



AW2816

PROFESSIONAL AUDIO WORKSTATION



Manuale di istruzioni

Conservate questo manuale

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 da lunedì a giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15,
venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30 al numero
02/93572760**

**... 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 depliant 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
------	--------------

INFORMAZIONI FCC

1. AVVISO IMPORTANTE: NON MODIFICATE QUESTA UNITÀ!

Questo apparecchio, se installato secondo le istruzioni contenute in questo manuale, segue le norme FCC. Eventuali modifiche non approvate espressamente dalla Yamaha potrebbero invalidare il vostro diritto di usare l'apparecchio.

2. IMPORTANTE: Quando collegate questo apparecchio ad accessori e/o ad un altro apparecchio, usate soltanto cavi schermati di alta qualità. DEVONO essere usati i cavi forniti con questa unità. Seguite tutte le istruzioni relative all'installazione, altrimenti potrebbe essere invalidata la vostra autorizzazione ad usare questo apparecchio negli U.S.A.

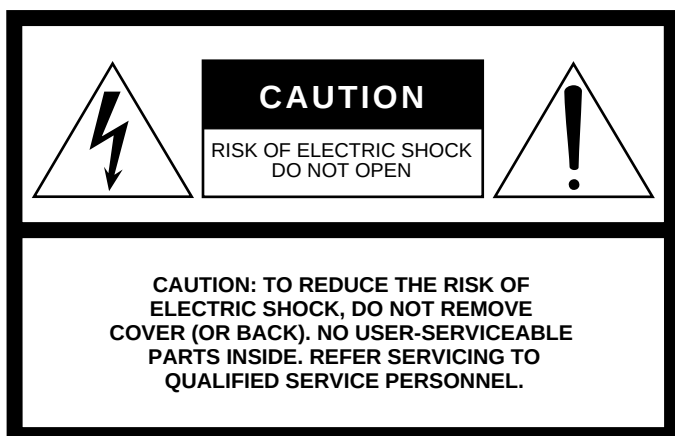
3. NOTA: Questo strumento è stato provato e garantito in conformità con le specifiche tecniche stabilite per dispositivi digitali della Classe B, secondo le norme FCC parte 15. Queste norme servono a garantire una ragionevole misura di protezione contro interferenze con altri dispositivi elettronici nell'ambiente residenziale. Questo apparecchio genera/usa frequenze radio e, se non viene installato e usato secondo le istruzioni contenute in questo manuale, può provocare interferenze. L'osservazione delle norme FCC non garantisce che le interferenze non si manifestino in tutte le installazioni. Se questo apparecchio dovesse essere causa di interferenza nella ricezione radio e TV - può essere fatta una verifica disattivandolo e quindi riattivandolo - potete cercare di eliminare il problema seguendo una delle seguenti misure:

- Spostate questo strumento o l'apparecchio sul quale si manifesta l'interferenza.
- Collegate questo strumento ad una presa diversa in modo che esso e l'apparecchio sul quale si manifesta l'interferenza si trovino su circuiti diversi, oppure installate dei filtri di linea per corrente alternata.
- Nel caso di interferenza radio/TV, riposizionate l'antenna oppure, se il cavo dell'antenna è del tipo a nastro da 300 ohm, modificalo in un tipo coassiale.

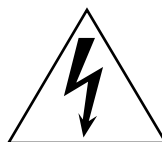
Se queste misure correttive non dessero dei risultati soddisfacenti, vi suggeriamo di contattare un rivenditore Yamaha autorizzato. Se non avete la possibilità di trovare un rivenditore Yamaha autorizzato nella vostra zona, vi suggeriamo di contattare la YAMAHA MUSICA ITALIA SPA, Viale Italia 88, Lainate (Milano) - Telefono (02) 93577.1.

Queste informazioni sulla sicurezza si riferiscono soltanto ai prodotti distribuiti dalla YAMAHA Corp. of America, ma dovrebbero essere osservate dagli utenti di tutti i paesi.

• Spiegazione dei simboli grafici



Questa avvertenza si trova sul retro dell'unità.



Il simbolo del fulmine con la freccia all'interno di un triangolo equilatero serve a segnalare all'utente la presenza, all'interno dell'apparecchio, di "corrente pericolosa", che può essere di intensità sufficiente a costituire un rischio di scossa elettrica.



Il punto esclamativo all'interno di un triangolo equilatero serve a segnalare all'utente l'esistenza di importanti istruzioni operative e di manutenzione nella documentazione che corredata lo strumento.

Importante

Leggete quanto segue prima di usare l'AW2816

■ Avvertenze

- Non appoggiate un contenitore pieno di liquido o piccoli oggetti metallici sopra a questa unità. Il liquido o gli oggetti metallici che penetrino in quest'unità rappresentano un rischio di incendio e di scossa elettrica.
- 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'AW2816. Un'omissione in tal senso può essere causa di incendio e scossa elettrica.
- Non graffiate, flettete, torcete, tirate o surriscaldate il cavo di alimentazione. Un cavo di alimentazione danneggiato può essere causa di incendio e di scossa elettrica.
- Non collocate oggetti pesanti, compreso l'AW2816, 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.
- Per evitare possibili scosse elettriche, non installate nell'unità una scheda I/O, un hard disk o un drive CD-RW mentre il cavo di alimentazione è collegato ad una presa di corrente.
- Usate il connettore della terra sul pannello posteriore per mettere a terra con sicurezza questo dispositivo. In mancanza della messa a terra, potreste andare incontro ad una pericolosa scossa elettrica.
- 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'AW2816, spegnetela immediatamente. Togliete il cavo di alimentazione dalla presa di corrente alternata e consultate il vostro rivenditore per l'opportuna riparazione. Usando l'AW2816 in queste condizioni, correte rischio di incendio e di scossa elettrica.
- Nel caso l'AW2816 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.

- Non applicate forza per smontare o modificare la scheda I/O, la scheda a circuito stampato dell'hard disk o i connettori di quest'unità. Altrimenti, potreste provocare malfunzionamento, incendio o scossa elettrica.
- Se comincia a lampeggiare, spegnete l'unità appena possibile e togliete il cavo di alimentazione dalla presa di corrente.
- Se vi è possibilità di temporali, non toccate la spina di alimentazione se è ancora collegata. Potreste prendere la scossa.

■ Precauzioni

- 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.
- 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.
- Usate soltanto il cavo di alimentazione fornito per quest'unità. L'impiego di un cavo alternativo potrebbe essere causa di scossa elettrica.

■ Note sul funzionamento

- I circuiti digitali di quest'unità possono indurre un leggero rumore negli apparecchi radio e televisivi circostanti. Nel caso ciò si verificasse, spostate la strumentazione interessata al fenomeno.
- L'uso di un telefono cellulare nelle vicinanze di questa unità può produrre rumore. In tal caso, usatelo lontano dall'AW2816.
- 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: busola: terra, punta: mandata, e anello: ritorno.
- Se quando accendete l'AW2816 appare il messaggio "LOW BATTERY", contattate al più presto il vostro negoziante per la sostituzione della batteria interna di backup dei dati. 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 graffiare.
- 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'AW2816 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 Professionale 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.

Sommarior —Sezione operativa—

Prima di iniziare.....1

Controllo degli elementi inclusi.....1

Installazione di un hard disk interno.....2

Informazioni sull'hard disk interno.....2

Installazione.....2

Installazione di un drive CD-RW.....4

Informazioni sui drive CD-RW drive.....4

Impostazioni del drive CD-RW.....4

Procedura di installazione.....5

Rimozione del pad protettivo per il trasporto 7

Espulsione manuale del disco (emergenza).....7

Collegamento di un dispositivo SCSI esterno.....8

Informazioni sui dispositivi SCSI esterni.....8

Procedura di collegamento.....8

Installazione delle schede I/O.....10

Informazioni sulle schede I/O.....10

Procedura di installazione.....10

Punti importanti da osservare.....11

Accensione.....11

Impostazione del clock interno.....11

Spegnimento.....12

Cap. 1 Parti e loro funzioni.....13

Pannello superiore.....13

Sezione Analog input/output.....13

Sezione WORK NAVIGATE.....14

Sezione UNIT.....14

Sezione MIXER.....14

Sezione FADER MODE.....15

Sezione MIXING LAYER.....15

Sezione Fader.....16

Sezione Display.....17

Sezione REC TRACK SELECT.....18

Sezione RECORDER.....18

Sezione AUTOMATION.....19

Sezione SCENE MEMORY.....19

Sezione CURSOR/IOG&SHUTTLE.....19

Sezione LOCATE.....20

Sezione trasporto.....21

Pannello posteriore.....22

Pannello frontale.....24

Cap. 2 Benvenuti nel mondo dell'AW2816.....25

Caratteristiche dell'AW2816.....25

Sezione Mixer.....25

Sezione Recorder.....25

Drive CD-RW (opzione).....26

Altre caratteristiche.....26

Flusso del segnale all'interno dell'AW2816.....27

Input patch.....27

Canali Input 1-8.....28

Canali Return 1/2.....29

Recorder input patch.....29

Canali Monitor 1-16.....30

Collegamenti a cascata digitale.....30

Oscillator.....30

Canale stereo output.....31

Bus 1-8.....31

Bus AUX 1-6.....31

Output patch.....32

Internal effect 1/2.....32

Output Monitor/output headphone.....32

La struttura della traccia dell'AW2816.....33

Tracce audio.....33

Tracce virtuali.....33

Traccia stereo.....33

Display.....34

Cursore.....34

Pulsanti.....35

Manopole/fader/box numerici.....35

Tab.....35

Operazioni base dell'AW2816.....36

Accesso a una videata/pagina.....36

Attivazione/disattivazione di un pulsante.....36

Editare il valore di un fader/manopola/box num.....36

Uso dei pulsanti-funzione aggiuntivi.....37

Immissione del testo.....37

Selezione di un canale.....38

Cap. 3 Registriamo sull'AW2816.....41

Collegamenti e setup.....41

Effettuare i collegamenti.....41

Creazione di una nuova song.....42

Impostazioni di Word clock.....44

Registrazione della prima traccia.....46

Regolare il livello di ingresso.....46

Abbinamento di due canali.....47

Combinazione dei segnali di ingresso negli ingressi recorder.....48

Regolazioni del livello monitor.....50

Registrazione.....51

Registrazione di ulteriori tracce (Overdubbing).....52

Regolazione del livello di ingresso.....52

Combinare il segnale di ingresso all'input del recorder.....52

Regolare il livello monitor.....54

Applicare l'equalizzatore al segnale d'ingresso.....54

Applicare il processore di dinamiche al segnale di ingresso.....55

Registrazione.....57

Mixing sulla traccia stereo (Mixdown).....58

Regolazione di mix balance (bilanciamento del mix).....58

Impiego degli effetti interni.....59

Registrazione sulla traccia stereo.....60

Salvare la vostra song.....62

Tecniche avanzate sull'AW2816.....63

Ri-registrazione manuale su un'area specifica (Punch-in/out manuale).....63

Ri-registrazione automatica di un'area specifica (Auto Punch-in/out).....64

Commutazione tracce virtuali.....66

Azionamento simultaneo di più fader (Fader Group).....67

Agire su più tasti [ON] contemporaneamente (Mute Group).....68

Impiego della funzione Solo.....69

Cap. 4 Combinazione di input/output.....71

Assegnazione dei segnali ai canali di ingresso/canali di ritorno (Input Patch).....71

Assegnazione dei segnali agli ingressi della sezione recorder (Recorder Input Patch).....73

Assegnazione dei segnali ai jack di uscita/canali di uscita (Output Patch).....74

Impiego della libreria patch.....76

Memorizzare le impostazioni di patch nella libreria.....76

Richiamare dalla libreria le impostazioni di patch.....77

Inserimento di un effetto esterno in un canale.....78

Assegnazione veloce dei segnali di ingresso alle tracce (Quick Rec).....80

Cap. 5 Impiego degli effetti interni.....83

Gli effetti interni.....83

Impiego di AUX send/return per applicare un effetto.....84

Controllare il "patching".....84

Richiamare dalla libreria un programma di effetti.....84

Commutare fra pre-fader/post-fader.....86

Regolare il livello di ritorno.....87

Regolare il livello di mandata (send).....87

Inserire un effetto in un canale specifico.....88

Cambiare la combinazione di patch.....88

Inserimento dell'effetto in un canale.....88

Richiamare un programma di effetti.....89

Applicare gli effetti mentre si registra.....90

Cambiare l'impostazione patch.....90

Inserire l'effetto in un canale.....90

Inizio registrazione.....91

Regolare i parametri dell'effetto.....92

Salvare un programma di effetti.....93

Cap. 6 Operazioni Transport/Locate.....95

Funzioni dei tasti Transport.....95

Esecuzione in avanti/esecuzione al contrario (la funzione Shuttle).....95

Ricerca di un punto mentre ascoltate (la funzione Nudge).....96

Ricerca di un punto mentre si osserva la forma d'onda.....97

Riavvolgimento per una distanza specifica.....98

Esecuzione ripetuta di una regione specificata (A-B Repeat).....99

Localizzazione di un punto specificato.....100

Localizzazione del punto zero del contatore.....101

Impostazione posizione zero tempo relativo.....101

Impiego di vari punti di localizzazione.....102

Uso dei marker per la localizzazione.....103

Editare la posizione di un punto locale o di un marker.....104

Relazione fra il punto di Start e time code.....105

Eliminazione di un punto "locate"/marker.....106

Eliminazione via video.....106

Eliminazione via tasti.....106

Cap. 7 Editing delle tracce e delle tracce virtuali.....107

Editing delle tracce e delle tracce virtuali.....107

Tracce, parti e regioni.....108

Assegnare un nome ad una traccia o ad una regione.....109

Editing del nome di una traccia virtuale.....109

Editing del nome di una regione.....110

Editing dei dati audio delle tracce 1-16.....111

Editing di tracce intere.....111

Editing per Part.....113

Editing per Regione.....114

Editing dati audio tracce virtuali 1-8.....116

Comandi di editing.....118

Comandi e parametri del menù TRACK.....118

Comandi e parametri del menù PART.....121

Comandi e parametri del menù REGION.....125

Cap. 8 Operazioni con le memorie di scena.....127

Le memorie di scena.....127

Parametri inclusi in una scena.....127

I numeri di scena.....127

Memorizzazione di una scena.....128

Memorizzare una scena con operazioni a video.....128

Memorizzazione di una scena mediante i tasti.....128

Richiamare una scena.....129

Richiamare una scena con operazioni a video.....129

Richiamare una scena mediante i tasti.....129

Editing del nome di una scena.....130

Protezione di una scena.....131

Cambiare l'ordine delle scene.....132

Cap. 9 Impiego di automix.....133

Informazioni su automix.....133

Che cosa vuol dire automix?.....	133
Cosa può essere registrato nell'automix? ..	133
Come si rapporta l'automix alla song	133
Creazione di un nuovo automix	134
Registrazione ed esecuzione di un automix	135
Registrazione delle operazioni fader	
nell'automix	135
Playback dell'automix	136
Registrazione di ulteriori operazioni del fader	
di altri canali	137
Registrazione di ulteriori elementi mix	138
Ri-registrazione parziale dell'automix	
(Punch-in/out)	139
Ri-registrazione delle operazioni con i fader	141
Editing di eventi singoli dell'automix..	143
Memorizzazione di un automix.....	145
Richiamare un automix.....	146
Cap. 10 Gestione delle song	147
Le song.....	147
Che cos'è una song?	147
Struttura della song.....	147
Tempo di registrazione della song	147
Salvare la song corrente.....	148
Caricare una song	149
Editing del nome della song/commento	150
Protezione di una song	151
Duplicazione di una song	152
Eliminazione di una song non desiderata	153
Eliminazione di dati audio non utilizzati da	
una song (Optimize).....	154
Importare i dati mixer da una song esistente	155
Importare le tracce da una song esistente	156
Cap. 11 Impiego dell'hard disk	
interno/dispositivi	
esterni	159
Formattare l'hard disk interno	159
Formattazione di un disco esterno	160
Cancellazione dei supporti CD-RW	161
Backup delle song	162
Selezionare il formato di backup	
per un drive removibile.....	162
Esecuzione del backup	162
Recupero dei dati di backup	164
Compattazione dei dati dell'hard disk	
interno (Defrag).....	166
Scrittura di una traccia su un file WAV	
(esportare un file WAV)	167
Precauzioni da adottare quando si scrive	
un file WAV	167
Verifica dello spazio disponibile	
sull'hard disk interno.....	167
Esportare le tracce in file WAV	168
Esportare tracce virtuali su file WAV	171
Caricare un file WAV in una traccia	
(importazione di un file WAV)	172
Caricare un CD audio in una traccia	
(CD-DA Import)	174
Abilitazione del caricamento CD-DA.....	174
Caricare i dati CD-DA e assegnarli	
ad una traccia	175
Suonare un CD audio (CD Play)	177
Cap. 12 Masterizzazione	179
Informazioni di base	179
Tracce stereo masterizzabili	179
Supporti utilizzabili con il drive CD-RW	179
Track At Once e Disc At Once	180
Controllo dello spazio libero	
sull'hard disk interno.....	181
Impostazione del modo mastering.....	181
Eeguire la masterizzazione.....	182
Finalizzare un disco	185
Cap. 13 MIDI	187
Cosa potete fare con la MIDI	187

Porte MIDI e connettore TO HOST....	188
Impiego dei connettori MIDI per collegare	
l'AW2816 a dispositivi esterni.....	189
Effettuare i collegamenti	189
Abilitare la porta MIDI IN e MIDI OUT/THRU	189
Impiego del connettore TO HOST per col-	
legare l'AW2816 e il vostro computer	190
Collegamenti	190
Abilitare il connettore TO HOST	190
Impiego dell'MTC per sincronizzare	
l'AW2816 ed un dispositivo esterno..	192
Impiego del MIDI clock per sincronizzare	
l'AW2816 ed un dispositivo esterno..	194
Impiego dell'MMC per controllare	
l'AW2816	196
Sincronizzare due unità AW2816.....	197
Cambiare a distanza le scene	
dell'AW2816	200
Controllare i parametri dell'AW2816 da un	
dispositivo esterno	202
Impiego dei control change per agire	
sui parametri	202
Impiego di "system exclusive" per operare	
con i parametri	204
Controllare a distanza un dispositivo	
MIDI esterno.....	206
La funzione MIDI Remote.....	206
Usare le impostazioni MIDI Remote di default	207
Assegnazione dei messaggi MIDI ai fader.	208
Assegnare messaggi MIDI ai tasti [ON].....	210
Trasmettere le impostazioni interne	
dell'AW2816 via MIDI (Bulk Dump). 212	
Cap. 14 Altre funzioni	215
Assegnare una funzione al tasto [CTRL] +	
tasti funzione	215
Effettuare le regolazioni fini	
al pitch di un'intera song (Vari-pitch)	217
Salvare le impostazioni di canale	
(Channel Library).....	218
Memorizzazione di impostazioni di canale in	
una library.....	218
Richiamare le impostazioni di canale	
da una library	219
Editing del titolo di una libreria di canale.	219
Salvare le impostazioni	
dell'equalizzatore (EQ Library)	220
Memorizzare le impostazioni EQ	
in una library.....	220
Richiamare le impostazioni EQ da una library	221
Editing del titolo di una libreria EQ.....	221
Memorizzare le impostazioni del processore	
di dinamiche (Dynamics Library) ..	222
Memorizzare le impostazioni del processore	
di dinamiche in una library	222
Richiamare le impostazioni nel processore	
di dinamiche da una library	223
Editing del titolo di una libreria	
di dinamiche	223
Copiare le impostazioni "attenuator"	
su tutti i canali	224
Copiare le impostazioni delay time/phase	
su tutti i canali	225
Copiare le impostazioni di pan su tutti	
i canali	226
Copiare i fade time su tutti i canali.....	226
"Dithering" dei segnali digitali	227
Impiego dell'oscillatore "test tone"	228
Impiego del metronomo	229
Mixing e registrazione di canali multipli	230
Registrazione pingpong di più tracce	
su una o due tracce	232

Prima di iniziare	
Parti e loro funzioni	1
Benvenuti nel mondo dell'AW2816	2
Registriamo sull'AW2816	3
Combinazione di input/output	4
Impiego degli effetti interni	5
Operazioni Transport/Locate	6
Editing delle tracce e delle tracce virtuali	7
Operazioni con le memorie di scena	8
Impiego di automix	9
Gestione delle song	10
Impiego dell'hard disk interno/di dispositivi di memorizzazione esterni	11
Masterizzazione	12
MIDI	13
Altre funzioni	14

Videata SONG

Videata FILE

Videata CD

Videata QUICK REC

Videata SETUP

Videata UTILITY

Videata MIDI

Videata PATCH

Videata VIEW

Videata PAN/ROUTE

Videata EQ/ATT/GRP

Videata DYN/DLY

Videate AUX1–AUX4

Videate AUX5/EFF1, AUX6/EFF2

Videata REMOTE

Videata HOME

Videata TRACK

Videata EDIT

Videata AUTOMIX

Videata SCENE

Videata METER

—Sezione Reference—

Come leggere la sezione Reference 236

Videata SONG 237

Pagina Song List	237
Pagina Setting.....	238
Pagina Song Edit.....	240
Pagina Tempo Map	241
Pagina Shut Down.....	243

Videata FILE..... 244

Pagina Backup.....	244
Pagina Restore	246
Pagina Disk Util.	248

Videata CD 250

Pagina CD Write	250
Pagina CD Play	252

Videata QUICK REC..... 254

Pagina Quick Rec.....	254
-----------------------	-----

Videata SETUP..... 256

Pagina D.in Setup.....	256
Pagina Monitor	258
Pagina Dither Out.....	259
Pagina Dither TRK.....	260
Pagina Solo Setup.....	261

Videata UTILITY 263

Pagina Oscillator.....	263
Pagina Prefer.1.....	264
Pagina Prefer. 2.....	266
Pagina Prefer. 3.....	268
Pagina CTRL Key Asgn.	270

Videata MIDI 272

Pagina MIDI Setup 1	272
Pagina MIDI Setup 2	275
Pagina PGM Asgn.....	276
Pagina CTL Asgn.	277
Pagina Bulk Dump	281

Videata PATCH 283

Pagina Patch IN	283
Pagina Patch OUT.....	284
Pagina Patch Lib.....	286
Pagina Plug-in	287

Videata VIEW 288

Pagina CH View.....	288
Pagina Library	291

Videata PAN/ROUTE..... 293

Pagina Pan 1–8/Pan MONI	293
Pagina Pair	295

Videata EQ/ATT/GRP 296

Pagina EQ/Att	296
Pagina Library	298
Pagina Fader Grp	300
Pagina Mute Grp.....	301

Videata DYN/DLY..... 302

Pagina Dyn. Edit.....	302
Pagina Library	304
Pagina Dly/Ø1–8/Dly/ØMONI	306

Videate AUX1–AUX4 307

Pagina Pre/Pst.....	307
---------------------	-----

Videate AUX5/EFF1, AUX6/EFF2 309

Pagina Eff. Edit	309
Pagina Library	311
Pagina Pre/Pst.....	313

Videata REMOTE 314

Pagine Remote A–Remote D	314
--------------------------------	-----

Videata HOME 318

Pagina IN/Rtn/MONI.....	318
Pagina Bus.....	319
Pagina Omni/ST	320
Pagina Option	321

Videata TRACK..... 322

Pagina TR View	322
Pagina V. Track	324
Pagina Stereo	325
Pagina Mark Adj.	327

Videata EDIT 329

Pagina TR Edit.....	329
Pagina V.TR Edit.....	331
Pagina CD Import	333
Pagina WavImport	335
Pagina TR Import.....	337

Videata AUTOMIX 338

Pagina Main	338
Pagina Memory	341
Pagina Fader Edit	343
Pagina Event List	344

Videata SCENE..... 346

Pagina Scene Mem.....	346
Pagina Fade Time.....	348
Pagina RCL. Safe	349
Pagina Sort.....	350

Videata METER..... 351

Pagina Meter 1.....	351
Pagina Meter 2.....	353

—Appendice—

Parametri Programmi Preset EQ	356
Programmi Effetti Preset	360
Parametri degli Effetti	362
Processori di Dinamiche	377
Programmi Preset Dinamiche	377
Parametri Programmi	
Dinamiche Preset	382
Inconvenienti e rimedi	388
Elenco Messaggi sul Display	392
Messaggi	392
Messaggi di Popup	
(a comparsa momentanea)	394
Messaggi all'accensione	395
Specifiche tecniche	396
Specifiche generali	396
Sezione Mixer	397
Sezione Recorder	399
Controlli	400
Controllo I/O	400
Dimensioni	401
Formato Dati MIDI	402
Tabella di implementazione MIDI	414
Indice	415

Diagramma a blocchi [vedere versione inglese](#)

Prima di iniziare

Questo capitolo spiega i preparativi necessari per usare l'AW2816, 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 AW2816: 1
- Manuale di istruzioni (questo): 1
- Sezione Tutorial: 1
- Cavo di alimentazione: 1
- CD-ROM: 1
- Viti per l'installazione del drive CD-RW/hard disk da 2.5": 8

■ Copyright

Nessuna parte del software AW2816 o dei manuali di istruzioni 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.

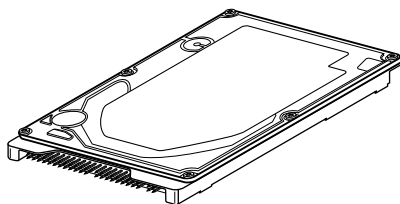
■ Marchi di commercio

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.

Sito web Yamaha

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

Installazione di un hard disk interno



Dovete installare un hard disk nell'AW2816, prima di usarlo. Se tentate di usare l'AW2816 senza aver installato un hard disk, le sezioni recorder e mixer non funzioneranno correttamente, e anche l'AW2816 verrà danneggiato.

Informazioni sull'hard disk interno

Sull'AW2816, 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 installato fissandolo all'interno della piastra del coperchio dell'hard disk situato nel pannello inferiore dell'AW2816. 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'AW2816 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.aw2816.com/>>



- *Per "modelli noti con cui lavorare", intendiamo i modelli disponibili in commercio che la Yamaha ha ottenuto, installato nell'AW2816 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 la procedura per attaccare un hard disk IDE da 2,5" alla piastra del coperchio dell'hard disk situato nella parte inferiore dell'AW2816.



- *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.*
- *Per installare l'hard disk interno dovrete capovolgere l'AW281. Accertatevi di disporre di un piano di lavoro sufficientemente ampio.*
- *L'AW2816 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'AW2816
- Un hard disk IDE da 2.5" (venduto separatamente) per l'installazione
- Quattro viti incluse con l'AW2816 per connettere l'hard disk da 2.5"
- Un cacciavite Philips a stella (+)
- Piano di lavoro

2

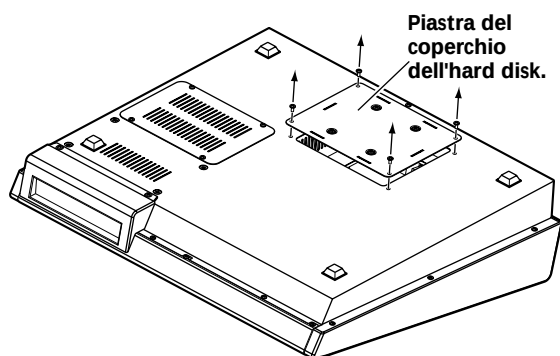
Accertatevi che l'AW2816 sia spenta. Per sicurezza, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa a corrente alternata.



Prima di iniziare il lavoro di installazione, spegnete sempre l'unità principale e le periferiche, staccate il cavo di alimentazione dell'unità principale dalla presa di corrente, quindi scollegate i cavi che collegano l'unità alle periferiche.

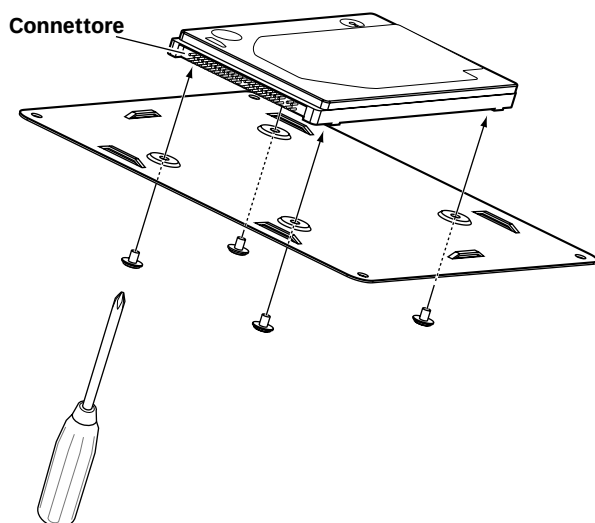
3 Stendete un panno morbido sul vostro piano di lavoro e collocate delle riviste o dei libri per supportare i quattro vertici dell'AW2816 in modo che i fader, i tasti e gli altri controller sul pannello superiore non possano essere danneggiati. Quindi capovolgete l'AW2816.

4 Dal fondo, svitate la piastra del coperchio dell'hard disk al quale verrà attaccato l'hard disk interno IDE da 2.5".



Le viti che avete tolto dovranno essere riusate per ribloccare il coperchio. Perciò, non perdetele.

5 Sollevate il coperchio e, come mostrato nell'illustrazione, posizionate sulla piastra del coperchio l'hard disk da installare, allineate i fori delle viti ed usate un cacciavite e le viti fornite per bloccare l'hard disk in queste quattro posizioni.

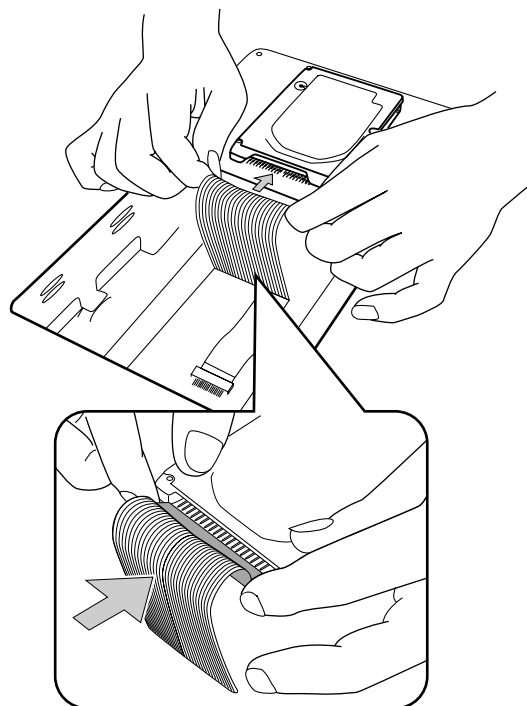


Se non stringete bene le viti, l'hard disk potrebbe vibrare e non funzionare correttamente.

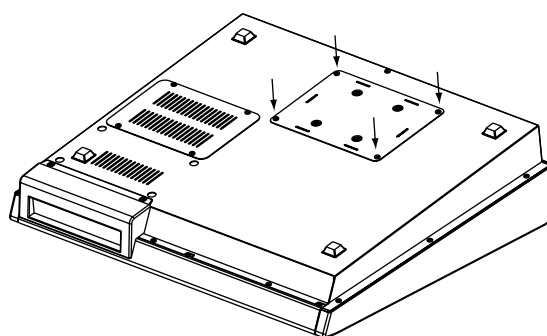
6 Estraete il cavo piatto dall'interno dell'AW2816 ed inseritelo nel connettore dell'hard disk, come mostrato in figura. Premete entrambe le estremità del connettore per assicurarvi che sia inserito bene e completamente.



- Anche se è difficile inserire il connettore, non esercitate eccessiva pressione per forzarlo, dato che potreste danneggiare l'hard disk o ferirvi.
- Quando inserite il connettore, state attenti a non sbagliare l'allineamento in nessuna direzione.

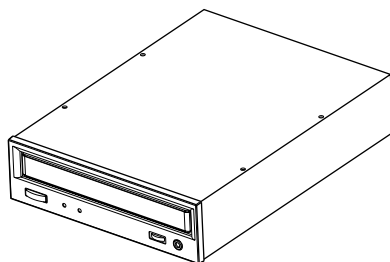


7 Come mostrato nell'illustrazione, posizionate nuovamente nel pannello inferiore dell'AW2816 la piastra del coperchio con il disco attaccato usando le quattro viti che avevate tolto allo step 4.



- Dovete usare le stesse viti che avete tolto allo step 4, oppure viti identiche. Se usate viti più lunghe potreste danneggiare l'interno dell'unità o provocare scossa elettrica.
- Non accendete l'AW2816 fino a quando non sono state installate tutte le opzioni.
- Quando accendete l'AW2816 dopo aver installato un nuovo hard disk, la formattazione dell'hard disk inizierà automaticamente (→ P.11).

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: ATAPI
- Modelli noti con cui lavorare: rivolgetevi al vostro distributore Yamaha locale oppure consultate il sito web al seguente URL.
<<http://www.aw2816.com/>>

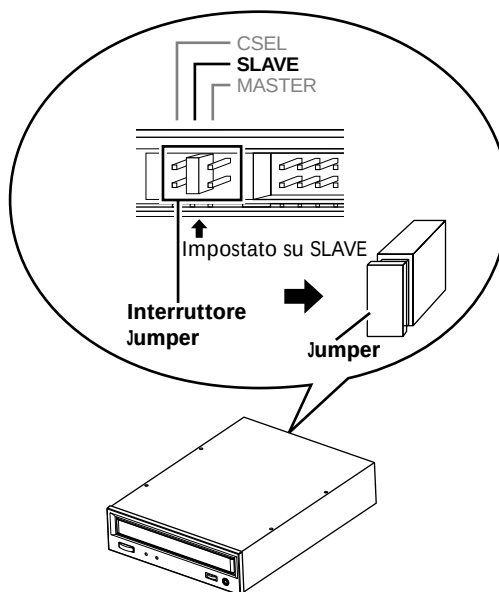


- **Nell'AW2816 possono essere installati i drive per CD-RW destinati all'installazione interna. Sappiate che i drive montabili all'interno dell'AW4416 non possono essere montati nell'AW2816.**
Nel caso di drive CD-RW collegati esternamente via SCSI, un drive utilizzabile col l'AW4416 può essere usato con l'AW2816.
- Con "modelli noti con cui lavorare", intendiamo i modelli disponibili in commercio che la Yamaha ha ottenuto, installato nell'AW2816, 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.

Impostazioni del drive CD-RW

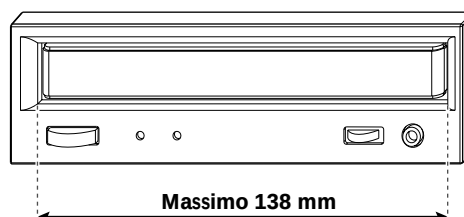
Inserite il jumper (incluso nel drive CD-RW) nel suo interruttore sul pannello posteriore del drive stesso per impostarlo in modo che funzioni come un'unità "slave". L'AW2816 non parte se il CD-RW è impostato su un modo diverso da SLAVE.

- Se state installando un drive CD-RW di produzione Yamaha, esso verrà direttamente impostato come SLAVE quando viene spedito dalla fabbrica, per cui non dovrete preoccuparvi di effettuare questa impostazione.



Per i dettagli riguardanti quest'impostazione, consultate il manuale relativo al Drive CD-RW.

- * Dovete notare che il pannello del coperchio dell'AW2816 non può essere attaccato ad un drive CD-RW con una guida del tipo con sportello. Può essere attaccato ad un drive con una guida delle seguenti dimensioni.



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'AW2816
- Drive CD-RW interno (opzione)
- Viti (incluse con l'AW2816) per attaccare il drive CD-RW
- Cacciavite Philips (a stella)
- Piano di lavoro



- **Per poter installare il drive CD-RW dovrete capovolgere l'AW2816. Accertatevi che l'area di lavoro sia sufficientemente ampia.**
- **L'AW2816 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.**

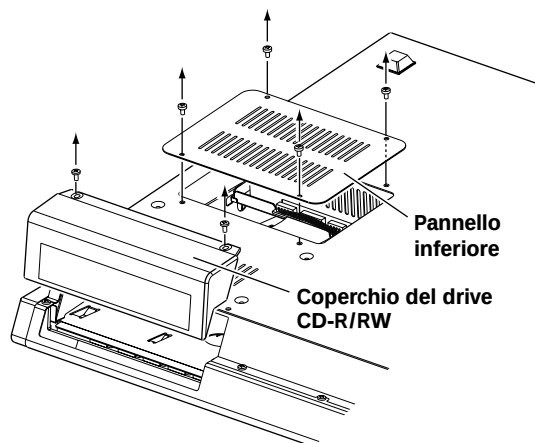
2 Accertatevi che l'AW2816 sia spenta. Per sicurezza, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa a corrente alternata.



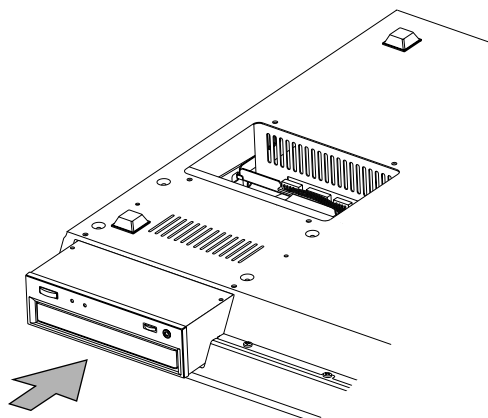
Prima di iniziare il lavoro di installazione, spegnete sempre l'unità principale e le periferiche, staccate il cavo di alimentazione dell'unità principale dalla presa di corrente, quindi scollegate i cavi che collegano l'unità alle periferiche.

3 Stendete un panno morbido sul vostro piano di lavoro e collocate delle riviste o dei libri per supportare i quattro vertici dell'AW2816 in modo che i fader, i tasti e gli altri controller sul pannello superiore non possano essere danneggiati. Quindi capovolgete l'AW2816.

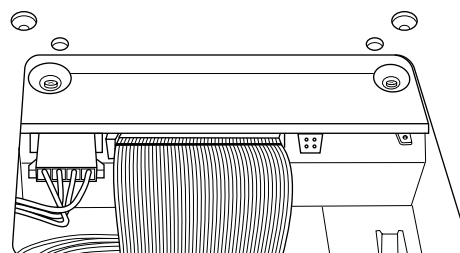
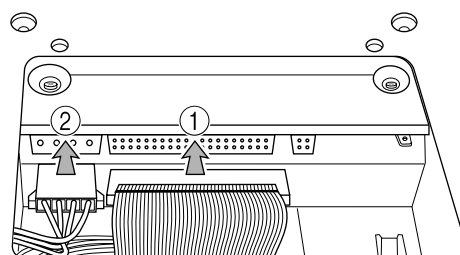
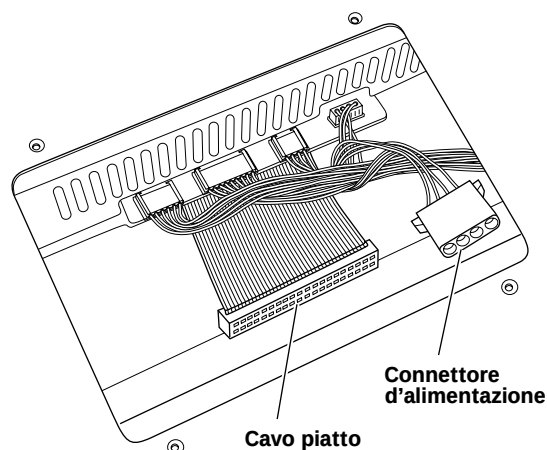
4 Togliete il coperchio del drive CD-RW dal pannello frontale, e togliete il pannello inferiore.



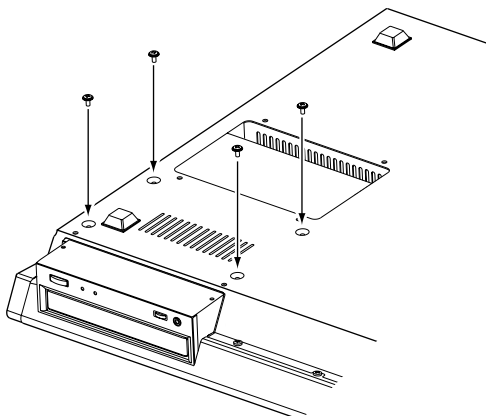
5 Prendete il drive CD-RW, e inseritelo un poco alla volta, fermandovi quando la fine del connettore del drive CD-RW entra nell'apertura nella parte inferiore dell'AW2816.



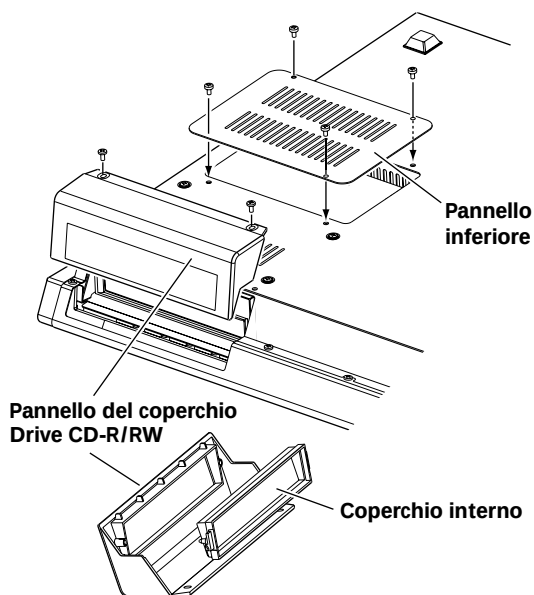
6 Collegate il cavo piatto (1) ed il connettore di alimentazione del drive CD-RW (2) (dall'interno dell'AW2816) ai connettori del drive CD-RW. Collegate prima il cavo piatto e quindi il connettore dell'alimentazione.



- 7** Allineate i fori delle viti nella parte inferiore del drive CD-RW con quelli dell'AW2816, e usate un cacciavite per fissare il drive con le quattro viti incluse.



- 8** Riattaccate il coperchio del drive CD-RW e il pannello inferiore che avevate tolto allo step 4. A questo punto, togliete il coperchio interno dal coperchio del drive CD-RW.



Rimozione del pad protettivo per il trasporto

La sede porta-disco di alcuni modelli di drive per CD-RW contiene un pad protettivo per il trasporto che protegge il meccanismo interno da urti fisici subiti durante il trasporto. Togliete questo pad protettivo dal vostro drive per CD-RW prima dell'uso.

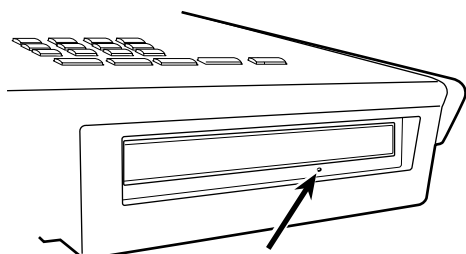


Conservate il pad protettivo per la prossima volta che dovrete trasportare l'unità.

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.



Foro di eiezione

Inserite un oggetto appuntito con diametro ≤ 2 mm.

* Questo diagramma mostra un drive CD-RW prodotto dalla YAMAHA.

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'AW2816 e per ripristinarli, e possono essere collegati al connettore SCSI sul pannello posteriore dell'AW2816. 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.aw2816.com/>>



- Per “modelli noti con cui lavorare”, intendiamo i modelli disponibili in commercio che la Yamaha ha ottenuto, collegato all'AW2816, 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.
- Sappiate 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.

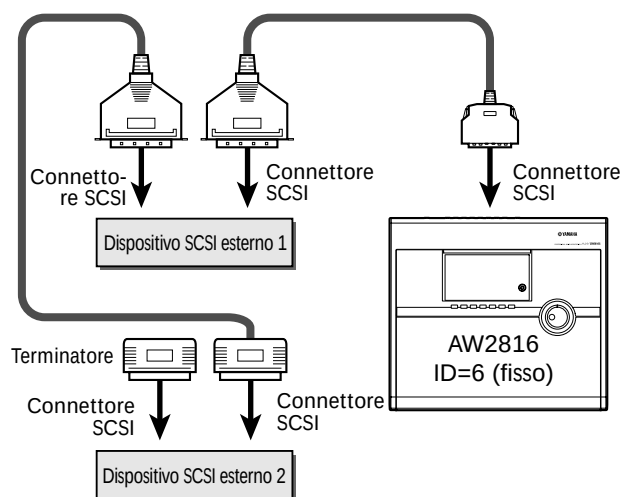
Procedura di collegamento

- 1 Accertatevi che l'AW2816 e il dispositivo (o i dispositivi) SCSI esterno sia spento, e usate un cavo SCSI per collegare i connettori SCSI di ciascun dispositivo.



Usate solo cavi di buona qualità.

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.



- È possibile collegare un massimo di sette dispositivi SCSI (SCSI ID= 0-5,7) in una concatenazione a margherita (daisy-chain).
- In fase di collegamento di più dispositivi SCSI, dovete accertarvi che il numero SCSI ID di ciascun dispositivo non sia in conflitto con altri. (Per i dettagli su come impostare la SCSI ID, fate riferimento ai manuali di istruzione dei vostri dispositivi SCSI.)
- La SCSI ID dell'AW2816 stessa è fissata su “6.”

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 incorporato, accendetelo. (Per i dettagli su come accendere il terminatore interno, 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 160.

■ 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 nella pagina precedente, dovrebbe essere la stessa AW2816 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'AW2816 quando è collegato un dispositivo SCSI esterno, provate a disabilitare il terminatore del dispositivo SCSI esterno. (Il terminatore interno dell'AW2816 è sempre attivo e non può essere disabilitato)

■ 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'AW2816 è collegato ad un dispositivo il cui funzionamento è instabile oppure produce rumore, si possono verificare errori negli altri dispositivi, oppure l'AW2816 potrebbe non avviarsi correttamente. In tali casi, controllate i punti seguenti.

● Controllate la SCSI ID

Accertatevi che la SCSI ID di ciascun dispositivo SCSI (incluso l'AW2816) non sia in conflitto con la SCSI ID di alcun altro dispositivo. La SCSI ID dell'AW2816 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.

● Collegamento con concatenazione a margherita

Talvolta il funzionamento di un bus SCSI sarà instabile a causa dei collegamenti della concatenazione a margherita. Collegate all'AW2816 solo il dispositivo SCSI che state usando.

● Alimentazione dei dispositivi SCSI

Quando usate questo sistema, accendete tutti i dispositivi SCSI collegati. Se uno di essi non è acceso, non può essere garantito il funzionamento del bus SCSI.

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'AW2816 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.aw2816.com/>>

Procedura di installazione

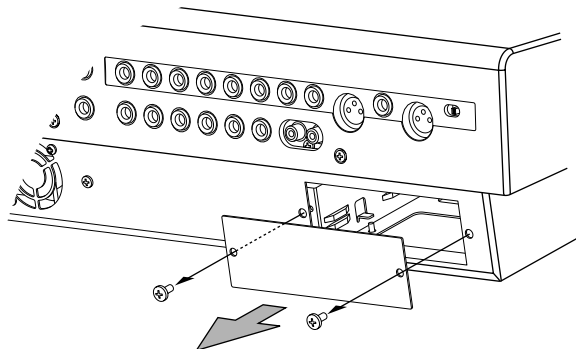
Vi preghiamo di leggere attentamente le precauzioni relative all'installazione di dispositivi opzionali riportate all'inizio di questo manuale.

- 1 Accertatevi che l'AW2816 sia spenta. Per sicurezza, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa a corrente alternata.



Prima di iniziare il lavoro di installazione, spegnete sempre l'unità principale e le periferiche, staccate il cavo di alimentazione dell'unità principale dalla presa di corrente, quindi scollegate i cavi che collegano l'unità alle periferiche.

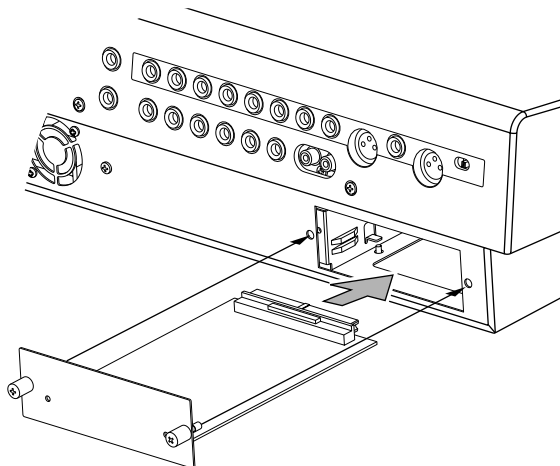
- 2 Dallo slot OPTION I/O situato sul pannello posteriore dell'AW2816, togliete le due viti che fissano il coperchio.



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

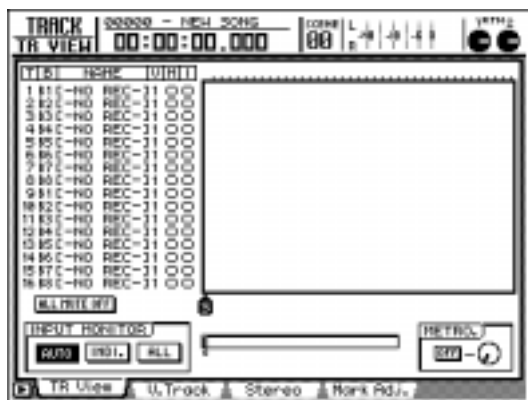
Questa sezione del manuale vi spiega come accendere e spegnere l'AW2816 e come impostare il clock interno.

Accensione

Per accendere un sistema di cui fa parte l'AW2816, ogni dispositivo deve essere acceso nell'ordine seguente.

- 1 **Dispositivi di immagazzinamento collegati al connettore SCSI dell'AW2816, e generatori di suono esterni collegati ai jack di input/output**
- B **L'AW2816**
- C **Il sistema monitor collegato ai jack di output dell'AW2816**

Dopo l'apparizione della videata di apertura sul display dell'AW2816, verrà mostrata una videata TRACK simile alla seguente.



- Se l'AW2816 viene acceso quando è spento un dispositivo SCSI ad esso collegato, potrebbe non avviarsi correttamente.
- Non spegnete un dispositivo SCSI collegato all'AW2816, se quest'ultimo è in uso.
- Prima di accendere, controllate che la spina di alimentazione sia ben inserita nell'AW2816 e alla presa per corrente alternata. Se il cavo si scollega accidentalmente, è possibile che l'AW2816 e/o il suo hard disk venga danneggiato.

Quando l'AW2816 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'AW2816 durante il processo di formattazione. Così facendo potreste danneggiare l'hard disk.

Impostazione del clock interno

All'uscita dalla fabbrica, il clock interno dell'AW2816 è impostato sull'ora giapponese. Quando sull'AW2816 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 seguente videata.



- 2 Usate il tasto CURSOR [▶] per spostare il cursore (l'area lampeggiante sul display) sul rettangolo del campo Y (anno) nell'area CLOCK e ruotate il dial [DATA/JOG] per inserire l'anno.

Il campo del clock lampeggerà.

- 3 Analogamente, immettete M (mese), D (giorno), h (ora), m (minuto), e s (secondo).

W è il giorno della settimana, e verrà impostato automaticamente.

- 4 Quando avete immesso tutti i valori, usate i tasti CURSOR per spostare il cursore sul pulsante SET e premete il tasto [ENTER].

L'area CLOCK smette di lampeggiare e i dati impostati per il clock interno dell'AW2816 diventeranno operativi. Se decidete di non cambiare la data e l'ora, spostate il cursore sul pulsante RESET e premete il tasto [ENTER].



Il clock interno continua a funzionare anche quando l'AW2816 è spento. Una volta impostato il clock, non dovrete più occuparvi a meno che non si debba procedere al cambio della batteria.

Spegnimento

Per spegnere un sistema di cui fa parte l'AW2816, dovete disattivare (ponendoli su off) gli interruttori di accensione nell'ordine seguente.

- 1 **Il sistema di monitoraggio collegato ai jack di output (uscita) dell'AW2816**
- B **L'AW2816 stesso**
- C **I dispositivi di immagazzinamento collegati al connettore SCSI dell'AW2816, e i generatori di suono esterni collegati ai jack di input/output (ingresso/uscita)**

Prima di spegnere la stessa AW2816, dovete eseguire la seguente procedura di disattivazione.

- 1 Nella sezione WORK NAVIGATE situata nella parte superiore sinistra del pannello superiore dell'AW2816, premete il tasto [SONG].
- 2 Sotto il display, premete il tasto [F5] (SHUT DOWN).
- 3 Premete il tasto [ENTER].
Un messaggio vi chiederà se intendete salvare la song corrente.
- 4 Usate i tasti CURSOR nella parte centrale destra del pannello superiore per spostare il cursore sul pulsante OK, e premete il tasto [ENTER].
- 5 Quando appare il messaggio "Now safe to turn off", disattivate (off) l'interruttore [POWER] situato sul pannello posteriore.



- *Se spegnete l'AW2816 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.*

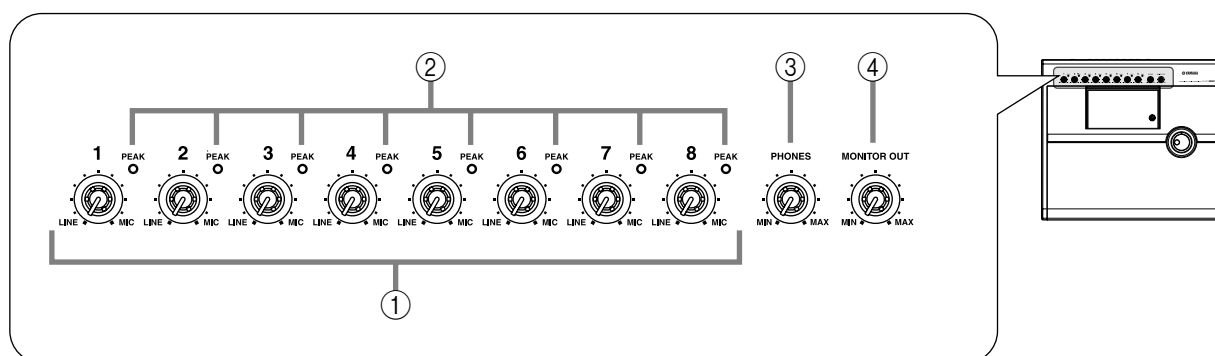
Questo capitolo spiega i nomi e le funzioni delle varie parti sul pannello superiore, sul pannello posteriore e su quello frontale.



I nomi dei controller (tasti e manopole ecc.) sul pannello superiore sono racchiusi fra parentesi quadrate [], per distinguerli dalle manopole o dai pulsanti “software” che appaiono sul display. Esempio: tasto [SEL], controllo [GAIN].

Pannello superiore

Sezione Analog input/output



① Controlli [GAIN]

Regolano la sensibilità di ingresso (input sensitivity) dei jack INPUT 1–8 su un range da +4 dB a –46 dB. Supportano i segnali che vanno dai dispositivi di livello linea come i sintetizzatori agli ingressi microfonici.

② Indicatori [PEAK]

Questi LED si accendono in rosso quando il segnale di ingresso passato attraverso il controllo [GAIN] raggiunge un livello di 3 dB sotto il punto di saturazione. Per registrare al livello ottimale, regolate il controllo [GAIN] (①) in modo che questo indicatore lampeggi brevemente quando suonate più forte.

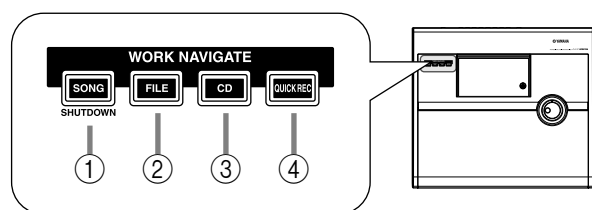
③ Controllo [PHONES] (cuffie)

Regola il volume delle cuffie collegate al 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 accedere alla videata SONG nella quale potete salvare o caricare song, oppure eseguire l'operazione di disattivazione.

② Tasto [FILE]

Consente l'accesso alla videata FILE, nella quale potete effettuare il backup di song o ripristinarle e formattare o cancellare un drive interno/esterno.

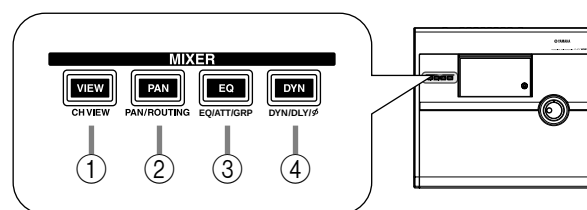
③ Tasto [CD]

Consente l'accesso alla videata CD, nella quale potete usare un drive CD-RW opzionale per creare un CD audio o effettuare il playback.

④ Tasto [QUICK REC] (Quick Record)

Fa accedere alla videata QUICK REC, nella quale potete combinare istantaneamente i segnali di ingresso con le tracce.

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/ROUTE, in cui potete impostare il pan e l'indirizzamento (routing) di ciascun canale.

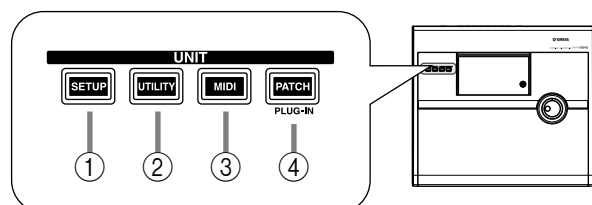
③ Tasto [EQ] (equalizzatore)

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

④ Tasto [DYN] (dinamiche)

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

Sezione UNIT



① Tasto [SETUP]

Fa accedere alla videata SETUP, nella quale potete effettuare impostazioni base per l'AW2816 come word clock, dither, e la funzione solo.

② Tasto [UTILITY]

Fa accedere alla videata UTILITY, nella quale potete far funzionare l'oscillatore per il Test Tone, ed effettuare varie impostazioni per l'ambiente operativo dell'AW2816.

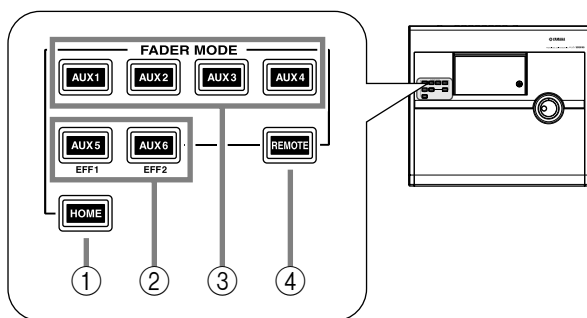
③ Tasto [MIDI]

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

④ Tasto [PATCH]

Fa accedere alla videata PATCH, nella quale potete combinare gli ingressi e le uscite esterne con i percorsi del segnale interno.

Sezione FADER MODE



In questa sezione potete selezionare i parametri che saranno controllati dai fader 1-8 del pannello superiore. Il tasto selezionato si accende.

① Tasto [HOME]

Quando questo tasto è attivato, i fader 1-8 regoleranno i livelli di ingresso dei canali selezionati correntemente nella sezione MIXING LAYER. Sul display apparirà la videata HOME, dove potete visualizzare i misuratori che indicano i livelli di input/output di ciascun canale.

② Tasti [AUX 5]/[AUX 6]

Quando questi tasti sono attivati, i fader 1-8 regoleranno i livelli di mandata dei segnali inviati agli effetti interni 1/2 dai canali selezionati correntemente nella sezione MIXING LAYER. Sul display apparirà la videata AUX5/EFF1 o AUX6/EFF2, consentendovi di effettuare le impostazioni on/off e pre/post per i segnali inviati da ciascun canale agli effetti interni 1 e 2, e di impostare i parametri effect.

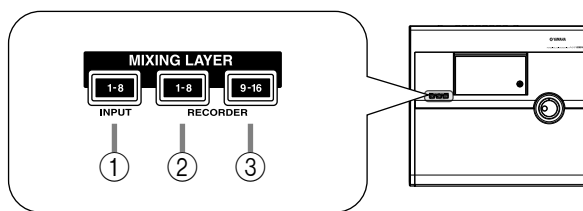
③ Tasti [AUX 1]-[AUX 4]

Quando questi tasti sono attivati, i fader 1-8 regoleranno i livelli di mandata dei segnali inviati ai bus AUX 1-4 dai canali selezionati nella sezione MIXING LAYER. Sul display appariranno le videate AUX 1-AUX 4, consentendovi di effettuare le impostazioni on/off e pre/post per i segnali inviati da ciascun canale ad AUX 1-4.

④ Tasto [REMOTE]

Quando questo tasto è attivato, potete usare i fader 1-8 e i tasti [ON] 1-8 per il controllo a distanza dei dispositivi MIDI esterni. Sul display apparirà la videata REMOTE, dove potete effettuare le impostazioni relative al controllo a distanza.

Sezione MIXING LAYER



① Tasto INPUT [1-8]

② Tasto RECORDER [1-8]

③ Tasto RECORDER [9-16]

Questi tasti selezionano i canali (mixing layer) che verranno controllati dai tasti [SEL] 1-8, dai tasti [ON] 1-8 e dai fader 1-8.

Il tasto correntemente selezionato si illuminerà. Quando è selezionato il tasto rispettivo, i tasti [SEL] 1-8, i tasti [ON] 1-8 ed i fader 1-8 corrispondono ai mixing layer come segue.

● Quando è acceso il tasto INPUT [1-8]

Canali Input 1-8

● Quando è acceso il tasto RECORDER [1-8]

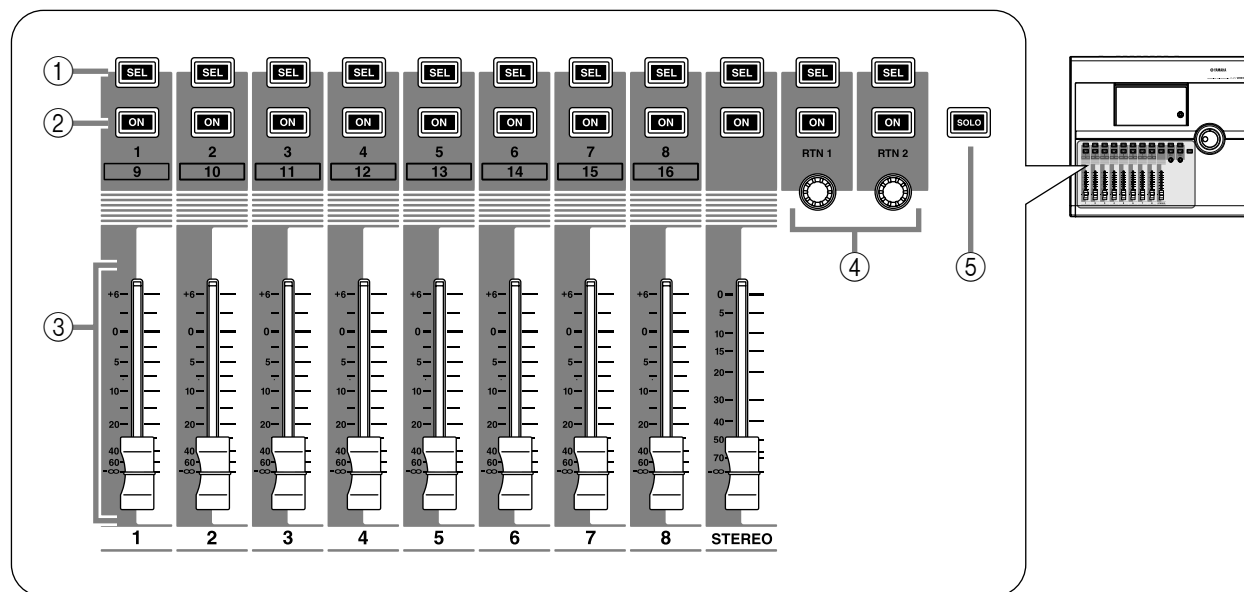
Canali Monitor 1-8

● Quando è acceso il tasto RECORDER [9-16]

Canali Monitor 9-16

Per ulteriori dettagli riguardanti i canali e i mixing layer, vedere pagina 38.

Sezione Fader



① Tasti [SEL] (1-8/STEREO/RTN 1/RTN 2)

Questi tasti selezionano il canale da utilizzare.

② Tasti [ON] (1-8/STEREO/RTN 1/RTN 2)

Questi tasti attivano/disattivano (on/off) ciascun canale.

③ Fader (1-8/STEREO)

In base alle impostazioni delle sezioni FADER MODE e MIXING LAYER, questi fader mobili regolano il livello di ingresso o i livelli di mandata su AUX 1-6 per ciascun canale.

④ Controlli [RTN 1]/[RTN 2]

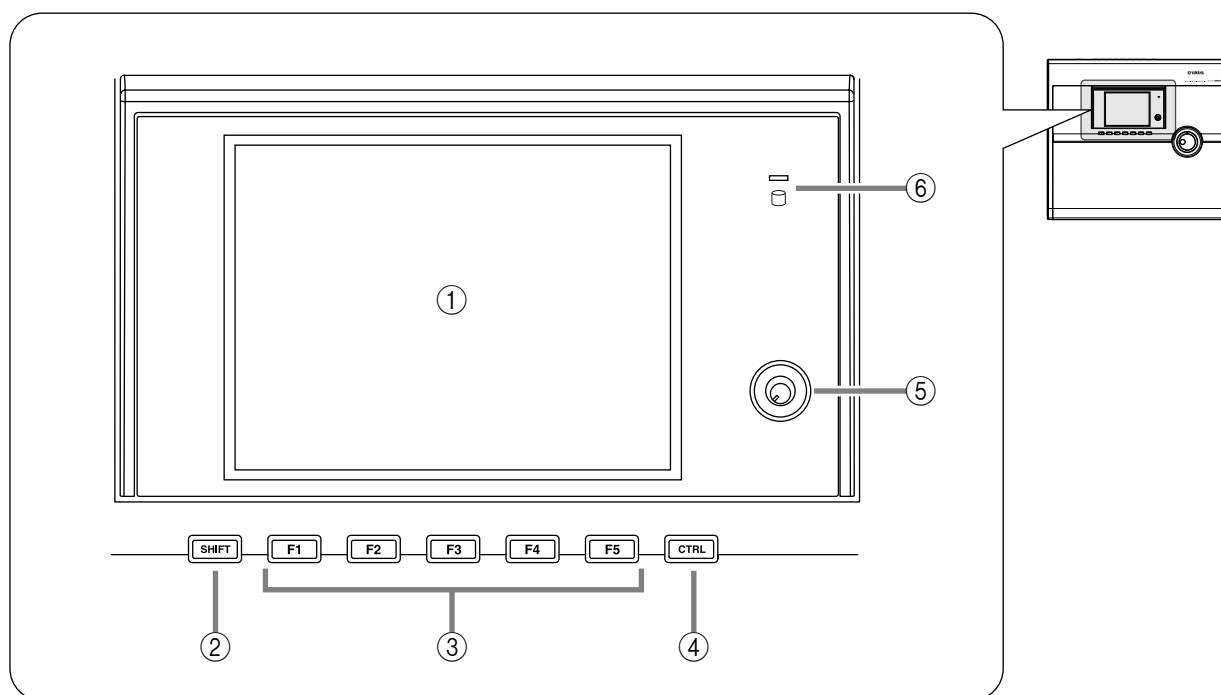
In base alle impostazioni della sezione FADER MODE, queste manopole regolano il livello dei canali di ritorno 1/2 (effect return) o il livello di mandata dai canali di ritorno 1/2 ai bus AUX 1-6.



Il canale di ritorno 1 non possiede un livello di mandata al bus AUX 5, così come il canale di ritorno 2 non possiede un livello di mandata al bus AUX 6.

⑤ Tasto [SOLO] (1-16/STEREO/RTN 1/RTN 2)

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

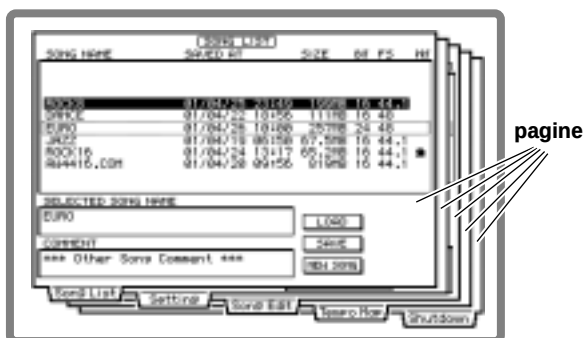


① Display

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

Quando premete uno dei tasti della sezione WORK NAVIGATE o UNIT, apparirà la videata corrispondente al tasto da voi premuto. La maggior parte delle videate consiste di "pagine" multiple (il nome delle pagine in ciascuna videata viene indicato da targhette che appaiono nella parte inferiore della videata); voi potete usare i tasti [F1]–[F5] (③) per accedere alla pagina desiderata.

Videata



tasti permettono di eseguire delle funzioni aggiuntive assegnate a ciascun tasto.

④ Tasto [CTRL] (Control)

Questo tasto viene usato in combinazione con i tasti Function (③) per eseguire funzioni definite dall'utente.

⑤ Contrasto

Regola la brillantezza del display.

⑥ Indicatore di accesso

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



Lo spegnimento dell'AW2816 mentre l'indicatore di accesso è acceso potrebbe comportare non solo la perdita dei dati sull'hard disk interno, ma anche la distruzione dell'hard disk. Prima di spegnere, dovete effettuare la procedura di disattivazione (→P.12).

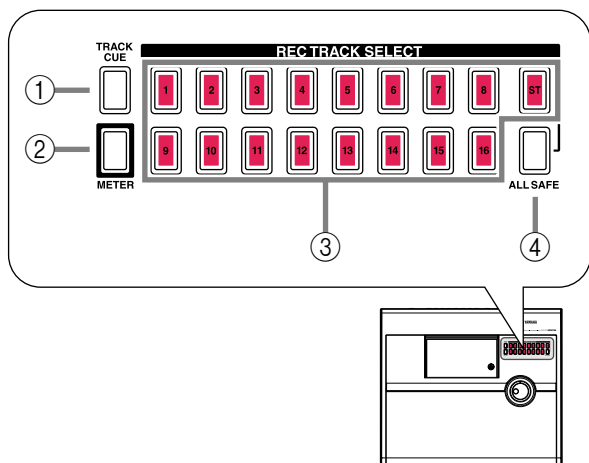
② Tasto [SHIFT]

Viene usato in combinazione con i tasti Function (③) per eseguire funzioni aggiuntive.

③ Tasti [F1]–[F5] (Function 1–5)

Vengono usati per accedere alle pagine all'interno della videata correntemente selezionata. Tenendo premuto il tasto [SHIFT] o il tasto [CTRL], questi

Sezione REC TRACK SELECT



① Tasto [CUE]

Questo tasto permette che l'uscita delle tracce 1–16 o della traccia stereo venga monitorata direttamente dai jack MONITOR OUT senza passare attraverso il canale monitor.

Usate i tasti REC TRACK SELECT (③) per selezionare una traccia. Quando premete il tasto [CUE], il tasto [CUE] e i tasti REC TRACK SELECT lampeggiano consentendovi di selezionare una traccia. Premendo un tasto REC TRACK SELECT per selezionare una traccia quel tasto si illuminerà.

② Tasto [METER]

Vi permette di accedere alla videata METER, dove potete visualizzare “meter” dei livelli di ingresso/uscita (input/output) delle tracce 1–16 e il livello di uscita del canale di uscita stereo.

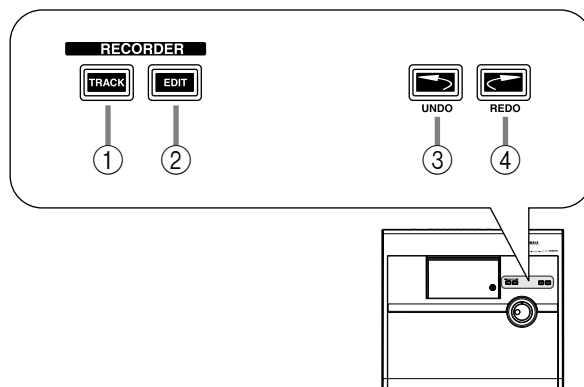
③ Tasti REC TRACK SELECT [1]–[16]/[ST]

Usate questi tasti per selezionare la traccia da registrare (tracce 1–16 o la traccia stereo).

④ Tasto [ALL SAFE]

Serve a cancellare tutte le impostazioni “record-ready” di tutte le tracce. Se qualche traccia è esclusa, verrà cancellata l'esclusione.

Sezione RECORDER



① Tasto [TRACK]

Consente l'accesso alla videata TRACK, nella quale potete lavorare con le tracce audio della sezione recorder.

② Tasto [EDIT]

Fa accedere alla pagina EDIT, nella quale potete editare le tracce audio che sono state registrate.

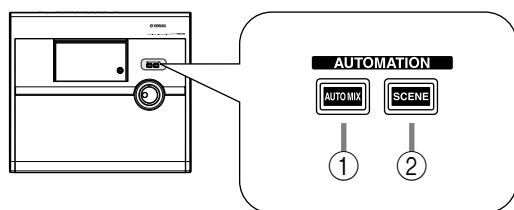
③ Tasto [UNDO]

Cancella l'operazione di registrazione o di editing eseguita per ultima, riportando i dati alla loro condizione precedente. Quando la funzione Undo è disponibile, il tasto [UNDO] si illumina.

④ Tasto [REDO]

Questo tasto riesegue l'operazione di registrazione o di editing che era stata cancellata dal tasto [UNDO]. Quando la funzione Redo è disponibile, il tasto [REDO] si illumina.

Sezione AUTOMATION



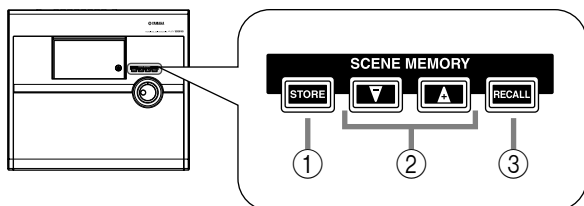
① Tasto [AUTOMIX]

Fa accedere alla videata AUTOMIX, dove potete eseguire operazione automix. Utilizzando l'auto-mix, le operazioni dei parametri mix come i fader e i tasti [ON] possono essere registrate in tempo reale.

② Tasto [SCENE]

Consente l'accesso alla videata SCENE, nella quale potete eseguire le operazioni relative alle memorie di scena. Utilizzando le memorie di scena, potete salvare la condizione corrente della sezione mixer e quella del "patching" (combinazione) input/output.

Sezione SCENE MEMORY



① Tasto [STORE]

Serve ad immagazzinare la condizione corrente della sezione mixer e del patching input/output nel numero di scena visualizzato sul display.

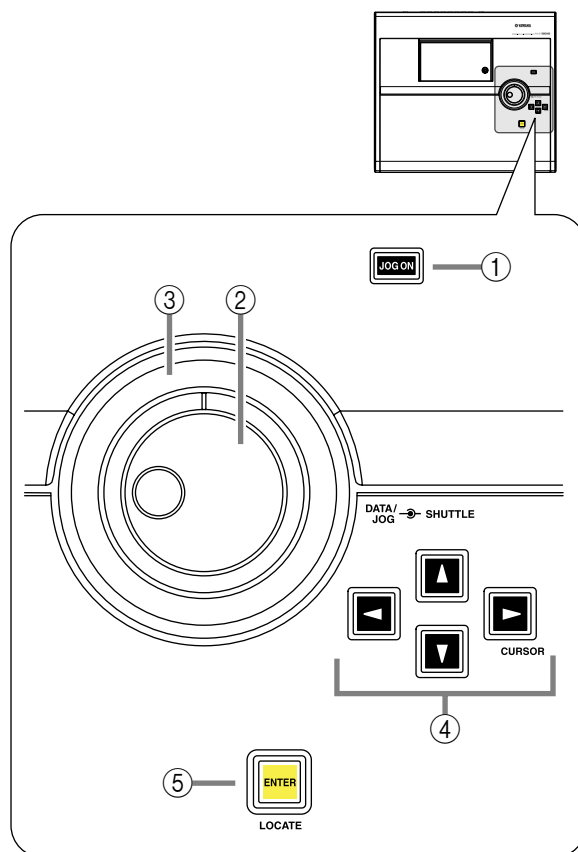
② Tasti [▼]/[▲]

Servono a selezionare il numero di scena per l'immagazzinamento della destinazione o il richiamo della sorgente.

③ Tasto [RECALL]

Richiama la scena il cui numero è visualizzato sul display.

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 di una regione fissa prima o dopo la posizione corrente.) Quando la funzione Nudge è attivata, 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. Questo dial viene utilizzato per editare valori di parametro o per operare sulla funzione Nudge.

③ Dial [SHUTTLE]

In base alla condizione on/off del tasto [JOG ON], questo dial effettua il "rewind" (riavvolgimento) o il "fast forward" (avanzamento veloce) del playback (review o cue), o aziona la funzione Nudge.

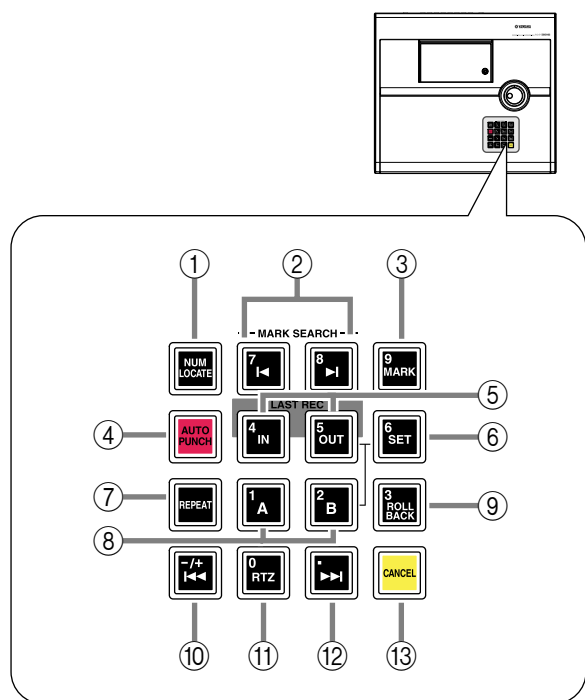
④ Tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼]

Spostano il cursore (il box lampeggiante) sul display.

⑤ Tasto [ENTER]

Viene usato per agire su un pulsante visualizzato nella videata, finalizzare un valore numerico immesso o per eseguire una funzione specificata.

Sezione LOCATE



① Tasto [NUM 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 cercare i "marker" o marcatori in una song. Se un "marker" è stato posizionato prima della posizione corrente si accenderà il tasto [◀]. Se invece il marcatore è stato posizionato dopo rispetto alla posizione corrente, si accenderà il tasto [▶].

③ Tasto [MARK]

Questo tasto imposta un marker nella posizione corrente della song.

④ Tasto [AUTO PUNCH]

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

⑤ Tasti LAST REC [IN]/[OUT] (Last recording in/out)

Servono a spostarsi sul punto in cui l'ultima registrazione era iniziata (il punto In) o finita (il punto Out). Quando questi tasti sono accesi, potete utilizzarli come tasti Locate per muovervi fino al 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] o [A]/[B] per impostare la localizzazione corrente della song in un punto Locate.

⑦ Tasto [REPEAT]

Questo tasto è un interruttore on/off per la funzione A-B Repeat che effettua ripetutamente il playback di una regione specificata.

⑧ Tasti [A]/[B]

Impostano il punto iniziale (A) e quello finale (B) della regione suonata dalla funzione A-B Repeat. Possono anche essere usati come tasti Locate per specificare che i punti A o B siano "locate destinations".

⑨ Tasto [ROLL BACK]

Quando viene premuto questo tasto, vi sposterete all'indietro dalla locazione corrente di una distanza specificata.

⑩ Tasto [◀◀]

Premendo questo tasto vi sposterete al punto d'inizio della song.

⑪ Tasto [RTZ] (Return to zero)

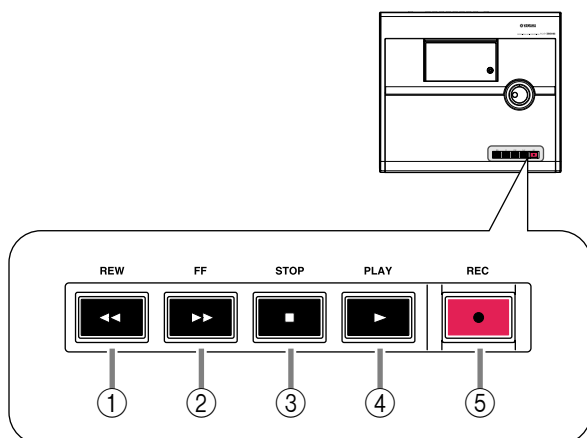
Premendo questo tasto vi sposterete sulla locazione zero (se il contatore indica le misure, questa sarà l'inizio della prima misura).

⑫ Tasto [▶▶]

Premendo questo tasto vi sposterete sull'ultima locazione in cui è stato registrato l'audio (punto di fine).

⑬ Tasto [CANCEL]

Viene usato unitamente ai tasti LAST REC [IN]/[OUT], [A]/[B] e [MARK], per cancellare un punto di localizzazione dalla song.



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.

④ Tasto PLAY [▶]

Se il registratore è fermo, premendo questo tasto inizia il playback. (Se tenete premuto il tasto REC [●] e premete questo tasto, inizia la registrazione.)

Se viene premuto questo tasto durante il riavvolgimento o l'avanzamento veloce, la rispettiva operazione verrà interrotta e inizierà il playback alla velocità normale.

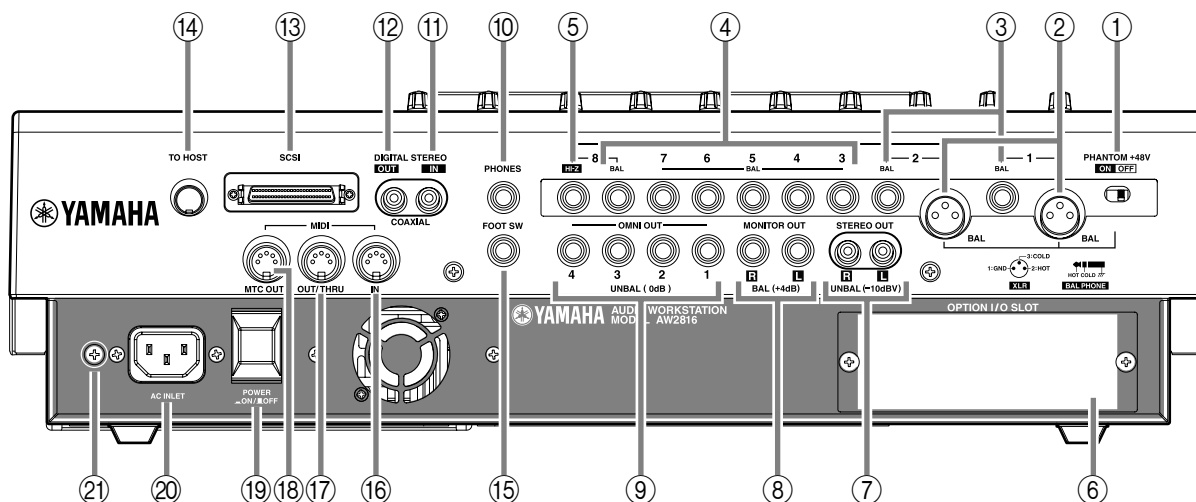
Se questo tasto viene premuto durante la registrazione, quest'ultima verrà interrotta e continuerà il playback (punch-out).

⑤ Tasto REC [●] (Record)

Se il registratore è fermo, tenendo premuto questo tasto mentre premete il tasto PLAY [▶] si inizierà la registrazione.

Durante il playback, tenendo premuto questo tasto mentre premete il tasto PLAY [▶] si passerà dal playback alla registrazione (esempio, punch-in).

Pannello posteriore



① Interruttore [PHANTOM +48V ON/OFF]

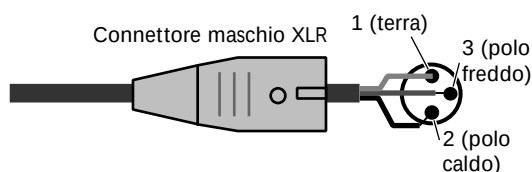
Fornisce alimentazione phantom a +48 V ai jack INPUT (XLR) 1/2 (2). Mettete l'interruttore su ON quando sono collegati ai jack INPUT 1/2 (XLR) i microfoni a condensatore che necessitano di alimentazione esterna.



- Questo interruttore deve essere spento se ai jack INPUT 1/2 (XLR) sono collegati dispositivi che non necessitano di alimentazione esterna.
- Se l'alimentazione phantom è attiva, l'alimentazione verrà fornita ad entrambi i jack INPUT (XLR) 1 e 2.

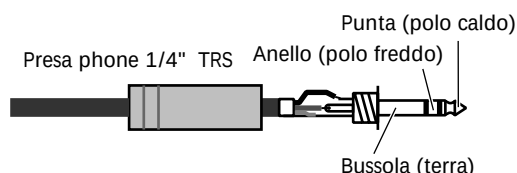
② Jack INPUT 1/2 (XLR)

Sono jack di ingresso del tipo XLR-3-31 per collegare microfoni a condensatore bilanciati o dispositivi di livello-linea. Il livello di ingresso nominale va da +4 dB a -46 dB. I pin sono cablati come segue:



③ Jack INPUT 1/2 (TRS phone)

Sono jack di ingresso del tipo phone TRS bilanciato. Possono essere collegati anche dispositivi con uscita non bilanciata, come i sintetizzatori. Il livello di ingresso nominale va da -46 dB a +4 dB. I pin sono cablati come segue:



- Se gli spinotti sono inseriti in entrambi i jack XLR e phone TRS di INPUT 1/2, il jack phone TRS avrà la priorità.
- L'alimentazione Phantom non viene fornita dal jack INPUT 1/2 (phone TRS).

④ Jack INPUT 3-8 (TRS phone)

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

⑤ 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 va da -46 dB a +4 dB.



Se gli spinotti sono inseriti in entrambi i jack phone TRS e Hi-Z per INPUT 8, il jack Hi-Z avrà la priorità.

⑥ Slot OPTION I/O

Questo slot consente l'installazione di una scheda I/O opzionale.



Per informazioni sull'installazione di una scheda I/O, fate riferimento alla pagina 10.

⑦ Jack STEREO OUT

Sono jack phono RCA non bilanciati che emettono il segnale analogico selezionato nella videata PATCH della pagina Patch OUT (→P.284). Il livello di uscita nominale è -10 dBV.

⑧ Jack MONITOR OUT

Sono jack phone TRS bilanciati che emettono segnali analogici per il monitoraggio di bus stereo, metronomo interno, segnale solo o l'uscita diretta

dalle tracce recorder 1–16. Il livello di uscita nominale è +4 dB.

⑨ Jack OMNI OUT

Questi jack phone non bilanciati sono le uscite analogiche dei segnali selezionati nella pagina Patch OUT della videata PATCH (→P.284). Il livello di uscita nominale è 0 dB.

⑩ Jack PHONES

Consente il collegamento di una cuffia stereo. Esso emetterà sempre lo stesso segnale dei jack MONITOR OUT.

⑪ Jack DIGITAL STEREO IN

Si tratta di un jack coassiale che immette digitalmente un segnale stereo. È compatibile con il formato consumer IEC 958.

⑫ Jack DIGITAL STEREO OUT

È un jack coassiale che emette digitalmente il segnale stereo selezionato nella pagina Patch OUT della videata PATCH (→P.284). È compatibile con il formato consumer IEC 958.

⑬ Connettore SCSI

È un connettore SCSI D-sub half-pitch a 50 pin compatibile con le specifiche SCSI-2. I dispositivi SCSI-2 esterni come i drive CD-RW o MOD possono essere collegati qui.



- *Per collegare l'AW2816 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 esterni collegati al connettore SCSI vengono usati principalmente per il backup dei dati. Non possono essere usati direttamente per la registrazione di una song al posto dell'hard disk interno.*

⑭ 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.

⑮ Jack FOOT SW

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



Interruttori a pedale diversi dall'FC5 Yamaha (o equivalente) potrebbero non funzionare correttamente.

⑯ Connettore MIDI IN

⑰ Connettore MIDI OUT/THRU

⑱ Connettore MTC OUT

Questi connettori vengono usati per inviare e ricevere messaggi MIDI a/dai dispositivi MIDI esterni.

Il connettore o porta MIDI IN serve solo per la ricezione dei messaggi.

Il connettore MIDI OUT/THRU può essere commutato internamente per funzionare come porta MIDI OUT (per trasmettere i messaggi MIDI dell'AW2816) o MIDI THRU (per ritrasmettere i messaggi ricevuti senza cambiamenti).

MTC OUT è un connettore di uscita dedicato ai messaggi MTC (MIDI Time Code).

⑲ Interruttore POWER

Questo interruttore serve per l'accensione e lo spegnimento.

Per accendere e spegnere l'AW2816 fate riferimento alle procedure descritte a pagina 11 e 12.

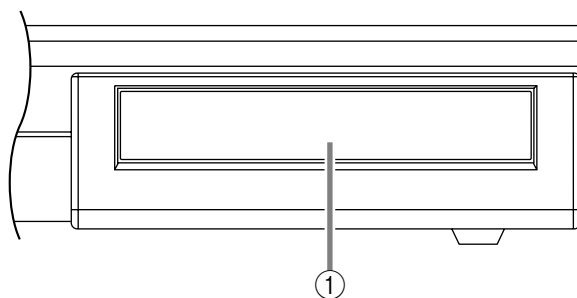
⑳ Connettore AC INLET

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

㉑ Connettore per la messa a terra

Questo terminale viene usato per la messa a terra dell'AW2816. Per ridurre il rischio di scossa elettrica, collegatelo ad una messa a terra prima di inserire la spina del cavo di alimentazione in una presa a CA. 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 (opzionale).



Tip!

Per i dettagli sull'installazione di un drive CD-RW, fate riferimento a pagina 4.

Benvenuti nel mondo dell'AW2816

Questo capitolo spiega le caratteristiche e i concetti base dell'AW2816, e descrive il flusso del segnale.

Caratteristiche dell'AW2816

L'AW2816 è una workstation audio che combina digital mixer, hard disk recorder e multi-effetti. È l'unico dispositivo di cui avete bisogno per eseguire l'intero processo di produzione di musica — dalla registrazione multitraccia, mixaggio, editing audio, elaborazione effetti e creazione di un CD finale ^(*). Nelle pagine seguenti di questo manuale, viene descritta separatamente la funzionalità di ciascuna sezione dell'AW2816.

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

Sezione Mixer

- **Configurazione fino a 28 canali di input e 18 bus**
È previsto un totale di 28 canali d'ingresso: 8 canali di input a cui possono essere liberamente assegnati ingressi analogici, input stereo digitali, o ingressi via slot OPTION I/O, 16 canali monitor per la registrazione, e 2 canali di ritorno (stereo). I bus di output sono complessivamente 18, con 8 bus group, 6 bus AUX, bus stereo e bus SOLO (stereo).
- **EQ a quattro bande ed elaborazione delle dinamiche su tutti i canali**
Ogni canale incluso quello di uscita stereo prevede EQ parametrico a quattro bande e processore di dinamiche. (I due canali di ritorno sono esclusi.)
- **Sono incorporati due processori multi-effetto di alta qualità**
Due unità multi-effetto forniscono effetti spaziali, effetti modulation, effetti di chitarra ed altri. Oltre ad essere utilizzabili via send/return bus AUX, possono essere inseriti in qualsiasi canale desiderato.
- **Scene e librerie**
È possibile immagazzinare come "scena" i parametri mix e le impostazioni degli effetti, richiamabili agendo sui tasti del pannello superiore o trasmettendo messaggi di program change da un dispositivo MIDI esterno. Per ciascuna song possono essere usate fino a 96 scene. Sono disponibili anche librerie in cui immagazzinare indipendentemente impostazioni di EQ, delle dinamiche e impostazioni di canale e di "patching".

- **Completa automazione del mixaggio**

L'AW2816 dispone di 9 fader motorizzati con corsa da 60 mm. Oltre alla facoltà di richiamare memorie di scena e librerie, l'AW2816 fornisce un mixaggio completamente automatizzato che registra in tempo reale i movimenti di fader e le operazioni di pan/EQ.

Sezione Recorder

- **Gestione efficiente dei dati**

Tutti i dati audio, le memorie di scena, le librerie e i dati di automix usati in una singola composizione vengono gestiti nell'hard disk interno come una "Song." In qualsiasi momento è possibile richiamare da disco la song desiderata. È possibile anche effettuare il backup delle song su un dispositivo esterno come un disco MO o un disco CD-R/RW.

- **Supporto di hard disk con capacità fino a 64 GB**

L'AW2816 supporta l'impiego di hard disk, da acquistare separatamente (tipo IDE da 2.5") fino a 64 GB (max 6.4 GB per song). Un hard disk interno può immagazzinare fino a 30.000.

- **16 x 8 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 effettuare simultaneamente il playback di 16 tracce o registrare simultaneamente 8 tracce (per una song a 16 bit), rendendo l'AW2816 la scelta ideale per la registrazione dal vivo o ping-pong. Può anche essere effettuato il mix down di 16 tracce direttamente sulla traccia stereo. Ciò consente la gestione unificata dei dati multitraccia e del mix stereo a due tracce.

- **Funzioni versatili di editing**

È possibile editare liberamente i dati a tutti i livelli: song, traccia, parte o 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. Sono

previste le funzioni Undo/Redo per cui l'editing è recuperabile fino a quindici livelli di operazioni precedenti.

Drive CD-RW (opzione)

- **Un drive CD-RW può essere installato internamente**

Potete produrre un CD audio off-line, usando tracce stereo dall'hard disk. 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.

Altre caratteristiche

- **Configurazione semplice del pannello e funzionamento efficiente**

L'AW2816 dispone di un ampio display LCD retroilluminato, fornendo un'interfaccia grafica utilizzabile in modo intuitivo ed efficiente.

- **Slot opzionale per scheda I/O**

Lo slot supporta una varietà di formati incluso ADAT, TASCAM, AES/EBU, e analoghi. L'AW2816 è stata progettata con una architettura aperta per la massima espandibilità.

- **Import/export di dati audio**

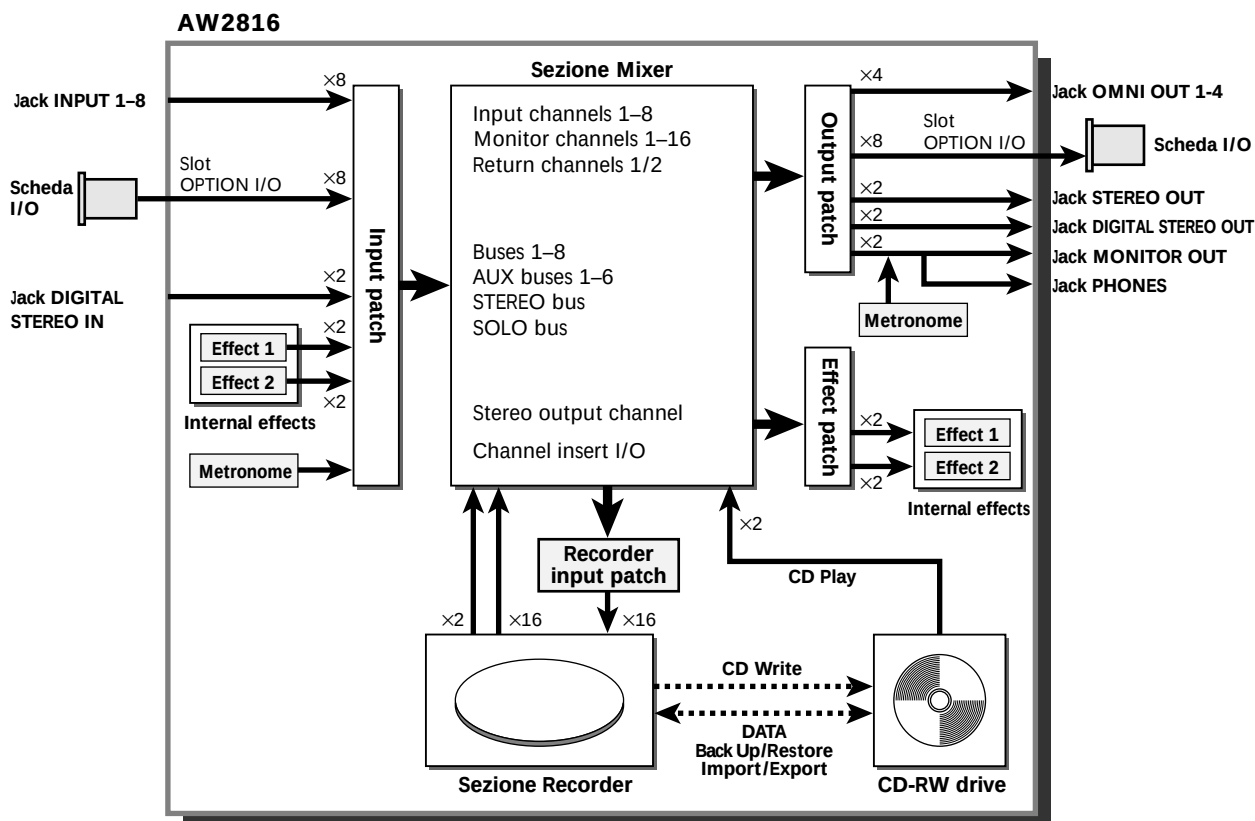
Da CD-ROM e dischi MO possono essere caricati file WAV, e l'audio dalle tracce registrato sull'AW2816 può essere convertito e scritto come file WAV. Ciò consente ai file audio di essere scambiati con il software per l'editing delle forme d'onda che gira sul vostro computer. I dati audio della traccia ed alcuni dati di song sono compatibili con l'AW4416, consentendo l'importazione di dati dell'AW4416 da supporti esterni.

- **Ampia gamma di funzionalità MIDI**

Messaggi MIDI come i cambi parametri e cambi controllo possono essere usati per registrare le operazioni dell'AW2816 su un dispositivo esterno e per controllare a distanza l'AW2816 da un dispositivo esterno. Inoltre, i messaggi MIDI desiderati possono essere assegnati ai fader e ai tasti (ON) in modo che i controller dell'AW2816 possano essere preposti al controllo di dispositivi MIDI esterni.

Flusso del segnale all'interno dell'AW2816

Il diagramma seguente mostra il flusso del segnale generale dell'AW2816. Come potete vedere, l'AW2816 è costituito dalle sezioni input patch, output patch, mixer, recorder e drive CD-RW (opzionale).



Input patch

La sezione Input Patch è quella in cui i segnali di input vengono assegnati ai canali di input 1-8 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 nello slot OPTION I/O del pannello posteriore. Possono essere immessi simultaneamente fino a 8 canali di segnali.

- **EFFECT 1/2**

Segnali return dagli internal effect 1/2.

- **DIGITAL STEREO IN**

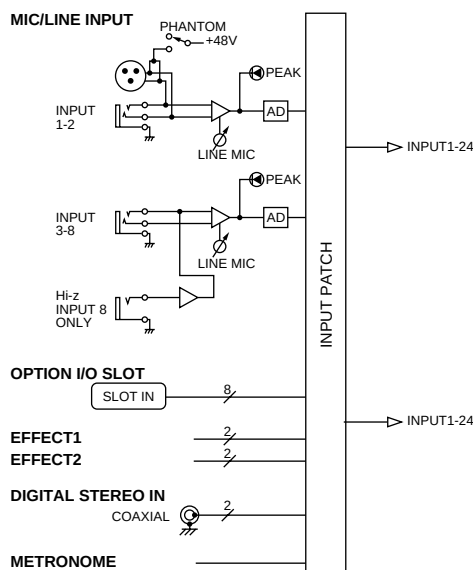
Segnali di input dal jack DIGITAL STEREO IN.

- **METRONOME**

Il playback del metronomo interno.

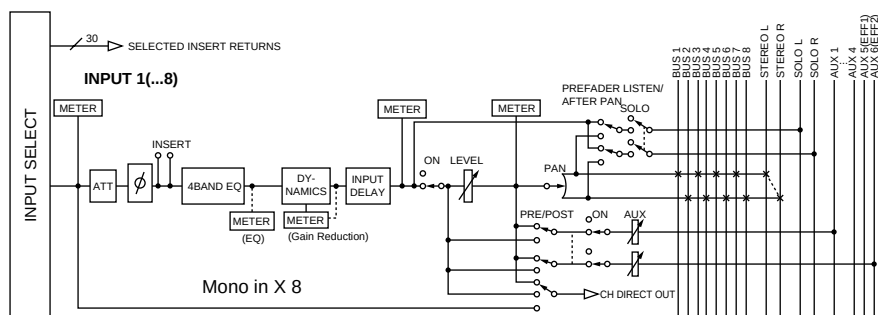
A ciascun canale possono essere assegnati i seguenti segnali di input.

	Canali Input 1-8 (mono)	Canale Return 1 (stereo)	Canale Return 2 (stereo)
MIC/LINE INPUT	☐	☐	☐
OPTION IN	☐	☐	☐
EFFECT 1		☐	
EFFECT 2			☐
DIGITAL STE- REO IN	☐	☐	☐
METRO- NOME	☐		



Canali Input 1-8

Sono canali di ingresso mono usati principalmente per immettere microfoni o strumenti di livello-linea. I segnali immessi ai canali di ingresso 1-8 vengono convogliati attraverso un attenuatore, la fase, l'EQ a quattro bande, il processore di dinamiche e il delay, e vengono inviati ai bus 1-8, al bus stereo, e ai bus AUX 1-6. I canali di ingresso 1-8 hanno una funzione di uscita diretta (DIRECT OUT) che consente al loro segnale di essere inviato direttamente da vari 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:

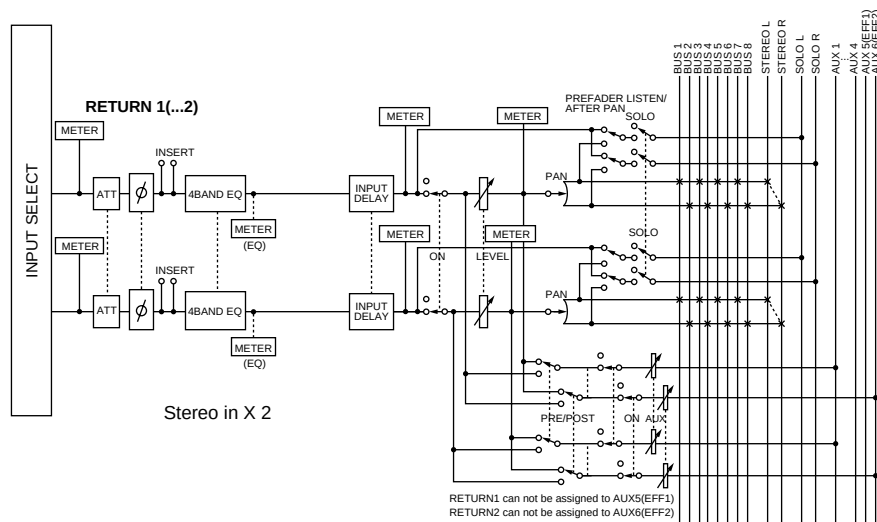
- 1 **Stereo**
- B **Nessun processore delle dinamiche**
- C **Nessuna uscita diretta**
- D **Assenza di send level al bus AUX 5 dal canale return 1**
- E **Assenza di send level al bus AUX 6 dal canale return 2**



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



- **Il canale di ritorno 1 non ha il livello di mandata per il bus AUX 5 e il canale di ritorno 2 non ha il livello di mandata per il bus AUX 6. Ciò serve a prevenire il loop di feedback che si verificherebbe se il segnale di ritorno da un effetto interno fosse reinviato allo stesso effetto.**
- **Il livello di mandata al corrispondente bus AUX non è disponibile anche se ai canali di ritorno 1/2 vengono assegnati altri segnali di ingresso.**



Recorder input patch

Questa sezione assegna i segnali di ingresso alle tracce del recorder. È possibile selezionare i seguenti segnali per le tracce 1-16.

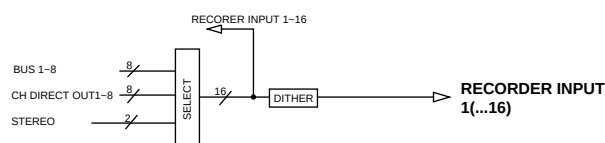
• BUS 1-8

I segnali di uscita dei bus 1-8.

• DIRECT OUT 1-8

I segnali di uscita diretti dei canali di ingresso 1-8.

Quando registrate sulla traccia stereo, verrà immesso il segnale d'uscita del bus stereo che è passato attraverso il canale d'uscita stereo (STEREO).

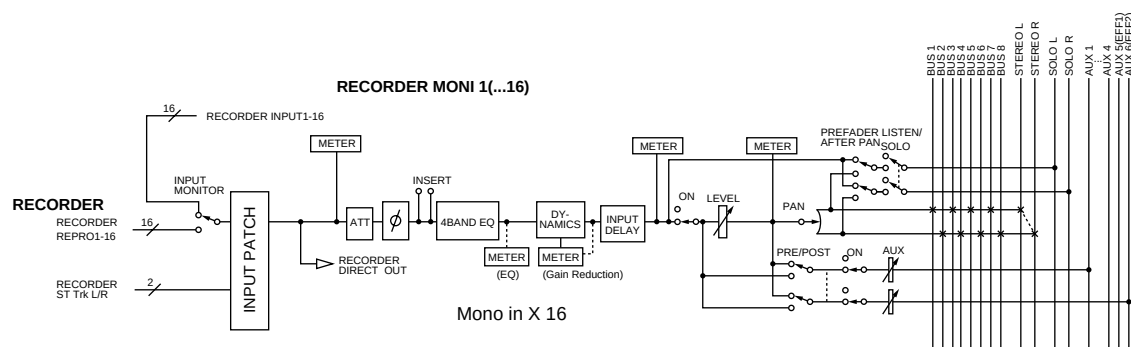


Canali Monitor 1-16

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

Solo quando verrà eseguito il playback della traccia stereo della song, l'uscita della traccia stereo viene "combinata" per monitorare i canali 1/2 e, durante questo tempo, verranno escluse forzatamente le tracce 1-16.

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.

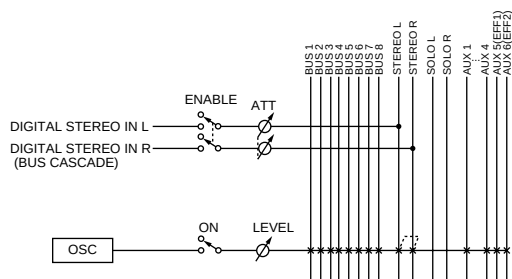


Collegamenti a cascata digitale

Il segnale di input proveniente dal jack DIGITAL STEREO IN del pannello posteriore può essere immesso a cascata direttamente nel bus stereo, invece di essere inviato via sezione input patch e combinato ad un canale di ingresso. Ciò è utile quando desiderate collegare un mixer digitale esterno alla sezione mixer dell'AW2816. Le impostazioni per il collegamento a cascata vengono fatte nella pagina D.In Setup della videata SETUP.

Oscillator

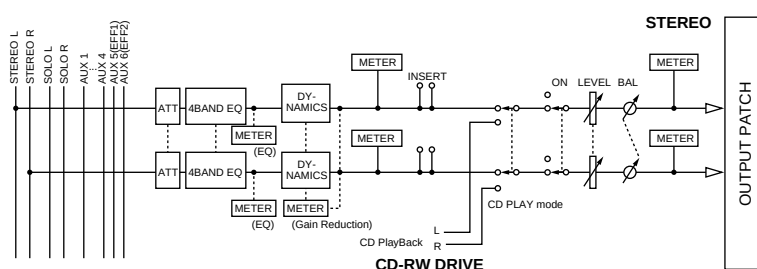
L'AW2816 ha un oscillatore incorporato, che vi consente di selezionare un'onda sinusoidale (100 Hz, 1 kHz, 10 kHz) o rumore bianco. Il segnale dell'oscillatore può essere inviato ai bus 1-8, bus AUX 1-6, oppure al bus stereo. Le impostazioni dell'oscillatore vengono fatte nella pagina Oscillator della 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.

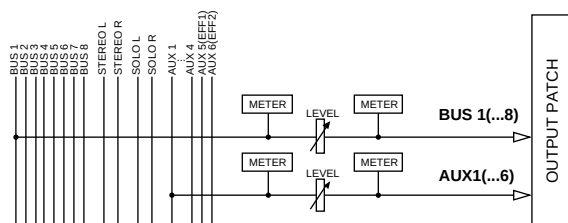


Bus 1-8

I segnali inviati da ciascun canale ai bus 1-8 passano attraverso un "master level", e vengono inviati alla sezione output patch. Il "master level" viene regolato nella pagina Bus della videata HOME.

Bus AUX 1-6

I segnali inviati ai bus AUX 1-6 da ciascun canale passano attraverso il master level, e vengono inviati alla sezione output patch. Il master level dei bus AUX 1-6 viene regolato nella pagina Bus della videata HOME.



