi collegate il cavo al connettore del drive CD-RW.



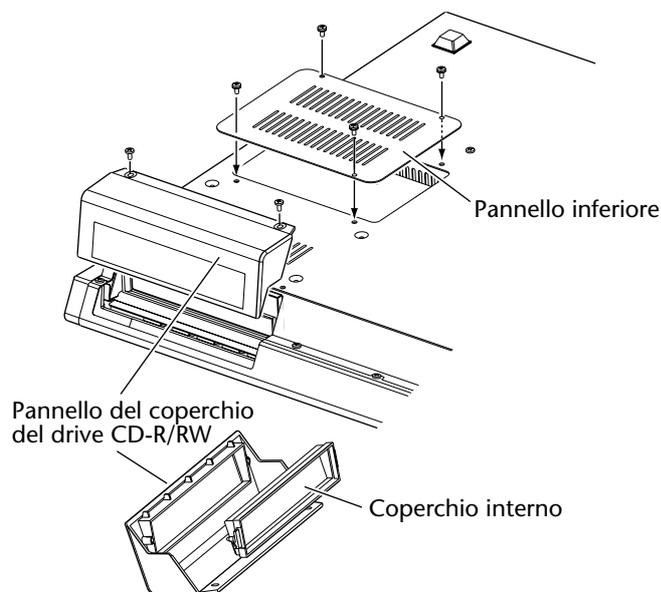
7. Inserite il connettore del cavo piatto (che fuoriesce dall'AW4416) nel connettore del drive CD-RW.



8. Allineate i fori delle viti nella parte inferiore del drive CD-RW con quelli dell'AW4416, e usate un cacciavite per fissare il drive con le quattro viti incluse.

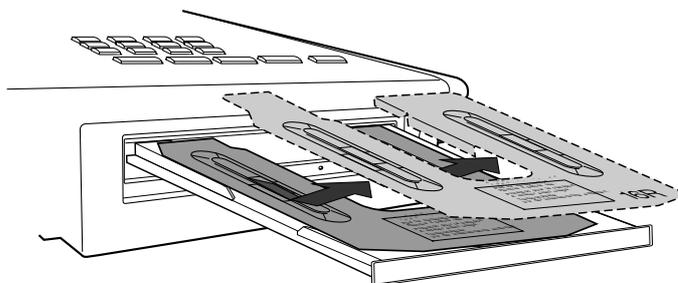


9. Riattaccate il coperchio del drive CD-RW e il pannello inferiore che avete tolto allo step 3. A questo punto, toglie il coperchio interno dal coperchio del drive CD-RW.



Rimozione del pad protettivo per il trasporto

Quando vengono spediti i drive CD-RW, la sede porta-disco contiene un pad protettivo per il trasporto che protegge il meccanismo interno da urti fisici subiti durante il trasporto. Togliete questo pad protettivo prima dell'uso.



* Questo disegno raffigura un drive CD-RW prodotto dalla Yamaha Corporation.



.....
 Conservate il pad protettivo per la prossima volta in cui dovete trasportare l'unità.

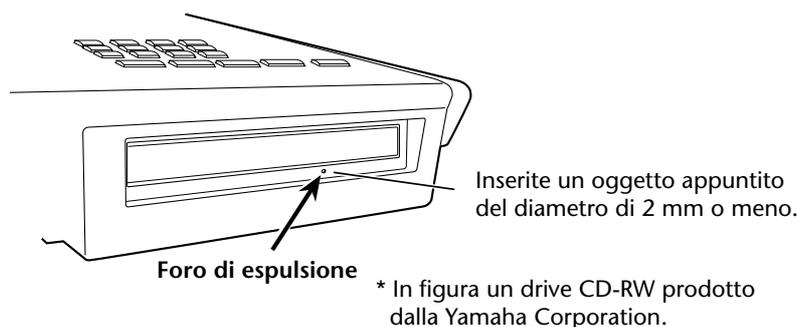
Come rimuovere il pad protettivo per il trasporto

1. Installate il drive CD-RW nell'AW4416.
2. Accendete l'AW4416.
 Impostate il numero di SCSI ID secondo necessità (→ P.259).
3. Premete il tasto [CD PLAY] e quindi i tasti [SHIFT] + [F2] per aprire la sede porta-disco.
4. Togliete il pad protettivo.
 Prima di trasportare l'unità, seguite il procedimento inverso per inserire il pad.

Espulsione manuale del disco (emergenza)

L'espulsione manuale vi consente di estrarre manualmente il disco in caso di emergenza, come un malfunzionamento del meccanismo della sede porta-disco (solitamente temporaneo) o mancanza di corrente. Sappiate che l'uso frequente di questo metodo può causare malfunzionamento del drive CD-RW. Per la localizzazione del foro di espulsione e la procedura, fate riferimento al manuale di istruzioni del vostro drive CD-RW.

Per poter eseguire questa operazione, è necessario un oggetto appuntito del diametro di 2 mm o meno, come un fermaglio metallico per carta.



Collegamento di un dispositivo SCSI esterno

Informazioni sui dispositivi SCSI esterni

I dispositivi SCSI esterni ai quali ci riferiamo sono dispositivi di immagazzinamento usati per effettuare il backup dei dati interni dell'AW4416 e per ripristinarli, e possono essere collegati al connettore SCSI sul pannello posteriore dell'AW4416. È possibile usare i seguenti tipi di dispositivi di immagazzinamento.

- Tipo di drive: drive MO (128 MB, 230 MB, 540MB, 640 MB 1.3 GB), drive hard disk, drive CD-RW
- Interfaccia: SCSI-2
- Modelli noti con cui lavorare: rivolgetevi al vostro distributore Yamaha locale oppure consultate il sito web al seguente URL.
<<http://www.aw4416.com/>>



- Con "modelli noti con cui lavorare", intendiamo i modelli disponibili in commercio che la Yamaha ha ottenuto, collegato all'AW4416, e provato successivamente per mezzo di vari test operativi. Tuttavia, non possiamo tener conto di lievi differenze di performance che potrebbero verificarsi a causa delle tolleranze di fabbricazione di ciascun produttore.
- Vi preghiamo notare che la Yamaha Corporation non si assume alcuna responsabilità per eventuali danni, diretti o indiretti, provocati dall'uso di uno qualsiasi dei dispositivi di immagazzinamento di cui sopra.



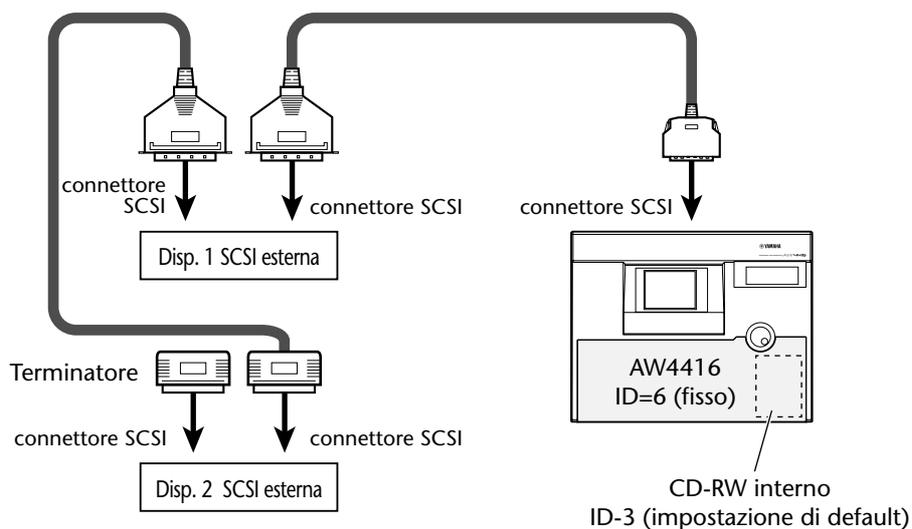
Non è possibile registrare direttamente o riprodurre segnali audio in tempo reale su un dispositivo di immagazzinamento esterno collegato al connettore SCSI.

Procedura di collegamento

1. Accertatevi che l'AW4416 e il/i dispositivo/i SCSI esterno/i sia/no spento/i, e usate un cavo SCSI per collegare i connettori SCSI di ciascun dispositivo. Quando collegate un dispositivo SCSI esterno, usate soltanto cavi SCSI ad alta impedenza con valore di 100 ohms (± 10 ohms) lunghi fino a 1 metro.



Usate soltanto cavi SCSI di buona qualità.



- È possibile collegare un massimo di sette dispositivi SCSI (SCSI ID= 0-5,7) in una concatenazione a margherita (daisy-chain) (compreso il drive CD-RW interno).
- In fase di collegamento di più dispositivi SCSI, dovete accertarvi che il numero SCSI ID di ciascun dispositivo (incluso il drive CD-RW interno) non sia in conflitto con altri. (Per i dettagli su come impostare la SCSI ID, fate riferimento ai manuali di istruzioni dei vostri dispositivi SCSI.)
- La SCSI ID dell'AW4416 stessa è fissata su "6."
- Nelle varie videate dell'AW4416, la SCSI ID del drive CD-RW interno è stata impostata su "3" per default. Per questa ragione, se installate un drive CD-RW, troverete conveniente impostarne su "3" l'ID. (Per i dettagli sull'impostazione della SCSI ID, fate riferimento al manuale di istruzioni del vostro drive CD-RW.)
- Se installate un drive CD-RW Yamaha, la SCSI ID sarà impostata in fabbrica su "3", e vi raccomandiamo di lasciarla su questa impostazione.

2. Attaccate un terminatore all'ultimo dispositivo SCSI della concatenazione. Un "terminatore" è un dispositivo che fa terminare il segnale SCSI alla fine della concatenazione, ed è attaccato normalmente al connettore SCSI libero dell'ultimo dispositivo nella concatenazione a margherita. Se il dispositivo SCSI ha un terminatore attivo (un circuito che fa terminare elettricamente il segnale), accendetelo. (Per i dettagli su come accendere il terminatore attivo, fate riferimento al manuale del vostro dispositivo SCSI.)



Prima di usare un dispositivo SCSI esterno, dovete formattarlo. Per i dettagli su questa procedura, fate riferimento a pagina 250.

□ Informazioni sui terminatori

La “terminazione” si riferisce al processo di applicazione di un appropriato resistore per l'impedenza del bus SCSI per terminare la fine del circuito. Il resistore richiesto a tale scopo viene chiamato “terminatore.” Normalmente, all'inizio e alla fine del bus SCSI deve essere installato un terminatore (nel caso dell'esempio mostrato sopra, dovrebbe essere la stessa AW4416 e il dispositivo SCSI collegato alla fine della concatenazione a margherita).

Tuttavia, questo è solo un principio generale e non è assoluto. In base alla combinazione dei dispositivi SCSI, l'ordine di collegamento o la lunghezza dei cavi SCSI, potrebbero esserci casi in cui si ottengono risultati migliori terminando soltanto un'estremità della concatenazione. Se si verifica un problema come la mancata accensione dell'AW4416 quando è collegato un dispositivo SCSI esterno, provate a disabilitare uno dei terminatori. (Per i dettagli sulla disabilitazione del terminatore interno dell'AW4416, fate riferimento alla videata “UTILITY → pagina Prefer. 3” nella Sezione di Riferimento.)

□ Informazioni sugli errori SCSI

Il bus SCSI è in grado di trasferire i dati in maniera stabile solo se tutti i dispositivi SCSI collegati funzionano correttamente. Se il bus SCSI dell'AW4416 è collegato ad un dispositivo il cui funzionamento è instabile oppure produce rumore, si possono verificare errori negli altri dispositivi, oppure l'AW4416 potrebbe non avviarsi correttamente. In tali casi, controllate i punti seguenti.

○ Controllate la SCSI ID

Accertatevi che la SCSI ID di ciascun dispositivo SCSI (inclusi l'AW4416 e il drive CD-RW interno) non sia in conflitto con la SCSI ID di alcun altro dispositivo. La SCSI ID dell'AW4416 è fissata su “6.”

○ Controllate il terminatore

Controllate la posizione del terminatore. In alcune condizioni, si possono ottenere migliori risultati terminando soltanto un'estremità della concatenazione SCSI.

○ Controllate i cavi SCSI

Poiché gli errori sono causati spesso da cavi SCSI di bassa qualità o inutilmente lunghi, dovrete evitare di usarli. Vi preghiamo di usare cavi a doppia schermatura più corti possibile. Inoltre, è importante che la schermatura all'interno del cavo sia messa opportunamente a terra.

○ Dispositivi SCSI esterni con connettori a 25-pin

La maggior parte dei cavi SCSI dotati di connettori a 25-pin ad entrambe le estremità non sono conformi alle specifiche SCSI. Per questa ragione, se il sistema include un dispositivo SCSI che utilizza un connettore a 25-pin, i problemi potrebbero essere imputabili a questo tipo di cavo.

Installazione delle schede I/O

Informazioni sulle schede I/O

Le schede I/O compatibili con il formato mini-YGDAI Yamaha possono essere installate negli slot 1/2 OPTION I/O situati sul pannello posteriore dell'AW4416 per aggiungere porte di input/output. Per esempio, installando una scheda I/O compatibile con il formato ADAT in uno slot OPTION I/O, potete trasmettere/ricevere otto canali di audio digitale su/da un registratore digitale formato ADAT.

Attualmente, è possibile usare i seguenti tipi di schede I/O.

○ **MY8-AT**

Questa scheda trasmette e riceve otto canali di segnali digitali formato ADAT Alesis.

○ **MY8-TD**

Questa scheda trasmette e riceve otto canali di segnali digitali formato TASCAM.

○ **MY8-AE**

Questa scheda trasmette e riceve otto canali di segnali digitali formato AES/EBU.

○ **MY8-AD**

Questa è una scheda A/D con otto canali di jack di input analogico (jack phone TRS bilanciati).

○ **MY4-AD**

Questa è una scheda A/D con quattro canali di jack di input analogico (jack XLR bilanciati).

○ **MY4-DA**

Questa è una scheda D/A con quattro canali di jack di input analogico (jack XLR bilanciati).

Per informazioni aggiornate sulle schede MY disponibili, contattate il vostro distributore Yamaha o controllate il seguente sito web.

<<http://www.aw4416.com/>>

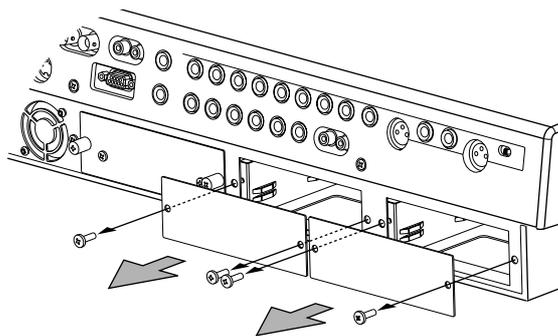


.....
Alcuni tipi di schede MY vendute da altri produttori sono utilizzabili soltanto nello SLOT 1 o 2.

Procedura di installazione

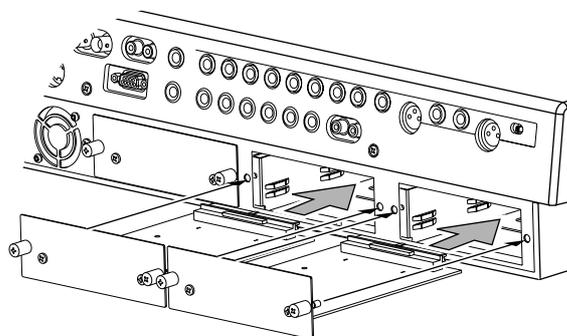
Vi preghiamo di leggere attentamente le precauzioni relative all'installazione di dispositivi opzionali riportate all'inizio di questo manuale.

1. Accertatevi che l'AW4416 sia spenta. Per sicurezza, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa a corrente alternata.
2. Dallo slot OPTION I/O situato sul pannello posteriore dell'AW4416, togliete le due viti che fissano il coperchio.



.....
Conservate in un luogo sicuro il coperchio e le viti che avete tolto.

3. Fate scivolare la scheda I/O lungo le guide all'interno dello slot fino a quando si posiziona con uno scatto.
4. Stringete le due viti incluse con la scheda I/O per fissare quest'ultima.



.....
Se le viti sono allentate, la scheda potrebbe non essere messa a terra in maniera corretta.

Punti importanti da osservare

Accensione o spegnimento

Dovete usare la seguente procedura per accendere o spegnere l'AW4416.

☐ Accensione

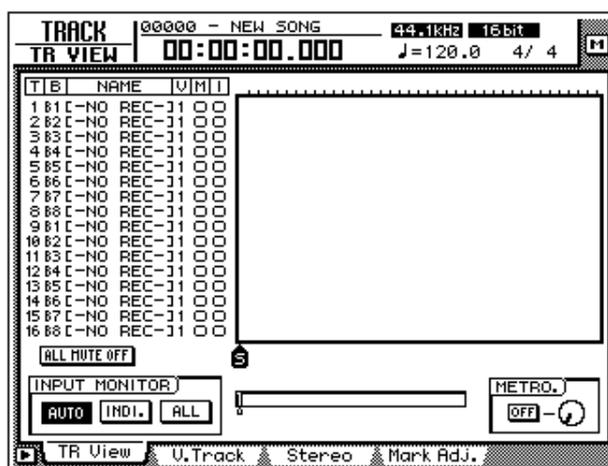
Per accendere un sistema di cui fa parte l'AW4416, dovete attivare (ponendoli su on) gli interruttori di accensione nell'ordine seguente.

- ① Dispositivi di immagazzinamento collegati al connettore SCSI dell'AW4416, e sorgenti di suono esterne collegate ai jack di input/output
- ② L'AW4416
- ③ Il sistema di monitoraggio collegato ai jack di output dell'AW4416



Se il dispositivo SCSI viene acceso dopo l'AW4416, esso non funzionerà correttamente.

Dopo l'apparizione della videata di apertura sul display dell'AW4416, verrà mostrata una videata TRACK simile alla seguente.



Quando l'AW4416 viene accesa per la prima volta dopo l'installazione di un nuovo hard disk interno, sul display apparirà la domanda "Format OK? [Y (Enter)/ N (Any)]." Se ora premete il tasto [ENTER], la formattazione dell'hard disk avrà inizio automaticamente. Al termine della formattazione, apparirà la videata mostrata sopra.



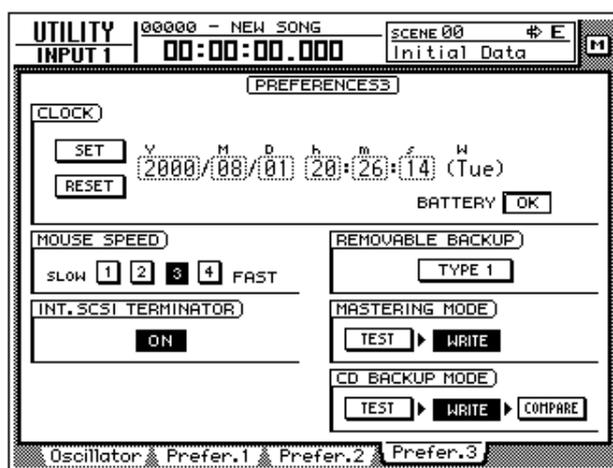
Non spegnete mai l'AW4416 durante il processo di formattazione. Così facendo potreste danneggiare l'hard disk.

Impostazione del clock interno

All'uscita dalla fabbrica, il clock interno dell'AW4416 è impostato sull'ora giapponese. Quando sull'AW4416 create una song, quest'ultima immagazzinerà la data e l'ora usando questa impostazione.

Se si rende necessario resettare il clock interno dopo la sostituzione della batteria o per qualsiasi altro motivo, usate la procedura seguente.

1. Premete il tasto [UTILITY] → tasto [F4].
Appare la pagina Prefer.3 della videata UTILITY.



Usate il tasto CURSOR [▶] per spostare il cursore sul rettangolo del campo Y (anno) nell'area CLOCKS, e usate il dial [DATA/JOG] per inserire l'anno. Analogamente, immettete M (mese), D (giorno), h (ora), m (minuto), e s (secondo). (W è il giorno della settimana, e verrà impostato automaticamente.)

L'orario specificato lampeggerà. Spostate il cursore sul pulsante SET per confermare l'impostazione, oppure sul pulsante RESET per annullarla, e quindi premete il tasto [ENTER]. Il clock interno dell'AW4416 verrà impostato sull'orario specificato. Se selezionate il pulsante RESET e premete il tasto [ENTER], il clock ritornerà alla condizione precedente.

□ Spegnimento

Per spegnere un sistema di cui fa parte l'AW4416, dovete disattivare (ponendoli su off) gli interruttori di accensione nell'ordine seguente.

- ① Il sistema di monitoraggio collegato ai jack di output (uscita) dell'AW4416
- ② L'AW4416
- ③ I dispositivi di immagazzinamento collegati al connettore SCSI dell'AW4416, e le sorgenti di suono esterne collegate ai jack di input/output (ingresso/uscita)

Prima di spegnere la stessa AW4416, dovete eseguire la seguente procedura di disattivazione.

○ Operazione di disattivazione

1. Nella sezione WORK NAVIGATE situata nella parte superiore sinistra del pannello superiore dell'AW4416, premete il tasto [SONG].
2. Sotto il display, premete il tasto [F5] (Shut Down).
3. Apparirà la videata CURRENT SONG STATUS, che vi consente di controllare il contenuto dell'ultima song salvata.

I dati relativi alla song corrente (data, dimensione, bit di quantizzazione, protezione) che appaiono nell'elenco delle song sono quelli del suo ultimo salvataggio. Quando eseguite la seguente procedura di salvataggio (Save) e premete il tasto [ENTER], essi verranno sovrascritti dai nuovi dati.

Spostate il cursore sul pulsante EXECUTE e premete il tasto [ENTER].

Un messaggio vi chiederà se desiderate salvare la song corrente.



4. Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] nella parte centrale destra del pannello superiore per spostare il cursore (il rettangolo lampeggiante) sul pulsante OK, e premete il tasto [ENTER] situato immediatamente al di sotto.
5. Quando appare il messaggio "Now safe to turn off", disattivate (impostandolo su off) l'interruttore [POWER] situato sul pannello posteriore.



- Se spegnete l'AW4416 senza effettuare la procedura di disattivazione sopra descritta, i dati audio sull'hard disk potrebbero andare persi.
- Non spegnete mai mentre è acceso l'indicatore di accesso nel misuratore di livello/contatore, perché ciò potrebbe danneggiare l'hard disk.
- Se notate dei fulmini o lampi nelle vicinanze, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa a corrente alternata, poiché ciò potrebbe danneggiare l'AW4416.

Trasporto dell'AW4416

Quando si trasporta l'AW4416, dovete scollegare tutti i cavi, e imballarla nella confezione usata per la spedizione (o qualcosa di equivalente). Se è installato un drive CD-RW (opzione), inserite nel drive il pad protettivo che avevate trovato incluso.



-
- *Se trasportate l'AW4416 senza imballarla come descritto sopra, qualunque danno o malfunzionamento si verificasse durante il trasporto potrebbe non essere coperto da garanzia.*
 - *Anche se l'AW4416 viene imballata come descritto sopra, qualunque danno o malfunzionamento si verificasse a seguito di caduta dell'unità ecc. potrebbe non essere coperto da garanzia. Maneggiate con cura l'AW4416.*

Vibrazioni durante l'uso

L'hard disk o il drive CD-RW dell'AW4416 sono molto sensibili alle vibrazioni. Non sottoponeteli a vibrazioni o ad urti durante il funzionamento, e non spostate l'AW4416 mentre è accesa.

In particolare, non dovete mai sottoporre l'unità a urti fisici o vibrazioni mentre è acceso l'indicatore di accesso nel misuratore di livello/contatore, perché ciò potrebbe danneggiare l'hard disk stesso.

Questo capitolo spiega le caratteristiche e i concetti base dell'AW4416, e descrive il flusso del segnale.

Caratteristiche dell'AW4416

L'AW4416 è una workstation audio che combina: digital mixer, hard disk recorder, multi-effetti e pad di campionamento. È l'unico dispositivo di cui avete bisogno per eseguire l'intero processo di produzione di musica, dalla registrazione multi-traccia, mixaggio, editing audio, elaborazione effetti e creazione di un CD finale^(*1). Nelle pagine seguenti di questo manuale, viene descritta separatamente la funzionalità di ciascuna sezione.

*1. È richiesto un drive CD-RW interno/esterno opzionale.

□ Sezione Mixer

○ Audio di qualità professionale con elaborazione interna a 32 bit

L'AW4416 si avvale della tecnologia resa famosa dallo standard de-facto delle console digitali — cioè lo 02R Yamaha. L'elaborazione interna viene eseguita con una precisione di 32 bit (54 bit per l'EQ) per garantire la qualità audio più alta possibile.

○ Fino a 44 canali di input e 20 bus, che possono competere anche con le grandi console

È previsto un totale di 44 ingressi di mixaggio, con 8 input analogici, input stereo digitale, 16 (max) ingressi digitali/analogici via slot OPTION I/O, in aggiunta a 16 canali monitor per la registrazione, e 2 canali di ritorno. I bus di output sono complessivamente 20, con 8 bus group, 8 bus AUX, bus stereo e bus SOLO (stereo). Con una configurazione di bus in grado di competere con le grandi console, l'AW4416 può gestire un'ampia varietà di applicazioni.

○ EQ a quattro bande ed elaborazione delle dinamiche su ciascun canale

Tutti gli ingressi, come pure il canale di uscita stereo, prevedono EQ parametrico a quattro bande e processore di dinamiche potenti come quelli dello 02R. (I due canali di ritorno sono esclusi.)

Ciascuna banda dell'EQ è completamente regolabile nel range di ± 18 dB/f= 20 Hz–20 kHz/Q= 41 punti. Il processore di dinamiche prevede compressor, gate, ducking, expander e compander. Per un preciso controllo del segnale d'ingresso, sono supportate anche le funzioni di *key-in* e *stereo link*.

○ Sono incorporati due processori multi-effetto di alta qualità

Due processori multi-effetto forniscono effetti spaziali come reverb e delay, effetti modulation come chorus e flanger, ed effetti guitar come distortion e amp simulator.

Oltre ad essere utilizzabili via send/return bus AUX, possono essere inseriti in un canale o nel bus stereo. È previsto inoltre un jack ad alta impedenza per il collegamento diretto di una chitarra elettrica.

○ **Scene e librerie**

È possibile immagazzinare come scena le posizioni dei fader e i parametri mix per ciascun canale, unitamente alle impostazioni degli effetti.

Per ciascuna song possono essere usate fino a 96 scene. Le scene salvate possono essere richiamate istantaneamente usando i tasti del pannello superiore, oppure trasmettendo messaggi di program change da un dispositivo MIDI esterno. Sono disponibili anche librerie per immagazzinare impostazioni di EQ, delle dinamiche e impostazioni di canali.

○ **Completa automazione del mixaggio**

L'AW4416 dispone di 17 fader motorizzati da 60 mm.

Oltre alla facoltà di richiamare memorie di scena e librerie, l'AW4416 fornisce un mixaggio completamente automatizzato che registra in tempo reale i movimenti di fader/pan/EQ.

□ **Sezione Recorder**

○ **Capacità dell'hard disk fino a 64 GB^(*2)**

È supportato un hard disk interno (tipo IDE da 2.5") fino a 64 GB (max 6.4 GB per song).

Nello slot dell'hard disk dell'AW4416 può essere inserito un hard disk attaccato alla cartuccia ADP25H (venduto separatamente), consentendovi di scambiare gli hard disk con la stessa facilità d'uso dei dischi removibili.

*2. Gli hard disk sono venduti separatamente.

○ **Gestione efficiente dei dati**

Tutti i dati audio (multi-traccia e traccia stereo), le memorie di scena, le librerie e i dati di automix usati in una song vengono gestiti nell'hard disk interno come una "Song."

In qualsiasi momento è possibile richiamare da disco una song desiderata. È possibile anche effettuare il backup delle song su un hard disk esterno, su disco MO o su disco CD-R/RW.

○ **16x8 tracce virtuali + traccia stereo**

Una singola song è costituita da 16 tracce x 8 tracce virtuali + traccia stereo (per un totale di 130 tracce).

Per ciascuna song è possibile selezionare la quantizzazione (16 bit/24 bit) e la frequenza di campionamento (44.1 kHz/48 kHz). È possibile registrare simultaneamente 16 tracce, o effettuare simultaneamente il playback di 16 tracce mentre si registrano 8 tracce, rendendo l'AW4416 una scelta ideale per la registrazione dal vivo o per riregistrare o effettuare il ping-pong da un registratore esterno. Può anche essere effettuato il mix down di 16 tracce direttamente sulla traccia stereo. Ciò ha il vantaggio non solo di rendere inutile l'impiego di un master recorder, ma anche di consentire che i dati mix multi-traccia e delle due tracce siano elaborati insieme.

○ **Funzionalità di editing versatile**

È possibile editare liberamente i dati a tutti i livelli — song, traccia, parte e regione.

Le funzioni di editing comprendono "time compression" che vi consente di comprimere o espandere il tempo in un range di 50%–200%, e "pitch change" che può modificare il pitch fino a un'ottava superiore o inferiore. L'editing non è distruttivo, poiché vi consente fino a quindici livelli di undo/redo.

○ **Funzioni Locate e auto punch-in/out**

È previsto un totale di otto tasti di "localizzazione": start, end, RTZ, A, B, in, out, e roll-back. Inoltre, potete impostare 99 marker per ciascuna song, velocizzando e facilitando il posizionamento su qualsiasi punto desiderate. È disponibile anche la funzione di Auto punch-in/out nei punti specificati di punch-in e punch-out. L'AW4416 incorpora anche un metronomo (con scansione di un click), collegato con la mappa del tempo.

□ Sezione Sampling pad

○ Possibilità di assegnare 16 suoni ai pad di campionamento

È possibile assegnare sedici suoni agli otto pad con bank A/B commutabili.

I suoni possono essere campionati in questi pad con la stessa qualità audio a 16 bit/24 bit e 44.1 kHz/48 kHz come per la registrazione. Le sorgenti di campionamento possono essere prelevate da un file di suono su hard disk, un CD audio inserito nel drive CD-RW, o da un file WAV su un dispositivo SCSI. Il tempo di playback può essere registrato su una speciale traccia del sequencer, ed editato successivamente. La polifonia dei pad è di otto note, e nei pad è possibile campionare per un totale di circa 90 secondi (16 bit/44.1 kHz).

□ Drive CD-RW (opzione)

○ Un drive CD-RW ^(*3) può essere installato internamente

Potete produrre un CD audio off-line, usando tracce stereo dall'hard disk. Ciò vi consente di completare con una sola unità l'intero processo che va dalla registrazione alla produzione del CD. Il drive CD-RW può essere usato anche per immagazzinare i dati registrati, facilitando l'operazione di backup. Sono previsti anche il playback dei CD audio e il caricamento da CD-ROM, consentendone l'uso come sorgenti per i pad di campionamento.

*3. Un drive CD-RW è opzionale.

□ Altre caratteristiche

○ Configurazione semplice del pannello e funzionamento efficiente

L'AW4416 dispone di un ampio display LCD retroilluminato e FL a tre colori, fornendo un'interfaccia grafica utilizzabile in modo intuitivo ed efficiente. È possibile anche collegare un mouse seriale (connettore a 9 pin D-sub).

○ Due slot opzionali per scheda I/O

Due slot supportano una varietà di formati incluso ADAT, TASCAM, AES/EBU, e analoghi. L'AW4416 è stata progettata con una architettura aperta per la massima espandibilità.

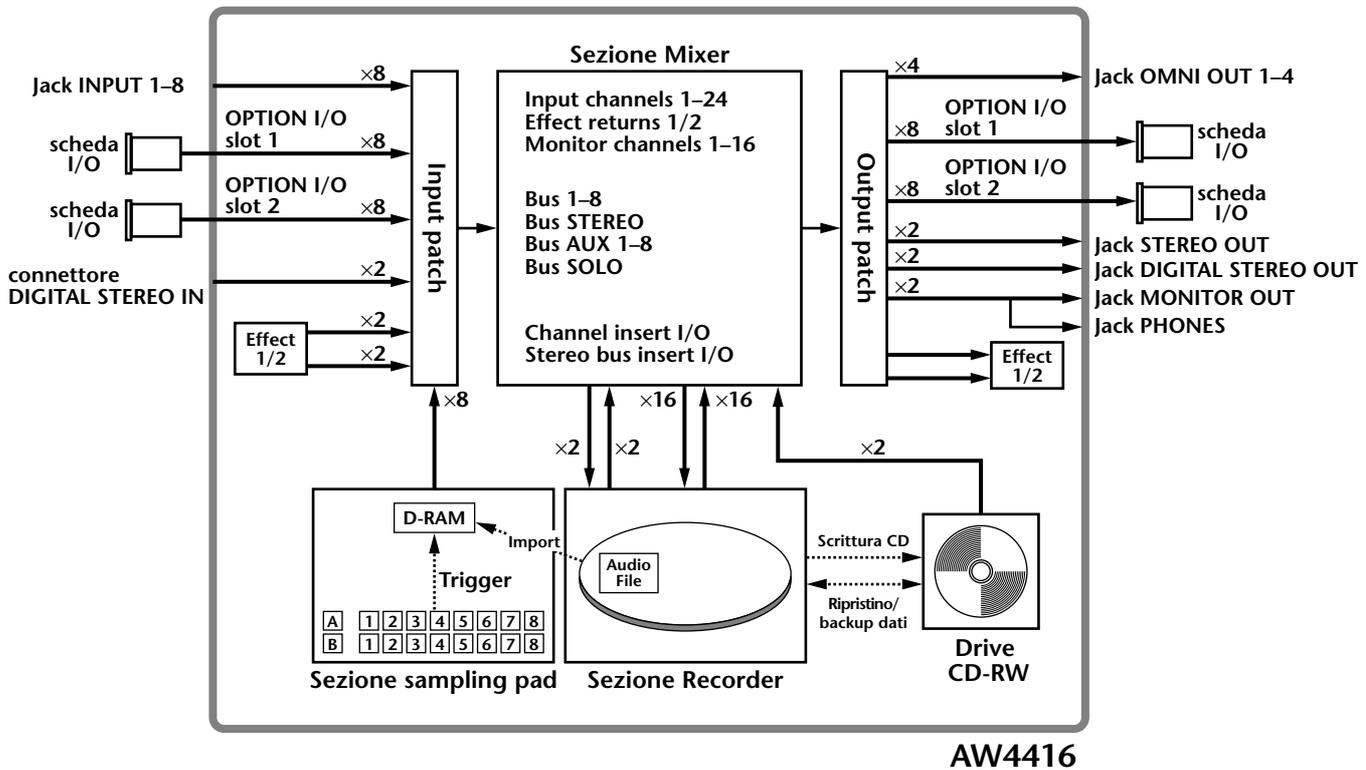
○ Connettività sofisticata

I connettori TO HOST e SCSI (SCSI-2) sono standard, e assicurano in tal modo un facile collegamento a computer, dispositivi SCSI esterni ^(*4), e dispositivi MIDI. Vengono anche forniti i connettori WORD CLOCK IN/OUT per consentire la costruzione di sistemi digitali per una varietà di applicazioni. In aggiunta, il clock MTC/MIDI può essere usato per la sincronizzazione, e i comandi MMC possono controllare l'AW4416 da un dispositivo esterno.

*4. I dispositivi SCSI esterni possono essere usati soltanto per effettuare il backup dei dati. Non è possibile usarli per registrare direttamente dati audio.

Flusso del segnale all'interno dell'AW4416

Il diagramma seguente mostra il flusso del segnale generale dell'AW4416. Come potete vedere, l'AW4416 è costituito da numerose sezioni: input patch, output patch, mixer, sampling pads, recorder, e drive CD-RW (opzionale).



Il flusso del segnale all'interno di ciascuna sezione viene spiegato dettagliatamente nelle pagine seguenti.

Input patch

La sezione “input patch” è quella in cui i segnali di input vengono assegnati ai canali di input 1–24 e ai canali return 1/2. Possono essere selezionati i seguenti tipi di segnali di ingresso.

MIC/LINE INPUT

Segnali di input dai jack analogici INPUT 1–8.

OPTION IN

Segnali di input da una scheda I/O installata negli slot OPTION I/O 1/2 del pannello posteriore. Possono essere immessi simultaneamente fino a 8 canali di segnale da una singola scheda I/O.

SAMPLING PAD

I segnali di output dei pad 1–8 nella sezione sampling pad.

EFFECT 1/2

Segnali return dagli internal effect 1/2.

DIGITAL STEREO IN

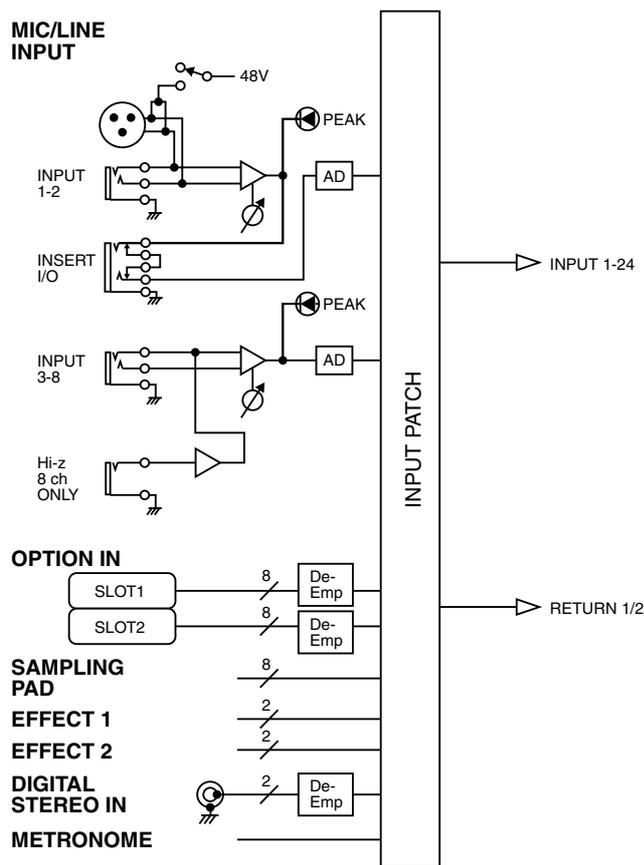
Segnali di input dal jack DIGITAL STEREO IN.

METRONOME

Il playback del metronomo interno.

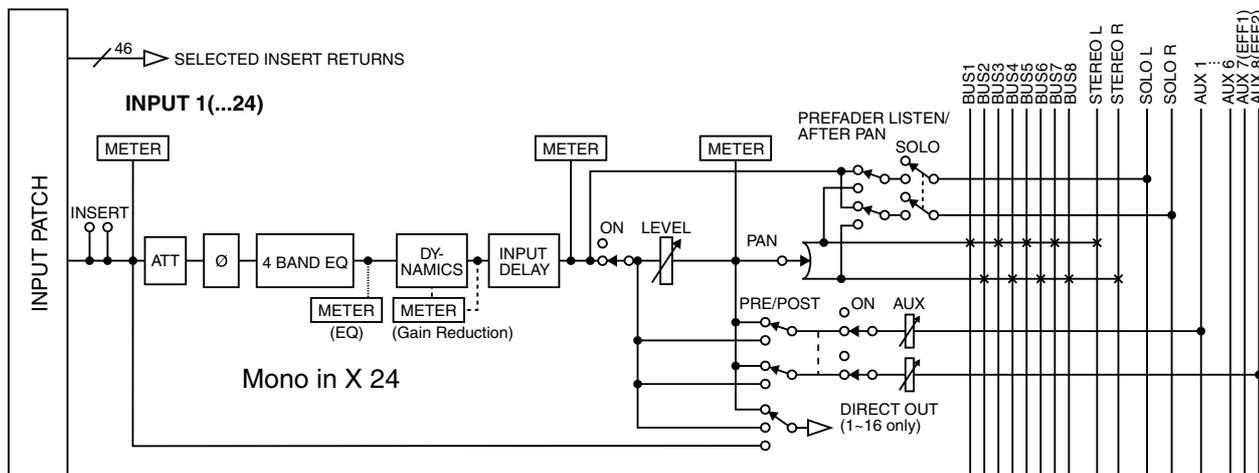
A ciascun canale possono essere assegnati i seguenti segnali di input.

	Canale Input 1–24 (mono)	Canale Return 1 (stereo)	Canale Return 2 (stereo)
MIC/LINE INPUT	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
OPTION IN	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SAMPLING PAD	<input type="radio"/>		
EFFECT 1		<input type="radio"/>	
EFFECT 2			<input type="radio"/>
DIGITAL STEREO IN	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
METRONOME	<input type="radio"/>		



Canali Input 1–24

Sono canali di ingresso mono usati principalmente per immettere microfoni o strumenti di livello linea. I segnali immessi ai canali di ingresso 1–24 vengono convogliati attraverso un attenuatore, l'interruttore di fase, l'EQ a quattro bande, il processore di dinamiche e il delay, e vengono inviati ai bus 1–8, al bus stereo, o ai bus AUX 1–8. I canali di ingresso 1–16 hanno una funzione di uscita diretta (DIRECT OUT) che consente al loro segnale di essere emesso direttamente ad un jack di output o alla sezione recorder.



Canali Return 1/2

Sono canali di ingresso stereo usati principalmente per immettere i segnali di ritorno dagli effetti interni 1/2. Tuttavia possono essere usati anche come canali di ingresso supplementari cambiando l'assegnazione dei segnali di input della sezione input patch.

La struttura di questi canali è identica a quella dei canali di ingresso, ad eccezione delle seguenti differenze:

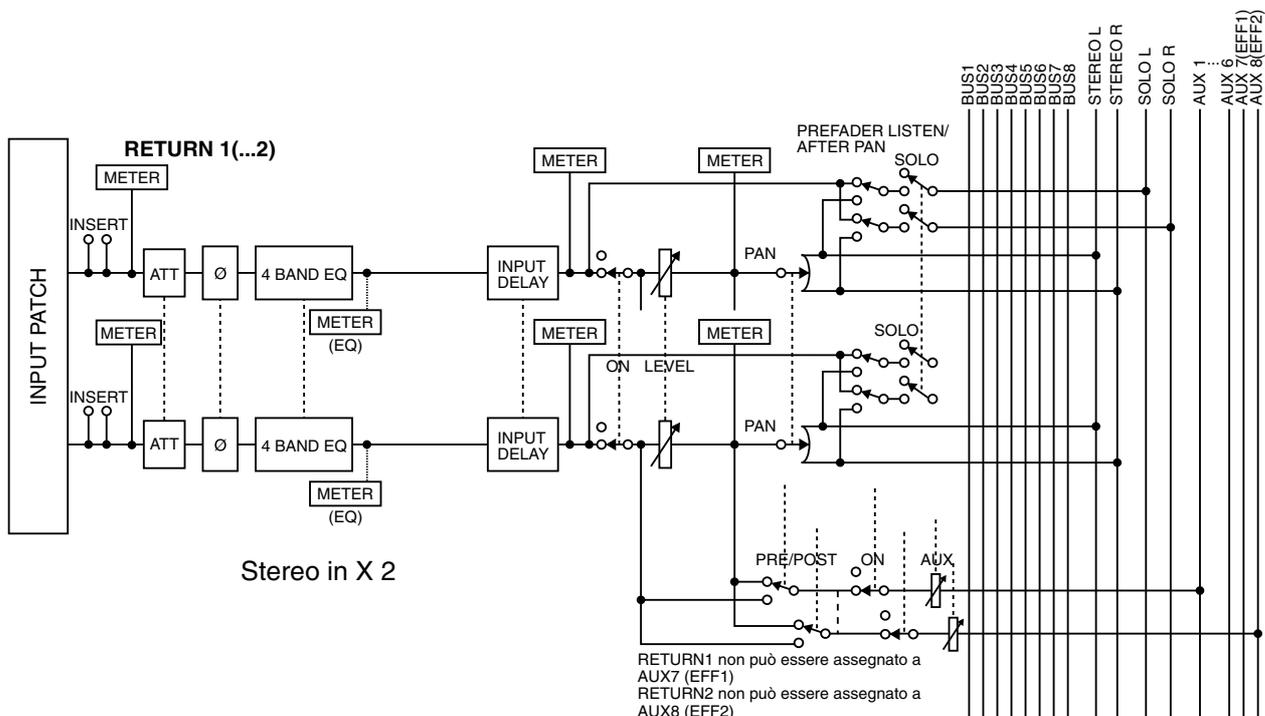
- ① Stereo
- ② Nessun processore delle dinamiche
- ③ Nessuna uscita diretta
- ④ Assenza di send level AUX 7 dal canale return 1
- ⑤ Assenza di send level AUX 8 dal canale return 2



Poiché i canali di ritorno 1/2 sono stereo, selezionando MIC/LINE INPUT o OPTION IN come segnali di ingresso verranno assegnati due segnali adiacenti, uno dispari e uno pari. Anche se viene selezionato DIGITAL STEREO IN, verranno assegnati entrambi i segnali L/R.



- La ragione per cui il canale di ritorno 1 (2) non ha il livello di mandata su AUX 7 (8) è per prevenire il loop di feedback che si verificherebbe se il segnale di ritorno da internal effect 1 (2) fosse riinviato allo stesso effetto interno.
- Fate attenzione al fatto che il livello di mandata AUX 7 (8) non è disponibile anche se al canale di ritorno 1 (2) viene assegnato un segnale di ingresso differente 1 (2).



Recorder input patching

Questa sezione assegna i segnali che vengono immessi nelle tracce 1–16 della sezione recorder. È possibile selezionare i seguenti tipi di segnale.

○ **STEREO**

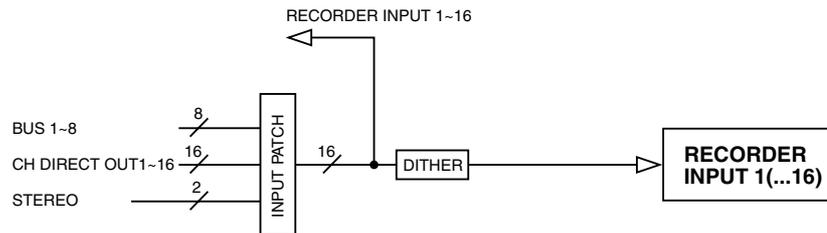
Il segnale di uscita bus stereo che è passato attraverso il canale di uscita stereo.

○ **BUS 1–8**

Il segnale di uscita dei bus 1–8.

○ **DIRECT OUT 1–16**

Il segnale di uscita diretto dei canali di ingresso 1–16.

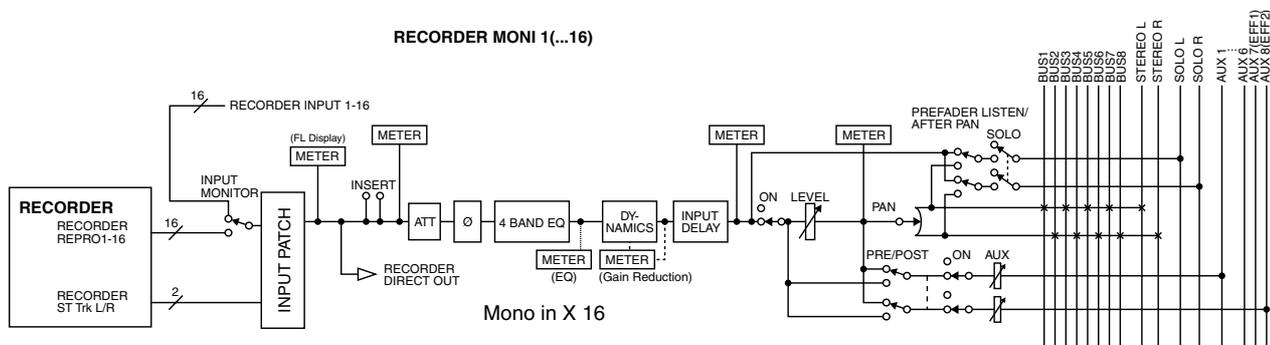


Canali Monitor 1–16

Sono canali mono che vengono assegnati alle uscite delle tracce 1-16 della sezione recorder. In base alle impostazioni monitor di input o alla condizione del trasporto, essi immetteranno i segnali immessi nelle tracce 1–16, oppure i segnali di playback delle tracce 1–16.

Come eccezione, la traccia stereo verrà “combinata” con i canali monitor 1/2 quando verrà eseguito il playback della traccia stereo di quella song, e verrà escluso il resto dei canali monitor 3–16.

La struttura di questi canali è uguale a quella dei canali di ingresso, fatta eccezione per il fatto che l'uscita diretta è fissata in un punto immediatamente prima dell'attenuatore.



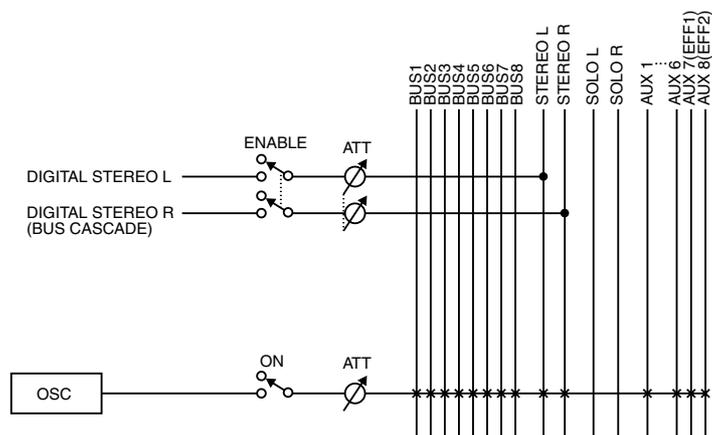
Collegamenti a cascata digitale

I segnali di input provenienti dal jack DIGITAL STEREO IN del pannello posteriore possono essere immessi a cascata direttamente nel bus stereo, invece di essere inviati via sezione input patch e combinati insieme ad una coppia di canali di ingresso. Ciò è utile quando desiderate usare un mixer digitale esterno senza collegarlo alla sezione mixer dell'AW4416. Le impostazioni per il collegamento a cascata vengono fatte nella pagina D.InSetup della videata SET UP.

* Per il diagramma di flusso del segnale, fate riferimento al seguente paragrafo Oscillator.

Oscillator

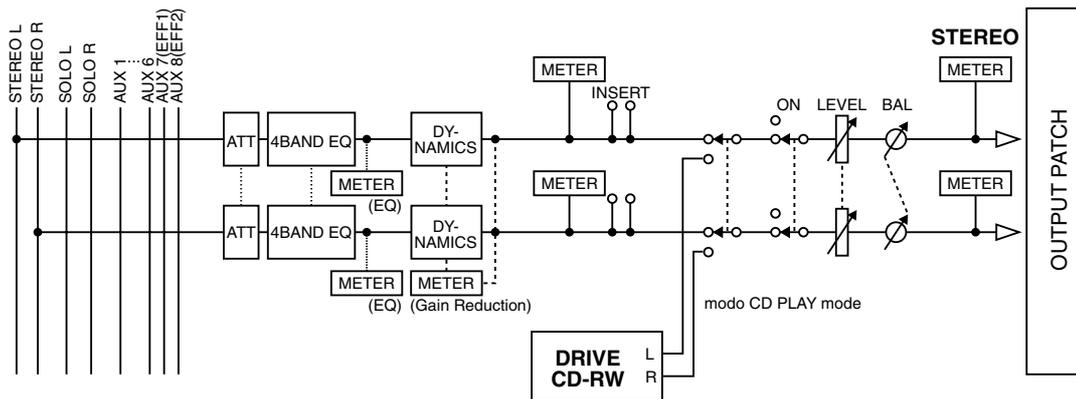
L'AW4416 ha una sezione oscillator incorporata, che vi consente di selezionare un'onda sinusoidale (100 Hz, 1 kHz, 10 kHz) o rumore bianco. Il segnale dell'oscillatore può essere emesso da uno dei seguenti bus: bus 1–8, bus 1-8 AUX, oppure il bus stereo. Le impostazioni dell'oscillatore vengono fatte nella pagina Oscillator della videata UTILITY.



Canale stereo output

È il canale di uscita stereo che elabora i segnali che ciascun canale invia al bus stereo. È dotato dello stesso EQ a quattro bande e del processore di dinamiche dei canali di ingresso. Il segnale di uscita del canale output stereo viene inviato attraverso la sezione output patch ai vari jack di uscita, e viene emesso simultaneamente dai jack MONITOR OUT e PHONES.

Quando, per effettuare il playback di un CD audio, viene usato un drive CD-RW interno od esterno, il segnale audio del CD viene configurato in un punto prima del fader del canale di uscita stereo.



Bus 1–8

I segnali inviati da ciascun canale ai bus 1–8 passano attraverso il master level, e vengono inviati alla sezione output patch. Il master level viene regolato nella pagina Bus della videata HOME (tasto [HOME] → tasto [F3]).

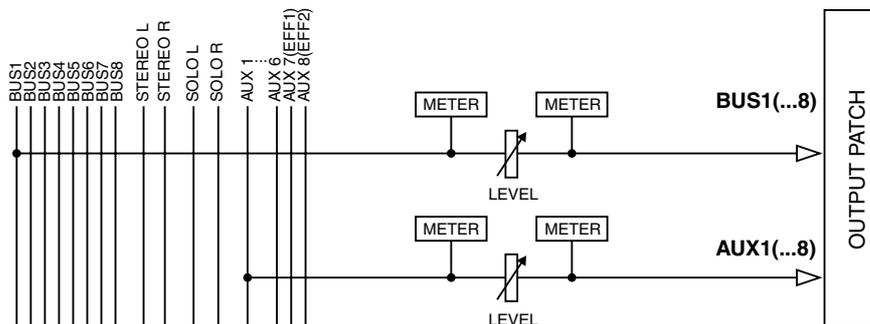
* Per il diagramma di flusso del segnale, fate riferimento al seguente paragrafo Bus AUX 1-8.

Bus AUX 1–8

I segnali inviati ai bus AUX 1–8 da ciascun canale passano attraverso il master level, e vengono inviati alla sezione output patch. Il master level viene regolato nella pagina Bus della videata HOME (tasto [HOME] → tasto [F3]).



Quando l'AW4416 è nella sua condizione di default, l'uscita dei bus AUX 7/8 viene inviata alla sezione output patch, e assegnata simultaneamente anche agli ingressi degli effetti interni 1/2.



Output patch

Questa sezione assegna i segnali di uscita ai jack STEREO OUT, al jack DIGITAL STEREO OUT, alle schede I/O installate negli slot OPTION I/O 1/2, e ai jack OMNI OUT 1–4. È possibile selezionare i seguenti tipi di segnali.

○ **STEREO**

Il segnale di uscita bus stereo che è passato attraverso il canale di output stereo.

○ **BUS 1–8**

I segnali di output dei bus 1–8.

○ **AUX 1–8**

I segnali di output dei bus 1–8.

○ **CH DIRECT OUT 1–16**

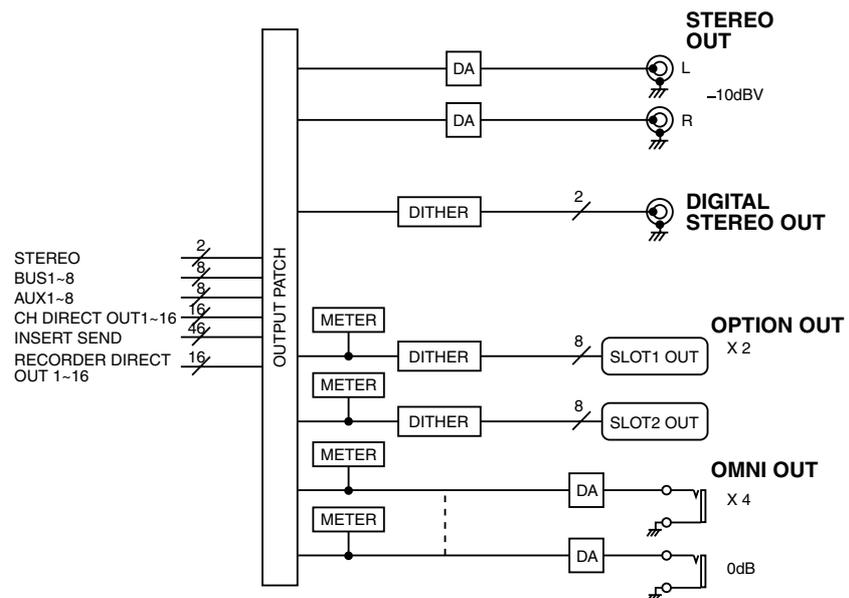
L'uscita diretta dei canali di ingresso 1–16.

○ **INSERT SEND**

Un'uscita insertion per l'inserimento di un effetto esterno in ciascun canale.

○ **RECORDER DIRECT OUT 1–16**

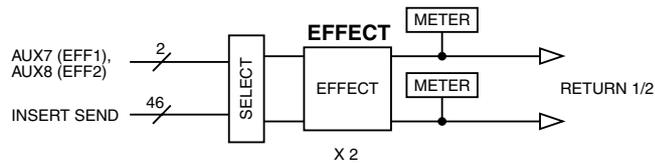
L'uscita diretta delle tracce 1–16 della sezione recorder.



Internal effect 1/2

Quando l'AW4416 si trova nella sua condizione di default, l'uscita dei bus AUX 7/8 viene inviata alla sezione output patch, e assegnata simultaneamente anche agli ingressi degli effetti interni 1/2. Le uscite degli effetti 1/2 vengono assegnate rispettivamente ai canali return 1/2.

Per annullare queste assegnazioni, potete inserire gli effetti interni 1/2 in qualsiasi canale desideriate, oppure usare i bus AUX 7/8 o i canali return 1/2 per altri scopi.



Output Monitor/output headphone

Come jack di monitoraggio, l'AW4416 dispone dei jack MONITOR OUT e di un jack PHONES. I tipi di segnale emessi da questi jack cambieranno come segue, in base alla condizione dell'AW4416.

① **Condizione iniziale**

Il segnale del canale di uscita stereo verrà emesso senza cambiamenti dai jack MONITOR OUT/PHONES.

② **Quando è attivato il tasto [SOLO]**

Il segnale del canale selezionato dal tasto [ON] verrà inviato al bus SOLO, ed emesso dai jack MONITOR OUT/PHONES. A questo punto, verranno esclusi tutti gli altri segnali.

③ **Quando è attivato il tasto TRACK [CUE]**

Il segnale di uscita diretta della traccia selezionata dal tasto [REC TRACK SELECT] verrà emesso dai jack MONITOR OUT/PHONES.

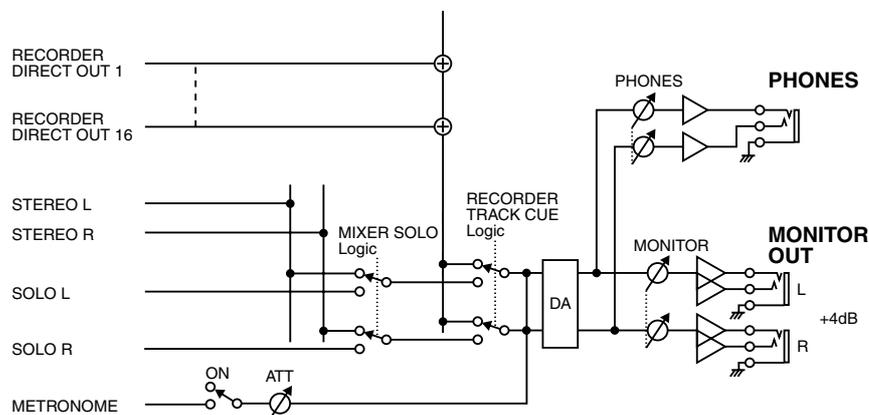
④ **Quando è attivata la funzione “internal metronome”**

Il segnale del metronomo verrà mixato con i segnali di uscita di ①–③.



.....

- I jack MONITOR OUT e il jack PHONES inviano sempre lo stesso segnale. Tuttavia, la regolazione del livello è indipendente; il livello di uscita dei jack MONITOR OUT viene regolato dal controllo [MONITOR OUT], e quello del jack PHONES viene regolato dal controllo [PHONES].
- Quando sono attivati entrambi i tasti [SOLO] e TRACK [CUE], avrà effetto soltanto il tasto TRACK [CUE].



2 Parti e loro funzioni

Questo capitolo spiega i nomi e le funzioni delle varie parti sul pannello superiore, sul pannello posteriore e su quello frontale.



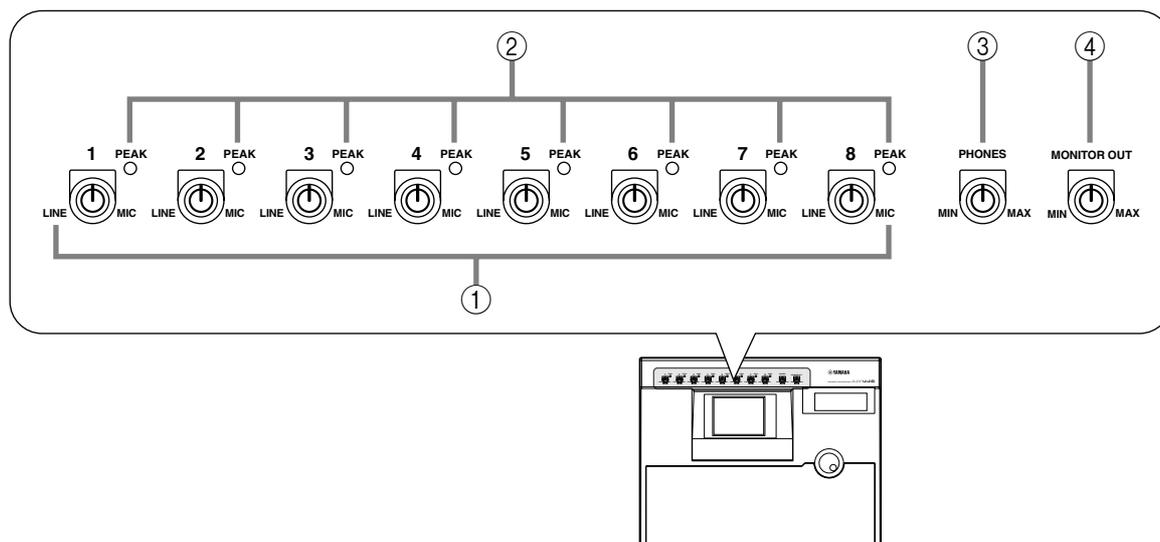
Note

I nomi dei controller sul pannello superiore sono racchiusi fra parentesi quadrate [], per distinguerli dalle manopole o dai pulsanti “software” che appaiono sul display.

Esempio: tasto [SEL], controllo EQ [Q]

Pannello superiore

Sezione Analog input/output



① Controlli [GAIN]

Regolano la sensibilità di ingresso (input sensitivity) dei jack INPUT 1–8. Il range del livello di ingresso supportato è di -46 dB– $+4$ dB.

② Indicatori PEAK

Questo LED si accendono in rosso quando il segnale di ingresso dei jack INPUT 1–8 raggiunge un livello di 3 dB sotto il punto di saturazione.

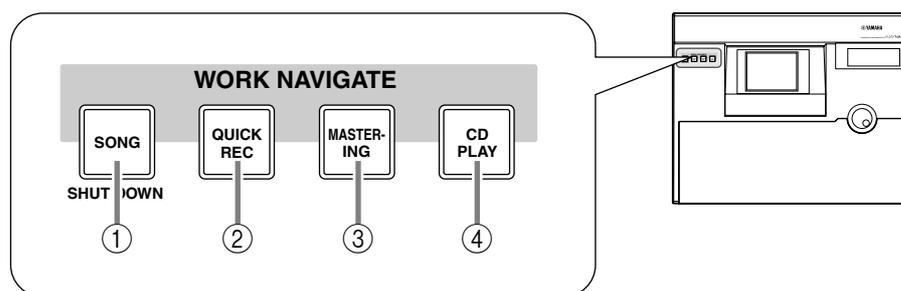
③ Controllo [PHONES]

Regola il livello di uscita del segnale inviato dal jack PHONES del pannello posteriore.

④ Controllo [MONITOR OUT]

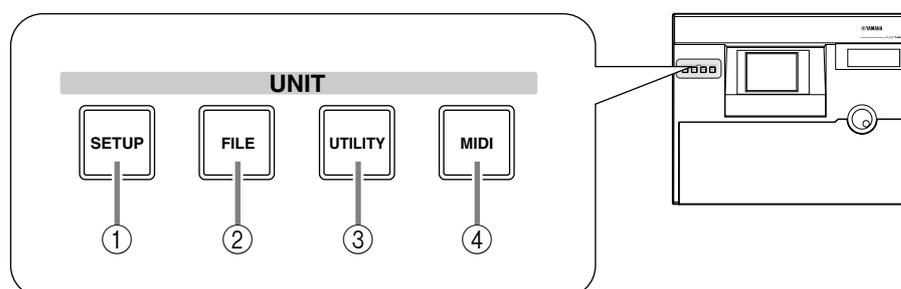
Regola il livello di uscita del segnale inviato dai jack MONITOR OUT del pannello posteriore.

Sezione WORK NAVIGATE



- ① **Tasto [SONG]**
Viene usato per l'editing e l'impostazione della song, e per accedere alla videata SONG nella quale potete eseguire l'operazione di disattivazione.
- ② **Tasto [QUICK REC] (quick record)**
Ad un semplice tocco, questo tasto assegna i jack di uscita fisica ai canali della sezione mixer e le tracce della sezione recorder, e fa accedere alla videata QUICK REC nella quale potete registrare 16 tracce simultaneamente.
- ③ **Tasto [MASTERING]**
Fa accedere alla videata MASTERING, in cui i dati audio delle tracce stereo possono essere registrati come CD-DA (audio CD) su un disco CD-R/RW inserito nel drive CD-R/CD-RW (opzionale).
- ④ **Tasto [CD PLAY]**
Consente l'accesso alla videata CD PLAY, nella quale potete suonare un CD musicale o le tracce audio di un CD-ROM/CD-R inserito nel drive CD-R/CD-RW (opzionale).

Sezione UNIT



- ① **Tasto [SETUP]**
Fa accedere alla videata SETUP, nella quale potete effettuare impostazioni come external input/output patching, word clock, dither, e la funzione solo.
- ② **Tasto [FILE]**
Consente l'accesso alla videata FILE, nella quale potete effettuare il backup di song o ripristinarle e formattare dispositivi di immagazzinamento esterni collegati al connettore SCSI.

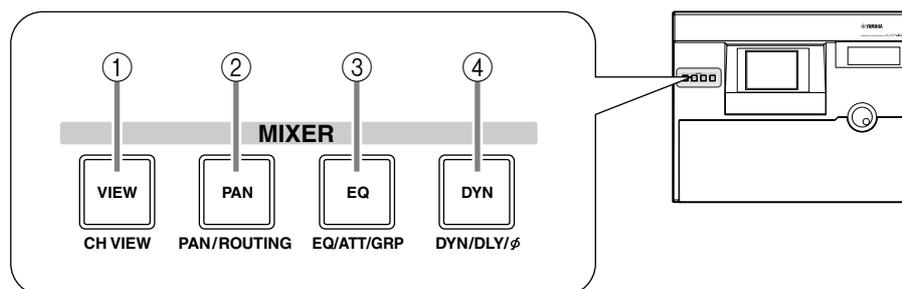
③ **Tasto [UTILITY]**

Fa accedere alla videata UTILITY, nella quale potete far funzionare l'oscillatore incorporato, ed effettuare varie impostazioni di sistema.

④ **Tasto [MIDI]**

Consente l'accesso alla videata MIDI, nella quale potete effettuare le impostazioni relative a MIDI.

Sezione MIXER

① **Tasto [VIEW]**

Fa accedere alla videata VIEW, nella quale potete visualizzare tutti i parametri mix del canale correntemente selezionato.

② **Tasto [PAN]**

Consente l'accesso alla videata PAN, in cui potete impostare il pan e l'indirizzamento (routing) di ciascun canale.

③ **Tasto [EQ] (equalizer)**

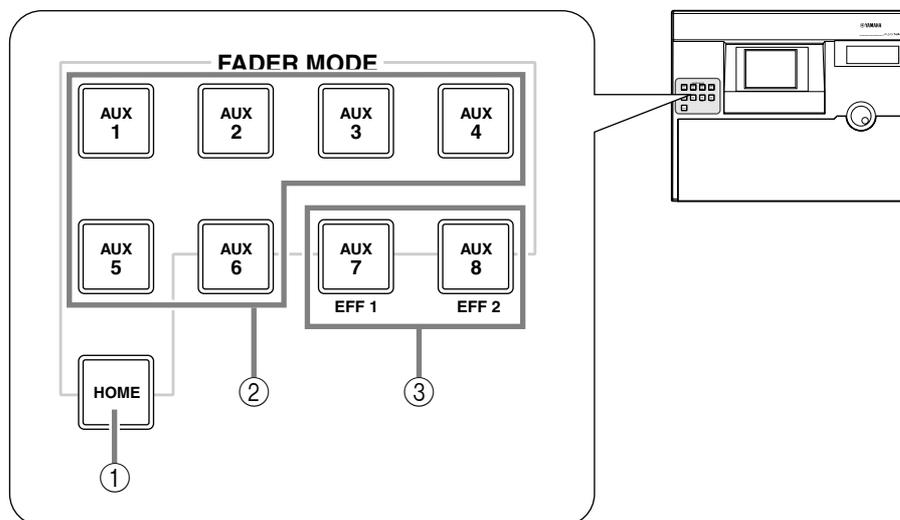
Fa accedere alla videata EQ/ATT/GRP, nella quale potete effettuare le impostazioni di equalizer/attenuator per il canale correntemente selezionato, e le impostazioni fader group e mute group.

④ **Tasto [DYN]**

Consente l'accesso alla videata DYN/DLY, nella quale potete impostare il processore di dinamiche e il delay per il canale correntemente selezionato.

Sezione FADER MODE

In questa sezione potete selezionare gli item che saranno controllati dai fader 1–16 del pannello superiore.



① Tasto [HOME]

Quando questo tasto è attivato, i fader 1–16 regoleranno i livelli di ingresso dei canali selezionati nella sezione MIXING LAYER. Sul display apparirà la pagina HOME, visualizzando dei misuratori per indicare i livelli di input/output di ciascun canale.

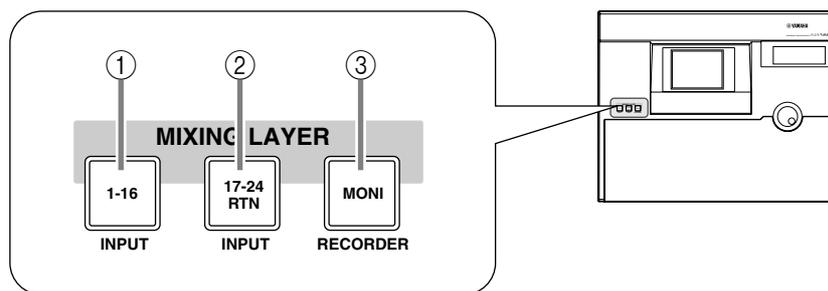
② Tasti [AUX 1]–[AUX 6]

Quando questi tasti sono attivati, i fader 1–16 regoleranno i livelli di mandata dei segnali inviati ad AUX 1–6 dai canali selezionati nella sezione MIXING LAYER. Sul display appariranno le pagine AUX 1–AUX 6, consentendovi di commutare l'impostazione pre o post per i segnali inviati da ciascun canale ad AUX 1–6.

③ Tasti [AUX 7]/[AUX 8]

Quando sono attivati, i fader 1–16 regoleranno i livelli di mandata dei segnali inviati agli effetti interni 1/2 dai canali selezionati nella sezione MIXING LAYER. Sul display apparirà la videata AUX7/EFF1 o AUX8/EFF2, consentendovi di commutare l'impostazione pre o post per i segnali inviati da ciascun canale agli effetti interni 1 e 2, e di impostare i parametri effect.

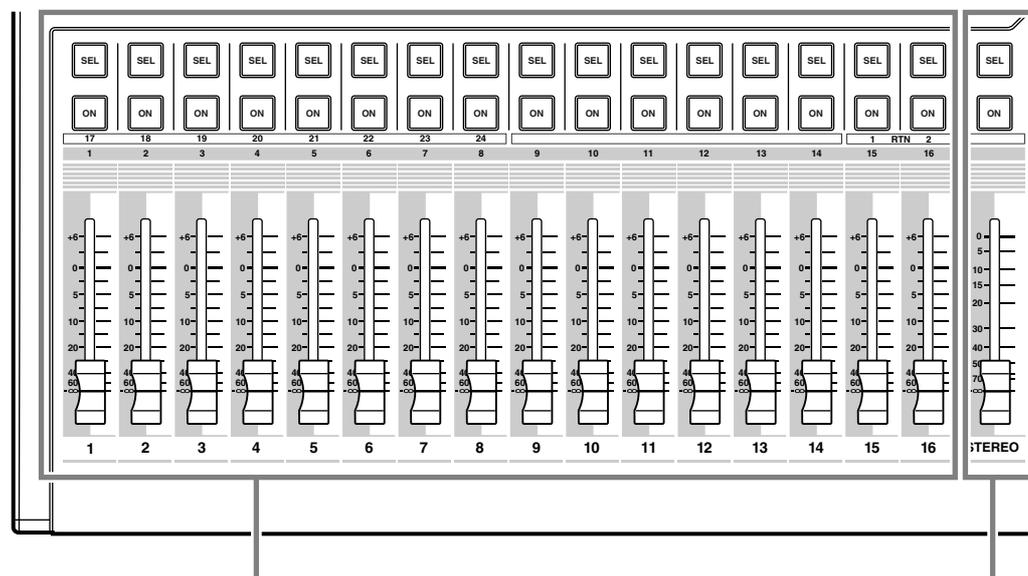
Sezione MIXING LAYER



- ① Tasto [1-16]
- ② Tasto [17-24]
- ③ Tasto [MONI]

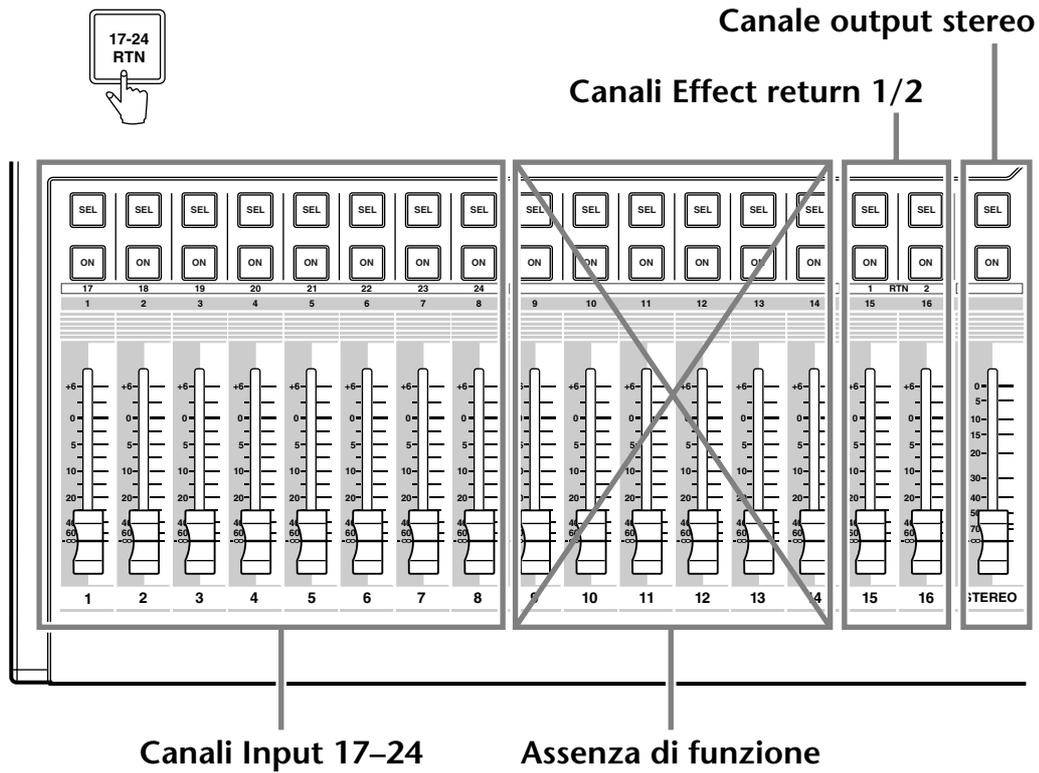
In questa sezione è possibile selezionare il mixing layer che verrà controllato dai tasti [SEL] 1–16, dai tasti [ON] 1–16 e dai fader 1–16 del pannello superiore.

