

DM1000 Editor

Manuale di istruzioni

Avvertenze speciali

- Il software e questo manuale di istruzioni sono un copyright esclusivo della Yamaha Corporation.
- La copiatura del software o la riproduzione di questo manuale, parziale o totale, effettuata con qualsiasi mezzo, è espressamente vietata senza l'autorizzazione scritta del produttore.
- La copiatura dei dati musicali disponibili in commercio e/o dei file audio digitali è severamente vietata, tranne che per uso personale.
- La Yamaha non garantisce l'impiego del software per l'uso dello stesso e della documentazione relativa e non può essere ritenuta responsabile per i risultati derivanti dall'impiego del software e del manuale.
- Questo è un CD-ROM. Non tentate di suonare questo disco su un lettore di CD audio. In caso contrario, potreste danneggiare irreparabilmente il vostro lettore CD audio.
- Le videate illustrate in questo manuale di istruzioni hanno solo scopo didattico e potrebbero risultare diverse da quelle che appaiono sul vostro computer.
- Aggiornamenti futuri dell'applicazione e del software, oltre ad eventuali cambiamenti di specifiche tecniche e funzioni, saranno comunicati separatamente.
- I nomi delle società e dei prodotti citati in questo manuale sono marchi di commercio o registrati dei loro rispettivi possessori.

Sito Yamaha Pro Audio Global

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

Sommario

Per iniziare	2
Presentazione del DM1000 Editor	2
Configurare il DM1000 Editor	2
Sincronizzare il DM1000 Editor	4
Funzione Edit Offline	4
Lavorare con le sessioni	4
Funzione Undo/Redo	5
Altre funzioni	6
Uso delle finestre del DM1000	7
Finestra Master	7
Finestre Layer	8
Finestra Selected Channel	12
Finestra Library	17
Finestra Patch Editor	19
Finestra Surround Editor	24
Finestra Timecode Counter	25
Finestra Effect Editor	25
Finestra Meter	27
Scorciatoie via tastiera	28
Indice	29

* Le specifiche e le descrizioni contenute in questo manuale sono fornite solo a scopo informativo. La Yamaha Corp. si riserva il diritto di cambiare o modificare i prodotti e le specifiche in qualsiasi momento senza alcun preavviso. Poiché le specifiche, i dispositivi e le opzioni possono differire nelle varie aree di commercializzazione, vi preghiamo di controllare con il vostro rivenditore Yamaha.

Descrizione dei menù e dei pulsanti

Nel caso il menù ed i nomi dei pulsanti su un sistema Windows differissero da quelli per Macintosh, questo manuale utilizza il menù ed i nomi dei pulsanti di Windows (quelli per Macintosh appaiono fra parentesi).

Presentazione del DM1000 Editor

DM1000 Editor vi permette di controllare a distanza la consolle di mixaggio Yamaha DM1000 e di salvare le impostazioni dei parametri sul vostro computer. Per usare il DM1000 Editor, dovete eseguire queste operazioni preliminari:

- 1 **Avviare e configurare Studio Manager.**
 - 2 **Avviare e configurare DM1000 Editor.**
 - 3 **Sincronizzare il DM1000 Editor con la vostra consolle DM1000 (vedere pagina 4).**
- Per ulteriori informazioni sull'impiego di Studio Manager, consultatene il manuale di istruzioni.

Configurare DM1000 Editor

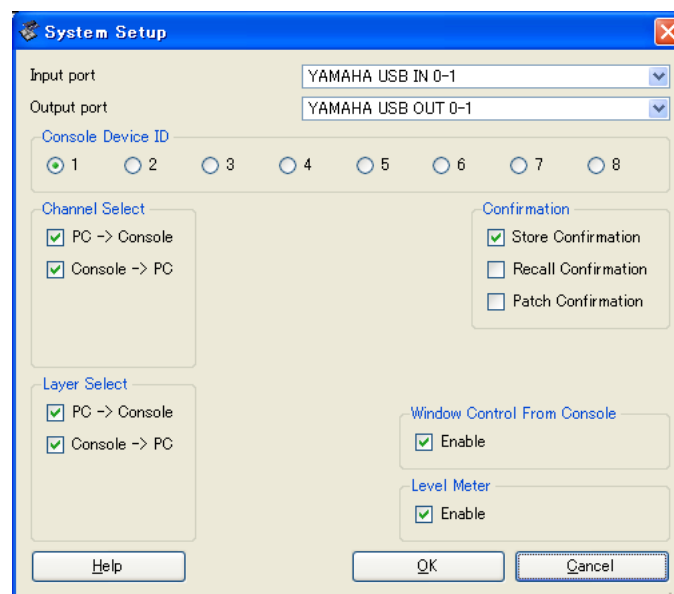
Dovete configurare le seguenti impostazioni per ogni Editor aperto.

Note:

- Specificate le porte MIDI nella finestra Setup di Studio Manager prima di effettuare le seguenti impostazioni.
- Per aprire ogni Editor, fate un doppio click sull'icona della consolle e del device (dispositivo) da editare.

❑ System Setup

Per aprire la finestra System Setup, scegliete [System Setup] dal menù [File].
Accertatevi di specificare la porta di Input e Output.



Input port/Output port: Dalle porte da voi specificate in Studio Manager, selezionate le porte che l'editor userà per comunicare con la consolle DM1000.

Console Device ID: DM1000 Editor può controllare una delle consolle DM1000 (fino a otto), ognuna con il proprio ID esclusivo. Selezionate l'ID della consolle da controllare.

Channel Select: Queste opzioni determinano se la selezione di canale è collegata o no. Quando è attivata l'opzione PC->Console, la selezione di un canale in DM1000 Editor causa la selezione dello stesso canale sulla consolle. Quando è attivata l'opzione Console->PC, con la selezione di un canale sulla consolle si seleziona lo stesso canale in DM1000 Editor.

Confirmation: Queste opzioni determinano se deve apparire una finestra che richieda conferma quando memorizzate (Store), richiamate (Recall), o effettuate combinazioni (Patch).

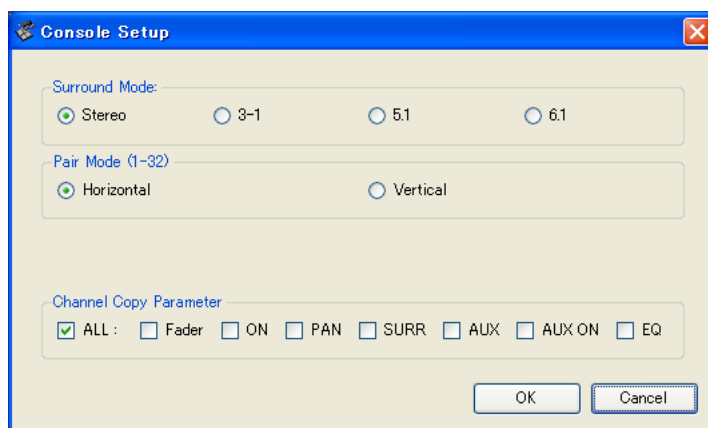
Layer Select: Queste opzioni determinano se la selezione di Layer è collegata oppure è autonoma. Quando è attivata l'opzione PC->Console, la selezione di un Layer in DM1000 Editor causa la selezione dello stesso Layer sulla consolle. Se è attivata l'opzione Console->PC, selezionando un Layer sulla consolle si seleziona lo stesso Layer in DM1000 Editor.

Window Control from Console: Determina se l'impiego di USER DEFINED KEYS sulla consolle vi abilita ad aprire e chiudere in remoto le finestre del DM1000 Editor.

Level Meter: Questa opzione determina se i misuratori di livello in DM1000 Editor sono abilitati.

❑ Console Setup

Per aprire la finestra Console Setup, selezionate [Console Setup] dal menù [File].



Surround Mode: Seleziona un modo Surround da STEREO, 3-1, 5.1 e 6.1.

Pair Mode: Queste opzioni determinano se la coppia di fader è Horizontal o Vertical.

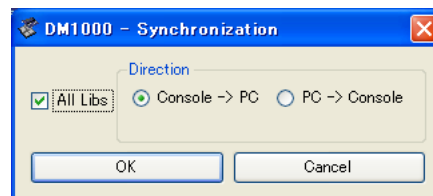
Channel Copy Parameter: Seleziona i parametri desiderati per copiare da canale a canale.

Sincronizzare il DM1000 Editor

All'avvio del DM1000 Editor, le impostazioni dei parametri sulla consolle e quelle in DM1000 Editor possono essere differenti. Perciò, dovete prima farli coincidere. Quest'operazione viene definita "sincronizzazione." Seguite gli step sotto indicati per sincronizzare il DM1000 Editor.

- 1 **Selezionate [Synchronize], quindi [Total Recall...].**

Si apre la finestra seguente.



- 2 **Selezionate se volete trasferire le vostre impostazioni al DM1000 Editor, o viceversa.**

A questo punto, l'opzione All Libs determina se i dati di Scene e Library vengono o non vengono sincronizzati.

PC -> Console: Trasferisce le impostazioni correnti dei parametri dal DM1000 Editor alla vostra consolle.

Console -> PC: Trasferisce le impostazioni correnti dei parametri dalla vostra consolle al DM1000 Editor.

- 3 **Cliccate su [OK].**



Non agite sulla consolle quando la sincronizzazione è in corso.

Note: Se in Studio Manager usate la funzione "Total Recall", tutti gli Editor selezionati in Studio Manager sono sincronizzati con i corrispondenti "device" o dispositivi.

Funzione Edit Offline

Se non desiderate sincronizzare la vostra consolle al DM1000 Editor, selezionate [Offline Edit] dal menù [Synchronization]. Per applicare i vostri editing off-line alla vostra consolle, selezionate [Re-Synchronize] da [Synchronization] con l'opzione PC->Console per sincronizzare la consolle con il DM1000 Editor.

La funzione Offline Edit viene attivata anche quando cliccate sul pulsante [ONLINE]/[OFFLINE] nella finestra Master.

Note: Alcuni parametri di effetto nella consolle cambiano il valore visualizzato, secondo la frequenza di campionamento. Se voi cambiate DM1000 Editor da OFFLINE ad ONLINE, i valori dei parametri visualizzati possono cambiare perché il DM1000 Editor carica la frequenza di campionamento dalla consolle e aggiorna il display.

Lavorare con le sessioni

Tutte le impostazioni mix della vostra consolle nel DM1000 Editor, inclusi i dati Scene e library, sono chiamate sessioni o Sessions. Il prospetto seguente descrive come gestire le sessioni.

Creare una nuova Session	Scegliete [New Session] dal menù [File].
Aprire una Session salvata precedentemente	Scegliete [Open Session] dal menù [File].
Salvare la Session corrente	Scegliete [Save Session] dal menù [File].
Salvare la Session corrente con un nuovo nome	Scegliete [Save Session] As dal menù [File].