Quando l'AW2816 è nella sua condizione di default, l'uscita dei bus AUX 5/6 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 OMNI OUT 1-4, ai jack STEREO OUT, al jack DIGITAL STEREO OUT, e alla scheda I/O installata nello slot OPTION I/O. È possibile selezionare i seguenti tipi di segnali.

• STEREO

Il segnale di uscita bus stereo convogliato attraverso il canale di output stereo.

• BUS 1-8

I segnali di output dei bus 1-8.

• AUX 1-6

I segnali di output dei bus AUX 1-6.

• CH DIRECT OUT 1-8

L'uscita diretta dei canali di ingresso 1-8.

• INSERT SEND

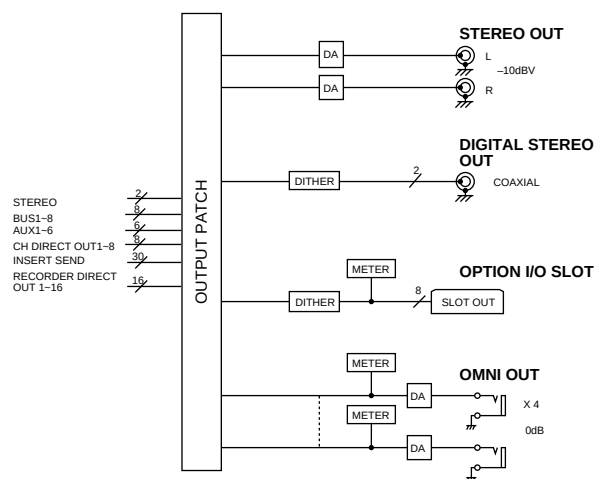
Uscite insertion per l'inserimento di effetti interni in ciascun canale.

• RECORDER DIRECT OUT 1-16

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

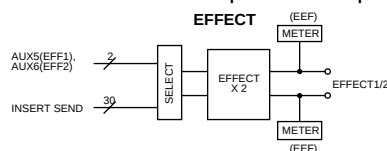


In generale, questi segnali output possono essere assegnati a qualsiasi jack o canale output. Per i jack STEREO OUT e DIGITAL STEREO OUT, verranno assegnati sempre due numeri adiacenti (dispari → pari).



Internal effect 1/2

Quando l'AW2816 si trova nella sua condizione di default, le uscite dei bus AUX 5/6 vengono combinate con gli ingressi degli effetti interni 1/2. Inoltre, le uscite degli effetti 1/2 vengono assegnate rispettivamente ai canali return 1/2. Se volete, per annullare queste assegnazioni, potete inserire gli effetti interni 1/2 in qualsiasi canale desideriate, oppure usare i bus AUX 5/6 e i canali return 1/2 per altri scopi.



Output Monitor/output headphone

Come jack di monitoraggio, l'AW2816 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'AW2816.

1 Se l'AW2816 è nella condizione di default

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

B Quando è attivato il tasto [SOLO]

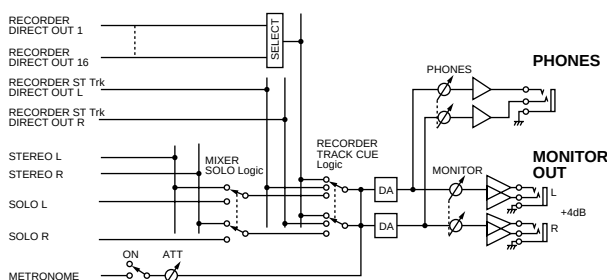
Il segnale del canale selezionato dal tasto [ON] verrà inviato al bus SOLO, ed emesso dai jack MONITOR OUT/PHONES. A questo punto, verranno esclusi tutti gli altri segnali.

C Quando è attivato il tasto [CUE]

Il segnale di uscita diretta della traccia selezionata dai tasti [REC TRACK SELECT] [1] -[16] [ST] verrà emesso dai jack MONITOR OUT/PHONES. Per questo tempo, verranno esclusi tutti gli altri segnali.

D 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 [CUE], avrà effetto soltanto il tasto [CUE].

La struttura della traccia dell'AW2816

Questa sezione spiega la struttura della traccia dell'AW2816. La sezione recorder dell'AW2816 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'AW2816 si trova in condizione di default, le uscite dei bus 1-8 sono combinate con gli ingressi delle tracce 1-8/9-16 e le uscite delle tracce 1-16 sono combinate con i canali monitor 1-16, consentendo la registrazione simultanea di 16 tracce al massimo. (Tuttavia, poiché vi sono solo 8 canali di ingresso mixer, normalmente possono essere registrati indipendentemente solo otto segnali d'ingresso.)

Tuttavia, il numero di tracce che possono essere risuonate in playback simultaneamente è limitato dal numero delle tracce che vengono registrate simultaneamente. Se aumentate il numero di tracce registrate simultaneamente, le tracce saranno automaticamente "muted", cioè escluse.

I prospetti sotto riportati indicano il numero di tracce registrabili simultaneamente e rieseguibili in playback simultaneamente, e il numero delle tracce che verranno escluse (muted) in ciascun caso, per le song a 16 e 24 bit.

• 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 con una song a 24 bit, se impostate quattro tracce per il modo record-ready, verranno automaticamente escluse (muted) quattro tracce. (Verranno escluse prima quelle tracce che non sono registrate). Dovete notare che, per una song a 16 bit o per una a 24 bit, predisponendo nove o più tracce sul modo record-ready, verranno escluse tutte le tracce, per cui

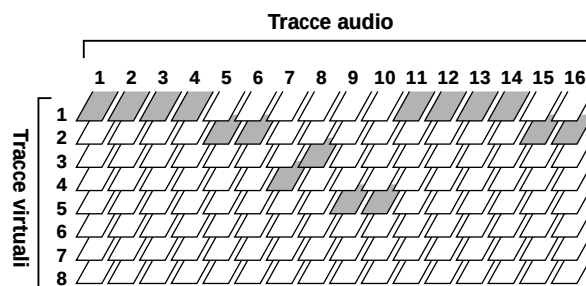
non vi sarà più possibile monitorare il playback della traccia.

Comunque, annullando semplicemente il modo record-ready non si eliminerà la condizione "mute" della traccia. Per poterla eliminare, dovete accedere alla videata METER (→P.351) ed escludere la condizione "mute" per ciascuna traccia oppure usare il tasto [ALL SAFE]. Se usate il tasto [ALL SAFE], la condizione "mute" e il modo record ready verranno annullati contemporaneamente per tutte le tracce.

Tracce virtuali

Sono tracce "virtuali" da 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.

Traccia stereo

La "traccia stereo" è indipendente dalle "tracce audio" e viene usata principalmente come una traccia master per creare un CD audio. L'AW2816 fornisce una traccia stereo per ciascuna song.

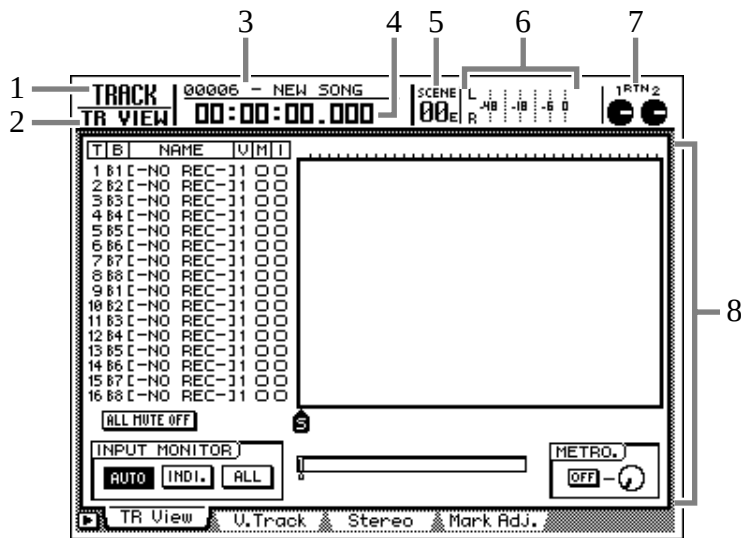
L'ingresso o input della traccia stereo è sempre collegato internamente all'uscita del canale di output stereo. Potete registrare il segnale del bus stereo semplicemente mettendo nel modo record la traccia stereo.

Mentre si registra la traccia stereo, le tracce audio normali da 1 a 16 sono soltanto disponibili per il playback. Quando effettuate il playback della traccia stereo, l'uscita di quest'ultima viene automaticamente assegnata ai canali monitor 1/2. Durante questo tempo, tutte le tracce audio da 1 a 16 saranno "muted", cioè temporaneamente escluse e non potranno essere reinserite.

Display

Questa sezione vi spiega quello che vedrete sul display LCD del pannello superiore. Il display nel

pannello superiore visualizza le seguenti informazioni.



A Nome della videata

È il nome della videata selezionata correntemente.

B 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.

C Nome della song

È il nome della song correntemente selezionata.

D Contatore

Visualizza la posizione corrente della song. Le unità del display del contatore possono essere selezionate come qui indicato. (→P.238).

• Display Time (SECOND)

..... Ore:minuti:secondi:millise-
condi

• 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)



Tip! Quando tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [F1], nella pagina TR View della videata TRACK verrà visualizzato sul contatore il tempo residuo di registrazione.

E Numero di scena

È il numero della scena selezionata in quel momento (scena corrente). Se sono stati editati i parametri mix dell'ultima scena memorizzata/richiamata, nella parte in basso a destra apparirà il simbolo "E".

F Misuratori di livello L/R

Questi misuratori di livello mostrano il livello di uscita del canale di uscita stereo (il segnale passante attraverso EQ ed il processore di dinamiche).

G Manopole RTN 1/2

Queste manopole indicano i livelli d'ingresso dei canali di ritorno 1/2, o il livello di mandata dal canale di ritorno 1 al bus AUX 6 (il livello di mandata dal canale di ritorno 2 al bus AUX 5). La manopola sarà evidenziata sulle posizioni di $-\infty$ dB, 0 dB e +6 dB.



Tip! Quando premete i tasti [▼]/[▲] della sezione SCENE MEMORY, se l'AW2816 è nella condizione di default, verrà visualizzato brevemente nelle aree 6 e 7 il nome della scena selezionata e le informazioni relative al tempo/time signature correnti.

H 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.



Cursore

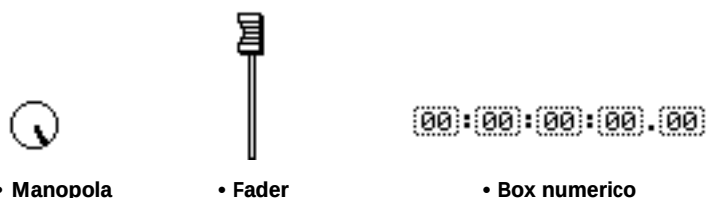
Pulsanti

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 alla loro destra.

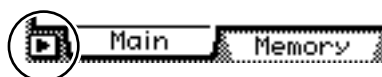


Tab

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.



Operazioni base dell'AW2816

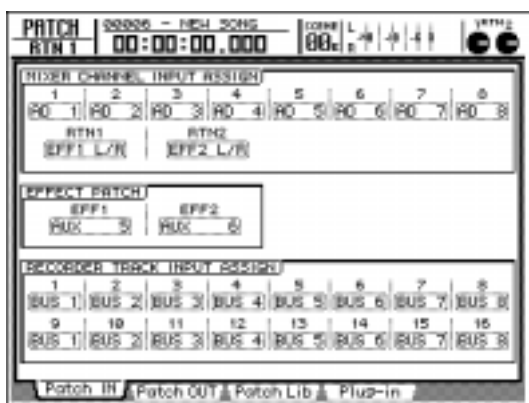
Questa sezione spiega le operazioni base dell'AW2816 come le operazioni a video e la selezione dei canali.

Accesso ad una videata/pagina

Per agire sui parametri mix o per editare le impostazioni interne dell'AW2816, dovete prima richiamare la videata desiderata nel display. Se una videata è costituita da due o più pagine, dovete selezionare la pagina desiderata.

1 Premete il tasto relativo alla videata desiderata.

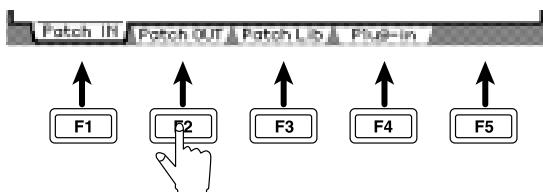
Quando premete un tasto nel pannello superiore o il tasto [METER] apparirà sul display una delle sezioni WORK NAVIGATE, UNIT, MIXER, FADER MODE, RECORDER, o AUTOMATION. Per esempio, l'illustrazione seguente mostra la videata PATCH che appare quando premete il tasto [PATCH] della sezione UNIT.



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 alla pagina desiderata.

Ciascun tab visualizzato nella parte inferiore della videata corrisponde ad un tasto funzione [F1]–[F5], come mostrato nell'illustrazione. Per esempio, se volete accedere alla pagina Patch OUT della videata PATCH, premete il tasto [F2].



- Premendo ripetutamente lo stesso tasto nello step 1, potete passare ciclicamente attraverso le varie pagine della videata.
- In questo manuale, consecutive operazioni sui tasti vengono rappresentate come "tasto [PATCH] → tasto [F2]" (che vuol dire: premere prima il tasto [PATCH] poi il tasto [F2]).

Attivazione/disattivazione (on/off) di un pulsante

Ecco come attivare/disattivare un pulsante visualizzato nella videata.

1 Usate i tasti CURSOR per spostare il cursore sul pulsante desiderato.



2 Premete il tasto [ENTER].

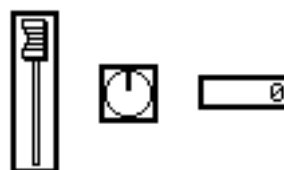


Il pulsante verrà attivato o disattivato. Un pulsante evidenziato è attualmente impostato su "on" (attivato).

Editare il valore di un fader/manopola/box numerico

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

1 Usate i tasti CURSOR per spostare il cursore sul fader/manopola/box numerico che desiderate.



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



Uso dei pulsanti-funzione aggiuntivi

Quando nella parte inferiore sinistra delle videate viene visualizzato il simbolo  potete premere il tasto [SHIFT] per accedere a nuovi pulsanti nella parte inferiore del display per usare varie funzioni aggiuntive.

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

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



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.



Tip! In questo manuale, operazioni contemporanee sui tasti, dove un tasto viene tenuto premuto mentre si preme anche il successivo, vengono indicate ad esempio come "tasto [SHIFT] + tasto [F3]" (che vuol dire: tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [F3]).

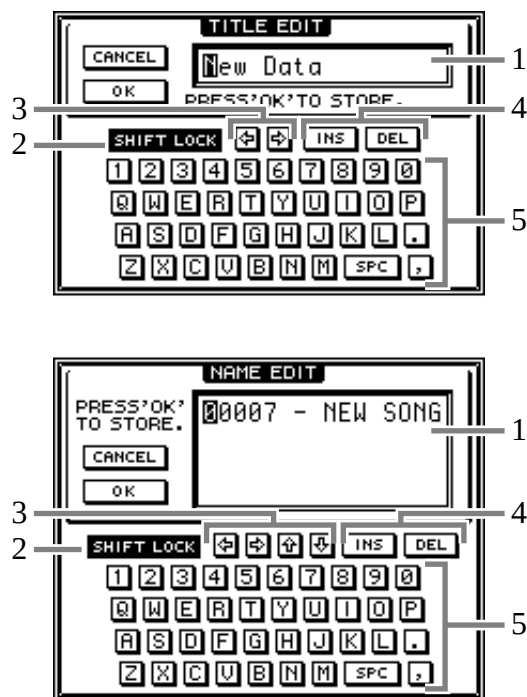
Immissione del testo

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.

1 Eseguite l'operazione Save di 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.



Ciascuna finestra di popup contiene le seguenti aree e funzioni.

A Box di immissione testo

In questo box vengono visualizzati caratteri, numeri e simboli da voi immessi. Quando immagazzinate per la prima volta una nuova library o scena, viene immesso un nome di default. Il testo evidenziato indica che il carattere può essere editato.

B Pulsante SHIFT LOCK

Questo cambia il tipo di carattere che verrà immesso dalla palette dei caratteri (5).

C Pulsanti [///]

Questi pulsanti spostano l'area evidenziata all'interno del box d'immissione testo. I pulsanti / vengono usati solo in una finestra di popup che permette l'immissione di oltre 16 caratteri.

D Pulsante INS/Pulsante DEL

Il pulsante INS inserisce uno spazio nell'area evidenziata del box d'immissione testo. I caratteri successivi vengono spostati all'indietro.

Il pulsante DEL cancella il carattere evidenziato nell'area d'immissione testo. I caratteri successivi vengono spostati in avanti.

E Palette del testo

Qui è possibile selezionare il carattere da inserire nel box di immissione testo (1). In combinazione con la condizione on/off del pulsante SHIFT LOCK, sono disponibili i seguenti caratteri, simboli e numeri.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
spc (spazio) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ! " # & / * - + < > ; :

2 Usate i tasti [CURSOR] per spostare il cursore all'interno della palette dei caratteri per scegliere il carattere che vi occorre e premete il tasto [ENTER].

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

3 Usate la stessa procedura per i restanti caratteri da immettere.



- **Anziché i pulsanti** [↩]/[↪], potete anche usare il dial [DATA/JOG] per spostare a destra e a sinistra l'area evidenziata.
- Se intendete correggere un carattere immesso per errore, usate i pulsanti [↩]/[↪] o il dial [DATA/JOG] per specificare la posizione del carattere e usate la palette del testo per selezionarne uno nuovo.

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

Se state salvando una scena o una "library", a questo punto il nuovo nome verrà confermato e la finestra di popup di TITLE EDIT si chiuderà.

Se state creando una nuova song, si chiude la finestra NAME EDIT e appare la finestra COMMENT EDIT, che vi permette di assegnare un commento alla song. Le operazioni possibili in questa finestra sono le stesse della finestra NAME EDIT.



- Se decidete di cancellare l'operazione, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER]. Il nome da voi immesso verrà scartato e riapparirà la videata precedente.
- Ad una scena o una "library" può essere assegnato un nome di 16 caratteri al massimo, mentre un nome di song e un commento possono avere fino a 64 caratteri.

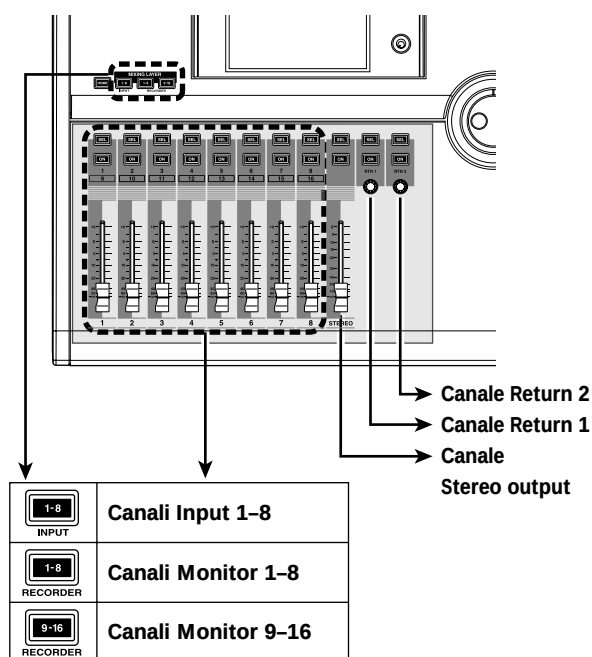
Selezione di un canale

Per poter agire sui parametri mix di un canale sull'AW2816, dovete prima selezionare il canale su cui intendete operare. Ecco come si seleziona un canale.

1 Usate i tasti della sezione MIXING LAYER per selezionare il "mixing layer" su cui intendete operare.

Nell'AW2816, i controlli per i canali mono nei tasti del pannello superiore ([SEL] 1-8, [ON] 1-8, fader 1-8) vengono condivisi fra i canali input 1-8 e i canali monitor 1-16. Per questo motivo, dovete prima selezionare il mixing layer (gruppo di otto canali) che contiene il canale su cui dovete operare.

Secondo il tasto da voi selezionato nella sezione MIXING LAYER, i canali azionati dalla sezione fader cambiano come segue.



I tasti [SEL], [ON], e i fader (controlli) del canale di uscita stereo e dei canali di ritorno 1/2 non sono influenzati dalle operazioni dei tasti della sezione MIXING LAYER.

2 Se desiderate agire sui fader, usate il tasto [HOME] e i tasti [AUX1] – [AUX6] della sezione FADER MODE per selezionare il modo fader.

I fader da 1 a 8 vengono usati per regolare i livelli d'ingresso del mixing layer selezionato o i livelli di mandata ad AUX 1-6. Per selezionare i parametri che saranno controllati dai fader 1-8, usate i tasti della sezione FADER MODE.

La tabella seguente mostra come i parametri controllati dai fader 1-8 cambiano secondo il modo fader.

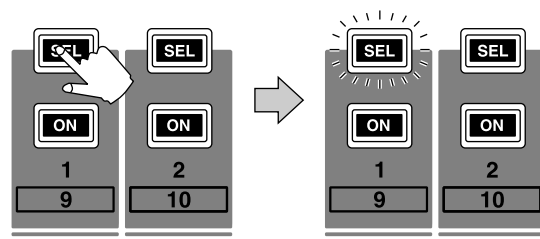
Modo Fader	Fader 1-8		
	MIXING LAYER : INPUT [1-8]	MIXING LAYER : RECORDER [1-8]	MIXING LAYER : RECORDER [9-16]
HOME	Livelli di ingresso dei canali input 1-8	Livelli di ingresso dei canali monitor 1-8	Livelli di ingresso dei canali monitor 9-16
AUX 1	Livelli di mandata dai canali input 1-8 al bus AUX 1	Livelli di mandata dai canali monitor 1-8 al bus AUX 1	Livelli di mandata dai canali monitor 9-16 al bus AUX 1
AUX 2	Livelli di mandata dai canali input 1-8 al bus AUX 2	Livelli di mandata dai canali monitor 1-8 al bus AUX 2	Livelli di mandata dai canali monitor 9-16 al bus AUX 2
AUX 3	Livelli di mandata dai canali input 1-8 al bus AUX 3	Livelli di mandata dai canali monitor 1-8 al bus AUX 3	Livelli di mandata dai canali monitor 9-16 al bus AUX 3
AUX 4	Livelli di mandata dai canali input 1-8 al bus AUX 4	Livelli di mandata dai canali monitor 1-8 al bus AUX 4	Livelli di mandata dai canali monitor 9-16 al bus AUX 4
AUX 5	Livelli di mandata dai canali input 1-8 al bus AUX 5 (effect 1)	Livelli di mandata dai canali monitor 1-8 al bus AUX 5 (effect 1)	Livelli di mandata dai canali monitor 9-16 al bus AUX 5 (effect 1)
AUX 6	Livelli di mandata dai canali input 1-8 al bus AUX 6 (effect 2)	Livelli di mandata dai canali monitor 1-8 al bus AUX 6 (effect 2)	Livelli di mandata dai canali monitor 9-16 al bus AUX 6 (effect 2)

Modo Fader	Fader STEREO	Controllo [RTN 1]	Controllo [RTN 2]
HOME	Livello d'uscita del canale d'uscita stereo	Livello del canale di ritorno 1	Livello del canale di ritorno 2
AUX 1		Livello di mandata dal canale di ritorno 1 al bus AUX 1	Livello di mandata dal canale di ritorno 2 al bus AUX 1
AUX 2		Livello di mandata dal canale di ritorno 1 al bus AUX 2	Livello di mandata dal canale di ritorno 2 al bus AUX 2
AUX 3		Livello di mandata dal canale di ritorno 1 al bus AUX 3	Livello di mandata dal canale di ritorno 2 al bus AUX 3
AUX 4		Livello di mandata dal canale di ritorno 1 al bus AUX 4	Livello di mandata dal canale di ritorno 2 al bus AUX 4
AUX 5		—	Livello di mandata dal canale di ritorno 1 al bus AUX 5 (effect 1)
AUX 6		Livello di mandata dal canale di ritorno 1 al bus AUX 6 (effect 2)	—

3 Per operare sui parametri mix di un canale specifico, passate alla pagina/videata corrispondente e premete il tasto [SEL] del canale desiderato.

Per impostare i parametri mix come pan, EQ e dynamics, passate alla pagina/videata corrispondente e premete il tasto [SEL] per selezionare il canale desiderato. (In alternativa, potete selezionare il canale prima di accedere alla videata/pagina).

Il tasto [SEL] del canale corrispondente si accende. Inoltre, per indicare l'oggetto delle operazioni, sul display verrà selezionato quel canale.



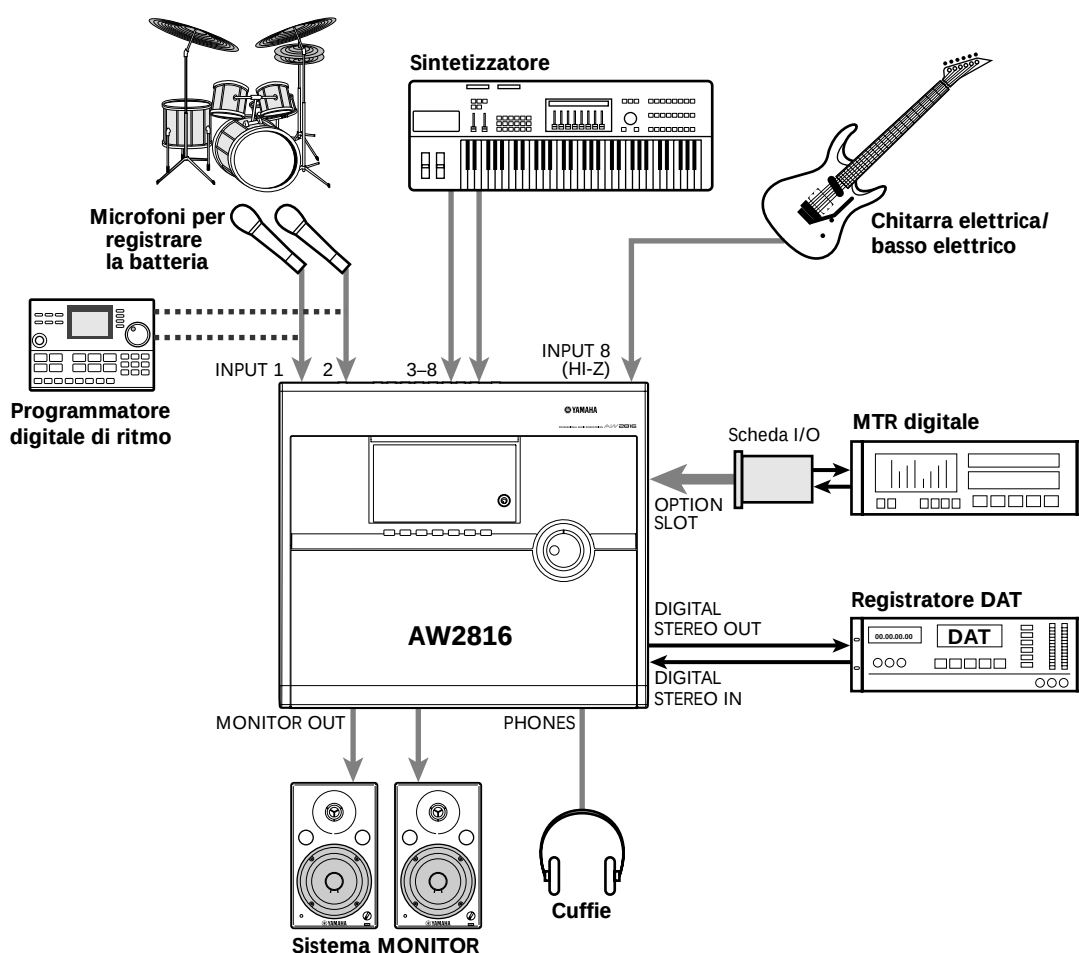
Per spiegare le operazioni base della registrazione multitraccia e del mixdown sull'AW2816, questo capitolo descrive come potete registrare con successo strumenti come un programmatore digitale di ritmo, un basso, una chitarra ed una tastiera per creare una song. Imparerete anche altre tecniche avanzate che troverete utili.

Collegamenti e setup

Questa sezione spiega i collegamenti con dispositivi esterni, la creazione di una song, le impostazioni di word clock ed altre cose che vi occorrono prima di iniziare a registrare.

Effettuare i collegamenti

Il diagramma seguente mostra degli esempi comuni di collegamenti del segnale audio. Fate riferimento a questo diagramma e collegate i microfoni, gli strumenti o i dispositivi esterni che userete.



- Collegate gli strumenti di livello-linea (program-matori digitali di ritmo e sintetizzatori) ai jack INPUT 1-8 (phone).
- Se usate i microfoni, collegateli ai jack INPUT 1-8 (phone) oppure ai jack INPUT 1/2 (XLR).
- Se usate i microfoni a condensatore che richiedono l'alimentazione phantom, collegateli ai jack INPUT 1/2 (XLR) e posizionate su on l'interruttore (PHANTOM +48V ON/OFF) sul pannello posteriore.
- Se state collegando una chitarra elettrica o un basso elettrico attraverso un direct box o un pre-amp, collegatela al jack INPUT 1/2 (XLR) o INPUT 1-8 (phone), secondo il tipo di connettore di uscita.
- Se state collegando direttamente uno strumento ad alta impedenza come una chitarra elettrica od un basso elettrico con pickup passivi, collegatelo al jack INPUT 8 (HI-Z).

Creazione di una nuova song

Sull'AW2816, tutte le informazioni occorrenti per riprodurre una song (regolazioni mixer, recorder, i dati audio ecc.) vengono gestite come una "song". Quando intendete iniziare una nuova registrazione, dovete partire appunto con la creazione di una nuova song.



Tip!

Quando formattate l'hard disk interno, verrà creata una nuova song 44.1 kHz/16 bit e verrà caricata la volta successiva in cui verrà acceso l'AW2816. Se intendete usare questa song, non è necessaria la procedura seguente.

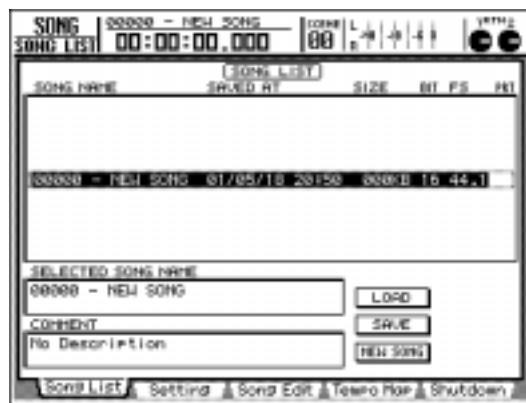
- 1** Accendete nell'ordine seguente: dispositivi esterni collegati all'AW2816 → l'AW2816 → il vostro sistema di monitoraggio.

Quando accendete l'AW2816, verrà caricata automaticamente la song che è stata usata più recentemente.



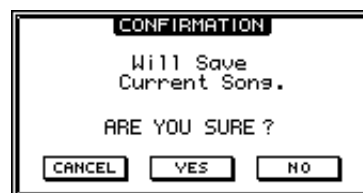
Se all'AW2816 sono collegati dispositivi SCSI, l'AW2816 potrebbe non avviarsi correttamente se viene acceso quando sono ancora spenti gli altri dispositivi SCSI collegati. Questi ultimi devono essere accesi prima dell'AW2816.

- 2** 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 le song esistenti.



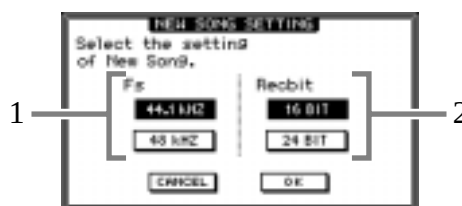
- 3** Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] per spostare il cursore sul pulsante NEW SONG nella parte inferiore destra dello schermo e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra di popup (quella a comparsa) che vi chiede se intendete salvare la song in corso (indicata come "current song").



- 4** Spostate il cursore sul pulsante YES se intendete salvare la song corrente o il pulsante NO se non desiderate salvarla, e premete il tasto [ENTER].

Appare la finestra di popup NEW SONG SETTING.



In questa finestra potete specificare gli attributi della nuova song.

- Fs**
Seleziona la frequenza di campionamento (44.1 kHz/48 kHz) dei dati audio che verranno registrati sull'hard disk. Spostate il cursore sul pulsante 44.1 kHz o 48 kHz, e premete il tasto [ENTER].
- Recbit**
Seleziona il numero di bit di quantizzazione (16 bit/24 bit) dei dati audio che verranno registrati sull'hard disk. Spostate il cursore sul pulsante 16 BIT o sul pulsante 24 BIT, e premete il tasto [ENTER].

- 5** Usate i pulsanti Fs e Recbit per selezionare la frequenza di campionamento e il numero dei bit di quantizzazione per la song appena creata.



- **Non è possibile cambiare la frequenza di campionamento o la quantizzazione dopo aver creato la song.**
- **La quantizzazione qui selezionata influenza il numero delle tracce che possono essere suonate simultaneamente mentre vengono registrate simultaneamente più tracce. Se avete bisogno di 8 tracce per la registrazione simultanea e 16 tracce di playback simultaneo, dovete impostare 16 bit (→P.33).**
- **Se intendete scrivere la song su un CD audio, dovete selezionare 44.1 kHz come frequenza di campionamento. Non è possibile creare un audio CD da una song la cui frequenza di campionamento è 48 kHz.**

- 6** Spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Appare la finestra di popup MIXER DATA IMPORT. In questa finestra potete scegliere di importare (caricare) le varie regolazioni come dati mixer (non audio) dalla song corrente per riversarle nella song di nuova creazione. Per questo esempio, non avete bisogno di effettuare qui alcuna selezione.



- **Se come frequenza di campionamento selezionate 48 kHz, appare una finestra di popup dopo lo step 5, che vi informa che non sarà possibile creare un CD da questa song. Spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].**
- **I dati mixer possono essere importati anche dopo che è stata creata una nuova song (→P.155).**

- 7** Spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra di popup NAME EDIT, che vi permette di assegnare un nome alla nuova song.



- 8** Usate la palette dei caratteri per inserire un nome per la song fino ad un massimo di 64 caratteri. (Per i dettagli circa l'inserimento dei caratteri, vedere a pagina 37.) Quando avete finito, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra di popup COMMENT EDIT che vi permette di assegnare un commento alla nuova song.



- 9** Se volete, inserite un commento con lo stesso metodo con cui immettete il nome della song. Quindi spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Verrà creata in tal modo la nuova song.



- **Il nome e il commento della song sono modificabili anche dopo la sua creazione (→P.150).**
- **Negli step 5-8, potete cancellare la creazione di una nuova song spostando il cursore sul pulsante CANCEL e premendo il tasto [ENTER].**

Impostazioni di Word clock

“Word clock” rappresenta i dati di clock che agiscono come riferimento di tempo per l'elaborazione digitale dei dati audio. Se dati audio digitali vengono trasmessi o ricevuti fra l'AW2816 e un dispositivo audio digitale esterno, ogni dispositivo deve usare lo stesso word clock. In particolare, un dispositivo deve essere impostato per funzionare come “word clock master” (quello che trasmette i dati di word clock) e gli altri dispositivi devono essere impostati per funzionare come “word clock slave” (i dispositivi cioè che seguono il word clock fornito dal master).

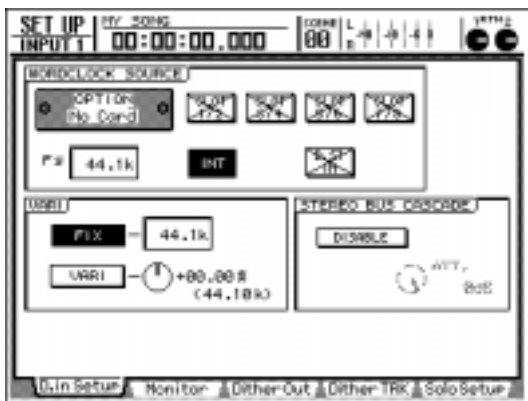
Se state collegando digitalmente all'AW2816 un dispositivo esterno come un registratore multitraccia (MTR digitale) o un campionario, selezionate il word clock master come descritto qui di seguito.



- **Sappiate che, se il vostro sistema contiene un dispositivo non sincronizzato, si manifesta del rumore di click e sfasamento.**
- **Anche se un dispositivo esterno non è collegato digitalmente, appare un messaggio “WRONG WORD CLOCK!” se l'impostazione di word clock non è appropriata e non sarà possibile registrare correttamente. Vi preghiamo di controllare le regolazioni di word clock, spiegate nella procedura seguente.**

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

Appare la pagina D.in Setup della videata SETUP, in cui potete effettuare le vostre regolazioni di word clock.



Nell'area WORD CLOCK SOURCE di questa pagina, potete selezionare una delle seguenti sorgenti word clock a cui potete sincronizzare l'AW2816.

• SLOT 1/2-7/8

I dati di clock inclusi nel segnale di ingresso della scheda I/O digitale verranno usati come sorgente word clock. Potete selezionare una coppia di canali di ingresso (1/2-7/8) dalla scheda I/O digitale e l'AW2816 si sincronizzerà ai dati di clock inclusi in quel segnale di ingresso.

• D.ST IN

Verranno usati come word clock sorgente (source) i dati di clock inclusi nel segnale di ingresso del connettore DIGITAL STEREO IN.

• INT

Usate il clock interno dell'AW2816.



Un pulsante verrà evidenziato per indicare che è stato selezionato come word clock source corrente.



Una X sovrapposta ad un pulsante indica che non viene immesso alcun segnale audio digitale nello slot o nel jack corrispondente.



Una linea diagonale sovrapposta su un pulsante indica che un segnale audio digitale viene immesso nello slot o nel jack corrispondente, ma non è sincronizzato al clock interno dell'AW2816.



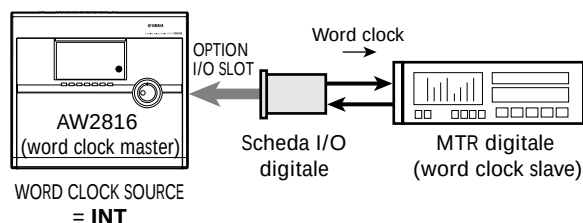
I pulsanti senza X o una barra indicano che un segnale audio digitale viene immesso nello slot o al jack corrispondente ed è sincronizzato al clock interno dell'AW2816.

2 Nell'area WORD CLOCK SOURCE, selezionate la sorgente desiderata di clock e spostate il cursore sul pulsante corrispondente.

Il clock sorgente che dovrete selezionare dipende dal sistema in cui state usando l'AW2816. Qui descriveremo parecchi esempi tipici.

• Impiego dell'AW2816 come word clock master

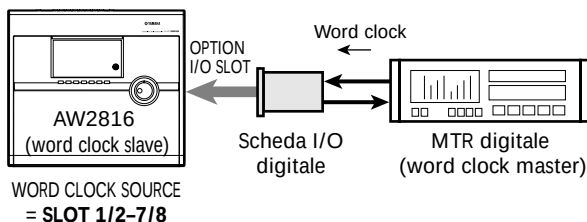
Se all'AW2816 non è collegato alcun dispositivo audio digitale, oppure se volete che l'AW2816 sia il word clock master che verrà seguito da altri dispositivi esterni (ad esempio un MTR digitale), attivate (on) il pulsante INT. Dovreste sempre usare questa impostazione quando registrate dal jack DIGITAL STEREO OUT dell'AW2816 su un registratore DAT o MD.



Impostate il registratore MTR digitale in modo che esso utilizzi il word clock incluso nel segnale di ingresso proveniente dall'AW2816.

- **Impiego dell'MTR digitale come word clock master**

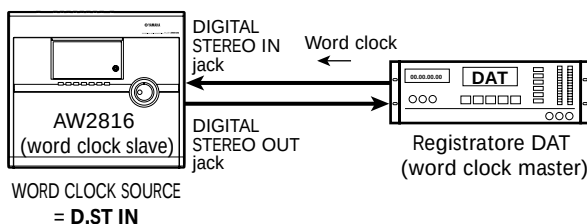
In questo caso, l'MTR digitale sarà il word clock master, e l'AW2816 seguirà il word clock incluso nel segnale di ingresso proveniente dalla scheda I/O digitale. Attivate (on) uno dei pulsanti SLOT 1/2-7/8.



Impostate l'MTR digitale in modo che funzioni usando il proprio clock interno.

- **Impiego di un registratore DAT o MD come word clock master**

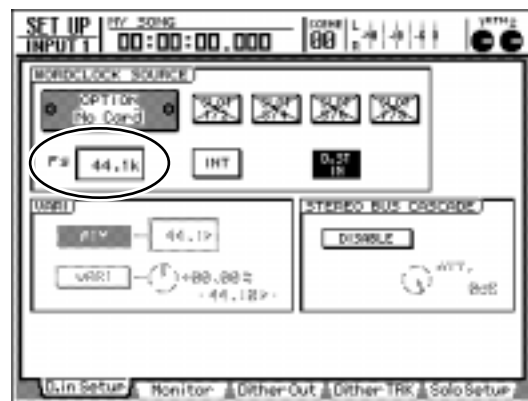
Se intendete registrare il segnale da un registratore DAT o MD nell'AW2816 attraverso il jack DIGITAL STEREO IN, attivate (on) il pulsante D.ST IN.



La maggior parte dei registratori DAT e MD di tipo consumer sono progettati per bloccare forzatamente il word clock del segnale di ingresso durante la registrazione. Tali registratori DAT possono essere usati come word clock master solo durante il playback.

3 Dopo aver selezionato il pulsante appropriato, premete il tasto [ENTER].

L'AW2816 si commuta sulla sorgente clock specificata. La frequenza di campionamento del segnale selezionato in quel momento come clock source viene individuato mediante il campo Fs (frequenza di campionamento) nella parte superiore sinistra del display.



- Se state usando il clock interno dell'AW2816 come clock source, la frequenza di campionamento selezionata quando create la song corrente sarà quella dell'intero sistema.
- Se desiderate che l'AW2816 segua una sorgente di clock esterna, dovete accertarvi che la frequenza di campionamento della song corrisponda al valore visualizzato nel campo Fs. Se i valori differiscono, è probabile che il pitch cambi se impostate il clock source nuovamente su "INT" (clock interno).
- Per cambiare le sorgenti di clock è probabile che venga richiesto un certo tempo e durante questo tempo vi sarà soltanto silenzio.
- Dopo aver cambiato la sorgente di clock (clock source), verificate che non venga sovrapposto il simbolo X o / sul pulsante che avevate selezionato allo step 3. Nel caso venisse visualizzato il simbolo X o il simbolo della barra, oppure se viene visualizzato un messaggio di errore, controllate se sono appropriate la regolazione di clock e i collegamenti del dispositivo esterno.

Registrazione la prima traccia

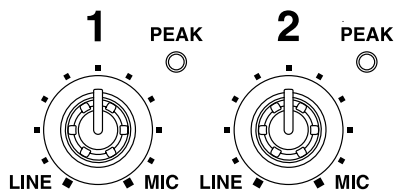
Questo paragrafo spiega come registrare la prima traccia. Come esempio, ipotizzeremo che voi desideriate registrare sulle tracce 1/2 un programmatore digitale di ritmi (o dei microfoni per batterie) collegati ai jack INPUT 1/2.



La procedura sotto descritta parte dal presupposto che l'AW2816 sia in condizioni di default. Se sono state già modificate le regolazioni interne, richiamate il numero di scena 00 dalla memoria di scena per riportare le regolazioni interne dell'AW2816 nella condizione di default (→P.129).

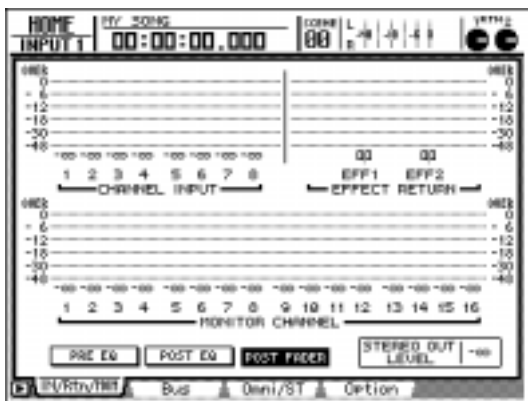
Regolare il livello di ingresso

1 Mentre viene prodotto il suono sullo strumento collegato ai jack INPUT 1/2, regolate i controlli [GAIN] 1/2 in modo che gli indicatori PEAK 1/2 lampeggino debolmente ai livelli di volume più alto.



I controlli [GAIN] regolano la sensibilità degli ingressi analogici. Per registrare con la più ampia gamma dinamica e con meno rumore, impostate i controlli [GAIN] più alti possibili senza che si manifesti la saturazione.

2 Premete il tasto [HOME] → tasto [F1]. Appare la pagina IN/Rtn/MON della videata HOME. Questa pagina mostra i misuratori che indicano i livelli di ingresso dei canali di input, quelli di ritorno e i canali monitor.



3 Nella sezione MIXING LAYER, premete il tasto INPUT [1-8] per selezionare i canali di ingresso 1-8 come mixing layer.

Il tasto INPUT [1-8] si accende e ora potete usare i tasti [SEL] 1-8, i tasti [ON] 1-8 e i fader 1-8 per controllare i canali di ingresso 1-8.



- “Mixing layer” indica il gruppo di canali che viene controllato mediante i controlli del pannello e precisamente con i tasti [SEL] 1-8, [ON] 1-8 e i fader 1-8 (→P.38).
- Anche se commutate su un diverso gruppo di mixing, vengono memorizzate le posizioni di fader e la condizione del tasto [ON] per il mixing layer precedente, e i fader e i tasti ritorneranno alla loro condizione precedente quando richiamate nuovamente quel mixing layer.

4 In basso a sinistra della pagina IN/Rtn/MON, accertatevi che sia attivato (on) il pulsante POST FADER.

Se è attivato (on) un altro pulsante (PRE EQ/POST EQ), spostate il cursore sul pulsante POST FADER e premete il tasto [ENTER]. Ora i misuratori indicheranno i livelli di ingresso post-fader.

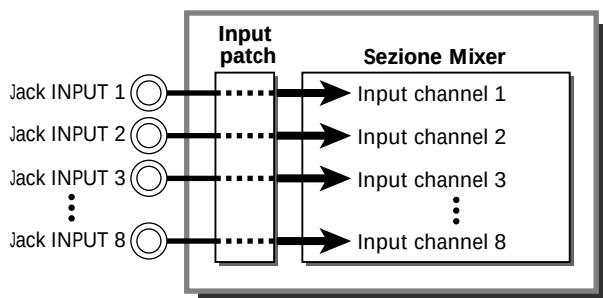


I livelli di ingresso pre-EQ verranno visualizzati se è attivato (on) il pulsante PRE EQ, e i livelli di ingresso pre-fader post-EQ verranno visualizzati se è attivato il pulsante POST EQ.

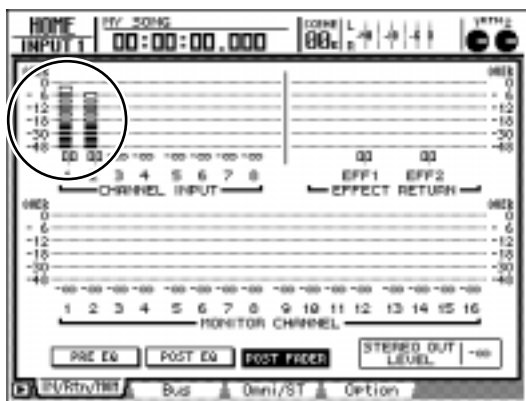
5 Accertatevi che siano inseriti (accesi) i tasti [ON] 1/2 e portate i fader 1/2 sulla posizione 0 dB.

6 Mentre produce il suono con il vostro strumento, osservate il misuratore di livello sullo schermo per vedere i livelli di ingresso per i canali 1/2.

Se l'AW2816 è in condizione di default, i segnali di ingresso dei jack INPUT 1-8 vengono assegnati rispettivamente ai canali 1-8, come mostra il diagramma seguente. Ciò vuol dire che i segnali provenienti dal programmatore digitale di ritmi (o dai microfoni per la registrazione della batteria) collegati ai jack INPUT 1/2 sono connessi ai canali di ingresso 1/2.



Per questo esempio, portate i fader dei canali di ingresso 1/2 sulla posizione 0 dB e osservate i misuratori nella pagina IN/Rtn/MON della videata HOME per verificare che i segnali vengano immessi.



- Se i misuratori di livello per i canali di ingresso 1/2 raggiungono la posizione "OVER", collegate se i fader 1/2 sono nella posizione 0 dB, e quindi abbassate i controlli [GAIN] 1/2.
- Se necessario, il tipo di segnale assegnato ai canali di ingresso 1-8 può essere cambiato. Per i dettagli, consultate la pagina 71.

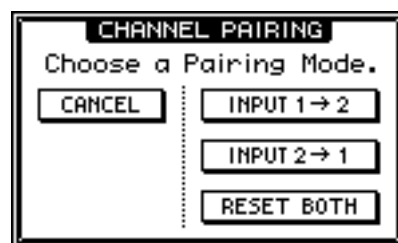
Abbinamento di due canali

L'AW2816 consente di specificare come una coppia stereo i canali di ingresso e i canali monitor adiacenti di numero dispari → numero pari. Quando due canali vengono abbinati, i loro parametri mix saranno collegati, ad eccezione di phase, pan e effect insert. Quando si immette una sorgente stereo, è conveniente abbinare i canali di ingresso.

1 Per assegnare i canali di ingresso 1/2 come una coppia stereo, tenete premuto il tasto [SEL] 1 e premete il tasto [SEL] 2.

Se premete simultaneamente due tasti [SEL] adiacenti dispari → pari, appare una finestra di popup CHANNEL PAIRING che vi consente di specificare come deve essere effettuato l'abbinamento.

2 Spostate il cursore su uno dei seguenti pulsanti.



- **INPUT x → y** (x=numero dispari, y=numero pari)
I parametri del canale dispari verranno copiati in quello di numero pari.
- **INPUT y → x** (x=numero dispari, y=numero pari)
I parametri del canale pari verranno copiati in quello dispari.
- **RESET BOTH**
I parametri di entrambi i canali verranno riportati sui valori di default.

3 Quando avete selezionato il metodo di abbinamento, premete il tasto [ENTER].

I due canali saranno in tal modo abbinati.



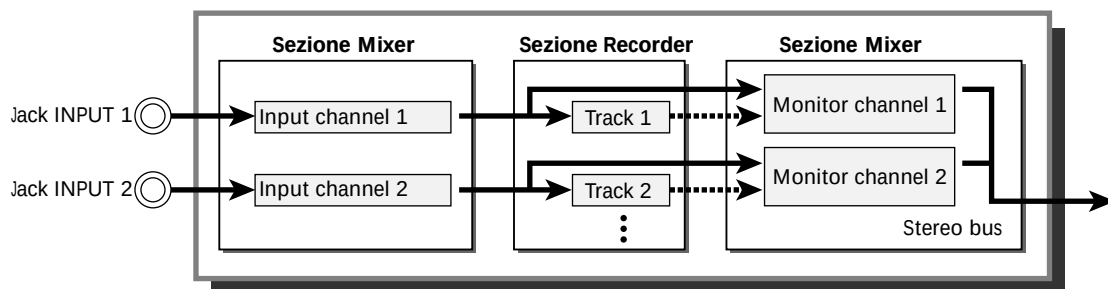
- Se selezionate RESET BOTH, i fader 1/2 si sposteranno in giù sulla posizione di -infinito. Riportateli su 0 dB.
- Per annullare l'abbinamento dei canali, tenete premuto uno dei tasti [SEL] e premete l'altro tasto [SEL] per visualizzare una finestra di popup che vi chiede se realmente intendete cancellare l'abbinamento. Spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].
- L'abbinamento può anche essere impostato/cancellato nella pagina Pair della videata PAN (→P.295).



Quando i canali sono abbinati, dovete azionare soltanto uno dei fader della coppia. Se tentate di muoverli entrambi simultaneamente, i motori vengono forzati, causando malfunzionamento.

Combinazione dei segnali di ingresso negli ingressi recorder

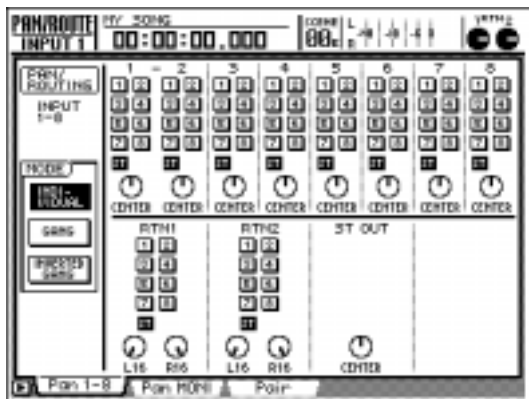
Quando registrate sull'AW2816, potete inviare direttamente i segnali di ciascun canale di ingresso agli input del registratore (tracce) o inviarli attraverso i bus 1–8 agli ingressi del registratore (recorder). In questo esempio, cambieremo le impostazioni interne come mostrato dal diagramma, in modo che i segnali provenienti dal programmatore digitale di ritmo (microfoni per la registrazione di batteria) collegati ai canali di ingresso 1/2 vengano direttamente inviati agli ingressi delle tracce 1/2.



Se intendete mixare più canali di ingresso e registrarli in una o due tracce, è comodo indirizzarli attraverso i bus 1–8 ed inviarli alle tracce del recorder. Questo metodo di registrazione viene spiegato nel Capitolo 14 “Mixaggio e registrazione di più canali” (→P.230).

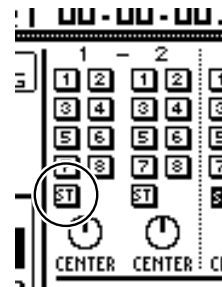
1 Premete il tasto [PAN] → tasto [F1].

Appare la pagina Pan 1–8 della videata PAN/ROUTE. In questa pagina potete impostare il pan (o il balance) di ciascun canale ed assegnarlo ai bus.



2 Spostate il cursore sul pulsante ST del canale di ingresso 1 e premete il tasto [ENTER] per escluderlo.

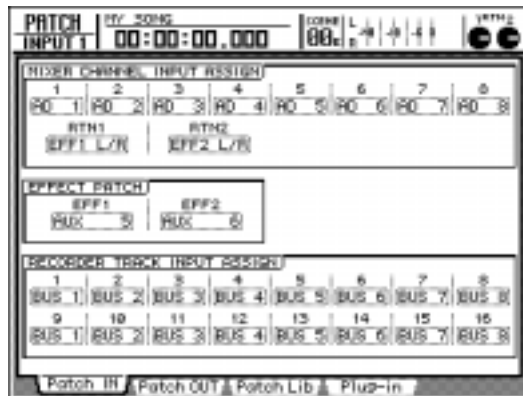
Ora il segnale di ingresso dei canali 1/2 non sarà più inviato al bus stereo. In questo esempio, sono stati abbinati i canali di ingresso 1/2 in modo che, quando azionate il pulsante ST del canale di ingresso 1, il canale 2 segua l'impostazione (regolazione).



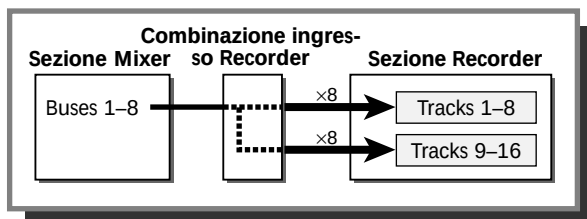
Se l'AW2816 si trova nella condizione di default, al bus stereo vengono assegnati i canali di ingresso 1–8 che possono essere monitorati dai jack MONITOR OUT/PHONES. Tuttavia, in questo esempio vogliamo inviare il segnale di ingresso direttamente alle tracce del registratore (recorder) e monitorarli attraverso i canali monitor per quelle tracce, ed ecco perché abbiamo annullato l'assegnazione dai canali di ingresso al bus stereo.

3 Premete il tasto [PATCH] → tasto [F1].

Appare la pagina Patch IN della videata PATCH. In questa pagina potete selezionare i segnali che verranno assegnati (combinati) all'ingresso di ciascun canale e agli ingressi del recorder.

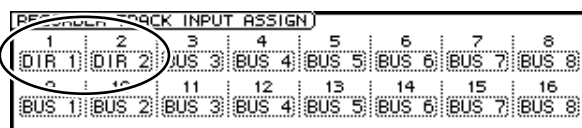


Quando l'AW2816 si trova nella condizione di default, le uscite dei bus 1-8 (BUS 1-BUS 8) vengono assegnate agli ingressi del recorder 1-8/9-16 come mostrato nel diagramma sottostante.

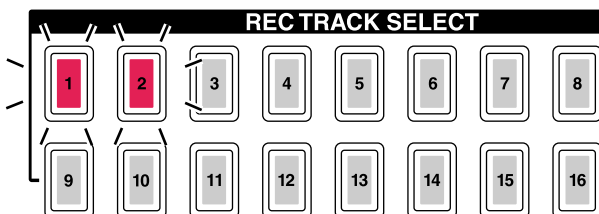


- 4** Spostate il cursore sull'area RECORDER TRACK INPUT ASSIGN. Cambiate l'impostazione dell'ingresso 1 del recorder su "DIR 1" e quello dell'ingresso 2 su "DIR 2".

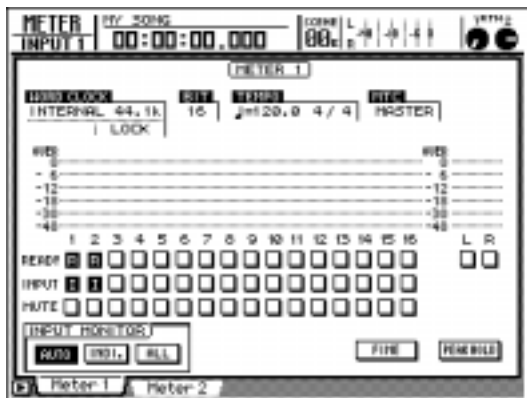
Le impostazioni DIR 1-DIR 8 indicano l'uscita diretta (con le impostazioni iniziali, il segnale di ingresso post-fader) dei canali di ingresso 1-8. Come mostrato dal diagramma seguente, combinando "DIR 1" e "DIR 2" e convogliandoli agli ingressi 1/2 si farà sì che il segnale di ingresso dei canali input 1/2 venga inviato direttamente alle tracce 1/2.



- 5** Premete i tasti REC TRACK SELECT [1]/[2].
I tasti REC TRACK SELECT [1]/[2] iniziano a lampeggiare, e le tracce 1/2 verranno poste nel modo record-ready.



- 6** Premete il tasto [METER].
Appare la videata METER, mostrando i misuratori che indicano i livelli di ingresso/uscita delle tracce 1-16.



La videata METER ha due pagine: Meter 1 e Meter 2. Potete passare dall'una all'altra usando i tasti [F1] o [F2] o premendo ripetutamente il tasto [METER]. Le funzioni dell'area meter sono le stesse per entrambe le pagine.

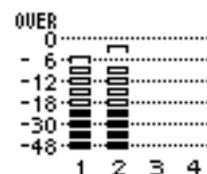
- 7** Nell'area INPUT MONITOR, accertatevi che il pulsante AUTO sia attivato (on).

I tre pulsanti situati nell'area INPUT MONITOR nella parte inferiore destra della videata METER vengono usati per selezionare il modo di misurazione ingresso (il modo in cui può essere cambiata la misurazione dell'ingresso di ciascuna traccia). Quando è inserito (on) il pulsante AUTO, il segnale monitorato per le tracce in condizione record-ready cambierà automaticamente secondo il modo di funzionamento, come mostrato dalla tabella.

Modo di funzionamento	Segnale monitorato
Bloccato	Sorgente di ingresso traccia
Esecuzione	Playback traccia
Registrazione	Sorgente di ingresso traccia

- 8** Mentre ottenete i suoni sullo strumento collegato ai jack INPUT 1/2, verificate i misuratori di livello 1/2.

Il livello dei segnali immessi nelle tracce 1/2 verrà visualizzato con i misuratori di livello 1/2. (Tuttavia, in questo stadio, non verranno ancora trasmessi ai jack MONITOR OUT/jack PHONE.) Se i misuratori di livello raggiungono la posizione OVER, controllate se sono appropriate le regolazioni di fader 1/2 (livello dei canali di ingresso 1/2).



Potete usare la videata Quick Rec per effettuare le impostazioni di step 1-6 in un'unica operazione. Per i dettagli sulla funzione Quick Rec, consultare le informazioni a pagina 80.

Regolazioni del livello monitor

Ora invieremo il segnale dal programmatore digitale di ritmi (microfoni per la registrazione di batteria) attraverso i canali monitor 1/2 al bus stereo e monitoreremo il segnale dai jack MONITOR OUT o PHONES.

1 Premete il tasto RECORDER [1-8].

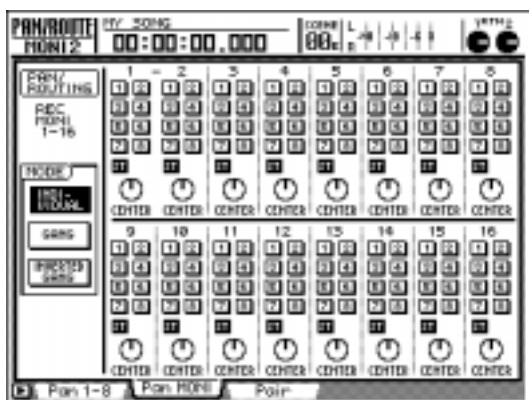
Come mixing layer che verrà controllato mediante i controller del pannello sono selezionati i canali monitor 1-8.

2 Impostate i canali monitor 1/2 come coppia stereo (stereo pair).

Premendo simultaneamente i tasti [SEL] adiacenti dispari → pari, potete abbinare i canali monitor esattamente come avevate fatto per i canali di ingresso.

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

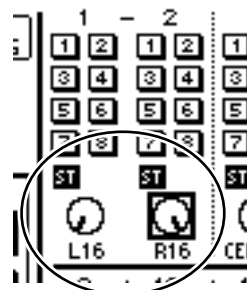
Appare la pagina Pan MONI della videata PAN/ROUTE. In questa pagina potete effettuare le regolazioni e le assegnazioni bus per i canali monitor 1-16.



4 Nell'area del canale monitor 1/2, accertatevi che i pulsanti ST siano "on" e che i pulsanti 1-8 siano "off".

Il segnale del programmatore di ritmi (microfoni per la registrazione della batteria) verrà inviato al bus stereo attraverso i canali monitor 1/2.

5 Spostate il cursore sulla manopola PAN del canale monitor 1 e agite sul controllo dial [DATA/JOG] per impostare il valore di pan su "L16" (completamente a sinistra). Analogamente, impostate la manopola PAN del canale monitor 2 su "R16" (completamente a destra).



Tip!

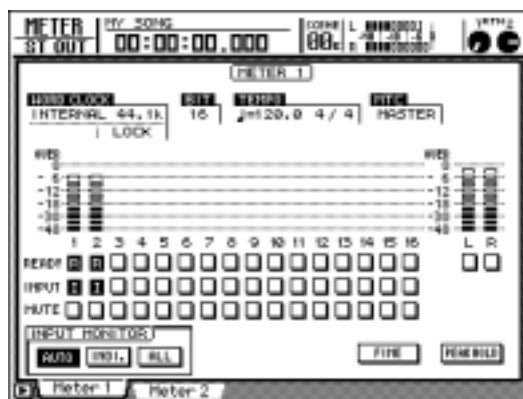
Anche quando i canali vengono abbinati, le regolazioni relative alla manopola PAN, phase e effect insert (per l'inserimento dell'effetto) non verranno collegate.

6 Accertatevi che i tasti 1/2 [ON] e i tasti STEREO [ON] siano tutti inseriti.

7 Premete il tasto [METER] per visualizzare la videata METER.

8 Mentre producezete i suoni sul vostro strumento, aumentate i fader 1/2 e il fader STEREO. Usate anche il controllo [MONITOR OUT]/[PHONES] per regolare il livello del monitoraggio.

Il segnale del bus stereo può essere monitorato attraverso il vostro sistema monitor o via cuffia. Se i misuratori di livello L/R raggiungono la posizione OVER, abbassate il fader STEREO.



Tip!

I canali monitor influenzano il segnale dopo che è passato attraverso la sezione recorder. Ciò vuol dire che agendo sul pan, sui fader e sui tasti [ON] dei canali monitor non viene influenzato il segnale registrato.

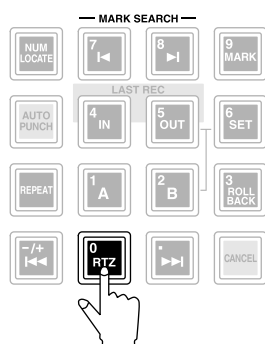
Registrazione

Ora registreremo il segnale del programmatore di ritmi (microfoni per la registrazione di batteria) sulle tracce 1/2.

1 Premete il tasto [METER] → [F2] tasto [F2] per visualizzare la pagina Meter 2 della videata METER.

La pagina Meter 2 della videata METER mostra i livelli di ingresso/uscita delle tracce 1–16 e il livello di uscita del canale stereo, nonché un contatore con grandi cifre.

2 Premete il tasto [RTZ] della sezione Locate. Il contatore nel display riavvolge la posizione a zero (00:00:00.000).



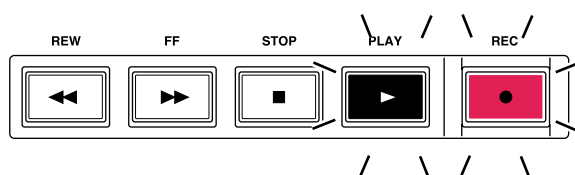
Quando la song si trova nella condizione iniziale, il contatore indica la posizione corrente in unità di "ore: minuti: secondi. millisecondi". Se desiderate, potete cambiare questo codice per visualizzare (ore: minuti: secondi: frame. sub frame) oppure per visualizzare la misura (misure: beat. tick) (→P.238).



Se sono stati premuti i tasti [SONG], [FILE], [CD] o [EDIT], i tasti della sezione Locate e Transport non saranno operativi (oppure la loro funzione potrebbe cambiare). Selezionare altri tasti prima di continuare.

3 Per iniziare a registrare, premete il tasto REC [●] della sezione Transport, e quindi premete il tasto PLAY [▶].

I tasti REC [●] e PLAY [▶] si accendono, ed avrà inizio la registrazione sulle tracce 1/2. Durante la registrazione, si accendono i tasti REC TRACK SELECT [1]/[2].



4 Cominciate a suonare lo strumento.



Quando registrate un'esecuzione dal vivo come la batteria o una chitarra sulla prima traccia, probabilmente vorrete monitorare il click del metronomo interno, mentre registrate. Nel Capitolo 14 "Impiego del metronomo" è spiegato il funzionamento di quest'ultimo (→P.229).

5 Quando avete finito di suonare, premete il tasto STOP [■].

I tasti REC [●] e PLAY [▶] si spengono e la registrazione termina.

6 Per ascoltare quello che avete registrato, premete il tasto [◀◀] della sezione Locate e quindi premete il tasto PLAY [▶].

Quando premete il tasto PLAY [▶], sarete in grado di monitorare il playback delle tracce registrate. Se decidete di ri-registrare, fermate la song, premete il tasto [UNDO] per cancellare la registrazione precedente e ripetete gli step da 2 a 5.



Premendo il tasto [IN] della sezione Locate potete ritornare istantaneamente alla posizione di inizio dell'ultima registrazione.



Sappiate che se nell'area INPUT MONITOR della videata METER viene attivato un pulsante diverso da AUTO (cioè, INDI./ALL), non sarà possibile monitorare il playback del suono a meno che voi annulliate per le tracce il modo record ready.

7 Se siete soddisfatti del contenuto della registrazione, premete il tasto STOP [■] per fermare la song.

8 Premete i tasti REC TRACK SELECT [1]/[2] per cancellare il modo record-ready per le tracce 1/2.



- Usando il tasto [ALL SAFE] nella sezione REC TRACK SELECT, cancellate il modo record-ready per tutte le tracce in un'unica operazione.
- Se intendete fare una pausa, vi raccomandiamo a questo punto di salvare la song (→P.62).

Registrazione di ulteriori tracce (Overdubbing)

Questo paragrafo spiega come potete ascoltare il programmatore di ritmi (batteria) registrato sulle tracce 1/2 mentre sovrapponetevi un basso elettrico collegato al jack INPUT 8 (HI-Z) sulla traccia 3.

Regolazione del livello di ingresso

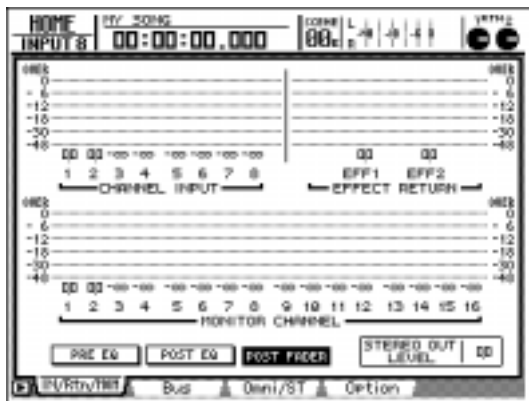
1 Mentre suonate il basso collegato al jack INPUT 8 (HI-Z), regolate il controllo [GAIN] 8 in modo che l'indicatore PEAK 8 lampeggi debolmente quando suonate molto forte.



- Il jack INPUT 8 (HI-Z) è adatto per il collegamento diretto di strumenti con un'alta impedenza di uscita, come una chitarra elettrica od un basso elettrico con pickup passivi.
- Non è possibile usare simultaneamente i jack phone TRS INPUT 8 e HI-Z. Se vengono inseriti gli spinotti in entrambi i jack, il jack HI-Z ha priorità.

2 Premete il tasto [HOME] → tasto [F1].

Appare la pagina IN/Rtn/MON della videata HOME. Nella parte inferiore sinistra del display, accertatevi che il pulsante POST FADER sia attivato (on).

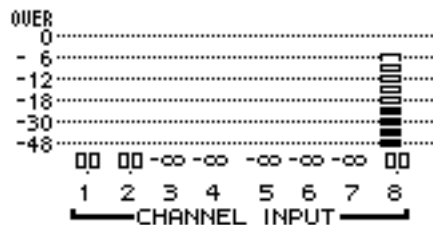


3 Premete il tasto INPUT [1-8] per selezionare i canali di ingresso 1-8 come mixing layer.

4 Accertatevi che il tasto [ON] 8 sia attivato, e spostate il fader 8 sulla posizione 0 dB.

2 Premete il tasto INPUT [1 - 8] → tasto [SEL] 8.

5 Mentre produce il suono con il vostro strumento, osservate i misuratori di livello sul display e controllate il livello di ingresso del canale 8.



Quando l'AW2816 si trova nella condizione di default, il segnale di ingresso del jack INPUT 8 è associato al canale di ingresso 8. Se il misuratore di livello di quest'ultimo raggiunge la posizione "OVER" accertatevi che il fader 8 sia nella posizione 0 dB, e abbassate il controllo [GAIN] 8.

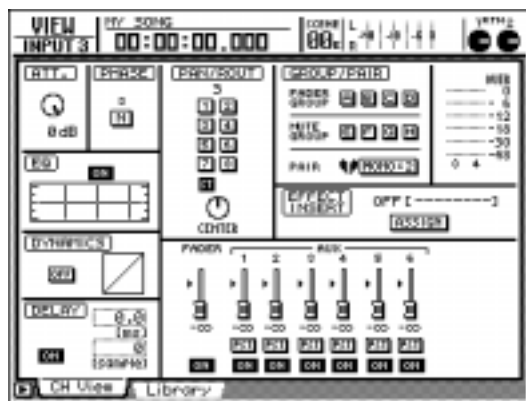
Combinare il segnale di ingresso all'input del recorder

Ora cambieremo le impostazioni interne in modo che il segnale del basso che ora viene immesso al canale di ingresso 8 verrà inviato all'ingresso della traccia 3.

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

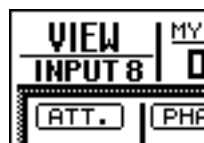
Appare la pagina CH View della videata VIEW. Questa pagina mostra tutti i parametri mix del canale selezionato in quel momento. (Qui potete anche editare i parametri principali del canale.) È conveniente usare questa pagina se intendete editare i parametri mix di un canale specifico.

In "Registrazione la prima traccia", abbiamo usato la videata PAN/ROUTE per annullare l'assegnazione del bus stereo, ma qui dovremo usare la pagina CH View della videata VIEW per eseguire la stessa operazione.



Sull'AW2816, specificate il canale su cui intendete operare selezionando prima il mixing layer

nella sezione MIXING LAYER e quindi usando un tasto [SEL] per selezionare il canale desiderato. (Il tasto [SEL] del canale selezionato si accende.) Nella pagina CH View, nella parte superiore sinistra del display appare il canale selezionato.



- 3** Spostate il cursore sul pulsante ST nell'area PAN/ROUT e premete il tasto [ENTER] per escluderlo.

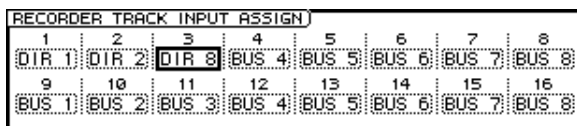
Ora il segnale di ingresso del canale di input 8 non verrà più inviato al bus stereo.

- 4** Premete il tasto [PATCH] → tasto [F1].
Appare la pagina Patch IN della videata PATCH.

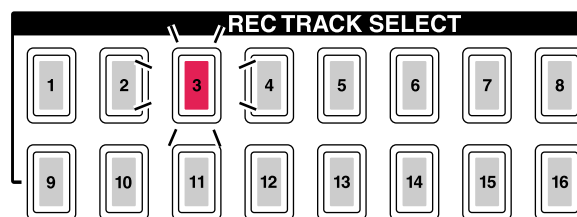


- 5** Spostate il cursore sull'area RECORDER TRACK INPUT ASSIGN, e cambiate l'impostazione dell'input 3 della sezione recorder su "DIR 8".

Ora il segnale di ingresso del canale input 8 (basso) verrà inviato direttamente alla traccia 3.

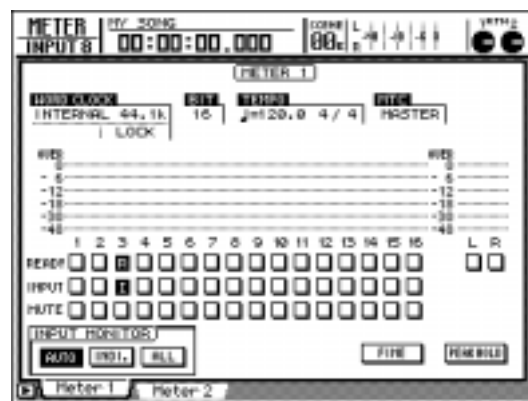


Il tasto REC TRACK SELECT [3] comincerà a lampeggiare e la traccia 3 verrà posta nel modo record-ready (cioè pronto per la registrazione).



- 7** Premete il tasto [METER].

Appare la videata METER. Nell'area INPUT MONITOR, accertatevi che sia attivato il pulsante AUTO.



- 8** Mentre suonate il basso collegato al jack di INPUT 8 (HI-Z), osservate il misuratore di livello 3.

Il livello del segnale inviato all'ingresso della traccia 3 verrà visualizzato sul misuratore di livello 3. Se esso raggiunge la posizione OVER, controllate se il fader 8 (livello di ingresso del canale di input 8) è impostato correttamente.

- 6** Premete il tasto REC TRACK SELECT [3].

Regolare il livello monitor

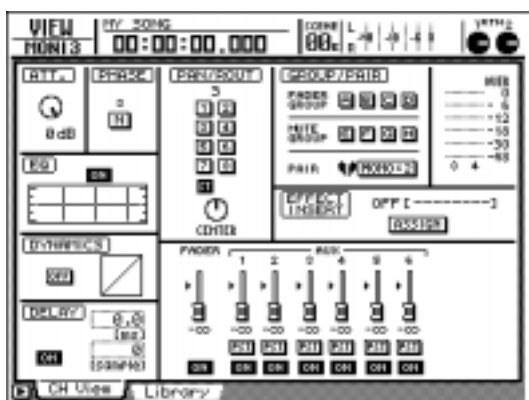
Ora invieremo il segnale del basso attraverso il canale monitor 3 al bus stereo, lo misceleremo con il segnale delle tracce 1/2 precedentemente registrate e lo monitoreremo attraverso il jack MONITOR OUT o PHONES.

- 1 Premete il tasto RECORDER [1–8] → tasto [SEL] 3.

Il tasto [SEL] 3 si accende e per le operazioni verrà selezionato il canale monitor 3.

- 2 Premete il tasto [VIEW] → tasto [F1].

La pagina CH View della videata VIEW mostrerà i parametri mix del canale monitor 3.



- 3 Accertatevi che sia attivato il pulsante ST nell'area PAN/ROUT.

Il segnale del canale monitor 3 verrà inviato al bus stereo.

- 4 Spostate il cursore sulla manopola PAN ed impostate il basso su una posizione stereo che sia più confortevole per il monitoraggio.



Tip! Se spostate il cursore sulla manopola PAN e premete il tasto [ENTER], la manopola si riporterà al centro.

- 5 Accertatevi che sia attivato il tasto [ON] 3. Quindi, mentre suonate il vostro basso, aumentate il volume di fader 3 su un livello che sia confortevole per il monitoraggio.

Applicare l'equalizzatore al segnale di ingresso

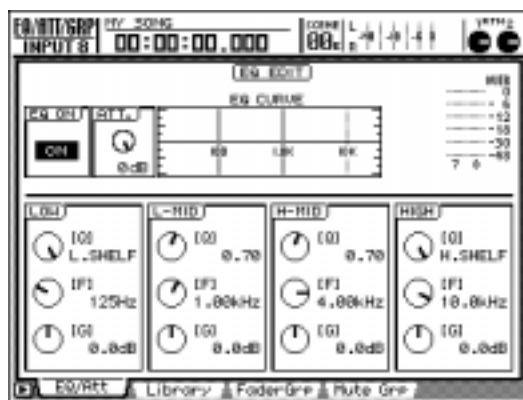
L'AW2816 possiede un equalizzatore parametrico a 4 bande su tutti i canali. Ecco come usare l'EQ del canale di ingresso per elaborare il segnale prima che venga registrato sulla traccia.

- 1 Premete il tasto INPUT [1–8] → tasto [SEL] 8.

Il tasto [SEL] 8 si accende e per le operazioni verrà selezionato il canale di input 8.

- 2 Premete il tasto [EQ] → tasto [F1].

Appare la pagina EQ/Att della videata EQ, in cui potete editare l'EQ per il canale di input 8.



- 3 Accertatevi che sia attivato il pulsante ON/OFF nella parte superiore sinistra del display.

Il pulsante ON/OFF inserisce o disinserisce l'EQ. Se è su OFF, premete il tasto [ENTER] per commutarlo su ON.



Tip! Quando è visualizzata la pagina EQ/Att, potete semplicemente premere il tasto [ENTER] (a prescindere dalla posizione del cursore) per commutare su ON/OFF il pulsante.

- 4 Mentre suonate con il vostro strumento, regolate i parametri EQ.

Per regolare i parametri EQ, spostate il cursore nella parte inferiore del display, ed usate il dial [DATA/JOG] per editare i valori. Per ciascuna banda LOW, L-MID, H-MID e HIGH, potete editare i seguenti parametri.

- **Manopola Q**

Questa manopola specifica la pendenza con cui la regione della frequenza centrale specificata dalla manopola F verrà enfatizzata/tagliata. Il range varia da 10 a 0.10, e la curva diventerà più ripida al decrescere del valore. Per le bande LOW/HIGH, questa manopola viene usata anche per cambiare il tipo di equalizer.

- **Manopola F (Frequency)**

Questa manopola specifica la frequenza centrale a cui si manifesta l'enfasi/taglio (boost/cut). Il range varia da 21 Hz a 20.1 kHz per ciascuna banda.

• Manopola G (Gain)

Questa manopola imposta l'entità di boost/cut (enfasi/taglio) in un range di -18.0 dB- +18 dB. Se per l'EQ della banda LOW è selezionato "HPF", oppure se è selezionato "LPF" per l'EQ della banda HIGH, questa manopola serve ad inserire e disinserire il filtro.



- L'EQ della banda LOW cambierà in "L.SHELF" (low shelving) se la manopola Q è ruotata completamente in senso orario, e su "HPF" (high pass filter) se la manopola Q è ruotata completamente in senso antiorario.
- L'EQ della banda HIGH cambierà in "H.SHELF" (high shelving) se la manopola Q è ruotata completamente in senso orario e su "LPF" (low pass filter) se la manopola Q è ruotata completamente in senso antiorario.
- Con le impostazioni di default, per la banda LOW è selezionato "L.SHELF" e per la banda HIGH è selezionato "H. SHELF".



Nella parte superiore destra del display viene mostrato il livello del segnale dopo essere passato attraverso l'EQ. Se questo misuratore raggiunge la posizione "OVER", usate la manopola ATT. situata nella parte superiore sinistra del display per abbassare il livello del segnale che viene immesso all'EQ.



- È anche possibile applicare l'EQ al segnale del canale monitor anziché al canale di ingresso (input). Usando questo metodo, potete elaborare soltanto il segnale da monitorare, senza influenzare quello che viene registrato nella sezione recorder.
- La libreria EQ (memoria speciale per l'immagazzinamento delle regolazioni di EQ) contiene le impostazioni (programmi) EQ preset adatti per molti tipi di strumenti, che potrete trovar comodo utilizzare.

Applicare il processore di dinamiche al segnale di ingresso

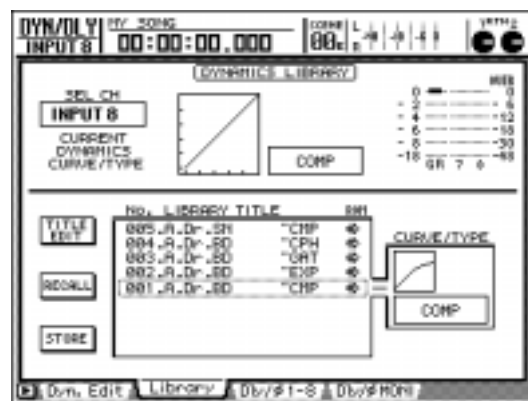
Tutti i canali dell'AW2816 (tranne i canali di ritorno 1/2) prevedono un processore di dinamiche che può essere usato come compressor, limiter o gate. Questo paragrafo spiega come usare il processore di dinamiche del canale di ingresso per elaborare il suono del basso prima di registrarlo sulla traccia.

1 Premete il tasto INPUT [1-8] → tasto [SEL] 8.

Il tasto [SEL] 8 si accende e per le operazioni verrà selezionato il canale di input 8.

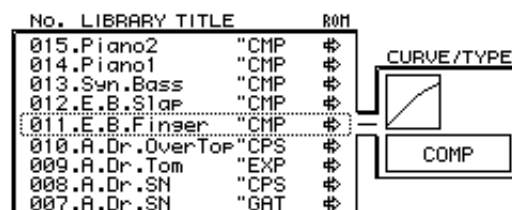
2 Premete il tasto [DYN] → tasto [F2].

Appare la pagina Library della videata DYN/DLY. In questa pagina potete salvare le regolazioni (programmi) del processore di dinamiche in un'area speciale di memoria (la libreria di dinamiche) o caricare programmi salvati precedentemente. I numeri di libreria dinamiche da 001 a 040 contengono i programmi preset adatti per molti tipi di strumenti, che potrete trovare conveniente usare.



3 Ruotate il dial [DATA/IOG] per effettuare lo scrolling dell'elenco e selezionare il programma che intendete caricare.

La fila racchiusa da una cornice punteggiata nella lista è il programma selezionato in quel momento. Per questo esempio, selezioniamo un programma intitolato "E.B. Finger".



- 4** Spostate il cursore sul pulsante RECALL a sinistra dell'elenco della libreria e premete il tasto [ENTER].

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

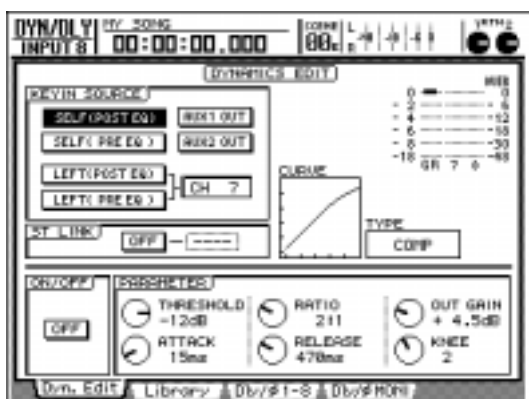


- 5** Spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Il programma "E.B. Finger" verrà caricato nel processore di dinamiche del canale di input 8.

- 6** Premete il tasto [F1].

Appare la pagina Dyn. Edit della videata DYN/DLY. In questa pagina potete editare i parametri del processore di dinamiche.



- 7** Premete il tasto [ENTER] ed inserite il pulsante ON/OFF situato nella parte inferiore sinistra del display.

Come suggerisce il nome, il pulsante ON/OFF serve ad inserire/disinserire il processore di dinamiche. In tal modo si abilita il processore di dinamiche del canale di input 8.



Nella pagina Dyn.Edit, potete premere il tasto [ENTER] per inserire/disinserire il pulsante ON/OFF, qualunque sia la posizione occupata dal cursore.

- 8** Mentre suonate lo strumento, editate come desiderate i parametri del processore di dinamiche.

Per regolare i parametri, spostate il cursore sull'area PARAMETER nella parte inferiore destra del display ed usate il dial [DATA/JOG] per editare il valore.



La parte superiore destra del display contiene un misuratore che indica il livello di segnale dopo che è passato attraverso il processore di dinamiche. State attenti che esso non raggiunga il livello "OVER".



- Il processore di dinamiche prevede cinque tipi: CMP (compressor), EXP (expander), GAT (gate), CPS (compander soft) e CPH (compander hard). Ciascuno di questi tipi ha parametri differenti (fate riferimento alla pagina 382 per i parametri riguardanti ciascun tipo).
- Nella pagina Dyn.Edit, non è possibile cambiare il tipo di processore di dinamiche. 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.

Registrazione

Ora registreremo il suono del basso sulla traccia 3.

1 Nella sezione Locate, premete il tasto [◀◀].

Il contatore sul display si riporta sulla posizione zero (00:00:00.000).

2 Per iniziare a registrare, tenete premuto il tasto REC [●] e premete il tasto PLAY [▶].

I tasti REC [●] e PLAY [▶] si accendono, e la registrazione ha inizio.

3 Mentre ascoltate il programmatore digitale di ritmi (batteria) che avete registrato precedentemente sulle tracce 1/2, suonate il vostro basso.

Se intendete cambiare il bilanciamento monitor fra il programmatore di ritmi (batteria) e il basso, premete il tasto RECORDER [1–8] della sezione MIXING LAYER e regolate i fader 1–3.

4 Quando avete finito di suonare, premete il tasto STOP [■].

I tasti REC [●] e PLAY [▶] si spengono e la registrazione si arresta.

5 Per ascoltare il contenuto registrato, premete il tasto [◀◀] e quindi premete il tasto PLAY [▶].

Se decidete di rifare la registrazione, fermate la song, premete il tasto [UNDO] per cancellare la registrazione precedente e quindi ripetete gli step da 1 a 4.



Tip!

Potete premere il tasto [IN] della sezione Locate per ritornare istantaneamente alla posizione in cui era cominciata la registrazione.

6 Se siete soddisfatti della vostra registrazione, premete il tasto REC TRACK SELECT [3] per disabilitare il modo record-ready.



Tip!

- Potete anche ri-registrare da una parte intermedia della song. Se state ri-registrando ripetutamente la stessa regione, è conveniente impostare un marker o marcatore o un punto "locate" nella posizione per un rapido accesso (→P.102) o usare la funzione auto punch-in/out (→P.64).
- La procedura base descritta prima si applica anche quando intendete registrare altri strumenti sulle restanti tracce. Proseguite e registrate gli altri strumenti per la vostra song, con lo stesso metodo.

Mixing sulla traccia stereo (Mixdown)

Questo paragrafo spiega come mixare i segnali registrati sulle tracce 1–16 su un segnale stereo, come usare i processori di effetti interni per aggiungere gli effetti e registrare il risultato sulla traccia stereo.

Regolazione di mix balance (bilanciamento del mix)

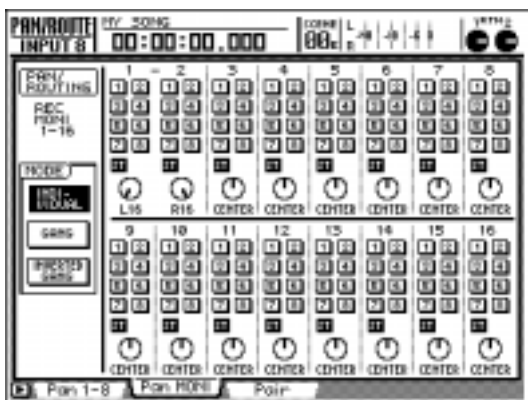
Ecco come impostare il bilanciamento mix dei segnali registrati sulle tracce 1–16 ed usare l'EQ e il processore di dinamiche per elaborare i suoni.

- 1 Accertatevi che non sia abilitato il modo record-ready per tutte le tracce da 1 a 16 e che i tasti REC TRACK SELECT [1]–[16] siano scuri. Inoltre accertatevi che siano scuri tutti i tasti [ON] 1–8 dei canali di input.



Tip: Se necessario, potete effettuare il mix down dei segnali di ingresso dai canali di input 1–8 oltre a quelli delle tracce 1–16. In questo caso, inserite i tasti [ON] per i canali di input che intendete usare.

- 2 Premete il tasto [PAN] → tasto [F2].
Appare la pagina Pan MONI della videata PAN/ROUTE. In questa pagina potete effettuare le regolazioni di pan e le assegnazioni bus per i canali monitor 1–16.



- 3 Per i canali monitor 1 - 16 inserite il pulsante ST ed escludete i pulsanti bus assign 1–8.

Con queste impostazioni, i segnali dei canali monitor 1–16 verranno inviati al bus stereo.



Tip: L'input della traccia stereo è sempre associato all'uscita del canale di uscita stereo. Per questa ragione, inviando i segnali dei canali monitor 1–16 al bus stereo si consentirà sempre di registrarli attraverso il canale di uscita stereo sulla traccia stereo.

- 4 Usate le manopole PAN dei canali monitor 1–16 per regolare la posizione stereo di ogni traccia.

- 5 Alzate il fader STEREO sulla posizione 0 dB. Accertatevi che siano accesi i tasti [ON] e STEREO [ON] dei canali monitor da 1 a 16.

- 6 Premete il tasto [METER].
Appare la videata METER.

- 7 Effettuate il playback della song dall'inizio, ed impostate il bilanciamento mix delle tracce.

Per impostare il bilanciamento mix, agite sui fader mentre usate il tasto RECORDER [1–8] e il tasto [9–16] della sezione MIXING LAYER per commutare i mixing layer. Se il livello di uscita del canale di uscita stereo (L/R) raggiunge OVER sulla videata METER, abbassate il fader STEREO.

- 8 Se desiderate usare l'EQ per elaborare una traccia specifica, premetene il tasto [SEL] per selezionare il canale monitor, e premete il tasto [EQ] → tasto [F1].

Appare la pagina EQ/Att della videata EQ. Editate i parametri EQ (→P.54).

- 9 Se desiderate usare il processore di dinamiche per elaborare una traccia specifica, premetene il tasto [SEL] per selezionare il canale monitor e premete il tasto [DYN] → tasto [F2].

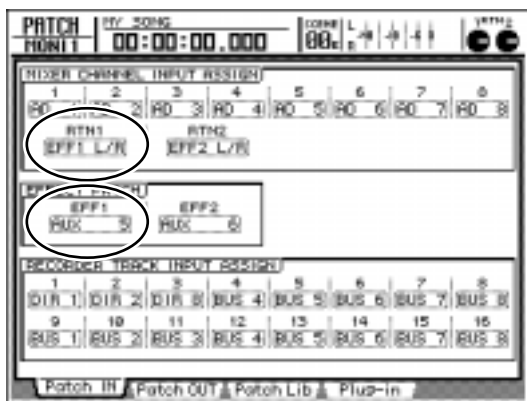
Appare la pagina Library della videata DYN/DLY. Caricate il programma di dinamiche desiderato (→P.55). Per editare i parametri del processore di dinamiche, premete il tasto [DYN] → tasto [F1] per visualizzare la pagina Dyn.Edit della videata DYN/DLY.

Impiego degli effetti interni

L'AW2816 contiene due unità multieffetto (effect 1/2). Questi effetti interni possono essere usati sia via AUX send/return sia mediante inserimento in un canale desiderato. In questo paragrafo spiegheremo come usare un bus AUX per applicare il riverbero al segnale di ciascuna traccia.

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

Appare la pagina Patch IN della videata PATCH consentendovi di attribuire un segnale di ingresso a ciascun canale.



Accertatevi che EFF 1 nell'area EFFECT PATCH sia impostato su "AUX 5" e che, nell'area MIXER CHANNEL INPUT ASSIGN, RTN1 sia impostato su "EFF1 L/R".

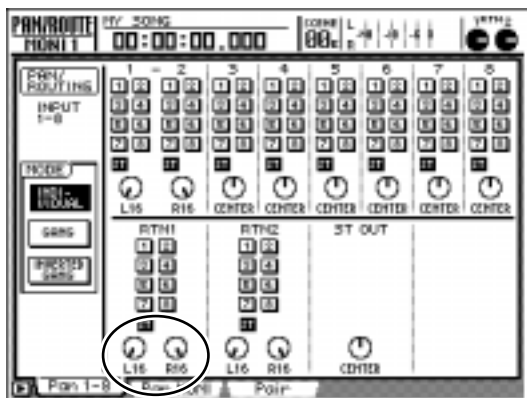
Con queste impostazioni, il segnale di ciascun canale verrà convogliato attraverso il bus AUX 5 ed inviato all'ingresso di effect 1. Inoltre il segnale di uscita dell'effetto 1 verrà inviato al canale di ritorno 1.



- Se questi parametri vengono impostati diversamente, spostate il cursore sul campo corrispondente e ruotate il dial [DATA/JOY] per cambiare l'impostazione.
- Con le impostazioni di default di una song AW2816, l'uscita dei bus AUX 5/6 è abbinata all'input degli effetti interni 1/2 e l'uscita degli effetti interni 1/2 è associata all'input dei canali di ritorno 1/2. Pertanto, se state usando le impostazioni di default, non sarà necessario cambiare il patching, cioè la combinazione.

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

Appare la pagina Pan 1-8 della videata PAN/ROUTE.

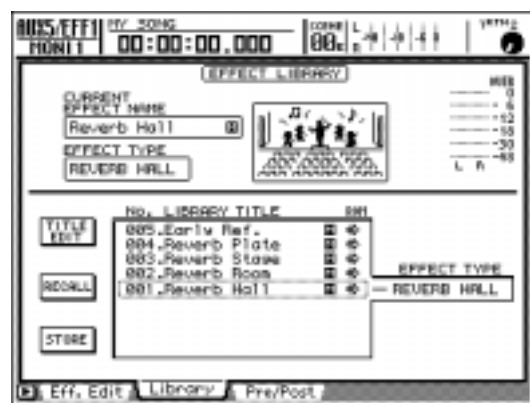


Accertatevi che nell'area RTN 1 (canale di ritorno 1) sia attivato il pulsante ST e che le due manopole PAN siano posizionate diametralmente opposte, una a sinistra e una a destra.

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

3 Premete il tasto [AUX 5] → tasto [F2].

Il tasto [AUX 5] si accende, ed appare la pagina Library della videata AUX5/EFF 1. In questa pagina, è possibile caricare/salvare i programmi effect library (libreria degli effetti) per l'effetto interno 1. Il display mostra un elenco di programmi salvati.



4 Spostate il cursore sull'elenco library e ruotate il dial [DATA/JOY] per visualizzare "002. Reverb Room" nella posizione occupata dal cursore.

In questo esempio caricheremo un programma room reverb.

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

Appare una finestra di popup che vi chiede di confermare l'intenzione di caricare il programma di effetti.



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

Nell'effetto interno 1 verrà caricato il programma "Reverb Room".

7 Premete il tasto [AUX 5] → tasto [F3].

Appare la pagina Pre/Post della videata AUX5/EFF1, in questa pagina, il segnale inviato da ciascun canale al bus AUX 5 può essere inserito/disinserito (on/off) e potete selezionare la posizione da cui il segnale verrà inviato (pre-fader o post-fader).

Accertatevi che nell'area REC MONITOR (canale monitor), l'interruttore POST/PRE di ciascun canale sia su "POST", e quindi che il pulsante ON/OFF sia su "ON".



Usando i pulsanti GBL (Global) situati alla destra della destinazione, potete commutare tutti i canali in una sola volta su PRE (pre-fader) o POST (post-fader).

8 Mentre effettuate il playback della song dall'inizio, agite sui fader per regolare i livelli di mandata dei segnali inviati dai canali monitor 1–16 al bus AUX 5.

Quando è acceso il tasto [AUX 5], i fader da 1 a 8 regoleranno i livelli di mandata da ciascun canale al bus AUX 5. Mentre usate i tasti RECORDER [1–8]/[9–16] per commutare il mixing layer, regolate il livello di mandata dei segnali che vengono inviati dai canali monitor 1–16 al bus AUX 5.

9 Se intendete regolare il livello di ritorno da effect 1, premete il tasto [HOME] e regolate il controllo [RTN 1].

Il controllo [RTN 1] non è operativo mentre è acceso il tasto [AUX 5]. Se intendete regolare il livello di ritorno di effect 1 (il livello del canale di ritorno 1), premete un tasto della sezione FADER MODE diverso da [AUX 5] (ad esempio il tasto [HOME]) e quindi premete il controllo [RTN 1].



Le regolazioni per effect 2 devono essere fatte praticamente allo stesso modo, con l'unica differenza che il bus AUX 6 viene usato al posto dell'AUX 5 e che il canale di ritorno 2 viene usato al posto del canale di ritorno 1.

Registrazione sulla traccia stereo

L'AW2816 ha una traccia stereo indipendente dalle tracce audio 1–16, ed è usata come traccia master per creare un mix finale. Quando usate un drive CD-RW per creare un CD audio, questa traccia stereo è quella che verrà scritta sul CD. (Tuttavia, su un CD audio può essere scritta soltanto la traccia stereo delle song con una frequenza di campionamento di 44.1 kHz.)

Una volta che avete deciso le quantità di mix balance e di effetti per le tracce 1–16, siete pronti per riversare il lavoro (mix down) sulla traccia stereo e creare la song finale.

1 Premete il tasto REC TRACK SELECT [ST].

La traccia stereo sarà nel modo record-ready.

2 Premete il tasto [METER].

Appare la videata METER.

3 Effettuate il playback della song dall'inizio e osservate il livello del misuratore L/R.

L'ingresso della traccia stereo è sempre collegato internamente al canale di uscita stereo del mixer. Pertanto, potete usare il misuratore L/R della videata METER per monitorare i livelli di ingresso della traccia stereo. Se il misuratore L/R raggiunge OVER, abbassate il fader STEREO.

4 Se intendete usare l'EQ per elaborare il segnale d'ingresso della traccia stereo, premete il tasto STEREO [SEL] per selezionare il canale di uscita stereo e premete il tasto [EQ] → tasto [F1].

Appare la pagina EQ/Att della videata EQ. Apportate le regolazioni desiderate ai parametri EQ (→P.54).



I numeri di libreria EQ da 30 a 32 contengono preset che possono essere usati per l'equalizzazione globale e potrete trovare conveniente usarli. (Per i dettagli sull'impiego della libreria EQ, consultate la pagina 220.)

5 Se desiderate usare il processore di dinamiche per elaborare il segnale di ingresso della traccia stereo, premete il tasto STEREO [SEL] per selezionare il canale di uscita stereo e premete il tasto [DYN] → tasto [F2].

Appare la pagina Library della videata DYN/DLY. Caricate il programma di dinamiche desiderato (→P.55). Se intendete editare i parametri del processore di dinamiche, premete il tasto [DYN] → [F1] per accedere alla pagina Dyn.Edit della videata DYN/DLY.



I numeri delle librerie di dinamiche da 36–40 contengono programmi preset per "limiter" per il mixdown di due tracce e una compressione generale.

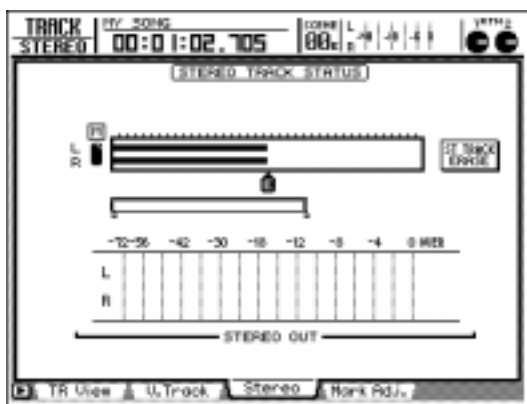
- 6** Riavvolgete fino all'inizio della song. Quindi tenete premuto il pulsante REC [●] della sezione di trasporto e premete il tasto PLAY [▶].

Ha inizio la registrazione sulla traccia stereo.

- 7** Quando termina la registrazione, premete il tasto STOP [■].

- 8** Per ascoltare la traccia stereo registrata, premete i tasti della sezione RECORDER [TRACK] → [F3].

Appare la pagina Stereo della videata TRACK, in cui potete effettuare il playback della traccia stereo o cancellarla. Con le impostazioni di default dell'AW2816, il pulsante M (Mute) nella parte superiore sinistra del display è attivato (on), per cui la traccia stereo è esclusa.



- 9** Spostate il cursore sul pulsante M (Mute) e premete il tasto [ENTER].

L'esclusione della traccia stereo verrà disattivata, per cui adesso potete suonarla.

A questo punto, la traccia stereo verrà assegnata automaticamente ai canali monitor 1/2, e gli altri canali monitor verranno esclusi. Se ora effettuate il playback della song, potete monitorare la traccia stereo attraverso i canali monitor 1/2 → bus stereo.

Tuttavia, se effettuate il playback con l'AW2816 in questa condizione, il suono del playback verrà influenzato dalle regolazioni (pan, EQ, processore di dinamiche) dei canali monitor 1/2 e dal canale di uscita stereo, il che significa che non potrete monitorare il suono "flat" (cioè non elaborato). Per questa ragione, monitoreremo la traccia stereo inviandola direttamente ai jack MONITOR OUT/jack PHONES.

- 10** Nella sezione meter/counter del livello, attivate il tasto TRACK [CUE].

Il tasto TRACK [CUE] è usato per inviare il segnale della traccia desiderata direttamente ai jack MONITOR OUT/PHONES.



Tip! Se premete il pulsante TRACK [CUE] quando l'esclusione della traccia stereo è disabilitata, il tasto TRACK [CUE] lampeggia e il tasto REC TRACK SELECT [ST] lampeggia in rosso. Ciò indica che può essere selezionata soltanto la traccia stereo come segnale da monitorare.

- 11** Premete il tasto REC TRACK SELECT [ST].

Ora i tasti lampeggianti TRACK [CUE] e REC TRACK SELECT [ST] rimarranno accesi continuamente e in tal modo la traccia stereo è stata selezionata come segnale per il monitoraggio.



Quando usate il tasto TRACK [CUE], il segnale verrà inviato direttamente ai jack MONITOR OUT/jack PHONES (cioè senza passare attraverso un canale), il che significa che non sarà possibile usare un fader per regolare il livello. Abbassate il controllo [MONITOR OUT]/[PHONES] in modo che non venga prodotto immediatamente un volume alto dagli altoparlanti monitor/cuffie.

- 12** Premete il tasto [RTZ] della sezione Locate e quindi premete il tasto PLAY [▶] della sezione Transport.

Il segnale "flat" (cioè non elaborato) della traccia stereo ora può essere monitorato direttamente dai jack MONITOR OUT/PHONES.



Un modo alternativo per monitorare il segnale "flat" (cioè non elaborato) della traccia stereo, può consistere nel salvare una scena in cui i canali 1/2 monitor e il canale di uscita stereo sono impostati sui valori di default e richiamare quindi questa scena quando volete effettuare il playback della traccia stereo.

- 13** Se siete soddisfatti del risultato della registrazione, escludete il tasto TRACK [CUE].

Il tasto REC TRACK SELECT [ST] diventa scuro nello stesso istante. Per disabilitare l'esclusione delle tracce audio 1-16, passate alla pagina Stereo della videata TRACK e riattivate il pulsante M (Mute).



Ogni song dispone di una sola traccia stereo. Se riuscite il mixdown, esso sovrascriverà sulla traccia stereo precedente. Tuttavia, anche in questo caso, potete usare i tasti [UNDO]/[REDO] per confrontare la versione precedente e quella più recente.

Salvare la vostra song

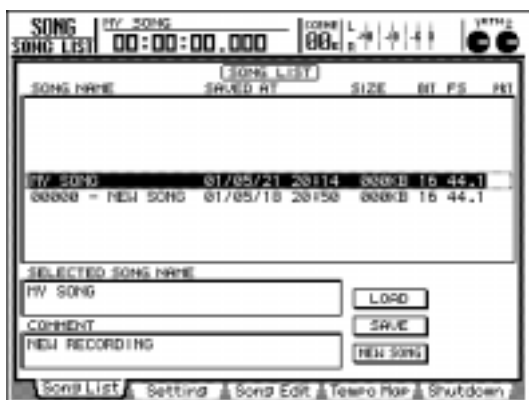
Sull'AW2816, tutti i dati necessari per riprodurre una composizione completa (le regolazioni mixer, della sezione recorder, i dati audio ecc.) vengono salvati sull'hard disk interno come "song".

Se per errore spegnete l'AW2816 prima di salvare la song, i dati della traccia audio e della traccia stereo nonché le regolazioni mixer vanno perduti. Quando avete finito di creare la vostra song, dovete usare la seguente procedura per salvarla.



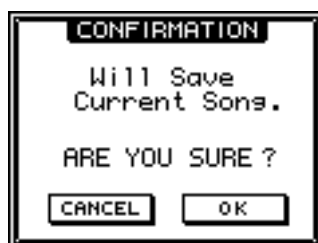
- Se spegnete l'AW2816 senza salvare la song corrente, eventuali cambiamenti che voi apportate alle regolazioni all'interno della song corrente andranno perdute.
- Per spegnere l'AW2816, dovete usare la procedura di spegnimento. (→P.12).

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



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

Appare una finestra di popup CONFIRMATION, che vi chiede di confermare se intendete salvare la song.



Anziché premere il tasto [SONG] allo step 1, potete tenere premuto il tasto [SHIFT] e premere il tasto [SONG] per accedere alla pagina che contiene l'elenco delle Song e il cursore si sposterà automaticamente sul pulsante SAVE. Questo metodo può essere usato come scorciatoia per il salvataggio della song.

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

La song verrà salvata.



- In realtà, eseguendo alcune operazioni (ad esempio la procedura di spegnimento) si salverà automaticamente la song corrente. Tuttavia, per precauzione contro l'eventuale spegnimento accidentale durante l'editing, raccomandiamo fermamente di salvare regolarmente la song, non solo dopo che è stato completato il mixdown.
- Per i dettagli riguardanti il caricamento di una song salvate, fate riferimento alla pagina 149.

Tecniche avanzate sull'AW2816

Questa sezione vi presenta tecniche di registrazione mixing più avanzate che troverete utile utilizzare.

Ri-registrazione manuale su un'area specifica (Punch-in/out manuale)

Se fate un errore mentre registrate una performance, potete ri-registrare soltanto la porzione della traccia che contiene l'errore. Questo paragrafo vi spiega come usare i tasti di trasporto o un interruttore a pedale (FC-5 Yamaha) per effettuare il punch-in/out manuale.

- 1 Localizzate la song in un punto precedente quello in cui effettuerete l'inserimento della ri-registrazione (punch-in).



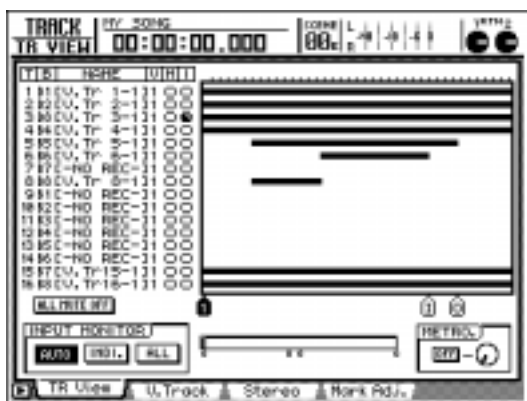
- Se intendete usare un interruttore a pedale (FC-5 Yamaha) per eseguire un'operazione punch-in/out manuale, collegate l'interruttore a pedale alla presa jack FOOT SW del pannello posteriore prima di continuare.
- Per i dettagli sulle operazioni Locate, fate riferimento al "Capitolo 6. Operazioni Transport/Locate".