Questi tasti corrispondono ai mixing layer come segue.

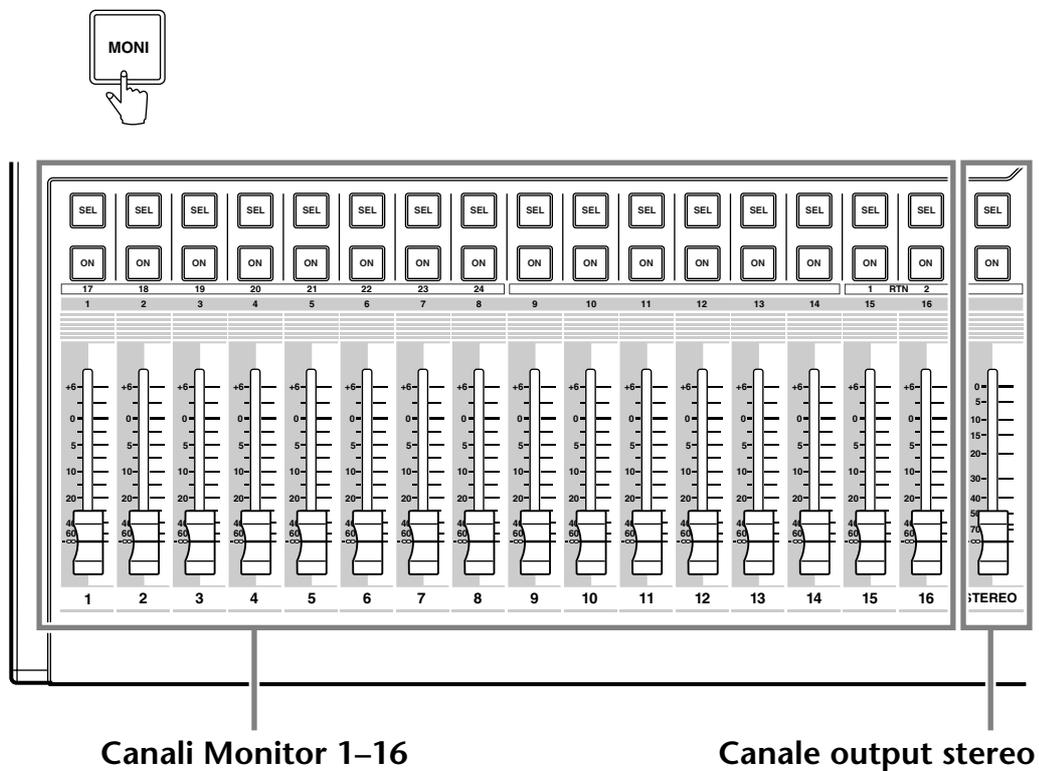


Canali Input 1–16

Canale output stereo

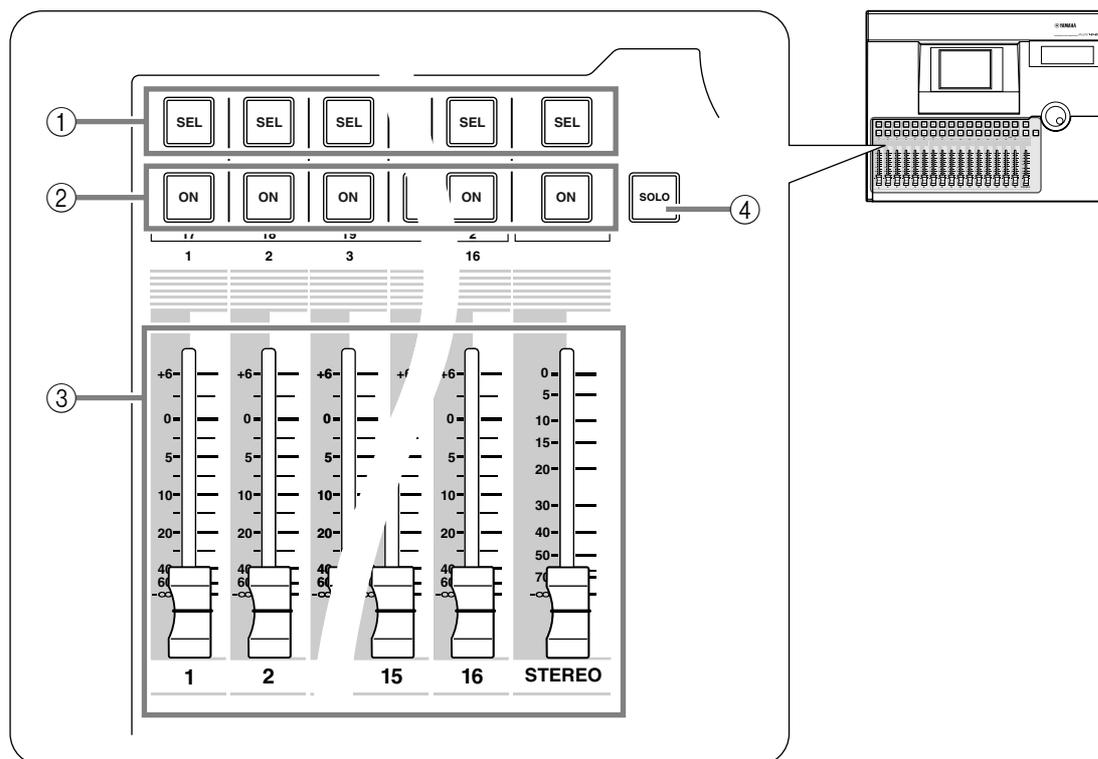


*I fader non saranno operativi.
Se tentate di spostarli forzatamente
causerete malfunzionamenti.*



Anche i parametri controllati dai fader 1-16 cambieranno in base alle impostazioni della sezione FADER MODE.

Tasti [SEL], tasti [ON], fader



① Tasti [SEL] (select)

Questi tasti selezionano il canale da utilizzare. Si accenderà il tasto [SEL] del canale correntemente selezionato. Quando si usa l'automix, i tasti [SEL] servono a selezionare i canali che verranno registrati.

② Tasto [ON]

Questi tasti attivano/disattivano (on/off) ciascun canale. Il tasto [ON] sarà acceso per i canali attivati in quel momento; sarà spento per i canali esclusi (off). Quando è attivata la funzione "solo", i tasti [ON] agiranno come tasti "solo".

③ Fader

In base alle impostazioni della sezione del modo FADER, questi fader mobili regolano il livello di ingresso o i livelli di mandata su AUX 1–8 per ciascun canale.

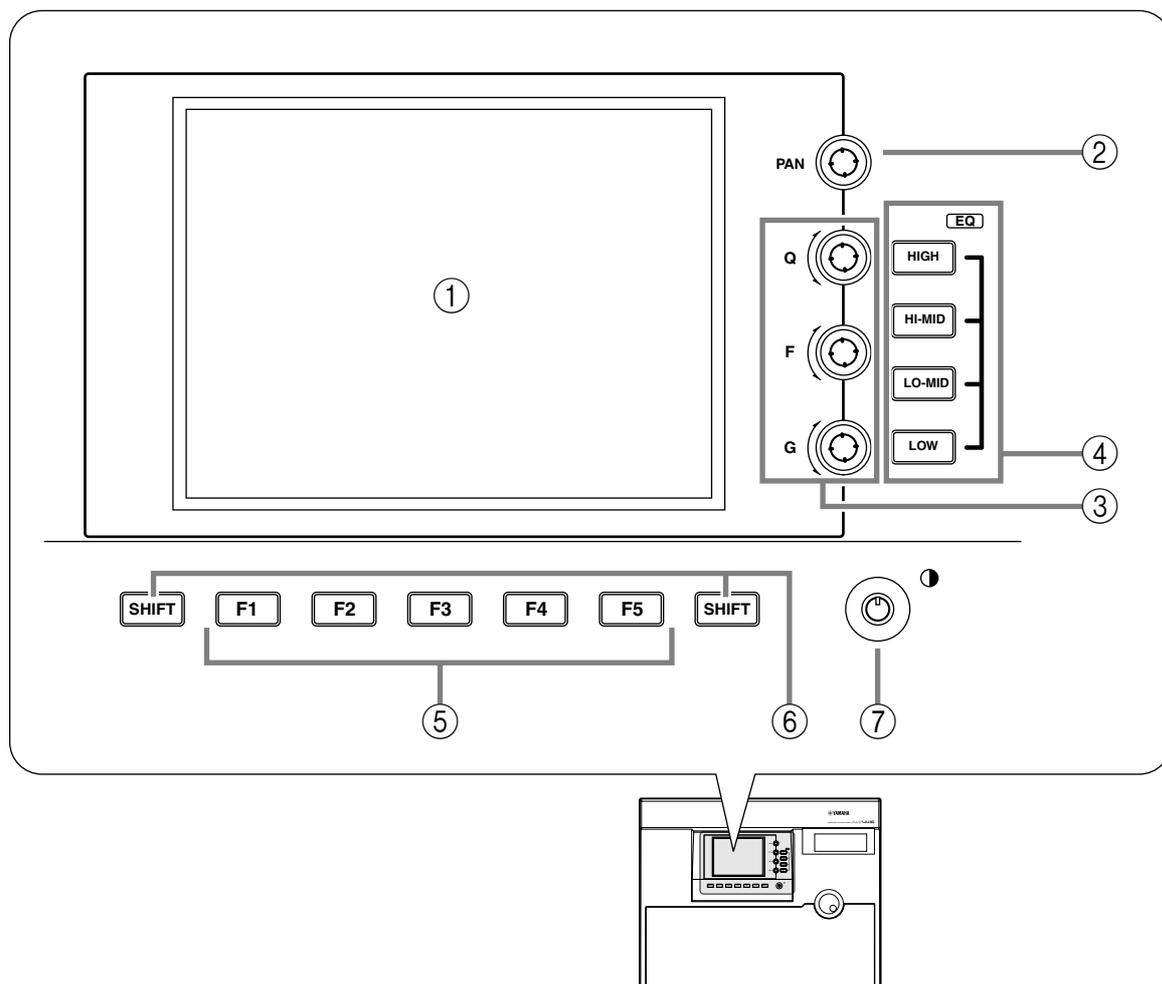


- I canali che corrispondono ai tasti [SEL] 1–16, ai tasti [ON] 1–16, e ai fader 1–16 cambieranno in base all'impostazione della sezione MIXING LAYER.
- Il tasto STEREO [SEL], il tasto STEREO [ON], e il fader STEREO controllano sempre l'uscita stereo. Non vengono influenzati dalla sezione MIXING LAYER.

④ Tasto [SOLO]

Questo tasto attiva/disattiva (on/off) la funzione Solo.

Sezione Display



① Display

È un display a cristalli liquidi da 320x240 pixel retroilluminato, che visualizza i valori dei parametri mix e la condizione operativa in corso.

② Controllo [PAN]

Controlla il pan del canale selezionato correntemente dal tasto [SEL]. Se è selezionato il canale di uscita stereo, esso controlla il bilanciamento del canale L/R.

③ Controlli EQ [Q]/EQ [F] (EQ frequency)/EQ [G] (EG gain)

Sono controlli per il funzionamento manuale dell'EQ del canale selezionato correntemente dal tasto [SEL]. Regolano i parametri Q (steepness), F (center frequency), e G (gain). Usate i tasti ④ EQ [HIGH]–EQ [LOW] per selezionare la banda da controllare.

④ Tasti EQ [HIGH]/EQ [HI-MID]/EQ [LO-MID]/EQ [LOW]

Selezionano la banda che verrà controllata dai controlli ③.

⑤ Tasti [F1]–[F5] (function 1–5)

Vengono usati per accedere alle pagine o per eseguire funzioni specifiche, in base ai riquadri o ai pulsanti che appaiono nella parte inferiore del display.

⑥ **Tasto [SHIFT]**

Viene usato per commutare i tab (o riquadri) o i pulsanti che appaiono nella parte inferiore del display.

Tenendo premuto il tasto [SHIFT] e premendo i tasti [F1]–[F5], potete usare una varietà di funzioni aggiuntive.



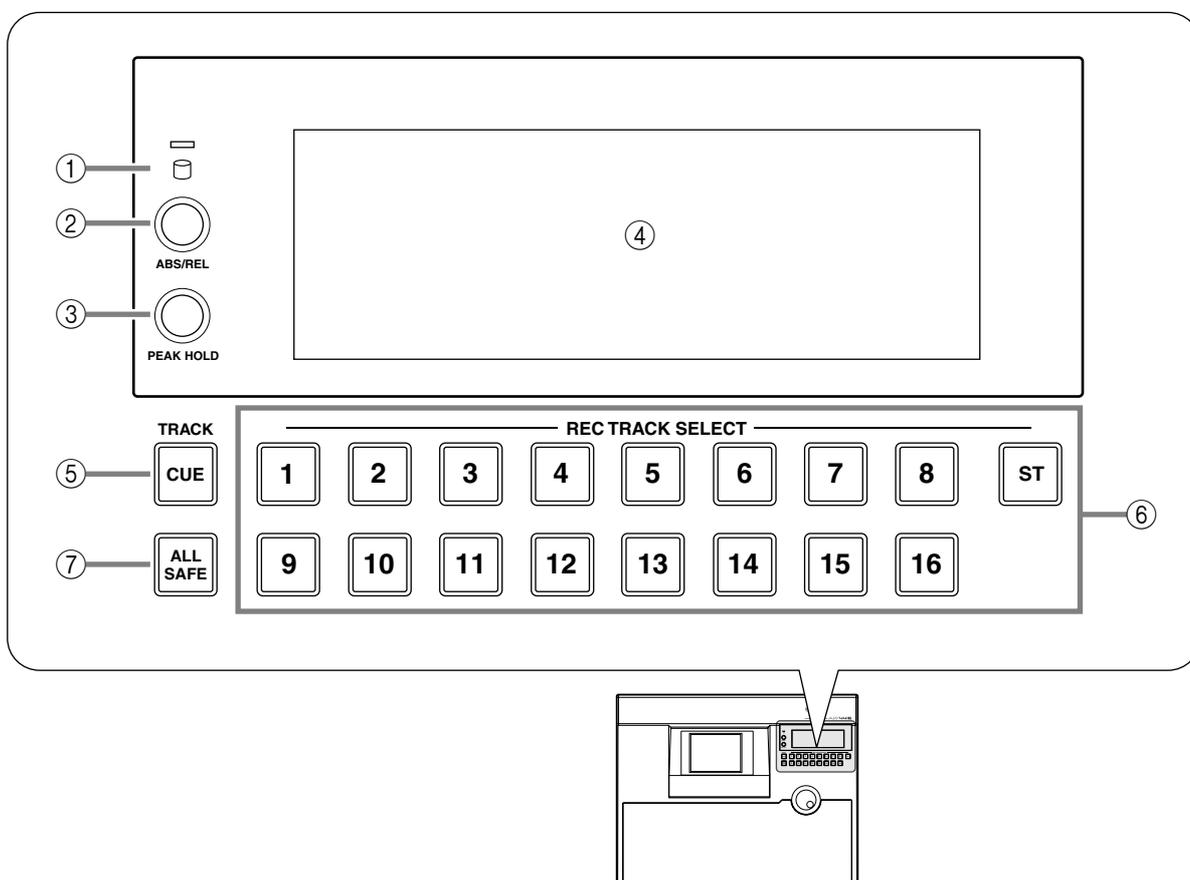
Note

: questo simbolo viene visualizzato nella parte inferiore sinistra della videata per indicare una pagina che supporta il tasto [SHIFT].

⑦ **Contrasto**

Regola il contrasto del display.

Sezione contatore/indicatori di livello



① **Indicatore di accesso**

Serve ad indicare che si sta accedendo all'hard disk interno. Si accende in rosso quando si sta leggendo l'hard disk o si sta scrivendo su di esso.



Note

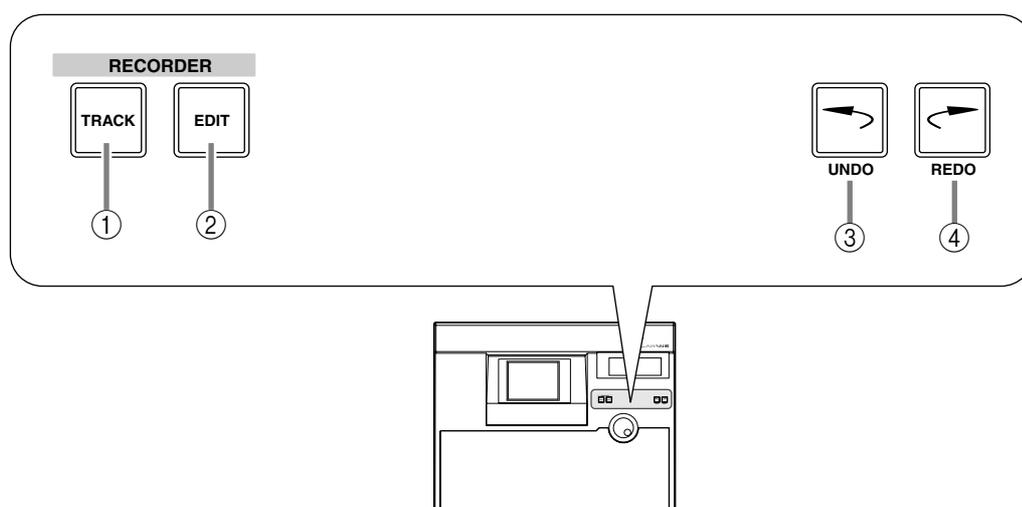
Lo spegnimento dell'AW4416 mentre l'indicatore di accesso è acceso potrebbe comportare non solo la perdita dei dati sul disco, ma anche la distruzione del disco stesso. Prima di spegnere, dovete effettuare la procedura di disattivazione (→ P.17).

② **[Interruttore [ABS/REL]**

Commuta il display del contatore tra il tempo assoluto (ABS) e il tempo relativo (REL).

- ③ **Interruttore [PEAK HOLD]**
Imposta/disabilita la funzione “peak hold” dei misuratori di livello.
- ④ **Contatore/indicatori di livello**
In quest'area vengono visualizzate varie informazioni necessarie quando state lavorando con la sezione recorder dell'AW4416, come i misuratori di livello per ciascuna traccia della sezione recorder, un contatore del tempo, e il numero della memoria di scena correntemente selezionata.
- ⑤ **Tasto TRACK [CUE]**
Viene usato per emettere il segnale della traccia desiderata direttamente ai jack MONITOR OUT per il monitoraggio. Usate i tasti [REC TRACK SELECT] per selezionare la traccia.
- ⑥ **Tasti [REC TRACK SELECT]**
Usate questi tasti per selezionare la traccia o le tracce da registrare. Quando è attivato il tasto TRACK [CUE], questi tasti selezionano la traccia da monitorare.
- ⑦ **Tasto [ALL SAFE]**
Serve a cancellare tutte le impostazioni “record-ready” dei tasti [REC TRACK SELECT].

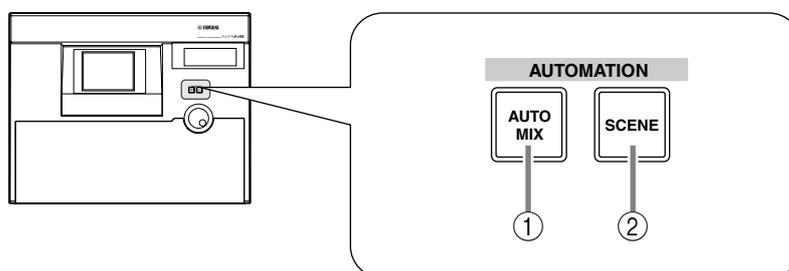
Sezione RECORDER



- ① **Tasto [TRACK]**
Consente l'accesso alla videata TRACK, nella quale potete visualizzare la condizione registrata di ciascuna traccia ed effettuare le assegnazioni della traccia virtuale.
- ② **Tasto [EDIT]**
Fa accedere alla pagina EDIT, nella quale potete editare le tracce e la traccia virtuale.
- ③ **Tasto [UNDO]**
Cancella l'operazione di registrazione o di editing eseguita per ultima nella sezione recorder, riportando i dati alla loro condizione precedente. Premendo ripetutamente il tasto [UNDO], potete tornare indietro fino a sedici operazioni precedenti.
- ④ **Tasto [REDO]**
Questo tasto riesegue l'operazione di registrazione o di editing che era stata cancellata dal tasto [UNDO].

Sezione AUTOMATION

I tasti di questa sezione consentono l'accesso alle pagine delle videate in cui potete agire sulle funzioni automix e scene memory.

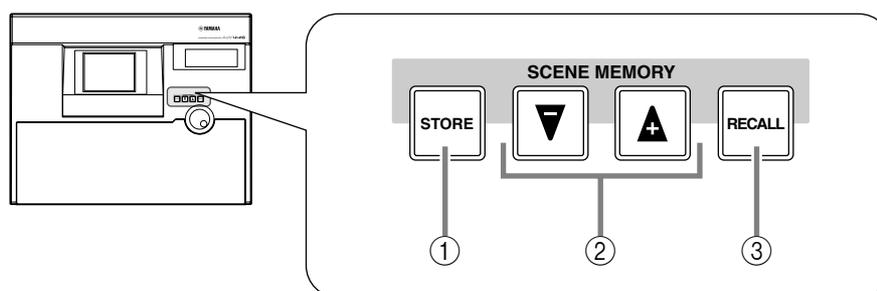


Le seguenti videate corrispondono a questi tasti.

- ① **Tasto [AUTOMIX]**
Fa accedere alla videata AUTOMIX, nella quale potete far funzionare ed editare l'automix.
- ② **Tasto [SCENE]**
Consente l'accesso alla videata SCENE, nella quale potete eseguire le operazioni relative alle memorie di scena.

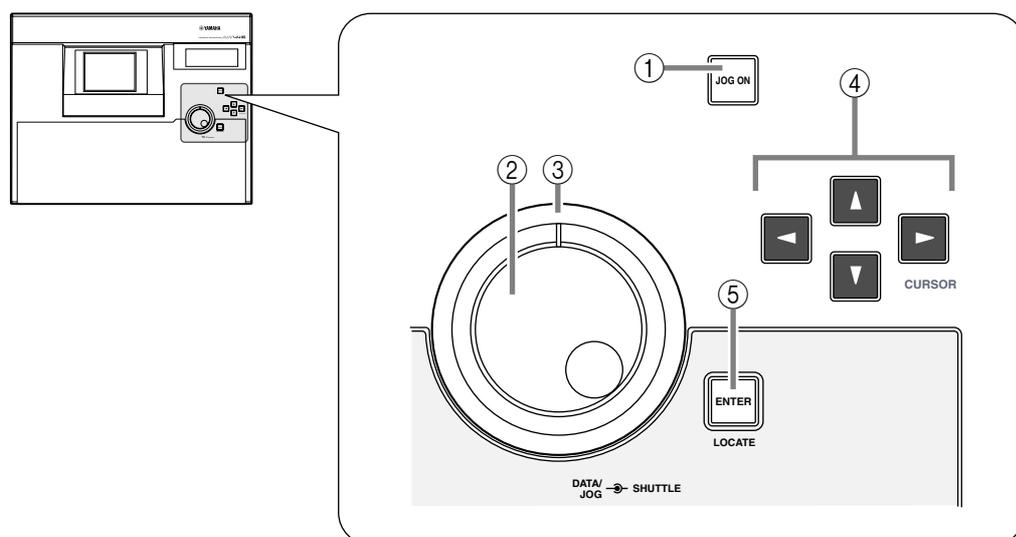
Sezione SCENE MEMORY

In questa sezione potete immagazzinare o richiamare direttamente le memorie di scena.



- ① **Tasto [STORE]**
Serve ad immagazzinare la condizione della sezione mixer e del patching input/output nel numero di scena visualizzato sul display o sul misuratore di livello/contatore.
- ② **Tasti [▼]/[▲]**
Servono a selezionare il numero di scena per l'immagazzinamento o il richiamo.
- ③ **Tasto [RECALL]**
Richiama la scena il cui numero è visualizzato sul display o nel misuratore di livello/contatore.

Sezione CURSOR/JOG & SHUTTLE



① Tasto [JOG ON]

Attiva/disattiva la funzione “nudge” per il dial [DATA/JOG] e il dial [SHUTTLE]. (“Nudge” è una funzione che esegue ripetutamente il playback in avanti o all'indietro di una regione fissa a partire dalla posizione corrente.) Quando è attivato, il tasto si accende.

② Dial [DATA/JOG]

La funzione di questo dial dipende dalla condizione on/off del tasto [JOG ON], e dalla condizione on/off del tasto [NUM LOCATE] nella sezione locate.

○ Quando il tasto [JOG ON] è disattivato (off)

Il dial regolerà il valore del parametro selezionato correntemente nel display, oppure selezionerà un elemento da una lista.

○ Quando il tasto [JOG ON] è attivato (on)

In base alla direzione di rotazione dial, verrà eseguito il playback ripetuto in avanti o all'indietro di una regione fissa, consentendovi la ricerca della locazione desiderata.

○ Quando il tasto [NUM LOCATE] è attivato (on)

Il dial farà avanzare il contatore del tempo nel display.

③ Dial [SHUTTLE]

La funzione di questo dial dipende dalla condizione on/off del tasto [JOG ON].

○ Quando il tasto [JOG ON] è attivato (on)

La regione corrente di playback "nudge" verrà spostata avanti o indietro, in base alla direzione nella quale ruotate il dial.

○ Quando il tasto [JOG ON] è disattivato (off)

In base alla direzione e all'angolazione con cui ruotate il dial, si verificherà il playback inverso (review) o avanti veloce (cue) a varie velocità.

④ Tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼]

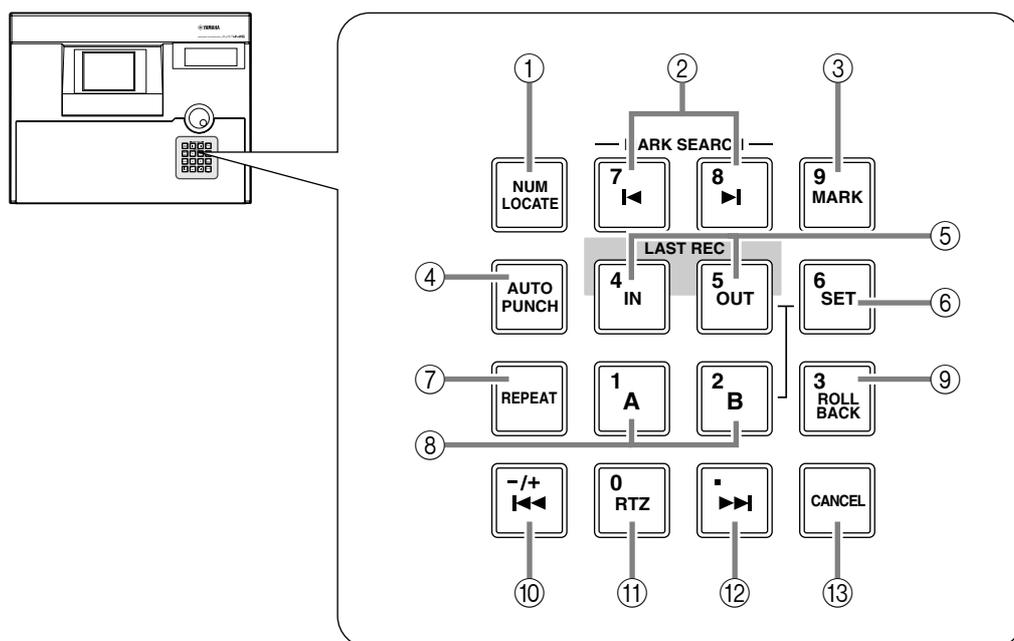
Spostano il cursore (il box lampeggiante) sul display.

⑤ **Tasto [ENTER]**

Viene usato per finalizzare un valore, eseguire una funzione, o spostarsi sul punto di localizzazione specificato.

Sezione Locate

In questa sezione potete eseguire operazioni di localizzazione per il recorder.

① **Tasto [NUM LOCATE] (number locate)**

Viene usato per specificare un punto di localizzazione come valore numerico. Quando questo tasto è acceso, potete usare i tasti numerici o il dial [DATA/JOG] per immettere una posizione di localizzazione, e premete il tasto [ENTER] per eseguire l'operazione Locate.

② **Tasti MARK SEARCH [◀]/[▶]**

Vengono usati per spostarsi al più vicino "mark point" preventivamente specificato.

③ **Tasto [MARK]**

Quando premete questo tasto, la posizione corrente verrà memorizzata come "mark point".

④ **Tasto [AUTO PUNCH]**

Attiva/disattiva la funzione auto punch-in/out.

⑤ **Tasti LAST REC[IN]/[OUT] (last record in/out)**

Servono a spostarsi sul punto in cui l'ultima registrazione era iniziata (il punto IN) o finita (il punto OUT).

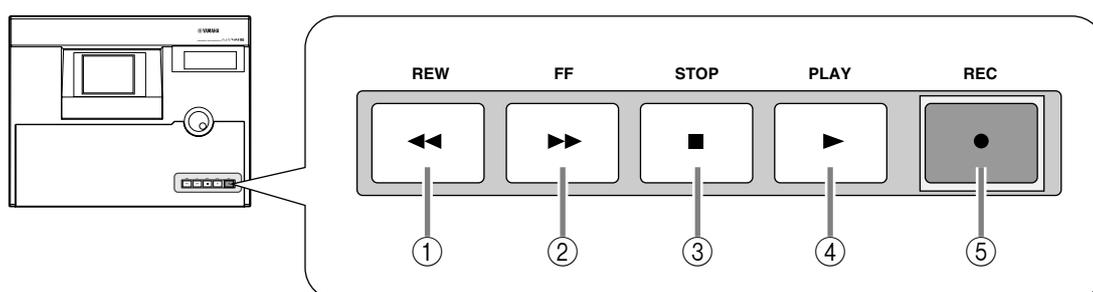
⑥ **Tasto [SET]**

Viene usato unitamente ai tasti LAST REC[IN]/[OUT] e [A]/[B] per impostare i punti in/out dell'ultima registrazione o i punti A/B. Viene usato anche unitamente al tasto [RTZ] per impostare il punto zero del tempo relativo (REL).

- ⑦ **Tasto [REPEAT]**
Quando questo tasto è attivato, verrà suonata ripetutamente l'area compresa fra il punto A → punto B. Per cancellare il playback ripetuto, premete ancora una volta il tasto [REPEAT], oppure premete il tasto [STOP] nella sezione del trasporto.
- ⑧ **Tasti [A]/[B]**
Servono a spostarsi sui punti A o B specificati precedentemente.
- ⑨ **Tasto [ROLL BACK]**
Quando viene premuto questo tasto, vi sposterete all'indietro dalla locazione corrente della durata del tempo specificata nella videata UTILITY → pagina Prefer.2.
- ⑩ **Tasto [⏮]**
Premendo questo tasto vi sposterete al punto d'inizio della song.
- ⑪ **Tasto [RTZ] (return to zero)**
Premendo questo tasto vi sposterete sulla locazione zero del tempo assoluto (se il contatore indica ABS) o sulla locazione zero del tempo relativo (se il contatore indica REL).
- ⑫ **Tasto [⏭]**
Premendo questo tasto vi sposterete sul punto di fine della song.
- ⑬ **Tasto [CANCEL]**
Viene usato per scartare un valore numerico immesso, o per cancellare l'esecuzione di una funzione.

Sezione trasporto

In questa sezione potete agire sulle funzioni di trasporto del recorder.



- ① **Tasto [REW] (rewind)**
Riavvolge dalla posizione corrente. Premendolo ripetutamente, potete commutare fra le velocità 8x e 16x. Per interrompere il riavvolgimento, premete il tasto [STOP] o il tasto [PLAY].
- ② **Tasto [FF] (fast-forward)**
Effettua l'avanzamento veloce dalla posizione corrente. Premendolo ripetutamente, potete commutare fra le velocità 8x e 16x. Per interrompere l'avanzamento veloce, premete il tasto [STOP] o il tasto [PLAY].

③ **Tasto [STOP]**

Questo tasto interrompe il playback, la registrazione, il riavvolgimento o l'avanzamento veloce e ferma il recorder.

④ **Tasto [PLAY]**

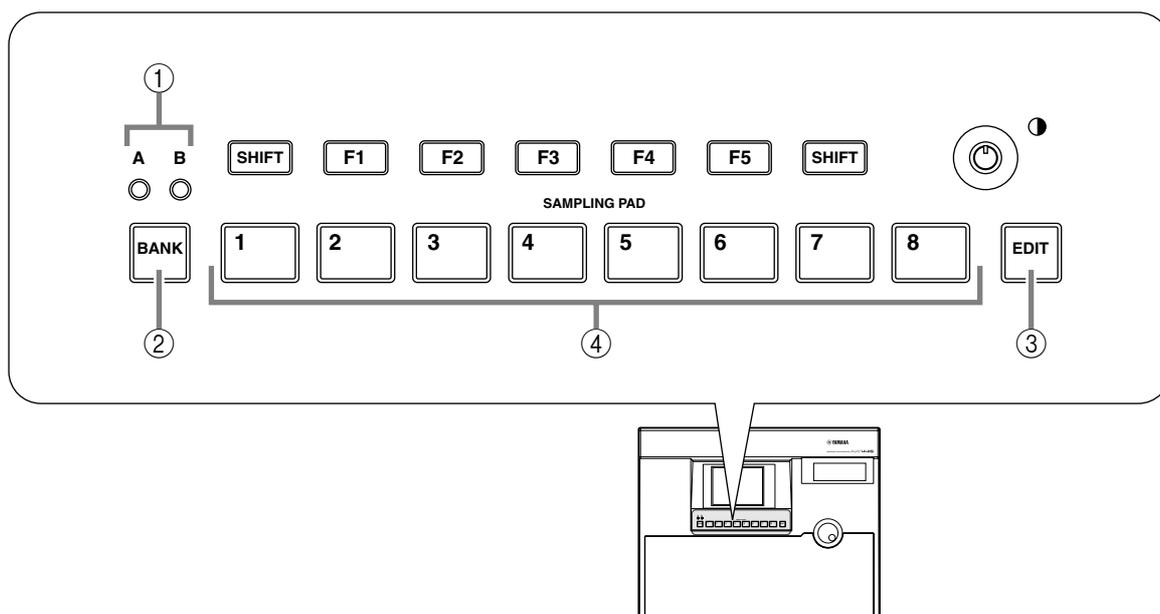
Se il registratore è fermo, premendo questo tasto inizia il playback (se il tasto viene premuto da solo) o la registrazione (se il tasto viene premuto unitamente al tasto [REC]). Se viene premuto questo tasto durante il riavvolgimento o l'avanzamento veloce, la rispettiva operazione verrà interrotta e inizierà il playback alla velocità normale. Se questo tasto viene premuto durante la registrazione, quest'ultima verrà interrotta e continuerà il playback (punch-out).

⑤ **Tasto [REC]**

Se il registratore è fermo, premendo questo tasto mentre tenete premuto il tasto [PLAY] si inizierà la registrazione. Premendo questo tasto durante il playback la registrazione avrà inizio da quel punto (punch-in).

Sezione SAMPLING PAD

In questa sezione potete far funzionare il campionatore incorporato.

① **Indicatori bank A/B**

Si accenderanno per indicare il bank correntemente selezionato (A o B) dei pad di campionamento.

② **Pad [BANK]**

Serve a selezionare il bank pad (A o B).

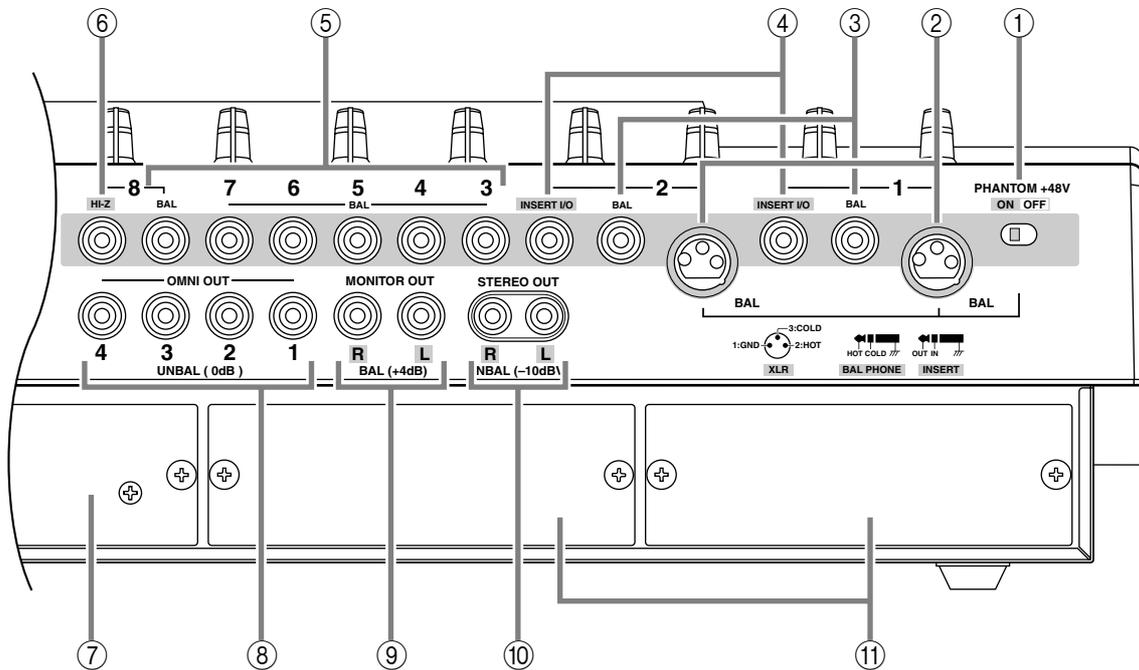
③ **Pad [EDIT]**

Fa accedere alla videata SAMP.PAD, nella quale potete assegnare a ciascun pad suoni campionati o tracce.

④ **Pad 1–8**

Effettuano il playback dei suoni campionati che sono stati assegnati a ciascun pad.

Pannello posteriore

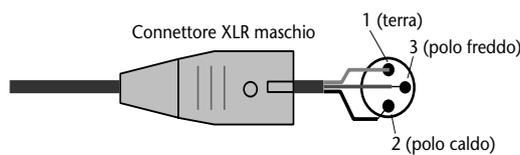


① **Interruttore [PHANTOM +48V ON/OFF]**

Fornisce alimentazione phantom a +48 V ai jack INPUT (XLR) 1/2.

② **Jack INPUT 1/2 (XLR)**

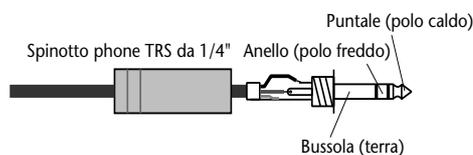
Sono jack di ingresso del tipo XLR-3-31 bilanciato. Il livello di ingresso nominale è $-46\text{ dB} - +4\text{ dB}$. I collegamenti pin sono:



Se gli spinotti sono inseriti in entrambi i jack XLR per INPUT 1/2 e il jack phone, quest'ultimo avrà la priorità.

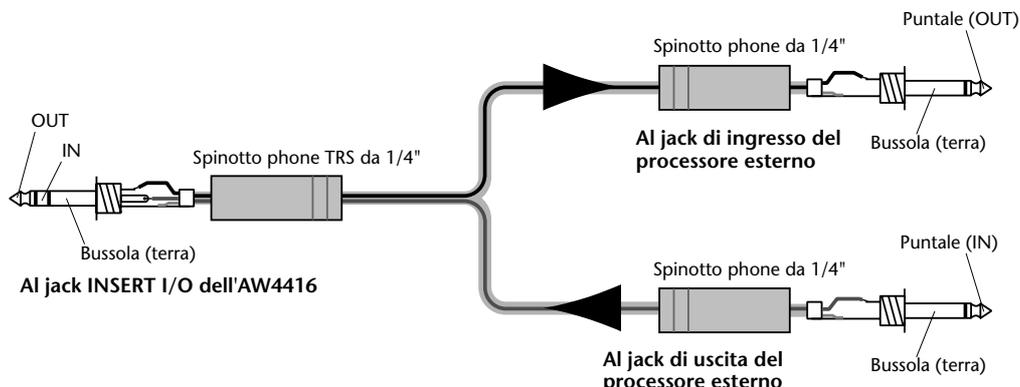
③ **Jack INPUT 1/2 (phone)**

Sono jack di ingresso del tipo phone TRS phone bilanciato. Il livello di ingresso nominale è $-46\text{ dB} - +4\text{ dB}$. I collegamenti pin sono:



④ **Jack INSERT I/O 1/2**

Sono jack phone TRS che consentono ad un effetto esterno ecc. di essere inserito nel segnale di ingresso dei jack INPUT 1/2. Il livello di ingresso nominale è 0 dB. I collegamenti pin sono i seguenti:



⑤ **Jack INPUT 3–8 (phone)**

Sono jack di ingresso del tipo phone TRS bilanciato. Le specifiche sono uguali a quelle dei jack ③ INPUT 1/2 (phone).

⑥ **Jack INPUT 8 (HI-Z)**

È un jack di ingresso del tipo phone non bilanciato ad alta impedenza. Qui è possibile collegare direttamente gli strumenti con un'alta impedenza di uscita come le chitarre elettriche di tipo passivo. Il livello di input nominale è -46 dB- +4 dB.



Se gli spinotti sono inseriti in entrambi i jack INPUT 8 (BAL) normale e il jack INPUT 8 (HI-Z), quest'ultimo avrà la priorità.

⑦ **Slot HARD DISK DRIVE da 2.5"**

Consente l'installazione di un hard disk IDE da 2.5".



- Per la procedura di installazione dell'hard disk, fate riferimento a pagina 2.
- Per un elenco dei produttori e dei modelli di hard disk di cui sia noto il funzionamento una volta installati nell'AW4416, fate riferimento al sito web <<http://www.aw4416.com>>

⑧ **Jack OMNI OUT 1–4**

Sono jack phone non bilanciati che emettono il segnale analogico assegnato a OMNI OUT 1–4 nella videata SETUP → pagina Patch OUT (→ P.136). Il livello di uscita nominale è 0 dB.

⑨ **Jack MONITOR OUT**

Sono jack phone TRS bilanciati che emettono i segnali monitor analogici come il bus stereo, il metronomo interno, il segnale solo o l'uscita diretta dalle tracce recorder 1–16. Il livello di uscita nominale è +4 dB.

⑩ **Jack STEREO OUT**

Sono jack phono RCA non bilanciati che emettono il segnale analogico assegnato a ST OUT nella videata SETUP → pagina Patch OUT (→ P.136). Il livello di uscita nominale è -10 dBV.

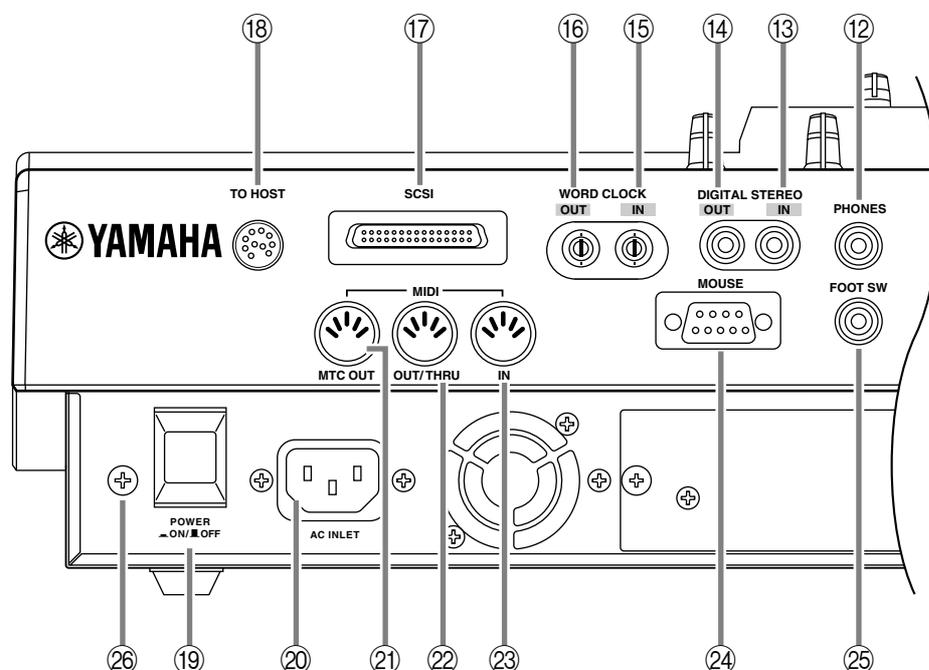
⑪ Slot OPTION I/O 1/2

Questi slot consentono l'installazione di schede I/O opzionali. Le assegnazioni per l'ingresso o l'uscita dei segnali tramite le schede I/O vengono fatte nella videata SETUP → pagina Patch IN (→ P.133), e nella videata SETUP → pagina Patch OUT (→ P.136).



Note

Per i dettagli sull'installazione di una scheda I/O, fate riferimento a pagina 14.



⑫ Jack PHONES

È un jack che consente il collegamento di una cuffia stereo. Esso emetterà sempre lo stesso segnale dei jack MONITOR OUT.

⑬ Jack DIGITAL STEREO IN

Si tratta di un jack coassiale che immette digitalmente un segnale stereo. È compatibile con il formato consumer IEC958. Il canale nel quale sarà immesso questo segnale viene assegnato nella videata SETUP → pagina Patch IN (→ P.133).

⑭ Jack DIGITAL STEREO OUT

È un jack coassiale che emette digitalmente il segnale stereo assegnato a D.ST OUT nella videata SETUP → pagina Patch OUT (→ P.136). È compatibile con il formato consumer IEC958.

⑮ Jack WORD CLOCK IN

⑯ Jack WORD CLOCK OUT

Sono jack di tipo BNC per l'immissione/emissione di un segnale di wordclock. Vengono usati per sincronizzare l'elaborazione del segnale audio digitale con un dispositivo esterno.

⑰ Connettore SCSI

È un connettore SCSI D-sub half-pitch a 50 pin compatibile con lo standard SCSI-2. I dispositivi di immagazzinamento compatibili con SCSI-2 possono essere collegati per il backup dei dati.



- Per collegare l'AW4416 ad un dispositivo esterno, usate soltanto cavi SCSI ad alta impedenza, di lunghezza inferiore a 1 metro e con un'impedenza di 100 ohm (± 10 ohm).
- I dispositivi di immagazzinamento collegati al connettore SCSI vengono usati per il backup dei dati. Non possono essere usati direttamente per la registrazione o il playback.
- Gli unici tipi di dispositivi di immagazzinamento SCSI-2 collegabili sono MO, HD, e drive CD-R/W. Per un elenco dei produttori e dei modelli di dispositivi di immagazzinamento di cui sia noto il funzionamento con l'AW4416, fate riferimento al sito web <http://www.aw4416.com>

⑱ Connettore TO HOST

È un connettore mini-DIN a 8-pin che può essere collegato direttamente alla porta seriale di un PC o di un Macintosh, consentendo l'uso dei programmi di applicazioni MIDI.

⑲ Interruttore POWER

Questo interruttore serve per l'accensione e lo spegnimento.

⑳ Connettore AC INLET

Collegate qui il cavo di alimentazione incluso per alimentare l'unità.



Usate soltanto il cavo di alimentazione fornito.

㉑ Connettore MTC OUT

Questi connettori vengono usati per inviare e ricevere messaggi MIDI a/dai dispositivi MIDI esterni. Il connettore o porta MIDI IN riceve i messaggi. Il jack MIDI OUT/THRU può funzionare come porta MIDI OUT o MIDI THRU, in base all'impostazione del parametro nella videata MIDI → pagina MIDI Setup MIDI OUT SELECT. MTC OUT è un connettore di uscita dedicato ai messaggi MTC (MIDI Time Code).

㉒ Connettore o porta MIDI OUT/THRU**㉓ Connettore o porta MIDI IN****㉔ Connettore MOUSE**

Si tratta di un connettore D-sub a 9-pin (maschio) per il collegamento di un mouse seriale. Per mezzo di questo connettore, potete usare un mouse per selezionare i parametri all'interno del display o per cambiare pagina.

㉕ Jack FOOT SW

A questo jack può essere collegato un interruttore opzionale (FC5 Yamaha), e usato per effettuare il play/stop del trasporto, o il punch-in/out manuale.

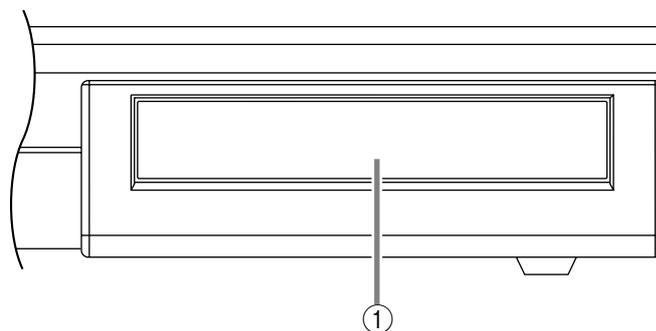


Se viene collegato un interruttore di formato errato, l'unità potrebbe non funzionare correttamente.

㉖ Connettore per la messa a terra

Per ridurre il rischio di scossa elettrica, collegatelo ad una messa a terra prima di collegare il cavo di alimentazione. Questa unità viene fornita con un cavo di alimentazione a tre conduttori. In tal caso, otterrete lo stesso risultato se il pin di terra della presa di corrente è collegato alla terra. Ciò servirà inoltre a ridurre ronzio e rumore.

Pannello frontale



① **Coperchio del drive CD-RW**

Serve a coprire il vano di installazione del drive CD-RW (opzione).



.....

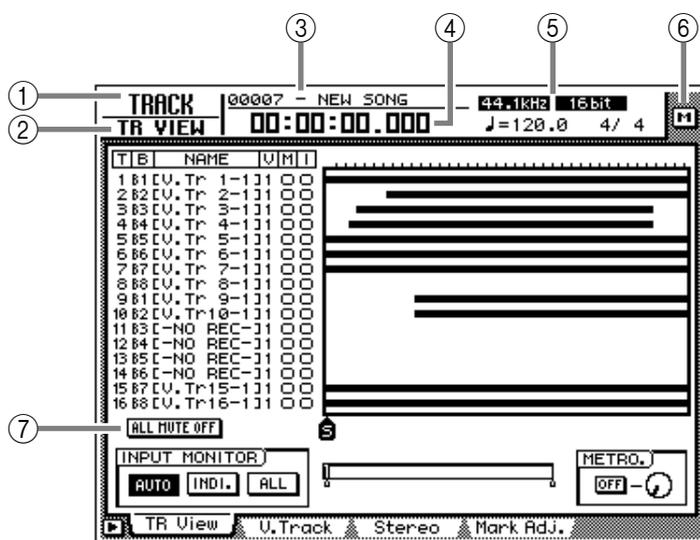
Per i dettagli sull'installazione di un drive CD-RW, fate riferimento a pagina 5.

3 L'interfaccia utente dell'AW4416

Questo capitolo spiega le varie parti dell'interfaccia utente dell'AW4416, e le operazioni base dell'AW4416.

Display

Il display nel pannello superiore visualizza le seguenti informazioni.



① Nome della videata

È il nome della videata selezionata correntemente.

② Nome della pagina/canale

Le informazioni visualizzate dipendono dalla videata. Verrà mostrato il nome della pagina selezionata all'interno della videata, oppure il canale selezionato per l'operazione.

③ Nome della song

È il nome della song correntemente selezionata.

④ Localizzazione corrente

Visualizza la localizzazione del tempo corrente della song, e il tempo di registrazione residuo. Le unità della localizzazione corrente possono essere selezionate come qui indicato. (Fate riferimento a "Videata SONG/pagina Setting" della Guida di riferimento.)

- **Display Time** (SECOND)..... Ore:minuti:secondi:millisecondi
- **Display Time code** (TIME CODE).. Ore:minuti:secondi:frame:sub-frame
- **Display Measure** (MEASURE) Misure/beat/tick (1/960 di una nota da un quarto)

Quando premete i tasti [SHIFT] + [F1], nella pagina TR View della videata TRACK verrà visualizzato il tempo residuo di registrazione.

⑤ **Informazioni di Song/scena**

Le informazioni che appaiono in questa posizione dipendono dalla videata: la frequenza di campionamento, la quantizzazione e il tempo/meter della song selezionata correntemente, oppure il numero e il nome della scena selezionata correntemente.

⑥ **Pulsante M (menu)**

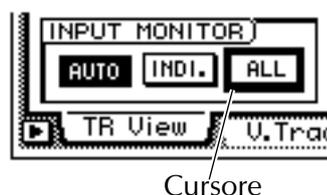
Questo pulsante seleziona il menù di accesso del display, il quale vi consente di commutare le videate usando il mouse al posto dei tasti del pannello superiore (→ P.56).

⑦ **Videata principale**

Le informazioni visualizzate dipendono dal tasto che è stato premuto per ultimo. Nella videata principale vengono usati i seguenti componenti dell'interfaccia utente.

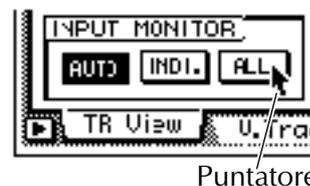
○ **Cursore**

La cornice rettangolare che lampeggia nel display viene chiamata "cursore." Quando il cursore circonda un elemento nella videata, quest'ultimo viene selezionato per l'operazione.

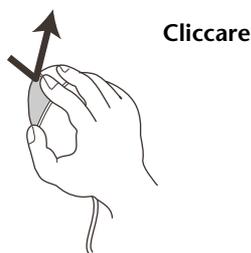


○ **Puntatore**

Se al connettore MOUSE sul pannello posteriore è collegato un mouse seriale, sul display apparirà una freccia nera, chiamata "puntatore". Viene usato per selezionare l'elemento che verrà manipolato dal mouse.

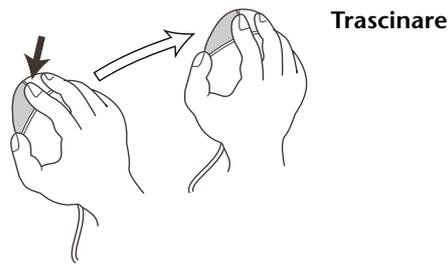


L'azione di spostare il puntatore sull'elemento desiderato premendo il pulsante sinistro o destro del mouse viene chiamata "cliccare."



Quando si clicca sul mouse per regolare il valore di un parametro, il valore verrà incrementato unitariamente ogni volta che cliccate sul pulsante destro, e decrementato di uno ogni volta che cliccate sul pulsante sinistro.

L'azione di spostare il puntatore sull'elemento desiderato, quindi premere e tenere premuto il pulsante sinistro o destro del mouse mentre lo si sposta viene chiamata "trascinare."



Quando si trascina il mouse per regolare in modo continuo il valore di un parametro, questo cambierà più rapidamente se mentre lo trascinate tenete premuto il pulsante destro. Cambierà normalmente se invece lo trascinate tenendo premuto il pulsante sinistro.

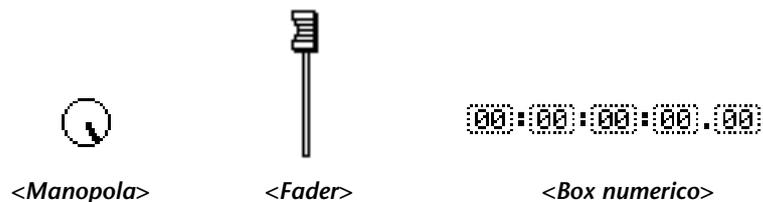
○ Pulsanti

I pulsanti nel display vengono usati per attivare/disattivare i parametri, oppure per selezionare una delle molteplici possibilità. I pulsanti attivati correntemente vengono visualizzati in bianco su fondo nero, e quelli disattivati vengono visualizzati in nero su fondo bianco.



○ Manopole/fader/box numerici

Manopole/fader/box numerici nel display vengono usati per modificare il valore del parametro corrispondente. Il valore di una manopola o di un fader viene visualizzato sotto o a destra.



○ Tab

Se una videata è costituita da più pagine, nella parte inferiore del display apparirà il nome di ciascuna pagina. L'area nella quale appaiono tali nomi viene chiamata "tab" (o riquadro). Questi vengono usati per commutare le pagine all'interno di una videata.



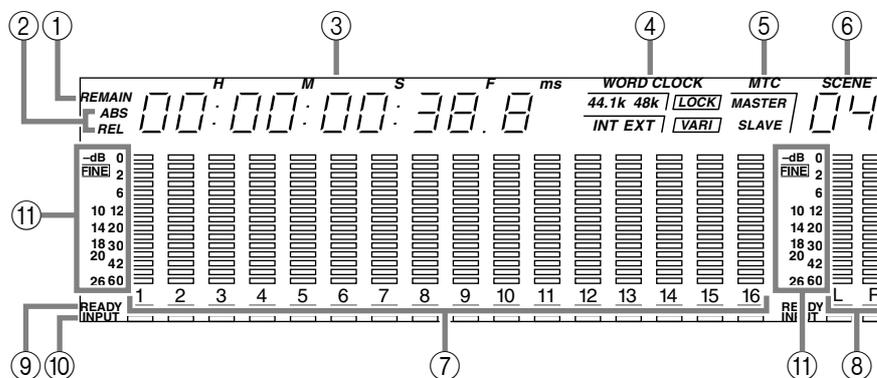
In alcune videate, in quest'area potete accedere a ulteriori elementi o pulsanti. Queste videate sono indicate dal simbolo  nella parte inferiore sinistra del display.



<Il simbolo  indica la presenza di ulteriori tab o pulsanti >

Misuratori di livello/contatore

I misuratori di livello/contatore nella parte superiore destra del pannello superiore mostrano le seguenti informazioni.



① Indicatore REMAIN

Si accende quando il contatore ③ visualizza il tempo di registrazione residuo. Nella pagina TR View della videata TRACK, apparirà quando premete [SHIFT] + [F1].

② Indicatore ABS/REL

Uno di questi indicatori si accende quando time/timecode mostrato nel contatore ③ è tempo assoluto (ABS) o tempo relativo (REL). Per commutare fra tempo assoluto e tempo relativo, usate l'interruttore ABS/REL situato a destra del misuratore di livello/contatore.

③ Contatore

È il tempo corrente nella song. Per il display, potete selezionare dalle seguenti unità (Fate riferimento a "Videata SONG/pagina Setting" della Guida di riferimento).

- **Display Time (SECOND)**..... Ore:minuti:secondi:millisecondi
- **Display Time code (TIME CODE)**.. Ore:minuti:secondi:frame:sub-frame
- **Display Measure (MEASURE)** Misure/beat/tick (1/960 di una nota da un quarto)

④ Word clock

Mostra la sorgente del clock (INT=clock interno o EXT=clock esterno) in base al quale sta lavorando l'AW4416, e la frequenza (44.1 k o 48 k). Indicherà "LOCK" se l'AW4416 è agganciato alla sorgente di clock, e "VARI" se è abilitata la funzione vari-pitch (Fate riferimento a "Videata SET UP/pagina D.in Setup" della Guida di riferimento).

⑤ MTC

Mostra la condizione della sincronizzazione MTC. Se l'AW4416 sta seguendo i messaggi MTC da un dispositivo esterno, indicherà "SLAVE." Se l'AW4416 sta trasmettendo MTC ad un dispositivo esterno, indicherà "MASTER"

⑥ Scene

È il numero della scena correntemente selezionata (quella attuale). Quando vengono modificati i parametri mix dell'ultima scena immagazzinata o richiamata, nella parte inferiore destra verrà visualizzata una "E" (editata).

⑦ Misuratori di livello 1–16

Questi misuratori di livello visualizzano il livello di ingresso e quello di uscita per ciascuna traccia 1–16 della sezione recorder.

⑧ Misuratore di livello L/R

Questi misuratori di livello visualizzano il livello di uscita (il segnale dopo essere passato attraverso EQ e l'elaborazione delle dinamiche) del canale di uscita stereo.

⑨ Indicatore REC READY

Si accende in rosso per le tracce che si trovano nel modo record-ready.

⑩ Indicatore INPUT MONITOR

Si accende in bianco per le tracce delle quali viene monitorato l'ingresso.

⑪ Display del livello

La gamma del display può essere commutata fra due range: da 0 a –60 dB (normale) e da 0 a –26 dB (fine).

Operazioni base dell'AW4416

Questa sezione spiega le operazioni base dell'AW4416.

Accesso ad una videata/pagina

Per agire sui parametri mix dell'AW4416 o per editare le impostazioni interne, dovete prima accedere alla videata desiderata nel display. Se una videata è costituita da due o più pagine, dovete selezionare la pagina desiderata.

□ Uso dei controlli del pannello superiore

1. Premete il tasto relativo alla videata desiderata.

Ciascuno dei tasti delle sezioni WORK NAVIGATE, UNIT, MIXER, FADER MODE, RECORDER, e AUTOMATION del pannello superiore, e il tasto [EDIT] della sezione sample pad corrispondono alla rispettiva videata, alla quale potete accedere premendo il tasto appropriato.



Se una videata contiene più pagine, apparirà quella usata per ultima.

2. Per commutare le pagine all'interno di una videata, premete il tasto funzione [F1]–[F5] corrispondente al tab o riquadro per la pagina desiderata.

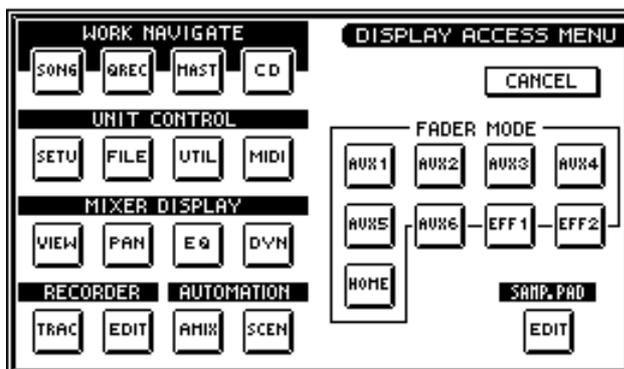
Ciascun tab corrisponde al seguente tasto funzione.



Premendo ripetutamente lo stesso tasto premuto allo step 1, potete passare ciclicamente attraverso le pagine della videata.

□ Uso del mouse

1. Cliccate sul pulsante M (menu) nella parte superiore destra della videata. Appare il menù di accesso display, dal quale potete selezionare le videate utilizzando il mouse.



2. Nel menù di accesso al display, cliccate sul pulsante che corrisponde alla videata desiderata.
3. Per cambiare le pagine entro la stessa videata, spostate il puntatore su uno dei tab nella parte inferiore dello schermo, e cliccate sul pulsante sinistro o destro del mouse.
Apparirà la pagina corrispondente.



< Cliccate su un tab >

Attivazione/disattivazione (on/off) di un pulsante

Ecco come attivare/disattivare un pulsante visualizzato nella videata.

☐ Uso dei controlli del pannello superiore

1. Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] per spostare il cursore sul pulsante desiderato.



< Spostate il cursore >

2. Premete il tasto [ENTER].
Il pulsante verrà attivato o disattivato.



< Commutate su on/off >

☐ Uso del mouse

1. Spostate il puntatore sul pulsante desiderato.



< Spostate il puntatore >

2. Cliccate il pulsante sinistro o destro del mouse.



< Commutate su on/off >

Editare il valore di un fader/manopola/box numerico

Ecco come editare il valore di un fader/manopola/box numerico in una videata.

☐ Uso dei controlli del pannello superiore

1. Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] per spostare il cursore sul fader/manopola/box numerico che desiderate.



< Spostate il cursore >

2. Ruotate il dial [DATA/JOG] per editare il valore.



< Editate il valore >

☐ Uso del mouse

1. Spostate il puntatore sul fader/manopola/box numerico desiderato, e cliccate il pulsante sinistro o destro del mouse. Il cursore assumerà la forma .



< Cliccate sul fader/manopola/box numerico >



.....
L'entità di variazione del valore dipende dal pulsante del mouse cliccato, sinistro o destro. Se desiderate cambiare il valore con grandi incrementi, cliccate il pulsante destro; se invece desiderate cambiarlo con piccoli incrementi, cliccate il pulsante sinistro del mouse.

2. Continuate a tenere premuto il pulsante del mouse e trascinate il mouse verso l'alto o verso il basso. Il valore verrà aumentato o diminuito in base alla direzione verso la quale avete trascinato il mouse.



< Trascinate verso l'alto o verso il basso il fader/manopola/box numerico >

Uso dei pulsanti funzioni aggiuntive

Nelle videate in cui nella parte inferiore sinistra viene visualizzato il simbolo , potete accedere a ulteriori pulsanti o tab nella parte inferiore del display per usare varie funzioni aggiuntive.

☐ Uso dei controlli del pannello superiore

1. In una videata nella quale appare il simbolo  nella parte inferiore sinistra, premete il tasto [SHIFT].

Mentre continuate a tenere premuto il tasto [SHIFT], nell'area riservata ai tab nella parte inferiore del display appaiono i pulsanti funzioni aggiuntive.



< Pulsanti funzioni aggiuntive >

2. Continuate a tenere premuto il tasto [SHIFT], e premete il tasto funzione ([F1]–[F5]) corrispondente al pulsante desiderato.

Viene eseguita la funzione assegnata al pulsante corrispondente.

☐ Uso del mouse

1. In una videata nella quale appare il simbolo , cliccate sul simbolo .

Nell'area riservata ai tab nella parte inferiore del display appaiono i pulsanti funzioni aggiuntive.



< Pulsanti funzioni aggiuntive >



.....

Quando usate il mouse, i pulsanti funzione aggiuntivi continueranno ad essere visualizzati anche se togliete il dito dal pulsante del mouse.

2. Cliccate direttamente uno dei pulsanti funzioni aggiuntive.

Viene eseguita la funzione assegnata al pulsante corrispondente.

Immissione del testo

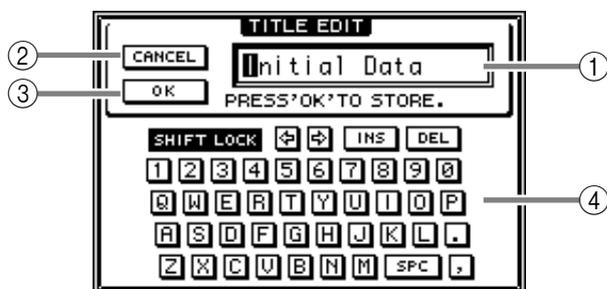
Quando create una nuova song, o quando salvate le impostazioni di una memoria di scena o di una libreria, appare una finestra di popup (a comparsa), consentendovi di assegnare un nome alla song o alle impostazioni. Ecco come immettere il testo nella finestra di popup.

□ Uso dei controlli della pagina tab

1. Eseguite l'operazione di salvataggio (Save) scene o library, o create una nuova song.

Se eseguite l'operazione Save di scene o library, apparirà una finestra di popup TITLE EDIT, consentendovi di assegnare un nome alla scena o alla libreria.

Se create una nuova song, apparirà una finestra di popup NAME EDIT, consentendovi di assegnare un nome alla song. Quindi apparirà una finestra di popup COMMENT EDIT, consentendovi di aggiungere un commento alla song.



< Finestra di popup TITLE EDIT >



< Finestra di popup NAME EDIT >



< Finestra di popup COMMENT EDIT >

Ecco gli elementi in ciascuna finestra di popup e le loro funzioni.

① **Box di immissione testo**

Qui è possibile immettere caratteri, numeri e simboli. Quando create una nuova song o salvate per la prima volta, viene immesso un nome di default. Il testo evidenziato indica che è in corso la modifica.



I nomi di scene e library possono essere lunghi fino a 16 caratteri. I nomi di song e i relativi commenti possono essere lunghi fino a 64 caratteri.

② **Pulsante CANCEL**

Se spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], la procedura verrà annullata e ritornerete alla videata precedente.

③ **Pulsante OK**

Se spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], il testo immesso verrà finalizzato. (Se state creando una nuova song, procederete al passo successivo della procedura.)

④ **Palette del testo**

Qui è possibile selezionare il carattere da inserire nel box di immissione testo. Sono disponibili i seguenti caratteri, simboli e numeri.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
spc (spazio) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ! " # & / * - + < > ;

2. Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] per spostare il cursore nella palette del testo sopra il pulsante per il carattere desiderato, e premete il tasto [ENTER].

Il carattere/simbolo/numero corrispondente verrà inserito nel box di immissione testo, e l'area evidenziata si sposterà verso destra.



Se desiderate correggere un carattere inserito per errore, potete usare il dial [DATA/JOG] per spostare verso sinistra o destra l'area evidenziata.

3. Immettete allo stesso modo i caratteri rimanenti.

Mentre immettete il testo, potete usare i seguenti pulsanti nella palette del testo.

Pulsante **INS** Inserisce uno spazio (vuoto) nell'area evidenziata. I caratteri successivi verranno spostati indietro.

Pulsante **DEL** Cancella il carattere nell'area evidenziata. I caratteri successivi verranno spostati avanti.

Pulsanti / Sposta verso sinistra o destra l'area evidenziata.

Pulsanti /

(solo finestre NAME EDIT, COMMENT EDIT) Sposta verso l'alto o verso il basso l'area evidenziata.

Pulsante **SHIFT LOCK** Serve a commutare fra i caratteri alfabetici maiuscoli + numeri e caratteri minuscoli + simboli. Quando questo pulsante è attivato, potete immettere caratteri maiuscoli e numeri.

4. Quando avete finito di immettere il testo, spostate il cursore sul pulsante OK, e premete il tasto [ENTER].

□ Uso del mouse

1. Eseguite l'operazione di salvataggio (Save) di scene o library, oppure create una nuova song.

Se eseguite l'operazione Save scene o library, apparirà una finestra di popup TITLE EDIT, consentendovi di assegnare un nome alla scena o alla libreria.

Se create una nuova song, apparirà una finestra di popup NAME EDIT, consentendovi di assegnare un nome alla song. Quindi apparirà una finestra di popup COMMENT EDIT, consentendovi di aggiungere un commento alla song.

2. Nella palette del testo, cliccate con il mouse sul pulsante relativo al carattere che desiderate inserire.

Il carattere/simbolo/numero corrispondente verrà inserito nel box di immissione testo, e l'area evidenziata si sposterà verso destra.



< Cliccate sul pulsante relativo al carattere >



Tip!

Se desiderate correggere un carattere immesso per errore, cliccate sul carattere sbagliato per spostare l'area evidenziata in questa posizione.

3. Immettete allo stesso modo i caratteri rimanenti.



Tip!

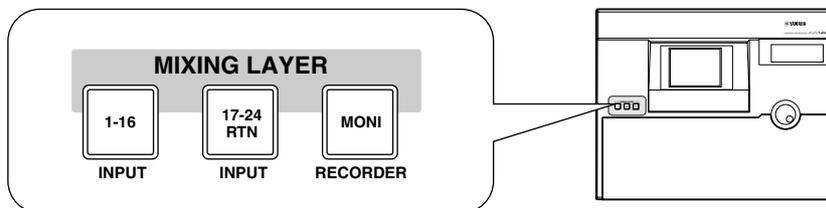
Con il mouse, potete usare i pulsanti **INS**, **DEL**, **↔**, **↕**, **↕** (solo finestre NAME EDIT/COMMENT EDIT), o il pulsante **SHIFT LOCK** cliccando sul pulsante corrispondente nella palette del testo.

4. Quando avete finito di inserire il testo desiderato, spostate il cursore sul pulsante OK, e premete il tasto [ENTER].

Selezione dei canali

Quando editate i parametri mix relativi al canale sull'AW4416, dovete selezionare innanzitutto il canale che desiderate controllare. Ecco come selezionare i canali.