Note: Per salvare le impostazioni di una card opzionale Y56K, in una Session, dovete innanzitutto risincronizzare il DM1000 Editor selezionando l'opzione Console->PC.

Se salvate una Session in un Editor, vengono salvate in un file soltanto le impostazioni di quell'Editor. Le impostazioni dell'Editor vengono salvate nel formato Studio Manager V2 (estensione file ".YSE") o in un formato compatibile con le versioni precedenti di Studio Manager (estensione file ".D1X"). Le versioni precedenti di Studio Manager non possono aprire una Session salvata nel formato ".YSE".

Se salvate una Session nella finestra Studio Manager, tutte le impostazioni Editor selezionate vengono salvate in un file con l'estensione ".YSM."

Funzione Undo/Redo

Nel DM1000 Editor, potete annullare l'ultima operazione (Undo) e annullare anche la cancellazione dell'ultima operazione (Redo). Se in una riga eseguite due volte un'operazione Undo, potete annullare le due operazioni più recenti. Se eseguite tre volte un'operazione Undo in una riga, potete cancellare le tre operazioni più recenti. In tal modo, potete cancellare più operazioni, ma le più recenti. La tabellina seguente mostra come usare la funzione Undo/Redo.

Undo	Scegliete [Undo] dal menù [Edit].
Redo	Scegliete [Redo] dal menù [Edit].

Tuttavia dovete notare che, dopo aver eseguito una delle operazioni seguenti, non potete annullare o ripristinare un'operazione precedente:

- Operazioni sulla consolle
- Chiudere Studio Manager
- Cambiare il modo Surround (Stereo/3-1/5.1/6.1)
- Cambiare il modo Pair (Horizontal/vertical)
- Sincronizzare la consolle con il DM1000 Editor
- Creare una nuova Session
- Salvare una Session
- Copiare e incollare un canale
- Creare o disfare una coppia di canali
- Memorizzare o richiamare una scene o una library
- Inserire o disinserire il GATE: pulsante [LINK] nella finestra Selected Channel
- Inserire o disinserire il COMPRESSOR: pulsante [LINK] nella finestra Selected Channel
- Inserire o disinserire il pulsante [LINK] nella finestra Surround Editor
- Cambiare il modo Aux Send (Fixed/variable) sulla consolle
- Far partire la registrazione o il playback di Automix sulla consolle
- Cambiare la frequenza di campionamento (utilizzata sul device o dispositivo)
- Cambiare le impostazioni User Assignable Layer (utilizzate sul device o dispositivo)

Note: Non potete applicare Undo o Redo alle seguenti operazioni:

- Editing nella finestra Setup
- Sincronizzazione
- Apertura e chiusura delle finestre
- Ridimensionamento delle finestre

Note: Nella finestra Library, potete applicare Undo o Redo solo all'operazione più recente. Non potete annullare le precedenti.

Altre funzioni

❑ Funzione Copy & Paste

Potete copiare ed incollare i parametri del canale.

Nella finestra Console Setup ([pagina 3](#)), potete anche specificare i parametri da copiare.

La tabellina seguente descrive come usare la funzione Copy & Paste.

Copiare un canale	Click destro (<control>+click) sul canale sorgente della copia, quindi scegliete [Copy].
Incollare un canale	Click destro (<control>+click) sul canale destinazione della copia, quindi scegliete [Paste].

❑ Reset sul valore di default (Ctrl (⌘) + click)

Spostate il cursore su un controllo o sul valore di un parametro, quindi tenete premuto il tasto <Ctrl> (⌘) e cliccate sul pulsante del mouse per resettare il valore sul default (ad esempio, per resettare un fader di Input Channel su $-\infty$, o resettare un'impostazione pan su Center).

❑ Ctrl(⌘)+Shift+Click

Spostate il cursore su un fader o su un controllo AUX Send, quindi tenete premuto il tasto <Ctrl> (⌘) e <Shift> e cliccate sul pulsante del mouse per resettare il valore sul livello nominale.

Impiego delle finestre del DM1000

Finestra Master



La finestra Master vi permette di cambiare i layer e controllare i segnali Stereo Out. Per aprire questa finestra, scegliete [Master] dal menù [Windows].

① Pulsante [ONLINE]/[OFFLINE]

Cliccando ripetutamente su questo pulsante alternerete la condizione *online* e *offline*.

Note: Se il DM1000 Editor non è collegato o se non sta comunicando con il DM1000, cliccando su questo pulsante non si passa da offline ad online.



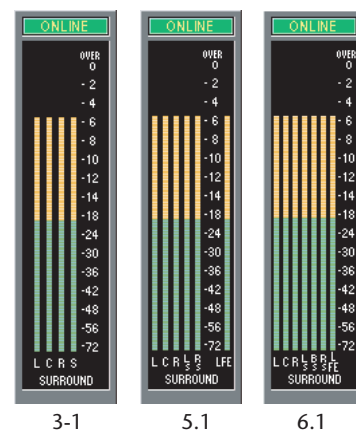
Questo indicatore viene visualizzato se il DM1000 Editor è collegato correttamente al DM1000. Se il collegamento è corretto, i parametri del DM1000 Editor funzionano all'unisono con i parametri del DM1000.



L'indicatore viene visualizzato se il DM1000 Editor non è collegato correttamente al DM1000 o non comunica con esso, oppure se avete scelto Offline Edit. Se il collegamento è incompleto, i parametri del DM1000 Editor non funzionano all'unisono con quelli del DM1000.

② Misuratori

Questi misuratori mostrano il livello di uscita della Stereo Out quando il modo Surround è impostato su "STEREO", oppure le Bus Outs usate per l'elaborazione del surround quando il modo Surround è impostato su 3-1, 5.1 o 6.1. I misuratori nei modi Surround 3-1, 5.1 e 6.1 appaiono come nella figura a destra.



③ Pulsanti LAYER

Vengono usati per selezionare i Layers.

④ PAN CONTROL

Questi pulsanti sono usati per selezionare "STEREO" (modo Stereo) oppure "SURR" (modo Surround). Il controllo Pan dei canali di Input è di tipo rotante quando è selezionato "STEREO" ed è un puntino sul grafico pan se è selezionato "SURR". Se il modo Surround è su Stereo, il pulsante [SURR] è disabilitato.

⑤ Display del numero di Scena

Questo display indica il numero della scena correntemente richiamata.

⑥ Pulsante [AUTO]

Mostra la condizione di Automix di Stereo Out.

⑦ Pulsante [SELECT]

Serve a selezionare l'uscita Stereo Out.

⑧ Pulsante [ON]

Inserisce/disinserisce la Stereo Out. Diventa arancione se è attiva la Stereo Out.

⑨ Fader Master

È il fader Stereo Out.

⑩ Indicatore del valore del fader

Indica la posizione del fader in decibel (dB).

Finestre Layer

La finestra Layer mostra 16 *channel strips*. Potete selezionare un layer usando i pulsanti LAYER nella finestra Master. Per aprire la finestra Layer, scegliete [Layer] dal menù [Windows].

Note:

- Potete inserire/disinserire selettivamente alcuni *channel strips* usando il menù [View].
- Potete aprire più finestre Layer scegliendo menù [Windows] -> [Layer] -> [Additional View]. I titoli delle finestre indicheranno [Locked]. Le finestre indicate come [Locked] non rifletteranno i cambiamenti di layer apportati sulla consolle o nella finestra Master. Se volete che essi si riflettano, fate un click destro su ciascuna finestra (Macintosh: <control> + click), quindi selezionate il layer desiderato usando i pulsanti LAYER.

Canali di Input



Selezionando il pulsante 1-16,17-32 o 33-48 nella finestra Master vengono mostrati i corrispondenti strip dei canali di Input.

1 Parametro SOURCE

Seleziona una sorgente di Input. Per selezionarne una, fate click sul parametro e scegliete dalla lista che appare.

2 Pulsanti Routing

Sono usati per indirizzare il canale di Input alle Bus Outs (uscite Bus).

3 Pulsante [STEREO]

Indirizza il segnale del canale di Input all'uscita Stereo (Stereo Out).

4 Pulsante [DIRECT]

Inserisce/disinserisce l'indirizzamento del canale di Input alla sua Direct Out.

5 Parametro Direct Out

È usato per selezionare la destinazione di Direct Out. Per selezionare una destinazione, cliccate sul parametro e scegliete dalla lista che appare.

6 Pulsante [PHASE]

Inverte la fase del segnale del canale.

7 Pulsante [INSERT]

È usato per inserire/disinserire l'Insert (inserimento) del canale di Input.

8 Pulsante [GATE]

È usato per inserire/disinserire il Gate del canale di Input.

9 Indicatori di Gate aperto/chiuso

Indicano se il Gate è aperto (verde) o chiuso (rosso).

10 Gate Threshold

Mostra la soglia del Gate, impostabile mediante trascinamento.

11 Pulsante [COMP]

Serve ad inserire e disinserire il Compressor del canale di Input.

12 Curva del compressore

Mostra la curva del Compressor.

13 Pulsante [EQ]

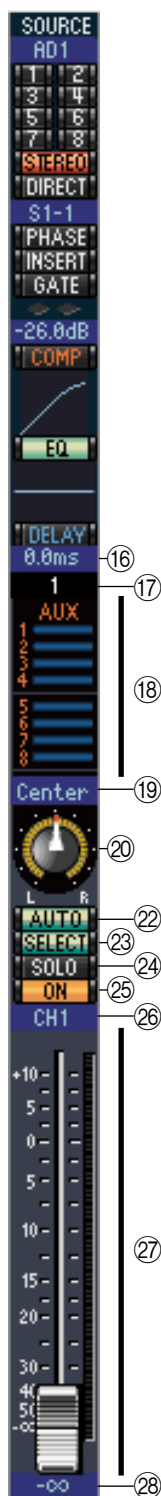
Serve ad inserire e disinserire l'equalizzatore del canale di Input.

14 Curva EQ

Mostra la curva dell'equalizzatore, impostabile mediante trascinamento.

15 Pulsante [DELAY]

Serve ad inserire e disinserire la funzione Delay del canale di Input.



16 Parametro Delay

È usato per impostare il tempo di ritardo della funzione Delay. I tempi sono impostabili per trascinamento.

17 Numero di canale

Questo è il numero del canale. Fate un doppio-click su questo numero per aprire la finestra Selected Channel.

18 Sezione AUX

Questi controlli vengono usati per impostare i livelli delle Aux Sends. Per impostare un livello di Aux Send, trascinatene la barra oppure fate un click su un punto lungo la barra stessa. Per inserire o disinserire un'Aux Send, cliccate sul suo numero.

La tabella seguente mostra come appaiono i controlli delle Aux Send secondo le impostazioni On/Off e Pre/Post di Aux Send. Le Aux Sends possono essere impostate su pre-fader o post-fader sulla finestra Selected Channel (vedere “Sezione AUX SEND a pagina 13”).