- 2 Premete il tasto [REC TRACK SELECT] per la traccia che intendete registrare.

Il tasto [REC TRACK SELECT] lampeggia e verrà posto nel modo record-ready.

- 3 Premete il tasto [TRACK] → tasto [F1].

Nell'area INPUT MONITOR, accertatevi che sia inserito il pulsante AUTO. Se non lo è, spostate il cursore sul pulsante AUTO e premete il tasto [ENTER].



Quando usate la tecnica punch-in/out, selezionate AUTO (auto input) come modo di monitoraggio dell'ingresso. Questo modo vi permette di monitorare il playback delle tracce record-ready prima del punch-in, e la sorgente di ingresso dopo il punch-in.

- 4 Premete il tasto PLAY [▶]. (In alternativa premete l'interruttore a pedale.)

Avrà inizio il playback della song.



L'operazione potrebbe non essere corretta se usate un interruttore a pedale diverso dall'FC-5 Yamaha.

- 5 Nella posizione in cui intendete effettuare il punch-in, premete il tasto REC [●] + PLAY [▶] oppure premete l'interruttore a pedale.

Il tasto REC [●] si accende e la registrazione avrà inizio sulla traccia selezionata allo step 2.

- 6 Nella posizione in cui intendete uscire dalla registrazione con il punch-out, premete il tasto PLAY [▶] (oppure premete l'interruttore a pedale).

Il tasto REC [●] diventa scuro e ritornerete al modo playback normale.

- 7 Per fermare la song, premete il tasto STOP [■] oppure premete l'interruttore a pedale.

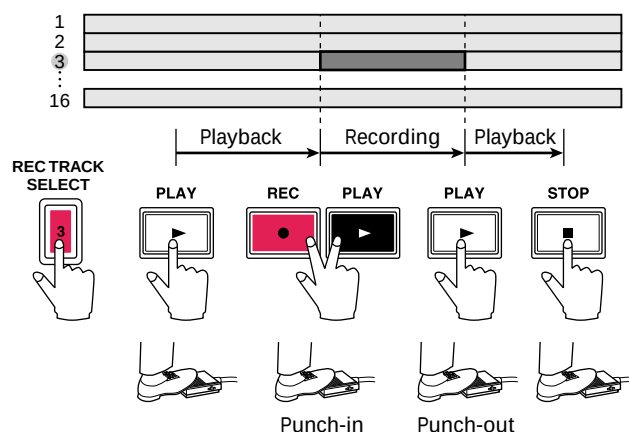
La song si arresta.

- 8 Per ascoltare il risultato registrato, posizionatevi sulla locazione dello step 1 e premete il tasto PLAY [▶].



Se avete commesso un errore durante la registrazione, premete il tasto [UNDO] mentre siete fermi per cancellare automaticamente l'operazione di registrazione precedente.

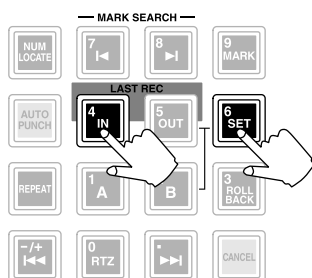
Il diagramma seguente mostra la procedura per il punch-in/out manuale.



Ri-registrazione automatica di un'area specifica (Auto Punch-in/out)

È anche possibile effettuare automaticamente il punch-in/out quando arrivate ad un punto predeterminato. Questa operazione viene definita "auto punch-in/out". In questo paragrafo vi spieghiamo la procedura per la sua esecuzione.

- 1 Portate la song sul punto in cui intendete effettuare il punch-in. Quindi tenete premuto il tasto [SET] e premete il tasto LAST REC [IN].



Per poter usare la funzione auto punch-in/out, dovete prima specificare i punti di punch-in e punch-out. Usate i due pulsanti "locate" In e Out per specificare questi punti.

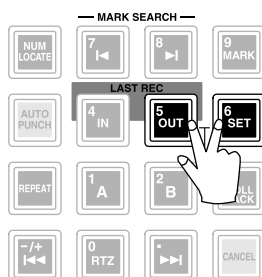
Quando tenete premuto il tasto [SET] e premete il tasto LAST REC [IN], si accende il tasto LAST REC [IN] per indicare che questa locazione è stata assegnata come punto In.



A meno che non sia specificato in modo diverso, come punto In e Out verranno assegnate rispettivamente le posizioni in cui era iniziata e terminata l'ultima registrazione.

- 2 Localizzate la song, portandola nel punto in cui intendete effettuare il punch-out. Quindi tenete premuto il tasto [SET] e premete il tasto LAST REC [OUT].

Il tasto LAST REC [OUT] si accende, per indicare che questa posizione è stata assegnata come punto Out.



Sappiate che la funzione auto punch-in/out non può essere eseguita se il punto Out è posizionato prima del punto In oppure se il punto In e il punto Out sono troppo ravvicinati (meno di circa 100 msec).



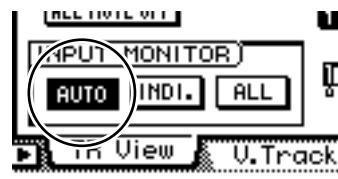
Alle posizioni del punto in/out possono essere apportate delle regolazioni fini in unità di millisecondi o sub-frame, se è necessario. Per i dettagli vedere pagina 104.

- 3 Premete il tasto [REC TRACK SELECT] della traccia che intendete ri-registrazione.

Il tasto [REC TRACK SELECT] lampeggia e sarà l'indicazione che è nel modo record-ready.

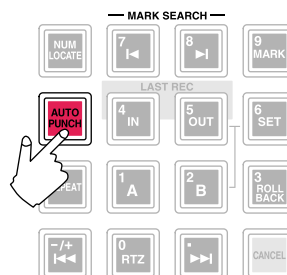
- 4 Premete il tasto [TRACK] → tasto [F1].

Nell'area INPUT MONITOR, accertatevi che sia inserito il pulsante AUTO. In caso contrario, spostate il cursore sul pulsante AUTO e premete il tasto [ENTER].



- 5 Nella sezione Locate, accertatevi che siano accesi i tasti LAST REC [IN]/[OUT] e premete il tasto [AUTO PUNCH].

Il tasto [AUTO PUNCH] si accende e verrete posizionati in un punto leggermente antecedente a quello di punch-in (questo viene definito tempo di pre-roll o pre-roll time).



- Quando eseguite l'auto punch-in/out, potete specificare una lunghezza fissa di playback che viene eseguito immediatamente prima del punch-in e immediatamente dopo il punch-out. La lunghezza o durata di playback prima del punch-in viene definita "pre-roll time" o tempo di pre-roll e quella dopo il tempo di punch-out viene definita "post-roll time" o tempo di post-roll.
- Con le impostazioni della fabbrica, i tempi pre-roll/post-roll sono impostati rispettivamente su 5 secondi, ma potete cambiare queste regolazioni se lo desiderate (→P.266).
- Il punto in cui il pre-roll ha inizio viene definito "punto di pre-roll" e il punto in cui il post-roll termina viene definito "punto di post-roll".



Mentre il tasto [AUTO PUNCH] è acceso, vengono disabilitate operazioni Transport/Locate diverse da quelle possibili con i tasti STOP [■]/PLAY [▶]/REC [●].

6 Per riascoltare l'auto punch-in/out, premete il tasto PLAY [▶].

A Il tasto PLAY [▶] si accende e il playback avrà inizio dal punto di pre-roll.

B Quando raggiungete il punto di auto punch-in, il tasto REC [●] comincerà a lampeggiare e il segnale che viene monitorato per la traccia selezionata allo step 3 verrà inviato dal playback della traccia al segnale di input (la sorgente di registrazione). Tuttavia, la registrazione non avrà ancora inizio.

C Quando raggiungete il punto di auto punch-out, il tasto REC [●] diventa scuro e il segnale che viene monitorato verrà riconvolgiato al suono di playback della traccia.

D Quando raggiungete il punto di post-roll, il trasporto ritornerà al punto di pre-roll e si fermerà.

7 Se volete riascoltare ancora, premete ancora una volta PLAY [▶] mentre è fermo.



Tip! Se premete il tasto [REPEAT] prima o durante il riascolto, verranno ripetute le operazioni 1 - 4 dello step 6. (Durante questo periodo viene disabilitata la funzione A-B Repeat.) Se intendete bloccare la ripetizione del riascolto, premete ancora una volta il tasto [REPEAT] oppure premete il tasto STOP [■].

8 Per l'esecuzione effettiva di auto punch-in/out accertatevi che sia bloccato il trasporto, tenete premuto il pulsante REC [●] e premete il tasto PLAY [▶].

A Il tasto PLAY [▶] si accende, il tasto REC [●] lampeggia e il playback avrà inizio dal punto di pre-roll.

B Quando raggiungete il punto di auto punch-in, il tasto REC [●] cambierà da lampeggiante in acceso continuamente, e la registrazione avrà inizio sulla traccia che voi avete selezionato allo step 1 (punch-in).

C Quando raggiungete il punto di auto punch-out, il tasto REC [●] riprende a lampeggiare, la registrazione viene disabilitata e voi ritornerete al modo playback (punch-out).

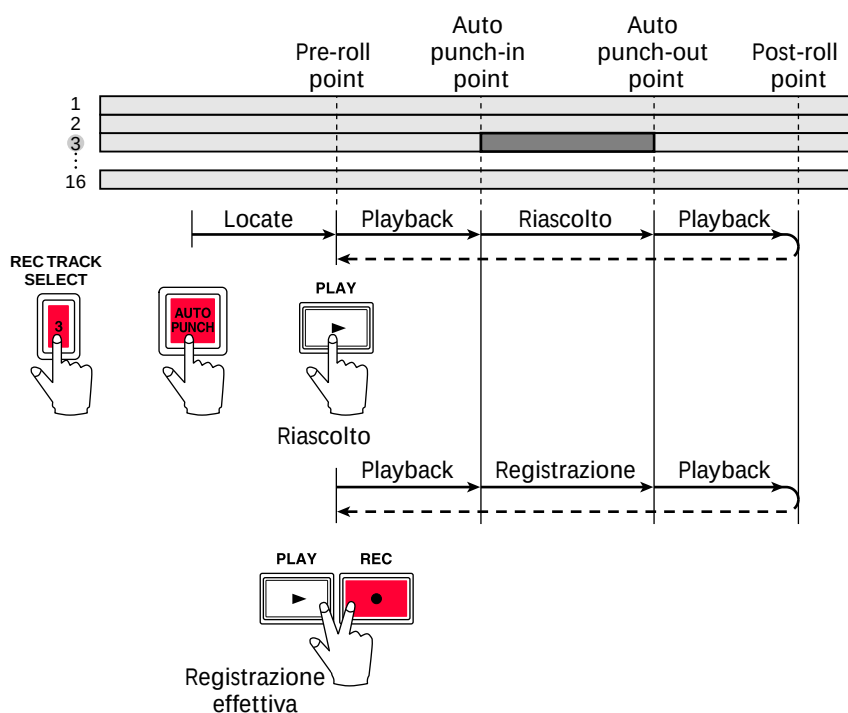
D Quando raggiungete il punto di post-roll, il trasporto ritorna al punto di pre-roll e si arresta.

9 Se intendete ascoltare il risultato registrato, premete il tasto [AUTO PUNCH] per farlo spegnere (diventa scuro) e quindi premete il tasto PLAY [▶].



Tip! Se durante la registrazione con l'auto punch-in/out avete commesso un errore, mentre non vi è alcuna operazione in corso premete il tasto [UNDO]. L'operazione della registrazione precedente verrà annullata e verrà ripristinata la condizione precedente la registrazione.

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



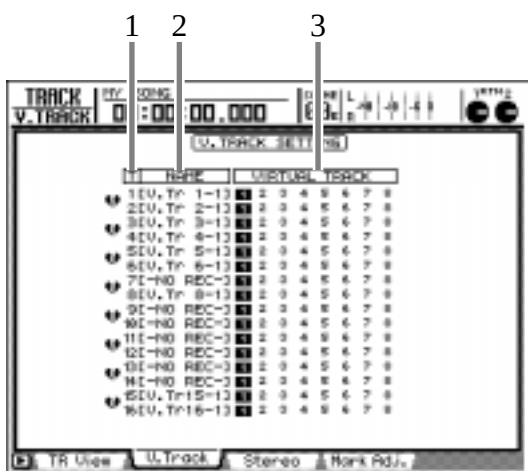
Commutazione tracce virtuali

Sull'AW2816, potete selezionare e registrare oppure effettuare il playback di una delle 8 tracce virtuali da 1 a 8 per ciascuna delle tracce audio 1–16.

Per esempio, quando state registrando una parte di assolo su una delle tracce, potete attivare tracce virtuali per registrare più versioni e selezionare quindi la traccia virtuale che contiene la migliore. In questo paragrafo spiegheremo come attivare la traccia virtuale che verrà usata da una traccia.

1 Premete il tasto [TRACK] → tasto [F2].

Il display mostrerà la pagina V.Track della videata TRACK.



Questa pagina contiene le informazioni seguenti.

A Numero della traccia

Rappresenta il numero della traccia da 1 a 16.

B Nome della traccia

Rappresenta il nome assegnato alla traccia virtuale che è selezionata per ciascuna traccia. Alle tracce virtuali che sono state già registrate verrà assegnato un nome di default di "V.Tr x-y" ("x" è il numero della traccia 1–16 e "y" è il numero della traccia virtuale da 1 a 8).

Questo nome può essere cambiato successivamente (→P.109). Le tracce virtuali che non sono state ancora registrate verranno visualizzate come "-NO REC-".

C Traccia virtuale

Il numero evidenziato è la traccia virtuale selezionata in quel momento per ciascuna delle tracce 1–16. Nell'illustrazione riportata sopra, è assegnata la traccia virtuale 1 a tutte le tracce 1–16 (questa è la condizione di default).

Per le tracce virtuali che non sono selezionate al momento, i numeri di traccia che sono stati registrati verranno visualizzati con una cornicetta: ad esempio **1**.

2 Spostate il cursore sul numero della traccia virtuale che intendete assegnare alla traccia e premete il tasto [ENTER].

Il numero della traccia virtuale selezionata verrà evidenziato. Ora potete registrare o effettuare il playback usando la nuova traccia virtuale selezionata.

V. TRACK SETTING

T	NAME	VIRTUAL TRACK
1	[V.Tr 1-1]	1 2 3 4 5 6 7 8
2	[V.Tr 2-1]	1 2 3 4 5 6 7 8
3	[NO REC-]	1 2 3 4 5 6 7 8
4	[V.Tr 4-1]	1 2 3 4 5 6 7 8
5	[V.Tr 5-1]	1 2 3 4 5 6 7 8

3 Se intendete specificare un abbinamento di tracce, spostate il cursore sul simbolo del cuore (♥) per le tracce corrispondenti, e premete il tasto [ENTER].

Il simbolo del cuore verrà unito e le due tracce verranno quindi abbinate. Per annullare la condizione di coppia, spostate il cursore ancora una volta sul simbolo del cuore e premete il tasto [ENTER].

T	NAME	VIRTUAL TRACK
1	[V.Tr 1-1]	1 2 3 4 5 6 7 8
2	[V.Tr 2-1]	1 2 3 4 5 6 7 8
3	[NO REC-]	1 2 3 4 5 6 7 8
4	[V.Tr 4-1]	1 2 3 4 5 6 7 8



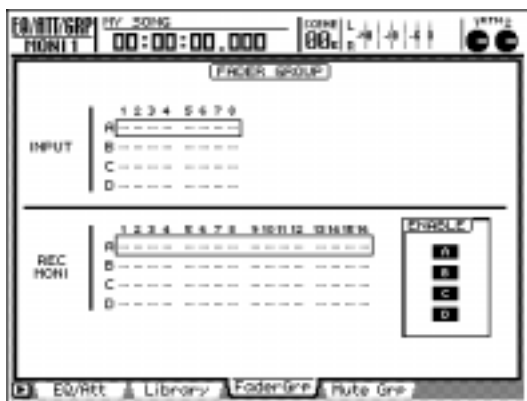
Tip!

Possono essere abbinate, esattamente come avete fatto per i canali, tracce adiacenti dispari → pari (tracce 1/2, 3/4... tracce 15/16). Le tracce abbinate funzionano in tandem quando vengono selezionate per le operazioni di editing della traccia o quando vengono attivate o disattivate le tracce virtuali.

Azionamento simultaneo di più fader (Fader Group)

Il “raggruppamento fader” è una funzione che vi permette di azionare i fader di più canali, come se fossero un gruppo. I canali che vengono registrati nello stesso gruppo di fader diventano controllabili contemporaneamente agendo soltanto su uno di essi.

- 1** Premete il tasto [EQ] → tasto [F3].
Appare la pagina FaderGrp della videata EQ. In questa pagina potete assegnare i canali di input 1–8/canali monitor 1–16 ai gruppi di fader (Fader Group) da A a D. La fila in cui è posizionato il cursore è il gruppo di fader selezionato in quel momento.



- 2** Usate i tasti CURSOR [▲]/[▼] per selezionare un gruppo di fader A–D.
- 3** Usate i tasti della sezione MIXING LAYER per selezionare un mixing layer ed usate i tasti [SEL] per selezionare i canali che intendete assegnare a quel gruppo di fader (o fader group).

Quando un canale è assegnato ad un fader group, nelle file A–D viene visualizzato il simbolo “●”. Per cancellare un’assegnazione, premete lo stesso tasto [SEL] ancora una volta.



Mentre è visualizzata questa pagina la condizione accesa/spenta dei tasti [SEL] indica se ciascun canale è assegnato al fader group.

- 4** Ripetete gli step 2–3 per effettuare le assegnazioni per altri fader group.
- 5** Accertatevi che i pulsanti A–D ENABLE siano inseriti (accesi).
I pulsanti A–D ENABLE servono ad attivare/disattivare (on/off) il corrispondente fader group. Per inserire un pulsante, spostate il cursore su quel pulsante e premete il tasto [ENTER].

- 6** Agite sul fader di un canale assegnato ad un fader group.

Si muovono i fader di tutti i canali che appartengono a quel fader group.



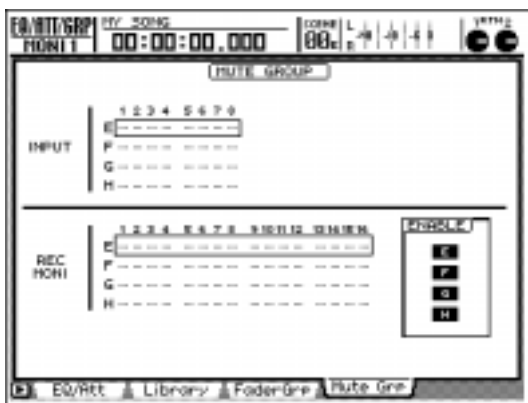
- Se intendete regolare la posizione di un fader di canale dopo che quel canale è stato già assegnato ad un fader group, escludete il pulsante **ENABLE** per annullare temporaneamente il fader group.
- Quando vengono visualizzate videate diverse dalla pagina FaderGrp, potete premere e tenere premuto un tasto [SEL] per escludere temporaneamente quel canale dal fader group di appartenenza. Tenendo premuto il tasto [SEL] di un canale ed azionandone il fader, potete agire sul canale desiderato indipendentemente dal suo fader group.

Agire su più tasti [ON] contemporaneamente (Mute Group)

Il “raggruppamento Mute” (Mute Groups) è una funzione che vi consente di agire su più canali [ON] come un gruppo. I canali che sono registrati nello stesso group “mute” possono essere inseriti/disinseriti azionando soltanto un tasto [ON].

1 Premete il tasto [EQ] → tasto [F4].

Appare la pagina MuteGrp della videata EQ. In questa pagina potete assegnare i canali di input 1–8/canali monitor 1–16 ai mute group E–H. La fila in cui il cursore è posizionato rappresenta il mute group selezionato in quel momento.



2 Usate i tasti CURSOR [▲]/[▼] per selezionare un mute group da E fino ad H.

3 Usate i tasti della sezione MIXING LAYER per selezionare un mixing layer, ed usate i tasti [SEL] per selezionare i canali che intendete assegnare a quel mute group.

Quando un canale è assegnato ad un mute group, nelle file E–H verrà visualizzato il simbolo “●”. Per cancellare un’assegnazione, ripremete lo stesso tasto [SEL].



Mentre questa pagina è visualizzata, la condizione accesa/spenta dei tasti [SEL] indica se ciascun canale è assegnato al mute group.

4 Ripetete gli step 2–3 per effettuare le assegnazioni per gli altri mute group.

5 Accertatevi che siano attivati i pulsanti ENABLE E–H (devono essere accesi).

I pulsanti ENABLE E–H inseriscono/disinseriscono il corrispondente “mute group”. Per inserire un pulsante, spostate il cursore su di esso e premete il tasto [ENTER].

6 Azionate il tasto [ON] di un canale assegnato ad un mute group.

La condizione on/off verrà cambiata per i tasti [ON] di tutti i canali che appartengono a quel gruppo.

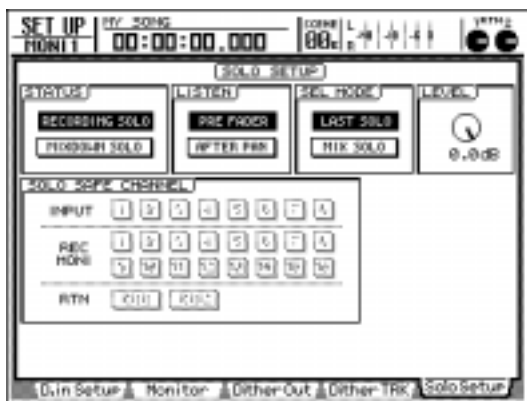


- **Le regolazioni on/off dei tasti [ON] possono essere mixate all'interno dello stesso mute group. Ciò è comodo quando intendete commutare tra due canali durante il playback.**
- **Se intendete cambiare l'impostazione di un tasto [ON] dopo che quel canale è stato già assegnato ad un mute group, escludete temporaneamente quel mute group disattivando il pulsante ENABLE.**

Impiego della funzione Solo

L'AW2816 contiene una funzione Solo molto flessibile. Premendo il tasto [SOLO] sul pannello superiore e quindi premendo il tasto [ON] relativo ad un canale desiderato, potete monitorare solo quel canale.

- 1 Premete il tasto [SETUP] → tasto [F5].
Appare la pagina Solo Setup della videata SETUP. In questa pagina potete apportare varie regolazioni per la funzione Solo.



- 2 Spostate il cursore sull'area STATUS e selezionate uno dei due modi per specificare come deve funzionare Solo.

- **RECORDING SOLO**

In questo modo, il segnale del canale che viene "isolato" verrà convogliato attraverso un bus SOLO dedicato e emesso dai jack MONITOR OUT/jack PHONES. I segnali che vengono trasmessi al bus stereo o ai bus 1-8 non verranno influenzati. Questo metodo vi consente anche di monitorare un canale che non è assegnato al bus stereo o ai bus 1-8, oppure un canale il cui tasto [ON] è disattivato.

Questo modo "solo" è conveniente quando intendete monitorare una sorgente di ingresso specifica durante una registrazione multitraccia senza influenzare i segnali che vengono registrati sulle tracce.

- **MIXDOWN SOLO**

In questo modo, verranno convogliati attraverso il bus stereo ed emessi dai jack MONITOR OUT/PHONES solo i segnali del canale che viene isolato. Gli altri canali verranno "muted" cioè esclusi. Con questo metodo, non è possibile monitorare un canale che non sia assegnato al bus stereo o ad un canale il cui tasto [ON] sia disattivato.

Questo modo "solo" è conveniente quando state effettuando il mix down ed intendete inviare soltanto una traccia specifica al bus stereo, escludendo tutte le altre.

- 3 Spostate il cursore sull'area SEL MODE, e selezionate uno dei due modi seguenti per specificare come dovrà funzionare "Solo".

- **LAST SOLO**

Quando il tasto [SOLO] è attivato, verrà monitorato soltanto il canale che era stato selezionato per ultimo mediante il suo tasto [ON].

- **MIX SOLO**

Mentre il tasto [SOLO] è attivato (on), verranno monitorati tutti i canali selezionati dai rispettivi tasti [ON].

- 4 Se nella nell'area STATUS avevate selezionato RECORDING SOLO, spostate il cursore sull'area SEL MODE e selezionate una delle seguenti opzioni per specificare la locazione da cui il segnale verrà inviato al bus SOLO.

- **PRE FADER**

Il segnale pre-fader verrà inviato al bus SOLO. In questo caso, le impostazioni pan e fader del canale verranno ignorate ed il segnale inviato ai jack MONITOR OUT/PHONES sarà monofonico.

- **AFTER PAN**

Il segnale post-fader/pan verrà inviato al bus SOLO. In questo caso, le impostazioni pan e fader del canale influenzeranno il segnale inviato ai jack MONITOR OUT/PHONES.

- 5 Se nell'area STATUS avevate selezionato MIXDOWN SOLO, spostate il cursore sull'area SOLO SAFE CHANNEL e selezionate i canali che intendete impostare su Solo Safe.

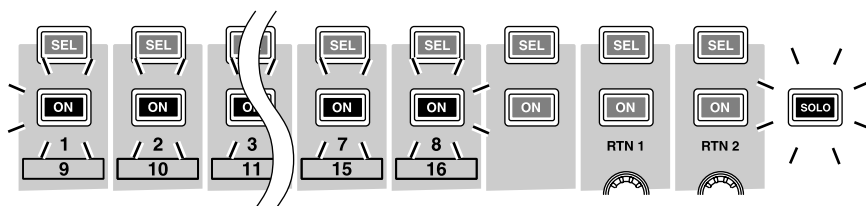
Solo Safe è una funzione che esclude i canali specificati dalle operazioni Solo quando si seleziona il modo MIXDOWN SOLO. Nell'area SOLO SAFE CHANNEL, spostate il cursore sui pulsanti dei canali che intendete impostare su Solo Safe e premete il tasto [ENTER]. (Potete selezionare anche più di un canale.)



Tip! Per esempio, se attivate i pulsanti RTN1/RTN2 nell'area SOLO SAFE CHANNEL, i canali "isolati" verranno monitorati con l'effetto riverbero o altro effetto applicato.

6 Per abilitare la funzione Solo, premete il tasto [SOLO].

Il tasto [SOLO] e i tasti [ON] 1–8 lampeggiano.



7 Usate i tasti della sezione MIXING LAYER per selezionare il mixing layer desiderato ed usate i tasti [ON] per selezionare il canale che intendete “isolare”.

Il canale corrispondente verrà isolato e tutti gli altri tasti [ON] diventeranno scuri.

Le operazioni possibili mentre la funzione Solo è abilitata dipendono dalle regolazioni della pagina Solo Setup della videata SETUP.

8 Per annullare la funzione Solo, premete ancora una volta il tasto [SOLO].

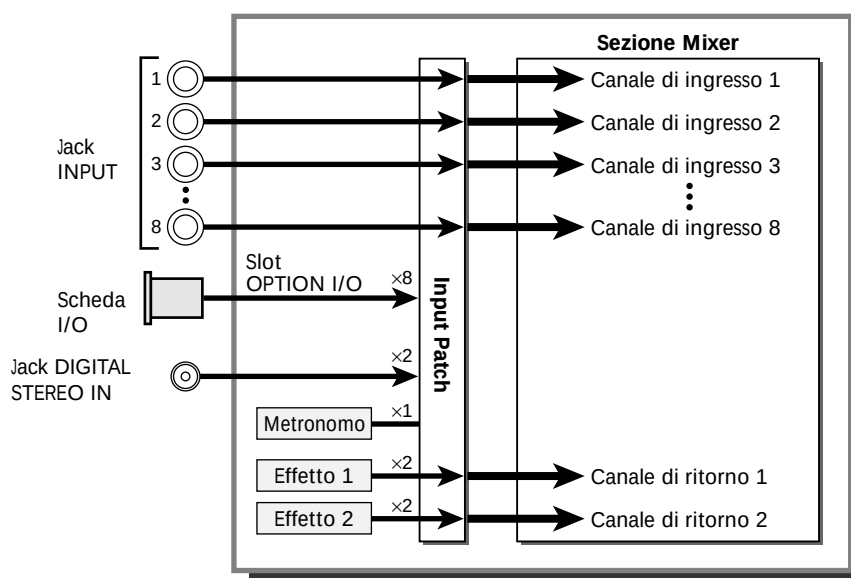
Combinazione di input/output

Questo capitolo spiega come i segnali di input/output e i jack possono essere assegnati ai vari percorsi del segnale all'interno dell'AW2816.

Assegnazione dei segnali ai canali di ingresso/canali di ritorno (Input Patch)

Nella sezione Input Patch, segnali di ingresso come quelli ricevuti ai jack di input o ingresso, l'uscita dagli effetti interni e l'uscita dal metronomo interno possono essere assegnati ai canali di ingresso 1–8 e ai canali di ritorno 1/2.

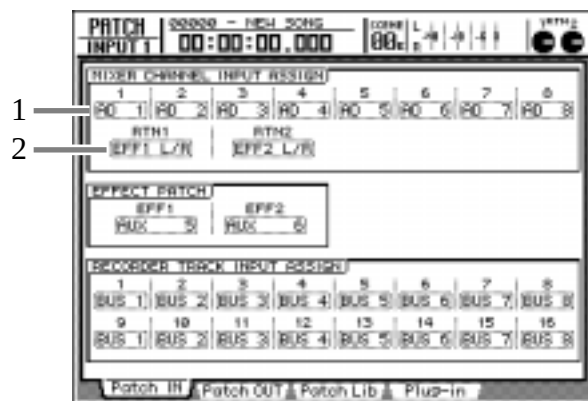
Con le impostazioni di default di una song AW2816, i segnali di ingresso rappresentati nel diagramma seguente sono assegnati ai canali di ingresso 1–8 e ai canali di ritorno 1/2.



Tip! Per riportare la sezione di input patch alla sua condizione di default, richiamate il numero di scena 00 o il numero di libreria patch 00.

Per cambiare la combinazione sopra mostrata, usate la procedura seguente.

- 1 Premete il tasto [PATCH] → [F1] (Patch IN). Appare la pagina Patch IN della videata PATCH in cui potete combinare i canali di ingresso e i canali della sezione recorder (registratore). L'area MIXER CHANNEL INPUT ASSIGN di questa pagina mostra i segnali che vengono assegnati ai canali di ingresso 1–8 e ai canali di ritorno 1/2.



A Segnali assegnati ai canali di ingresso 1–8.

B Segnali assegnati ai canali di ritorno 1/2.

2 Spostate il cursore sul canale di cui intendete modificare la combinazione e usate il dial [DATA(JOG)] per selezionare il segnale desiderato.

A ciascun canale possono essere assegnati i seguenti segnali.

• **Canali di ingresso 1–8**

Display	Tipo di segnale
AD 1–AD 8	Jack INPUT 1–8
SLT-1–SLT-8	INPUT 1–8 di una scheda I/O
DIN L/DIN R	Canale L o R del jack DIGITAL STEREO INPUT
MET	Metronomo interno

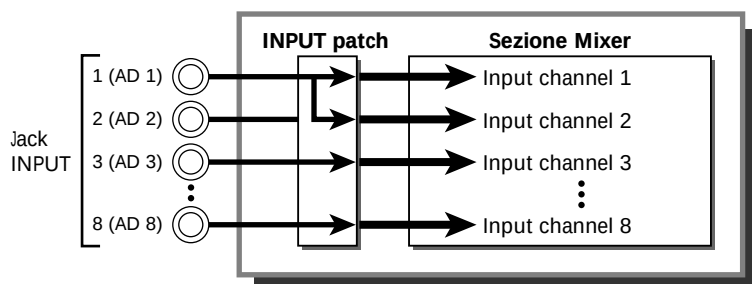
• **Canali di ritorno 1/2**

Display	Tipo di segnale
EFF1 L/R	Ritorno dall'effetto interno 1 (*1)
EFF2 L/R	Ritorno dall'effetto interno 2 (*2)
AD 1/2–AD 7/8	Jack INPUT 1/2–7/8
SLT-1/2–SLT-7/8	INPUT 1/2–7/8 di una scheda I/O
DIN L/R	Jack DIGITAL STEREO INPUT (stereo)

*1. Può essere selezionato solo return 1.

*2. Può essere selezionato solo return 2.

Per esempio, se cambiate il canale di ingresso 2 in “AD 1” (jack INPUT 1) dall'impostazione di default, il segnale di ingresso del jack INPUT 1 verrà inviato ad entrambi i canali di ingresso 1 e 2, come mostra il diagramma sottostante.

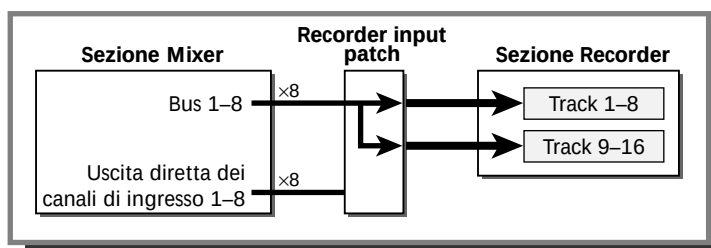


- Tip!**
- Potete usare la libreria patch per salvare le condizioni di patching editate. Per i dettagli fate riferimento alla pagina 76.
 - Possono essere usati come canali di ingresso anche i canali di ritorno 1/2.

Assegnazione dei segnali agli ingressi della sezione recorder (Recorder Input Patch)

Nella sezione Recorder Input Patch potete assegnare i segnali di uscita dei bus 1–8 e le uscite dirette dei canali di ingresso 1–8 agli ingressi delle tracce 1–16 della sezione recorder (ingressi recorder 1–16).

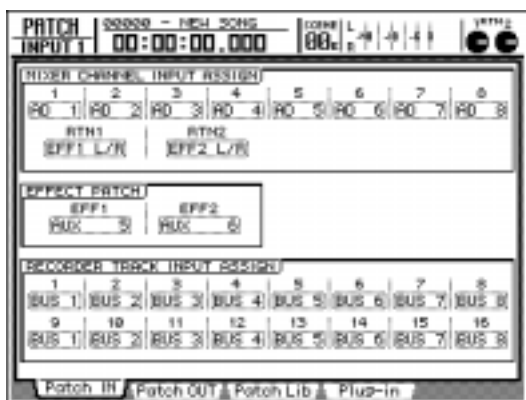
Con le impostazioni di default di una song AW2816, i segnali del bus 1–8 vengono assegnati agli ingressi 1–16 della sezione recorder, come mostrato nel diagramma sottostante.



Per cambiare la combinazione o disposizione sopra mostrata, usate la procedura seguente.

1 Premete il tasto [PATCH] → tasto [F1] (Patch IN) per accedere alla pagina Patch IN della videata PATCH.

L'area RECORDER CHANNEL INPUT ASSIGN di questa pagina mostra i segnali che vengono assegnati agli ingressi 1–16 della sezione recorder.

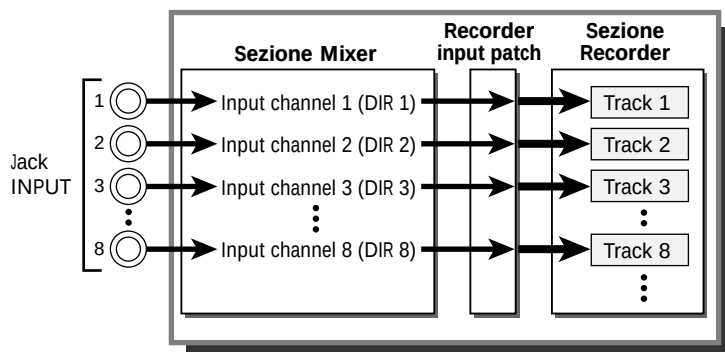


2 Spostate il cursore sull'ingresso della sezione recorder di cui intendete modificare la combinazione ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il segnale desiderato.

All'ingresso di ogni traccia possono essere assegnati i seguenti tipi di segnale.

Display	Tipo di segnale
BUS 1–BUS 8	Bus 1–8
DIR 1–DIR 8	Uscita diretta dei canali di ingresso 1–8

Quando cambiate gli ingressi della sezione recorder 1–8 in “DIR 1” – “DIR 8”, i segnali dei canali di ingresso 1–8 verranno inviati (senza passare attraverso i bus 1–8) alle tracce 1–8 come mostra il diagramma sottostante. Questo metodo è utile quando intendete registrare i suoni di strumenti singoli direttamente sulle tracce, senza miscelarli con altri strumenti.

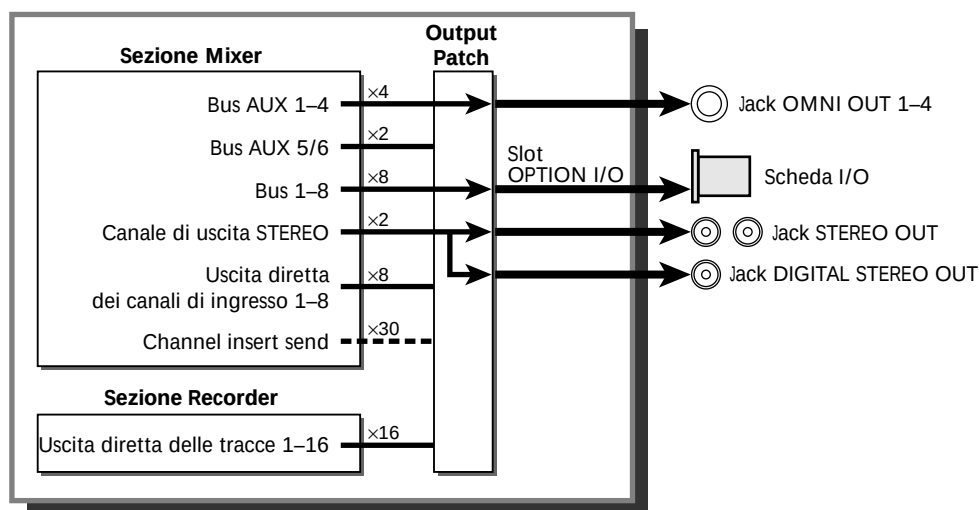


Se avete selezionato “DIR 1” - “DIR 8”, potete scegliere come segnale da inviare all'ingresso della sezione recorder sia il segnale pre-EQ sia il segnale pre-fader. Questa selezione può essere effettuata alla pagina Prefer.1 della videata UTILITY (→P.264).

Assegnazione dei segnali ai jack di uscita/canali di uscita (Output Patch)

Nella sezione Output Patch, segnali come i bus 1–8, i bus AUX 1–6, il bus stereo e le uscite dirette provenienti dalla sezione recorder possono essere assegnati ai jack di uscita come i jack STEREO OUT e i jack OMNI OUT

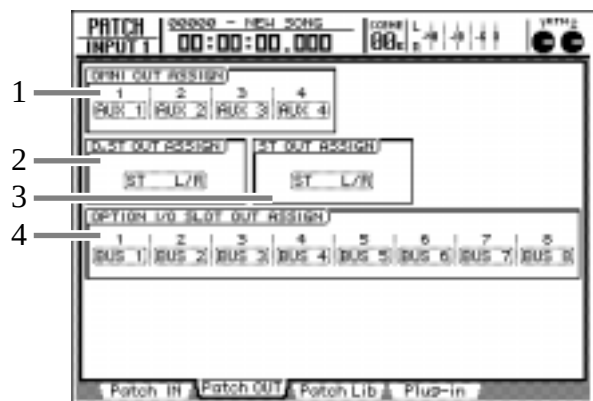
1–4 oppure i canali di uscita dello slot OPTION I/O. Con le regolazioni di default dell'AW2816, ai vari jack di uscita e ai canali di uscita sono assegnati i seguenti segnali.



Per cambiare la disposizione sopra riportata, usate la procedura seguente.

1 Premete il tasto [PATCH] → tasto [F2] (Patch OUT).

Appare la pagina Patch OUT della videata PATCH. Le varie aree del display mostrano la condizione di combinazione per ciascun jack di ingresso.



2 Spostate il cursore sul jack di uscita di cui intendete cambiare la combinazione ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il segnale che intendete assegnare.

A ciascun jack di uscita possono essere assegnati i seguenti tipi di segnali.

• Jack OMNI OUT 1–4

Display	Tipo di segnale
ST L/ST R	Canale di uscita stereo L/R
BUS 1–BUS 8	Bus 1–8
DIR 1–DIR 8	Uscita diretta dei canali di ingresso 1–8
AUX 1–AUX 6	Bus AUX 1–6
RDR 1–RDR 16	Uscita diretta delle tracce 1–16

- A Jack OMNI OUT 1–4
- B Jack DIGITAL STEREO OUT
- C Jack STEREO OUT
- D Canali di uscita 1–8 di una scheda I/O (slot OPTION I/O)

- Jack **DIGITAL STEREO OUT**
- Jack **STEREO OUT**

Display	Tipo di segnale
ST L/R	Canale di uscita stereo (L/R)
BUS 1/2-7/8	Bus 1/2-7/8
DIR 1/2-DIR 7/8	Uscita diretta dei canali di ingresso 1/2-7/8
AUX 1/2-AUX 5/6	Bus AUX 1/2-5/6
RDR 1/2-RDR15/16	Uscita diretta delle tracce 1/2-15/16

- **USCITA 1-8 di una scheda I/O (slot OPTION I/O)**

Display	Tipo di segnale
ST L/ST R	Canali di uscita stereo L/R
BUS 1-BUS 8	Bus 1-8
DIR 1-DIR 8	Uscita diretta dei canali di ingresso 1-8
AUX 1-AUX 6	Bus AUX 1-6
RDR 1-RDR 16	Uscita diretta delle tracce 1-16



- Nelle varie aree della pagina **Patch OUT**, potete vedere indicazioni come **"I-I8"** o **"I-M16"**. Esse indicano che a quel jack di uscita è stata combinata la mandata di inserimento (*insert send*) di un canale di ingresso (se l'indicazione inizia con **"I-I"**) oppure la mandata di un canale monitor (se l'indicazione inizia con **"I-M"**).
- Quando le sezioni sopra indicate sono grigie, ciò indica che non è operativa la mandata di inserimento corrispondente. Sappiate che in questo caso nessun segnale verrà emesso da quel jack. (Per i dettagli sulla combinazione di un canale di inserimento mandata ad un jack di uscita, fate riferimento alla pagina 78.)

Impiego della libreria patch

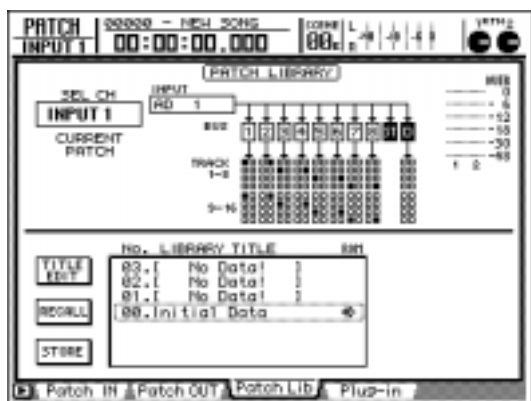
Nell'area della memoria interna chiamata "patch library" potete immagazzinare fino a 20 diverse combinazioni di patch effettuate nelle pagine Patch IN e Patch OUT della videata PATCH. Il contenuto della "patch library" viene salvato sull'hard disk interno come parte della song. Qui vi spieghiamo come eseguire le operazioni relative alla patch library (libreria di patch o combinazioni).

Memorizzare le impostazioni di patch nella libreria

Ecco come assegnare un nome alle regolazioni di patch o patching e immagazzinarle nella "patch library".

- 1 Premete il tasto [PATCH] → tasto [F3] (Patch Lib.).

Appare la pagina Patch Lib della videata PATCH. L'elenco nella parte inferiore della videata mostra il contenuto di patch library.



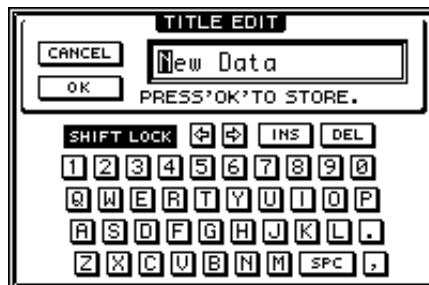
- 2 Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di patch library (01–20) in cui intendete memorizzare.



Il numero library 00 contiene un preset di solo richiamo che riporta le impostazioni di patch sui loro valori di default. Così, non è possibile immagazzinare niente nel numero 00.

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

Appare una finestra di popup TITLE EDIT che vi consente di assegnare un nome alle impostazioni patch.



- 4 Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] e il tasto [ENTER] per assegnare un nome alle impostazioni di patch.

Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, fate riferimento alla pagina 37.



Potete anche tralasciare l'immissione di un nome e salvare direttamente nella libreria (library). In tal modo, passate alla pagina Prefer. 1 della videata UTILITY (tasto [UTILITY] → tasto [F2]) ed escludete l'impostazione STORE CONFIRMATION. In questa condizione, se eseguite lo step 3, le impostazioni verranno salvate nella libreria con un nome di "New Data".

- 5 Per eseguire l'operazione Store, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per rinunciare all'operazione Store, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER]. Quando viene eseguita l'operazione Store, verranno visualizzate le impostazioni di patch memorizzate nell'elenco.

Richiamare dalla libreria le impostazioni di patch

Qui di seguito è descritto il modo per richiamare (caricare) le impostazioni di patch che sono state salvate nella libreria.

- 1** Premete il tasto [PATCH] → tasto [F3] (Patch Lib.) per visualizzare la pagina Patch Lib della videata PATCH.
- 2** Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare le impostazioni di patch che intendete richiamare.
- 3** Spostate il cursore sul pulsante RECALL e premete il tasto [ENTER].
Appare una finestra di popup, che vi chiede di confermare l'operazione recall.



- 4** Per eseguire l'operazione Recall, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].
Per rinunciare all'operazione Recall, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



Tip!

- Potete anche richiamare immediatamente le impostazioni patching, senza vedere la finestra popup di conferma. A tale scopo, andate alla pagina Prefer. 1 della videata UTILITY (tasto [UTILITY] → tasto [F2]), ed escludete l'impostazione RECALL CONFIRMATION.
- Usando automix, potete richiamare automaticamente una patch library nel punto desiderato di una song. Per i dettagli sull'automix, fate riferimento alla pagina 133.

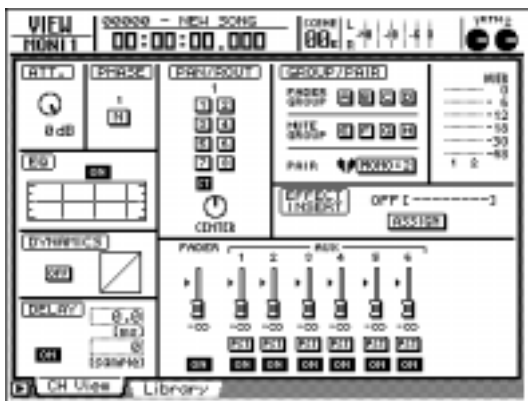
Inserimento di un effetto esterno in un canale

Potete combinare i jack di ingresso/uscita in un punto di inserimento I/O di un desiderato canale ed inserire un effetto esterno. Per esempio, questo metodo può essere usato quando intendete applicare un effetto chorus mentre registrate una chitarra o quando intendete applicare un compressor/limiter esterno sul segnale stereo bus durante il mixdown.

1 Usate i tasti della sezione MIXING LAYER e i tasti [SEL] per selezionare il canale desiderato.

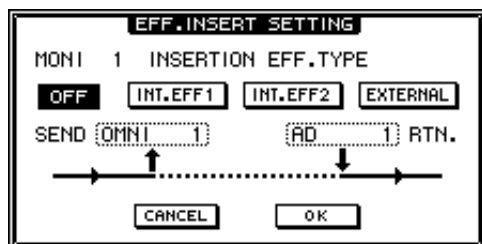
2 Premete il tasto [VIEW] → tasto [F1] (CH View).

Appare la pagina CH View della videata VIEW. In questo esempio, abbiamo selezionato il canale monitor 1.



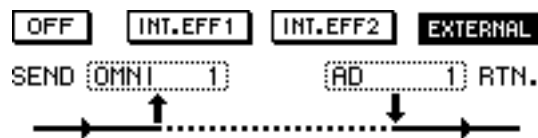
3 Spostate il cursore sul pulsante ASSIGN dell'area EFFECT INSERT, e premete il tasto [ENTER].

Appare la finestra di popup EFF. INSERT SETTING e vi permette di inserire l'effetto interno o l'effetto esterno nel canale selezionato.



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

L'area SEND e RTN. della finestra di popup mostra il tipo di jack di ingresso/uscita o il canale di ingresso/uscita che è combinato.



Tip! Usando il pulsante INT.EFF 1 o INT.EFF 2 della finestra di popup EFF. INSERT SETTING, potete inserire l'effetto interno 1/2 in quel canale. Per i dettagli, vedere a pagina 88.

5 Spostate il cursore sull'area SEND ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il jack di uscita o il canale di uscita che intendete assegnare come insert send (inserimento mandata).

Possono essere selezionati i seguenti tipi di jack.

- Se è selezionato un canale di ingresso 1-8 o un canale monitor 1-16

Display	Contenuto
OMNI 1-OMNI 4	Jack OMNI OUT 1-4
SLT 1-SLT 8	Canali di uscita 1-8 dello slot OPTION I/O
D STO L/D STO R	Canale L o R del jack DIGITAL STEREO OUT
STOUT L/STOUT R	Canale L o R dei jack STEREO OUT

- Se è selezionato un canale di ritorno 1/2 o il canale di uscita stereo

Display	Contenuto
OMNI 1/2-OMNI 3/4	Jack OMNI OUT 1/2-3/4
SLT 1/2-SLT 7/8	Canali di uscita 1/2-7/8 dello slot OPTION I/O
D STOUT	Jack DIGITAL STEREO OUT (L/R)
STOUT	Jack STEREO OUT (L/R)

6 Spostate il cursore sull'area RTN ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il jack o il canale di ingresso che intendete assegnare come insert return (ritorno inserimento).

Possono essere selezionati i seguenti tipi di jack.

- Se è selezionato un canale di ingresso 1-8 o un canale monitor 1-16.

Display	Contenuto
AD 1-AD 8	Jack INPUT 1-8
SLT 1-SLT 8	INPUT 1-8 di una card I/O (slot OPTION I/O)
D STIN L/D STIN R	Canale L o R del jack DIGITAL STEREO OUT

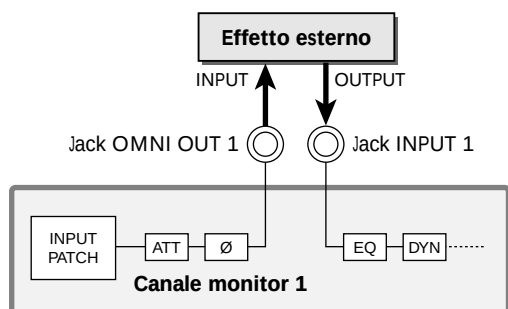
- Se è selezionato un canale di ritorno 1/2 o il canale di uscita stereo

Display	Contenuto
AD 1/2-AD 7/8	Jack INPUT 1/2-7/8
SLT 1/2-SLT 7/8	Canali di ingresso 1/2-7/8 dello slot OPTION I/O
DSTI L/R	Jack DIGITAL STEREO IN (L/R)

7 Quando avete finito di effettuare le impostazioni di patching, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

L'area EFFECT INSERT indica "ON (EXTERNAL)" e i jack/canali di ingresso - uscita verranno assegnati al punto insert I/O.

Per esempio, se avete selezionato "OMNI 1" come insert send (mandata inserimento) del canale monitor 1 e se avete selezionato "AD 1" come insert return (inserimento ritorno), il flusso del segnale sarà il seguente.



In questa condizione, se passate alla pagina Patch OUT della videata PATCH, l'area OMNI OUT ASSIGN 1 indicherà "I-M 1". Questa indicazione significa che l'insert send del canale monitor 1 è stata assegnata al jack OMNI OUT 1.



Se cambiate l'impostazione "I-M 1", la combinazione del punto insert I/O verrà annullata. In tal caso, sappiate che avrete bisogno di effettuare nuovamente le impostazioni, a partire dallo step 1.



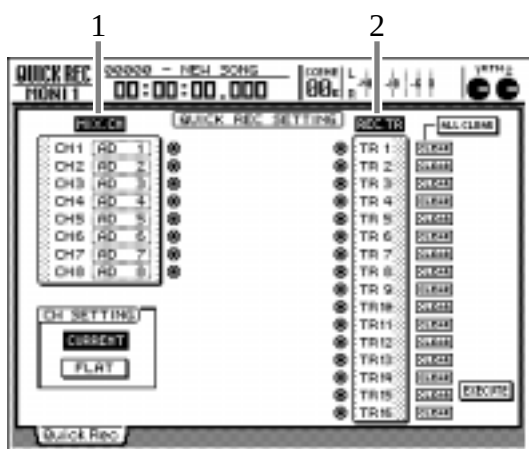
- Gli effetti esterni possono essere combinati per canali multipli. Tuttavia, per insert send multipli non è possibile usare lo stesso jack di uscita o lo stesso canale di uscita.
- Se intendete salvare le impostazioni insert I/O che avete effettuato qui, dovete memorizzare la condizione corrente come una memoria di scena (scene memory). Le informazioni del punto insert I/O non possono essere memorizzate in una patch library (libreria di patch) o channel library (libreria di canale).

Assegnazione veloce dei segnali di ingresso alle tracce (Quick Rec)

Quick Rec è una funzione che vi permette di cambiare rapidamente le combinazioni in modo che il segnale di ingresso desiderato possa essere registrato sulla traccia voluta, mentre vedete il routing, cioè l'indirizzamento segnale, in una videata speciale. Usando questa funzione, potete registrare rapidamente ciascuno strumento sulla propria traccia senza dover cambiare le connessioni del jack INPUT.

1 Premete il tasto [QUICK REC].

Appare la videata QUICK REC. Essa mostra la seguenti informazioni.



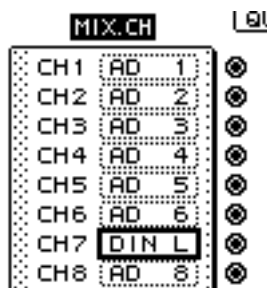
1 MIX. CH

Quest'area mostra il tipo di segnali di ingresso assegnati ai canali di input 1-8 (CH 1-CH 8). I simboli dei jack visualizzati alla destra del box indicano l'uscita diretta di ciascun canale di ingresso.

B REC. TR

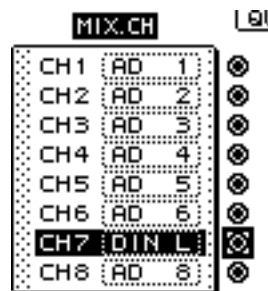
Quest'area mostra le tracce 1-16 (TR 1-TR 16) della sezione recorder. I simboli dei jack visualizzati a sinistra del box indicano gli ingressi di ciascuna traccia (ingressi 1-16 della sezione recorder).

2 Se intendete cambiare il segnale di ingresso di una sorgente di un patch, spostate il cursore sul box numerico di quel canale e ruotate il dial [DATA/JOG].



3 Nell'area MIX. CH, spostate il cursore sul jack del canale di ingresso per la sorgente patch desiderata e premete il tasto [ENTER].

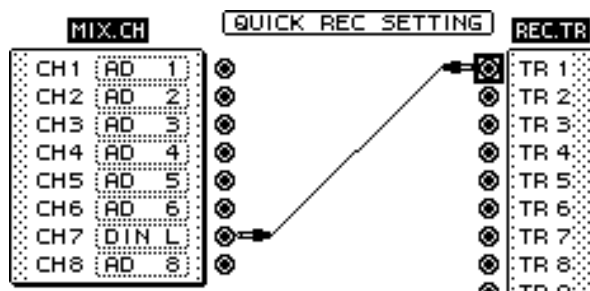
Il canale di ingresso selezionato verrà evidenziato. Nell'illustrazione seguente, è stato selezionato il canale di ingresso 7.



Tip! Se spostate il cursore sul jack di un canale di ingresso evidenziato e ripremete il tasto [ENTER], la selezione verrà cancellata.

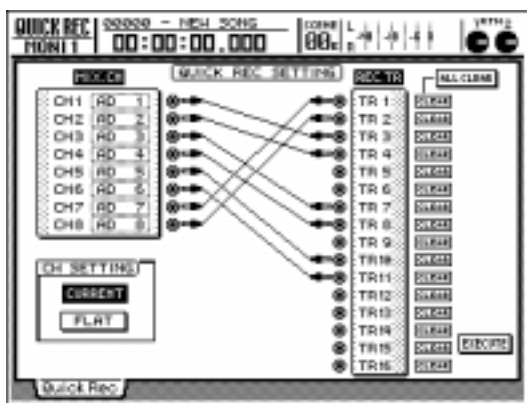
4 Spostate il cursore su un simbolo di jack nell'area REC. TR, quindi spostate il cursore sull'ingresso della sezione recorder (1-16) per la destinazione desiderata del patch e premete il tasto [ENTER].

Un cavo virtuale patch collegherà l'uscita diretta della sorgente patch all'ingresso della sezione recorder scelta come destinazione del patch.



Tip! Gli step 3 e 4 possono essere eseguiti nell'ordine opposto. L'uscita diretta di un canale può essere combinata a più ingressi nella sezione recorder. Tuttavia, non è possibile combinare più uscite dirette ad un solo ingresso della sezione recorder.

- 5** Allo stesso modo, usate i cavi patch per collegare altre uscite dirette e ingressi della sezione recorder.



- Per cancellare un singolo cavo patch, spostate il cursore sul pulsante **CLEAR** situato a destra dell'area **REC. TR** e premete il tasto [ENTER].
- Per cancellare tutti i cavi patch, spostate il cursore sul pulsante **ALL CLEAR** situato nella parte superiore destra del display e premete il tasto [ENTER].



È possibile collegare al massimo otto cavi patch. Dopo aver collegato tutti e otto i cavi, non è possibile cambiare le connessioni a meno che voi non cancelliate uno dei cavi patch.

- 6** Se intendete riportare il canale sorgente del patch alla condizione di default, quando cambiate il patching, attivate il pulsante **FLAT** nella parte inferiore sinistra del display.

Se il pulsante **FLAT** è inserito (evidenziato), il numero di libreria canale 01 verrà richiamato nei canali di ingresso a cui è collegato un cavo patch quando eseguite la funzione Quick Rec, e i parametri mix verranno inizializzati.

- 7** Quando avete finito di effettuare tutti i necessari collegamenti del cavo patch, spostate il cursore sul pulsante **EXECUTE** nella parte inferiore destra del display e premete il tasto [ENTER].

Una finestra di popup vi chiederà di confermare l'esecuzione della funzione Quick Rec.



- 8** Per eseguire Quick Rec, spostate il cursore sul pulsante **OK** e premete il tasto [ENTER].

Per rinunciare all'operazione, spostate il cursore sul pulsante **CANCEL** e premete il tasto [ENTER].

Quando eseguite Quick Rec, le impostazioni interne dell'AW2816 cambieranno come segue.

- Le impostazioni di input patch e recorder input patch cambiano secondo i segnali di ingresso selezionati e i collegamenti del cavo patch.
- Le assegnazioni al bus stereo verranno forzatamente annullate per i canali di ingresso ai quali è collegato il cavo patch.
- Se il pulsante **FLAT** è on, i parametri del mix dei canali di ingresso del patch sorgente verranno inizializzati.
- Verrà richiamato il numero di libreria canale 01 per i canali monitor della traccia a cui è collegato il cavo patch, inizializzando i loro parametri mix.

- 9** Tenete premuto il tasto **REC** [●] e premete il tasto **PLAY** [▶].

Quando eseguite la funzione Quick Rec, tutte le tracce a cui è collegato un cavo patch verranno impostate sul modo record-ready. Pertanto, potete semplicemente tenere premuto il tasto **REC** [●] e premere il tasto **PLAY** [▶] per cominciare a registrare sulle tracce corrispondenti.

Questo capitolo spiega come usare i due effetti incorporati nell'AW2816.

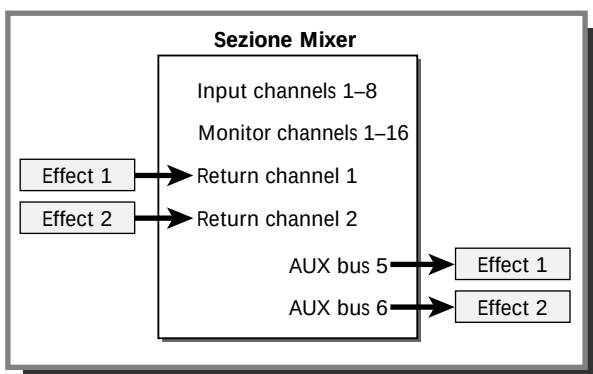
Gli effetti interni

L'AW2816 contiene due unità multi-effetto, definite "effect 1" ed "effect 2". Questi effetti interni possono essere usati nei seguenti due modi.

■ Usare un effetto via AUX send/return

In questo metodo, il segnale di ingresso di ciascun canale viene inviato attraverso un bus AUX all'ingresso dell'effetto interno 1/2, e il segnale di uscita dell'effetto 1/2 viene reinviato al bus stereo o al bus 1-8 e mixato con altri segnali. Questo metodo viene usato quando volete condividere un effetto tipo reverb o delay su parecchi canali.

Con le impostazioni di default dell'AW2816, gli ingressi di effect 1/2 sono combinati rispettivamente agli AUX bus 5/6 e l'uscita degli effetti 1/2 sono combinati con il canale di ritorno 1/2.

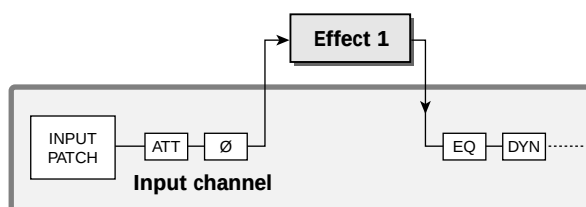


I segnali inviati dai canali di ingresso 1-8 ai canali monitor 1-16 ai bus AUX 5/6 vengono immessi rispettivamente negli effetti 1/2. Potete regolare i livelli di mandata AUX 5/6 per ciascun canale e commutare tra la condizione pre-fader e post-fader.

I segnali che vengono emessi da effect 1/2 vengono inviati ai canali di ritorno 1/2. Assegnando i canali di ritorno 1/2 ai bus 1-8 o al bus stereo, potete mixarli con il suono originale (non elaborato) del canale di ingresso o monitor.

■ Inserimento di un effetto in un canale specifico

In questo metodo, l'effetto interno viene svincolato dalla sua assegnazione al bus AUX o al canale di ritorno ed è inserito in un canale specifico. Usate questo metodo quando intendete applicare l'effetto solo ad un canale specifico.



Un effetto può essere inserito nei seguenti canali.

- Canali di ingresso 1-8
- Canali monitor 1-16
- Canali di ritorno 1/2
- Canale di uscita stereo



La posizione in cui l'effetto viene inserito (punto insert I/O) sarà immediatamente dopo l'attenuatore (per un canale di ingresso, canale monitor o canale di ritorno) o immediatamente dopo il processore di dinamiche (per i canali di uscita stereo). Per i dettagli, vedere a pagina 27, "Flusso del segnale all'interno dell'AW2816".



Un effetto interno che sia stato inserito in un canale non può essere usato via AUX send/return o inserito in un altro canale.

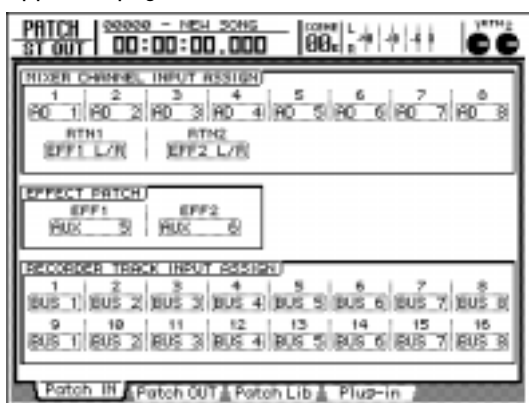
Impiego di AUX send/return per applicare un effetto

Questo paragrafo descrive l'esempio di impiego di effect 1 via bus AUX 5 in una configurazione send/return (mandata/ritorno).

Controllate il “patching”

Innanzitutto controlleremo se il patching (la combinazione) AUX send/return per l'effetto 1 è stato effettuato correttamente.

- 1 Premete il tasto [PATCH] → tasto [F1].
Appare la pagina Patch IN della videata PATCH.



- 2 Nell'area EFFECT PATCH, accertatevi che EFF1 sia impostato su “AUX 5”.

Nell'area EFFECT PATCH della pagina Patch IN, potete selezionare se l'effetto 1/2 verrà usato via bus AUX o inserito in un canale specifico. Con le impostazioni di default dell'AW2816, a EFF 1 (effetto 1) è assegnato AUX 5 (AUX bus 5) e ad EFF 2 (effetto 2) è assegnato AUX 6 (AUX bus 6), come mostrato nell'illustrazione sopra riportata.



Tip! Se EFF1 è impostato su “INSERT”, spostate il cursore sull'impostazione e ruotate il dial [DATA/JOG]. Nella finestra popup che appare, spostate il cursore sul pulsante OK, e premete il tasto [ENTER] per portare EFF1 sull'impostazione “AUX 5”.

- 3 Nell'area MIXER CHANNEL INPUT ASSIGN accertatevi che RTN 1 sia impostato su “EFF1 L/R”.

Nell'area MIXER CHANNEL INPUT ASSIGN della pagina Patch IN, potete selezionare il segnale che verrà assegnato ai canali di ingresso/ritorno del mixer. Con le impostazioni di default, a RTN1 (canale di ritorno 1) è assegnato “EFF1 L/R” (uscite L/R di effect 1).

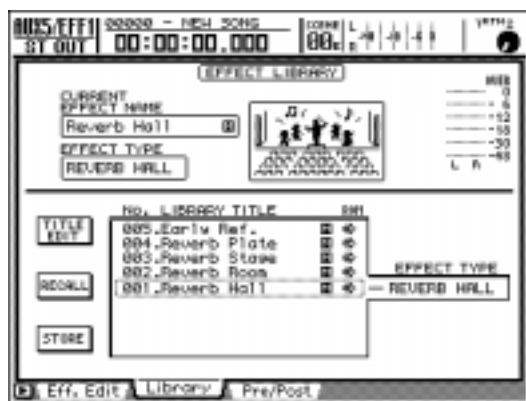


Tip! Se RTN1 è impostato diversamente, spostate il cursore sull'impostazione e ruotate il dial [DATA/JOG] per cambiarlo su “EFF1 L/R”.

Richiamare dalla libreria un programma di effetti

Gli effetti interni dell'AW2816 vi permettono di usare 41 tipi di effetti differenti, come REVERB HALL, GATE REVERB e STEREO DELAY. Con le impostazioni della fabbrica, sono preimpostati nell'area della memoria interna, definita “effect library” o libreria degli effetti, ben 41 programmi di effetti che utilizzano questi tipi. Ecco come richiamare un programma di effetti in effect 1.

- 1 Premete il tasto [AUX 5] → tasto [F2].
Appare la pagina Library della videata AUX 5/ EFF1, in cui potete memorizzare o richiamare programmi di effetti. Nella parte inferiore del display appare un elenco dei programmi.



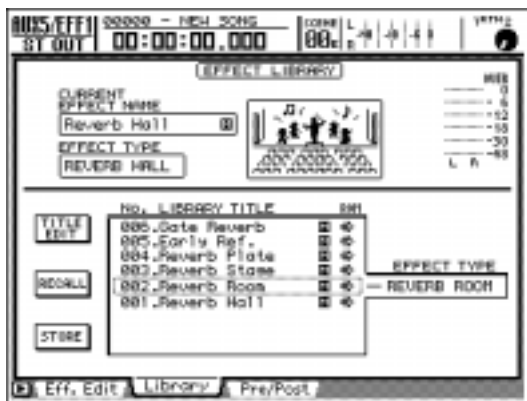
Tip! I numeri di effect library da 001 a 041 contengono programmi di sola lettura, che utilizzano ciascun tipo di effetto.



! La libreria degli effetti dell'AW2816 può essere usata sia da effect 1 che da effect 2. Tuttavia, i programmi di effetto che utilizzano “HQ - Pitch” (numero di libreria 19) può essere soltanto usata da effect 2.

- 2** Ruotate il controllo dial [DATA/JOG] per selezionare il programma che intendete richiamare.

La riga racchiusa da una cornice punteggiata è il programma di effetti selezionato in quel momento. Quando selezionate un programma di effetti, il tipo di effetto usato da quel programma verrà visualizzato a destra dell'elenco. Per questo esempio, selezioniamo il programma "Reverb Room" che utilizza il tipo di effetto REVERB ROOM.



Quando è visualizzata questa pagina, potete usare il dial [DATA/JOG] per selezionare un programma, a prescindere dalla posizione occupata dal cursore.

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

Appare una finestra popup, che vi chiede di confermare l'operazione di richiamo del programma di effetti.



È anche possibile richiamare direttamente un programma, senza visualizzare la finestra popup sopra riportata. A tale scopo, passate alla pagina Prefer. 1 della videata UTILITY (tasto [UTILITY] → tasto [F2]) e cancellate l'impostazione RECALL CONFIRMATION.

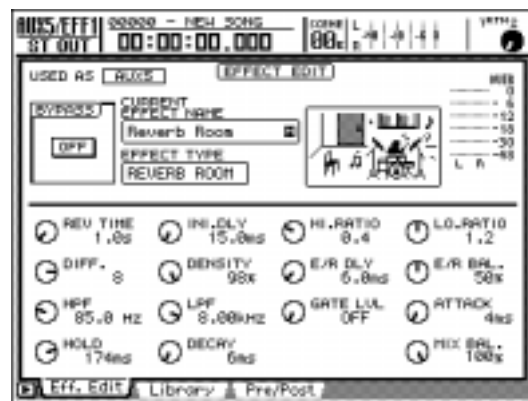
- 4** Per richiamare il programma di effetti, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Il programma di effetti selezionato verrà richiamato in effect 1, e il suo nome verrà visualizzato nell'area CURRENT EFFECT NAME nella parte superiore sinistra del display.

Se decidete di non richiamare il programma di effetti, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

- 5** Premete il tasto [F1].

Appare la pagina Eff. Edit che vi consente di editare i parametri dell'effetto.



- 6** Nella parte inferiore destra del display, accertatevi che la manopola MIX BAL sia su 100%.

La pagina Eff.Edit mostra i parametri dell'effetto relativi al tipo usato in quel momento. Per qualsiasi tipo di effetto, la manopola MIX BAL (che regola il bilanciamento fra il suono originale e quello contenente l'effetto) sarà posizionato nella parte inferiore destra.

Se state usando l'effetto via AUX send/return, dovrete impostare il parametro MIX BAL su 100% (in modo che venga emesso soltanto il suono contenente l'effetto). Per modificare questa impostazione, spostate il cursore sulla manopola MIX BAL, e ruotate il dial [DATA/JOG].



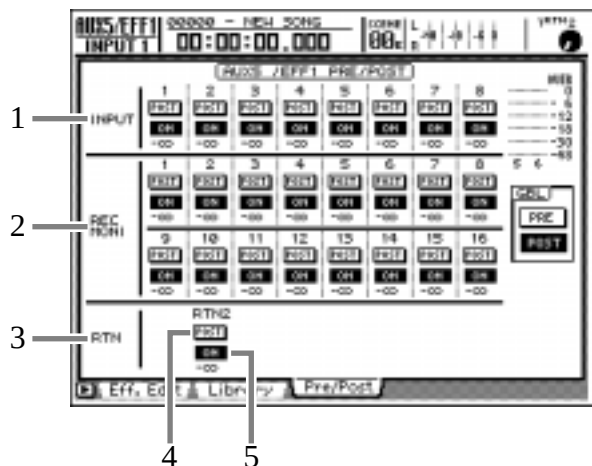
- Per i programmi preset nei numeri di libreria 001-041, la manopola MIX BAL è impostata su 100% per default.
- Per i dettagli sul tipo e la funzione dei parametri dell'effetto per ciascun tipo, consultate l'elenco dei parametri degli effetti alla fine di questo manuale.

Commutare fra pre-fader e post-fader

Ecco come selezionare la posizione di uscita (pre-fader/post-fader) da cui il segnale verrà inviato da ciascun canale al bus AUX 5.

1 Premete il tasto [AUX 5] → tasto [F3].

Appare la pagina Pre/Post della videata AUX 5/EFF1. Qui potete selezionare pre-fader o post-fader come punto da cui il segnale verrà emesso da ciascun canale al bus AUX 5 ed inviato all'effetto 1.



- A Canali di ingresso
- B Canali monitor
- C Canali di ritorno
- D Pulsante PRE/POST
- E Pulsante ON/OFF

2 Per cambiare da pre-fader a post-fader e viceversa, spostate il cursore sul pulsante PRE/POST del canale corrispondente e premete il tasto [ENTER].

Ogni volta che premete il tasto [ENTER], il display si alternerà fra PRE (pre-fader) e POST (post-fader). (Con le impostazioni di default della song, tutti i canali saranno su POST.)

Se è selezionato PRE (pre-fader), il segnale può essere inviato al bus AUX 5/effect 1 a prescindere dalla posizione dei fader di canale. Se è selezionato POST (post-fader), il segnale che è passato attraverso i fader verrà inviato al bus AUX 5/effect 1. (Ciò vuol dire che non verrà applicato alcun effetto al canale il cui fader è abbassato.)



- Se spostate il cursore sul pulsante PRE o POST nell'area GBL a destra del display e premete il tasto [ENTER], tutti i canali commuteranno su pre-fader o post-fader.
- Non è possibile inviare il segnale dal canale di ritorno 1 a effect 1 (bus AUX 5) o dal canale di ritorno 2 a effect 2 (bus AUX 6). Ciò serve a prevenire il verificarsi di un loop fra il canale di ritorno e l'effetto.
- Per la ragione suddetta, il canale di ritorno 1 (canale di ritorno 2) non viene visualizzato nella videata AUX5/EFF1 (videata AUX6/EFF2) alla pagina Pre/Post.

3 Accertatevi che il pulsante ON/OFF sia su ON per ciascun canale al quale intendete applicare l'effetto.

I pulsanti ON/OFF vengono usati per inserire/disinserire AUX send per ciascun canale. Se un pulsante è escluso (OFF), spostate il cursore su quel pulsante e premete il tasto [ENTER].

Regolare il livello di ritorno

Ecco come regolare il livello del canale di ritorno 1 (il livello del suono dell'effetto che ritorna da effect 1) e come inviarlo al bus stereo.

1 Accertatevi che il tasto [ON] del canale di ritorno 1 sia inserito (acceso).

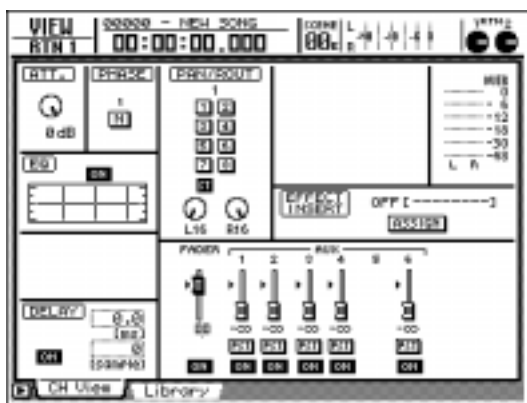
Se è escluso (off), premete il tasto [ON] per attivarlo.

2 Premete il tasto [SEL] del canale di ritorno 1.

Il canale di ritorno 1 sarà selezionato.

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

Appare la pagina CH View della videata VIEW.



4 Nell'area PAN/ROUT, accertatevi che sia inserito il pulsante ST.

Se il pulsante ST è off, cioè disinserito, spostate il cursore sul pulsante e premete il tasto [ENTER]. Ora il segnale di ritorno da effect 1 verrà inviato al bus stereo e mixato con i segnali provenienti da altri canali.

5 Ruotate il controllo [RTN 1] per regolare il livello del canale di ritorno 1 (il livello del suono dell'effetto che ritorna dall'effetto 1).

Il livello corrente appare nella parte inferiore della pagina CH View mediante il FADER, e mediante la manopola RTN 1 nella parte superiore destra. Con le impostazioni di default dell'AW2816, il livello dei canali di ritorno 1/2 è impostato su un valore nominale di 0 dB.



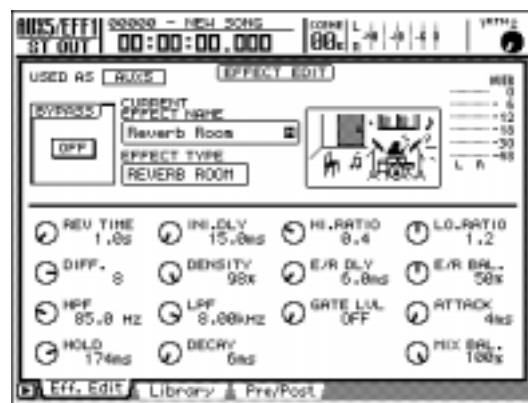
Le manopole RTN 1/2 nella parte superiore destra dello schermo sono sempre visualizzate, qualunque sia la videata selezionata. La manopola verrà evidenziata quando il livello è -infinito, 0 dB oppure +6 dB.

Regolare il livello di mandata (send)

Ecco come regolare il livello di mandata del canale o dei canali che useranno l'effetto 1.

1 Premete il tasto [AUX 5].

Appare la videata AUX 5/EFF 1. Quando viene visualizzata questa videata, potete usare i fader 1-8 per regolare il livello di mandata da ciascun canale al bus AUX 5 (effect 1).



La videata AUX5/EFF1 contiene tre pagine: Eff.Edit page, Library page, e Pre/Post page. Tuttavia le operazioni sopra citate possono essere eseguite quando è visualizzata una qualsiasi di queste pagine. La pagina Pre/Post è conveniente quando intendete visualizzare il valore numerico dei livelli di mandata di ciascun canale.

2 Usate i tasti della sezione MIXING LAYER per selezionare un mixing layer.

Se volete applicare l'effetto ai canali di ingresso 1-8 premete il tasto INPUT 1-8. Se intendete applicare l'effetto ai canali monitor 1-8/9-16, premete il tasto RECORDER 1-8/9-16.

3 Usate i fader 1-8 per regolare il livello di mandata di ciascun canale.

Se state applicando l'effetto ai canali monitor, effettuate il playback della song mentre regolate il livello di mandata di ciascun canale.

4 Usate il controllo [RTN 1] per regolare nuovamente, se necessario, il livello di ritorno.

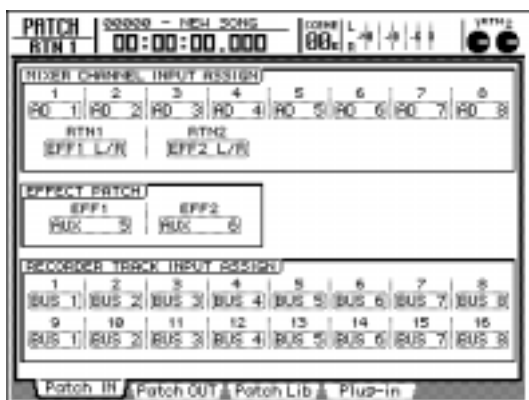
Inserire un effetto in un canale specifico

Gli effetti interni dell'AW2816 possono essere anche inseriti in un canale specifico. Ciò è comodo quando intendete applicare un effetto interno ad una sorgente di ingresso mentre la registrate, oppure quando volete applicare un effetto solo ad una traccia specifica (il canale monitor) durante il mixdown. Ad esempio, ecco come inserire l'effetto 2 nel canale monitor 1.

Cambiare la combinazione di patch

Con le impostazioni di default dell'AW2816, il bus AUX 6 è combinato con l'ingresso dell'effetto 2, e l'uscita dell'effetto 2 è combinato con il canale di ritorno 2. Per inserire l'effetto 2 in un canale specifico, dovete prima annullare questo tipo di combinazione o "patching".

- 1 Premete il tasto [PATCH] → tasto [F1].
Appare la pagina Patch IN della videata PATCH.



- 2 Spostate il cursore sul parametro EFF2 dell'area EFFECT PATCH e ruotate il dial [DATA/JOG].

Appare una finestra popup che vi chiede se intendete effettivamente usare l'effetto 2 per l'inserimento.



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

Nell'area EFFECT PATCH, l'impostazione EFF2 cambia in "INSERT". Ora l'effetto 2 può essere inserito nel canale desiderato.



Effect 2 non può essere usato attraverso AUX send/return a meno che voi non cambiate il parametro EFF2 dell'area EFFECT PATCH da "INSERT" nuovamente in "AUX 6".



Quando predisponete l'impostazione sopra indicata, l'area RTN 2 della pagina Patch IN cambia in un'indicazione di "—". Ciò indica che l'uscita dell'effetto 2 che è stata combinata al canale di ritorno 2 è stata cancellata e che non vi è alcun segnale assegnato in quel momento.

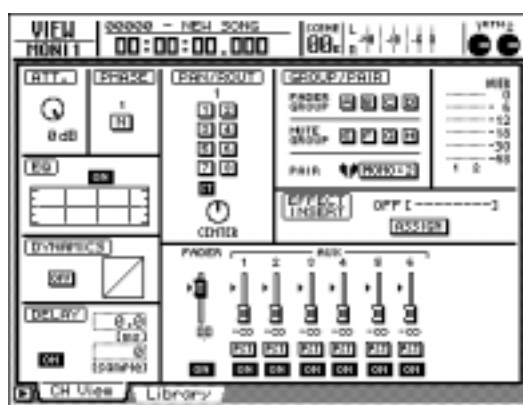
Inserimento dell'effetto in un canale

Ora che abbiamo specificato per l'inserimento effect 2, ecco come inserirlo nel canale monitor 1.

- 1 Premete il tasto RECORDER [1–8] → tasto [SEL] 1.

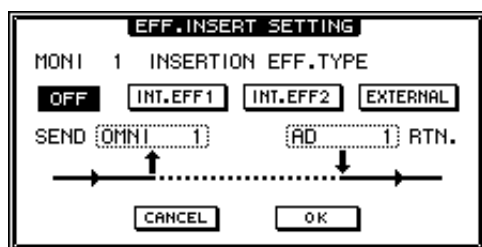
Verrà selezionato il canale monitor 1.

- 2 Premete il tasto [VIEW] → tasto [F1].
Appare la pagina CH View della videata VIEW. Questo mostra le impostazioni mix del canale monitor 1.



- 3** Spostate il cursore sul pulsante ASSIGN dell'area EFFECT INSERT, e premete il tasto [ENTER].

Appare la finestra popup EFF.INSERT SETTING. In questa finestra potete usare i quattro pulsanti seguenti per selezionare l'effetto da inserire.



- **OFF** Cancella l'inserimento dell'effetto.
- **INT.EFF1** Inserisce l'effetto 1.
- **INT.EFF2** Inserisce l'effetto 2.
- **EXTERNAL** Inserisce un effetto esterno.

- 4** Per inserire l'effetto 2, spostate il cursore sul pulsante INT.EFF 2 e premete il tasto [ENTER].

L'area SEND nella finestra popup cambia in "EFF2" e l'area RTN. Cambia in "EFF 2L". Ciò indica che l'input dell'effetto 2 è combinato con l'insert send del canale monitor 1 e l'uscita L di effect 2 è combinata all'"insert return".



- **Spostando il cursore sull'area RTN e agendo sul controllo dial [DATA/JOG], potete commutare fra "EFF 2L" ed "EFF 2R".**
- **Se inserite un effetto in canale stereo (canale di ritorno 1/2 o canale di uscita stereo), le uscite L/R dell'effetto verranno reimmesse agli ingressi L/R del canale.**

- 5** Quando avete finito di effettuare le vostre impostazioni, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

La finestra popup si chiude e l'area EFFECT INSERT indicherà "ON [INT.EFF2]". Ciò significa che l'effetto 2 è inserito nel canale corrispondente (in questo esempio, canale monitor 1).



Per cancellare l'inserimento, escludete il pulsante (OFF) nella finestra popup EFF.INSERT SETTING. Inoltre, appare una finestra di popup che vi chiede di confermare la cancellazione dell'inserimento se inserite effect 2 in un altro canale.

Richiamare un programma di effetti

Ecco come richiamare un programma di effetti da usare con effect 2.

- 1** Premete il tasto [AUX 6] → tasto [F2].
Appare la pagina Library della videata AUX6/ EFF2.

- 2** 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'effetto 2 (effect 2).

- 4** Premete il tasto [F1].
Appare la pagina Eff.Edit.

- 5** Spostate il cursore sulla manopola MIX.BAL, e ruotate il dial [DATA/JOG] per regolare il bilanciamento fra il suono originale e il suono dell'effetto.

Quando inserite un effetto interno in un canale specifico, usate la manopola MIX BAL della pagina Eff.Edit per regolare il bilanciamento fra il suono originale e quello dell'effetto. Regolate questa impostazione, se necessario, su un livello appropriato.

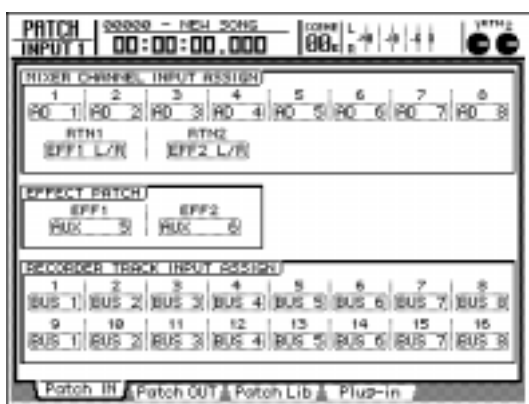
Applicare gli effetti mentre si registra

Se avete inserito un effetto interno in un canale di ingresso, la sorgente di ingresso elaborata dall'effetto può essere registrata sulla traccia. Qui spiegheremo come inserire effect 1 nel canale d'ingresso 1 e registrare il suono elaborato direttamente sulla traccia 3.

Cambiare l'impostazione patch

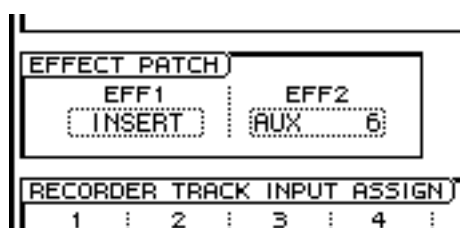
Innanzitutto cambieremo il patching di effect 1, il canale di ingresso 1 e della traccia 3.

- 1 Premete il tasto [PATCH] → tasto [F1].
Appare la pagina Patch IN della videata PATCH.



- 2 Spostate il cursore sull'area EFFECT PATCH e cambiate l'impostazione EFF1 in "INSERT".

Ora nel canale desiderato può essere inserito l'effetto 1.

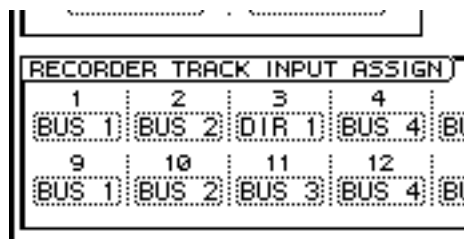


- 3 Spostate il cursore sull'area MIXER CHANNEL INPUT ASSIGN, e selezionate la sorgente di ingresso che intendete assegnare al canale di ingresso 1.

Per esempio, se volete che il canale di ingresso del jack INPUT 1 venga assegnato al canale di ingresso 1, selezionate "AD 1".

- 4 Spostate il cursore sull'area RECORDER TRACK INPUT ASSIGN e cambiate l'impostazione dell'ingresso 3 della sezione recorder su "DIR 1" (uscita diretta del canale di ingresso 1).

Ora il segnale d'ingresso del canale di ingresso 1 verrà inviato direttamente alla traccia 3.



Inserire l'effetto in un canale

Ecco come inserire effect 1 nel canale di ingresso 1.

- 1 Premete il tasto INPUT [1-8] → tasto [SEL] 1.

Verrà selezionato il canale di ingresso 1.

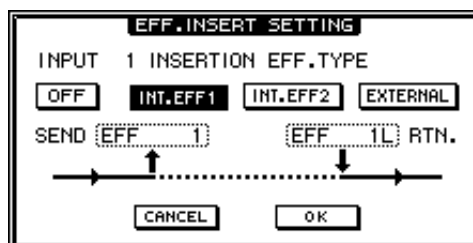
- 2 Premete il tasto [VIEW] → tasto [F1].
Appare la pagina CH View della videata VIEW.

- 3 Spostate il cursore sul pulsante ASSIGN dell'area EFFECT INSERT e premete il tasto [ENTER].

Appare la finestra popup EFF.INSERT SETTING.

- 4 Spostate il cursore sul pulsante INT.EFF 1 e premete il tasto [ENTER].

L'impostazione SEND nella finestra popup cambierà in "EFF1" e l'impostazione RTN. Cambierà in "EFF 1L".



- 5** Spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

L'area EFFECT INSERT della pagina CH View mostrerà "ON [INT.EFF1]" per indicare che è stato inserito l'effetto 1 nel canale di ingresso 1.



- 6** Escludete il pulsante ST nell'area PAN/ROUT.

Generalmente, monitorerete il segnale che viene inviato al bus stereo attraverso il canale monitor 3, quando registrate. Per questa ragione, avrete bisogno di escludere il pulsante ST del canale di ingresso 1, di modo che il segnale del canale di ingresso 1 non venga inviato direttamente al bus stereo, duplicandosi.

- 7** Premete il tasto [AUX 5] → tasto [F2], e richiamate il programma di effetti che intendete usare per effect 1.

Per i dettagli circa il richiamo di un programma di effetti, vedere a pagina 84.

Inizio registrazione

- 1** Premete il tasto [VIEW] → tasto [F1] per visualizzare la pagina CH View della videata VIEW.

- 2** Premete il tasto [1–8] della sezione RECORDER → tasto [SEL] 3.

Viene selezionato il canale monitor 3.

- 3** Escludete il pulsante ST nell'area PAN/ROUT.

Il segnale di ingresso del canale monitor 3 (il segnale registrato alla traccia 3) verrà inviato al bus stereo.

- 4** Aumentate il livello del fader STEREO e il fader 3 portandolo sulla posizione 0 dB.

- 5** Premete il tasto REC TRACK SELECT [3] per mettere la traccia 3 nel modo record-ready.

Ora il segnale del canale di ingresso 1 può essere monitorato dai jack MONITOR OUT.

- 6** Premete il tasto [METER].

Appare la videata METER, dove potete vedere il misuratore di livello di ingresso/uscita per le tracce 1–16.

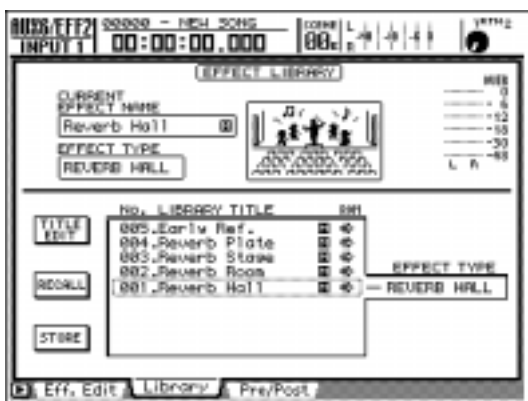
- 7** Premete il tasto INPUT [1–8] e mentre suonate lo strumento collegato al jack INPUT 1, usate il fader 1 per regolare il livello di registrazione.

- 8** Premete il tasto REC [●] + il tasto PLAY [▶] per iniziare a registrare.

Regolare i parametri dell'effetto

Potete editare liberamente i parametri dei programmi di effetto incorporati nell'AW2816 per creare il suono che desiderate. Potete anche salvare un programma editato per inserirlo nella effect library, cioè nella libreria degli effetti. Ad esempio, ecco come editare il programma dell'effetto 2.

- 1** Premete il tasto [AUX 6] → tasto [F2].
Appare la pagina Library della videata AUX6/EFF 2 in cui potete eseguire le operazioni relative alla libreria degli effetti.

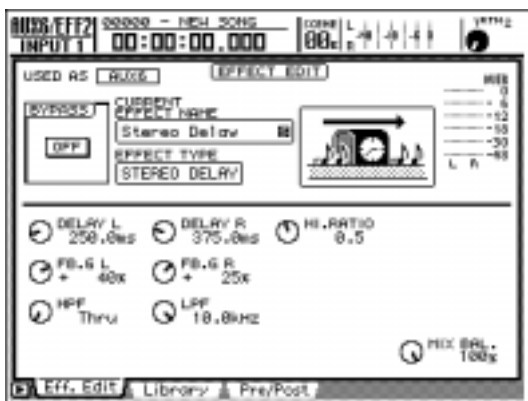


- 2** Dai numeri 001–041 della library, selezionate il programma che intendete editare e richiamatelo.



Non è possibile cambiare il tipo di effetti del programma che richiamate. Pertanto, anche se intendete creare da zero un programma, dovete cominciare a richiamarne uno che utilizzi il tipo di effetto desiderato, dalla libreria degli effetti.

- 3** Premete il tasto [F1].
Appare la pagina Eff.Edit, dove potete editare il programma di effetti richiamato. La parte inferiore del display mostra le manopole per i parametri editabili.



- 4** Spostate il cursore sulla manopola del parametro che intendete modificare ed usate il dial [DATA/JOG] per modificarne il valore.



Per i dettagli sui parametri e le funzioni di ciascun tipo di effetto, consultate alla fine di questo manuale "Elenco dei parametri degli effetti".

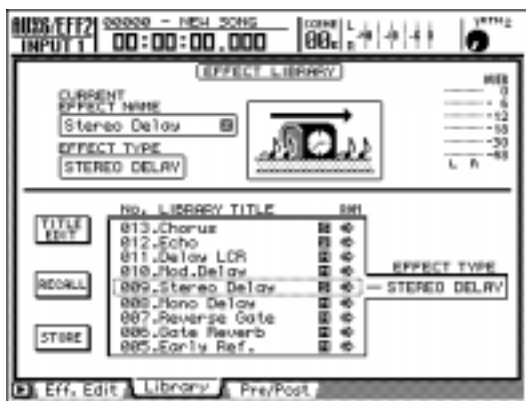
Salvare un programma di effetti

È possibile salvare fino a 86 programmi differenti fra quelli editati, immettendoli in locazioni vuote della libreria degli effetti, e richiamabili successivamente. Ecco come memorizzare nella libreria il programma da voi editato per l'effect 2.



- I programmi immagazzinati nella libreria degli effetti vengono salvati sull'hard disk come parte dei dati di song.
- Usando la funzione MIDI Bulk Dump, i programmi di effetto specifici da voi immagazzinati nella libreria degli effetti possono essere memorizzati su un sequencer MIDI o altro dispositivo MIDI esterno. Per i dettagli sulla funzione Bulk Dump, fate riferimento alla pagina 212.

- 1 Premete il tasto [AUX 6] → tasto [F2].
Appare la pagina Library della videata AUX6/ EFF2.



- 2 Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di library di destinazione (042-128).



I numeri da 001 a 041 sono di solo richiamo. Non possono essere usati per nuovi immagazzinamenti.

- 3 Spostate il cursore sul pulsante STORE e premete il tasto [ENTER].
Appare la finestra popup TITLE EDIT che vi consente di inserire un nome (titolo della library) per il programma di effetti.



- 4 Usate la palette dei caratteri per l'immissione di un nome.

Per i dettagli circa l'immissione, fate riferimento alla pagina 37.

- 5 Per memorizzare il programma, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per cancellare senza procedere all'immagazzinamento, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



Potete anche immagazzinare direttamente senza inserire il titolo della library. A tale scopo, passate alla pagina Prefer. 1 della videata UTILITY (tasto [UTILITY] → tasto [F2]) ed escludete il parametro STORE CONFIRMATION (OFF).

Questo capitolo spiega le operazioni relative al trasporto e alla localizzazione sull'AW2816.

Funzioni dei tasti Transport

Le operazioni di trasporto per la sezione recorder vengono eseguite usando i cinque tasti della sezione Transport (i tasti di trasporto). La funzione di ogni tasto di trasporto cambia secondo la condizione

attuale (modo di funzionamento) del trasporto. Il prospetto seguente mostra la funzione di ciascun tasto per ogni modo di funzionamento.

Modo di funzionamento / tasto di trasporto	Fermo	Esecuzione	Riavvolgimento	Review (riavvolgimento con play)	Avanzamento veloce	Cue (avanzamento veloce con play)	Registrazione
	—	Stop	Stop	Stop	Stop	Stop	Stop
	Playback	—	Playback	Playback	Playback	Playback	Playback (punch-out)
	Riavvolgimento (velocità 8x)	Riavvolgimento (velocità 8x)	Cambio velocità riavvolgimento (8x ↔ 16x)	Cambio velocità riavvolgimento (8x ↔ 16x)	Riavvolgimento (velocità 8x)	Riavvolgimento (velocità 8x)	—
	Avanzamento veloce (velocità 8x)	Cue (velocità 8x)	Avanzamento veloce (velocità 8x)	Cue (velocità 8x)	Cambio velocità avanzamento veloce (8x ↔ 16x)	Cambio velocità cue (8x ↔ 16x)	—
 + 	Registrazione*	Registrazione* (punch-in)	Playback	Playback	Playback	Playback	—

* : La registrazione verrà eseguita soltanto se lampeggia uno o più tasti REC TRACK SELECT [1]-[16]/ST.

– : Il tasto non produce alcuna azione.

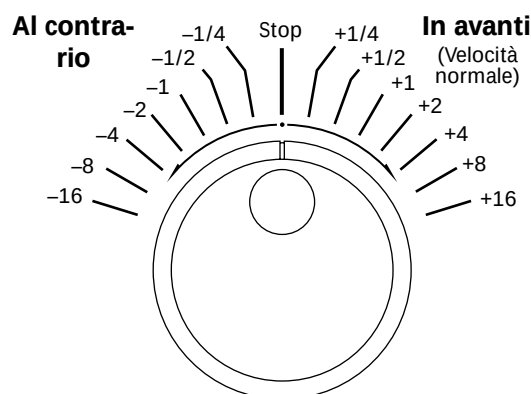


Le operazioni Transport e Locate non possono essere eseguite quando sono presenti le videate SONG, FILE, CD o EDIT.

Esecuzione in avanti/esecuzione al contrario (la funzione Shuttle)

Mentre il trasporto è bloccato o è in funzione, potete azionare il dial [SHUTTLE] per suonare in avanti (cue) o suonare al contrario (review) alle varie velocità. Questa viene chiamata "funzione Shuttle".

La velocità di funzionamento di cue o review cambia secondo l'angolo del controllo [SHUTTLE], come mostrato nell'illustrazione a destra. Quando il dial [SHUTTLE] viene riportato al centro, la funzione Shuttle viene annullata e il trasporto ritorna nella condizione in cui era prima che lo faceste funzionare (cioè bloccato o in esecuzione).



Ricerca di un punto mentre ascoltate (la funzione Nudge)

“Nudge” è una funzione che effettua ripetutamente il playback di una piccola porzione prima o dopo la locazione corrente. Usando questa funzione, potete ascoltare mentre spostate la posizione corrente in piccoli step per trovare il punto desiderato. Ciò è comodo quando dovete 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.

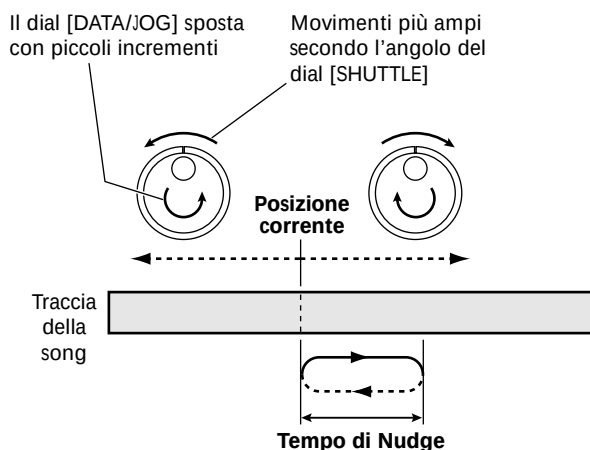
1 Usate le normali operazioni di trasporto o la funzione Shuttle per localizzare l'area approssimativa del punto da trovare all'interno della song.

2 Quando il trasporto è fermo, premete il tasto [JOG ON].

Il tasto [JOG ON] si accende e la funzione Nudge sarà attivata. L'audio verrà eseguito ripetutamente in playback a partire dalla posizione corrente e continuerà per il periodo di tempo specificato (per default, 100 msec).

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

Se come metodo di visualizzazione del contatore (counter) è selezionato il display tempo, la locazione corrente si sposterà in unità di millisecondi o in unità sub-frame se è selezionato il display timecode. Per spostare rapidamente la posizione corrente, potete usare anche il dial [SHUTTLE].



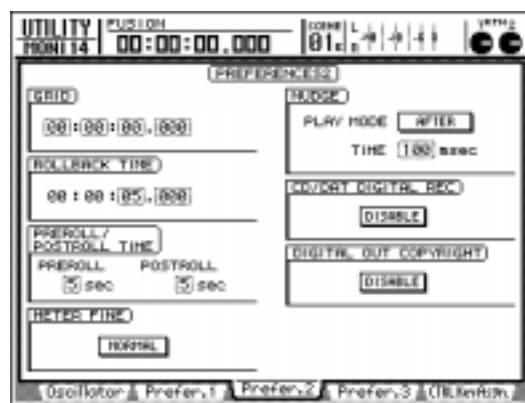
Se come metodo di visualizzazione contatore (counter) è selezionato il display della misura (measure), la locazione corrente si sposta in step di un movimento quando viene ruotato il dial [DATA/JOG].

4 Per annullare la funzione Nudge, premete il tasto [JOG ON] oppure il tasto STOP [■] della sezione trasporto.

Il tasto [JOG ON] diventa scuro e la funzione Nudge viene annullata.

5 Per cambiare il tempo di playback o la direzione di playback della funzione Nudge, premete il tasto [UTILITY] → tasto [F3].

Appare la pagina Prefer.2 della videata UTILITY. Nell'area NUDGE di questa pagina, potete cambiare il tempo di Nudge (la durata del playback ripetuto) e il modo play (direzione del playback).



6 Per cambiare il tempo di nudge, spostate il cursore sul campo TIME dell'area NUDGE, e usate il dial [DATA/JOG] per impostare il tempo.

Il tempo di nudge può essere specificato nel range di 25 ms–800 ms (il valore di default è 100 ms).

7 Per cambiare il modo play, spostate il cursore sul pulsante PLAY MODE nell'area NUDGE e premete il tasto [ENTER] per commutare fra i due seguenti modi play possibili.

• AFTER

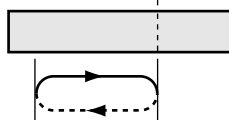
Effettua il playback ripetuto in un'area corrispondente al tempo di nudge e che parte dalla locazione corrente (impostazione di default).

• BEFORE

Il playback si ripete su un'area corrispondente al tempo di nudge e termina nella locazione corrente.

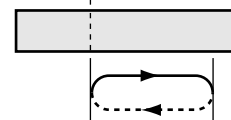
PLAY MODE → BEFORE

Locazione corrente



PLAY MODE → AFTER

Locazione corrente



Ricerca di un punto mentre si osserva la forma d'onda

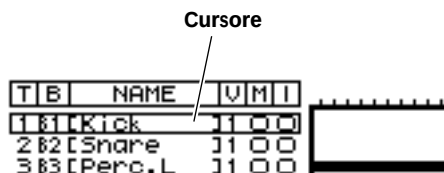
L'AW2816 vi permette di vedere il contenuto registrato della traccia come una forma d'onda, mentre cercate una locazione o posizione desiderata oppure di impostare "marker" (segni) o punti "locate" (di localizzazione).

1 Usate la funzione Transport o Shuttle per spostarvi sulla posizione approssimativa che intendete trovare.

2 Premete il tasto [TRACK] → tasto [F1].
Appare la pagina TR View della videata TRACK.



3 Spostate il cursore sulla traccia di cui intendete vedere la forma d'onda.

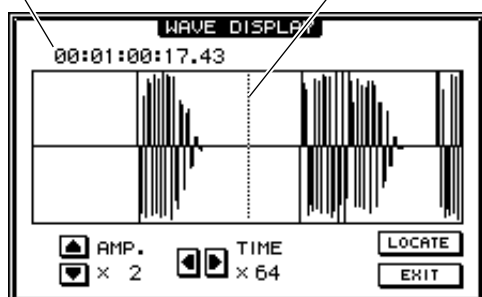


4 Con il trasporto fermo, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [F2].

Appare la finestra di popup WAVE DISPLAY, che vi mostra la forma d'onda audio della traccia selezionata.

Locazione del puntatore (pointer)

Puntatore



I dati audio registrati sulla traccia non possono essere eseguiti in playback mentre è visualizzata la finestra di popup WAVE DISPLAY.

5 Se necessario, usate i pulsanti seguenti per regolare l'ingrandimento del livello (asse verticale) e del tempo (asse orizzontale).

• **Pulsanti AMP.**

Cambiano l'ingrandimento dell'asse verticale nella gamma di x1-x16.

• **Pulsanti TIME**

Cambiano l'ingrandimento dell'asse orizzontale nella gamma di x1-x4096.

6 Se volete spostare la posizione del puntatore, ruotate il dial [DATA/JOG].

Ruotando il dial verso destra spostate il puntatore in avanti, mentre ruotandolo verso sinistra lo spostate all'indietro. Questa operazione sposta semplicemente la posizione del puntatore e non influenza la locazione del contatore.

7 Per impostare la locazione corrente del contatore sul puntatore visualizzato nella finestra di popup WAVE DISPLAY, spostate il cursore sul pulsante LOCATE e premete il tasto [ENTER].

La song si sposta sulla locazione del puntatore e la finestra di popup si chiude.

8 Per chiudere la finestra di popup WAVE DISPLAY senza cambiare la locazione corrente, spostate il cursore sul pulsante EXIT e premete il tasto [ENTER].

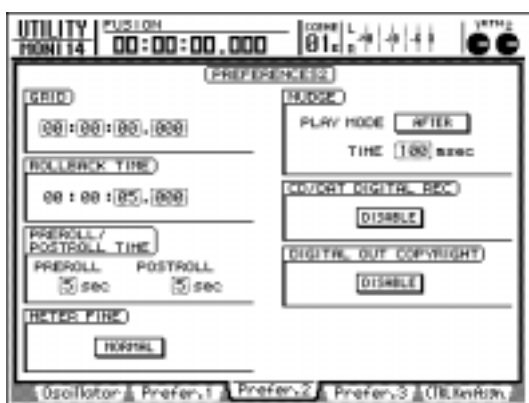


Mentre è visualizzata la finestra di popup WAVE DISPLAY, potete usare i pulsanti "locate" e i marker (marcatori o segni) per spostare il puntatore nella locazione desiderata. Potete anche impostare un punto "locate" o "marker" sulla posizione corrente del puntatore. (Per i dettagli circa l'impostazione dei punti "locate" o i marker, vedere a pagina 102.

Riavvolgimento per una distanza specifica (Rollback)

Quando la song è ferma o in esecuzione, potete premere il tasto [ROLL BACK] della sezione "locate" per riavvolgere di una distanza specifica. (Questa operazione viene definita "funzione Rollback".) Ciò è comodo quando intendete registrare da un punto leggermente precedente la posizione corrente, oppure quando intendete ascoltare ancora una volta un passaggio durante il playback. La distanza per cui si riavvolge con la funzione Rollback ("rollback time" o tempo di rollback) è di 5 secondi per default ma può essere cambiato come volete.

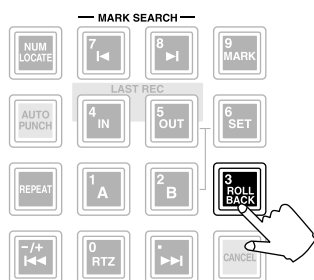
- 1 Premete il tasto [UTILITY] → tasto [F3].
Appare la pagina Prefer.2 della videata UTILITY. Il tempo di rollback può essere specificato nell'area ROLLBACK TIME di questa pagina.



- 2 Spostate il cursore sull'area ROLLBACK TIME e usate il dial [DATA/JOG] per impostare il tempo di rollback.

Il tempo di rollback può essere impostato in unità di millisecondi entro una gamma di 0-30 secondi.

- 3 Quando la song è ferma o in esecuzione, premete il tasto [ROLL BACK].



Il trasporto riavvolge della distanza che avete specificato allo step 2.