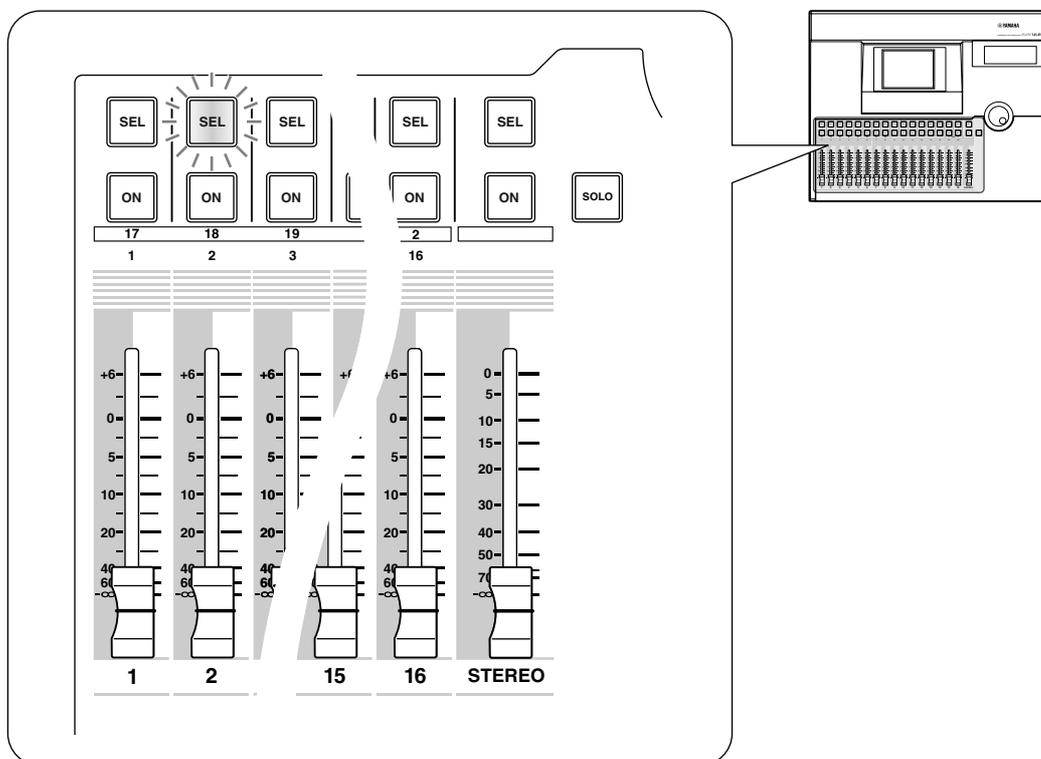
1. Usate i tasti della sezione MIXING LAYER per selezionare il mixing layer che desiderate controllare



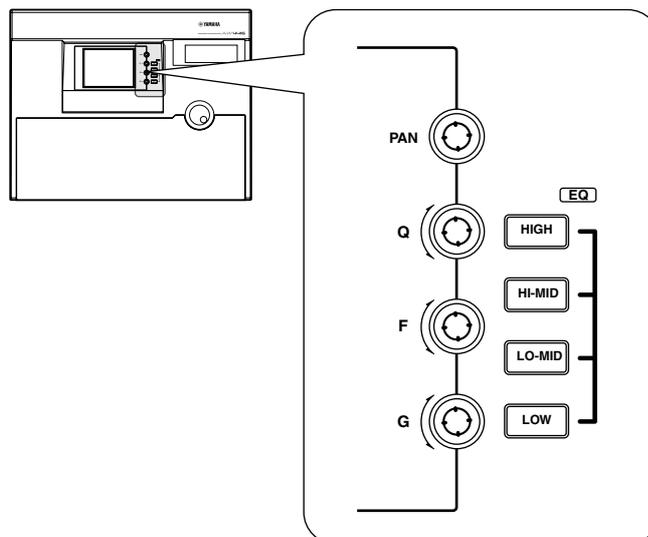
In base al tasto selezionato della sezione MIXING LAYER, i canali controllati dai tasti [SEL], [ON], e i fader del pannello superiore cambieranno come segue.

	1-8	9-14	15/16	STEREO
[1-16]	Canali Input 1-16			Canali Output Stereo
[17-24 RTN]	Canali Input 17-24	—	Effect return 1/2	
[MONI]	Canali Monitor 1-16			

2. Premete il tasto [SEL] del canale che desiderate controllare. Si accende il tasto [SEL] del canale corrispondente.



3. Usate il controllo [PAN], i controlli EQ [Q]/[F]/[G], e i tasti EQ [HIGH]–EQ [LOW] a destra del display per regolare il pan e l'EQ del canale che avete selezionato premendo il relativo tasto [SEL].

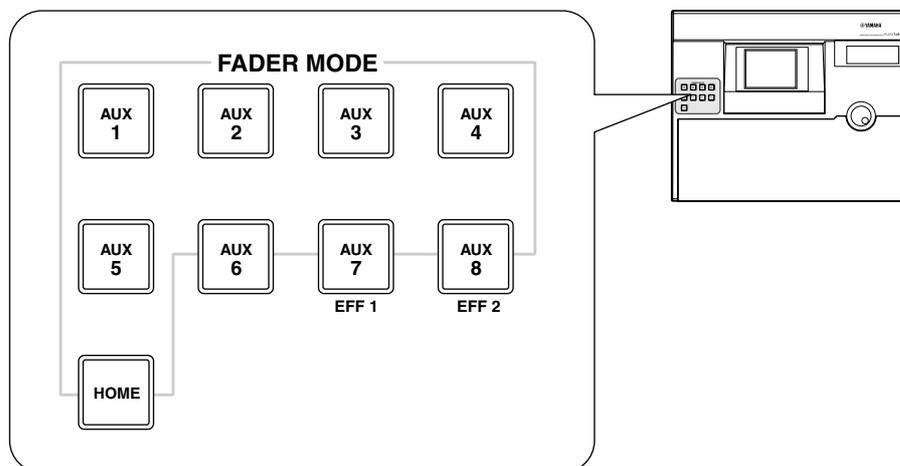


I controlli e i tasti a destra del display si applicano soltanto al canale selezionato per ultimo dal relativo tasto [SEL].



Tip!
 Se sul display sono visualizzate le videate VIEW, PAN, EQ, o DYN, potete controllare i parametri del canale selezionato mediante il suo tasto [SEL].

4. Per azionare i fader, usate il tasto [HOME] o i tasti [AUX 1]–[AUX 8] della sezione FADER MODE per selezionare il modo fader (i parametri che verranno controllati dai fader).



La tabella della pagina seguente mostra che i parametri controllati da ciascun fader cambiano.

○ Se il mixing layer è [1-16]

Modo Fader	Fader				
	1-8	9-14	15	16	STEREO
HOME	Livello di ingresso dei canali input 1-16				Livello di uscita del canale output stereo
AUX1	Livello di mandata dai canali input 1-16 ad AUX 1				
AUX2	Livello di mandata dai canali input 1-16 ad AUX 2				
AUX3	Livello di mandata dai canali input 1-16 ad AUX 3				
AUX4	Livello di mandata dai canali input 1-16 ad AUX 4				
AUX5	Livello di mandata dai canali input 1-16 ad AUX 5				
AUX6	Livello di mandata dai canali input 1-16 ad AUX 6				
AUX7	Livello di mandata dai canali input 1-16 a effect 1				
AUX8	Livello di mandata dai canali input 1-16 a effect 2				

○ Se il mixing layer è [17-24 RTN]

Modo Fader	Fader				
	1-8	9-14	15	16	STEREO
HOME	Livello di ingresso dei canali input 17-24	—	Livello di ingresso di effect return 1	Livello di ingresso di effect return 2	Livello di uscita del canale output stereo
AUX1	Livello di mandata dai canali input 17-24 ad AUX 1		Livello di mandata da effect return 1 a AUX 1	Livello di mandata da effect return 2 a AUX 1	
AUX2	Livello di mandata dai canali input 17-24 ad AUX 2		Livello di mandata da effect return 1 a AUX 2	Livello di mandata da effect return 2 a AUX 2	
AUX3	Livello di mandata dai canali input 17-24 ad AUX 3		Livello di mandata da effect return 1 a AUX 3	Livello di mandata da effect return 2 a AUX 3	
AUX4	Livello di mandata dai canali input 17-24 ad AUX 4		Livello di mandata da effect return 1 a AUX 4	Livello di mandata da effect return 2 a AUX 4	
AUX5	Livello di mandata dai canali input 17-24 ad AUX 5		Livello di mandata da effect return 1 a AUX 5	Livello di mandata da effect return 2 a AUX 5	
AUX6	Livello di mandata dai canali input 17-24 ad AUX 6		Livello di mandata da effect return 1 a AUX 6	Livello di mandata da effect return 2 a AUX 6	
AUX7	Livello di mandata dai canali input 17-24 a effect 1		—	Livello di mandata da effect return 2 a effect 1	
AUX8	Livello di mandata dai canali input 17-24 a effect 2		Livello di mandata da effect return 1 a effect 2	—	

○ Se il mixing layer è [MONI]

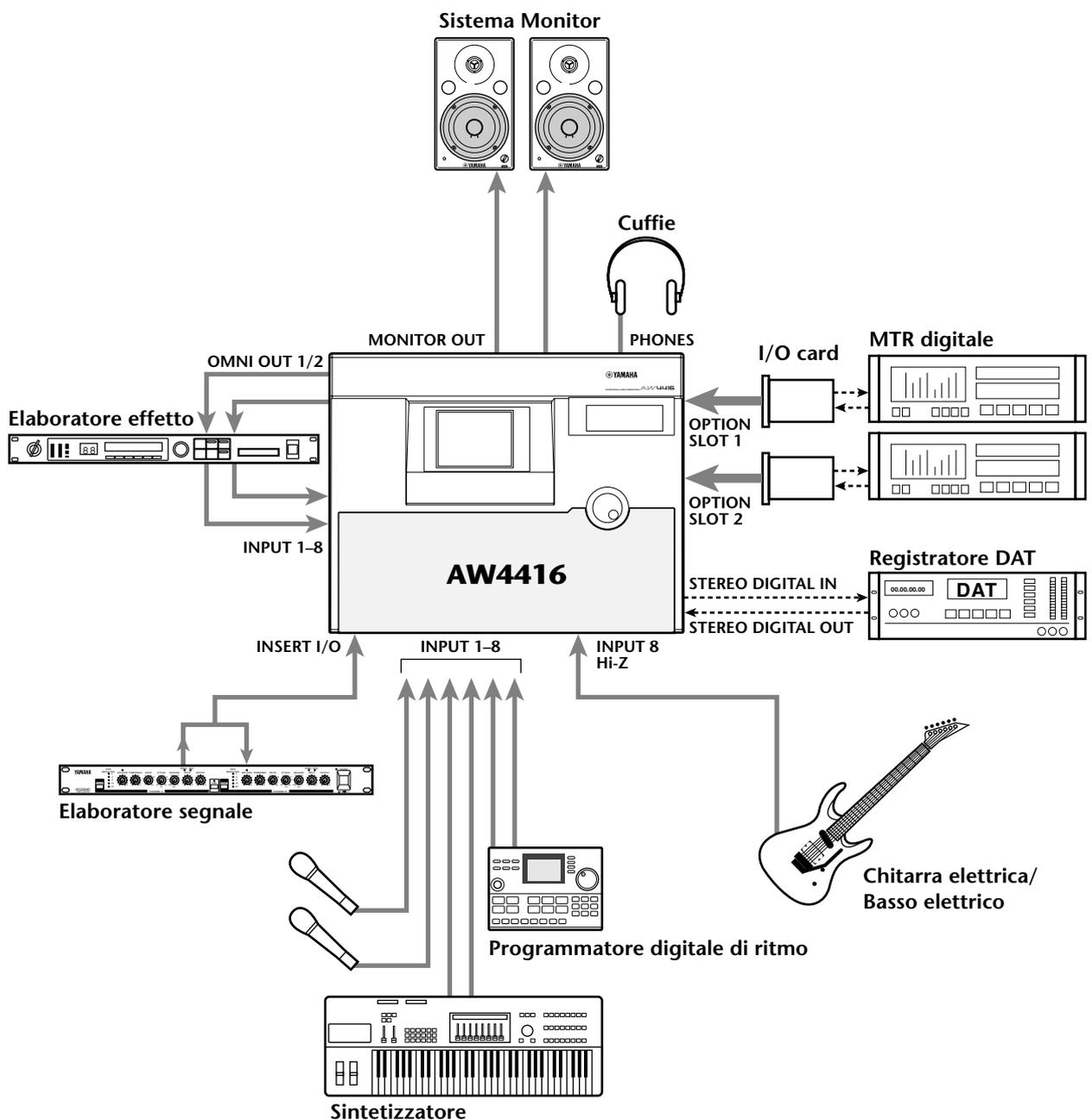
Fader mode	Fader				STEREO
	1-8	9-14	15	16	
HOME	Livello di ingresso dei canali monitor 1-16				Livello di uscita del canale output stereo
AUX1	Livello di invio dai canali monitor 1-16 ad AUX 1				
AUX2	Livello di invio dai canali monitor 1-16 ad AUX 2				
AUX3	Livello di invio dai canali monitor 1-16 ad AUX 3				
AUX4	Livello di invio dai canali monitor 1-16 ad AUX 4				
AUX5	Livello di invio dai canali monitor 1-16 ad AUX 5				
AUX6	Livello di invio dai canali monitor 1-16 ad AUX 6				
AUX7	Livello di invio dai canali monitor 1-16 ad effect 1				
AUX8	Livello di invio dai canali monitor 1-16 ad effect 2				

4 Collegamenti e messa a punto

Questo capitolo spiega come collegare dispositivi esterni e mettere a punto il vostro sistema prima di iniziare a usare l'AW4416.

Collegamenti

Il seguente diagramma mostra collegamenti audio tipici per l'AW4416.



Impostazioni di Word clock

Se all'AW4416 viene collegato digitalmente un dispositivo come un MTR digitale o un registratore DAT, deve essere sincronizzato il clock che controlla la temporizzazione alla quale viene elaborato l'audio digitale (chiamato "word clock"). A tale scopo, dovete selezionare uno dei dispositivi come word clock master, e impostare gli altri in modo che seguano il word clock fornito dal dispositivo master. Vi spieghiamo come selezionare la sorgente di clock alla quale si sincronizzerà l'AW4416.



.....
Osservate che se il sistema comprende un dispositivo non sincronizzato, si verificheranno sfasamenti e un rumore di click.

1. Accendete il dispositivo digitale esterno e l'AW4416.



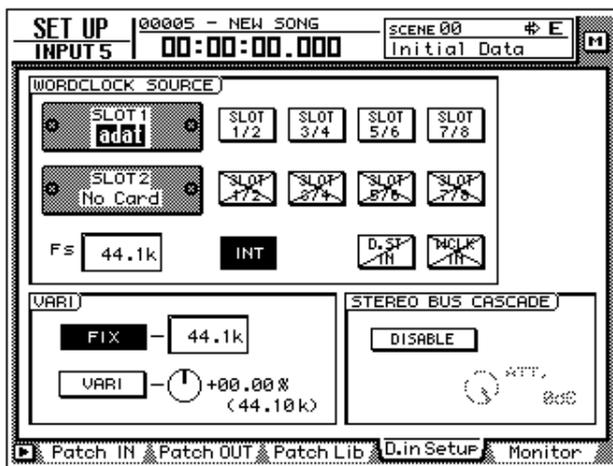
.....
Se al connettore SCSI dell'AW4416 è collegato un dispositivo esterno, dovete accendere nell'ordine il dispositivo SCSI esterno → AW4416. Se il dispositivo SCSI esterno è spento quando accendete l'AW4416, potrebbe non avviarsi correttamente.



.....
Se il tab D.in Setup non è assegnato al tasto [F4] quando premete il tasto [SETUP], premete i tasti [SHIFT] + [F1] per commutare il tab, e quindi premete il tasto [F4].

2. Premete il tasto [SETUP] → tasto [F4].

Apparirà la pagina D.in Setup della videata SETUP UP, che vi consente di effettuare le impostazioni di word clock.



Nell'area WORD CLOCK SOURCE di questa videata potete selezionare fra le seguenti la sorgente di clock alla quale si sincronizzerà l'AW4416.

- SLOT 1 1/2–7/8
- SLOT 2 1/2–7/8

Un segnale di ingresso proveniente da una scheda di I/O digitale installata nello slot OPTION I/O 1/2 sarà la sorgente di clock. Potete selezionare una coppia dai canali di ingresso 1/2–7/8 della scheda I/O digitale, e l'AW4416 si sincronizzerà ai dati di word clock inclusi nel segnale di ingresso del canale corrispondente.

○ **D.ST IN**

I dati di word clock inclusi nel segnale di ingresso proveniente dal jack DIGITAL STEREO IN saranno il clock sorgente (o sorgente di clock).

○ **WCLK IN**

I dati di word clock inclusi nel segnale di ingresso proveniente dal jack WORD CLOCK IN saranno il clock sorgente (o sorgente di clock).

○ **INT**

Il clock interno dell'AW4416 sarà la sorgente di clock.



Il pulsante attualmente evidenziato viene selezionato come sorgente di clock.



I pulsanti contrassegnati dal simbolo X indicano che dallo slot/jack corrispondente non viene immesso alcun segnale.



I pulsanti contrassegnati dal simbolo / indicano che dallo slot/jack corrispondente non viene immesso alcun segnale audio digitale, oppure che non è sincronizzato con il clock interno dell'AW4416.



I pulsanti senza il simbolo X o / indicano che dallo slot/jack corrispondente viene immesso un segnale audio digitale, e che è sincronizzato con il clock interno dell'AW4416.



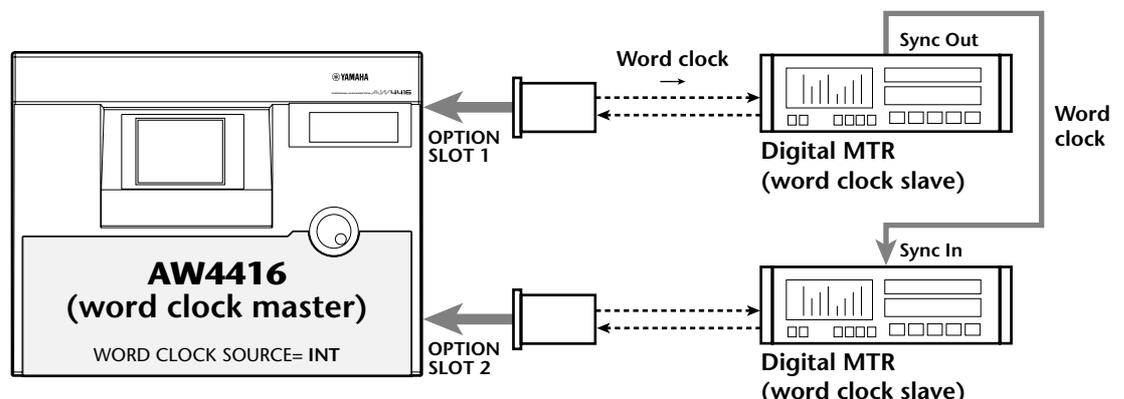
Se l'AW4416 è impostato come slave MTC, non è possibile impostarlo simultaneamente come word clock slave.

3. Selezionate la sorgente di clock desiderata nell'area WORD CLOCK SOURCE usando i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] per spostare il cursore sul pulsante corrispondente.

La sorgente di clock che dovrete selezionare dipende dal sistema nel quale state usando l'AW4416. Vi spieghiamo alcune situazioni tipiche.

○ **Uso dell'AW4416 come word clock master**

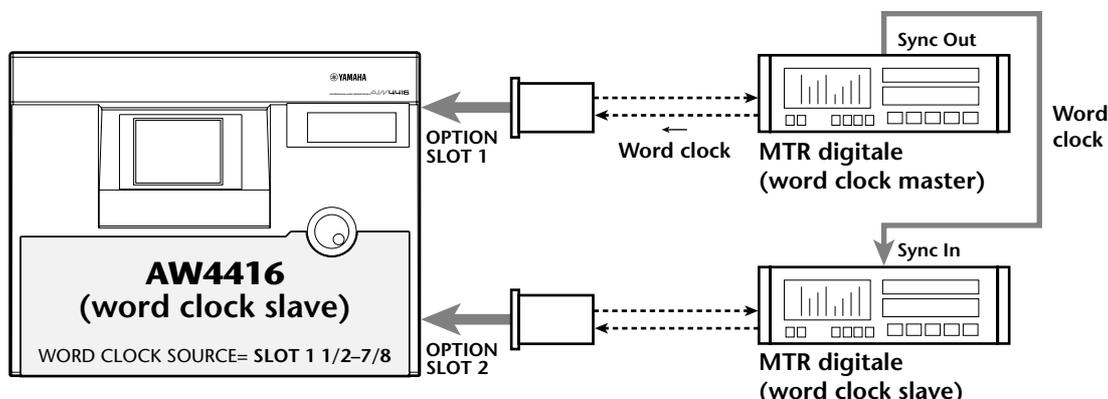
Se all'AW4416 non è collegato alcun dispositivo digitale esterno, oppure se desiderate usare l'AW4416 come word clock master in modo che venga seguito da dispositivi esterni come un MTR digitale, attivate il pulsante INT dell'area WORD CLOCK SOURCE.



- Impostate l'MTR digitale in modo che sia sincronizzato al word clock incluso nel segnale in ingresso proveniente dall'AW4416.
- Se state usando due unità MTR digitali, collegate il jack Sync Out del primo al jack Sync In del secondo, come qui mostrato, in modo che il secondo MTR digitale segua il primo.

○ **Uso di un MTR digitale come word clock master (1)**

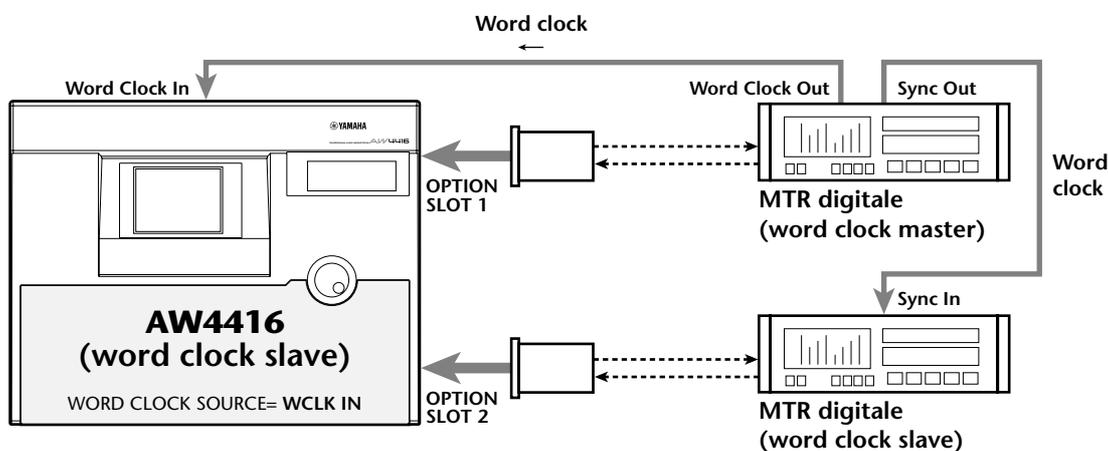
Questo metodo utilizza un MTR digitale come word clock master, e fa in modo che l'AW4416 si sincronizzi con il word clock incluso nel segnale di ingresso proveniente dalla scheda di I/O digitale. Per questo metodo, attivate uno dei pulsanti 1/2–7/8 per lo slot al quale è collegato quell'MTR digitale.



- Impostate l'MTR digitale in modo che funzioni in base al suo clock interno.
- Se state usando due unità MTR digitali, collegate il jack Sync Out della prima al jack Sync In della seconda, come qui mostrato, in modo che il secondo MTR digitale segua il primo.

○ **Uso di un MTR digitale come word clock master (2)**

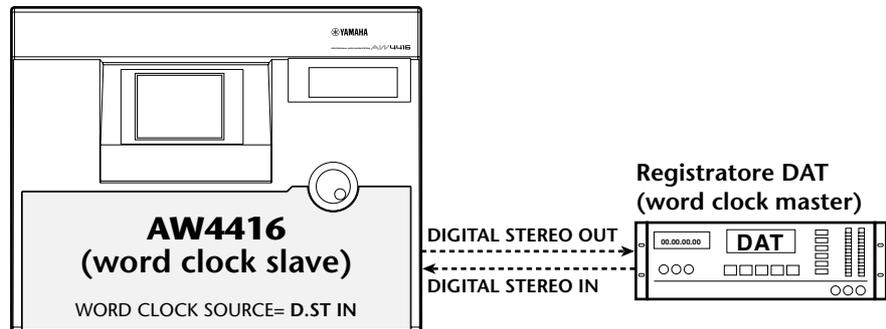
Questo metodo utilizza un MTR digitale come word clock master, e fa in modo che l'AW4416 si sincronizzi con il word clock fornito dal jack di uscita word clock dell'MTR digitale al jack WORD CLOCK IN dell'AW4416. Per questo metodo, attivate il pulsante WCLK IN.



- Impostate l'MTR digitale in modo che funzioni in base al suo clock interno.
- Se state usando due unità MTR digitali, collegate il jack Sync Out della prima al jack Sync In della seconda, come qui mostrato, in modo che il secondo MTR digitale segua il primo.

○ Uso di un registratore DAT come word clock master

Se desiderate immettere un segnale digitale da un registratore DAT o da un campionatore ecc. nell'AW4416 via jack DIGITAL STEREO IN, attivate il pulsante D.ST IN.



- Impostate il registratore DAT in modo che funzioni in base al proprio clock interno.



La maggior parte dei registratori DAT consumer è progettata in modo da seguire forzatamente il word clock del segnale immesso durante la registrazione. Questo tipo di registratore DAT può essere usato come word clock master soltanto quando viene eseguito il playback.

4. Dopo aver selezionato il pulsante desiderato, premete il tasto [ENTER]. L'AW4416 si commuterà sulla sorgente di clock specificata.



- Per selezionare le sorgenti di clock, all'AW4416 occorre un breve intervallo di tempo durante il quale è possibile che il suono venga escluso.
- Dopo aver commutato la sorgente di clock, verificate che il pulsante da voi selezionato nello step 3 non sia contrassegnato dal simbolo x o / . Se sul pulsante appare un simbolo x o / , oppure se viene visualizzato un messaggio di errore, controllate i collegamenti o le impostazioni di clock del dispositivo esterno.

5 Registrare sull'AW4416

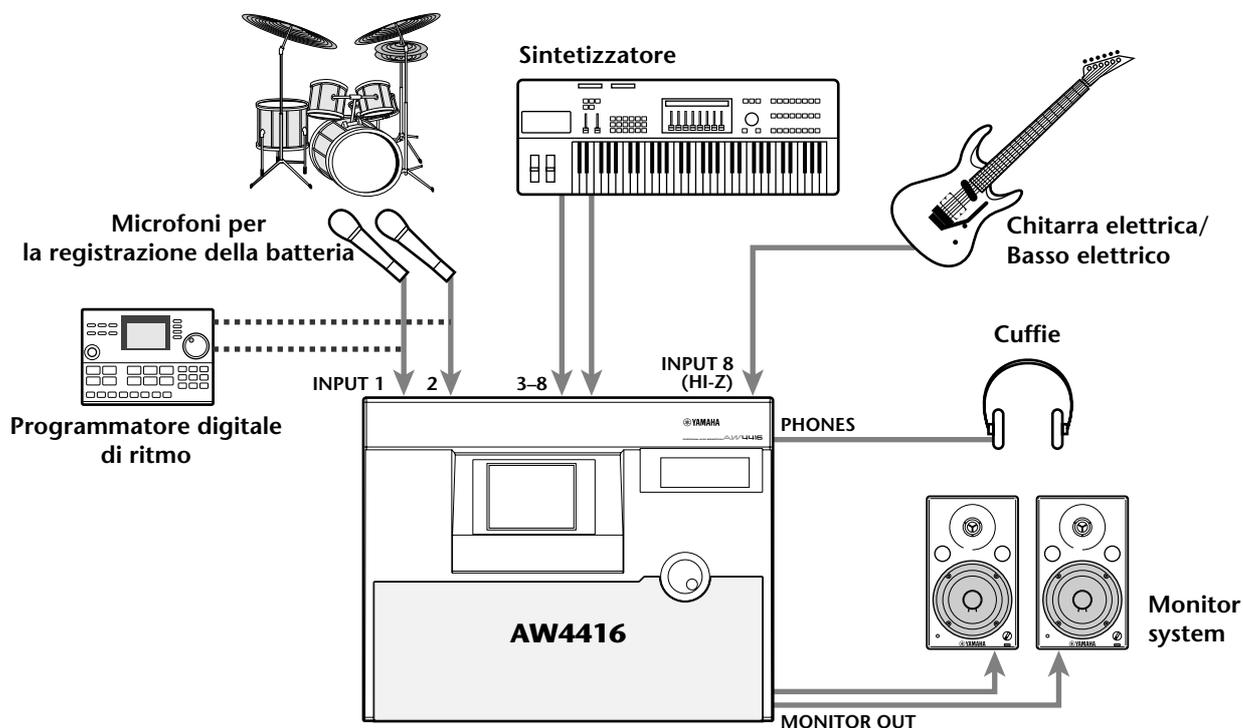
Questo capitolo spiega le operazioni base per effettuare la registrazione multitraccia e il mixdown sull'AW4416, usando l'esempio di strumenti di registrazione come programmatore digitale di ritmo (per la batteria), basso, chitarre e tastiera sulle proprie tracce.

Preparazione per la registrazione

Collegamenti e inizio

Ecco come collegare i vostri strumenti e il sistema di monitoraggio, e cominciare a lavorare con l'AW4416.

1. Collegate i vostri strumenti, i microfoni e il sistema di monitoraggio all'AW4416 come indicato nel diagramma seguente.

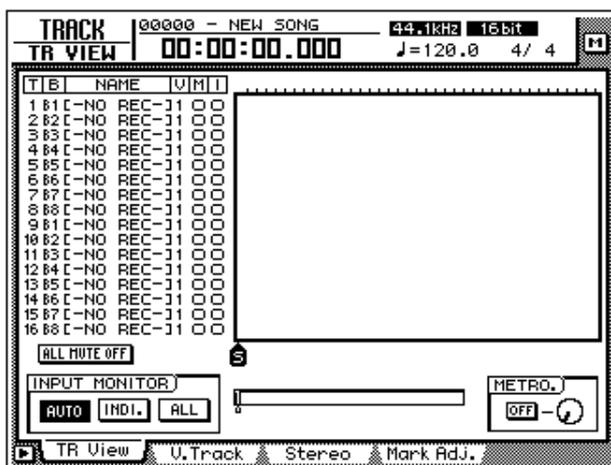


Collegate i microfoni, i sintetizzatori o i programmatori digitali di ritmo, i box di giunzione o i pre-amplificatori per chitarra/basso ai jack INPUT 1/2 (XLR) o INPUT 1-8 (phone), secondo il tipo del loro connettore di uscita.

Quando si collegano direttamente strumenti con un'uscita ad alta impedenza, come ad esempio chitarre elettriche di tipo passivo o bassi elettrici, collegateli all'ingresso 8 (HI-Z).

2. Accendete l'alimentazione nell'ordine seguente: fonti audio/dispositivi SCSI collegati all'AW4416 → l'AW4416 → il sistema di monitoraggio.

Il display dell'AW4416 mostra la videata di apertura e quindi cambia sulla videata TR View di TRACK.



Quando si accende l'AW4416, verrà caricata automaticamente l'ultima song con la quale avevate lavorato.



- Se il disco rigido interno dell'AW4416 non è stato formattato, anziché la videata sopra riportata all'accensione appare un messaggio "Format OK? [Y (Enter) / N (Any)]".
- Se è collegato all'AW4416 un dispositivo SCSI e voi accendete l'AW4416 quando il dispositivo SCSI è spento, è probabile che esso non si avvii correttamente. Se il dispositivo SCSI viene acceso dopo l'AW4416, non funzionerà correttamente.

Creazione di una nuova song

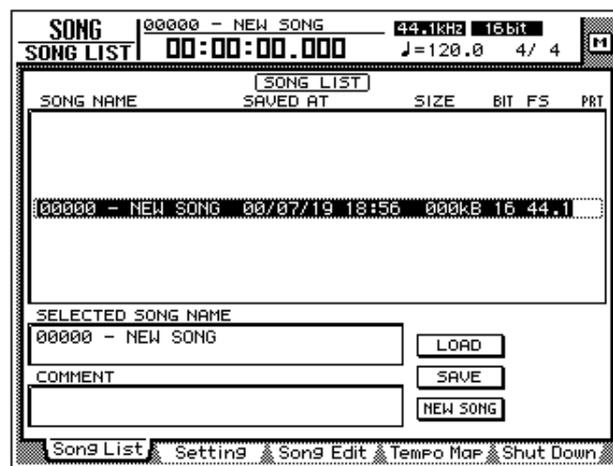
Sull'AW4416, tutti i dati (regolazioni del mixer, del registratore, i dati audio ecc.) necessari per la riproduzione di un lavoro musicale vengono memorizzati sull'hard disk come un'unica unità definita "song". Per registrare, dovete cominciare a creare una nuova song.



Quando viene formattato il disco rigido interno viene creata una nuova song 44.1 kHz/16 bit e viene caricata automaticamente all'accensione successiva dell'AW4416. Se intendete usare questa song, non è necessaria la procedura seguente.

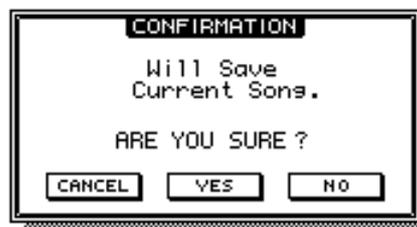
1. Premete il tasto [SONG] → tasto [F1].

Appare la pagina Song List della videata SONG. In questa pagina potete creare una nuova song e salvare/caricare quelle esistenti.



2. Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] per spostare il cursore sul pulsante NEW SONG nella parte inferiore destra della videata e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra che vi chiede se intendete salvare la song su cui state lavorando (viene indicata come "current song").



3. Spostate il cursore sul pulsante YES per salvare la song corrente o sul pulsante NO se non intendete salvarla. Quindi premete il tasto [ENTER].
 Appare la finestra NEW SONG SETTING. In questa finestra potete specificare le regolazioni base per la nuova song.



○ **Fs**

Rappresenta la frequenza di campionamento con la quale i segnali di ingresso vengono convertiti in forma digitale. Spostate il cursore su 44.1 kHz o su 46 kHz e premete il tasto [ENTER] per effettuare la vostra selezione.

○ **Recbit**

Questo è il numero dei bit di quantizzazione per i dati audio registrati sull'hard disk. Spostate il cursore su 16 o 24 BIT e premete il tasto [ENTER] per fare la vostra selezione.



- Non è possibile cambiare la frequenza di campionamento o la quantizzazione dopo aver creato una song.
- Il numero di tracce che può essere simultaneamente suonato o registrato dipende dalla quantizzazione specificata.
- Se intendete usare un drive CD-RW per creare un audio CD della vostra song quando è completata, dovete selezionare come frequenza di campionamento 44.1 kHz. Su un audio CD non è possibile registrare una song con una frequenza di campionamento di 48 kHz.

4. Dopo aver selezionato la frequenza di campionamento e la quantizzazione, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Se avevate selezionato 48 kHz come frequenza di campionamento, il display indicherà "Not for Audio CD -48 kHz - ARE YOU SURE?" per avvertirvi che un CD audio non può essere prodotto da questa song. Spostate il cursore sul pulsante OK oppure sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

Appare la finestra di popup MIXER DATA IMPORT, che vi permette di importare i dati del mixer da una song esistente. Per questo esempio non è necessario fare alcuna regolazione.



5. Accertatevi che il cursore sia posizionato sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Appare la finestra NAME EDIT, per consentirvi di attribuire un nome alla song.



6. Usate la palette dei caratteri per assegnare alla song un nome costituito al massimo da 64 caratteri. (Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, fate riferimento alla pagina 60.) Quando avete terminato l'immissione del nome della song, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Appare la finestra COMMENT EDIT che vi permette di assegnare un commento alla song.



7. Se desiderate, inserite un commento come avete fatto per il nome della song. Quindi, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Verrà creata la nuova song. (Se allo step 3 avevate selezionato YES, viene salvata la song sulla quale stavate lavorando prima che venisse creata quella nuova.)

Registrazione della prima traccia

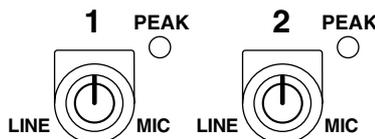
Questo capitolo spiega la procedura per la registrazione di un programmatore digitale di ritmi (o di microfoni di amplificazione per batteria) collegati alle prese INPUT 1/2 sulle tracce 1/2 del registratore.



La spiegazione riportata in questa sezione parte dal presupposto che le regolazioni di patching e del mixer dell'AW4416 siano allo stato iniziale. Se avete già modificato i parametri del mixer oppure il patching (combinazione) di input/output, vi preghiamo di richiamare la scena di default (il numero di scena 00) dalla memoria di scena (→ P.206).

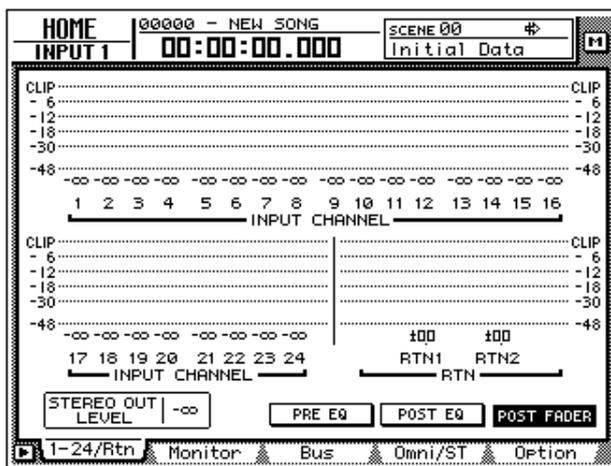
Impostate il livello di ingresso

1. Mentre producezete il suono sul vostro strumento, regolate i controlli [GAIN] 1/2 in modo che gli indicatori PEAK delle prese INPUT 1/2 lampeggino brevemente quando vengono eseguiti i suoni più forti.



Il controllo [GAIN] regola la sensibilità dell'ingresso analogico. Per poter registrare il suono chiaramente e con la più vasta gamma possibile, dovrete regolare il [GAIN] il più alto possibile senza che si verifichi la saturazione del segnale.

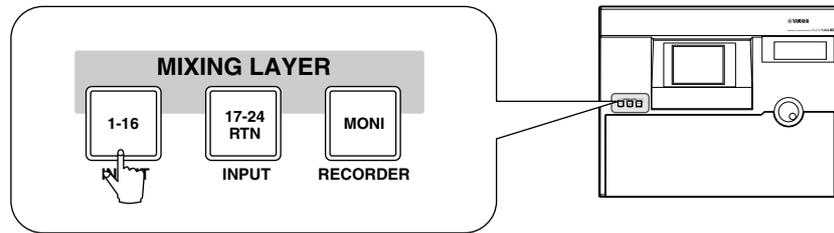
2. Premete il tasto [HOME] → tasto [F1].
 Appare la pagina 1-24/Trn della videata HOME. Questa pagina mostra i livelli di ingresso dei canali di ingresso da 1 a 24 e i canali di ritorno 1/2.



3. Nella sezione MIXING LAYER, premete il tasto [1 - 16] per selezionare i canali di ingresso 1 - 16 come il mixing layer.



Quando commutate il mixing layer, i fader si muovono istantaneamente sulla nuova posizione. State attenti a non collocare oggetti in prossimità dei fader.



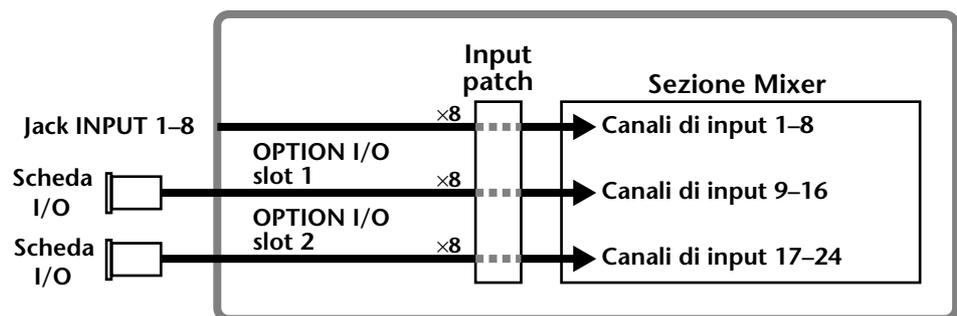
Il “mixing layer” è il gruppo di canali controllati dai tasti [ON] 1 - 16, tasti [SEL] 1 - 16 e i fader 1 - 16 del pannello superiore. L'AW4416 dispone dei seguenti tre mixing layer:

- ① **Canali di ingresso o input 1–16**
- ② **Canali di ingresso o input 17–24 + canali di ritorno (return)**
- ③ **Canali monitor**

Anche quando passate ad un mixing layer differente, le posizioni del fader e le regolazioni del tasto [ON] del mixing layer precedente vengono memorizzate e vengono riprese quando quel mixing layer viene rileszionato.

4. Accertatevi che i tasti [ON] 1/2 siano attivati e aumentate i fader 1/2 sulla posizione di 0 dB.
5. Quando suonate il vostro strumento, osservate i misuratori di livello visualizzati sulla videata e regolate il livello degli ingressi 1/2.

Quando l'AW4416 è allo stato iniziale, i jack di input vengono combinati nei canali di ingresso come segue. Potete vedere dal diagramma che il programmatore digitale di ritmi (o i microfoni per la batteria) collegati ai jack INPUT 1/2 sono combinati con i canali di input 1/2.



Ora aumentate i fader dei canali di ingresso 1/2 e controllate che i segnali vengano inseriti. Se i misuratori di livello raggiungono la posizione “CLIP”, dovete abbassare i controlli [GAIN] 1/2.

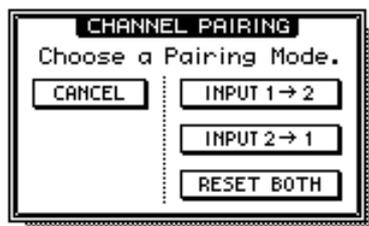


Il patching o combinazione dei jack di ingresso e dei canali di ingresso può essere cambiato liberamente. Per i dettagli, consultate la pagina 133.

6. Se desiderate impostare il segnale di ingresso dei jack INPUT 1/2 come stereo pair, cioè come una coppia stereo, tenete premuto il tasto [SEL] 1 e premete il tasto [SEL] 2.

È possibile specificare come stereo pair (o coppia stereo) canali di ingresso adiacenti di numeri pari → dispari. Troverete conveniente combinare due canali che servono all'immissione di una fonte stereo, per cui verranno collegati tutti i parametri di mix tranne l'attenuazione e il pan.

Quando premete simultaneamente i due tasti [SEL], appare la finestra di popup CHANNEL PAIRING, che vi permette di specificare come combinare i canali.



7. Spostate il cursore sui pulsanti "INPUT 1→2," "INPUT 2→1," o "RESET BOTH" e premete il tasto [ENTER].

Come metodo di abbinamento o combinazione è possibile scegliere uno dei seguenti casi.

○ **INPUT x→y (x=numero dispari, y=numero pari)**

I parametri (tranne quelli di phase e pan) del canale con il numero dispari verranno copiati nel canale di numero pari.

○ **INPUT y→x (x=numero dispari, y=numero pari)**

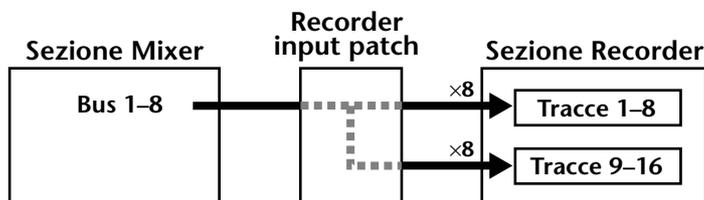
I parametri (tranne quelli di attenuazione e pan) del canale con numero pari verranno copiati nel canale con numero dispari.

○ **RESET BOTH**

I parametri di entrambi i canali verranno riportati ai loro valori iniziali.

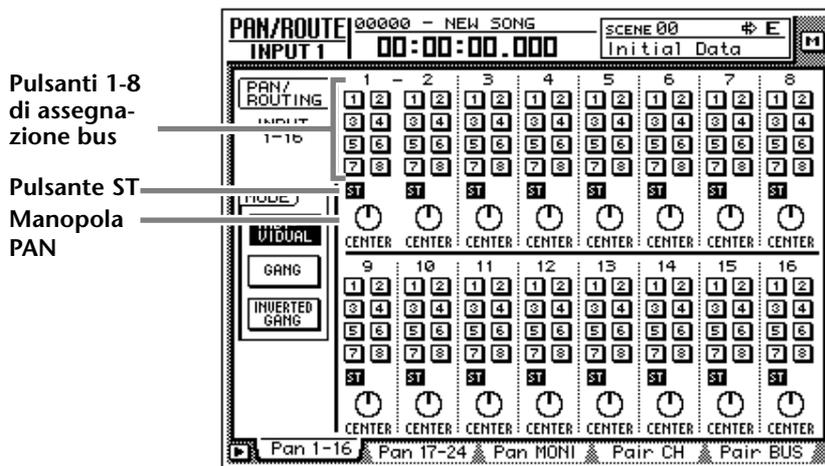
Assegnate i segnali ai bus

Quando l'AW4416 si trova allo stato iniziale, le uscite bus 1 - 8 della sezione mixer sono combinate con le tracce 1 - 16 del registratore come è indicato in figura. Nel nostro esempio, assegneremo il segnale proveniente dal programmatore digitale di ritmi (o dai microfoni per la batteria) attraverso i canali di ingresso 1/2 ai bus 1/2 e li invieremo alle tracce 1/2 del registratore.



1. Premete il tasto [PAN] → tasto [F1].

Appare la pagina Pan 1–16 della videata PAN/ROUTE. In questa pagina potete assegnare il canale di ingresso 1–16 ai bus (stereo bus, bus 1 - 8) ed effettuare le regolazioni di pan.



2. Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] per spostare il cursore nell'area del canale di ingresso 1. Escludete il pulsante ST e inserite i pulsanti di assegnazione bus 1/2.

Con queste impostazioni, il segnale del canale di ingresso 1 non verrà inviato al bus stereo, ma verrà inviato invece ai bus 1–2. Il pulsante ST e i pulsanti di assegnazione bus 1/2 del canale di ingresso 2 (che è abbinato al canale di ingresso 1) seguiranno queste impostazioni.



Per commutare su on/off un pulsante "on-screen" (cioè sulla videata), spostate il cursore sul pulsante e premete il tasto [ENTER].

3. Spostate il cursore sulla manopola PAN del canale di ingresso 1, ed impostate il pan sulla posizione all'estrema sinistra (L16).

La manopola PAN regola la posizione stereo fra i canali L/R del bus stereo ed effettua la posizione di pan tra i bus di numero dispari e di numero pari nel range da 1 a 8. In questo esempio, il segnale verrà inviato soltanto al bus 1 se ruotate la manopola di PAN completamente a sinistra.



Dovete notare che, quando la manopola PAN è posizionata completamente a sinistra o completamente a destra, il livello differisce fra i canali che sono abbinati o autonomi.

Il livello di un canale che non è abbinato ad un altro aumenta di 3 dB quando la manopola PAN viene posizionata completamente a sinistra (L16) o completamente a destra (R16).

4. Allo stesso modo, spostate il cursore sull'area del canale di ingresso 2 e impostate la manopola PAN completamente a destra (R16).

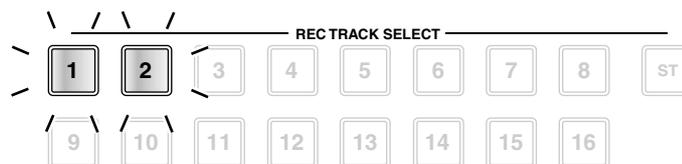


Anche per i canali abbinati, le manopole PAN non operano in tandem se il parametro PAN dell'area MODE è impostato su INDIVIDUAL (questa è l'impostazione di default). Le manopole PAN si spostano in tandem se il parametro è impostato su GANG o INVERTED GANG.

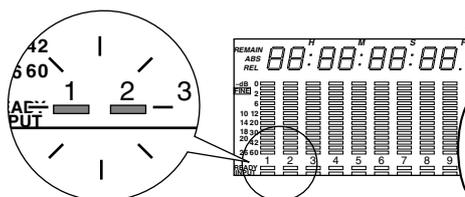
Impostate le tracce sul modo record-ready

Ora noi imposteremo le tracce 1/2 del registratore sul modo record-ready e regoleremo il livello di ingresso di ciascuna traccia.

1. Nella sezione del contatore/misuratore di livello, premete i tasti [REC TRACK SELECT] 1 e 2.



I tasti [REC TRACK SELECT] 1 e 2 cominciano a lampeggiare. Nella sezione misuratore di livello/contatore, gli indicatori REC READY 1 e 2 lampeggiano in rosso. Ciò indica che le tracce 1/2 sono nel modo record-ready, cioè pronte per la registrazione.



2. Mentre producete suono con il vostro strumento, osservate il misuratore di livello 1/2 nella sezione misuratore di livello/contatore.

Il livello dei segnali che vengono immessi alle tracce 1/2 (che sono nel modo record/ready) verranno mostrati nel misuratore di livello 1/2. Se il segmento rosso nella posizione 0 dB si accende per il misuratore di livello 1/2, abbassate i fader 1/2 (livelli di ingresso del canale di input 1/2).

In questo esempio, sono abbinata le tracce 1/2, pertanto accertatevi di agire soltanto su uno dei due fader.



Quando l'AW4416 è allo stato iniziale, il modo input monitor di ciascuna traccia è impostato su "AUTO". Per le tracce che sono già nel modo record-ready, il misuratore di livello mostrerà il livello del segnale immesso mentre il registratore è fermo ed il livello del segnale di playback della traccia quando il registratore effettua il playback.



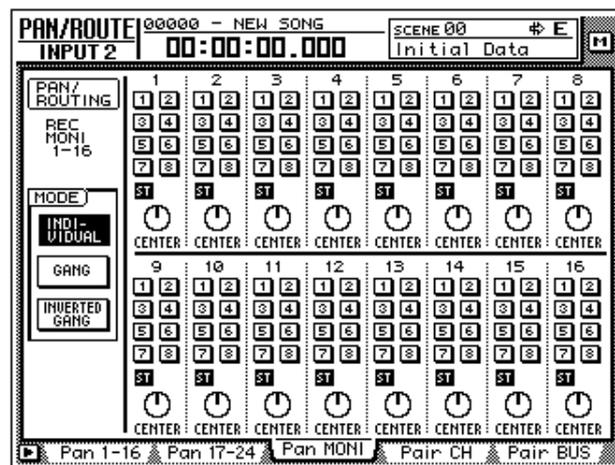
Quando le tracce sono abbinare, dovete agire soltanto su uno dei due fader. Il tentativo di muovere simultaneamente entrambi i fader può forzare il motore e causare quindi dei malfunzionamenti.

Effettuate le regolazioni per il monitor

Ora invieremo il segnale dei canali monitor 1/2 al bus stereo, in modo che esso possa essere monitorato attraverso le prese MONITOR OUT oppure attraverso la presa PHONES.

1. Premete il tasto [PAN] → tasto [F3].

Appare la pagina Pan MONI della videata PAN/ROUTE. In questa pagina potete effettuare le assegnazioni bus e le impostazioni di pan per i canali monitor da 1 a 16.

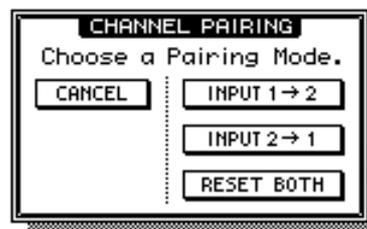


2. Premete il tasto [MONI].

Verranno selezionati i canali monitor da 1 a 16 come il mixing layer.

3. Tenete premuto il tasto [SEL] 1 e premete il tasto [SEL] 2.

Come avete fatto per il canale di ingresso 1/2, dovrete anche abbinare i canali monitor 1/2. Quando tenete simultaneamente premuti i tasti [SEL] 1/2 del canale monitor, appare la finestra CHANNEL PAIRING.



4. Spostate il cursore su uno dei tre pulsanti e premete il tasto [ENTER].

I canali monitor 1/2 verranno abbinati.

5. Nell'area 1/2 del canale monitor, accertatevi che i pulsanti ST siano inseriti (on) e che i pulsanti 1-8 siano esclusi (off).

Con questa impostazione, il segnale dei canali monitor verrà inviato al bus stereo.

6. Allo stesso modo adottato per i canali di ingresso, impostate le manopole PAN dei canali monitor 1/2 all'estrema sinistra (L16) per il canale 1 e all'estrema destra (R16) per il canale 2.
7. Accertatevi che i tasti 1/2 [ON] e il tasto STEREO [ON] siano inseriti (on) e aumentate i fader 1/2 e il fader STEREO sulla posizione 0 dB.

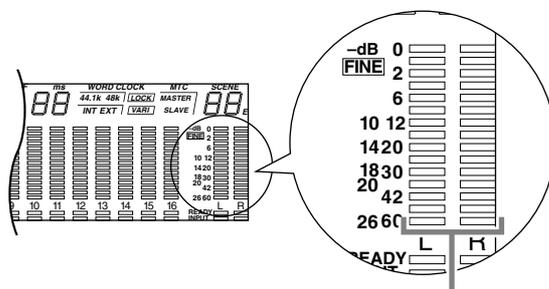


.....

Quando le tracce sono abbinare, dovete agire soltanto su uno dei due fader. Un tentativo di muovere simultaneamente entrambi i fader sottopone a sforzo il motore e può causare dei malfunzionamenti.

8. Mentre producezete il suono con il vostro strumento, osservate il misuratore di livello L/R del misuratore di livello/contatore.

Il segnale proveniente dal programmatore digitale di ritmi (o dai microfoni che amplificano i componenti di batteria) verrà inviato attraverso le tracce 1/2 → canali monitor 1/2 al bus stereo. Se il segmento rosso 0 dB si accende, abbassate i fader 1/2 (il livello di ingresso dei canali monitor 1/2).



Misuratore di livello L/R

9. Aumentate il controllo MONITOR OUT/controllo PHONES.

Potete monitorare il segnale di ingresso attraverso il vostro sistema monitor o le cuffie.

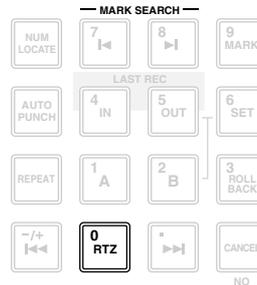


.....

Notate che i segnali che vengono controllati qui non sono quelli registrati sul registratore; piuttosto essi sono i segnali che passano attraverso il registratore. Agendo sul pan, sul fader o sul tasto [ON] di un canale monitor non si influenza il segnale che viene registrato.

Registriamo!

1. Premete il tasto della sezione Locate [RTZ].



Il misuratore di livello/contatore e il contatore del display si riavvolgono fino a zero (00:00:00.000).



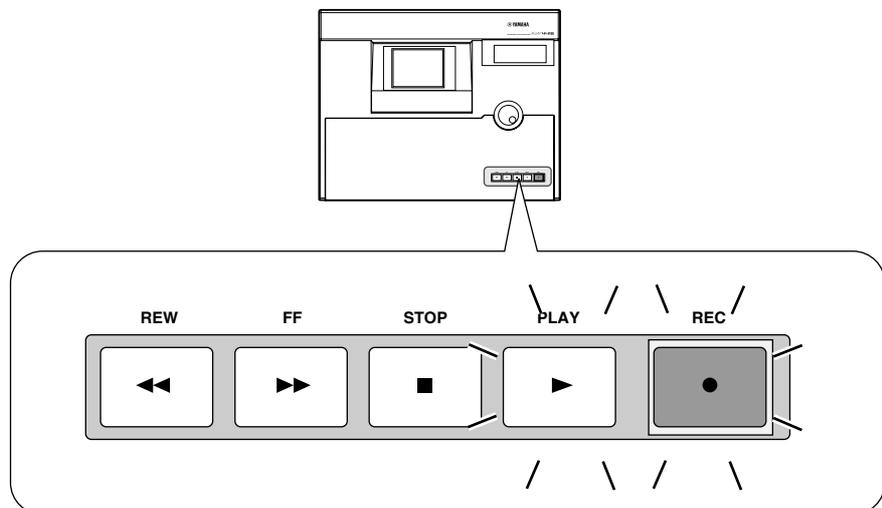
Con le impostazioni di default della song, come unità del contatore del misuratore di livello/contatore e del contatore del display vengono selezionate le ore (ore/minuti/secondi/millisecondi). Tuttavia potete commutare questa impostazione sul display time code (ore/minuti/secondi/frames/sub-frames) o sul display della misura (misura/beat/tick).

2. Per iniziare la registrazione, tenete premuto il tasto (●) [REC] della sezione Transport e premete il tasto (▶) [PLAY].

Il tasto [REC] e il tasto [PLAY] si accendono e gli indicatori rossi REC READY dei tasti 1/2 [REC TRACK SELECT] e il misuratore di livello/contatore cambieranno la loro condizione da lampeggianti in permanentemente accesi.



Quando tentate di registrare il segnale che viene immesso dal jack DIGITAL STEREO IN, talvolta il display indica "DIGITAL-ST-IN-PROHIBIT" e non sarete in grado di eseguire lo step 2. In questo caso, passate alla videata UTILITY pagina Prefer. 2 (tasto [UTILITY] → tasto [F3]) ed impostate su ENABLE CD/DATA DIGITAL REC. (Per i dettagli fate riferimento alla videata "UTILITY" della guida di riferimento.)





Se i seguenti tasti sono attivati o inseriti, i tasti della sezione Locate e Transport non avranno alcun effetto. (Alternativamente, cambieranno le funzioni assegnate ai tasti.) Selezionate un tasto differente prima di continuare questa procedura.

- Sezione WORK NAVIGATE: tasto [SONG], tasto [MASTERING], tasto [CD PLAY]
- Sezione UNIT: tasto [FILE]
- Sezione RECORDER: tasto [EDIT]
- Sezione SAMPLING PAD: pad [EDIT] (tranne quando è visualizzata la pagina Trig.List)

3. Date inizio alla performance del programmatore digitale di ritmi (batteria).
4. Quando la performance è terminata, premete il tasto [STOP] (■).
5. Per ascoltare il contenuto della registrazione, premete il tasto della sezione Locate [RTZ] e quindi premete il tasto della sezione Transport [PLAY] (▶).
6. Quando siete soddisfatti del contenuto della registrazione, premete il tasto [STOP] (■) per bloccare il meccanismo di trasporto. Quindi premete i tasti 1/2 [REC TRACK SELECT] per annullare il modo record-ready per le tracce 1/2.



- Tip!**
- Usando il tasto [ALL SAFE] anziché lo step 6, potete cancellare in una sola operazione il modo record-ready.
 - Se intendete rifare la registrazione, ripetete gli step da 1 a 4.
 - Vi raccomandiamo di salvare la song ogni volta che fate un'interruzione del vostro lavoro. (→ P.106)

Overdubbing (sovrapposizione)

In questo capitolo spiegheremo come registrare il basso elettrico collegato alla presa INPUT 8 (HI-Z) mentre monitoriamo il programmatore digitale di ritmi (o i componenti di batteria) registrati sulle tracce 1/2.

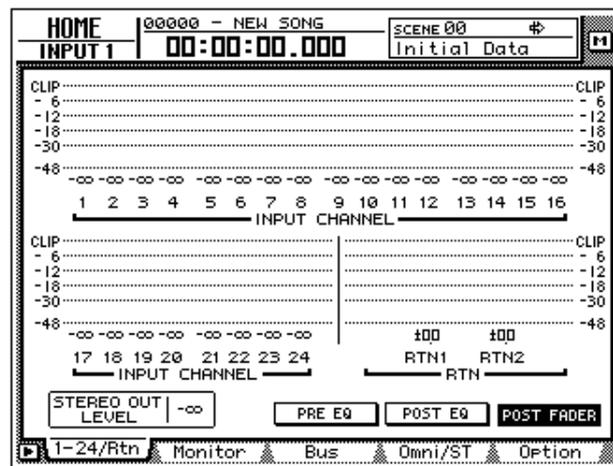
Impostate il livello di input o ingresso

1. Mentre produce il suono sul vostro strumento, regolate il controllo 8 [GAIN] in modo che l'indicatore PEAK dell'INPUT 8 (HI-Z), (cioè ad alta impedenza) si accenda brevemente quando suonate più forte.



Il jack INPUT 8 (HI-Z) è un jack di ingresso studiato per strumenti ad alta impedenza. Non può essere usato simultaneamente con il jack convenzionale INPUT 8 (phone).

2. Premete il tasto [HOME] → tasto [F1].
Appare la pagina 1-24/Rtn della videata HOME.



3. Premete il tasto 1-16 della sezione MIXING LAYER per selezionare come mixing layer i canali di ingresso da 1 a 16.
4. Accertatevi che il tasto 8 [ON] sia attivato e aumentate il fader 8 fino alla posizione di 0 dB.



Per evitare confusione, escludete i tasti on per tutti i canali di ingresso che non state utilizzando.

5. Mentre produce il suono con il vostro strumento, osservate il livello di ingresso del canale di input 8 che viene visualizzato nel misuratore di livello che appare sullo schermo.

Se l'AW4416 si trova allo stato iniziale, il basso elettrico collegato al jack INPUT 8 (HI-Z) verrà inviato al canale di ingresso 8. Se il misuratore di livello raggiunge la posizione "CLIP", abbassate il controllo 8 [GAIN].

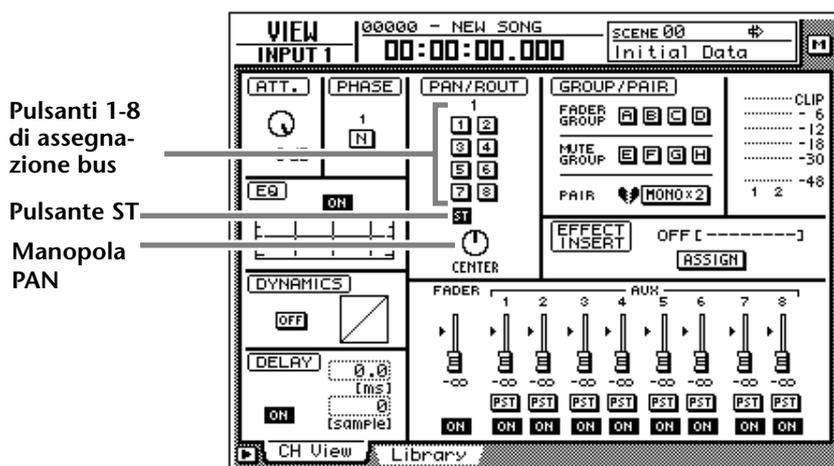
Assegnate il segnale ad un bus

Qui eseguiremo le regolazioni in modo che il segnale del basso elettrico che viene trasmesso dal canale di ingresso 8 venga inviato alla traccia 3 del registratore via bus 3.

1. Premete il tasto [VIEW] → tasto [F1].

Appare la pagina CH View della videata VIEW. La pagina CH View mostra tutti i parametri del mix relativi al canale selezionato. (Qui viene gestita anche la maggior parte dei parametri.) È comodo usare questa pagina quando intendete controllare tutti i parametri di mix di un canale specifico.

Nella precedente sezione “Registrazione della prima traccia”, abbiamo usato la videata PAN/ROUTE per impostare le assegnazioni di bus e il pan per canali multipli, tutti in una volta. Qui, tuttavia, ci accingiamo ad usare la pagina CH View della videata VIEW per eseguire le stesse operazioni.



2. Nella sezione MIXING LAYER, premete il tasto 1–16 → tasto [SEL] 8.

Sull'AW4416, selezionate il canale da controllare mediante la scelta di un mixing layer nella sezione omonima e premete un tasto [SEL] per selezionare un canale. Quando state usando la pagina CH View, apparirà nella parte sinistra del display il canale selezionato in quel momento. Si accende anche il tasto [SEL] corrispondente.



3. Spostate il cursore sull'area PAN/ROUTE. Escludete il pulsante ST (off) ed inserite il pulsante di assegnazione bus 3 (on).
4. Accertatevi che la manopola PAN dell'area PAN/ROUTE sia posizionata al centro (CENTER).

Con queste regolazioni, il segnale del canale di ingresso 8 non verrà più inviato al bus stereo, ma al bus 3.

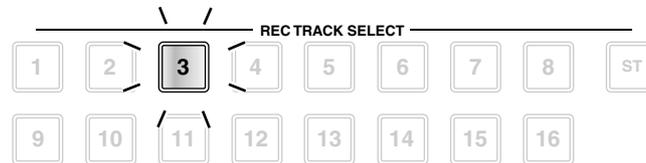


Il livello di un canale che non è abbinato aumenta di 3 dB quando la manopola PAN è posizionata completamente a sinistra (L16) o completamente a destra (R16).

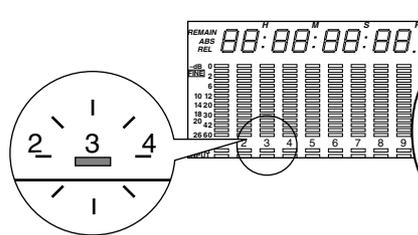
Mettete la traccia nel modo record-ready

Quindi metteremo la traccia 3 del registratore nel modo record-ready e regoleremo il livello di ingresso.

1. Nella sezione misuratori di livello/contatore, premete il tasto 3 [REC TRACK SELECT].



Il tasto [REC TRACK SELECT] 3 e l'indicatore REC READY 3 nel misuratore di livello/contatore lampeggiano, per indicare che la traccia 3 si trova nel modo record-ready.



2. Accertatevi che sia accesa soltanto la spia del tasto 8 [ON] e, mentre produce il suono con il vostro strumento, osservate il misuratore 3 nella sezione misuratore di livello/contatore.

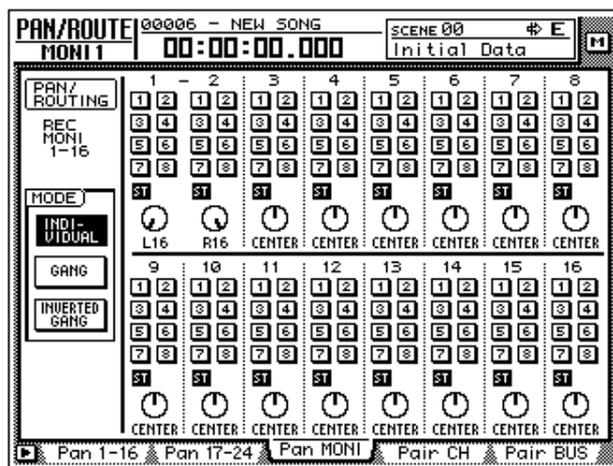
Il misuratore di livello 3 mostra il livello del segnale di ingresso della traccia 3. Se si accende il segmento rosso 0 dB, abbassate il fader 8 (livello di ingresso del canale di input 8).

Effettuate le regolazioni monitor

Apporteremo le regolazioni in modo che il segnale del programmatore digitale di ritmi (o componenti di batteria) che avevamo registrato precedentemente sulle tracce 1/2 e il segnale del basso che è stato registrato sulla traccia 3 vengano inviati al bus stereo e possano essere monitorati attraverso i jack o prese MONITOR OUT o PHONES.

1. Premete il tasto [PAN] → tasto [F3].

Appare la pagina PAN Moni della videata PAN/ROUTE, consentendovi di effettuare il panning e l'assegnazione bus per i canali monitor da 1 a 16.



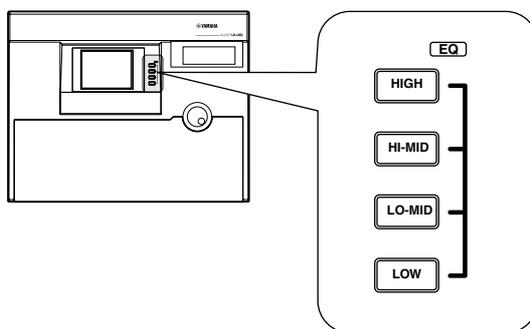
2. Per il canale monitor 3, inserite il pulsante ST e disinserite i pulsanti di assegnazione bus da 1 a 8.
Questa volta, verificate che il pulsante ST sia on e che il pulsante di assegnazione bus 1–8 sia off per i canali monitor 1/2.
3. Spostate il cursore sulla manopola PAN del canale monitor 3 ed effettuate il “panning” del basso dove potete monitorare la sua linea in maniera più confortevole.
4. Accertatevi che il tasto 3 [ON] sia inserito. Quindi produce il suono con il vostro basso e aumentate il fader 3 su un volume che vi consenta un monitoraggio gradevole.

Impiego dell'EQ e del processore di dinamiche

Usando l'equalizzazione a quattro bande e il processore di dinamiche previsto per ciascun canale di ingresso, potete elaborare il suono del basso mentre lo registrate su una traccia.

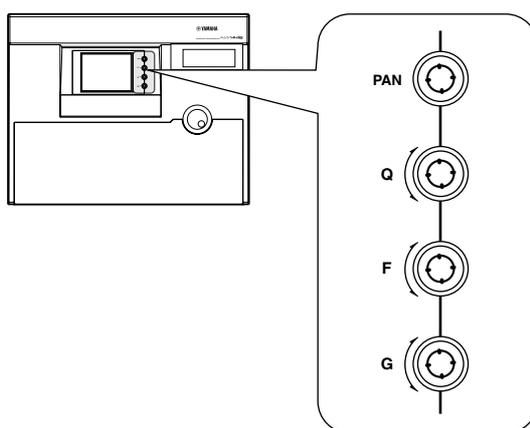
□ Impiego dell'equalizzazione a quattro bande

1. Nella sezione MIXING LAYER, premete il tasto [1–16] → tasto [SEL] 8. Quest'ultimo si accende e verrà selezionato per il controllo il canale di ingresso 8.
2. Premete uno dei tasti EQ [HIGH]/[HI-MID]/[LOW] nella riga a destra del display per selezionare la banda che intendete controllare. Quando premete un tasto, le regolazioni di quella banda appariranno per un certo periodo nell'angolo superiore destro del display.



I tasti/controlli a destra del display possono essere usati come controlli dedicati per il canale che viene selezionato in quel momento mediante il tasto [SEL]. Come accade per l'equalizzazione (EQ), potete usare il controllo [PAN] situato a destra del display per regolare il panning del canale selezionato in quel momento.

3. Usate i controlli EQ [Q]/[F]/[G] per regolare la banda che avete selezionato allo step 2. La funzione di ciascun controllo viene descritta qui di seguito.



- [Q] Regola la gradualità di ciascuna banda. La gamma è 10.0–0.10 e le regolazioni più alte produrranno una curva EQ più accentuata. Il controllo [Q] della banda HIGH può essere usato anche come un interruttore per cambiare il tipo di EQ fra "shelving" e LPF (Low Pass Filter o filtro passa-basso). Il controllo [Q] della banda LOW può essere usato anche come un interruttore per cambiare il tipo di EQ fra shelving e HPF (High Pass Filter o filtro passa-alto).

- **[F]** Impostate la frequenza centrale di ciascuna banda. Per ciascuna banda, la gamma varia da 21 Hz fino a 20.1 kHz.
- **[G]** Imposta la quantità di boost/cut (amplificazione/taglio) per ciascuna banda. Per ciascuna banda, la gamma è ± 18 dB.

Quando operate sui controlli EQ [Q]/[F]/[G], i valori del parametro di quella banda appaiono brevemente nella parte superiore destra del display.



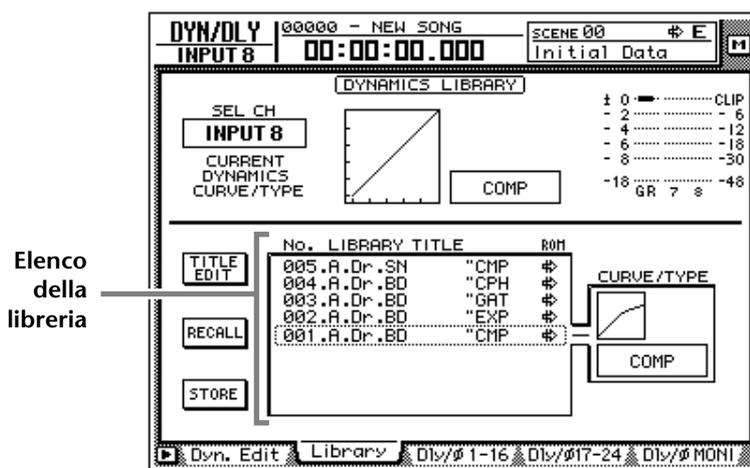
Un modo alternativo per apportare le regolazioni di EQ consiste nell'usare la pagina EQ/Att (tasto [EQ] → tasto [F1]) della videata EQ/ATT/GRP. La pagina EQ/Att mostra tutti i parametri EQ del canale selezionato in quel momento.



Se il suono non cambia quando azionate l'EQ, controllate se il pulsante EQ ON è inserito nella pagina EQ/ATT della videata EQ/ATT/GRP.

□ Impiego del processore di dinamiche

1. Nella sezione MIXING LAYER, premete il tasto [1-16] → tasto [SEL] 8.
Il tasto [SEL] 8 si accende e il canale di ingresso 8 verrà selezionato per il controllo.
2. Premete il tasto [DYN] → [F2].
Appare la pagina Library della videata DYN/DLY.



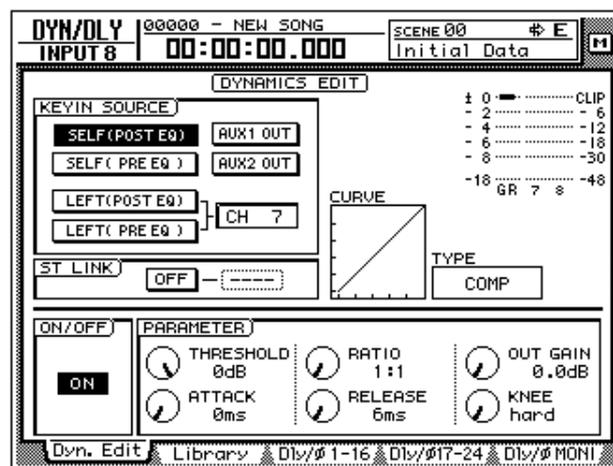
In questa pagina potete caricare o salvare programmi di dinamiche da/su una libreria di dinamiche. Dall'elenco posto al centro dello schermo, potete selezionare il programma di dinamiche che intendete caricare o salvare.

3. Spostate il cursore sull'elenco della libreria e ruotate il controllo dial [DATA/JOG] per spostare la posizione del cursore su "011.E.B.Finger".
I numeri di libreria delle dinamiche 000-040 sono programmi di sola lettura e contengono le regolazioni standard delle dinamiche per gli strumenti usati più frequentemente. Per questo esempio, selezioneremo un programma dal nome "E.B.Finger".
4. Spostate il cursore per richiamare il pulsante RECALL a sinistra dell'elenco della libreria e premete il tasto [ENTER].

5. Appare una finestra di popup (CONFIRMATION) che vi chiede di confermare l'operazione di richiamo.



6. Spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER]. Il programma di dinamiche "E.B.Finger" verrà richiamato nel canale di ingresso 8.
7. Premete il tasto [F1]. Appare la pagina Dyn.Edit della videata DYN/DLY. In questa pagina potete impostare i parametri del processore di dinamiche.
8. Premete il tasto [ENTER] e inserite il pulsante ON/OFF situato nella parte inferiore sinistra dello schermo. Come suggerisce il nome, il pulsante ON/OFF serve ad inserire/disinserire il processore di dinamiche.