Condizione di Aux Send	Aspetto	
On o off , senza livello	Barra blu scuro	
Off, pre-fader	Il profilo verde della barra indica il livello	
On, pre-fader	La barra verde mostra il livello	
Off, post-fader	Il profilo arancione della barra indica il livello	
On, post-fader	La barra arancione mostra il livello	

19 Display Pan/Aux Send

Mostra la posizione stereo o *surround pan* oppure, durante l'impostazione di Aux Send, mostra il livello di Aux Send in dB.

20 Controllo PAN

Viene usato per impostare la posizione stereo o surround pan del canale di input. Se il PAN CONTROL nella finestra Master è impostato su “STEREO”, il controllo Pan appare come un controllo rotante e quando è impostato su “SURR”, esso appare come un puntino su un grafico del pan. La posizione surround pan può essere impostata mediante trascinamento del puntino.

21 Controllo LFE

Se è selezionato il modo Surround 5.1 o 6.1, viene usato per impostare il livello di canale LFE surround. Appare quando il PAN CONTROL nella finestra Master è su “SURR”. Per impostare il livello LFE, trascinate l'estremità della sua barra oppure cliccate su un punto all'interno della barra stessa.



(21)

22 Pulsante [AUTO]

Mostra la condizione dell'Automix del canale di Input.

23 Pulsante [SELECT]

Seleziona il canale di Input.

24 Pulsante [SOLO]

Isola il canale di Input e appare in arancione quando il canale risulta isolato.

25 Pulsante [ON]

Inserisce e disinserisce il canale di input. Diventa arancione quando il canale è inserito.

26 Nome abbreviato del canale

È il nome abbreviato (short) del canale. Per editarlo, cliccate su di esso e digitate.

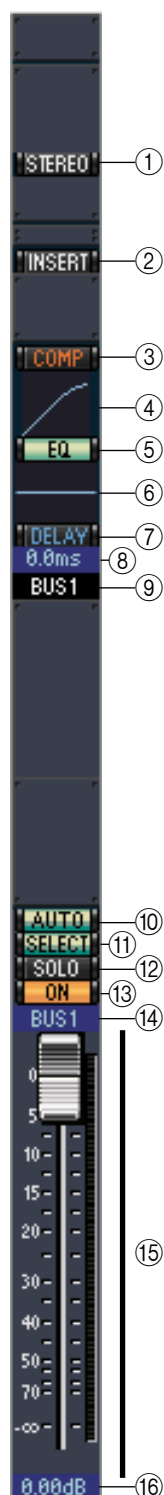
27 Channel fader and channel meter

È il fader del canale di Input. Il misuratore a destra del fader è il livello del segnale.

28 Indicatore del valore del fader

Il valore del fader indica la sua posizione, in decibel (dB).

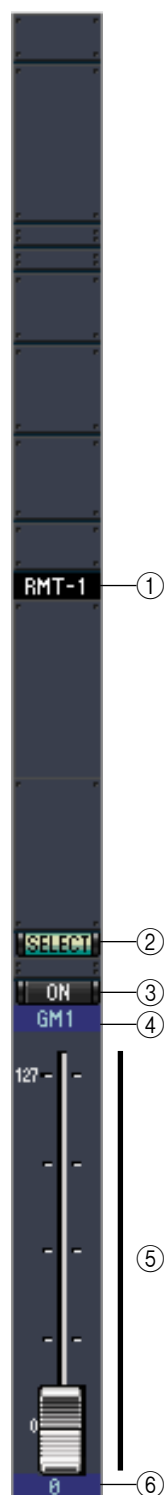
■ Canali di Output



Se è selezionato il pulsante Master LAYER nella finestra Master, sono visualizzati i canali di Bus Out e Aux Send. Qui è indicato un canale di Bus Out. I canali di Aux Send appaiono identici a quelli delle Bus Outs, ma solo queste dispongono di un pulsante [STEREO.]

- ① **Pulsante [STEREO] (solo Bus Out)**
Viene usato per indirizzare la Bus Out alla Stereo Out.
- ② **Pulsante [INSERT]**
Viene usato per attivare e disattivare l'Insert di Bus Out.
- ③ **Pulsante [COMP]**
Viene usato per attivare e disattivare il Compressor di Bus Out.
- ④ **Curva Compressor**
Mostra la curva del Compressor.
- ⑤ **Pulsante [EQ]**
Questo pulsante serve ad attivare e disattivare l'equalizzatore di Bus Out.
- ⑥ **Curva EQ**
Mostra la curva dell'Equalizer, che può essere impostata mediante trascinamento.
- ⑦ **Pulsante [DELAY]**
Viene usato per attivare e disattivare la funzione Delay di Bus Out.
- ⑧ **Parametro Delay**
Viene usato per impostare il tempo di ritardo della funzione Delay. I tempi possono essere impostati mediante trascinamento.
- ⑨ **Numero di canale**
È il numero del canale. Un doppio-click sul numero del canale apre la finestra del canale selezionato (Selected Channel).
- ⑩ **Pulsante [AUTO]**
Visualizza la condizione di Automix di Bus Out.
- ⑪ **Pulsante [SELECT]**
Questo pulsante viene usato per selezionare Bus Out.
- ⑫ **Pulsante [SOLO]**
Questo pulsante isola Bus Out e diventa arancione quando il canale è isolato.
- ⑬ **Pulsante [ON]**
Inserisce e disinserisce Bus Out. Diventa arancione quando il canale è attivato.
- ⑭ **Nome abbreviato del canale**
Questo è il nome abbreviato (short) del canale. Per editarlo, fate un click su di esso e digitate.
- ⑮ **Fader del canale e misuratore del canale**
È il fader di Bus Out. Il misuratore a destra del fader mostra il livello del segnale di Bus Out.
- ⑯ **Indicatore del valore del fader**
Il valore del fader indica la sua posizione, in decibel (dB).

Canali Remote



Quando selezionate il pulsante REMOTE 1 o REMOTE 2 LAYER nella finestra Master, vengono visualizzati i canali Remote.

① **Numero di canale**

È il numero del canale. Con un doppio-click sul numero del canale si apre la finestra del canale selezionato (Selected Channel).

② **Pulsante [SELECT]**

Viene usato per selezionare il Remote Channel.

③ **Pulsante [ON]**

Serve ad inserire e disinserire il canale Remote. Diventa arancione quando il canale è inserito.

***Note:** Quando l'impostazione target di remote sul DM1000 è su User Defined, potete usare i pulsanti [ON] e i fader di canale per controllare le funzioni specificate sulla pagina Remote.*

④ **Nome target Remote**

Indica il target "remote" assegnato al DM1000.

⑤ **Fader del canale**

È il fader di Bus Out.

***Note:** Quando l'impostazione target di remote sul DM1000 è su User Defined, potete usare i pulsanti [ON] e i fader di canale per controllare le funzioni specificate sulla pagina Remote.*

⑥ **Indicatore del valore del fader**

Indica la posizione del fader nel range da 0 a 127.

Se "remote target" è impostato su User Assignable Layer:

In questo caso, vengono visualizzati i canali assegnati. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a "Canali di Input" a [pagina 8](#) e a "Canali di Output" a [pagina 10](#). Se è assegnato il Group Master Fader, vengono visualizzati soltanto i pulsanti [AUTO], [SOLO], [ON] ed i fader di canale.

Finestra Selected Channel

La finestra Selected Channel consente un editing dettagliato del canale correntemente selezionato. Per aprire la finestra Selected Channel, scegliete [Selected Channel] dal menù [Windows].

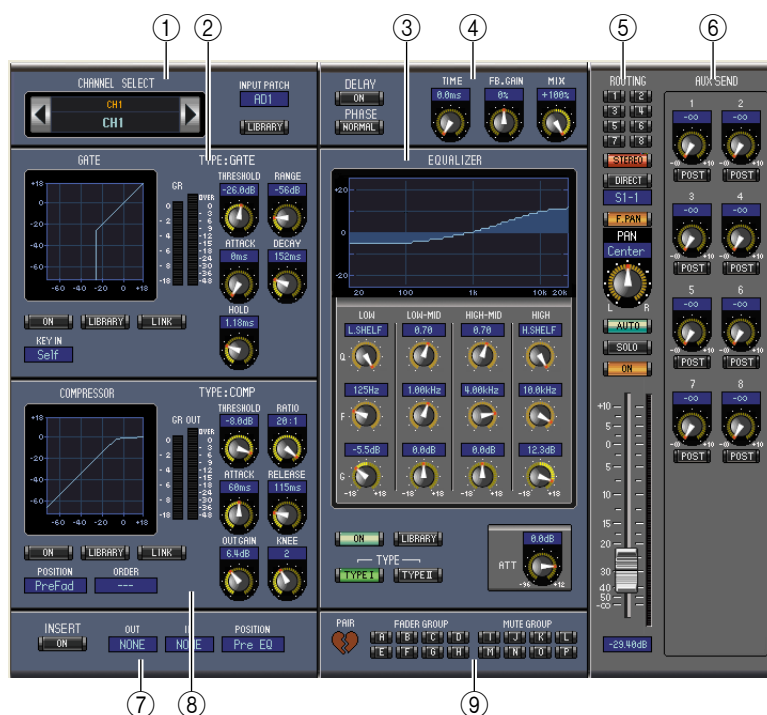
Per il layout della finestra Selected Channel sono possibili le seguenti varianti:

- Canali di input (vedere sotto)
- Bus Out (vedere [pagina 14](#))
- Aux Send (vedere [pagina 15](#))
- Stereo Out (vedere [pagina 16](#))

Note: Potete aprire più finestre Selected Channel scegliendo menù [Windows] -> [Selected Channel] -> [Additional View]. I titoli delle finestre indicano [Locked]. Non potete aprire le finestre Library da quelle indicate come [Locked]. Inoltre, queste finestre non prevedono le operazioni seguenti:

- Selezioni di canale dalla finestra Layer (con il pulsante SELECT)
- Editing nella finestra Surround Editor

Canali di Input



① Sezione CHANNEL SELECT, INPUT PATCH & LIBRARY

I canali possono essere selezionati facendo un click sul loro numero di identificazione (Channel ID) e selezionandoli dalla lista che appare, oppure facendo un click sui pulsanti sinistro e destro di Channel Select. Il nome per esteso (long) del canale viene visualizzato sotto Channel ID. Per editare il nome, cliccate su di esso e digitate quello nuovo. Con il parametro INPUT PATCH potete selezionare una sorgente di input. A tale scopo, cliccate sul parametro e scegliete dalla lista che appare. Il pulsante [LIBRARY] apre la finestra Channel Library.

② Sezione GATE

Contiene i controlli per il Gate e mostra il grafico del canale di input selezionato. I controlli rotanti vengono usati per impostare *threshold*, *range*, *attack*, *decay* e *hold*. Il misuratore GR indica l'entità della riduzione di guadagno (*gain*) applicata mediante il Gate. Il misuratore OUT ne indica il livello di uscita. Il pulsante [ON] inserisce e disinserisce il Gate. Il pulsante [LINK] viene usato per abbinare il Gate del canale di input selezionato con quello del canale partner. Il parametro KEY IN viene usato per selezionare una sorgente *trigger* per il Gate. Il pulsante [LIBRARY] apre la finestra Gate Library.