Esecuzione ripetuta di una regione specificata (A-B Repeat)

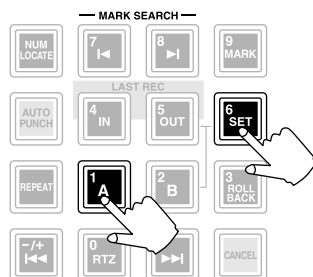
“A-B Repeat” è una funzione che esegue ripetutamente il playback fra il punto A e il punto B da voi specificati. Ad esempio, ciò è comodo quando intendete effettuare il playback ripetuto di una certa regione o porzione della song mentre regolate il mix.

■ Impostazione dei punti A/B

1 Spostate la song nella posizione da cui intendete far iniziare il playback ripetuto.

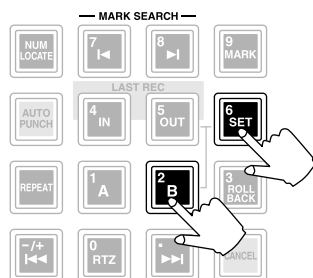
2 Tenete premuto il tasto [SET] e premete il tasto [A].

Il tasto [A] si accende, per indicare che è stato impostato il punto A (l'inizio del playback ripetuto).



3 Spostate la song nella posizione in cui deve finire il 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 (la fine del playback ripetuto).



- I punti A e B possono essere impostati anche mentre la song è in esecuzione.
- Se impostate il punto B prima del punto A, il playback verrà ripetuto fra B → A.



Fra i punti A e B deve intercorrere almeno 1 secondo. Il playback ripetuto non si manifesta se i punti sono più vicini.

■ Esecuzione del playback A-B Repeat

5 Quando il meccanismo di trasporto è fermo, premete il tasto [REPEAT].

Il tasto [REPEAT] si accende e verrà attivata la funzione A-B Repeat. La song si posizionerà automaticamente sul punto A.

6 Per dare inizio al playback ripetuto, premete il tasto PLAY [▶].

Il playback inizierà dal punto A. Quando verrà raggiunto il punto B, la song si riporta automaticamente al punto A e riprende il playback.



Se premete il tasto [REPEAT] mentre la song è in esecuzione, inizierà automaticamente il playback ripetuto fra i punti A/B, qualunque sia la posizione corrente.

7 Per fermare il playback, premete il tasto STOP [■].

Il playback si arresta, ma la funzione A-B Repeat resta attiva.

Quando la funzione A-B Repeat è attiva, premendo il tasto PLAY [▶] si riprenderà immediatamente il playback ripetuto, a prescindere dalla posizione corrente.

8 Per cancellare il playback ripetuto, premete il tasto [REPEAT].

Il tasto [REPEAT] diventa scuro, e la funzione A-B Repeat verrà cancellata. Se cancellate il playback A-B Repeat durante il playback ripetuto, da quella posizione proseguirà il playback normale.

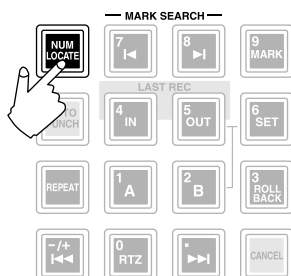


- Se eseguite un'operazione di registrazione quando la funzione A-B Repeat è attivata (on), la funzione A-B Repeat verrà cancellata automaticamente.
- La funzione A-B Repeat si arresterà automaticamente dopo 100 ripetizioni.

Localizzazione di un punto specificato

Potete specificare direttamente un punto da individuare come valore numerico e posizionarvi su quel punto.

- 1 Con il meccanismo di trasporto fermo, premete il tasto [NUM LOCATE].



Il tasto [NUM LOCATE] lampeggia e il cursore si sposta sul contatore nella parte superiore del display.



- 2 Usate il dial [DATA JOG] o i tasti numerici per specificare un punto "locate".

Un punto "locate" può essere specificato usando uno dei seguenti metodi.

- **Usando il dial [DATA/JOE]**

Con questo metodo potete spostare il cursore a sinistra o a destra per specificare l'unità che intendete cambiare, e ruotare il dial [DATA/JOE] per cambiare il valore. Quando il contatore sta mostrando il tempo, potete specificare ore/minuti/secondi/millisecondi. Quando visualizza il time code (codice temporale), potete specificare ore/minuti/secondi/frame/sub-frame.

Quando sta visualizzando misure, potete specificare misure/movimenti (o beat).

- **Usando i tasti numerici per l'immissione diretta di un valore**

Con questo metodo potete usare i tasti [0]–[9] della sezione Locate per immettere direttamente un valore numerico. Quando per il contatore è selezionato il display "time", premendo [1]→[5]→[2]→[3]→[0]→[0]→[0] immetterete "00:15:23:000".

Potete anche spostare il cursore a sinistra ed immettere soltanto le posizioni superiori. In questo caso, i valori a destra del cursore saranno impostati su 0.

Per esempio, se il contatore sta visualizzando il tempo, potete spostare il cursore sull'unità dei

secondi e premere [1]→[5]→[2]→[3] per immettere "00:15:23:000".



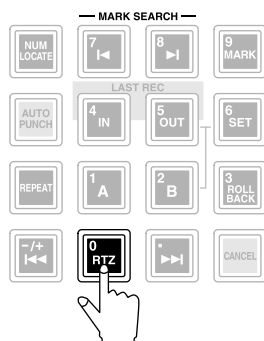
Se intendete localizzare una posizione negativa, usate il tasto [◀◀] per specificare il segno meno. Ogni volta che premete il tasto [▶▶], il segno meno verrà inserito/disinserito alternativamente.

- 3 Per localizzare la posizione specificata, premete il tasto [ENTER].

La song si sposterà sulla posizione specificata. Se intendete cancellare il vostro input e ritornare al valore precedente, premete il tasto [CANCEL].

Localizzazione del punto zero del contatore

Quando la song è ferma o in esecuzione, potete premere il tasto [RTZ] per localizzare il punto zero del contatore (nel caso del display della misura, esso rappresenterà l'inizio della prima misura).



Il punto in cui il tasto [RTZ] effettuerà la localizzazione dipende dall'unità del display del contatore (tempo, time code, misure) o dal metodo di visualizzazione (tempo assoluto o relativo) come mostrato nella tabella seguente.

	ABS	REL
Display tempo	Posizione zero tempo assoluto (punto start)	Posizione zero tempo relativo
Display time code	Posizione 00:00:00:00.00	Posizione zero tempo relativo
Display misura	Posizione zero tempo assoluto (punto start)	



Se come metodo di visualizzazione contatore viene selezionato il display della misura (MEASURE), il punto di partenza sarà sempre la posizione o locazione zero del tempo assoluto. Per questo motivo, premendo il tasto [RTZ] ritornerete sempre alla posizione del punto iniziale (0001.01.0000).



Il metodo di display del contatore può essere cambiato nell'area DISPLAY della pagina Setting della videata SONG (tasto [SONG] → tasto [F2]).

Impostazione della posizione zero tempo relativo

La posizione zero del tempo relativo (REL) può essere impostata così:

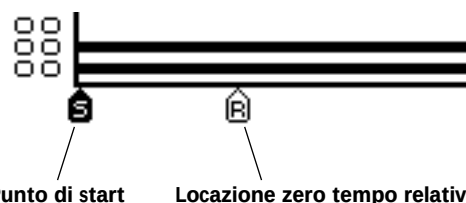
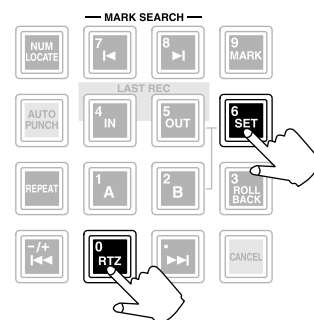
1 Localizzate il punto che intendete specificare come zero tempo relativo.



La posizione zero tempo relativo può essere impostata anche mentre la song è in esecuzione.

2 Tenete premuto il tasto [SET] e premete il tasto [RTZ].

Il display del contatore si commuta automaticamente sul tempo relativo e verrà resettato sullo zero del tempo relativo (display tempo = 00:00:00.000 / display time code = 00:00:00:00.00).



- Se volete riportare il display del contatore sul tempo assoluto (ABS), passate alla pagina Meter 2 della videata METER, spostate il cursore sul pulsante ABS nella parte superiore sinistra del display e premete il tasto [ENTER].
- La locazione zero tempo relativo specificata viene salvata su hard disk come parte della song corrente.

Impiego di vari punti di localizzazione

L'AW2816 vi permette di specificare i punti "locate" in posizioni varie della song e di premere un tasto per localizzare immediatamente questi punti (cambiare quindi la posizione del tempo corrente). Potete impostare i seguenti punti "locate" o di localizzazione.

●Punti In/Out

Questi sono punti di localizzazione usati per specificare la gamma per l'auto punch-in/out (→P.64). Normalmente, le posizioni in cui ultimamente è iniziata ed è terminata la registrazione verranno automaticamente impostati come punti In e Out. Se necessario, la posizione di questi punti può essere modificata sul video.

●Punti A/B

Questi sono i punti di localizzazione usati per specificare la gamma della funzione A-B Repeat (→P.99). Il punto A e il punto B possono essere impostati in qualsiasi posizione della song sia usando i tasti sia editando le impostazioni sullo schermo.

●Punti Start/End

Questi punti corrispondono normalmente all'inizio e alla fine della song. Quando si crea una nuova song, il punto di Start verrà impostato inizialmente come tempo assoluto su 00:00:00.000. Quando registrate o editate la song, l'ultima locazione nella song verrà automaticamente impostata come punto di End. Se necessario, la posizione di questi punti può essere modificata sul video.

Qui di seguito riportiamo la procedura di utilizzo dei tasti per impostare un punto "locate" e per localizzare quel punto.

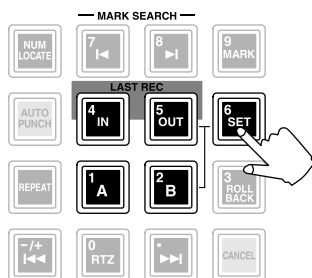
■ Impostazione di un punto "locate"

1 Usate la sezione di trasporto o la funzione Shuttle per spostare la song sulla posizione in cui intendete impostare un punto "locate".

Un punto "locate" può essere specificato quando la song è in esecuzione o ferma.

2 Tenete premuto il tasto [SET] e premete il tasto per il punto "locate" che intendete impostare.

I tasti seguenti corrispondono ai vari punti "locate".



- **Punto In** tasto LAST REC [IN]
- **Punto Out** tasto LAST REC [OUT]
- **Punto A** tasto [A]
- **Punto B** tasto [B]



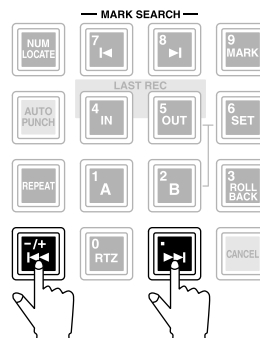
Se intendete editare la posizione del punto Start o End, potete farlo alla pagina MARK Adj. della videata TRACK.

Quando è stato impostato un punto "locate", si accende il tasto corrispondente.

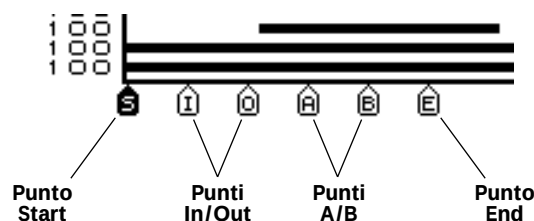
■ Localizzazione di un punto specificato

3 Per individuare un punto "locate" che è stato impostato, premete il tasto corrispondente mentre la song è ferma o in esecuzione.

4 Premete il tasto [I<<] per localizzare il punto Start, oppure il tasto [I>>] per localizzare il punto End.



I vari punti "locate" che sono stati impostati in una song vengono visualizzati come segue nella pagina TR View della videata TRACK (tasto [TRACK] → tasto [F1]).



- Le impostazioni del punto "locate" vengono salvate su hard disk interno come parte della song.
- La posizione di un punto "locate" può essere editata come volete (→P.104). Potete anche eliminare i punti "locate" diversi dai punti Start e End (→P.106).

Uso dei marker per la localizzazione

L'AW2816 vi permette di assegnare fino a 99 marker (o marcatori) nei punti desiderati di una song. Potete usare i tasti [◀]/[▶] per localizzare questi marker. Ecco come assegnarli ed utilizzarli.

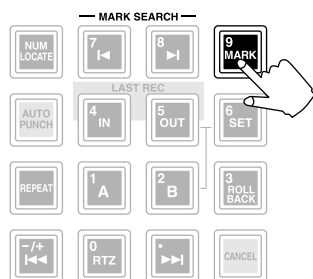
■ Impostazione di un marker

1 Spostate la song nel punto in cui intendete impostare un marker.

I marker possono essere impostati quando la song si trova in corso di registrazione, di esecuzione oppure quando è ferma.

2 Premete il tasto [MARK].

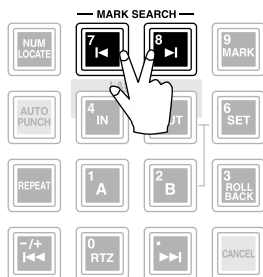
Per un certo tempo, nella parte inferiore del display appare il messaggio "MARK SET", il quale indica che è stato impostato un marker. Ogni volta che premete il tasto [MARK] verrà aggiunto un nuovo marker.



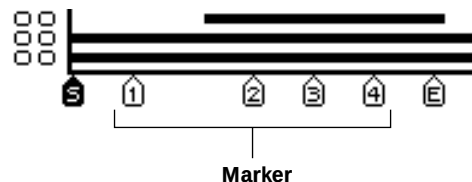
- Le impostazioni dei marker verranno salvate su hard disk interno come parte della song.
- Potete eliminare un marker (→P.106) o editarne la posizione (→P.104).

3 Premete il tasto [◀] per localizzare il marker che precede la posizione corrente, oppure premete il tasto [▶] per localizzare quello che segue la posizione corrente.

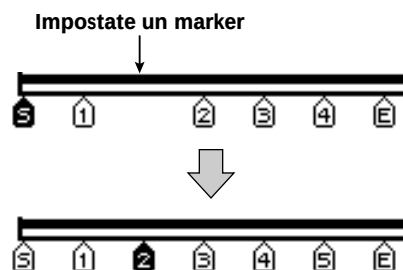
Il tasto [◀] si accende se esiste un marker prima della posizione corrente, e si accende il tasto [▶] se esiste un marker dopo la locazione corrente.



I marker che voi impostate vengono visualizzati come segue nella pagina TR View della videata TRACK (tasto [TRACK] → tasto [F1]).



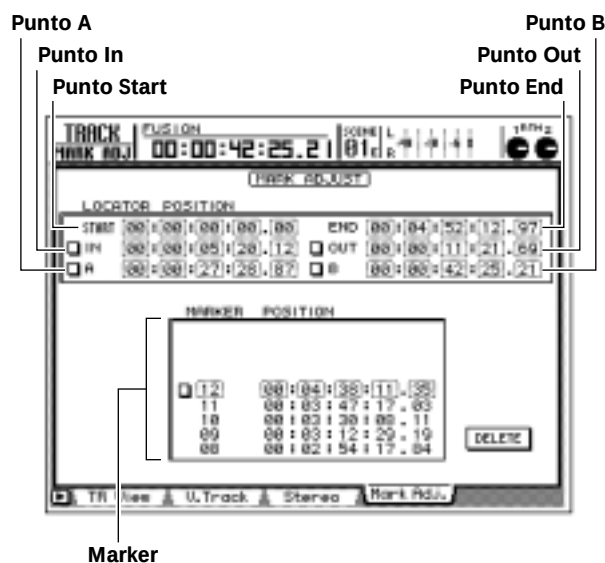
Come mostrato nel diagramma sopra, i marker vengono numerati automaticamente da 1 a 99 a partire dall'inizio della song. Se impostate un nuovo marker tra due preesistenti, quelli successivi verranno rinumerati.



Editare la posizione di un punto “locate” o di un marker

La posizione di un punto Start, End, A/B, In/Out o Marker può essere editata.

- 1 Premete il tasto [TRACK] → tasto [F4].
Appare la pagina MARK Adj. della videata TRACK. L'area LOCATOR POSITION nella parte superiore della videata mostra la posizione di ciascun punto “locate” impostato correntemente. L'area MARKER POSITION nella parte inferiore della videata elenca invece i marker.



Tip! Nei box numerici verrà indicato “-” per i punti “locate” che non sono stati impostati.

- 2 Spostate il cursore sul punto “locate” desiderato.



- I punti Start ed End useranno sempre il display time code, qualunque sia il metodo di visualizzazione selezionato in quel momento.
- La posizione numerica dei punti “locate” diversi dai punti Start ed End dipende dal metodo di visualizzazione del contatore selezionato (ore/time code/misure).

- 3 Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶] per selezionare l'unità che intendete editare ed usate il dial [DATA/JOG] per editare il valore.

Se il contatore è impostato sul display tempo (time), potete editare “ore/minuti/secondi/milli-secondi”. Se è impostato sul display time code, potete editare “ore/minuti/secondi/frame/sub-frame”. Se è impostato sul display measure, potete editare “misure/beat”.

- 4 Per regolare la posizione di un marker, spostate il cursore sul box numerico a sinistra dell'area MARKER POSITION, e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di marker desiderato.

MARKER	POSITION
09	00:03:12:29.19
08	00:02:54:17.84
07	00:02:36:06.48
06	00:02:03:23.51
05	00:01:46:14.59
04	00:01:11:26.76
03	00:00:53:15.40
02	00:00:30:05.17
01	00:00:12:05.35

- 5 Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶] per selezionare l'unità che intendete editare, ed usate il dial [DATA/JOG] per editare il valore.



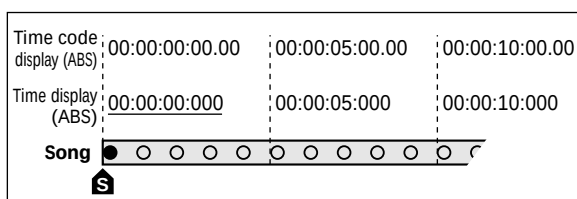
Quando editate la posizione di un marker, non è possibile spostare il marker dopo il precedente o quello seguente.

Relazione fra il punto di Start e time code

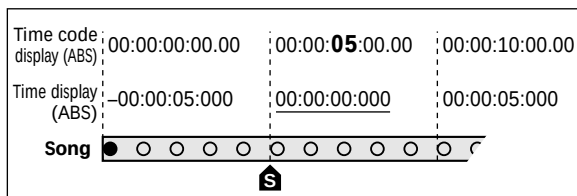
Nella pagina MARK Adj. della videata TRACK, i punti Start e End sono sempre visualizzati come time code. Ciò è dovuto al fatto che la posizione dello zero tempo assoluto del display tempo è determinata dal valore di time code che è stato specificato come punto di Start.

Ad esempio, quando la song si trova nella condizione di default, il punto di Start è impostato su 00:00:00:00.00 (time code) e corrisponde all'inizio della song. Tuttavia, se il punto di Start viene cambiato in 00:00:05:00.00 (time code) il punto di Start (zero tempo assoluto nel display time) sarà cinque secondi dopo l'inizio della song.

Punto Start = 00:00:00:00.00



Punto Start = 00:00:05:00.00



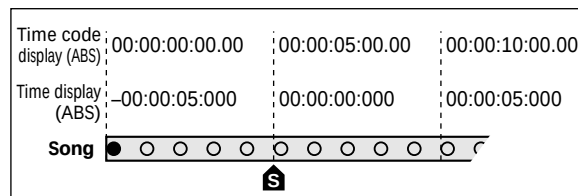
Se il contatore è impostato sul display Measure, la posizione che viene impostata per il punto di Start sarà il primo movimento della prima misura.

Sull'AW2816, potete cambiare il time code che corrisponde all'inizio della song (Time Code Top). Ciò è comodo quando volete allineare l'inizio della song ad una posizione specifica del time code (MTC) che viene ricevuto da un dispositivo esterno.

In questo caso, cambiando il Time Code Top si influenzerà anche il time code che è impostato come punto Start. Per esempio, se cambiate Time Code Top da 00:00:00:00.00 a 00:00:03:00.00, il punto Start si sposterà di conseguenza tre secondi dopo.

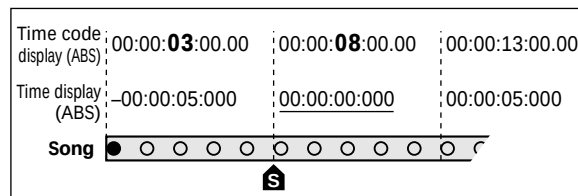
Time code top = 00:00:00:00.00

Punto Start = 00:00:05:00.00



Time code top = 00:00:03:00.00

Punto Start = 00:00:08:00.00



L'impostazione di Time Code Top può essere editata nella pagina Setting della videata SONG (tasto [SONG] → tasto [F2]).



- Non è possibile impostare il punto Start prima di Time Code Top.
- L'automix dell'AW2816 funziona secondo il tempo assoluto di una song. Pertanto, se cambiate il punto di Start dopo che gli eventi di automix sono stati registrati, sappiate che la song e l'automix non saranno più sincronizzati.

Eliminazione di un punto “locate” / marker

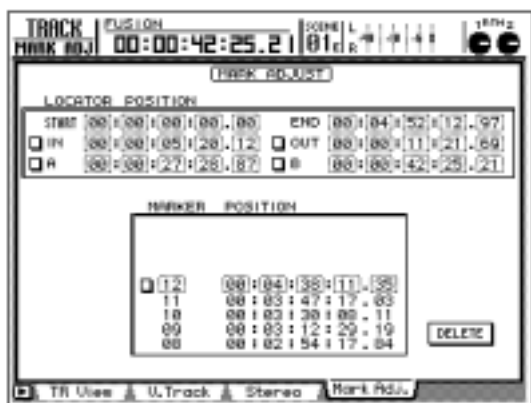
I punti “locate” (diversi da Start e End) e i marker possono essere eliminati. Ciò può essere fatto dalla videata oppure usando i tasti.



- **Non è possibile eliminare i punti Start o End.**
- **Un punto “locate” o un marker che sia stato eliminato non può essere recuperato.**

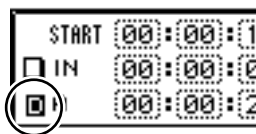
Eliminazione via video

- 1 Premete il tasto [TRACK] → tasto [F4].
Appare la pagina MARK Adj. della videata TRACK.



- 2 Selezionate il punto “locate” o il marker da eliminare, spostate il cursore sul pulsante situato a sinistra del display e premete il tasto [ENTER].

Sul pulsante verrà visualizzata la lettera “D”. Ciò indica che il punto “locate” o il marker corrispondente è stato selezionato per l’eliminazione.



È possibile selezionare simultaneamente più punti “locate” per l’eliminazione. Tuttavia, nel caso dei marker, è possibile selezionarne uno solo per l’eliminazione.

- 3 Spostate il cursore sul pulsante DELETE nella parte inferiore destra del display e premete il tasto [ENTER].

Il punto (o i punti) “locate” o il marker selezionati allo step 2 verranno eliminati. Se è stato eliminato un punto In/Out o A/B, il tasto relativo (LAST REC [IN]/[OUT] o [A]/[B]) diventerà scuro.

Eliminazione via tasti

- 1 Per eliminare un punto “locate”, tenete premuto il tasto [CANCEL] e premete il tasto corrispondente (LAST REC [IN]/[OUT] oppure [A]/[B]).

Il punto “locate” verrà eliminato e il tasto corrispondente diventerà scuro.



Un punto “locate” può essere eliminato con i tasti anche durante il playback.

- 2 Per eliminare un marker, usate i tasti [◀]/[▶] per localizzare quello che intendete eliminare. Quindi tenete premuto il tasto [CANCEL] e premete il tasto [MARK].

Nella parte inferiore del display appare il messaggio MARK ERASE, e il marker selezionato verrà eliminato.



Un marker può essere eliminato usando i tasti solo se la song è ferma.

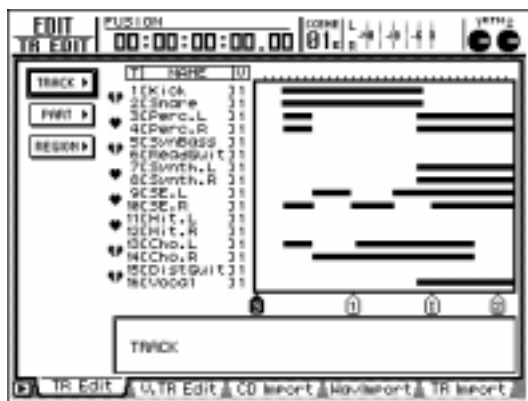
Editing delle tracce e delle tracce virtuali

Questo capitolo spiega come assegnare un nome ad una traccia virtuale registrata, e come editare una traccia audio registrata.

Editing delle tracce e delle tracce virtuali

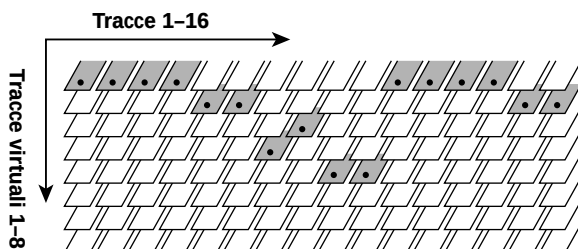
I dati audio registrati sull'AW2816 possono essere editati in molti modi: copiando dati fra le tracce, spostando i dati in una posizione differente all'interno della stessa traccia, oppure cambiandone il pitch. I dati delle tracce audio possono essere editati nella pagina TR Edit oppure nella pagina V.TR Edit.

Nella pagina TR Edit, le operazioni di editing sono eseguite sulla traccia virtuale selezionata in quel momento per ciascuna traccia 1-16. Potete usare queste operazioni (ad esempio) per copiare i dati audio fra le tracce 1-16 oppure cancellare/eliminare un'intera regione di una song specificata.



— La pagina TR Edit —

● Editing nella pagina TR Edit

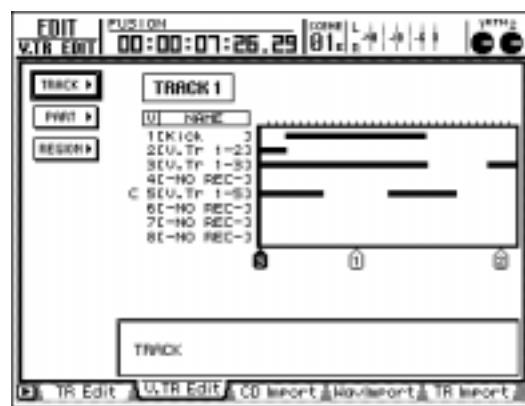


- Tracce virtuali influenzate dall'editing

Traccia virtuale selezionata per ciascuna traccia 1-16

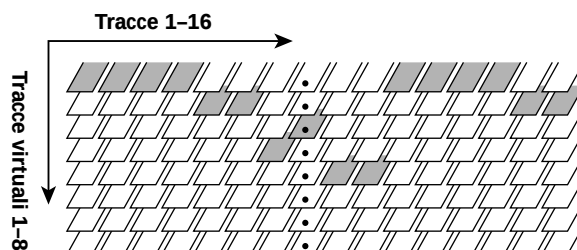
Nella pagina V.TR Edit, d'altra parte, le operazioni di editing vengono eseguite sulle tracce virtuali 1-8 della traccia specificata. Potete usare queste operazioni (ad esempio) per combinare in una parte unica quei pas-

saggi che sono stati registrati su tracce virtuali separate.



— La pagina V.TR Edit —

● Editing nella pagina V.TR Edit



- Tracce virtuali influenzate dall'editing

Traccia virtuale selezionata per ciascuna traccia 1-16



- Anche dopo aver finito l'editing, potete usare il tasto [UNDO] per ritornare allo stato precedente, indietro fino ad un massimo di 15 operazioni, ma non è possibile risalire a livelli anteriori a questo.
- Sappiate che quando eseguite l'operazione Song Optimize (→P.154), tutti i dati Undo vengono cancellati e quindi sarà impossibile usare il tasto [UNDO] per ritornare ad una condizione precedente.

Tracce, parti e regioni

Quando effettuate l'editing dei dati audio sulla pagina TR Edit o sulla pagina V.TR Edit, potete selezionare una delle tre unità con cui i dati verranno editati.

● Tracks (tracce)

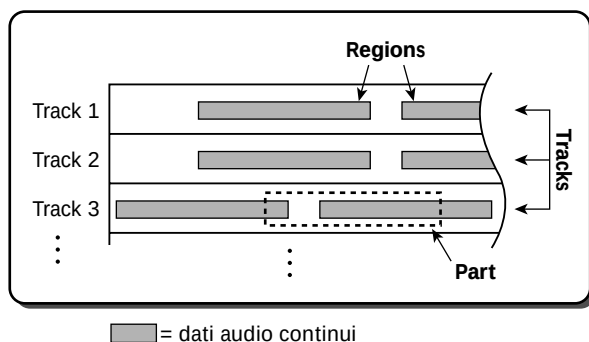
L'oggetto dell'editing sarà l'intera traccia (1–16) o la traccia virtuale (1–8) che avete selezionato.

● Parts (parti)

L'oggetto dell'editing sarà solo la porzione specificata ("Part") della traccia (1–16) o della traccia virtuale (1–8) che avete selezionato.

● Regions (regioni)

L'oggetto dell'editing sarà una lunghezza di audio registrata su una traccia in un'unica operazione (identificata come "regione"). Non è possibile selezionare le aree della traccia che non contengono dati.



Assegnare un nome ad una traccia o ad una regione

Quando su una traccia viene registrato qualche cosa, alla traccia virtuale e alla regione viene assegnato un nome per default, con le modalità seguenti.

- **Nome di default della traccia virtuale**
..... V.Tr x-y (x=numero traccia, y=numero traccia virtuale)
- **Nome di default della regione**
..... VTxy (x=numero traccia, y=numero traccia virtuale)

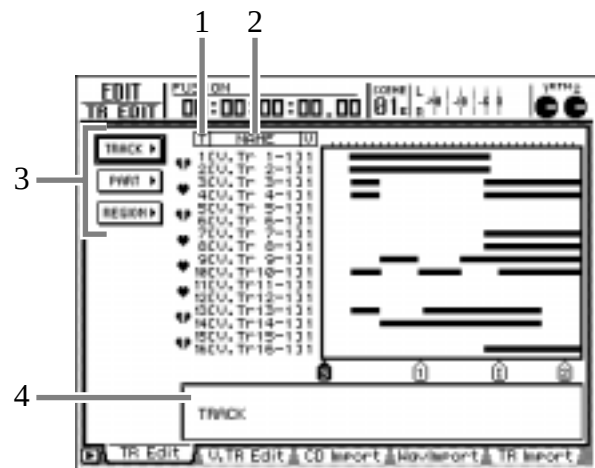


Se nella stessa traccia esistono più regioni (cioè se avete registrato più di una sola volta), ogni regione avrà lo stesso nome.

Questi nomi della traccia e della traccia virtuale possono essere editati nel seguente modo.

Editing del nome di una traccia virtuale

- 1 Premete il tasto [EDIT] → tasto [F1] (TR Edit).
Appare la pagina TR Edit della videata EDIT.



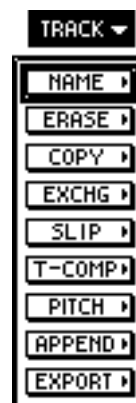
Questa pagina mostra le seguenti informazioni.

- Numeri di traccia**
Sono i numeri di traccia 1–16.
- Nomi della traccia**
Sono i nomi assegnati a ciascuna traccia virtuale.
- Menù TRACK/PART/REGION**
Questi pulsanti vi permettono di selezionare i comandi per l'editing delle tracce, delle parti o delle regioni. Usate il menù TRACK per editare il nome di una traccia o usate il menù REGION per editare il nome di una regione.
- Impostazione dei parametri**

Quest'area mostra i parametri occorrenti per eseguire il comando di editing.

- 2 Spostate il cursore sul menù TRACK e premete il tasto [ENTER].

Verranno elencati i comandi di editing nel menù TRACK.



- 3 Spostate il cursore sul comando NAME e premete il tasto [ENTER].

Appare un pulsante per impostare i parametri del comando NAME.



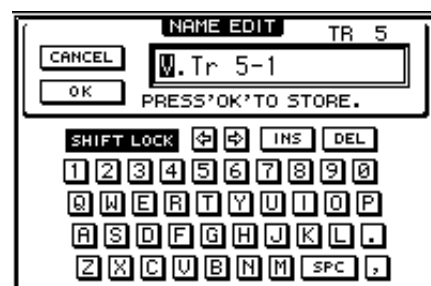
- 4 Spostate il cursore sul pulsante del parametro TRACK e premete il tasto [ENTER].

Il cursore si sposterà sull'area d'impostazione dei parametri nella parte inferiore destra del display.

- 5 Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la traccia e premete il tasto [ENTER].

- 6 Spostate il cursore sul parametro NAME e premete il tasto [ENTER].

Appare la finestra popup NAME EDIT, che vi permette di inserire il nome della traccia.



7 Usate la palette dei caratteri per inserire il nuovo nome della traccia.

È possibile immettere un nome costituito da 16 caratteri al massimo. Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, fate riferimento alla pagina 37.



La pagina TRACK mostra i primi otto caratteri che costituiscono il nome della traccia.

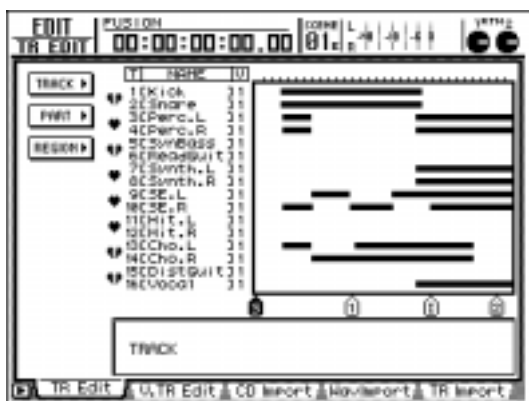
8 Per confermare il nome della traccia, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per cancellare il cambiamento, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

Editing del nome di una regione

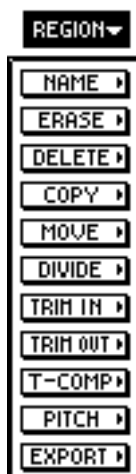
1 Premete il tasto [EDIT] → tasto [F1] (TR Edit).

Appare la pagina TR Edit della videata EDIT.



2 Spostate il cursore sul menù REGION e premete il tasto [ENTER].

Verranno elencati i comandi di editing relativi al menù REGION.



3 Spostate il cursore sul pulsante del comando NAME e premete il tasto [ENTER].

Appare un pulsante per l'impostazione dei parametri del comando NAME.

4 Spostate il cursore sul pulsante del parametro REGION e premete il tasto [ENTER].

Nell'area inferiore destra del display, nell'area del parametro, verranno visualizzati il nome della regione selezionata in quel momento (NAME) e le posizioni di Start e End della regione (FROM/TO).

5 Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] per selezionare una regione e premete il tasto [ENTER].

6 Spostate il cursore sul pulsante del parametro NAME e premete il tasto [ENTER].

Appare la finestra di popup NAME EDIT che vi permette di assegnare un nome alla regione.



7 Usate la palette dei caratteri per immettere il nuovo nome per la regione.

È possibile immettere un nome per la regione costituito da otto caratteri al massimo. Per i dettagli sull'immissione dei caratteri, fate riferimento alla pagina 37.

8 Per confermare il nuovo nome della regione, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per annullare il cambiamento, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

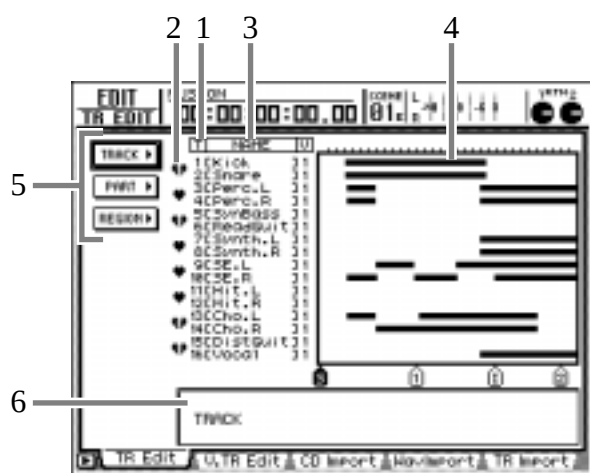
Editing dei dati audio delle tracce 1-16

Questo paragrafo spiega come usare la pagina TR Edit per modificare i dati audio delle tracce 1-16 secondo unità di tracce intere, oppure secondo unità di parti singole o regioni.

Editing di tracce intere

1 Premete il tasto [EDIT] → tasto [F1] (TR Edit).

Appare la pagina TR Edit della videata EDIT. In questa pagina, le vostre operazioni di editing influenzeranno le tracce virtuali che sono selezionate per ogni traccia 1-16.



Questa pagina mostra le informazioni seguenti.

1 Numeri di traccia

Sono i numeri di traccia da 1 a 16.

B Pairing o abbinamento

Questa colonna indica la condizione di abbinamento di tracce adiacenti dispari → pari. L'abbinamento può essere anche attivato/disattivato da questa pagina.



Se usate un comando di editing per modificare secondo unità di traccia, generalmente le due tracce abbinate verranno elaborate simultaneamente con un solo comando. Ciò è conveniente per abbinare due tracce che sono state usate per registrare una sorgente stereo.

C Nomi della traccia

Sono i nomi assegnati a ciascuna traccia virtuale.

D Visualizzazione traccia

Per ogni traccia, quest'area mostra una barra grafica che indica la presenza di dati audio. Le linee verticali in quest'area indicano la gamma specificata per l'editing. I simboli visualizzati sotto quest'area indicano i punti "locate" e i marker che sono stati impostati nelle posizioni corrispondenti.

E Menù TRACK/PART/REGION

Questi pulsanti vi permettono di selezionare i comandi per l'editing di tracce intere, o parti singole o regioni. Spostate il cursore sul menù desiderato e premete il tasto [ENTER] per visualizzare un elenco dei comandi relativi a quel menù.

F Impostazioni dei parametri

Quest'area mostra i parametri occorrenti per eseguire il comando di editing. Il tipo di parametro qui visualizzato differisce secondo il comando di editing selezionato in quel momento.



Quando è visualizzato il menù EDIT, tutte le operazioni di trasporto sono disabilitate.

2 Spostate il cursore sul menù TRACK e premete il tasto [ENTER].

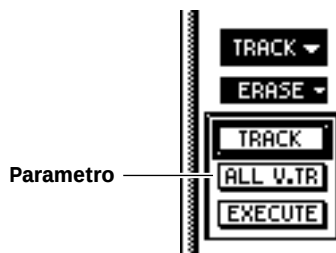
Verranno elencati i comandi di editing relativi al menù TRACK.



Se spostate il cursore sul menù TRACK visualizzato all'inizio dell'elenco e premete il tasto [ENTER], ritornerete al menù precedente.

3 Spostate il cursore sul comando di editing desiderato e premete il tasto [ENTER].

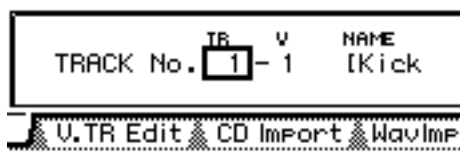
Secondo il comando selezionato, appariranno vari pulsanti per l'impostazione dei parametri ad esso relativi. Inoltre, l'area di impostazione parametri nella parte inferiore del display mostra le impostazioni del parametro selezionato in quel momento dal cursore. L'illustrazione seguente mostra l'esempio in cui è selezionato il pulsante ERASE del menù TRACK.



Se intendete cambiare la vostra selezione di un comando di editing, spostate il cursore sul pulsante del comando di editing evidenziato e premete il tasto [ENTER].

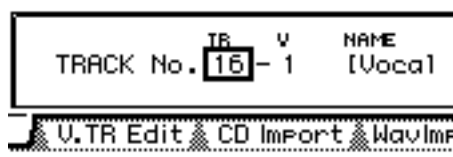
4 Per editare le regolazioni dei parametri, spostate il cursore sul pulsante corrispondente e premete il tasto [ENTER].

Quando spostate il cursore su un pulsante, la parte inferiore del display mostra i valori d'impostazione di quel parametro. Se ora premete il tasto [ENTER], il cursore si sposta sull'area d'impostazione dei parametri, e potete modificare l'impostazione.



Per alcuni comandi di editing, imposterete i parametri FR. TRACK e TO TRACK per specificare le tracce sorgente e destinazione dell'edit.

5 Usate il dial [DATA/JOG] per editare le impostazioni del parametro.



I parametri che specificano una traccia da 1 a 16 possono essere impostati anche usando i tasti REC TRACK SELECT [1]-[16] anziché il dial [DATA/JOG].



Il modo in cui un valore viene editato dipende dal tipo di comando o dal parametro. In alcuni casi, usate un controller diverso dal dial [DATA/JOG]. Per ulteriori dettagli, vedere a pagina 118, "Comandi di editing".

6 Premete il tasto [ENTER].

Il valore del parametro verrà finalizzato e ritornerete allo step 3 (selezione parametro). Ripetete gli step da 4 a 6 fin quando necessario per editare altri parametri.

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

Una finestra di popup vi chiederà di confermare l'operazione di editing.



8 Per eseguire l'operazione, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Verrà eseguito il comando di editing che avete selezionato allo step 3. Ad elaborazione completata, ritornerete allo step 1.



Per cancellare l'esecuzione, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Ad eccezione dei comandi NAME ed EXPORT, potete premere il tasto [UNDO] immediatamente dopo l'esecuzione per cancellare il risultato dell'operazione.

Editing per Part

- 1 Premete il tasto [EDIT] → tasto [F1] (TR Edit).

Appare la pagina TR Edit della videata EDIT, dove potete eseguire le operazioni di editing della traccia.

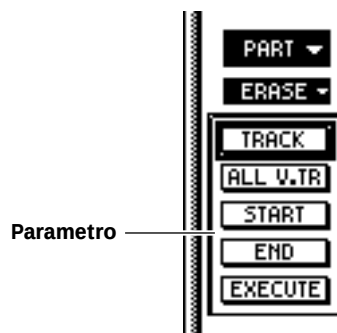
- 2 Spostate il cursore sul menù PART e premete il tasto [ENTER].

Verranno elencati i comandi di editing relativi al menù PART.



- 3 Spostate il cursore sul comando di editing desiderato e premete il tasto [ENTER].

Secondo il comando selezionato, verranno visualizzati i pulsanti per impostare i parametri per l'esecuzione. L'area d'impostazione parametri nella parte inferiore della videata mostra le impostazioni del parametro selezionato correntemente dal cursore.



- 4 Spostate il cursore sul pulsante del parametro TRACK e premete il tasto [ENTER].

Il parametro TRACK specifica la traccia 1–16 che sarà l'oggetto dell'editing. Spostate il cursore sul pulsante e premete il tasto [ENTER], e il cursore si sposterà sull'area di impostazione parametri.



Tip! Per alcuni comandi di editing, imposterete i parametri FR. TRACK e TO TRACK per specificare le tracce sorgente e destinazione dell'edit.

- 5 Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la traccia e premete il tasto [ENTER].

L'impostazione del parametro verrà finalizzata e ritornerete allo step 4 (selezione parametro).

- 6 Spostate il cursore sul pulsante del parametro START e premete il tasto [ENTER].

Il parametro specifica l'inizio dell'area (Part) che verrà editata, e il parametro END specifica la fine dell'area. Spostate il cursore sul pulsante e premete il tasto [ENTER] per spostare il cursore sull'area d'impostazione per quel parametro.



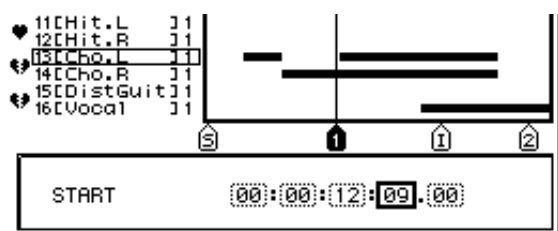
! Nel caso di un parametro che specifichi una posizione all'interno di una song, le unità usate dipendono dal metodo di visualizzazione del contatore selezionato in quel momento (time/time code/misure).

Se come metodo di visualizzazione del contatore sono state selezionate le misure (MEASURE), i “beat” (movimenti) saranno l’unità più piccola con cui può essere specificata una posizione di editing. Tuttavia, anche in questo caso, potete usare la finestra del display WAVE o i marker e i punti “locate” per specificare la posizione di editing con un maggiore dettaglio.



Per alcuni comandi di editing, userete i parametri FR. START e FR. END per specificare l’area di edit sorgente, e il parametro TO START per specificare la posizione d’inizio della destinazione di edit.

7 Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶] e il dial [DATA/JOG] per editare i valori di ciascuna unità.

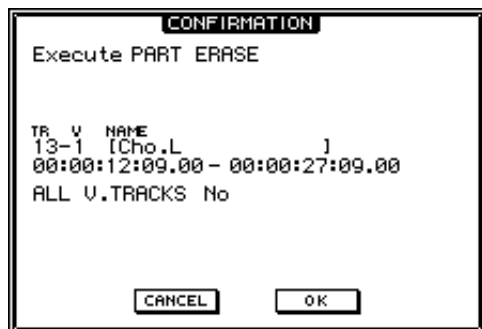


- Se necessario, con l’impostazione GRID nella pagina Prefer.2 della videata UTILITY può essere cambiata la più piccola unità di tempo modificata da un singolo click del dial [DATA/JOG].
- Se nella song sono stati impostati i marker, i punti A-B o i punti In/Out, potete usare i tasti [◀]/[▶], [A]/[B] e [IN]/[OUT] per determinare la posizione di editing nella locazione del marker o del punto “locate” corrispondenti.

8 Premete il tasto [ENTER].
L’impostazione del parametro verrà definita, e ritornerete allo step 4 (selezione parametro).

9 Impostate il parametro END nello stesso modo in cui avete impostato il parametro START.
Analogamente, effettuate le regolazioni per gli altri parametri richiesti dal comando.

10 Spostate il cursore sul pulsante EXECUTE e premete il tasto [ENTER].
Una finestra di popup vi chiederà di confermare l’operazione di editing.



11 Per eseguire l’operazione di editing, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Verrà eseguito il comando di editing che avete selezionato allo step 3. Ad elaborazione completata, ritornerete allo step 1.



- Per cancellare, spostate il cursore sul pulsante CAN-CEL e premete il tasto [ENTER].
- Ad eccezione del comando EXPORT, il risultato dell’operazione può essere annullato premendo il tasto [UNDO] immediatamente dopo l’esecuzione.

Editing per Regione

1 Premete il tasto [EDIT] → tasto [F1] (TR Edit).

Appare la pagina TR Edit della videata EDIT, dove potete eseguire le operazioni di editing relative alla traccia. Per i dettagli sulle voci visualizzate in questa pagina, fate riferimento alla pagina 111 “Editing di tracce intere”.

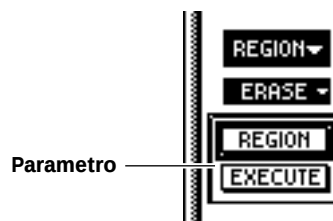
2 Spostate il cursore sul menù REGION e premete il tasto [ENTER].

Verranno elencati i comandi del menù relativo a REGION.



3 Spostate il cursore sul comando di editing desiderato e premete il tasto [ENTER].

Appaiono i pulsanti per l’impostazione dei parametri del comando selezionato. L’area d’impostazione parametri nella parte inferiore del display mostrerà le regolazioni del parametro selezionato correntemente dal cursore.

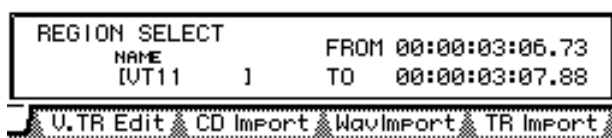




Se intendete selezionare un comando di editing differente, spostate il cursore sul pulsante di comando edit evidenziato, e premete il tasto [ENTER].

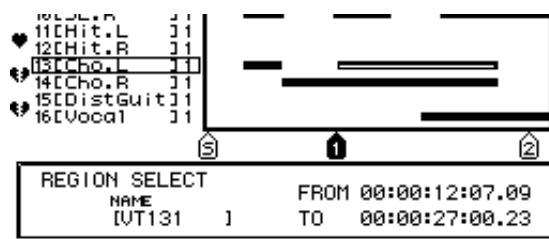
4 Portate il cursore sul pulsante del parametro REGION e premete il tasto [ENTER].

L'area di impostazione parametri mostra il nome della regione selezionata in quel momento e le posizioni di partenza (FROM) e di fine (TO) di quella regione.



5 Con i tasti CURSOR [◀]/[▶]/[▲]/[▼] selezionate la regione che intendete editare.

Usate i tasti CURSOR [▲]/[▼] per spostarvi fra le tracce 1-16 e usate i tasti CURSOR [◀]/[▶] per selezionare una delle regioni inclusa in quella traccia.



6 Premete il tasto [ENTER].

La regione da editare verrà finalizzata e ritornerete allo step 3 (selezione parametro).

Ripetete gli step 4-6, se necessario, per impostare gli altri parametri allo stesso modo.

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

Una finestra di popup vi chiederà di confermare l'esecuzione dell'operazione di editing.



8 Per eseguire, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Verrà eseguito il comando di editing selezionato allo step 3. Quando l'elaborazione è completata, ritornerete alla condizione dello step 1.



- Per cancellare, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].
- Ad eccezione dei comandi NAME ed EXPORT, il risultato dell'operazione può essere annullato premendo il tasto [UNDO] immediatamente dopo l'esecuzione.

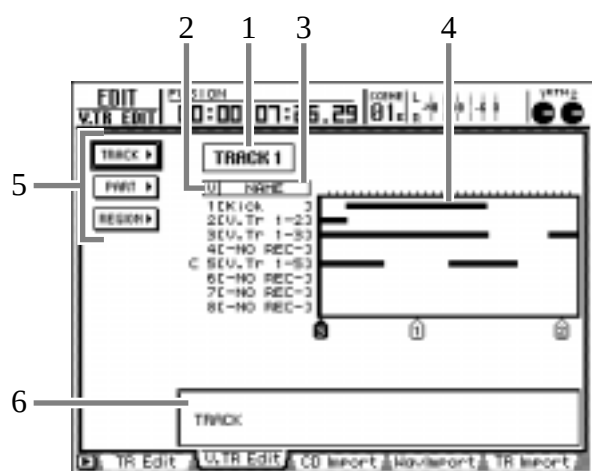
Editing dei dati audio delle tracce virtuali 1-8

Questo paragrafo vi spiega come usare la pagina V.TR Edit per editare l'audio delle tracce virtuali 1-8 in unità di tracce intere o in unità di parti singole o regioni.

Ad eccezione del fatto che una traccia virtuale 1-8 all'interno di una traccia specificata sarà l'oggetto delle operazioni, il contenuto dei menù, i comandi di editing e le impostazioni dei parametri sono essenzialmente gli stessi che abbiamo elencato in "Editing dei dati audio delle tracce 1-16" a pagina 111.

1 Premete il tasto [EDIT] → tasto [F2] (V.TR Edit).

Appare la pagina V.TR Edit della videata EDIT, dove potete editare le tracce virtuali.



Questa pagina mostra le informazioni seguenti.

1 Numero della traccia

Questo rappresenta il numero della traccia selezionata in quel momento (1-16). Le vostre operazioni di editing interesseranno le tracce virtuali da 1 a 8 incluse in questa traccia. Se le tracce virtuali sono "paired" (abbinate), ciò verrà indicato dal simbolo di un cuore.

B Numeri della traccia virtuale

Quest'area elenca i numeri delle tracce virtuali da 1 a 8. La lettera "C" visualizzata a sinistra indica la traccia virtuale che è selezionata in quel momento per la traccia 1.

C Nomi della traccia

Sono i nomi assegnati alle tracce virtuali 1-8.

D Visualizzazione traccia

Per ciascuna traccia virtuale 1-8, un grafico a barre indica la presenza di dati audio. Le linee verticali all'interno di quest'area indicano l'area di editing specificata o la destinazione dell'editing. I simboli visualizzati sotto quest'area indicano i punti "locate" e i marker che sono stati messi nelle posizioni corrispondenti.

E Menù TRACK/PART/REGION

Questi menù danno accesso ai comandi di editing per le tracce, le parti e le regioni.

F Area d'impostazione parametri

In quest'area potete impostare i parametri occorrenti per eseguire il comando di editing.

2 Spostate il cursore sull'area del numero della traccia, e usate il dial [DATA/JOG] per selezionare una traccia (1-16).

Quando commutate le tracce, i nomi di traccia delle tracce virtuali da 1 a 8 e l'area di visualizzazione traccia cambiano di conseguenza.



Potete usare anche i tasti REC TRACK SELECT [1]-[16] per selezionare una traccia da 1 a 16.

3 In base all'unità più piccola che intendete editare (l'intera traccia virtuale, la parte o la regione), spostate il cursore sul menù TRACK, PART o REGION e premete il tasto [ENTER].

Appare il menù dei comandi di editing.

4 Spostate il cursore sul comando di editing desiderato e premete il tasto [ENTER].

Secondo il comando selezionato, appaiono i pulsanti per i parametri relativi a quel comando. L'area del parametro nella parte inferiore del display mostra le impostazioni del parametro selezionato in quel momento dal cursore.

5 Per editare l'impostazione di un parametro, spostate il cursore sul pulsante corrispondente e premete il tasto [ENTER].

Il cursore si porterà sull'area di impostazione parametri nella parte inferiore del display.

6 Usate il dial [DATA/JOG] per editare il valore del parametro e premete il tasto [ENTER].

Il cursore ritornerà sulla posizione del pulsante occupata allo step 4.

7 Ripetete gli step 4-6 per effettuare le regolazioni per gli altri parametri.

8 Per eseguire il comando di editing, spostate il cursore sul pulsante EXECUTE e premete il tasto [ENTER].

Una finestra di popup vi chiederà di confermare l'esecuzione del comando di editing.



Fanno eccezione i comandi NAME del menù TRACK e REGION che non richiedono l'impiego del pulsante EXECUTE.

9 Per eseguire il comando di editing, portate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Verrà eseguito il comando di editing da voi selezionato allo step 4. Quando l'elaborazione è completata, ritornerete alla condizione dello step 1.



-
- *Per cancellare, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].*
 - *Ad eccezione dei comandi NAME dei menù TRACK/REGION e dei comandi EXPORT dei menù TRACK/PART/REGION, il risultato dell'operazione può essere annullato premendo il tasto [UNDO] immediatamente dopo l'esecuzione.*

Comandi di editing

Questo paragrafo descrive i comandi di editing dei menù TRACK/PART/REGION delle pagine TR Edit e V.TR Edit.



- **Tutti i comandi di editing disponibili nelle pagine TR Edit e C.TR Edit sono gli stessi. Tuttavia, nella pagina V.TR Edit non è possibile selezionare alcuni parametri e valori.**
- **Alcuni comandi di editing richiedono un notevole tempo per l'elaborazione. Mentre l'elaborazione è in corso, non è possibile annullare alcuno di questi comandi.**
- **Non spegnete mai l'AW2816 mentre un comando viene elaborato (in particolare quando l'indicatore di accesso è lampeggiante). In caso contrario potreste danneggiare l'hard disk interno e causare la perdita permanente di tutti i dati.**

Comandi e parametri del menù TRACK

Il menù TRACK contiene comandi che editano tutto l'audio di una traccia intera in una sola volta. Le pagine seguenti descrivono i comandi e i parametri selezionabili dal menù TRACK.

Le impostazioni/parametri contrassegnati con un asterisco (*) non possono essere selezionati nella pagina V.TR Edit.

● NAME

Editate il nome (nome della traccia) della traccia specificata.

- **TRACK**
Selezionate la traccia della quale intendete editare il nome.
- **NAME**
Accedete alla finestra popup NAME EDIT in cui potete immettere il nuovo nome. Inserite il nome nella finestra popup, portate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER] per rendere operativo il nuovo nome. Se sono selezionate tracce abbinate, definendo il nome della traccia dispari appare una finestra popup che vi permette di impostare il nome della traccia pari.



- **Una volta eseguita la registrazione, a quella traccia virtuale viene automaticamente assegnato un nome di default di "V.Tr x-y" (x = numero di traccia 1-16, y = numero di traccia virtuale 1-8). Se viene usato un comando di editing per cancellare tutti i dati audio di una traccia, il nome della traccia ritornerà ad essere "-NO REC-".**
- **Non è possibile editare un nome di traccia che viene visualizzato come "-NO REC-".**

● ERASE

Cancellate tutti i dati audio dalla traccia specificata.

- **TRACK**
Selezionate la traccia che intendete cancellare. Se selezionate "AL" (*) come impostazione, per la cancellazione verranno selezionate per la cancellazione tutte le tracce virtuali selezionate correntemente per le tracce 1-16.
- **ALL V.TR (All virtual tracks) (*)**
Specificate se intendete cancellare tutte le tracce virtuali incluse nella traccia (Yes) oppure solo quella selezionata in quel momento per la traccia (No).
- **EXECUTE**
Eseguite il comando.

● COPY

Copiate i dati audio dalla traccia specificata in un'altra.

- **FR.TRACK (From track)**
Selezionate la traccia sorgente da copiare.
- **TO TRACK**
Selezionate la traccia di destinazione della copia.
- **ALL V.TR (All virtual tracks) (*)**
Specificate se intendete copiare tutte le tracce virtuali incluse nella traccia sorgente (Yes) oppure soltanto la traccia virtuale selezionata in quel momento (No).
- **EXECUTE**
Eseguite il comando.



Quando eseguite il comando Copy, verrà cancellata l'intera traccia di destinazione della copia, e sarà sostituita dal contenuto della traccia sorgente della copiatura.



Se copiate da una di due tracce abbinate, la traccia di destinazione della copia verrà automaticamente abbinata. Se copiate da una sola traccia ad una abbinata, gli stessi dati audio verranno copiati in entrambe le tracce combinate.

●EXCHANGE

Potete scambiare i dati audio di due tracce.

- **FR.TRACK (From track)**
- **TO TRACK**
Selezionate le due tracce da scambiare. Per TO TRACK può essere selezionata soltanto una traccia non registrata.
- **ALL V.TR (All virtual tracks) (*)**
Specificate se verranno scambiate tutte le tracce virtuali delle due tracce (Yes) oppure se verrà scambiata solo la traccia virtuale selezionata in quel momento (No).
- **EXECUTE**
Eseguite il comando.



Tip! Se è selezionata una traccia abbinata per il parametro FR.TRACK o TO TRACK, il comando verrà eseguito con il presupposto che anche l'altra traccia sia una traccia abbinata.

●SLIP

Spostate tutti i dati audio della traccia specificata in avanti o all'indietro.

- **TRACK**
Selezionate la traccia da spostare. Se selezionate "AL" (*), verranno spostate tutte le tracce virtuali selezionate in quel momento per le tracce 1-16.
- **ALL V.TR (All virtual tracks) (*)**
Specificate se verranno spostate tutte le tracce virtuali della traccia (Yes) oppure se verrà spostata soltanto la traccia virtuale selezionata in quel momento (No).
- **SLIP**
Specificate la distanza dello spostamento nel range di ± 5 ore. (L'unità più piccola impostabile dipende dal metodo di visualizzazione del contatore selezionato in quel momento.) Quando spostate in direzione negativa, non è possibile impostare questo parametro in modo che l'inizio di una regione sia prima dello zero del tempo assoluto.
- **EXECUTE**
Eseguite il comando.

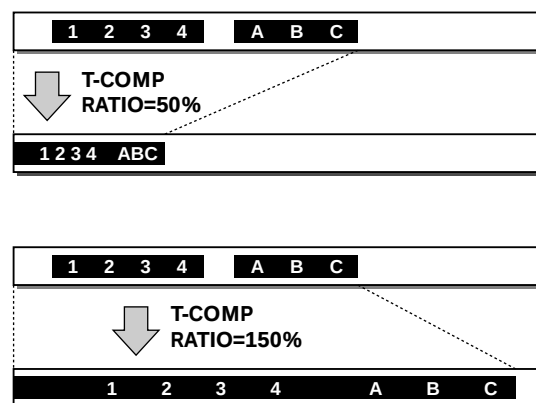
●T-COMP (Time compression/expansion)

Espandete o comprimete la lunghezza dell'intera traccia specificata senza influenzarne il pitch.

- **TRACK**
Selezionate la traccia che intendete espandere o comprimere.
- **RATIO**
Specificate il rapporto di espansione/compressione in unità di 0.01%, per una gamma da 50 al 200%.
- **EXECUTE**
Eseguite il comando.



- *L'esecuzione del comando T-COMP richiede un tempo di elaborazione maggiore della durata effettiva di tempo dei dati da elaborare. Non è possibile cancellare il comando senza che sia ultimata l'elaborazione.*
- *Se nella traccia esistono più regioni, esse verranno combinate in un'unica regione come risultato dell'esecuzione di questo comando.*



● PITCH

Aumentate o abbassate il pitch della traccia intera specificata senza influenzare la lunghezza dei dati audio.

• TRACK

Selezionate la traccia di cui intendete cambiare il pitch.

• PITCH

Specificate l'entità del cambiamento del pitch in step di semitoni, per una gamma di ± 12 semitoni.

• FINE

Specificate una regolazione fine in unità di 1 cent, per il pitch change, entro una gamma di ± 50 cent.

• EXECUTE

Eseguite il comando.



- *L'esecuzione del comando PITCH richiede un tempo di elaborazione maggiore della durata effettiva dei dati che vengono elaborati. Inoltre, non sarà possibile cancellare il comando durante l'elaborazione.*
- *Se in una traccia esistono più regioni, esse verranno combinate in un'unica regione come risultato dell'esecuzione di questo comando.*

● APPEND

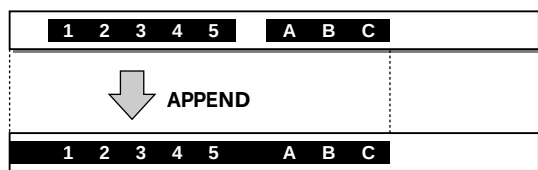
Combinare più regioni all'interno della traccia specificata in un'unica regione. Gli intervalli fra le regioni verranno convertiti in dati di silenzio.

• TRACK

Selezionate la traccia di cui intendete combinare le regioni.

• EXECUTE

Eseguite il comando.



L'esecuzione del comando APPEND richiede un tempo di elaborazione maggiore rispetto alla durata effettiva dei dati da elaborare. Inoltre, non è possibile annullare il comando mentre è in corso l'elaborazione.

● EXPORT

Convertite i dati audio della traccia specificata in un file WAV, e scrivetelo su un drive CD-RW, MO o un dispositivo simile.

• TRACK

Selezionate la traccia che intendete scrivere come un file WAV. Se selezionate una traccia 1-16 per questa impostazione, verrà scritto un file WAV monofonico per la traccia corrispondente (o un file WAV stereo se la traccia è abbinata o "paired"). Se avete selezionato "AL" (*), verranno scritti i file WAV mono per tutte le tracce 1-16 (file WAV stereo per le tracce abbinate). Tuttavia, non verranno scritte le tracce che non contengono una regione.

• TO DRIVE

Passate ad una videata dove potete selezionare il drive di destinazione per la scrittura. In quella videata, usate l'area DRIVE per selezionare il drive, spostate il cursore sul pulsante EXIT e premete il tasto [ENTER] per ritornare alla videata precedente.

• TO FILE

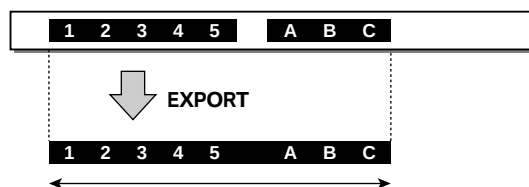
Accedete alla finestra di popup NAME EDIT per editare il nome del file WAV. (Se selezionate "AL" come impostazione del parametro TRACK, non sarà possibile editare il nome del file.) Inserite il nuovo nome di file, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER] per renderlo operativo.

• TO SIZE

Quando in un file WAV vengono scritti i dati audio a 24 bit, potete selezionare se verranno scritti come 24 bit o se verranno scartati gli 8 bit più bassi, convertendo in dati da 16 bit.

• EXECUTE

Eseguite il comando.



Lunghezza del file WAV scritto effettivamente



- *Se come parametro TRACK selezionate "AL", non sarà possibile selezionare CD-RW per il parametro TO DRIVE.*
- *L'esecuzione del comando EXPORT richiede un tempo di elaborazione maggiore dell'effettiva lunghezza dei dati da elaborare. Inoltre, non è possibile cancellare il comando mentre l'elaborazione è in corso.*



- *Per i dettagli sull'impiego del comando EXPORT, fate riferimento alla pagina 167.*
- *Ad eccezione dei comandi NAME ed EXPORT del menù TRACK, il risultato dell'operazione può essere annullato premendo il tasto [UNDO] immediatamente dopo l'esecuzione.*
- *Quando selezionate la traccia per i parametri TRACK/FR.TRACK/TO TRACK, potete usare anche i tasti REC TRACK SELECT [1]-[16] per specificare il numero della traccia.*

Comandi e parametri del menù PART

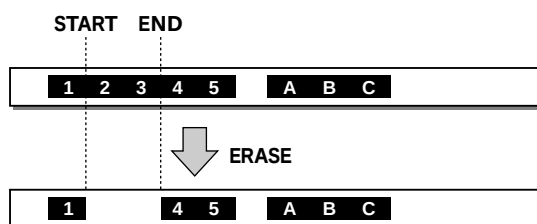
Il menù PART contiene comandi che editano l'area desiderata (Part) di audio nella traccia selezionata. Le pagine seguenti descrivono i comandi e i parametri che possono essere selezionati dal menù PART.

Le impostazioni/parametri contrassegnati da un asterisco (*) non possono essere selezionati nella pagina V.TR Edit.

●ERASE

Cancellate tutti i dati audio dalla parte specificata. Se i dati audio della traccia vengono cancellati tutti, il nome della traccia cambierà in "-NO REC-".

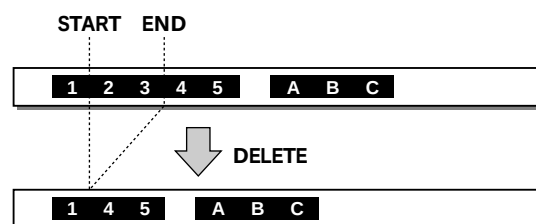
- **TRACK**
Selezionate la traccia da cui intendete cancellare i dati audio. Se selezionate "AL" (*), verranno selezionate per la cancellazione tutte le tracce virtuali selezionate per le tracce da 1 a 16.
- **ALL V.TR (All virtual tracks) (*)**
Specificate se intendete cancellare i dati da tutte le tracce virtuali incluse nella traccia (Yes) oppure soltanto la traccia virtuale correntemente selezionata per la traccia (No).
- **START**
Specificate l'inizio della parte che intendete cancellare.
- **END**
Specificate la fine della parte che intendete cancellare.
- **EXECUTE**
Eseguite il comando.



●DELETE

Eliminate tutti i dati audio dalla parte specificata. Qualsiasi dato audio esistente dopo quelli eliminati verrà spostato in avanti secondo la lunghezza della parte eliminata.

- **TRACK**
Selezionate la traccia da cui intendete eliminare i dati audio. Se selezionate "AL" (*), verranno selezionate per l'eliminazione tutte le tracce virtuali selezionate per le tracce da 1 a 16.
- **ALL V.TR (All virtual tracks) (*)**
Specificate se intendete eliminare i dati da tutte le tracce virtuali incluse nella traccia (Yes) oppure soltanto la traccia virtuale correntemente selezionata per la traccia (No).
- **START**
Specificate l'inizio della parte che intendete eliminare.
- **END**
Specificate la fine della parte che intendete eliminare.
- **EXECUTE**
Eseguite il comando.



●COPY

Possono essere copiati i dati audio della parte specificata nella posizione indicata della traccia specificata.

- **FR.TRACK (From track)**
Selezionate la traccia sorgente per la copia.
- **FR.START (From start)**
Specificate l'inizio della parte sorgente per la copia.
- **FR.END (From end)**
Specificate la fine della parte sorgente per la copia.
- **ALL V.TR (All virtual tracks) (*)**
Specificate se intendete copiare tutte le tracce virtuali incluse nella traccia sorgente per la copia (Yes) oppure soltanto la traccia virtuale correntemente selezionata per quella traccia (No).
- **TO TRACK**
Specificate la traccia di destinazione della copia.
- **TO START**
Specificate l'inizio della destinazione della copia.
- **TIMES**
Specificate il numero di volte (da 1 a 99) che i dati verranno copiati.

● INTERVAL

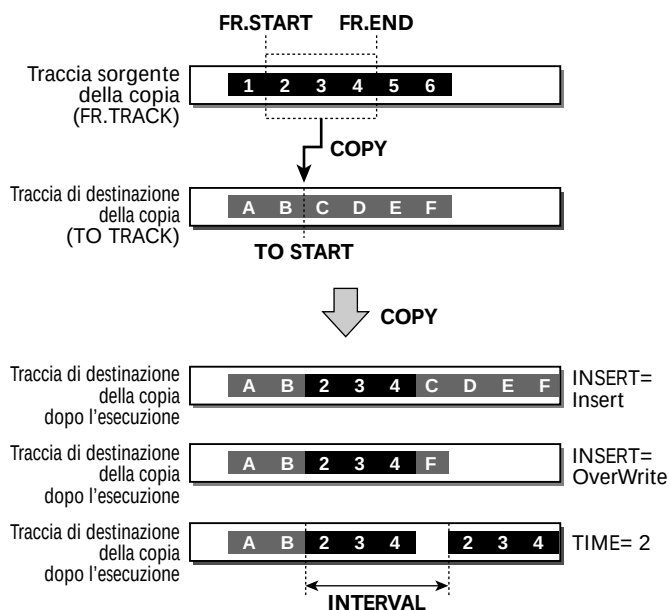
Se il parametro TIMES è impostato su 2 o più, specificate lo spazio fra le posizioni di start (o inizio) di ciascuna copia. Non può essere impostato su un tempo inferiore alla lunghezza della parte specificata.

● INSERT

Specificate se i dati audio copiati verranno inseriti nella traccia di destinazione della copia (Insert) o se verranno sovrascritti (Overwrite).

● EXECUTE

Eseguite il comando.



Se copiate da una traccia abbinata in una traccia non abbinata, la traccia di destinazione della copia verrà abbinata automaticamente. Se copiate da una traccia non abbinata in una abbinata, gli stessi dati audio verranno copiati in entrambe le tracce che costituiscono la coppia.

● MOVE

Spostate i dati audio della parte specificata in una posizione determinata della traccia indicata. A questo punto, verranno cancellati i dati audio nella destinazione dello spostamento.

● FR.TRACK (From track)

Selezionate la traccia sorgente per lo spostamento.

● FR.START (From start)

Specificate la posizione di inizio della parte da spostare.

● FR.END (From end)

Specificate la posizione finale della parte che verrà spostata.

● ALL V.TR (All virtual tracks) (*)

Specificate se tutte le tracce virtuali incluse nella traccia verranno spostate (Yes) oppure se sarà spostata soltanto la traccia virtuale correntemente selezionata per la traccia (No).

● TO TRACK

Specificate la traccia di destinazione dello spostamento.

● TO START

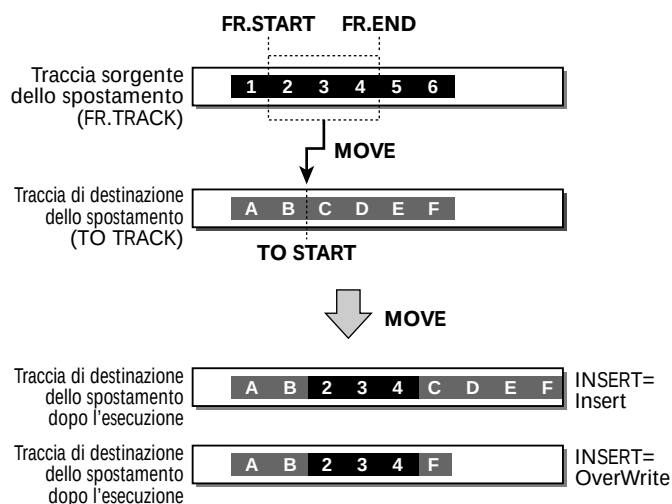
Specificate la posizione di inizio della destinazione dello spostamento.

● INSERT

Specificate se i dati audio copiati verranno inseriti nella traccia di destinazione dello spostamento (Insert) o se verranno sovrascritti (Overwrite).

● EXECUTE

Eseguite il comando.



Se spostate i dati da una traccia abbinata in una non abbinata, la traccia di destinazione dello spostamento verrà abbinata automaticamente. Se spostate dati da una traccia non abbinata in una abbinata, solo la traccia dispari rappresenterà la destinazione dello spostamento.

● INSERT

Inserite pause di silenzio nella parte specificata. I dati audio successivi verranno retrocessi secondo la lunghezza occupata dai dati della pausa di silenzio inserita.

• TRACK

Selezionate la traccia in cui deve essere inserito il silenzio. Se selezionate "AL" (*), il silenzio verrà inserito in tutte le tracce virtuali selezionate in quel momento per le tracce 1-16.

• START

Specificate la posizione di inizio della parte in cui deve essere inserita la pausa di silenzio.

• END

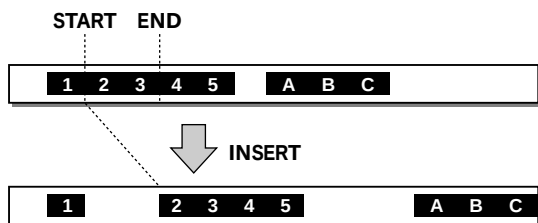
Specificate il punto finale della parte in cui il silenzio deve essere inserito.

• ALL V.TR (All virtual tracks) (*)

Selezionate se il silenzio verrà inserito in tutte le tracce virtuali incluse nella traccia (Yes) oppure solo in quella selezionata correntemente per la traccia (No).

• EXECUTE

Eseguite il comando.



● T-COMP (Time compression/expansion)

Con questo comando espandete o comprimate la lunghezza della parte specificata senza influenzare il pitch.

• TRACK

Selezionate la traccia in cui intendete espandere o comprimere la lunghezza.

• START

Specificate la posizione di inizio della parte da espandere/comprimere.

• END

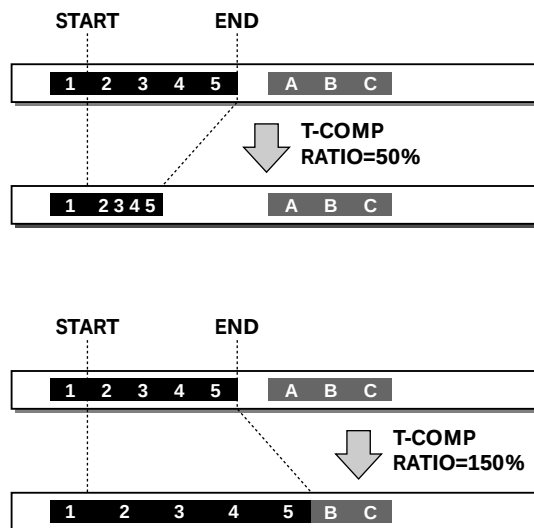
Specificate la posizione finale della parte da espandere/comprimere.

• RATIO

Specificate il rapporto di espansione/compressione in unità di 0.01%, per una gamma da 50 a 200%.

• EXECUTE

Eseguite il comando.



- L'esecuzione del comando T-COMP richiede un tempo di elaborazione maggiore di quello occupato dai dati da elaborare. Inoltre, non è possibile cancellare il comando mentre l'elaborazione è in corso.
- Se nella parte specificata esistono più regioni, esse verranno combinate in un'unica regione come risultato dell'esecuzione di questo comando. Se esistono vuoti o intervalli fra le regioni, essi verranno convertiti in dati audio di silenzio.

● PITCH

Questo comando aumenta o abbassa il pitch della parte specificata senza influenzare la lunghezza dell'audio.

• TRACK

Selezionate la traccia che contiene la parte di cui intendete cambiare il pitch.

• START

Specificate la posizione di inizio della parte di cui intendete cambiare il pitch.

• END

Specificate la posizione finale della parte di cui intendete cambiare il pitch.

• PITCH

Specificate l'entità del cambiamento di pitch in step da semitoni, per una gamma di ± 12 semitoni.

• FINE

Specificate una regolazione fine in unità di 1 cent per il cambiamento del pitch, per una gamma di ± 50 cent.

• EXECUTE

Eseguite il comando.

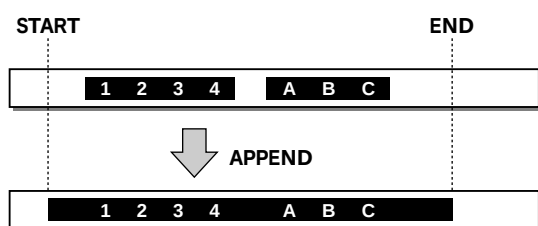


- L'esecuzione del comando PITCH richiede un tempo di elaborazione maggiore di quello occupato dai dati da elaborare. Inoltre, non è possibile cancellare il comando mentre l'elaborazione è in corso.
- Se nella parte specificata esistono più regioni, esse verranno combinate in un'unica regione come risultato dell'esecuzione di questo comando. Se esistono vuoti o intervalli fra le regioni, essi verranno convertiti in dati audio di silenzio.

● APPEND

Questo comando combina le regioni multiple all'interno della parte specificata in una singola regione. I vuoti o intervalli tra le regioni verranno convertiti in dati audio di silenzio.

- **TRACK**
Selezionate la traccia contenente le regioni che intendete combinare.
- **START**
Specificate la posizione di inizio della parte in cui le regioni verranno combinate.
- **END**
Specificate la posizione finale della parte in cui le regioni verranno combinate.
- **EXECUTE**
Eseguite il comando.



L'esecuzione del comando APPEND richiede un tempo di elaborazione maggiore della durata effettiva dei dati da elaborare. Inoltre, non è possibile cancellare il comando mentre l'elaborazione è in corso.

● EXPORT

Il comando converte i dati audio della parte specificata in un file WAV e lo scrive in un drive CD-RW, MO esterno o altro dispositivo.

- **TRACK**
Selezionate la traccia da cui intendete scrivere un file WAV. Se per questa impostazione selezionate una traccia da 1 a 16, verrà scritto un file WAV mono dalla traccia corrispondente (verrà scritto un file WAV stereo se la traccia è abbinata). Se selezionate "AL" (*), verranno scritti file WAV mono per tutte le tracce da 1 a 16 (file WAV stereo per le tracce abbinate). Tuttavia, non verranno scritte le tracce che non contengono una regione.
- **START**
Specificate la posizione iniziale della parte che verrà scritta come un file WAV.
- **END**
Specificate la posizione finale della parte che verrà scritta come un file WAV.
- **TO DRIVE**
Passate su una videata dove potete selezionare drive di destinazione per la scrittura. In quella videata, usate l'area DRIVE per selezionare il drive, spostate il cursore sul pulsante EXIT e pre-

mete il tasto [ENTER] per ritornare alla videata precedente.

• TO FILE

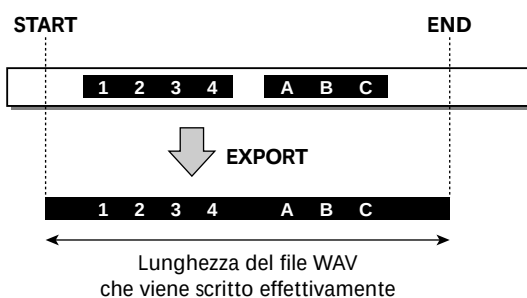
Accedete ad una finestra popup NAME EDIT per editare il nome del file WAV. (Se come impostazione del parametro TRACK selezionate "AL", non sarà possibile editare il nome del file.) Immettete il nuovo nome di file, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER] per finalizzare l'operazione.

• TO SIZE

Quando vengono scritti dati audio a 24 bit in un file WAV, potete selezionare se verranno scritti come 24 bit oppure se verranno scartati gli 8 bit più bassi, convertendoli in dati a 16 bit.

• EXECUTE

Eseguite il comando.



- Se per il parametro TRACK selezionate "AL", non sarà possibile selezionare CD-RW per il parametro TO DRIVE.
- L'esecuzione del comando EXPORT richiede un tempo di elaborazione maggiore della durata effettiva dei dati da elaborare. Inoltre, non è possibile cancellare il comando mentre l'elaborazione è in corso.



- Per i dettagli sull'impiego del comando EXPORT, vedere a pagina 167.
- Ad eccezione del comando EXPORT del manù PART, il risultato dell'operazione può essere annullato premendo il tasto [UNDO] immediatamente dopo l'esecuzione.
- Quando si seleziona la traccia per i parametri TRACK/FR.TRACK/TO TRACK, potete usare anche i tasti REC TRACK SELECT [1]-[16] per specificare il numero della traccia.
- Per specificare una posizione per il parametro START o END, potete usare i tasti [◀]/[▶], i tasti [IN]/[OUT], i tasti [A]/[B], i tasti [◀◀]/[▶▶] o il tasto [RTZ] per assegnare il parametro alla posizione del marker o del punto "locate" corrispondente.

Comandi e parametri del menù REGION

Il menù REGION contiene comandi che editano la regione di audio desiderata (i dati audio continui che sono stati registrati in un'unica operazione). Le pagine seguenti descrivono i comandi e i parametri che possono essere selezionati dal menù REGION.

Le impostazioni/parametri contrassegnati da un asterisco (*) non possono essere selezionati nella pagina V.TR Edit.

●NAME

Editate il nome della regione.

- **REGION**
Selezionate la regione di cui intendete editare il nome.
- **NAME**
Accedete alla finestra popup NAME EDIT in cui potete immettere il nuovo nome. Inserite in nome nella finestra, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER] per rendere operativo il nuovo nome.



- *Le regioni create durante la registrazione avranno automaticamente un nome di default di "VTxy (x=numero della traccia 1-16, y=numero della traccia virtuale 1-8).*
- *A prescindere dall'unità track/part/region, il nome della regione verrà copiato ogni volta che vengono copiati i dati audio.*

●ERASE

Con questo comando, la regione selezionata verrà cancellata. Se vengono cancellate tutte le regioni in una traccia, il nome della traccia cambierà in "-NO REC-".

- **REGION**
Selezionate la regione che intendete cancellare.
- **EXECUTE**
Eseguitelo il comando.

●DELETE

Questo comando fa eliminare la regione selezionata. I dati audio successivi verranno spostati secondo la lunghezza della regione eliminata. Se in una traccia vengono eliminate tutte le regioni, il nome della traccia cambierà in "-NO REC-".

- **REGION**
Selezionate la regione che intendete eliminare.
- **EXECUTE**
Eseguitelo il comando.

●COPY

Copia la regione selezionata nella posizione specificata della traccia indicata.

- **REGION**
Selezionate la regione che intendete copiare.
- **TO TRACK**
Specificate la traccia di destinazione della copia.
- **TO START**
Specificate il tempo d'inizio della destinazione della copia.
- **TIMES**
Specificate il numero di volte (da 1 a 99) che i dati verranno copiati.
- **INTERVAL**
Se impostate il parametro TIMES su 2 o un numero superiore per effettuare più copie, specificate lo spazio intercorrente fra i punti di inizio copia. Non è possibile impostare questo spazio in modo che risulti più breve della lunghezza della regione selezionata.
- **INSERT**
Selezionate se i dati audio copiati verranno inseriti nella traccia di destinazione per la copia (Insert) o se verranno sovrascritti (Overwrite).
- **EXECUTE**
Eseguitelo il comando.

●MOVE

Copia la regione selezionata nella posizione specificata della traccia di destinazione. A questo punto, la regione sorgente dello spostamento verrà cancellata.

- **REGION**
Selezionate la regione che intendete spostare.
- **TO TRACK**
Specificate la traccia di destinazione per lo spostamento.
- **TO START**
Specificate il tempo d'inizio della destinazione dello spostamento.
- **INSERT**
Selezionate se la regione verrà inserita nella traccia di destinazione per lo spostamento (Insert) o se verrà sovrascritta (Overwrite).
- **EXECUTE**
Eseguitelo il comando.

●DIVIDE

Suddivide la regione selezionata in due regioni, nella posizione desiderata.

- **REGION**
Selezionate la regione che intendete dividere.
- **DIVIDE**
Specificate la posizione in cui intendete dividere la regione.
- **EXECUTE**
Eseguitelo il comando.

● TRIM IN

Postpone la posizione di inizio della regione selezionata (verso la fine della song) e taglia (scarta) la porzione non desiderata.

- **REGION**
Selezionate la regione che intendete “tagliare”.
- **TRIM IN**
Specificate l'entità di “trimming” (taglio) in unità di campione.
- **EXECUTE**
Eseguite il comando.

● TRIM OUT

Antepone la posizione finale della regione selezionata (verso l'inizio della song) e taglia (scarta) la porzione non desiderata.

- **REGION**
Selezionate la regione che intendete “tagliare”.
- **TRIM OUT**
Specificate l'entità di “trimming” (taglio) in unità di campione.
- **EXECUTE**
Eseguite il comando.

● T-COMP (Time compression/expansion)

Il comando espande o comprime la lunghezza della regione selezionata senza influenzarne il pitch.

- **REGION**
Selezionate la regione che intendete espandere o comprimere.
- **RATIO**
Specificate il rapporto di espansione/compressione in unità di 0.01%, entro una gamma di 50-200%.
- **EXECUTE**
Eseguite il comando.



L'esecuzione del comando T-COMP richiede un tempo di elaborazione maggiore della durata effettiva dei dati da elaborare. Inoltre, non è possibile cancellare il comando mentre l'elaborazione è in corso.

● PITCH

Aumenta o abbassa il pitch della regione selezionata senza influenzare la lunghezza dell'audio.

- **REGION**
Selezionate la regione di cui intendete cambiare il pitch.
- **PITCH**
Specificate l'entità del cambiamento del pitch in step di semitoni, per una gamma di ± 12 semitoni.
- **FINE**
Specificate una regolazione fine in unità di 1 cent per il cambiamento del pitch, per una gamma di ± 50 cent.
- **EXECUTE**
Eseguite il comando.



L'esecuzione del comando PITCH richiede un tempo di elaborazione maggiore della durata effettiva dei dati da elaborare. Inoltre, non è possibile cancellare il comando mentre l'elaborazione è in corso.

● EXPORT

Il comando converte i dati audio della regione specificata in un file WAV e lo scrive in un drive CD-RW, MO esterno o dispositivo simile.

- **REGION**
Seleziona la regione che intendete scrivere come un file WAV.
- **TO DRIVE**
Accedete ad una videata in cui potete selezionare il drive di destinazione per la scrittura. In quella videata, usate l'area DRIVE per selezionare il drive, spostate il cursore sul pulsante EXIT, e premete il tasto [ENTER] per ritornare alla videata precedente.
- **TO FILE**
Accedete ad una finestra di popup NAME EDIT che serve ad editare il nome del file WAV. Inserite il nuovo nome, portate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER] per rendere definitivo il nome del file.
- **TO SIZE**
Quando scrivete i dati audio a 24 bit in un file WAV, potete selezionare se essi verranno scritti come dati a 24 bit o se verranno scartati gli 8 bit più bassi, convertendoli in dati a 16 bit.
- **EXECUTE**
Eseguite il comando.



- *Per i dettagli sull'impiego del comando EXPORT, vedere a pagina 167.*
- *Ad eccezione dei comandi NAME ed EXPORT del menù REGION, il risultato dell'operazione può essere annullato premendo il tasto [UNDO] immediatamente dopo l'esecuzione.*
- *Per specificare una posizione per il parametro TO START, potete usare i tasti [◀]/[▶], i tasti [IN]/[OUT], i tasti [A]/[B], i tasti [◀◀]/[▶▶] o il tasto [RTZ] per assegnare il parametro alla posizione del marker o del punto “locate” corrispondente.*

Operazioni con le memorie di scena

Questo capitolo spiega le funzioni e le operazioni relative alle memorie di scena.

Le memorie di scena

Sull'AW2816, i parametri mix di ciascun canale, le impostazioni input e output patch, i parametri per effect 1/2 e le varie altre impostazioni possono essere riuniti con un unico nome ed immagazzinati in una memoria interna come una scena ("scene").

L'area di memoria in cui le scene vengono immagazzinate viene definita memoria di scena. La memoria di scena vi permette di immagazzinare fino a 96 differenti scene, e potete richiamarle in qualsiasi momento mediante le operazioni possibili sul video o mediante i tasti. Il contenuto della memoria di scena viene salvato sull'hard disk come parte della song.



Per richiamare una scena o inviare i cambi di programma (program change) da un dispositivo esterno per richiamare le scene sull'AW2816, potete usare automix (→P.133, P.200).

Parametri inclusi in una scena

In una scena sono inclusi i seguenti parametri.

Parametri mix	Posizioni dei fader di tutti i canali
	Livelli di mandata da ciascun canale ai bus AUX 1-6
	Livelli master dei bus AUX 1-6 e bus 1-8
	Impostazioni dei tasti [ON] di tutti i canali
	Impostazioni di attenuazione di tutti i canali
	Regolazioni phase di tutti i canali
	Impostazioni EQ di tutti i canali
	Impostazioni Pan di tutti i canali
	Impostazioni Routing di tutti i canali
	Impostazioni di fader group e mute group di tutti i canali
	Impostazioni di abbinamento di tutti i canali
	Impostazioni dinamiche di tutti i canali
	Impostazioni di delay di tutti i canali
Parametri degli effetti	Impostazione dei parametri per effect 1/2

MIDI remote	Condizione dei fader Remote A-D (1-8) e i tasti [ON] (1-8)
Altri	Nome della scena
	Impostazioni della pagina Fade Time/ videata SCENE
	Impostazione delle pagine Patch In/ Patch Out della videata PATCH
	Impostazioni dell'effetto ad inserimento (insert) di ciascun canale

I numeri di scena

Vi sono 97 numeri di scena da 00 a 96. Le scene possono essere immagazzinate nei numeri da 01 a 96. Il numero di scena 00 è di solo richiamo, e contiene una scena preset usata per ripristinare i valori di default dei parametri.

Il numero di scena richiamato in quel momento è sempre visualizzato nell'area SCENE della videata. Quando azionate i tasti della sezione SCENE MEMORY, verrà visualizzato brevemente il numero della scena corrente a destra dell'area SCENE.

A destra del numero di scena viene visualizzata la lettera "E", per indicare che è stata editata dal momento in cui è stata richiamata o memorizzata.



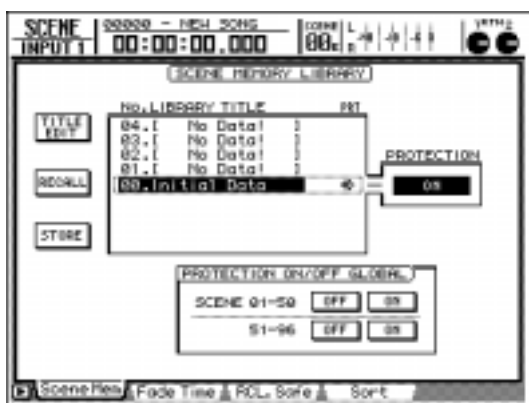
- Se volete, può essere regolata la durata di visualizzazione del nome della scena a destra dell'area SCENA. A tale scopo, usate la pagina Prefer. 1 della videata UTILITY (tasto [UTILITY] → tasto [F2]) e cambiate il valore dell'impostazione SCENE NAME DISPLAY TIME (da 1 a 9 secondi).
- Potete anche effettuare questa regolazione in modo che il nome della scena non venga visualizzato quando agite sui tasti della sezione SCENE MEMORY. A tale scopo, passate alla pagina Prefer. 1 della videata UTILITY (tasto [UTILITY] → tasto [F2]) e mettere su OFF l'impostazione AUTO SCENE NAME DISPLAY.

Memorizzazione di una scena

Potete assegnare un nome alle impostazioni correnti ed immagazzinarle in una memoria di scena. Una scena può essere memorizzata sia con le operazioni a video sia mediante i tasti del pannello superiore.

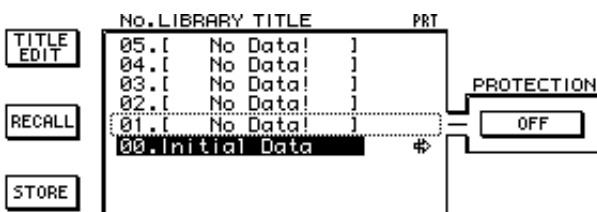
Memorizzare una scena con le operazioni a video

- 1 Premete il tasto [SCENE] → tasto [F1].
Appare la pagina Scene Mem della videata SCENE, in cui potete gestire le memorie di scena.



- 2 Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di scena di destinazione per la memorizzazione (01-96).

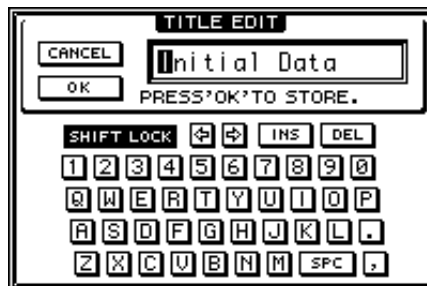
La fila racchiusa nella linea punteggiata rappresenta la scena selezionata in quel momento.



- Il numero della scena può essere selezionato anche usando i tasti [▼]/[▲] della sezione SCENE MEMORY.
- Il numero di scena 00 è di solo richiamo. Non è possibile immagazzinare dati in questo numero.

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

Appare la finestra popup TITLE EDIT, che vi consente di immettere il nome per la scena.



- 4 Se necessario, usate la palette dei caratteri per inserire un nome di scena.

Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, fate riferimento alla pagina 37.

- 5 Per memorizzare la scena, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per cancellare senza memorizzare, portate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



Se immagazzinate i dati in un numero in cui è stata già immagazzinata un'altra scena, verrà cancellata quella preesistente.



- È anche possibile immagazzinare direttamente la scena, senza doverne inserire il nome. A tale scopo, accedete alla pagina Prefer. 1 della videata UTILITY (tasto [UTILITY] → tasto [F2]) ed escludete l'impostazione STORE CONFIRMATION.
- Potete proteggere un numero di scena in modo da evitarne la cancellazione accidentale (→P.131).

Memorizzazione di una scena mediante i tasti

- 1 Usate i tasti [▼]/[▲] della sezione SCENE MEMORY per selezionare il numero di scena di destinazione.

Il numero della scena selezionato verrà visualizzato nell'area SCENE nella parte superiore dello schermo.

- 2 Premete il tasto [STORE].
Appare la finestra popup TITLE EDIT, che vi permette di inserire un nome per la scena.

- 3 Se necessario, usate la palette dei caratteri per inserire un nome per la scena.

- 4 Per inserire in memoria la scena, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Richiamare una scena

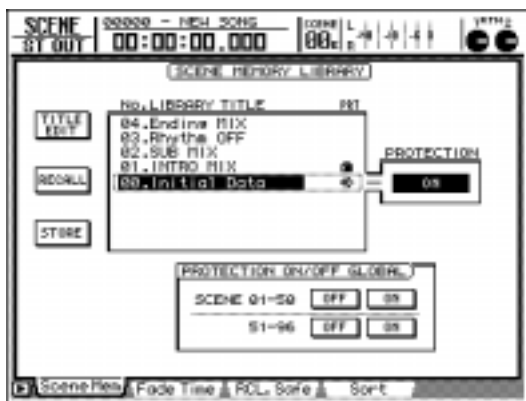
Ecco come potete richiamare una scena dalla memoria. L'operazione recall (di richiamo) può essere eseguita a video o usando i tasti del pannello superiore.



Quando richiamate una scena, verrà scartata quella corrente. Se intendete riusare successivamente la scena corrente, immagazzinatela nella memoria di scena prima di richiamarne un'altra.

Richiamare una scena con le operazioni a video

- 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 richiamare.
La fila racchiusa da una linea punteggiata è il numero di scena selezionato in quel momento.
- 3 Spostate il cursore sul pulsante RECALL e premete il tasto [ENTER].
Appare una finestra popup che chiede la vostra conferma.



Potete anche eseguire direttamente l'operazione di richiamo, senza visualizzare questa finestra popup. A tale scopo, passate alla pagina Prefer. 1 della videata UTILITY [tasto [UTILITY] → tasto [F2]] ed escludete (OFF) l'impostazione RECALL CONFIRMATION.

- 4 Per eseguire l'operazione di richiamo, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per cancellare senza richiamare, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



- È possibile regolare il tempo (fade time) per cui i fader raggiungono la loro nuova posizione quando viene richiamata una scena. A tale scopo, accedete alla pagina Fade Time della videata SCENE (tasto [SCENE] → tasto [F2]) ed impostate il fade time per ciascun fader (→P.348).
- Se necessario, potete escludere fader specifici dalle operazioni di richiamo. Queste impostazioni vengono effettuate alla pagina RCL.Safe della videata SCENE (tasto [SCENE] → tasto [F3]) (→P.349).

Richiamare una scena mediante operazioni con i tasti

- 1 Usate i tasti [▼]/[▲] della sezione SCENE MEMORY per selezionare il numero della scena da richiamare.
L'area SCENE mostrerà il numero di scena selezionato. Se viene selezionato un numero diverso dalla scena corrente, il numero lampeggia.
- 2 Premete il tasto [RECALL].
Appare una finestra popup che vi chiede di confermare l'operazione di richiamo (recall).
- 3 Per eseguire il richiamo, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].
Verrà richiamata la scena corrispondente al numero selezionato.



Come accade quando usate la videata per richiamare una scena, potete effettuare delle regolazioni in modo che il richiamo avvenga direttamente, senza visualizzare la finestra popup.

Editing del nome di una scena

Ecco come potete editare 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 il numero di scena di cui intendete modificare il nome.



Non è possibile editare il nome di scena di un numero in cui non è memorizzata alcuna scena, un numero protetto oppure il numero di scena 00.

- 3** Spostate il cursore sul pulsante TITLE EDIT e premete il tasto [ENTER].
Appare la finestra popup TITLE EDIT.



- 4** Usate la palette dei caratteri per immettere il nome della scena desiderata.
- 5** Per confermare il nuovo nome, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].
Per cancellare senza cambiare il nome della scena, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

Protezione di una scena

Per ogni numero di scena, potete impostare l'opzione Protect per prevenire la cancellazione accidentale di una scena memorizzata. Le scene per le quali è attivata la funzione Protect possono essere solo richiamate.

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.



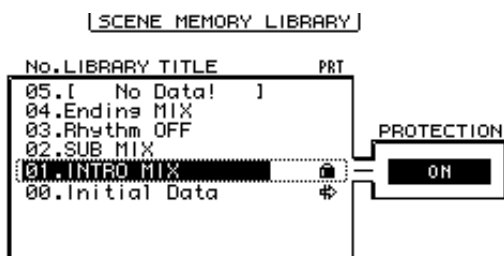
Tip! Per selezionare il numero di scena potete anche usare i tasti [▼]/[▲] della sezione SCENE MEMORY.



Non è possibile applicare la funzione Protect ad un numero in cui non sia stata memorizzata una scena oppure per il numero di scena 00.

3 Spostate il cursore sul pulsante OFF nell'area PROTECTION e premete il tasto [ENTER].

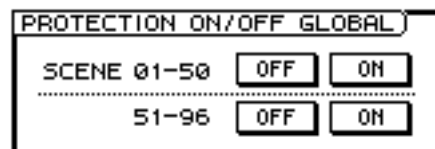
Il pulsante cambia da OFF in ON e per la scena selezionata verrà attivata la protezione. Le scene protette vengono indicate dal simbolo  visualizzato nella colonna PRT dell'elenco.



4 Per annullare la protezione, spostate il cursore sul pulsante ON nell'area PROTECTION, e premete il tasto [ENTER].

Il pulsante cambierà da ON a OFF e la protezione sarà annullata.

Potete usare i pulsanti dell'area PROTECTION ON/OFF GLOBAL per inserire o disinserire la protezione per un intero gruppo di scene.



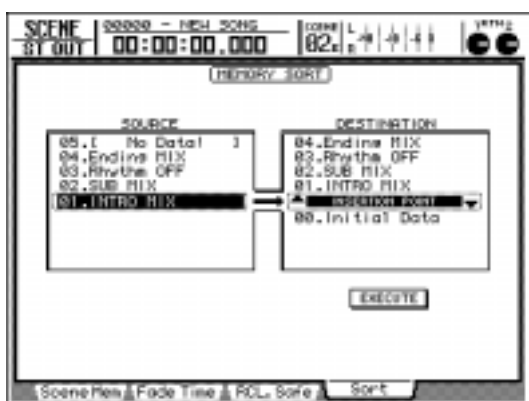
- **Pulsanti SCENE 01-50 ON/OFF**
Questi pulsanti attivano/disattivano la protezione per i numeri di scena da 01 a 50.
- **Pulsanti SCENE 51-96 ON/OFF**
Questi pulsanti attivano/disattivano la protezione per i numeri di scena da 51 a 96.

Cambiare l'ordine delle scene

Una scena salvata nei numeri da 01 a 96 può essere spostata in un altro numero.

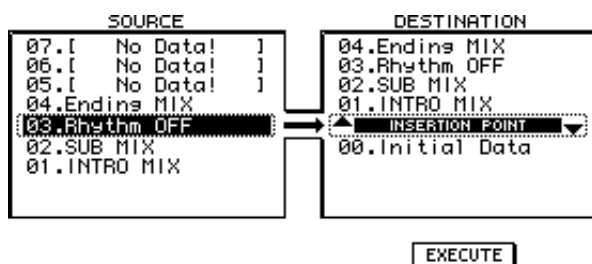
1 Premete il tasto [SCENE] → tasto [F4].

Appare la pagina Sort della videata SCENE, in cui potete modificare l'ordine delle scene. Nell'area SOURCE a sinistra, selezionerete il numero di scena che intendete spostare. Quindi nell'area DESTINATION a destra, selezionerete la posizione in cui verrà inserita la scena selezionata.



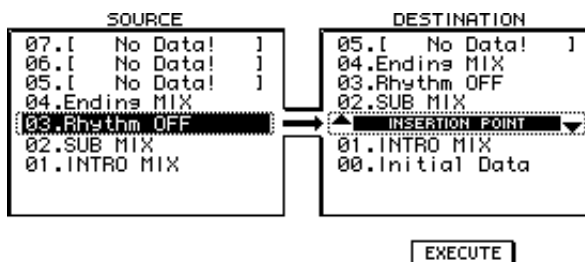
2 Portate il cursore sull'area SOURCE ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la scena di cui intendete modificare l'ordine.

La fila racchiusa dalla linea punteggiata rappresenta la scena selezionata.



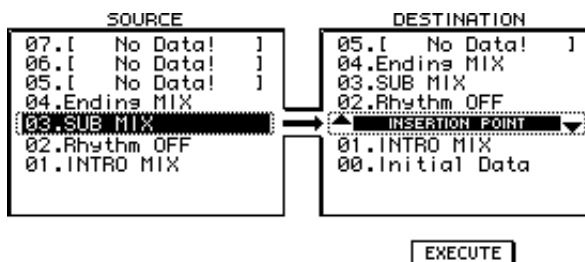
3 Spostate il cursore sull'area DESTINATION ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la posizione in cui la scena verrà inserita.

L'elenco dell'area DESTINATION subirà lo scrolling (cioè l'esplorazione continua) e la posizione dell'inserimento si sposterà.



4 Per eseguire il cambiamento di ordine, spostate il cursore sul pulsante EXECUTE e premete il tasto [ENTER].

La scena selezionata si sposterà nella nuova posizione e gli altri numeri di scena cambieranno di conseguenza.



Questo capitolo spiega le funzioni e le operazioni di Automix, che automatizza le operazioni di mixaggio in tempo reale.

Informazioni su automix

Che cosa vuol dire automix?

Sull'AW2816, le operazioni di mixaggio parametri possono essere registrate in tempo reale e quindi rieseguite. Questa capacità viene definita "automix". Nell'automix al progredire della song, possono essere registrare le operazioni di richiamo scene, spostamenti dei fader di canale e le operazioni con i tasti [ON] ecc., consentendo l'automatizzazione completa del mixdown.

L'automix in corso viene definito "automix corrente". Il contenuto dell'automix corrente può essere immagazzinato in una delle sedici aree speciali di memoria, e può essere richiamato in qualsiasi momento. I dati per i sedici automix in memoria vengono salvati sull'hard disk come parte della song selezionata in quel momento (cioè quella definita "song corrente").

Cosa può essere registrato nell'automix?

In automix possono essere registrate le seguenti operazioni.

- Le operazioni dei fader di ciascun canale (comprese quelle dei controlli [RTN 1]/[RTN 2])
- Le operazioni AUX send di ciascun canale
- Le operazioni dei tasti [ON] di ciascun canale
- Le operazioni pan di ciascun canale
- Le operazioni EQ di ciascun canale
- Le operazioni relative a scene e library recall
- Le operazioni sui tasti [ON] e sui fader 1-8 della videata REMOTE

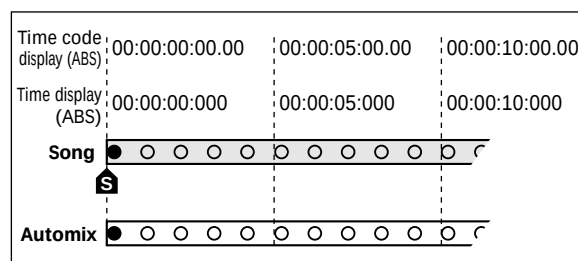
Mentre viene effettuato il playback della song, le operazioni sopra menzionate possono essere registrate in tempo reale nell'automix oppure potete anche ri-registrare parzialmente operazioni specifiche. Quando l'automix viene bloccato, potete anche editare la tempistica e i valori di eventi di dati singoli registrati.

Come si rapporta l'automix alla song

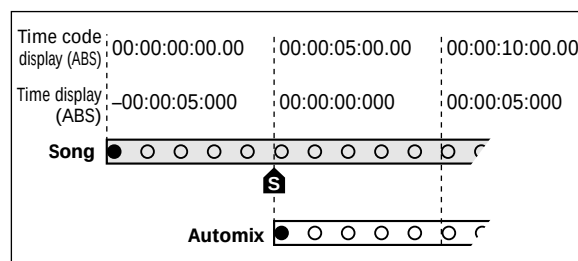
In generale, l'operazione automix è collegata alla song. Quando eseguite il playback della song, anche l'automix inizia ad essere eseguito o registrato e quando bloccate la song si blocca anche l'automix. Sebbene sia possibile bloccare soltanto l'automix mentre la song è in corso, non è possibile registrare ed effettuare il playback dell'automix mentre la song è ferma.

L'automix inizia sempre nel punto di Start della song (posizione di zero assoluto). Per questa ragione, se cambiate il punto di start, la posizione iniziale dell'automix cambierà di conseguenza. Se intendete cambiare il punto di start, dovrete effettuare questo cambiamento prima di registrare l'automix.

Punto di Start = 00:00:00:00



Punto di Start = 00:00:05:00



State attenti che se cambiate il punto di start, l'automix non può essere registrato nell'area antecedente il punto di start (zero assoluto).

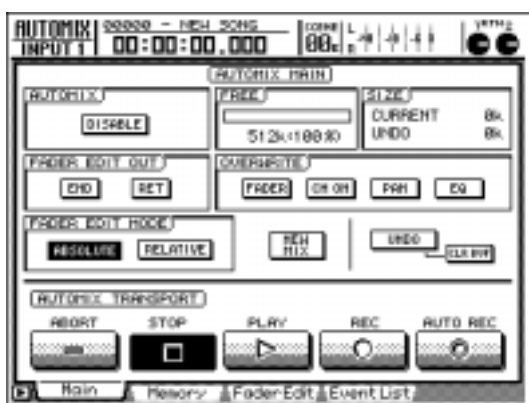
Creazione di un nuovo automix

Quando volete registrare l'automix per la prima volta, dovete cominciare a crearne uno nuovo.

- 1 Mentre effettuate il playback di una song dall'inizio, accertatevi di apportare tutte le regolazioni per i fader di canale, per il pan, l'EQ e la mandata/ritorno degli effetti e immagazzinate tutto in una scena di memoria.

La scena che salverete sarà il punto di inizio della registrazione dell'automix. In alternativa, se intendete che una scena precedentemente salvata rappresenti il punto di inizio dell'automix, richiamate quella scena.

- 2 Premete il tasto [AUTOMIX] → tasto [F1].
Appare la seguente videata.



- 3 Spostate il cursore sul pulsante NEW MIX situato al centro del display e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra popup che vi chiede di confermare l'intenzione di creare un nuovo automix.



Quando viene creato un nuovo automix, il contenuto di quello corrente viene cancellato. Se intendete salvare il contenuto dell'automix corrente, consultate a pagina 145 "Memorizzazione di un automix".