9. Mentre suonate il basso, spostate il cursore sull'area PARAMETER nella parte inferiore destra dello schermo e regolate i parametri del processore di dinamiche.
 - Sono previsti cinque tipi di processore di dinamiche: CMP (compressor), EXP (expander), GAT (gate), CPS (compander S), e CPH (compander H). Ciascun tipo possiede parametri differenti. (Per i dettagli riguardanti i parametri di ciascun tipo, vedere la Guida di Riferimento.)
 - Non è possibile cambiare il tipo del processore di dinamiche nella pagina Dyn.Edit. Per questa ragione, se desiderate usare un tipo specifico, dovete prima caricare un programma che utilizzi quel tipo prelevandolo dalla libreria delle dinamiche e quindi modificarne i parametri, se necessario.

Ora pensiamo a sovrapporre (overdubbing)

1. Premete il tasto [RTZ] della sezione Locate.
2. Per iniziare la registrazione, tenete premuto il tasto [REC] (●) della sezione Transport e premete il tasto [PLAY] (▶).
Si accendono i tasti [REC] e [PLAY] e l'indicatore rosso REC READY della traccia 3 si trasformerà da lampeggiante in acceso fisso.
3. Premete il basso mentre ascoltate la performance del programmatore digitale di ritmi (batteria) registrata sulle tracce 1/2.



Tip!

.....
Se desiderate regolare il volume con cui state monitorando il programmatore digitale di ritmi (batteria) e basso, premete il tasto [MONI] della sezione MIXING LAYER e regolate i fader 1-3.

4. Quando avete finito di suonare, premete il tasto [STOP] (■).
5. Per ascoltare la performance registrata premete il tasto [RTZ] della sezione Locate e quindi premete il tasto [PLAY] (▶) della sezione Transport.
6. Se siete soddisfatti dell'esecuzione registrata, premete il tasto 3 [REC TRACK SELECT] per disabilitare il modo record-ready per la traccia 3.
Se desiderate continuare a sovrapporre più tracce strumentali, usate semplicemente la stessa procedura. Proseguite e registrate gli altri strumenti.



Tip!

.....
Se desiderate provare a registrare ancora, premete il tasto [UNDO] e ripetete gli step da 1 a 4. È anche possibile ri-registrare all'interno della song. Se continuerete a ri-registrare ripetutamente dalla stessa posizione, è comodo assegnare un marker, cioè un marcatore (→ P.121), in modo che la posizione su cui intendete spostarvi sia facilmente raggiungibile oppure usate la funzione auto punch-in/out (→ P.130).

Mixdown

In questa parte del manuale spiegheremo la procedura per creare un mix stereo dei segnali registrati sulle tracce da 1 a 16, applicando effetti interni e registrando la traccia stereo sull'hard disk.

Creazione del bilanciamento mix delle tracce

1. Accertatevi che siano scuri i tasti [REC TRACK SELECT] 1–16 (cioè che il modo record-ready sia disabilitato). Accertatevi che anche il tasto [ON] sia scuro per tutti i canali di ingresso da 1 a 24.



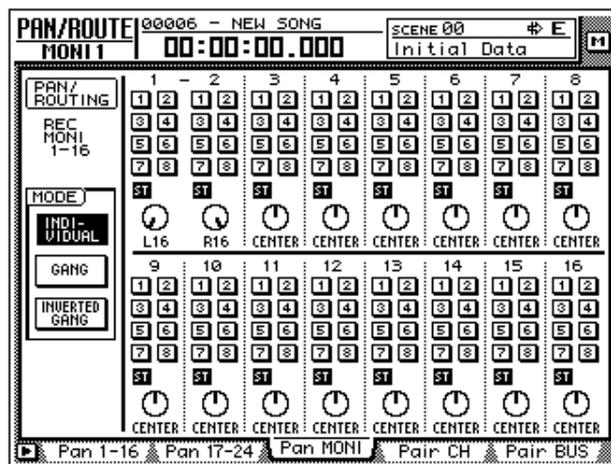
Se necessario, i segnali di ingresso provenienti dai canali di ingresso 1–24 possono essere riversati e fusi assieme con i segnali delle tracce 1–16. In questo caso, inserite i tasti [ON] dei canali di ingresso che intendete usare, in modo che essi siano accesi.

2. Premete il tasto [MONI].

I canali monitor da 1 a 16 verranno selezionati come il mixing layer.

3. Premete il tasto [PAN] → tasto [F3].

Appare la pagina Pan MONI della videata PAN/ROUTE, consentendovi di effettuare le regolazioni di panning e le assegnazioni bus per i canali monitor da 1 a 16.



4. Per i canali monitor 1–16, attivate il pulsante ST (on) e disattivate i pulsanti di assegnazione bus da 1 a 8.
Con queste regolazioni, tutti i canali monitor verranno inviati al bus stereo.
5. Usate le manopole PAN dei canali monitor da 1 a 16 per impostare la posizione stereo di ciascuna traccia.



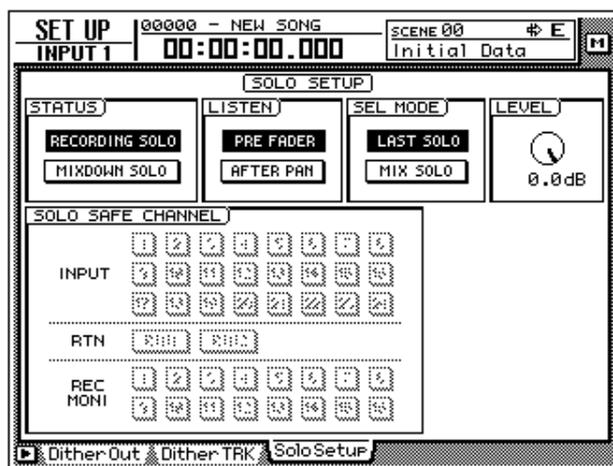
Potete anche usare i tasti [SEL] per selezionare un canale ed usare il controllo [PAN] sulla parte destra del display per impostare il panning del canale monitor corrispondente.

6. Portate il fader STEREO sulla posizione 0 dB.
7. Accertatevi che i tasti 1–16 [ON] e il tasto STEREO [ON] siano accesi, effettuate il playback della song dall'inizio ed usate i fader 1–16 per impostare il livello di ciascuna traccia.
Questa volta, osservate il misuratore di livello L/R del misuratore di livello/contatore e non consentite al segmento rosso 0 dB di accendersi.
8. Per regolare l'EQ di un canale specifico, usate il tasto [SEL] per selezionare il canale e agite sui tasti EQ [HIGH]/[HI-MID]/[LO-MID]/[LOW] e sui controlli EQ [Q]/[F]/[G].
9. Per usare i processori di dinamiche di un canale specifico, usate il tasto [SEL] per selezionare il canale e premete il tasto [DYN] → tasto [F2] per caricare il programma di dinamiche desiderato.
Per la procedura di caricamento di un programma di dinamiche, consultate la pagina 92. Per editare i parametri del processore di dinamiche, premete il tasto [DYN] → tasto [F1] della sezione MIXER per accedere alla pagina Dyn.Edit della videata DYN/DLY.

Impiego della funzione Solo

L'AW4416 prevede una funzione Solo molto flessibile. Premendo [SOLO] sul pannello superiore durante la registrazione o il playback ed usando uno dei tasti [ON] per selezionare un canale desiderato, potete monitorare soltanto un canale o quelli scelti. Qui spiegheremo come potete usare la funzione Solo per monitorare soltanto la traccia desiderata durante il mixdown.

1. Premete il tasto [SETUP] → tasto [F3].
Appare la pagina Solo Setup della videata SET UP. In questa pagina potete apportare le variazioni per la funzione Solo.



Se il riquadro Solo Setup non è assegnato al tasto [F3], premete il tasto [SHIFT] + [F1] per cambiare il riquadro e quindi premete il tasto [F3].



In alternativa all'impiego della funzione Solo, potete anche monitorare solo una traccia specifica premendo l'interruttore [CUE] TRACK nella sezione misuratore di livello/contatore e quindi usare i tasti 1–16 [REC TRACK SELECT] per selezionare una traccia. Utilizzando questo metodo, l'uscita diretta del registratore (il segnale che non è passato attraverso il canale monitor) può essere inviata direttamente ai jack MONITOR OUT e al jack PHONES.

2. Spostate il cursore nell'area SOLO STATUS e selezionate uno dei seguenti modi per la funzione Solo.

○ RECORDING SOLO

In questo modo, il segnale "solo" viene convogliato attraverso il bus SOLO dedicato ed emesso dalle prese MONITOR OUT e PHONES. Non saranno influenzati i bus stereo e i bus da 1 a 8. Potete monitorare anche i canali che non sono assegnati al bus stereo o ai bus da 1 a 8 o i canali il cui tasto [ON] è spento (off).



Se cominciate ad usare la funzione Solo durante una registrazione multitraccia, è conveniente selezionare RECORDING SOLO in modo che sia possibile monitorare canali specifici senza influenzare il bus stereo o i bus da 1 a 8.

○ MIXDOWN SOLO

In questo modo, il segnale "solo" viene convogliato attraverso il bus stereo ed emesso dai jack MONITOR OUT e PHONES. Quando la funzione Solo è inserita o attivata (on), verranno inviati al bus stereo solo i canali "soloed" (cioè isolati) e gli altri canali verranno "muted", cioè esclusi temporaneamente. Non sarà possibile monitorare i canali il cui tasto [ON] è stato disinserito (off), né i canali che non sono assegnati al bus stereo.



Se selezionate il modo MIXDOWN SOLO, verranno ignorate le regolazioni LISTEN della pagina Solo Setup e le regolazioni LEVEL (appariranno grigie sul video).

In questo esempio, useremo il modo MIXDOWN SOLO. Spostate il cursore sul pulsante MIXDOWN SOLO e premete il tasto [ENTER].

3. Spostate il cursore sull'area SEL MODE e scegliete uno dei seguenti modi in cui il/i canale/i da monitorare nel modo Solo venga/no selezionato/i.

○ LAST SOLO

Quando è inserito (on) il tasto [SOLO], verrà monitorato soltanto il canale il cui tasto [ON] è stato premuto per ultimo.

○ MIX SOLO

Quando il tasto [SOLO] è inserito, verranno monitorati tutti i canali selezionati mediante il loro tasto [ON].

Spostate il cursore su uno di questi pulsanti e premete il tasto [ENTER].

4. Spostate il cursore sulla sezione SOLO SAFE CHANNEL e selezionate il canale (o i canali) che intendete impostare nel modo Solo Safe.

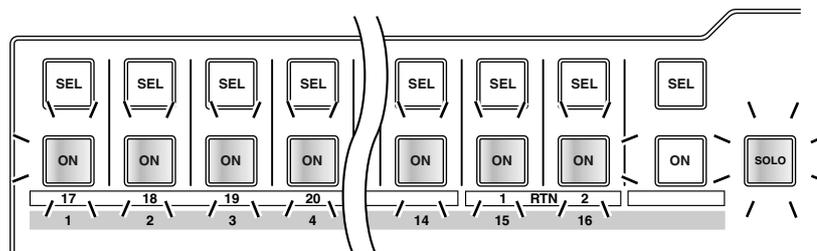
Solo Safe è una funzione che esclude i canali specifici dalla funzione Solo quando è selezionato il modo MIXDOWN SOLO. Spostate il cursore sul/i pulsante/i per il/i canale/i che intendete impostare su Solo Safe e premete il tasto [ENTER]. (Potete selezionare più di un canale.)



Per esempio, se i pulsanti RTN1/RTN2 della sezione SOLO SAFE CHANNEL sono inseriti (on), la funzione Solo non influenzerà i canali di ritorno 1/2. Ciò vi permette di monitorare il canale "isolato" con un effetto come il riverbero ancora applicato.

5. Per usare la funzione Solo, effettuate il playback del registratore e premete il tasto [SOLO].

Il tasto [SOLO] e i tasti [ON] 1–16 lampeggiano.



6. Premete il tasto [MONI] della sezione MIXING LAYER e premete il tasto [ON] per il canale monitor corrispondente alla traccia che intendete monitorare.

Se allo step 3 avevate scelto LAST SOLO, verrà monitorato soltanto il canale il cui tasto [ON] era stato premuto. Se avevate selezionato MIX SOLO, verranno monitorati tutti i canali selezionati con il loro tasto [ON].

Questa volta, tutti i tasti [ON] 1–16 diversi da quello/i selezionato/i diventano scuri.

7. Per eliminare la funzione Solo, premete una sola volta il tasto [SOLO].



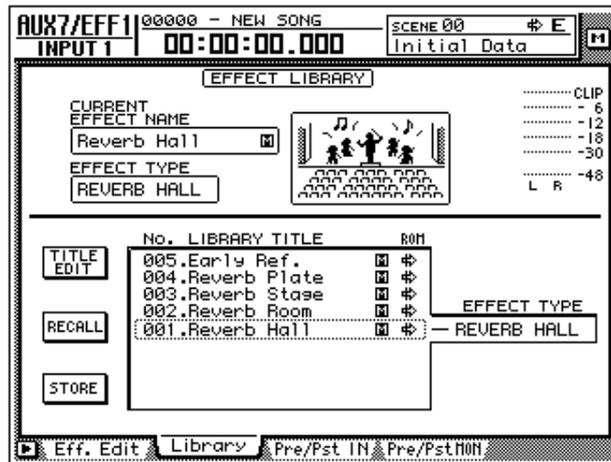
Anche le operazioni Solo, mediante i tasti [ON] sono collegate per i canali abbinati.

Impiego degli effetti interni

L'AW4416 offre due effetti interni che possono essere usati via AUX SEND/RETURN oppure mediante l'inserimento in un canale specifico. Qui spiegheremo come usare il bus AUX per applicare il riverbero ai segnali delle tracce.

1. Premete il tasto [AUX 7] → tasto [F2].

Appare la pagina Library della videata AUX 7/EFF1. In questa pagina potete caricare o salvare i programmi di effetto dalla libreria o sulla libreria. L'elenco sul display mostra i programmi di effetto salvati.



Quando l'AW4416 si trova allo stato iniziale, le uscite dei bus AUX 7/8 sono combinate con gli ingressi degli effetti interni 1/2 e le uscite degli effetti interni 1/2 sono combinati con i canali di ritorno 1/2.

2. Spostate il cursore sull'elenco della libreria e ruotate il dial [DATA/JOG] per visualizzare "002.Reverb Room" nella posizione del cursore. In questo esempio selezioneremo un programma di reverb room.



Se volete, potete richiamare il programma di effetti direttamente senza dover rispondere al messaggio che appare sulla finestra di conferma richiamo (recall confirmation). Per fare questa regolazione, accedete alla pagina Prefer. 1 della videata UTILITY (tasto [UTILITY] → tasto [F2]) e escludete RECALL CONFIRMATION.

3. Spostate il cursore sul pulsante RECALL e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra di conferma (CONFIRMATION) che vi chiede di confermare appunto l'operazione di recall o richiamo.

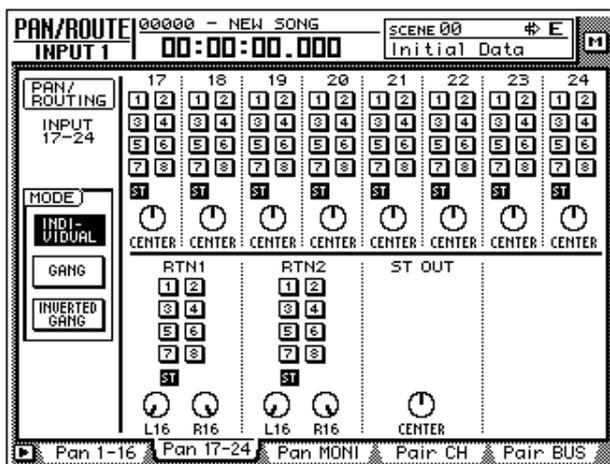


4. Spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Il programma dell'effetto "Reverb Room" verrà caricato nell'effetto interno 1.

5. Premete il tasto [PAN] → tasto [F2].

Appare la pagina Pan 17–24 della videata PAN/ROUTE, consentendovi di apportare le regolazioni di pan e di effettuare le assegnazioni di bus per i canali di ingresso 17–24 e per i canali di ritorno 1/2.



6. Accertatevi che il pulsante ST dell'area RTN 1 (return channel 1) sia inserito (on) e che le due manopole PAN siano ruotate completamente all'estrema sinistra o all'estrema destra.

Con queste impostazioni, il segnale di ritorno da effect 1 verrà inviato al bus stereo e miscelato con i segnali dei canali monitor.

7. Premete il tasto [MONO] → tasto [AUX 7].

I canali di monitor da 1 a 16 verranno selezionati come il mixing layer. In questa condizione, i fader 1–16 regoleranno il livello di mandata dei segnali inviati dal canale monitor 1–16 ad AUX 7 (effect 1).

8. Effettuate il playback della song dall'inizio, ed usate i fader 1–16 per regolare il livello di mandata di ciascun canale monitor.

9. Se necessario, premete il tasto [HOME] → tasto [17–24 RTN] ed usate il fader 15 per riaggiustare il livello di ritorno effetti.



.....

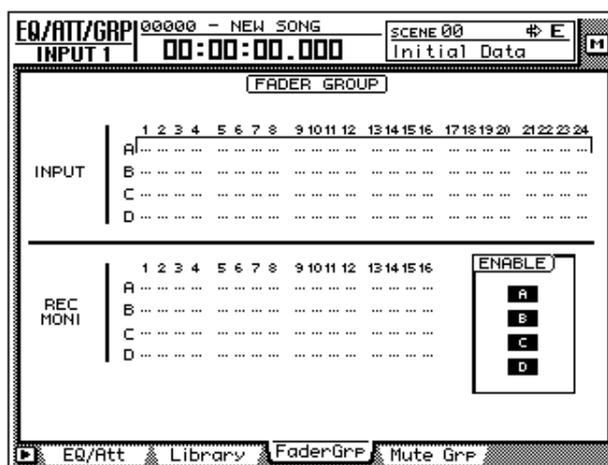
Quando l'AW4416 si trova nella condizione iniziale, i fader dei canali di ritorno 1/2 sono impostati sul livello nominale (0 dB).

Altre funzioni utili

La sezione mixer dell'AW4416 fornisce altre comode funzioni, che descriviamo qui di seguito. Potete usarle all'occorrenza.

□ Fader group

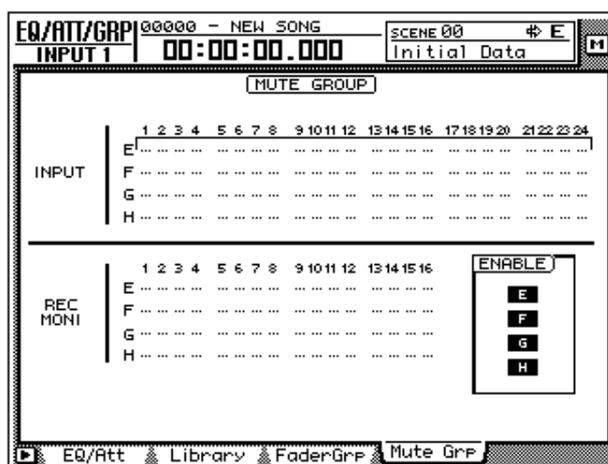
Questa funzione raggruppa le operazioni dei fader per canali multipli. Spostando un singolo fader, potete regolare tutti i fader appartenenti a quel gruppo pur conservando il bilanciamento corrente. Per impostare o annullare i fader group (o gruppi di fader), usate la pagina FaderGrp della videata EQ/ATT/GRP (tasto [EQ] → tasto [F3]). (Consultate la Guida di riferimento "Videata "EQ/ATT/GRP/pagina FaderGrp".)



I fader appartenenti allo stesso gruppo non devono essere spostati manualmente allo stesso tempo. In tal modo si forzerebbero i motori e potreste causare quindi dei malfunzionamenti.

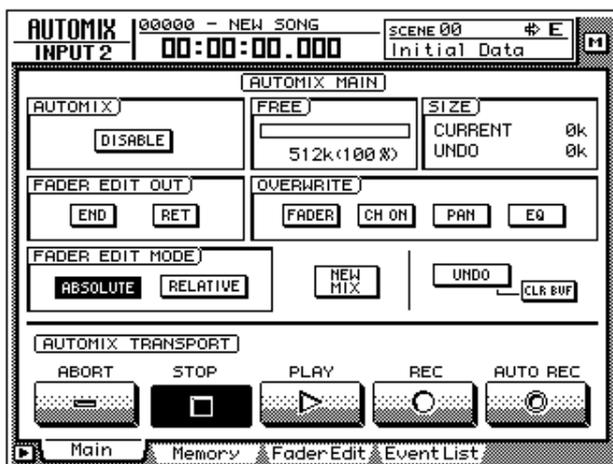
□ Mute group

Questa funzione raggruppa le operazioni dei tasti [ON] per più canali. (È possibile miscelare le condizioni on e off.) Agendo su un singolo tasto [ON] potete pertanto cambiare lo stato on/off di ciascun canale del gruppo. Per impostare o annullare i mute group, usate la pagina MuteGrp della videata EQ/ATT/GRP (tasto [EQ] → tasto [F4]). (Consultate la Guida di riferimento "Videata EQ/ATT/GRP/pagina MuteGrp".)



□ Automix

Usando questa funzione, le operazioni del fader e del tasto [ON], i cambiamenti nei parametri del mix come l'EQ e pan e gli eventi come memorie di scena o selezione della libreria sono registrabili e rieseguibili in tempo reale in sincrono con la song. Potete anche registrare operazioni in più fasi o editare successivamente gli eventi registrati. Per registrare o effettuare il playback delle memorie di scena, potete usare la pagina Main della videata AUTOMIX (tasto [AUTOMIX] → tasto [F1]), ecc.



Registrazione della traccia stereo

La sezione recorder dell'AW4416 possiede una traccia stereo che è indipendente dalle tracce audio 1–16 e che viene usata principalmente come traccia master per creare un mix di due tracce.

Qui spiegheremo la procedura di mixaggio dei segnali delle tracce 1–16 e i segnali di ritorno dagli effetti interni in una traccia stereo per creare una song finita.

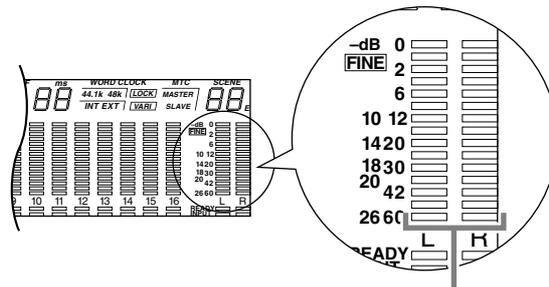
1. Premete il tasto [ST] REC TRACK SELECT.

La traccia stereo sarà nel modo record-ready.



L'input della traccia stereo è collegato internamente con il canale di uscita stereo del mixer. Ciò vuol dire che il misuratore di livello L/R della sezione misuratore di livello/contatore può essere usato come misuratore di livello ingresso per la traccia stereo.

- Effettuate il playback della song dall'inizio, e osservate il misuratore di livello L/R nella sezione misuratore di livello/contatore. Se il segmento rosso 0 dB si accende, abbassate i fader 1–16 e/o il fader stereo.



Misuratore di livello L/R

- Dopo che avete impostato il livello, riavvolgete la song fino all'inizio. Tenete premuto il tasto [REC] (●) della sezione Transport e premete il tasto [PLAY] (▶).

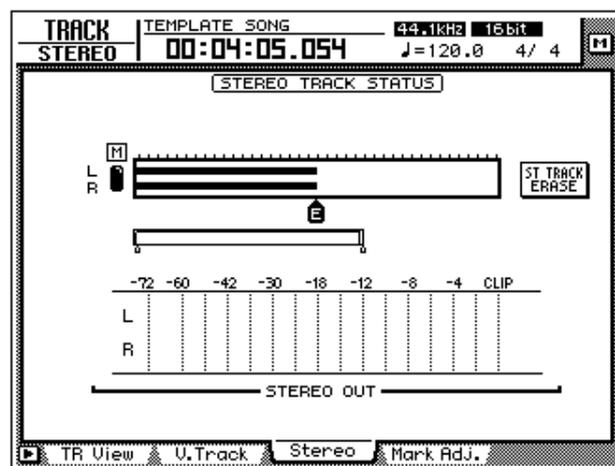
Avrà inizio la registrazione sulla traccia stereo.



Per poter creare un CD audio (44.1. kHz) bisogna che sulla traccia stereo vi siano almeno quattro secondi di dati.

- Quando avete finito la registrazione, premete il tasto [STOP] (■).
- Per ascoltare la traccia stereo appena registrata, premete il pulsante [TRACK] → tasto [F3] della sezione Recorder.

Appare la pagina Stereo della videata TRACK, che vi consente di effettuare il playback o cancellare la traccia stereo. Quando l'AW4416 è nella condizione iniziale, il pulsante M (mute) nella parte superiore sinistra dello schermo sarà inserito (on) escludendo la traccia stereo.

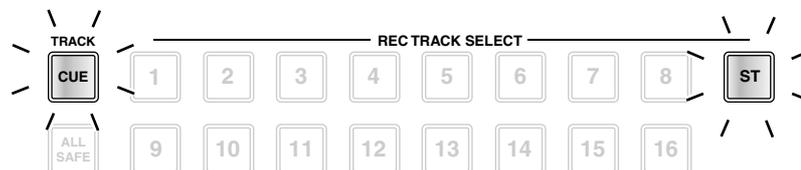


- Spostatte il cursore sul pulsante M (mute) e premete il tasto [ENTER]. L'esclusione della traccia stereo cesserà, consentendo quindi alla traccia stereo di effettuare il playback.

Questa volta, la traccia stereo verrà assegnata automaticamente ai canali monitor 1/2 mentre i restanti canali monitor verranno "muted", cioè esclusi temporaneamente. Se effettuate il playback della song in queste condizioni, la traccia stereo può essere monitorata attraverso i canali monitor 1/2 → bus stereo.

Tuttavia, con questo metodo di monitoraggio, il segnale passerà attraverso il canale monitor e il canale di uscita, e ciò vuol dire che non sarà necessario monitorare in una condizione “piatta”. Ecco come potete trasmettere la traccia stereo direttamente dalle prese jack MONITOR OUT.

7. Nella sezione misuratore di livello/contatore, attivate il tasto TRACK [CUE].



Il tasto TRACK [CUE] viene usato per trasmettere il segnale della traccia desiderata direttamente ai jack MONITOR OUT. Se premete il tasto TRACK [CUE] quando la traccia stereo non è “muted”, cioè esclusa, questo tasto lampeggia e il tasto [ST] di REC TRACK SELECT lampeggerà in rosso. Ciò indica che solo la traccia stereo può essere selezionata come segnale per il monitoraggio.

8. Premete il tasto [ST] di REC TRACK SELECT.

Il tasto TRACK [CUE] e il tasto REC TRACK SELECT [ST] cambieranno da lampeggiante in acceso fisso. Ciò indica che la traccia stereo è selezionata come segnale per il monitoraggio.



.....
 Quando usate il tasto TRACK [CUE], il segnale verrà trasmesso direttamente ai jack MONITOR OUT e perciò il fader non può essere usato per regolare il livello. Per evitare improvvisi cambiamenti di intensità sonora, abbassate preventivamente il controllo MONITOR OUT.

9. Premete il tasto [RTZ] della sezione Locate, e quindi premete il tasto [PLAY] (▶) della sezione Transport.

Il segnale della traccia stereo verrà inviato direttamente ai jack MONITOR OUT.

10. Se siete soddisfatti del risultato della registrazione, escludete il tasto TRACK [CUE] (off).

Il tasto [ST] REC TRACK SELECT diventerà simultaneamente scuro. Per uscire dalla condizione muting per le tracce audio 1–16, passate alla pagina Stereo della videata TRACK e ripremete il pulsante mute (M).



.....
Tip! Per ciascuna song può essere usata soltanto una traccia stereo. Se desiderate riprovare il mixdown, eseguite l'operazione Undo. Se non è possibile Undo, passate alla pagina Stereo della videata TRACK, spostate il cursore sul pulsante ST TRACK ERASE sulla parte destra dello schermo e premete il tasto [ENTER] per cancellare la traccia stereo. Quindi registratela ancora una volta.

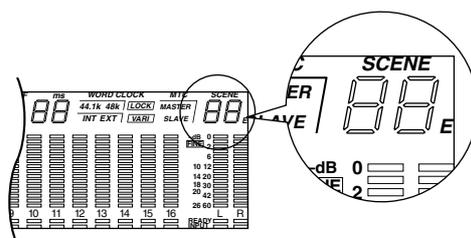
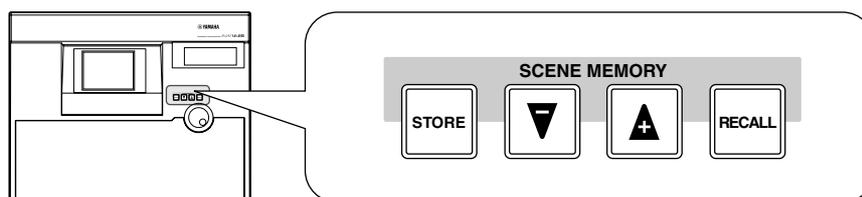
Salvataggio di una scena/song

□ Salvataggio di una scena

Se desiderate riprodurre anche le regolazioni del mixer quando richiamate la song corrente in un tempo successivo alla sua produzione, dovete memorizzare come scena (Scene) i parametri del mix corrente.

1. Usate i tasti [▼]/[▲] nella sezione SCENE MEMORY del pannello superiore per selezionare il numero di scena di destinazione (01–96).

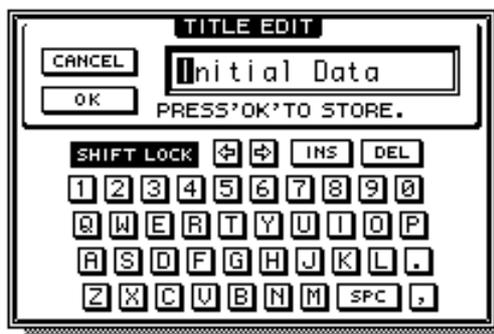
Il numero di scena selezionato in quel momento appare nella parte superiore destra del misuratore di livello/contatore.



Il numero di scena 00 contiene una scena preset di solo richiamo che riporta tutti i parametri del mix alla loro condizione di default. Per questo motivo, non è possibile memorizzare alcunché nel numero di scena 00.

2. Premete il tasto [STORE] della sezione SCENE MEMORY.

Appare la finestra TITLE EDIT che vi permette di assegnare un nome di identificazione della memoria di scena.



Se alla pagina Prefer.1 (tasto [UTILITY] → tasto [F2]) nella videata UTILITY viene escluso STORE CONFIRMATION ("OFF"), la scena verrà memorizzata direttamente nel numero di scena specificato senza visualizzare questa finestra di conferma. È più comodo se dovrete scrivere continuamente una scena sopra l'altra nello stesso numero.

- Assegnate ad una scena un nome costituito al massimo da 16 caratteri. (Per i dettagli circa l'immissione di questi ultimi, fate riferimento alla pagina 60.) Quando avete terminato, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

La scena viene memorizzata.

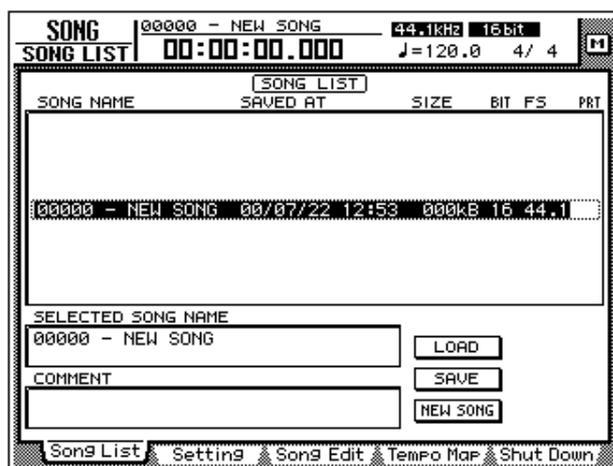
□ Salvataggio di una song

La song corrente verrà salvata automaticamente quando create una nuova song, quando ne caricate una esistente, oppure eseguite la procedura di disattivazione. Tuttavia, per precauzione contro spegnimenti accidentali durante il vostro lavoro, è una buona idea salvare frequentemente la vostra song e non dopo aver completato il mixdown.



- Quando salvate una song, il contenuto della memoria di scena e solo il numero della memoria di scena (cioè non le sue impostazioni) relative alla scena richiamata/memorizzata più recentemente verranno salvati assieme alla song. State attenti: i parametri correnti del mix non vengono salvati.
- Quando viene caricata una song esistente, il numero di scena che era stato memorizzato/richiamato più recentemente per quella song verrà visualizzato nella parte superiore destra del misuratore di livello/contatore. Se desiderate riprodurre sia la song sia i parametri del mix, dovete premere il tasto [RECALL] della sezione SCENE MEMORY e richiamare quella scena immediatamente dopo aver caricato la song.

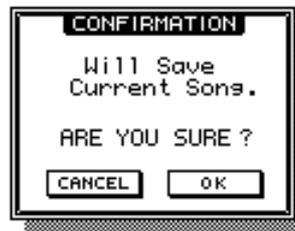
- Premete il tasto [SONG] → tasto [F1] della sezione WORK NAVIGATE. Appare la pagina Song List della videata SONG.



I dati per la song corrente (data, dimensione, bit di quantizzazione, protezione), qui mostrati nell'elenco di song, rappresentano i dati relativi all'ultimo salvataggio della song. Quando eseguite la procedura Save seguente e premete il tasto [ENTER], questi dati verranno sostituiti dai nuovi.

- Spostate il cursore sul pulsante SAVE nella parte inferiore della videata e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra che chiede la vostra conferma per ciò che riguarda l'operazione Save.



.....
Quando disattivate l'AW4416, verrà salvata automaticamente la song corrente. Tuttavia vi raccomandiamo di salvare la song manualmente quando avete finito la registrazione (→ P.176). Nel caso lo dimenticaste, la song ritornerà alla condizione dell'ultimo salvataggio nel caso l'AW4416 venisse spento accidentalmente.

3. Spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].
La song verrà salvata.

6

Operazioni Transport/Locate

Questo capitolo spiega le operazioni relative ai meccanismi di trasporto e localizzazione sull'AW4416.

Tabella delle operazioni dei tasti di trasporto

La funzione dei tasti nella sezione trasporto dell'AW4416 cambia secondo la condizione (modo operativo corrente) del trasporto. Il prospetto seguente mostra la funzione nei cambiamenti dei tasti di trasporto secondo la condizione del trasporto stesso.

Condizione/ tasti trasporto	Fermo	In esecuzione	In riavvolgimento	In avanzamento veloce	In registrazione	In ripetizione A-B
STOP 	—	Fermo	Fermo	Fermo	Fermo	Fermo
PLAY 	Esegue	—	Esegue	Esegue	Esegue (punch-out)	—
REW 	Riavvolge (8X)	Riavvolge (8X)	Commuta le velocità di riavvolgimento (8X 16X)	Riavvolge (8X)	—	Annulla la ripetizione, e riavvolge (8X)
FF 	Avanza veloce- mente (8X)	Avanza veloce- mente (8X)	Avanza velo- cemente (8X)	Commuta le velocità di avanzamento veloce (8X 16X)	—	Annulla la ripetizione, e avanza veloce- mente (8X)
REC + PLAY  + 	Registra*	Registra* (punch-in)	Esegue	Esegue	—	—

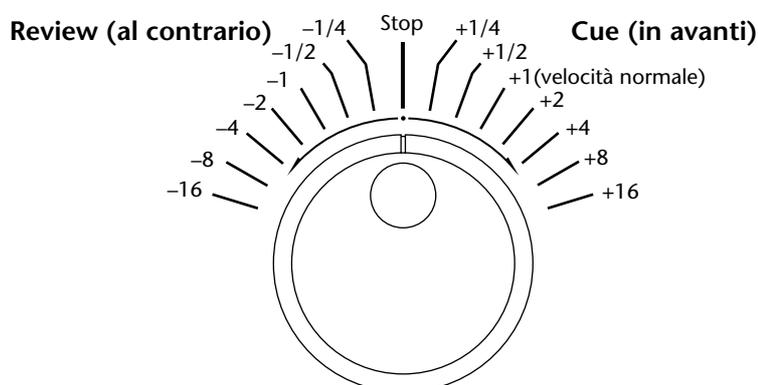
* : La registrazione si manifesta soltanto se i tasti [REC TRACK SELECT] sono lampeggianti.

— : Il tasto non ha alcuna funzione.

Funzione Shuttle (operazione cue/review)

Mentre il meccanismo di trasporto è bloccato o in funzione, potete azionare il controllo [SHUTTLE] per suonare in avanti (cue) o suonare al contrario (review) alle varie velocità.

La velocità di funzionamento di cue o review cambia secondo l'angolo del controllo [SHUTTLE], come mostrato nel diagramma seguente. Quando il dial [SHUTTLE] viene riportato al centro, la funzione dello shuttle viene annullata e il trasporto ritorna allo stato in cui era prima che voi lo faceste funzionare (cioè bloccato o in esecuzione).



Funzione Nudge

“Nudge” è una funzione che effettua ripetutamente il playback di una piccola porzione prima e dopo la locazione corrente e vi permette di spostare la locazione corrente avanti o indietro in piccoli step in modo che possiate cercare un punto desiderato. Ciò vi permette di specificare con precisione un punto nella song, come quando vi occorre impostare i punti di auto punch-in/out oppure quando volete impostare la gamma per un'operazione di editing della traccia.

□ Impiego della funzione Nudge

1. Usate le normali operazioni di trasporto o la funzione shuttle per localizzare l'area generale del punto desiderato all'interno della song.
2. Premete [JOG ON].

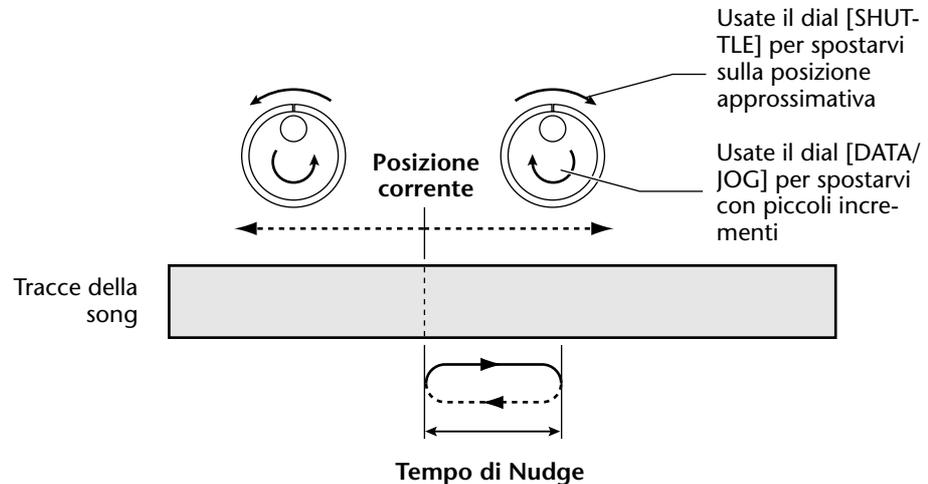
Il tasto [JOG ON] si accende e il playback si ripeterà in una regione fissa (l'impostazione di default è 100 millisecondi) a partire dalla posizione o locazione corrente.



Il risultato può suonare in modo differente secondo il numero di tracce che vengono suonate simultaneamente.

- Per mandare avanti la locazione corrente, ruotate verso destra il dial [DATA/JOG]. Per spostarla all'indietro, ruotatelo verso sinistra.

Se, come modo display del contatore, viene selezionato il display del tempo (SECOND), la locazione corrente si sposta con incrementi di millisecondi. Se il display del codice temporale (TIME CODE) viene selezionato come modo display del contatore, la locazione corrente si sposta secondo incrementi di sub-frame.



Se usate la funzione Nudge quando il display del contatore è impostato su MEASURE, ruotando il dial [DATA/JOG] vi sposterete soltanto secondo incrementi di un solo beat (o movimento), per indicare che non siete in grado di impostare la locazione con precisione. Prima di usare la funzione Nudge, dovrete commutare il display del contatore sul display Time o sul display Time Code (consultare "Videata SONG/pagina Setting" nella Guida di riferimento).



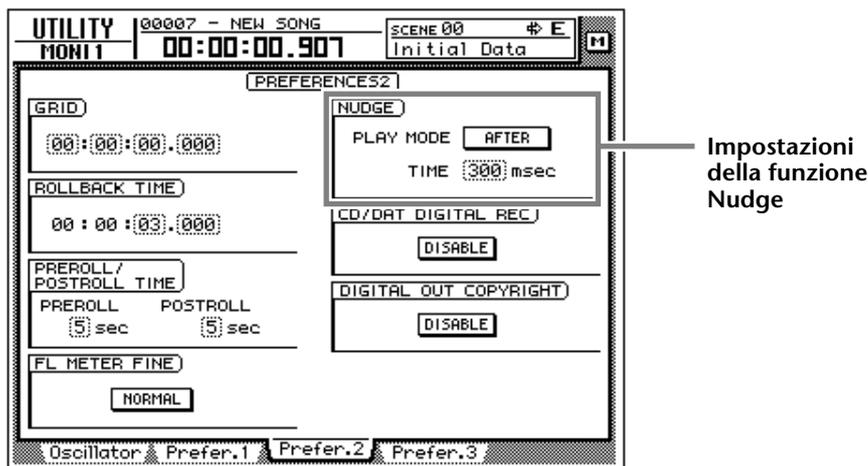
Normalmente, attivando la funzione Nudge verrà ripetutamente eseguita una regione o un'area di 100 millisecondi a partire dalla locazione corrente. Tuttavia, potete modificare il modo play della funzione Nudge in modo che la regione ripetuta termini nella locazione corrente oppure regolare la lunghezza ("tempo di nudge") della regione ripetuta. Per i dettagli sul modo play e sulle impostazioni del tempo di nudge, fate riferimento alla sezione seguente "Regolazione della funzione Nudge".

- Per uscire dalla funzione Nudge, premete il tasto [JOB/ON] oppure il tasto [STOP] nella sezione trasporto.

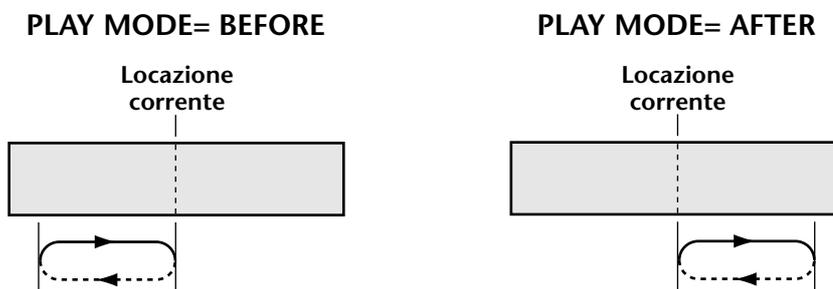
□ Regolazioni della funzione Nudge

Ecco come regolare il tempo di nudge e il modo play della funzione Nudge.

1. Con la song in posizione di arresto, premete il tasto [UTILITY] → tasto [F3].

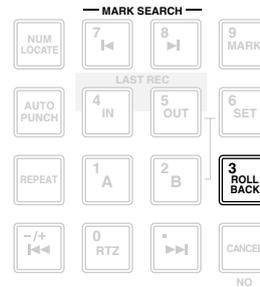


2. Per impostare il tempo di nudge, spostare il cursore sul campo TIME dell'area NUDGE e ruotate il dial [DATA/JOG] per impostare il tempo di nudge (25–800 msec).
3. Per cambiare il modo play della funzione nudge, spostate il cursore sul campo PLAY MODE dell'area NUDGE e premete il tasto [ENTER] per commutare fra i due seguenti modi play possibili.
 - **AFTER**.....Effettua il playback ripetuto di una gamma a partire dalla locazione corrente e che si estende per la lunghezza dell'impostazione del tempo di nudge.
 - **BEFORE**.....Effettua il playback ripetuto di una gamma corrispondente alla lunghezza dell'impostazione del tempo di nudge e che termina nella locazione corrente.

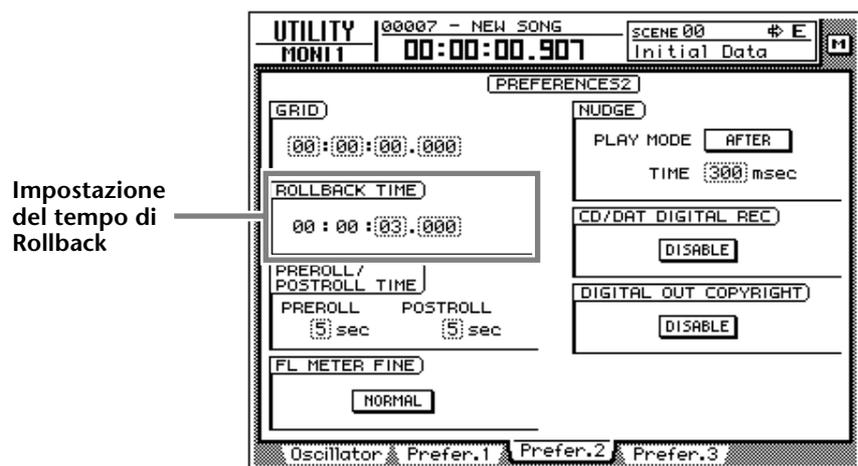


Funzione Rollback

Quando la song è ferma o in esecuzione, potete premere il tasto [ROLL BACK] della sezione Locate per spostare all'indietro la locazione corrente di una lunghezza fissa. Ciò è comodo quando state effettuando il playback o quando arrivate ad un punto da cui intendete riascoltare. Il tempo di rollback per default è impostato su 5 secondi, ma può essere regolato come volete.



1. Quando la song è ferma, premete il tasto [UTILITY] → tasto [F3].

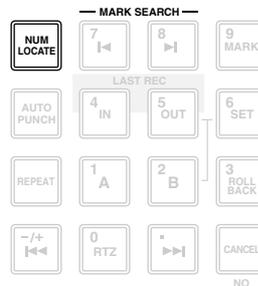


2. Spostate il cursore sul campo ROLLBACK TIME e usate il dial [DATA/JOG] per impostare il tempo di rollback. Il tempo di rollback può essere regolato con incrementi di millisecondi entro una gamma compresa da 0 a 5 secondi (il tempo di default è 5 secondi).
3. Quando la song è ferma o in esecuzione, premete il tasto [ROLL BACK]. Se il tasto [ROLL BACK] viene premuto mentre la song è ferma, la locazione corrente arretra semplicemente della lunghezza del tempo di rollback. Se invece viene premuto mentre la song è in fase di esecuzione, il playback riprenderà immediatamente dopo che si è verificato il rollback.

Localizzazione di un punto specifico

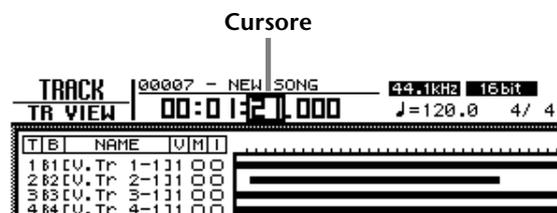
Potete specificare direttamente un punto da individuare come valore numerico e localizzarlo.

1. Con il meccanismo di trasporto fermo, premete il tasto [NUM LOCATE] della sezione Locate.



Se avete selezionato una videata dove le operazioni di trasporto normali non possono essere eseguite, ad esempio la videata SONG o MASTERING, non è possibile usare il tasto [NUM LOCATE] anche se nella parte superiore del display viene visualizzato il cursore del contatore.

Il cursore si sposta sul contatore nella parte superiore del display.



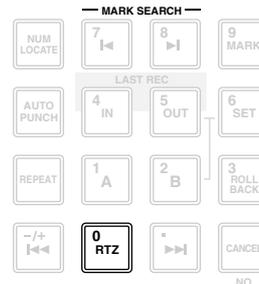
2. Specificate il punto locate usando il dial [DATA/JOG], usate i tasti CURSOR [◀]/[▶] per spostare il cursore sulla cifra che intendete modificare, e ruotate il dial [DATA/JOG] per specificare il valore.
3. Per specificare il punto di localizzazione mediante i tasti numerici (tasti 0–9 della sezione locate), spostate il cursore sulla cifra più bassa del valore che intendete immettere ed usate i tasti numerici per l'immissione diretta del valore.

Se viene selezionato il display tempo (SECOND) come display del contatore, potete specificare il valore come ore/minuti/secondi/millisecondi; se invece viene selezionato il display time code, potete specificare ore/minuti/secondi/frames/sub-frames; se viene selezionato il display (MEASURE) potete specificare le misure/movimenti (beat).

4. Per eseguire l'operazione Locate, premete il tasto [ENTER].

Localizzazione del punto zero del contatore

Quando la song è ferma o in esecuzione, potete premere il tasto [RTZ] della sezione Locate per localizzare il punto zero del contatore visualizzato in quel momento. (Se il contatore sta visualizzando misure, localizzerete l'inizio della prima misura.)



Se il display del contatore è impostato su Time (SECOND) o Time Code (TIME CODE), il punto su cui il tasto [RTZ] effettuerà il posizionamento dipenderà dal tempo visualizzato (assoluto o relativo).

○ Se il contatore mostra il tempo assoluto (ABS)

Premendo il tasto [RTZ] verrà localizzata la posizione 00:00:00.00 se il contatore mostra il time code oppure il punto di start o inizio (tempo assoluto di zero) se il contatore mostra il tempo.

○ Se il contatore mostra il tempo relativo (REL)

Premendo il tasto [RTZ] si localizzerà il punto che l'utente ha specificato come tempo relativo di zero. (Per i dettagli sull'impostazione del tempo relativo di zero, consultare la sezione sotto riportata.)



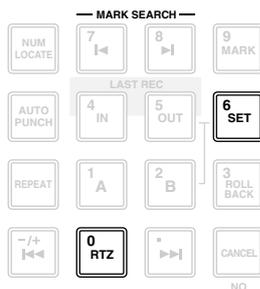
.....
Se per il contatore è stato selezionato il display Measure (MEASURE), non potete commutare fra il tempo assoluto e quello relativo; premendo il tasto [RTZ] localizzerete sempre il punto di start (o iniziale) della song.

□ Impostazione della locazione del tempo relativo di zero

Potete usare la seguente procedura per impostare il punto zero relativo (REL) che viene visualizzato dal contatore.

1. Localizzate la song sul punto che intendete impostare come zero relativo.
2. Tenete premuto il tasto [SET] della sezione Locate, e premete il tasto [RTZ].

Se il contatore aveva visualizzato il tempo relativo (REL), il display del contatore verrà resettato su zero (00:00:00.000). Se il contatore aveva visualizzato il tempo assoluto (ABS), commuterà automaticamente sul tempo relativo e verrà resettato a zero (00:00:00.000).



3. Se desiderate riportare il contatore sul display del tempo assoluto, premete il tasto [ABS/REL].

La locazione dello zero relativo specificata verrà visualizzata come segue nella pagina TR View della videata TRACK che appare quando premete il tasto [TRACK] → tasto [F1].



Locazione del tempo relativo di zero

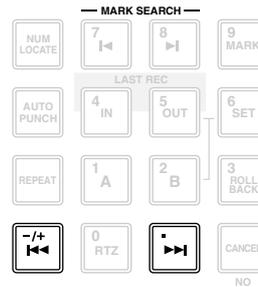


Tip!

La locazione del tempo relativo di zero viene salvata su hard disk come parte della song selezionata in quel momento.

Localizzazione dei punti di start/end

I punti di start/end corrispondono solitamente all'inizio e alla fine della song. Quando create una nuova song, il tempo assoluto 00:00:00.000 verrà impostato come punto di start (o inizio) di default. Quando registrate una song, l'ultimo punto nella song verrà automaticamente stabilito come end point o punto finale. (Se estendete la lunghezza o durata della song, il punto finale (o di end) si sposta di conseguenza.) Potete localizzare il punto di start o inizio premendo il tasto [◀◀] nella sezione Locate oppure il punto di end premendo il tasto [▶▶].



I punti di start e di end verranno visualizzati come segue nella pagina TR View della videata TRACK che appare quando premete il tasto [TRACK] → tasto [F1].



Tip!

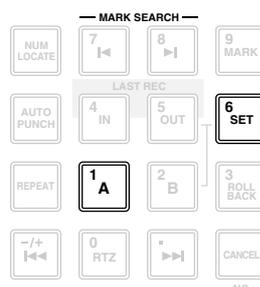
Le posizioni del punto di start e di end possono essere regolate come volete (→ P.123).

A-B repeat

A-B Repeat è una funzione che sa eseguire ripetutamente il playback della porzione compresa fra i punti A e B da voi specificati. I punti A/B possono essere impostati quando la song è ferma o in esecuzione.

□ Impostazione dei punti A/B

1. Localizzate la song nella posizione in cui intendete impostare il punto A (l'inizio del playback ripetuto).
2. Tenete premuto il tasto [SET] della sezione Locate e premete il tasto [A].



Il tasto [A] si accende, per indicare che è stato determinato il punto A.

3. Localizzate la song nella posizione in cui intendete impostare il punto B (la fine del playback ripetuto).
4. Tenete premuto il tasto [SET] e premete il tasto [B].



Il tasto [B] si accende, per indicare che è stato impostato il punto B.



.....
Potete anche usare i tasti [A]/[B] per localizzare direttamente i punti A/B.

□ Esecuzione del playback di A-B repeat

5. Per eseguire il playback ripetuto, premete il tasto [REPEAT] della sezione Locate quando il meccanismo di trasporto è fermo. Automaticamente il trasporto localizzerà il punto A.

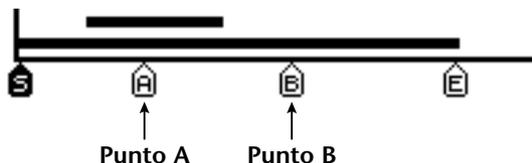


.....
Se premete il tasto [REPEAT] durante il playback, inizierà automaticamente il playback ripetuto fra i punti A e B. Se premete il tasto [REPEAT] durante il playback ripetuto, ritornerete al playback normale.

6. Premete il tasto [PLAY]. Avrà inizio il playback ripetuto fra i punti A/B.
7. Per uscire dalla funzione A-B repeat, premete il tasto [REPEAT].

Il tasto [REPEAT] diventa scuro, per indicare che la funzione A-B repeat è disattivata. Se premeste il tasto [REPEAT] per uscire dalla funzione A-B repeat, il playback normale riprenderebbe da quel punto.

I punti A/B da voi specificati verranno visualizzati come segue nella pagina TR View della videata TRACK che appare quando premete il tasto [TRACK] → tasto [F1].



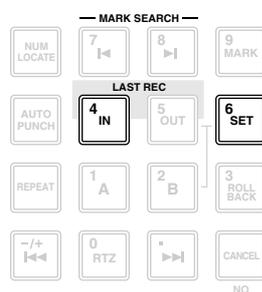
- Se avete impostato il punto B in maniera antecedente a quello di A e premete il tasto [REPEAT], il playback verrà ripetuto da B ad A.
- I punti A/B possono essere cancellati (→ P.126) o spostati (→ P.123) a vostro piacere.
- Le regolazioni del punto A/B vengono salvate su hard disk come parte della song selezionata in quel momento.

Punti In/Out

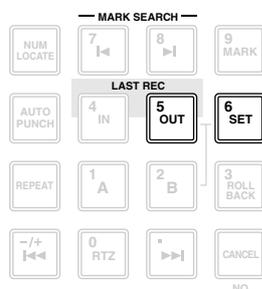
L'AW4416 tiene in memoria i punti in cui la registrazione ha avuto inizio o fine, memorizzandoli come punto In e punto Out. Quando i punti In e Out vengono memorizzati, si accendono i tasti [IN] e [OUT]. In questa condizione, potete premere il tasto [IN] o [OUT] per localizzare i punti corrispondenti. Potete anche impostare i punti In o Out in modo manuale.

□ Impostazione del punto In/Out

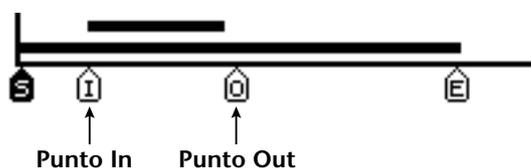
1. Localizzate la song sulla locazione o posizione in cui intendete impostare il punto In.
2. Tenete premuto il tasto [SET] della sezione Locate e premete il tasto [IN].



3. Localizzate la song sulla locazione o posizione in cui intendete impostare il punto Out.
4. Tenete premuto il tasto [SET] e premete il tasto [OUT].



I punti In e Out che voi specificate verranno visualizzati come segue nella pagina TR View della videata TRACK, che appare se premete il tasto [TRACK] → tasto [F1].



- I punti In/Out vengono usati anche come punti di auto punch-in/out dalla funzione auto punch-in/out (→ P.130).
- Le regolazioni del punto In/Out vengono salvate su hard disk come parte della song selezionata in quel momento.



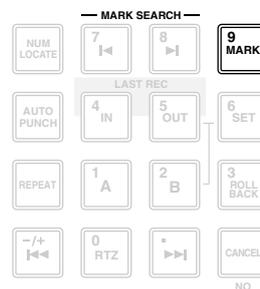
Dovete impostare il punto In prima del punto Out.

Marker

L'AW4416 vi permette di impostare fino a 99 marker (o marcatori) in qualsiasi posizione desiderata all'interno della song. Potete usare i tasti [◀]/[▶] per ricercare/localizzare questi marcatori. I marker o marcatori sono comodi quando intendete localizzare ripetutamente punti specifici della song.

☐ Impostazione di un marker

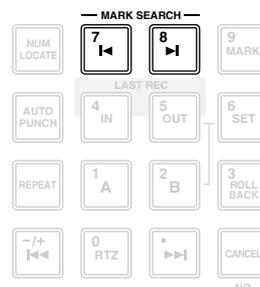
1. Localizzate la song nel punto in cui intendete impostare un marker o marcatore.
2. Premete il tasto [MARK] della sezione Locate.



Le regolazioni del marker possono essere effettuate quando la song è in azione o bloccata. Quando premete il tasto [MARK], per qualche istante verrà visualizzato nella parte inferiore del display il messaggio "MARK SET", per indicare che il marker è stato inserito in quel punto. Ogni volta che premete un tasto [MARK], viene inserito un nuovo marker.

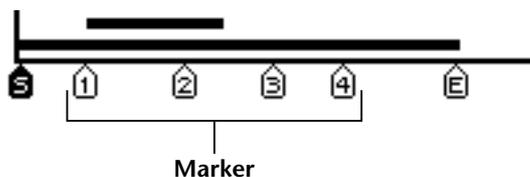
☐ Localizzazione di un marker

3. Per localizzare il marker immediatamente prima della posizione corrente, premete il tasto [◀] della sezione Locate. Per individuare quello immediatamente successivo alla posizione in corso, premete il tasto [▶].



Il tasto [◀] si accende se prima della posizione corrente esiste un marker, e si accende invece il tasto [▶] se esiste un marker dopo la posizione corrente.

A ciascun marker impostato viene assegnato un numero nella gamma compresa da 1 a 99 e questi numeri vengono visualizzati come segue nella pagina TR View della videata TRACK che appare quando premete il tasto [TRACK] → tasto [F1].



.....

Vi preghiamo di notare che i numeri da 1 a 99 non indicano l'ordine in cui avete specificato i marker; indicano l'ordine dall'inizio della song. Per esempio, se inserite un nuovo marker fra due preesistenti, i marker seguenti verranno rinumerati.



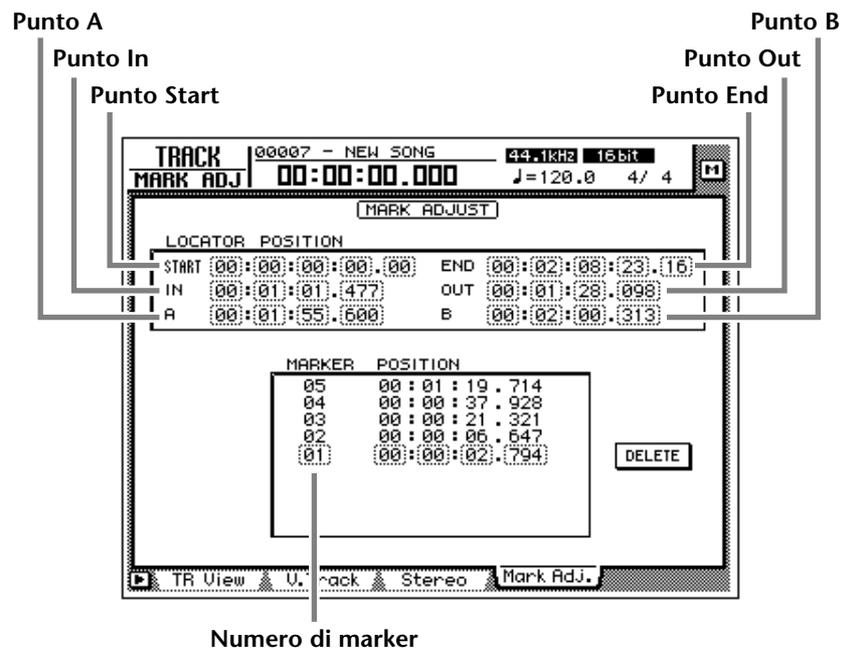
-
- *Le impostazioni di marker vengono salvate sull'hard disk come parte della song selezionata in quel momento.*
 - *I marker che impostate possono essere eliminati (→ P.125) o spostati (→ P.123) come desiderate.*

Regolazione della posizione di un punto "Locate"

La posizione dei punti Start/End, A/B, In/Out e dei marker può essere regolata come volete.

1. Premete il tasto [TRACK] → tasto [F4].

Appare una videata in cui potete regolare i vari punti di localizzazione (Locate).



- Tranne per i punti Start/End, la locazione visualizzata dei punti "locate" differisce secondo il tipo di display del contatore selezionato in quel momento (ricordiamo che può essere: Time, Time Code, Measure). I punti Start e End vengono sempre visualizzati come time code, qualunque sia il metodo di display selezionato.
- L'automix dell'AW4416 funziona secondo il tempo assoluto della song. Sappiate che, se cambiate il punto di Start dopo aver registrato gli eventi nell'automix, la song non risulterà più sincronizzata con l'automix.

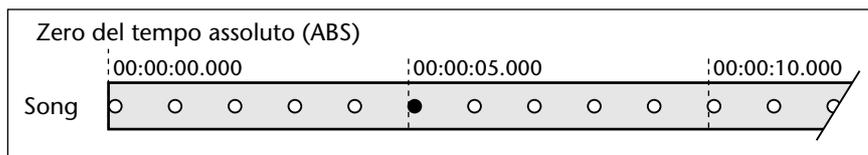
2. Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] per spostare il cursore ed usate il dial [DATA/JOG] per regolare la posizione di ciascun punto "locate".

Quando cambiate il punto Start, cambia lo zero assoluto della song. Per esempio, se cambiate il punto Start su "00:00:05:00.00", la posizione di cinque secondi dopo l'inizio della song verrà specificata come zero del tempo assoluto. Se premete il tasto [RTZ] quando è visualizzato il tempo assoluto (o absolute time), sarete riportati su questo punto.

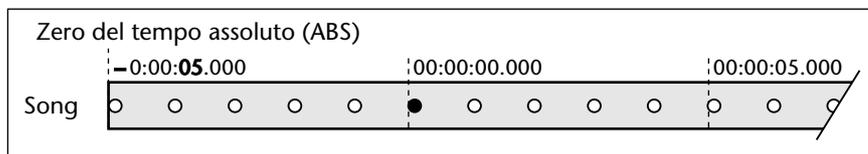


- L'unità più piccola di regolazione sarà un "millisecondo" se è selezionato (SECOND) come metodo di visualizzazione del contatore, "sub-frame" se invece è selezionato (TIME CODE) o "beats" (cioè movimenti) se è selezionato (MEASURE).
- Quando si regola la posizione di un marker, non è possibile spostare il marker stesso oltre quello precedente o quello seguente.

Punto di Start = 00:00:00:00.00

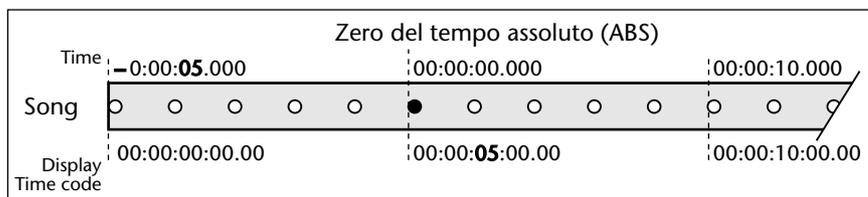


Punto di Start = 00:00:05:00.00



Tuttavia, sappiate che modificando il punto di Start non influenzerete il display di time code del contatore. Se volete che il display time code corrisponda al display di absolute time, impostate la parte o valore di time code sul punto di Start (consultare la pagina “Videata SONG/pagina Setting” nella Guida di riferimento).

Punto di Start = 00:00:05:00.00



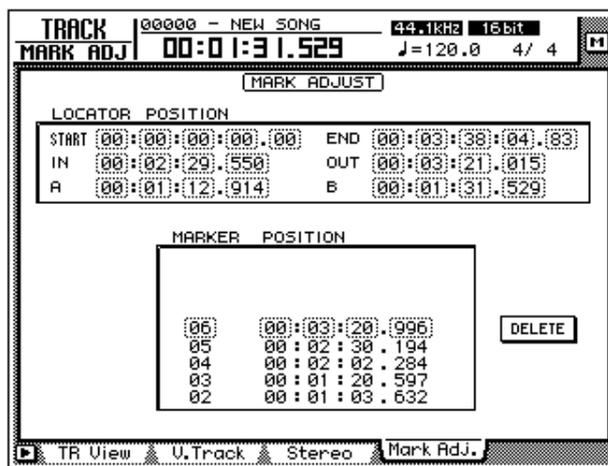
Eliminazione di un punto “locate”

Un punto locate (tranne i punti Start/End) può essere eliminato con questa procedura.



Sappiate che un punto “locate” che voi eliminate non può essere più recuperato.

1. Premete il tasto [TRACK] → tasto [F4].



2. Spostate il cursore sull'area del display del punto “locate” che intendete eliminare e premete il tasto [ENTER]. Verrà eliminato il punto “locate” selezionato.

Quando eliminate il punto In/Out e il punto A/B, si scurisce il tasto corrispondente ([IN]/[OUT] o [A]/[B]).



- Se usate il mouse, potete eliminare il punto “locate” facendo un click su di esso sul display del punto di locate e quindi cliccando il pulsante DELETE nella parte inferiore destra del display stesso.
- Il pulsante DELETE viene usato soltanto quando si lavora con il mouse. Quando si usano i tasti del pannello superiore, potete eliminare il punto semplicemente spostando il cursore sulla posizione desiderata o sul marker e premendo il tasto [ENTER].

Eliminazione di un punto “locate” usando i tasti del pannello

Un punto “locate” (tranne i punti Start/End) può essere eliminato nel modo seguente usando soltanto i tasti del pannello.

Eliminazione di un punto In/Out o di un punto A/B

Tenete premuto il tasto [CANCEL] e premete il tasto per il punto “locate” che intendete eliminare (tasto [A]/[B] o [IN]/[OUT]). Il punto verrà eliminato e il tasto corrispondente diventa scuro.

Eliminazione di un marker

Usate i tasti [◀]/[▶] per localizzare il marker che intendete eliminare. Quindi tenete premuto il tasto [CANCEL] e premete il tasto [MARK]. Nella parte inferiore del display, appare brevemente il messaggio “MARK ERASE” per indicare che il marker selezionato è stato cancellato.

7 Punch-in/out

Questo capitolo spiega la tecnica di impiego di punch-in/out.

Informazioni sul punch-in/out

Il punch-in/out è un metodo per ri-registrare una porzione di una traccia preregistrata. Vi sono due tipi di punch-in/out.

Punch-in/out manuale (→ P.128)

In questo metodo potete effettuare il punch-in o out manualmente, usando i tasti di trasporto dell'AW4416 oppure un interruttore a pedale da acquistare separatamente (modello FC-5 Yamaha). Se viene usato un interruttore a pedale, l'intera procedura di playback → punch-in → punch-out → stop può essere eseguita via pedale, il che è molto comodo quando suonate uno strumento, mentre dovete far funzionare l'AW4416.

Punch-in/out automatico (→ P.130)

In questo metodo il punch-in/out si verifica automaticamente nei punti da voi specificati preventivamente (sono definiti i punti auto punch-in/out). Questo metodo permette la localizzazione da specificare con precisione di sub-frame o millisecondi e vi permette di effettuare ripetutamente il punch-in/out. Potete anche esercitarvi (riascoltare) l'auto punch-in/out.

Punch in/out manuale

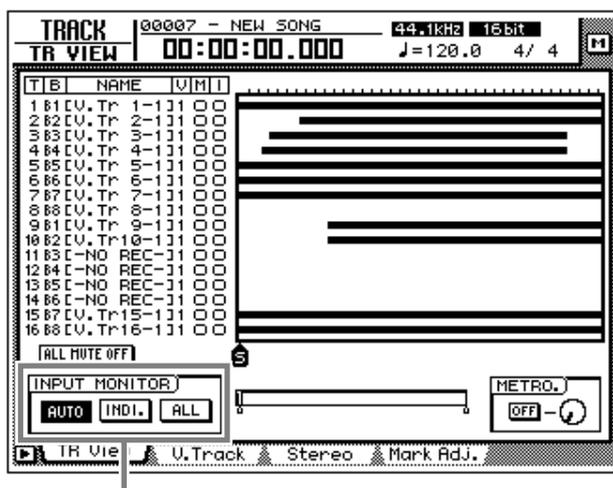
Ecco come eseguire il punch-in/out manualmente.

Preparazione

□ Effettuate le appropriate regolazioni monitor per l'input

Per la traccia su cui intendete effettuare il punch-in/out dovrete monitorare il playback della traccia fino al punto di punch-in e quindi monitorare il segnale di ingresso della traccia (la sorgente della registrazione) dopo il vostro ingresso (punch-in). A tale scopo, impostate la regolazione del monitor di ingresso su "auto input monitor", come spiegato qui di seguito.

1. Premete il tasto [TRACK] → tasto [F1]



Impostazione di Input monitor

2. Nell'area INPUT MONITOR, spostate il cursore sul pulsante AUTO e premete il tasto [ENTER].

Verrà attivato il pulsante AUTO, e come impostazione di monitor dell'ingresso verrà selezionato Auto Input Monitor.

□ Collegate un interruttore a pedale

Se intendete usare un interruttore a pedale da acquistare separatamente (modello FC-5 Yamaha) per eseguire il punch-in/out manuale, collegate l'interruttore a pedale alla presa FOOT SW situata sul pannello posteriore.



.....
 Se viene collegato un pedale diverso dal modello FC-5 Yamaha, è possibile che esso non funzioni correttamente.

Registrazione manuale di punch-in/out

1. Localizzate la song portandola su una posizione precedente al punto in cui intendete effettuare il punch-in (cioè il vostro intervento di registrazione ex novo).



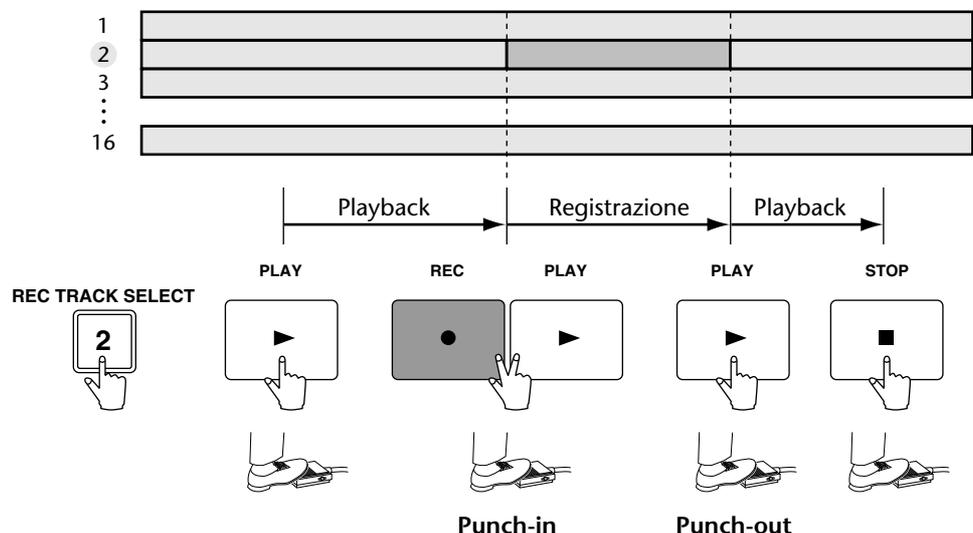
Se impostate un punto "locate" come un marker o un punto A/B in questa posizione, sarà comodo quando voi controllerete successivamente il risultato registrato o rieseguirete un'operazione di punch-in/out. Per i dettagli sull'impostazione di un punto "locate" consultate la pagina 114.

2. Premete il tasto [REC TRACK SELECT] per la traccia che intendete registrare. Il tasto [REC TRACK SELECT] lampeggerà e la traccia verrà posta nel modo record-ready.
3. Premete il tasto [PLAY]. (Se state usando un interruttore a pedale, premetelo.) La song comincia ad essere eseguita.
4. Nella posizione in cui intendete effettuare il punch-in, tenete premuto il tasto [REC] e premete il tasto [PLAY] (oppure premete l'interruttore a pedale). Il tasto [REC] si accende, e la registrazione inizierà sulla traccia che avevate selezionato allo step 2.
5. Nella posizione in cui intendete effettuare il punch-out (cioè l'uscita dalla registrazione) premete il tasto [PLAY] (oppure premete l'interruttore a pedale). Il tasto [REC] diventa scuro e ritornerete al modo playback normale.
6. Per bloccare la song, premete il tasto [STOP] (o il pedale). La song si ferma.
7. Per controllare il risultato registrato, spostatevi sulla posizione dello step 1 e premete il tasto [PLAY].



Se durante la registrazione punch-in/out avete commesso un errore, fermate il meccanismo di trasporto e premete il tasto [UNDO] per annullare la precedente registrazione e riportare i dati allo stato pre-registrazione.

Il diagramma seguente mostra la procedura manuale di punch-in/out.



Punch-in/out automatico

Ecco come usare la funzione auto punch-in/out.