③ Sezione EQUALIZER

Contiene i controlli e il grafico per l'equalizzatore del canale di input selezionato in quel momento. I controlli rotanti sono usati per impostare il guadagno, la frequenza centrale e la Q di ciascuna banda, nonché il livello di attenuazione pre-EQ. EQ può essere impostato anche mediante trascinamento della curva EQ sul grafico EQUALIZER. Il pulsante [ON] inserisce e disinserisce EQ. I pulsanti TYPE vengono usati per selezionare il tipo di equalizzatore. Il pulsante [LIBRARY] apre la finestra Equalizer Library.

④ Sezione DELAY & PHASE

Questa sezione contiene i controlli delay e phase per il canale di Input selezionato. I controlli rotanti sono usati per impostare il tempo di delay, il guadagno di feedback, e il mix balance (bilanciamento wet/dry). Il pulsante [ON] inserisce e disinserisce il Delay. Il pulsante [PHASE] inverte la fase del segnale del canale.

⑤ Sezione ROUTING, PAN & level

Contiene i controlli *Routing*, *Pan*, *Level* e i pulsanti [AUTO], [SOLO] e [ON] per il canale di input selezionato. I pulsanti ROUTING 1–8 vengono usati per indirizzare il canale alle Bus Out. Il pulsante [STEREO] viene usato per indirizzare il canale alla Stereo Out. Il pulsante [DIRECT] indirizza il canale alla propria Direct Out e il parametro Direct Out sotto di esso seleziona una destinazione Direct Out. Il pulsante [F. PAN] inserisce e disinserisce la funzione Follow Pan sulle Bus Out, e il controllo PAN viene usato per impostare la posizione di Pan del canale. Il pulsante [AUTO] mostra la condizione di Automix. Il pulsante [SOLO] viene usato per isolare il canale, il pulsante [ON] per inserire e disinserire il canale e il fader di canale per impostare il livello del canale. Il misuratore a destra del fader indica il livello del segnale, e l'indicatore del valore sotto il fader ne indica la posizione in decibel (dB).

⑥ Sezione AUX SEND

Contiene i controlli per le Aux Sends del canale di input selezionato in quel momento. Con i controlli rotanti potete impostare i livelli di Aux Send e cliccando su di essi potete inserire e disinserire le Aux Send. Il pulsante sotto ogni controllo Aux Send seleziona pre-fader o post-fader. Nel modo Fixed, questo pulsante serve ad inserire/disinserire le Aux Send (livello fisso al valore nominale).

Se le Aux Send sono abbinate, tra di esse viene visualizzata l'icona di un cuore, e il controllo Aux Send dispari imposta il livello, mentre il controllo pari funge da controllo pan.

⑦ Sezione INSERT

Contiene i parametri Insert del canale di input selezionato in quel momento. Il pulsante [ON] inserisce e disinserisce la funzione Insert. I parametri OUT e IN vengono usati per selezionare rispettivamente la destinazione Insert Out e la sorgente Insert In. Il parametro POSITION viene usato per specificare la posizione di Insert nel percorso del segnale.

⑧ Sezione COMPRESSOR

Contiene i controlli e il display grafico per il Compressor del canale di input selezionato in quel momento. I controlli rotanti vengono usati per impostare *threshold*, *ratio*, *attack*, *release*, *gain* e *knee*. Il misuratore GR indica l'entità di riduzione guadagno (gain) applicato dal Compressor e il misuratore OUT indica il suo livello di uscita. Il pulsante [ON] inserisce e disinserisce il Compressor. Il pulsante [LINK] viene usato per abbinare il Compressor del canale di input selezionato con quello del suo partner. Il parametro POSITION specifica la posizione del Compressor nel percorso del segnale. Il parametro ORDER stabilisce l'ordine di Compressor ed Insert quando essi sono inseriti entrambi nella stessa posizione. Il pulsante [LIBRARY] apre la finestra Compressor Library.

⑨ Sezione PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP

Questa sezione contiene le funzioni Pair, Fader e Mute group per il canale di Input correntemente selezionato. Fate click sull'icona del cuore per attivare o escludere l'abbinamento dei canali. Usate i pulsanti FADER GROUP per aggiungere il canale ai Fader group (gruppi di fader) e i pulsanti MUTE GROUP per aggiungerlo ai Mute group (gruppi di canali esclusi).



■ Bus Outs



① Sezione CHANNEL SELECT

I canali possono essere selezionati mediante un click su Channel ID e dalla lista che appare, oppure cliccando sui pulsanti sinistro e destro di Channel Select. Sotto al Channel ID appare il nome per esteso (long) del canale. Con il pulsante [LIBRARY] si apre la finestra Channel Library.

② Sezione EQUALIZER

Questa sezione contiene i controlli EQ e il display grafico per la Bus Out selezionata in quel momento ed è identica alla sezione EQUALIZER dei canali di Input. [Vedere “Sezione EQUALIZER” a pagina 13 per ulteriori informazioni.](#)

③ Sezione DELAY

Contiene i controlli per la funzione Delay della Bus Out selezionata. Il controllo rotante viene usato per impostare il tempo di delay e il pulsante [ON] inserisce e disinserisce la funzione Delay.

④ Sezione TO STEREO & level

Contiene i controlli TO STEREO, pan e di livello e i pulsanti [AUTO], [SOLO] e [ON] per la Bus Out attualmente selezionata. Il pulsante TO STEREO indirizza la Bus Out alla Stereo Out, e i controlli rotanti vengono usati per impostare il pan e il livello di mandata di Bus to Stereo. Il pulsante [AUTO] mostra la condizione di Automix. Il pulsante [SOLO] viene usato per isolare la Bus Out, il pulsante [ON] per inserire e disinserire Bus Out e il fader di canale per impostare il livello di Bus Out. Il misuratore a destra del fader indica il livello del segnale, e l'indicatore del valore sotto il fader ne indica la posizione in decibel (dB).

⑤ Sezione INSERT

Contiene i parametri Insert per la Bus Out selezionata in quel momento. Il pulsante [ON] attiva e disattiva l'Insert. I parametri OUT e IN vengono usati rispettivamente per selezionare la destinazione Insert Out e la sorgente Insert In del canale. Il parametro POSITION serve a specificare la posizione dell'Insert nel percorso del segnale.

⑥ Sezione COMPRESSOR

Questa è la sezione che contiene i controlli e il display grafico per il Compressor della Bus Out selezionata ed è identica alla sezione COMPRESSOR dei canali di Input. [Vedere “Sezione COMPRESSOR” a pagina 13 per ulteriori informazioni.](#)

⑦ Sezione PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP

Contiene le funzioni Pair, Fader e Mute group per la Bus Out selezionata. Fate un click sull'icona del cuore per attivare o escludere l'abbinamento del canale con il suo partner. Usate i pulsanti FADER GROUP per aggiungere il canale ai Fader group (gruppi di fader) e i pulsanti MUTE GROUP per aggiungerlo ai Mute group (gruppi di canali esclusi).



■ Aux Sends



① Sezione CHANNEL SELECT

I canali sono selezionabili con un click sul numero di Channel ID e scegliendoli dalla lista che appare, o facendo un click sui pulsanti sinistro e destro di Channel Select. Il nome per esteso (long) del canale viene visualizzato sotto il Channel ID. Il pulsante [LIBRARY] apre la finestra Channel Library.

② Sezione EQUALIZER

Contiene i controlli EQ e il display grafico per l'Aux Send selezionata in quel momento. È come la sezione EQUALIZER dei canali di Input. [Vedere “Sezione EQUALIZER” a pagina 13 per ulteriori dettagli.](#)

③ Sezione DELAY

Contiene i controlli per la funzione Delay dell'Aux Send selezionata. Il controllo rotante viene usato per impostare il tempo di delay e il pulsante [ON] inserisce e disinserisce la funzione Delay.

④ Sezione Aux Send level

Contiene i pulsanti [AUTO], [SOLO], [ON] e il fader di canale per l'Aux Send selezionata in quel momento. Il misuratore a destra del fader indica il livello del segnale, e l'indicatore del valore sotto il fader ne indica la posizione in decibel (dB).

⑤ Sezione INSERT

Contiene i parametri Insert per l'Aux Send selezionata in quel momento. Il pulsante [ON] attiva e disattiva l'Insert. I parametri OUT e IN vengono usati per selezionare la destinazione Insert Out e la sorgente Insert In. Il parametro POSITION specifica la posizione dell'Insert nel percorso del segnale.

⑥ Sezione COMPRESSOR

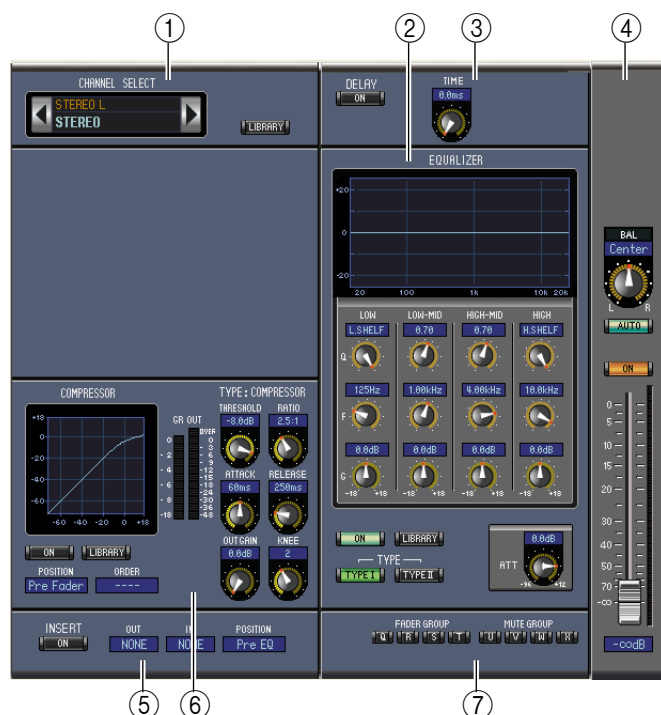
Contiene i controlli Compressor e il display grafico per l'Aux Send selezionata ed è identica alla sezione COMPRESSOR dei canali di input. [Vedere “Sezione COMPRESSOR” a pagina 13 per ulteriori informazioni.](#)

⑦ Sezione PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP

Contiene le funzioni Pair, Fader e Mute group per l'Aux Send selezionata. Fate un click sull'icona del cuore per attivare/escludere l'abbinamento del canale con il suo partner. Usate i pulsanti FADER GROUP per aggiungere il canale ai Fader group (gruppi di fader) e i pulsanti MUTE GROUP per aggiungerlo ai Mute group (gruppi di canali esclusi).