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

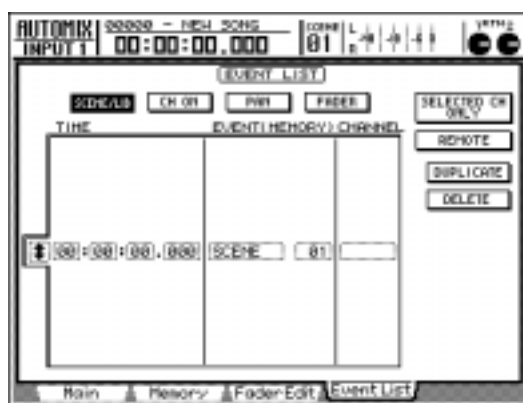
Viene creato il nuovo automix.

- 5 Premete il tasto [F4].

La videata mostra la pagina Event List, dove potete editare gli eventi registrati nell'automix corrente.

- 6 Spostate il cursore sul pulsante SCENE/LIB nella parte superiore sinistra del display e premete il tasto [ENTER].

Quando viene attivato il pulsante SCENE/LIB, nell'elenco situato al centro del display appaiono le operazioni nell'automix corrente che richiamano le scene e le varie librerie (library). L'area TIME dell'elenco indica il tempo assoluto in cui verrà eseguita un'operazione di richiamo e l'area EVENT indica il tipo di evento che sarà richiamato.



In questo esempio, notate che i dati dei numeri di scena selezionati allo step 1 sono stati scritti nella posizione "00:00:00.000" dell'area TIME. Quando create un nuovo automix, in questa posizione verrà scritto un evento che richiama la scena corrente (quella memorizzata o richiamata più recentemente). Siete liberi di cambiare questo numero di scena oppure la sua posizione temporale, anche successivamente.

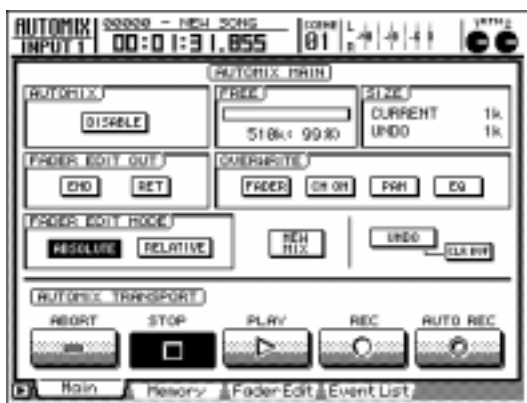
Registrazione ed esecuzione di un automix

Questo paragrafo spiega come possono essere registrate e rieseguite nell'automix le operazioni dei fader per i canali monitor 1-8.

Registrazione delle operazioni fader nell'automix

1 Localizzate la song in una posizione leggermente antecedente il punto in cui intendete iniziare la registrazione dell'automix.

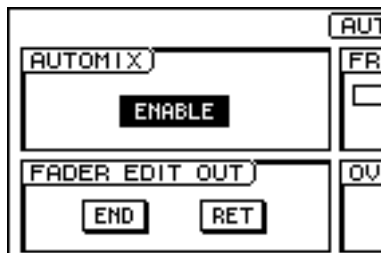
2 Premete il tasto [AUTOMIX] → tasto [F1].
Appare la pagina Main della videata AUTOMIX. In questa pagina viene eseguita principalmente la registrazione ed il playback dell'automix.



Tip! Quando premete il tasto [AUTOMIX] per commutare nella videata AUTOMIX, verrà attivato automaticamente il tasto [HOME] della sezione FADER MODE.

3 Spostate il cursore sul pulsante DISABLE dell'area AUTOMIX e premete il tasto [ENTER].

Il pulsante nell'area AUTOMIX abilita o disabilita l'automix. Quando spostate il cursore sul pulsante che indica DISABLE e premete il tasto [ENTER], il pulsante cambia su "ENABLE" e verrà abilitata la funzione automix. Quando quest'ultimo è abilitato, il tasto [AUTOMIX] del pannello superiore si accende (o lampeggia).



4 Spostate il cursore sull'area OVERWRITE. Attivate il pulsante FADER (on) e mettete gli altri pulsanti su off (CH ON, PAN, EQ).

I pulsanti FADER, CH ON, PAN ed EQ nell'area OVERWRITE selezionano gli eventi che verranno registrati nell'automix. Quando un pulsante è inserito (evidenziato), nell'automix verrà registrato il tipo di eventi corrispondente. Ogni pulsante corrisponde agli eventi seguenti.

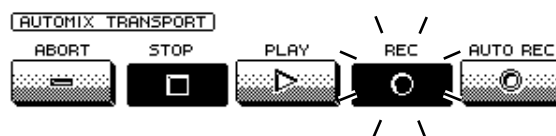
- **FADER**..... Le operazioni fader di ciascun canale (1-8/STEREO) e le operazioni dei controlli [RTN 1]/[RTN 2].
- **CH ON** Operazioni dei tasti [ON] di ciascun canale (1-8/STEREO/RTN 1/RTN 2)
- **PAN** Operazioni pan di ciascun canale
- **EQ**..... Operazioni EQ di ciascun canale



- Le operazioni di richiamo per le memorie di scena e le varie librerie possono essere registrate in automix a prescindere dalle impostazioni dei pulsanti OVERWRITE.
- Se intendete registrare i livelli di mandata dei bus AUX 1-6, oppure le operazioni dei fader 1-8 sulla videata REMOTE, attivate il pulsante FADER. Se intendete registrare le operazioni dei tasti [ON] 1-8 sulla videata REMOTE, attivate il pulsante CH ON.

5 Portate il cursore sul pulsante REC, sul display, e premete il tasto [ENTER].

REC lampeggia. Ciò indica che l'automix si trova nella condizione di record-ready, cioè pronto per la registrazione. Quando l'automix è in questa condizione, il tasto [AUTOMIX] del pannello superiore lampeggia in rosso.



6 Nella sezione MIXING LAYER, premete il tasto RECORDER [1-8].

Ora i fader 1-8 funzionano come fader di canale per i canali monitor 1-8. Se intendete registrare le operazioni dei fader relativi ai canali monitor 9-16, premete il tasto [9-16] RECORDER.

7 Usate i tasti [SEL] per selezionare il canale di cui intendete registrare le operazioni dei fader.

Quando automix si trova nel modo record-ready, potete usare i tasti [SEL] per selezionare i canali che verranno registrati. I tasti [SEL] lampeggiano per i canali selezionati.



Tip! Se premete ancora una volta un tasto [SEL] lampeggiante, la selezione verrà annullata.

8 Premete il tasto PLAY [▶] del pannello superiore per effettuare il playback della song.

Quando la song comincia, il pulsante REC sul display si attiva (diventa evidenziato) ed ha inizio la registrazione di automix. Mentre l'automix è in corso di registrazione, il tasto [AUTOMIX] si accende.



9 Mentre ascoltate la song, agite sui fader dei canali selezionati.

10 Quando avete finito con questo tipo di operazioni, premete il tasto STOP [■] del pannello superiore per arrestare la song.

Il pulsante REC sul display ritorna alla sua condizione normale di spento e la registrazione automix si arresta. Il tasto [AUTOMIX] ora resta acceso in verde. Sul display appare una finestra popup che vi chiede se intendete aggiornare il contenuto registrato.



11 Se intendete aggiornare il contenuto registrato, spostate il cursore su OK e premete il tasto [ENTER].

Se intendete scartare il contenuto registrato, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER], quindi l'automix ritornerà alla sua condizione precedente.

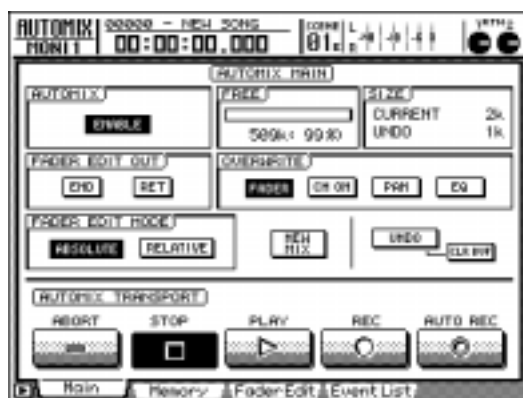


Tip!

- Anziché premere il tasto STOP [■], potete anche bloccare la registrazione dell'automix usando il pulsante STOP del display. In tal caso, la registrazione automix si arresta, ma la song continuerà ad essere eseguita.
- Anche dopo aver aggiornato il contenuto registrato dell'automix, potete spostare il cursore sul pulsante UNDO situato a destra del display e premere il tasto [ENTER] per ritornare allo stato preesistente la registrazione (Undo). Il tasto [UNDO] del pannello superiore non può annullare l'automix.

Playback dell'automix

1 Nella pagina Main della videata AUTOMIX, accertatevi che i pulsanti REC e AUTO REC siano entrambi spenti (off).



2 Posizionate la song in un punto leggermente precedente a quello in cui avevate iniziato la registrazione dell'automix, e premete il tasto PLAY [▶] del pannello superiore.

Il pulsante PLAY sul display si accende (il pulsante STOP si spegne) e l'automix comincerà ad essere eseguito automaticamente.



Tip! Se iniziate il playback da un punto intermedio della song, anche l'automix inizierà il playback dalla stessa posizione. In tal caso, se vi sono eventi di automix prima di quella posizione in cui è iniziato il playback, il playback dell'automix inizierà da una condizione in cui tutti quegli eventi sono stati eseguiti.

3 Per fermare l'automix, spostate il cursore sul pulsante STOP nel display e premete il tasto [ENTER], oppure premete il tasto STOP [■] del pannello superiore.

Anche se non fermate voi stessi l'automix, esso si fermerà automaticamente dopo che è stato eseguito l'ultimo evento registrato.

Registrazione di ulteriori operazioni del fader di altri canali

Ecco come può essere effettuato il playback dell'automix registrato precedentemente, mentre registrate le ulteriori operazioni di registrazione fader per altri canali.

1 Posizionate la song in un punto leggermente precedente a quello in cui avevate iniziato la registrazione dell'automix.

2 Nella pagina Main della videata AUTOMIX, accertatevi che il pulsante [AUTOMIX] sia impostato su "ENABLE" e che nell'area OVERWRITE, il pulsante FADER sia attivato (on).

3 Spostate il cursore sul pulsante REC nella parte inferiore del display e premete il tasto [ENTER].

L'automix verrà posto nel modo record-ready.



4 Usate i tasti [SEL] per selezionare i canali monitor di cui intendete registrare le operazioni fader.

Per questo esempio, scegliete i canali monitor diversi da quelli che avevate registrato prima.



Sappiate che se selezionate accidentalmente gli stessi canali di prima, gli eventi dei fader registrati per quei canali verranno cancellati.

5 Premete il tasto PLAY [▶] del pannello superiore per effettuare il playback della song.

I pulsanti REC e PLAY sul display saranno inseriti (evidenziati) e avrà inizio la registrazione dell'automix (ed il playback degli eventi registrati).

6 Mentre ascoltate la song, agite sui fader che avete selezionato allo step 4.

7 Quando avete finito di operare con i fader, premete il tasto STOP [■] del pannello superiore per fermare la song.

Una finestra popup vi chiederà se intendete aggiornare il contenuto registrato.

8 Per aggiornare il contenuto registrato, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Se intendete scartare il contenuto registrato, portate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

Registrazione di ulteriori elementi mix

E' possibile registrare altri elementi mix dello stesso canale (sovrascrivendo), per aggiungerli all'automix pre-registrato. Per esempio, dopo che avete registrato le operazioni con i fader, potete anche sovrascrivere le operazioni relative a pan ed EQ, per gli stessi canali. Ad esempio, questo paragrafo vi mostra come registrare le operazioni pan per il canale 1 sovrascrivendoli nell'automix, aggiungendoli alle operazioni fader pre-registrate per i canali monitor.

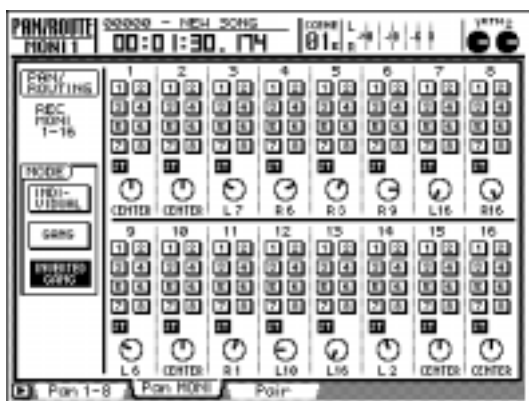
1 Posizionate la song in un punto leggermente precedente a quello in cui intendete iniziare la sovrascrittura (overwrite).

2 Premete il tasto [AUTOMIX] → tasto [F1].
Appare la pagina Main della videata AUTOMIX. Accertatevi che il pulsante AUTOMIX indichi "ENABLE".

3 Spostate il cursore sull'area OVERWRITE. Attivate il pulsante PAN ed escludete gli altri pulsanti (FADER, CH ON, EQ).

4 Spostate il cursore sul pulsante REC sul display e premete il tasto [ENTER].
L'automix verrà posto nel modo record-ready.

5 Premete il tasto [PAN] → tasto [F2].
Appare la pagina Pan MONI della videata PAN, dove potete effettuare le impostazioni pan per i canali monitor.



Se intendete registrare operazioni diverse da quelle per i fader di canale o di richiamo scena, passate alla videata desiderata dopo aver messo l'automix nella condizione record-ready (oppure mentre l'automix sta effettivamente registrando). Cambiare videata non causerà la cancellazione del modo record-ready.

6 Premete il tasto [1-8] della sezione RECORDER → tasto [SEL] 1.

Il tasto [SEL] 1 lampeggia e viene selezionato il canale monitor 1. Nel display, il cursore si sposta sulla manopola PAN del canale monitor 1.

7 Premete il tasto PLAY [▶] del pannello superiore per effettuare il playback della song.

Il playback della song inizia, e simultaneamente ha inizio la registrazione automix (e il playback degli eventi registrati).

8 Usate il dial [DATA/JOG] per azionare il pan (manopola PAN) del canale monitor 1.



Le operazioni pan possono essere anche registrate usando la manopola PAN visualizzata nella pagina CH View della videata VIEW.

9 Quando avete completato le operazioni di pan, premete il tasto STOP [■] del pannello superiore.

Appare una finestra popup che vi chiede se intendete aggiornare il contenuto registrato.

10 Se intendete aggiornare il contenuto, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

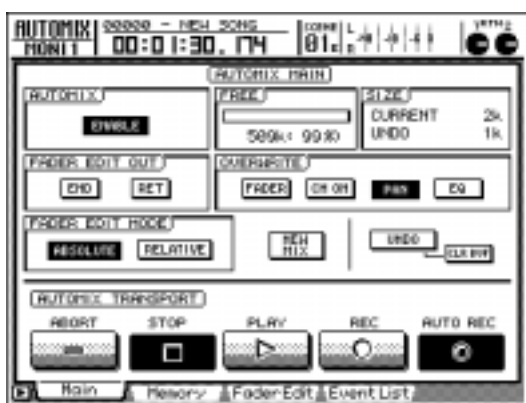
Ri-registrazione parziale dell'automix (Punch-in/out)

Se nel corso della registrazione dell'automix avete commesso un errore, potete usare la funzione punch-in/out di automix per ri-registrare soltanto la parte sbagliata. Ad esempio, ecco come usare punch-in/out per ri-registrare le operazioni pan registrate precedentemente per il canale monitor 1.

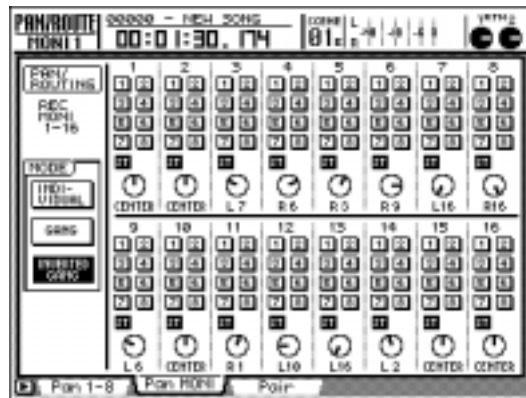
- 1 Posizionate la song in un punto leggermente precedente a quello in cui intendete effettuare il punch-in.
- 2 Premete il tasto [AUTOMIX] → tasto [F1].
Accertatevi che il pulsante AUTOMIX indichi "ENABLE".
- 3 Portate il cursore nell'area OVERWRITE. Attivate il pulsante PAN, e disattivate gli altri pulsanti (FADER, CH ON, EQ).
- 4 Portate il cursore sul pulsante AUTO REC sul display e premete il tasto [ENTER].

Quando usate il pulsante AUTO REC anziché il pulsante REC, non verrà annullato il modo record-ready anche se iniziate e quindi fermate la registrazione.

È comodo usare il pulsante AUTO REC quando dovete effettuare ripetutamente la registrazione ed il playback, come quando usate le operazioni punch-in/out. Se usate il pulsante AUTO REC, cominciate la registrazione dell'automix prima di usare il pulsante [SEL] per la selezione di un canale. Non è necessario premere il tasto [SEL] prima di iniziare a registrare.



- 5 Premete il tasto [PAN] → tasto [F2].
Appare la pagina Pan MONI della videata PAN.



- 6 Premete il tasto [1–8] della sezione RECORDER.
Verranno selezionati i canali monitor 1–8 come mixing layer.

- 7 Premete il tasto PLAY [▶] del pannello superiore per iniziare il playback della song.

Il tasto [AUTOMIX] si accende in rosso e l'automix verrà posto nel modo di registrazione (record). Tuttavia, a questo punto, non verrà registrato alcunché dal momento che non è stato ancora selezionato il canale di registrazione.

- 8 Quando la song raggiunge la posizione desiderata per l'inserimento (punch-in), premete il tasto [SEL] 1.

Il tasto [SEL] 1 lampeggia e le operazioni pan per il canale monitor 1 verranno registrate (punch-in). Sul display, il cursore si sposta sulla manopola PAN del canale monitor 1.

- 9 Agite sul dial [DATA/JOG] per modificare l'impostazione pan (manopola PAN).

- 10 Quando avete completato le regolazioni, ripremete il tasto [SEL] che avevate premuto allo step 8.

Il tasto [SEL] diventa scuro e la registrazione termina (punch-out). L'automix può continuare ad essere registrato, ma poiché non è stato selezionato un canale di registrazione, in pratica non viene registrato nulla.



Anche se non avevate fatto alcuna operazione pan allo step 9, gli eventi ad esso relativi che sono stati registrati fra la fase di punch-in e punch-out verranno cancellati. Questo metodo può essere usato per eliminare eventi indesiderati da una sezione specifica.

11 Premete il tasto STOP [■] del pannello superiore.

Appare una finestra popup che vi chiede se intendete aggiornare il contenuto registrato.

12 Se intendete aggiornare il contenuto della registrazione, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Se il pulsante AUTO REC è attivato (on), il modo record-ready di automix non verrà annullato anche dopo aver aggiornato il contenuto della registrazione. (Il tasto [AUTOMIX] continuerà a lampeggiare in rosso.) Ora potete riprendere in qualsiasi momento l'operazione di punch-in dell'automix, premendo il tasto PLAY [▶].

Se intendete annullare il modo record-ready, passate alla pagina Main della videata AUTOMIX, spostate il cursore su AUTO REC e premete il tasto [ENTER] per escludere il pulsante AUTO REC.



Tip!

Anche quando usate il pulsante REC per registrare l'automix, potete usare il tasto [SEL] come descritto sopra per le operazioni punch-in/out. Tuttavia, in questo caso, il modo record-ready verrà annullato quando si blocca l'automix.

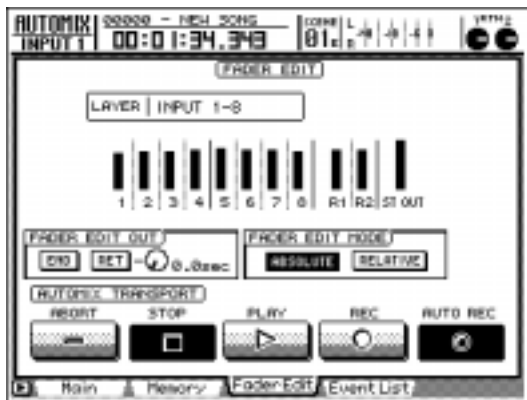
Ri-registrazione delle operazioni con i fader

La videata AUTOMIX dell'AW2816 contiene una pagina Fader Edit in cui potete osservare i movimenti dei fader registrati precedentemente, mentre registrate quelli di un nuovo fader. Questa pagina è comoda quando intendete effettuare dei cambiamenti dettagliati dopo i movimenti di fader. Ad esempio, vi spiegheremo come i movimenti preregistrati del canale monitor 1, precisamente del suo fader, possano essere editati in una sezione specifica della song.



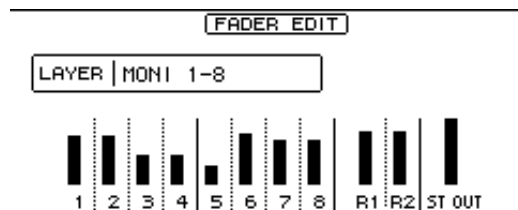
La pagina Fader Edit vi permette di visualizzare soltanto i movimenti di fader relativi ai canali monitor, ai canali di ingresso, ai canali di ritorno e al canale di uscita stereo. Questo metodo non può essere usato per editare le operazioni dei fader AUX send oppure della videata REMOTE.

- 1** Portate la song in una posizione leggermente precedente al punto in cui intendete iniziare il punch-in.
- 2** Premete il tasto [AUTOMIX] → tasto [F1].
Accertatevi che il pulsante [AUTOMIX] sia visualizzato come "ENABLE".
- 3** Portate il cursore sull'area OVERWRITE. Attivate il pulsante FADER, ed escludete gli altri pulsanti (CH ON, PAN, EQ).
- 4** Premete il tasto [F3].
Appare la pagina Fader Edit.



- 5** Premete il tasto [1-8] della sezione RECORDER per selezionare come mixing layer i canali monitor da 1 a 8.
Al centro del display verranno visualizzate come un grafico a barre le posizioni di fader correnti

dei canali monitor 1 - 8 (il canale di uscita stereo e i canali di ritorno 1/2).



- 6** Accertatevi che il pulsante ABSOLUTE dell'area FADER EDIT MODE sia attivato (on).

I due pulsanti nell'area FADER EDIT MODE vengono usati per selezionare il metodo di editing del fader. Se il pulsante ABSOLUTE è on, gli eventi preregistrati saranno cancellati e verranno registrati quelli nuovi.

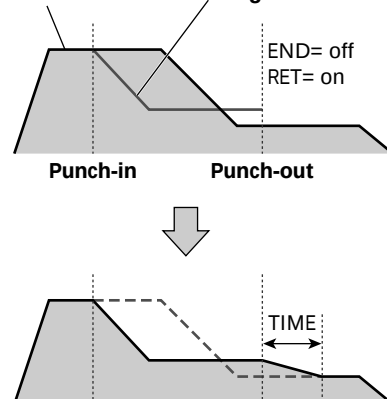


Il pulsante RELATIVE viene usato quando intendete applicare un cambiamento relativo ad eventi di fader registrati precedentemente. Per i dettagli, fate riferimento alla pagina 338.

- 7** Spostate il cursore sull'area FADER EDIT OUT. Escludete il pulsante END, ed attivate il pulsante RET.

Il pulsante END dell'area FADER EDIT OUT specifica se vengono cancellati eventuali eventi dello stesso tipo che sono stati registrati precedentemente dopo il punto in cui l'automix non è stato più registrato. Il pulsante RET specifica se i fader ritorneranno (dopo il punch-out) alle posizioni che erano state registrate precedentemente nel punto di punch-out. In casi tipo questo esempio, dove vogliamo editare lo spostamento di fader in una sezione specifica della song, impostate END = off e RET = on. Se il pulsante RET è on, la manopola situata alla destra del pulsante può essere usata per specificare il tempo (TIME) occorrente ai fader per ritornare alle posizioni precedentemente registrate.

Spostamento del fader registrato precedentemente **Spostamento del fader in base alla nuova registrazione**





- **Per i dettagli sulle funzioni dei pulsanti END e RET dell'area FADER EDIT OUT, vedere anche a pagina 338.**
- **L'impostazione del pulsante RET dell'area FADER EDIT OUT non ha alcuna influenza sul modo in cui vengono registrate altre operazioni diverse da quelle relative ai fader.**

8 Spostate il cursore sul pulsante AUTO REC, e premete il tasto [ENTER].

L'automix verrà posto nel modo record-ready.

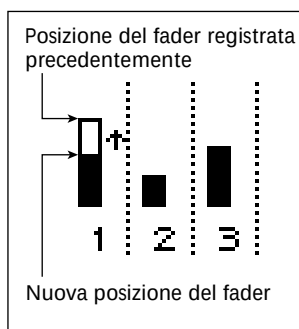
9 Premete il tasto PLAY [▶] del pannello superiore per effettuare il playback della song.

L'automix verrà posto nel modo di registrazione (record). Tuttavia, poiché non è stato ancora selezionato un canale per la registrazione, quest'ultima in pratica non avviene.

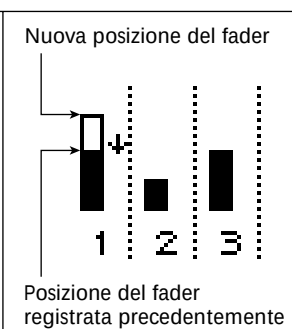
10 Ascoltate la song e, nella posizione desiderata per il punch-in, premete il tasto [SEL] 1 (canale monitor 1) e cominciate ad agire sul fader.

Il punch-in avrà inizio nel momento in cui premete il tasto [SEL]. Quando azionate il fader, mediante la barra grafica verranno visualizzate sia la posizione fader registrata precedentemente che quella registrata in quel momento. La freccia orientata verso l'alto o verso il basso visualizzata di fianco alla barra grafica indica la direzione in cui potete spostare il fader per ritornare alla posizione registrata precedentemente.

Se vi siete spostati sotto alla posizione registrata precedentemente



Se vi siete spostati sopra alla posizione registrata precedentemente



11 Quando avete finito di agire sul fader, premete ancora una volta il tasto [SEL] 1 per il punch-out.

12 Quando avete finito con il punch-in/out, premete il tasto STOP [■] del pannello superiore.

Una finestra popup vi chiede se intendete aggiornare il contenuto della registrazione. Se volete aggiornarlo, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Editing di eventi singoli dell'automix

Nella pagina Event List della videata AUTOMIX, mentre l'automix è fermo possono essere editati gli eventi singoli dell'automix registrato precedentemente. Potete regolare la tempistica o i valori di eventi singoli oppure eliminare quelli non desiderati. In questo modo, è possibile editare i seguenti tipi di eventi.

- Le operazioni di fader per ciascun canale (comprese le operazioni dei controlli [RTN 1]/[RTN 2]).
- Le operazioni dei tasti [ON] per ciascun canale
- Operazioni Pan per ciascun canale
- Operazioni relative a memorie di scena e richiamo librerie
- Operazioni dei fader 1-8 e dei tasti [ON] 1-8 della videata REMOTE.



Le operazioni EQ e AUX send per un canale non possono essere editate o eliminate come eventi singoli. Usate la funzione punch-in/out per sovrascrivere o eliminare l'area appropriata.

Ad esempio, ecco come potete editare gli eventi che richiamano una scena o una library.

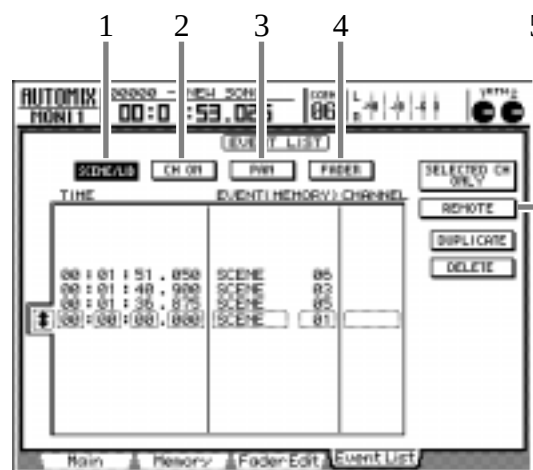


La ricorrenza di un evento viene sempre visualizzata come tempo assoluto della song. Per tale ragione, raccomandiamo di lasciare il contatore impostato sul display tempo assoluto quando state editando gli eventi automix (→P.238).

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

Appare la pagina Event List, che mostra un elenco di eventi registrati in automix.

Usate i pulsanti sul display per selezionare il tipo di eventi che verranno visualizzati nell'elenco. Ogni pulsante corrisponde ai seguenti eventi.



1 Pulsante SCENE/LIB

Operazioni che richiamano le scene o le librerie.

B Pulsante CH ON

Operazioni del tasto [ON] di ciascun canale.

C Pulsante PAN

Operazioni pan di ciascun canale.

D Pulsante FADER

Operazioni dei fader di ciascun canale (comprese quelle dei controlli [RTN 1]/[RTN 2]).

E Pulsante REMOTE

Operazioni di fader/tasto [ON] nella videata REMOTE.



Per poter visualizzare le operazioni di fader/tasto [ON] nell'elenco della videata REMOTE, dovete attivare entrambi i pulsanti REMOTE e FADER, oppure rispettivamente i pulsanti REMOTE e CH ON. Attivando solo il pulsante REMOTE non vengono visualizzati questi eventi.

2 Spostate il cursore sul pulsante SCENE/LIB, e premete il tasto [ENTER].

Il pulsante SCENE/LIB verrà attivato e nell'elenco verranno visualizzate le operazioni di richiamo scena/libreria registrate nell'automix. La fila racchiusa da una linea punteggiata rappresenta l'evento selezionato in quel momento.

TIME	EVENT(MEMORY)	CHANNEL
00 : 01 : 51 . 050	SCENE	06
00 : 01 : 40 . 900	SCENE	03
00 : 01 : 36 . 875	SCENE	05
00 : 00 : 00 . 000	SCENE	01

Le colonne dell'elenco mostrano le seguenti informazioni, quando il pulsante SCENE/LIB è attivato.

• TIME

Il tempo in cui l'evento viene eseguito viene visualizzato come "ore: minuti: secondi: millisecondi".

• EVENT

Ciò indica il tipo e il valore dell'evento. Il tipo di eventi selezionabili in questa colonna dipende da quale pulsante sopra alla lista è attivato. Se è attivato il pulsante SCENE/LIB, verranno visualizzati i seguenti eventi.

- **SCENE xx**Richiama il numero di memoria di scena xx
- **EQ.Lib xxx**....Richiama una libreria EQ
- **DY.Lib xxx**....Richiama il numero di libreria delle dinamiche xxx
- **EF.Lib xxx**Richiama il numero di libreria degli effetti xxx
- **CH.Lib xxx** ...Richiama il numero di libreria di canale xxx

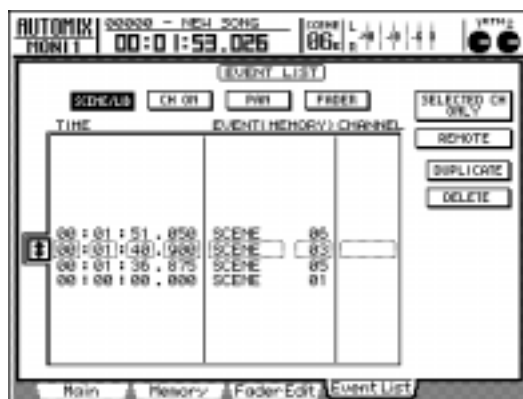
• CHANNEL

Indica il canale in cui i dati verranno richiamati (canali ingresso 1–8, canali monitor 1–16, canale di uscita stereo, canali di ritorno 1/2). Se nella colonna EVENT viene selezionata una memoria di scena questa colonna sarà vuota.



Per i dettagli circa il contenuto visualizzato per ogni evento, vedere a pagina 344.

3 Spostate il cursore sul simbolo a sinistra dell'elenco, ed agite sul dial [DATA/JOG] per selezionare l'evento che intendete editare.



4 Usate i tasti CURSOR [◀]/[▶] per spostare il cursore sull'item o voce che intendete editare e quindi adoperate il dial [DATA/JOG] per modificare il valore.



- **Se editate il valore nella colonna TIME (temporizzazione o tempistica dell'evento) il cursore può saltare su eventi nell'elenco e spostarsi su un'altra posizione. Ciò è dovuto al fatto che gli eventi sono riordinati secondo il tempo, e non è indice di cattivo funzionamento.**
- **La tempistica di un evento può essere regolata con incrementi finì di 25 ms.**

5 Per aggiungere un nuovo evento, spostate il cursore sul pulsante DUPLICATE nella parte superiore destra del display e premete il tasto [ENTER].

L'evento selezionato in quel momento per l'editing verrà duplicato con la stessa tempistica. Editate il tempo, il tipo di evento e il valore.

6 Per eliminare un evento non desiderato, spostate il cursore sul pulsante DELETE nella parte superiore destra del video e premete il tasto [ENTER].

L'evento selezionato in quel momento per l'editing verrà eliminato.

7 Se intendete visualizzare soltanto gli eventi di un canale specifico, spostate il cursore sul pulsante SELECTED CH ONLY e premete il tasto [ENTER]. Quindi usate i tasti [SEL] per selezionare il canale di cui intendete visualizzare gli eventi.



Se è attivato il pulsante REMOTE, i pulsanti SELECTED CH ONLY e SCENE/LIB e PAN non avranno effetto. Inoltre, se è attivato il pulsante SELECTED CH ONLY, il pulsante REMOTE non avrà alcun effetto.

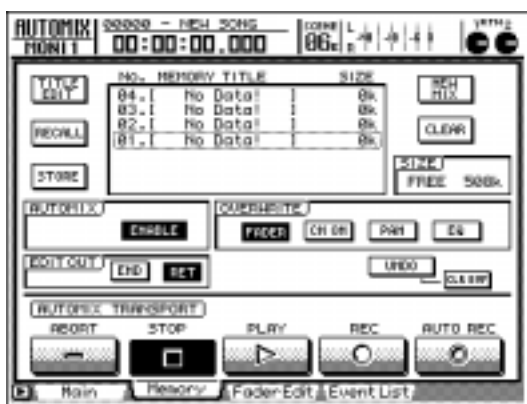
Memorizzazione di un automix

Quando assegnate un nome all'automix corrente, potete immagazzinarlo nella memoria automix interna. Nella memoria possono essere immagazzinati i dati per un massimo di 16 automix.



I dati di automix che voi memorizzate vengono salvati su hard disk come parte della song corrente. In altre parole, potete creare fino a 16 automix per una singola song e confrontarli in qualsiasi momento.

- 1 Premete il tasto [AUTOMIX] → tasto [F2]. Appare la pagina Memory della videata AUTOMIX. Questa pagina viene usata principalmente per gestire la memoria interna dell'automix.



- 2 Ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di automix di destinazione per il suo immagazzinamento.

Potete selezionare un numero nella gamma da 01 a 16. I numeri di automix vuoti appaiono nella lista come "[No Data!]".



Quando viene visualizzata questa pagina, potete usare il dial [DATA/JOG] per selezionare un numero di automix nell'elenco, a prescindere dalla posizione del cursore.

- 3 Spostate il cursore sul pulsante STORE a sinistra dell'elenco, e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra popup, che vi permette di inserire il nome. Potete assegnare un nome costituito al massimo da 16 caratteri. (Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, vedere a pagina 37.)

- 4 Dopo aver immesso il nome, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Nel numero di automix selezionato, verranno immagazzinati i dati dell'automix corrente.



- Se, nella pagina Prefer. 1 della videata UTILITY STORE, CONFIRMATION è escluso ("OFF"), potete salvare il numero di automix specificato senza dover inserire un nome. Questo metodo è conveniente quando dovete sovrascrivere ripetutamente un automix per immagazzinarlo nello stesso numero.
- I contenuti degli automix immagazzinati nella memoria interna dell'automix corrente possono essere salvati su un sequencer MIDI o su un altro dispositivo MIDI esterno, utilizzando la funzione MIDI Bulk Dump. Per i dettagli circa l'impiego di questa funzione, vedere a pagina 212.

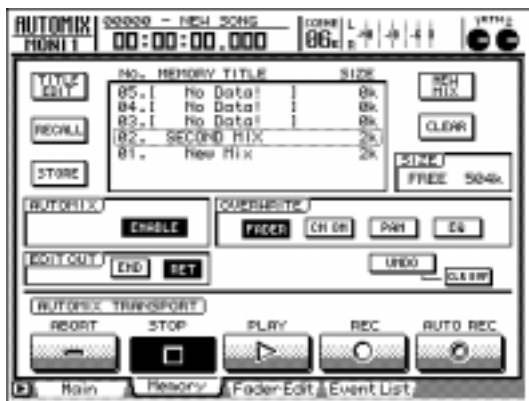


La memoria automix viene usata in comune dall'automix corrente e dagli automix immagazzinati (per un massimo di 16). Ciò vuol dire che, se l'automix corrente utilizza molto spazio di memoria, potrebbe non essere possibile immagazzinarlo anche se nell'elenco appaiono numeri di automix vuoti. In questo caso, usate il pulsante CLEAR della pagina Memory, per eliminare l'automix che non vi occorre e quindi eseguite l'operazione Store.

Richiamare un automix

Ecco come richiamare un automix che era stato immagazzinato nella memoria interna.

- 1 Premete il tasto [AUTOMIX] → tasto [F2].
Appare la pagina Memory della videata AUTO-MIX.



- 2 Ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di automix che intendete richiamare.
- 3 Spostate il cursore sul pulsante RECALL situato a sinistra dell'elenco, e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra popup che vi chiede di confermare l'operazione di richiamo dell'automix.



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

L'automix selezionato viene richiamato, e l'automix corrente verrà sostituito dai dati dell'automix richiamato.



Nella pagina Prefer. 1 della videata UTILITY, potete mettere su "OFF" RECALL CONFIRMATION, di modo che non appaia allo step 3 la finestra popup e quindi che venga richiamato direttamente il numero di automix specificato.

Questo capitolo spiega le operazioni relative alla gestione delle song, come il salvataggio, il caricamento, l'eliminazione o la copiatura.

Le song

Che cos'è una song?

Sull'AW2816, le produzioni musicali da voi create vengono salvate sull'hard disk interno in unità definite song (song = canzone o brano). Una song che voi salvate può essere caricata nella memoria interna in qualsiasi momento per riprodurre lo stato in cui era stata salvata.

Sull'hard disk interno, se la capacità lo consente, è possibile salvare un massimo di 30.000 song. Tuttavia, è possibile agire con una song per volta sull'AW2816, ed esattamente quella che viene caricata e che viene definita song corrente.



All'accensione dell'AW2816, verrà caricata come song corrente la song su cui avevate lavorato più recentemente. Ciò avviene in automatico.

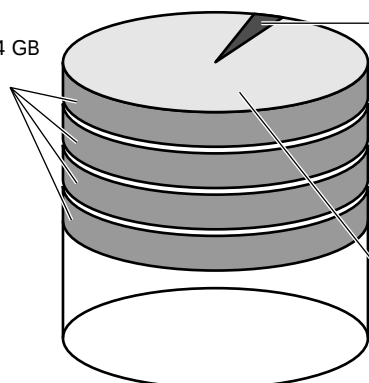


Le song possono essere salvate soltanto sul drive corrente. Un drive esterno può essere usato per fare il backup dei dati di song, ma non può essere usato per salvare/caricare la song corrente o registrare/effettuare il playback dei dati audio, come può fare l'hard disk interno.

Struttura della song

L'AW2816 può usare un hard disk della capacità massima di 64 GB. Tuttavia, la capacità che può essere usata da una song singola è limitata a 6.4 GB. Di questi 6.4 GB, circa 2 MB sono riservati all'area del sistema per la memorizzazione dei vari dati non audio, e i dati audio vengono registrati nell'area rimanente (area dei dati). Il diagramma sottostante mostra la struttura della song sull'hard disk, e i dati che vengono registrati in ogni area.

- **Song**
(massimo 6.4 GB per song)



Hard disk interno
(massimo 64 GB/per 30.000 song)

- **Area riservata al sistema (fissa su circa 2 MB)**
 - Impostazioni per ciascuna delle pagine della videata TRACK
 - Impostazioni tempo map
 - Memorie di scena compresa quella corrente
 - Memoria di automix compreso l'automix corrente
 - Patch libraries
 - Libreria EQ
 - Libreria dinamiche
 - Librerie di canale
 - Libreria effetti
 - Impostazioni della pagina settings/videata SONG
 - Impostazioni per ciascuna delle pagine della videata REMOTE
- **Area riservata ai dati**
 - Dati audio per 16 x 8 tracce virtuali
 - Dati audio della traccia stereo
 - Dati audio per le operazioni undo/redo

Tempo di registrazione della song

Il tempo che può essere registrato in una song (area dei dati di circa 6.4 GB) differisce in base alla quantizzazione (numero dei bit) e alla frequenza di campionamento della song. La tabella seguente mostra il tempo registrabile per ciascuna traccia quando viene effettuata una registrazione a 16 tracce usando le impostazioni di default della song.

Song	Tempo di registrazione massimo per una traccia
16 bit/44.1 kHz	circa 1 ora e 20 minuti
16 bit/48 kHz	circa 1 ora e 13 minuti
24 bit/44.1 kHz	circa 53 minuti
24 bit/48 kHz	circa 49 minuti

Sappiate che l'area dei dati di una song contiene anche dati audio (cioè per Undo) che non vengono usati effettivamente in una traccia audio. Ad esempio, anche quando cancellate tutti i dati audio una volta che avete registrato una traccia, i dati audio cancellati rimarranno nella song in modo che, all'occorrenza, possa essere effettuata l'operazione Undo, e questo ridurrà il tempo di registrazione disponibile. Se necessario, potete eseguire la funzione Optimize (→P.154) che elimina dalla song solo i dati Undo.



La tabella mostrata sopra non comprende il tempo di registrazione della traccia stereo.

Salvare la song corrente

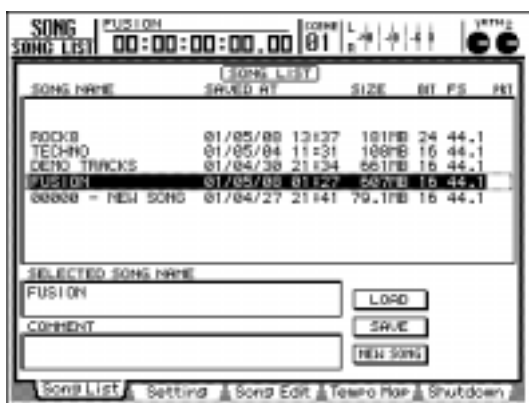
Ecco come salvare la song corrente (quella su cui state lavorando) sull'hard disk interno. Sappiate che, se spegnete l'AW2816 senza salvare la song in corso, eventuali cambiamenti di dati nella song corrente andranno perduti.



Quando spegnete l'AW2816, dovete eseguire l'operazione di spegnimento (shut-down) (→P.12). Quando eseguite la procedura di spegnimento, la song corrente verrà salvata automaticamente.

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

Appare la pagina Song List, in cui potete salvare o caricare le song. La lista che appare al centro del display mostra le song che sono salvate sull'hard disk interno.



La song che è evidenziata nell'elenco indica quella corrente. Nelle colonne dell'elenco appaiono le seguenti informazioni.

- **SONG NAME**.....I primi sedici caratteri del nome della song
- **SAVED AT**..... La data e l'ora in cui la song è stata salvata l'ultima volta
- **SIZE**..... La dimensione della song
- **BIT/FS**..... Il numero di bit e della frequenza di campionamento della song
- **PRT** La condizione di protezione



- La colonna **SONG NAME** mostra il nome che è stato assegnato al momento in cui è stata creata la nuova song. Potete editare questo nome, se volete (→P.150).
- La dimensione della song visualizzata nella colonna **SIZE** indica la dimensione dei dati audio immagazzinati nell'area dei dati della song (→P.147). (Ciò non include la dimensione dell'area riservata al system.)

2 Per salvare la song corrente, spostate il cursore sul pulsante SAVE e premete il tasto [ENTER].

Una finestra popup vi chiederà di confermare se intendete salvare la song corrente.



3 Per salvare la song, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per cancellare senza salvare, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



Se, anziché premere il tasto [SONG] allo step 1, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [SONG], appare la pagina Song List, e il cursore automaticamente si sposterà sul pulsante SAVE. Questo metodo può essere usato come scorciatoia quando salvate la song corrente.



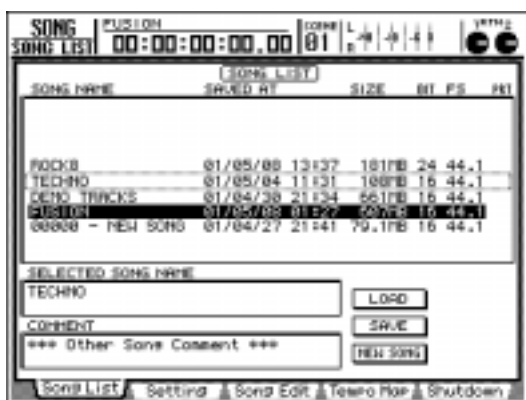
Quando salvate la song corrente, verrà sempre sovrascritta sulla song salvata precedentemente. Se intendete salvare quella salvata precedentemente, dovete creare un duplicato della song corrente (→P.152).

Caricare una song

Ecco come è possibile caricare come song corrente una song salvata nell'hard disk interno.

- 1** Premete il tasto [SONG] → tasto [F1].
Appare la pagina Song List della videata SONG.
- 2** Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la song che intendete caricare.

Nell'elenco, la fila circondata dal riquadro punteggiato indica la song che è selezionata per il caricamento.



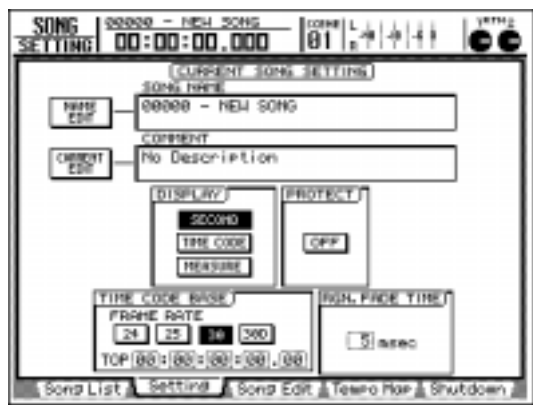
Tip! Nella pagina Song List, potete ruotare il dial [DATA/JOG] per selezionare la song per il caricamento, a prescindere dalla posizione occupata dal cursore.

- 3** Spostate il cursore sul pulsante LOAD e premete il tasto [ENTER].
Appare una finestra popup che vi chiede se intendete salvare la song corrente.
- 4** Se intendete salvare la song corrente prima di caricare quella nuova, spostate il cursore sul pulsante YES. Se intendete caricare la song selezionata senza salvare quella corrente, spostate il cursore sul pulsante NO. Quindi premete il tasto [ENTER].
La song selezionata verrà caricata.

Editing del nome della song / commento

Ecco come editare il nome (song name) o il commento della song corrente.

- 1** Premete il tasto [SONG] → tasto [F2].
Appare la pagina Setting della videata SONG. L'area SONG NAME nella parte superiore della videata indica il nome della song, e l'area COMMENT mostra il commento.



Salvo diversa specifica, quando create una song nuova, verrà assegnato un nome di song per default di "xxxxx - NEW SONG" (xxxxx rappresenterà un numero seriale) e un commento di default con "No Description".

- 2** Per editare il nome di una song, spostate il cursore sul pulsante NAME EDIT nella parte superiore sinistra del display e premete il tasto [ENTER].
Appare la finestra popup NAME EDIT, che vi permette di editare il nome della song.



Se la song corrente è protetta, non è possibile editare il nome della song o il commento ad essa relativo. Per i dettagli sulla funzione di protezione, fate riferimento alla pagina 151.

La pagina Song List mostrerà soltanto i primi sedici caratteri del nome della song.

- 3** Usate la palette dei caratteri per editare il nome della song. Quindi spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].
Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, fate riferimento alla pagina 37.

Potete inserire un nome di song fino a sessantaquattro caratteri. Quando spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER], ritornerete 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 popup COMMENT EDIT, che vi permette di editare il commento.



- 5** Usate la palette dei caratteri per editare il commento. Quindi spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].
Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, vedere a pagina 37.

Potete inserire un commento lungo fino a sessantaquattro caratteri. Quando spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER], ritornerete alla pagina Setting della videata SONG.

- 6** Per rendere operativo il nome della song e il relativo commento editato, salvate la song corrente.

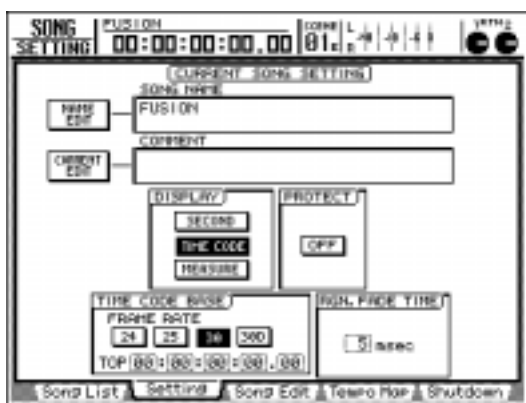
Per i dettagli circa il salvataggio della song corrente, fate riferimento alla pagina 148.

Protezione di una song

Una song può essere protetta per preservarne il contenuto. Se è protetta, non sarete in grado di editare o registrare le tracce, impostare i punti "locate" o eliminare la song ecc. Una volta completata una song, vi raccomandiamo di proteggerla in modo che non possiate modificarla o cancellarla per errore.

1 Caricate la song che intendete proteggere come song corrente.

2 Premete il tasto [SONG] → tasto [F2].
Appare la pagina Setting della videata SONG.



3 Spostate il cursore nell'area PROTECT e premete il tasto [ENTER].

Il pulsante cambierà in ON, e la song corrente sarà protetta.



Ora la song corrente è protetta. Tuttavia, se spegnete lo strumento o caricate un'altra song senza salvare la song corrente, la protezione verrà annullata. Per poterla rendere definitiva, dovete salvare la song corrente.

4 Salvate la song corrente.

L'impostazione della protezione diventerà definitiva per la song corrente e non saranno più possibili le seguenti operazioni.

- Eliminazione o ottimizzazione della song
- Editing del nome o commento della song
- Impostazione o editing dei punti "locate"
- Eliminazione della traccia stereo
- Cambiamento delle tracce virtuali
- Accoppiamento o abbinamento tracce
- Registrazione o editing delle tracce



Se intendete annullare l'impostazione di protezione di una song, allo step 3 disattivate (OFF) il pulsante PROTECT, e salvate la song corrente.

Duplicazione di una song

Ecco come copiare (duplicare) una song che è salvata sull'hard disk interno. Questa è un'operazione comoda quando intendete mantenere un duplicato originale di una song prima di effettuare varie operazioni di editing sulle sue tracce audio.



Quando eseguite l'operazione Song Copy, la song corrente verrà salvata automaticamente.

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

Appare la pagina Song Edit della videata SONG, in cui potete eseguire le operazioni su song intere, come la copiatura o l'eliminazione di una song.



La parte superiore del display mostra un elenco delle song salvate in quel momento sull'hard disk interno. La riga evidenziata indica la song corrente. Nella colonna EDIT per la song che è selezionata in quel momento per le operazioni viene visualizzato il simbolo "E". Le altre colonne dell'elenco riportano le seguenti informazioni.

- **SONG NAME**..... Nome della song (i primi dodici caratteri)
- **SAVED AT**..... La data e l'ora in cui la song è stata salvata l'ultima volta
- **SIZE**..... La dimensione della song
- **BIT/FS**..... Il numero di bit e la frequenza di campionamento della song
- **PRT** La condizione on/off di protezione

2 Spostate il cursore sull'elenco nella parte superiore del display.

3 Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la song che intendete copiare e premete il tasto [ENTER] per assegnare il simbolo "E" a sinistra dell'elenco.

Ogni volta che premete il tasto [ENTER], il simbolo "E" appare o sparisce.



Tip! Per la copiatura possono essere anche selezionate più song, compresa quella corrente.

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

Appare una finestra popup che vi chiede di confermare l'operazione copy.



5 Per eseguire la copia, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

La song corrente verrà salvata automaticamente, e quindi verrà eseguita l'operazione copy. Per cancellare l'operazione di copiatura, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



Quando la song corrente è stata copiata, esisteranno due song con lo stesso nome, la stessa data e la stessa dimensione. Per cui, per non confondere l'originale con la copia, vi raccomandiamo di editare il nome o il commento di una di esse. (Per i dettagli circa l'editing del nome della song, vedere a pagina 150.)

Eliminazione di una song non desiderata

Ecco come potete eliminare dall'hard disk interno una song non desiderata (salvo quella corrente).



- Una song eliminata è irrecuperabile. Usate molta attenzione quando eseguite questa operazione.
- Quando eliminate una song, quella corrente verrà salvata automaticamente.

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

Appare la pagina Song Edit della videata SONG. La parte superiore del display mostra un elenco delle song salvate in quel momento nell'hard disk interno.



2 Spostate il cursore sull'elenco nella parte superiore del display.

3 Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la song che intendete eliminare e premete il tasto [ENTER] per assegnare il simbolo "E" sul lato sinistro dell'elenco.

Ogni volta che premete il tasto [ENTER], appare o scompare il simbolo "E".



Tip! Non è possibile eliminare una song protetta (una song per cui sia stato visualizzato il simbolo  nella colonna PRT dell'elenco) o la song corrente (quella evidenziata nell'elenco). Se tentate di eseguire l'operazione Delete quando a queste song è assegnato il simbolo "E", appare un messaggio di errore.

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

Una finestra popup vi chiederà di confermare l'operazione Delete.



5 Se intendete eliminare la song, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

La song corrente verrà salvata automaticamente, e quindi verrà eliminata la song specificata. Per rinunciare all'eliminazione, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

Eliminazione di dati audio non utilizzati da una song (Optimize)

L'AW2816 vi permette di cancellare i risultati di molte delle operazioni di editing o registrazione eseguite recentemente (fino a quindici) mediante la funzione Undo e rieseguire le operazioni cancellate (Redo). Ciò è possibile perché i dati audio per la funzione Undo vengono conservati nell'area dei dati anche dopo l'esecuzione della registrazione o dell'editing.

Tuttavia, i dati audio preservati per le operazioni Undo possono essere anche eliminati, se volete. (Questa azione viene definita "Optimize".) Per esempio, se avete finito la registrazione o l'editing e non avete più bisogno di usare Undo/Redo per quella sessione di lavoro, potete eseguire l'operazione Optimize per quella song per incrementare la disponibilità di spazio sull'hard disk.



- I dati Undo che vengono eliminati sono da considerare permanentemente perduti. Pertanto, quando usate questa operazione usate molta cautela.
- Quando eseguite l'operazione Song Optimize, verrà salvata automaticamente la song corrente.

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

Appare la pagina Song Edit della videata SONG. La parte superiore del display elenca le song che sono salvate sull'hard disk interno. Per l'operazione Optimize viene selezionata la song per la quale è visualizzato alla sua sinistra sull'elenco il simbolo "E".



2 Spostate il cursore sull'elenco nella parte superiore del display.

3 Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la song per cui intendete eseguire l'operazione Optimize, cioè l'ottimizzazione dati, e premete il tasto [ENTER] per far assegnare alla song il simbolo "E".

Ogni volta che premete il tasto [ENTER], appare o scompare il simbolo "E".

[SONG EDIT]					
EDIT	SONG NAME	SAVED AT	SIZE	BIT	FS PRI
	ROCK8	01/05/08 13:37	181MB	24	44.1
	TECHNO	01/05/04 11:31	108MB	16	44.1
E	DEMO TRACKS	01/04/30 21:34	661MB	16	44.1
	FUSION	01/05/08 01:27	607MB	16	44.1
	00000 - NEW	01/04/27 21:41	79.1MB	16	44.1

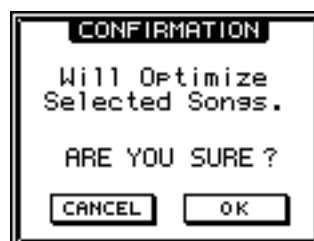
[DELETE] [COPY] [OPTIMIZE] [MIXER IMP]



L'operazione Optimize può essere eseguita su qualsiasi song tranne quelle protette. Tuttavia, può essere ottimizzata soltanto una song per volta. Se tentaste di eseguire l'operazione per più di una song, anche se contrassegnata dal simbolo "E", verrebbe visualizzato un messaggio di errore.

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

Una finestra popup vi chiede di confermare l'operazione Optimize.



5 Per eseguire l'operazione Optimize, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

La song corrente verrà salvata automaticamente, e quindi verrà eseguita l'operazione Optimize. Per rinunciare a questa operazione, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



L'operazione eliminerà semplicemente i dati audio non necessari; non ha alcun effetto sulla frammentazione dell'hard disk. (Per frammentazione si intende la condizione in cui i dati audio continui diventano distribuiti in celle separate sull'hard disk.) Per eliminare la frammentazione dell'hard disk, eseguite l'operazione Defrag (->P.166).

Importare i dati mixer da una song esistente

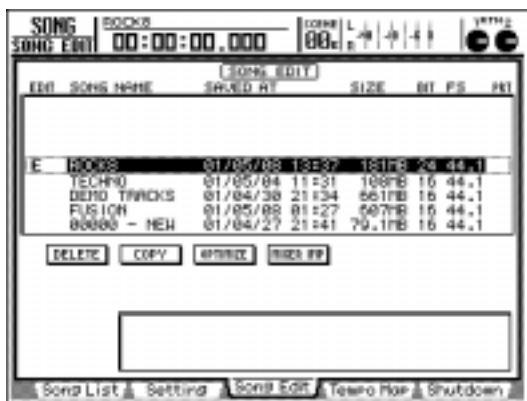
Sull'AW2816, impostazioni come i dati di scena o library (più comunemente definiti "dati mixer") di una song esistente possono essere importati (caricati) in quella corrente. Ad esempio, ciò è comodo quando una song esistente contiene una libreria di effetti originali che intendete riusare per la song corrente.



- Sappiate che, quando eseguite l'operazione **Import dei dati Mixer**, i dati mixer corrispondenti nella song che è oggetto della destinazione (song corrente) verranno cancellati e sostituiti dal contenuto della sorgente usata per l'importazione dati.
- I dati mixer delle librerie includono le librerie di effetti, le dinamiche, l'EQ di tutti i canali.

1 Caricate come song corrente la song che deve essere la destinazione dell'importazione dati.

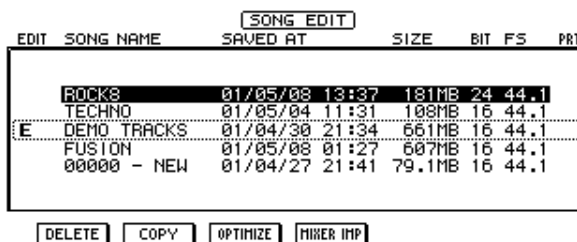
2 Premete il tasto [SONG]/tasto [F3].
Appare la pagina Song Edit della videata SONG. La parte superiore del display elenca le song salvate correntemente nell'hard disk interno. La song corrente viene evidenziata nell'elenco.



3 Spostate il cursore sull'elenco nella parte superiore del display.

4 Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la song sorgente dell'importazione, e premete il tasto [ENTER] per far sì che sul lato sinistro della lista appaia il simbolo "E".

Ogni volta che premete il tasto [ENTER], il simbolo "E" appare e scompare.



Non è possibile selezionare la song corrente o più song come sorgente dell'operazione Import. Se tentate di effettuare l'operazione Import in queste condizioni, appare un messaggio di errore.

5 Spostate il cursore sul pulsante MIXER IMP e premete il tasto [ENTER].

Appare la seguente finestra MIXER DATA IMPORT.



6 Attivate il pulsante o i pulsanti per i dati mixer che intendete importare. (È possibile selezionare più pulsanti.)

Ogni pulsante corrisponde ai seguenti dati.

- Pulsante **SCENE MEM.**... Dati di memoria di scena
- Pulsante **AUTOMIX**..... Dati di memoria automix
- Pulsante **TEMPO MAP**.. Impostazioni tempo map
- Pulsante **LIBRARY** Dati di Library (channel, EQ, dinamiche, effetti)
- Pulsante **MIDI REMOTE**... Impostazioni della videata REMOTE

7 Per eseguire l'operazione Import, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per rinunciare all'operazione Import, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

Importare le tracce da una song esistente

È possibile importare (caricare) da una song esistente le tracce di dati audio desiderate per riversarle nella song corrente. Ciò è comodo quando intendete riusare nella song corrente il materiale audio registrato in un'altra song.

1 Caricate la song di destinazione come song corrente.

2 Premete il tasto [EDIT] → tasto [F5].

Appare la pagina TR Import, in cui potete importare le tracce da una song esistente.



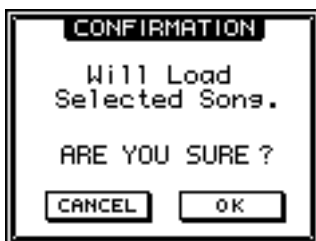
La parte superiore del display elenca le song che sono salvate in quel momento sull'hard disk interno. La fila che è evidenziata nell'elenco rappresenta la song corrente, e quella racchiusa da una linea punteggiata è quella selezionata come sorgente per l'importazione tracce. Ogni colonna nell'elenco riporta le seguenti informazioni.

- **DEST.SONG NAME**.....Nome della song (i primi sedici caratteri)
- **SAVED AT**..... La data e l'ora in cui la song è stata salvata l'ultima volta
- **SIZE**..... La dimensione della song
- **BIT/FS**..... Il numero di bit e la frequenza di campionamento della song
- **PRT** La condizione on/off di protezione

3 Spostate il cursore sulla lista e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare la song sorgente per l'operazione import.

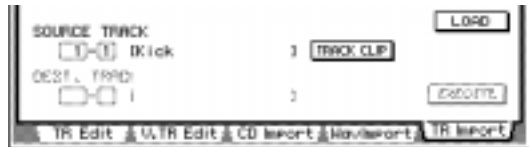
4 Spostate il cursore sul pulsante LOAD e premete il tasto [ENTER].

Una finestra popup vi chiederà conferma.



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

Verranno caricate le informazioni di traccia relative alla song selezionata, e apparirà l'area SOURCE TRACK come quella seguente.



6 Spostate il cursore sull'area SOURCE TRACK e specificate il numero della traccia (da 1 a 16) e il numero di quella virtuale (da 1 a 8) della traccia che intendete importare.

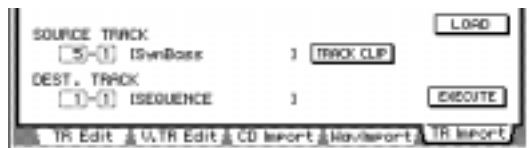
7 Spostate il cursore sul pulsante TRACK CLIP e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra popup che vi chiede conferma.



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

La traccia specificata nell'area SOURCE TRACK verrà finalizzata come sorgente import e apparirà un display come il seguente.



Una volta finalizzata la traccia sorgente per l'operazione import, non sarà possibile cambiare la traccia nell'area SOURCE TRACK. Se intendete cambiare la traccia sorgente, spostate il cursore sull'elenco delle song e ruotate il dial [DATA/JOG]. Selezionate il pulsante OK nella finestra popup che chiede la vostra conferma e ritornerete allo step 2.

9 Spostate il cursore sull'area DEST. TRACK e specificate il numero di traccia (da 1 a 16) e il numero della traccia virtuale (1–8) relativi alla traccia di destinazione per l'operazione import.

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

Una finestra popup vi chiederà conferma.

11 Per eseguire l'operazione import, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per rinunciare all'importazione della traccia, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



Tip!

Quando eseguite l'operazione Import, la traccia di destinazione verrà cancellata e sostituita con il contenuto della traccia sorgente. (Il nome di destinazione dell'operazione di import non verrà sostituito.) Tuttavia, potete ritornare alla condizione precedente se premete il tasto [UNDO] immediatamente dopo l'esecuzione di Import.

Impiego dell'hard disk interno/dispositivi di memorizzazione esterni

Questo capitolo spiega le operazioni relative all'hard disk interno dell'AW2816 o a dispositivi di memorizzazione esterna (drive CD-RW, MO, hard disk esterni ecc.).

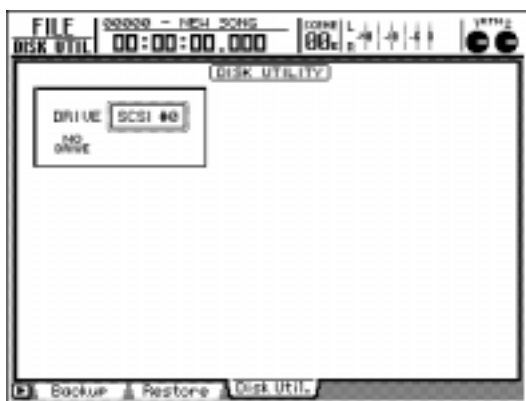
Formattare l'hard disk interno

Ecco come formattare l'hard disk interno, riportandolo alle sue condizioni di default. Se durante il playback il suono salta di frequente oppure se si manifestano errori di tipo file system, provate a formattare l'hard disk interno.



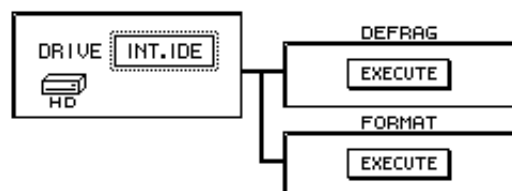
Quando eseguite l'operazione Format, tutte le song salvate sul disco andranno perdute per sempre. Usate estrema cautela nell'eseguire questa operazione. Se il disco contiene song che intendete conservare, dovete farne un backup prima di eseguire la formattazione (→P.162).

- 1 Premete il tasto [FILE] → tasto [F3].
Appare la pagina Disk Util. della videata FILE, in cui potete formattare un drive interno o esterno, o cancellare i supporti CD-RW.



- 2 Ruotate il dial [DATA/JOG] per visualizzare "INT.IDE" nell'area DRIVE e premete il tasto [ENTER].

Nell'area DRIVE della pagina Disk Util. Potete selezionare il drive che sarà l'oggetto dell'operazione. Quando selezionate "INT.IDE" (hard disk intero), il display cambierà come segue.



- 3 Spostate il cursore sul pulsante EXECUTE nell'area FORMAT e premete il tasto [ENTER].

Una finestra popup vi chiederà di confermare l'esecuzione dell'operazione Format.



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

Ancora una volta, una finestra popup vi chiederà di confermare l'operazione.

- 5 Per eseguire la formattazione, spostate il cursore sul pulsante OK ancora una volta e premete il tasto [ENTER]. Per rinunciare alla formattazione, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

Quando spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER], avrà inizio la formattazione. Ad operazione completata, verrà creata automaticamente una song vuota, che viene selezionata come song corrente.

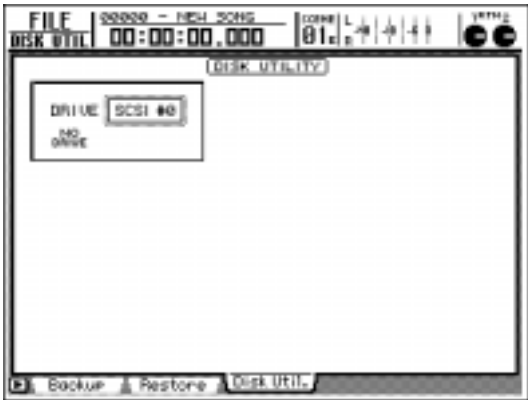


Non è possibile interrompere il processo di formattazione.

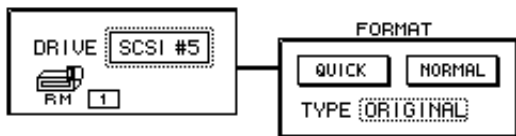
Formattazione di un disco esterno

Ecco come formattare un disco esterno (un hard disk o un drive MO) collegato al connettore SCSI. Usate la seguente procedura per formattare un drive esterno se intendete importare/esportare file WAV attraverso un drive esterno oppure usare un drive esterno per effettuare il backup dei dati di song dell'AW2816.

- 1** Premete il tasto [FILE] → tasto [F3].
Appare la pagina Disk Util. della videata FILE.



- 2** Ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare SCSI ID (identificazione SCSI) del drive che intendete formattare, e premete il tasto [ENTER].
Il display cambia come segue.



- 3** Spostate il cursore sull'area TYPE ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare uno dei due seguenti system file per cui il disco verrà formattato.

- **ORIGINAL**
Questo è il file system nativo, cioè originario, dell'AW2816. Selezionatelo se intendete usare questo drive o questo supporto per il backup della song.
- **FAT16**
Questo è un file system usato dai sistemi operativi dei PC (MS-DOS, Windows 95, 98, Me ecc.). Selezionatelo se intendete usare questo drive o supporto per scambiare i file con il vostro computer.



L'AW2816 non supporta il file system "FAT32", utilizzato dalla versione Windows 95 sistema operativo OSR2 e successivo.



Per i dettagli sullo scambio dei file con il vostro computer, vedere a pagina 167.

- 4** Spostate il cursore su QUICK oppure su NORMAL, e premete il tasto [ENTER] per selezionare il metodo di formattazione.
Il metodo di formattazione dipende dal pulsante selezionato.

- **QUICK**
Sul drive o sul supporto verrà eseguita una formattazione logica. (Questa è una procedura che scrive la struttura della directory ed altre informazioni sul disco. Viene chiamata anche inizializzazione.) Questo metodo può essere usato anche per la cancellazione rapida dei dati da un drive o da un supporto che sia stato già fisicamente formattato.
- **NORMAL**
Sul drive o sul supporto verrà eseguita una formattazione fisica. (Questa procedura predispone fisicamente il drive o il supporto ad accettare i dati.) Secondo la dimensione del drive o del supporto, questa operazione può richiedere un certo tempo che va da parecchi minuti ad un'ora o più. Usate questo metodo prima di usare un drive o un supporto appena acquistato.
Qualunque sia il pulsante selezionato, premete il tasto [ENTER] per visualizzare una finestra popup che vi chiede di confermare l'operazione di formattazione.



- 5** Per eseguire la formattazione, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER]. Per rinunciare alla formattazione, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

Quando spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER], avrà inizio la formattazione.



Non è possibile interrompere il processo di formattazione.

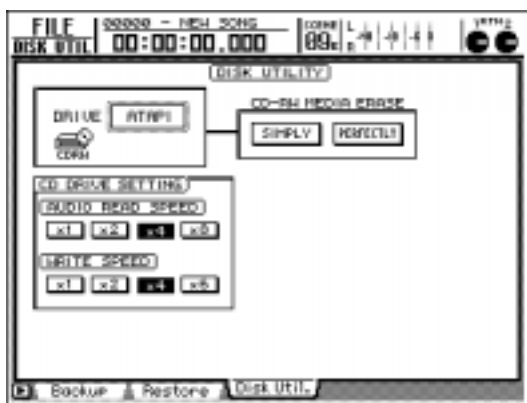
Cancellazione dei supporti CD-RW

Ecco come cancellare i supporti CD-RW inseriti in un drive interno o esterno. Se i CD-RW sono stati usati per un altro scopo, vi raccomandiamo di usare questa procedura per cancellare completamente il contenuto dei CD-RW prima di usarli sull'AW2816.



Quando si effettua il backup delle song dell'AW2816 su un CD-RW, oppure quando su di esso vengono scritti dati audio, il supporto viene cancellato automaticamente se necessario. Non è necessario che voi eseguiate ogni volta la procedura seguente.

- 1 Premete il tasto [FILE] → tasto [F3].
Appare la pagina Disk Util. della videata FILE.
- 2 Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il drive CD-RW desiderato, e premete il tasto [ENTER].
Scegliete "ATAPI" per selezionare il drive interno CD-RW oppure la SCSI ID di un drive esterno per selezionare un drive CD-RW esterno. Premete il tasto [ENTER] e il display cambierà come segue.



- 3 Spostate il cursore sul pulsante PERFECTLY o SIMPLY nell'area CD-RW MEDIA ERASE e premete il tasto [ENTER].

Secondo il pulsante scelto, il metodo di cancellazione differisce come segue.

- **PERFECTLY**

Tutti i dati scritti sul supporto CD-RW verranno cancellati. Impiegherà molto più tempo di SIMPLY. È meglio usare questo metodo quando usate per la prima volta il supporto CD-RW che era stato usato precedentemente per uno scopo diverso.

- **SIMPLY**

Verrà cancellato soltanto il contenuto (TOC o Table of Contents) dei dati scritti sul CD-RW. Questa procedura impiega meno tempo per il completamento dell'operazione.

A prescindere dal pulsante selezionato, premendo il tasto [ENTER] appare una finestra popup che vi chiede di confermare l'operazione.



- 4 Per eseguire l'operazione Erase, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER]. Per rinunciare all'operazione senza cancellare, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

Quando spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER], avrà inizio la cancellazione del supporto.



Non è possibile interrompere la cancellazione in corso.

Backup delle song

I dati di song salvati sull'hard disk interno possono essere copiati come backup su un dispositivo di memorizzazione quale un drive MO (magneto ottico) o CD-RW. Come salvaguardia contro danni accidentali all'hard disk interno, dovreste sempre avere un backup dei dati di song importanti.

Selezionare il formato di backup per un drive removibile

Se usate un drive removibile come MO (lettore e dischi magneto ottici) come destinazione di backup della song, dovete prima specificare il formato del backup.

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



- 2 Spostate il cursore sul pulsante nell'area REMOVABLE BACKUP e premete il tasto [ENTER] per selezionare uno dei due formati di backup (TYPE1/TYPE2).

Ogni volta che premete il tasto [ENTER], il pulsante cambierà tra "TYPE1" e "TYPE2". Ogni formato ha le seguenti caratteristiche.

- **TYPE1 (default)**

Questo formato utilizza la piena capacità del supporto removibile per effettuare il backup di qualcuna delle song o di tutte. Il vantaggio di questo formato è che anche se le song sorgente di backup non sono contenute in un solo volume del supporto, il backup può estendersi per più volumi del supporto.

Se selezionate questo tipo, il supporto verrà formattato automaticamente prima che si verifichi il backup.

- **TYPE2**

Questo formato immagazzina parzialmente o totalmente le song come file individuali su un supporto removibile. Il vantaggio di questo formato è che è possibile aggiungere ulteriori file di song successivamente nell'area libera del supporto su cui sono state già copiate (come backup) altre song nello stesso formato. Tuttavia,

i dati di backup non possono estendersi per più volumi del supporto, come nel caso di TYPE1.

Prima di poter usare questo formato per effettuare il backup su supporti non usati precedentemente, dovete formattare manualmente i supporti.



- La selezione del formato di backup è significativa soltanto quando usate un drive removibile.
- Il formato di backup TYPE1 verrà selezionato automaticamente se la destinazione del backup è un drive CD-RW, mentre TYPE2 verrà selezionato automaticamente se la destinazione del backup è un hard disk esterno.

Esecuzione del backup

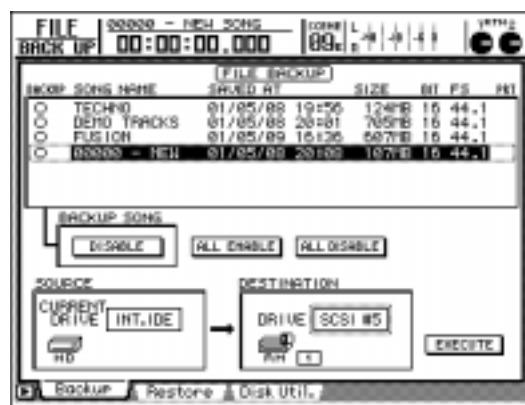
Ecco come effettuare il backup dei dati di song su un drive CD-RW, MO, hard disk esterno o altro dispositivo di memorizzazione.



Prima di effettuare il backup su un hard disk esterno, o prima di usare il formato di backup TYPE2 per effettuare il backup su supporti rimovibili, dovete formattare il drive o il supporto di destinazione (→P.160). A questo punto, dovete selezionare come tipo di file system "ORIGINAL". (Non è possibile effettuare il backup su un drive o un supporto che sia formattato come FAT16.)

- 1 Premete il tasto [FILE] → tasto [F1].

Appare la pagina Backup della videata FILE, dove potete eseguire le operazioni di backup della song. La parte superiore del display elenca le song salvate correntemente sull'hard disk interno. La riga evidenziata nell'elenco rappresenta la song corrente.



- 2 Spostate il cursore sull'area DESTINATION nella parte inferiore destra del display, usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il drive di destinazione del backup e premete il tasto [ENTER].

Quando effettuate il backup sul drive interno CD-RW selezionate "ATAPI", oppure il numero SCSI ID corrispondente se lo effettuate su un drive esterno.

3 Se state effettuando il backup su un drive CD-RW o MO, inserite il supporto nel drive.

Se la destinazione del backup è un drive CD-RW, premete il tasto [SHIFT] + tasto [F2] per aprire la slitta del drive del CD-RW ed inserite il supporto CD-R/RW. Premete il tasto [SHIFT] + tasto [F1] per chiudere la slitta del CD-RW.

Se la destinazione del backup è un drive MO, accertatevi che per il disco MO non sia attivata la protezione da scrittura "write protect" ed inseritelo nel drive.

4 Spostate il cursore sulla parte superiore del display, usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la song di cui intendete effettuare il backup e premete il tasto [ENTER].

Nell'area BACKUP SONG, il pulsante cambia da "DISABLE" in "ENABLE", per indicare che la song è stata selezionata per il backup. Il simbolo "O" a sinistra dell'elenco cambierà in "●" per le song che sono state selezionate per il backup.

5 Se intendete effettuare contemporaneamente il backup di parecchie song, ripetete lo step 4.



- 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].
- Se intendete rimuovere tutte le song dalla selezione per il backup, spostate il cursore sul pulsante ALL DISABLE e premete il tasto [ENTER].

6 Quando avete completato le impostazioni, spostate il cursore sul pulsante EXECUTE e premete il tasto [ENTER].

Una finestra popup vi chiederà di confermare l'operazione di backup.

7 Per eseguire il backup, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER]. Per rinunciare al backup, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

Quando spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER], l'operazione di backup si manifesta in uno dei seguenti modi, secondo il dispositivo di memorizzazione da voi selezionato come destinazione del backup.

■ Drive CD-RW

Se state effettuando il backup su un supporto CD-R o su un nuovo CD-RW, il backup avrà inizio immediato.

Se state effettuando il backup su un supporto CD-RW già registrato, una finestra popup vi chiede di confermare la vostra intenzione di cancellare il supporto. Quando spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER], il supporto verrà prima cancellato e quindi verrà eseguita l'operazione di backup.

Se la song o le song selezionate non sono contenute in un singolo volume nel supporto, un messaggio vi chiederà di inserire un altro volume. Espelletto il supporto ed inserite un nuovo volume.

■ Drive rimovibile, come un drive MO

Se come formato di backup è selezionato "TYPE1", il supporto verrà prima formattato, e quindi verrà eseguito il backup. Se la song o le song selezionate non sono contenibili su un unico volume, un messaggio vi chiederà di inserire un altro volume. Inserite l'altro supporto.

Se è selezionato "TYPE2" come formato di backup, quest'ultimo avrà inizio immediato.

■ Hard disk esterno

Il backup avrà inizio immediatamente.



- Se effettuate il backup di più volumi di dischi o supporti rimovibili, prendete nota della sequenza numerica sull'etichetta di ciascun volume.
- Non è possibile bloccare il processo di backup mentre è in corso.

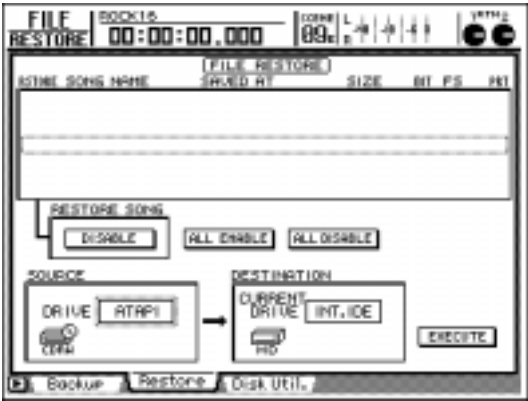


- I dati di song di cui avete effettuato il backup comprendono i dati audio per Undo.
- Se state effettuando il backup di un drive CD-RW, potete eseguire un test di scrittura prima di effettuare il backup effettivo, o confrontare i dati "copiati" con i dati originali dopo l'esecuzione del backup. Per usare queste funzioni, accedete alla pagina Prefer. 3 della videata UTILITY e cambiate le impostazioni dell'area CD BACKUP/WAV-EXP MODE (→P.268).

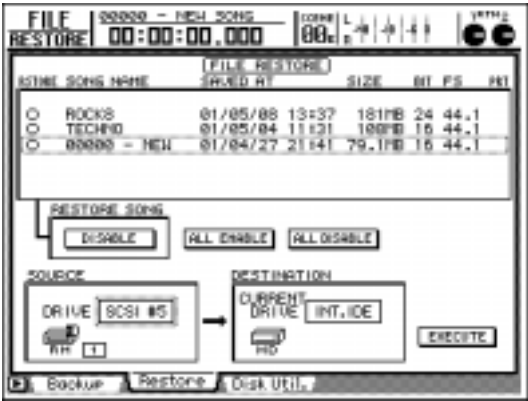
Recupero dei dati di backup

I dati di song di cui avete effettuato il backup su un dispositivo di memorizzazione possono essere recuperati (ricaricati) nell'hard disk interno dell'AW2816.

- 1** Premete il tasto [FILE] → tasto [F2].
Appare la pagina Restore della videata FILE, dove potete effettuare le operazioni Restore.



- 2** Portate il cursore sull'area SOURCE situata nella parte inferiore sinistra del display e con il dial [DATA/JOG] selezionate il drive su cui erano salvati i dati di backup.
- Quando recuperate i dati dal drive interno CD-RW selezionate "ATAPI", oppure selezionate la SCSI ID corrispondente quando dovete recuperare i dati da un drive esterno.



- 3** Se state ricaricando i dati da un drive CD-RW o MO, inserite il supporto nel drive (il lettore).
- Se ricaricate da un drive CD-RW, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [F2] per aprire la slitta del lettore CD-RW ed inserite il disco CD-R/RW. Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete [F1] per chiudere la slitta del lettore CD-RW.



Se il backup ha avuto bisogno di più volumi (dischi), dovete accertarvi di inserire il primo volume dei vari supporti.

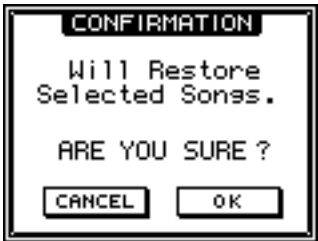
- 4** Premete il tasto [ENTER].
L'elenco nella parte superiore del display mostra i dati di backup che sono stati salvati nel drive selezionato.
- 5** Spostate il cursore sull'elenco nella parte superiore del display ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare i dati di song che intendete recuperare (caricare). Quindi premete il tasto [ENTER].
- Il pulsante RESTORE SONG cambierà da DISABLE in ENABLE, per indicare che i dati della song sono stati selezionati per il recupero. Il simbolo "O" a sinistra dell'elenco cambierà in "●" per indicare che sono stati selezionati i dati di song da recuperare o caricare.

- 6** Se intendete ricaricare i dati da più song, ripetete lo step 5.



- Tip!**
- Se intendete ricaricare tutti i dati song, spostate il cursore sul pulsante ALL ENABLE situato al centro del display e premete il tasto [ENTER].
 - Se intendete escludere tutti i dati di song dalla selezione, portate il cursore sul pulsante ALL DISABLE e premete il tasto [ENTER].

- 7** Quando avete finito di effettuare le vostre impostazioni, spostate il cursore sul pulsante EXECUTE e premete il tasto [ENTER].
- Una finestra popup vi chiederà di confermare l'operazione Restore.



8 Per eseguire l'operazione Restore, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER]. Per rinunciare all'operazione Restore, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

Quando spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER], l'operazione Restore avrà inizio.



- *Non è possibile bloccare l'operazione Restore mentre è in corso.*
- *Se l'hard disk interno contiene una song il cui nome è identico a quello della song che viene "ricaricata", sull'hard disk esisteranno due song con lo stesso nome. Vi raccomandiamo di editare il nome di una di esse per evitare confusione.*
- *L'operazione Restore non può essere eseguita se l'hard disk interno non contiene uno spazio sufficiente per caricare i dati di backup.*



Tip! Formattando l'hard disk interno e quindi ricaricando i dati di song, potete far sì che i dati occupino aree consecutive dell'hard disk, proprio come se aveste eseguito l'operazione Defrag (→P.166).

Compattazione dei dati dell'hard disk interno (Defrag)

L'operazione Defrag riordina i dati sull'hard disk interno in modo che ogni pezzo di dati viene collocato fisicamente in aree consecutive dell'hard disk.

Quando registrate immediatamente dopo la formattazione dell'hard disk interno, i dati audio verranno scritti su aree fisicamente consecutive sull'hard disk. Tuttavia continuando a registrare ed editare i dati, i singoli item dei dati audio continui possono essere scritti in posizioni separate, sparse sull'hard disk. (Tale condizione viene indicata come "frammentazione".) Se la frammentazione diventa esasperata, il tempo di accesso risulterà penalizzato, causando il salto dell'audio durante il playback oppure potrebbe diventare impossibile creare una nuova song anche se vi è sufficiente spazio sul disco. Potete risolvere questi problemi, eseguendo l'operazione Defrag.



- In casi rari, i dati possono andare perduti per errori di lettura/scrittura durante l'operazione Defrag. I dati di song importanti, presenti sull'hard disk interno, dovrebbero essere sempre copiati (backup) prima di usare questa operazione.
- L'esecuzione dell'operazione Defrag richiede all'incirca un'ora per GB di dati. Non bisogna spegnere l'AW2816 durante questo periodo. In caso contrario procurereste dei danni irreparabili all'hard disk e/o ai dati, tali da non poter essere più recuperati. Non usate l'operazione Defrag se vi è una possibilità che manchi la corrente per scioperi o qualsiasi altra ragione.



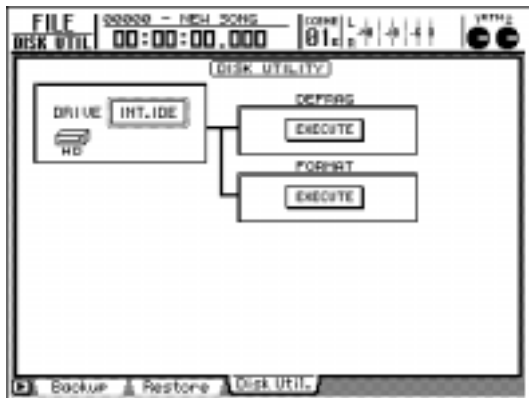
Potete produrre essenzialmente gli stessi risultati dell'operazione Defrag effettuando il backup di tutte le vostre song, formattando l'hard disk interno e quindi ricaricando in esso le song. Per i dettagli riguardanti il backup delle song, vedere a pagina 162.

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

Appare la pagina Disk Util. della videata FILE.

2 Ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare "INT.IDE" e premete il tasto [ENTER].

Appare un display come il seguente.



3 Spostate il cursore sul pulsante EXECUTE nell'area Defrag e premete il tasto [ENTER].

Una finestra popup vi chiederà di confermare che intendete eseguire l'operazione Defrag.



4 Per eseguire Defrag, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER]. Per rinunciare all'operazione Defrag, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

Quando spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER], la song corrente verrà salvata e avrà inizio l'operazione Defrag. Mentre viene eseguita, lo stato di avanzamento dell'operazione e il tempo residuo stimato verranno visualizzati in una finestra popup.

5 Se intendete cancellare l'operazione Defrag prima che sia completata, premete il tasto [ENTER].

Il processo verrà interrotto e ritornerete al display dello step 2.



- Il tempo occorrente per il completamento di Defrag dipende dalla struttura della song e dalla disposizione dei dati. In alcuni casi, l'elaborazione può richiedere meno del tempo residuo indicato nella finestra popup.
- Se non è necessaria l'operazione Defrag, quando eseguite lo step 4 verrà visualizzato il messaggio "Defrag Cluster Not Found" e l'operazione non verrà eseguita.
- Se è stato riscontrato un errore nei dati di song mentre Defrag è in corso, quella song viene saltata e il processo Defrag continua. In questo caso, le informazioni sulla song per la quale si è riscontrato un errore verranno visualizzate immediatamente dopo il completamento di Defrag.
- Se durante l'operazione Defrag si riscontrano degli errori di lettura/scrittura dell'hard disk, il contenuto dell'errore verrà visualizzato e l'operazione Defrag viene interrotta.

Scrittura di una traccia su un file WAV (esportare un file WAV)

I dati audio della traccia/traccia virtuale desiderata possono essere convertiti in un file WAV e scritti su un dispositivo di memorizzazione come un drive CD-RW o MO. Questa funzione è comoda quando intendete usare un programma di editing della forma d'onda sul vostro computer per editare i dati audio registrati sull'AW2816.

Per scrivere i dati di traccia come un file WAV, usate il comando di editing dei dati audio "EXPORT", spiegati al capitolo 7. Potete selezionare una Track Part o Region come area di dati da scrivere. Per ulteriori informazioni sulle tracce, le parti e le regioni, riferirsi alla pagina 108. Come range di tracce da scrivere, potete selezionare una traccia specifica, tutte e 16 le tracce (da 1 a 16) oppure la traccia stereo. Quando scrivete i dati di un'area Part, verrà scritta la parte specificata della traccia specificata o di tutte le tracce.

Precauzioni da adottare quando si scrive un file WAV

- Prima di poter scrivere i file WAV su un hard disk esterno o su un drive MO, dovete formattare il drive/supporto in formato "FAT16" (→P.160). I file WAV non possono essere scritti su un disco MO da 640 MB o da 1.3 GB, oppure su un drive/supporto che è stato formattato con il metodo FAT32.
- Se viene scritta una singola traccia specificata, verrà creato un solo file WAV mono. Se sono scritte tutte le tracce, verrà creato per ogni traccia un file WAV mono separato. Un file WAV stereo verrà scritto per le tracce abbinate e per la traccia stereo.
- Quando si scrivono i file WAV su un drive CD-RW, può essere scritto un solo file su ciascun volume del supporto CD-R/RW. Per tale ragione, non è possibile aggiungere nuovi file WAV ai supporti sui quali sia già stato registrato un file WAV, oppure scrivere simultaneamente più tracce.
- Non è possibile scrivere un file WAV la cui dimensione superi la capacità libera del supporto. Il prospetto seguente mostra la capacità occorrente per scrivere i file WAV per un minuto di dati audio.

Bit di quantizzazione	Frequenza di campionamento	Per traccia	Per 16 tracce
16 bit	44.1 kHz	5.2 MB	83 MB
16 bit	48 kHz	5.6 MB	90 MB
24 bit	44.1 kHz	7.8 MB	124 MB
24 bit	48 kHz	8.5 MB	135 MB

* Tutti i tempi sono approssimativi.

* Un file WAV stereo occuperà lo spazio di due tracce.

- L'esecuzione dell'esportazione di un file WAV richiede un tempo maggiore dell'effettivo tempo del file WAV. Non è possibile interrompere l'operazione mentre è in corso.
- Anche quando si scrive un file WAV per la stessa area di tempo, la scrittura in unità di Region richiede meno tempo che non la scrittura in unità di Track o Part.

Verifica dello spazio disponibile sull'hard disk interno

Per poter scrivere un file WAV su un dispositivo di memorizzazione esterna, l'hard disk interno deve avere altrettanto spazio minimo quanto il file WAV da scrivere. Ad esempio, per poter scrivere un file WAV per una traccia stereo da cinque minuti, vi deve essere abbastanza spazio libero per consentire cinque minuti o più di registrazione sulle due tracce della song corrente.

Per controllare lo spazio libero sull'hard disk interno, potete usare la seguente procedura.

1 Usate i tasti REC TRACK SELECT [1]–[16] per selezionare il modo record-ready per lo stesso numero di tracce equivalente al file o ai file WAV che intendete scrivere.

Se intendete scrivere un file WAV per la traccia stereo, come nell'esempio sopra riportato, premete i tasti REC TRACK SELECT [1]/[2].

2 Premete il tasto [METER] → tasto [F2] per visualizzare la pagina Meter 2 della videata METER.

L'area REMAIN nella parte superiore sinistra del display indica il tempo residuo (ore: minuti) che potete registrare sulle tracce "record-ready". Se intendete scrivere un file WAV di cinque minuti come nell'esempio sopra indicato, accertatevi che vi siano almeno cinque minuti di tempo residuo.



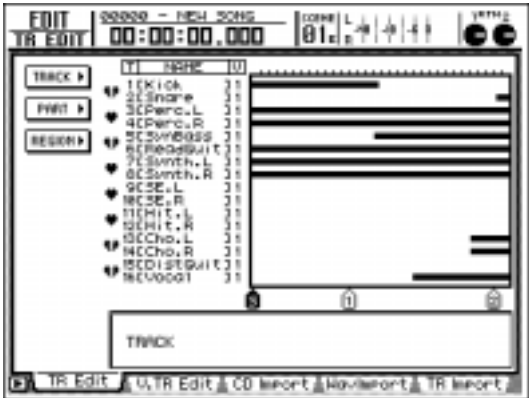
Tip! Se non vi è area di memoria sufficiente, potete provare ad eseguire l'operazione Song Optimize per eliminare i dati audio non utilizzati. Se ancora non vi è abbastanza area disponibile, effettuate il backup della song, eliminate le tracce virtuali non necessarie (cioè le tracce virtuali che non sono assegnate correntemente alle tracce) e quindi eseguite l'operazione Song Optimize. Per ulteriori informazioni su questo tipo di operazione, consultate al Capitolo 10. "Gestione delle song".

Esportare le tracce in file WAV

Ecco come usare la pagina TR Edit per esportare (scrivere) i dati audio dalle tracce 1–16 ai file WAV.

1 Premete il tasto [EDIT] → tasto [F1] (TR Edit).

Appare la pagina TR Edit della videata EDIT. Per i dettagli sul contenuto del display, fate riferimento alla pagina 111.



2 Spostate il cursore sul menù TRACK se intendete scrivere i dati in unità Track, sul menù PART se intendete scrivere i dati in unità Part o sul menù REGION se intendete scrivere i dati in unità Region. Quindi premete il tasto [ENTER].



Per scrivere la traccia stereo come un file WAV, selezionate il menù TRACK.

3 Spostate il cursore sul pulsante del comando EXPORT e premete il tasto [ENTER].

Appaiono i parametri del comando EXPORT.



4 Secondo il menù da voi selezionato allo step 3, spostate il cursore sul parametro o sui parametri che intendete impostare e premete il tasto [ENTER].

• **Se avete selezionato il menù TRACK**

Parametro TRACK

Selezionate la traccia o le tracce che saranno scritte come un file WAV. Potete selezionare 1–16, AL o ST. Se selezionate la traccia 1–16, la traccia singola verrà scritta come un file WAV mono. (Una traccia abbinata verrà scritta come un file WAV stereo.) Se selezionate AL, verrà scritto un file WAV mono per ciascuna delle 16 tracce (o un file WAV stereo per ogni coppia di tracce). Se selezionate ST, la traccia stereo verrà scritta su un file WAV stereo.

• **Se avete selezionato il menù PART**

Parametro TRACK

Selezionate la traccia o le tracce che verranno scritte come un file WAV. Potete selezionare 1–16 oppure AL. Il tipo di file WAV che verrà creato è uguale a quello del parametro TRACK relativo al menù TRACK.

Parametro START

Specifica l'inizio dell'area che verrà scritta come un file WAV.

Parametro END

Specifica la fine dell'area che verrà scritta come un file WAV.

• **Se avete selezionato il menù REGION**

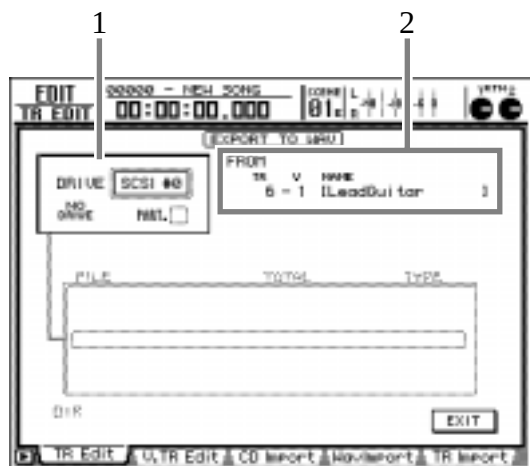
Parametro REGION

Specifica la regione che sarà scritta come un file WAV.

5 Usate il dial [DATA/JOG] o i tasti cursore per impostare i parametri e quindi premete il tasto [ENTER].

6 Spostate il cursore sul parametro TO DRIVE e premete il tasto [ENTER].

Appare il display seguente.



1 DRIVE

Selezionate il drive CD-RW interno o il dispositivo SCSI esterno.

B FROM

Se avete selezionato il menù TRACK o PART allo step 4, l'area TR indicherà il numero di traccia, l'area V indicherà il numero della traccia virtuale e l'area NAME indicherà il nome della traccia. Se avete selezionato il menù REGION, verrà visualizzato il nome della regione.

Se allo step 4 avete selezionato PART o REGION, la lunghezza selezionata verrà visualizzata sotto.

7 Spostate il cursore sull'area DRIVE, ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare il drive di destinazione della scrittura e premete il tasto [ENTER].

Se desiderate selezionare il drive interno CD-RW selezionate "ATAPI" oppure selezionate un numero di SCSI (SCSI ID) se intendete selezionare un dispositivo SCSI esterno.



Se come sorgente di scrittura vengono selezionate tutte le tracce, verrà visualizzato un messaggio di errore se tentate di selezionare il drive CD-RW come destinazione della scrittura.



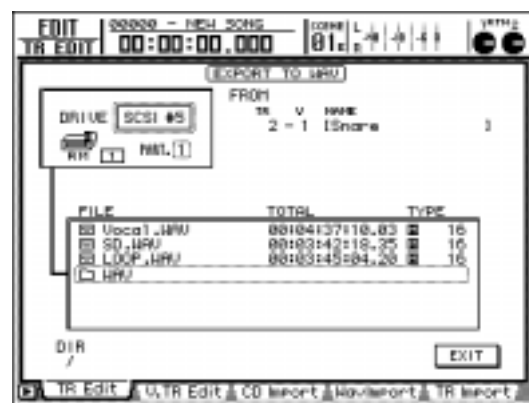
Se selezionate il drive CD-RW come destinazione della scrittura, prima di scrivere effettivamente i dati potete far eseguire un test di scrittura oppure confrontare i dati scritti con i dati sorgente per verificare che siano stati scritti correttamente. Queste impostazioni vengono fatte nell'area CD BACKUP/WAV-EXP MODE della pagina Prefer. 3 della videata UTILITY. Per i dettagli, vedere a pagina 268.

8 Se necessario, inserite il supporto (CD o MO) nel drive di destinazione della scrittura dei dati.

Se state scrivendo su un drive CD-RW, premete il tasto [SHIFT] + tasto [F2] per aprire la slitta del drive CD-RW ed inserite il CD-R/RW. Premete il tasto [SHIFT] + tasto [F1] e la slitta del CD-RW si chiude.

Se state scrivendo su un drive MO, inserite i supporti che sono stati formattati con il metodo FAT16.

Se avete selezionato un hard disk interno o un drive MO come destinazione della scrittura, appare il display seguente se il drive contiene già uno o più file WAV.



Nell'elenco sopra indicato, "□xxx" indica una directory più bassa (xxx = nome directory) e "□ . ." indica la directory immediatamente più alta. Potete passare tra le directory spostando il cursore su questi simboli e premendo il tasto [ENTER].

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

Verrà confermato il drive di destinazione, e ritornerete alla videata per la selezione dei vari parametri del comando EXPORT.

10 Se intendete assegnare un nome al file WAV, spostate il cursore sul pulsante TO FILE e premete il tasto [ENTER].

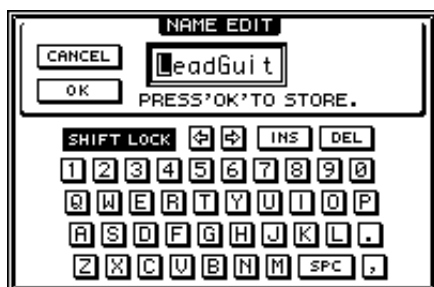
Appare una finestra popup che vi permette di inserire un nome per il file WAV. Inserite il nome del file, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER]. (Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, vedere a pagina 37.)

I caratteri utilizzabili in un nome di file sono limitati ai seguenti.

- **Quando scrivete su un CD-R/RW**
..... A-Z 0-9 _
- **Quando scrivete su supporti diversi dal CD-R/RW**
..... A-Z a-z 0-9 _ ! # & + - () .



- Per default, il nome del file sarà il nome della traccia o della regione più un'estensione del nome del file di .WAV.
- Non è possibile usare un punto all'inizio del nome del file.
- Se inserite qualsiasi carattere diverso da quelli sopra elencati, verranno convertiti in un segno di sottolineatura (_).
- Se per il parametro TRACK selezionate "AL", non sarà possibile editare il nome del file. Il nome del file sarà il nome della traccia più .WAV.



- 11** Se volete convertire le tracce audio a 24 bit in 16 bit una volta scritti, spostate il cursore sul pulsante TO SIZE e premete il tasto [ENTER].

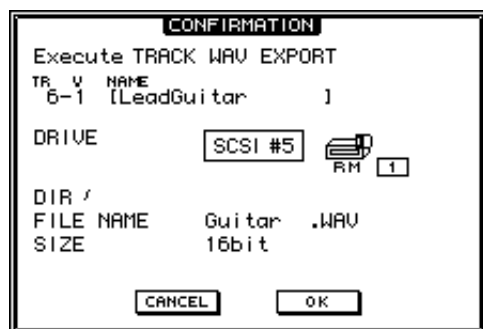
Se la song corrente utilizza la quantizzazione a 24 bit, potete specificare che gli 8 bit più bassi vengano scartati e che i dati vengano scritti come un file WAV a 16 bit. Usate il dial [DATA/JOG] per cambiare l'impostazione su 16 (bit) e premete il tasto [ENTER].



- *Tralasciate questo step se intendete esportare i dati come un file WAV a 24 bit.*
- *Se la song corrente è 16 bit, non è possibile cambiare l'impostazione del parametro TO SIZE.*

- 12** Spostate il cursore sul pulsante EXECUTE, e premete il tasto [ENTER].

Una finestra popup vi chiede di confermare l'operazione Export.



- 13** Per esportare il file WAV, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per rinunciare all'esportazione, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



Non è possibile interrompere l'operazione mentre viene esportato il file WAV.



- Se il dispositivo di destinazione per l'operazione export (MO o hard disk esterno) contiene un file con lo stesso nome, una finestra popup vi chiede se intendete sovrascrivere su quel file.
- Se è stato immagazzinato tutto sul CD-RW di destinazione, una finestra popup vi chiederà se vi sta bene cancellare il contenuto del CD. Spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER] per cancellare il supporto e quindi esportare i dati.
- Se impostate il parametro TRACK su "AL", i file WAV verranno scritti nell'ordine delle tracce da 1 a 16.
- Se viene usato completamente tutto lo spazio libero sul CD, l'esportazione delle tracce successive verrà interrotta ed esse non verranno scritte come file WAV.

Esportare tracce virtuali su file WAV

Ecco come usare la pagina V.TR Edit per esportare (scrivere) dati audio da una traccia virtuale da 1 a 8 della traccia specificata in un file WAV. La procedura base è essenzialmente la stessa della pagina TR Edit.

- 1** Premete il tasto [EDIT] → tasto [F2] (V.TR Edit).

Appare la pagina V.TR Edit della videata EDIT. Per i dettagli sul contenuto del display, consultare la pagina 116.

- 2** Usate i tasti REC TRACK SELECT [1]–[16] per selezionare la traccia (da 1 a 16) che contiene la traccia virtuale che intendete esportare.

Quando cambiate le tracce, i nomi della traccia e la visione delle tracce virtuali da 1–8 cambiano anch'essi.

- 3** Spostate il cursore sul menù TRACK se intendete scrivere i dati in unità Track, sul menù PART se intendete scrivere i dati in unità Part o sul menù REGION se intendete scrivere i dati in unità Region. Quindi premete il tasto [ENTER].

- 4** Spostate il cursore sul pulsante del comando EXPORT e premete il tasto [ENTER].

Appaiono i parametri del comando EXPORT.

- 5** Secondo il menù selezionato allo step 3, spostate il cursore sul parametro o sui parametri da impostare e premete il tasto [ENTER].

- Se avete selezionato il menù TRACK

Parametro TRACK

Selezionate la traccia virtuale che sarà scritta come un file WAV. Se la traccia virtuale selezionata è abbinata, verrà scritto un file WAV stereo.

- Se avete selezionato il menù PART

Parametro TRACK

Selezionate la traccia virtuale da 1 a 8 che verrà scritta come un file WAV. Se la traccia virtuale selezionata è abbinata, verrà scritto un file WAV stereo.

Parametro START

Specificate l'inizio dell'area che verrà scritta come un file WAV.

Parametro END

Specifica la fine dell'area che verrà scritta come un file WAV.

- Se avete selezionato il menù REGION

Parametro REGION

Specificate la regione che verrà scritta come un file WAV.

- 6** Usate il dial [DATA/JOG] oppure i tasti [CURSOR] per impostare i parametri e quindi premete il tasto [ENTER].

- 7** Spostate il cursore sul parametro TO DRIVE e premete il tasto [ENTER].

- 8** Spostate il cursore sull'area DRIVE situata nella parte superiore sinistra del display, ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare il drive di destinazione per la scrittura dati e premete il tasto [ENTER].

Se volete selezionare il drive CD-RW interno, selezionate "ATAPI". Se intendete selezionare un dispositivo SCSI esterno, selezionate uno SCSI ID.

- 9** Spostate il cursore sul pulsante EXIT e premete il tasto [ENTER].

Verrà confermato il drive di destinazione della scrittura, e ritornerete alla videata per la selezione dei vari parametri del comando EXPORT.

- 10** Se necessario, usate il parametro TO FILE e il parametro TO SIZE per cambiare il nome del file WAV e la sua quantizzazione (numero di bit).

Per i dettagli sui parametri TO FILE e TO SIZE, vedere da pagina 169 a 170.

- 11** Spostate il cursore sul pulsante EXECUTE, e premete il tasto [ENTER].

Una finestra popup vi chiederà di confermare l'operazione Export.

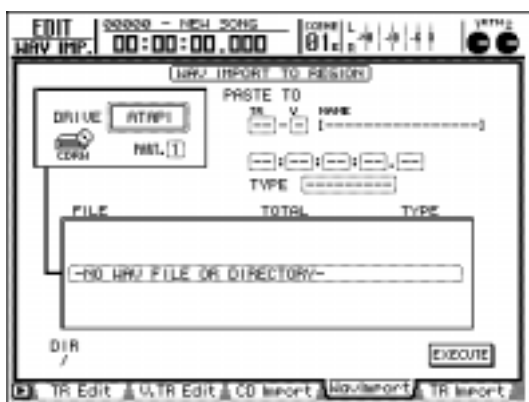
- 12** Per esportare il file WAV, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per rinunciare all'esportazione, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

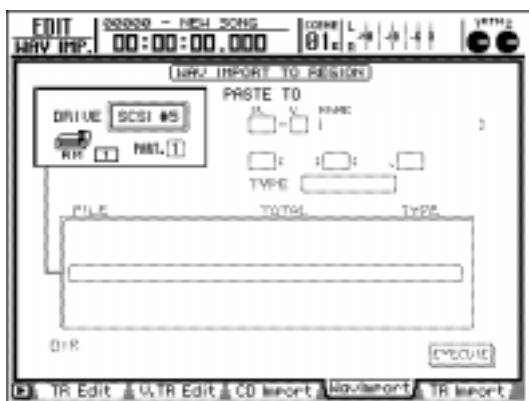
Caricare un file WAV in una traccia (importazione di un file WAV)

Ecco come caricare ed assegnare ad una traccia audio dell'AW2816 un file WAV memorizzato su CD-R/RW o MO oppure su un hard disk esterno. Ad esempio, ciò rappresenta un ottimo metodo per riportare sull'AW2816 i dati audio che sono stati editati usando un software di edit delle forme d'onda sul vostro computer oppure di usare i file WAV da un CD-ROM disponibile in commercio, da applicare ad una song dell'AW2816.

- 1 Premete il tasto [EDIT] → tasto [F4].
Appare la pagina WavImport della videata EDIT, in cui potete caricare i file WAV.