Preparazione

☐ Effettuate le regolazioni monitor dell'input

Per eseguire la registrazione punch-in/out, come impostazione monitor input dovete selezionare "auto input monitor". Per i dettagli vedere a pagina 128.

☐ Impostate i punti auto punch-in/out

Specificate la posizione in cui deve avere inizio il punch-in/out (punto Auto Punch In) e fine (punto Auto Punch Out). L'auto punch-in/out utilizza le regolazioni del punto in/out (p. 120).

1. Nella posizione in cui intendete effettuare il punch-in, tenete premuto il tasto [SET] e premete il tasto [IN].

Il tasto [IN] si accende, per indicare che è stato impostato il punto In.

2. Nella posizione in cui intendete effettuare il punch-out, tenete premuto il tasto [SET] e premete il tasto [OUT].

Il tasto [OUT] si accende, per indicare che è stato impostato il punto Out.



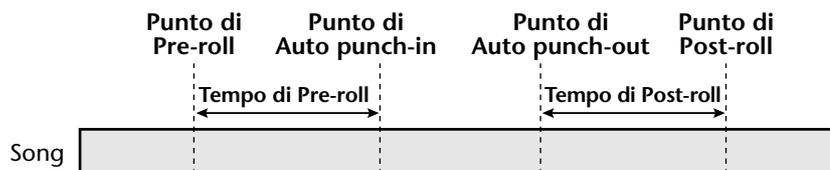
.....
Sappiate che l'auto punch-in/out non si verifica se il punto out è precedente al punto in.



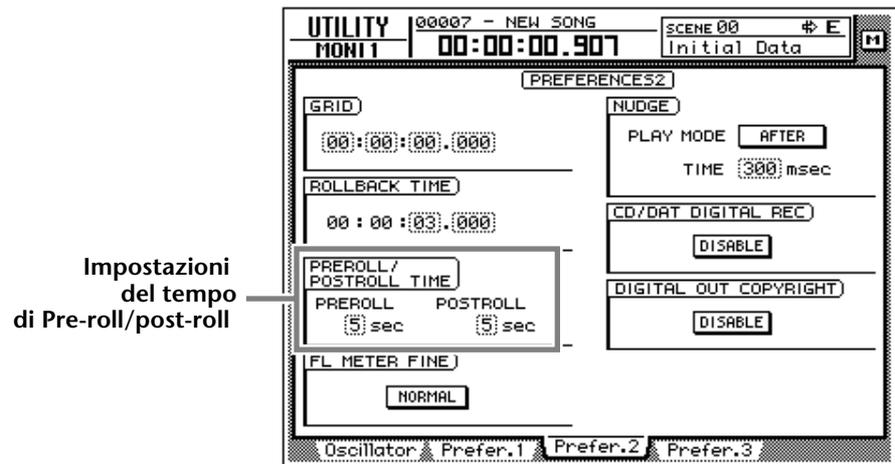
.....
I punti auto punch-in/out (punti in/out) possono essere regolati con precisione in millisecondi o in sub-frame. Per i dettagli, vedere a pagina 123.

☐ Impostate i tempi di pre-roll/post-roll

Quando eseguite la funzione auto punch-in/out, potete specificare gli intervalli di playback prima e dopo il punto di punch-in e punch-out rispettivamente. Il playback prima del punch-in viene chiamato "pre-roll time" o tempo di pre-roll e il playback dopo il punch-out viene chiamato "post-roll time" o tempo di post-roll. Con le impostazioni predefinite in fabbrica, vengono stabiliti in cinque secondi, ma potete cambiarli come volete. L'inizio del pre-roll viene chiamato "pre-roll point" e la fine del post-roll viene chiamata "post-roll point".



1. Premete il tasto [UTILITY] → tasto [F3].



2. Spostate il cursore sui campi pre-roll (PREROLL) o post-roll (POSTROLL) ed usate il dial [DATA/JOG] per impostare il tempo di pre-roll e post-roll.

Riascolto e registrazione con auto punch-in/out

Riascolto con auto punch-in/out

1. Premete il tasto [REC TRACK SELECT] per la traccia che intendete registrare mediante auto punch-in/out.
Il tasto [REC TRACK SELECT] lampeggia e la traccia verrà posta nel modo record-ready.
2. Accertatevi che i tasti [IN]/[OUT] della sezione Locate siano accesi e premete il tasto [AUTO PUNCH].
Il tasto [AUTO PUNCH] si accende e voi individuerete il punto di pre-roll.



Mentre il tasto [AUTO PUNCH] è acceso, non possono essere effettuate operazioni transport/locate diverse dai tasti [STOP]/[PLAY]/[REC].

3. Per iniziare il riascolto di auto punch-in/out, premete il tasto [PLAY].
 - ① Il tasto [PLAY] si accende e il playback avrà inizio dal punto di pre-roll.
 - ② Quando raggiungete il punto di auto punch-in, il tasto [REC] inizierà a lampeggiare e il segnale monitor della traccia che avete selezionato allo step 1 cambierà dal playback della traccia nel segnale di ingresso (fonte di registrazione). Tuttavia, la registrazione vera e propria non comincia ancora.
 - ③ Quando raggiungete il punto di auto punch-out, il tasto [REC] diventa scuro e il segnale monitor ritorna al playback della traccia. (Durante il riascolto, non avviene la registrazione.)
 - ④ Quando raggiungete il punto di post-roll, il meccanismo di trasporto si porterà sui punti di pre-roll e si arresterà.

- Se desiderate riascoltare ancora una volta, premete di nuovo il tasto [PLAY] mentre il meccanismo di trasporto è fermo.



Se premete il tasto [REHEARSAL] prima o durante il riascolto, le operazioni ①–④ dello step 3 continueranno a ripetersi. (In questo caso, la funzione A-B Repeat verrà annullata.) Per bloccare la ripetizione del riascolto, premete ancora una volta il tasto [REPEAT] oppure premete il tasto [STOP].

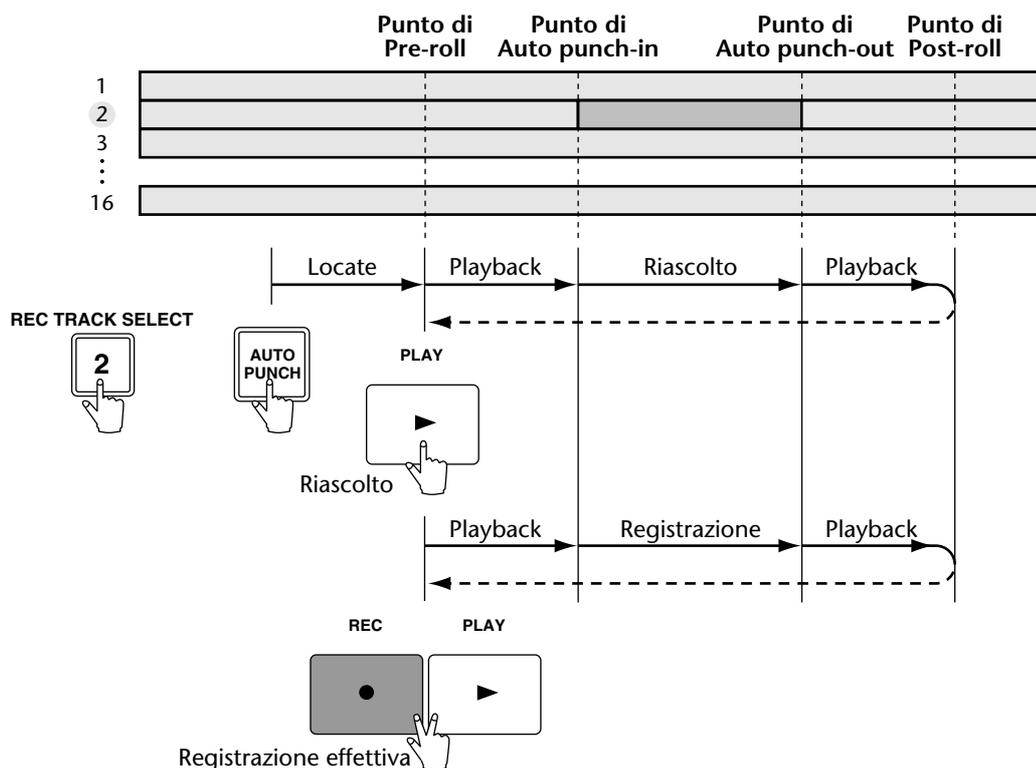
□ Registrazione con auto punch-in/out

- Per registrare effettivamente usando auto punch-in/out, bloccate il meccanismo di trasporto, tenete premuto il tasto [REC] e premete il tasto [PLAY].
 - Il tasto [PLAY] si accende e il tasto [REC] lampeggia, quindi il playback avrà inizio dal punto di pre-roll.
 - Quando raggiungete il punto di auto punch-in, il tasto [REC] si accende e la registrazione avrà inizio sulla traccia che voi avete selezionato allo step 1 (punch-in).
 - Quando raggiungete il punto di auto punch-out, il tasto [REC] ridiventa lampeggiante, cesserà la registrazione e riprenderà il playback (punch-out).
 - Quando raggiungete il punto di post-roll, il meccanismo di trasporto individuerà il punto di pre-roll e si arresterà.
- Se desiderate ascoltare il risultato della registrazione, premete il tasto [AUTO PUNCH] per farlo diventare scuro e quindi premete il tasto [PLAY].



Se durante la registrazione auto punch-in/out avete commesso un errore, bloccate il meccanismo di trasporto e premete il tasto [UNDO] per annullare la precedente registrazione e riportare i dati alla loro condizione precedente la registrazione.

Il diagramma seguente mostra la procedura operativa per auto punch-in/out.

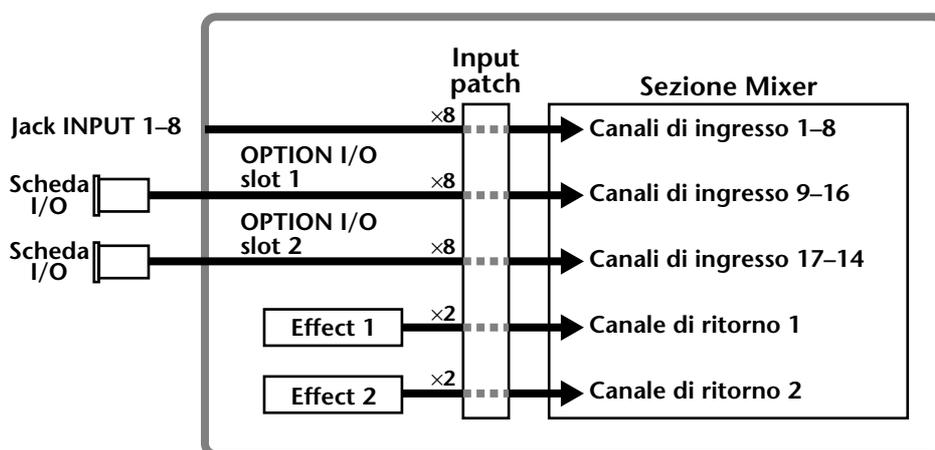


8 Patching

Questo capitolo spiega come combinare (patch) gli ingressi e le uscite e come usare la funzione Quick Rec per registrare simultaneamente 16 canali di sorgenti di segnali immessi.

Combinazione con i canali di ingresso

Quando l'AW4416 si trova nella sua condizione di default, i segnali di ingresso sono indirizzati e combinati ai canali di ingresso 1–24 come mostrato nel diagramma seguente. Tuttavia, potete cambiare l'assegnazione dei segnali di ingresso per ciascun canale, se necessario.



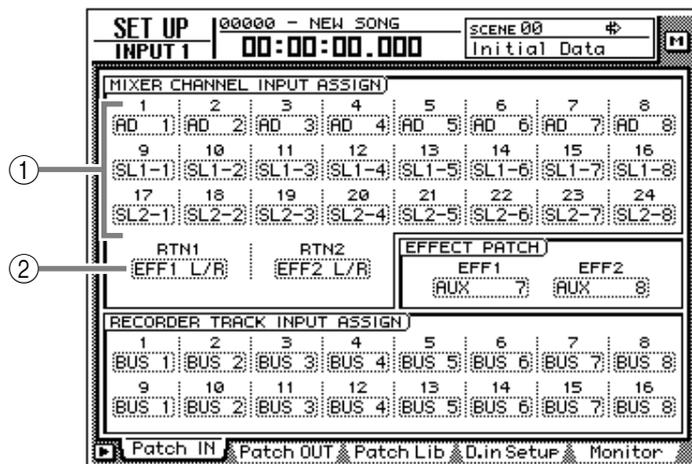
Ecco come combinare i segnali di ingresso con i canali di ingresso 1–24 e i canali di ritorno 1/2.

1. Premete il tasto [SETUP] → tasto [F1] (Patch IN).

Il display mostrerà la pagina Patch IN della videata SETUP, dove potete combinare i segnali nei canali di ingresso e negli ingressi del registratore (recorder). In questa pagina la colonna MIXER CHANGE INPUT ASSIGN mostra la condizione combinata dei canali di ingresso 1–24 e del canale di ritorno 1/2.



Se il riquadro Patch IN non è assegnato al tasto [F1], premete i tasti [SHIFT] + [F1] per commutare i riquadri e quindi premete il tasto [F1].



① Canali di ingresso 1–24

② Canali di ritorno 1/2

2. Spostate il cursore sul canale che intendete combinare ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il segnale che intendete assegnare.

A ciascun canale possono essere assegnati i seguenti segnali.

○ Canali di ingresso 1–24

Display	Tipo di segnale
AD 1 – AD 8	jack INPUT 1–8
SL1-1 – SL1-8	INPUT 1–8 di una scheda I/O (slot 1)
SL2-1 – SL2-8	INPUT 1–8 di una scheda I/O (slot 2)
DIN L/DIN R	canali L/R del jack DIGITAL STEREO IN
SMP 1 – SMP 8	Sampling pad 1–8
MET	Metronomo interno

○ Canale di ritorno 1/2

Display	Tipo di segnale
EFF 1 L/R	Return da internal effect 1 ^{*1}
EFF 2 L/R	Return da internal effect 2 ^{*2}
AD 1/2 – AD 7/8	jack INPUT 1/2–7/8
SL1-1/2 – SL1-7/8	INPUT 1/2–7/8 di una scheda I/O (slot 1)
SL2-1/2 – SL2-7/8	INPUT 1/2–7/8 di una scheda I/O (slot 2)
DIN L/R	jack DIGITAL STEREO IN (stereo)

*1. Selezionabile solo per return 1 (ritorno 1)

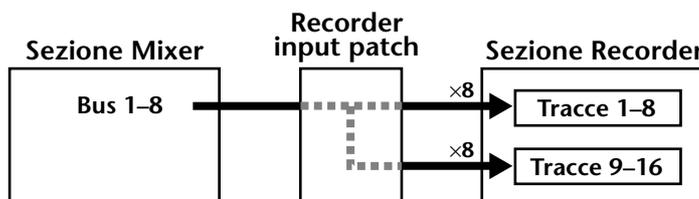
*2. Selezionabile solo per return 2 (ritorno 2)



Potete usare la libreria di patch per salvare la condizione delle regolazioni di patch da voi apportate. Per i dettagli, consultate la pagina 138.

Combinazione con gli ingressi del recorder

Quando l'AW4416 è nella condizione di default, i bus 1–8 vengono assegnati rispettivamente agli ingressi 1–8 e 9–16 del registratore (recorder), ma potete assegnare i segnali diretti dai canali di ingresso, come volete.



Ecco come assegnare i segnali desiderati agli ingressi del recorder 1–16.

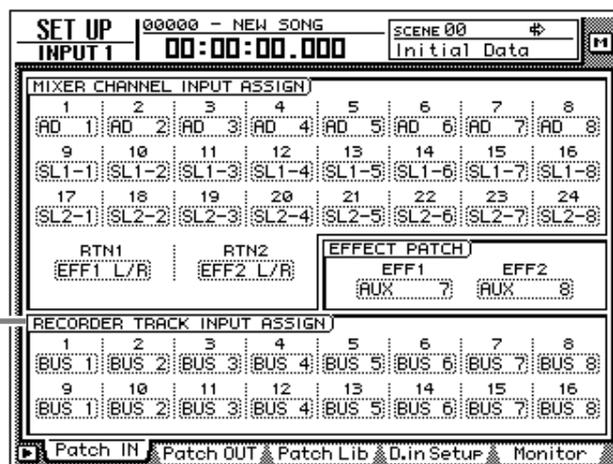
1. Premete i tasti [SETUP] → [F1] (Patch IN) per accedere alla pagina Patch IN della videata SETUP.

La colonna RECORDER TRACK INPUT ASSIGN indica la combinazione degli ingressi 1–16 della sezione recorder.



Se il riquadro Patch IN non è assegnato al tasto [F1], premete il tasto [SHIFT] + il tasto [F1] per commutare i tab (o riquadri) e quindi premete il tasto [F1].

Colonna
RECORDER TRACK
INPUT ASSIGN



2. Spostate il cursore sull'ingresso della sezione recorder di cui intendete modificare la combinazione e usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il segnale che volete assegnare.

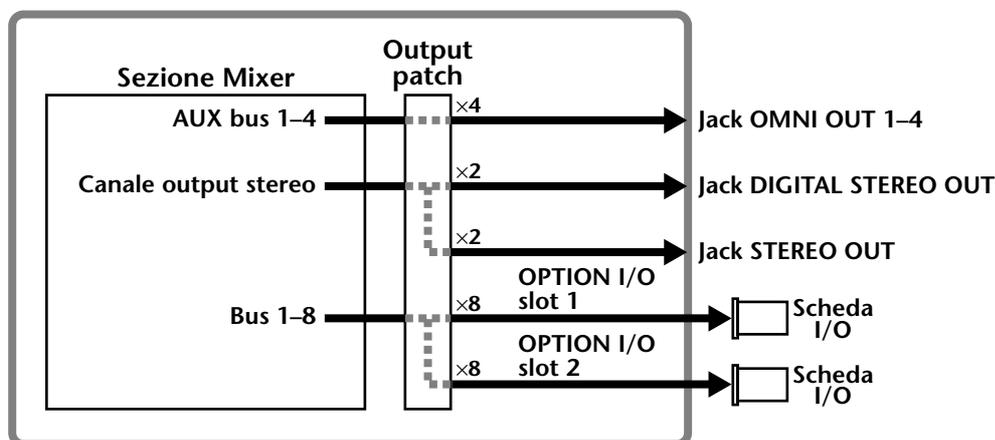
A ciascun ingresso possono essere assegnati i seguenti tipi di segnale.

○ Ingressi 1–16 della sezione recorder

Display	Tipo di segnale
BUS 1 – BUS 8	Bus 1–8
DIR 1 – DIR16	Input channel direct out 1–16

Combinazione delle uscite

Quando l'AW4416 si trova nella condizione di default, i seguenti segnali sono assegnati alle prese OMNI OUT, STEREO OUT e alle uscite della scheda digitale I/O. Se necessario, potete cambiare i segnali di uscita che sono assegnati a queste prese di uscita.

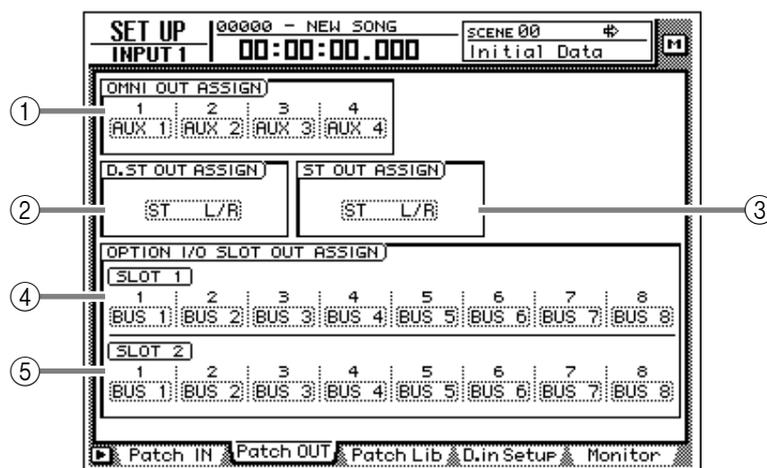


Ecco come assegnare a ciascuna presa di uscita il segnale desiderato.

1. Premete il tasto [SETUP] → tasto [F2] (Patch OUT).
Il display mostrerà la pagina Patch OUT della videata SETUP. I vari campi del display mostrano la condizione della combinazione di ciascuna uscita.



Se il riquadro Patch OUT non è assegnato al tasto [F2], premete il tasto [SHIFT] + il tasto [F1] per commutare i riquadri e quindi premete il tasto [F2].



- ① Presa OMNI OUT 1-4
- ② Presa DIGITAL STEREO OUT
- ③ Presa STEREO OUT
- ④ OUTPUT 1-8 di una scheda I/O (slot 1)
- ⑤ OUTPUT 1-8 di una scheda I/O (slot 2)

2. Spostate il cursore sulla presa di uscita di cui intendete modificare la combinazione ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il segnale che volete assegnare.

A ciascuna presa di uscita possono essere assegnati i seguenti tipi di segnale.

○ **Prese OMNI OUT 1–4**

Display	Tipo di segnale
AUX 1 – AUX 8	Bus AUX 1–8
RDR 1 – RDR16	Recorder direct out 1–16
ST L/ST R	Canali L/R del canale output stereo
BUS 1 – BUS 8	Bus 1–8
DIR 1 – DIR16	Input channel direct out 1–16

○ **Presse DIGITAL STEREO OUT**

○ **Prese STEREO OUT**

Display	Tipo di segnale
ST L/R	Stereo output channel
BUS 1/2 – BUS 7/8	Bus 1/2–7/8
DIR 1/2 – DIR15/16	Input channel direct out 1/2–15/16
AUX 1/2 – AUX 7/8	Bus AUX 1/2–7/8
RDR 1/2 – RDR15/16	Recorder direct out 1/2–15/16

○ **Scheda digitale I/O (slot 1) OUTPUT 1–8**

○ **Scheda digitale I/O (slot 2) OUTPUT 1–8**

Display	Tipo di segnale
BUS 1 – BUS 8	Bus 1–8
DIR 1 – DIR16	Input channel direct out 1–16
AUX 1 – AUX 8	Bus AUX 1–8
RDR 1 – RDR16	Recorder direct out 1–16
ST L/ST R	Canali L/R del canale output stereo



.....

Quando si seleziona un segnale per l'assegnazione ad una presa di uscita, le selezioni che iniziano con "I-" come "I-I8" o "I-M16" possono essere visualizzate in grigio. Le selezioni che hanno inizio con "I-" indicano i punti di insert-out di ciascun canale. La visualizzazione in grigio indica che il punto di inserimento non è valido. (Per i dettagli riguardanti la combinazione Insert I/O, consultate la pagina 140.)

Patch Library (libreria combinazioni)

Le regolazioni di patch che fate nella pagina Patch In e Patch Out della videata SETUP possono essere memorizzate in librerie di Patch come uno dei venti programmi di patch. Il contenuto della libreria di patch viene salvato sul disco interno (hard disk) come parte della song. Ecco come usare la libreria di patch.

□ Memorizzazione nella libreria di patch

Ecco come assegnare un nome alle vostre regolazioni di patch e memorizzarle nella libreria relativa.

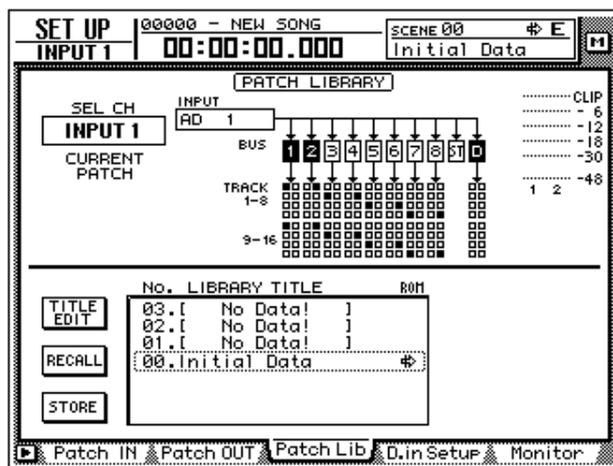
1. Premete il tasto [SETUP] → tasto [F3] (Patch Lib).

Il display mostra la pagina Patch Lib della videata PATCH. L'elenco nella parte inferiore del display mostra il contenuto della libreria di patch.



.....

- Se il tab (o riquadro) Patch Lib non è assegnato al tasto [F3], premete [SHIFT] + [F1] per commutare i tab e quindi premete il tasto [F3].
- I numeri di Patch Library nei quali non vi sono dati memorizzati verranno visualizzati con il titolo di "[No Data!]".



2. Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di patch library (da 01 a 20) in cui intendete memorizzare le regolazioni.



.....

Il numero patch library 00 contiene un programma preset (di solo richiamo) che riporta tutte le regolazioni di patch alla condizione iniziale. Per questa ragione, le vostre regolazioni non possono essere memorizzate nel numero di patch 00.

3. Spostate il cursore sul pulsante STORE e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra TITLE EDIT che vi permette di assegnare un nome al programma di patch.

4. Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] e il tasto [ENTER] per specificare il nome per il programma di patch.

Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, consultate la pagina 60.



Potete anche scrivere direttamente il programma di patch, senza accedere alla finestra *TITLE EDIT*. A tale scopo, escludete le impostazioni *STORE CONFIRMATION* nella pagina *Prefer. 1* della videata *UTILITY* (tasto [*UTILITY*] → tasto [*F2*]). In questo caso, le vostre regolazioni verranno salvate in una libreria denominata “*New Data*” quando eseguite lo step 3.

5. Per eseguire l’operazione *Store*, spostate il cursore sul pulsante *OK* e quindi premete [*ENTER*].



Se decidete di cancellare senza memorizzare, spostate il cursore sul pulsante *CANCEL* e premete il tasto [*ENTER*].

□ Richiamo di un programma di patch

Ecco come richiamare un programma di patch che avete salvato nella libreria relativa.

1. Premete il tasto [*SETUP*] → tasto [*F3*] (*Patch Lib*) per accedere alla pagina *Patch Lib* della videata *SETUP*.
2. Usate il dial [*DATA/JOG*] per selezionare il programma di patch che intendete richiamare.
3. Spostate il cursore sul pulsante *RECALL* e premete il tasto [*ENTER*].
Una finestra di popup vi chiede di confermare l’operazione *Recall*.



Potete richiamare il programma di patch anche direttamente, bypassando la finestra a comparsa che chiede la conferma. A tale scopo, escludete l’impostazione *RECALL CONFIRMATION* nella pagina *Prefer. 1* della videata *UTILITY* (tasto [*UTILITY*] → tasto [*F2*]).

4. Per eseguire il *Recall* (richiamo), spostate il cursore sul pulsante *OK* e premete il tasto [*ENTER*].



Se decidete di rinunciare all’operazione di *recall*, spostate il cursore sul pulsante *CANCEL* e premete [*ENTER*].

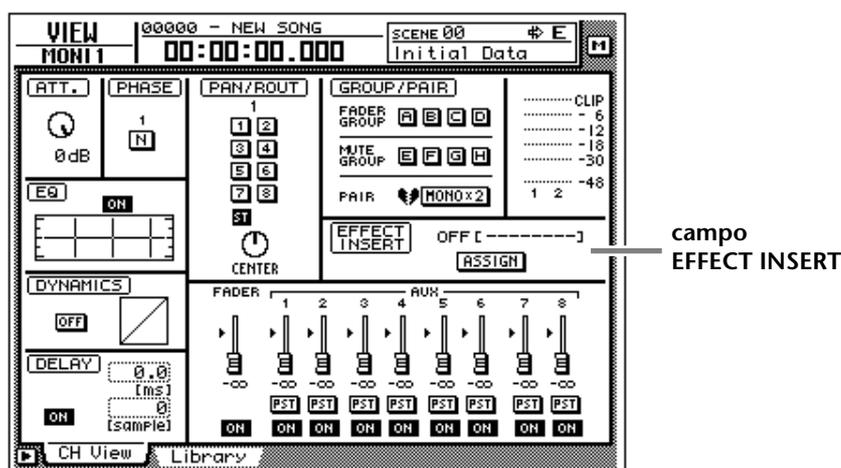
Combinazione dei jack di ingresso/uscita con un punto insert I/O

Potete combinare i vari jack di ingresso/uscita con il punto insert I/O di un canale. Questo metodo di combinazione vi permette di applicare un effetto esterno ad un canale monitor durante il mixdown.

1. Usate i tasti della sezione MIXING LAYER e i tasti [SEL] per selezionare il canale di cui intendete combinare il punto di insert I/O con le prese di ingresso/uscita (input/output).

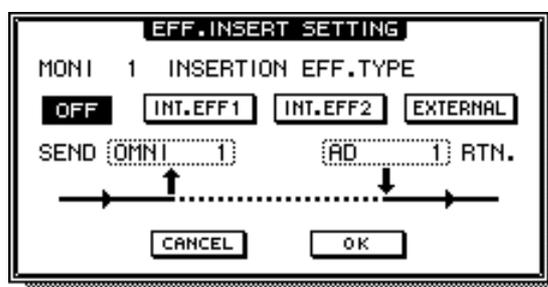
2. Premete il tasto [VIEW] → tasto [F1].

Il display mostrerà la pagina CH View della videata [VIEW]. Nell'esempio sotto riportato, è selezionato il canale monitor 1.



3. Spostate il cursore sul pulsante ASSIGN del campo EFFECT INSERT e premete il tasto [ENTER].

Appare la finestra di popup EFF.INSERT SETTING. I campi SEND e RTN della finestra di popup mostreranno rispettivamente i tipi di prese output e input (uscita e ingresso) che sono combinati.



4. Spostate il cursore sul pulsante EXTERNAL e premete il tasto [ENTER].

5. Spostate il cursore sul campo SEND ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la presa di insert send (mandata inserto).

Potete selezionare dalle prese seguenti.

- Quando selezionate un canale di ingresso da 1 a 24 o un canale monitor da 1 a 16

Display	Presa jack
OMNI 1 – OMNI 4	Prese OMNI OUT 1–4
SL1-1 – SL1-8	OUTPUT 1–8 di una scheda I/O (slot 1)
SL2-1 – SL2-8	OUTPUT 1–8 di una scheda I/O (slot 2)
D STO L ^{*1}	Canale L della presa DIGITAL STEREO OUT
D STO R ^{*2}	Canale R della presa DIGITAL STEREO OUT
STOUT L ^{*1}	Canale L della presa STEREO OUT
STOUT R ^{*2}	Canale R della presa STEREO OUT

*1. Selezionabile solo per i canali dispari

*2. Selezionabile solo per i canali pari

- Quando selezionate un canale di ritorno 1/2 o il canale di output stereo

Display	Presa jack
OMNI 1/2 – OMNI 3/4	Prese OMNI OUT 1/2–3/4
SL1-1/2 – SL1-7/8	OUTPUT 1/2–7/8 di una scheda (slot 1)
SL2-1/2 – SL2-7/8	OUTPUT 1/2–7/8 di una scheda (slot 2)
D STOUT	Presa DIGITAL STEREO OUT (L/R)
STOUT	Presa STEREO OUT (L/R)

6. Spostate il cursore sul campo RTN, ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la presa jack insert return (ritorno inserto).

Potete selezionare dalle prese jack seguenti.

- Quando selezionate un canale di ingresso da 1 a 24 o un canale monitor da 1 a 16

Display	Presa jack
AD 1 – AD 8	Prese INPUT 1–8
SL1-1 – SL1-8	INPUT 1–8 di una scheda (slot 1)
SL2-1 – SL2-8	INPUT 1–8 di una scheda (slot 2)
D STIN L/D STIN R	Canali L/R della presa DIGITAL STEREO IN

- Quando selezionate un canale di ritorno 1/2 o un canale di output stereo

Display	Presa jack
AD 1/2 – AD 7/8	Prese INPUT 1/2–7/8
SL1-1/2 – SL1-7/8	INPUT 1/2–7/8 di una scheda (slot 1)
SL2-1/2 – SL2-7/8	INPUT 1/2–7/8 di una scheda (slot 2)
D ST L/R	Presa DIGITAL STEREO IN (L/R)

- Quando avete finito di effettuare le regolazioni varie di combinazioni e configurazioni, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Il campo EFFECT INSERT indicherà “ON [EXTERNAL]” per indicare che le prese jack di ingresso/uscita selezionate sono state combinate con il punto insert I/O.



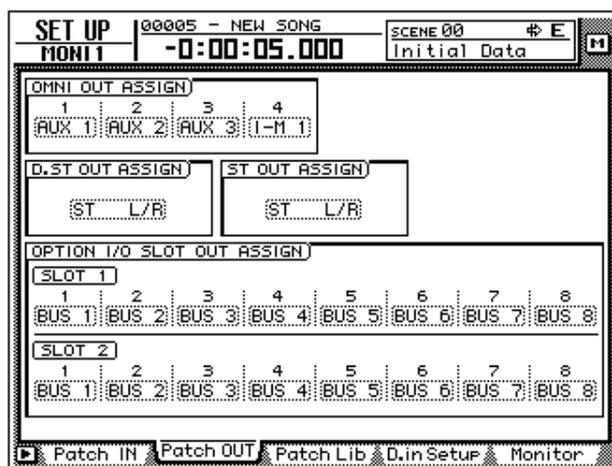
Per eliminare la combinazione di un punto insert I/O usate il pulsante ASSIGN del campo EFFECT INSERT per accedere alla finestra di popup EFF.INSERT SETTING, inserite il pulsante OFF e selezionate il pulsante OK.



La procedura sopra descritta può essere applicata a più canali. Tuttavia non è possibile a più mandate insert di condividere la stessa presa jack di uscita.

- Premete il tasto [SETUP] → tasto [F2] (Patch OUT).

Il display mostrerà la pagina Patch OUT della videata SETUP. Notate che il campo OMNI OUT ASSIGN numero 4 mostra “I-M 1”. Ciò significa che il jack 4 OMNI OUT viene usato come jack di insert send (mandata inserimento) per il canale monitor 1.



- In questo caso, modificando il patching (la combinazione) del jack 4 OMNI OUT nella pagina Patch OUT si annullerà anche il patching (cioè la combinazione) di insert I/O.
- Se desiderate salvare il patching e le regolazioni del punto insert I/O che avete fatto qui, dovete memorizzare le regolazioni correnti in una memoria di scena (non nella patch library o nella channel library).
- La patch library non può memorizzare le regolazioni del punto insert I/O. (Quando un programma di patch viene richiamato dalla patch library, i punti insert I/O di tutti i canali verranno resettati su “OFF”.)
- Le informazioni di patching non sono memorizzabili nella libreria di canale (channel library).

Impiego della funzione Quick Rec

Quick Rec è una funzione che rende possibile effettuare rapidamente le appropriate regolazioni in modo che possiate registrare simultaneamente sedici sorgenti di ingresso nelle tracce audio da 1 a 16. Quando eseguite Quick Rec, gruppi di otto sorgenti di ingresso verranno assegnati direttamente alle tracce 1–16 e le regolazioni di patch degli ingressi e dei parametri mix verranno resettate. Tutto ciò che vi resta da fare è premere i tasti [REC] + [PLAY] e sarete pronti a registrare simultaneamente sedici tracce. Ciò è comodo quando desiderate trasferire più tracce da un MTR (registratore multitraccia) esterno all'AW4416.

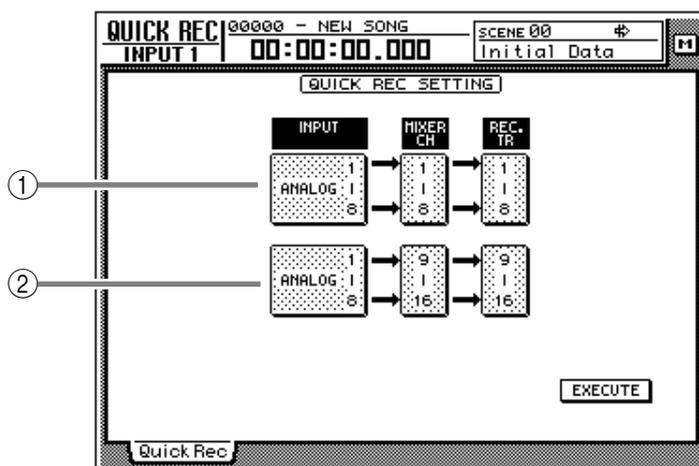
Qui riportiamo la procedura con cui i segnali di ingresso dalle schede I/O installate negli slot 1 e 2 possono essere registrate simultaneamente sulle tracce 1–16.



Quando eseguite Quick Rec, verranno resettate le regolazioni di patching e i parametri del mix. Se intendete riprodurre le regolazioni correnti di patching o del mix, vi raccomandiamo di memorizzare la scena corrente in una memoria di scena prima di eseguire la funzione Quick Rec. (→ P.211)

1. Premete il tasto [QUICK REC].

Il display mostrerà la videata QUICK REC.



① Prese jack di ingresso inviate agli ingressi delle tracce 1–8

② Prese jack di ingresso inviate agli ingressi delle tracce 9–16

2. Spostate il cursore sui campi ①/② nella videata sopra riportata ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare le prese di ingresso che verranno inviate agli ingressi delle tracce 1–8/9–16.

Potete selezionare fra queste possibilità sotto riportate. Per questo esempio, selezioneremo “SLOT1 1–8” per le tracce 1–8 e “SLOT2 1–8” per le tracce 9–16.

- **ANALOG 1–8** prese INPUT 1–8
- **SLOT1 1–8** INPUT 1–8 di una scheda I/O (slot 1)
- **SLOT2 1–8** INPUT 1–8 di una scheda I/O (slot 2)

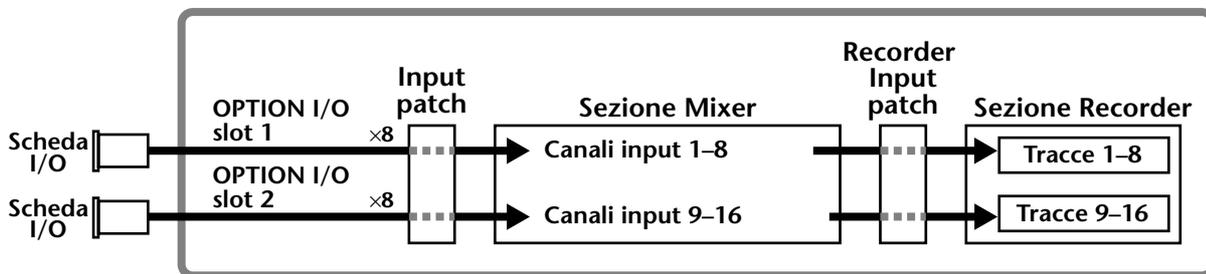
3. Spostate il cursore sul pulsante EXECUTE nella parte inferiore destra del display e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra di popup che vi chiede di confermare l'esecuzione di Quick Rec.



4. Per eseguire le regolazioni Quick Rec, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

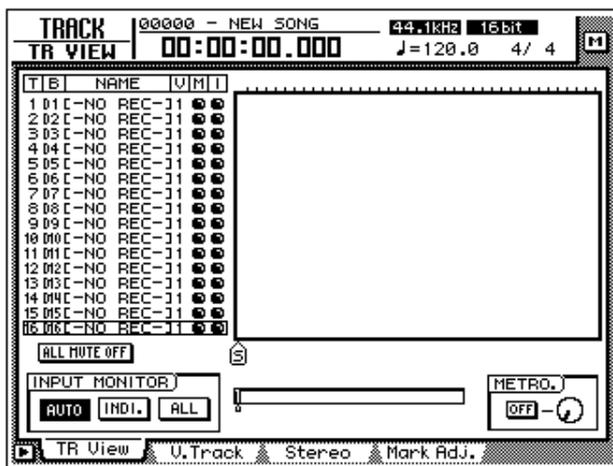
Tutti i tasti [REC TRACK SELECT] lampeggiano e verranno resettati i parametri di mix e le regolazioni di patch degli ingressi di ciascun canale. Questa volta, il flusso nel segnale sarà il seguente.



- Se decidete di non eseguire Quick Rec, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].
- Questa volta, potete anche disinserire i pulsanti lampeggianti [REC TRACK SELECT] per limitare il numero delle tracce di registrazione oppure regolare nuovamente i parametri di mix e le impostazioni di patch dell'ingresso di ciascun canale.

5. Premete il tasto [TRACK] → tasto [F1].

Il display mostrerà la pagina TR View della videata TRACK. Come potete vedere dal display sotto riportato, eseguendo Quick Rec si attiverà il monitor di ingresso su tutte le tracce (campo I = ●) e si escluderanno tutte le tracce (campo M = ●).



6. Effettuate il playback della sorgente audio collegata alle prese di ingresso delle schede I/O (slot 1/2).

I livelli dei segnali inviati dall'INPUT della scheda I/O alle tracce 1–16 (cioè i livelli di registrazione) verranno visualizzati nel misuratore di livello/contatore.

7. Secondo necessità, usate i fader dei canali di ingresso 1–16 per regolare i livelli di registrazione delle tracce 1–16.

I fader dei canali di ingresso 1–16 verranno riportati (resettati) al livello nominale (0 dB) quando si esegue la funzione Quick Rec. Se necessario, regolate il livello di registrazione.



.....
Se desiderate usare i fader per regolare il livello di registrazione, il pulsante POST FADER deve essere inserito (on) nel campo DIRECT OUT EXTRACT POSITION della videata UTILITY → pagina Prefer. 1.

8. Quando avete terminato la registrazione sull'AW4416, premete il tasto [ALL SAFE].

Per tutte le tracce verrà cancellata la condizione di record-ready e “mute”.

9

Operazioni con le tracce e con le tracce virtuali

Questo capitolo spiega la struttura della traccia della sezione recorder e come eseguire l'editing ed altre operazioni.

La struttura della traccia dell'AW4416

La sezione recorder dell'AW4416 gestisce tre tipi di tracce: tracce audio, tracce virtuali e la traccia stereo.

○ Tracce audio

Sono tracce fisiche che sono usate per l'effettiva registrazione e il playback e sono denominate semplicemente "tracce". Quando l'AW4416 si trova al suo stato iniziale, l'uscita del bus 1–8 è combinata con gli ingressi delle tracce 1–8/9–16 e l'uscita delle tracce 1–16 è combinata con i canali monitor 1–16. Ciò permette la registrazione simultanea di 16 tracce al massimo.

Tuttavia, il numero di tracce che possono essere risuonate in playback simultaneamente è limitato dal numero delle tracce che vengono registrate simultaneamente. Sappiate che le tracce automaticamente saranno "muted" cioè escluse secondo il numero di tracce registrate simultaneamente. I prospetti sotto riportati indicano il numero di tracce registrate simultaneamente e rieseguibili in playback simultaneamente, e il numero delle tracce che verranno escluse (muted) in ciascun caso.

• Song a 16 bit

Tracce registrabili simultaneamente	Tracce eseguibili simultaneamente	Tracce escluse automaticamente
0–8	16	0
9–16	0	16

• Song a 24 bit

Tracce registrabili simultaneamente	Tracce eseguibili simultaneamente	Tracce escluse automaticamente
0	16	0
1–2	14	2
3–4	12	4
5–8	8	8
9–16	0	16

Per esempio, se registrate simultaneamente nove o più tracce in una song a 16 bit, non è possibile effettuare il playback simultaneo di alcuna traccia, e ciò significa che, nel momento in cui immettete la nona traccia nel modo record-ready (l'istante in cui inserite il nono tasto [REC TRACK SELECT]), automaticamente verranno escluse (muted) le tracce da 1 a 16.

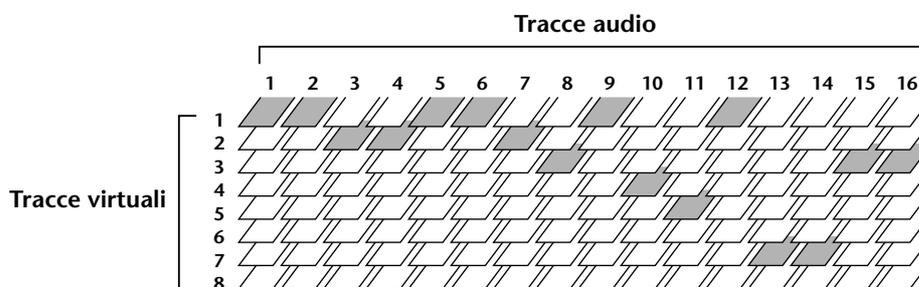
Per annullare l'esclusione delle tracce 1–16, dovete prima ridurre il numero delle tracce record-ready a otto o meno e quindi usare la pagina TR View della videata TRACK (tasto [TRACK] → tasto [F1]) per reinserire manualmente ciascuna traccia. (Per i dettagli fate riferimento alla “videata TRACK” della Guida di riferimento.)

Premendo il pulsante [ALL SAFE] nella sezione misuratore di livello/contatore, potete annullare la condizione record-ready/mute per tutte le tracce in una sola volta. È conveniente usare questo metodo come scorciatoia quando volete annullare rapidamente le regolazioni mute e rifare le impostazioni.

○ Tracce virtuali

Sono tracce “virtuali” da cui potete selezionare. Sull'AW4416, la registrazione e il playback si verificano sulla traccia virtuale da 1 a 8 che selezionate per ciascuna traccia audio 1–16.

Il diagramma seguente mostra il concetto delle tracce virtuali. Le righe orizzontali rappresentano le tracce audio da 1 a 16 e le colonne verticali rappresentano le tracce virtuali da 1 a 8. Le aree ombreggiate indicano le tracce virtuali che sono selezionate in quel momento per la registrazione e il playback.



Per esempio, se state registrando una parte solista su una certa traccia, potete attivare le tracce virtuali in modo da registrare più volte e selezionare quindi la registrazione migliore.



Allo stato iniziale dell'AW4416, per tutte le tracce è selezionata la traccia virtuale 1.

○ Traccia stereo

È una traccia stereo che è indipendente dalle tracce audio e viene usata principalmente come una traccia master per creare un mix di due tracce. L'AW4416 fornisce una traccia stereo per ciascuna song.

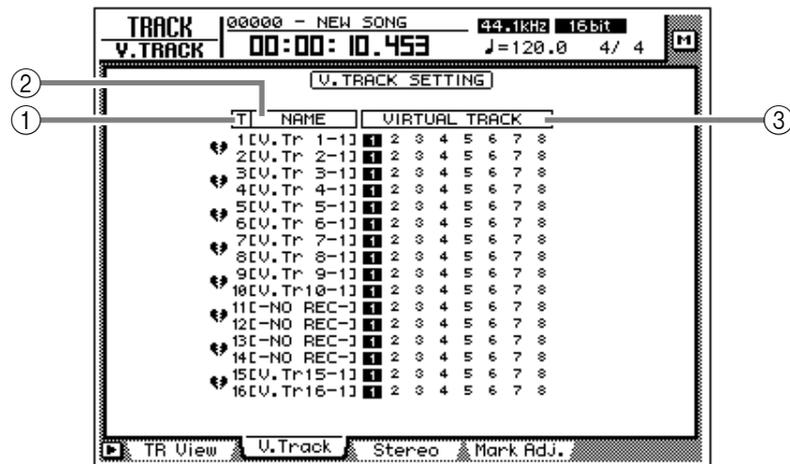
L'ingresso o input della traccia stereo è collegato internamente al bus stereo, in modo che voi potete registrare il segnale del bus stereo in qualsiasi momento semplicemente mettendo nel modo record la traccia stereo. A questo punto, la registrazione sulle tracce audio normali da 1 a 16 non sarà possibile. Queste tracce sono soltanto per il playback.

Quando effettuate il playback della traccia stereo, l'uscita di quest'ultima viene automaticamente assegnata ai canali monitor 1/2. In questo caso, tutte le tracce audio normali saranno “muted”, cioè temporaneamente escluse.

Attivazione/disattivazione delle tracce virtuali

Ecco come inserire la traccia virtuale che verrà usata da una traccia specifica.

1. Premete il tasto [TRACK] → tasto [F2].
Sul display appare la pagina V. Track della videata TRACK.



Questa pagina riporta le seguenti informazioni.

① Numero della traccia

Sono i numeri di traccia da 1 a 16.

② Nome della traccia

Sono i nomi assegnati alla traccia virtuale correntemente selezionata per ciascuna traccia. Per default, le tracce virtuali che sono già state registrate verranno chiamate "V.Tr x-y" ("x" sarà un numero di traccia 1–16 e "y" sarà un numero di traccia virtuale 1–8).

Questo nome può essere cambiato successivamente come volete (→ P.153). Le tracce virtuali che non sono state ancora registrate verranno visualizzate come "-NO REC-".

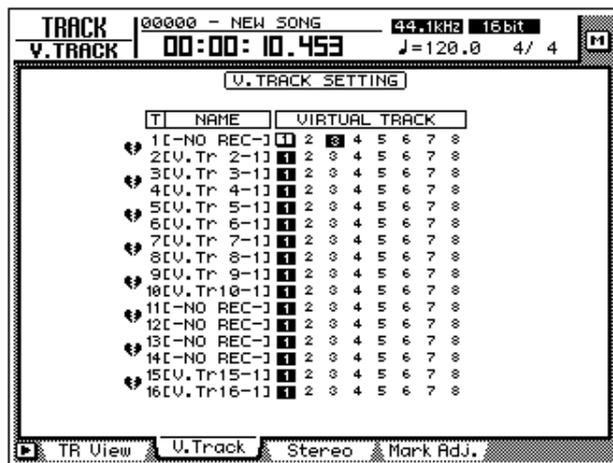
③ Traccia virtuale

Il numero evidenziato rappresenta quello della traccia virtuale selezionata in quel momento per la traccia 1–16. Nella videata sopra riportata, la traccia virtuale 1 viene assegnata a tutte le tracce da 1 a 16 (impostazione di default).

Delle tracce virtuali selezionate in quel momento, i numeri di traccia che sono stati già registrati verranno racchiusi da un quadratino: ad esempio **1**.

2. Spostate il cursore sul numero della traccia virtuale che intendete assegnare alla traccia 1 e premete il tasto [ENTER].

Il numero di traccia virtuale selezionato sarà evidenziato. Ora potete registrare ed effettuare il playback della traccia virtuale selezionata recentemente senza influenzare la traccia virtuale precedente.



Abbinamento delle tracce

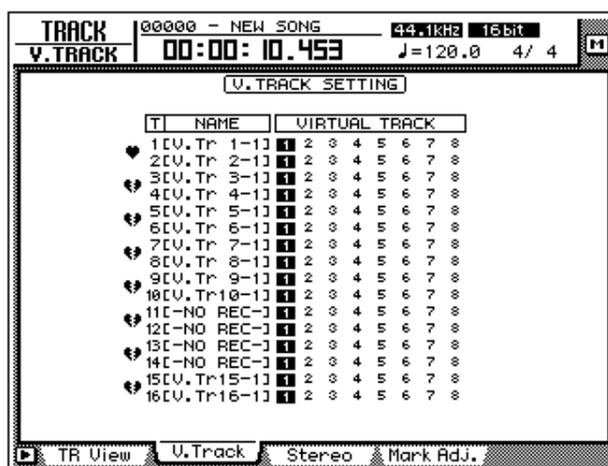
Le tracce adiacenti dispari → pari (tracce 1/2, tracce 3/4, tracce 15/16) possono essere indicate come “stereo pair”, cioè coppia stereo. Le tracce così abbinare operano sempre in tandem, sia quando vengono selezionate per l’editing sia quando attivate le tracce virtuali. Per esempio, se voi abbinare due tracce su cui è stata registrata una sorgente stereo, entrambe le tracce vengono elaborate da una singola operazione, e ciò è molto più comodo.



.....
 Anche se le tracce sono abbinare, ciò non influenza le regolazioni di abbinamento dei canali monitor. Se necessario, potete effettuare regolazioni separate per abbinare i canali monitor di queste tracce.

1. Premete il tasto [TRACK] → tasto [F2].

Appare la pagina V. Track della videata TRACK. I simboli a forma di cuore a sinistra del display indicano la condizione attuale dell’abbinamento. Le tracce abbinare sono collegate dal simbolo del cuore.



2. Per creare una coppia, spostate il cursore sul simbolo del cuore corrispondente (♥) e premete il tasto [ENTER].

Il simbolo del cuore sarà collegato e le due tracce risultano abbinare. Per cancellare l’abbinamento, spostate il cursore nuovamente sul simbolo del cuore e premete il tasto [ENTER].

Editing delle tracce e tracce virtuali

È possibile eseguire molte operazioni di editing sui dati audio registrati e sulle tracce 1–16 dell’AW4416, ad esempio copiare dati fra le tracce, spostare i dati su una posizione precedente o successiva all’interno della stessa traccia oppure modificare il pitch, cioè l’intonazione. Allo stesso modo, potete copiare o spostare dati fra tracce virtuali 1–8 incluse in ciascuna traccia. Le pagine seguenti mostrano come editare le tracce e le tracce virtuali.

Tracce, parti e regioni

Le tracce e le tracce virtuali possono essere soggette a editing secondo tre unità di editing.

○ Track (traccia)

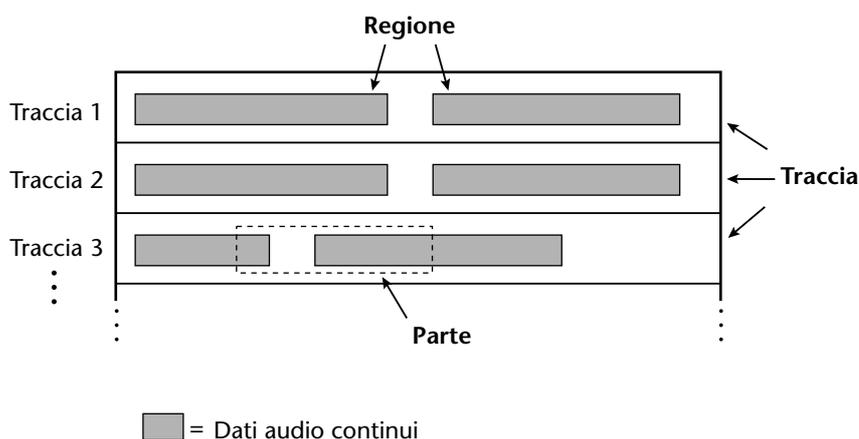
L’intera traccia selezionata in quel momento (1–16) o la traccia virtuale (1–8) verranno influenzate dall’operazione di editing. Quando si edita secondo unità di traccia, le tracce che non contengono dati audio non possono essere selezionate.

○ Part (parte)

All’interno della traccia selezionata in quel momento (1–16) o traccia virtuale (1–8), la gamma selezionata correntemente viene definita “part” o parte. A differenza del caso in cui si fa l’editing delle tracce, le porzioni che non contengono dati audio possono essere selezionate come “parte”.

○ Region (regione)

Un pezzo continuo di audio registrato su una traccia in un’unica operazione viene definito “region” o regione. Quando si edita secondo unità di regione, le porzioni che non contengono dati non possono essere selezionate.



Per una singola traccia o una singola parte è possibile includere più regioni.

Assegnazione di un nome ad una traccia virtuale o ad una regione

Quando registrate qualcosa su una traccia, alla traccia virtuale viene assegnato il seguente nome di default.

- **Nome della traccia virtuale di default** V.Tr x-y (x = numero di traccia, y = numero di traccia virtuale)
- **Nome della regione di default** VTxy (x = numero di traccia, y = numero di traccia virtuale)



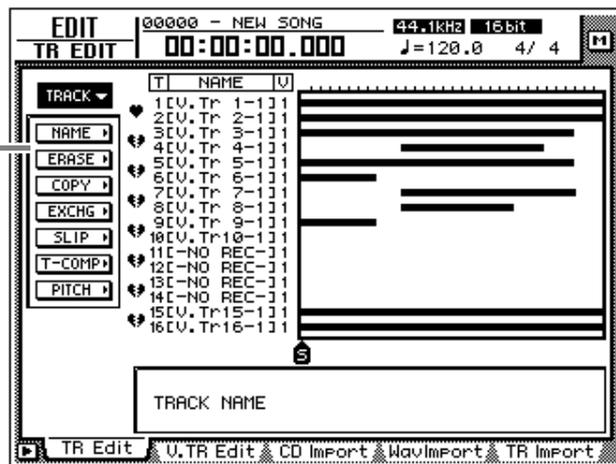
Se nella stessa traccia esistono più regioni (cioè, se avete registrato la traccia in più di una fase), tutti i nomi di regione per default saranno gli stessi.

Questi nomi di tracce e nomi di regioni possono essere modificati usando la procedura seguente.

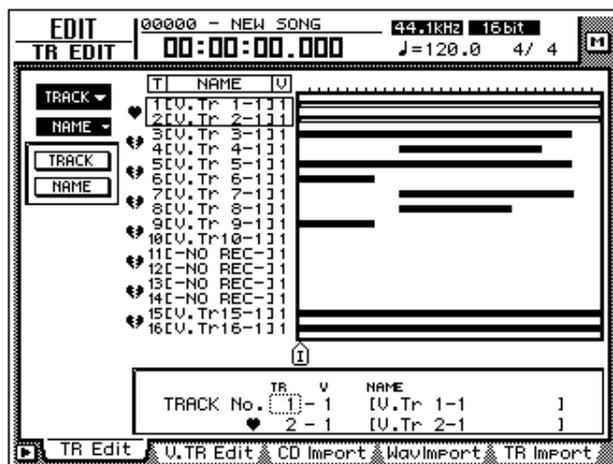
□ Assegnazione di un nome ad una traccia virtuale

1. Nella sezione RECORDER, premete il tasto [EDIT] → tasto [F1].
Appare la pagina TR Edit della videata EDIT.
2. Spostate il cursore sul menù TRACK e premete il tasto [ENTER].
Il menù TRACK mostrerà i comandi di editing disponibili.

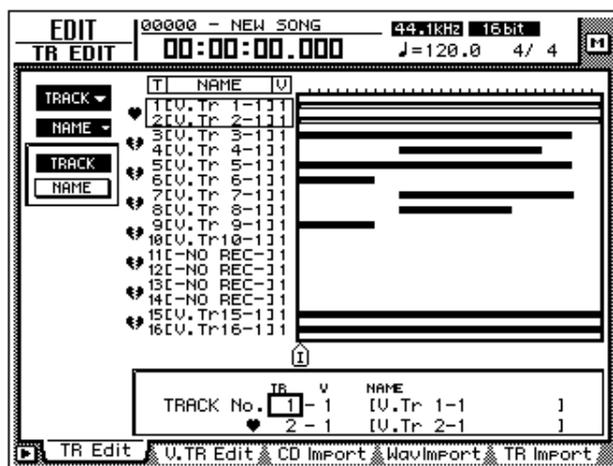
Comandi di editing



3. Spostate il cursore sul menù NAME e premete il tasto [ENTER].
Appaiono i pulsanti per specificare le opzioni del menù NAME.



4. Spostate il cursore sul pulsante TRACK e premete il tasto [ENTER].
Il cursore si sposterà sull'area nella parte inferiore dello schermo.



5. Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la traccia a cui intendete assegnare un nome e premete il tasto [ENTER].

6. Spostate il cursore sul pulsante NAME e premete il tasto [ENTER].
Appare la finestra di popup NAME EDIT che vi permette di assegnare un nome alla traccia/regione.



7. Quando avete finito di inserire il nome, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER]. (Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, consultate la pagina 60.)
Ritornereτε alla videata dello step 1.

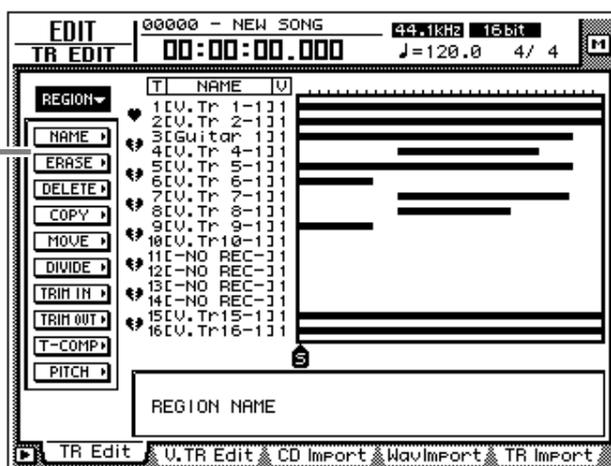


Potete assegnare un nome di traccia costituito di 16 caratteri al massimo. Nella videata TRACK ecc., verranno visualizzati i primi otto caratteri del nome.

☐ Assegnazione di un nome ad una regione

1. Nella sezione RECORDER, premete il tasto [EDIT] → tasto [F1].
Appare la pagina TR Edit della videata EDIT.
2. Spostate il cursore sul menù REGION e premete il tasto [ENTER].
Il menù REGION mostrerà i comandi di editing disponibili.

Comandi di editing



3. Spostate il cursore sul menù NAME e premete il tasto [ENTER].
Appaiono i pulsanti per specificare le opzioni del menù NAME.
4. Spostate il cursore sul pulsante REGION e premete il tasto [ENTER].
Il cursore si sposta sull'area nella parte inferiore dello schermo.

5. Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] per selezionare la regione a cui intendete assegnare il nome e premete il tasto [ENTER].
6. Spostate il cursore sul pulsante NAME e premete il tasto [ENTER].
Appare una finestra di popup NAME EDIT, che vi consente di assegnare un nome alla regione.
7. Quando avete finito di immettere il nome, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER]. (Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, fate riferimento alla pagina 60.)
Sarete riportati alla videata dello step 1.

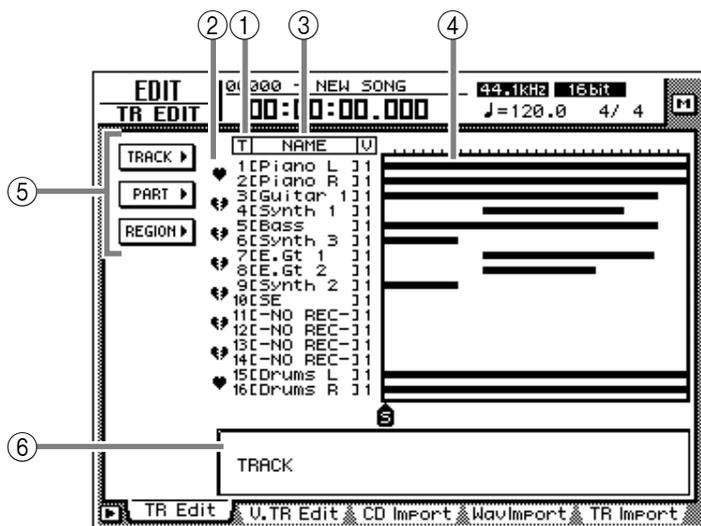


.....
Potete assegnare un nome di regione costituito al massimo da 8 caratteri.

Procedura di editing della traccia

Ecco la procedura base per l'editing di tracce, parti o regioni delle tracce audio da 1 a 16.

1. Nella sezione RECORDER, premete il tasto [EDIT] → tasto [F1].
Appare la pagina TR Edit della videata EDIT.



Questa videata mostra le seguenti informazioni.

- ① **Numero di traccia**
Rappresenta il numero di traccia da 1 a 16.
- ② **Pair (coppia)**
Mostra la condizione di abbinamento per le tracce adiacenti di numero dispari → pari. L'abbinamento può essere impostato o eliminato da questa videata.
- ③ **Nome della traccia**
È il nome assegnato a ciascuna traccia virtuale.
- ④ **Grafico a barre**
Il grafico a barre indica la presenza o l'assenza di dati audio per ciascuna traccia.

⑤ **Menù TRACK/PART/REGION**

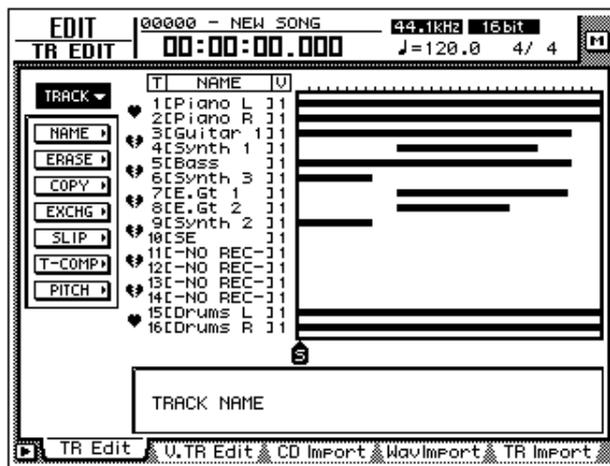
Questi danno accesso rispettivamente ai comandi di editing per editare l'intera traccia, parte o regione. Spostate il cursore sul menù desiderato e premete il tasto [ENTER] per visualizzare l'elenco dei comandi di editing.

⑥ **Area di impostazione parametri**

In quest'area potete apportare le necessarie regolazioni dei parametri quando eseguite il comando di editing.

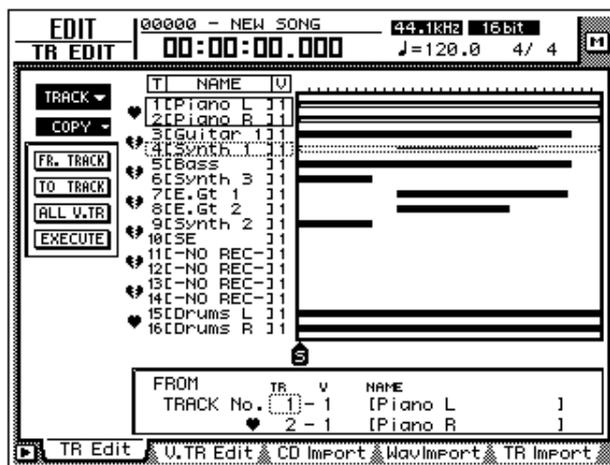
2. Secondo l'unità più piccola (track/part/region) che intendete editare, spostate il cursore sul menù TRACK, PART o REGION e premete il tasto [ENTER].

Appare il menù selezionato dei comandi di editing. La videata seguente mostra i comandi che appaiono quando è selezionato il menù TRACK.



3. Spostate il cursore sul comando di editing desiderato e premete il tasto [ENTER].

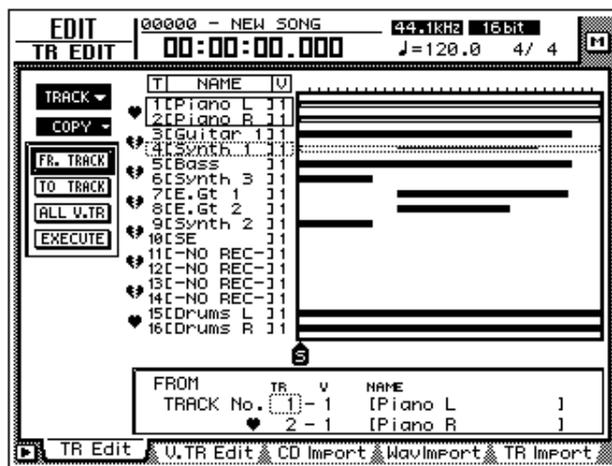
Appaiono i pulsanti per impostare i parametri per il comando di editing selezionato. La videata sotto riportata è un esempio di quando viene selezionato il comando COPY del menù TRACK.



La pagina 161 riporta in breve le spiegazioni dei comandi di editing per ciascun menù. Per i dettagli di ciascun comando, consultate la Guida di riferimento.

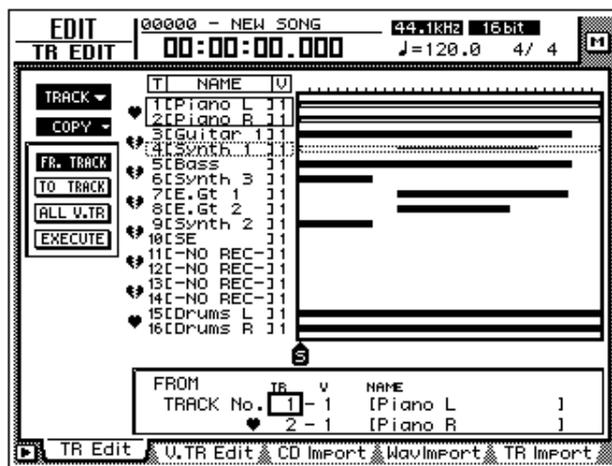
- Per cambiare le regolazioni dei parametri, spostate il cursore sul pulsante corrispondente.

La parte inferiore del display mostra le regolazioni del parametro sul quale il cursore è posizionato in quel momento.



- Premete il tasto [ENTER].

Il cursore si sposterà sull'area di impostazione nella parte inferiore del display. La videata sotto riportata è un esempio che appare quando viene selezionato il comando COPY.



- Usate il dial [DATA/JOG] per modificare il valore del parametro e premete il tasto [ENTER].

Il cursore ritornerà sul pulsante selezionato allo step 4.



Se decidete di uscire senza eseguire il comando di editing, spostate il cursore da questa posizione ad un pulsante di livello superiore e premete il tasto [ENTER].

- Ripetete gli step da 4 a 6 per apportare le regolazioni per gli altri parametri.

- Per eseguire il comando di editing, spostate il cursore sul pulsante EXECUTE e premete il tasto [ENTER].

Verrà eseguito il comando di editing che avete selezionato allo step 3.

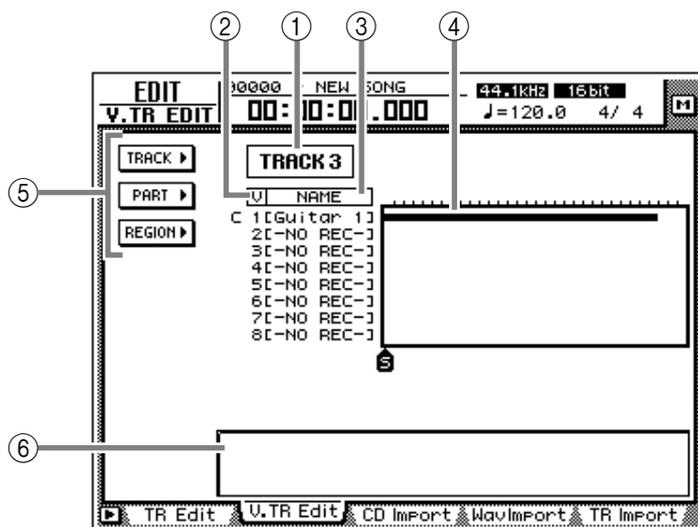


- Se desiderate bloccare l'operazione di editing, spostate il cursore su un pulsante di livello superiore e premete il tasto [ENTER].
- Come eccezione, i comandi NAME del menù TRACK e del menù REGION non richiedono l'impiego del pulsante EXECUTE.
- Anche dopo l'esecuzione di un comando di editing, potete usare il pulsante [UNDO] per annullare i risultati dell'operazione. (Eccezione a questa regola è il comando NAME del menù TRACK e del menù REGION.)

Procedura di editing della traccia virtuale

Ecco la procedura base per editare intere tracce, parti o regioni per le tracce virtuali 1–8 relative alla traccia desiderata.

- Nella sezione RECORDER, premete il tasto [EDIT] → tasto [F2].
Appare la pagina V.TR Edit della videata EDIT, dove potete editare le tracce virtuali.



Questa videata mostra le seguenti informazioni.

① **Numero di traccia**

Questo è il numero di traccia selezionato in quel momento (1–16) per l'editing.

Se la traccia è abbinata, apparirà un simbolo di cuore e verrà visualizzata l'altra traccia della coppia.

② **Numero della traccia virtuale**

Rappresenta il numero della traccia virtuale da 1 a 8.

③ **Nome della traccia**

È il nome assegnato alla traccia virtuale.

④ **Grafico a barre**

I grafici a barre indicano la presenza o l'assenza di dati audio per ciascuna traccia virtuale.

⑤ **Menù TRACK/PART/REGION**

Danno rispettivamente accesso ai comandi di editing per le intere tracce, parti o regioni. Spostate il cursore sul menù desiderato e premete il tasto [ENTER] per visualizzare la lista dei comandi di editing.

⑥ **Area di impostazione parametri**

In quest'area potete apportare le necessarie regolazioni dei parametri quando eseguite il comando di editing.

2. Spostate il cursore sull'area del numero della traccia e usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la traccia (1–16) che intendete editare.

Quando commutate le tracce, cambiano di conseguenza i nomi della traccia e il display del grafico a barre delle tracce virtuali 1–8.

3. Secondo la più piccola unità (intera traccia virtuale/parte/regione) che intendete editare, spostate il cursore sul menù TRACK, PART o REGION e premete il tasto [ENTER].

Appare il menù selezionato dei comandi di editing.



.....
A pagina 161 sono riportate in breve le spiegazioni dei comandi di editing di ciascun menù. Per i dettagli su ciascun comando, consultate la Guida di riferimento.

4. Spostate il cursore sul comando di editing desiderato e premete il tasto [ENTER].

Appaiono i pulsanti per impostare i parametri per il comando di editing selezionato.

5. Per cambiare le regolazioni dei parametri, spostate il cursore sul pulsante corrispondente.

La parte inferiore del display mostrerà le regolazioni del parametro sul quale il cursore è posizionato in quel momento.

6. Premete il tasto [ENTER].

Il cursore si sposterà sull'area di impostazione nella parte inferiore del display.



.....
Se decidete di annullare il comando di editing senza eseguirlo, spostate il cursore da qui ad un pulsante di livello superiore e premete il tasto [ENTER].

7. Usate il dial [DATA/JOG] per modificare il valore del parametro e premete il tasto [ENTER].

Il cursore ritornerà sul pulsante selezionato allo step 4.

8. Ripetete gli step da 5 a 7 per effettuare le regolazioni per gli altri parametri.

9. Per eseguire il comando di editing, spostate il cursore sul pulsante EXECUTE e quindi premete il tasto [ENTER].

Verrà eseguito il comando di editing che avete selezionato allo step 4.



- Se desiderate bloccare l'operazione di editing, spostate il cursore su un pulsante di livello superiore e premete il tasto [ENTER].
- Come eccezione, i comandi NAME del menù TRACK e del menù REGION non richiedono l'uso del pulsante EXECUTE.
- Anche dopo l'esecuzione di un comando di editing, potete usare il pulsante [UNDO] per annullare i risultati dell'operazione. (Eccezioni al comando UNDO sono i comandi NAME del menù TRACK e del menù REGION.)

Elenco dei comandi di editing

Questo paragrafo fornisce brevi spiegazioni per i comandi di editing dei menù TRACK/PART/REGION per le tracce normali e per le tracce virtuali. I dettagli e i parametri per ciascun comando sono riportati nella Guida di riferimento.

Menù TRACK

Questi comandi editano le intere tracce o le intere tracce virtuali.

○ **NAME (nome della traccia)**

Per assegnare un nome ad una traccia virtuale già registrata.