□ Stereo Out



① Sezione CHANNEL SELECT

I canali sono selezionabili cliccando sul numero di Channel ID e scegliendoli dalla lista che appare, o cliccando sui pulsanti sinistro e destro di Channel Select. Il nome per esteso (long) del canale è visualizzato sotto il numero di Channel ID. Il pulsante [LIBRARY] apre la finestra Channel Library.

② Sezione EQUALIZER

Contiene i controlli EQ e il display grafico per la Stereo Out ed è identica alla sezione EQUALIZER dei canali di input. [Vedere “Sezione EQUALIZER” a pagina 13 per ulteriori dettagli.](#)

③ Sezione DELAY

Contiene i controlli per la funzione Delay della Stereo Out. Il controllo rotante viene usato per impostare il tempo di delay e il pulsante [ON] inserisce e disinserisce la funzione Delay.

④ Sezione Balance & level

Questa sezione contiene il controllo *balance* (bilanciamento), [ON] e [AUTO], e il fader di canale per la Stereo Out. Il misuratore a destra del fader indica il livello del segnale, e l'indicatore del valore sotto al fader mostra la posizione del fader in decibel (dB).

⑤ Sezione INSERT

Contiene i parametri Insert per la Stereo Out. Il pulsante [ON] attiva e disattiva l'Insert. I parametri OUT e IN vengono usati per specificare la destinazione Insert Out e la sorgente Insert In. Il parametro POSITION specifica la posizione dell'Insert nel percorso del segnale.

⑥ Sezione COMPRESSOR

Contiene i controlli e il display grafico per il Compressor della Stereo Out selezionata ed è identica alla sezione COMPRESSOR dei canali di Input, ma manca il pulsante [LINK]. [Vedere “Sezione COMPRESSOR” a pagina 13 per ulteriori informazioni.](#)

⑦ Sezione FADER GROUP & MUTE GROUP

Questa sezione contiene le funzioni Fader e Mute group per la Stereo Out. Usate i pulsanti FADER GROUP per aggiungere la Stereo Out ai Fader group (gruppi di fader) e i pulsanti MUTE GROUP per aggiungerla ai Mute group (gruppi di canali esclusi).

Finestra Library

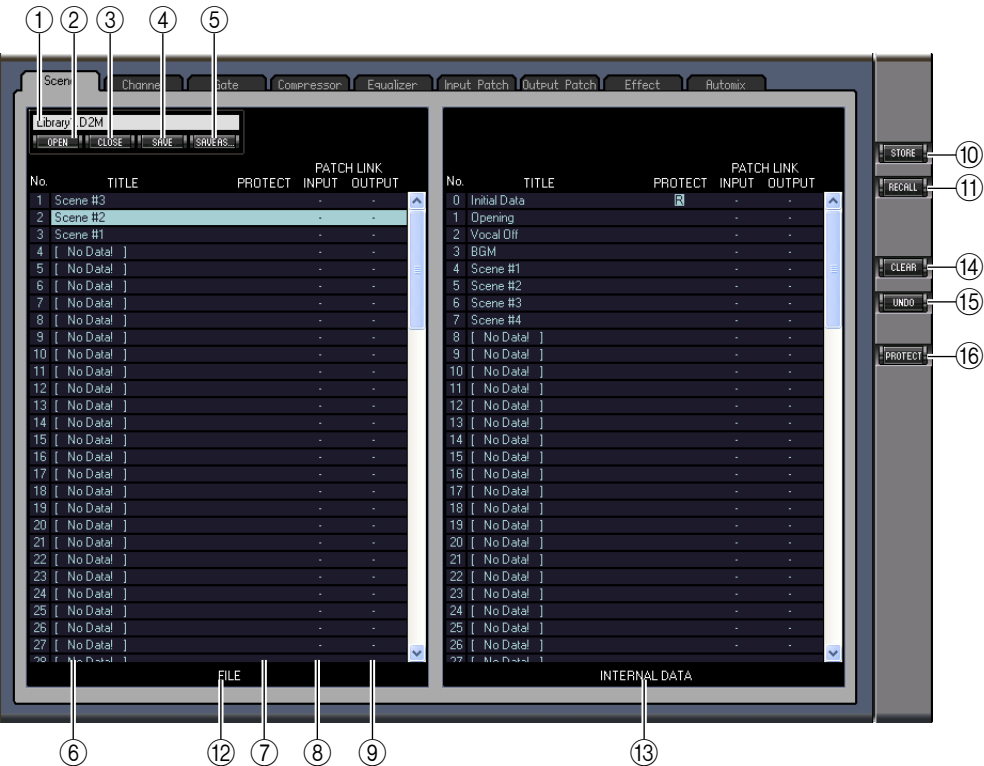
Da questa finestra si controllano e si gestiscono le Scene e le librerie. Inoltre, Scene e Libraries possono essere salvate su disco usando il computer, come file di Library.

Per aprire la finestra Library, scegliete [Library] dal menù [Windows]. La finestra Library ha nove pagine di display. Potete accedere ad ognuna di esse con un click sui *tabs* allineati nella parte superiore della finestra, o aprendola come indicato nella tabella seguente:

Pagina Library	Come aprirla
Channel Library	Pulsanti [LIBRARY] sulla finestra Selected Channel
Gate Library	
Compressor Library	
Equalizer Library	
Input Patch Library	Pulsante [LIBRARY] sulla finestra Patch Editor
Output Patch Library	
Effect Library	Pulsanti [LIBRARY] sulla finestra Effect Editor

Il layout della finestra Library è identico per tutte le librerie a prescindere dalla pagina (in figura è riportata la Scene Memory Library). Sono previsti due riquadri. Quello sulla sinistra, definito sezione [FILE] visualizza la condizione del file Library aperto in quel momento. Il riquadro sulla destra, definito sezione [INTERNAL DATA], mostra la condizione della libreria corrispondente nella consolle.

È possibile copiare e ordinare gli item nell'elenco (memorie) trascinandoli da un riquadro all'altro. All'interno dello stesso riquadro, potete copiare una memoria trascinandola su un'altra, e per l'ordinamento basta trascinarne una fra due. Il contenuto della memoria può essere trasferito tenendo premuto il tasto <Shift> durante il trascinamento. In tutti i casi, il contenuto della memoria destinazione viene sovrascritto. Per editare il titolo di una memoria, cliccate su di esso e digitate il nome nuovo.



- ① **Nome del file**
Questo è il nome del file Library aperto in quel momento.
- ② **Pulsante [OPEN]**
Il pulsante viene usato per aprire i file Library.

***Note:** Il DM1000 Editor potrebbe non essere in grado di aprire alcuni file contenuti nella card Smart-Media. In questo caso, copiate su hard disk quei file, quindi provate ad aprirli con il DM1000 Editor.*

- ③ **Pulsante [CLOSE]**
Serve a chiudere il file Library aperto in quel momento.
- ④ **Pulsante [SAVE]**
Viene usato per salvare il file Library aperto in quel momento.
- ⑤ **Pulsante [SAVE AS]**
Si usa per salvare con un nome diverso il file Library aperto in quel momento.
- ⑥ **TITLE**
Mostra l'elenco dei titoli delle memorie.
- ⑦ **PROTECT (solo per le memorie di Scena e Automix)**
Mostra l'icona di un lucchetto per le memorie protette. Mostra anche una "R" (solo lettura o read-only) per i dati preset.
- ⑧ **INPUT PATCH LINK (solo per le memorie di Scena)**
Mostra il numero di memoria degli Input Patch collegati alla Scene library. Quando memorizzate o richiamate una memoria di Scena, viene memorizzata o richiamata contemporaneamente anche quella collegata di Input Patch Library.
- ⑨ **OUTPUT PATCH LINK (solo per le memorie di Scena)**
Mostra il numero di memoria delle Output Patch collegate alla Scene library. Se memorizzate o richiamate una memoria di Scena, si memorizza o richiama anche quella collegata di Output Patch Library.
- ⑩ **Pulsante [STORE]**
Serve ad immagazzinare il contenuto della library nella memoria selezionata.

***Note:** Durante l'editing offline non potete immagazzinare dati nelle memorie Automix.*

***Note:** Nella pagina Effect Library, il numero del processore di effetti interno a cui si riferisce l'operazione store/recall appare sopra il pulsante [STORE].*
- ⑪ **Pulsante [RECALL]**
Serve a richiamare la memoria selezionata.

***Note:** Durante l'editing offline non potete immagazzinare dati nelle memorie Automix.*
- ⑫ **Sezione [FILE]**
Visualizza il contenuto del file Library aperto in quel momento.
- ⑬ **Sezione [INTERNAL DATA]**
Mostra la condizione della console della libreria o Library selezionata in quel momento.

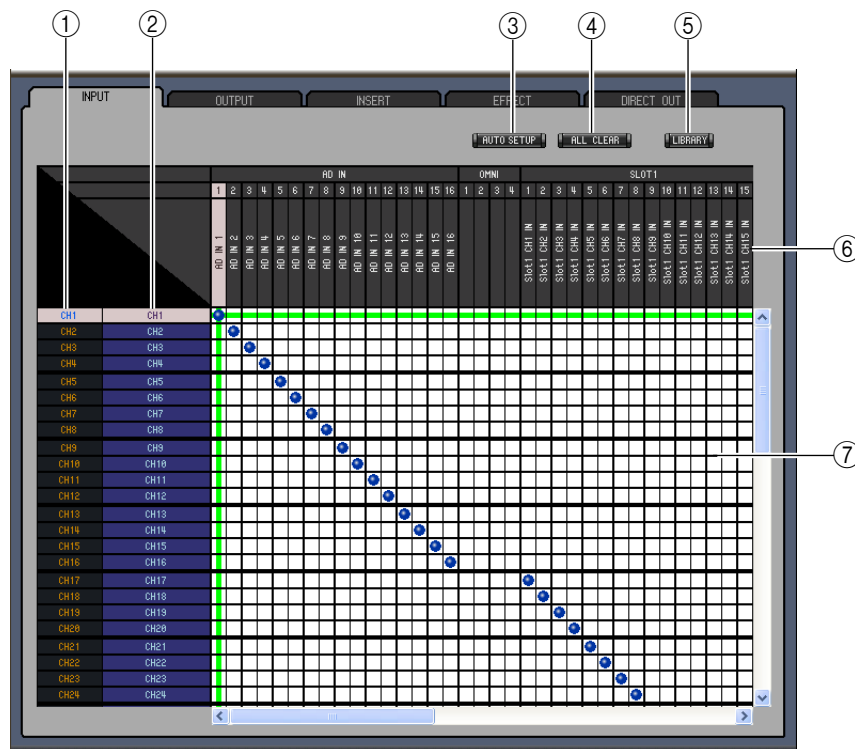
***Note:** Se con il pulsante [ONLINE]/[OFFLINE] nella finestra Master è selezionato l'indicatore OFFLINE, il DM1000 Editor non si sta sincronizzando con la console. Pertanto, questa sezione non mostra la condizione esatta della console.*
- ⑭ **Pulsante [CLEAR]**
Questo pulsante cancella dall'elenco la memoria selezionata.
- ⑮ **Pulsante [UNDO]**
Annulla l'ultima operazione (richiamo, memorizzazione, copia, cancellazione, trasferimento o assegnazione nome).