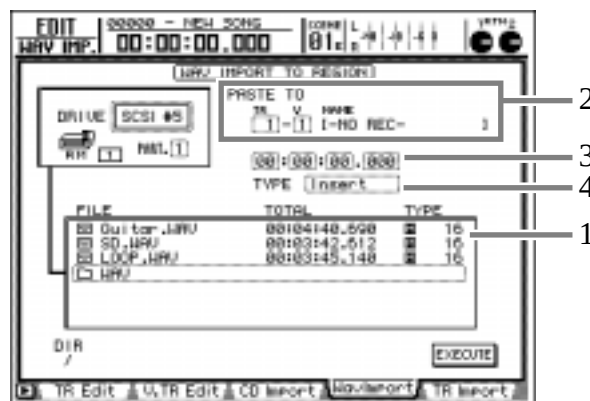


- 2 Spostate il cursore sull'area DRIVE nella parte superiore sinistra del display e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare il drive che contiene il file WAV. Inoltre, inserite il supporto nel drive sorgente per il caricamento.



- Se state importando un file WAV da CD-R/RW, premete il tasto [SHIFT] + [F2] (CD UNLOAD) per aprire la slitta del drive CD-RW ed inserite il supporto che contiene il file WAV.
- È anche possibile caricare un file WAV da un CD-ROM formato ISO9660 o CD-ROM modo misto o mixed (tracce di dati). Tuttavia non sono supportati i CD-ROM HFS (Macintosh) e sezioni di dati Extra CD.

- 3 Premete il tasto [ENTER].
L'AW2816 riconoscerà i file WAV del supporto inserito nel drive e mostrerà i file come segue.



- 1 **Elenco file**
Quest'area elenca i file WAV immagazzinati sul drive selezionato. La colonna FILE mostra il nome del file e la colonna TOTAL mostra la lunghezza del file WAV. La colonna TYPE visualizza un simbolo o per indicare se il file WAV è mono o stereo ed il numero a destra indica la quantizzazione del file (16/24 bit).
- B **PASTE TO**
Seleziona la traccia su cui il file WAV verrà assegnato.
- C **Punto specificato**
Specifica la locazione in cui il file WAV verrà posizionato nella traccia.
- D **TYPE**
Seleziona se il file WAV verrà inserito nella traccia (Insert) o sovrascritto (OverWrite).



Tip! Se è selezionato il drive CD-RW, la slitta si chiude non appena premete il tasto [ENTER], e l'AW2816 riconoscerà il supporto CD-R/RW.

4 Spostate il cursore sull'elenco dei file e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare i file WAV che intendete importare.

Se il file WAV desiderato si trova in un'altra directory, spostate il cursore sul simbolo  e premete il tasto [ENTER] per spostarvi sull'appropriata directory.



L'AW2816 riconosce soltanto i file che hanno la stessa frequenza di campionamento della song corrente e il cui nome di file termina con un'estensione di ".wav". Non verranno visualizzati altri file WAV nell'elenco.



- A prescindere dalla quantizzazione (numero di bit) della song corrente, possono essere caricati file WAV a 16 o a 24 bit. Se il file WAV ha una quantizzazione differente rispetto alla song corrente, la quantizzazione sarà convertita quando i dati vengono caricati. Non sono supportati i file WAV diversi da 16 o 24 bit.
- Spostate il cursore sul simbolo " . ." nell'elenco dei file e premete il tasto [ENTER] per ritornare alla directory immediatamente superiore.

5 Spostate il cursore sull'area PASTE TO e ruotate il controllo dial [DATA/JOG] per specificare il numero della traccia (area TR) e il numero della traccia virtuale (area V) per la traccia di destinazione dei dati da importare.

Se allo step 4 avete selezionato un file WAV stereo, potete selezionare coppie dispari/pari di numeri di traccia. In questo caso, verrà assegnato sempre lo stesso numero di traccia virtuale.

```

PASTE TO
TR  V  NAME
[9]-[2] [-NO REC-
]

00:00:00.000
TYPE [Insert]
  
```

6 Spostate il cursore sull'area della posizione ed usate il dial [DATA/JOG] per specificare la posizione nella traccia in cui verrà collocato il file WAV.

```

PASTE TO
TR  V  NAME
[9]-[2] [-NO REC-
]

00:01:10.015
TYPE [Insert]
  
```

7 Spostate il cursore sull'area TYPE. Se intendete inserire il file WAV nella traccia selezionate "Insert", oppure "OverWrite" se intendete sovrascrivere sui dati esistenti.

Se selezionate Insert, i dati audio che seguono la posizione specificata verranno fatti arretrare della lunghezza del file WAV.

```

PASTE TO
TR  V  NAME
[9]-[2] [-NO REC-
]

00:01:10.015
TYPE [OverWrite]
  
```

8 Quando avete completato tutte le impostazioni, spostate il cursore sul pulsante EXECUTE e premete il tasto [ENTER].

Una finestra vi chiederà di confermare l'esecuzione dell'operazione Import.



9 Per eseguire l'operazione Import, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per rinunciare all'operazione Import, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



Non è possibile interrompere l'operazione mentre si sta caricando un file WAV.



Dopo che il file WAV è stato caricato, potete premere il tasto [UNDO] per ritornare allo stato preesistente il caricamento.

Caricare un CD audio in una traccia (CD-DA Import)

I dati audio (CD-DA) da un CD inserito nel drive CD-RW possono essere caricati ed assegnati ad una traccia dell'AW2816. Ciò vi permette di caricare il materiale da CD campionati disponibili in commercio.



La copia o il riutilizzo non autorizzato di musica disponibile in commercio o di dati di suono è vietata tranne che per uso personale o altro uso consentito dalle leggi sul copyright.

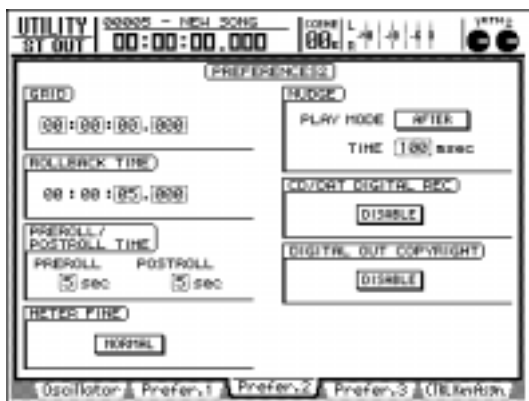


Oltre ai CD audio convenzionali, potete caricare i dati audio da un CD-ROM modo misto o mixed (traccia 2 o successiva) oppure una traccia audio Extra di CD (prima sessione).

Abilitazione del caricamento CD-DA

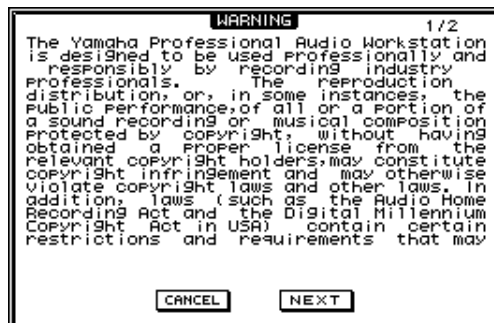
Quando l'AW2816 si trova nella condizione di default, il caricamento CD-DA non è possibile. Usate la procedura seguente per abilitare le operazioni di importazione CD-DA.

- 1 Premete il tasto [UTILITY] → tasto [F3].
Appare la pagina Prefer. 3 della videata UTILITY.



- 2 Spostate il cursore sul pulsante DISABLE nell'area CD/DAT DIGITAL REC e premete il tasto [ENTER].

Apparirà un avvertimento riguardante il copyright. Spostate il cursore sul pulsante NEXT e premete il tasto [ENTER] per continuare sulla seconda pagina.



- 3 Dopo aver letto e compreso il messaggio di avvertimento, spostate il cursore sul pulsante YES nella seconda pagina e premete il tasto [ENTER].

Il display del pulsante cambierà in "ENABLE", e saranno possibili le operazioni di importazione CD-DA.



Quando intendete immettere segnali digitali protetti dalla copiatura dal jack DIGITAL STEREO IN o dalla scheda digitale I/O installata nello slot OPTION I/O, dovrete commutare il pulsante CD/DAT DIGITAL REC su ENABLE.

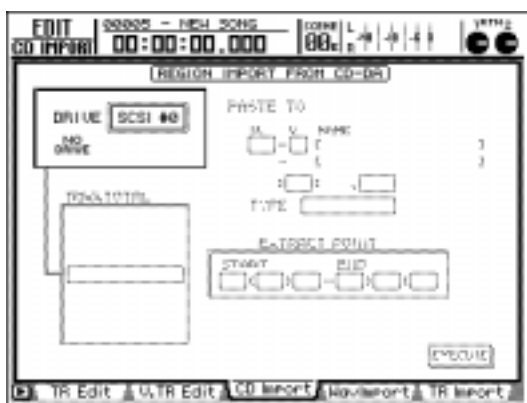
Caricare i dati CD-DA e assegnarli ad una traccia

- 1 Caricate una song esistente dall'hard interno (o create una nuova song con una frequenza di campionamento di 44.1 kHz). I dati CD-DA possono essere soltanto assegnati ad una traccia di una song con frequenza di campionamento di 44.1 kHz.



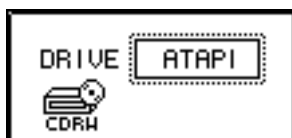
Potete anche importare i dati CD-DA in una song a 24 bit. In questo caso, i dati CD-DA verranno convertiti in dati audio a 24 bit.

- 2 Premete il tasto [EDIT] → tasto [F3]. Appare la pagina CD Import della videata EDIT, dove potete caricare i dati CD-DA.



- 3 Spostate il cursore sull'area DRIVE nella parte superiore sinistra del display e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare un drive CD-RW.

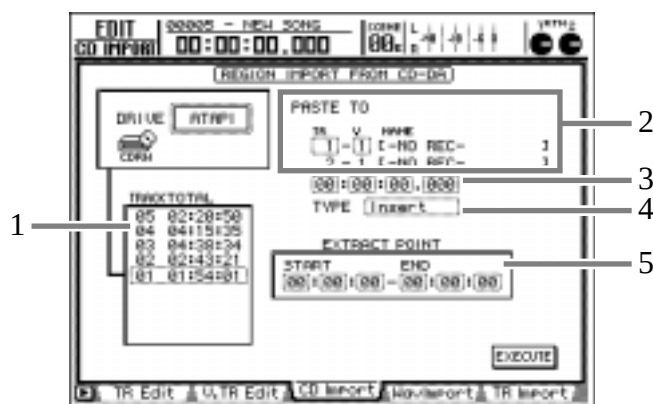
Per selezionare il drive interno CD-RW selezionate "ATAPI" oppure il corrispondente numero di identificazione SCSI ID per selezionare un drive CD-RW esterno.



- 4 Premete [SHIFT] + [F2] (CD UNLOAD). Si apre la slitta del drive CD-RW.

- 5 Inserite il supporto nella slitta del drive CD-RW e premete il tasto [SHIFT] + [F1] (CD LOAD).

La slitta del drive CD-RW si chiude e il display cambia come segue.



- Track list**
Elenco delle tracce audio del CD inserito nel drive.
 - PASTE TO**
Seleziona la traccia in cui i dati CD-DA verranno assegnati.
 - Punto da specificare**
Specifica la posizione nella traccia in cui i dati CD-DA verranno assegnati.
 - TYPE**
Specifica se i dati CD-DA verranno inseriti nella traccia (Insert) o sovrascritti (OverWrite).
 - EXTRACT POINT**
Usate le impostazioni START ed END per specificare la gamma che verrà in effetti caricata dall'audio selezionato al punto 1.
- 6 Spostate il cursore sull'elenco delle tracce e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare la traccia audio CD che verrà caricata.
 - 7 Spostate il cursore sull'area EXTRACT POINT, ed usate i tasti CURSOR [◀]/[▶] e il dial [DATA/JOG] per specificare l'inizio (START) e la fine (END) del range che verrà caricato.
START ed END possono essere specificati con unità di minuti/secondi/frame (1/75 secondi).

- 8** Spostate il cursore sull'area PASTE TO e ruotate il dial [DATA/JOG] per specificare il numero di traccia (area TR) e il numero della traccia virtuale (area V) della traccia in cui i dati verranno caricati.

Poiché i dati CD-DA sono sempre caricati in stereo, il numero della traccia verrà selezionato come una coppia dispari/pari. Lo stesso numero di traccia virtuale sarà sempre assegnato ad entrambe le tracce.

```
PASTE TO
TR  V  NAME
15-1 C-NO REC-
16-1 C-NO REC-
00:00:00.000
TYPE Insert
```

- 9** Spostate il cursore sull'impostazione del punto della locazione ed usate il dial [DATA/JOG] per specificare la posizione nella traccia in cui verranno posizionati i dati audio CD-DA.

```
PASTE TO
TR  V  NAME
15-1 C-NO REC-    ]
16-1 C-NO REC-    ]
00:02:28.051
TYPE Insert
```

- 10** Spostate il cursore sull'area TYPE e selezionate "Insert" se volete inserire i dati CD-DA nella traccia, oppure "OverWrite" se intendete sovrascrivere sui dati esistenti.

Se selezionate "Insert" i dati audio dopo la posizione specificata verranno retrocessi secondo la lunghezza dei dati CD-DA caricati.

- 11** Quando avete finito di effettuare tutte le regolazioni, spostate il cursore sul pulsante EXECUTE e premete il tasto [ENTER].

Una finestra di popup vi chiederà di confermare l'operazione Import CD-DA.



- 12** Per eseguire l'operazione, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per rinunciare all'operazione import, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



Non è possibile interrompere l'operazione Import CD-DA quando è in corso.



- Il tempo occorrente per il caricamento dei dati CD-DA dipende dalla velocità di lettura che è impostata alla pagina Disk Util. della videata FILE (→P.248).
- Dopo che il caricamento è completato, potete premere il tasto [UNDO] per ritornare allo stato precedente il caricamento.

Suonare un CD audio (CD Play)

Per il playback di un audio CD o CD-R/RW convenzionale in cui siano stati scritti dei dati, è possibile usare un drive CD-RW interno o esterno (funzione CD Play).



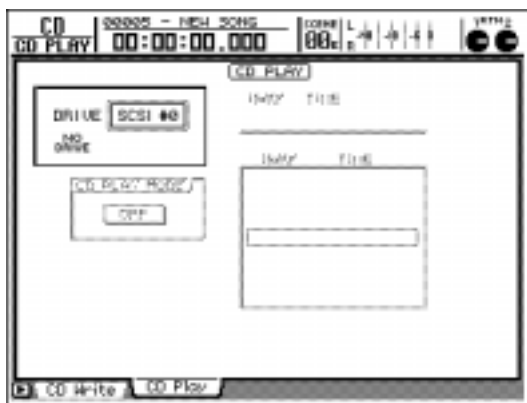
Non è possibile suonare supporti CD-R che non siano stati finalizzati.



La funzione CD Play è anche in grado di suonare audio da un CD-ROM modo misto o mixed (solo traccia 2 e successive) o CD Extra (solo prima sessione).

1 Premete il tasto [CD] → tasto [F2].

Appare la pagina CD Play, dove potete usare un drive CD-RW per effettuare il playback di un CD audio.



2 Spostate il cursore sull'area DRIVE nella parte superiore del display, usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il drive CD-RW e premete il tasto [ENTER].



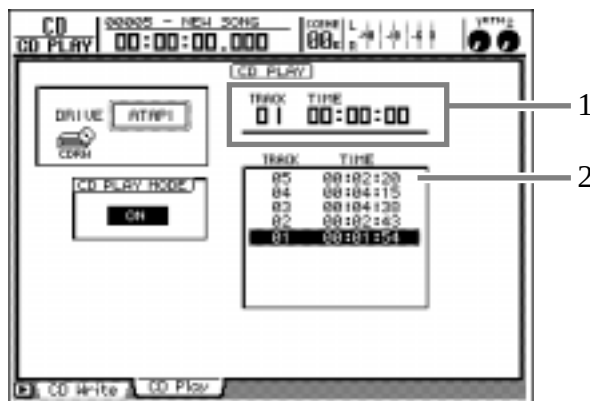
3 Premete il tasto [SHIFT] + tasto [F2]. Si apre la slitta del drive CD-RW.

4 Inserite nella slitta il CD audio che intendete suonare, e premete il tasto [SHIFT] + tasto [F1].

La slitta del drive si chiude.

5 Spostate il cursore sul pulsante nell'area CD PLAY MODE, e premete il tasto [ENTER].

Il pulsante dell'area CD PLAY MODE cambia da OFF in ON, e la funzione CD Play verrà attivata. Il display mostra le informazioni di traccia per il CD che è inserito nel drive CD-RW.



A Quest'area indica il numero di traccia selezionato in quel momento (area TRACK) e il tempo trascorso (area TIME).

B Quest'area elenca i numeri di traccia sul CD (area TRACK) e la lunghezza di ciascuna traccia (area TIME).



Non è possibile passare ad un'altra videata mentre è in funzione CD Play.

6 Premete il tasto PLAY [▶] per suonare una traccia o il tasto STOP [■] per fermare l'esecuzione.

Durante il playback, l'uscita audio del drive CD-RW verrà inviato direttamente al canale di uscita stereo. Usate il fader STEREO per regolare il volume.

Quando è attiva la funzione CD Play, i tasti della sezione trasporto avranno le seguenti funzioni.

Tasto	Funzione
Tasto PLAY [▶]	Suona il CD audio
Tasto STOP [■]	Blocca il CD audio
Tasti FF [▶▶]/REW[◀◀]	Avanzamento veloce/riavvolgimento
Tasti [◀◀]/[▶▶]	Seleziona le tracce

* I tasti FF [▶▶]/REW[◀◀] possono essere usati soltanto quando il CD audio è bloccato. Le operazioni di avanzamento veloce e di riavvolgimento verranno eseguite solo mentre continuate a premere i tasti FF [▶▶] o REW[◀◀].



Potete selezionare le tracce anche spostando il cursore sull'elenco nel lato destro del display ed usando il dial [DATA/JOG] e il tasto [ENTER].



- Mentre è attivata la funzione CD Play, non verranno inviati al bus stereo altri segnali salvo l'uscita audio del drive CD-RW.
- Mentre un CD audio è in esecuzione, l'indicatore di accesso nella sezione del display lampeggia.

- 7** Per disattivare la funzione CD Play, spostate il cursore sul pulsante nell'area CD PLAY MODE e premete il tasto [ENTER].

Questo capitolo spiega la funzione Mastering che vi permette di usare il drive CD-RW per creare un CD audio.

Informazioni di base

L'AW2816 può scrivere i dati audio dalla traccia stereo di una song su un supporto CD-R/RW nel formato CD-DA. I supporti CD-R/RW che sono stati scritti in questo modo possono essere rieseguiti in playback su un drive o lettore CD-RW oppure su un lettore CD convenzionale, come se si trattasse di un CD audio.



Alcuni lettori CD o drive CD-ROM che non supportano i CD-R/RW possono non essere in grado di suonare i CD-R/RW in cui sono stati scritti i dati audio.

Tracce stereo masterizzabili

Per eseguire la masterizzazione, selezionate una o più song che contengono le tracce stereo che intendete scrivere, e scrivete queste tracce stereo sul CD-R/RW. Tuttavia, per poter essere utilizzabile per la masterizzazione, la song deve avere una quantizzazione di 16 o 24 bit ed una frequenza di campionamento di 44.1 kHz, deve essere salvata su hard disk interno e la traccia stereo deve essere lunga più di quattro secondi.



- *La masterizzazione non può essere eseguita per una traccia stereo che è parte di una song la cui frequenza di campionamento è 48 kHz.*
- *Nel caso di una traccia stereo a 24 bit/44.1 kHz, gli 8 bit inferiori vengono scartati quando si scrivono i dati, convertendo la traccia in dati a 16 bit/44.1 kHz.*

Supporti utilizzabili con il drive CD-RW

Un drive CD-RW supporta due tipi: i "CD-R" che consentono ai dati di essere immagazzinati e solo aggiunti, e i "CD-RW" che consentono la cancellazione e la riscrittura dei dati immagazzinati. Questi due tipi di supporti hanno le seguenti caratteristiche.

• CD-R

I CD-R consentono la memorizzazione dei dati e l'aggiunta di dati da memorizzare in un secondo momento. I dati che sono stati scritti non possono essere cancellati e riscritti. I CD-R sono disponibili principalmente con capacità da 650 MB e 700 MB.

I CD-R in cui i dati audio sono stati scritti mediante la funzione mastering dell'AW2816 possono essere suonati sui drive CD-RW e sulla maggior parte dei lettori CD una volta che è stata eseguita l'operazione "Finalize".

• CD-RW

I CD-RW consentono ai dati registrati di essere cancellati e riscritti. Non consentono l'aggiunta di ulteriori dati, come accade per i CD-R. La maggior parte dei CD-RW è disponibile con capacità di 650 MB.

I CD-RW su cui sono stati scritti i dati audio mediante la funzione mastering dell'AW2816 possono essere suonati sui drive CD-RW e su alcuni lettori CD. Tuttavia, al momento, dovrete sapere che la maggior parte dei lettori CD non supporta i CD-RW.

Track At Once e Disc At Once

I dati possono essere scritti sui CD-R/RW in uno dei seguenti modi.

- Track At Once**
Questo metodo scrive i dati in unità di tracce (aree sul CD su cui sono scritti i singoli item dei dati audio) e può essere usato solo per i CD-R.
Quando il metodo Track At Once viene usato per scrivere i dati sui supporti CD-R, l'elaborazione avrà una pausa dopo che viene scritta ogni traccia, e ciò crea approssimativamente due secondi di silenzio fra ciascuna traccia. I CD-R che sono stati scritti usando questo metodo consentono l'aggiunta successiva di ulteriori dati audio.
Perché i CD-R scritti con il metodo Track At Once siano suonabili su un drive CD-RW o su un lettore CD convenzionale, deve essere eseguito un procedimento chiamato "Finalize" o finalizzazione sul disco per scrivere informazioni come locazioni o posizioni di traccia. Tuttavia, una volta finalizzato il CD-R, non è possibile scrivere su di esso ulteriori dati.

- Disc At Once**
Questo metodo scrive i dati per tutte le tracce in una sola volta, e può essere usato sia per i CD-R che per i CD-RW. A differenza del metodo Track At Once, l'elaborazione non avrà alcuna pausa fra le tracce anche se vengono scritte più tracce, ma continuerà fin quando tutti i dati sono stati scritti. Per tale ragione, non verrà creato del silenzio fra le tracce.
Poiché i CD-R/RW scritti usando il metodo Disc At Once vengono finalizzati automaticamente, possono essere rieseguiti senza ulteriore preparazione su un drive CD-RW o su un lettore CD tradizionale. Tuttavia, dati aggiuntivi non possono essere registrati sui CD-RW o sui CD-R che utilizzano il metodo Disc At Once.

La tabella seguente mostra come i dischi CD-R/RW su cui sono registrati i dati audio sono compatibili con i drive CD-RW e i lettori CD.

Registrazione			Playback	
			Drive CD-RW	Lettori CD
CD-R	Disc At Once (Finalizzati automaticamente)		⊙ Nessun silenzio fra le tracce	○ Nessun silenzio fra le tracce
	Track At Once	Finalizzati	⊙ Due secondi di silenzio fra le tracce	○ Due secondi di silenzio fra le tracce
		Non finalizzati	× (si possono aggiungere ulteriori dati)	×
CD-RW	Disc At Once (Finalizzati automaticamente)		⊙ Nessun silenzio fra le tracce	q Nessun silenzio fra le tracce
	Track At Once		I CD-RW non supportano il metodo Track At Once.	

- ⊙: playback possibile
- : playback possibile sulla maggior parte dei modelli
- q: playback possibile solo su alcuni modelli
- ×: playback non possibile

Controllo dello spazio libero sull'hard disk interno

Per poter eseguire l'operazione Mastering, cioè la masterizzazione, bisogna che l'hard disk interno abbia molto più spazio dei dati da scrivere sul CD-RW. Potete usare la seguente procedura per controllare lo spazio disponibile sull'hard disk interno.

1 Caricate una song a 16 bit/44.1 kHz come song corrente.

Se sull'hard disk non vi è una song di questo tipo, createne una nuova a 16 bit/44.1 kHz.

2 Premete il tasto REC TRACK SELECT [ST] per mettere la traccia stereo nel modo record-ready.

3 Premete il tasto [METER] → tasto [F2] per visualizzare la pagina Meter 2 della videata METER.

L'area REMAIN nella parte superiore del display indicherà il tempo residuo che può essere registrato sulla traccia stereo (ore/minuti). Ad esempio, se intendete creare un CD da 60 minuti, accertatevi che vi sia almeno un tempo residuo di 60 minuti (un'ora).



Se non vi è abbastanza disponibilità di spazio, provate ad eseguire l'operazione Song Optimize per eliminare i dati audio non usati. Se lo spazio ancora non è sufficiente, effettuate un backup di tutte le song, eliminate qualsiasi traccia virtuale non sia assegnata alle tracce correnti e quindi eseguite l'operazione Song Optimize. Per i dettagli su questa operazione, consultate il Capitolo 10. "Gestione delle song".

Impostazione del modo mastering

L'AW2816 vi permette di eseguire un "test di scrittura" prima di scrivere effettivamente i dati da masterizzare, per controllare se si verificano errori durante il trasferimento dati. Con l'impostazione di default dell'AW2816, il test di scrittura è disattivato, ma potete cambiare questa impostazione, se lo desiderate.

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



2 Se intendete eseguire un test di scrittura prima dell'operazione di masterizzazione, attivate (On) il pulsante TEST e il pulsante WRITE nell'area MASTERING MODE.



- Se attivate (On) il pulsante TEST e disattivate (Off) il pulsante WRITE, verrà eseguito solo il test di scrittura, senza eseguire la masterizzazione. Non è possibile escludere entrambi i pulsanti TEST e WRITE.
- Quando usate la masterizzazione per la prima volta, vi raccomandiamo di attivare (On) il pulsante TEST per controllare se vi sono eventuali problemi con l'hard disk e se la velocità di scrittura del drive CD-RW è impostata correttamente.

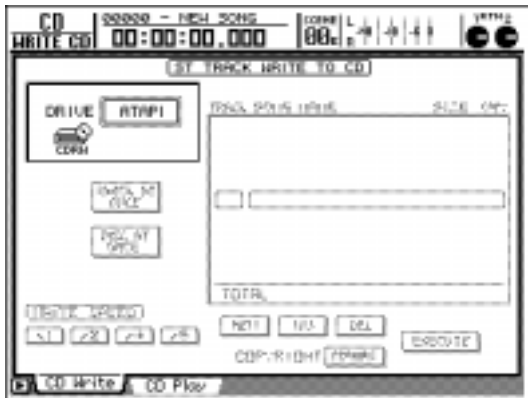
Eseguire la masterizzazione

Ecco come usare la funzione mastering per scrivere i dati della traccia stereo su un CD-R/RW.



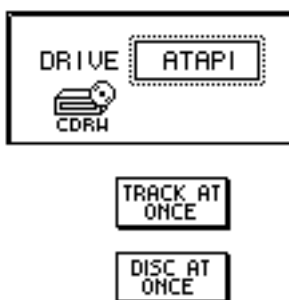
Se intendete scrivere la traccia stereo sul CD immediatamente dopo la sua registrazione, dovete prima salvare la song corrente.

- 1** Premete il tasto [CD] → tasto [F1].
Appare la pagina CD Write della videata CD.



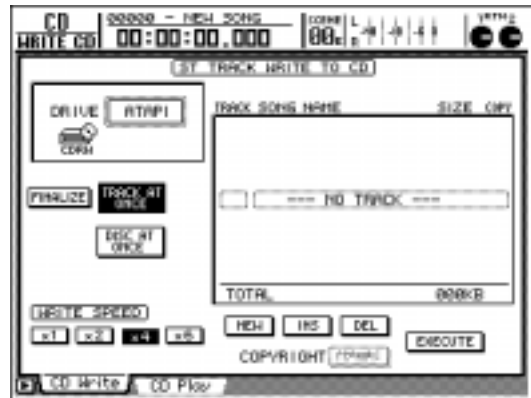
- 2** Spostate il cursore sull'area DRIVE nella parte superiore sinistra del display ed usate il dial [DATA/JOY] per selezionare il drive CD-RW, e premete il tasto [ENTER].

Se state usando un drive interno CD-RW selezionate "ATAPI", oppure selezionate l'appropriata SCSI ID se state usando un drive CD-RW esterno. Quando premete il tasto [ENTER], diventeranno disponibili i pulsanti TRACK AT ONCE e DISK AT ONCE.



- 3** Premete il tasto [SHIFT] + il tasto [F2].
La slitta del drive CD-RW selezionato si apre.
- 4** Inserite il supporto CD-R/RW nella slitta e premete il tasto [SHIFT] + il tasto [F1].
La slitta del drive CD-RW si chiude.
- 5** Spostate il cursore sul pulsante TRACK AT ONCE se intendete registrare usando il metodo Track At Once, oppure sul pulsante DISC AT ONCE se intendete registrare con il metodo Disc At Once. Quindi premete il tasto [ENTER].

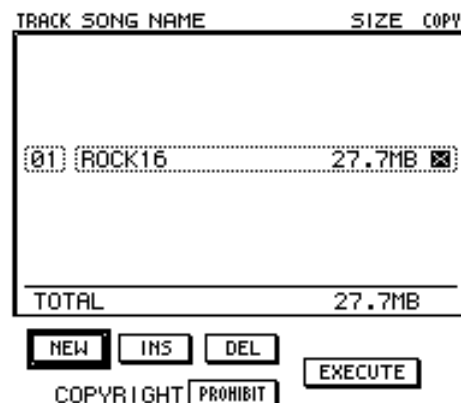
Se è stato inserito il supporto CD-R, saranno disponibili per la selezione entrambi i pulsanti TRACK AT ONCE e DISC AT ONCE. Se è stato inserito un CD-RW, sarà disponibile soltanto il pulsante DISC AT ONCE. Appare la videata sotto riportata se inserite il supporto CD-R, spostate il cursore sul pulsante TRACK AT ONCE e premete il tasto [ENTER].



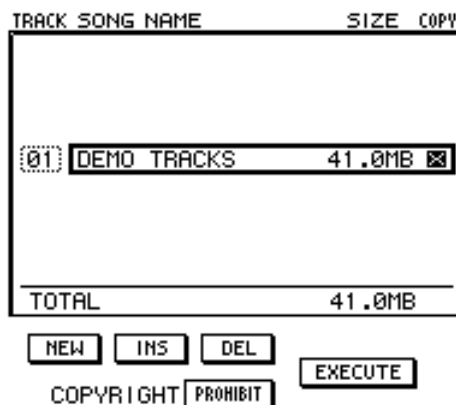
Se inserite un CD-RW registrato precedentemente, spostate il cursore sul pulsante DISC AT ONCE e premete il tasto [ENTER]; appare una finestra popup che vi chiede di confermare la cancellazione del CD-RW. Se intendete cancellare i dati registrati precedentemente e continuare con l'operazione di masterizzazione, spostate il cursore sul pulsante OK. Se desiderate cancellare la masterizzazione, spostate il cursore sul pulsante CANCEL. Quindi premete il tasto [ENTER].

- 6** Spostate il cursore sul pulsante NEW situato nella parte inferiore del display e premete il tasto [ENTER].

L'elenco nel lato destro del display mostra le informazioni per la traccia stereo che sarà scritta nel numero di traccia 1 del CD (il nome della song che include quella traccia stereo, la dimensione dei dati della traccia stereo e le impostazioni di protezione da copiatura).



- 7** Spostate il cursore sulle informazioni della traccia stereo nell'elenco ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la traccia stereo che volete scrivere sulla traccia 1.

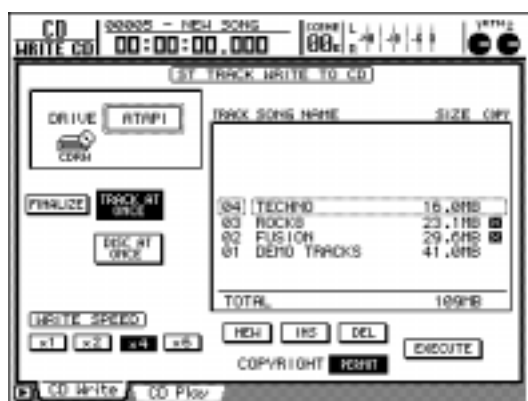


Nell'elenco, non è possibile selezionare le tracce stereo che sono parte di una song con frequenza di campionamento di 48 kHz oppure la traccia stereo di una song corrente che non sia salvata sull'hard disk. Inoltre vi possono essere dei casi in cui non sarà possibile selezionare la traccia stereo di una song che non è stata ottimizzata. (Per i dettagli sull'operazione Optimize, vedere a pagina 154).

- 8** Se volete consentire la copiatura digitale della traccia che avete selezionato allo step 7, spostate il cursore sul pulsante COPYRIGHT situato nella parte inferiore dello schermo e premete il tasto [ENTER].

Il pulsante COPYRIGHT specifica se i flag che proibiscono la copia verranno scritti nel canale sub-code del CD. Se il pulsante è impostato su PROHIBIT, la colonna COPY della traccia corrispondente mostrerà il simbolo e la copiatura digitale della traccia non sarà possibile. Se spostate il pulsante COPYRIGHT sull'impostazione PERMIT, la copiatura digitale della traccia sarà consentita.

- 9** Ripetete gli step da 6 a 8 per selezionare le tracce stereo che intendete scrivere sui numeri di traccia 2 e successivi sul CD.



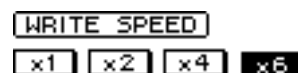
- Se spostate il cursore sul pulsante NEW e premete il tasto [ENTER], dopo l'ultimo numero di traccia ne verrà aggiunta una nuova.
- Se usate il pulsante INS anziché il pulsante NEW, prima del numero della traccia selezionata verrà inserita una nuova traccia.
- Se usate il pulsante DEL, dall'elenco verrà eliminato il numero della traccia selezionata in quel momento.



Quando usate il pulsante NEW o INS per aggiungere un numero di traccia, la stessa traccia stereo sarà sempre selezionata come impostazione iniziale. State attenti a non selezionare inavvertitamente due volte la stessa traccia stereo.

- 10** Se necessario, usate i pulsanti WRITE SPEED nella parte inferiore sinistra del display per specificare la velocità di scrittura.

I pulsanti x1/x2/x4/x6 corrispondono alle velocità di scrittura singola, doppia, quadrupla e sestupla. Normalmente dovreste selezionare la velocità massima che il vostro drive CD-RW può supportare.



Se durante la scrittura si manifestano ripetutamente degli errori, selezionate una velocità di scrittura inferiore.

- 11** Quando avete finito di selezionare tutte le tracce stereo che verranno scritte sul CD, spostate il cursore sul pulsante EXECUTE nella parte inferiore destra del display e premete il tasto [ENTER].

Appare una finestra popup che vi chiede di confermare l'esecuzione dell'operazione di masterizzazione.



12 Per eseguire l'operazione di scrittura, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per cancellare senza eseguire, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER]. Mentre i dati vengono scritti, una finestra popup mostra il tempo residuo stimato e il progresso dell'operazione. Quando la scrittura è completata, la slitta del CD-RW si apre automaticamente.



Tip! Se è stato attivato il test di scrittura, esso verrà eseguito per primo e quindi verranno scritti i dati. Se durante il test si è rilevato un problema, verrà visualizzato un messaggio.

Gli step successivi differiscono come segue, secondo il metodo usato: Track At Once o Disc At Once.

■ Quando si usa Track At Once

Quando è completata la scrittura usando il metodo Track At Once, una finestra popup vi chiede se intendete finalizzare il supporto (Finalize).



Se intendete finalizzare il disco, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER]. La slitta del CD-RW si chiude automaticamente e il disco verrà finalizzato.

Se non volete finalizzare il disco, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER]. In questo caso, sul supporto CD-R espulso potranno essere aggiunti in seguito altri dati audio.

Se avete selezionato il pulsante CANCEL, appare la seguente finestra popup, che vi chiede se volete scrivere ancora su altri supporti.



Se intendete creare un altro disco con il contenuto dell'elenco indicato allo step 9, inserite un nuovo disco CD-R, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER]. La slitta del CD-RW si chiude automaticamente e verrà rieseguita la scrittura.

■ Quando si usa Disc At Once

Una volta completata la scrittura mediante il metodo Disc At Once, una finestra popup vi chiede se intendete scrivere ancora su un nuovo supporto.



Se intendete creare un altro disco con lo stesso contenuto, inserite un nuovo CD-R/RW, spostate il cursore sul pulsante OK, e premete il tasto [ENTER]. La slitta del drive CD-RW si chiude automaticamente e la scrittura verrà rieseguita.

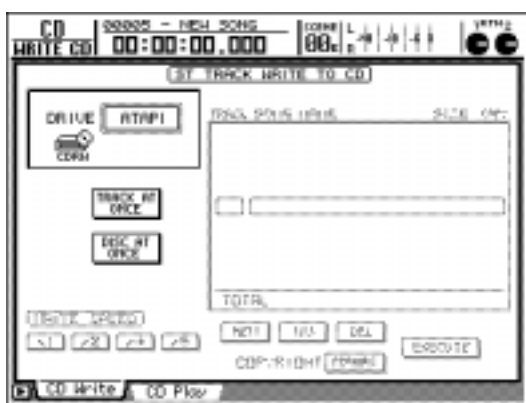


Tip! Quando la scrittura viene eseguita più volte in successione, l'elaborazione del secondo disco e di quelli successivi impiega meno tempo di quello che è stato necessario per il primo.

Finalizzare un disco

Se il supporto CD-R è stato scritto usando il metodo Track At Once, da altre tracce stereo possono essere aggiunti i dati finché il disco non è stato finalizzato. Tuttavia, i supporti che non sono stati ancora finalizzati non possono essere suonati su un drive CD-RW o su un lettore CD convenzionale. Per far sì che un CD-R diventi suonabile su un lettore CD, usate la seguente procedura per finalizzarlo.

- 1 Premete il tasto [CD] → tasto [F1].
Appare la pagina CD Write della videata CD. Accertatevi che sia selezionato CD-RW nell'area DRIVE situata nella parte superiore sinistra del display.

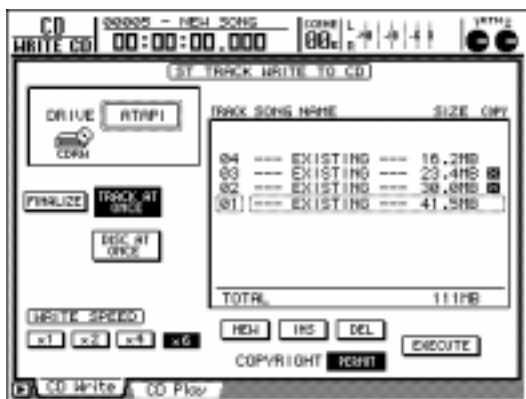


- 2 Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [F2] per aprire la slitta del drive del CD-RW ed inserire il supporto CD-R per finalizzarlo.

Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [F1] per chiudere la slitta.

- 3 Spostate il cursore sul pulsante TRACK AT ONCE e premete il tasto [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 sul supporto CD-R.



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

Una finestra popup vi chiede di confermare l'esecuzione dell'operazione Finalize.



- 5 Per eseguire l'operazione Finalize, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per annullare l'esecuzione dell'operazione Finalize, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



Non è possibile interrompere l'operazione Finalize in corso.

Questo capitolo spiega come può essere usata l'interfaccia MIDI sull'AW2816.

Cosa potete fare con la MIDI

Sull'AW2816 potete usare la MIDI per fare le seguenti operazioni.

- **Sincronizzazione con dispositivi esterni**

I segnali di sincronizzazione come l'MTC (MIDI Time Code) o il Clock MIDI possono essere inviati dall'AW2816 ad un dispositivo MIDI esterno come un computer o un sequencer MIDI, per sincronizzare il funzionamento del dispositivo MIDI esterno con la song dell'AW2816. (L'AW2816 può anche ricevere l'MTC.)

- **Azionare le funzioni di trasporto/selezionare le tracce di registrazione**

I messaggi MMC (MIDI Machine Control) possono essere trasmessi all'AW2816 da un computer o da altro dispositivo MIDI esterno, per controllare a distanza le funzioni di trasporto dell'AW2816 oppure per abilitare/disabilitare le tracce per la registrazione.

- **Selezione scene**

Quando sull'AW2816 viene richiamata una scena, può essere trasmesso un program change ad un dispositivo MIDI esterno. Per contro i program change possono essere trasmessi da un dispositivo esterno MIDI all'AW2816 per richiamare su di esso le scene.

- **Controllo dei parametri mix**

Quando operate con i parametri interni dell'AW2816 come fader e pan, messaggi di control change o system exclusive possono essere trasmessi ad un dispositivo esterno. Questi messaggi possono essere trasmessi anche da un dispositivo esterno all'AW2816, per controllare i parametri dell'AW2816.

- **Funzioni MIDI Remote**

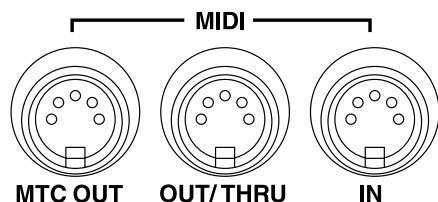
I fader 1–8 e i tasti [ON] 1–8 dell'AW2816 possono essere usati per trasmettere messaggi MIDI assegnati precedentemente per controllare a distanza un generatore di suono MIDI o altro dispositivo esterno.

- **Bulk Dump**

Impostazioni interne come librerie e memorie di scena possono essere trasmesse come bulk data e immagazzinate su un dispositivo esterno come un sequencer MIDI. Ritrasferendo all'AW2816 i bulk data memorizzati, le sue impostazioni interne possono essere riportate su una condizione preesistente.

Porte MIDI e connettore TO HOST

L'AW2816 possiede i seguenti connettori per lo scambio dei messaggi MIDI con dispositivi esterni.



● Porta MIDI IN

Questa porta riceve i messaggi MIDI come program change, control change e dati esclusivi di sistema.

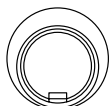
● Porta MIDI OUT/THRU

Commutando un'impostazione interna, potete far funzionare questa porta sia come porta MIDI OUT che MIDI THRU. Quando è usata come MIDI OUT, questa porta trasmette i messaggi MIDI che sono stati prodotti all'interno dell'AW2816, come i program change, i control change e il clock MIDI. Quando viene usata come porta MIDI THRU, essa ritrasmette i messaggi MIDI ricevuti alla porta MIDI IN. (In questo caso, nessuno dei messaggi MIDI prodotti all'interno dell'AW2816 verrà trasmesso.)

● Connettore MTC OUT

Questo è un connettore di uscita dedicato per l'MTC (MIDI Time Code). L'MTC verrà sempre trasmesso da questo connettore, qualunque siano le impostazioni interne.

TO HOST



● Connettore TO HOST

Un cavo da acquistare separatamente può essere usato per collegare questo connettore alla porta seriale del vostro computer, consentendo la trasmissione di messaggi MIDI fra l'AW2816 e il vostro computer. Il trasferimento bi-direzionale dei dati può essere eseguito su un unico cavo collegato al connettore TO HOST.

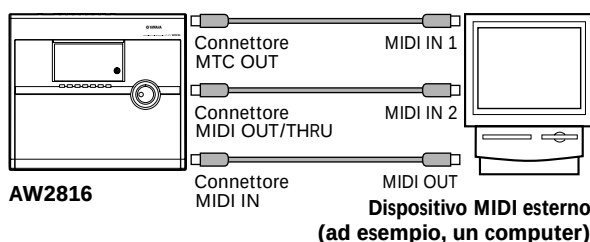


Il connettore TO HOST non può essere usato contemporaneamente alle porte MIDI IN e MIDI OUT/THRU.

Impiego dei connettori MIDI per collegare l'AW2816 a dispositivi esterni

Effettuare i collegamenti

Se volete trasferire i messaggi MIDI tra l'AW2816 ed un dispositivo esterno munito di connettori o porte MIDI, usate i cavi MIDI da acquistare a parte per effettuare i seguenti collegamenti.



● Per inviare messaggi dall'AW2816 ad un dispositivo esterno

Collegate la porta MIDI OUT/THRU dell'AW2816 alla porta MIDI IN del dispositivo esterno.

● Per inviare messaggi dal dispositivo esterno all'AW2816

Collegate la porta MIDI OUT del dispositivo esterno alla porta MIDI IN dell'AW2816.

● Per trasmettere l'MTC dall'AW2816 ad un dispositivo esterno

Collegate il connettore MTC OUT dell'AW2816 alla porta MIDI IN del dispositivo esterno.



Il connettore MTC OUT dell'AW2816 è un connettore MIDI speciale usato per trasmettere l'MTC (MIDI Time Code) quando volete che l'AW2816 ed un dispositivo esterno funzionino in sincronismo.

Abilitare la porta MIDI IN e MIDI OUT/THRU

Ecco come potete cambiare le impostazioni interne in modo che le porte MIDI IN e MIDI OUT/THRU dell'AW2816 possano essere usate per trasmettere e ricevere messaggi MIDI.

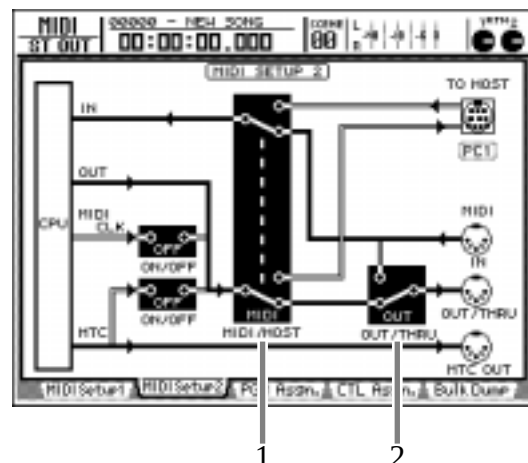


Il connettore MTC è sempre abilitato, qualunque sia l'impostazione interna.

1

Premete il tasto [MIDI] → tasto [F2].

Appare la pagina MIDI Setup 2 della videata MIDI. In questa pagina potete specificare come i messaggi MIDI debbano fluire all'interno dell'AW2816.



1 Interruttore MIDI/HOST

Questo interruttore seleziona se per immettere ed emettere messaggi MIDI verranno usate le porte MIDI (MIDI) oppure il connettore TO HOST (TO HOST).

B Interruttore OUT/THRU

Seleziona se il connettore MIDI OUT/THRU funzionerà come porta MIDI OUT (OUT) o porta MIDI THRU (THRU).

2

Spostate il cursore sull'interruttore MIDI/HOST e premete il tasto [ENTER] per selezionare "MIDI".

Quando l'AW2816 si trova nella condizione di default, l'interruttore MIDI/HOST è impostato su "MIDI".



In questa pagina, i percorsi del segnale attraverso i quali viaggiano i messaggi MIDI sono indicati dalle linee continue (|), e quelli attraverso i quali i messaggi MIDI non viaggiano sono indicati dalle linee vuote (| |).

3

Spostate il cursore sull'interruttore OUT/THRU e premete il tasto [ENTER] per selezionare "OUT".

Quando l'AW2816 si trova nella sua condizione di default, l'interruttore OUT/THRU è impostato su "OUT".



Se intendete usare la porta MIDI OUT/THRU come porta MIDI THRU, impostate l'interruttore MIDI/HOST = MIDI e l'interruttore OUT/THRU = THRU.

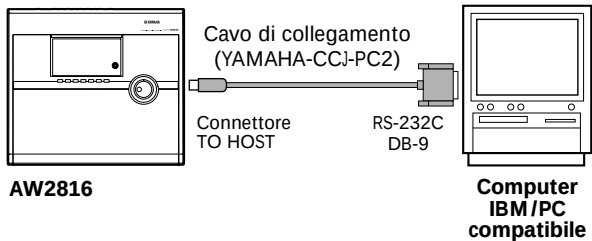
Impiego del connettore TO HOST per collegare l'AW2816 e il vostro computer

Ecco come usare il connettore TO HOST dell'AW2816 per effettuare i collegamenti con il vostro computer.

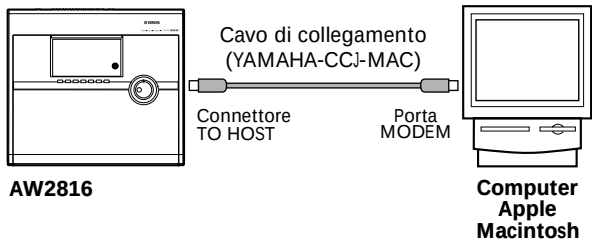
Collegamenti

Usate un cavo da acquistare separatamente per collegare il connettore TO HOST dell'AW2816 alla porta seriale del vostro computer. Usando il connettore TO HOST i messaggi MIDI potranno essere trasmessi e ricevuti simultaneamente con un solo cavo.

Collegamenti con un computer IBM/PC compatibile



Collegamenti con un computer Apple Macintosh

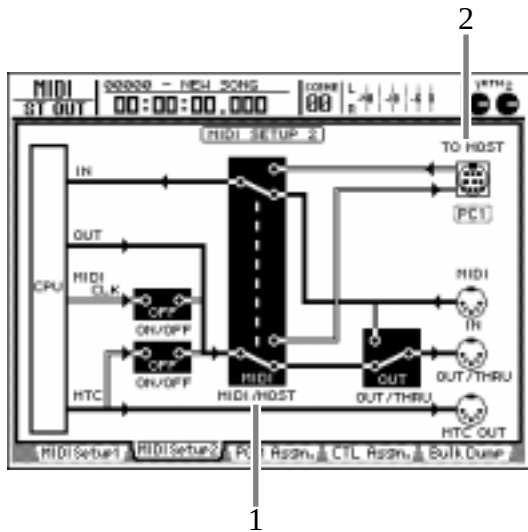


Non è possibile usare il connettore TO HOST dell'AW2816 per collegare alcuni Macintosh che non hanno una porta modem/stampante. Se state usando questo tipo di computer, effettuate i collegamenti usando i connettori MIDI.

Abilitare il connettore TO HOST

Cambiate le impostazioni interne in modo che l'AW2816 utilizzi il connettore TO HOST per trasmettere e ricevere i messaggi MIDI.

- 1 Premete il tasto [MIDI] → tasto [F2].
Appare la pagina MIDI Setup 2 della videata MIDI.



- 1 **Interruttore MIDI/HOST**
Questo interruttore seleziona se l'AW2816 userà un connettore MIDI (MIDI) oppure il connettore TO HOST (TO HOST) per immettere ed emettere i messaggi MIDI.
- B **TO HOST**
Impostate la velocità di trasmissione del connettore TO HOST appropriata per il tipo di computer che state usando.

- 2 Spostate il cursore sull'interruttore MIDI/HOST, e premete il tasto [ENTER] per selezionare "HOST".

- 3 Spostate il cursore sull'impostazione TO HOST, ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare l'impostazione appropriata per il vostro computer.

- **Compatibile IBM/PC:** PC2 (38.4 kbps)
- **Serie NEC PC-9801/9821:** PC1 (31.25 kbps) o PC2 (38.4 kbps)
- **Serie Apple Macintosh (modelli con una porta modem/stampante):** MAC



- *Per usare la connessione di una porta seriale, avrete bisogno di disporre di un software separato appropriato per il vostro sistema.*
- *Se state usando un computer della serie NEC PC-9801/9821, l'impostazione TO HOST (TO HOST PC1 o TO HOST PC2) dipenderà dal software per i driver che state usando. Per i dettagli, consultare il manuale del software.*
- *Se state collegando il Macintosh, dovete impostare l'interfaccia MIDI della vostra applicazione su 1 MHz.*
- *Se volete trasmettere l'MTC dall'AW2816 sul vostro computer, vi raccomandiamo di procurare un'interfaccia MIDI separata, e collegare il connettore MTC OUT dell'AW2816 alla porta MIDI IN della vostra interfaccia MIDI. Sebbene non sia possibile emettere l'MTC dal connettore TO HOST, ciò vuol dire che l'MTC e gli altri messaggi MIDI verranno trasportati sullo stesso cavo, per cui la precisione temporale non sarà buona.*

Impiego dell'MTC per sincronizzare l'AW2816 e un dispositivo esterno

Ecco come è possibile trasmettere l'MTC (MIDI Time Code) dal connettore MTC OUT dell'AW2816 per sincronizzare il funzionamento dell'AW2816 con quello di un dispositivo esterno.



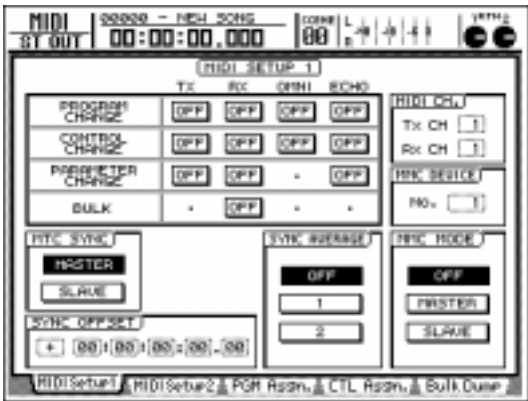
L'MTC specifica il tempo occorrente in unità di ore: minuti: secondi: frame convertendo il codice temporale in messaggi MIDI. Trasmettendo l'MTC dall'AW2816 ad un dispositivo esterno come un computer o un sequencer MIDI, potete sincronizzare un dispositivo esterno con la song dell'AW2816.

1 Usate un cavo MIDI per collegare il connettore MTC OUT dell'AW2816 alla porta MIDI IN del dispositivo esterno (nel caso di un computer, la porta MIDI IN della vostra interfaccia).



Cambiando le impostazioni interne, potete far sì che i messaggi MTC vengano emessi dal connettore MIDI OUT/THRU o dal connettore TO HOST. Tuttavia, con questo metodo, l'MTC e altri messaggi MIDI verranno trasportati sullo stesso cavo, e la precisione del tempo non sarà buona. Dovreste usare se possibile il connettore MTC OUT.

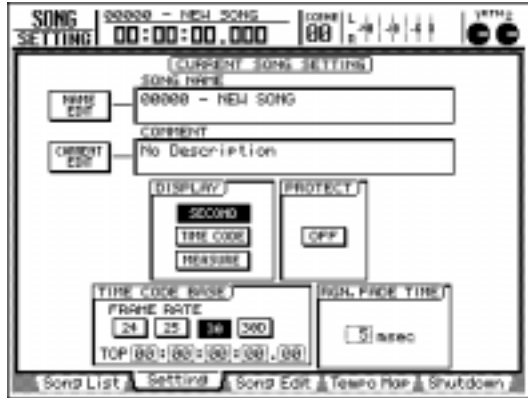
2 Premete il tasto [MIDI] → tasto [F1].
Appare la pagina MIDI Setup 1 della videata MIDI.



3 Spostate il cursore sul pulsante MASTER nell'area MTC SYNC e premete il tasto [ENTER].

Quando il pulsante MASTER è attivo (on), l'AW2816 funziona come master MTC (il dispositivo che trasmette l'MTC).

4 Premete il tasto [SONG] → tasto [F2].
Appare la pagina Setting della videata SONG. In questa pagina, potete selezionare il valore di "frame" del time code (o codice temporale) (la più piccola unità di questo codice, che indica il numero di frame in cui ogni secondo è suddiviso).



Spostate il cursore sull'area TIME CODE e attivate uno dei quattro pulsanti seguenti per selezionare la velocità di frame.

- **Pulsante 24** .. 24 frame al secondo
- **Pulsante 25** .. 25 frame al secondo
- **Pulsante 30** .. 30 frame al secondo (30 frame non-drop)
- **Pulsante 30D** 29.97 frame al secondo (30 frame drop)

Con le impostazioni di default dell'AW2816, è selezionata l'opzione 30 frame/secondo.



La velocità di frame che qui selezionate influenza non solo la sincronizzazione con dispositivi esterni, ma anche il codice temporale visualizzato nel contatore e altrove.

5 Per visualizzare il codice temporale (time code) nel contatore, spostate il cursore sul pulsante TIME CODE nell'area DISPLAY e premete il tasto [ENTER].

6 Effettuate le regolazioni sul vostro dispositivo esterno in modo che segua i messaggi MTC che riceve, e mettetelo nel modo playback-ready (pronto per il playback).

A questo punto, verificate che il dispositivo esterno sia impostato in modo da usare la stessa velocità di frame MTC selezionata allo step 4.

7 Sull'AW2816, cominciate ad eseguire la song.

Quando la song comincia ad essere eseguita, l'MTC verrà trasmesso dal connettore MTC OUT e il dispositivo esterno comincerà a funzionare dallo stesso punto. Quando bloccate la song dell'AW2816, la trasmissione MTC si arresta e quindi si fermerà anche il dispositivo esterno.



Tip!

- *Al contrario dell'esempio sopra riportato, è anche possibile inviare l'MTC da un dispositivo esterno alla porta MIDI IN dell'AW2816, e sincronizzare quest'ultimo come MTC slave (il dispositivo che riceve l'MTC). Tuttavia, per stabilizzare l'operazione della sezione recorder, vi raccomandiamo di usare l'AW2816 il più possibile come MTC master.*
- *Potete anche deviare (cambiare la corrispondenza temporale) fra la posizione di funzionamento della song e il dispositivo esterno cambiando l'impostazione Time Code Top (il tempo del time code corrispondente all'inizio della song), utilizzando la pagina Setting della videata SONG.*

Impiego del MIDI clock per sincronizzare l'AW2816 ed un dispositivo esterno

L'AW2816 ed un dispositivo esterno possono essere sincronizzati anche usando il MIDI Clock anziché l'MTC. Usate questo metodo se bisogna sincronizzare con l'AW2816 un sequencer MIDI o un programmatore digitale di ritmi che non supporta l'MTC, oppure se intendete specificare la posizione "locate" (di localizzazione) in unità di misure e movimenti.

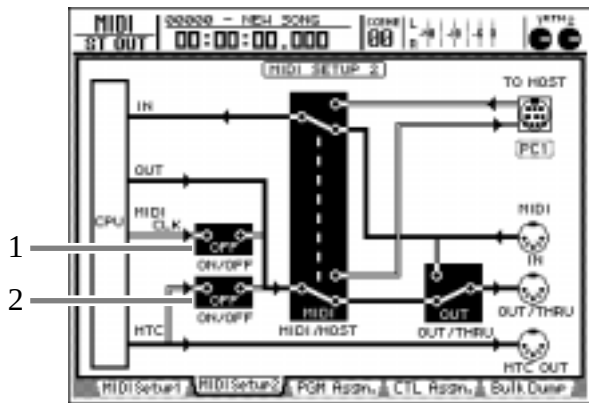


- **MIDI Clock sono i dati di temporizzazione che dividono ogni movimento in 24 parti.**
- **Per poter sincronizzare l'operazione mediante MIDI Clock, dovete prima usare la pagina Tempo Map dell'AW2816 per effettuare le regolazioni tempo e time signature.**

1 Collegate la porta MIDI OUT/THRU dell'AW2816 alla MIDI IN del dispositivo esterno. (In alternativa, collegate il connettore TO HOST dell'AW2816 alla porta seriale del vostro computer).

Per i dettagli sui collegamenti e le impostazioni, fate riferimento alle pagine da 189 a 190.

2 Premete il tasto [MIDI] → tasto [F2].
Appare la pagina MIDI Setup 2 della videata MIDI.



A Interruttore MIDI CLK ON/OFF

B Interruttore MTC ON/OFF

3 Spostate il cursore sull'interruttore MIDI CLK ON/OFF e premete il tasto [ENTER] per attivarlo ("ON").

Quando questo interruttore è ON, MIDI Clock può essere trasmesso dal connettore MIDI OUT o TO HOST.

4 Spostate il cursore sull'interruttore MTC ON/OFF e premete il tasto [ENTER] per escluderlo ("OFF").

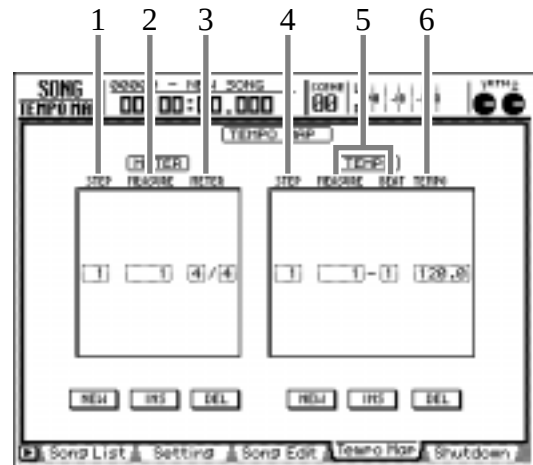
Se sono attivati (ON) entrambi gli interruttori MIDI CLK ON/OFF e LTC ON/OFF, entrambi i dati MIDI Clock e MTC verranno trasmessi dalla porta MIDI OUT o dal connettore TO HOST. Se state usando MIDI Clock per la sincronizzazione,

accertatevi di escludere (OFF) l'interruttore MTC ON/OFF.

5 Premete il tasto [SONG] → tasto [F2] e attivate il pulsante MEASURE nell'area DISPLAY.

Il display del contatore sarà in unità di misure/movimenti/tick (1 tick = 1/960 di una nota da un quarto) e voi sarete in grado di specificare le posizioni "locate" (per la localizzazione o individuazione delle posizioni) in unità di misure/beat o movimenti.

6 Premete il tasto [SONG] → tasto [F4].
Appare la pagina Tempo Map della videata SONG. Questa pagina mostra la mappa dei movimenti (area METER) in cui potete inserire il valore di time Signature o divisione del tempo per la song e la mappatura o mappa del tempo (area TEMPO) in cui potete inserire i dati relativi alla velocità del tempo. Con le impostazioni di default, vengono immessi un valore di time signature di 4/4 e dati di tempo pari a BPM = 120.0.



Nell'area METER e nell'area TEMPO vengono rappresentate le seguenti informazioni.

1 STEP

Visualizza il numero (numero di step) dei dati time signature.

B MEASURE

Mostra la posizione (numero di misura) dei dati time signature).

C METER

Rappresenta l'impostazione time signature.

D STEP

Mostra il numero (numero di step) dei dati tempi.

E MEASURE/BEAT

Mostra la posizione (numero misura/movimenti) dei dati tempo.

F TEMPO

Rappresenta il valore dei dati tempo.

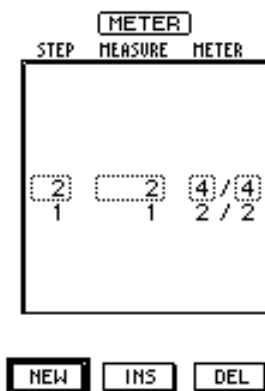


- Per poter usare **MIDI Clock** per la sincronizzazione con un altro dispositivo, dovete prima effettuare le impostazioni tempo e time signature sull'AW2816, in modo che vengano specificati correttamente il valore di tempo e la posizione corrente. Ciò viene eseguito sulla pagina **Tempo Map** della videata **SONG**.
- È difficile specificare successivamente la velocità di tempo, basata su una traccia audio già registrata per cui, se intendete usare il contatore nel modo di display misura o usare **MIDI Clock** per sincronizzare le operazioni con un altro dispositivo, dovrete effettuare le regolazioni **Tempo Map** prima di registrare.

7 Spostate il cursore sui campi **METER**, e usate il dial **[DATA/JOG]** per impostare il valore di time signature della prima misura. Il numeratore può essere impostato nel range da 1 a 8, e il denominatore può essere impostato come 2, 4 o 8.

8 Se desiderate cambiare il valore di “time signature” durante la song, spostate il cursore sul pulsante **NEW** situato sotto all'area **METER** e premete il tasto **[ENTER]**.

Allo step 2 verranno aggiunti i nuovi dati di time signature. Spostate il cursore sull'area **METER**, ed usate il dial **[DATA/JOG]** per specificare la misura in cui volete che il valore di time signature cambi (impostazione **MEASURE**). Allo stesso modo possono essere aggiunti ulteriori dati di questo tipo.



- Nell'area **METER** è possibile inserire un massimo di 26 step di dati relativi a time signature.
- Se intendete editare i dati “time signature” che si trovano in una posizione differente, spostate il cursore sull'impostazione **STEP** e ruotate il dial **[DATA/JOG]** per selezionare il numero di step desiderato.
- Per eliminare i dati time signature selezionati correntemente, spostate il cursore sul pulsante **DEL** situato nell'area **METER** e premete il tasto **[ENTER]**.



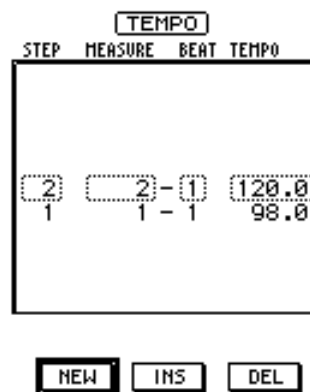
Non è possibile cambiare la posizione della misura di time signature al numero di step 1, né cancellarlo.

9 Spostate il cursore su **TEMPO** nella mappa del tempo e usate il dial **[DATA/JOG]** per specificare il tempo per la prima misura.

Il tempo (BPM) può essere impostato in un range da 20.0 a 300.0.

10 Se desiderate che il tempo cambi durante la song, spostate il cursore sul pulsante **NEW** situato sotto all'area **TEMPO** e premete il tasto **[ENTER]**.

Nuovi dati di tempo verranno aggiunti allo step 2. Spostate il cursore sull'area **TEMPO** ed usate il dial **[DATA/JOG]** per specificare la posizione della misura (campi **MEASURE** e **BEAT**) e tempo (campo **TEMPO**) del cambiamento desiderato per il tempo. Usate la stessa procedura per aggiungere, se volete, ulteriori dati di tempo.



- Nell'area **TEMPO** è possibile inserire un massimo di 26 step di dati tempo.
- Se intendete editare i dati di tempo in una posizione differente, spostate il cursore sull'impostazione **STEP** e ruotate il dial **[DATA/JOG]** per selezionare il numero di step desiderato.
- Per eliminare i dati di tempo selezionati in quel momento, spostate il cursore sul pulsante **DEL** situato sotto l'area **TEMPO** e premete il tasto **[ENTER]**.
- Il metronomo interno suona secondo i dati di time signature e tempo specificati in questa pagina.



Non è possibile cambiare la posizione della misura dei dati tempo al numero di step 1, né eliminarla.

11 Effettuate le regolazioni sul vostro dispositivo esterno in modo che esso segua i dati **MIDI Clock** in arrivo e ponetelo nel modo **playback-ready**.

12 Effettuate il **playback** della song sull'AW2816.

Quando inizia il **playback** della song dell'AW2816, verranno trasmessi dalla porta **MIDI OUT/THRU** o dal connettore **TO HOST** un messaggio **MIDI Start** e quindi i messaggi **MIDI Clock**, e il dispositivo esterno comincerà a funzionare in sincrono con il tempo **MIDI Clock**. Quando la song dell'AW2816 si arresta, verrà trasmesso un messaggio **MIDI Stop** e il dispositivo esterno si fermerà anch'esso.

Quando eseguite un'operazione “locate” sull'AW2816, verrà trasmesso un messaggio **MIDI Song Position Pointer** (puntatore della posizione della song) per indicare la posizione corrente in termini di misure/movimenti/clock ed anche il dispositivo esterno verrà posizionato sul punto corrispondente.

Impiego dell'MMC per controllare l'AW2816

I messaggi MMC (MIDI Machine Control) possono essere usati per controllare il trasporto dell'AW2816 da un dispositivo esterno. Ecco come potete sincronizzare il funzionamento dell'AW2816 con un dispositivo esterno come un computer o un sequencer MIDI ed inviare messaggi MMC da un dispositivo esterno all'AW2816 per controllare a distanza varie operazioni.



- **MMC è un gruppo di messaggi MIDI utilizzato per controllare a distanza operazioni come registrazione, playback, arresto o selezione/annullamento di tracce di registrazione su dispositivi come i registratori audio.**
- **Contrariamente all'esempio sotto riportato, potete trasmettere l'MMC dall'AW2816 ad un dispositivo esterno, in modo che quest'ultimo sia controllato a distanza dall'AW2816. Questo metodo viene usato quando dovete sincronizzare l'operazione di due AW2816 (→P.197).**

1 Collegate il connettore MTC OUT dell'AW2816 alla porta MIDI IN del dispositivo esterno ed effettuate le regolazioni su entrambi i dispositivi in modo che quello esterno segua l'MTC che viene trasmesso dall'AW2816.

Per i dettagli sull'impiego della sincronizzazione MTC, consultare le informazioni a pagina 192.

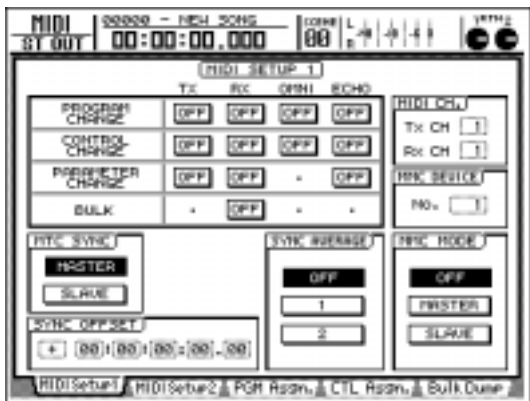
2 Collegate la porta MIDI IN dell'AW2816 alla MIDI OUT del dispositivo esterno (oppure collegate il connettore TO HOST dell'AW2816 alla porta seriale del vostro computer).

Per i dettagli sui collegamenti e le impostazioni, fate riferimento alle pagine 189 e 190.

In questo esempio, l'AW2816 sarà MTC master/MMC slave (il dispositivo che riceve l'MMC) e il dispositivo esterno sarà MTC slave/MMC master (dispositivo che trasmette l'MMC).

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

Appare la pagina MIDI Setup 1 della videata MIDI.



4 Spostate il cursore sul pulsante SLAVE nell'area MMC MODE e premete il tasto [ENTER].

L'AW2816 funzionerà come uno slave MMC.

5 Spostate il cursore sul box numerico nell'area MMC DEVICE ed usate il dial [DATA/JOG] per impostare il numero di identificazione (ID) del dispositivo MMC.

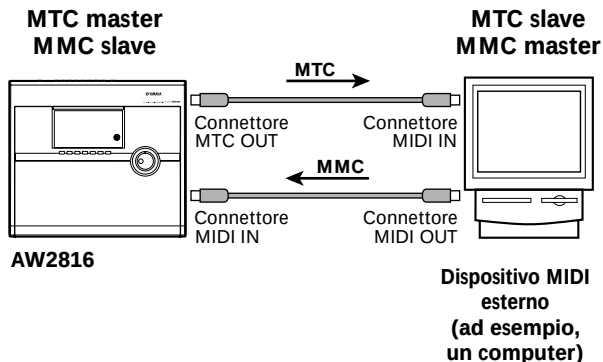
Il device ID è un numero usato per distinguere tra i vari dispositivi quando un sistema contiene più di un dispositivo MMC compatibile. L'identificazione del dispositivo (device ID) dell'AW2816 può essere impostata con una gamma da 1 a 127 (impostazioni di default = 1).

6 Impostate il dispositivo esterno sullo stesso device ID MMC che avete selezionato allo step 5.

7 Effettuate il playback del dispositivo esterno.

Quando effettuate il playback del dispositivo esterno, il comando corrispondente verrà trasmesso all'AW2816 e quest'ultimo inizierà a suonare. Immediatamente dopo l'inizio del playback, l'AW2816 comincerà a trasmettere l'MTC ad un dispositivo esterno e quest'ultimo comincerà a funzionare in sincronismo in base ai dati MTC in arrivo.

Quando bloccate il dispositivo esterno, il comando MMC corrispondente verrà trasmesso all'AW2816, che si arresta.



MMC può essere usato anche per specificare le tracce per la registrazione e per controllare le operazioni di registrazione da un dispositivo esterno.

Sincronizzare due unità AW2816

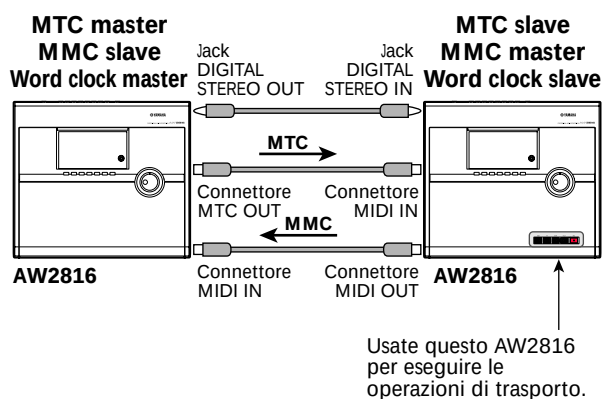
Se state usando due AW2816, potete usare l'MMC e l'MTC per sincronizzarne il funzionamento. In questo caso, potete collegare a cascata il bus stereo di un'unità nel bus stereo dell'altra, mixare i bus stereo delle due unità e registrare il risultato sulla traccia stereo di una di esse.

Ad esempio, vi spiegheremo come possono funzionare in modo sincrono due AW2816 collegati a cascata ed essere usati come se si trattasse di un registratore a 32 tracce.



“Cascade” o “cascata” è un metodo di collegamento in cui l'uscita di un dispositivo è collegata in serie all'ingresso di un altro. In questo esempio, si riferisce ai collegamenti con cui il bus stereo di un AW2816 viene immesso direttamente nel bus stereo di un altro AW2816.

- 1 Collegate le due unità AW2816 come mostrato dalla figura sottostante.



- 2 Sull'AW2816 MTC master, premete il tasto [MIDI] → tasto [F1].

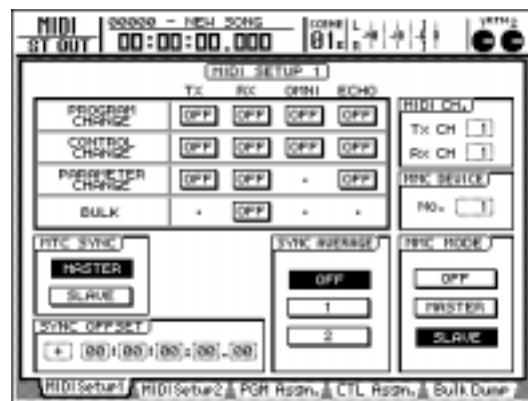
Appare la pagina MIDI Setup 1 della videata MIDI.

- 3 Accertatevi che sia attivato il pulsante MASTER nell'area MTC SYNC.

Se è off (escluso), usate il cursore e il tasto [ENTER] per attivare il pulsante MASTER dell'area SYNC. Questo AW2816 funzionerà come MTC master.

- 4 Spostate il cursore sul pulsante SLAVE nell'area MMC MODE e premete il tasto [ENTER] per attivarlo (on).

L'AW2816 MTC master verrà impostato per funzionare come MMC slave.



— Unità MTC master —



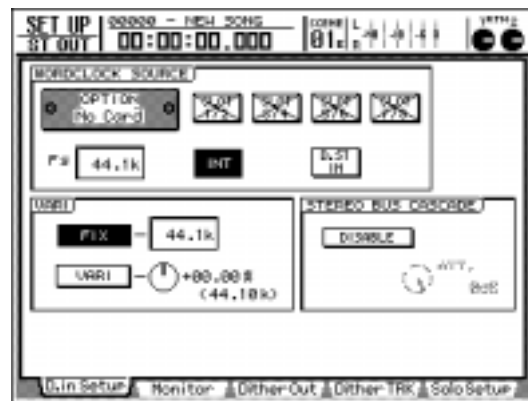
L'AW2816 MTC slave non può funzionare come MMC slave. Quando usate per la sincronizzazione MTC ed MMC, l'AW2816 MTC master deve essere MMC slave.

- 5 Sull'AW2816 MTC master/MMC slave, premete il tasto [SETUP] → tasto [F1] per accedere alla pagina D.In Setup della videata SETUP.

In questa pagina potete selezionare la sorgente word clock a cui l'AW2816 si sincronizza.

- 6 Accertatevi che il pulsante INT dell'area WORDCLOCK SOURCE sia attivato.

Se il pulsante INT è attivato (on), l'AW2816 MTC master utilizzerà il proprio clock interno come sorgente word clock. Se il pulsante INT è off, spostate il cursore sul pulsante e premete il tasto [ENTER] per attivarlo (on).



— Unità MTC master —



Quando vengono trasferiti i segnali audio digitali fra due unità AW2816 che funzionano in sincronismo, la regola generale è di impostare un'unità come MTC master/word clock master (il dispositivo che trasmette il word clock) e l'altra unità come MTC slave/word clock slave (il dispositivo che riceve il word clock). Se sono usati altri metodi, è probabile che la sincronizzazione non si manifesti correttamente oppure che il pitch del playback risulti errato.

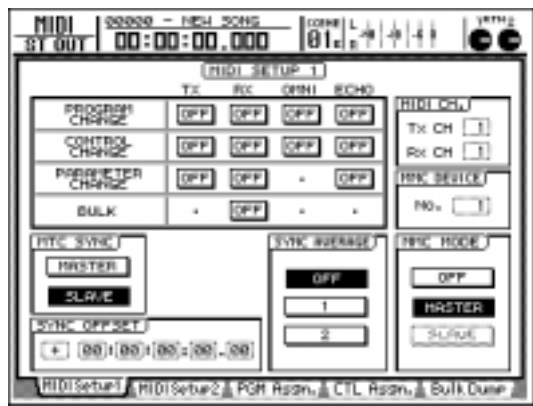
7 Sull'AW2816 MTC slave, premete il tasto [MIDI] → tasto [F1] per accedere alla pagina MIDI Setup 1.

8 Spostate il cursore sul pulsante SLAVE dell'area MTC SYNC e premete il tasto [ENTER] per attivarlo (on).

L'AW2816 corrispondente verrà impostato per funzionare come MTC slave.

9 Spostate il cursore sul pulsante MASTER dell'area MMC MODE e premete il tasto [ENTER] per attivarlo (on).

L'AW2816 MTC slave verrà impostato per funzionare come MMC master.

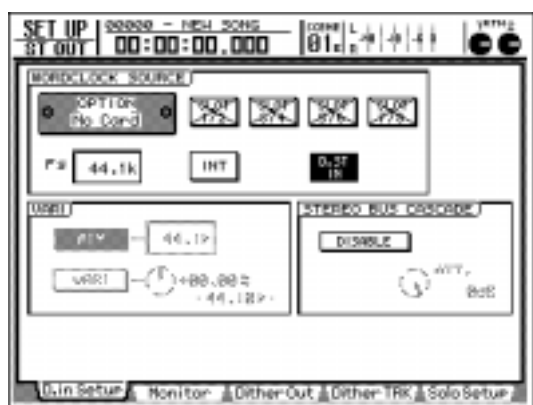


— Unità MTC slave —

10 Sull'AW2816 MTC slave, premete il tasto [SETUP] → tasto [F1] per accedere alla pagina D.In Setup della vitata SETUP.

11 Spostate il cursore sul pulsante D.ST IN dell'area WORDCLOCK SOURCE e premete il tasto [ENTER].

I dati di clock inclusi nel segnale che viene immesso dal jack DIGITAL STEREO IN dell'AW2816 MTC slave verranno selezionati come sorgente word clock. In questa condizione, l'AW2816 MTC slave sarà anche word clock slave.



— Unità MTC slave —



Se la frequenza di campionamento delle due unità AW2816 non è la stessa, il segnale di word clock non si aggancerà e il playback non avverrà correttamente sull'MTC slave durante il playback sincronizzato. Se volete che le due unità AW2816 effettuino il playback in sincronizzazione, bisogna che la frequenza di campionamento di entrambe le song sia la stessa.

12 Spostate il cursore sul pulsante contrassegnato DISABLE nell'area STEREO BUS CASCADE, e premete il tasto [ENTER].

Il display del pulsante cambia in ENABLE e il segnale del bus stereo ricevuto dall'unità MTC master/word clock master attraverso il jack DIGITAL STEREO verrà inviato direttamente al bus stereo dell'MTC slave/word clock slave.



— Unità MTC slave —

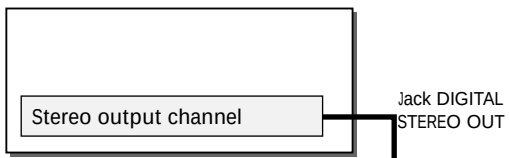


- Se avete collegato a cascata due unità AW2816, generalmente dovreste impostare il fader stereo del word clock master sul livello nominale di 0 dB.
- Usando l'encoder ATT nell'area STEREO BUS CASCADE, potete regolare il livello di ingresso del jack DIGITAL STEREO (in questo caso, il livello del segnale inviato dall'AW2816 MTC master/word clock master).

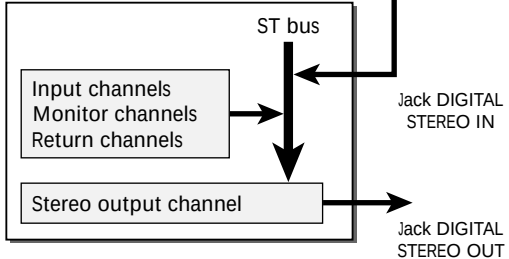
13 Sull'AW2816 MTC slave, premete il tasto PLAY [▶].

L'MTC master/word clock master inizierà a funzionare ed emetterà il codice MTC. L'AW2816 MTC slave/word clock slave seguirà questo codice MTC e comincerà a funzionare. L'uscita del canale stereo dell'MTC master/word clock master verrà inviata direttamente al bus stereo dell'MTC slave/word clock slave.

Word clock master



Word clock slave



Se eseguite l'operazione di registrazione della traccia stereo sull'AW2816 MTC slave/word clock slave, i canali di uscita stereo di entrambe le unità word clock master e slave saranno miscelate e registrate sulla traccia stereo.



Se eseguite le operazioni di registrazione sulla traccia stereo dell'MTC slave, premete solo il tasto REC [●]. (Non tenete premuto il tasto REC [●] e premete il tasto PLAY [▶].)

Cambiare a distanza le scene dell'AW2816

Inviando i messaggi program change da un dispositivo esterno all'AW2816, potete cambiarne le memorie di scena. I messaggi di program change possono essere trasmessi anche ad un dispositivo esterno quando voi cambiate le scene sull'AW2816.

1 Collegate la porta MIDI IN dell'AW2816 alla MIDI OUT del dispositivo esterno, e collegate la porta MIDI OUT/THRU dell'AW2816 alla porta MIDI IN del dispositivo esterno. (In alternativa, collegate il connettore TO HOST dell'AW2816 alla porta seriale del vostro computer.)
Per i dettagli sui collegamenti e le impostazioni, fate riferimento alle pagine 189 e 190.

2 Premete il tasto [MIDI] → tasto [F1].
Appare la pagina MIDI Setup 1 della videata MIDI.

3 Spostate il cursore sul pulsante TX (transmit) nell'area PROGRAM CHANGE e premete il tasto [ENTER] per attivare (ON) il pulsante. Analogamente, attivate (ON) anche il pulsante RX (receive) nell'area PROGRAM CHANGE.
Con queste impostazioni, i program change possono essere trasmessi e ricevuti.

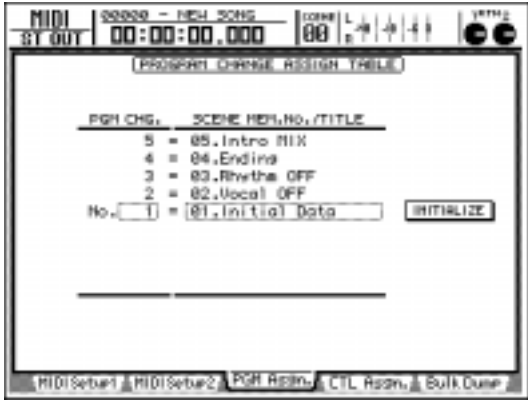
	TX	RX	OMNI	ECHO
PROGRAM CHANGE	ON	ON	OFF	OFF
CONTROL CHANGE	OFF	OFF	OFF	OFF
PARAMETER CHANGE	OFF	OFF	.	OFF
BULK	.	OFF	.	.

4 Spostate il cursore sul box numerico Tx CH nell'area MIDI CH. ed impostate il canale MIDI che sarà usato per la trasmissione. Quindi spostate il cursore sul box numerico dell'Rx CH ed impostate il canale MIDI per la ricezione.



- Normalmente userete la stessa impostazione per i canali di trasmissione e ricezione MIDI.
- Se nell'area PROGRAM CHANGE il pulsante OMNI è ON, verranno ricevuti su tutti i canali MIDI i program change o cambi programma, qualunque sia il canale di ricezione MIDI specificato.

5 Premete il tasto [F3].
Appare la pagina PGM Asgn. della videata MIDI. In questa pagina potete assegnare un numero di scena a ciascun numero di program change da 1 a 128.



- Con le impostazioni di default, i numeri di scena da 01 a 96 sono assegnati ai numeri di programma 1-96 e il numero di scena 00 è assegnato al numero di programma 100. (Tutti gli altri numeri di program change verranno visualizzati come "NO ASSIGN".)
- Potete usare il pulsante INITIALIZE situato a destra del display per riportare tutte le assegnazioni dei numeri di program change sui loro valori di default.

6 Spostate il cursore sull'area PGM CHG, ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare un numero di program change (da 1 a 128).

PGM CHG.	SCENE MEM.No./TITLE
8	= 08.[No Data!]
7	= 07.[No Data!]
6	= 06.SECOND MIX
5	= 05.Intro MIX
No. 4	= 04.Ending
3	= 03.Rhythm OFF
2	= 02.Vocal OFF
1	= 01.Initial Data



Se a più di un numero di program change è assegnato lo stesso numero di scena, richiamando la scena corrispondente farà sì che venga trasmesso solo il messaggio di program change con il numero più basso.

7 Spostate il cursore a destra, ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di scena (00-96) che intendete assegnare al numero di program change selezionato allo step 6.



Se selezionate un numero di scena in cui non sono immagazzinati i dati, l'area TITLE indicherà "[No Data!]".

8 Trasmittete un messaggio di program change dal dispositivo esterno.

L'AW2816 richiamerà la scena che corrisponde al program change che è stato ricevuto. Se richiamate una scena sull'AW2816, verrà trasmesso il corrispondente messaggio di program change.



Se richiamate un numero di scena a cui non è stato assegnato alcun numero di program change, non verrà trasmesso alcun cambio programma.

Controllare i parametri dell'AW2816 da un dispositivo esterno

I parametri mix e i parametri di effetto dell'AW2816 possono essere controllati a distanza attraverso la porta MIDI IN/connettore TO HOST. Vi sono due modi per farlo: usare i control change o usare i parameter change (system exclusive).



- Poiché la maggiore parte dei dispositivi sono in grado di gestire i messaggi di control change, essi hanno il vantaggio di essere semplici da usare. Tuttavia, bisogna usare cautela se nel vostro sistema devono essere usati simultaneamente dispositivi diversi dall'AW2816, poiché i dispositivi esterni che ricevono i messaggi di control change possono funzionare in modo inaspettato.
- I parameter change (system exclusive) sono messaggi MIDI usati soltanto dall'AW2816 e non causano un comportamento inaspettato degli altri dispositivi. Tuttavia, può essere difficile utilizzarli poiché occupano una maggiore quantità di dati.

Impiego dei control change per agire sui parametri

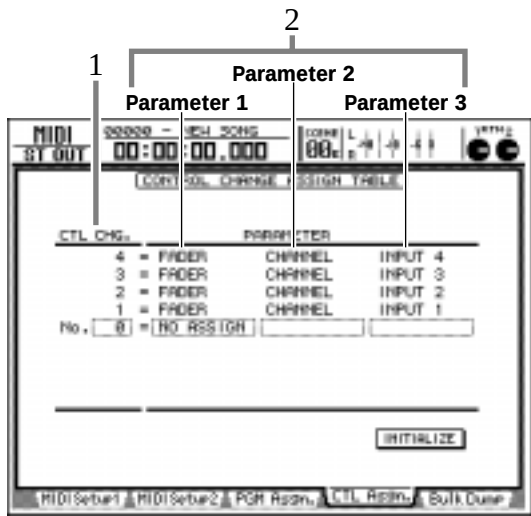
Sull'AW2816, i numeri di control change da 0 a 95 e da 102 a 119 sono assegnati a vari parametri, ed il parametro corrispondente può essere controllato trasmettendo l'appropriato cambio controllo o control change da un dispositivo esterno. È anche possibile trasmettere i control change quando agite su un parametro dell'AW2816.

Questo paragrafo vi spiega come assegnare un parametro dell'AW2816 ad un control change, e registrare i cambiamenti di quel parametro su un sequencer MIDI.

■ Assegnare un parametro ad un control change

Ecco come è possibile assegnare ad un numero di control change (0-95, 102-119) il parametro di cui intendete registrare le operazioni.

- 1 Premete il tasto [MIDI] → tasto [F4].
Appare la pagina CTL Asgn. della videata MIDI. In questa pagina potete specificare il parametro che è assegnato ad ogni control change.



- 1 **CTL CHG. No.**
Questo è il numero di control change a cui il parametro viene assegnato.

- B **PARAMETER (1-3)**
Quest'area mostra il parametro che è assegnato ad ogni numero di control change. Selezionate il gruppo di parametro nella colonna a sinistra (parameter 1) e specificare i valori necessari per quel gruppo nelle altre due colonne (parametri 2 e 3). I numeri di control change a cui non sono assegnati parametri verranno visualizzati come "NO ASSIGN".

- 2 Spostate il cursore sulla riga CTL CHG. No. ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di control change a cui verrà assegnato un parametro.

La riga racchiusa da una linea punteggiata indica il numero di control change selezionato in quel momento.



I numeri di control change da 0 a 32 vengono definiti "Bank Select" (messaggi usati per cambiare i banchi di suoni su un sintetizzatore). Poiché alcuni sequencer MIDI gestiscono questi messaggi di selezione bank in maniera diversa da altri control change, questi messaggi possono non essere adatti per il controllo dei parametri.

3 Spostate il cursore sull'area PARAMETER, ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il parametro che intendete assegnare.

Ad esempio, se desiderate assegnare il parametro FADER group "AUX bus 1 master level", impostate gli item dell'area PARAMETER (da sinistra a destra) "FADER", "MASTER", "AUX 1".

No. 10 = NO ASSIGN
9 = FADER MASTER AUX 1
8 = FADER CHANNEL INPUT 8



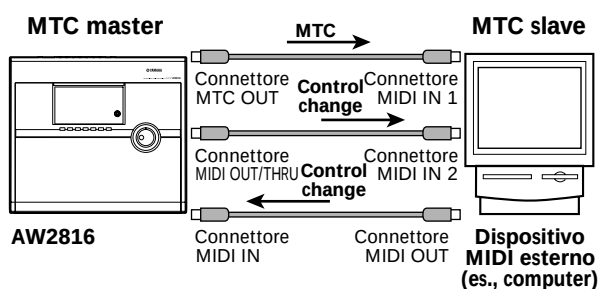
- Per i parametri che sono assegnati a ciascun numero di control change per default, fate riferimento alla pagina 280.
- Dei parametri assegnabili, i fader di canale, gli aux send, i tasti [ON], EQ e le operazioni pan possono essere anche registrate in automix. (Per i dettagli su automix, fate riferimento alla pagina 133.) Se usate automix per registrare operazioni che possono essere registrate su automix, e registrate le restanti operazioni dei parametri su un altro sequencer MIDI esterno, potete minimizzare la quantità di messaggi MIDI da trasmettere fra l'AW2816 e il vostro sequencer MIDI.

■ Registrare/eseguire operazioni dei parametri su un sequencer MIDI

Ecco come potete operare con i parametri dell'AW2816 per trasmettere i control change, registrare questi messaggi su un sequencer MIDI sincronizzato con l'AW2816 e quindi rieseguire i messaggi registrati.

1 Collegate l'AW2816 e il vostro sequencer MIDI come mostrato nel diagramma seguente ed effettuate le regolazioni in modo che l'AW2816 e il sequencer MIDI funzionino in sincrono con l'impiego dell'MTC.

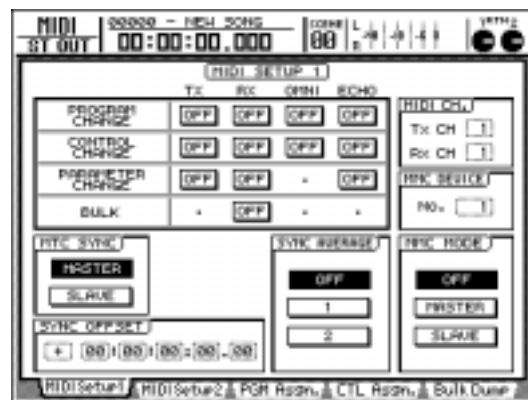
Per i dettagli sulla sincronizzazione con l'MTC fate riferimento alla pagina 192.



Prima di registrare ed effettuare il playback dei messaggi di control change su un sequencer MIDI, accertatevi che sia esclusa la funzione MIDI Thru (talvolta definita anche "Patch Thru" o "MIDI Echo") del sequencer. Se questa funzione è on, i control change trasmessi dall'AW2816 verranno immediatamente ritrasmessi all'AW2816, causando un malfunzionamento.

2 Premete il tasto [MIDI] → tasto [F1].

Appare la pagina MIDI Setup 1 della videata MIDI. In questa pagina potete usare i pulsanti TX (transmit) e RX (receive) dell'area CONTROL CHANGE per attivare e disattivare la trasmissione e la ricezione di control change.



3 Spostate il cursore sul pulsante TX (transmit) nell'area CONTROL CHANGE e premete il tasto [ENTER] per attivare (ON) il pulsante. Allo stesso modo, attivate (ON) il pulsante RX (receive) dell'area CONTROL CHANGE.

Con queste impostazioni, agendo su un parametro dell'AW2816 si trasmetterà il corrispondente control change o cambio controllo. Inoltre, il parametro corrispondente cambierà quando un control change viene ricevuto da un dispositivo esterno.

	TX	RX	OMNI	ECHO
PROGRAM CHANGE	OFF	OFF	OFF	OFF
CONTROL CHANGE	ON	ON	OFF	OFF
PARAMETER CHANGE	OFF	OFF	.	OFF
BULK	.	OFF	.	.

4 Spostate il cursore sul box numerico Tx CH nell'area MIDI CH, ed impostate il canale MIDI che verrà usato per la trasmissione. Quindi, spostate il cursore sul box numerico dell'Rx CH ed impostate il canale MIDI per la ricezione.



- Solitamente, dovreste impostare i canali Receive e Transmit sulla stessa regolazione.
- Se il pulsante OMNI è attivato (ON) nell'area CONTROL CHANGE, verranno ricevuti i control change di tutti i canali MIDI, qualunque sia l'impostazione del canale Receive.

5 Mettete il vostro sequencer MIDI nel modo record-ready, ed effettuate il playback della song sull'AW2816.

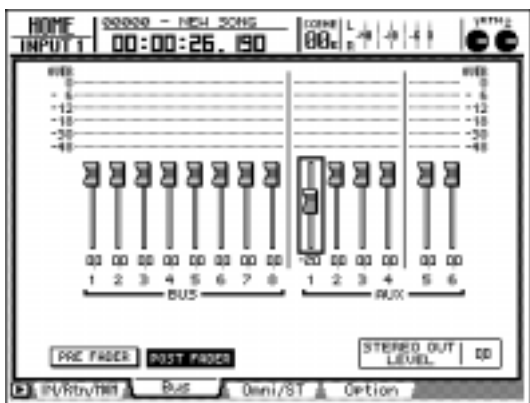
I due dispositivi funzioneranno in sincrono.



Quando registrate le operazioni dei parametri su un sequencer MIDI, dovete disattivare l'automix (DISABLE). Se la funzione automix è attivata (ENABLE), verranno trasmessi anche i control change per i parametri azionati dall'automix.

6 Passate alla videata che contiene il parametro che avete assegnato ad un control change ed agite su quel parametro.

I messaggi di control change corrispondenti ai movimenti del parametro verranno trasmessi dalla porta MIDI OUT/THRU al connettore TO HOST e verranno registrati sul vostro sequencer MIDI.



7 Quando avete finito di agire sul parametro, premete il tasto STOP [■] per bloccare la song.

Anche il sequencer MIDI si ferma.

8 Mettete il sequencer MIDI nel modo playback-record.

9 Sull'AW2816, individuate la posizione precedente quella in cui avete registrato le operazioni con il parametro ed effettuate il playback della song.

Il sequencer MIDI eseguirà il playback in sincrono con l'AW2816. Quando l'AW2816 riceve i messaggi di control change dal sequencer MIDI, i parametri corrispondenti cambieranno.

Impiego di “system exclusive” per operare con i parametri

Sull'AW2816 potete usare un tipo di messaggi system exclusive chiamati “parameter change” o cambi parametri per agire sui parametri interni, anziché usare i control change o cambi di controllo.

Ecco come potete registrare ed effettuare il playback dei parameter change o cambi parametri sul vostro sequencer MIDI.



Per i dettagli sui parametri modificabili con i messaggi parameter change, fate riferimento al “Formato dei dati MIDI” alla fine di questo manuale.

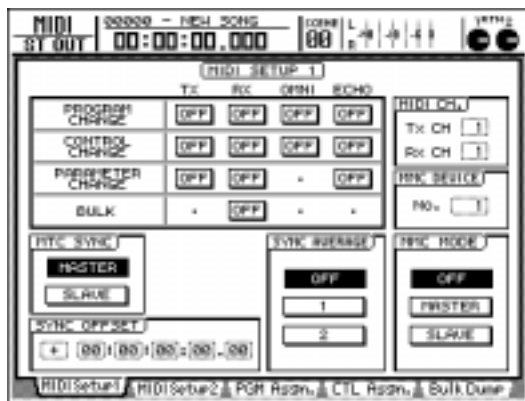
1 Collegate l'AW2816 e il vostro sequencer MIDI come mostrato nel diagramma a pagina 203 ed effettuate le regolazioni in modo che l'AW2816 e il sequencer MIDI funzionino in sincrono usando il codice MTC.

Per i dettagli sulla sincronizzazione MTC, fate riferimento alla pagina 192.



Prima di registrare ed effettuare il playback dei messaggi di parameter change su un sequencer MIDI, accertatevi che sia esclusa la funzione MIDI Thru (talvolta definita “Patch Thru” o “MIDI Echo”). Se la funzione è on, i cambi parametri o parameter change trasmessi dall'AW2816 verranno immediatamente ritrasmessi all'AW2816, causando malfunzionamenti.

2 Premete il tasto [MIDI] → tasto [F1].
Appare la pagina MIDI Setup 1 della videata MIDI.



3 Spostate il cursore sul pulsante TX (transmit) nell'area PARAMETER CHANGE e premete il tasto [ENTER] per attivare (ON) il pulsante. Allo stesso modo, impostate su ON il pulsante RX (receive) nell'area PARAMETER CHANGE.

Con queste impostazioni, agendo su un parametro verrà trasmesso il corrispondente cambio parametri. Quando un parameter change o cambio parametri viene ricevuto da un dispositivo esterno, verrà controllato il parametro corrispondente.

	TX	RX	OMNI	ECHO
PROGRAM CHANGE	OFF	OFF	OFF	OFF
CONTROL CHANGE	OFF	OFF	OFF	OFF
PARAMETER CHANGE	ON	ON	.	OFF
BULK	.	OFF	.	.

- 4** Ponete il vostro sequencer MIDI nel modo record-ready, ed effettuate il playback della song dell'AW2816.

Entrambi i dispositivi inizieranno a funzionare in sincrono.

- 5** Agite su un parametro sull'AW2816.
I messaggi di parameter change corrispondenti agli spostamenti per il cambio parametri verranno trasmessi dalla porta MIDI OUT/THRU o dal connettore TO HOST e verranno registrati sul vostro sequencer MIDI.

- 6** Quando avete terminato di agire sul parametro, premete il tasto STOP [■] per bloccare la song.

Anche il sequencer MIDI si arresta.

- 7** Ponete il sequencer MIDI nel modo playback-ready.

- 8** Sull'AW2816, individuate un punto precedente a quello in cui avete registrato l'operazione relativa al parametro ed effettuate il playback della song.

Il sequencer MIDI effettuerà il playback in sincronismo con l'AW2816. Quando quest'ultimo riceve i messaggi di parameter change dal sequencer MIDI, i parametri corrispondenti cambieranno.

Controllare a distanza un dispositivo MIDI esterno

Questo paragrafo spiega la funzione “MIDI Remote” che vi consente di usare i fader 1–8 e i tasti [ON] 1–8 per controllare un dispositivo esterno.

La funzione MIDI Remote

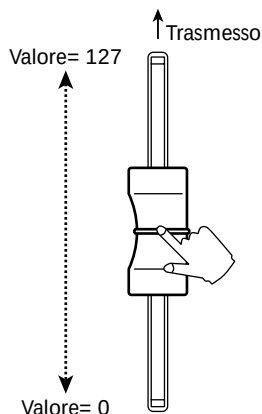
L'AW2816 vi permette di assegnare un messaggio MIDI desiderato ad ognuno dei fader da 1 a 8 e a ciascuno dei tasti [ON] da 1 a 8, e trasmette i messaggi MIDI assegnati azionando i fader e i tasti [ON]. Questa funzione viene definita “MIDI Remote”.

Ai fader e ai tasti [ON] possono essere assegnati i seguenti tipi di messaggi.

■ Messaggi MIDI assegnabili ai fader

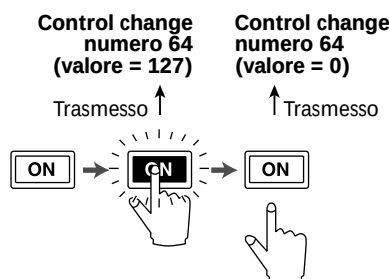
Ad un fader possono essere assegnati messaggi MIDI con un valore che cambia in un range da 0 a 127. Ad esempio, potete assegnare il control change #7 (volume) ad un fader ed effettuare le regolazioni in modo che il valore di control change cambi nel range da 0 a 127 e voi sarete in grado di usare gli spostamenti del fader per controllare il volume di un generatore di suono MIDI in un range di 0–127.

Numero di control change 7

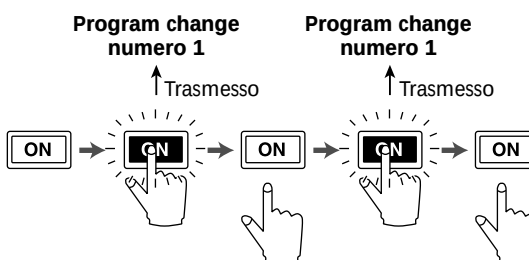


■ Messaggi MIDI che possono essere assegnati ai tasti [ON]

Ad un tasto [ON] possono essere assegnati i messaggi MIDI con un valore che cambia fra 0 e 127. Ad esempio, potete assegnare il control change #64 (Hold) ad un tasto [ON] e fare le regolazioni in modo che il tasto [ON] cambi fra i valori 0 e 127, un messaggio di control change di #64 con un valore di 127 (Hold On) venga trasmesso quando voi attivate il tasto [ON] (acceso) e lo stesso messaggio con valore di 0 (Hold Off) verrà trasmesso quando voi disinserite il tasto [ON] (spento).



Potete effettuare le regolazioni in modo che un messaggio MIDI con un valore fisso venga trasmesso soltanto quando il tasto [ON] viene attivato (acceso). Per esempio, potete assegnare un messaggio di program change #1 in modo che il corrispondente messaggio di program change venga trasmesso ogni volta che il tasto venga acceso.



Usare le impostazioni MIDI Remote di default

Quando l'AW2816 è nella condizione di default, ai fader 1–8 e ai tasti [ON] 1–8 sono già assegnati i messaggi. Ecco come usare queste impostazioni MIDI Remote di default.

1 Collegate la porta MIDI OUT/THRU dell'AW2816 al connettore o porta MIDI IN del dispositivo esterno.

Per i dettagli circa i collegamenti e le impostazioni, consultare le informazioni a pagina 189.

2 Nella sezione FADER MODE, premete il tasto [REMOTE].

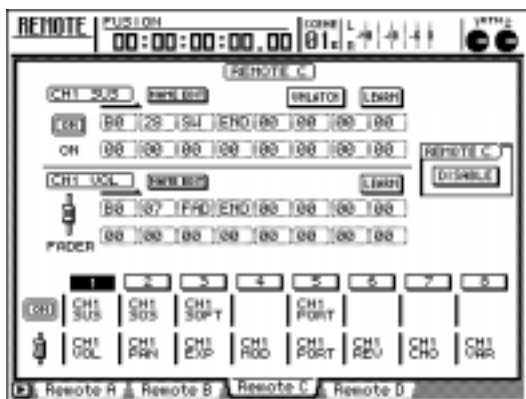
Appare la videata REMOTE, dove potete azionare la funzione MIDI Remote. La videata REMOTE ha quattro pagine, Remote A - Remote D e in ogni pagina potete assegnare messaggi MIDI differenti ai fader da 1 a 8 e ai tasti [ON] 1–8. A pagina 317 sono elencati i messaggi MIDI assegnati per default ai fader e ai tasti [ON] nelle quattro pagine Remote da A a D.



Mentre è visualizzata la videata REMOTE, il fader STEREO, i controlli [RTN 1] / [RTN 2] e i vari tasti [ON] funzioneranno come quando appare la videata HOME. (Essi controllano i livelli di ingresso/uscita del canale di uscita stereo e i canali di ritorno 1/2 e li inseriscono/disinseriscono (on/off)).

3 Premete uno dei tasti [F1]–[F4] per accedere alla pagina (Remote A–Remote D) in cui è stato assegnato ad un fader/tasto [ON] il messaggio MIDI che intendete trasmettere.

In questo esempio, è stata selezionata la pagina Remote C.



4 Spostate il cursore sull'impostazione REMOTE x (x rappresenta una lettera da A a D) sul lato destro del display e premete il tasto [ENTER].

Il pulsante cambierà da "DISABLE" a "ENABLE" e la funzione MIDI Remote verrà abilitata per la pagina corrispondente (in questo esempio, la pagina Remote C). In questo stato, agendo sui fader da 1 a 8 e sui tasti [ON] verrà trasmesso il messaggio MIDI assegnato al controller corrispondente.



Ogni pagina Remote A–D può essere abilitata/disabilitata indipendentemente. Quando avete avuto accesso ad una pagina che è impostata su DISABLE, non è possibile usare la funzione MIDI Remote.

5 Agite sui fader 1–8 / tasti [ON] 1–8.

Il messaggio MIDI assegnato al fader/tasto [ON] corrispondente verrà trasmesso dalla porta MIDI OUT.



Nell'automix possono essere registrate le operazioni dei fader 1–8/tasto [ON] 1–8 di MIDI Remote. Quando questa funzione viene azionata manualmente, è possibile azionare simultaneamente solo otto canali fader e i tasti [ON], ma usando l'automix per registrare le operazioni in ciascuna pagina una dopo l'altra, potete replicare simultaneamente le operazioni di 32 canali di fader e tasti [ON].

Assegnazione dei messaggi MIDI ai fader

Ad ogni fader/tasto [ON] usato in MIDI Remote è possibile assegnare un messaggio MIDI di un massimo di 16 bytes. Vi sono due modi per assegnare un messaggio MIDI ad un controller: potete assegnare un messaggio MIDI che è stato ricevuto al connettore MIDI IN o TO HOST (con o senza modifica del messaggio) oppure potete immettere individualmente ogni byte.

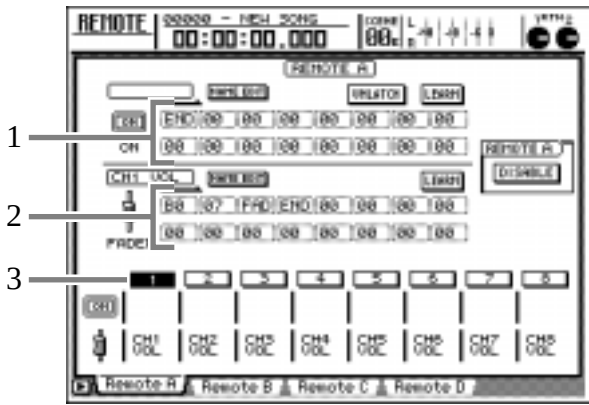
Ecco come può essere assegnato al fader 1 di Remote A il control change #10 ricevuto alla porta MIDI IN, in modo che, azionando il fader 1, si controlli a distanza il pan su un generatore di suono esterno.

- 1
- Collegate la porta MIDI IN dell'AW2816 alla porta MIDI OUT del dispositivo esterno e la porta MIDI OUT/THRU dell'AW2816 alla porta MIDI IN del dispositivo esterno.
Per i dettagli sui collegamenti e sulle impostazioni, fate riferimento alla pagina 189.