○ **ERASE**

Per cancellare i dati audio della traccia selezionata.

○ **COPY**

Per copiare i dati audio della traccia selezionata in un'altra. Il parametro From Track (Fr. Track) specifica la traccia sorgente della copia e il parametro To Track specifica la traccia destinazione.

○ **EXCHG (Exchange)**

Serve a scambiare i dati audio fra due tracce selezionate. I parametri Fr. Track (From Track) e To Track specificano le tracce da scambiare.

○ **SLIP**

Serve a spostare tutti i dati audio della traccia selezionata in avanti o all'indietro. Il parametro SLIP specifica la distanza di spostamento (massimo ± 5 ore).

○ **T-COMP (Time Compression/Expansion)**

Comprime o espande la durata dei dati audio della traccia selezionata. (Al cambiare della lunghezza, il pitch, cioè l'intonazione, non viene influenzato.) Il parametro RATIO specifica l'entità della compressione o dell'espansione (50%–200%).

○ **PITCH (Pitch Change)**

Cambia soltanto il pitch (o intonazione) senza influire sulla durata dei dati audio. Il parametro PITCH specifica il cambiamento in semitoni (massimo ± 12 semitoni) e il parametro FINE specifica il cambiamento in step da un-cent. (massimo ± 50 cents).

Menù PART

Questi comandi editano i dati per unità “part”. Quando usate questi comandi, dovete specificare non solo la traccia per l’editing ma anche la posizione di inizio editing (START) e la fine (END).

○ ERASE

Serve a cancellare i dati audio della parte selezionata. I dati audio seguenti quella parte non verranno influenzati.

○ DELETE

Serve ad eliminare i dati audio della parte selezionata. I dati audio seguenti quella parte verranno riposizionati per la lunghezza pari a quella occupata dai dati eliminati.

○ COPY

Per copiare i dati audio della parte selezionata nella posizione specificata della traccia scelta. Potete anche specificare il numero di volte per cui i dati verranno copiati e l’intervallo fra le copie. Se nel punto di destinazione esistono già dei dati audio, potete specificare se i dati copiati dovranno essere inseriti o sovrascritti.

○ MOVE

Per spostare i dati audio della parte selezionata nella posizione specificata della traccia selezionata. In questo caso, i dati audio della sorgente dello spostamento (move source) verranno cancellati. Se nella destinazione esistono già dei dati audio, potete specificare se i dati spostati verranno inseriti o sovrascritti.

○ INSERT

Per inserire una pausa di silenzio nella parte selezionata. I dati audio dopo quella parte saranno arretrati della lunghezza pari ai dati inseriti.

○ T-COMP (Time Compression/Expansion)

Comprime o espande la lunghezza dei dati audio della parte selezionata. (Quando la lunghezza cambia, il pitch non verrà influenzato.) Il parametro RATIO specifica l’entità della compressione o dell’espansione (50%–200%).

○ PITCH (Pitch Change)

Cambia soltanto il pitch o intonazione senza influenzare la lunghezza dei dati audio della parte selezionata. Il parametro PITCH specifica il cambiamento in semitoni (massimo ± 12 semitoni) e il parametro FINE specifica il cambiamento in step di un-cent (per un massimo ± 50 cents).

Menù REGION

Questi comandi editano i dati secondo unità di “region” o regioni.

○ **NAME**

Per assegnare un nome alla regione.

○ **ERASE**

Per cancellare la regione selezionata. I dati audio successivi a quella regione non verranno influenzati.

○ **DELETE**

Elimina la regione selezionata. I dati audio dopo quella regione avanzeranno della lunghezza occupata dai dati eliminati.

○ **COPY**

Per copiare la regione selezionata nella posizione specificata della traccia scelta. Potete anche specificare il numero di volte che i dati verranno copiati e l'intervallo fra le copie. Se nella destinazione della copia esistono già dei dati audio, potete specificare se i dati copiati verranno inseriti o sovrascritti.

○ **MOVE**

Sposta la regione selezionata nella posizione specificata della traccia scelta. A questo punto, verrà cancellata la regione sorgente del movimento. Se nella destinazione per lo spostamento esistono già dei dati audio, potete specificare se i dati spostati verranno inseriti o sovrascritti.

○ **DIVIDE**

Divide la regione selezionata in due nella posizione da voi specificata.

○ **TRIM IN**

Taglia la posizione iniziale della regione selezionata verso la fine, secondo unità sample (campione).

○ **TRIM OUT**

Taglia la posizione finale della regione selezionata verso l'inizio, secondo unità sample (campione).

○ **T-COMP (Time Compression/Expansion)**

Comprime o espande la lunghezza dei dati audio della regione selezionata. (Quando cambia la lunghezza, il pitch non viene influenzato.) Il parametro **RATIO** specifica la quantità di compressione o espansione (50%–200%).

○ **PITCH (Pitch Change)**

Cambia soltanto il pitch (o intonazione) senza influenzare la lunghezza dei dati audio della regione selezionata. Il parametro **PITCH** specifica il cambiamento in semitoni (massimo ± 12 semitoni) e il parametro **FINE** specifica il cambiamento in step di un-cent (per un massimo ± 50 cents).

10 Effetti interni

Questo capitolo spiega i due effetti incorporati dell'AW4416.

Informazioni sugli effetti interni

L'AW4416 contiene due unità multi-effetto (chiamate rispettivamente "effect 1" ed "effect 2"). In generale, gli effetti interni possono essere usati nei due modi seguenti:

Impiegando AUX send/return

In questo metodo, le due mandate ausiliarie (AUX send) vengono usate per inviare i segnali per ciascun canale agli ingressi degli effetti 1/2 e le uscite degli effetti 1/2 vengono mixate con i segnali del bus stereo o dei bus da 1 a 8. Quando l'AW4416 si trova nella sua condizione di default, le AUX 7/8 (mandate ausiliarie) sono combinate con gli ingressi degli effetti 1/2 e le uscite degli effetti 1/2 sono combinate con i canali di ritorno 1/2.

I segnali inviati dai canali di ingresso 1–24 e dai canali monitor 1–16 ai bus AUX 7/8 vengono inviati rispettivamente agli effetti 1/2. Per ciascun canale, potete regolare i livelli di mandata AUX 7/8 e commutare tra pre o post-fader.

I segnali di uscita dagli effetti 1/2 sono inviati ai canali di ritorno 1/2. Convogliando i canali di ritorno ai bus 1–8 o al bus stereo, essi possono essere mixati con il suono originale di ciascun canale.

Inserendo un effetto in un canale

Se eliminate l'assegnazione di effect 1/2 ad AUX send 7/8, potete inserire un effetto nel canale desiderato (immediatamente prima dell'attenuatore.) In questo caso, l'effetto "mixato" e i segnali diretti verranno immessi nel canale corrispondente. Un effetto che viene usato per l'inserimento non può essere inserito in un altro canale o usato via send/return (mandata/ritorno).

Gli effetti possono essere inseriti nei seguenti canali.

- **Canali di ingresso 1–24**
- **Canali monitor 1–16**
- **Canali return (ritorno) 1/2**
- **Canale uscita stereo (stereo output)**

Impiego di AUX send/return per applicare un effetto

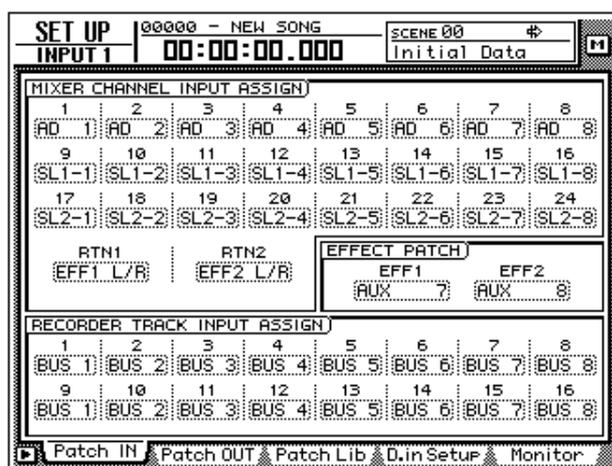
Come esempio di impiego di un effetto con AUX send/return, ecco come applicare effect 1 via AUX bus 7.

□ Patching (combinazione)

Accertatevi che sia appropriato il patching AUX send/return per effect 1.

1. Premete il tasto [SETUP] → tasto [F1] (Patch IN).

Appare la pagina Patch IN della videata SETUP.



Se il tab (o riquadro) Patch IN non è assegnato al tasto [F1], premete i tasti [SHIFT] + [F1] per cambiare il tab e quindi premete il tasto [F1].

2. Accertatevi che il parametro EFF1 di EFFECT PATCH sia impostato su "AUX 7".

I parametri EFFECT PATCH selezionano se effect 1/2 verranno usati via AUX o inseriti in un canale specifico. Per default, EFF1 (effect 1) viene assegnato ad AUX 7 ed EFF2 (effect 2) viene assegnato ad AUX 8, come mostrato sopra.



Se EFF1 è impostato su "INSERT" spostate il cursore sul campo "INSERT" ed usate il dial [DATA/JOG] per cambiarlo in "AUX 7". Quindi spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

3. Accertatevi che il parametro RTN1 di MIXER CHANNEL INPUT ASSIGN sia impostato su "EFF1 L/R".

L'area MIXER CHANNEL INPUT ASSIGN commuta il segnale che è assegnato all'input channel/return channel del mixer. Per default, "EFF1 L/R" (uscita L/R di effect 1) è assegnata a RTN1 (canale di ritorno 1).



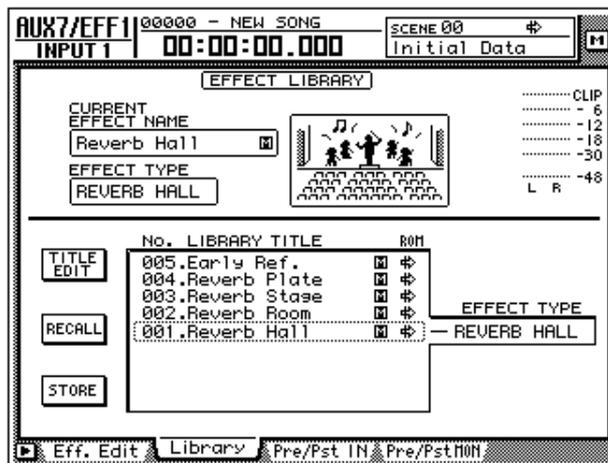
Se RTN1 è stato cambiato in un'altra impostazione, spostate il cursore sull'area di impostazione e ruotate il dial [DATA/JOG] per cambiare l'impostazione su "EFF 1 L/R".

□ Richiamo di un programma di effetti dalla libreria

L'AW4416 prevede 41 tipi di effetto come Reverb Hall, Gate Reverb e Stereo Delay. La libreria contiene programmi di effetto preparati in fabbrica che usano questi tipi di effetto. Ecco come richiamare un programma di effetti del tipo che intendete usare.

1. Premete il tasto [AUX 7] → tasto [F2].

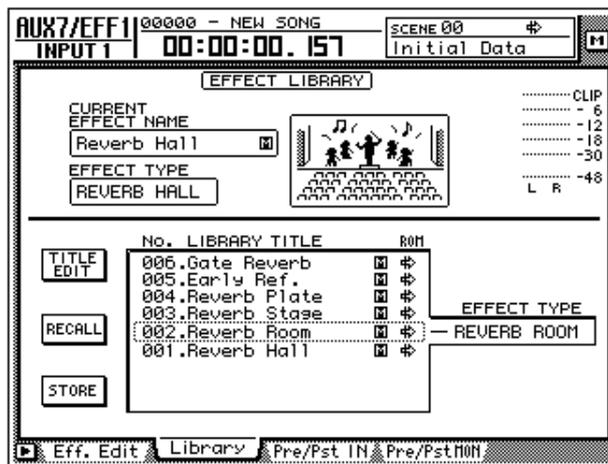
Appare la pagina Library della videata AUX7/EFF1. Verrà visualizzato un elenco di programmi di effetto.



- In generale, la libreria degli effetti è comune ad entrambi gli effetti 1 e 2. Tuttavia il programma di effetti numero 19 "HQ-Pitch" può essere usato soltanto da effect 2.
- La libreria degli effetti da 001 a 041 contiene programmi di effetto di sola lettura, che utilizzano il corrispondente tipo di effetti.
- Non è possibile cambiare il tipo di effetto del programma di effetti usato in quel momento. Per questa ragione, dovete caricare dalla libreria un programma che usa il tipo di effetto desiderato anche se intendete creare da zero un programma di effetti.

2. Spostatate il cursore sull'elenco e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare il programma che intendete richiamare.

Quando selezionate un programma, il tipo di effetti usato da quel programma verrà visualizzato a destra dell'elenco. Per questo esempio, selezioniamo il programma "Room Reverb" (riverbero tipo stanza).



3. Spostate il cursore sul pulsante RECALL e premete il tasto [ENTER].
Appare una finestra che vi chiede di confermare l'operazione di richiamo.



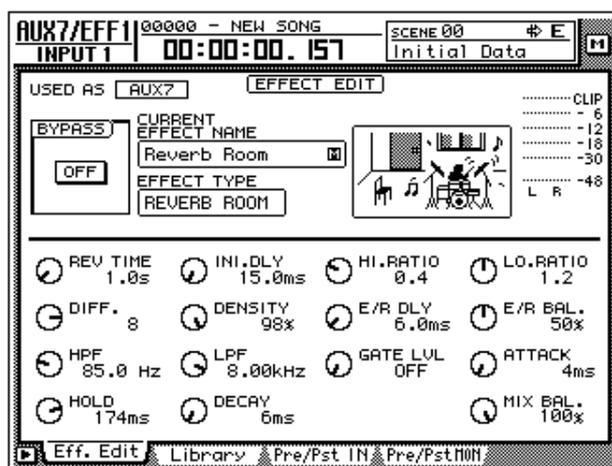
È anche possibile richiamare direttamente il programma di effetti, senza visualizzare la finestra di popup che vi chiede di confermare l'operazione di richiamo. A tale scopo, passate alla pagina Pref. 1 della videata UTILITY (tasto [UTILITY] → tasto [F2]) ed escludete l'operazione di RECALL CONFIRMATION.

4. Per richiamare il programma, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Verrà richiamato il programma di effetti. Il nome del programma richiamato apparirà nell'area "CURRENT EFFECT NAME" nella parte superiore sinistra del display.

5. Premete il tasto [F1].

Sul display apparirà la pagina Eff.Edit.



6. Accertatevi che la manopola MIX BAL situata nella parte inferiore destra del display sia impostata su 100%.

La pagina Eff.Edit vi permette di editare i parametri di effetto. Qualunque sia il tipo di effetto selezionato, la manopola MIX BAL (un parametro che regola il bilanciamento fra il suono "dry" e quello contenente l'effetto) verrà posizionata nella parte inferiore destra della pagina Eff.Edit.

Quando usate un effetto attraverso AUX send/return, dovrete impostare questo parametro su 100% in modo che l'effetto trasmetta soltanto il suono "wet" cioè elaborato (o processato). Per regolare questa impostazione, spostate il cursore sulla manopola MIX BAL e ruotate il dial [DATA/JOG].



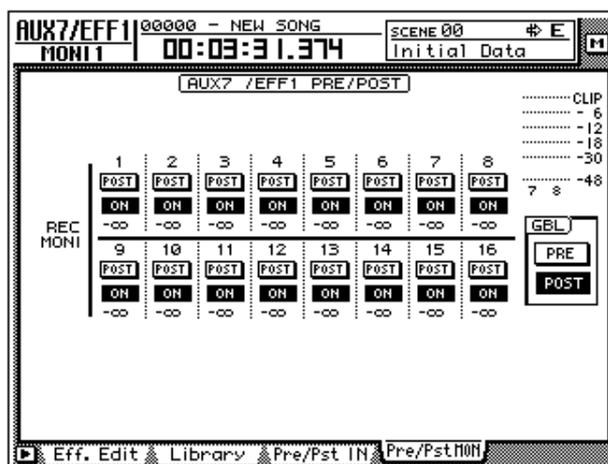
- Altri parametri di effetto possono essere editati allo stesso modo spostando il cursore su di essi e ruotando il dial [DATA/JOG].
- Per il tipo e la funzione dei parametri di effetto di ciascun tipo di effetti, consultate la Guida di riferimento.

□ Commutazione fra pre-fader e post-fader

Per ciascun canale monitor, potete selezionare la posizione pre-fader o post-fader da cui il segnale verrà inviato a AUX 7.

1. Premete il tasto [AUX 7] → tasto [F4].

Appare la pagina Pre/PstMON dove potete effettuare le impostazioni pre-/post-fader per i canali monitor 1–16.



Quando l'AW4416 si trova nella sua condizione iniziale, sarà impostato su post-fader.

2. Per commutare un canale specifico fra pre-fader (PRE) e post-fader (POST), spostate il cursore sul pulsante per quel canale e premete il tasto [ENTER].



Per commutare tutti i canali monitor fra pre-fader/post-fader, spostate il cursore sul pulsante PRE/POST nella sezione GBL (global) a destra del display e premete il tasto [ENTER].

□ Regolazione del livello di mandata/ritorno (send/return)

Ecco come regolare il livello di mandata per ciascun canale monitor e il livello di ritorno del canale di ritorno.

1. Premete il tasto [HOME] → tasto [17-24 RTN].

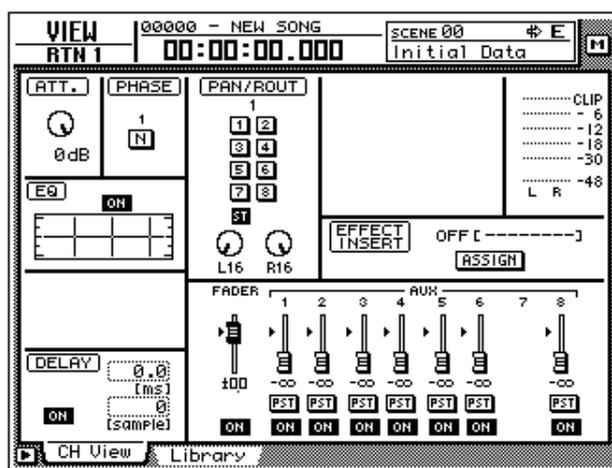
I tasti [SEL] 15/16, [ON] 15/16 e i fader 15/16 saranno assegnati ai canali di ritorno 1/2. Questa volta, i fader 15/16 regoleranno il livello di ingresso dei segnali di ritorno dagli effetti 1/2.



Quando l'AW4416 si trova nella sua condizione iniziale, i fader dei canali di ritorno 1/2 verranno impostati sul livello nominale (0 dB).

2. Premete il tasto [VIEW] → tasto [SEL] 15.

Appare la videata VIEW del canale di ritorno 1.



3. Accertatevi che il pulsante ST dell'area PAN/ROUT sia inserito (on).

In questa condizione, il segnale di ritorno da effect 1 verrà inviato al bus stereo e mixato con i segnali dei canali monitor.



Se il pulsante ST è off, cioè disinserito, spostate il cursore sul pulsante e premete il tasto [ENTER].

□ Regolazione del livello di mandata (send level)

1. Premete il tasto [AUX 7] → tasto [MONI].

I tasti [SEL] 1–16, [ON] 1–16 e i fader 1–16 verranno assegnati ai canali monitor 1–16. Questa volta, i fader 1–16 regoleranno il livello di mandata (send level) dei segnali inviati dai canali monitor 1–16 ad AUX 7 (effect 1).

2. Mentre la song effettua il playback, usate i fader 1–16 per regolare il livello di mandata di ciascun canale monitor.

3. Se necessario, premete il tasto [HOME] → tasto [17-24] RTN ed usate il fader 15 per regolare nuovamente il livello di ritorno.

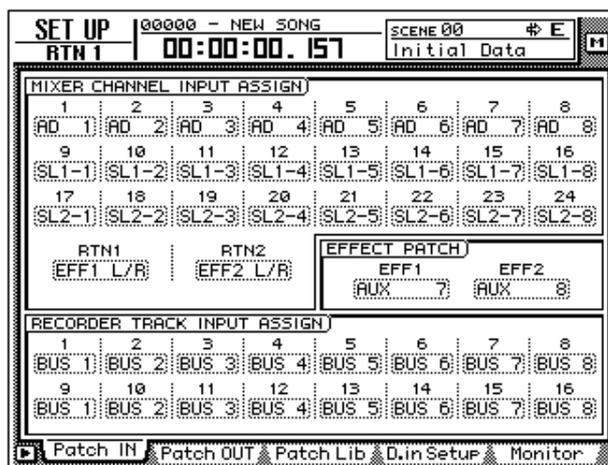
Inserimento di un effetto in un canale desiderato

Se annullate le loro assegnazioni ad AUX 7/8, gli effetti interni dell'AW4416 possono essere inseriti in un canale desiderato. Ad esempio, ecco come effect 2 può essere inserito nel canale monitor 1.

□ Patching (combinazione)

Ecco come rilasciare effect 2 dalla sua assegnazione ad AUX send 8 ed usarlo come un effetto insertion, cioè ad inserimento.

1. Premete il tasto [SETUP] → tasto [F1] (Patch IN).
Sul display appare la pagina Patch IN della videata SETUP.



Se il tab (o riquadro) Patch IN non è assegnato al tasto [F1], premete i tasti [SHIFT] + [F1] per commutare il tab e quindi premete il tasto [F1].

2. Spostate il cursore sul parametro EFF2 dell'area EFFECT PATCH e ruotate il dial [DATA/JOG].

Appare una finestra di popup, che vi chiede di confermare se intendete disconnettere effect 2 dall'AUX bus 8 ed usarlo per l'inserimento (insertion).



3. Spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].
Nell'area EFFECT PATCH, EFF2 cambierà in "INSERT". Ora l'effetto può essere inserito nel canale desiderato.



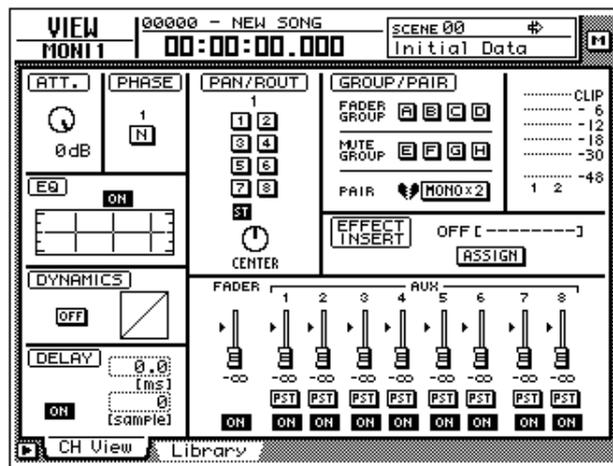
Un effetto che sia stato specificato come insertion (o inserimento) non può essere riusato via AUX send/return fino a quando lo riassegnate al bus AUX nell'area EFFECT PATCH.



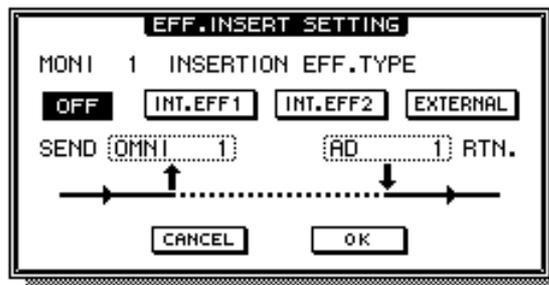
Se RTN 2 è impostato su "EFF 2 L/R" nella pagina Patch IN, eseguendo questo step si cancellerà automaticamente l'assegnazione.

□ Inserimento di un effetto nel canale monitor 1

1. Premete il tasto [MONI] → tasto [SEL] 1.
Viene selezionato il canale monitor 1.
2. Premete il tasto [VIEW] → tasto [F1].
Appare sul display la pagina CH View della videata VIEW.



3. Spostate il cursore sul pulsante ASSIGN nell'area EFFECT INSERT e premete il tasto [ENTER].
Appare la finestra di popup EFF.INSERT SETTING. In questa finestra, potete usare i seguenti quattro pulsanti per selezionare il tipo di effetto da inserire.



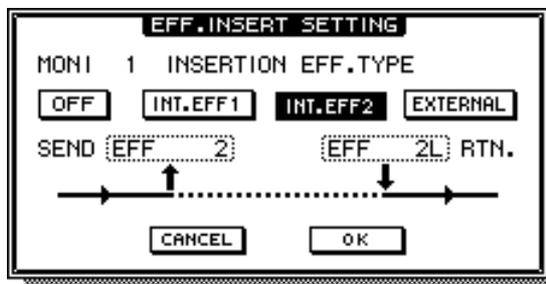
- **OFF**L'effetto ad inserimento verrà cancellato.
- **INT.EFF1**Inserimento dell'effetto interno 1.
- **INT.EFF2**Inserimento dell'effetto interno 2.
- **EXTERNAL**Inserimento di un effetto esterno



I pulsanti INT.EFF1 e INT.EFF2 non possono essere attivati se non è stato scollegato da AUX send il rispettivo effect 1/2 interno.

4. Per inserire effect 2, spostate il cursore sul pulsante INT.EFF2 e premete il tasto [ENTER].

Nella finestra di popup, SEND cambierà su "EFF2" e RTN cambierà su "EFF2L". Ciò indica che l'ingresso di effect 2 è stato abbinato alla mandata ad inserto del canale monitor 1 e che l'uscita L di effect 2 è stata combinata con il ritorno all'inserimento (insert return).



- Qualunque sia il canale, l'effetto verrà inserito in una posizione immediatamente dopo l'attenuatore.
- Se spostate il cursore sul campo RTN e ruotate il dial [DATA/JOG], potrete commutare fra "EFF 2L" e "EFF 2R".
- Se in un canale stereo (canali di ritorno 1/2, canale stereo output) viene inserito un effetto, le uscite L/R dell'effetto verranno riportate all'L/R di quel canale.

5. Quando avete finito di apportare le regolazioni nella finestra EFF.INSERT SETTING, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Il campo EFFECT INSERT della pagina CH View verrà visualizzato come "ON [INT.EFF2]". Ciò indica che effect 2 è stato inserito nel canale corrispondente (in questo caso canale monitor 1).



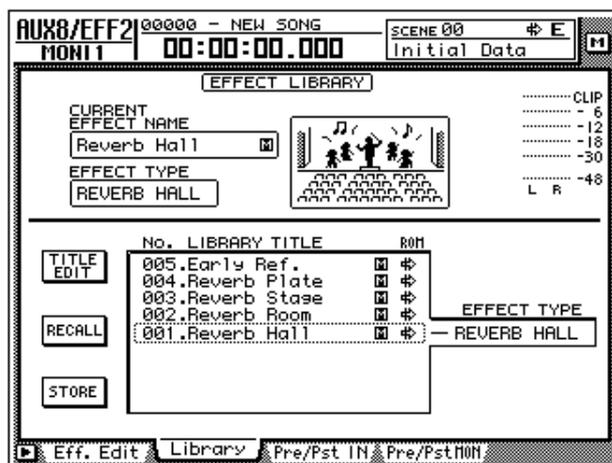
Un effetto che sia stato inserito in un canale sarà utilizzabile soltanto per quello fin quando inserite lo stesso effetto in un canale differente oppure quando attivate un pulsante OFF nella finestra EFF.INSERT SETTING.

□ Richiamo di un programma di effetti

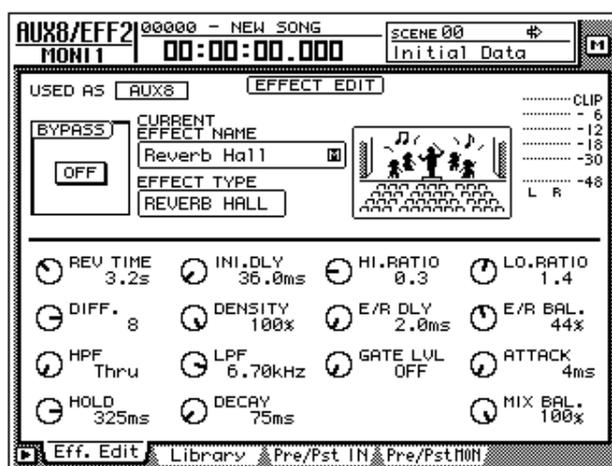
Ecco come richiamare il programma desiderato per effect 2 dalla libreria degli effetti.

1. Premete i tasti [AUX 8] → [F2].

Sul display appare la pagina Library di AUX8/EFF2.



2. Spostate il cursore sull'elenco nella parte inferiore del display ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il programma di effetti che intendete richiamare.
3. Spostate il cursore sul pulsante RECALL, e premete il tasto [ENTER]. Il programma selezionato verrà richiamato nell'effect 2.
4. Premete il tasto [F1]. Appare la pagina Eff.Edit.



5. Se necessario, spostate il cursore sulla manopola MIX BAL e ruotate il dial [DATA/JOG] per regolare il bilanciamento fra il suono "wet" (con l'effetto) e il suono "dry" (senza effetto).



Immediatamente dopo il richiamo di un programma di effetti, MIX BAL verrà resettato su 100% (solo suono "wet").

Questo capitolo spiega le operazioni di gestione song come il salvataggio, il caricamento, l'eliminazione e la copiatura.

Informazioni sulle song

Sull'AW4416, tutti i dati necessari a riprodurre la composizione musicale che voi create (cioè le impostazioni del mixer, quelle della sezione recorder, i dati audio ecc.) vengono salvati sul disco rigido interno come una "song". Caricando una song nella memoria interna, potete ritornare in qualsiasi momento all'ultimo stato di salvataggio. Una song comprende i seguenti dati.

- Dati audio per tutte le tracce virtuali
- Regolazioni della videata TRACK (comprese le impostazioni del punto "locate")
- Impostazioni della mappa tempo
- Memorie di scena
- Memoria Automix
- Libreria di patch
- Libreria EQ
- Libreria dinamiche
- Libreria di canale
- Dati e impostazioni per la funzione Sampling Pad
- Nome della song e commento
- Metodo di display del contatore (SECOND/TIME CODE/MEASURE)
- Impostazione Song Protect
- Impostazione Time Code Top
- Impostazione Region Fade Time
- Dati Undo



Tip!

- Sull'hard disk interno possono essere salvate più song. Tuttavia, è possibile gestire in un dato tempo soltanto la singola song correntemente controllata sull'AW4416 (cioè quella corrente o in corso).
- Quando l'AW4416 viene acceso, carica automaticamente l'ultima song salvata.



! Sappiate che, se spegnete l'AW4416 senza salvare la song in corso, qualsiasi cambio voi abbiate apportato ad essa andrà perduto. Se intendete spegnere l'AW4416, eseguite prima la procedura di disattivazione (→ P.17).

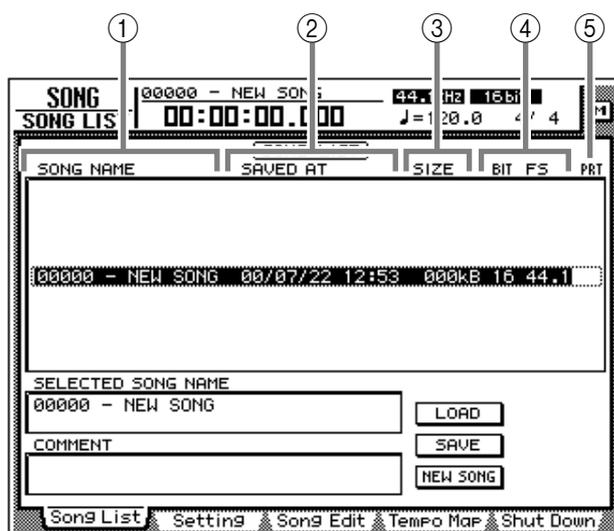
Salvataggio/caricamento di una song

Ecco come salvare la song corrente sull'hard disk interno e come caricare una song dall'hard disk interno nella song corrente.

❑ Salvataggio della song corrente

1. Premete il tasto [SONG] → tasto [F1].

Sul display appare la pagina Song List della videata SONG. Un elenco di informazioni delle song salvate in quel momento sul disco interno appare nella parte superiore del display. La song corrente verrà evidenziata sulla lista.



- ① Nome della song
- ② Data e ora del salvataggio della song
- ③ Dimensione della song
- ④ Quantizzazione della song/frequenza di campionamento
- ⑤ Protezione song

2. Per salvare la song corrente, spostate il cursore sul pulsante SAVE nella parte inferiore destra dello schermo e premete il tasto [ENTER].

Appare la seguente finestra che vi chiede di confermare se intendete salvare la song corrente.



- Per eseguire l'operazione Save, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

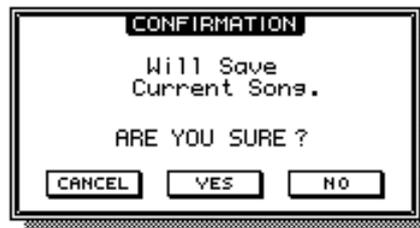


.....

- Se decidete di uscire senza salvare, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].
- Se lo spazio residuo sull'hard disk interno si riduce, eseguite l'operazione Song Optimize (→ P.182). Potete anche effettuare il backup delle song desiderate su un dispositivo esterno come un lettore CD-RW o un MO (magneto ottico) (→ P.246).

□ Caricamento di una song

- Premete il tasto [SONG] → tasto [F1].
Appare la pagina Song List della videata SONG.
- Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la song che intendete caricare. Quindi spostate il cursore sul pulsante LOAD e premete il tasto [ENTER].
Appare la seguente finestra che vi chiede se intendete salvare prima la song corrente.



- Se intendete salvare la song corrente prima di caricarne un'altra, spostate il cursore sul pulsante YES. Se desiderate caricare la song senza salvare quella corrente, spostate il cursore sul pulsante NO. Quindi premete il tasto [ENTER].

Se selezionate il pulsante YES, la song corrente verrà salvata e quindi immediatamente dopo verrà caricata quella selezionata. Se invece avete selezionato il pulsante NO, verrà eliminato qualsiasi cambiamento sulla song corrente e verrà caricata la song selezionata.



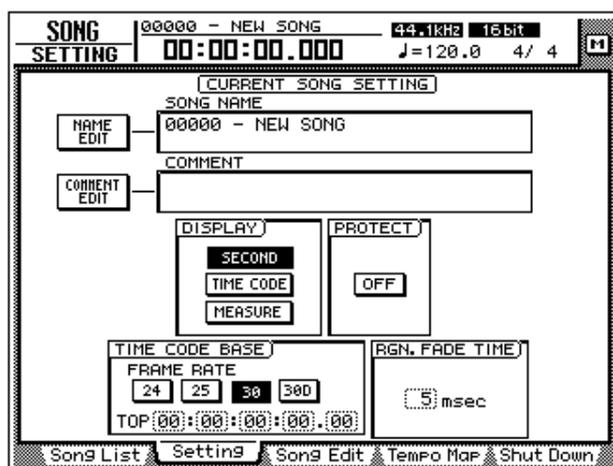
.....

- Se decidete di annullare l'operazione Load, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

Editing del nome della song/commento

Quando create una nuova song, verrà assegnato, salvo diversa specificazione da parte vostra, un nome di song di default “xxxx - NEW SONG -” (xxxxx rappresenta un numero progressivo) e il commento resterà vuoto (blank). Potete editare successivamente il nome della song e il commento.

1. Premete il tasto [SONG] → tasto [F2].
Appare la pagina Setting della videata SONG.



Il campo SONG NAME nella parte superiore della videata mostrerà il nome della song corrente e il campo COMMENT mostrerà l'eventuale commento. Se non è stato assegnato alcun commento, verrà visualizzato come “No Description”).

2. Per editare il nome della song, spostate il cursore sul pulsante NAME EDIT nella parte sinistra dello schermo e premete il tasto [ENTER].
Appare la finestra NAME EDIT, che vi permette di assegnare un nome alla song.
3. Usate la palette dei caratteri per modificare il nome. Quindi spostate il cursore su OK e premete il tasto [ENTER]. (Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, consultate la pagina 60.)
Ritournerete alla pagina Setting della videata SONG.
4. Per editare il commento, spostate il cursore sul pulsante COMMENT EDIT nella parte superiore sinistra dello schermo e premete il tasto [ENTER].
Appare la finestra COMMENT EDIT, che vi permette di assegnare un commento alla song.
5. Usate la palette dei caratteri per modificare il commento. Quindi spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER]. (Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, consultate la pagina 60.)
Ritournerete quindi alla pagina Setting della videata SONG.



La semplice modifica del nome della song in questa pagina non cambia il nome della song riportato nell'elenco della pagina Song List della videata SONG. Il nuovo nome verrà riprodotto nell'elenco quando voi salvate la song corrente.

Eliminazione/copiatura di una song

Ecco come eliminare dall'hard disk interno una song salvata oppure copiare (duplicare) una song all'interno dell'hard disk.

❑ Eliminazione di una song

1. Premete il tasto [SONG] → tasto [F3].

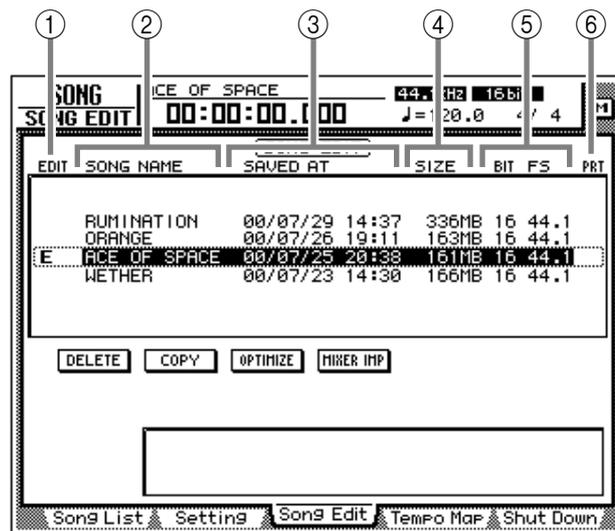
Sul display appare la pagina Song Edit della videata SONG. La parte superiore del display mostrerà un elenco delle song correntemente salvate sull'hard disk. Quella in corso verrà evidenziata nell'elenco. La song selezionata in quel momento per l'editing verrà indicata dal simbolo "E" a sinistra dell'elenco.



.....
Le song da voi cancellate sono perdute per sempre. Pertanto usate questa procedura con cautela.



.....
Quando eliminate, copiate o ottimizzate una song, la song corrente verrà salvata automaticamente.



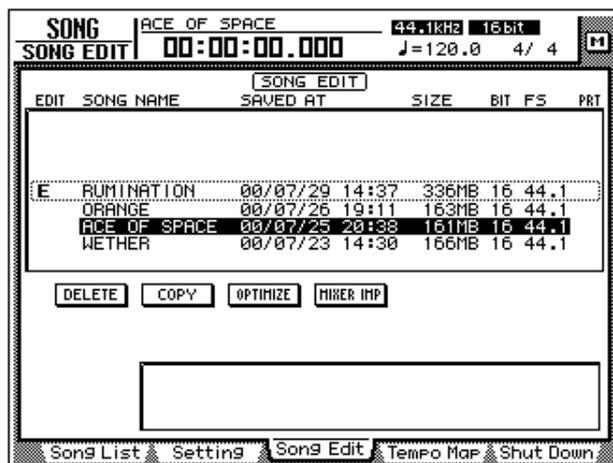
- ① La song correntemente selezionata per l'editing
- ② Nome della song
- ③ Data e ora in cui la song è stata salvata
- ④ Dimensione della song
- ⑤ Quantizzazione della song/frequenza di campionamento
- ⑥ Protezione della song



.....
Non è possibile eliminare una song protetta. Dovete caricare la song ed escludere il pulsante PROTECT nella pagina Setting della videata SONG prima di poter procedere all'operazione Delete ad essa relativa.

2. Spostate il cursore sull'elenco nella parte superiore del display, usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la song che intendete eliminare e premete il tasto [ENTER].

A sinistra nell'elenco, per indicare che la song corrispondente è selezionata per l'eliminazione appare il simbolo "E".



Tip!

- Se selezionate una song che è già contrassegnata da "E" e premete il tasto [ENTER], il simbolo "E" sparisce e la song verrà esclusa dall'operazione Delete.
- Per l'eliminazione potete anche effettuare la selezione di più song.



!

Non è possibile eliminare la song corrente. Se eseguite Song Delete quando per la song corrente è visualizzato il simbolo "E", appare un messaggio di errore. Caricate una song differente per cambiare la song corrente. Quindi eseguite l'operazione.

3. Spostate il cursore sul pulsante DELETE e premete il tasto [ENTER].
Appare una finestra di popup che vi chiede di confermare l'operazione Delete.
4. Per eseguire l'operazione Delete, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

La song corrente verrà salvata automaticamente e la song o le song specificate verranno eliminate.



Tip!

Se desiderate uscire senza eliminare, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

□ Copiatura di una song

1. Premete il tasto [SONG] → tasto [F3] per accedere alla pagina Song Edit della videata SONG.
2. Spostate il cursore sull'elenco nella parte superiore del display. Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la song che intendete copiare e premete il tasto [ENTER].

Nella parte sinistra dell'elenco appare il simbolo "E" per indicare che la song corrispondente è stata selezionata per l'operazione Copy.



Tip!

Per la copiatura potete anche selezionare più song (inclusa quella corrente).

3. Spostate il cursore sul pulsante COPY, e premete il tasto [ENTER].
Appare una finestra che vi chiede di confermare l'operazione Copy.



Tip!

- Se decidete di rinunciare all'operazione Copy, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].
- Dopo l'esecuzione dell'operazione Copy, l'hard disk conterrà due song con lo stesso nome, con la stessa data e della stessa dimensione. Per evitare confusione, vi raccomandiamo di cambiare immediatamente il nome della song.

4. Per eseguire l'operazione Copy, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

La song corrente sarà salvata automaticamente e quindi si procederà all'operazione Copy.

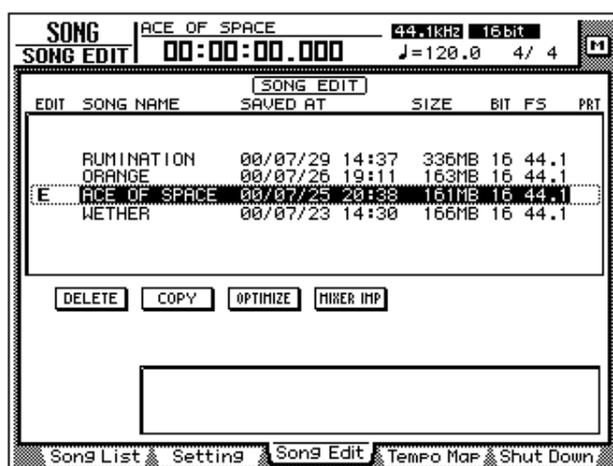
Ottimizzazione di una song

Usando il tasto [UNDO] e il tasto [REDO] del pannello superiore, potete eliminare o rieseguire l'ultima operazione di registrazione o editing traccia eseguita. Premendo ripetutamente il tasto [UNDO], potete recuperare fino a quindici operazioni precedenti. La funzione undo/redo può essere molto utile, ma quando registrate o eseguite un'operazione di editing di una traccia, devono essere mantenuti i dati per il numero corrispondente di operazioni Undo e questi dati occupano spazio sull'hard disk.

Il comando "Optimize" elimina qualsiasi dato audio che non venga usato in quel momento dalla song; cioè, elimina i dati Undo. Per poter recuperare questo spazio, vi raccomandiamo di eseguire il comando Song Optimize quando avete terminato la registrazione e l'editing.

1. Premete il tasto [SONG] → tasto [F3].

Sul display appare la pagina Song Edit della videata SONG. La parte superiore del display mostrerà un elenco delle song salvate in quel momento sull'hard disk.



2. Spostate il cursore sull'elenco nella parte superiore del display, usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la song che intendete ottimizzare e premete il tasto [ENTER].

All'estrema sinistra dell'elenco apparirà il simbolo "E" e la song corrispondente verrà selezionata per l'ottimizzazione.



.....
 Non è possibile eseguire la funzione Optimize con più di una song selezionata. Se viene eseguito Optimize quando il simbolo "E" è visualizzato per più di una song, appare un messaggio di errore.

3. Spostate il cursore sul pulsante OPTIMIZE e premete il tasto [ENTER].
Una finestra di popup vi chiede di confermare il comando Optimize.
4. Per eseguire il comando Optimize, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

La song corrente verrà salvata automaticamente e quindi verrà eseguito il comando Optimize.



Se decidete di annullare il comando *Optimize* senza farlo eseguire, spostate il cursore sul pulsante *CANCEL* e premete il tasto *[ENTER]*.

Importazione dei dati mixer di una song esistente

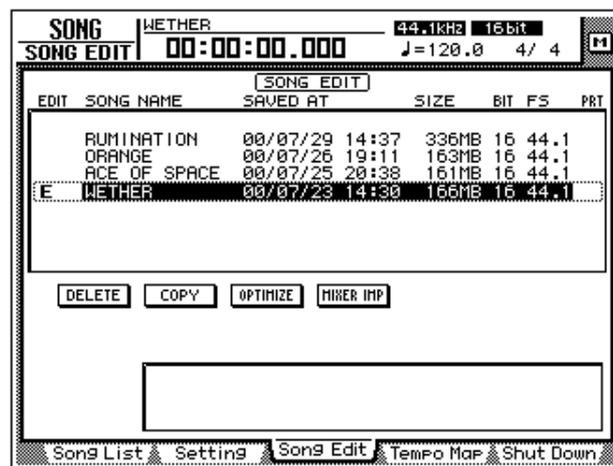
Potete estrarre i dati di memoria di scena, automix, tempo map e libreria (assieme denominati “dati mixer”) di una song salvata precedentemente ed importarli nella song corrente. Ad esempio, questa funzione è comoda quando la song esistente ha una speciale libreria degli effetti che intendete usare nella song di nuova creazione.



- Sappiate che, quando eseguite il comando di importazione dei dati mixer, quelli corrispondenti della song di destinazione (cioè la song corrente) verranno eliminati e sostituiti da quelli importati.
- I dati mixer nella libreria comprendono tutte le librerie: di canale, di EQ, di dinamiche e di effetti.

1. Se necessario, caricate come song corrente la song destinazione dell’operazione di importazione.
2. Premete il tasto *[SONG]* → tasto *[F3]*.

Appare sul display la pagina Song Edit della videata *SONG*. La parte superiore del display mostrerà un elenco delle song salvate correntemente sull’hard disk. Quella corrente verrà evidenziata nell’elenco.



3. Spostate il cursore sull’elenco nella parte superiore del display ed usate il dial *[DATA/JOG]* per selezionare la song sorgente da cui intendete importare i dati mixer.
4. Premete il tasto *[ENTER]*.

All’estrema sinistra dell’elenco appare un simbolo “E” e la song corrispondente verrà selezionata come sorgente di importazione per i dati mixer.



- *La song corrente non può essere selezionata come sorgente di importazione. Se eseguite la funzione Import quando la song corrente è contrassegnata dal simbolo "E", verrà visualizzato un messaggio di errore.*
- *Non è possibile selezionare due o più song come sorgente di importazione (import source).*

5. Spostate il cursore sul pulsante MIXER IMP e premete il tasto [ENTER].
Appare la seguente finestra MIXER DATA INPUT.



6. Inserite il/i pulsante/i per il/i tipo/i di dati mixer che intendete importare (potete anche selezionarne più di uno).
 - **Pulsante SCENE MEM** ...Memorie di scena
 - **Pulsante AUTOMIX**Automix
 - **Pulsante TEMPO MAP** ..Mappa del tempo
 - **Pulsante LIBRARY**Librerie (channel/EQ/dynamics/effect)
7. Per eseguire la funzione Import, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].



Se decidete di rinunciare al comando Import prima di eseguirlo, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

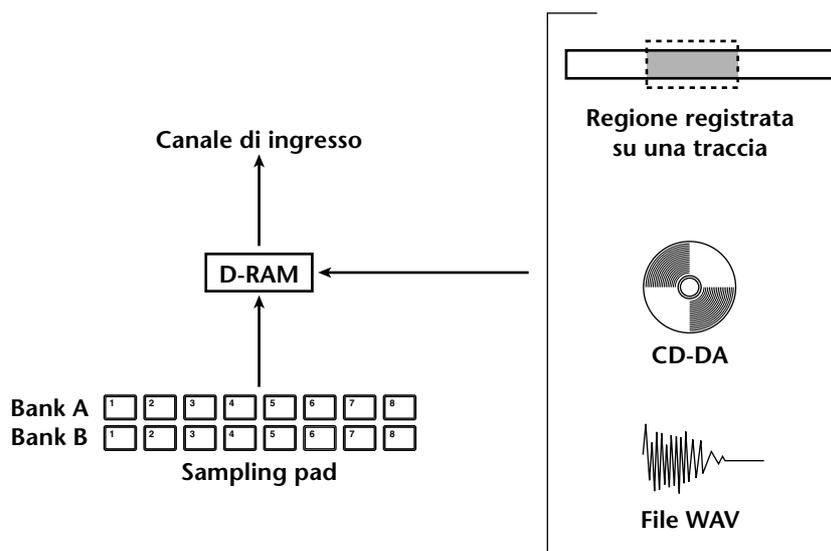
12 Sampling pad

Questo capitolo spiega la funzione dei sampling pad (pad di campionamento) dell'AW4416.

Informazioni sui sampling pad

L'AW4416 possiede una funzione di sampling pad che permette di suonare campioni percuotendo i pad. Percuotendo gli otto pad nella sezione SAMPLING PAD potete suonare fino a sedici campioni memorizzati nella RAM e registrare la vostra esecuzione su un semplice sequencer che è collegato alla sezione recorder.

Un sample (o campione) può essere assegnato ad un pad in uno dei tre modi seguenti. Potete assegnare direttamente il suono a una regione (un pezzo di dati audio continui registrati in una singola operazione) che era stata registrata precedentemente su una traccia, importare i dati CD-DA da un CD audio o importare un file tipo WAV da un disco CD-ROM o MO (magneto ottico).



Tip!

- Gli otto pad possono essere usati come sedici commutando fra i due bank A e B.
- Le regolazioni di sampling pad e i campioni nella RAM vengono salvati come parte della song.



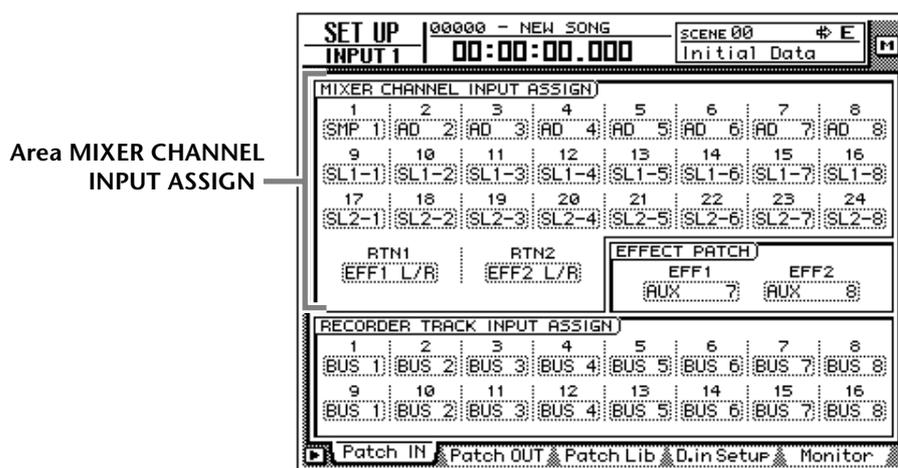
I campioni che possono essere assegnati ai pad devono essere dello stesso formato audio della song. Ad esempio, nel caso di una song che è stata creata a 24 bit/48 kHz, non è possibile importare i CD-DA (16 bit/44.1 kHz). Nel caso di una song a 16 bit/44.1 kHz, i file WAV 16 bit/48 kHz non possono essere importati.

Assegnazione delle uscite di un pad ai canali

Per poter usare i sampling pad, che più avanti chiameremo semplicemente pad, dovete prima assegnare ciascuna uscita di pad ad un canale di ingresso 1–24. L'uscita di un pad che viene assegnato ad un canale può essere controllata mediante l'attenuazione, phase, EQ e dinamiche esattamente come accade per un ingresso convenzionale e può essere registrato su una traccia della sezione recorder.

1. Premete il tasto [SETUP] → tasto [F1].

Appare la pagina Patch In della videata SETUP, che vi permette di selezionare il segnale immesso per ciascun canale di ingresso.



2. Nell'area MIXER CHANNEL INPUT ASSIGN, spostate il cursore sul canale di ingresso al quale intendete assegnare l'uscita del pad.
3. Ruotate il dial [DATA/JOG] per effettuare una selezione nella gamma di "SMP 1" – "SMP 8".

L'uscita del pad selezionato verrà assegnata al canale di ingresso.



Tip!

- Le assegnazioni del pad sono comuni ai banchi A e B. Se per un canale viene selezionato "SMP 1", l'uscita del pad 1 per entrambi i bank A e B verrà assegnata ad esso.
- Tutti i suoni assegnati ai pad saranno mono.

4. Inserite il tasto [ON] del canale di ingresso a cui il pad è assegnato e aumentate il fader.

Ora il segnale del pad che avete selezionato allo step 3 verrà inviato al canale di ingresso corrispondente e può essere registrato o monitorato.

Assegnazione di una regione al sampling pad

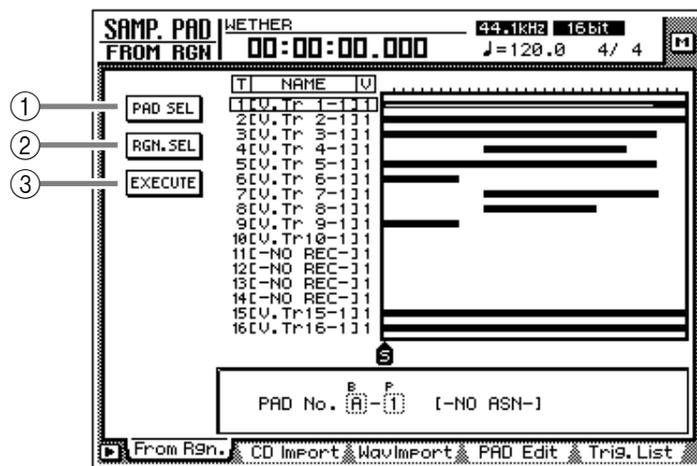
Per poter usare i pad per suonare i campioni, dovete prima assegnare a questi pad i campioni voluti. Vi sono tre metodi per l'assegnazione.

- ① **Assegnare una regione desiderata dalle tracce 1–16 della sezione recorder.**
- ② **Importare una traccia audio CD dal drive interno/esterno CD-RW.**
- ③ **Importare un file WAV da un dispositivo SCSI.**

Come esempio, qui è riportata l'assegnazione di una regione che era stata registrata precedentemente su una traccia.

1. Nella sezione SAMPLING PAD, premete il pad [EDIT] → tasto [F1].

Appare la pagina From Rgn. della videata SAMP.PAD, che vi permette di assegnare al pad una regione desiderata. Questa pagina mostra tre pulsanti e le regioni registrate su ciascuna traccia.

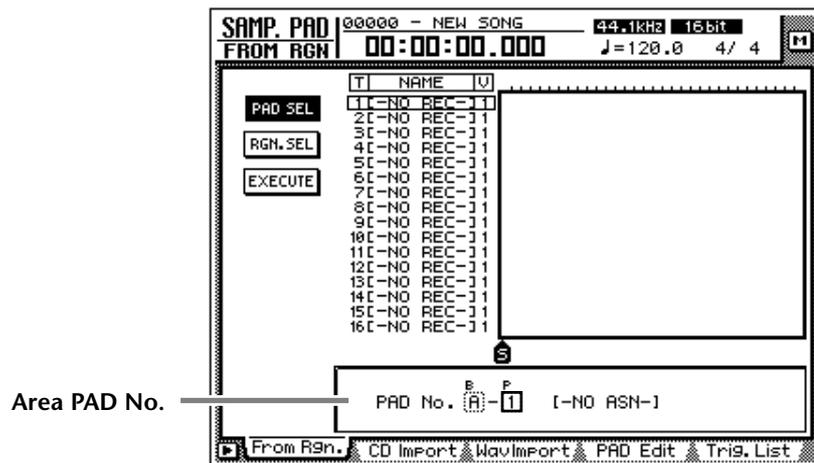


I tre pulsanti hanno le seguenti funzioni.

- ① **Pulsante PAD SEL**
Seleziona il pad al quale la regione verrà assegnata.
- ② **Pulsante RGN. SEL**
Seleziona la regione.
- ③ **Pulsante EXECUTE**
Esegue l'assegnazione della regione al pad.

2. Spostate il cursore sul pulsante PAD SEL nella parte superiore sinistra del display e premete il tasto [ENTER].

Il cursore si sposta sull'area PAD No. nella parte inferiore destra del display. I pad a cui non è stato assegnato alcunché verranno visualizzati come "NO ASN-".



3. Usate i tasti [CURSOR] e il dial [DATA/JOG] per selezionare il bank del pad (A/B) e il numero di pad (da 1 a 8) al quale verrà assegnata una regione.

4. Premete il tasto [ENTER].

Il cursore ritorna sul pulsante PAD SEL.

5. Spostate il cursore su RGN. SEL e premete il tasto [ENTER].

La regione selezionata in quel momento lampeggia.



Se eseguite questo step quando non esiste la regione (cioè quando non è stato registrato alcunché su qualsiasi traccia), appare il messaggio "ERROR SELECTED SONG HAS NO REGION" e non sarà possibile effettuare le regolazioni.

6. Usate i tasti [CURSOR] per spostare il cursore e selezionare la regione.

La regione selezionata verrà evidenziata e la sua dimensione verrà mostrata nella parte inferiore dello schermo.



La misura del campione che può essere assegnata ai pad è limitata ad un totale di circa 8 MB (circa 90 secondi a 16 bit/44.1 kHz). Se intendete assegnare al pad solo una porzione di una lunga regione, dovrete prima usare la pagina TR Edit della videata EDIT per dividere la regione (→ P.156).

7. Premete il tasto [ENTER].

La regione selezionata verrà evidenziata e il cursore ritornerà sul pulsante RGN.SEL.

8. Spostate il cursore sul pulsante EXECUTE e premete il tasto [ENTER].
Appare una finestra di popup che vi chiede di confermare l'assegnazione al pad.



9. Per eseguire l'assegnazione, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Quando l'assegnazione è completa, il display indica "COMPLETE".



.....

Quando assegnate una regione ad un pad, a quest'ultimo viene assegnato automaticamente il nome "Smpltr". Se desiderate cambiare questo nome, fate riferimento alla pagina 193.



.....

Per la procedura di importazione dei dati CD-DA o di un file WAV su un pad, consultate la Guida di riferimento.



.....

Se tentate di assegnare un campione che supera la capacità di memoria, viene visualizzato il messaggio di errore "Memory Full" e l'assegnazione non ha luogo.



.....

Potete controllare la quantità approssimativa della memoria occupata dal campione nella videata SMPL. PAD, pagina PAD Edit ([EDIT] pad → tasto [F4]).

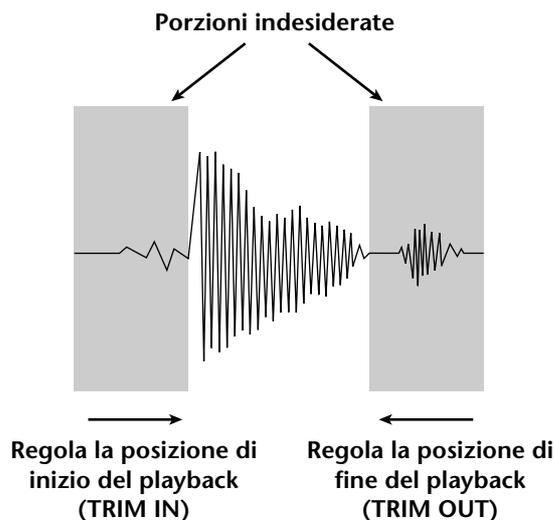
Tagliare un campione

Potete effettuare regolazioni precise sul punto di inizio e fine del playback di un campione assegnato ad un pad per poter eliminare porzioni indesiderate.

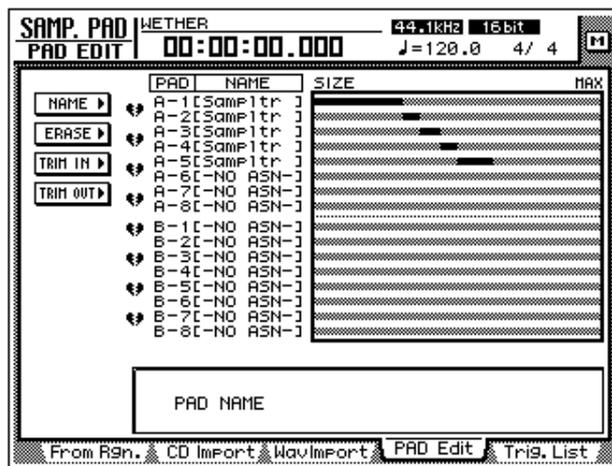
Usate il comando TRIM IN per regolare la posizione di inizio del playback e il comando TRIM OUT per regolare quella finale.



Tagliando un campione non aumenta la dimensione del campione stesso che può essere assegnato ai pad.

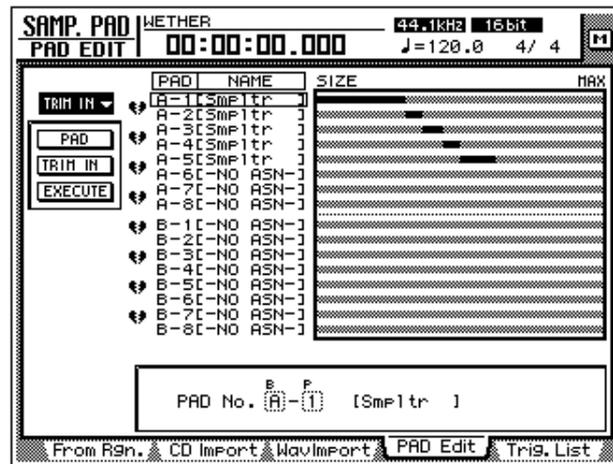


1. Nella sezione SAMPLING PAD, premete il pad [EDIT] → tasto [F4].
Appare la pagina PAD Edit.

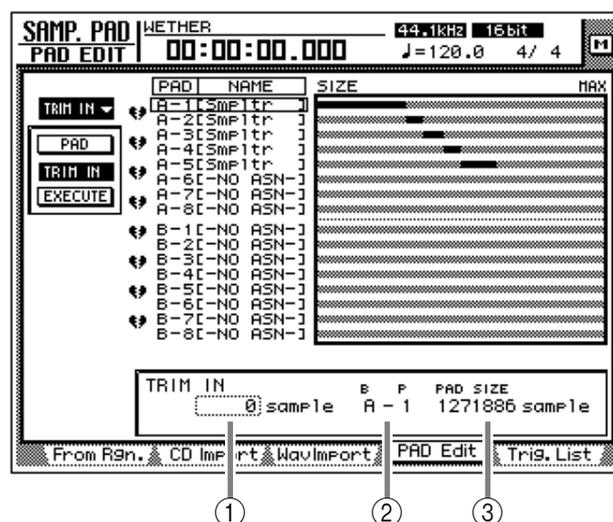


2. Spostate il cursore sul menù TRIM IN (se intendete editare la posizione di inizio del playback) o il menù TRIM OUT (se desiderate editarne la fine) e premete il tasto [ENTER].

Appaiono i pulsanti per impostare i parametri di comando TRIM IN/TRIM OUT.



3. Spostate il cursore sul pulsante PAD e premete il tasto [ENTER].
Il cursore si sposterà sull'area PAD No. nella parte inferiore destra.
4. Usate i tasti [CURSOR] e il dial [DATA/JOG] per selezionare il pad bank e il numero di pad che intendete tagliare.
5. Premete il tasto [ENTER].
Il cursore ritornerà al pulsante PAD.
6. Spostate il cursore sul pulsante TRIM IN (se state editando la posizione iniziale del playback) o il pulsante TRIM OUT (se state editando la parte finale) e premete il tasto [ENTER].
Il cursore si sposterà sul campo del valore di trim.



① TRIM IN/TRIM OUT

Qui potete specificare l'entità del taglio diminuita di un campione.

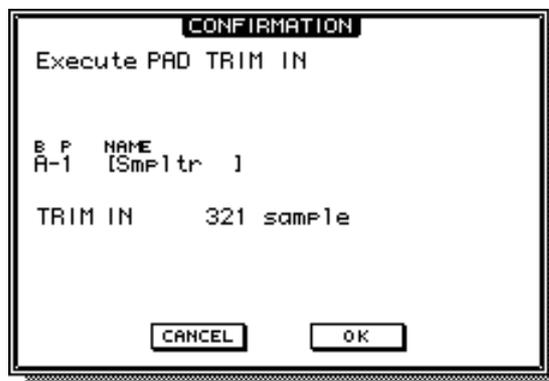
② Numero bank/pad

Visualizza il numero di pad e il bank del pad selezionato in quel momento.

③ PAD SIZE

Visualizza la lunghezza del campione assegnato in quel momento in unità di un campione.

7. Usate il dial [DATA/JOG] per specificare l'entità di taglio in unità sample (o campione).
8. Premete il tasto [ENTER].
9. Spostate il cursore sul pulsante EXECUTE e premete il tasto [ENTER].
Appare una finestra di popup che vi chiede di confermare l'operazione di trimming, cioè di taglio.



10. Per eseguire l'operazione di trimming o taglio, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].
L'inizio o la fine del campione verrà eliminato/a secondo le vostre specifiche. Premete il pad per ascoltare i risultati.

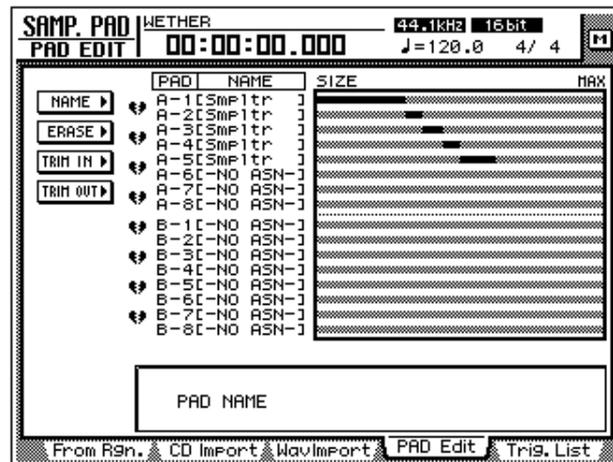


.....
Una volta eseguita l'operazione di taglio, non è possibile tornare indietro premendo il tasto [UNDO]. Se desiderate apportare ancora delle regolazioni di precisione, dovete riassegnare la regione.

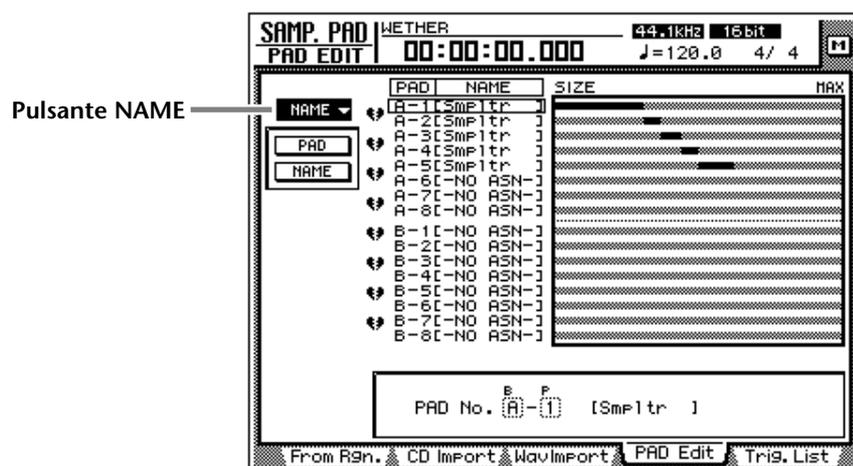
Assegnazione di un nome al pad

Potete assegnare un nome a ciascun pad al quale sia stato assegnato un campione.

1. Nella sezione SAMPLING PAD, premete il pad [EDIT] → tasto [F4].
Appare la pagina PAD Edit.



2. Spostate il cursore sul menù NAME e premete il tasto [ENTER].
Il display mostrerà il pulsante PAD usato per selezionare un pad e il pulsante NAME usato per l'assegnazione di un nome.

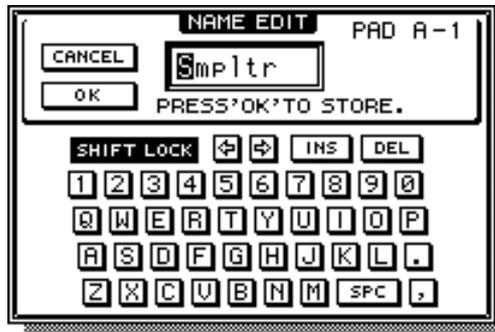


3. Spostate il cursore sul pulsante PAD e premete il tasto [ENTER].
Il cursore si sposterà sull'area PAD No. nella parte inferiore destra.
4. Usate i tasti [CURSOR] e il dial [DATA/JOG] per selezionare il bank e il numero del pad al quale intendete assegnare un nome.
5. Premete il tasto [ENTER].
Il cursore ritornerà sul pulsante PAD.

6. Spostate il cursore sul pulsante NAME e premete il tasto [ENTER].
Appare la finestra di popup NAME EDIT che vi consente di immettere il nome.



Potrà essere immesso un nome costituito al massimo da otto caratteri.



7. Dopo l'assegnazione del nome desiderato, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

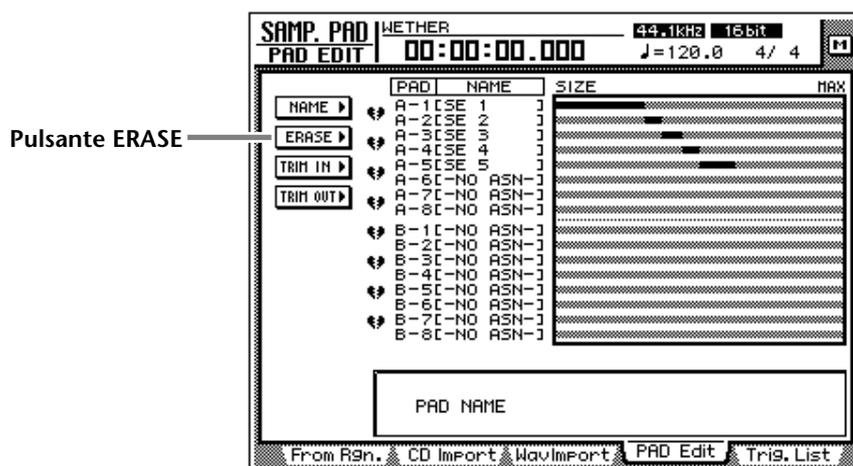


Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, consultate la pagina 60.

Cancellazione di un pad sample e del nome

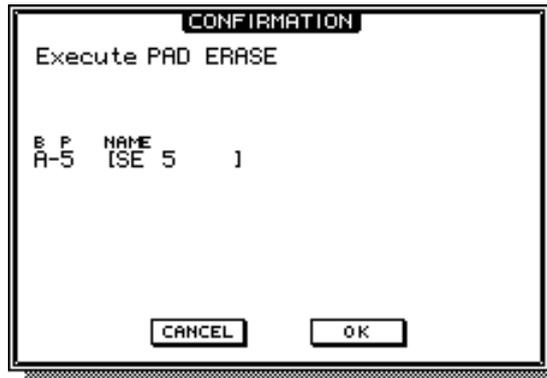
Ecco come cancellare il campione e il nome assegnato al pad, riportando il pad allo stato iniziale.

1. Nella sezione SAMPLING PAD, premete il pad [EDIT] → tasto [F4].
Appare la pagina PAD Edit della videata SAMP.PAD.



2. Spostate il cursore sul pulsante ERASE e premete il tasto [ENTER].
Il display mostrerà il pulsante PAD usato per selezionare il pad e il pulsante EXECUTE usato per eseguire il comando Erase.

3. Spostate il cursore sul pulsante PAD e premete il tasto [ENTER].
Il cursore si sposterà sull'area PAD No. nella parte inferiore destra.
4. Usate i tasti [CURSOR] e il dial [DATA/JOG] per selezionare il bank e il numero di pad che intendete cancellare.
5. Premete il tasto [ENTER].
Il pad verrà selezionato e il cursore ritornerà al pulsante PAD.
6. Spostate il cursore sul pulsante EXECUTE e premete il tasto [ENTER].
Appare una finestra che vi chiede di confermare la vostra intenzione di cancellare le regolazioni del pad.



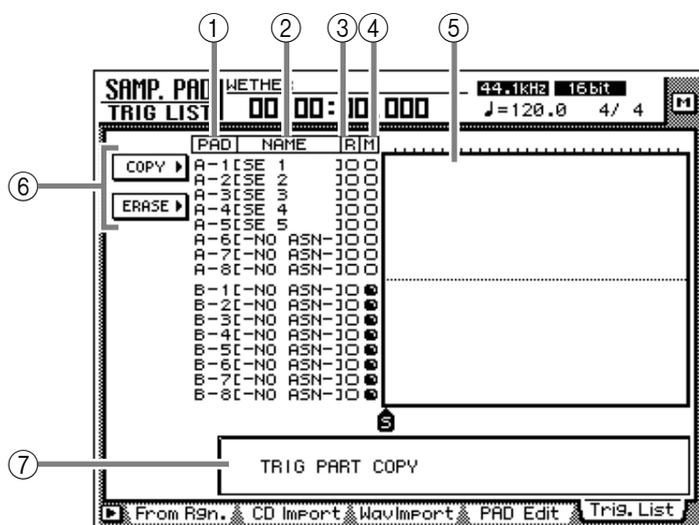
7. Per eseguire il comando Erase, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Registrare la propria performance sui sampling pad

L'AW4416 possiede un semplice sequencer dedicato ai sampling pad, che funziona assieme alla sezione recorder. Questo semplice sequencer registra la temporizzazione degli eventi che si manifestano quando premete un pad e può essere usato per aggiungere suoni di rullante o di bordo del rullante sulle tracce audio oppure per aggiungere effetti sonori. Gli eventi in un'area specifica possono essere copiati ripetutamente come pattern oppure possono essere cancellati.

Ecco come registrare la vostra performance con i pad su un semplice sequencer.

1. Nella sezione SAMPLING PAD, premete il pad [EDIT] → tasto [F5].
Appare la pagina Trig. List che vi permette di registrare la vostra performance sui pad.



Questa videata mostra le seguenti informazioni.

① **PAD**

Verranno registrati/suonati il bank e il numero dei pad.