***Note:** Nella finestra Library, potete annullare solo le operazioni più recenti. Non potete applicare la funzione undo ad operazione diversa dall'ultima (quella più recente).*
- ⑯ **Pulsante [PROTECT] (solo per le memorie di Scena e Automix)**
Viene usato per proteggere o sprotteggere la memoria selezionata.

Finestra Patch Editor

Viene usata per combinare (patch) Input, Output, Insert, Effetti e Direct Out. Per aprire questa finestra, scegliete [Patch Editor] dal menù [Windows]. Vi sono cinque pagine, selezionabili cliccando sui *tab* allineati nella parte superiore della finestra.

 Pagina INPUT PATCH

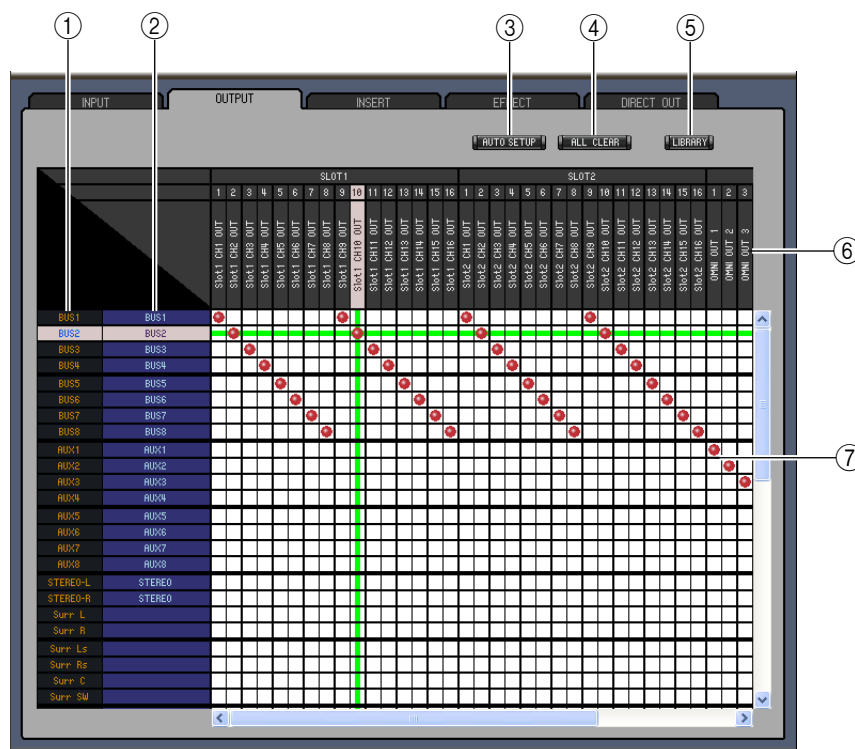


- ① **Numeri ID di canale**
Sono i numeri di identificazione del canale (Channel ID).
- ② **Nomi per esteso (long) dei canali**
Sono i nomi dei canali per esteso. Per editare un nome, cliccate su di esso e ridigitatelo.
- ③ **Pulsante [AUTO SETUP]**
Cliccando sul pulsante si impostano sui valori iniziali le combinazioni o assegnazioni presenti su questa pagina.
- ④ **Pulsante [ALL CLEAR]**
Cancella tutti i patches di questa pagina.
- ⑤ **Pulsante [LIBRARY]**
Apre la finestra Input Patch Library.
- ⑥ **Nomi delle porte**
Sono i nomi delle porte. Per editarne uno, cliccate su di esso e digitate.
- ⑦ **Patchbay**
Questa griglia serve ad assegnare le porte di input ai canali di Input. Le assegnazioni attive sono indicate da un pallino blu. Per effettuare la combinazione, fate un click su un quadratino. Per eliminarla, cliccate su un pallino blu.

Note: Per creare un patch, potete anche usare i tasti cursore e il tasto <ENTER> sulla tastiera del computer.

Note: Le sorgenti di Input (AD1–AUX8) assegnate ad una connessione a cascata (CAS BUS1–CASSO-LOR) non possono essere assegnate a canali non collegati a cascata (CH1–48).

Pagina OUTPUT PATCH



1 Numeri ID di canale

Questa colonna mostra i numeri di identificazione del canale (Channel ID).

2 Nomi per esteso (long) dei canali

Sono i nomi dei canali per esteso. Per editare un nome, cliccate su di esso e ridigitatelo.

3 Pulsante [AUTO SETUP]

Cliccando sul pulsante si impostano sui valori iniziali le combinazioni o assegnazioni presenti su questa pagina.

4 Pulsante [ALL CLEAR]

Cancella tutti i patch di questa pagina.

5 Pulsante [LIBRARY]

Apri la finestra Output Patch Library.

6 Nomi delle porte

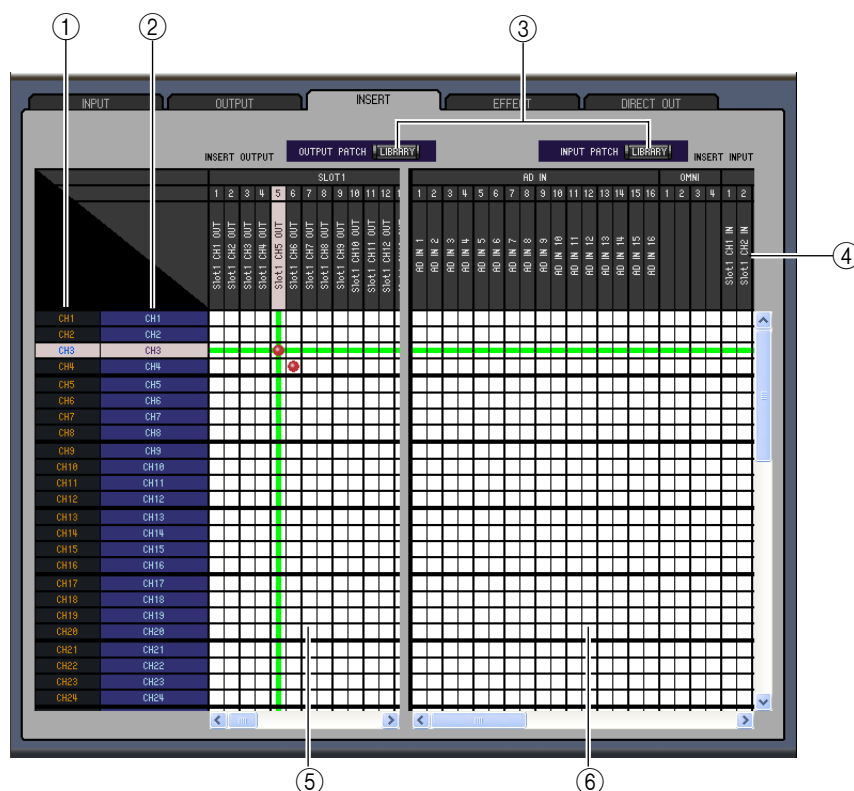
Sono i nomi delle porte. Per editarne uno, cliccate su di esso e digitate.

7 Patchbay

Questa griglia serve ad assegnare le porte di output ai canali di Output. Le assegnazioni attive sono indicate da un pallino rosso. Per effettuare la combinazione, fate un click su un quadratino. Per eliminarla, cliccate su un pallino rosso.

Note: Per creare un patch, potete anche usare i tasti cursore e il tasto <ENTER> sulla tastiera del computer.

Pagina INSERT PATCH



① Numeri ID di canale

Questa colonna mostra i numeri di identificazione del canale (Channel ID).

② Nomi per esteso (long) dei canali

La colonna mostra i nomi dei canali per esteso. Per editare un nome, cliccate su di esso e ridigitatelo.

③ Pulsanti [LIBRARY]

Questi pulsanti aprono le finestre Input e Output Patch Library.

④ Nomi delle porte

Sono i nomi delle porte. Per editare un nome, cliccate su di esso e digitate.

⑤ Insert Out Patchbay

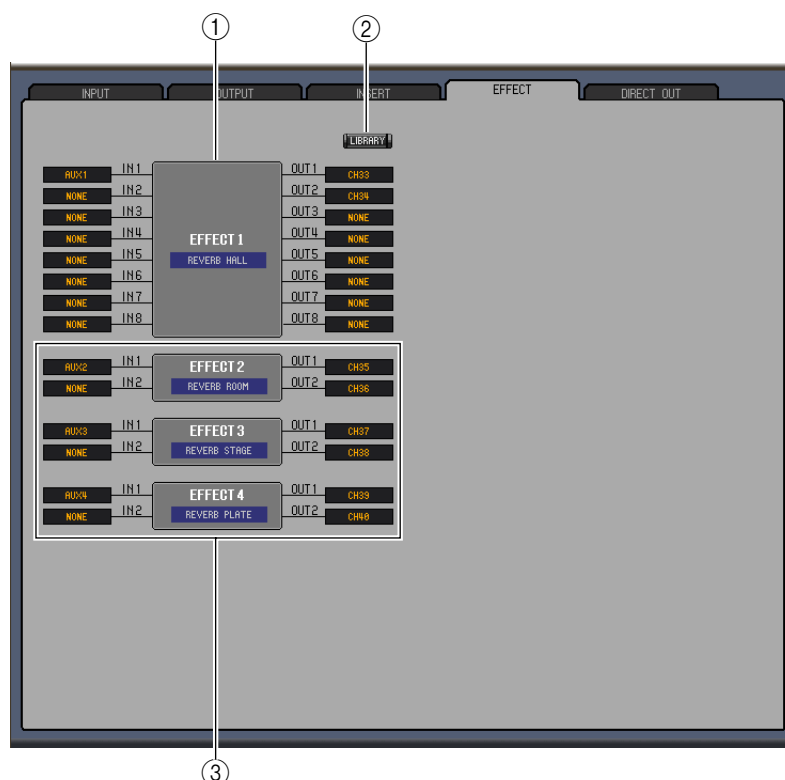
Questa griglia serve ad assegnare o combinare (patch) le porte di uscita alle Insert Outs dei canali di input, Bus Outs, Aux Sends e Stereo Out. Le assegnazioni attive sono indicate da un pallino rosso. Per effettuare l'assegnazione, fate un click su un quadratino. Per eliminarla, cliccate su un pallino rosso.

⑥ Insert In Patchbay

Questa griglia serve ad assegnare o combinare (patch) le porte di ingresso agli Inserts In dei canali di input, Bus Outs, Aux Sends e Stereo Out. Le assegnazioni attive sono indicate da un pallino blu. Per effettuare l'assegnazione, fate un click su un quadratino. Per eliminarla, cliccate su un pallino blu.