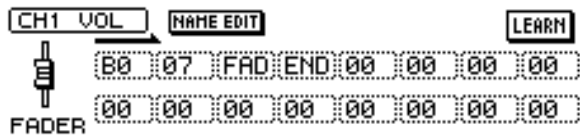
- **Accertatevi che il pulsante ECHO sia escluso (off) nell'area CONTROL CHANGE della pagina MIDI Setup 1 della videata MIDI. Se il pulsante è attivato (on), la ricezione di un control change da un dispositivo esterno causerà la ritrasmissione dello stesso messaggio al dispositivo esterno, e ciò può causare un malfunzionamento.**
- **Le impostazioni TX, RX ed OMNI nella pagina MIDI Setup 1 della videata MIDI non influenzano le operazioni MIDI Remote.**

- 2
- Premete il tasto [REMOTE] → tasto [F1].
Appare la pagina Remote A della videata REMOTE. Il display mostra i messaggi MIDI (in forma esadecimale) che sono assegnati al tasto [ON] e al fader del canale selezionato in quel momento.



- A Messaggio MIDI assegnato al tasto [ON]
- B Messaggio MIDI assegnato al fader
- C Numero del canale selezionato in quel momento (evidenziato)

- 3
- Premete il tasto [SEL] 1.
Il messaggio MIDI assegnato al fader 1 verrà visualizzato nella linea inferiore del display. Per default, verrà assegnato un control change #7 (MIDI Ch=1).



I valori nell'area di display del messaggio MIDI hanno il seguente significato.

- **00-FF (esadecimale).....** Questo è il messaggio MIDI che viene trasmesso in effetti.
- **END** Questo indica la fine del messaggio MIDI. Quando agite sul fader, verrà trasmesso il messaggio MIDI dall'inizio fino a immediatamente prima della fine (END).
- **FAD.....** Indica un valore che corrisponde alla posizione corrente del fader. Quando alzate o abbassate il fader, il byte "FAD" viene trasmesso come un valore esadecimale 00-7F.

- 4
- Spostate il cursore sul pulsante LEARN nella linea inferiore del display e premete il tasto [ENTER].

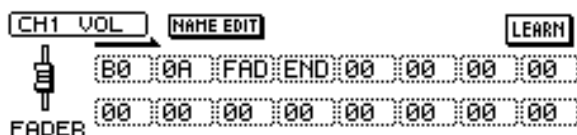
Il tasto LEARN si attiverà (on). Quando questo pulsante è attivo, i messaggi di canale (note-on/off, control change, program change ecc.) oppure messaggi esclusivi di sistema ricevuti alla porta MIDI IN dell'AW2816 verranno catturati automaticamente ed immessi nell'area del display dei messaggi MIDI.



Se mentre è attivo il pulsante LEARN vengono ricevuti più messaggi, verrà immesso quello ricevuto per ultimo.

5 Trasmettete un messaggio MIDI control, change #10 dal dispositivo esterno.

I dati di control change catturati verranno immessi nell'area del display messaggi MIDI. Se viene ricevuto un control change, il byte corrispondente al valore che cambia da 0 a 127 (terzo byte) verrà impostato automaticamente su "FAD".



Tip! Quando viene ricevuto un messaggio MIDI mentre è attivo (on) il pulsante LEARN, il byte successivo all'ultimo del messaggio verrà immesso automaticamente come "END".

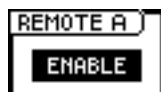


- Se viene ricevuto un messaggio MIDI più lungo di 16 byte quando il pulsante LEARN è attivato, verranno immessi i primi 16 byte. In questo caso, non verrà immesso il valore "END", e ciò significa che non verrà trasmesso alcun messaggio MIDI quando voi azionate il fader.
- Se il messaggio MIDI assegnato al fader non contiene un byte "FAD", quando voi azionate il fader non verrà trasmesso alcun messaggio MIDI.

6 Accertatevi che nell'area dei messaggi MIDI sia stato immesso un control change. Quindi spostate il cursore sul pulsante LEARN e premete il tasto [ENTER] per disattivare (off) il pulsante LEARN.

7 Spostate il cursore sull'area REMOTE A a destra del display e premete il tasto [ENTER] per commutare il pulsante su "ENABLE".

Le funzioni remote della pagina Remote A verranno abilitate e i messaggi MIDI verranno trasmessi quando operate con i fader 1-8/tasti [ON] 1-8.



8 Agite sul fader 1.

Mentre alzare o abbassate il fader 1, i messaggi control change #10 verranno trasmessi dalla porta MIDI OUT con un valore che varia nel range da 0 a 127.



Tip! Se avete usato il pulsante LEARN per catturare un messaggio di canale, anche il canale di ricezione MIDI verrà usato come canale di trasmissione.

9 Se intendete assegnare un nome al fader al quale è stato assegnato il messaggio MIDI, spostate il cursore sul pulsante NAME EDIT nella parte inferiore del display e premete il tasto [ENTER].

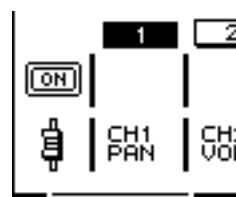
Appare la finestra popup NAME EDIT.



10 Usate la palette dei caratteri per l'immissione del nome, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, fate riferimento alla pagina 37.

Il nome che immettete apparirà sotto ai pulsanti 1-8 nella parte inferiore del display.



- Il contenuto editato delle pagine Remote A-Remote D viene salvato come parte della song.
- Se intendete riportare ai valori di default della fabbrica le impostazioni della pagina (Remote A-Remote D) selezionata in quel momento, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [F5].

Assegnare messaggi MIDI ai tasti [ON]

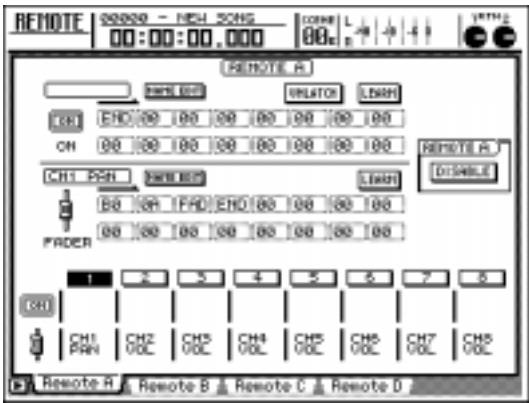
Per farvi un esempio, ecco come potete usare un pedale del sustain collegato ad un sequencer MIDI per assegnare i messaggi di Hold On (control change #64 con un valore di 127) e Hold Off (control change #64 con un valore di 0) al tasto [ON] 1 della pagina Remote A.

1 Collegate la porta MIDI IN dell'AW2816 alla porta MIDI OUT di un sintetizzatore al quale è collegato un pedale sustain e collegate la porta MIDI OUT/THRU dell'AW2816 alla porta MIDI IN del dispositivo esterno.

Per i dettagli sui collegamenti e le impostazioni, consultate la pagina 189.

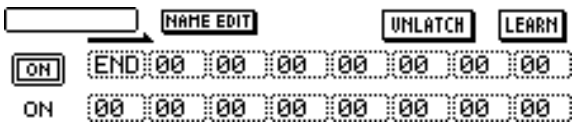
2 Premete il tasto [REMOTE] → tasto [F1].

Appare la pagina REMOTE A della videata REMOTE.



3 Premete il tasto [SEL] 1.

La linea superiore del display mostra il messaggio assegnato correntemente al tasto [ON] 1.

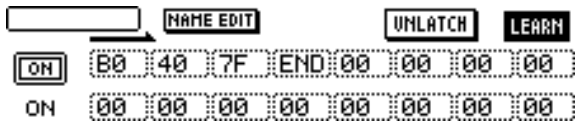


! Con le impostazioni di default, nella pagina Remote A non è assegnato alcun messaggio MIDI al tasto [ON] 1. In tali casi, nel primo byte, per indicare la fine del messaggio MIDI viene immesso un valore di "END".

4 Spostate il cursore sul pulsante LEARN nella linea superiore del display e premete il tasto [ENTER] per attivare il pulsante.

5 Premete il pedale sustain collegato al vostro sintetizzatore MIDI.

Nell'area di display dei messaggi MIDI verrà immesso un control change #64 con un valore di 127 (7F espresso in esadecimale; messaggio Hold On). Per questo messaggio, la cifra a destra (primo posto) del primo byte è il numero di canale MIDI, il secondo byte è il numero di controllo e il terzo byte è il valore effettivo.

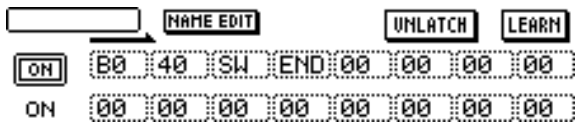


6 Disattivate il pulsante LEARN, e rilasciate il pedale sustain.

Tip! Se rilasciate il pedale sustain prima di aver disattivato il pulsante LEARN, nell'area di display dei messaggi MIDI verrà immesso un control change #64 con un valore di 0 (esadecimale 00) (Hold Off). Tuttavia, anche in questo caso, non verrà influenzata la procedura seguente.

7 Spostate il cursore sul terzo byte ed usate il dial [DATA/JOG] per cambiare il valore su "SW".

Il byte il cui valore è impostato su "SW" verrà trasmesso come un valore di 127 (7F, espresso in esadecimale) quando il tasto [ON] cambia in On e come un valore di 0 (esadecimale 00) quando il tasto [ON] cambia in Off. In questo esempio, i dati verranno emessi come un messaggio Hold On/Off.



- Tip!**
- Il messaggio MIDI da assegnare può anche essere specificato un byte per volta, usando la procedura dello step 7. In questo caso, dovreste immettere un valore "END" alla fine del messaggio MIDI.
 - Se desiderate trasmettere un messaggio MIDI specifico ogni volta che viene premuto il tasto [ON], non è necessario immettere il valore "SW".

! Se inserite il messaggio MIDI un byte per volta, è possibile che possiate inserire erroneamente un messaggio MIDI non valido. Sappiate che, in tale evenienza, azionando un fader o un tasto [ON] invierete questo messaggio MIDI dalla porta MIDI OUT o dal connettore TO HOST, causando possibilmente un malfunzionamento del dispositivo esterno collegato.

8 Accertatevi che sia visualizzato come “ENABLE” il pulsante REMOTE A e agite sul tasto [ON] 1.

Quando il tasto [ON] 1 è on/off, verrà trasmesso dalla porta MIDI OUT un messaggio MIDI Hold On/Off.



Tip!

- Se volete, le vostre operazioni sul tasto [ON] 1 possono essere registrate nell'automix.
- Potete anche cambiare la funzione di un tasto [ON] in modo che esso commuti su on/off ogni volta che premete il tasto. Per i dettagli, fate riferimento alle spiegazioni del pulsante LATCH/UNLATCH a pagina 315.

9 Se desiderate assegnare un nome al tasto [ON] al quale è stato assegnato il messaggio MIDI, spostate il cursore sul pulsante NAME EDIT nella linea superiore del display e premete il tasto [ENTER].

Appare la finestra popup NAME EDIT.

10 Usate la palette dei caratteri per inserire il nome desiderato. Quindi spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, fate riferimento alla pagina 37.

Il nome che immettete verrà visualizzato sotto ai pulsanti 1–8 nella parte inferiore del display.



Tip!

Il contenuto editato delle pagine Remote A–D viene salvato come parte della song.

Trasmettere le impostazioni interne dell'AW2816 via MIDI (Bulk Dump)

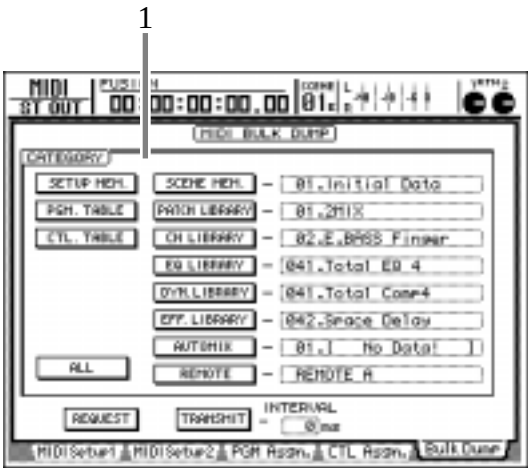
L'AW2816 è in grado di convertire le impostazioni della videata MIDI e del contenuto delle varie librerie in dati MIDI ("Bulk Data") e trasmetterli dalla sua porta MIDI OUT/connettore TO HOST (con l'operazione Bulk Dump). Registrando questi Bulk Data su un sequencer MIDI o su un altro dispositivo esterno, le impostazioni interne dell'AW2816 possono essere copiate (come riserva) su quel dispositivo oppure copiate su un'altra unità AW2816.

Ecco come registrare i bulk data su un sequencer MIDI.

1 Collegate la porta MIDI IN dell'AW2816 alla porta MIDI OUT del dispositivo esterno e la porta MIDI OUT/THRU dell'AW2816 alla porta MIDI IN del dispositivo esterno. (In alternativa, collegate il connettore TO HOST dell'AW2816 alla porta seriale del vostro computer.)

Per i dettagli circa le connessioni e le regolazioni, fate riferimento alle informazioni riportate alle pagine 189 e 190.

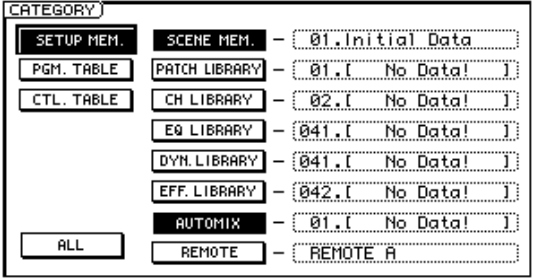
2 Premete il tasto [MIDI] → tasto [F5].
Appare la pagina Bulk Dump della videata MIDI.



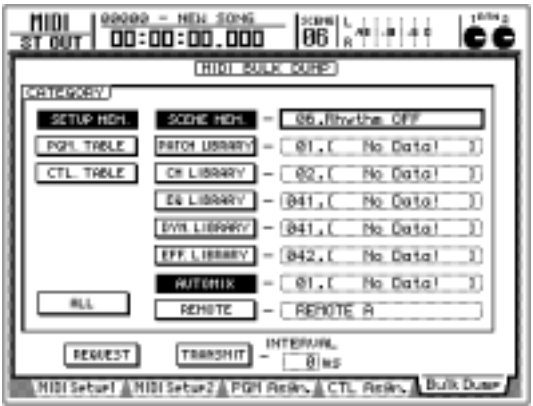
1 CATEGORY
Qui potete selezionare il tipo di impostazioni che verranno trasmesse come bulk data.
Per i dettagli sulle impostazioni che corrispondono ad ogni pulsante, fate riferimento alla pagina 281.

3 Spostate il cursore sul pulsante corrispondente ai bulk data che intendete trasmettere, e premete il tasto [ENTER].

Il pulsante verrà attivato, per indicare che è stato selezionato per la funzione bulk dump.



4 Se avete selezionato uno dei pulsanti SCENE MEM.–REMOTE, spostate il cursore sull'area di impostazione alla destra di ciascun pulsante ed usate il dial [DATA/JOG] per editare l'impostazione.



Tip!
Se spostate il cursore sul pulsante ALL nella parte inferiore sinistra del display e premete il tasto [ENTER], verranno attivati i pulsanti di tutte le categorie e le impostazioni per le categorie SCENE MEM.–REMOTE verranno impostate su "ALL". Usate il pulsante ALL quando intendete trasmettere i dati per tutte le categorie, con la funzione bulk dump.

5 Impostate il vostro sequencer MIDI nella modalità record-ready.

!
Prima di registrare i bulk data su un sequencer MIDI, accertatevi che la funzione MIDI Thru (talvolta chiamata "Patch Thru" o "MIDI Echo") del sequencer sia disattivata. Se la funzione è attivata, i bulk data trasmessi dall'AW2816 verranno immediatamente riconvogliati all'AW2816, causando malfunzionamenti.

6 Spostate il cursore sul pulsante TRANSMIT, e premete il tasto [ENTER].

L'operazione bulk dump (riversamento dati) avrà inizio. Mentre è in corso questa operazione, una finestra popup mostra quali dati vengono trasmessi.



Quando appare la finestra popup, potete rinunciare all'operazione premendo il tasto [ENTER].



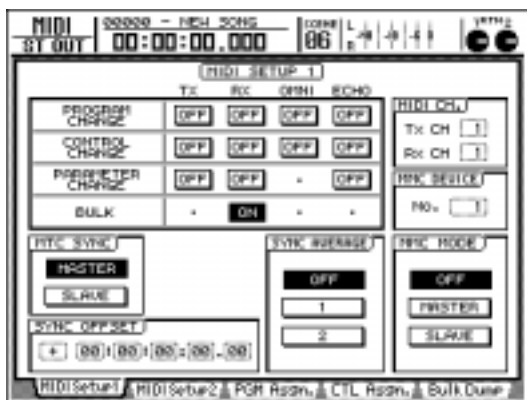
- Il valore del campo **INTERVAL** specifica la durata che intercorre fra ogni blocco di bulk data trasmessi dall'AW2816. Se durante l'operazione si verifica un errore, provate ad incrementare il valore **INTERVAL**.
- Il tempo richiesto per trasmettere o ricevere un bulk dump dipende dalla categoria selezionata e dai dati registrati. In particolare, nel caso dell'automix, sapiate che l'operazione può essere ancora più lunga secondo quello che è stato registrato.

7 Per ricevere i bulk data trasmessi da un dispositivo esterno, premete il tasto [MIDI] → tasto [F1].

Appare la pagina MIDI Setup 1 della videata MIDI.

8 Spostate il cursore sul pulsante RX nell'area BULK, e premete il tasto [ENTER] per attivare il pulsante (ON).

In queste condizioni, possono essere ricevuti i bulk data.



9 Con il trasporto fermo dell'AW2816, trasmettete i bulk data dal sequencer MIDI.

Quando l'AW2816 ha ricevuto tutti i bulk data, le impostazioni e/o le librerie corrispondenti verranno aggiornate.

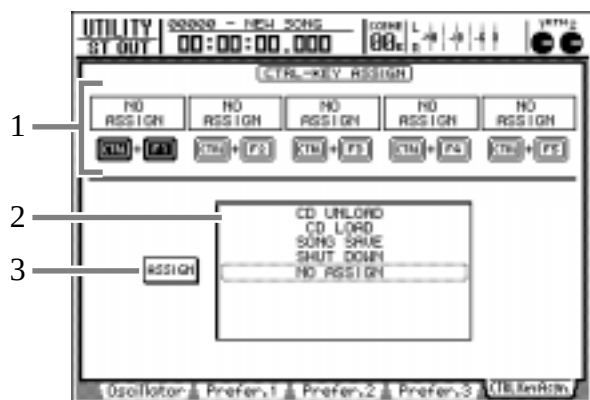
Questo capitolo spiega altre comode funzioni previste dall'AW2816 e come possono essere usate più funzioni in combinazione.

Assegnare una funzione al tasto [CTRL] + i tasti funzione

Sull'AW2816 potete premere il tasto [CTRL] + [F1]–[F5] per eseguire varie funzioni pre-specificate. Ciò vi permette di creare le vostre scorciatoie con l'impiego dei tasti.

1 Nella sezione UNIT, premete il tasto [UTILITY] → tasto [F5] (CTRL Key Asgn.).

Appare la pagina CTRL Key Asgn. della videata UTILITY. In questa pagina, potete assegnare una funzione a ciascuna combinazione di tasti [CTRL] + [F1] – [CTRL] + [F5].



A CTRL+F1 – CTRL+F5

B Elenco delle funzioni

C Pulsante ASSIGN

2 Spostate il cursore sul simbolo che indica l'operazione per cui intendete assegnare una funzione al tasto e premete il tasto [ENTER].

Quel simbolo verrà evidenziato, consentendovi di assegnare una funzione.

3 Spostate il cursore sull'elenco delle funzioni nella parte inferiore del display ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la funzione desiderata.

Possono essere assegnate le seguenti funzioni.

Display	Funzione
NO ASSIGN	Non viene assegnata alcuna funzione.
SHUT DOWN	Display della videata SONG / videata Shut Down (scorciatoia per lo spegnimento) (*)
SONG SAVE	Display della pagina Song List / videata SONG, e spostamento del cursore sul pulsante SAVE (scorciatoia per salvare la song corrente) (*)
CD LOAD	Chiusura della slitta del drive CD-RW e caricamento del CD (*)
CD UNLOAD	Apertura della slitta del drive CD-RW (*)
AUTOMIX [ENABLE/DISABLE]	Attivazione o disattivazione di automix (Enable o Disable) (*)
MTC SYNC [MASTER/SLAVE]	Commutazione dell'AW2816 fra MTC master (Master) e MTC slave (Slave) (*)
SCENE NAME	Visualizzazione del nome della scena richiamata in quel momento nella parte superiore destra dello schermo per un intervallo fisso
SCENE RECALL NO.xx	Richiamo del numero di scena xx (usare il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero xx)
DELAY [ON/OFF]	Inserimento/disinserimento del delay per il canale selezionato
EQ [ON/OFF]	Inserimento/disinserimento di EQ per il canale selezionato
DYN [ON/OFF]	Inserimento/disinserimento del processore di dinamiche per il canale selezionato
PEAK HOLD [ON/OFF]	Inserimento/disinserimento di peak hold
OSCILLATOR [ON/OFF]	Inserimento/disinserimento dell'oscillatore per "test tone"

* Secondo il modo operativo dell'AW2816 (cioè quando il trasporto è in corso può non essere possibile eseguire le funzioni contrassegnate da un asterisco (*). In questo caso, nella parte inferiore del display appare un messaggio di errore.



Se selezionate SCENE NUMBER come funzione assegnata, alla destra dell'elenco funzioni apparirà un campo per l'immissione, che vi consente di specificare il numero di scena. Spostate il cursore su questo campo, ed usate il dial [DATA/JOG] per specificare il numero di scena.

4 Spostate il cursore sul pulsante ASSIGN a sinistra dell'elenco delle funzioni e premete il tasto [ENTER].

Una finestra popup vi chiederà di confermare l'assegnazione.



5 Per confermare l'assegnazione, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per rinunciare all'assegnazione, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

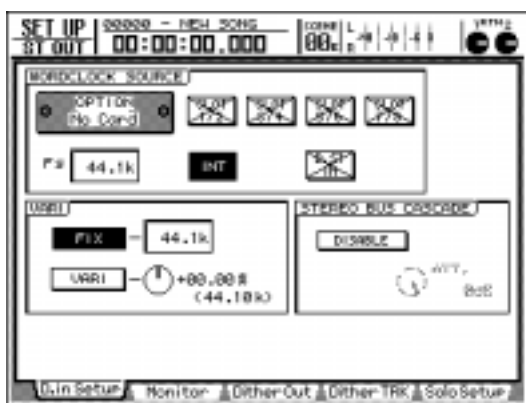
6 Per eseguire una funzione assegnata, tenete premuto il tasto [CTRL] e premete l'appropriato tasto funzione.

Effettuare le regolazioni fini al pitch di un'intera song (Vari-pitch)

Quando come sorgente word clock viene usato il clock interno dell'AW2816, potete regolare la frequenza di campionamento della song per apportare regolazioni fini al pitch del playback (Vari-pitch). Per esempio, potete usare questa funzione per far corrispondere il pitch del playback dell'AW2816 a quello di uno strumento acustico che sarebbe difficile da accordare.

1 Premete il tasto [SETUP] → tasto [F1] (D.In SETUP).

Appare la pagina D.In Setup della videata SETUP.



2 Nell'area WORDCLOCK SOURCE, accertatevi che il pulsante INT sia attivato (on).

Se il pulsante INT non è attivato, spostate il cursore sul pulsante INT e premete il tasto [ENTER]. Quando questo pulsante è attivato, il clock interno è selezionato come sorgente word clock.

3 Spostate il cursore sul pulsante VARI nell'area VARI e premete il tasto [ENTER].

In tal modo è abilitato il Vari-pitch.

4 Spostate il cursore sulla manopola situata a destra del pulsante VARI ed usate il dial [DATA/JOG] per regolare la frequenza di campionamento (pitch del playback).

L'impostazione vari-pitch può essere regolata nel range da -5.97% a +6.00. Se necessario, potete anche eseguire il playback della song, mentre effettuate questa regolazione.

5 Per annullare vari-pitch, spostate il cursore sul pulsante FIX e premete il tasto [ENTER].

La frequenza di campionamento ritornerà al valore precedente.



I dispositivi digitali che sono sincronizzati al segnale audio digitale emesso dall'AW2816 verranno anch'essi influenzati quando usate la funzione vari-pitch. Ciò può causare problemi come il mancato bloccaggio della frequenza di campionamento fra l'AW2816 e il dispositivo esterno digitale ad esso collegato.

Salvare le impostazioni di canale (Channel Library)

Le impostazioni dei parametri mix di un canale desiderato possono essere immagazzinate in un'area di memoria chiamata Channel Library o libreria di canale. Le regolazioni immagazzinate possono essere richiamate in qualsiasi momento. Nella channel library vengono memorizzati i seguenti parametri mix.

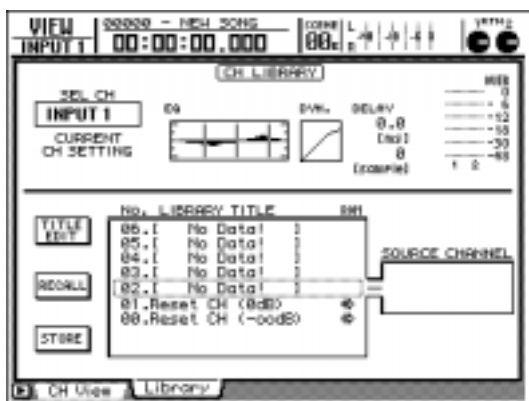
- Channel on/off
- Attenuator
- Phase
- Equalizer on/off
- Equalizer parameters
- Dynamics processor on/off
- Dynamics processor types
- Dynamics processor parameters
- Delay on/off
- Delay time
- Routing
- Pan
- Fader position
- AUX1–6 on/off
- AUX1–6 pre-fader/post-fader setting
- AUX1–6 send levels



Dei parametri che appaiono nella pagina CH View della videata VIEW (tasto [VIEW] → tasto [F1]), nella channel library o libreria di canale non sono salvate le impostazioni di abbinamento canale e le impostazioni relative all'inserimento degli effetti.

Memorizzazione di impostazioni di canale in una library

1 Usate i tasti [SEL] per selezionare il canale di cui intendete memorizzare le impostazioni, e premete il tasto [VIEW] → tasto [F2] (Library). Appare la pagina Library della videata VIEW. Nella parte superiore sinistra del display appare il canale selezionato.



2 Ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di library da 02 a 64 in cui immagazzinerete le impostazioni.

La fila racchiusa da una linea punteggiata rappresenta il numero di library o libreria selezionata in quel momento.



I numeri di library 00 e 01 sono solo librerie di richiamo, usate per resettare un canale sulle impostazioni di default. (00 imposta i fader su -infinito e 01 imposta i fader su 0 dB). Le impostazioni di canale non possono essere memorizzate in queste librerie.

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

Appare la finestra popup TITLE EDIT, che vi permette di inserire un titolo per la library.



4 Usate la palette dei caratteri per l'immissione del titolo della library.

Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, fate riferimento alla pagina 37.



Se volete, potete eseguire l'operazione Store senza immettere il titolo per la "library". A tale scopo, passate alla pagina Prefer. 1 della videata UTILITY (tasto [UTILITY] → tasto [F2]) ed escludete l'impostazione STORE CONFIRMATION. Se eseguite l'operazione Store con questa impostazione, verrà assegnato automaticamente il titolo della library richiamata più recentemente.

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

Le impostazioni di canale verranno memorizzate nella libreria.



Se scrivete sopra ad un numero di library precedentemente immagazzinato, non è possibile recuperare i dati originali.



Le impostazioni di channel library vengono salvate come parte della song. Potete usare la funzione MIDI Bulk Dump per salvare il contenuto della channel library su un sequencer MIDI o su un altro dispositivo esterno.

Richiamare le impostazioni di canale da una library

1 Usate il tasto [SEL] per selezionare il canale per il quale intendete richiamare le impostazioni e premete il tasto [VIEW] → tasto [F2] (Library).

Appare la pagina Library della videata VIEW.

2 Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di library che intendete richiamare.

L'area SOURCE CHANNEL a destra dell'elenco mostra il canale originale da cui sono state immagazzinate le impostazioni. Se quest'area indica ST OUT, le regolazioni sono solo per il canale di uscita stereo. Se quest'area indica INPUT 1-8/MONI 1-16/RTN 1-2, le impostazioni sono rispettivamente per un canale di ingresso/canale monitor/canale di ritorno. Se quest'area indica GENERAL, le impostazioni possono essere usate per qualsiasi canale.



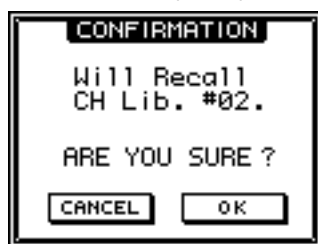
- **Le impostazioni di canale non sono compatibili fra il canale di uscita stereo e gli altri canali (cioè il canale di ingresso, monitor e ritorno).**
- **Se il canale selezionato in quel momento non è compatibile con il canale sorgente, sotto all'area SOURCE CHANNEL appare l'indicazione "CONFLICT", e non sarà possibile richiamare la library.**



Se richiamate in un canale abbinato, verranno richiamate le stesse impostazioni per entrambi i canali.

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

Una finestra popup vi chiederà di confermare l'operazione di richiamo (recall).



È possibile richiamare la library direttamente senza visualizzare la finestra popup. A tale scopo, passate alla pagina Prefer. 1 della videata UTILITY (tasto [UTILITY] → tasto [F2]) ed escludete l'impostazione RECALL CONFIRMATION.

4 Per eseguire l'operazione di richiamo, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per cancellare il richiamo, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



Le librerie di canale (channel library) possono essere richiamate anche usando l'automix.

Editing del titolo di una libreria di canale

1 Premete il tasto [VIEW] → tasto [F2] (Library).

Appare la pagina Library della videata View.

2 Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la library di cui intendete modificare il titolo.

3 Spostate il cursore sul pulsante TITLE EDIT, e premete il tasto [ENTER].

Appare la finestra popup TITLE EDIT.

4 Usate la palette dei caratteri per inserire il titolo desiderato per la library.

Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, fate riferimento alla pagina 37.

5 Per aggiornare il titolo della library, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Il titolo della library sarà aggiornato.

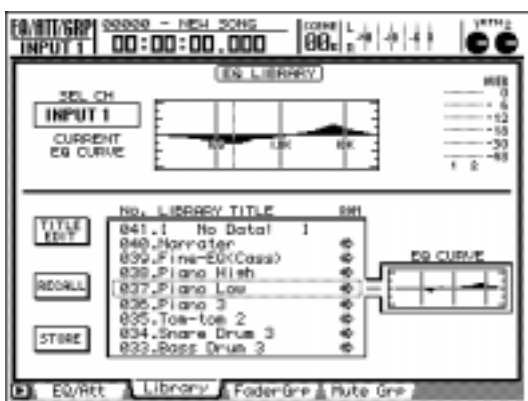
Salvare le impostazioni dell'equalizzatore (EQ Library)

È possibile immagazzinare in un'area di memoria chiamata EQ Library le impostazioni equalizer effettuate per ciascun canale. Le impostazioni memorizzate possono essere richiamate in qualsiasi momento.

Memorizzare le impostazioni EQ in una library

1 Usate i tasti [SEL] per selezionare il canale per il quale intendete immagazzinare le impostazioni e premete il tasto [EQ] → tasto [F2] (Library).

Appare la pagina Library della videata EQ/ATT/GRP. In questa pagina potete memorizzare o richiamare le impostazioni dell'equalizzatore per il canale selezionato in quel momento.



2 Usate il dial [DATA/JO] per selezionare il numero di library (041–128) in cui verranno immagazzinate le impostazioni.

La riga racchiusa dalla linea punteggiata è la libreria selezionata in quel momento.



- I numeri di library 001–040 contengono librerie di solo richiamo con parametri EQ pre-programmati. In queste librerie non possono essere immagazzinate impostazioni EQ.
- Se scrivete dei dati sopra ad un numero di library memorizzato precedentemente, i dati originali non possono essere recuperati.

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

Appare la finestra popup TITLE EDIT, che vi permette di specificare il titolo della libreria o library.

4 Usate la palette dei caratteri per inserire il titolo desiderato.

Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, fate riferimento alla pagina 37.



Tip! Se volete, potete anche immagazzinare le impostazioni senza inserire un titolo per la library, quando premete il pulsante STORE. A tale scopo, passate alla pagina Prefer. 1 della videata UTILITY (tasto [UTILITY] → tasto [F2]) ed escludete l'impostazione STORE CONFIRMATION. Quando immagazzinate i dati, verrà assegnato automaticamente il titolo della library richiamata più recentemente.

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

Le impostazioni EQ verranno immagazzinate nella library specificata.



Tip! Il contenuto immagazzinato nella library EQ viene salvato sull'hard disk interno come parte della song corrente. Potete anche usare la funzione MIDI Bulk Dump per salvare le impostazioni EQ library su un sequencer o su altro dispositivo MIDI esterno.

Richiamare le impostazioni EQ da una library

- 1 Usate i tasti [SEL] per selezionare il canale per il quale intendete richiamare le impostazioni e premete il tasto [EQ] → tasto [F2] (Library).

Appare la pagina Library della videata EQ/ATT/GRP, con il canale di destinazione del richiamo impostazioni già selezionato.

- 2 Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di library di cui intendete richiamare le impostazioni.

L'area EQ CURVE a destra dell'elenco mostra le impostazioni equalizer selezionate in quel momento.

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

Appare una finestra popup che vi chiede di confermare l'operazione di richiamo.



Tip! È anche possibile richiamare la library direttamente senza visualizzare la finestra popup. A tale scopo, passate alla pagina Prefer. 1 della videata UTILITY (tasto [UTILITY] → tasto [F2]) ed escludete (off) l'impostazione RECALL CONFIRMATION.

- 4 Per eseguire il richiamo, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per cancellare il richiamo, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



! Se richiamate in un canale abbinato, verranno richiamate le stesse impostazioni su entrambi i canali.



Tip! Le librerie EQ possono essere richiamate anche usando automix.

Editing del titolo di una libreria EQ

- 1 Premete il tasto [EQ] → tasto [F2] (Library).
Appare la pagina Library della videata EQ/ATT/GRP.

- 2 Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la library di cui intendete modificare il titolo.

- 3 Spostate il cursore sul pulsante TITLE EDIT, e premete il tasto [ENTER].

Appare la finestra popup TITLE EDIT.

- 4 Usate la palette dei caratteri per inserire il titolo desiderato per la library.

Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, fate riferimento alla pagina 37.

- 5 Per aggiornare il titolo della library, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per cancellare l'immissione del titolo, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

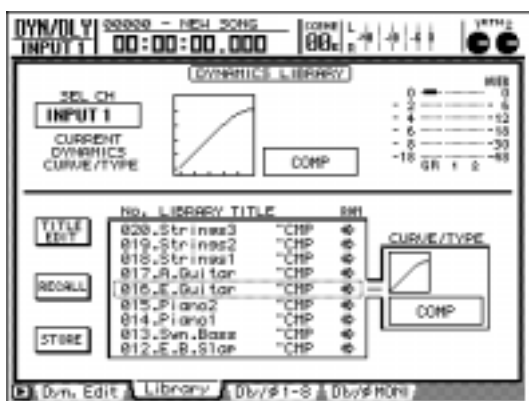
Memorizzare le impostazioni del processore di dinamiche (Dynamics Library)

Le impostazioni del processore di dinamiche effettuate per ciascun canale possono essere immagazzinate in un'area di memoria chiamata Dynamics Library. Tali impostazioni possono essere richiamate in qualsiasi momento.

Memorizzare le impostazioni del processore di dinamiche in una library

1 Usate i tasti [SEL] per selezionare il canale di cui intendete memorizzare le impostazioni, e premete il tasto [DYN] → tasto [F2] (Library).

Appare la pagina Library della videata DYN/DLY con il canale corrispondente selezionato. In questa pagina, possono essere memorizzate o possono essere richiamate dalla library le impostazioni del processore di dinamiche per il canale selezionato in quel momento.



Il canale selezionato è indicato nella parte superiore sinistra del display.

2 Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di library (041–128) in cui le impostazioni verranno memorizzate.

La fila racchiusa dalla linea punteggiata è la library selezionata in quel momento.



- I numeri di library 001–040 contengono library di solo richiamo con impostazioni di dinamiche pre-programmate. In queste library non possono essere immagazzinate impostazioni di dinamiche.
- Se scrivete sopra ad un numero di library immagazzinato precedentemente, non è possibile recuperare i dati originali.

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

Appare la finestra popup TITLE EDIT, che vi permette di specificare il titolo della library.

4 Usate la palette dei caratteri per immettere il titolo desiderato.

Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, fate riferimento alla pagina 37.



Se lo desiderate, potete memorizzare senza inserire un titolo per la library, quando premete il pulsante STORE. A tale scopo, passate alla pagina Prefer.1 della videata UTILITY (tasto [UTILITY] → tasto [F2]) ed escludete (off) l'impostazione STORE CONFIRMATION. Quando immagazzinate i dati, verrà assegnato automaticamente il titolo della libreria (library) richiamata più recentemente.

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

Le impostazioni verranno immagazzinate nella library specificata.



Il contenuto immagazzinato nella "dynamics library" viene salvato su hard disk interno come parte della song corrente. Potete usare la funzione MIDI Bulk Dump per salvare le impostazioni "dynamics library" su un sequencer o su altro dispositivo esterno MIDI.

Richiamare le impostazioni nel processore di dinamiche da una library

- 1 Usate i tasti [SEL] per selezionare il canale per il quale intendete richiamare le impostazioni e premete il tasto [DYN] → tasto [F2] (Library).

Appare la pagina Library della videata DYN/DLY, con il canale corrispondente già selezionato.

- 2 Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di library di cui intendete richiamare le impostazioni.



L'area CURVE/TYPE a destra dell'elenco mostra le impostazioni del processore di dinamiche selezionate in quel momento.

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

Appare una finestra popup che vi chiede di confermare l'operazione di richiamo.



È anche possibile richiamare la library direttamente senza visualizzare la finestra popup. A tale scopo, passate alla pagina Prefer.1 della videata UTILITY (tasto [UTILITY] → tasto [F2]) ed escludete (off) l'impostazione RECALL CONFIRMATION.

- 4 Per eseguire il richiamo, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per cancellare il richiamo, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



Se richiamate in un canale abbinato verranno richiamate le stesse impostazioni su entrambi i canali.



Le librerie di dinamiche possono essere richiamate anche usando automix.

Editing del titolo di una libreria di dinamiche

- 1 Premete il tasto [DYN] → tasto [F2] (Library).

Appare la pagina Library della videata DYN/DLY.

- 2 Usate il dial [DATA/JOG] per selezionare la library di cui intendete modificare il titolo.

- 3 Spostate il cursore sul pulsante TITLE EDIT, e premete il tasto [ENTER].

Appare la finestra popup TITLE EDIT.

- 4 Usate la palette dei caratteri per inserire il titolo desiderato per la library.

Per i dettagli circa l'immissione dei caratteri, fate riferimento alla pagina 37.

- 5 Per aggiornare il titolo della library, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

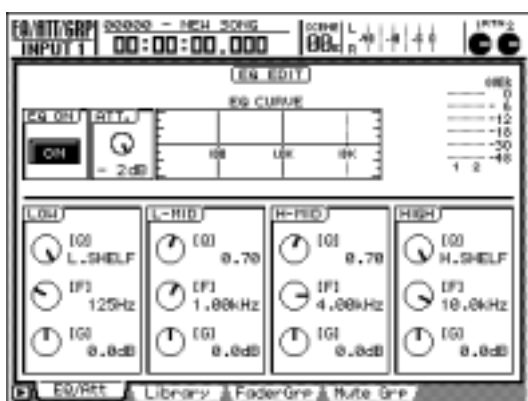
Per cancellare l'immissione del titolo, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

Copiare le impostazioni “attenuator” su tutti i canali

Ecco come possono essere copiate le impostazioni dell'attenuatore (attenuator) da un canale su tutti i canali (tranne il canale di uscita stereo).

- 1 Usate i tasti [SEL] per selezionare il canale che è la sorgente per copia e premete il tasto [EQ] → tasto [F1] (EQ/ATT).

Appare la pagina EQ/ATT della videata EQ/ATT/GRP.



- 2 Spostate il cursore sull'area ATT.
- 3 Premete il tasto [SHIFT] + [F5] (COPY ATT. TO ALL).

Una finestra popup vi chiederà conferma della vostra operazione di copiatura.



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

Verrà eseguita la copia e le stesse impostazioni di “attenuator” saranno copiate su tutti i canali, tranne quello di uscita stereo.



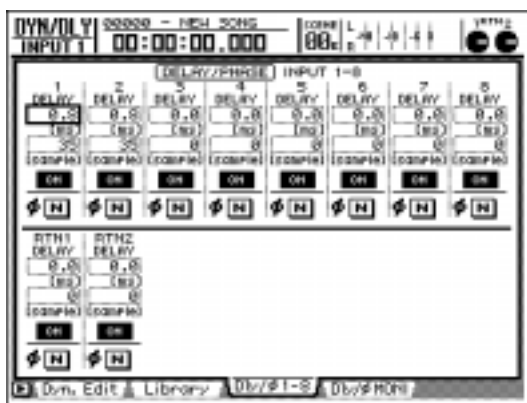
Se copiate in canali abbinati, la stessa impostazione verrà copiata su entrambi i canali.

Copiare le impostazioni delay time/phase su tutti i canali

Ecco come possono essere copiate le impostazioni di delay time e phase (normal/reverse) da un canale su tutti gli altri (tranne il canale di uscita stereo).

- 1** Premete il tasto [DYN] → tasto [F3] (DLY/Ø 1-8) o tasto [DYN] → tasto [F4] (DLY/Ø MONI).

Verranno visualizzate le impostazioni phase/delay di ciascun canale. Premete il tasto [F3] (DLY/Ø 1-8) per visualizzare i canali di input 1-8 oppure premete il tasto [F4] (DLY/Ø MONI) per visualizzare i canali monitor 1-16.



- 2** Spostate il cursore sull'item desiderato del canale sorgente della copiatura (il box numerico DELAY o il pulsante Ø).

Spostate il cursore sull'impostazione DELAY se intendete copiare il tempo di delay oppure sull'impostazione Ø se intendete copiare l'impostazione della fase (phase).



L'operazione di copiatura non può essere eseguita con il cursore posizionato sul pulsante on/off del delay.

- 3** Premete il tasto [SHIFT] + il tasto [F5] (COPY TO ALL).

Una finestra popup vi chiederà di confermare l'operazione di copiatura.

- 4** Per eseguire la copia, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per rinunciare alla copia, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



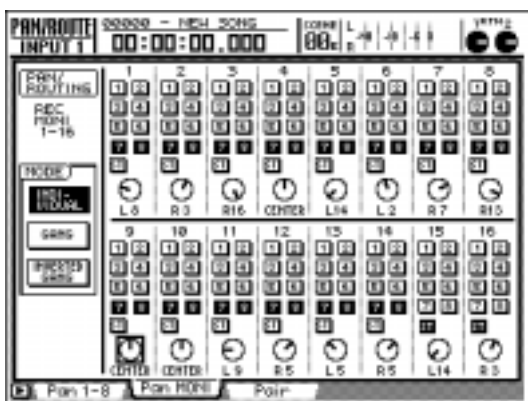
Quando copiate su canali abbinati, la stessa impostazione delay time/phase verrà copiata su entrambi i canali.

Copiare le impostazioni di pan su tutti i canali

Ecco come potete copiare le impostazioni di pan da un canale per trasferirle a tutti i canali.

- 1 Premete il tasto [PAN] → tasto [F1] (Pan 1-8) oppure il tasto [PAN] → tasto [F2] (Pan MONI).

Verranno visualizzate le impostazioni pan di ciascun canale. Premete il tasto [F1] (Pan 1-8) per visualizzare i canali di input 1-8 oppure premete il tasto [F2] (Pan MONI) per visualizzare i canali monitor 1-16.



- 2 Spostate il cursore sulla manopola PAN del canale sorgente della copia. (In alternativa, usate i tasti [SEL] per selezionare il canale sorgente della copia.)

- 3 Premete il tasto [SHIFT] + il tasto [F5] (COPY PAN TO ALL).

Appare una finestra popup che vi chiede di confermare l'operazione di copiatura.

- 4 Per eseguire la copia, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per cancellare la copia, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].



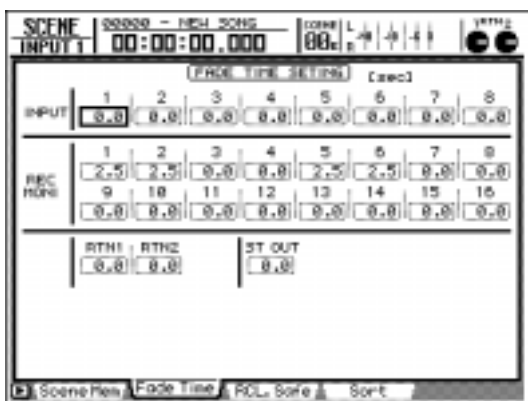
Quando copiate su canali abbinati, verranno copiate le stesse impostazioni per entrambi i canali.

Copiare i fade time su tutti i canali

Ecco come copiare le impostazioni fade time da un solo canale a tutti i canali.

- 1 Richiamate la scena di cui intendete cambiare le impostazioni "fade time", e premete il tasto [SCENE] → tasto [F2] (Fade Time).

Appare la pagina Fade Time della videata SCENE. Questa pagina mostra le impostazioni di fade time di ciascun canale.



- 2 Spostate il cursore sul canale sorgente della copia. (In alternativa, usate i tasti [SEL] per selezionare il canale sorgente della copia.)

- 3 Premete il tasto [SHIFT] + il tasto [F5] (COPY TO ALL).

Appare una finestra popup che vi chiede di confermare l'operazione copy.

- 4 Per eseguire la copia, spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER].

Per rinunciare alla copia, spostate il cursore sul pulsante CANCEL e premete il tasto [ENTER].

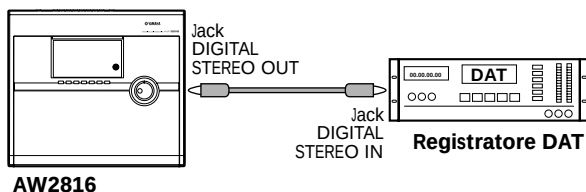


Quando copiate su canali "abbinati", la stessa impostazione fade time verrà copiata su entrambi i canali.

“Dithering” dei segnali digitali

Quando una song registrata con quantizzazione a 24 bit viene registrata su un registratore esterno a 16 bit attraverso il jack DIGITAL STEREO OUT oppure con una scheda I/O digitale, gli 8 bit inferiori verranno scartati automaticamente. Se lo desiderate, potete applicare il “dithering” al segnale che viene emesso.

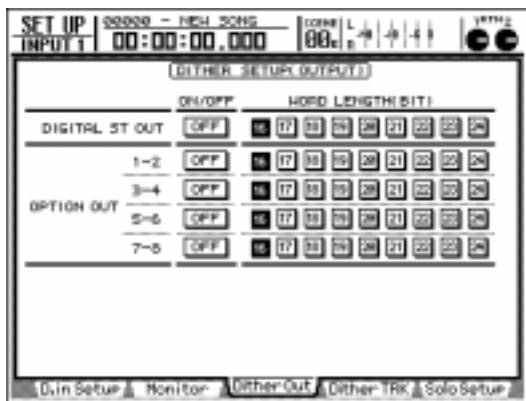
In questo paragrafo vi spiegheremo come il “dithering” può essere applicato quando il jack DIGITAL STEREO OUT dell'AW2816 è collegato al jack di ingresso digitale di un registratore DAT e quando effettuate il mix down di un 24 bit in un registratore DAT a 16 bit.



Quando il segnale audio digitale viene trasferito da un sistema a maggior risoluzione in uno a più bassa risoluzione, i disturbi di quantizzazione causati quando i bit vengono arrotondati e scartati può essere discutibile. In tali casi, è possibile aggiungere al segnale una piccola quantità di rumore casuale per rendere meno invasivo il rumore della quantizzazione. Questo processo viene chiamato “dithering”.

1 Premete il tasto [SETUP] → tasto [F3] (Dither Out).

Appare la pagina Dither Out della videata SET UP. In questa pagina potete inserire o disinserire il dithering e specificare la word length (numero di bit) del segnale di output per il jack DIGITAL STEREO OUT e i canali di uscita della scheda I/O digitale.



2 Spostate il cursore sul pulsante ON/OFF nell'area DIGITAL ST OUT e premete il tasto [ENTER] per attivare (ON) il pulsante.

Usate i pulsanti ON/OFF nella pagina Dither Out per abilitare/disabilitare il dithering per ogni jack di uscita/canale di uscita.



- L'attivazione del dithering non ha alcun effetto se state trasferendo da un sistema a bassa risoluzione ad uno a più alta risoluzione (ad esempio 16 bit → 24 bit) oppure trasferendo fra sistemi di eguale risoluzione (ad esempio 16 bit → 16 bit).
- Per una scheda I/O digitale, il dithering viene attivato/disattivato in coppie di numeri dispari → pari di canali di uscita (1/2, 3/4 ...ecc.).

3 Nell'area WORD LENGTH (BIT) della fila DIGITAL ST OUT, spostate il cursore sul pulsante “16” e premete il tasto [ENTER].

Nell'area WORD LENGTH (BIT) potete selezionare la word length (lunghezza parola o numero di bit) del segnale digitale che verrà emesso. Normalmente sposterete il cursore sul pulsante per la word length che corrisponde al dispositivo di ricezione, e premete il tasto [ENTER].



- Cambiare la word length non ha alcun effetto su un canale per il quale l'opzione dithering è esclusa.
- State attenti che il dithering non sia applicato due o più volte alla stessa sorgente. In tal caso, l'effetto del dithering andrà perduto e il rapporto S/N verrà degradato.

4 Cominciate la registrazione sul vostro DAT recorder, e quindi effettuate il playback della song dell'AW2816.

Gli 8 bit inferiori verranno scartati automaticamente, e l'audio a 16 bit a cui è stato applicato il dithering verrà registrato sul registratore DAT.



Le impostazioni nella pagina Dither Out sono comuni a tutte le song. Se non avete bisogno di applicare il dithering, accertatevi di disattivare (OFF) tutti i pulsanti nell'area ON/OFF.



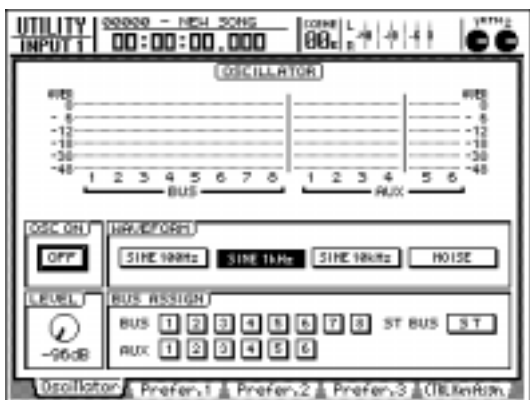
Il dithering può essere applicato allo stesso modo quando si registrano le tracce o la traccia stereo nell'AW2816. Per i dettagli, fate riferimento alla pagina 260.

Impiego dell'oscillatore "test tone"

L'AW2816 contiene un oscillatore per il test del suono che vi permette di scegliere tra tre tipi di onda sinusoidale e di rumore. Il segnale di questo oscillatore può essere inviato ai bus 1–8/bus AUX 1–6/bus stereo ed usato per controllare i livelli o misurare la risposta in frequenza.

1 Premete il tasto [UTILITY] → tasto [F1] (Oscillator).

Appare la pagina Oscillator della videata UTILITY.



2 Nell'area WAVEFORM, spostate il cursore sul pulsante per la forma d'onda che intendete emettere e premete il tasto [ENTER].

Possono essere selezionate le seguenti forme d'onda.

- **SINE 100 Hz** Onda sinusoidale da 100 Hz
- **SINE 1 kHz**..... Onda sinusoidale da 1 kHz
- **SINE 10 kHz**..... Onda sinusoidale da 10 kHz
- **NOISE**..... Rumore bianco

3 Nell'area BUS ASSIGN, spostate il cursore sul pulsante per il bus al quale intendete trasmettere il segnale e premete il tasto [ENTER].



Tip! È possibile selezionare più bus simultaneamente.

4 Accertatevi che la manopola LEVEL sia impostata al minimo (–96 dB). Quindi spostate il cursore sul pulsante OFF nell'area OSC ON e premete il tasto [ENTER].

Il pulsante commuterà su ON e al bus specificato verrà inviato il segnale.



Le onde sinusoidali e il rumore bianco hanno un livello di pressione sonora più alto rispetto al loro volume percettivo, e possono danneggiare gli altoparlanti e causare problemi alle persone se suonate ad

alto volume. State attenti al livello di uscita quando usate questo oscillatore.

5 Spostate il cursore sulla manopola LEVEL, e usate il dial [DATA/JOG] per aumentare il livello di uscita.

6 Per spegnere l'oscillatore per il test del suono, spostate il cursore sul pulsante ON dell'area OSC ON e premete il tasto [ENTER].

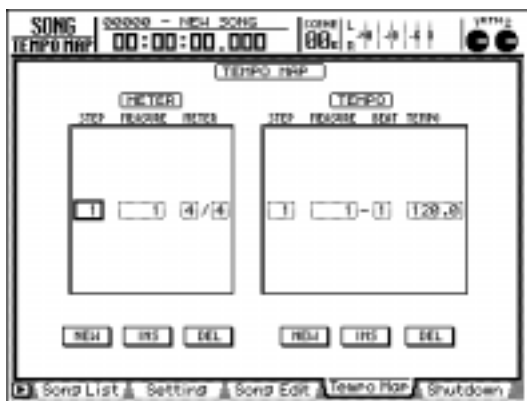
Il pulsante viene impostato su OFF, e l'oscillatore viene spento.

Impiego del metronomo

L'AW2816 dispone di un metronomo incorporato che può emettere un click durante il playback/registrazione della song secondo i valori di tempo e time signature di tempo map.

- 1** Premete il tasto [SONG] → tasto [F4] (Tempo Map).

Appare la pagina Tempo Map della videata SONG.

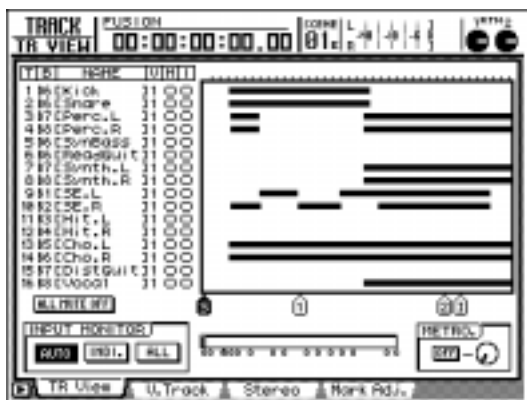


- 2** Spostate il cursore sull'area METER o area TEMPO, ed immettete i valori desiderati di time signature o tempo.

Per i dettagli circa l'immissione dei dati "time signature" e "tempo", fate riferimento alla pagina 195.

- 3** Premete il tasto [TRACK] → tasto [F1] (TR View).

Appare la pagina TR View della videata TRACK. Nell'area METRO, nella parte inferiore destra del display, potete attivare o disattivare il metronomo (on/off) e regolarne il volume.



- 4** Spostate il cursore sul pulsante ON/OFF nell'area METRO. e premete il tasto [ENTER].

Il display del pulsante cambierà in ON, e la funzione metronome sarà attivata.

- 5** Spostate il cursore sulla manopola a destra dell'area METRO, ed usate il dial [DATA/JOG] per regolare il volume del metronomo.

- 6** Effettuate il playback della song.
Dai jack MONITOR OUTPUT/PHONES verrà emesso un suono di click (la scansione metronomica), sulla base delle impostazioni di tempo map.

- 7** Per eliminare la scansione metronomica, spostate il cursore sul pulsante ON nell'area METRO. e premete il tasto [ENTER].

Il display del pulsante cambierà in OFF, e il metronomo non sarà più udibile.



Tip! Con le impostazioni di default dell'AW2816, il metronomo verrà emesso dai jack MONITOR OUTPUT/PHONES miscelati con gli altri segnali. Tuttavia, cambiando le impostazioni Input Patch, potete assegnare l'uscita del metronomo al canale di input desiderato (→P.71). In questo caso, il suono del click verrà sempre inviato al canale di input mentre la song è in esecuzione, a prescindere dalle impostazioni nell'area METRO.

Mixing e registrazione di canali multipli

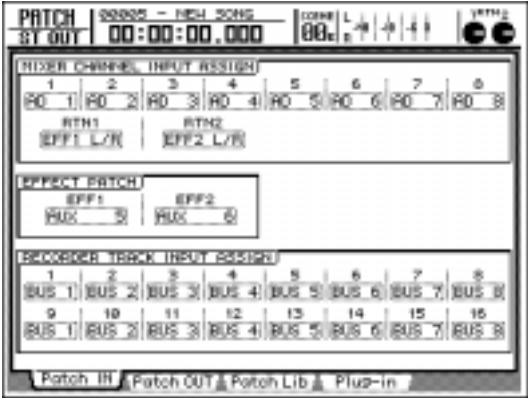
Il Capitolo 3 spiegava come il canale di ingresso poteva essere registrato direttamente su una traccia. Tuttavia, in alcuni casi, potreste desiderare di mixare più canali di ingresso e registrarli su una o due tracce. Per esempio, ciò è comodo se avete impostato più microfoni per una postazione di batteria e desiderate mixarla in stereo e registrare la batteria su due tracce.

Ad esempio, ecco come potete mixare i segnali di ingresso dei canali di input 1-4 e registrarli sulle tracce 1/2.

■ Effettuate le impostazioni di combinazione e percorsi (patching e routing)

Per poter mixare più canali di ingresso e registrarli sulle tracce 1/2, dovete cambiare il patching (la combinazione) in modo che i segnali di ingresso dei canali di input vengano inviati a due bus, e i segnali di quei due bus vengano registrati sulle tracce 1/2.

- 1
- Collegate i microfoni o gli strumenti ai jack INPUT 1-4, ed usate i controlli [GAIN] per regolare la sensibilità di ingresso (input sensitivity).
- 2
- Premete il tasto [PATCH] → tasto [F1] (Patch IN) per accedere alla pagina Patch In della videata PATCH, ed assegnate il segnale di ciascun jack INPUT che state usando ad un canale di ingresso.
- Per questo esempio, assegnate i jack INPUT 1-4 (AD 1 - AD 4) ai canali di input 1-4.



- 3
- Sempre nella pagina Patch IN della videata PATCH, assegnate il bus desiderato al registratore, negli ingressi delle tracce che intendete registrare.

Per questo esempio, assegnate i bus 1/2 (BUS 1/2) agli ingressi 1/2 del registratore (recorder).

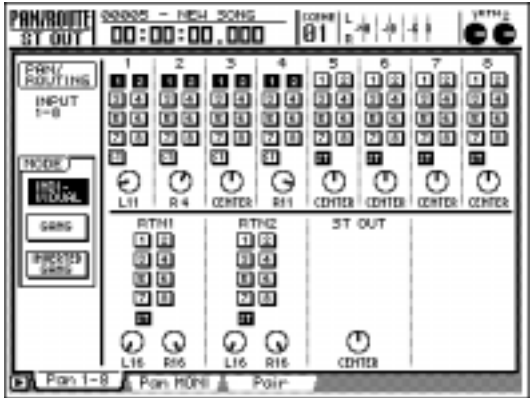
RECORDER TRACK INPUT ASSIGN															
1	2	3	4	5	6	7	8								
BUS 1	BUS 2	BUS 3	BUS 4	BUS 5	BUS 6	BUS 7	BUS 8								
9	10	11	12	13	14	15	16								
BUS 1	BUS 2	BUS 3	BUS 4	BUS 5	BUS 6	BUS 7	BUS 8								



Anche richiamando il numero di scena 00 o il numero di patch library 00 si produce la condizione sopra indicata.

- 4
- Accertatevi che il tasto [ON] sia attivato per ognuno dei canali di ingresso che intendete mixare, e aumentate il livello dei fader.
- 5
- Premete il tasto [PAN] → tasto [F1] (Pan 1-8) per accedere alla pagina Pan 1-8 della videata PAN e attivate (on) il pulsante 1/2 bus assign e disattivate (off) il pulsante ST per ciascun canale di ingresso 1-4. Inoltre, impostate il pan dei canali di ingresso 1-4.

Con queste impostazioni, il segnale che passa attraverso il fader e il pan dei canali di input 1-4 verrà inviato alle tracce 1/2.



Non è possibile modificare le impostazioni pan di ciascuna sorgente audio dopo la registrazione sulle tracce 1/2. Effettuate con cura le impostazioni pan.

■ Monitorare il segnale

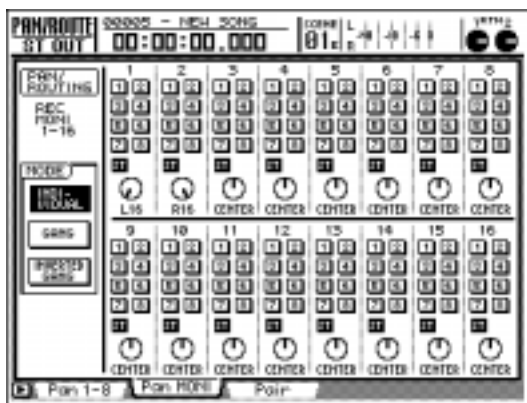
Effettuate le impostazioni in modo che il segnale di ingresso inviato agli ingressi 1/2 del recorder o registratore possano essere monitorati attraverso il canale di uscita stereo dai jack MONITOR OUT/PHONES.

6 Premete i tasti REC TRACK SELECT [1]/[2].
I tasti REC TRACK SELECT [1]/[2] lampeggiano e le tracce 1/2 saranno nel modo record-ready.

7 Premete il tasto [PAN] → tasto [F2] (Pan MONI) per accedere alla pagina Pan MONI della videata PAN/ROUTE e attivate (on) il pulsante ST per i canali monitor 1/2. Inoltre, disattivate (off) tutti i pulsanti bus assign 1-8.

Il segnale di ingresso delle tracce 1/2 (il segnale bus 1/2) verrà inviato attraverso i canali monitor 1/2 al bus stereo.

8 Spostate la manopola PAN del canale monitor 1 completamente a sinistra (L16) e quella del canale monitor 2 completamente a destra (R16).



9 Premete il tasto RECORDER [1-8] per selezionare i canali monitor 1-8 come mixing layer.

10 Accertatevi che siano attivati i tasti [ON] del canale monitor 1/2 e aumentate il livello dei fader 1/2 e il livello del fader STEREO sulla posizione 0 dB.

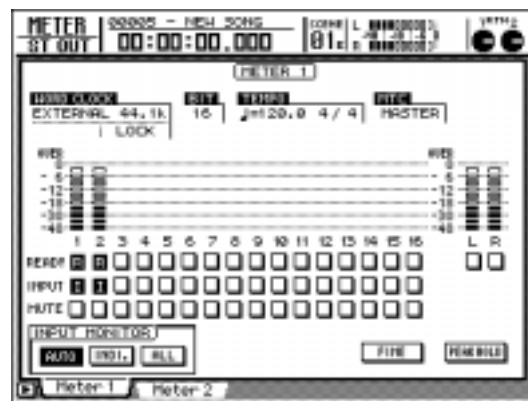
Con queste impostazioni, i segnali di ingresso passeranno attraverso i canali monitor 1/2 e il canale di uscita stereo, e possono essere monitorati dai jack MONITOR OUT/jack PHONES.

■ Create un mix e registrate

Ora regoleremo il mix balance (bilanciamento mix) dei canali di ingresso e registreremo il risultato sulle tracce 1/2.

11 Premete il tasto [METER].

Appare la videata METER. In essa potete vedere i livelli di ingresso/uscita delle tracce 1-16 e i livelli di uscita del canale di uscita stereo. Suate il vostro strumento (o i vostri strumenti) e verificate che i misuratori della traccia 1/2 e del canale di uscita stereo rispondano.



La videata METER contiene una pagina Meter 1 e una pagina Meter 2, e voi potete selezionare indifferentemente l'una o l'altra.

12 Premete il tasto INPUT [1-8] per selezionare i canali di ingresso 1-8 come mixing layer.

13 Mentre osservate i misuratori (del livello d'ingresso) per le tracce 1/2, potete agire sui fader dei canali di ingresso 1-4 per impostare il mix balance o bilanciamento del mix.



Non sarà possibile regolare il mix balance di ciascuna sorgente audio dopo che esse sono stati registrati sulla traccia 1/2.



Se il misuratore L/R del canale di uscita stereo si satura, abbassate i fader del canale monitor oppure il fader STEREO.

14 Quando avete finito di impostare il balance (bilanciamento) premete il tasto REC [●] + PLAY [▶] per iniziare a registrare.

Registrazione pingpong di più tracce su una o due tracce

Sull'AW2816, è possibile mixare più tracce pre-registrate e registrare su una o due tracce. Questa operazione viene definita "registrazione ping-pong" o "registrazione bounce". Dopo la registrazione ping-pong, potete assegnare altre tracce virtuali a quelle originali ed usarle per registrare nuove parti. Ciò è comodo quando intendete registrare più di 17 parti di sorgenti audio.

Ecco un esempio di come le tracce da 1 a 14 possono essere mixate in stereo e registrate sulle tracce 15/16.

■ Impostate il patching e il routing

Per poter eseguire la registrazione ping-pong, i canali monitor che rappresenteranno le sorgenti di registrazione ping-pong devono essere inviati ai bus 1-8 e le uscite di quei bus devono essere combinate con gli ingressi delle tracce di destinazione per la registrazione ping-pong. In questo esempio, effettueremo le impostazioni per inviare le tracce da 1 a 14 ai bus 7/8 e per registrare sulle tracce 15/16.

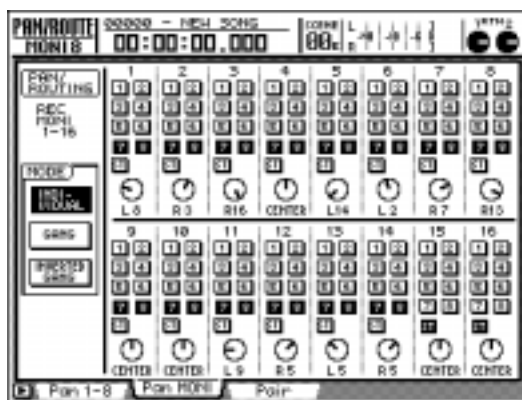
- 1** Premete il tasto [PATCH] → tasto [F1] (Patch IN) per accedere alla pagina Patch IN della videata PATCH e assegnate i bus 7/8 (BUS 7/8) agli ingressi 15/16 della sezione recorder (registratore).



- 2** Premete i tasti RECORDER [1-8]/[9-16] per verificare che i tasti [ON] siano attivati per i canali monitor 1-14 e aumentate il livello dei fader.

- 3** Premete il tasto [PAN] → tasto [F2] (Pan MONI) per accedere alla pagina Pan MONI della videata PAN. Attivate i pulsanti bus assign 7/8 e disattivate il pulsante ST per ciascun canale monitor da 1 a 14. Impostate anche il pan per ciascun canale.

Con queste impostazioni, il segnale che è passato attraverso il fader e il pan dei canali monitor 1-14 verrà convogliato attraverso i bus 7/8 ed inviato agli ingressi 15/16 del recorder.



Non è possibile regolare il pan di ciascuna sorgente audio dopo averle registrate sulle tracce 15/16. Effettuate con cura le impostazioni pan.

■ Monitorare i segnali di ingresso

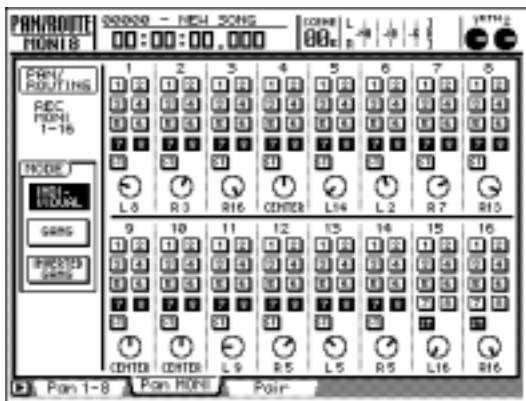
Ora effettueremo le impostazioni in modo che i segnali inviati agli ingressi 15/16 del recorder possano essere monitorati attraverso il canale di uscita stereo dai jack MONITOR OUT/jack PHONES.

- 4** Premete i tasti REC TRACK SELECT [15]/[16].
I tasti REC TRACK SELECT [15]/[16] lampeggiano e le tracce 15/16 verranno poste nel modo record-ready.

- 5** Premete il tasto [PAN] → tasto [F2] (Pan MONI) per accedere alla pagina Pan MONI della videata PAN. Per i canali monitor 15/16, attivate il pulsante ST e disattivate i pulsanti bus assign 1-8.

- 6** Impostate la manopola PAN del canale monitor 15 completamente a sinistra (L16) e la manopola PAN del canale monitor 16 completamente a destra (R16).

Le impostazioni della pagina Pan MONI saranno le seguenti.



7 Premete il tasto RECORDER [9–16] per selezionare i canali monitor 9–16 come mixing layer, ed impostate i fader 7/8 (canali monitor 15/16) e il fader STEREO sulla posizione 0 dB.

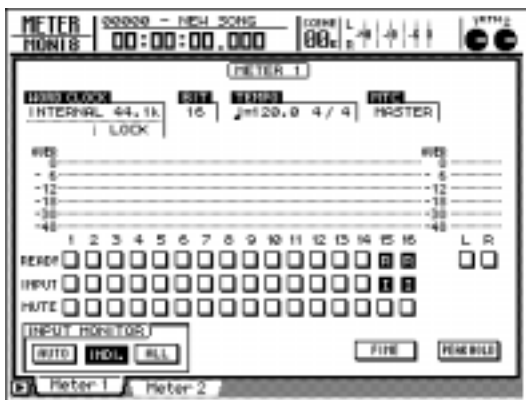
8 Premete il tasto [METER] per visualizzare la videata METER.

Appare la videata METER, che mostra i misuratori dei livelli di ingresso/uscita delle tracce 1–16.

La videata METER contiene la pagina Meter 1 e la pagina Meter 2, ma in questo esempio potete scegliere una delle due.

9 Spostate il cursore sull'area INPUT MONITOR nella parte inferiore sinistra del display e attivate il pulsante INDI. A questo punto, verificate che i pulsanti INPUT siano evidenziati per le tracce 15/16 record-ready.

Se il pulsante INDI. (individual) è attivato (on), sarete sempre in grado di monitorare il segnale di ingresso per le tracce il cui pulsante INPUT è evidenziato come "I," qualunque sia il modo di funzionamento corrente.



Per i dettagli sulla funzione di ciascun pulsante nell'area INPUT MONITOR, vedere a pagina 352.

■ Create un mix e registrate

10 Premete il pulsante PLAY [▶] per il playback della song.

11 Premete i tasti RECORDER [1–8]/[9–16] per selezionare i canali monitor 1–8/9–16 come mixing layer e create il mix balance per le tracce 1–14.

Mentre create il mix, accertatevi che il livello di ingresso non si saturi per le tracce 15/16 nella videata METER.

Se intendete regolare i parametri dei canali monitor 1–14 diversi dai fader (esempio, pan, EQ, processore dinamiche) dovreste usare [PAN], [EQ] e [DYN] ecc. per accedere ad altre videate. Dopo aver regolato il pan o l'EQ, accertatevi di ritornare alla videata METER per controllare i livelli di ingresso, e regolare i fader se necessario.

12 Quando avete finito di creare il mix, tenete premuto il tasto REC [●] e premete il tasto PLAY [▶] per iniziare la registrazione sulle tracce 15/16.



Quando avete finito la registrazione ping-pong sulle tracce 15/16, potete commutare le tracce virtuali delle tracce 1–14 e registrare altri strumenti sulle tracce da 1 a 14 senza perdere le tracce sorgenti originali della registrazione ping-pong.

AW2816

Sezione Reference

Questa parte del manuale spiega tutte le videate e le pagine che appaiono sul display dell'AW2816. Potete utilizzarla come un dizionario quando volete approfondire le funzioni di una pagina di display, oppure per trovare la pagina che contiene l'operazione che intendete effettuare.

Videata SONG

Videata FILE

Videata CD

Videata QUICK REC

Videata SETUP

Videata UTILITY

Videata MIDI

Videata PATCH

Videata VIEW

Videata PAN/ROUTE

Videata EQ/ATT/GRP

Videata DYN/DLY

Videate AUX1-AUX4

Videate AUX5/EFF1, AUX6/EFF2

Videata REMOTE

Videata HOME

Videata TRACK

Videata EDIT

Videata AUTOMIX

Videata SCENE

Videata METER

Come leggere la sezione Reference

Questa pagina spiega come leggere la sezione Reference.

1 — **Videata HOME**

2 — **Pagina IN/Rtn/ MONI**

3 — **Monitorare il livello di ingresso (input) di ciascun canale**

4 — **Funzione**
Questa pagina visualizza il livello di ingresso dei canali input 1-8, dei canali return 1/2 e dei canali monitor 1-16.

5 — **Operazione via tasti**
• Tasto [HOME] → tasto [F1] (IN/Rtn/ MONI)
• Premete ripetutamente il tasto [HOME] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.

6 — **Funzioni a video**

A Misuratori di livello
Quest'area indica il livello di ingresso di ciascun canale. Sotto ciascun misuratore di livello, viene visualizzata in dB la posizione del fader per quel canale.

B Pulsante PRE EQ

C Pulsante POST EQ

D Pulsante POST FADER
Usate questi tre pulsanti per selezionare la posizione, all'interno del percorso del segnale, che verrà visualizzata dai misuratori di livello (1). Se è attivo il pulsante PRE EQ, verrà visualizzato il livello di segnale pre-EQ, se è attivo il pulsante POST EQ verrà visualizzato il livello di segnale post-EQ e se è attivo il pulsante POST FADER verrà visualizzato il livello di segnale post-fader. Ciò è utile per vedere in quale posizione il segnale di ingresso di quel canale si sta saturando.

E STEREO OUT LEVEL
Visualizza, in dB, la posizione del fader STEREO.

Funzioni aggiuntive nella pagina IN/Rtn/ MONI
Nella pagina IN/Rtn/MONI, potete tenere premuto il tasto [SHIFT] per assegnare al tasto [F1] la funzione seguente.

Tasto [F1] (PEAK HOLD)
Attiva/disattiva la funzione Peak Hold. Quando peak hold è attiva, nel misuratore di livello (1) verrà mantenuto il simbolo "P" che indica il livello di picco. L'impostazione peak influenza anche i misuratori di livello visualizzati in pagine diverse da quelle delle videate EQ/ATT/GRP e DYN/DLY.

A Nome della videata

B Nome della pagina/Titolo

C Funzione

Una breve spiegazione delle funzioni di questa pagina.

D Operazioni via tasti

La procedura d'accesso a questa pagina dal pannello.

→ indica l'ordine con cui i tasti vanno premuti.

Esempio: tasto [SONG] → tasto [F1] (Song List)
(Dopo aver premuto il tasto [SONG], premete [F1])

+ indica che dovete tenere premuto questo tasto e premere l'altro.

Esempio: tasto [SHIFT] + tasto [SONG]
(Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [SONG])

E Funzioni a video

Spiegazioni delle funzioni o dei display in questa videata.

F Funzioni aggiuntive

Spiegazioni delle funzioni aggiuntive assegnate ai tasti funzione ([F1]–[F5]) in questa pagina. Dovete tener premuto il tasto [SHIFT] per avere accesso a queste funzioni aggiuntive.

Pagina Song List

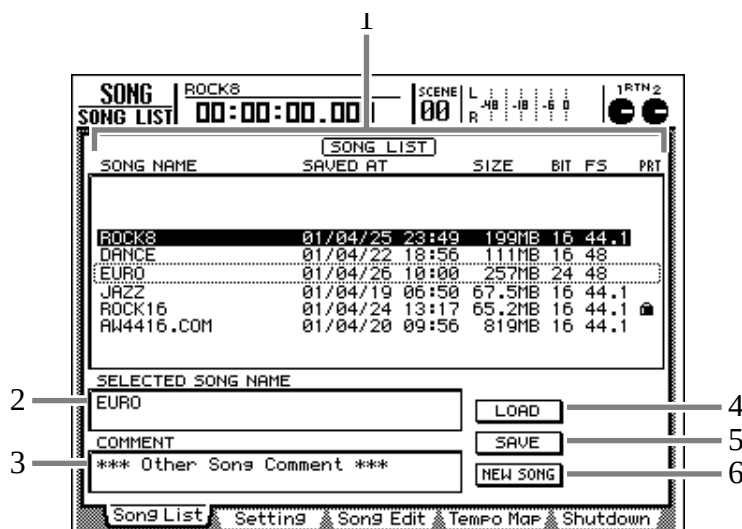
Salvare/Caricare/Creare una song

Funzione

Carica una song esistente, salva la song corrente o ne crea una nuova.

Operazione via tasti

- Tasto [SONG] → tasto [F1] (Song List)
- Tasto [SHIFT] + tasto [SONG] (scorciatoia)
- Premete ripetutamente il tasto [SONG] finché appare il display raffigurato a destra.



Funzioni a video

A Song list

È l'elenco delle song salvate sull'hard disk interno. La song racchiusa dalla linea punteggiata è quella selezionata correntemente per il caricamento. Usate il dial [DATA/LOG] per selezionare una song. La linea evidenziata indica la song corrente (quella caricata).

La song list mostra le seguenti informazioni.

- **SONG NAME** Nome della song (solo i primi 16 caratteri)
- **SAVED AT** Data e ora dell'ultimo salvataggio della song
- **SIZE** Dimensione della song
- **BIT/FS** Numero di quantizzazione bit/frequenza di campionamento della song
- **PRT** Protezione della Song (→P.238) condizione on/off



- Se la protezione è on, la colonna PRT mostra "🔒".
- In questa pagina, potete ruotare il dial [DATA/LOG] per selezionare la song da caricare a prescindere dalla posizione occupata dal cursore.

B SELECTED SONG NAME

Mostra il nome della song selezionata nella song list. Quest'area è di sola visione, e non è editabile.

C COMMENT

Mostra il commento della song selezionata nella song list. Quest'area è di sola visione, e non è editabile.



Il nome ed il commento della song possono essere editati nella pagina Setting della videata SONG.

D Pulsante LOAD

Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], verrà caricata la song selezionata nella song list.

E Pulsante SAVE

Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], la song verrà caricata. Se accedete a questa pagina tenendo premuto il tasto [SHIFT] e premendo il tasto [SONG], il cursore si sposterà automaticamente su questo pulsante, per cui potete salvare la song semplicemente ripremendo il tasto [ENTER]. (Scorciatoia per l'operazione Song Save)



Quando salvate una song, verrà sempre sovrascritta su quella corrente sull'hard disk.

F Pulsante NEW SONG

Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], verrà creata una nuova song.

Pagina Setting

Impostazioni per la song corrente

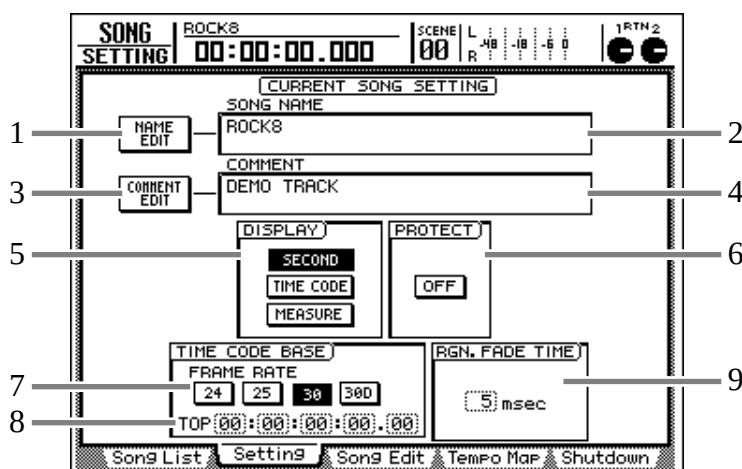
Funzione

Apportare le varie regolazioni per la song, come l'editing del nome, la selezione del metodo di display del contatore e la selezione di frame rate per il "time code".

Operazione

via tasti

- Tasto [SONG] → Tasto [F2] (Setting)
- Premete ripetutamente il tasto [SONG] fin quando appare il display mostrato a destra.



Funzioni a video

A Pulsante NAME EDIT

Edita il nome della song corrente. Spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER]; appare una finestra popup che vi consente d'immettere il nome della song. Potete immettere un nome di song costituito da 64 caratteri al massimo.

B SONG NAME

Mostra il nome della song corrente.

C Pulsante COMMENT EDIT

Spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER]; appare una finestra popup che vi consente d'immettere il commento della song. Potete immettere un commento costituito da 64 caratteri al massimo.

D COMMENT

Mostra il commento della song corrente.

E DISPLAY

Usate i tre pulsanti seguenti per selezionare il metodo di visualizzazione del contatore che appare sulla parte superiore del display LCD.

• Pulsante SECOND

Il contatore mostrerà il tempo (ore/minuti/secondi/millisecondi).

• Pulsante TIME CODE

Il contatore mostrerà il time code (ore/minuti/secondi/frame/sub-frame).

• Pulsante MEASURE

Il contatore sarà visualizzato come misure (misure/beat/tick).



Tip!

Il metodo di visualizzazione qui selezionato influenzerà anche il modo in cui viene specificata la gamma di editing della traccia (Pagina TR Edit della videata EDIT ecc.), e come verranno visualizzati i punti "locate" (Pagina Mark Adj. ecc. della videata TRACK).

F PROTECT

Commuta on/off la condizione della protezione per la song in corso. Se la protezione è "ON," non è possibile registrare o editare la traccia o cambiare il punto "locate". Questa impostazione è comoda quando avete completato una song e volete evitare che venga modificata.

G FRAME RATE

Usate i quattro pulsanti seguenti per selezionare il valore di frame rate del time code. L'impostazione di frame rate influenza il display del contatore time code e l'MTC che viene trasmesso e ricevuto.

- Pulsante 24..... 24 frame/secondo
- Pulsante 25 25 frame/secondo
- Pulsante 30..... 30 frame/secondo (30 non-drop frame)
- Pulsante 30D 29.97 frame/secondo (30 drop frame)



Tip!

Se per sincronizzare l'AW2816 e un dispositivo esterno state usando l'MTC, dovete far coincidere il frame rate di entrambi i dispositivi.

H TOP

Imposta la posizione di time code che corrisponde all'inizio della song (Time Code Top). Spostate il cursore sull'area TOP, ed usate i tasti [◀]/[▶] e il dial [DATA/JOG] per regolare il valore di ore/minuti/secondi/frame/subframe. La gamma è "00:00:00:00.00"–"24:00:00:00.00" (non si può specificare un valore negativo).

Time code top = 00:00:00:00.00

Time code display	00:00:00:00.00	00:00:05:00.00	00:00:10:00.00
Time display	00:00:00:000	00:00:05:000	00:00:10:000
Song			

Time code top = 00:00:05:00.00

Time code display	00:00:05:00:00	00:00:10:00:00	00:00:15:00:00
Time display	00:00:00:000	00:00:05:000	00:00:10:000
Song			



- **Quando cambiate il Time Code Top, verranno influenzati sia la visualizzazione di time code sul display sia l'MTC che viene trasmesso e ricevuto.**
- **Quando si cambia il Time Code Top, verranno automaticamente spostati in avanti o all'indietro lo Start Point e l'End Point. Per lo Start Point/End Point, vedere la pagina Mark Adj. della videata Track (→P.327).**

I RGN. FADE TIME (Region Fade Time)

Regola il tempo per cui si verifica il fade-in/fade-out all'inizio e alla fine della regione (Region Fade Time). Il range è 3, 5, 10, 20, o 45 (msec), e l'impostazione di default è 5 msec.



Se il livello cambia drasticamente all'inizio o alla fine di una regione, durante il playback può sentirsi un click o un pop. In tal caso, aumentate il valore di Region Fade Time.



Le impostazioni su questa pagina vengono salvate sull'hard disk interno come parte della song corrente. Dopo averle modificate, se occorre, salvate la song.

Pagina Song Edit

Eliminare/copiare/ottimizzare una song

Funzione

Effettua operazioni sulle song salvate sull'hard disk interno eliminando, copiando o ottimizzando.

Operazione via tasti

- Tasto [SONG] → tasto [F3] (Song Edit)
- Premete ripetutamente il tasto [SONG] fin quando appare la videata riportata a destra.

Funzioni a video

A Song list

È un elenco delle song salvate sull'hard disk interno. La linea evidenziata indica la song corrente, e quella racchiusa dalla linea punteggiata è stata selezionata dall'elenco per il caricamento.

La lettera "E" visualizzata nella colonna EDIT della song list indica che per l'editing è stata selezionata quella song. Usate il dial [DATA/JOG] per spostare la song desiderata in modo che risulti racchiusa dalla linea punteggiata, e premete il tasto [ENTER] per aggiungere o togliere la "E".

Nelle altre colonne della song list sono riportate le seguenti informazioni.

- **SONG NAME** Nome della Song (solo i primi 12 caratteri)
- **SAVED AT** Data e ora in cui la song è stata salvata l'ultima volta
- **SIZE** Dimensione della song
- **BIT/FS** Numero di quantizzazione bit/frequenza di campionamento della song
- **PRT** Condizione on/off di protezione Song (→P.238)

B Pulsante DELETE

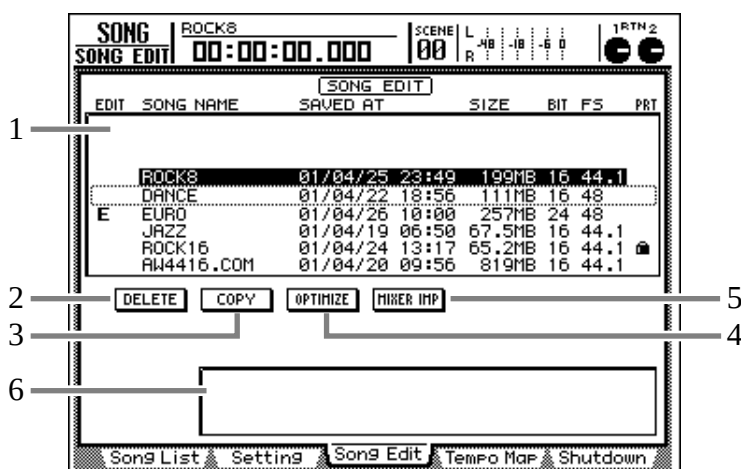
Questo pulsante elimina la song o le song contrassegnate dalla "E" dall'hard disk interno. Se avete assegnato la "E" a più song, esse verranno eliminate assieme.



- **Non è possibile eliminare la song corrente.**
- **Una song eliminata è irrecuperabile. Usate con cautela questa operazione.**

C Pulsante COPY

Questo pulsante copia la song o le song contrassegnate dalla "E" nell'hard disk interno. Se avete assegnato la "E" a più song, esse verranno copiate assieme.



D Pulsante OPTIMIZE

Questo pulsante esegue l'operazione di Optimize per la song contrassegnata dalla "E". Quando ottimizzate una song, verranno eliminati da quella song i dati non usati (esempio, i dati Undo). Usatela per incrementare la disponibilità di spazio sull'hard disk interno.



- **Dopo aver eseguito Optimize, non sarà possibile usare la funzione Undo per ritornare allo stato precedente.**
- **L'operazione Optimize non ha alcun effetto sulla frammentazione dei dati (si verifica quando un pezzo di dati continui risulta distribuito in aree differenti dell'hard disk). Per ricompattare i dati frammentati, dovete usare la funzione Defrag (videata FILE - pagina Disk Util.).**
- **Si può ottimizzare solo una song per volta. È possibile ottimizzare la song corrente.**

E Pulsante MIXER IMP (Mixer Import)

Importa nella song corrente i dati del mixer (scene memory e automix, ecc.) dalla song contraddistinta dalla lettera "E". I dati da importare possono essere selezionati dai seguenti tipi.

- **Scene Memory (SCENE MEM.)**
- **Automix (AUTO MIX)**
- **Tempo Map (TEMPO MAP)**
- **Patch ed effect libraries ecc. (LIBRARY)**
- **Impostazioni MIDI Remote (MIDI REMOTE)**



- **Come sorgente dell'operazione Import può essere selezionata solo una song. Se tentate di eseguire Import quando la lettera "E" appare per più d'una song, appare un messaggio d'errore.**
- **Non è possibile selezionare la song corrente come sorgente per l'operazione Import.**

F Area Parameter

Quando spostate il cursore sui pulsanti 2–5, quest'area mostrerà la funzione che può essere eseguita da quel pulsante (DELETE/COPY/OPTIMIZE/MIXER IMPORT).

Pagina Tempo Map

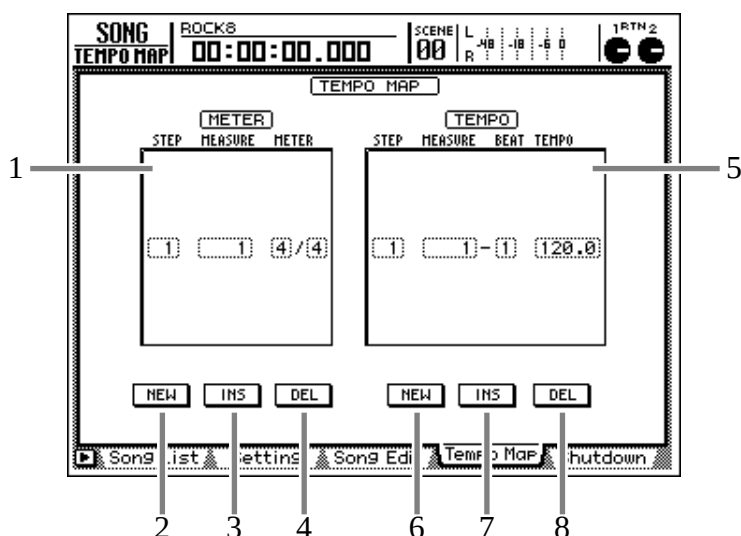
Programmare: tempo e time signature di una song

Funzione

Da questa pagina potete programmare i dati relativi al tempo e alla (divisione) time signature per tempo map, per gestire le misure della song.

Operazione via tasti

- Tasto [SONG] → Tasto [F4] (Tempo Map)
- Premete ripetutamente il tasto [SONG] fin quando appare il display mostrato a destra.



Funzioni a video

A METER

Quest'area mostra un elenco di dati relativi a time signature dall'inizio della song. La riga racchiusa dalla linea punteggiata rappresenta i dati "time signature" selezionati in quel momento.

Questi dati che appaiono nell'area METER contengono i seguenti items.

- **STEP** Mostra il numero di step dei dati "time signature". Spostate il cursore su quest'area e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare i dati desiderati.
- **MEASURE** Mostra la posizione (numero della misura) dei dati "time signature". Spostate il cursore su quest'area e ruotate il dial [DATA/JOG] per cambiare il numero della misura (1-1000) dei corrispondenti dati "time signature". Se cambiate la posizione di quest'ultimi in modo che essi si spostino prima o dopo quelli precedenti o successivi, i numeri di step verranno cambiati automaticamente.
- **METER** È l'impostazione di time signature. Spostate il cursore su quest'area e ruotate il dial [DATA/JOG] per specificare time signature (2/1-8/8). Il numeratore ed il denominatore di time signature possono essere impostati separatamente.



Quando l'AW2816 si trova allo stato di default, è già predisposto 4/4 sulla misura 1.



- Non è possibile spostare i dati di time signature della misura 1.
- Non è possibile posizionare due valori di time signature sulla stessa misura. Se spostate il cursore sull'area MEASURE e specificate lo stesso numero di misura di una time signature esistente, verrà eliminato quello precedente.

B Pulsante NEW

Questo pulsante aggiunge nuovi dati "time signature" alla fine dell'area METER. Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER] i dati "time signature" verranno aggiunti dopo l'ultimo numero di step.

C Pulsante INS (Insert)

Questo pulsante inserisce i nuovi dati "time signature" nell'area METER. Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER] i dati "time signature" verranno inseriti prima del numero di step selezionato (quello circoscritto dalla linea punteggiata).



- Potete inserire/aggiungere al massimo 26 step (1-26) di dati "time signature". Non è possibile aggiungere o inserire un numero maggiore di step.
- Il pulsante INS non può essere usato per inserire nuovi dati prima dello step numero 1.

D DEL button

Elimina i dati "time signature" dall'area METER. Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], verranno eliminati i dati "time signature" selezionati in quel momento (cioè lo step racchiuso dalla linea punteggiata). Non è possibile eliminare dati di "time signature" per lo step numero 1.

E TEMPO

Quest'area mostra un elenco dei dati relativi a "tempo" immessi dall'inizio della song. La riga racchiusa dalla linea punteggiata rappresenta i dati "tempo" selezionati in quel momento.

I dati tempo visualizzati nell'area TEMPO contengono i seguenti item.

- **STEP** Mostra il numero di step dei dati "tempo". Spostate il cursore su quest'area e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare i dati desiderati.
- **MEASURE/BEAT** .. Mostra la posizione (numero della misura e del movimento) dei dati "tempo". Spostate il cursore su quest'area e ruotate il dial [DATA/JOG] per cambiare il numero della misura (1-1000) dei corrispondenti dati "tempo". Se cambiate la posizione di quest'ultimi in modo che essi si spostino prima o dopo quelli precedenti o successivi, i numeri di step cambiano automaticamente.
- **TEMPO** È l'impostazione della velocità del tempo. Spostate il cursore su quest'area e ruotate il dial [DATA/JOG] per specificare il tempo (BPM). Il valore di BPM può essere impostato in step di 0.1 in un range di 20.0-300.0.

F Pulsante NEW

Questo pulsante aggiunge nuovi dati "tempo" alla fine dell'area TEMPO. Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER] i dati "tempo" verranno aggiunti dopo l'ultimo numero di step.

G Pulsante INS (Insert)

Questo pulsante inserisce i nuovi dati "tempo" nell'area TEMPO. Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER] i dati "tempo" verranno inseriti prima del numero di step selezionato (quello circoscritto dalla linea punteggiata).



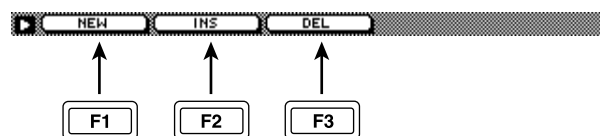
- **Potete inserire/aggiungere al massimo 26 step (1-26) di dati "tempo". Non è possibile aggiungere o inserire un numero maggiore di step.**
- **Il pulsante INS non può essere usato per inserire nuovi dati prima dello step numero 1.**

H Pulsante DEL

Elimina i dati "tempo" dall'area TEMPO. Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], verranno eliminati i dati "tempo" selezionati in quel momento (cioè lo step racchiuso dalla linea punteggiata). Non è possibile eliminare dati di "tempo" per lo step numero 1.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Tempo Map

In questa pagina, tenendo premuto il tasto [SHIFT] assegnerete ai tasti [F1]-[F3] le seguenti funzioni aggiuntive.



- **Tasto [F1] (NEW)**

Se il cursore è nell'area METER, aggiunge nuovi dati "time signature" alla fine dell'area METER. Se il cursore è nell'area TEMPO, aggiunge nuovi dati "tempo" alla fine dell'area TEMPO.

- **Tasto [F2] (INS)**

Se il cursore è nell'area METER, inserisce nuovi dati "time signature" alla fine dell'area METER. Se il cursore è nell'area TEMPO, inserisce nuovi dati "tempo" alla fine dell'area TEMPO.

- **Tasto [F3] (DEL)**

Se il cursore è nell'area METER, elimina i dati "time signature" selezionati dall'area METER. Se il cursore è nell'area TEMPO, elimina i dati "tempo" selezionati dall'area TEMPO.

Pagina Shut Down

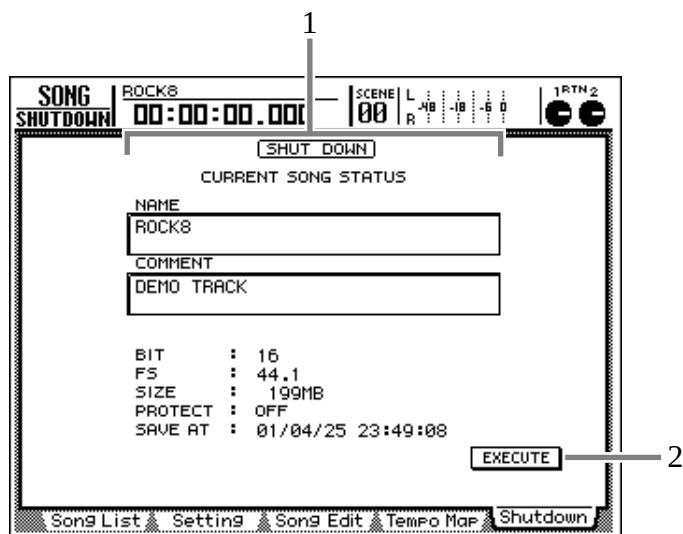
Preparazione dell' AW2816 per lo spegnimento

Funzione

Predisporre l'AW2816 allo spegnimento corretto.

Operazione via tasti

- Tasto [SONG] → tasto [F5] (Shut Down)
- Premete ripetutamente il tasto [SONG] fin quando appare il display mostrato a destra.



Funzioni a video

A Stato della song corrente

Quest'area mostra le varie informazioni per la song corrente.

- **NAME**..... Nome della song corrente
- **COMMENT** Commento della song corrente
- **BIT** Numero di bit di quantizzazione della song corrente
- **FS** Frequenza di campionamento della song corrente
- **SIZE**..... Dimensione della song corrente quando è stata salvata l'ultima volta
- **PROTECT** Impostazione protezione Song
- **SAVE AT** Data e ora dell'ultimo salvataggio della song corrente



- I display **SIZE** e **SAVE AT** vengono aggiornati quando la song corrente viene salvata.
- Questa pagina è di sola visualizzazione, e nessun item può essere editato.

B Pulsante EXECUTE

Questo pulsante esegue la procedura di spegnimento (shutdown) dell'AW2816. In questa pagina, il cursore sarà sempre posizionato su questo pulsante, di modo che voi possiate sempre eseguire questa procedura semplicemente premendo il tasto [ENTER].



- Se spegnete l'AW2816 senza eseguire la procedura di spegnimento i dati dell'hard disk possono andare perduti. Dovreste sempre eseguire questa procedura prima dello spegnimento con il pulsante **POWER ON/OFF**.
- Prima di spegnere l'AW2816, dovreste abbassare a zero il volume del sistema usato per il playback (amplificatore ecc.), (o spegnere).

Pagina Backup

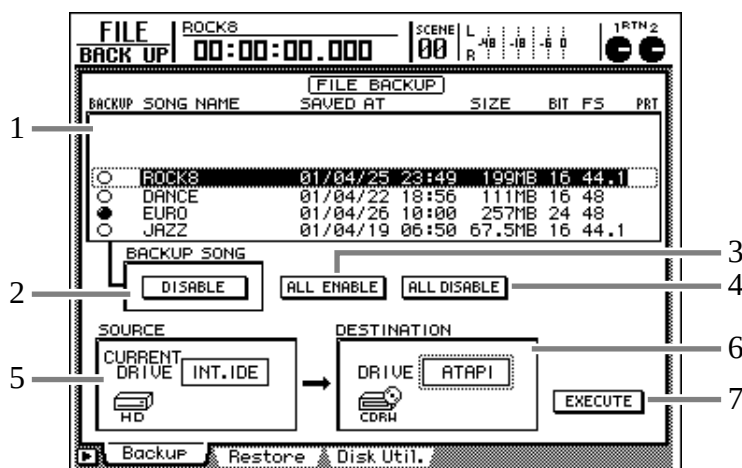
Fare il backup di una song

Funzione

In questa pagina, è possibile fare il backup dei dati dall'hard disk interno/ esterno su un drive CD-RW interno/ esterno o su un dispositivo SCSI (ad esempio drive per MO).

Operazione via tasti

- Tasto [FILE] → Tasto [F1] (Backup)
- Premete ripetutamente il tasto [FILE] fin quando appare il display mostrato a destra.



Funzioni a video

A Song list

È un elenco delle song salvate sull'hard disk interno. La riga racchiusa dalla linea punteggiata è quella selezionata. La linea evidenziata indica la song corrente (quella caricata).

Nella colonna BACKUP, il simbolo "●" indica una song che è stata selezionata per il backup, e il simbolo "○" indica una song che è stata esclusa dal backup.

L'elenco delle song mostra le seguenti informazioni.

- **SONG NAME**..... Nome della Song (solo i primi 12 caratteri)
- **SAVED AT**..... Data e ora in cui la song è stata salvata l'ultima volta
- **SIZE**..... Dimensione della song
- **BIT/FS**..... Numero di quantizzazione bit/frequenza di campionamento della song
- **PRT**..... Condizione on/off di protezione Song protect (→P.238)

B Pulsante BACKUP SONG

Questo pulsante commuta la song selezionata correntemente nella song list fra l'opzione "Selezionata per il backup" (ENABLE) o "Esclusa dal backup" (DISABLE).

Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], il simbolo nella colonna

BACKUP (● o ○) si alterna per la song selezionata.

C Pulsante ALL ENABLE

Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], tutte le song verranno selezionate per il backup.

D Pulsante ALL DISABLE

Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], tutte le song verranno escluse dal backup.

E SOURCE

Mostra il drive sorgente per il backup (hard disk interno). È un item di sola visualizzazione e non può essere modificato

F DESTINATION

Seleziona il drive di destinazione del backup. Spostate il cursore su questo campo ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare un numero SCSI ID (dispositivo SCSI esterno/drive CD-RW) o "ATAPI" (drive CD-RW interno), e premete il tasto [ENTER] per confermare la vostra selezione.

G Pulsante EXECUTE

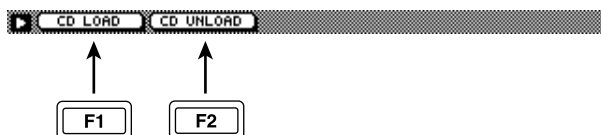
Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], una finestra popup vi chiede di confermare l'operazione. Spostate il cursore su OK e premete il tasto [ENTER] per dare inizio al backup.



- **Facendo il backup su supporti removibili, come i drive MO, potete selezionare fra due tipi di backup: "TYPE 1" in cui il backup può essere esteso a più volumi di supporti, e "TYPE 2" in cui il backup dei dati può essere eseguito per singole song su un solo volume di supporto. La selezione fra TYPE 1 o TYPE 2 viene fatta sulla pagina Prefer.3 della videata UTILITY (→P.268).**
- **Prima di fare il backup sui CD-R/RW, potete scegliere di usare la funzione "Test writing" (Scrittura di prova) che controlla preventivamente errori di scrittura, e la funzione "Compare" che controlla gli errori confrontando i dati scritti con gli originali (→P.269).**
- **Per i dettagli sulla procedura di backup, vedere a pagina 162.**

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Backup

Nella pagina Backup potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]–[F2] le seguenti funzioni.



- **Tasto [F1] (CD LOAD)**
Chiude la slitta portadisco del drive CD-RW e carica il CD.
- **Tasto [F2] (CD UNLOAD)**
Apre la slitta portadisco del drive CD-RW.

Pagina Restore

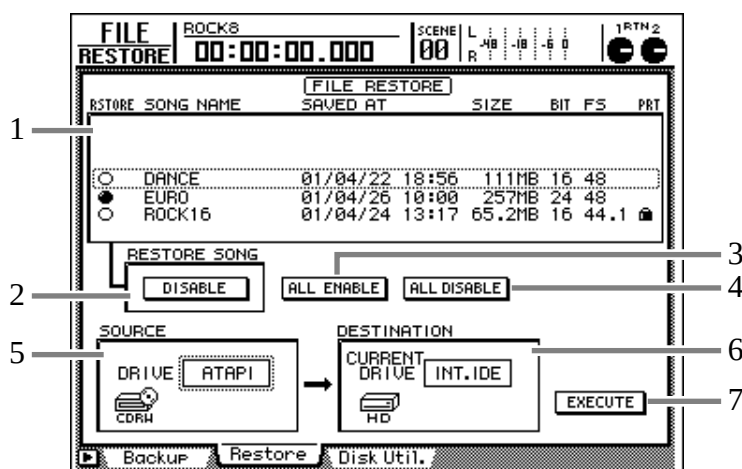
Ricaricare i dati dal back-up della song

Funzione

In questa pagina i dati di song possono essere ricaricati (reimmagazzinati) da un drive CD-RW interno o esterno oppure da un dispositivo SCSI esterno per essere trasferiti nell'hard disk interno dell' AW2816.

Operazione via tasti

- Tasto [FILE] → Tasto [F2] (Restore)
- Premete ripetutamente il tasto [FILE] fin quando appare il display mostrato a destra.



Funzioni a video

A Song list

È un elenco delle song salvate su drive CD-RW interno o sul dispositivo SCSI esterno. La linea punteggiata racchiude la song selezionata.

Nella colonna RESTORE, il simbolo “●” indica una song che è stata selezionata per l’operazione “restore”, e il simbolo “○” indica una song che è stata esclusa da quest’operazione.

L’elenco delle song mostra le seguenti informazioni.

- **SONG NAME** Nome della Song (solo i primi 12 caratteri)
- **SAVED AT** Data e ora in cui la song è stata salvata l’ultima volta
- **SIZE** Dimensione della song
- **BIT/FS** Numero bit di quantizzazione/frequenza di campionamento della song
- **PRT** Condizione on/off di protezione Song protect (→P.238)

B Pulsante RESTORE SONG

Questo pulsante commuta la song selezionata correntemente nella song list fra l’opzione “Selezionata per l’operazione Restore” (ENABLE) o “Esclusa dall’operazione Restore (DISABLE).

Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], il simbolo nella colonna RESTORE (● o ○) si alterna per la song selezionata.

C Pulsante ALL ENABLE

Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], tutte le song verranno selezionate per l’operazione “restore”.

D Pulsante ALL DISABLE

Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], tutte le song verranno escluse dall’operazione “restore”.

E SOURCE

Seleziona il drive da cui i dati verranno ripresi. Spostate il cursore su questo campo ed usate il dial [DATA/IOG] per selezionare un numero SCSI ID (dispositivo SCSI esterno/drive CD-RW) o “ATAPI” (drive CD-RW interno), e premete il tasto [ENTER] per confermare la vostra selezione.

F DESTINATION

Mostra il drive di destinazione dei dati da ricaricare (hard disk interno). È un item di sola visualizzazione e non può essere modificato.

G Pulsante EXECUTE

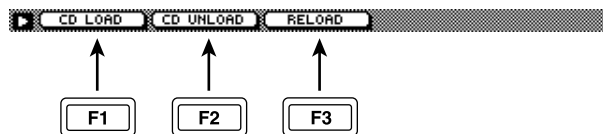
Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], una finestra popup vi chiede di confermare l’operazione. Spostate il cursore su OK e premete [ENTER] per dare inizio al “Restore”.



- I dati di backup delle song del modello superiore AW4416 possono essere ricaricati sull' AW2816, ma verranno ricaricati solo i dati audio di ciascuna traccia.
- Per i dettagli sulla procedura Restore vedere a pagina 164.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Restore

Nella pagina Restore potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]–[F3] le seguenti funzioni.



- **Tasto [F1] (CD LOAD)**
Chiude la slitta portadisco del drive CD-RW e carica il CD.
- **Tasto [F2] (CD UNLOAD)**
Apre la slitta portadisco del drive CD-RW.
- **Tasto [F3] (RELOAD)**
Ricarica (rilegge) i supporti removibili (come i dischi MO) per aggiornare la song list.

Pagina Disk Util.

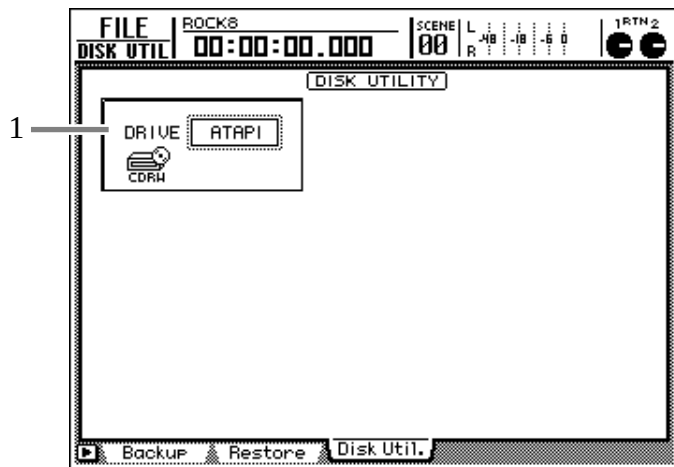
Formattare o cancellare un hard-disk

Funzione

In questa pagina potete formattare e deframmentare l'hard disk interno, formattare un dispositivo SCSI esterno o cancellare un CD-RW.