② **NAME (nome del pad)**

È il nome assegnato a ciascun pad. I pad ai quali non è stato assegnato alcun campione verranno visualizzati come "NO ASN-".

③ **Pulsante R**

È l'interruttore di registrazione per ciascun pad. Quando spostate il cursore e premete il tasto [ENTER] per cambiare il display del pulsante da O a ●, quel pad può essere registrato.

④ **Pulsante M**

Questo è l'interruttore "mute" per ciascun pad. Quando spostate il cursore e premete il tasto [ENTER] per cambiare il display del pulsante da O a ●, quel pad verrà "muted", cioè escluso temporaneamente.



.....
Non è possibile suonare simultaneamente i pad del bank A e B. I pulsanti M verranno automaticamente commutati su ● per il bank che non è selezionato in quel momento dall'interruttore [BANK], e verrà escluso temporaneamente.

⑤ **Tracce Pad**

Queste tracce registrano il tempo degli eventi per ciascun pad. Il tempo dal momento in cui premete il pad fino a quando lo rilasciate viene indicato come un grafico a barre.

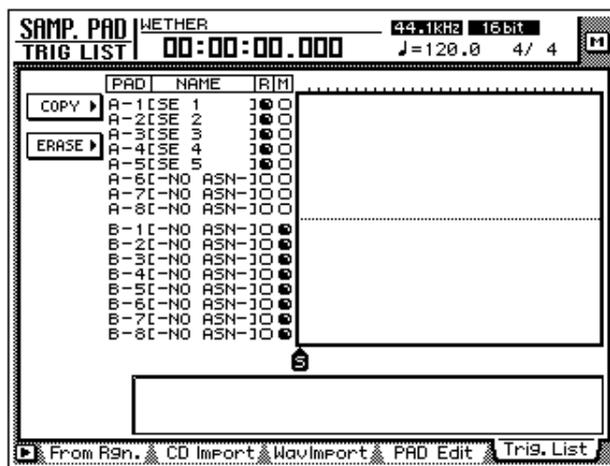
⑥ **Menù COPY/ERASE**

Questo menù dà accesso ai comandi per copiare/cancellare gli eventi preregistrati. Spostate il cursore sul menù desiderato e premete il tasto [ENTER] per accedere all'elenco dei comandi.

⑦ **Area del valore del parametro**

In quest'area potete impostare i parametri richiesti per eseguire il comando.

- Usate i tasti [CURSOR] e il tasto [ENTER] per commutare la colonna R del pad o dei pad che intendete registrare da O a ●.



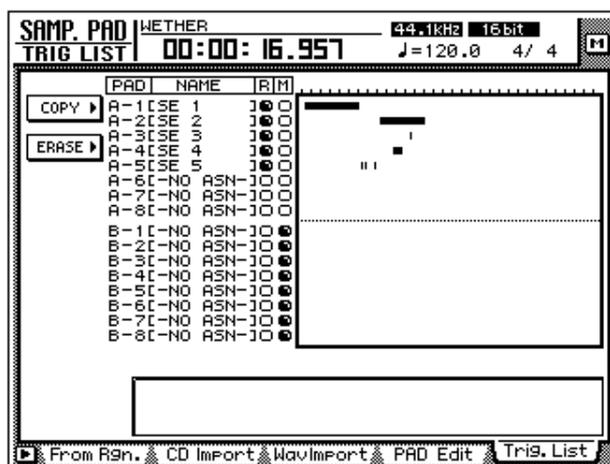
- Fate partire il recorder (registratore), e percuotete i pad mentre ascoltate il playback delle tracce audio.

Gli eventi trigger (cioè quelli attivati) verranno registrati sulla traccia del pad corrispondente.

- Quando avete finito l'esecuzione, fermate il playback sul recorder.



- Potete anche cominciare a registrare dalla parte intermedia della song.
- Subito dopo aver registrato, potete premere il tasto [UNDO] per annullare la registrazione dell'evento.



- Usate i tasti [CURSOR] e il tasto [ENTER] per cambiare la colonna R da ● a O e effettuate il playback del recorder per ascoltare il playback degli eventi.



Sappiate che se effettuate il playback del recorder quando la colonna R visualizza ancora ● e percuotete i pad, verrà registrata la vostra nuova performance.

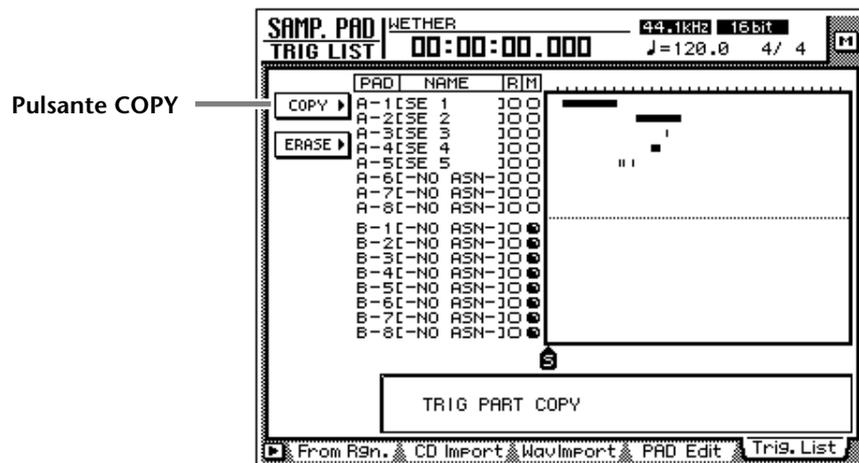


Se commutate la colonna M di un pad da O a ●, quella traccia di pad verrà "muted" (cioè esclusa temporaneamente) anche se voi effettuate il playback della sezione recorder.

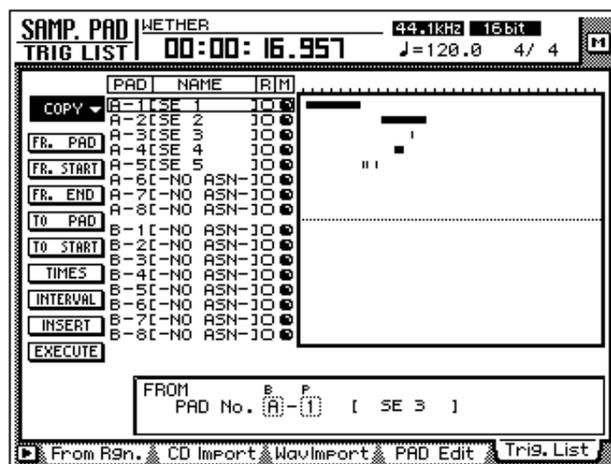
Copiare una performance del pad

Ecco come copiare una performance del pad registrata in un'altra posizione.

- Nella sezione SAMPLING PAD, premete il pad [EDIT] → tasto [F5]. Appare la pagina Trig. List.



- Spostate il cursore sul menù COPY e premete il tasto [ENTER]. Appaiono i parametri per il comando copy. Questi parametri hanno le seguenti funzioni.



FR. PAD (from pad)

Specifica la traccia del pad sorgente della copia.

FR. START (from start)

FR. END (from end)

Specifica l'inizio (FR. START) e la fine (FR. END) dell'area che sarà copiata dalla traccia pad specificata mediante FR. PAD. L'area specificata verrà selezionata come un pattern.

TO PAD

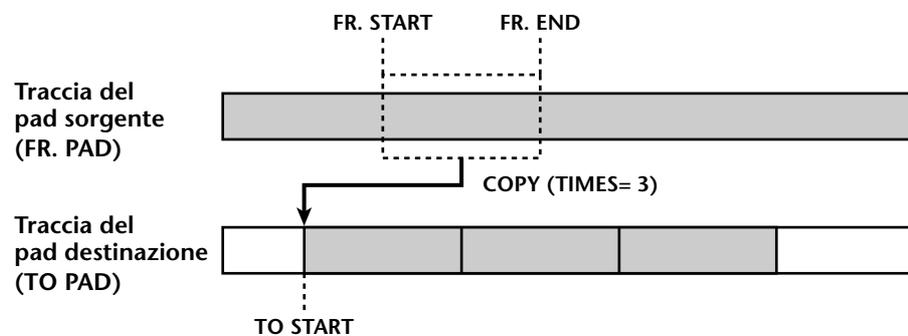
Seleziona la traccia del pad di destinazione nella copia.

TO START

Specifica la posizione nella traccia del pad selezionata mediante TO PAD in cui i dati verranno copiati.

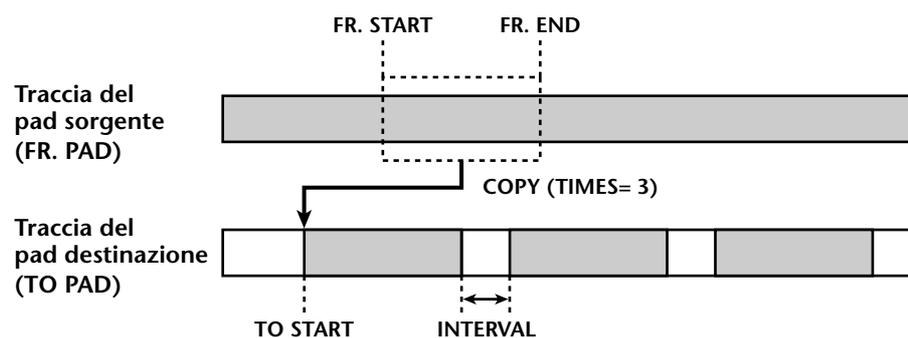
TIMES (numero di copie)

Specifica il numero di volte che i dati verranno copiati. Il pattern selezionato come sorgente della copia verrà copiato ripetutamente.



INTERVAL

Quando si effettuano copie multiple, questo parametro specifica l'intervallo fra i pattern di destinazione copia.



INSERT

Specifica se il pattern verrà inserito (Insert) oppure sovrascritto (OverWrite) nella destinazione della copia.

EXECUTE

Questo pulsante esegue l'operazione della copia.



- Se impostate il contatore sulle unità "measure", potete impostare i parametri FR. START, FR. END e TO START in unità di misura/movimento (measure/beat).
- Invece di usare il dial [DATA/JOG] per cambiare continuamente una locazione o posizione, potete usare i tasti della sezione "locate" per spostarvi istantaneamente su un punto "locate" o un marker desiderato.

3. Spostate il cursore sul parametro di cui intendete effettuare i cambiamenti e premete il tasto [ENTER].

Il cursore si sposta sull'impostazione del parametro e verrà visualizzato il valore di quello selezionato.

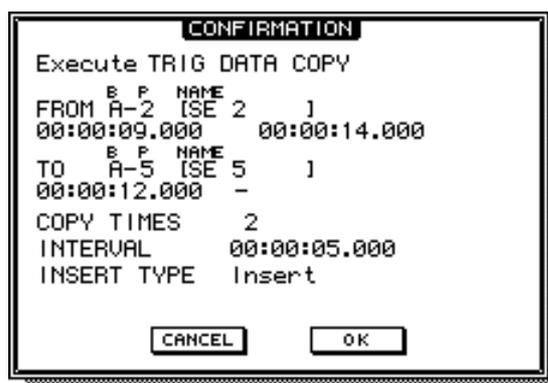
4. Usate il dial [DATA/JOG] per impostare il parametro e premete il tasto [ENTER].

L'impostazione cambia e il cursore ritornerà alla posizione del parametro dello step 3.

5. Ripetete gli step 3–4 per impostare i restanti parametri.

6. Spostate il cursore sul pulsante EXECUTE e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra di popup che vi chiede di confermare il comando Copy.



7. Per eseguire la copia, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

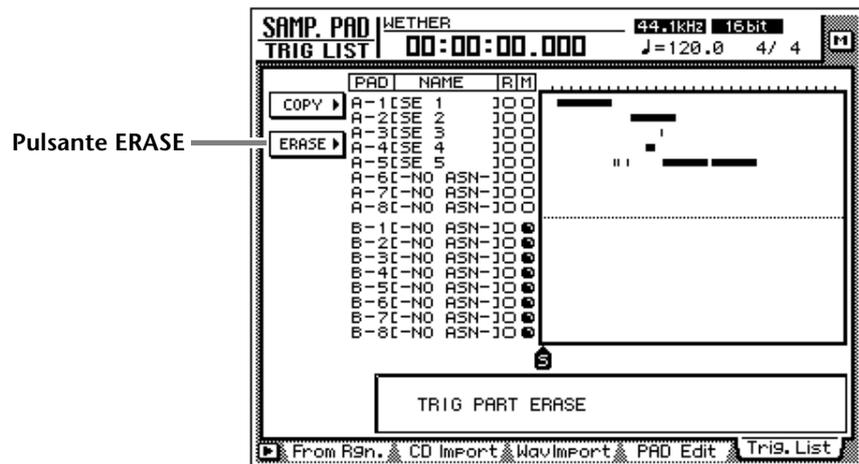


Potete annullare il risultato della copia premendo il tasto [UNDO] immediatamente dopo aver eseguito l'operazione Copy.

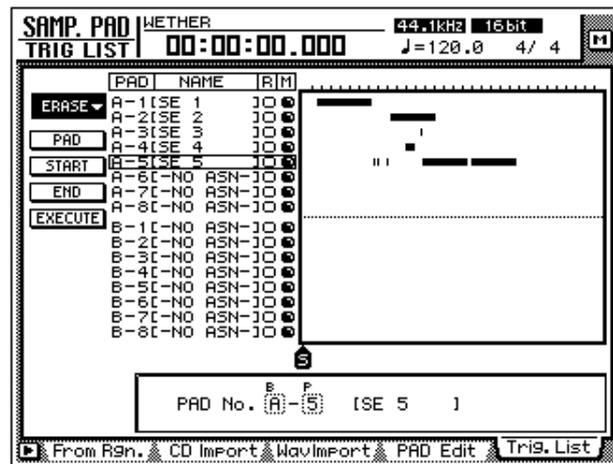
Cancellare una performance del pad

Ecco come cancellare una performance del pad da voi registrato.

1. Nella sezione SAMPLING PAD, premete il pad [EDIT] → tasto [F5].
Appare la pagina Trig. List.



2. Spostate il cursore sul menù ERASE e premete il tasto [ENTER].



Appaiono i parametri per il comando Erase. Ciascun parametro ha la seguente funzione.

- **PAD**

Seleziona la traccia del pad che verrà cancellata.

- **START**

- **END**

Specificano rispettivamente l'inizio (START) e la fine (END) dell'area che verrà cancellata dalla traccia del pad selezionata mediante PAD.

- **EXECUTE**

Questo pulsante fa eseguire il comando Erase.



- Se impostate il contatore sulle unità "measure", potete impostare START e END in unità measure/beat.
- Invece di usare il dial [DATA/JOG] per variare continuamente una locazione (o posizione), potete usare i tasti della sezione "locate" per spostarvi istantaneamente su un punto "locate" o su un marker desiderato.

3. Spostate il cursore sul parametro di cui intendete cambiare il valore e premete il tasto [ENTER].

Il cursore si sposta sull'impostazione del parametro e verrà visualizzato il valore del parametro selezionato.

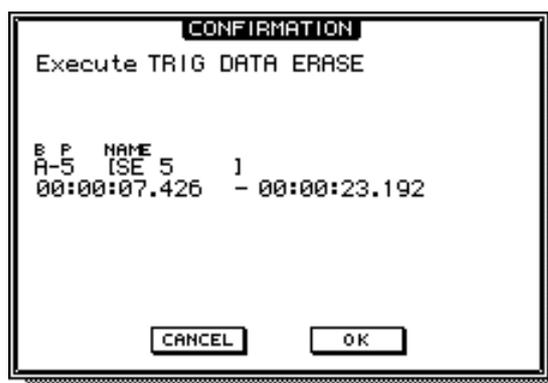
4. Usate il dial [DATA/JOG] per impostare il parametro e premete il tasto [ENTER].

L'impostazione cambierà e il cursore ritornerà sulla posizione del parametro che aveva allo step 3.

5. Ripetete gli step 3 e 4 per impostare gli altri parametri.

6. Spostate il cursore sul pulsante EXECUTE e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra di popup che vi chiede di confermare il comando Erase.



7. Per eseguire il comando Erase, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].



- Potete annullare il risultato dell'operazione di cancellazione premendo il tasto [UNDO] immediatamente dopo Erase.

13 Memorie di scena

Questo capitolo spiega la funzione “scene memory” e come usarla.

Informazioni sulla scene memory

Sull'AW4416, alle regolazioni dei parametri mix di ciascun canale, alla combinazione di input/output esterni, e ai parametri effect 1/2 può essere assegnato un nome da memorizzare come “scena” nella memoria interna. L'area di memoria in cui queste scene sono memorizzate viene definita “scene memory.” Per ogni song è possibile memorizzare fino a 96 scene, richiamabili all'occorrenza con i tasti dell'AW4416o mediante la funzione automix. Tutte le scene immagazzinate nelle “scene memories” vengono salvate su hard disk come parte della song.

□ Parametri inclusi in una scena

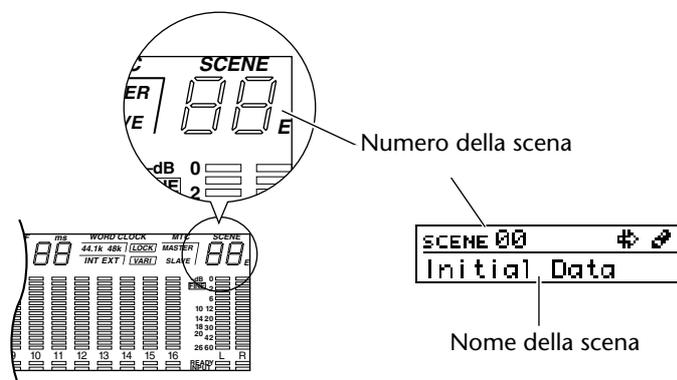
In una scena sono inclusi i seguenti parametri:

Parametri Mix	Posizioni dei Fader per tutti i canali e bus (canali di input 1–24, canali monitor 1–16 della sezione recorder , livelli 1–8 AUX send, effect return 1/2, stereo)
	Regolazioni tasti ON di tutti i canali
	Regolazioni dell'attenuazione di tutti i canali
	Regolazioni Phrase di tutti i canali
	Regolazioni EQ di tutti i canali
	Regolazioni Pan di tutti i canali
	Regolazioni Routing di tutti i canali
	Regolazioni Fader group di tutti i canali
	Regolazioni Pair di tutti i canali
	Regolazioni “Dinamiche” di tutti i canali
	Regolazioni Delay di tutti i canali
Parametri Effect	Regolazioni Parametri di effect 1/2
Altri	Impostazioni del nome di Scene
	Regolazioni tempo di fade per il richiamo del Fader
	Combinazione input/output interni e regolazioni insert

I numeri di scena

Vi sono 97 numeri di scena da 00 a 96. Le scene possono essere memorizzate nei numeri da 01 a 96. La numero 00 contiene una scena che riporta i parametri allo stato iniziale dell' AW4416, e solo per il loro richiamo.

Il numero di scena richiamato in quel momento viene visualizzato nella parte superiore destra del misuratore di livello/contatore. Se viene premuto un tasto delle sezioni MIXER, FADER MODE, AUTOMATION o UNIT (tranne il tasto [FILE]), la parte superiore destra del display mostrerà il numero ed il nome della scena richiamata in quel momento.



• Misuratore di livello/contatore • Display

Se a destra del numero di scena appare la lettera “E”, vuol dire che la scena su cui state lavorando (quella “corrente”) è differente per contenuto da quella precedente o dall’ultima salvata.



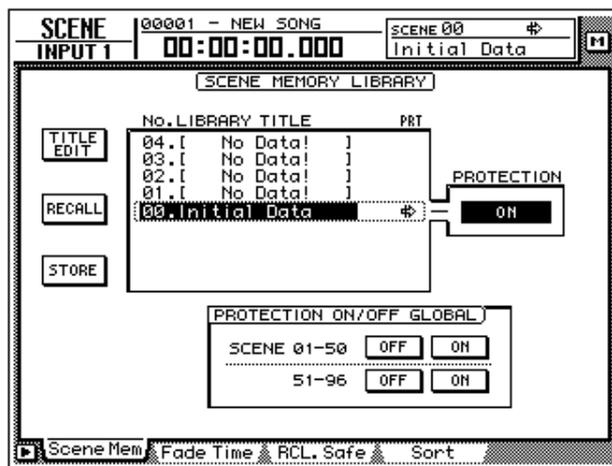
Se viene richiamata la scena 00 di sola lettura, appare il simbolo  per indicare che quella scena è di sola lettura.

Memorizzazione di una scena

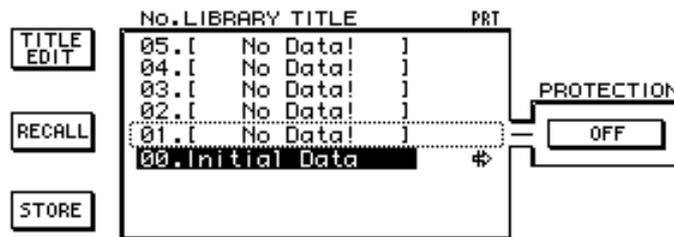
Ecco come assegnare un nome alla scena corrente e memorizzarlo.

1. Premete il tasto [SCENE] → tasto [F1].

Appare la pagina Scene Mem della videata SCENE. Al centro del display appare l’elenco delle scene (numeri e nomi delle scene) presenti nella scene memory. Nell’elenco risulta evidenziata l’ultima scena richiamata. I numeri di scena che non contengono dati saranno contraddistinti da “[No Data !].”

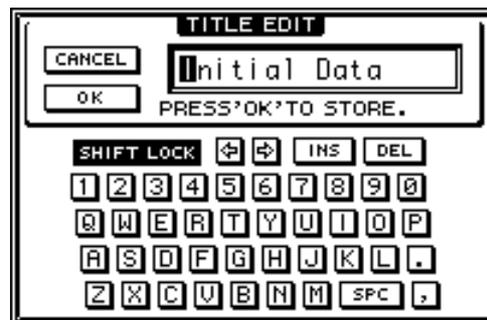


- Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la destinazione del numero di scena (01–96).



- La scena numero 00 può essere solo richiamata.
- Ricordate che, selezionando un numero di scena contenente dati ed eseguendo su di essa l'operazione Store, i dati preesistenti vanno perduti.

- Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] per spostare il cursore sul pulsante STORE della videata, e premete il tasto [ENTER].
Appare la finestra di popup TITLE EDIT, che vi consente di specificare il nome della scena (scene name).



- Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] e il dial [DATA/JOG] per specificare il nome della scena.
Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, consultare la pagina 60.

- Per memorizzare la scena, spostate il cursore sul pulsante OK nella videata e premete il tasto [ENTER].
La scena verrà immagazzinata in memoria, e l'AW4416 sarà nella stessa condizione che ha quando viene richiamato il numero di scena destinazione allo step 2. Per rinunciare alla memorizzazione, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

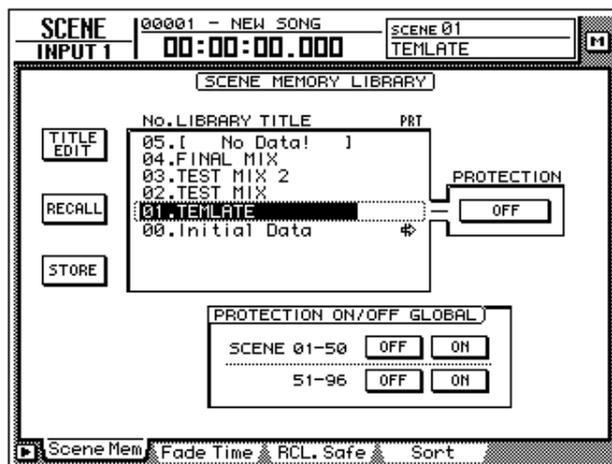


- Per prevenire la sovrascrittura accidentale di una scena memorizzata, per ciascun numero di scena potete impostare la protezione (memory protect). Per i dettagli, vedere a pagina 208.
- Potete usare i tasti della sezione SCENE MEMORY per memorizzare una scena anche se siete in una videata diversa dalla pagina Scen Mem di SCENE. Per i dettagli, vedere a pagina 211.

Richiamo di una scena

Ecco come richiamare i dati immagazzinati in una memoria di scena.

1. Premete il tasto [SCENE] → tasto [F1].
Appare la pagina Scene Mem della videata SCENE.



2. Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la scena che intendete richiamare.
3. Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] per spostare il cursore sul pulsante RECALL e premete il tasto [ENTER].
Appare una finestra di popup che chiede la conferma dell'operazione "recall".



4. Per eseguire l'operazione di richiamo, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].
Per uscire senza eseguire l'operazione, spostate il cursore su CANCEL e premete [ENTER].



Se eseguite l'operazione "recall", i dati della scena in corso verranno scartati. Per riprodurre la scena corrente, dovete salvarne i dati prima di richiamare un'altra scena.

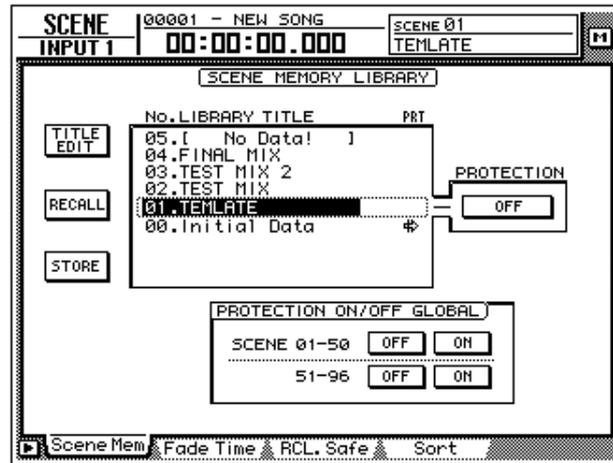


- Con i tasti della sezione SCENE MEMORY richiamate una scena, anche se siete in una videata diversa da SCENE/pagina SceneMem. Per i dettagli vedere a pagina 212.
- Per richiamare le scene dell'AW4416 da un dispositivo esterno, usate i program change (→ P.235), o la funzione automix. (→ P.225).
- Se volete, specificate il tempo (fade time) in cui i fader si spostano nella nuova posizione dopo il richiamo della scena, o escludeteli. Dettagli: Guida di riferimento "Videata SCENE /pagina Fade Time", "Videata SCENE /pagina RCL. Safe".

Editing del nome di una scena

Ecco come potete modificare il nome di una scena memorizzata.

1. Premete il tasto [SCENE] → tasto [F1].
Appare la pagina Scene Mem della videata SCENE.



2. Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la scena di cui intendete editare il nome.



Non è possibile editare una scena non memorizzata, protetta o la scena numero 00.

3. Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] per spostare il cursore sul pulsante TITLE EDIT nella parte superiore del display, e premete [ENTER].
Appare la finestra di popup TITLE EDIT che vi permette di editare il nome della scena.



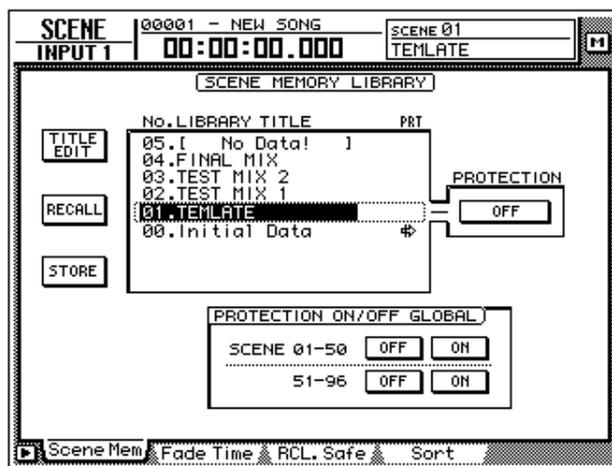
4. Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] ed [ENTER] per immettere il nuovo nome della scena.
5. Dopo il completamento del nome editato, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Il nome della scena verrà aggiornato. Se volete uscire senza cambiare il nome della scena, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

Protezione di una scena

Potete proteggere ogni scena memorizzata. Il numero di una scena con memoria protetta può essere solo richiamato.

1. Premete il tasto [SCENE] → tasto [F1].
Appare la pagina Scene Mem della videata SCENE.



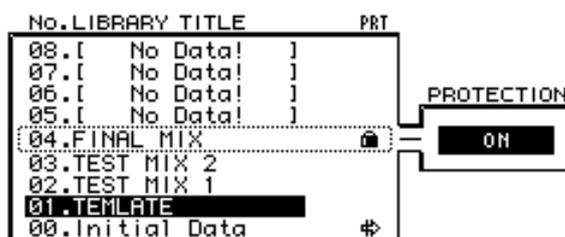
2. Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di scena che intendete proteggere.



Non è possibile selezionare un numero di scena non memorizzato o la scena numero 00.

3. Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] per spostare il cursore sul campo PROTECTION e premete il tasto [ENTER].

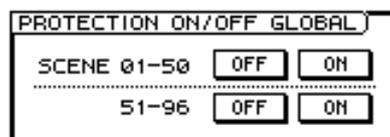
Il display del pulsante cambia da "OFF" a "ON," per indicare che la scena selezionata è protetta. Le scene protette sono contraddistinte dall'icona (🔒) che appare nella colonna PRT dell'elenco.



4. Per escludere (off) la protezione, usate il [DATA/JOG] per selezionare una scena protetta nella stessa pagina, spostate il cursore sul pulsante PROTECTION e premete il tasto [ENTER].

Il display del pulsante cambia da "ON" a "OFF," per indicare che la scena selezionata non è protetta.

Usando i pulsanti PROTECTION ON/OFF GLOBAL nella pagina Scene Mem, potete inserire/escludere la protezione per interi gruppi di memorie di scene.



○ **Pulsanti SCENE 01–50 ON/OFF**

Inseriscono/disinseriscono la protezione per i numeri di scena 01–50.

○ **Pulsanti SCENE 51–96 ON/OFF**

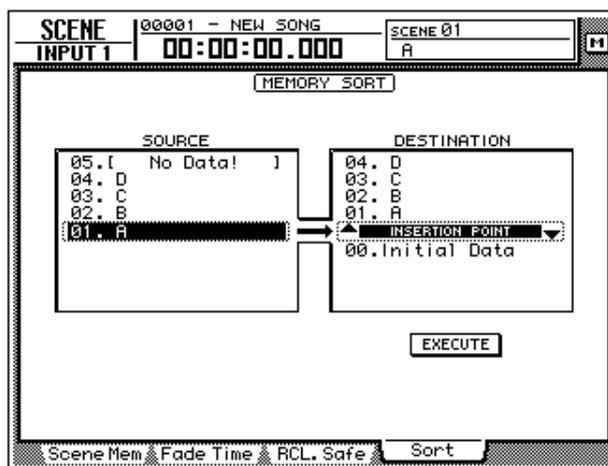
Inseriscono/disinseriscono la protezione per i numeri di scena 51–96.

Cambiare l'ordine delle scene

Qualsiasi scena salvata con i numeri da 01 a 96 può essere spostata in un numero di scena differente.

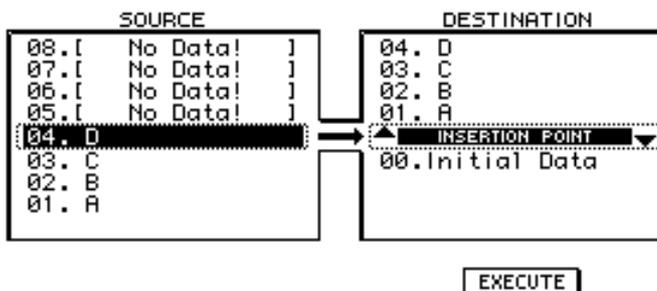
1. Premete il tasto [SCENE] → tasto [F4].

In questo esempio, i nomi di scena "A," "B," "C," e "D" sono stati salvati nei numeri di scena 01–04.



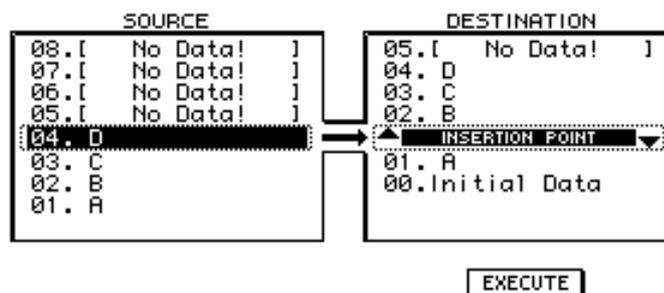
2. Premete il tasto CURSOR [◀] per spostare il cursore sull'elenco a sinistra (SOURCE), e con il dial [DATA/JOG] selezionate la scena sorgente.

Nell'esempio, selezioniamo la scena "D", memorizzata con il numero 04.



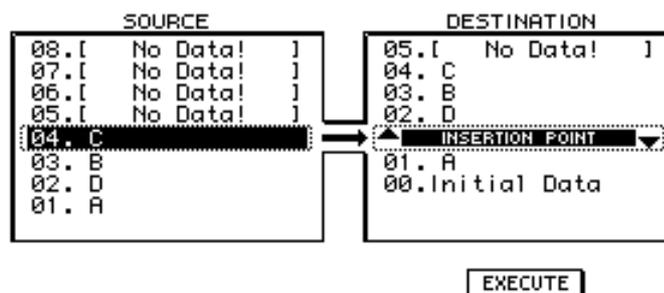
3. Premete il tasto CURSOR [▶] per spostare il cursore sull'elenco a destra (DESTINATION), e con il dial [DATA/JOG] selezionate la scena destinazione.

Nell'esempio, selezioneremo una posizione fra i numeri di scena 01 e 02.



4. Per spostare la scena, premete il tasto CURSOR [▼] per spostare il cursore sul pulsante EXECUTE e premete il tasto [ENTER].

La scena "D" si sposta sulla scena 02, e i numeri distintivi delle scene "B" e "C" s'incrementeranno. Nell'esempio, i numeri di scena 01–04 verranno riarrangiati nell'ordine delle scene "A," "D," "B," e "C."

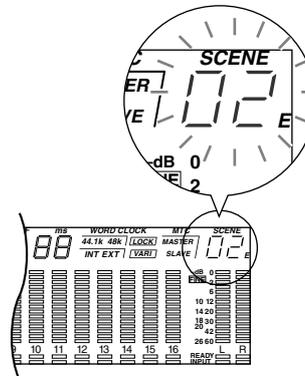


Store/Recall di una scena, con i tasti

Potete anche memorizzare/richiamare una scena usando i tasti della sezione SCENE MEMORY. Con questo metodo, potete eseguire le succitate operazioni anche se vi trovate in una pagina diversa da Scene Mem della videata SCENE. Ad esempio, questo metodo è comodo se state editando i parametri mix e desiderate sovrascrivere ripetutamente la stessa scena.

Memorizzazione di una scena

1. Con i tasti [▼]/[▲], selezionate il numero di scena destinazione (store). Il numero di scena appare nella parte superiore destra del misuratore di livello/contatore.



2. Premete il tasto [STORE]. Sul display appare la finestra TITLE EDIT, che vi permette di specificare il nome della scena.
3. Se volete, usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] ed il tasto [ENTER] per specificare il nome della scena.
4. Per eseguire l'operazione Store, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].



Se volete, potete far eseguire immediatamente l'operazione Store se premete [STORE], anziché accedere alla finestra di popup. Per i dettagli, consultate la Guida di riferimento "Videata UTILITY/Pagina Prefer.1".

Richiamo di una scena

1. Usate i tasti [▼]/[▲] per selezionare il numero di scena che intendete richiamare.
Il numero di scena appare nella parte superiore destra del misuratore di livello/contatore.
2. Premete il tasto [RECALL].
Sul display appare una finestra di popup, che vi chiede di confermare l'operazione "recall".
3. Per eseguire il richiamo, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].



Tip!

.....
Se volete, potete far eseguire immediatamente l'operazione Recall se premete [RECALL], anziché accedere alla finestra di popup. Per i dettagli, consultate la Guida di riferimento "Videata UTILITY/Pagina Prefer.1".

Questo capitolo spiega come effettuare la registrazione ed il playback di automix, e come editare un automix registrato.

Che cosa è l'automix?

L'AW4416 dispone di una funzione "automix" che permette di registrare in tempo reale le operazioni di controllo e di cambio parametri, assieme alla song. Le operazioni di Scene recall o i movimenti dei fader di canale e le variazioni dei tasti [ON] possono essere registrati nell'automix per automatizzare completamente il mix. Troverete particolarmente utile questa funzione quando dovrete eseguire operazioni di registrazione ping-pong o durante il mixdown.

Nell'automix possono essere registrate le seguenti operazioni.

- Operazioni dei fader di ciascun canale.
- Operazioni dei tasti [ON] di ciascun canale.
- Operazioni Pan di ciascun canale.
- Operazioni EQ di ciascun canale.
- Operazioni AUX send di ciascun canale.
- Operazioni di Scene memory/library recall

Potete registrare le operazioni dei fader, di pan, di EQ e di recall delle memorie di scena ecc. in passate separate, oppure usare la funzione punch-in/out per ri-registrare item specifici. La temporizzazione ed i valori di pezzi singoli di dati registrati (noti come "eventi") possono essere editati off-line (cioè con l'automix bloccato).

Nella memoria interna di una song possono essere memorizzati fino a sedici automix differenti, e potete richiamare ed usare uno qualsiasi di questi automix, come volete. (L'automix selezionato in quel momento viene definito "automix corrente"). I sedici automix salvati nella memoria interna si trovano sull'hard disk come parte della song selezionata in quel momento (song corrente).



.....
L'automix dell'AW4416 è sempre legato al tempo assoluto della song. Quando effettuate il playback della song, l'automix inizia l'esecuzione o la registrazione allo stesso tempo assoluto e, quando bloccate la song, si ferma anche l'automix. Non è possibile usare la funzione automix indipendentemente con la song bloccata, o cambiare l'allineamento fra la posizione iniziale della song e quella dell'automix.

Creazione di un nuovo automix

Per registrare un automix, dovete prima crearne uno nuovo.



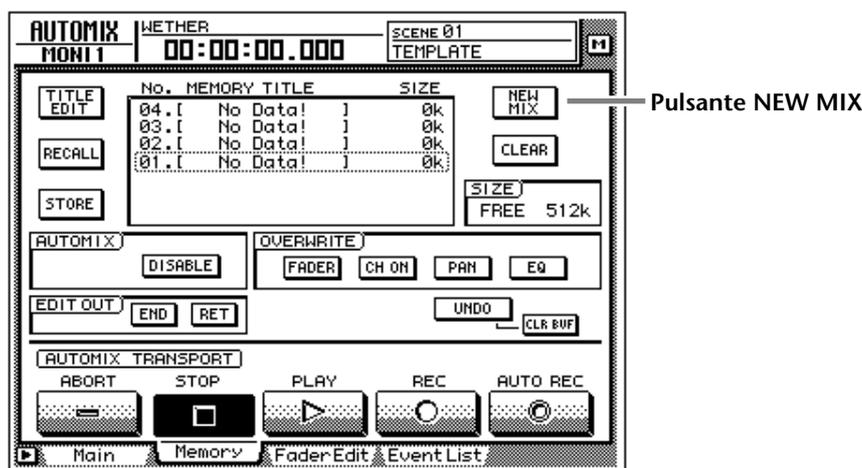
Quando create un nuovo automix, il contenuto dell'automix corrente verrà cancellato. Se desiderate salvare il contenuto dell'automix corrente, consultate la pagina 228 "Memorizzazione di un automix."

1. Quando effettuate il playback dell'inizio della song, impostate i fader di canale, pan, EQ, ed effect send/return ecc., e salvate tutte queste impostazioni in una memoria di scena.

La scena che salvate, in questo caso, sarà il punto iniziale per registrare l'automix. In alternativa, se desiderate usare una scena registrata precedentemente come punto di inizio per l'automix, richiamate quella scena.

2. Premete il tasto [AUTOMIX] → tasto [F2].

Appare il seguente display.



3. Spostate il cursore sul pulsante NEW MIX nella parte superiore destra della videata, e premete il tasto [ENTER].

Appare il messaggio "Will Make New Automix, ARE YOU SURE?".



4. Spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

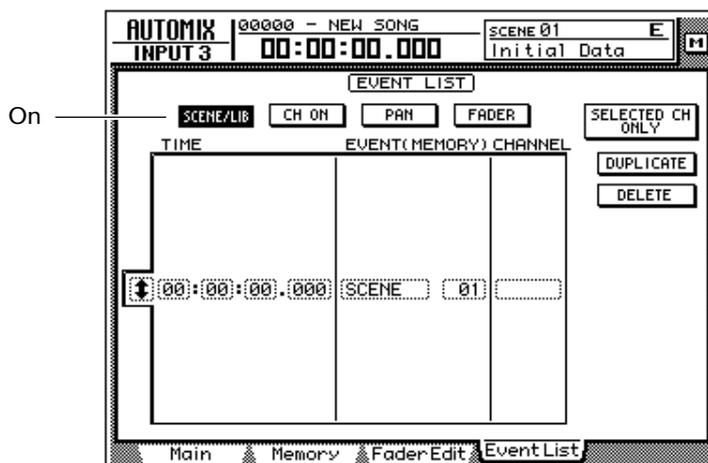
L'automix corrente verrà cancellato, e l'automix verrà inizializzato.



Se decidete di rinunciare a creare un nuovo automix, spostate il cursore sul pulsante CANCEL dopo lo step 3, e premete il tasto [ENTER].

5. Premete il tasto [F4].

Appare la pagina Event List, dove potete editare gli eventi registrati nell'automix corrente.



Notate che il numero di scena che avete salvato nello step 1 viene immesso nella posizione "00:00:00.000" nella colonna TIME. Questo evento richiama una scena con la posizione di tempo assoluta "00:00:00.000" della song. Quando create un nuovo automix, i dati che richiamano la scena corrente (l'ultima scena richiamata o memorizzata) verranno scritti in questa posizione. Questo numero di scena o tempo può essere modificato successivamente.

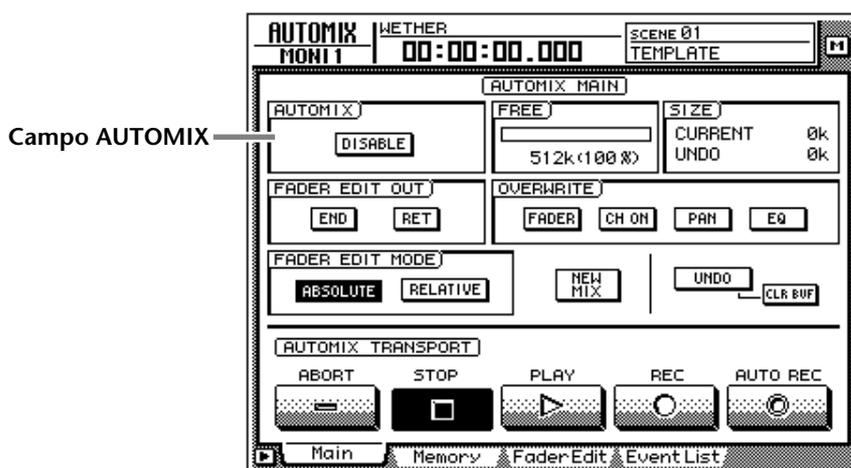
**Note**

Se quando premete il pulsante [F4] non viene visualizzata la memoria di scena, accertatevi che il pulsante SCENE/LIB nella parte superiore sinistra del display sia on o attivato (evidenziato).

Registrare la prima sezione

Qui è riportata la procedura per registrare le operazioni dei fader per i canali monitor.

1. Premete il tasto [HOME] della sezione FADER MODE, ed il tasto [MONI] della sezione MIXING LAYER.
I fader 1–16 funzionano come i fader di canale per i canali monitor 1–16.
2. Localizzate la song in un punto immediatamente precedente quello in cui intendete iniziare la registrazione dell'automix.
3. Premete il tasto [AUTOMIX] → tasto [F1]



4. Spostate il cursore sul pulsante DISABLE del campo AUTOMIX, e premete il tasto [ENTER].

Il pulsante verrà attivato (on) (evidenziato), ed il suo titolo cambierà in ENABLE. Ora l'automix è on (cioè può essere registrato o eseguito). Quando l'automix è on, l'icona  verrà sempre visualizzata a sinistra del contatore sul display.



5. Spostate il cursore sul campo OVERWRITE. Attivate il pulsante FADER (on), e disattivate (off) gli altri pulsanti (CH ON, PAN, EQ).

I pulsanti FADER/CH ON/PAN/EQ nel campo OVERWRITE sono usati per selezionare gli eventi che verranno registrati nell'automix. Se un pulsante è on o attivato (evidenziato), nell'automix può essere registrato il corrispondente tipo di evento. A ciascun pulsante corrispondono i seguenti eventi.

- **FADER**.....Operazioni dei fader e fader AUX send 1–8 di ciascun canale
- **CH ON**.....Operazioni sugli interruttori [ON] di ciascun canale
- **PAN**.....Operazioni Pan di ciascun canale
- **EQ**.....Operazioni EQ di ciascun canale



Le operazioni Scene e library recall possono essere registrate in qualsiasi momento, prescindendo da queste regolazioni.

6. Spostate il cursore sul pulsante REC sul display, e premete [ENTER].
Il pulsante REC lampeggia, per indicare che l'AW4416 è pronto per registrare l'automix.



7. Usate i tasti [SEL] per selezionare i canali per i cui fader intendete registrare le operazioni.

Quando l'automix è nel modo record-ready, potete usare i tasti [SEL] per selezionare il canale che verrà registrato. In questo caso, lampeggiano i tasti [SEL].

8. Premete il tasto [PLAY] sul pannello superiore per dare inizio al playback della song.

Se premete il tasto [PLAY], si accenderà il pulsante REC (sarà evidenziato), ed avrà inizio la registrazione dell'automix. Mentre quest'ultimo viene registrato, il simbolo  a sinistra del contatore presente sulla videata resterà evidenziato (■).

on (evidenziato)

AUTOMIX INPUT 3 | 00000 - NEW SC
AMX 00:00:02.



9. Mentre ascoltate la song, azionate i fader di ciascun canale.
10. Terminate le operazioni, premete il tasto [STOP] sul pannello superiore per arrestare la song.

Il pulsante REC a video si spegne (display normale), e la registrazione dell'automix si arresta. Un messaggio vi chiederà se intendete aggiornare l'automix con il nuovo contenuto registrato.



11. Se intendete aggiornare l'automix con il contenuto della nuova registrazione, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

L'automix verrà aggiornato. Se spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER], il contenuto registrato verrà scartato e l'automix ritornerà allo stato precedente.



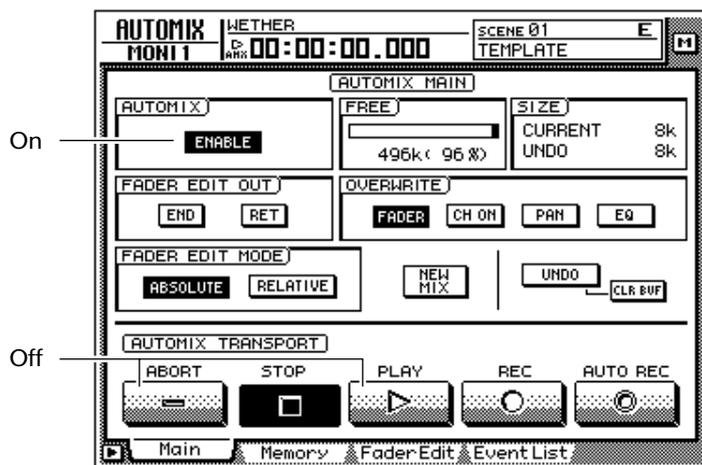
Note

- Se allo step 10 spostate il cursore sul pulsante ABORT e premete [ENTER], sarà scartato il contenuto registrato, e l'automix ritornerà alla sua condizione precedente.
- La registrazione dell'automix può essere arrestata anche premendo il pulsante STOP sullo schermo anziché il tasto [STOP]. In tal caso, la registrazione dell'automix si arresterà, ma la song continuerà ad essere eseguita.
- Anche dopo l'aggiornamento del contenuto dell'automix, potete spostare il cursore su UNDO a destra del display, e premere il tasto [ENTER] per riportare l'automix alla condizione precedente la registrazione (Undo). Non può essere usato il tasto [UNDO] del pannello frontale per annullare l'automix.

Playback dell'automix

Ecco come effettuare il playback dell'automix registrato.

1. Premete il tasto [AUTOMIX] → tasto [F1].



2. Accertatevi che il pulsante nel campo AUTOMIX sia visualizzato come "ENABLE."

Se il pulsante è visualizzato come "DISABLE," spostate il cursore sul pulsante, e premete il tasto [ENTER].

3. Accertatevi che i pulsanti REC e AUTO REC siano esclusi (off).

Se sono attivati (on), spostate il cursore sul pulsante corrispondente, e premete il tasto [ENTER].

4. Localizzate la song in un punto immediatamente precedente quello in cui avevate iniziato la registrazione dell'automix, e premete il tasto [PLAY] del pannello superiore.

Il pulsante PLAY sullo schermo si accende (il pulsante STOP si spegne), e l'automix comincerà ad essere eseguito automaticamente.



Note

Se iniziate il playback nel mezzo della song, anche l'automix inizierà dalla stessa posizione. In questo caso, se prima della posizione di inizio playback esistono eventi di automix, il playback di quest'ultimo considera come eseguiti tutti gli eventi preesistenti (cioè, il mix sarà aggiornato prima dell'inizio del playback).

5. Per bloccare il playback dell'automix, spostate il cursore sul pulsante STOP dello schermo e premete il tasto [ENTER] o [STOP] sul pannello superiore.

Anche se in questo modo l'automix non viene bloccato manualmente, si arresta automaticamente dopo l'esecuzione di tutti gli eventi presenti nell'automix.

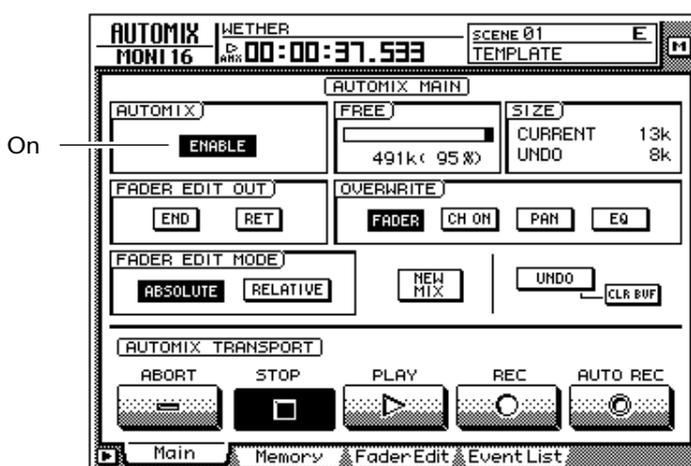
Sovrascrivere sugli eventi

Su un automix preregistrato è possibile sovrascrivere (aggiungere o riscrivere) nuovi dati, sia su un canale differente sia su un differente mix element dello stesso canale. Ad esempio, dopo aver registrato le operazioni del fader per il canale monitor 1, potete registrare quelle relative al canale monitor 2, o registrare le operazioni pan sullo stesso canale. La spiegazione seguente mostra che le operazioni pan o EQ possono essere sovrascritte su un automix che contiene già delle operazioni pre-registrate dei fader dei canali monitor.



Potete usare la stessa procedura per sovrascrivere (riscrivere) gli eventi pre-registrati di un canale registrato precedentemente. In questo caso, quanto è preesistente sarà cancellato dalla nuova riscrittura dati.

1. Premete il tasto [HOME] della sezione FADER MODE, ed il tasto [MONI] della sezione MIXING LAYER.
2. Posizionate la song su un punto immediatamente precedente quello in cui intendete iniziare la sovrascrittura dei dati.
3. Premete il tasto [AUTOMIX] → tasto [F1] .



4. Accertatevi che il pulsante nel campo AUTOMIX sia visualizzato come "ENABLE."
5. Spostate il cursore sul campo OVERWRITE. Attivate (on) i pulsanti PAN ed EQ, e disattivate (off) i rimanenti pulsanti (FADER, CH ON).
6. Spostate il cursore sul pulsante REC dello schermo, e premete il tasto [ENTER].
7. Premete il tasto [SEL] 1.
Per la registrazione viene selezionato il canale monitor 1.



.....
Se volete sovrascrivere su più canali, dovete selezionare i tasti [SEL]. Tuttavia, le operazioni dei controlli [PAN]/[EQ] verranno registrate solo per il canale che avevate selezionato per ultimo premendone il tasto [SEL].

8. Premete il tasto [PLAY] del pannello superiore per dare inizio al playback della song.
Simultaneamente all'inizio del playback della song, si avrà anche l'esecuzione dell'automix precedentemente registrato.
9. Mentre ascoltate la song, agite sul controllo [PAN].
Quando nell'automix registrate le operazioni di pan o EQ, è comodo usare i controlli [PAN]/[EQ] a destra sul display.



.....
Quando azionate i controlli [PAN] ed [EQ], verranno visualizzate nella parte superiore dello schermo, per qualche attimo, le regolazioni di Pan ed EQ del canale corrispondente.

10. Quando avete terminato, premete il tasto [STOP] del pannello superiore.
La registrazione dell'automix si arresta, ed apparirà un messaggio che chiede la vostra conferma per l'aggiornamento dell'automix con il materiale registrato ex-novo.
11. Per aggiornare l'automix con il materiale registrato ex-novo, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Automix: punch-in/out

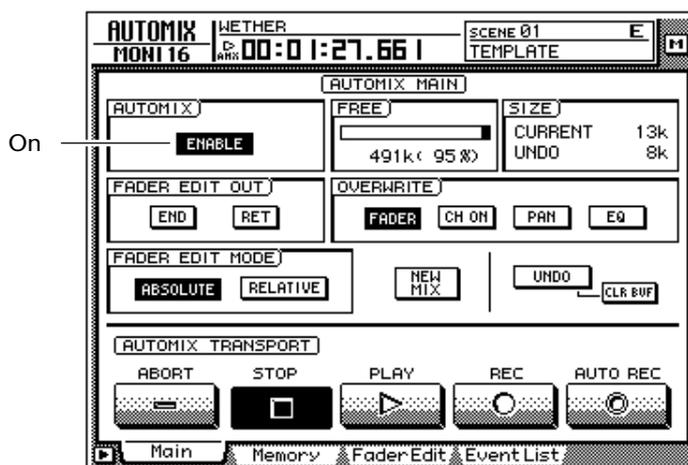
Se registrando l'automix avete commesso un errore, potete ri-registrare solo nella posizione in cui esso si è verificato (punch-in/out). Qui, ad esempio, spiegheremo come effettuare il punch-in/out per riregistrare le operazioni di pan del canale monitor 1 che avete già registrato. Se effettuate il punching-in/out solo su un canale specifico, è comodo usare il pulsante AUTO REC anziché REC.

1. Premete il tasto [HOME] nella sezione FADER MODE, ed il tasto [MONI] nella sezione MIXING LAYER.
2. Posizionate la song su un punto immediatamente precedente la posizione in cui intendete iniziare il punch-in.



Se dovete procedere ripetutamente ad un punching-in/out sull'automix, è comodo individuare un "locate point" su una posizione precedente quella effettiva del punch-in. Per i dettagli sui "locate points", vedere a pagina 109.

3. Premete il tasto [AUTOMIX] → tasto [F1] key.
Accertatevi che il pulsante AUTOMIX sia visualizzato come "ENABLE."



4. Spostate il cursore sul campo OVERWRITE. Attivate il pulsante PAN (on), e disattivate (off) gli altri: FADER, CH ON, EQ.
5. Spostate il cursore sul pulsante AUTO REC nella parte inferiore dello schermo, e premete il tasto [ENTER].
Il pulsante AUTO REC si attiva (on).



Quando usate il pulsante AUTO REC al posto di REC, potete selezionare il canale di registrazione dopo aver posto l'automix nel modo record-ready. Non è necessario usare i tasti [SEL] per selezionare preventivamente il canale.

6. Premete il tasto [PLAY] del pannello superiore per il playback della song.
Se il playback della song viene iniziato con il pulsante AUTO REC su on, il pulsante REC viene automaticamente attivato (on), e l'automix si troverà nel modo record. Tuttavia, la registrazione non avrà luogo poiché il canale di registrazione non è stato ancora selezionato.
7. Quando la song arriva nel punto di punch-in, premete il tasto [SEL] 1 (canale monitor 1).
La registrazione delle operazioni pan sul canale corrispondente inizierà nel momento in cui premete il tasto [SEL] (punch-in). In questo caso, il relativo tasto [SEL] lampeggia.
8. Mentre ascoltate la song, agite sul controllo [PAN].
9. Quando avete finito, ripremete il tasto [SEL] dello stesso canale.
Il tasto [SEL] del canale corrispondente diventa scuro, e la registrazione cessa (punch-out). L'Automix resterà ancora nella condizione di registrabilità, ma la registrazione effettiva non avrà luogo dal momento che non è stato selezionato alcun canale per la registrazione.



.....

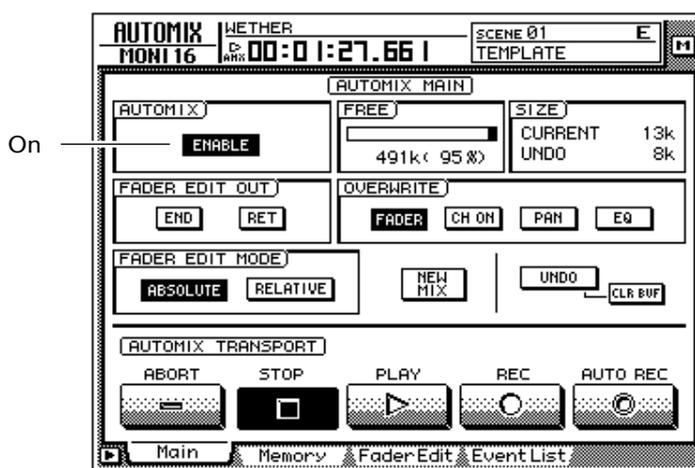
Se allo step 8 non avete azionato alcuna regolazione [PAN], verranno cancellati gli eventi relativi all'operazione pan registrati correntemente fra i punti di punch-in e punch-out. Questo metodo può essere usato per cancellare eventi specifici dalla corrispondente sezione della song.

10. Premete il tasto [STOP] sul pannello superiore.
Appare un messaggio che vi chiede di confermare la decisione di aggiornare l'automix con il materiale registrato ex-novo. In caso affermativo, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].
Quando bloccate la song, REC sullo schermo ritornerà alla condizione Off. Tuttavia, poiché il pulsante AUTO REC resterà attivato (on), potete riefettuare il punch-in sull'automix ripremendo il tasto [PLAY]. Se volete disattivare il pulsante AUTO REC, spostate il cursore su di esso e premete il tasto [ENTER].

Editing dei movimenti dei fader

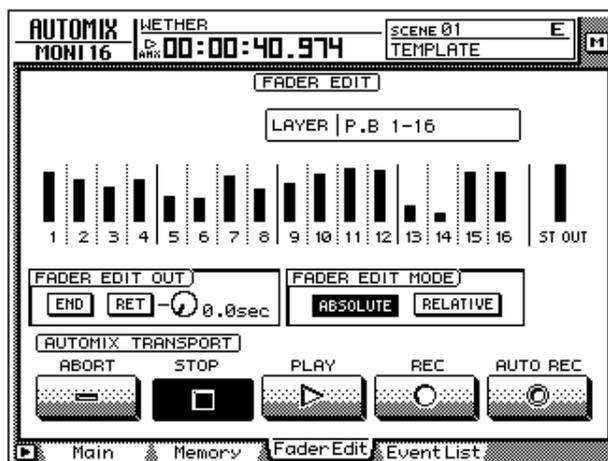
Gli eventi relativi ai fader registrati nell' automix possono essere editati con precisione in tempo reale, osservando i movimenti dei fader su una schermata speciale. Qui, ad esempio, spiegheremo come editare i movimenti del fader precedentemente registrati, relativi al canale monitor 1.

1. Premete il tasto [HOME] della sezione FADER MODE, ed il tasto [MONI] della sezione MIXING LAYER.
2. Posizionate la song su un punto leggermente precedente quello di punch-in.
3. Premete il tasto [AUTOMIX] → tasto [F1].
Il pulsante sul campo AUTOMIX deve essere visualizzato come "ENABLE."



4. Spostate il cursore sul campo OVERWRITE. Attivate (on) il pulsante FADER, e disattivate (off) gli altri (CH ON, PAN, EQ).
5. Premete il tasto [F3].

Appare una pagina in cui le posizioni attuali dei fader di ciascun canale (canali monitor 1–16) appaiono come un grafico a barre. Se volete apportare delle modifiche minuziose ai movimenti di fader nell'automix, è comodo utilizzare questa videata.



6. Accertatevi che sia attivato (on) il pulsante ABSOLUTE nel campo FADER EDIT MODE.

I due pulsanti del campo FADER EDIT MODE sullo schermo selezionano il metodo di editing dei fader. Quando il pulsante ABSOLUTE è on, gli eventi precedentemente registrati vengono cancellati, e verranno registrati i nuovi.



.....
 Usate il pulsante RELATIVE se desiderare apportare cambiamenti relativi agli eventi dei fader precedentemente registrati. Per i dettagli consultate la "Videata AUTOMIX/pagina Main" della Guida di riferimento.

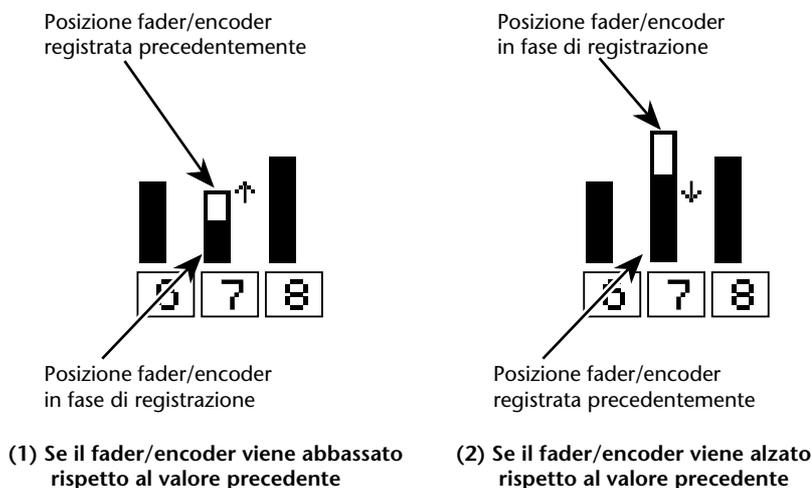
7. Spostate il cursore sul pulsante AUTO REC sullo schermo, e premete il tasto [ENTER].

8. Premete il tasto [PLAY] per effettuare il playback della song.

Se il playback della song viene iniziato con il pulsante AUTO REC su on, verrà automaticamente attivato il pulsante REC, e l'automix sarà nel modo record. Tuttavia, la registrazione non avrà luogo poiché il canale di registrazione non è stato ancora selezionato.

9. Mentre ascoltate la song, premete il tasto [SEL] 1 (canale monitor 1) nel punto in cui desiderate effettuare il punch-in, e cominciate ad agire sui fader.

Il punch-in inizierà nell'istante in cui premete il tasto [SEL]. Quando muovete il fader, verranno visualizzate nel grafico a barre entrambe le posizioni (quella registrata prima e quella relativa alla registrazione in corso). La freccia verso l'alto o verso il basso, di fianco al grafico a barre, indica la direzione in cui potete muovere il fader per ritornare alla posizione precedentemente registrata.



10. Quando avete terminato di operare con i fader, premete il tasto [SEL] dello stesso canale per uscire (punch-out).



.....
 Se attivate il pulsante RET nel campo FADER EDIT OUT prima di iniziare il punch-in, i fader ritornano automaticamente alle posizioni precedentemente registrate non appena effettuate il punch-out. Ciò è comodo quando desiderate modificare solo il livello per l'area di punch-in/out. Con la manopola a destra del pulsante RET regolate il tempo di ritorno dei fader alle posizioni pre-registrate. Per i dettagli, consultate la "Videata AUTOMIX/pagina Main" della Guida di riferimento."

11. Dopo il punch-in/out, premete il tasto [STOP] del pannello superiore.

Un messaggio vi chiederà di aggiornare l'automix con il nuovo materiale registrato. Per confermare l'aggiornamento dell'automix, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Editing dell'automix off-line

Mentre l'AW4416 è off-line, potete editare la temporizzazione o il valore degli eventi prima registrati, o eliminare quelli indesiderati. Possono essere editati off-line i seguenti eventi.

- Operazioni con i fader per ciascun canale
- Operazioni sul tasto [ON] per ciascun canale
- Operazioni Pan per ciascun canale
- Operazioni di richiamo memorie di scena o library.

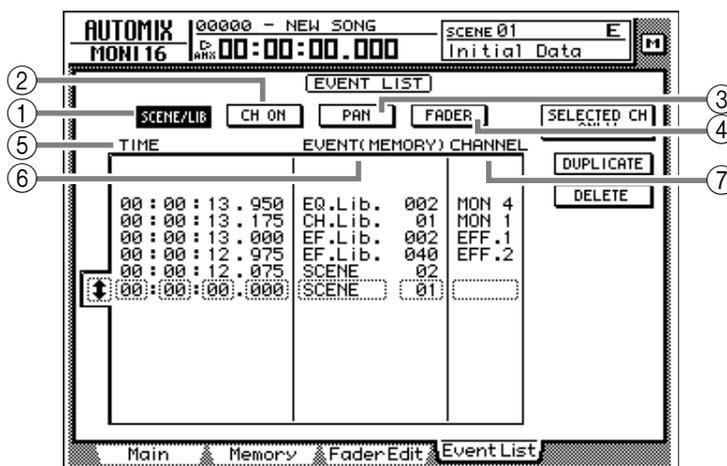


I tempi degli eventi sono sempre visualizzati come tempo di song assoluto. Per questo motivo, vi raccomandiamo di visualizzare quest'ultimo nel contatore quando editate gli eventi off-line (→ P.39).

Ad esempio, vi spieghiamo come editare un evento di richiamo di scena o di libreria.

1. Premete il tasto [AUTOMIX] → tasto [F4].

Appare la pagina EventList, che visualizza un elenco di eventi registrati nell'automix.



Usate i pulsanti SCENE/LIB, CH ON, PAN, e FADER nella parte superiore dello schermo per selezionare il tipo di eventi da visualizzare. A ciascun pulsante corrispondono i seguenti tipi di evento.

- ① **Pulsante SCENE/LIB** Operazioni di richiamo scene o libreria
- ② **Pulsante CH ON** Operazioni sui tasti [ON] per ciascun canale
- ③ **Pulsante PAN** Operazioni Pan per ciascun canale
- ④ **Pulsante FADER** Operazioni Fader per ciascun canale

2. Spostate il cursore sul pulsante SCENE/LIB e premete il tasto [ENTER].
Nell'elenco appariranno gli eventi "scene/library recall" registrati nell'automix. L'evento racchiuso dal tratteggio al centro dell'elenco stesso è quello selezionato per l'editing.
3. Spostate il cursore su  a sinistra dell'elenco, e ruotate il dial [DATA/JOG] per sondarne il contenuto e selezionare l'evento che volete editare.
4. Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶] per spostare il cursore sull'item dei dati all'interno dell'evento da editare.

	00:00:13.950	EQ.Lib.	002	MON 4
	00:00:13.175	CH.Lib.	01	MON 1
	00:00:13.000	EF.Lib.	002	EFF.1
	00:00:12.975	EF.Lib.	040	EFF.2
	00:00:12.075	SCENE	02	
	00:00:00.000	SCENE	01	

⑤ TIME

L'evolversi con cui l'evento viene eseguito, sarà visualizzato come "ore:minuti:secondi:millisecondi."

⑥ EVENT

Quest'area mostra il tipo ed il valore dell'evento. Il tipo selezionabile in quest'area dipende da quale pulsante, fra quelli sopra esposti, è stato premuto. Quando è attivo (on) il pulsante SCENE/LIB, possono essere selezionati i seguenti eventi.

- **SCENE**Memorie di scena. Il valore a destra è il numero della scena che verrà richiamata.
- **EQ.Lib.**Librerie EQ. Il valore a destra è il numero di libreria EQ che verrà richiamata.
- **DY.Lib.**Librerie di Dinamiche. Il valore a destra è la libreria "dynamics" che verrà richiamata.
- **EF.Lib.**Librerie Effect. Il valore a destra è il numero di libreria "effect" che verrà richiamata.
- **CH.Lib.**Librerie Channel. Il valore a destra è il numero di libreria "channel" che verrà richiamata.

⑦ CHANNEL

Mostra il canale (input channel 1–24, monitor channel 1–16, stereo output channel, return channel 1/2) per cui l'evento verrà richiamato. Sarà vuoto (blank) se al punto ⑥ è stata selezionata la memoria di scena.

5. Ruotate il dial [DATA/JOG] per modificare il valore dell'item su cui è posizionato il cursore.

	00:00:13.950	EQ.Lib.	005	MON 4
	00:00:13.175	CH.Lib.	01	MON 1
	00:00:13.000	EF.Lib.	002	EFF.1
	00:00:12.975	EF.Lib.	040	EFF.2
	00:00:12.075	SCENE	02	
	00:00:00.000	SCENE	01	



.....

Quando cambiate il corso di un evento, il cursore può saltare di una o più righe dell'elenco su un'altra posizione. Ciò accade perché gli eventi sono elencati in ordine di tempo, e quindi non si tratta di un cattivo funzionamento. Il tempo degli eventi può essere modificato con incrementi fino di 25 msec.



.....

Note Se nella parte superiore dello schermo è attivato (on) il pulsante *SELECTED CH ONLY*, lo schermo mostrerà solo gli eventi del canale selezionato dal tasto [SEL].

6. Per aggiungere un nuovo evento, spostate il cursore sul pulsante **DUPLICATE** nella parte superiore destra dello schermo, e premete il tasto [ENTER].

L'evento correntemente selezionato per l'editing verrà duplicato. Potete modificarne come desiderate il tempo, il tipo ed il valore.

7. Per eliminare un evento indesiderato, spostate il cursore sul pulsante **DELETE** nella parte superiore destra dello schermo, e premete il tasto [ENTER].

L'evento correntemente selezionato per l'editing verrà eliminato.



.....

Note Il livello delle mandate *AUX 1-8* o le operazioni *EQ* non sono eseguibili off-line. Dovete usare la tecnica *punch-in/out* per sovrascrivere o eliminare queste operazioni nel range specificato.

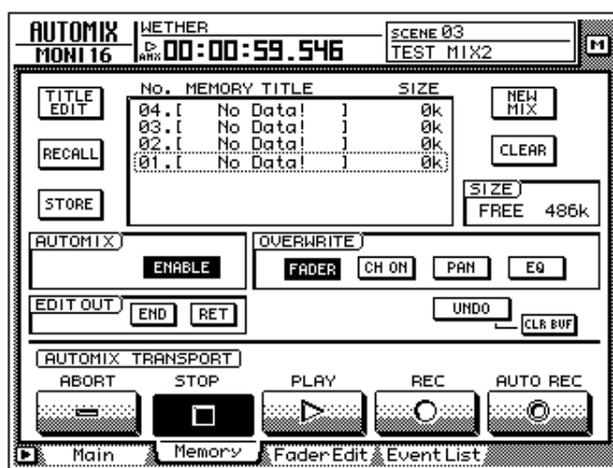
Memorizzazione di un automix

Una volta completato l'automix corrente, dovrete assegnargli un nome e immagazzinarlo nella memoria di automix. Nella memoria interna è possibile immagazzinare fino a sedici automix.



I dati automix, da voi immagazzinati in memoria, vengono salvati sull'hard disk come parte della song corrente. Ciò vuol dire che potete creare fino a 16 differenti versioni di automix per una sola song, e confrontarle in qualsiasi momento.

1. Premete il tasto [AUTOMIX] → tasto [F2].



2. Spostate il cursore sull'elenco al centro dello schermo, e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di destinazione per l'automix. Potete selezionare i numeri di automix 01–16. I numeri non contenenti dati appaiono nell'elenco come “[No Data!].”
3. Spostate il cursore sul pulsante STORE situato a sinistra dell'elenco e premete il tasto [ENTER].
Appare una videata per l'immissione del nome dell'automix. Assegnate un nome costituito al massimo da sedici caratteri. (Per i dettagli sull'immissione dei caratteri, vedere a pagina 60.)



4. Dopo aver immesso il nome dell'automix, spostate il cursore su OK e premete il tasto [ENTER].

I dati dell'automix corrente verranno memorizzati nel numero di automix selezionato.

**Tip!**

Se, alla pagina *Prefer.1* della videata *UTILITY* mettete su "OFF" *STORE CONFIRMATION* (Tasto [UTILITY] → tasto [F2]), l'automix verrà memorizzato nel numero di automix specificato senza che appaia questa videata. Questo metodo è utile se intendete sovrascrivere ripetutamente un automix nello stesso numero.

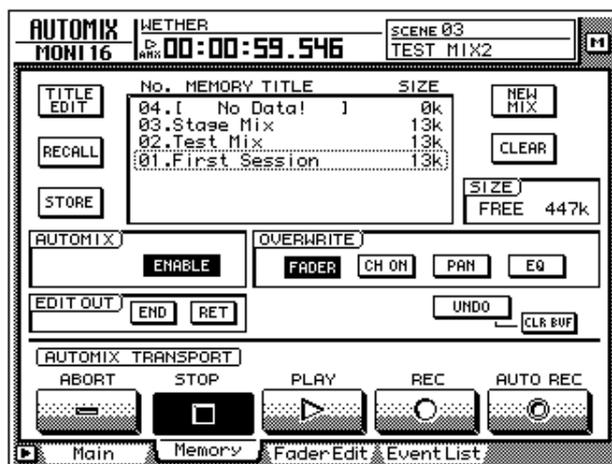


La memoria interna di automix è condivisa dall'automix corrente ed una massimo di sedici automix memorizzati. Ciò vuol dire che, se quello corrente occupa molta memoria, potrebbe risultare impossibile immagazzinare in memoria l'automix anche se nell'elenco alcuni numeri di automix risultano vuoti. In tale eventualità, cancellate i dati di automix salvati precedentemente — purché non vi occorran più — (consultate la "Videata *AUTOMIX /Pagina Memory*"), e rieseguite l'operazione *Store*.

Richiamo di un automix

Ecco come richiamare un automix che sia stato salvato in memoria.

1. Premete il tasto [AUTOMIX] → tasto [F2].



2. Spostate il cursore sull'elenco al centro dello schermo, e ruotate il dial [DATA/LOG] per selezionare il numero di automix da richiamare.