Note: Per creare un patch, potete anche usare i tasti cursore e il tasto <ENTER> sulla tastiera del computer.

Pagina EFFECT PATCH



Sezione Processore Effetti 1–4

Questa sezione indica il nome degli effetti assegnati al processore di effetti interno 1. I parametri di questa sezione servono a selezionare gli input e gli output per il processore di effetti 1.

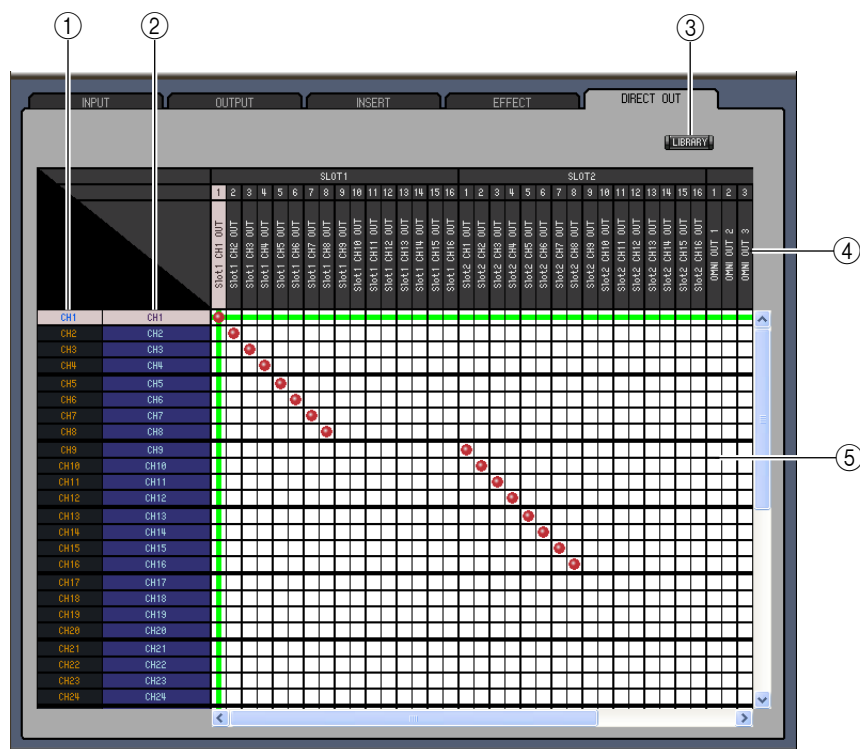
Pulsante [LIBRARY]

Apri la finestra Input Patch Library.

Sezione Processore Effetti 2–4

Questa sezione indica il nome degli effetti assegnati ai processori di effetti interni 2–4. I parametri di questa sezione servono a selezionare gli input e gli output per i processori di effetti 2–4.

Pagina DIRECT OUT PATCH



1 Numeri ID di canale

Sono i numeri di identificazione del canale (Channel ID).

2 Nomi per esteso (long) dei canali

Mostra i nomi dei canali per esteso. Per editare un nome, cliccate su di esso e ridigitatelo.

3 Pulsante [LIBRARY]

Apri la finestra Output Patch Library.

4 Nomi delle porte

Sono i nomi delle porte. Per editare un nome, cliccate su di esso e ridigitatelo.

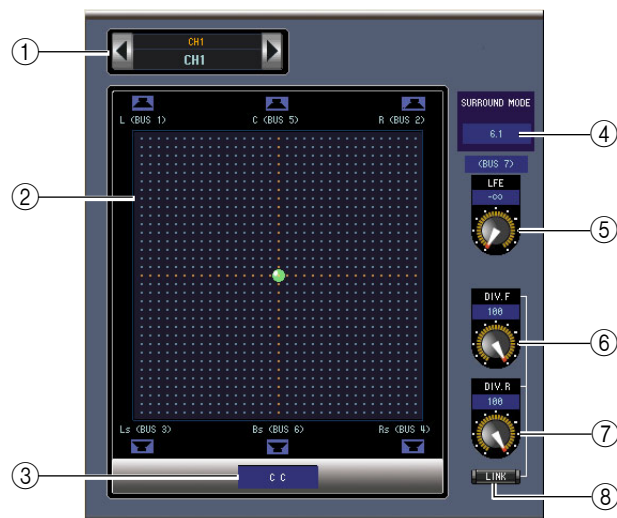
5 Patchbay

Questa griglia serve ad assegnare le porte di output alle Direct Outs. Le assegnazioni attive sono indicate da un pallino rosso. Per effettuare la combinazione, fate un click su un quadratino. Per eliminarla, cliccate su un pallino rosso.

Note: Per creare un patch, potete anche usare i tasti cursore e il tasto <ENTER> sulla tastiera del computer.

Finestra Surround Editor

La finestra vi permette di editare la posizione pan surround del canale di input selezionato in quel momento. Per aprirla, scegliete [Surround Editor] dal menù [Windows].



① Sezione CHANNEL SELECT

I canali vengono selezionati cliccando su Channel ID e scegliendoli dall'elenco, oppure con un click sui pulsanti sinistro e destro di Channel Select. Il nome per esteso (long) del canale appare sotto al numero di Channel ID. Per editare il nome, cliccate su di esso e digitate.

② Grafico di Surround pan

Il pallino verde sul grafico indica la posizione del surround pan per il canale di input selezionato in quel momento. Il surround pan può essere impostato trascinando il pallino. Cliccando su un'icona dell'altoparlante si sposta il pan in quella posizione.

③ Posizione di Surround pan

È la posizione corrente di surround pan.

④ Parametro SURROUND MODE

Cliccate su questo parametro per vedere l'elenco delle opzioni e impostate il modo Surround su STEREO, 3-1, 5.1 o 6.1.

⑤ Controllo [LFE]

Questo controllo rotante imposta il livello del canale LFE.

⑥ Controllo [DIV.F] (6.1)/Controllo [DIV] (3-1, 5.1)

Questo controllo rotante imposta l'entità della divergenza (cioè lo smistamento del segnale centrale fra i canali *Left*, *Right* e *Center*). Con 6.1 surround, impostate la divergenza per *front* e *rear*. Il controllo [DIV.F] stabilisce il grado di divergenza per il segnale anteriore (*front*).

⑦ Controllo [DIV.R] (solo 6.1)

Questo controllo rotante stabilisce il grado di divergenza per il segnale posteriore (*rear*).

⑧ Pulsante [LINK] (solo 6.1)

Viene usato per collegare i controlli [DIV.F] e [DIV.R].

Finestra Timecode Counter

La finestra Timecode Counter mostra la posizione corrente del timecode espressa in ore, minuti, secondi, e frame — o misure, movimenti e clock MIDI — in base alla sorgente timecode specificata. Funziona all'unisono con i contatori timecode sulla pagina Automix Main del DM1000. Se il valore di frame è drop frame, dopo il suo numero viene indicato un “?”.

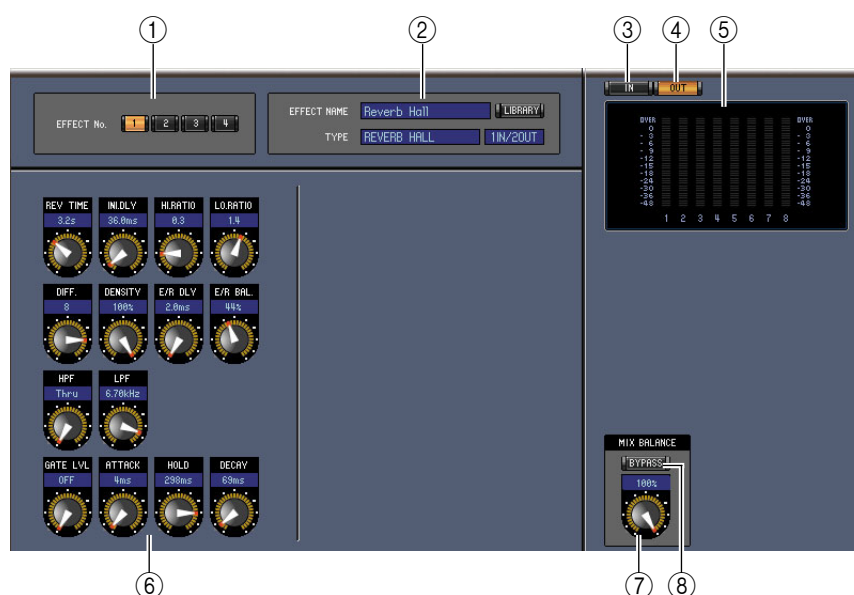
Per aprire la finestra Timecode Counter, dal menù [Windows] scegliete [Timecode Counter].



Finestra Effect Editor

La finestra Effect Editor consente l'editing dei processori degli effetti interni. Per aprire la finestra Effect Editor, scegliete [Effect Editor] dal menù [Windows].

Note: Potete aprire più finestre di Effect Editor scegliendo menù [Windows] -> [Effect Editor] e operando una scelta diversa da [Generic Editor]. I titoli delle finestre indicano [Locked]. Non potete aprire le finestre Library da quelle indicate come [Locked]. Quando richiamate gli effetti, verranno richiamate le finestre che non indicano “Locked”.



① Selettori dei processori di effetti

Vengono usati per selezionare i processori degli effetti interni.

② Sezione di selezione effetto

EFFECT NAME, TYPE e IN/OUT sono il nome, il tipo e la configurazione I/O dell'effetto richiamato al processore selezionato in quel momento. Per editare EFFECT NAME, cliccate su di esso e digitate il nome nuovo. Il pulsante [LIBRARY] apre la finestra Effects Library.

③ Pulsante IN

Viene usato per impostare la posizione della misurazione sugli input del processore di effetti.

④ Pulsante OUT

Viene usato per impostare la posizione della misurazione sugli output del processore di effetti.

⑤ Misuratori

Sono i misuratori di input o output per il processore di effetti selezionato in quel momento.

⑥ Sezione parametri degli effetti

Contiene vari controlli, pulsanti e display per gli effetti. Il layout varia con l'effetto selezionato.

⑦ Controllo [MIX BALANCE]

Regola il bilanciamento tra i segnali “wet” (con effetto) e “dry” (senza effetto). Se è su 0, si sente solo il segnale “dry”. Se è impostato su 100, si sente solo il segnale “wet”.

⑧ Pulsante BYPASS

Questo pulsante serve a bypassare il processore di effetti selezionato in quel momento.

⑨ Sezione PLAY/REC

Appare solo se è selezionato il tipo di effetto FREEZE. Per iniziare a registrare (campionare), cliccate sul pulsante [REC] e quindi su [PLAY]. La barra mostra la posizione della registrazione in corso. Per il playback del campione registrato, cliccate sul pulsante [PLAY].