No.	MEMORY TITLE	SIZE
06.	[No Data!]	0k
05.	[No Data!]	0k
04.	[No Data!]	0k
03.	Stage Mix	1k
02.	Test Mix	1k
01.	First Session	1k

3. Spostate il cursore sul pulsante RECALL situato a sinistra dell'elenco, e premete il tasto [ENTER].

Un messaggio vi chiederà di confermare il vostro desiderio di richiamare il numero di automix selezionato allo step 2.



4. Spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Verrà eseguita l'operazione di recall o richiamo, e l'automix corrente verrà sostituito dai dati di quello che avete richiamato.

Questo capitolo spiega come potete usare l'interfaccia MIDI quando adoperate l'AW4416.

Che cosa potete fare con la MIDI

Sull'AW4416, l'interfaccia MIDI — in seguito citata solo come MIDI — può essere usata per eseguire le seguenti operazioni.

○ **Cambiare le scene con controllo remoto**

Trasmettendo all'AW4416 i cambi programma da un dispositivo esterno, potete cambiare le scene dell'AW4416 con controllo remoto. Potete fare in modo che i cambi programma vengano trasmessi ad un dispositivo esterno quando selezionate le scene sull'AW4416.

○ **Sincronizzare l'AW4416 con un dispositivo esterno via MTC/MIDI Clock**

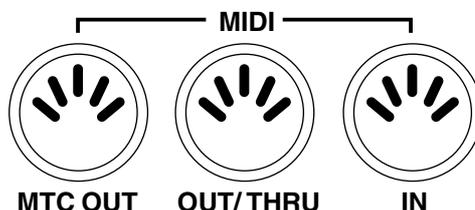
Dall'AW4416 possono essere trasmessi messaggi di sincronizzazione come MTC (MIDI Time Code) o MIDI Clock ad un dispositivo esterno come un sequencer MIDI, in modo che si sincronizzi con la song dell'AW4416. (Anche l'MTC può essere ricevuto dall'AW4416.)

○ **Controllo remoto via MMC**

I messaggi MMC (MIDI Machine Control) provenienti da un computer o da un altro dispositivo esterno possono essere ricevuti per controllare in remoto le operazioni di "trasporto" dell'AW4416 o per selezionare/disabilitare le tracce di registrazione.

Porte MIDI e connettore TO HOST

L'AW4416 possiede le seguenti porte MIDI per il trasferimento dei messaggi.



○ Porta MIDI IN

I messaggi MIDI come i program change, MMC, ed MTC vengono ricevuti tramite questa porta.

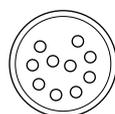
○ Porta MIDI OUT/THRU

Cambiando l'impostazione di un parametro esterno, questa porta può funzionare sia come connettore MIDI OUT sia come MIDI THRU. Se è usata come MIDI OUT, trasmette messaggi MIDI come i program change, MMC e MIDI Clock. Quando è usata come MIDI THRU ritrasmette inalterati i messaggi ricevuti alla porta MIDI IN.

○ Porta MTC OUT

- Un'uscita dedicata per l'MTC.

TO HOST



○ Connettore TO HOST

Questo connettore può essere collegato da un cavo (da acquistare separatamente) con la porta seriale del vostro computer, consentendo l'interscambio diretto dei messaggi MIDI fra l'AW4416 ed il computer. Per usare questo connettore, dovete impostare la porta MIDI su "TO HOST PC1," "TO HOST PC 2," o "TO HOST MAC," secondo il computer che state usando (→ P.233).



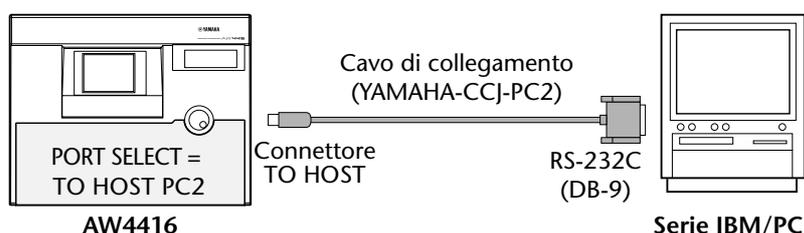
- Il connettore TO HOST non può essere usato simultaneamente con la porta MIDI IN e la porta MIDI OUT/THRU.
- L'MTC non può essere trasmesso via connettore TO HOST. Se dovete trasmettere l'MTC al vostro computer, usate il connettore MTC OUT.
- Prescindendo dall'impostazione della porta, la porta OUT/THRU funziona come THRU se è selezionata MIDI THRU.

Uso di TO HOST per connessione diretta con il vostro computer

Connessioni

Per lo scambio diretto di messaggi MIDI fra l'AW4416 ed il vostro computer, usate un cavo da acquistare separatamente per collegare il connettore TO HOST dell'AW4416 alla porta seriale del computer.

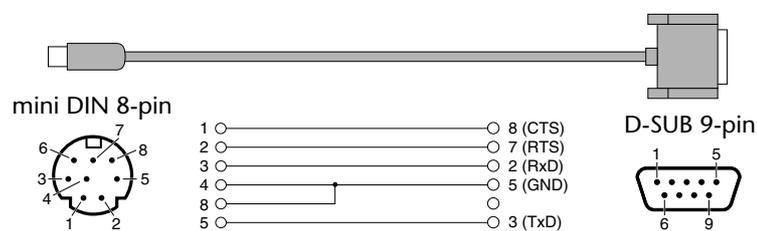
Connessione con un computer della serie IBM/PC



Connessione con un computer della serie Apple Macintosh

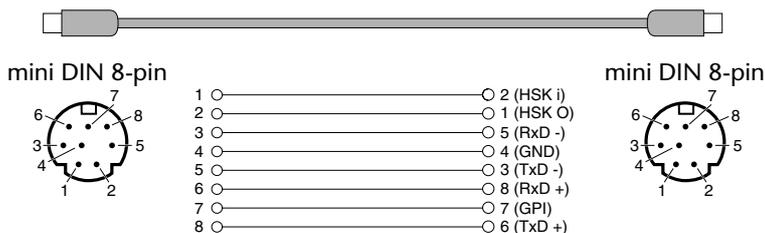


○ Serie IBM/PC: D-SUB9P → cavo incrociato mini DIN8P



Se il vostro PC ha un connettore D-SUB 25-pin, usate un cavo Yamaha CCJ-PC1 con una conversione maschio/femmina.

○ Serie Apple Macintosh : cavo periferico - sistema a 8-pin



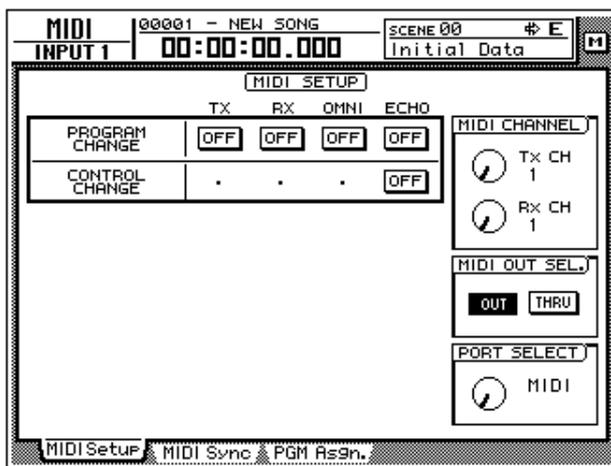
Per i Macintosh che non hanno un cavo modem/stampante, non è possibile il collegamento diretto al connettore TO HOST dell'AW4416.

Impostazione del parametro PORT SELECT

Per usare il connettore TO HOST, bisogna impostare correttamente il parametro PORT SELECT dell'AW4416 per il tipo di computer selezionato.

1. Premete [MIDI], e quindi il tasto [F1].

Appare la pagina MIDI Setup, che vi permette di apportare le impostazioni MIDI per l'AW4416.



2. Spostate il cursore sulla manopola PORT SELECT ed usate il dial [DATA/ JOG] per selezionare l'impostazione appropriata per il vostro computer. I tipi seguenti di computer richiedono la seguente impostazione del parametro PORT SELECT.

- Serie IBM/PC: TO HOST PC 2 (38.4 kbps)
- Serie Apple Macintosh (con porta modem/stampante): TO HOST MAC

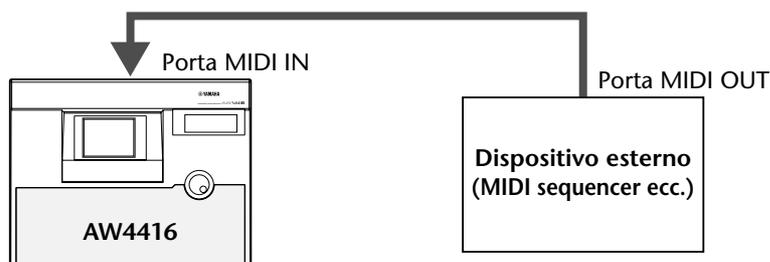


- Secondo il sistema, potreste aver bisogno di software per driver separato per effettuare i collegamenti con la porta seriale.
- Collegandovi ad un Macintosh, dovete regolare su 1 MHz l'impostazione MIDI interface clock della vostra applicazione.

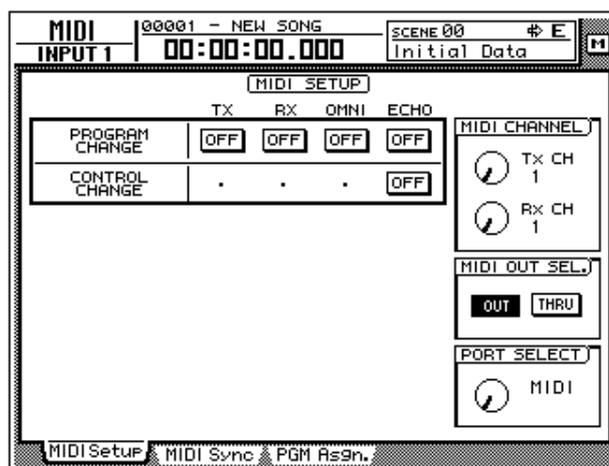
Commutare le scene dell'AW4416 da un dispositivo esterno

Trasmettendo i program change da un dispositivo esterno all'AW4416, potete richiamare le sue memorie di scena in remoto.

1. Collegate la porta MIDI OUT del dispositivo esterno sulla porta MIDI IN dell'AW4416.



2. Premete il tasto [MIDI] e quindi premete il tasto [F1].
Sul display appare la pagina MIDI Setup. In questa pagina potete selezionare il canale MIDI sul quale l'AW4416 trasmette e riceve, e selezionare se i program change ed i control change verranno trasmessi e ricevuti.



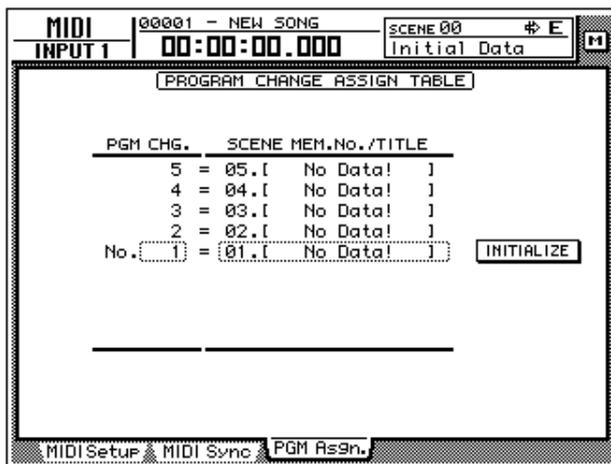
3. Spostate il cursore sul pulsante RX (ricezione) nell'area PROGRAM CHANGE e premete il tasto [ENTER].
Il pulsante cambia da "OFF" in "ON." Con quest'impostazione possono essere ricevuti i program change.
4. Spostate il cursore sulla manopola Rx CH nell'area MIDI CHANNEL, e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare il canale di ricezione MIDI (receive channel) dell'AW4416.



Se attivate (on) il pulsante OMNI nell'area PROGRAM CHANGE, verranno ricevuti i program change di tutti i canali.

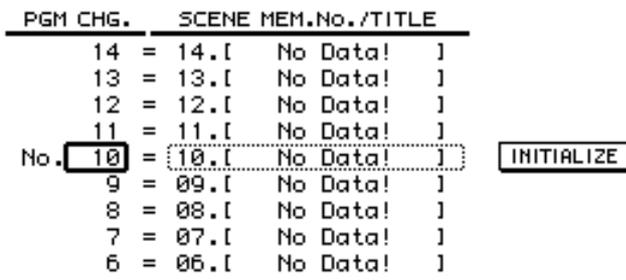
5. Premete il tasto [F3].

Appare la pagina PGM Asgn. che permette di assegnare i numeri di scena dell'AW4416 a ciascun numero di programma da 1 a 128. La colonna "PGM CHG." è il numero di program change e la colonna "SCENE MEM.No./TITLE" rappresenta il numero di scena ed il suo titolo.



Se spostate il cursore sul pulsante INITIALIZE a destra dello schermo e premete il tasto [ENTER], verranno inizializzate le assegnazioni dei numeri di scena; quelli da 01–96 verranno assegnati ai numeri di programma 1–96, e la scena numero 00 sarà assegnata al program change 100. (Tutti gli altri numeri di program change saranno contraddistinti da "-NO ASSIGN-".)

6. Spostate il cursore sulla colonna PGM CHG. ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare un numero di program change (1–128).



7. Spostate il cursore a destra, ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di scena (00–96) che verrà assegnato al numero di program change da voi selezionato allo step 6.

Selezionando “–NO ASSIGN–,” non verrà assegnato alcun numero di scena a quel numero di program change. Se selezionate un numero di scena che non sia stato immagazzinato nella memoria interna dell’AW4416, l’area del titolo (title) indica “[No Data!].”

PGM CHG.	SCENE MEM.No./TITLE
14 =	14.[No Data!]
13 =	13.[No Data!]
12 =	12.[No Data!]
11 =	11.[No Data!]
No. 10 =	01.Initial Mix
9 =	09.[No Data!]
8 =	08.[No Data!]
7 =	07.[No Data!]
6 =	06.[No Data!]

INITIALIZE



Se a più numeri di program change è assegnato lo stesso numero di scena, richiamando la scena corrispondente si avrà solo la trasmissione dei numeri di program change assegnati con il valore più basso. Quando richiamate un numero di scena al quale non è assegnato alcun program change, non verrà trasmesso alcun program change.

- Trasmettete un messaggio di program change dal dispositivo esterno. L’AW4416 richiamerà la scena corrispondente al program change ricevuto.

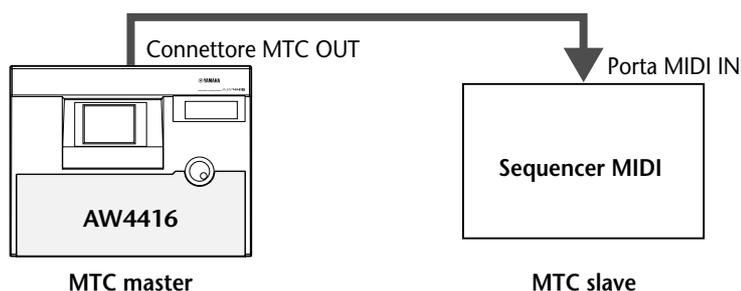


Quando usate i tasti dell’AW4416 per richiamare una scena, potete ottenere la trasmissione di un program change corrispondente a quella scena. A tale scopo, attivate (on) il pulsante Tx nell’area PROGRAM CHANGE dello schermo per lo step 2.

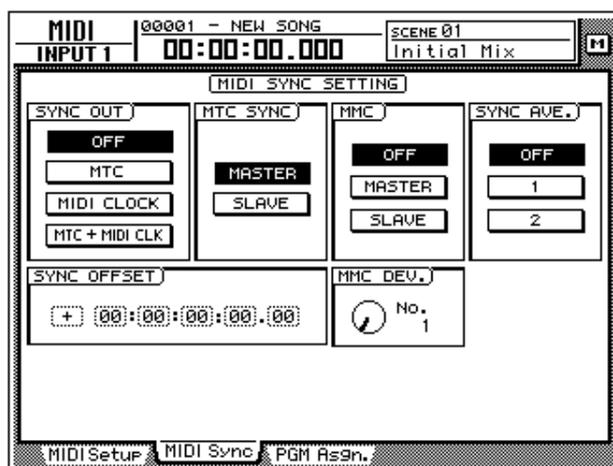
Uso di MTC per sincronizzare l'AW4416 ed un sequencer MIDI

Il codice MTC può essere trasmesso dal connettore MTC OUT dell'AW4416 al dispositivo esterno come un sequencer MIDI o un computer, per far sì che il sequencer MIDI (o il programma del sequencer basato su computer) si sincronizzi con la song dell'AW4416.

1. Usate un cavo MIDI per collegare il connettore MTC OUT dell'AW4416 alla porta MIDI IN del vostro sequencer MIDI.

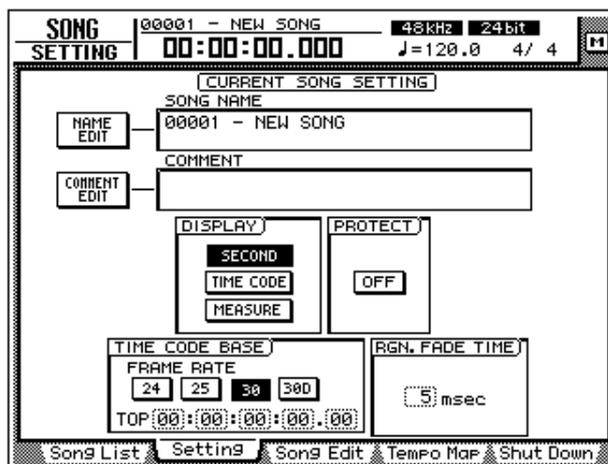


2. Premete il tasto [MIDI] e il tasto [F2].
Sul display appare la seguente videata.



3. Spostate il cursore sul pulsante MASTER nell'area MTC SYNC e premete il tasto [ENTER].
Con questa impostazione, l'AW4416 funziona come MTC master (il dispositivo che trasmette l'MTC).
4. Spostate il cursore sul pulsante MTC nell'area SYNC OUT e premete il tasto [ENTER].
Con questa impostazione, l'MTC verrà trasmesso dal connettore MTC OUT quando l'AW4416 è in funzione.
5. Se dovete impostare il valore in frame dell'MTC, premete il tasto [SONG] e quindi premete il tasto [F2].

Sul display appare la seguente videata.



6. Spostate il cursore sull'area TIME CODE e attivate uno dei pulsanti 24/25/30/30D (drop) per selezionare il frame rate.

Per default, è selezionata un frame rate pari a 30. Il frame rate che selezionate qui influenza anche il time code che viene visualizzato sul contatore.

7. Se volete visualizzare il time code sul contatore, spostate il cursore sul pulsante TIME CODE nell'area DISPLAY e premete il tasto [ENTER].
8. Impostate il vostro sequencer MIDI in modo che segua i messaggi MTC che riceve, ed impostatelo nel modo playback. In questo caso, accertatevi che l'impostazione di frame rate del sequencer corrisponda a quella dello step 6.

Con queste impostazioni, il sequencer MIDI sarà su MTC slave (il dispositivo che riceve l' MTC).

9. Registrate o fate il playback della song dell'AW4416.

Quando l'AW4416 inizia a funzionare, l'MTC verrà trasmesso dal connettore MTC OUT al sequencer MIDI esterno, determinando la sincronizzazione delle operazioni dalla stessa posizione (location).

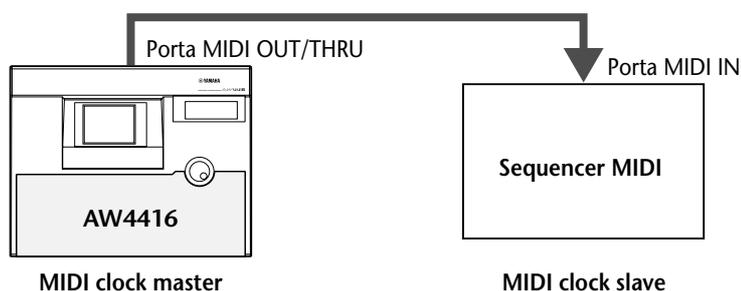


- È possibile usare l'AW4416 come MTC slave. Tuttavia, per assicurarvi che la sezione recorder operi con la massima stabilità, vi raccomandiamo di usare l'AW4416 come MTC master, quando è possibile.
- Per il tempo MTC che viene trasmesso dall'AW4416, potete specificare il valore offset che verrà applicato al tempo assoluto interno (ABS time). Per i dettagli, consultate la "Videata Song /Pagina Setting" nella Guida di riferimento.

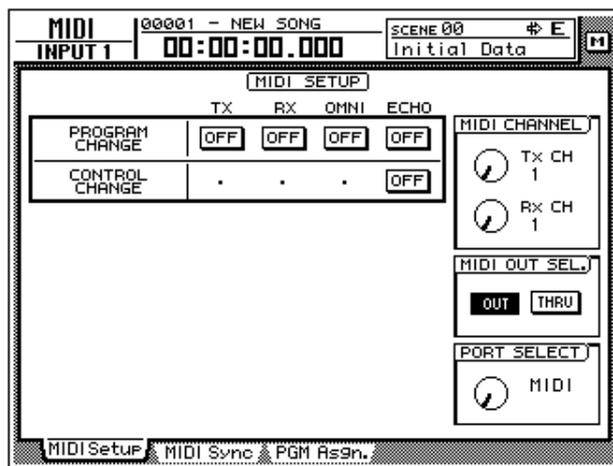
Uso di MIDI Clock per sincronizzare l'AW4416 ed un sequencer MIDI

Qui vi spiegheremo come poter trasmettere i messaggi MIDI Clock (e Song Position Pointer) dall'AW4416 anziché MTC, ed usarli per sincronizzare un sequencer MIDI. Usate questo metodo se il sequencer MIDI o il programmatore digitale di ritmi che intendete sincronizzare con l'AW4416 non supporta l'MTC, o se desiderate specificare le posizioni "locate" (di localizzazione) in termini di measure/beat.

1. Usate un cavo MIDI per collegare la porta MIDI OUT dell'AW4416 alla MIDI IN del vostro sequencer MIDI.



2. Premete il tasto [MIDI], e quindi premete il tasto [F1]. Sul display appare la videata MIDI Setup.

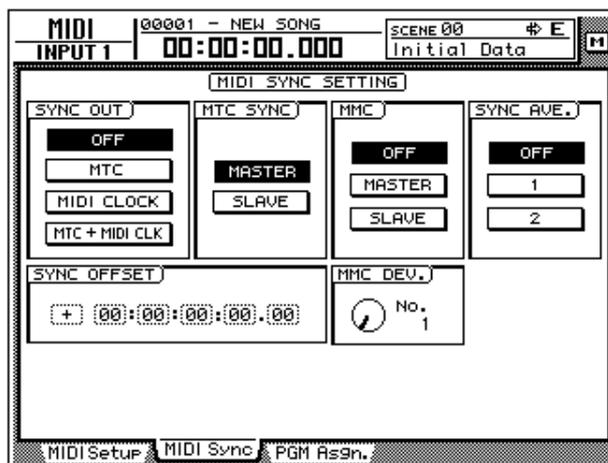


3. Spostate il cursore sul pulsante OUT dell'area MIDI OUT SEL. e premete il tasto [ENTER].

I pulsanti MIDI OUT SEL. determinano se la porta MIDI OUT/THRU funzionerà come MIDI OUT (se il pulsante OUT è su on) o come MIDI THRU (se il pulsante THRU è su on). In questo esempio, metteremo su on il pulsante OUT in modo da trasmettere il MIDI clock che viene generato all'interno dell'AW4416.

4. Premete il tasto [F2].

Sul display appare la pagina MIDI Sync.



5. Spostate il cursore sul pulsante MIDI CLOCK nell'area SYNC OUT, e premete il tasto [ENTER]. Accertatevi inoltre che il pulsante MASTER nell'area MTC SYNC sia "on".

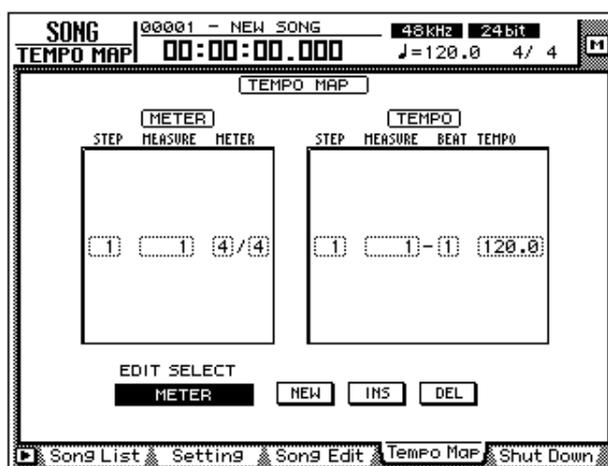
Con queste impostazioni, i messaggi MIDI Clock verranno trasmessi dalla porta MIDI OUT/THRU quando l'AW4416 è in funzione.

6. Premete il tasto [SONG] → tasto [F2], e mettete su on il pulsante MEASURE nell'area DISPLAY.

Il display del contatore sarà in unità di measure/beat/tick (1/960° di una nota da un quarto). Con questa impostazione, sarete in grado di specificare le posizioni in unità di misure di measure/beat.

7. Premete il tasto [SONG] e quindi premete il tasto [F4].

La parte sinistra dello schermo mostra la "beat map" in cui potete immettere l'indicazione di "time signature" della song, e la parte sinistra mostra la "tempo map" in cui potete immettere i dati del tempo. Con le impostazioni di default per una song, nella misura 1 verrà inserito un valore di "time signature" di 4/4 ed un tempo di tempo BPM=120.0.



Per sincronizzare un sequencer MIDI con i messaggi MIDI Clock in arrivo dall'AW4416, tempo e time signature vanno regolati sull' AW4416. Inserirne i valori rispettivi nella pagina Tempo Map descritta sopra.

8. Spostate il cursore sull'area METER di beat, ed usate il dial [DATA/JOG] per specificare "time signature" per la misura 1.
Time signature può essere specificata in una gamma da 1/2 a 8/8.
9. Se desiderate cambiare il valore di time signature nel mezzo della song, commutate su METER i pulsanti EDIT SELECT nella parte inferiore dello schermo. Quindi spostate il cursore sul pulsante NEW e premete il tasto [ENTER].
Verrà aggiunto il nuovo valore di "time signature", permettendovi di specificare la nuova posizione (location=measure) e il valore di "time signature". (Per i dettagli, consultare la videata Song /pagina Tempo Map nella Guida di riferimento.)
10. Spostate il cursore sulla colonna TEMPO della mappa tempo, ed usate il dial [DATA/JOG] per specificare il tempo per la prima misura.
Il valore del tempo (BPM) può essere impostato in incrementi di 0.1 entro una gamma che va da 20.0 a 300.0.
11. Se desiderate cambiare il valore del tempo nel mezzo della song, commutate su TEMPO i pulsanti EDIT SELECT nella parte inferiore dello schermo. Quindi spostate il cursore sul pulsante NEW e premete il tasto [ENTER].
Verrà aggiunto il nuovo valore di "tempo", permettendovi di specificare la nuova posizione (measure/beat) e il valore di "tempo". (Per i dettagli consultare la videata Song /pagina Tempo Map nella Guida di riferimento.)
12. Fate le regolazioni sul vostro sequencer MIDI in modo da sincronizzarvi ad un MIDI clock esterno e mettetelo nel modo "playback-ready".
13. Effettuate la registrazione/il play back della song dell'AW4416.
Quando specificate una posizione o "location" sull'AW4416 in unità measure/beat, il sequencer MIDI esterno si sposterà anch'esso sulla stessa posizione. Quando l'AW4416 inizia a funzionare, il sequencer MIDI lo farà in sincrono, secondo il MIDI clock che viene trasmesso.



Il metronomo interno dell'AW4416 scandisce il tempo secondo i dati "tempo" e "time signature" che specificate qui.

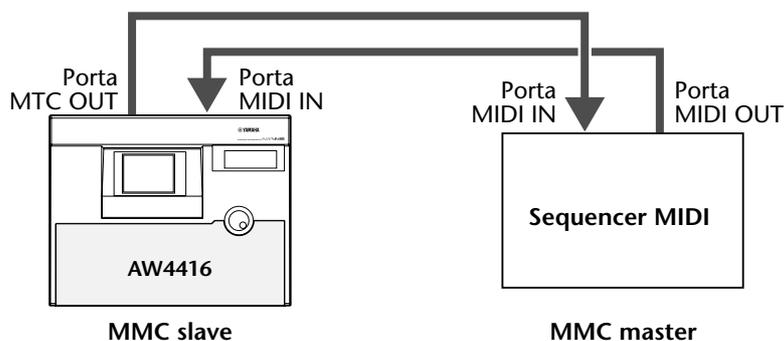
L'MMC per il controllo dell'AW4416

MMC (MIDI Machine Control) è un gruppo di messaggi MIDI atti a controllare il trasporto di un registratore audio ecc. da un dispositivo MIDI esterno. L'AW4416 supporta la trasmissione e la ricezione MMC. Ciò significa che un dispositivo MIDI può controllare le operazioni di trasporto dell'AW4416, "locate", selezione e deselegione delle tracce di registrazione o, viceversa, che l'AW4416 può controllare il trasporto ed altre operazioni su un altro dispositivo MMC-compatibile.

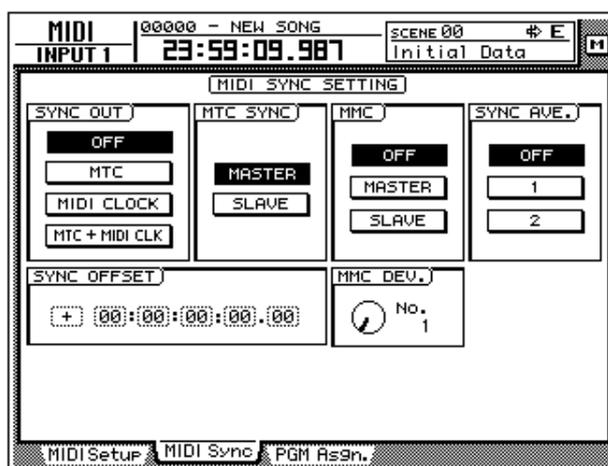
In questo paragrafo spiegheremo come l'MMC possa essere usato per controllare le varie operazioni dell'AW4416 da un sequencer MIDI mentre viene usato l'MTC per sincronizzare l'AW4416 ed il sequencer MIDI.

1. Collegate la porta MIDI IN dell'AW4416 sulla porta MIDI OUT del sequencer MIDI e collegate la porta MTC OUT dell'AW4416 sulla porta MIDI IN del sequencer MIDI.

In questo caso, il sequencer sarà l'MMC master (il dispositivo MTC) e l'MTC slave, e l'AW4416 sarà MMC slave (il dispositivo di ricezione MMC) e MTC master.



2. Come descritto nel paragrafo "Uso di MTC per sincronizzare l'AW4416 ed un sequencer MIDI" (→ P.238), effettuate le regolazioni sull'AW4416 e sul sequencer MIDI in modo che funzionino in sincrono.
3. Premete il tasto [MIDI] e premete il tasto [F2].



4. Spostate il cursore sul pulsante SLAVE nell'area MMC e premete il tasto [ENTER].

Con quest'impostazione, l'AW4416 funziona come un dispositivo MMC slave.

5. Spostate il cursore sulla manopola MMC DEV., ed usate il dial [DATA/JOG] per impostare il "device ID" (identificazione dispositivo) di MMC.

Il device ID è un numero da 1 a 127 usato per distinguere il dispositivo da controllare quando un singolo sistema contiene più dispositivi MMC-compatibili. Per default, l'AW4416 è impostato su Device ID = 1.



6. Sul vostro sequencer MIDI, impostate "device ID" del dispositivo MMC da controllare sulla stessa regolazione effettuata allo step 5.



Note

Se necessario, potete specificare la traccia di registrazione dell'AW4416 dopo lo step 6, e controllare le operazioni di registrazione allo step 7. Per i dettagli, consultate il manuale del sequencer MIDI .

7. Iniziate il playback sul vostro sequencer MIDI.

Quando fate partire il vostro sequencer MIDI, i comandi MMC verranno trasmessi all'AW4416 che, così, inizia a funzionare. In questo caso, l'MTC verrà trasmesso dal connettore MTC OUT dell'AW4416 al sequencer MIDI e quest'ultimo si sincronizzerà con l'AW4416.

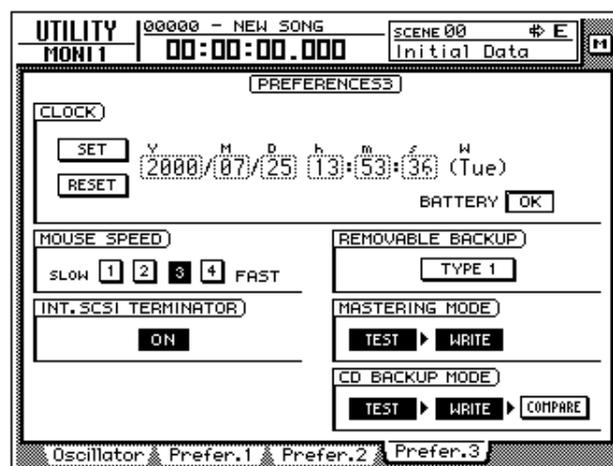
16 Backup e "restore" dati di song

Questo capitolo spiega come i dati di song, in parte o tutti, presenti nell'hard disk possano essere riversati in un dispositivo SCSI (ad esempio un CD-RW drive o un Magneto Ottico), e come riversare questi dati nuovamente nell'hard disk interno. Questo capitolo spiega anche come ri-formattare l'hard disk interno, e come cancellare i dischi CD-RW.

Selezionare il formato di backup

Quando per la destinazione del backup usate dei supporti rimovibili, come MO, dovete prima selezionare il formato di backup.

1. Premete il tasto [UTILITY] → tasto [F4].
Sul display appare la pagina Prefer.3 della videata UTILITY.



2. Spostate il cursore nell'area REMOVABLE BACKUP e selezionate "TYPE1" o "TYPE2" come formato di backup.
Ogni volta che premete il tasto [ENTER], il display del pulsante si alterna fra "TYPE1" e "TYPE2." La differenza fra i formati è spiegata in seguito.



Per il backup sui CD-RW, prescindendo da questa impostazione, come formato di backup viene selezionato TYPE 1. Se la song di cui s'intende fare il backup non può essere contenuta su un solo supporto CD-RW, il backup può estendersi in più volumi di supporti.

○ TYPE1

È il formato consueto di backup, in cui viene effettuato il backup di parte delle song o di tutte usando la piena capacità del supporto rimovibile. Questo formato ha il vantaggio che anche se la dimensione della/e song di cui occorre fare il backup supera quella di un solo volume, il backup può essere fatto con l’uso di più volumi di supporti.

Se viene scelto questo formato, prima dell’esecuzione del backup, il supporto viene formattato/cancellato automaticamente.

○ TYPE2

È il formato di backup che conserva la/e song specifica/he come file singoli sui supporti rimovibili. Questo formato ha il vantaggio che nuovi file possono essere memorizzati in un volume che contiene già dei dati di backup nello stesso formato. Tuttavia, non è possibile fare il backup di dati utilizzando più volumi.

Prima di usare questo formato per il backup su nuovi supporti, dovete innanzitutto formattarli manualmente.

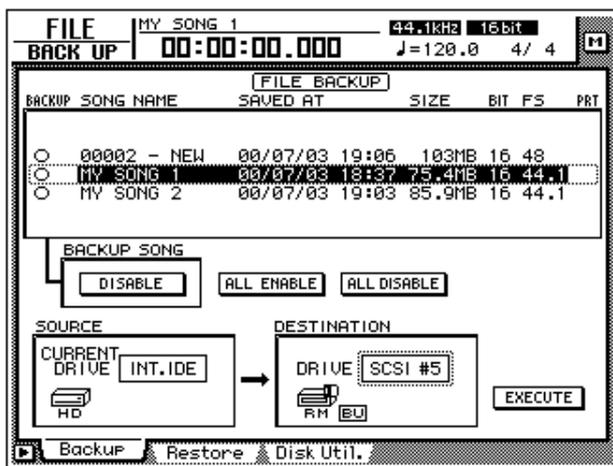
Backup di una song



- Se è selezionato “TYPE1” come formato di backup, prima dell’esecuzione di quest’ultima, il supporto verrà automaticamente formattato.
- Se è selezionato “TYPE2” come formato di backup, il supporto non verrà formattato automaticamente. Se necessario, dovete formattarlo manualmente.
- Se state effettuando il backup su un supporto come un CD-RW o un MO, inserite il CD-RW o il MO nel drive prima di iniziare questa procedura.

1. Premete il tasto [FILE] → tasto [F1].

Sul display appare la pagina Backup della videata FILE. L’elenco nella parte superiore del display mostra le song attualmente salvate sull’hard disk. Nell’elenco appare evidenziata la song corrente.



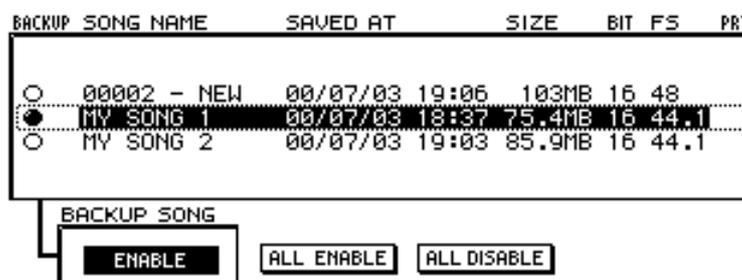
2. Spostate il cursore sull’area DESTINATION nella parte inferiore del display, ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero ID del dispositivo SCSI di destinazione del backup (cioè il drive interno CD-RW o l’hard disk esterno o il drive MO).



Il backup è possibile anche sui supporti CD-R usando un drive CD-RW interno o esterno. Tuttavia, dovete sapere che i CD-R su cui è stato effettuato un backup non è cancellabile o incrementabile.

3. Spostate il cursore sull’elenco nella parte superiore del display, ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il suono di cui fare il backup.
4. Spostate il cursore sul pulsante nell’area BACKUP SONG e premete il tasto [ENTER].

Il display del pulsante cambia da “DISABLE” a “ENABLE,” e la song verrà selezionata per il backup. Il simbolo “O” a sinistra dell’elenco cambierà in “●” per le song selezionate per il backup.



- Potete ripetere gli step 3 e 4 per selezionare più song per il backup.
- Se intendete effettuare il backup di tutte le song, spostate il cursore sul pulsante ALL ENABLE situato al centro del display, e premete il tasto [ENTER].
- D’altra parte, se desiderate escludere tutte le song dal backup, spostate il cursore sul pulsante ALL DISABLE e premete il tasto [ENTER].

5. Spostate il cursore sul pulsante EXECUTE nella parte inferiore del display, e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra che vi chiede di confermare l’operazione di backup.



6. Per eseguire il backup, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Se è selezionato “TYPE2” come formato di backup, il backup avrà inizio immediatamente.

Se è selezionato “TYPE1” come formato di backup, il supporto verrà formattato automaticamente (nel caso dei CD-RW, verranno cancellati tutti i dati). Quindi il backup avrà inizio. Se la/e song non è/sono contenibile/i su un solo volume del supporto, apparirà il messaggio che vi chiede di inserire il volume successivo. Espellete il supporto ed inserite un nuovo volume.

Per il backup su hard disk o MO, il disco sarà formattato prima dell’esecuzione del backup.

Per il backup su disco CD-RW, appare una finestra di popup che vi chiede di confermare se per voi è OK procedere alla cancellazione del supporto. Spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER], per cui il supporto verrà prima cancellato e quindi sarà eseguito il backup.



Se decidete di non procedere con il backup, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



- Con i supporti rimovibili come i MO, accertatevi che non sia impostata la protezione da scrittura (write protect).
- Se il backup si sviluppa su più volumi di supporti, accertatevi di annotare l’ordine progressivo sulle etichette dei supporti stessi.
- Una volta iniziato il backup, non può essere annullato.

“Restore” dati di song

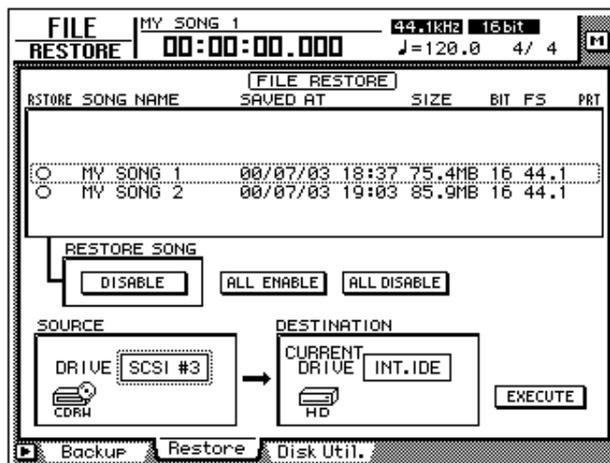
Ecco come riversare nell’hard disk interno dell’AW4416 i dati della/e song selezionata/e di cui avevate effettuato il backup su dispositivo SCSI (ad esempio, drive CD-RW interno, o hard disk esterno o drive per MO).



- Prima di iniziare inserite il disco (ad esempio, CD-RW o MO) contenente i dati di back-up nell’appropriato dispositivo. Se il backup era stato effettuato su più volumi, inseriteli in ordine progressivo, a partire dal primo.
- Una volta iniziata l’operazione di “restore”, non può essere annullata.

1. Premete il tasto [FILE] → tasto [F2].
Sul display appare la pagina Restore della videata FILE.
2. Spostate il cursore sull’area SOURCE nella parte inferiore sinistra del display, ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di ID del dispositivo SCSI sul quale sono stati salvati i dati di backup.
3. Premete il tasto [ENTER].
FILE RESTORE nella parte superiore del display mostrerà i dati di song oggetto del backup nel dispositivo SCSI selezionato.

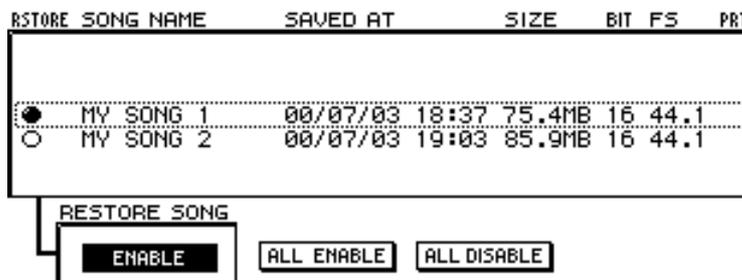
4. Spostate il cursore sull’area FILE RESTORE nella parte superiore del display, ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la/e song che volete “ricaricare” e quindi premete il tasto [ENTER].



Il pulsante nell’area RESTORE SONG cambia da DISABLE in ENABLE, per indicare che la song è stata selezionata per l’operazione “restore”. Il simbolo “O” a sinistra dell’elenco cambierà in “●” per le song selezionate per l’operazione “restore”.



.....
Per l’operazione “restore” si possono selezionare più song.



Se desiderate fare il “restore” per tutte le song, spostate il cursore sul pulsante ALL ENABLE al centro del display, e premete il tasto [ENTER].

Al contrario, se volete escludere tutte le song dall’operazione “restore”, spostate il cursore sul pulsante ALL DISABLE e premete [ENTER].

5. Spostate il cursore sul pulsante EXECUTE nella parte inferiore del display, e premete il tasto [ENTER].
Appare una finestra che vi chiederà di confermare l’operazione “restore”.



- Per eseguire l’operazione “restore” spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per annullare l’operazione, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



- Anche se l’operazione “restore” viene fatta da un dispositivo SCSI nell’hard disk interno, le song preregistrate e presenti nell’hard disk resteranno inalterate. Sappiate però che se nel backup e nell’hard disk interno, in quest’occasione, coesistono nomi identici di song, nell’hard disk finiranno per esserci due song con un nome identico.
- Se l’hard disk interno non ha spazio sufficiente per caricare i dati del backup, non verrà eseguita correttamente l’operazione “restore”.

Disk Utility

Questo paragrafo spiega le funzioni “disk utility”, come la formattazione dell’hard disk interno o del dispositivo SCSI esterno, e la cancellazione dei CD-RW.

Formattare l’hard disk interno/dispositivo SCSI esterno

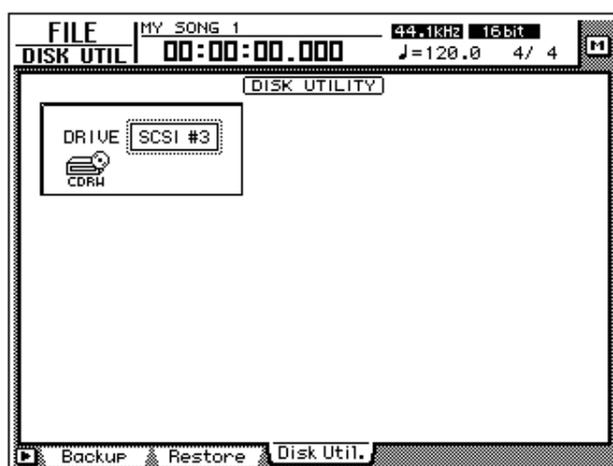
Ecco come si formattano hard disk interno/dispositivo SCSI esterno (hard disk, drive per disco MO o magneto-ottico).



Quando eseguite l’operazione “format”, tutte le song salvate sul dispositivo (device) andranno perdute per sempre. In particolare, state molto attenti alla formattazione dell’hard disk interno. Accertatevi di creare un backup dei dati importanti, prima di procedere.

1. Premete il tasto [FILE] → tasto [F3].

Sul display appare la pagina Disk Util. della videata FILE.

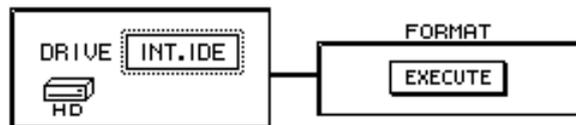


- Ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare il drive da formattare e premete il tasto [ENTER].

Per formattare l’hard disk interno, selezionate “INT.IDE.” Per formattare un dispositivo esterno SCSI, selezionate lo SCSI ID (numero d’identificazione) di quel dispositivo.

Il resto della procedura cambia secondo il drive che state formattando.

□ Formattare l’hard disk interno



- Spostatte il cursore sul pulsante EXECUTE nell’area FORMAT e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra che vi chiede di confermare l’operazione Format.



- Spostatte il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].
Riappare una finestra che vi chiede di confermare l’operazione Format dell’hard disk interno.



.....
Se decidete di rinunciare all’operazione “format”, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

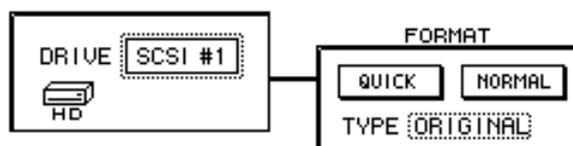
- Spostatte ancora una volta il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

La formattazione ha inizio. Quando la formattazione dell’hard disk interno è completata, verrà creata automaticamente una song “vuota” (16 bit/44.1 kHz) che sarà selezionata come song “corrente”.

□ Formattare un hard disk esterno

- Selezionate SCSI ID dell’hard disk esterno e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra che vi permette di selezionare il tipo di file system ed il metodo di formattazione.



4. Spostate il cursore sul pulsante QUICK o NORMAL e premete il tasto [ENTER].

Il metodo di formattazione dipenderà dal pulsante selezionato.

○ **QUICK (quick format)**

Usatelo se desiderate cancellare velocemente i dati da un hard disk formattato precedentemente.

○ **NORMAL (normal format)**

Usatelo per formattare un hard disk di nuovo acquisto. Secondo la capacità dell’hard disk, quest’operazione può richiedere parecchi minuti.

Dopo aver selezionato uno dei due pulsanti, premete il pulsante [ENTER], ed apparirà una finestra che vi chiede di confermare l’operazione Format.

5. Spostate il cursore sull’area TYPE e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare uno dei seguenti tipi di file system che verranno creati durante la formattazione.

- **ORIGINAL** È il file system *nativo* dell’AW4416. Selezionatelo se avete scelto TYPE2 come formato di backup.
- **FAT 16** È il file system usato sui computer tipo PC (ad esempio, Windows 95 o Windows 98). Selezionate questo file system se desiderate scambiare i file con un PC.



.....
L’AW4416 non supporta il file system “FAT32” usato su Windows 95 OSR2 e sistemi operativi successivi.

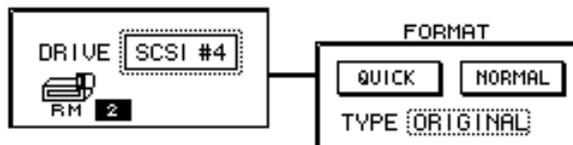
Appare una finestra che vi chiede di confermare l’operazione Format.



6. Spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].
La formattazione verrà eseguita.

□ Formattare supporti rimovibili come i MO

Appare una finestra FORMAT che vi permette di selezionare il file system ed il metodo di formattazione.



3. Spostate il cursore sull'area TYPE e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare uno dei seguenti tipi di file system che verranno creati durante la formattazione.

- **ORIGINAL** È il file system *nativo* dell'AW4416. Selezionatelo se avete scelto TYPE2 come formato di backup.
- **FAT 16** È il file system usato sui computer tipo PC (ad esempio, Windows 95 o Windows 98). Selezionate questo file system se desiderate scambiare i file con un PC.

4. Spostate il cursore sul pulsante QUICK o NORMAL e premete il tasto [ENTER].

Il metodo di formattazione dipenderà dal pulsante selezionato.

○ QUICK (quick format)

Usatelo se desiderate cancellare velocemente i dati da un MO formattato precedentemente.

○ NORMAL (normal format)

Usatelo per formattare un MO di nuovo acquisto. Secondo la capacità del MO, quest'operazione può richiedere parecchi minuti.

Dopo aver selezionato uno dei due pulsanti, premete il pulsante [ENTER], ed apparirà una finestra che vi chiede di confermare l'operazione Format.



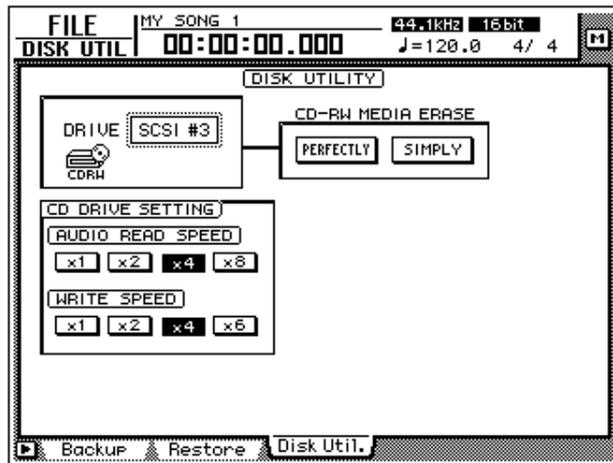
5. Spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

La formattazione verrà eseguita.

Cancellazione dei CD-RW

Ecco come cancellare i CD-RW inseriti nel drive CD-RW.

1. Premete il tasto [FILE] → tasto [F3].
Sul display appare la pagina Disk Util. della videata FILE.



2. Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di SCSI ID del CD-RW drive e premete il tasto [ENTER].
3. Usate i due pulsanti (PERFECTLY/SIMPLY) nell’area CD-RW MEDIA ERASE per selezionare il metodo con cui i supporti CD-RW verranno cancellati. I CD-RW possono essere cancellati in uno dei seguenti modi.
 - **SIMPLE** Verrà cancellata solo una TOC (Table of Contents o Indice) dei dati scritti su CD-RW. Questo metodo è il più veloce.
 - **PERFECT** Verranno cancellati tutti i dati del CD-RW. È un metodo molto più lungo di SIMPLE, ma è da preferire quando volete essere certi che i dati vengano cancellati.

Spostate il cursore su uno di questi metodi e premete il tasto [ENTER]. Appare una finestra che vi chiede di confermare la cancellazione.

4. Per eseguire l’operazione Erase (di cancellazione), spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].



.....
Quando eseguite l’operazione Erase , tutti i dati preesistenti sul CD-RW vanno irrimediabilmente persi. Per questo motivo, usate la massima cautela.

17 Masterizzazione

Questo capitolo spiega la funzione “mastering”, che vi permette di usare il drive CD-RW (opzione) dell’AW4416 per creare un CD audio.

Informazioni di base

Installando un drive CD-RW nell’AW4416 (o collegando un drive esterno CD-RW al connettore SCSI), potete scrivere i dati audio della traccia stereo (compresa in ogni song) su un disco CD-R/RW nel formato CD-DA. Questa funzione viene chiamata “mastering” o masterizzazione. Il supporto CD-R/RW sul quale vengono scritti i dati può essere oggetto di playback sul drive CD-RW interno o sui tradizionali lettori CD, come se si trattasse di un CD audio.



.....
Alcuni lettori CD e drive CD-ROM che non supportano i CD-R/RW potrebbero non essere in grado di fare il playback audio dei dati scritti sui dischi CD-R/RW .

Tracce stereo masterizzabili

Per masterizzare una song, sceglierete la traccia stereo desiderata da quella inclusa in ciascuna song sull’hard disk interno, e la scriverete su una traccia del disco CD-R/RW. Tuttavia, è possibile masterizzare solo le tracce stereo (più di quattro secondi) dalle song registrate come 16 bit/24 bit e con frequenza di campionamento di 44.1 kHz.



-
- *La masterizzazione non può essere eseguita dalla traccia stereo di una song la cui frequenza di campionamento sia 48 kHz.*
 - *Se la masterizzazione viene eseguita da una traccia stereo a 24 bit/44.1 kHz, gli 8 bit più bassi vengono scartati quando i dati vengono scritti, convertendoli nel formato a 16 bit/44.1 kHz.*

CD-R e CD-RW

I drive CD-RW lavorano con due tipi di supporto: “CD-R” e “CD-RW.” Le differenze sono le seguenti.

○ CD-R

I CD-R possono essere usati solo per la registrazione e per le aggiunte. Non è possibile cancellare e riscrivere i dati registrati precedentemente.

I CD-R su cui i dati audio sono stati scritti dall’AW4416, mediante la funzione “mastering”, possono essere rieseguiti in playback su un drive CD-RW o sulla maggior parte dei lettori CD se i supporti sono stati “finalizzati”. Sui CD-R è possibile registrare ulteriori dati audio solo se il disco non è stato ancora finalizzato.

○ CD-RW

I CD-RW consentono la cancellazione dei dati preesistenti e la riscrittura di nuovi dati. (I CD-RW non consentono l’aggiunta di dati, come è possibile su un CD-R). I CD-RW su cui i dati audio sono stati scritti dall’AW4416, mediante la funzione “mastering”, possono essere rieseguiti in playback su un drive CD-RW o su alcuni lettori CD. Tuttavia è necessario fare attenzione, poiché molti lettori CD al momento non supportano il tipo CD-RW (riscrivibile).

La tabella seguente mostra la compatibilità fra i dischi CD-R/CD-RW su cui sono stati registrati i dati audio, con i drive CD-RW e i lettori CD.

Registrazione/Playback		Drive CD-RW	Lettori CD
CD-R	Disc At Once (finalizzato automaticamente)	● Nessun silenzio fra le tracce	○ Nessun silenzio fra le tracce
	Track At Once	● Due secondi di silenzio fra le tracce	○ Due secondi di silenzio fra le tracce
		Non finalizzato	x (i dati possono essere aggiunti)
CD-RW	Disc At Once (finalizzato automaticamente)	● Nessun silenzio fra le tracce	△ Nessun silenzio fra le tracce
	Track At Once	I CD-RW non supportano Track At Once	

● : suonabile

○ : suonabile nella maggior parte dei dispositivi

△ : suonabile su alcuni dispositivi

x : non suonabile

Track At Once e Disc At Once

I dati possono essere scritti sui CD-R/RW in uno dei modi seguenti.

○ Track At Once

In questo metodo, i dati vengono scritti in unità di tracce (singole regioni di dati audio). Può essere usato solo per i CD-R.

Se per scrivere i dati su un CD-R viene usato il metodo Track At Once, ogni volta che si scrive una traccia verranno inseriti due secondi di silenzio fra le tracce. È possibile registrare ulteriori dati audio sui CD-R scritti con questo metodo.



- *Affinché i CD-R scritti con l'opzione Track At Once possano essere eseguiti su un drive CD-RW o su un lettore CD convenzionale, dopo aver scritto tutte le tracce dovete eseguire l'operazione Finalize per scrivere su disco i dati di individuazione traccia ecc.*
- *Sui CD-R che sono stati finalizzati non è possibile aggiungere ulteriori registrazioni.*

○ Disc At Once

Questo metodo consente di scrivere i dati per tutte le tracce in un'unica operazione su un CD-R o su un CD-RW. A differenza dal metodo Track At Once, l'operazione non si arresta fino a quando non sono stati scritti tutti i dati, e ciò vuol dire che non vi saranno sezioni di silenzio fra le tracce.



- *I CD-R/CD-RW scritti con il metodo Disc At Once verranno automaticamente "finalizzati" e pertanto possono essere letti immediatamente su un lettore di CD.*
- *Sui supporti scritti con il metodo Disc At Once non è possibile registrare ulteriori dati. (Tuttavia, nel caso dei CD-RW, potete cancellare tutti i dati audio e riscrivere nuovi dati)*

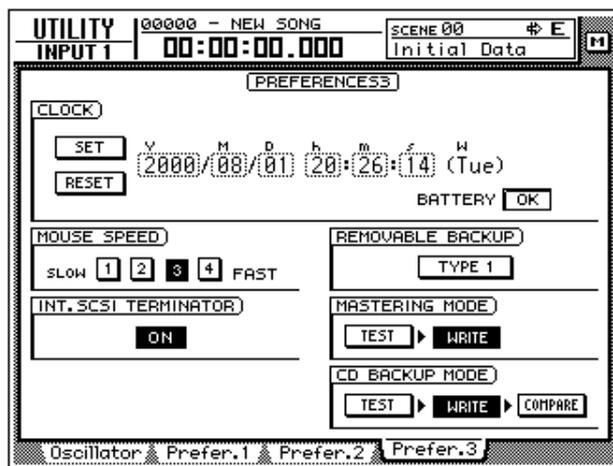
Preparazione per la masterizzazione

Qui vi spiegheremo che cosa occorre fare prima di scrivere i dati audio sui CD-R/CD-RW.

□ Impostazioni del Mastering Mode

L'AW4416 ha una funzione "writing test" che effettua un'operazione di controllo e ricerca errori prima di masterizzare. Per default, l'AW4416 non eseguirà il test prima della masterizzazione ma, se volete, potete far precedere il test, o eseguire solo quello. Ecco come fare queste impostazioni.

1. Premete il tasto [UTILITY] → tasto [F4].
Appare la pagina Prefer.3 della videata UTILITY .



2. Per eseguire il test di scrittura, inserite i pulsanti TEST e WRITE nell'area MASTERING MODE.



3. Per eseguire solo il test di scrittura, inserite il pulsante TEST e disinserite WRITE nell'area MASTERING MODE.

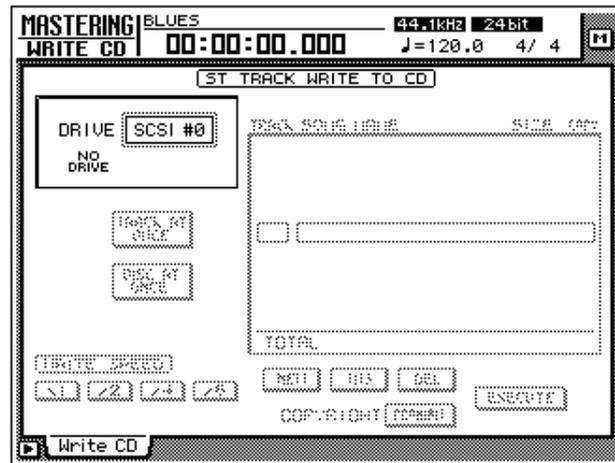


- Non è possibile escludere entrambi i pulsanti TEST e WRITE.
- Quando scrivete per la prima volta, vi raccomandiamo di lasciare inserito (on) il pulsante TEST.

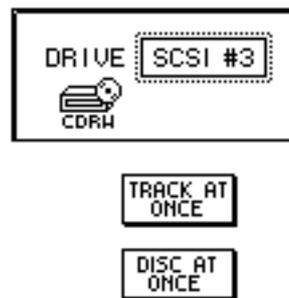
Scrivere il master

Ecco come usare la funzione mastering per scrivere i dati della traccia stereo sui supporti CD-R/RW.

1. Premete il tasto [MASTERING].
Sul display appare la videata MASTERING.



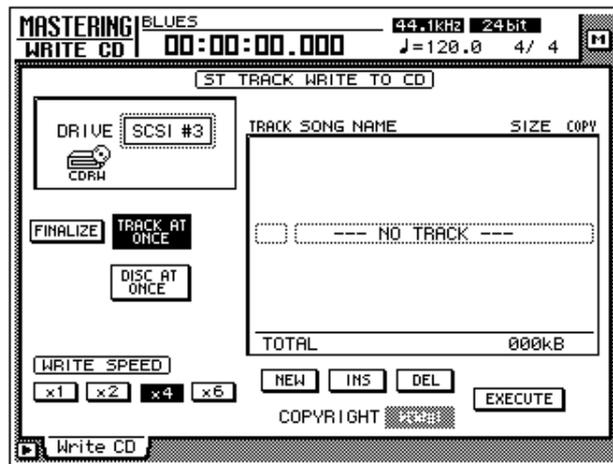
2. Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [F2] (CD UNLOAD).
Il porta-disco del drive CD-RW si apre.
3. Posizionate sul porta-disco un disco CD-R/RW. Quindi tenete premuto [SHIFT] e premete il tasto [F1] (CD LOAD).
Il porta-disco del drive si chiude.
4. Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di SCSI ID corrispondente al drive interno CD-RW dell'AW4416 e premete il tasto [ENTER].



Nella videata MASTERING, potete accedere a tutte le tracce stereo (frequenza di campionamento 44.1 kHz) salvate sull'hard disk interno. Così, non è necessario che la traccia stereo sia parte della song corrente.

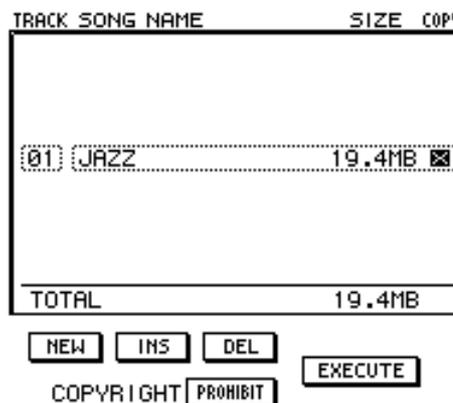
5. Spostate il cursore sul pulsante TRACK AT ONCE se volete masterizzare con il metodo Track At Once, o il pulsante DISC AT ONCE per scegliere Disc At Once. Quindi premete il tasto [ENTER].

Se state usando i dischi CD-RW, è possibile usare solo DISC AT ONCE. La videata seguente è un esempio di quanto appare se avete inserito un CD-R nella sede porta-disco, se avete messo il cursore su TRACK AT ONCE e premuto [ENTER].



6. Spostate il cursore sul pulsante NEW nella parte inferiore del display, e premete [ENTER].

L'elenco alla destra del display mostra le informazioni (il nome della song che contiene la traccia stereo, la dimensione di quest'ultima e l'impostazione di protezione da copiatura: copywriting) per la traccia stereo che verrà scritta sulla traccia audio 1 del CD.



7. Spostate il cursore sull'area dei dati della traccia stereo nell'elenco, ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la traccia stereo che intendete scrivere sulla traccia 1 del CD.

TRACK	SONG NAME	SIZE	COPY
01	DEMO SONG	27.3MB	☒
TOTAL		19.4MB	

NEW INS DEL EXECUTE
COPYRIGHT PROHIBIT



Le tracce stereo dalle song a 48 kHz non possono essere selezionate da questo elenco. Inoltre, in alcuni casi, può non essere possibile selezionare le tracce stereo dalle song per cui non sia stata usata la funzione Optimize. Per l'ottimizzazione, consultare la pagina 182.

8. Se desiderate consentire la copia digitale della traccia selezionata allo step 7, spostate il cursore sul pulsante COPYRIGHT nella parte inferiore dello schermo e premete [ENTER].

Il pulsante COPYRIGHT specifica se i dati per l'inibizione dell'operazione di copiatura verranno scritti su un canale del sottocodice del CD. Se il pulsante è visualizzato come PROHIBIT, il simbolo ☒ verrà visualizzato nella colonna COPY della traccia corrispondente, e per quella traccia sarà impossibile la copiatura digitale. Se il pulsante COPYRIGHT è su PERMIT, per quella traccia sarà possibile la copiatura digitale.

9. Ripetete gli step 5–7 per selezionare le tracce stereo che verranno scritte nei numeri di traccia 2 e seguenti del CD.

TRACK	SONG NAME	SIZE	COPY
04	BLUES 16	19.2MB	☒
03	DANCE	44.2MB	☒
02	JAZZ	19.4MB	☒
01	DEMO SONG	27.3MB	
TOTAL		77.8MB	

NEW INS DEL EXECUTE
COPYRIGHT PROHIBIT



Usando il pulsante DEL nella parte inferiore del display, potete togliere dall'elenco la traccia stereo selezionata in quel momento. Usando il pulsante INS, potete inserire la nuova traccia audio nel numero di traccia che segue quella selezionata.

10. Se necessario, usate i pulsanti WRITE SPEED situati nella parte inferiore del display per selezionare la velocità di scrittura.

I pulsanti x1/x2/x4/x6 corrispondono alle velocità di scrittura singola/doppia/quadrupla/sestupla. Solitamente, dovrete scegliere la velocità più alta con cui il vostro drive CD-RW è in grado di funzionare.



11. Quando avete finito di selezionare tutte le tracce stereo che saranno scritte sul CD, spostate il cursore sul pulsante EXECUTE nella parte inferiore destra del display, e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra che vi chiede di confermare l'operazione.



12. Per eseguire l'operazione di scrittura, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Se decidete di rinunciare all'operazione di scrittura su disco, spostate il cursore su CANCEL e premete il tasto [ENTER].

Dopo la scrittura di tutti i dati, il disco verrà espulso automaticamente.



Tip!

- Se è inserita (on) l'opzione Writing Test, il test verrà eseguito prima dell'effettiva scrittura dati. Se nel corso del test si verifica un problema, appare un messaggio.
- Se scrivete con il metodo Disc At Once, il CD può essere sentito immediatamente su un lettore CD subito dopo la sua espulsione.
- Se scrivete sui CD-R con il metodo Track At Once, appare una finestra che vi chiede se intendete finalizzare il disco.

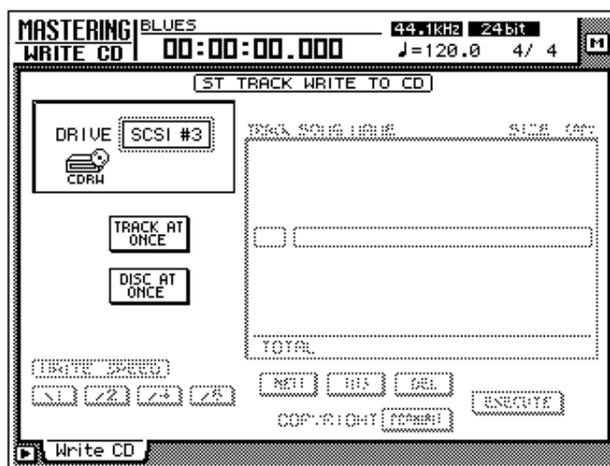
13. Se desiderate procedere con l'operazione Finalize, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER]. La sede porta-disco del CD-RW si chiude automaticamente e si procederà alla finalizzazione del disco.

Se non volete procedere con la finalizzazione, spostate il cursore su CANCEL e premete [ENTER]. In tal caso, sul CD-R espulso sarà possibile aggiungere successivamente ulteriori dati.

Finalizzare

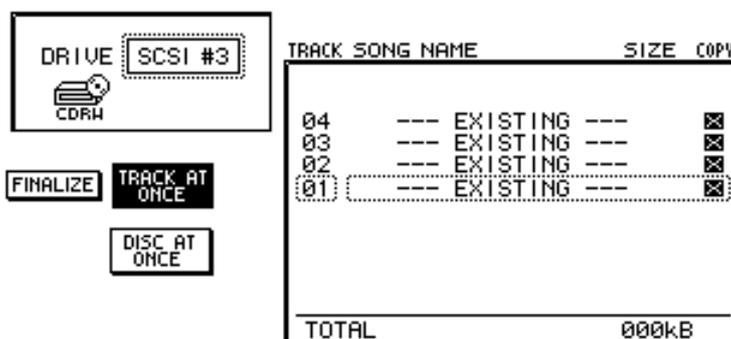
Fin quando non avete eseguito l'operazione Finalize, al supporto CD-R che era stato registrato usando Track At Once possono essere aggiunti altri dati della traccia stereo. Tuttavia, i supporti non finalizzati non possono essere eseguiti da un drive CD-RW o da un lettore CD convenzionale. Per usare un lettore CD e leggere i CD-R sui quali avete scritto i dati, usate la procedura seguente per l'operazione Finalize.

1. Premete il tasto [MASTERING].



2. Inserite i CD-R da finalizzare nella sede porta-disco del drive CD-RW.
3. Posizionate il cursore sul pulsante TRACK AT ONCE e premete il pulsante [ENTER].

A sinistra del pulsante TRACK AT ONCE appare il pulsante FINALIZE. L'elenco sul lato destro del display mostra le tracce che sono state scritte sui CD-R.



4. Spostate il cursore sul pulsante FINALIZE e premete il tasto [ENTER].
Appare una finestra che vi chiede di confermare il comando Finalize.

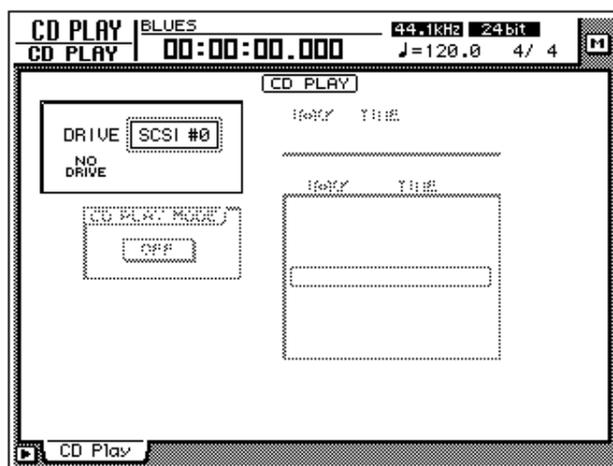


5. Per eseguire il comando Finalize, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].
Per uscire senza eseguire l'operazione, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

Suonare i CD-R/RW (Funzione CD Play)

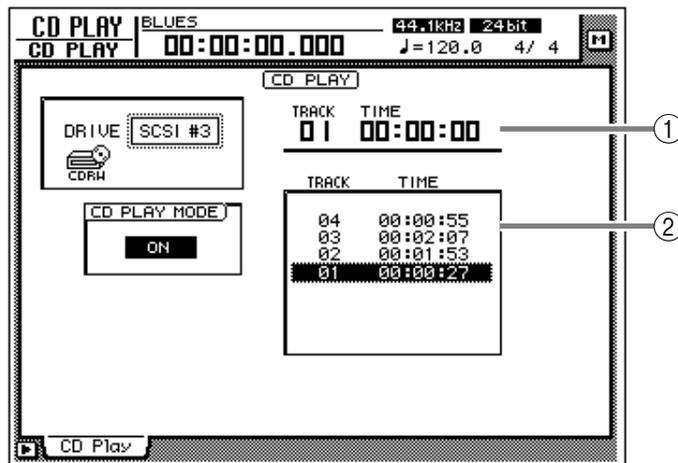
Usando la funzione CD Play dell'AW4416, è possibile eseguire il playback dei CD-R/RW che contengono dati audio dall'hard disk interno (o dal drive CD-RW esterno CD-RW collegato alla presa SCSI).

1. Premete il tasto [CD PLAY].
Sul display appare la videata CD PLAY.



2. Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la SCSI ID del drive CD-RW, e premete il tasto [ENTER].
3. Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [F2] (CD UNLOAD).
La sede porta-disco del drive CD-RW si apre.
4. Inserite nel drive il CD-R/RW su cui sono stati scritti i dati. Quindi, premete il tasto [SHIFT] e premete il tasto [F1] (CD LOAD).

5. Spostate il cursore sul pulsante CD PLAY MODE e premete [ENTER].
Il pulsante CD PLAY MODE cambia da OFF a ON, e verranno visualizzate le informazioni di traccia per il CD-R/RW inserito nel drive.



- ① Numero di traccia corrente (colonna TRACK) e tempo trascorso (colonna TIME).
- ② Numeri di traccia sul disco (colonna TRACK) e relativi tempi di traccia (colonna TIME).



- I CD-R non finalizzati non possono essere eseguiti in playback.
- Il contatore nella sezione misuratori di livello/contatore non funziona mentre state usando la funzione CD Play.

6. Usate i tasti [◀◀]/[▶▶] nella sezione Locate per selezionare la traccia che intendete usare.
7. Per dare inizio al playback, premete il tasto [PLAY] nella sezione Transport.
L'uscita audio del drive CD-RW verrà inviata direttamente al bus stereo. Usate il fader STEREO per regolare il volume.
8. Per bloccare il playback, premete il tasto [STOP].



Mentre il playback è fermo, potete premere e tenere premuti i tasti [REW]/[FF] per le operazioni di riavvolgimento o avanzamento veloce. (Tuttavia, non vi sarà alcun suono.)

9. Per uscire dalla funzione CD PLAY, spostate il cursore sul pulsante CD PLAY MODE e premete il tasto [ENTER].



- Mentre viene usata la funzione CD Play, tutti i tasti — ad eccezione di [◀◀]/[▶▶], [PLAY], [STOP], [REW]/[FF] ed [ENTER] — non avranno effetto.
- Se intendete effettuare altre operazioni, escludete la funzione CD Play.



YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.

Viale Italia, 88 - 20020 Lainate (Mi)

e-mail: yline@eu.post.yamaha.co.jp

YAMAHA Line (da lunedì a venerdì):

per Chitarre, Batterie e Audio Professionale (dalle ore 10.00 alle ore 12.30) Tel. 02/93572342 - Telefax 02/93572119
per prodotti Keyboards e Multimedia (dalle ore 14.30 alle ore 17.15) Tel. 02/93572760 - Telefax 02/93572119