⑩ Sezione TEMPO

Appare solo se il tipo di effetto selezionato include un parametro TEMPO. Potete ruotare la manopola per l'impostazione diretta del parametro TEMPO. Se inserite il pulsante [MIDI CLK], il tempo si sincronizza con i messaggi MIDI Clock provenienti da un dispositivo esterno. Cliccando ripetutamente sul pulsante [TAP TEMPO], il parametro TEMPO sarà impostato sull'intervallo corrispondente.



⑪ Sezione SOLO

Appare solo se il tipo di effetto selezionato è M.BAND DYNA. Vengono emesse solo le bande che sono inserite. Se sono inserite o disinserite tutte, verranno emesse tutte.



Finestra Meter

La finestra Meter mostra i misuratori di Input, Output, Effect, e Stereo Out. Per aprirla scegliete [Meter] dal menù [Windows]. Questa finestra è costituita da quattro pagine di display. Potete accedere a queste pagine cliccando sui tab allineati nella parte superiore della finestra.

Pagina	Funzione
Pagina CH1-48	Mostra i misuratori di Input Channel CH1-48 (12 segmenti).
Pagina MASTER	Mostra i misuratori di Bus 1-8, Aux 1-8, e Stereo (12 segmenti).
Pagina Effects 1-4	Mostra i misuratori input/output di Channel 1 & 2 (12 segmenti) per Effects 1-4.
Pagina Stereo	Mostra un grafico a barre (32 segmenti) dei livelli del segnale trasmesso alla Stereo Out.

Il layout delle pagine della finestra Meter è identico a prescindere dalla pagina selezionata. (Sotto è riportata la pagina Master.)



① Modo Meter

Potete selezionare il tipo di misuratori da visualizzare, scegliendo fra le seguenti opzioni:

- GATE GR: I misuratori indicano l'entità della riduzione di guadagno che viene applicata dal Gate del canale.
- COMP GR: I misuratori indicano l'entità della riduzione di guadagno che viene applicata dal Compressor del canale.
- LEVEL: I misuratori indicano il livello del canale.

② Parametro POSITION

Disponibile solo se il modo Meter è impostato su Level, vi consente di selezionare la posizione della misurazione nel percorso del segnale.

③ Pulsante PEAK HOLD

Serve a inserire e disinserire la funzione Peak Hold.

Scorciatoie via tastiera

Menù	Azione	Windows	Macintosh
Menù File	Crea una nuova sessione	Ctrl+N	⌘ +N
	Apre una sessione salvata precedentemente	Ctrl+O	⌘ +O
	Salva la sessione corrente	Ctrl+S	⌘ +S
Menù Edit	Undo	Ctrl+Z	⌘ +Z
	Redo	Ctrl+Y	⌘ +Y
Menù Finestre	Chiude la finestra attiva	Ctrl+W	⌘ +W
	Chiude tutte le finestre	Ctrl+Alt+W	⌘ +Option+W
	Apre la finestra Master	Ctrl+1	⌘ +1
	Apre la finestra Layer	Ctrl+2	⌘ +2
	Apre la finestra Selected Channel	Ctrl+3	⌘ +3
	Apre la finestra Library	Ctrl+4	⌘ +4
	Apre la finestra Patch Editor	Ctrl+5	⌘ +5
	Apre la finestra Surround Editor	Ctrl+6	⌘ +6
	Apre la finestra Timecode Counter	Ctrl+7	⌘ +7
	Apre la finestra Effect Editor	Ctrl+8	⌘ +8
	Apre la finestra Meter	Ctrl+9	⌘ +9
Finestra Library	Seleziona più item consecutivi (memorie)	Shift+click	shift+click
	Seleziona più item non consecutivi (memorie)	Ctrl+click	⌘ +click
	Seleziona tutte le memorie in una sezione	Ctrl+A	⌘ +A

Indice

Numerici

- 1-16, pulsante 7
- 17-32, pulsante 7
- 33-48, pulsante 7

A

- ALL CLEAR, pulsante 19, 20
- Aprire una Session salvata
precedentemente 4
- AUTO, pulsante 7, 9, 10
- AUTO SETUP, pulsante 19, 20
- Aux, sezione 9
- Aux Send level, sezione 15
- AUX SEND, sezione 13
- Aux Sends 15

B

- Balance & level, sezione 16
- Bus Outs 14
- BYPASS, pulsante 26

C

- Canale, fader del 9, 10, 11
- Canale, misuratore del 9, 10
- Canale, numeri ID del 19, 20, 21, 23
- Canale, numero di 9, 10, 11
- CH1-48, pagina 27
- Channel Copy Parameter 3
- Channel Library 17
- Channel Select 3
- CHANNEL SELECT, sezione
..... 12, 14, 15, 16, 24
- CLEAR, pulsante 18
- CLOSE, pulsante 18
- COMP, pulsante 8, 10
- Compressore, curva del 8, 10
- Compressor Library 17
- COMPRESSOR, sezione
..... 13, 14, 15, 16
- Configurare DM1000 Editor 2
- Confirmation 3
- Console -> PC 3, 4
- Console Device ID 2
- Console Setup 3
- Controllo DIV.F/controllo DIV ... 24
- Controllo DIV.R (solo 6.1) 24
- Copy, funzione 6
- Creare una nuova Session 4
- Ctrl + click 6
- Ctrl + Shift + Click 6

D

- DELAY & PHASE, sezione 13
- DELAY, pulsante 8, 10
- Delay parameter 9, 10
- DELAY, sezione 14, 15, 16
- DIRECT, pulsante 8
- Direct Out parameter 8
- Direct out patch, pagina 23
- Display del numero di Scena 7
- dry, segnale 26

E

- Effect editor, finestra 25
- Effect Library 17
- EFFECT NAME 25
- Effect parameter, sezione 26
- Effect patch, pagina 22
- EFFECT TYPE 25
- Effects 1-4, pagina 27
- Effects processor 1, sezione 22
- Effects processors 2-4, sezione 22
- EQ, pulsante 8, 10
- EQ, curva 8, 10
- Equalizer Library 17
- EQUALIZER, sezione 13, 14, 15, 16

F

- FADER GROUP, pulsanti
..... 13, 14, 15, 16
- FADER GROUP, sezione
..... 13, 14, 15, 16
- Fader, indicatore del valore di
..... 7, 9, 10, 11
- File, nome del 17
- FILE, sezione 18
- Finestra
Layer 8
- Library 17
- Master 7
- Meter 27
- Patch editor 19
- Selected Channel 12
- Surround editor 24
- Timecode counter 25
- finestra 7

G

- GATE, pulsante 8
- Gate Library 17
- Gate aperto/chiuso, indicatori 8
- GATE, sezione 12

- Gate threshold 8
- Group Master, Fader 11

I

- IN, pulsante 25
- Indice 29
- Input, canali di 8, 12
- Input Patch Library 17
- INPUT PATCH LINK 18
- Input patch, pagina 19
- INPUT PATCH, sezione 12
- Input Port/Output Port 2
- INSERT, pulsante 8, 10
- Insert In Patchbay 21
- Insert Out Patchbay 21
- Insert patch, pagina 21
- INSERT, sezione 13, 14, 15, 16
- INTERNAL DATA, sezione 18

L

- LAYER, pulsante 7, 10, 11
- Layer Select 3
- Layer, finestre 8
- Level Meter 3
- level, sezione 13
- LFE, controllo 9, 24
- Library
Channel 17
- Compressor 17
- Effect 17
- Equalizer 17
- Gate 17
- Input Patch 17
- Output Patch 17
- LIBRARY, pulsante
..... 14, 19, 20, 21, 22, 23
- LIBRARY, sezione 12
- Library, finestra 17
- LINK, pulsante (solo 6.1) 24

M

- Master, fader 7
- MASTER, pagina 27
- Master, finestra 7
- Meter, modo 27
- Meter, finestra 27
- Misuratori 7, 26
- MIX BALANCE, controllo 26
- MUTE GROUP, pulsanti
..... 13, 14, 15, 16

MUTE GROUP, sezione 13, 14, 15, 16

N

Nome abbreviato del canale 9, 10
 Nomi per esteso dei canali 19, 20, 21, 23
 Nome target Remote 11
 Nomi delle porte 19, 20, 21, 23

O

Offline 7
 Offline Edit 4, 7
 ON, pulsante 7, 9, 10, 11, 14
 ONLINE/OFFLINE, pulsante 7
 OPEN, pulsante 17
 OUT, pulsante 25
 Output, canali di 10
 Output Patch Library 17
 OUTPUT PATCH LINK 18
 Output patch, pagina 20

P

Pair, icona 13, 14, 15
 PAN CONTROL 7
 PAN, controllo 9
 PAN, sezione 13
 Pan/Aux Send, display 9
 Paste, funzione 6
 Patch editor, finestra 19
 Patchbay 19, 20, 23
 PC -> Console 3, 4
 PEAK HOLD, pulsante 27
 PHASE, pulsante 8
 POSITION, parametro 27
 PROTECT 18
 PROTECT, pulsante 18

R

RECALL, pulsante 18
 Redo 5
 Remote, canali 11
 Risincronizzare il DM1000 Editor 4
 ROUTING, pulsanti 8
 ROUTING, sezione 13

S

SAVE AS, pulsante 18
 SAVE, pulsante 18
 Salvare la Session corrente 4
 Salvare la Session corrente con un nuovo nome 4
 Scorciatoie via tastiera 28
 SELECT, pulsante 7, 9, 10, 11

Selected Channel, finestra 12
 Selettori dei processori di effetto.. 25
 Sincronizzare il DM1000 Editor 4
 Sincronizzazione 4
 SOLO, pulsante 9, 10
 SOURCE, parametro 8
 STEREO, pulsante 8, 10
 Stereo Out 16
 Stereo, pagina 27
 STORE, pulsante 18
 Surround editor, finestra 24
 Surround mode, parametro 24
 Surround pan, grafico di 24
 Surround pan, posizione di 24
 Synchronize 4
 System Setup 2

T

Timecode counter, finestra 25
 TITLE 18
 TO STEREO, sezione 14
 Total Recall 4

U

Undo 5
 UNDO, pulsante 18
 User Assignable Layer 11
 User Defined 11

V

View, menù 8

W

wet, segnale 26
 Window Control from Console 3

Y

Y56K, card 4
 Yamaha, sito Web 1

Fotocopiate questa pagina. Compilate e rispedite 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 da lunedì a giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15,
venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30 al numero
02/93577268**

**... SE TROVATE OCCUPATO... INVIATE UN FAX AL NUMERO:
02/9370956**

**... SE AVETE LA POSTA ELETTRONICA (E- MAIL):
yline@gmx.yamaha.com**

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
------	--------------



YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.

Viale Italia, 88 - 20020 Lainate (Mi)

e-mail: yline@gmx.yamaha.com

YAMAHA Line:

da lunedì a giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15, venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30

Tel. 02/93577268 - Telefax 02/9370956