Operazione via tasti

- Tasto [FILE] → tasto [F3] (Disk Util.)
- Premete ripetutamente il tasto [FILE] fin quando appare il display mostrato a destra.



Funzioni a video

A Selezione Drive

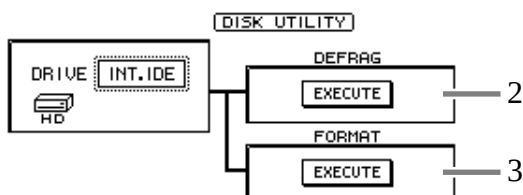
Spostate il cursore su quest'area ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il drive desiderato dai seguenti:

- **Numero SCSI ID** . Selezionatelo se volete formattare un dispositivo SCSI esterno (es., MO) o cancellare un CD-RW da un drive CD-RW esterno.
- **ATAPI** Selezionatelo se volete cancellare un CD-RW dal drive CD-RW interno.
- **INT.IDE** Selezionatelo se volete formattare o deframmentare l'hard disk interno.

Dopo la selezione del drive desiderato, premete il tasto [ENTER] per confermarla.

Il display cambia come segue, secondo il drive selezionato.

■ Se la selezione è l'hard disk interno



B DEFRAG (Defragment)

Questo pulsante esegue l'operazione Defrag che ricompatta i dati frammentati sull'hard disk interno.



- Se durante l'operazione Defrag si verificano errori di lettura/scrittura, è possibile che i dati sull'hard disk interno vadano perduti. Se l'hard disk interno contiene dati di song importanti, fatene un back up prima di procedere con Defrag.
- Defrag richiede all'incirca un'ora per elaborare 1 GB di dati. Durante questo tempo, non spegnete l'AW2816. In caso contrario danneggereste irrimediabilmente l'hard disk e i dati rendendoli irrecuperabili.
- Se vi sono probabilità di interruzione nell'erogazione dell'energia elettrica per qualsiasi motivo, evitate di eseguire l'operazione Defrag.



Tip! Mentre Defrag è in corso, potete interrompere il processo premendo il tasto [ENTER].

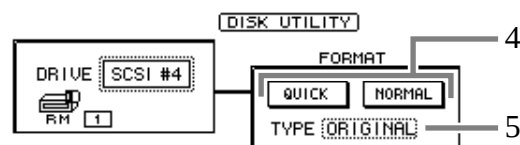
C FORMAT

Questo pulsante formatta l'hard disk interno.



Dopo Format, i dati audio sull'hard disk vanno perduti per sempre. Usate questa funzione con molto giudizio.

■ Se la selezione è un dispositivo SCSI esterno (MO o hard disk esterno)



D Pulsanti QUICK/NORMAL

Usate questi due pulsanti per selezionare come sarà formattato il dispositivo SCSI.

- **NORMAL** Esegue la formattazione normale. Poiché durante la formattazione quest'operazione individua settori difettosi sull'hard disk occorre del tempo per il suo completamento.
- **QUICK** La formattazione viene eseguita senza individuare settori difettosi. È comoda quando intendete cancellare l'hard disk ed usarlo immediatamente. (Tuttavia, eventuali settori difettosi restano, per cui non è raccomandabile per registrazioni importanti.)

E Selezione File system

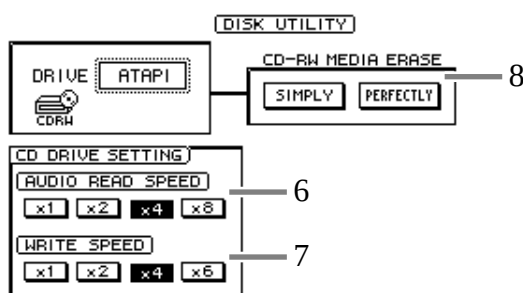
Spostate il cursore su quest'area e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare quale dei due file system sarà usato per la formattazione.

- **ORIGINAL** Formatta i supporti con il file system dell'AW2816. Selezionate questa opzione se userete il drive come destinazione del backup della song.
- **FAT16** Formatta i supporti con il file system usato principalmente dal sistema operativo Windows. Selezionate questa opzione se userete il drive per trasferire i file WAV fra l'AW2816 ed un computer.



Accertatevi che sia selezionato l'appropriato file system prima di formattare un hard disk esterno o un MO. Non è possibile cambiare il file system dopo la formattazione.

■ Se la selezione è un drive CD-RW interno/esterno



F AUDIO READ SPEED

Usate i pulsanti x1, x2, x4, e x8 per selezionare la velocità con cui i dati audio verranno letti (velocità singola/doppia/quadrupla/ottupla).



Questa impostazione influenza solo il modo con cui i dati audio sono importati da CD. (Per altri scopi, la lettura verrà eseguita alla massima velocità consentita dal drive CD-RW.) Normalmente dovreste impostare la massima velocità consentita dal vostro drive CD-RW.

G WRITE SPEED

Usate i pulsanti x1, x2, x4, e x6 per selezionare la velocità con cui i dati audio verranno scritti (velocità singola/doppia/quadrupla/sestupla).



Questa impostazione influenza la velocità di scrittura con cui i dati di song vengono trasferiti come backup su un drive CD-RW, esportati in un file WAV o scritti su un CD audio. Normalmente dovreste impostare la massima velocità consentita dal vostro drive CD-RW.

H CD-RW MEDIA ERASE

Selezionate uno dei due metodi seguenti per la cancellazione dei supporti CD-RW.

- **SIMPLY** Cancella solo la TOC (Table Of Contents) dei CD-RW. Con questo metodo la cancellazione è relativamente rapida.
- **PERFECTLY** Cancella i dati dai CD-RW. Con questo metodo, la cancellazione richiede un certo tempo per il suo completamento.



Eseguendo l'operazione Erase con uno dei due metodi si causa la perdita definitiva dei dati dei CD-RW. Usate con cautela quest'operazione.



Per i dettagli sulla cancellazione dei supporti CD-RW, vedere la pagina 161.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Disk Util.

Nella pagina Disk Util. potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]–[F2] le seguenti funzioni.



- **Tasto [F1] (CD LOAD)**
Chiude la slitta portadisco del drive CD-RW e carica il CD.
- **Tasto [F2] (CD UNLOAD)**
Apre la slitta portadisco del drive CD-RW.

Pagina CD Write

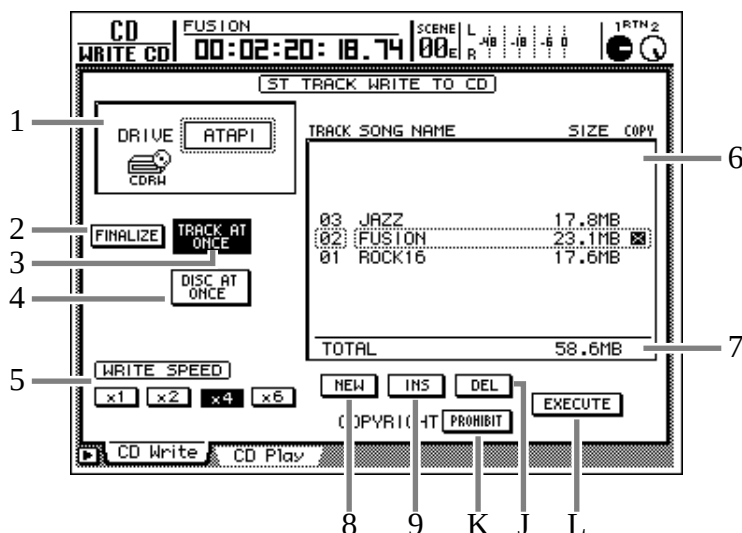
Usare un drive CD-RW per creare un CD audio

Funzione

Scrive i dati della traccia stereo della song su un supporto CD-R/RW per creare un CD audio (Funzione Mastering o Masterizzazione).

Operazione via tasti

- Tasto [CD] → tasto [F1] (CD Write)
- Premete ripetutamente il tasto [CD] fin quando appare il display mostrato a destra.



Funzioni a video

A DRIVE

Seleziona un drive CD-RW interno o esterno. Spostate il cursore su quest'area ed usate il dial [DATA/JOE] per selezionare "ATAPI" (l'interno) o un numero SCSI ID (l'esterno), quindi premete [ENTER] per confermare la selezione.

B Pulsante FINALIZE

Questo pulsante scrive le posizioni delle tracce ed altre informazioni nell'area dei dati per "finalizzare" i supporti CD-Rscritti con il metodo "track at once". Questo pulsante appare solo se è attivato il pulsante TRACK AT ONCE button (3) is turned on.



I dischi CD-R su cui sono stati registrati i dati audio usando il metodo "track at once" non possono essere utilizzati su un lettore CD convenzionale o dalla funzione CD Player dell'AW2816 fin quando il CD è stato finalizzato.

C Pulsante TRACK AT ONCE

D Pulsante DISC AT ONCE

Usate questi due pulsanti per selezionare uno dei due metodi seguenti con cui i dati verranno immagazzinati sui dischi CD-R o CD-RW.

• Track At Once

Questo metodo registra i dati audio come singole tracce sul CD. Può essere selezionato solo se il disco è un CD-R. Un CD-R registrato con questo metodo permette di scrivere altri dati, fin quando

non viene finalizzato. (Tuttavia, i dischi CD-R non ancora finalizzati non possono essere suonati su un lettore CD o dalla funzione CD Player dell'AW2816.)

• Disc At Once

Questo metodo registra in una sola volta tutte le tracce (il disco intero). I dischi CD-R/RW registrati con questo metodo saranno finalizzati automaticamente.

E Pulsanti WRITE SPEED

Usate i pulsanti x1, x2, x4, e x6 per selezionare la velocità di scrittura (velocità singola/doppia/quadrupla/sestupla). Normalmente selezionerete la velocità massima consentita dal vostro driver CD-RW.

F Elenco delle tracce

In quest'area potete vedere e selezionare la (e) traccia (e) stereo che verrà scritta su ciascuna traccia del CD. La riga racchiusa dalla linea punteggiata rappresenta la traccia selezionata per l'operazione. In ogni colonna dell'elenco delle tracce sono riportate le seguenti informazioni.

- **TRACK** Indica il numero della traccia CD. Spostate il cursore su quest'area ed usate il dial [DATA/JOE] per selezionare la traccia a cui l'operazione va applicata.
- **SONG NAME** Indica il nome della song che contiene una traccia stereo. Spostate il cursore su quest'area ed usate il dial

[DATA/JOG] per selezionare la traccia stereo che sarà scritta sulla traccia corrispondente.

- **SIZE**..... Indica la dimensione dei dati della traccia stereo. La dimensione totale dei dati appare alla riga TOTAL (7).
- **COPY** Indica se è abilitata la protezione dei dati. Le tracce per cui avete premuto il pulsante COPYRIGHT (K) per proibire la copiatura digitale saranno indicate da un simbolo  (cioè, protezione copia abilitata).



- *L'elenco mostrerà solo le tracce stereo delle song con una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. Le tracce stereo delle song la cui frequenza di campionamento è 48 kHz non verranno visualizzate.*
- *Una traccia stereo appena registrata non apparirà nell'elenco fin quando non viene salvata la song corrente. Se volete scrivere la traccia stereo della song corrente su un CD, dovete prima salvare la song corrente.*



- *Se selezionate la traccia stereo di una song a 24 bit (44.1 kHz), gli 8 bit inferiori verranno scartati durante la masterizzazione, convertendo la song in una a 16 bit (44.1 kHz).*
- *Se il drive CD-RW contiene un disco CD-R con dati registrati con il metodo Track At Once, l'area SONG NAME/SIZE/COPY indica "---EXISTING---".*

G Total

Indica il totale della colonna SIZE dell'elenco delle tracce. Su un disco CD-R/RW da 74 minuti possono essere scritti all'incirca 650 Mbyte.

H Pulsante NEW

Questo pulsante aggiunge una nuova traccia alla fine dell'elenco tracce.

I Pulsante INS (Insert)

Questo pulsante inserisce una nuova traccia prima del numero della traccia selezionato in quel momento nell'elenco tracce.

J Pulsante DEL (Delete)

Questo pulsante elimina la traccia selezionata dall'elenco tracce.

K Pulsante COPYRIGHT

Questo pulsante commuta l'impostazione copy protect per la traccia selezionata nell'elenco tracce. Spostate il cursore su questo pulsante e premete [ENTER] per alternarvi fra i due display possibili.

- **PROHIBIT** Impedisce la copiatura digitale della traccia (Copy Protect abilitata).
- **PERMIT** Permette la copiatura digitale della traccia (Copy Protect disabilitata).

L Pulsante EXECUTE

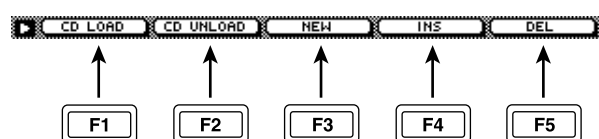
Questo pulsante esegue la scrittura (masterizzazione) sui dischi CD-R/RW.



- *Prima dell'inizio effettivo della scrittura, è possibile controllare preventivamente se si verificano errori mentre i dati vengono trasmessi (Funzione Test Writing). Questa funzione viene impostata nella videata UTILITY pagina Prefer.3 (→P.268).*
- *Per i dettagli sulla procedura per scrivere un CD audio, vedere a pagina 179.*

■ Funzioni aggiuntive nella pagina CD Write

Nella pagina CD Write premendo il tasto [SHIFT] assegnerete ai tasti [F1]–[F5] le seguenti funzioni.



• Tasto [F1] (CD LOAD)

Chiude la slitta portadisco del drive CD-RW e carica il CD.

• Tasto [F2] (CD UNLOAD)

Apri la slitta portadisco del drive CD-RW.

• Tasto [F3] (NEW)

Aggiunge una nuova traccia alla fine dell'elenco tracce (6). Ha la stessa funzione del pulsante NEW (8).

• Tasto [F4] (INS)

Inserisce una nuova traccia dopo il numero di traccia selezionato dall'elenco (6). Ha la stessa funzione del pulsante INS (9).

• Tasto [F5] (DEL)

Elimina la traccia che è selezionata in quel momento nell'elenco tracce. (6). Ha la stessa funzione del pulsante DEL (J).

Pagina CD Play

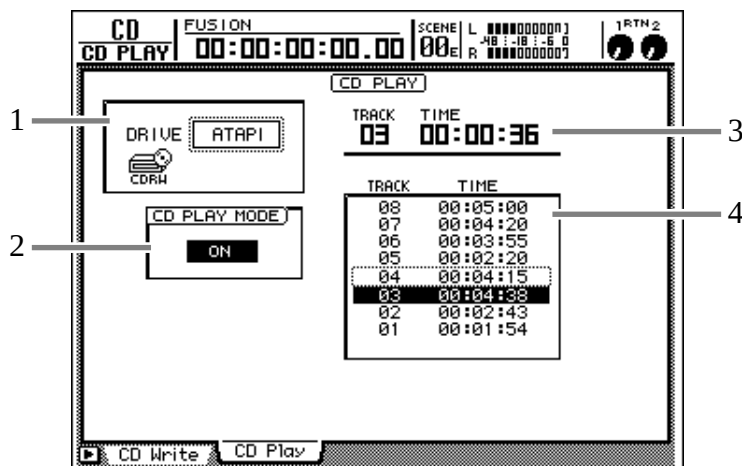
Usare un drive CD-RW per suonare un CD audio

Funzione

Usa un drive CD-RW interno/esterno collegato all'AW2816 per suonare un CD audio (Funzione CD Play).

Operazione via tasti

- Tasto [CD] → tasto [F2] (CD Play)
- Premete ripetutamente il tasto [CD] fin quando appare il display mostrato a destra.



Funzioni a video

A DRIVE

Selezionate un drive CD-RW interno o esterno. Spostate il cursore su quest'area ed usate il dial [DATA/JOG] per selezionare "ATAPI" (l'interno) o un numero SCSI ID (l'esterno), quindi premete [ENTER] per confermare la selezione.

B Pulsante CD PLAY MODE

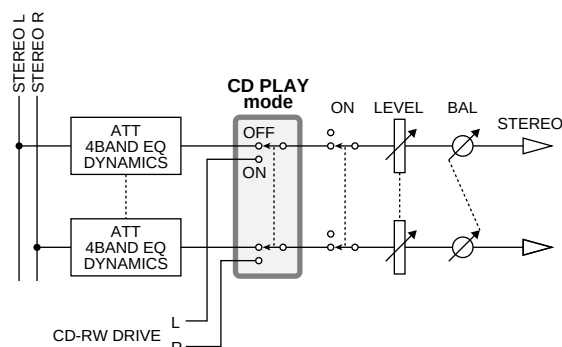
Spostate il cursore su quest'area e premete il tasto [ENTER] per attivare o disattivare la funzione CD Play (on/off). Se CD Play è on, i tasti della sezione "trasporto" controllano il play/stop, ecc del CD audio. Se CD Play è on, i tasti funzionano come segue:

Tasto	Funzione
Tasto PLAY [▶]	Esegue il playback del CD
Tasto STOP [■]	Arresta il playback
Tasti FF [◀◀]/REW [▶▶]	Riavvolg./Avanz. veloce
Tasti [◀◀]/[▶▶]	Selezionano le tracce



- Quando è attiva la funzione CD Play le operazioni con tasti diversi da quelli sopraindicati, i tasti [CURSOR], il dial [DATA/JOG] ed il tasto [ENTER] verranno ignorate.
- Il segnale del CD audio viene indirizzato attraverso il canale d'uscita stereo ed emesso dai jack STEREO OUT. (Usate il fader STEREO per regolare il volume.) Durante questo tempo, i segnali di altri canali verranno inviati al canale d'uscita stereo.

Canale di uscita stereo



- Mentre è in esecuzione un CD audio, l'indicatore di accesso nella sezione display lampeggia.
- Per i dettagli sull'impiego della funzione CD Play, vedere a pagina 177.

C Counter

Mostra dall'elenco tracce (4) il numero di quella (colonna TRACK) in corso di playback ed i tempo trascorso per quella traccia (colonna TIME).

D Elenco tracce

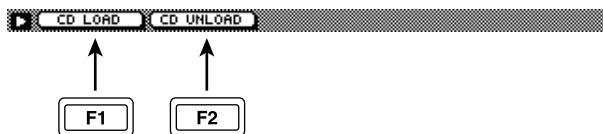
Riporta un elenco dei numeri di traccia sul CD (colonna TRACK) ed i tempi della traccia (colonna TIME). La linea evidenziata rappresenta la traccia selezionata correntemente per il playback. Potete anche spostare il cursore sull'elenco tracce ed usare il dial [DATA/JOG] ed il tasto [ENTER] per selezionare la traccia del playback.



È anche disponibile la funzione CD Play per eseguire il playback audio di un CD-ROM da un modo "mixed" (solo traccia 2 o successive) oppure di un CD Extra (solo prima sessione).

■ Funzioni aggiuntive nella pagina CD Play

Nella pagina CD Play potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]–[F2] le seguenti funzioni.



- **Tasto [F1] (CD LOAD)**
Chiude la slitta portadisco del drive CD-RW e carica il CD.
- **Tasto [F2] (CD UNLOAD)**
Apre la slitta portadisco del drive CD-RW.

Videata QUICK REC

Pagina Quick Rec

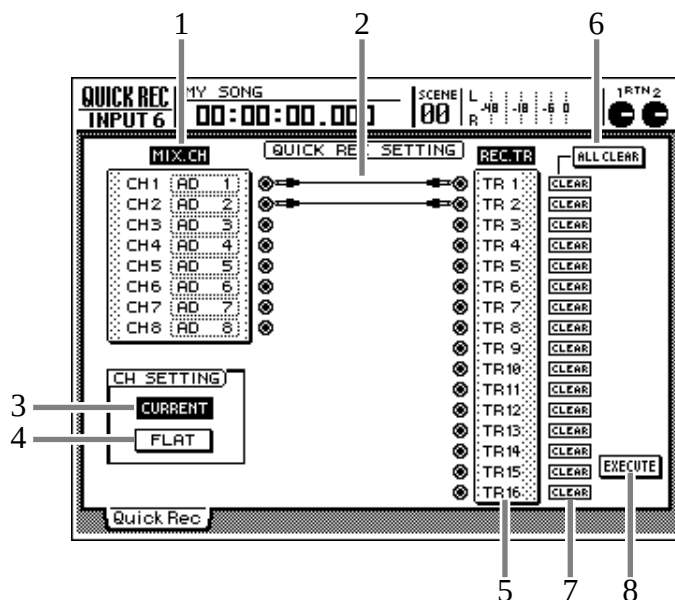
Combinare visivamente le sorgenti d'ingresso alle tracce

Funzione

Osservando la condizione patch (combinazione) sul display, potete assegnare otto sorgenti d'ingresso direttamente alle tracce 1-16.

Operazione via tasti

- Tasto [QUICK REC]



Funzioni a video

A MIX. CH (Mixer Channels)

Quest'area mostra le sorgenti d'ingresso assegnate ai canali input 1-8. L'icona  (jack) che appare a destra di quest'area indica l'uscita diretta di ogni canale.

Se spostate il cursore sul simbolo del jack e premete [ENTER], il canale di input channel di quella riga verrà evidenziato per indicare che è selezionato per le operazioni. Se spostate il cursore su un canale selezionato e premete ancora una volta [ENTER], la selezione sarà annullata.

Spostate il cursore sul box del valore numerico per ciascun canale di input e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare la sorgente d'ingresso dalle seguenti opzioni.

- **AD 1-AD 8** Jack INPUT1-8
- **SLT-1-SLT-8** INPUT 1-8 di una card I/O (OPTION I/O slot)
- **DIN L/DIN R** Canale L o R del jack DIGITAL STEREO IN
- **MET** Metronomo interno

B Cavo per il Patch

Cavi di collegamento virtuali indicano come le uscite dirette dei canali input 1-8 (l'area MIX. CH) sono collegati agli ingressi della sezione recorder 1-16 (area REC. TR).

Per collegare un cavo patch spostate il cursore sul jack nell'area MIX.CH e premete il tasto [ENTER].

Quindi spostate il cursore sul jack REC.TR e premete il tasto [ENTER]. (Eseguendo questi step nell'ordine inverso, si ha lo stesso risultato)

Per cancellare un singolo cavo di patch, usate il pulsante CLEAR (4). Per cancellarli tutti, usate il pulsante ALL CLEAR (5).



- È possibile collegare un singolo canale di input a più tracce, ma non è possibile collegare più canali di input ad una sola traccia.
- È possibile collegare al massimo otto cavi patch. Se sono stati collegati tutti gli otto consentiti, non sarà possibile cambiare i loro collegamenti a meno che non ne cancelliate qualcuno.
- Il patching (combinazione dei collegamenti) che specificate nella pagina Quick Rec è operativo solo se usate il pulsante EXECUTE (8).

C Pulsante CURRENT

D Pulsante FLAT

Sono due pulsanti per specificare se le impostazioni dei canali di input corrispondenti verranno inizializzati quando si esegue Quick Rec.

Se CURRENT è on (evidenziato), eseguendo Quick Rec non cambia le impostazioni del canale di input; cambia solo il "patching".

Se FLAT è on, eseguendo Quick Rec si richiama la libreria di canale 01 per immettere i canali ai quali è collegato un cavo patch, inizializzando i parametri mix.

E REC.TR (Recorder Tracks)

Quest'area mostra lo stato di collegamento delle tracce 1–16. L'icona  (jack) che appare a sinistra di quest'area indica l'ingresso della sezione recorder di ogni traccia.

Se spostate il cursore sul simbolo del jack e premete [ENTER], la traccia di quella riga verrà evidenziata per indicare che è selezionata per le operazioni. Se spostate il cursore su una traccia selezionata e premete ancora una volta [ENTER], la selezione sarà annullata.

F Pulsante ALL CLEAR

Cancella tutti i cavi di "patch".

G Pulsante CLEAR

Cancella il cavo "patch" collegato a quella traccia.

H Pulsante EXECUTE

Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], avrà effetto il "patching" da voi specificato nella pagina Quick Rec. In tal caso, i canali di input/tracce collegati dai cavi di "patch" cambiano come segue:

- Il flusso del segnale dei canali di input e delle tracce corrispondenti cambiano secondo la combinazione (patching) specificata nella pagina Quick Rec.
- Le assegnazioni al bus stereo verranno forzatamente escluse per i corrispondenti canali di input.
- Sui canali monitor per le corrispondenti tracce, i parametri mix verranno resettati sui loro valori di default.
- Tutte le tracce corrispondenti saranno nel modo record-ready.
- Se il pulsante FLAT è on, le impostazioni del canale di input a cui un cavo patch è collegato verranno resettate sui loro valori di default.

Per i dettagli delle operazioni relative alla pagina Quick Rec, vedere a pagina 80.



- *I canali d'ingresso/tracce (canali monitor) ai quali non sono collegati cavi patch nella pagina Quick Rec non saranno in alcun modo influenzati.*
- *Quando accedete alla pagina Quick Rec, i cavi patch verranno visualizzati secondo le impostazioni più recenti. Tuttavia, se avete modificato manualmente e su un'altra videata la combinazione degli ingressi e quelli della sezione recorder, il display del cavo patch potrebbe non corrispondere al flusso effettivo del segnale.*

Videata SETUP

Pagina D.in Setup

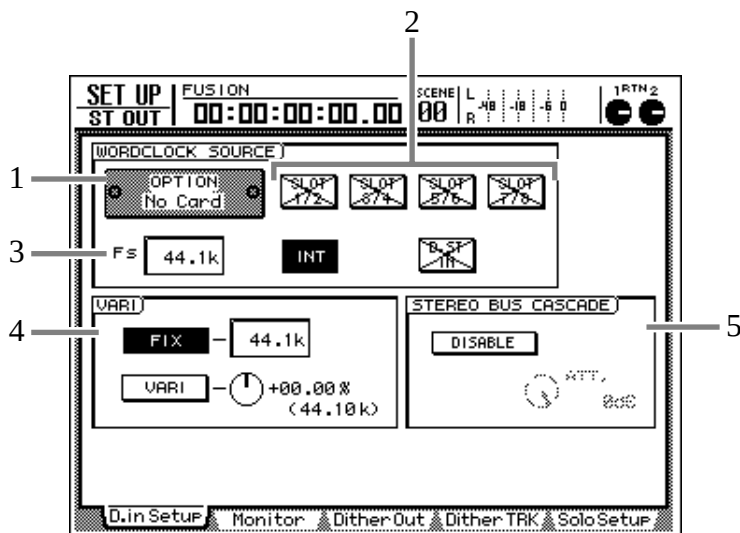
Impostare word clock e cascade

Funzione

In questa pagina potete selezionare la sorgente word clock a cui far sincronizzare l'AW2816 ed effettuare le impostazioni vari-pitch. Potete anche effettuare quelle per il collegamento a cascata (cascading) dell'uscita digitale di un dispositivo esterno al bus stereo dell'AW2816.

Operazione via tasti

- Tasto [SETUP] → Tasto [F1] (D.in Setup)
- Premete ripetutamente il tasto [SETUP] fin quando appare il display mostrato a destra.



Funzioni a video

A Slot

Se è installata una card I/O nello slot OPTION I/O verrà mostrato un grafico per mostrare il tipo di I/O card. In assenza della card appare "No Card."

B WORDCLOCK SOURCE

Dalle opzioni seguenti, scegliete una delle seguenti sorgenti clock a cui sincronizzare l'AW2816.

• SLOT 1/2-7/8

La sorgente wordclock sarà il segnale immesso da una card o scheda digitale I/O installata nello slot OPTION I/O. Può essere selezionata una coppia di canali di input 1/2-7/8 per la card digitale I/O.

Scegliete questa opzione quando volete usare per word clock master un dispositivo esterno come un MTR digitale, di modo che l'AW2816 si sincronizzi ai dati di clock inclusi nel segnale digitale d'ingresso.

• INT

La sorgente wordclock sarà il clock interno dell'AW2816.

Scegliete questa opzione quando state usando l'AW2816 da solo o quando volete usarlo come word clock master con cui sincronizzare un MTR digitale o un altro dispositivo esterno.

• D.ST IN

I dati di word clock inclusi nel segnal d'ingresso del jack DIGITAL STEREO IN saranno la "clock source".

Scegliete quest'opzione quando collegate a cascata l'uscita digitale di un dispositivo esterno al bus stereo dell' AW2816, o quando state immettendo il segnale di un dispositivo stereo che non può fungere da slave (es., un lettore CD) via jack DIGITAL STEREO IN.

INT

Un pulsante evidenziato indica che è selezionato come "word clock source".



Un pulsante con un segno X indica che dalla card I/O digitale o dal connettore corrispondente non viene emesso alcun segnale audio digitale. Un pulsante visualizzato in questo modo non può essere selezionato come "clock source".



Un pulsante con un segno di / indica che una sorgente audio digitale viene immessa dalla card I/O digitale o dal connettore corrispondenti, ma non è sincronizzato con il clock interno dell'AW2816.



Indica che l'audio digitale viene immesso dalla card I/O digitale o dal connettore corrispondenti, ed è sincronizzato con il clock interno dell'AW2816.

C Fs (Frequenza di campionamento)

Mostra la frequenza di campionamento del segnale correntemente selezionato come "clock source" o sorgente clock.



- *Immediatamente dopo la selezione di clock source, l'AW2816 mostrerà per un po' "LOCK", per indicare che sta provando a sincronizzarsi con quella sorgente di clock.*
- *Se appare "UNLOCK" significa che, per qualche ragione, è stato impossibile sincronizzarsi alla sorgente clock selezionata. Accertatevi che la selezione di "clock source" sia appropriata e che il dispositivo esterno non abbia funzionato male.*
- *Quando sincronizzate l'AW2816 ad una sorgente clock esterna, dovete accertarvi che la frequenza di campionamento della song corrisponda al valore che appare nel campo Fs. Se i valori differiscono, il pitch può cambiare quando "clock source" viene riportata su "INT" (clock interno).*

D VARI (Vari-pitch)

Se è selezionato "INT" (clock interno) come "clock source", potete usare i due pulsanti seguenti per specificare se la frequenza di campionamento sarà variabile.

• Pulsante FIX

Se questo pulsante è on, la frequenza di campionamento dell'AW2816 sarà fissa sul valore che appare alla destra del pulsante. Normalmente è questa la scelta più frequente.

• Pulsante VARI (vari-pitch)

Se questo pulsante è on, potete usare la manopola a destra per apportare regolazioni fini alla frequenza di campionamento nell'ordine di -5.97%–+6.00%. Ciò viene fatto per apportare regolazioni sottili al pitch del playback o alla lunghezza (durata) della song.

E STEREO BUS CASCADE

Specifica se il dispositivo esterno collegato al connettore DIGITAL STEREO IN sarà collegato a cascata al bus stereo dell'AW2816.

Selezionate "D.ST" come clock source, spostate il cursore sul pulsante "DISABLE," e premete il tasto [ENTER]. Il pulsante cambia in "ENABLE." In questa condizione, il segnale che è immesso dal connettore DIGITAL STEREO IN sarà inviato direttamente al bus stereo dell'AW2816. A questo punto potete usare la manopola ATT. per attenuare il livello del segnale d'ingresso.



Se tentate di abilitare il collegamento a cascata quando come clock source viene selezionato "D.ST IN", appare il messaggio "CANNOT ASSIGN DIGITAL ST-IN" e non sarà possibile mettere il pulsante in "ENABLE."

Pagina Monitor

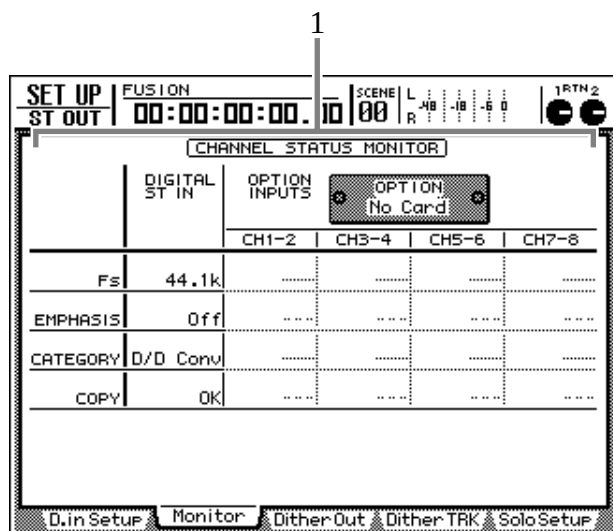
Monitorare i segnali di ingresso digitali

Funzione

Monitora lo stato dei segnali digitali audio che vengono emessi dai jack DIGITAL STEREO IN o dalla card I/O digitale installata nello slot OPTION I/O.

Operazione via tasti

- Tasto [SETUP] → tasto [F2] (Monitor)
- Premete ripetutamente il tasto [SETUP] fin quando appare il display mostrato a destra.



Funzioni a video

A CHANNEL STATUS MONITOR

Qui potete monitorare la condizione dei segnali digitali dal connettore DIGITAL STEREO IN e da una card digitale I/O installata in OPTION I/O. Ogni item visualizzato ha il significato seguente.

• Fs (frequenza)

Indica la frequenza di campionamento del segnale d'ingresso.

Display	Significato
44.1k	Freq. di campion. = 44.1 kHz
48k	Freq. di campion. = 48 kHz
None	Freq. di campion. sconosciuta
UNLOCK	Nessun segnale immesso, o segnale non valido

• EMPHASIS

Mostra se il segnale d'ingresso è stato elaborato da "emphasis".

Display	Significato
ON	Emphasis on
OFF	Emphasis off
???	Sconosciuto

• CATEGORY

Mostra la categoria del segnale digitale immesso.

Display	Significato
GEN	Uso generale
LASER OPTICAL	Dispositivo laser ottico come un lettore CD

D/D Conv	Convertitore D/D o processore di segnale
D.Broadcast	Rete digitale
Instrument	Strumento o modulo di generazione suono
AD Conv	Convertitore A/D (senza dati di copyright)
A/D Conv with (c)	Convertitore A/D (con dati di copyright)
Solid Memory	Dispositivo di memoria allo stato solido
Experimental	Dispositivo sperimentale
Unknown	Dispositivo sconosciuto

• COPY (permesso di copiatura)

Mostra la condizione di copiatura ammessa/proibita del segnale di input digitale.

Display	Significato
OK	Copiatura ammessa
Prohibit	Copiatura non consentita



• L'elaborazione che pre-enfatizza la porzione di segnale ad alta frequenza viene definita "emphasis," e quella che l'attenua per riportarla alla risposta originale viene definita "de-emphasis." Anche se l'AW2816 riceve un segnale a cui è stata applicata "emphasis", non viene eseguito il processo di "de-emphasis".

• I segnali d'ingresso digitali provenienti da I/O opzionali sono visualizzati per coppie di canali di input adiacenti dispari → pari (canali 1/2, 3/4, ...)

Pagina Dither Out

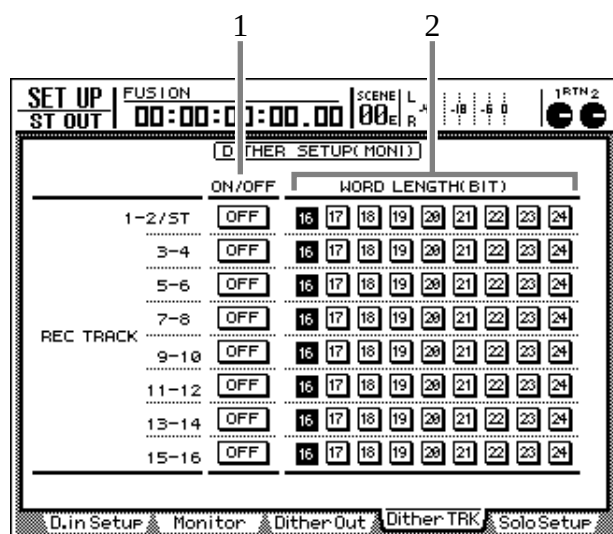
Impostare Dithering e word length per l'uscita digitale

Funzione

Emettendo digitalmente una song a 24 bit, potete attivare/disattivare il dithering e specificarne la word length.

Operazione via tasti

- Tasto [SETUP] → tasto [F3] (Dither Out)
- Premete ripetutamente il tasto [SETUP] fin quando appare il display mostrato a destra.



Funzioni a video

A ON/OFF (Dithering on/off)

Attiva/disattiva (on/off) il dithering per il connettore DIGITAL STEREO OUT (DIGITAL ST OUT) e i canali d'uscita dello slot OPTION I/O (OPTION OUT SLOT).



- Inviando l'audio digitale da un sistema ad alto numero di bit ad uno più basso (esempio, 24 bit → 16 bit), "l'arrotondamendo per difetto" dei bit può causare uno sgradevole disturbo di quantizzazione. Ecco perché viene usato il "dithering": viene applicata una piccola dose di rumore al segnale, di modo che quello della quantizzazione non sia invasivo.
- Inviando l'audio digitale da un sistema a basso numero di bit ad uno più alto (esempio, 16 bit → 24 bit) o da un sistema ad un altro di identica risoluzione (esempio, 16 bit → 16 bit), l'applicazione del dithering non ha effetto.
- Per le schede digitali I/O, il dithering è attivato/disattivato per coppie di canali adiacenti dispari → pari (1/2, 3/4, ...).

B WORD LENGTH (BIT)

Specifica la word length (lunghezza parola o numero di bit) del segnale che viene inviato dai canali per i quali il "dithering" è attivato.



Per esempio se volete inviare una song a 24 bit ad un registratore esterno a 16 bit con il dithering applicato, dovrete impostare i canali corrispondenti su Dither = on, Word Length = 16.



Cambiando la word length di un canale per il quale il dithering è off, non si produce alcun effetto.

Pagina Dither TRK

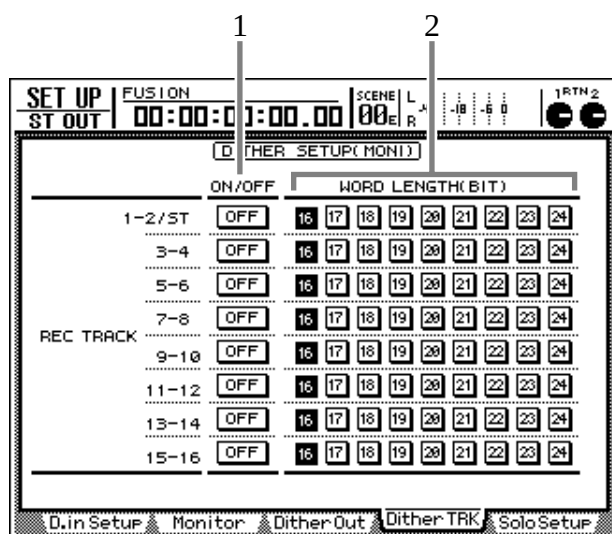
Impostare Dithering e word length per le tracce di registrazione

Funzione

Registrando le tracce 1-16 e la traccia stereo di una song a 24 bit, potete attivare/disattivare il dithering e specificarne la word length.

Operazione via tasti

- Tasto[SETUP] → tasto [F4] (Dither TRK)
- Premete ripetutamente il tasto [SETUP] fin quando appare il display mostrato a destra.



Funzioni a video

A ON/OFF (Dithering on/off)

Durante la registrazione di coppie di tracce adiacenti dispari → pari (tracce 1/2, 3/4, ...), attiva/disattiva (on/off) il dithering. (Le impostazioni della traccia stereo sono condivise con le tracce 1/2.)



Tip! Per i dettagli sul dithering, vedere la pagina Dither Out (→P.259).

B WORD LENGTH (BIT)

Specifica la word length (lunghezza parola o numero di bit) usata quando si registra una traccia per la quale il "dithering" è attivato.



Tip! Per esempio, se avete registrato una song a 24 bit/44.1 kHz, e volete scriverla su un CD audio con il dithering applicato, dovrete impostare la traccia stereo con Dither = on e Word Length = 16 in fase di mixdown.



- Dovete stare attenti a non applicare due o più volte il dithering alla stessa sorgente, perché, in tal caso, eliminate l'effetto del dithering, ed impoverite anche il rapporto S/N (Segnale/Rumore).
- Poiché le impostazioni nelle pagine della videata SETUP sono comuni a tutte le song, non verranno resettate quando cambiate le song. Se avete attivato il dithering, vi raccomandiamo di disattivarlo sempre quando finite di registrare.

Pagina Solo Setup

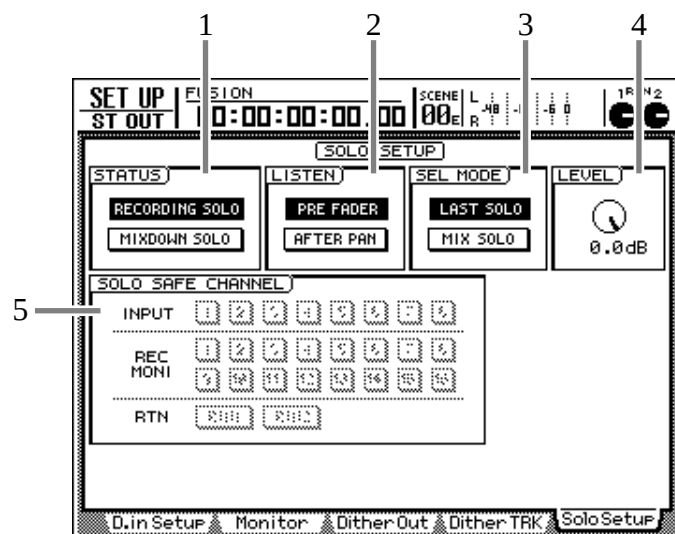
Impostare la funzione Solo

Funzione

Potete effettuare le varie impostazioni relative alla funzione Solo.

Operazione via tasti

- Tasto [SETUP] → tasto [F5] (Solo Setup)
- Premete ripetutamente il tasto [SETUP] fin quando appare il display mostrato a destra.



Funzioni a video

A STATUS

Usate i seguenti due pulsanti per selezionare il modo operativo in cui la funzione Solo verrà usata.

• Pulsante RECORDING SOLO

Se questo pulsante è attivato (on), il segnale "solo" verrà convogliato attraverso il bus SOLO dedicato ed emesso dai jack MONITOR OUT /PHONES. (Non influenzerà i segnali inviati al bus stereo o ai bus 1-8.) Sarete in grado di monitorare i canali che non sono assegnati al bus stereo o ai bus 1-8.

Questo modo è conveniente quando volete monitorare una sorgente input durante la registrazione senza influenzare i segnali inviati al bus stereo o ai bus 1-8.

• Pulsante MIXDOWN SOLO

Se questo pulsante è attivato (on), il segnale "solo" verrà convogliato attraverso il bus SOLO ed emesso dai jack MONITOR OUT/PHONES. Quando la funzione Solo è attivata, soltanto il canale "isolato" verrà inviato al bus stereo e gli altri canali verranno esclusi (muted). Per questo motivo, non è possibile monitorare i canali che non sono assegnati al bus stereo.

Questo modo è conveniente quando volete isolare un canale specifico durante il mixdown.

B LISTEN

Se il pulsante RECORDING SOLO nell'area STATUS (1) è attivato (on), potete usare i seguenti due pulsanti per selezionare la posizione da cui il segnale verrà inviato da ciascun canale al bus SOLO.

• Pulsante PRE FADER

Se questo pulsante è attivato (on), il segnale prelevato immediatamente prima del fader verrà inviato al bus SOLO. Poiché l'impostazione pan di ciascun canale non avrà effetto, il segnale monitorato dai jack MONITOR OUTPUT/PHONES sarà mono.

• Pulsante AFTER PAN

Se questo pulsante è attivato (on), il segnale che è passato attraverso il fader e il pan verrà inviato al bus SOLO. Le regolazioni di fader e pan influenzeranno il segnale che viene monitorato nei jack MONITOR OUT/PHONES.

C SEL MODE (Select Mode)

Quando la funzione Solo è attivata (il tasto [SOLO] è acceso), potete usare i seguenti due pulsanti per scegliere come verrà selezionato il segnale monitor.

• Pulsante LAST SOLO

Se questo pulsante è attivato, sarà monitorato solo il canale il cui tasto [ON] era stato premuto per ultimo.

• Pulsante MIX SOLO

Se questo pulsante è attivato, potete usare i tasti [ON] per selezionare due o più canali da monitorare.

D LEVEL

Quando il pulsante RECORDING SOLO nell'area STATUS (1) è attivato (on), regola il livello del segnale inviato al bus SOLO.

E SOLO SAFE CHANNEL

Quando il pulsante MIXDOWN SOLO nell'area STATUS (1) è attivato (on), potete specificare i canali che saranno esclusi dalla funzione Solo. I canali attivi in quest'area non verranno esclusi anche se viene premuto il tasto [SOLO]. Per esempio, ciò è comodo se volete monitorare sempre i canali di ritorno 1/2.

**Tip!**

Quando premete un tasto [SEL], il cursore si sposta sul canale corrispondente nell'area SOLO SAFE CHANNEL.

Pagina Oscillator

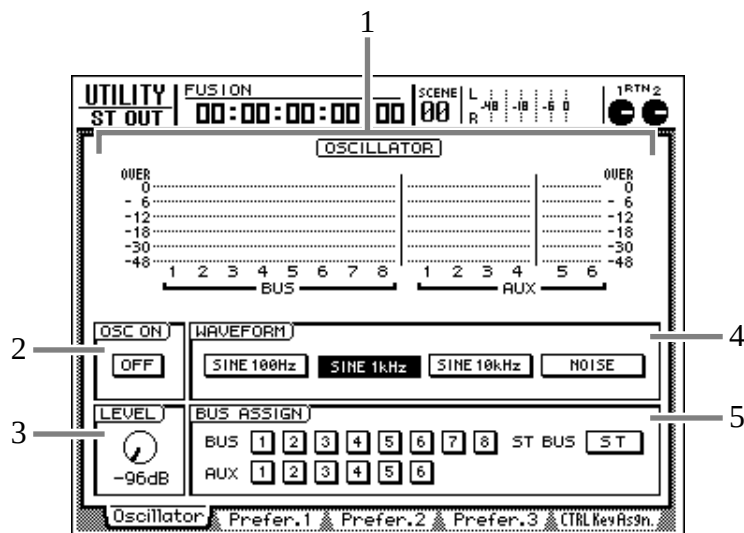
Usare l'oscillatore per "test tone"

Funzione

Seleziona la forma d'onda dell'oscillatore per "testare il suono", incorporato nell'AW2816, e la invia al bus desiderato.

Operazione via tasti

- Tasto [UTILITY] → tasto [F1] (Oscillatore)
- Premete ripetutamente il tasto [UTILITY] fino a quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

A Misuratore di livello

Mostra il livello d'uscita dell'oscillatore che viene inviato ai bus 1-8 e ai bus AUX 1-6.

B Pulsante OSC ON (Oscillator On)

Questo pulsante inserisce o disinserisce (on/off) l'oscillatore (l'impostazione di default è off). Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER] sul pulsante appare "ON", ed il segnale dell'oscillatore viene inviato al/ai bus selezionato/i nell'area BUS ASSIGN (5). Il livello dell'oscillatore è controllato dalla manopola LEVEL (3), e la forma d'onda è selezionata nell'area WAVEFORM (4).



- **Le onde sinusoidali ed il rumore bianco hanno un livello di pressione sonora più alto di quanto appaia al nostro udito. Fate attenzione, perché possono danneggiare gli altoparlanti se vengono eseguiti ad alto volume.**
- **Se premete il pulsante OSC ON quando viene alzata la manopola LEVEL (3), potrebbe essere emesso improvvisamente un suono ad alto volume. Prima di inserire l'oscillatore, vi raccomandiamo di accertarvi che la manopola LEVEL sia abbassata.**

C Manopola LEVEL

Questa manopola regola il livello d'uscita (da -96 dB a 0 dB) dell'oscillatore.

D WAVEFORM

Usate i seguenti pulsanti per selezionare la forma d'onda dell'oscillatore per testare il suono.

- **Pulsante SINE 100 Hz** Onda sinus.100 Hz
- **Pulsante SINE 1 kHz** Onda sinus.1 kHz
- **Pulsante SINE 10 kHz** Onda sinus.10 kHz
- **NOISE** Rumore bianco

E BUS ASSIGN

Usate i seguenti pulsanti per specificare a quale bus verrà inviato il segnale dell'oscillatore.

- **Pulsanti BUS 1-8** Bus 1-8
- **Pulsanti AUX 1-6** Bus AUX 1-6
- **Pulsante ST BUS** Bus Stereo

Pagina Prefer.1

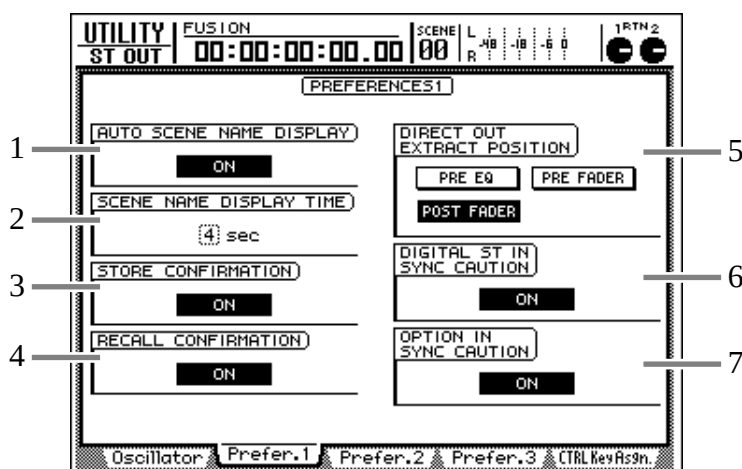
Effettuare le impostazioni generali dell'AW2816 (1)

Funzione

Abilita/disabilita messaggi d'avvertimento e specifica il punto da cui verrà presa l'uscita diretta.

Operazione via tasti

- Tasto [UTILITY] → tasto [F2] (Prefer.1)
- Premete ripetutamente il tasto [UTILITY] fino a quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

A AUTO SCENE NAME DISPLAY

Se il pulsante è on, agendo su qualsiasi tasto della sezione SCENE MEMORY (tasto [STORE], tasti [▼]/[▲] ecc.) verrà visualizzato per un certo tempo nella parte superiore destra del display il nome della scena (Default = on).

B SCENE NAME DISPLAY TIME

Quest'impostazione specifica la durata di apparizione del nome della scena quando il pulsante (1) AUTO SCENE NAME DISPLAY è on. Può essere impostato per incrementi di un secondo da 1 a 9 secondi (Default = 4 secondi).

C STORE CONFIRMATION

Se il pulsante è on, una finestra popup chiederà la vostra conferma quando immagazzinate una scena o una "library" (Default = on).

D RECALL CONFIRMATION

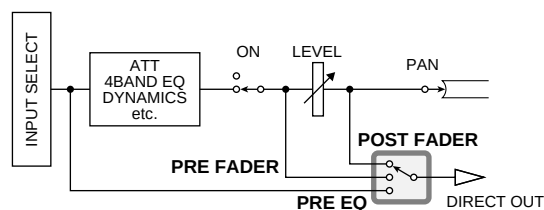
Se il pulsante è on, una finestra popup chiederà la vostra conferma quando richiamate una scena o una "library" (Default = on). Potete escluderlo se intendete richiamare rapidamente le scene.

E DIRECT OUT EXTRACT POSITION

Usate i tre pulsanti seguenti per selezionare la posizione da cui verranno inviati i segnali quando usate l'uscita diretta dai canali input 1-8.

- **PRE EQ** Prima dell'EQ
- **PRE FADER** Prima del fader
- **POST FADER** Dopo il fader (impostazione di default)

Canale di Input



F DIGITAL ST IN SYNC CAUTION

Se questo pulsante è on, nella parte inferiore del display apparirà un messaggio d'errore se nel connettore DIGITAL STEREO IN viene immesso un segnale non sincronizzato con la sorgente word clock. (Default = on)

G OPTION IN SYNC CAUTION

Se questo pulsante è on, nella parte inferiore del display apparirà un messaggio d'errore se nella scheda digitale I/O installata nello slot OPTION I/O viene immesso un segnale non sincronizzato con la sorgente word clock. (Default = on).

Pagina Prefer. 2

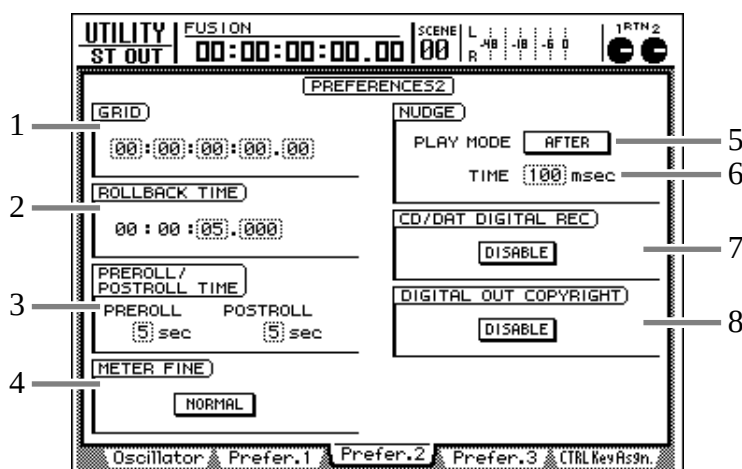
Effettuare le impostazioni generali dell'AW2816 (2)

Funzione

Imposta il tempo di rollback, il tempo di pre-roll/post-roll e il metodo di play-back nudge ecc.

Operazione via tasti

- Tasto [UTILITY] → tasto [F3] (Prefer.2)
- Premete ripetutamente il tasto [UTILITY] fino a quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

A GRID

Imposta l'unità minima quando specificate un'area nella pagina TR Edit o V.TR Edit della videata EDIT. Per esempio, se il valore di grid è impostato su "00:00:00.010," per ogni click del dial [DATA/JOG] la posizione specificata si sposta con incrementi di 10 millisecondi. (Default= 00:00:00.000)



- Se come metodo di visualizzazione del contatore vengono usate le misure, l'impostazione GRID verrà ignorata.
- L'impostazione GRID non ha effetto sulla regolazione dei punti "locate" (Videata TRACK/Pagina Mark Adj.) o sull'impiego del tasto [NUM LOCATE] per specificare i punti "locate".

B ROLLBACK TIME

Specifica il tempo di riavvolgimento necessario quando viene premuto il tasto [ROLL BACK]. Potete impostarlo con incrementi di 1 millisecondo da 0 a 30 secondi (default= 5 secondi). Per i dettagli sull'impiego di Rollback, vedere a pagina 98.

C PREROLL/POSTROLL TIME

Queste regolazioni specificano il tempo di pre-roll (il tempo di playback che precede il punch-in) e post-roll (il tempo di playback che segue il punch-in). Potete impostare entrambi con incrementi di 1 secondo da 0 a 5 secondi (default= 5 secondi). Per i dettagli sull'impiego di auto punch-in/out, vedere a pagina 64.

D METER FINE

Seleziona la risoluzione dei misuratori di livello che appaiono alla pagina Meter1/Meter2 della videata METER. Spostate il cursore sul pulsante e premete il tasto [ENTER] per alternare le seguenti opzioni.

• NORMAL

L'intero range del misuratore di livello corrisponde ai valori da -48 dB a 0 dB.

• FINE

L'intero range del misuratore di livello corrisponde ai valori da -18 dB a 0 dB. È comoda per eseguire regolazioni dettagliate in prossimità di 0 dB.



- Questa impostazione non influisce sui misuratori di livello che appaiono in pagine diverse da quelle della videata METER.
- La risoluzione del misuratore di livello può essere selezionata anche alle pagine Meter1/Meter2 della videata METER.

E PLAY MODE

Seleziona il modo play della funzione Nudge (una funzione che vi permette di usare il tasto [JOG ON] e il dial [DATA/JOG] per cercare una posizione). Spostate il cursore su questo pulsante e premete [ENTER] per commutare fra:

• AFTER

Il playback verrà ripetuto per il tempo di nudge (6) specificato a partire dalla posizione corrente.

• BEFORE

Il playback verrà ripetuto per il tempo di nudge (6) specificato che termina nella posizione corrente.

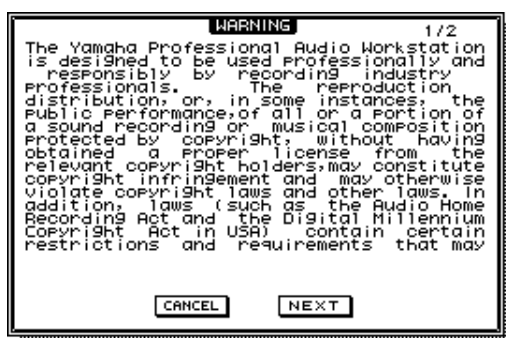
F TIME

Specifica l'intervallo di playback (Nudge Time) che viene ripetuto dalla funzione Nudge. Può essere regolato con incrementi di 1 millisecondo da 25 a 800 millisecondi (default = 100 millisecondi).

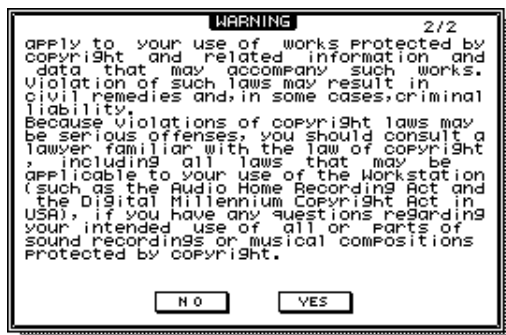
Per i dettagli sull'impiego della funzione Nudge, vedere a pagina 96.

G CD/DAT DIGITAL REC

Questa impostazione specifica se sarà abilitata (ENABLE) o interdetta (DISABLE) la registrazione digitale da un lettore CD o da un registratore DAT collegato al connettore DIGITAL STEREO IN, o l'importazione da un CD audio inserito nel drive CD-RW. Se il pulsante è visualizzato come "DISABLE", spostando il cursore sul pulsante e premendo il tasto [ENTER] apparirà il seguente avvertimento.



Quando spostate il cursore sul pulsante NEXT e premete il tasto [ENTER] appare la seconda pagina del messaggio di avvertimento.



Se spostate il cursore sul pulsante YES e premete il tasto [ENTER], sparisce il messaggio d'avvertimento ed il pulsante cambierà in "ENABLE".

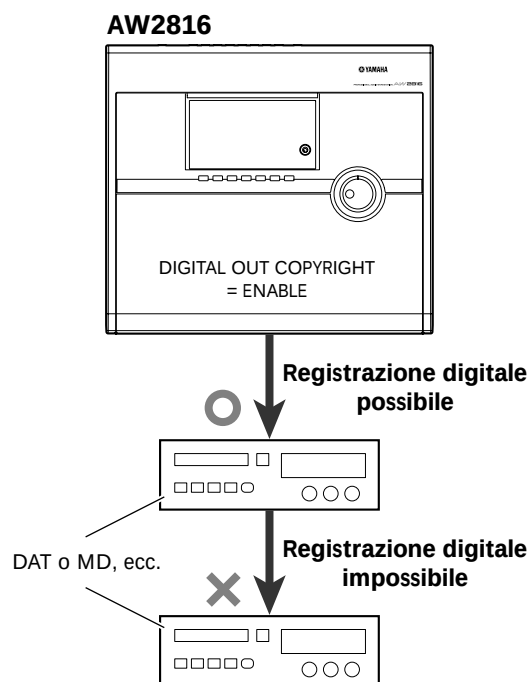


H DIGITAL OUT COPYRIGHT

Specifica se sarà abilitato (ENABLE) o interdetto (DISABLE) l'SCMS (Serial Copy Management System), cioè il sistema per la protezione della copiatura di dati per l'uscita del segnale dal jack DIGITAL STEREO OUT. Spostando il cursore su questo pulsante e premendo il tasto [ENTER], l'impostazione si alterna fra ENABLE e DISABLE.

Anche se è su ENABLE, sarà possibile registrare digitalmente su un registratore DAT/MD collegato al connettore DIGITAL STEREO OUT, ma non sarà possibile effettuare copie digitali di seconda generazione.

- Se DIGITAL OUT COPYRIGHT è impostato su ENABLE



Pagina Prefer. 3

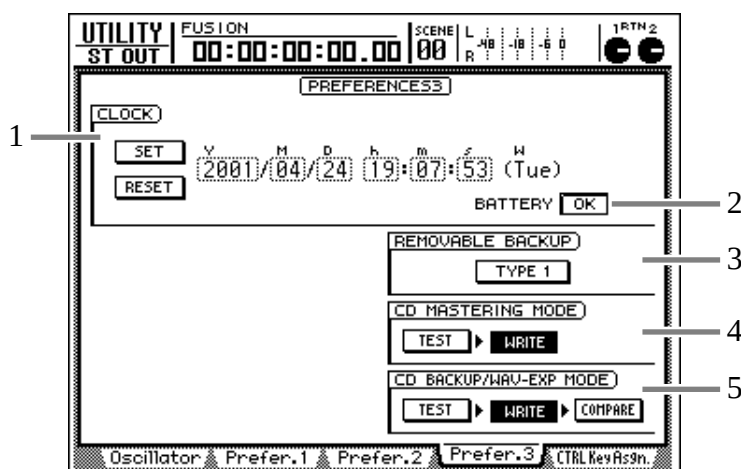
Effettuare le impostazioni generali dell'AW2816 (3)

Funzione

Consente di impostare il clock interno dell'AW2816, effettuare le impostazioni per il terminatore del bus SCSI interno e di specificare il metodo di backup per i supporti removibili ecc.

Operazione via tasti

- Tasto [UTILITY] → tasto [F4] (Prefer.3)
- Premete ripetutamente il tasto [UTILITY] fino a quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

A CLOCK

Quest'area imposta il clock interno dell'AW2816. Usate il dial [DATA/JOG] per impostare l'anno (Y), il mese (M), il giorno (D), l'ora (h), i minuti (m), e i secondi (s), ed usate il pulsante SET per rendere effettiva la data e l'ora. Se usate RESET anziché il pulsante SET, le impostazioni immesse verranno cancellate e riappariranno la data e l'ora precedenti.



- **Quando salvate una song, assieme ai suoi dati sull'hard disk verranno salvati i dati relativi alla data e all'ora secondo questo clock.**
- **Alla spedizione dell'AW2816, il clock interno è regolato sul fuso orario giapponese.**

B BATTERY

Mostra lo stato della batteria che alimenta il clock interno dell'AW2816. Se la batteria ha una sufficiente carica residua, qui appare "OK." Se la batteria si sta scaricando, indica "LOW." Se appare l'indicazione "LOW", contattate il vostro negoziante per far sostituire la batteria. (Il servizio è a pagamento.)

C REMOVABLE BACKUP (Metodo di backup supporti removibili)

Seleziona il metodo di backup usato quando si fa il backup di una song su un supporto removibile come un MO (magneto-ottico). Spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER] per alternare le due opzioni seguenti.

• TYPE 1 (default)

Questo metodo di backup consente di sfruttare appieno la capacità dei supporti removibili. È adatto quando dovete effettuare in una sola volta il backup di più song. Anche se i dati non possono essere contenuti su un unico volume (supporto), potete usare più volumi (supporti). Se è selezionato questo metodo, il supporto verrà formattato automaticamente prima dell'esecuzione del backup.

• TYPE 2

Questo metodo di backup utilizza sul supporto removibile solo lo spazio occupato dai dati di cui si fa il backup. È adatto quando si effettua il backup di song singole, di volta in volta. Fin quando vi è spazio residuo sul removibile, potete fare il backup successivo di altre song. Tuttavia, non è possibile fare il backup di dati distribuiti su più volumi (supporti) (come accade usando TYPE 1). Prima di usare il metodo TYPE 2 per il backup su un nuovo volume di supporto, dovete formattare quest'ultimo.

Per i dettagli sulla modalità di backup delle song, vedere a pagina 162.

D MASTERING MODE

Seleziona le operazioni relative alla funzione Mastering che crea i CD audio.

• Pulsante TEST

Se il pulsante è on, prima di eseguire la masterizzazione viene fatta una scrittura di prova o "writing test" per controllare se si manifestano errori durante la scrittura dei dati (default= off). Il test richiede all'incirca lo stesso tempo della scrittura vera e propria.

• Pulsante WRITE

Usate questo pulsante per attivare/disattivare l'effettiva operazione di masterizzazione (default = on). Se il pulsante TEST è on e il pulsante WRITE è off, sarà eseguito solo il test e non la scrittura.



Se durante il test si verificano errori, la masterizzazione viene interrotta immediatamente. Controllate che la velocità di scrittura sia appropriata e se l'hard disk ha spazio sufficiente per la masterizzazione.

E CD BACKUP/WAV-EXP MODE (Modo CD backup/WAV export)

Usate i tre pulsanti seguenti per specificare in che modo si farà il backup delle song sui CD-R/RW e come i dati audio saranno esportati (scritti) su un file WAV.

• Pulsante TEST

Se il pulsante è on, prima di eseguire il backup/export viene fatta una scrittura di prova o "writing test" per controllare se si manifestano errori durante la scrittura dei dati (default = off). Il test richiede all'incirca lo stesso tempo della scrittura vera e propria.

• Pulsante WRITE

Usate questo pulsante per attivare/disattivare l'effettiva operazione di backup/export (default = on). Se il pulsante TEST è on e il pulsante WRITE è off, sarà eseguito solo il test e non la scrittura.

• Pulsante COMPARE

Se il pulsante è on, i dati del CD-R/RW saranno confrontati con quelli originali presenti sull'hard disk immediatamente dopo la loro scrittura (default = off). Se per qualche ragione i dati non sono stati registrati accuratamente sui CD-R/RW, durante l'operazione Compare appare un messaggio d'errore. Compare richiede all'incirca lo stesso tempo della scrittura vera e propria.

Pagina CTRL Key Asgn.

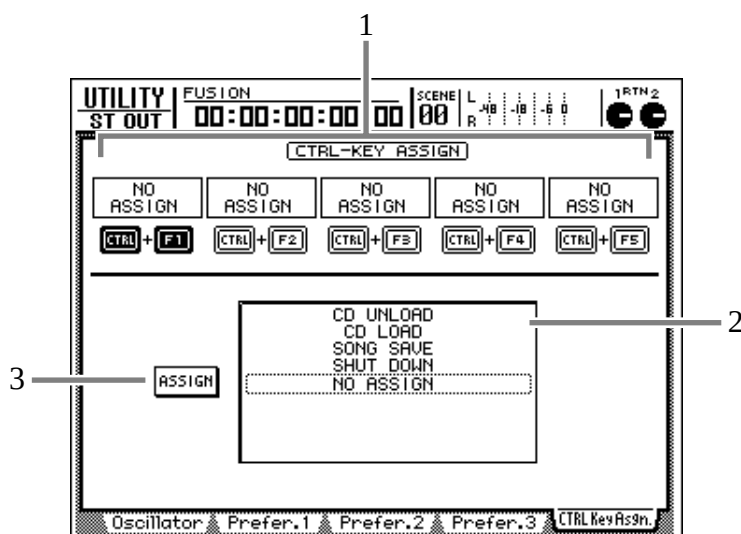
Assegnare funzioni aggiuntive al tasto [CTRL] + tasti funzione

Funzione

Seleziona le funzioni che verranno eseguite quando tenete premuto il tasto [CTRL] e premete un tasto funzione [F1]–[F5].

Operazione via tasti

- Tasto [UTILITY] → tasto [F5] (CTRL Asgn.)
- Premete ripetutamente il tasto [UTILITY] fino a quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

A CTRL+F1–CTRL+F5

Quest'area mostra la funzione correntemente assegnata a ciascuna combinazione del tasto [CTRL] e dei tasti [F1]–[F5]. Quando spostate il cursore sulla combinazione desiderata e premete il tasto [ENTER], verranno evidenziati i grafici del tasto [CTRL] e dei tasti [F1]–[F5] e saranno selezionati per l'assegnazione.

B Elenco delle funzioni

Qui potete specificare la funzione che sarà assegnata alla combinazione di tasti selezionata al punto precedente (1). La riga racchiusa dal riquadro punteggiato rappresenta la funzione selezionata in quel momento. È possibile assegnare le funzioni seguenti.

Display	Funzione
NO ASSIGN	Nessuna assegnazione
SHUT DOWN	Mostra la videata SONG/ Pagina Shut Down (scorciatoia per lo spegnimento)*
SONG SAVE	Mostra la videata SONG/ Pagina Song List, e sposta il cursore sul pulsante SAVE (scorciatoia per salvare la song corrente)*
CD LOAD	Chiude la slitta portadisco del drive CD-RW e carica il CD*
CD UNLOAD	Apre la slitta portadisco del drive CD-RW*
AUTOMIX [ENABLE/DISABLE]	Inserisce/disinserisce l'auto-mix: (Enable) o (Disable)*

Display	Funzione
MTC SYNC [MASTER/SLAVE]	Commuta l'AW2816 fra MTC master (Master) e MTC slave (Slave)*
SCENE NAME	Mostra nella parte superiore destra del display – per un tempo prefissato – il nome della scena richiamata
SCENE RECALL NO.xx	Richiama la scena numero xx (usate il dial [DATA/JOG] per selezionare xx)
DELAY [ON/OFF]	Commuta on/off il delay per il canale selezionato
EQ [ON/OFF]	Commuta on/off l'EQ per il canale selezionato
DYN [ON/OFF]	Commuta on/off il processore di dinamiche per il canale selezionato
PEAK HOLD [ON/OFF]	Commuta on/off peak hold
OSCILLATOR [ON/OFF]	Commuta on/off l'oscillatore per il test tone

* Secondo lo stato operativo dell'AW2816, le funzioni contrassegnate dall'asterisco potrebbero non essere eseguite (ad esempio quando è in corso un'operazione di trasporto). In tali casi, nella parte inferiore del display appare un messaggio d'errore.

C Pulsante ASSIGN

Questo pulsante esegue l'assegnazione delle funzioni. Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], una finestra popup chiede la vostra conferma. Spostate il cursore sul pulsante OK e premete il tasto [ENTER] per eseguire l'assegnazione.



Mentre tenete premuto il tasto [CTRL], nella parte inferiore del display appaiono le funzioni assegnate ai tasti-funzione [F1]–[F5] .



Se nelle pagine come CD Write/CD Play o CD Import della videata CD non è selezionato il drive CD-RW, non possono essere eseguite le funzioni “CD LOAD” o “CD UNLOAD” assegnate a [CTRL] + tasti-funzione

Pagina MIDI Setup 1

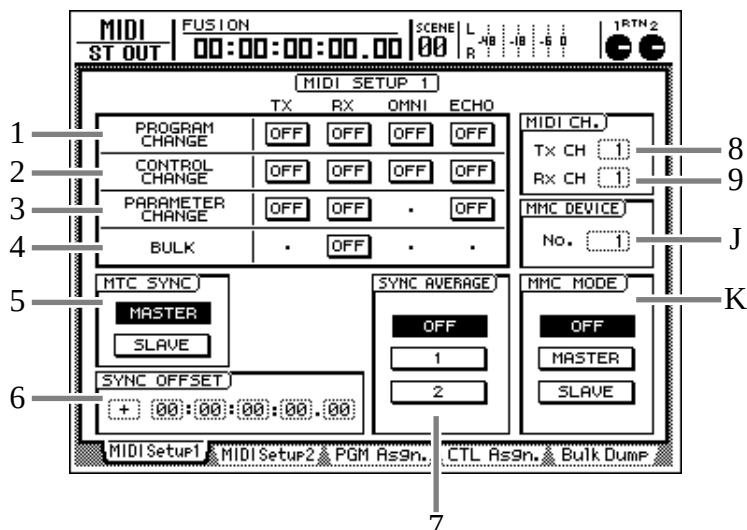
Impostazioni MIDI di base (1)

Funzione

Effettua le impostazioni per i canali di trasmissione/ricezione MIDI, abilita/disabilita la ricezione dei messaggi ed effettua le impostazioni per la sincronizzazione MIDI.

Operazione via tasti

- Tasto [MIDI] → tasto [F1] (MIDI Setup 1)
- Premete ripetutamente il tasto [MIDI] fino a quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

A PROGRAM CHANGE

Usate i pulsanti seguenti per effettuare le impostazioni per la trasmissione/ricezione per i messaggi di program change.

- **TX (transmission)** Attiva/disattiva la trasmissione di program change. Quando questo pulsante è on, richiamando una scena sull'AW2816 fa sì che venga trasmesso il program change assegnato a quel numero di scena.
- **RX (reception)** Attiva/disattiva la ricezione di program change. Quando questo pulsante è on, ricevendo un program change fa sì che venga richiamata la scena dell'AW2816 assegnata a quel numero di program change.
- **OMNI** Quando questo pulsante è on, verranno ricevuti i program change su tutti i canali MIDI, a prescindere dall'Rx CH (canale di ricezione MIDI).
- **ECHO** Quando questo pulsante è on, verrà ritrasmesso un messaggio identico dai connettori MIDI OUT/TO HOST se viene ricevuto un program change.



Il numero di scena assegnato ad ogni program change da 1 a 128 può essere cambiato nella pagina PGM Asgn. della videata MIDI.

B CONTROL CHANGE

Usate i pulsanti seguenti per effettuare le impostazioni di trasmissione/ricezione per i messaggi di control change.

- **TX (transmission)** ... Attiva/disattiva la trasmissione di control change. Quando questo pulsante è on, agendo su un parametro dell'AW2816, il messaggio di control change assegnato a quel parametro sarà trasmesso dalla porta MIDI OUT/TO HOST.
- **RX (reception)** Attiva/disattiva la ricezione di control change. Quando questo pulsante è on, la ricezione di un control change causerà la modifica del parametro dell'AW2816 assegnato a quel numero di control change.
- **OMNI** Se il pulsante è on, saranno ricevuti i control change su tutti i canali MIDI, a prescindere dall'Rx CH.
- **ECHO** Se il pulsante è on, quando viene ricevuto un messaggio di control change, dalla porta MIDI OUT/TO HOST viene ritrasmesso un messaggio identico.



Nella pagina CTL Asgn. della videata MIDI a ogni numero di control change può essere assegnato un parametro.

C PARAMETER CHANGE

Usate i pulsanti seguenti per effettuare le impostazioni per la trasmissione/ricezione per i messaggi system exclusive (parameter change) che controllano i parametri dell'AW2816.

- **TX (transmission)** ... Attiva/disattiva la trasmissione di parameter change. Se il pulsante è on, agendo su un parametro dell'AW2816 verrà trasmesso un messaggio parameter change assegnato ad esso.
- **RX (reception)** Attiva/disattiva la ricezione di parameter change. Se il pulsante è on, ricevendo un messaggio parameter change si causa la modifica del corrispondente parametro dell'AW2816.
- **ECHO** Se il pulsante è on, quando viene ricevuto un messaggio di parameter change, dalla porta MIDI OUT/TO HOST viene ri-trasmesso un messaggio identico.

D BULK

Questo pulsante attiva/disattiva la ricezione dei bulk data, nonché quella di messaggi che richiedono un bulk dump (Bulk Dump Request).



I dati Bulk Dump sono formati dai messaggi esclusivi di sistema che contengono varie memorie interne dell'AW2816 (dati di scene memory, library e auto-mix), nonché impostazioni MIDI. Registrando i bulk data su un dispositivo esterno come un sequencer MIDI, è come fare il backup delle impostazioni AW2816. La trasmissione dei bulk data viene fatta sulla pagina Bulk Dump della videata MIDI.

E MTC SYNC

Usando l'MTC (MIDI Time Code) per sincronizzare l'AW2816 ed il dispositivo MIDI esterno, questa impostazione seleziona se l'AW2816 funziona come MTC master o MTC slave.

• Pulsante MASTER

Quando questo pulsante è on, l'AW2816 sarà l'MTC master, e il codice MTC sarà trasmesso dal connettore MTC OUT quando si agisce sul meccanismo di trasporto dell'AW2816. Usate quest'impostazione se volete che un dispositivo MIDI esterno segua l'AW2816, o quando usate l'AW2816 autonomamente.

• Pulsante SLAVE

Quando questo pulsante è on, l'AW2816 sarà l'MTC slave. Se l'MTC viene ricevuto dal connettore MIDI IN/TO HOST quando l'AW2816 è nel modo playback-ready, l'AW2816 funziona in base ai messaggi MTC. Usate quest'impostazione se volete che due AW2816 funzionino in sincrono o se volete che l'AW2816 si sincronizzi con un

dispositivo che possa funzionare solo come master MTC.

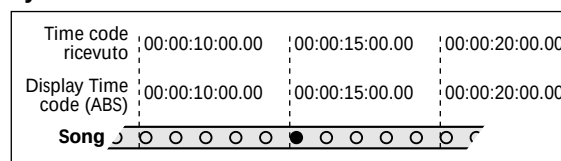


L'MTC generato nell'AW2816 può essere trasmesso anche dalla porta MIDI OUT/TO HOST nonché dal connettore MTC OUT. Questa impostazione viene fatta sulla pagina Setup2 della videata MIDI.

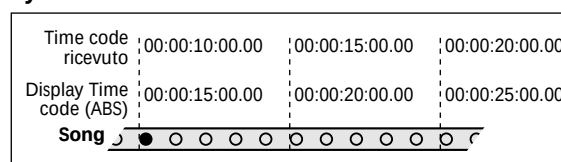
F SYNC OFFSET

Se l'AW2816 è usata come MTC slave, potete spostare il tempo assoluto dell'AW2816 relativamente all'MTC ricevuto. Il range è: "-24:00:00:00" - "+24:00:00:00".

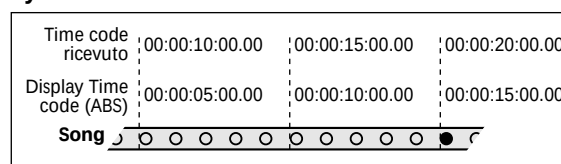
Sync offset = 00:00:00:00



Sync offset = +00:00:05:00.00



Sync offset = - 00:00:05:00.00



L'impostazione Sync Offset non influenza l'MTC che viene trasmesso dal connettore MTC OUT dell'AW2816. Se volete che l'MTC trasmesso dal connettore MTC OUT venga spostato rispetto al tempo assoluto dell'AW2816, dovete cambiare il Time Code Top (→P.239).

G SYNC AVERAGE

Se l'AW2816 viene usato come MTC slave, quest'impostazione specifica la gamma di tolleranza delle irregolarità nella temporizzazione dell'MTC. Selezionate una di queste tre possibilità.

• Pulsante OFF

Se è on, la gamma di tolleranza sarà la più stretta e l'AW2816 si sincronizzerà all'MTC con la più alta precisione. Tuttavia, se vi è una significativa instabilità nell'MTC ricevuto, la sincronizzazione può perdersi o diventare instabile. Quest'impostazione è appropriata quando sincronizzate due AW2816.

• Pulsante 1/Pulsante 2

Attivando il pulsante 1 si aumenta la gamma di tolleranza e attivando il pulsante 2 si specifica la tolleranza massima. Queste impostazioni sono

appropriate quando, come MTC master, viene usato un dispositivo esterno con instabilità MTC maggiore (come un registratore a nastro o un sequencer guidato da computer).



Tip! Se l'AW2816 è sincronizzato come MTC slave ad un dispositivo esterno e la precisione dell'MTC ricevuto diventa instabile, l'AW2816 tenterà di adattarsi apportando piccole regolazioni al pitch del playback. Il parametro SYNC AVERAGE imposta la gamma di tolleranza per questo tipo di variazione dell'MTC.



L'impostazione SYNC AVERAGE è valida solo se la sorgente word clock è "INT" (clock interno).

H Tx CH (Transmit channel)

Imposta il canale (1–16) su cui i messaggi MIDI vengono trasmessi dall'AW2816.

I Rx CH (Receive channel)

Imposta il canale (1–16) su cui i messaggi MIDI vengono ricevuti dall'AW2816.

J MMC DEVICE

Se per ottenere il controllo a distanza fra l'AW2816 ed un dispositivo esterno si usa l'MMC (MIDI Machine Control), questa impostazione specifica il numero di device ID (1–127) usato per distinguere ogni dispositivo. (Default = 1)

K MMC MODE

Per la trasmissione e la ricezione MMC, usate i seguenti tre pulsanti.

• Pulsante OFF

Se questo pulsante è on, l'AW2816 non riceve e non trasmette l'MMC. Inserite (on) questo pulsante se l'AW2816 deve essere usato autonomamente.

• Pulsante MASTER

Se questo pulsante è on, agendo sul trasporto dell'AW2816, dalla porta MIDI OUT/TO HOST sarà trasmesso il comando MMC corrispondente. Usate quest'impostazione se state usando l'AW2816 come MMC master per controllare dispositivi MIDI esterni.

• Pulsante SLAVE

Se questo pulsante è on, l'AW2816 obbedisce ai comandi MMC ricevuti alla porta MIDI IN/TO HOST. Usate questa impostazione quando state usando l'AW2816 come MTC slave, per cui un dispositivo MIDI esterno può controllare a distanza il trasporto dell'AW2816 e selezionare o annullare la selezione delle tracce di registrazione.



Tip! Per usare l'MMC, i numeri di identificazione (ID) dell'AW2816 e del dispositivo MIDI esterno devono corrispondere. Il "device ID" dell'AW2816 è stabilito dall'impostazione di MMC DEVICE (J).



L'AW2816 non può funzionare simultaneamente come slave per MTC e MMC. Per questo motivo, se il pulsante SLAVE nell'area MTC SYNC è on, non sarà disponibile il pulsante SLAVE nell'area MMC MODE

Pagina MIDI Setup 2

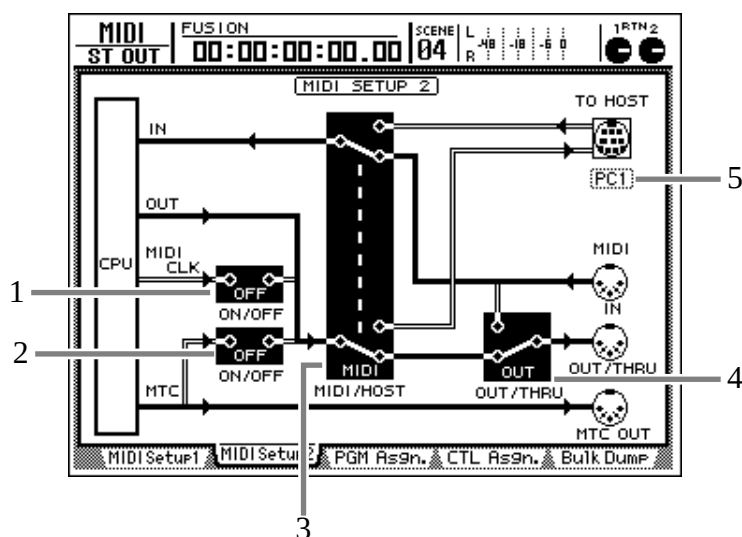
Impostazioni MIDI di base (2)

Funzione

Seleziona la porta usata per la trasmissione/ricezione MIDI e seleziona i messaggi di sincronizzazione che saranno emessi dalla porta MIDI OUT/connettore TO HOST.

Operazione via tasti

- Tasto [MIDI] → tasto [F2] (MIDI Setup 2)
- Premete ripetutamente il tasto [MIDI] fino a quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

A MIDI CLK ON/OFF (MIDI clock on/off)

È un interruttore di tipo on/off per il clock MIDI inviato alla porta MIDI OUT/connettore TO HOST. Spostando il cursore su questo pulsante e premendo il tasto [ENTER], la condizione si alterna fra on e off. Se è on, MIDI clock sarà trasmesso dalla porta MIDI OUT/connettore TO HOST secondo l'impostazione MIDI/HOST (3). Per trasmettere MIDI Clock dalla porta MIDI OUT, l'interruttore OUT/THRU (4) deve essere su "OUT."

B Interruttore MTC ON/OFF

È un interruttore di tipo on/off per i messaggi MTC inviati alla porta MIDI OUT/connettore TO HOST. Spostando il cursore su questo grafico e premendo il tasto [ENTER], la condizione si alterna fra on e off. Se è on, l'MTC sarà trasmesso alla porta MIDI OUT/connettore TO HOST secondo l'impostazione MIDI/HOST (3). Per trasmettere l'MTC dalla porta MIDI OUT, l'interruttore OUT/THRU (4) deve essere su "OUT."



Tip! A prescindere da quest'impostazione, MTC sarà trasmesso sempre dal connettore MTC OUT.

C Interruttore MIDI/HOST

Seleziona la porta che trasmetterà e riceverà i messaggi MIDI. Spostando il cursore su questo grafico e premendo il tasto [ENTER], l'impostazione si alterna fra "MIDI" (uso dei connettori MIDI IN/MIDI OUT) e "HOST" (uso del connettore TO HOST).



Tip! Qualunque sia la selezione, la ricezione di un messaggio MIDI farà visualizzare "MIDI" sotto l'area CPU "IN".

D Interruttore OUT/THRU

Seleziona la funzione del connettore MIDI OUT/THRU. Spostando il cursore su questo grafico e premendo il tasto [ENTER], la condizione si alterna fra "THRU" (i messaggi MIDI ricevuti alla porta MIDI IN vengono ritrasmessi inalterati) e "OUT" (verranno trasmessi i messaggi MIDI generati con l'AW2816).



Se è impostato su "THRU," non verrà trasmesso nessuno dei messaggi MIDI generati dall'AW2816 (MIDI Clock, MMC, program change ecc.).



Tip! In questa pagina, i percorsi del segnale sui quali fluiscono i messaggi MIDI appaiono come linee intere (|), e quelli sui quali non fluiscono i messaggi MIDI appaiono come linee vuote (| |).

E TO HOST

Imposta la velocità di trasmissione del connettore TO HOST appropriata per il computer che state usando. Spostate il cursore sul connettore TO HOST e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare una delle seguenti velocità di trasmissione.

Impost.	Piattaforma	Velocità
PC1	Serie NEC PC-9800/9821*1	31.25 kbps
PC2	IBM PC compatibile, Serie NEC PC-9800/9821*1	38.4 kbps
MAC	Serie Apple Macintosh*2	31.25 kbps

*1 Selezionate PC1 o PC2 secondo il driver usato.

*2 Solo per i modelli dotati di porta modem/stampante. Sul software che state usando, impostate il clock su "1 MHz."

Pagina PGM Asgn.

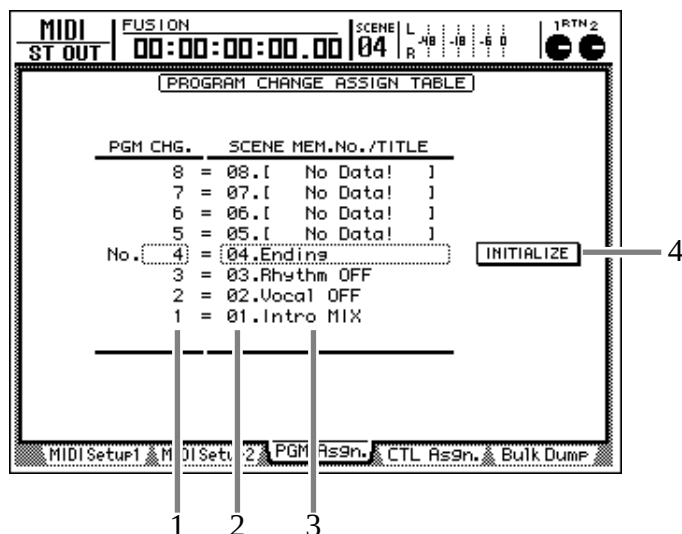
Assegnare i numeri di scena dell'AW2816 ai numeri di program change

Funzione

Assegna i numeri di scena 0-96 ai numeri di programma 1-128.

Operazione via tasti

- Tasto [MIDI] → tasto [F3] (PGM Asgn.)
- Premete ripetutamente il tasto [MIDI] fino a quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

A PGM CHG. (Numero di Program change)

Questa colonna mostra i numeri di program change da 1 a 128. Spostate il cursore su questa colonna e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di programma a cui volete assegnare un numero di scena.

B SCENE MEM. No. (N. di Scene memory)

Questa colonna mostra il numero di scena assegnato ad ogni numero di program change. Spostate il cursore su questa colonna e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare un numero di scena.

C SCENE MEM. TITLE (Titolo di Scene memory)

Questa colonna mostra il nome della scena di ciascun numero di scena. I numeri di scena non contenenti dati verranno indicati con "No Data!"

D INITIALIZE

Se spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], le assegnazioni del numero di scena torneranno alle impostazioni seguenti.

Numero di Program change	Numero di Scena
1-96	1-96
97-99/101-128	Nessuna assegnazione
100	0 (Dati iniziali)



Tip! Le impostazioni della pagina PGM Asgn. possono essere trasmesse come "bulk data" dai connettori MIDI OUT/TO HOST, e salvate su un dispositivo MIDI esterno (→P.212).

Pagina CTL Asgn.

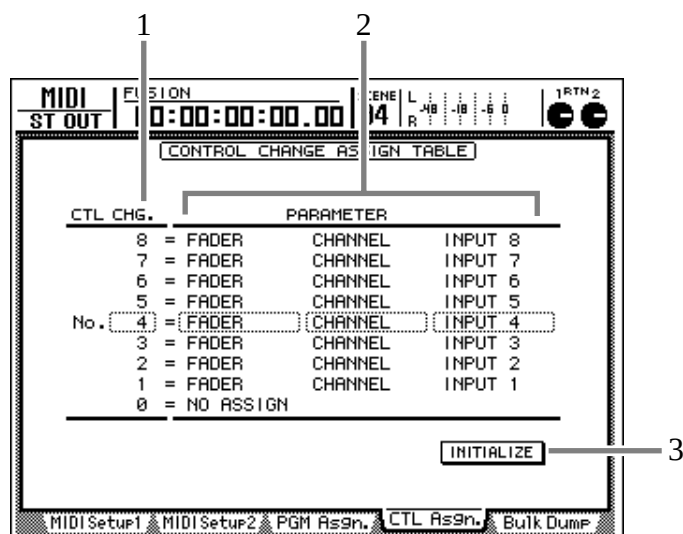
Assegnare parametri per controllare i numeri di control change

Funzione

Assegna ai vari parametri interni dell'AW2816 il compito di controllare i numeri di control change (0-95, 102-119).

Operazione via tasti

- Tasto [MIDI] → tasto [F4] (CTL Asgn.)
- Premete ripetutamente il tasto [MIDI] fino a quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

A CTL CHG. No. (Control change number)

Questa colonna mostra i numeri di control change a cui i parametri possono essere assegnati. Spostate il cursore su questa colonna e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare un numero di control change da 0 a 95 o da 102 a 119.



Ai parametri non possono essere assegnati i numeri di control change 96-101, perché questi vengono usati per i messaggi NRPN e RPN.

B Parameter

Queste colonne mostrano il parametro che è assegnato a ciascun numero di control changer. Selezionate il gruppo di parametri nella colonna sinistra, e selezionate gli altri valori necessari nella due colonne restanti.

C Pulsanti INITIALIZE

Questo pulsante resetta le assegnazioni del numero di control change sui valori iniziali (vedere a pagina 280).

• Elenco dei parametri assegnabili

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3	Descrizione
NESS.ASSEGN.			Non è assegnato alcun parametro

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3	Descrizione
FADER	CHANNEL		Controlla il fader del canale specificato
		INPUT 1-8	Canale d'ingresso 1-8
		MONI 1-16	Canale monitor 1-16
		RETURN 1/2	Ritorno effetto 1/2
	MASTER		Controlla il fader del canale d'uscita stereo o il livello master del bus AUX 1-6/bus 1-8
		ST OUT	Canale d'uscita stereo
		AUX 1-6	Bus AUX 1-6
		BUS 1-8	Bus 1-8
	AUX 1 SEND AUX 6 SEND		Controlla il livello di mandata inviato dal canale ad un bus AUX 1-6. Il parametro 2 specifica il bus AUX ed il parametro 3 il canale desiderato.
		INPUT 1-8	Canale d'ingresso 1-8
		MONI 1-16	Canale monitor 1-16
		RETURN 1/2	Canale di ritorno 1/2

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3	Descrizione
ON	CHANNEL		Controlla lo stato on/off del tasto [ON] del canale. Usate i parametri 2 e 3 per specificare il canale desiderato.
		INPUT 1-8	Canale d'ingresso 1-8
		MONI 1-16	Canale monitor 1-16
		RETURN 1/2	Ritorno effetto 1/2
	MASTER	ST OUT	Canale d'uscita stereo

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3	Descrizione
PHASE	NOM/REV		Commuta la fase (normal/reverse) del canale specificato.
		INPUT 1-8	Canale d'ingresso 1-8
		MONI 1-16	Canale monitor 1-16
		RETURN 1/2	Ritorno effetto 1/2

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3	Descrizione
PRE/POST	AUX 1 SEND AUX 6 SEND		Commuta le impostazioni pre-fader/post-fader del segnale inviato da ciascun canale ai bus AUX 1-6. Usate il parametro 2 per specificare il bus AUX ed il parametro 3 per il canale desiderato.
		INPUT 1-8	Canale d'ingresso 1-8
		MONI 1-16	Canale monitor 1-16
		RETURN 1/2	Ritorno effetto 1/2

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3	Descrizione
DELAY			Controlla il delay di ogni canale. Con il parametro 2 selezionate il parametro da controllare, e con il 3 selezionate il canale desiderato.
		ON/OFF	Delay on/off
		TIME HIGH	Delay time ... (1)
		TIME LOW	Delay time ... (2)
		INPUT 1-8	Canale d'ingresso 1-8
		MONI 1-16	Canale monitor 1-16
		RETURN 1/2	Ritorno effetto 1/2



• I parametri contrassegnati (1) e (2) in questa tabella utilizzano una combinazione di due control change per controllare un solo parametro. Per esempio, se volete controllare il parametro HOLD del processore di dinamiche, dovete specificare numeri di control change differenti per "REL/HLD H" e "REL/HLD L".

• Quando usate i control change per controllare i parametri, non è possibile commutare i parametri HIGH band EQ e LOW band EQ su shelving o low-pass/high-pass filter.

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3	Descrizione
EQ			Controlla l'EQ di canale e l'attenuazione. Con il parametro 2 selezionate il tipo di parametro da controllare, e con il 3 selezionate il canale desiderato.
	ON/OFF		EQ on/off
	Q LOW		Q dell'EQ della banda LOW
	F LOW		F (frequenza) dell'EQ della banda LOW
	G LOW		G (guadagno) dell'EQ della banda LOW
	Q L-MID		Q dell'EQ della banda L-MID
	F L-MID		F (frequenza) dell'EQ della banda L-MID
	G L-MID		G (guadagno) dell'EQ della banda L-MID
	Q H-MID		Q dell'EQ della banda H-MID
	F H-MID		F (frequenza) dell'EQ della banda H-MID
	G H-MID		G (guadagno) dell'EQ della banda H-MID
	Q HIGH		Q dell'EQ della banda HIGH
	F HIGH		F (frequenza) dell'EQ della banda HIGH
	G HIGH		G (guadagno) dell'EQ della banda HIGH
	ATT.		Attenuazione
		INPUT 1-8	Canale d'ingresso 1-8

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3	Descrizione
DYNAMICS			Controlla il processore di dinamiche del canale. Con il parametro 2 selezionate il tipo di parametro da controllare, e con il 3 selezionate il canale desiderato.
	ON/OFF		Processore di dinamiche on/off
	THRESHOLD		THRESHOLD
	ATTACK		ATTACK
	G/RANGE		GAIN o RANGE
	REL/HLD H		RELEASE ... (1) o HOLD ... (2)
	REL/HLD L		RELEASE ... (1) o HOLD ... (2)
	RAT/DEC H		RATIO, o DECAY ... (1)
	K/DEC L/W		RATIO, DELAY ... (2), o WIDTH
		INPUT 1-8	Canale d'ingresso 1-8
		MONI 1-16	Canale monitor 1-16

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3	Descrizione
EFFECT			Controlla i parametri dell'effetto interno 1/2. Con il parametro 2 selezionate l'effetto 1 o 2, e con il 3 il parametro dell'effetto desiderato.
	EFFECT1 H	PARAM 1-15	Effetto interno 1 ... (1)
	EFFECT1 L	PARAM 1-15	Effetto interno 2 ... (2)
		PARAM 1-15	Numero del parametro 1-15
	EFFECT1	MIX BAL	Parametro MIX BAL dell'effetto interno 1
	EFFECT2 H	PARAM 1-15	Effetto interno 1 ... (1)
	EFFECT2 L	PARAM 1-15	Effetto interno 2 ... (2)
		PARAM 1-15	Numero del parametro 1-15

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3	Descrizione
PAN			Controlla il pan (o balance) del canale. Usate i parametri 2 e 3 per specificare il canale desiderato.
	CHANNEL	INPUT 1-8	Canale d'ingresso 1-8
		MONI 1-16	Canale monitor 1-16
		RETURN1 L/R	L/R del ritorno effetto 1
		RETURN2 L/R	L/R del ritorno effetto 2
	BALANCE	ST OUT	Bilanciamento del canale d'uscita stereo

• Parametri di default per ogni numero di control change

CTL CHG.	PARAMETRO		
119	NESS. ASSEGN.		
110	NESS. ASSEGN.		
109	FADER	AUX5 SEND	INPUT 8
108	FADER	AUX5 SEND	INPUT 7
107	FADER	AUX5 SEND	INPUT 6
106	FADER	AUX5 SEND	INPUT 5
105	FADER	AUX5 SEND	INPUT 4
104	FADER	AUX5 SEND	INPUT 3
103	FADER	AUX5 SEND	INPUT 2
102	FADER	AUX5 SEND	INPUT 1
95	NESS. ASSEGN.		
94	NESS. ASSEGN.		
93	NESS. ASSEGN.		
92	PAN	BALANCE	ST OUT
91	PAN	CHANNEL	RETURN2 R
90	PAN	CHANNEL	RETURN2 L
89	PAN	CHANNEL	RETURN1 R
88	PAN	CHANNEL	RETURN1 L
87	NESS. ASSEGN.		
72	NESS. ASSEGN.		
71	PAN	CHANNEL	INPUT 8
70	PAN	CHANNEL	INPUT 7
69	PAN	CHANNEL	INPUT 6
68	PAN	CHANNEL	INPUT 5
67	PAN	CHANNEL	INPUT 4
66	PAN	CHANNEL	INPUT 3
65	PAN	CHANNEL	INPUT 2
64	PAN	CHANNEL	INPUT 1
63	ON	MASTER	ST OUT
62	ON	CHANNEL	RETURN 2
61	ON	CHANNEL	RETURN 1
60	NESS. ASSEGN.		
49	NESS. ASSEGN.		
48	ON	CHANNEL	INPUT 8
47	ON	CHANNEL	INPUT 7

CTL CHG.	PARAMETRO		
46	ON	CHANNEL	INPUT 6
45	ON	CHANNEL	INPUT 5
44	ON	CHANNEL	INPUT 4
43	ON	CHANNEL	INPUT 3
42	ON	CHANNEL	INPUT 2
41	ON	CHANNEL	INPUT 1
40	FADER	MASTER	BUS 8
39	FADER	MASTER	BUS 7
38	FADER	MASTER	BUS 6
37	FADER	MASTER	BUS 5
36	FADER	MASTER	BUS 4
35	FADER	MASTER	BUS 3
34	FADER	MASTER	BUS 2
33	FADER	MASTER	BUS 1
32	NESS. ASSEGN.		
31	NESS. ASSEGN.		
30	NESS. ASSEGN.		
29	FADER	MASTER	AUX 6
28	FADER	MASTER	AUX 5
27	FADER	MASTER	AUX 4
26	FADER	MASTER	AUX 3
25	FADER	MASTER	AUX 2
24	FADER	MASTER	AUX 1
23	FADER	MASTER	ST OUT
22	FADER	CHANNEL	RETURN 2
21	FADER	CHANNEL	RETURN 1
20	NESS. ASSEGN.		
9	NESS. ASSEGN.		
8	FADER	CHANNEL	INPUT 8
7	FADER	CHANNEL	INPUT 7
6	FADER	CHANNEL	INPUT 6
5	FADER	CHANNEL	INPUT 5
4	FADER	CHANNEL	INPUT 4
3	FADER	CHANNEL	INPUT 3
2	FADER	CHANNEL	INPUT 2
1	FADER	CHANNEL	INPUT 1
0	NESS. ASSEGN.		



- Tip!**
- Per i dettagli sulla procedura di assegnazione di un control change ad un parametro, vedere a pagina 202.
 - Le impostazioni della pagina CTL Asgn. possono essere trasmesse come "bulk data" dai connettori MIDI OUT/TO HOST, e salvate su un dispositivo MIDI esterno come un sequencer MIDI (→P.212).

Pagina Bulk Dump

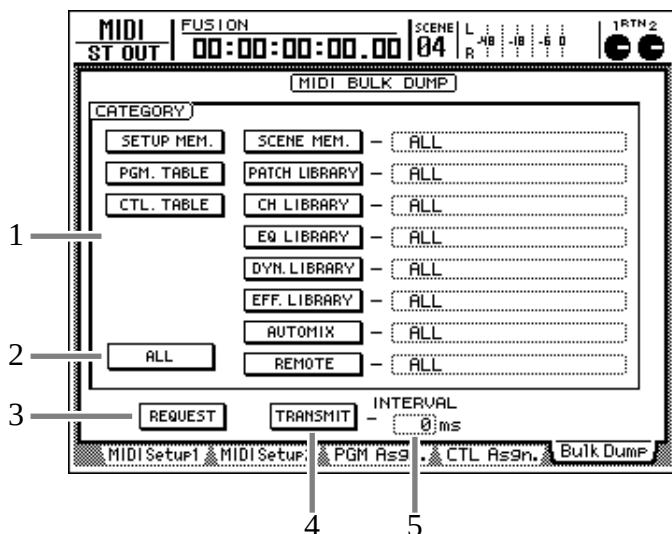
Trasmettere via MIDI le impostazioni interne dell' AW2816

Funzione

In questa pagina, è possibile trasmettere come "bulk data" dai connettori MIDI OUT/TO HOST il contenuto delle varie memorie dell'AW2816 (scene memory, library, automix, ecc.) nonché le impostazioni relative a MIDI.

Operazione via tasti

- Tasto [MIDI] → tasto [F5] (Bulk Dump)
- Premete ripetutamente il tasto [MIDI] fino a quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

A CATEGORY

Selezionate il tipo di informazioni da trasmettere come "bulk data". Se avete selezionato una categoria SCENE MEM. – REMOTE, spostate il cursore sul campo alla destra del pulsante e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare il contenuto da quel-

la categoria che desiderate trasmettere. A ogni pulsante corrispondono le seguenti informazioni.

Categoria		Valori	
SETUP MEM.	Impostazioni dell'AW2816 diverse dalle seguenti	—	
PGM. TABLE	Impostazioni della videata MIDI - pagina PGM Asgn.	—	
CTL. TABLE	Impostazioni della videata MIDI - pagina CTL Asgn.	—	
SCENE MEM.	La scene memory specificata	01–96	Numero di scena 1–96
		EDIT BUFFER	Scena corrente (impostazioni mixing corrente)
		ALL	Tutti i numeri di scena 1–96 + quella corrente
PATCH LIBRARY	La patch library specificata	01–20	Numero library 1–20
		ALL	Tutti i numeri library 1–20
CH LIBRARY	La channel library specificata	02–64	Numero library 2–64
		ALL	Tutti i numeri library 2–64
EQ LIBRARY	L'EQ library specificata	41–128	Numero library 41–128
		ALL	Tutti i numeri library 41–128
DYN. LIBRARY	La dynamics library specificata	41–128	Numero library 41–128
		ALL	Tutti i numeri library 41–128
EFF. LIBRARY	L'effect library specificata	42–128	Numero library 42–128
		ALL	Tutti i numeri library 42–128
AUTO MIX	L'automix specificato	1–16	Numero memoria 1–16
		BUFFER	Automix corrente
		ALL	Tutti i numeri di mem.1–16 + l'automix corrente
REMOTE	Impostazioni della videata REMOTE	REMOTE A–REMOTE D	Impostazioni pagina REMOTE A–REMOTE D
		ALL	Impostazioni pagina REMOTE A–REMOTE D

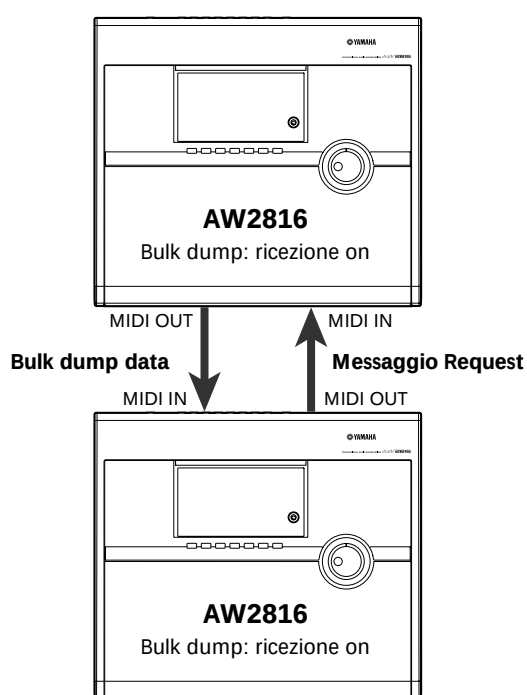
B Pulsante ALL

Se spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], verranno attivati tutti i pulsanti nell'area (1). Inoltre, le categorie per le quali può essere specificato il contenuto (SCENE MEM.–REMOTE) saranno impostate sulla selezione "ALL".

C Pulsante REQUEST

Se spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], verrà inviato un messaggio "Bulk Dump Request" dal connettore MIDI OUT/TO HOST, che richiede i "bulk dump data" da voi selezionati in (1).

Usate questa funzione quando avete collegato i connettori o porte MIDI IN/MIDI OUT dei due AW2816 e volete copiare le memorie di scena o le "librerie" da un AW2816 all'altro.



D Pulsante TRANSMIT

Se spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], i " bulk dump data" selezionati al punto (1) verranno trasmessi dal connettore o porta MIDI OUT/TO HOST.

Usate questo pulsante se intendete salvare i "bulk dump data" su un dispositivo esterno come un sequencer MIDI



Prima di trasmettere i "bulk dump data" o i messaggi "bulk dump request" all'AW2816, dovete attivare (on) Bulk Dump Data Reception nella pagina MIDI Setup 1 della videata MIDI.

E INTERVAL

Specifica l'intervallo che sarà lasciato tra i blocchi di dati quando dall'AW2816 viene trasmesso un bulk dump. Può essere stabilito con incrementi di 1 millisecondo entro una gamma da 0 a 300 millisecondi. (Default = 0)



In base al dispositivo che sta ricevendo i "bulk dump data", durante la ricezione del bulk dump si possono verificare degli errori. In tal caso, provate ad aumentare il valore di INTERVAL (5). Se il "bulk dump" viene eseguito fra due AW2816, lasciate a zero il valore di INTERVAL.



Il tempo occorrente per trasmettere e ricevere un "bulk dump" dipende dalla categoria selezionata e dai dati registrati. In particolare, nel caso dell'automix, sappiate che può essere necessario un tempo maggiore, secondo la quantità di dati registrati.

Pagina Patch IN

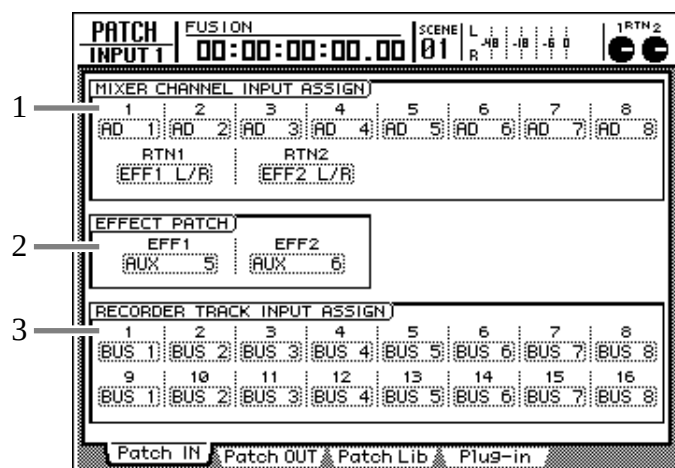
Assegnare i segnali ad un canale/una traccia

Funzione

Assegna i segnali agli ingressi dei canali di input 1-8, canali di ritorno 1/2 e tracce recorder 1-16.

Operazione via tasti

- Tasto [PATCH] → tasto [F1] (Patch IN)
- Premete ripetutamente il tasto [PATCH] fino a quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

A MIXER CHANNEL INPUT ASSIGN

Selezionate il segnale che sarà assegnato ai canali d'ingresso 1-8 e ai canali di ritorno 1/2. Possono essere assegnati i seguenti segnali.

• Canali d'ingresso 1-8

Display	Tipo di segnale
AD 1 - AD 8	Jack INPUT 1-8
SL 1 - SL 8	INPUT 1-8 di una card I/O
DIN L/DIN R	Canali L/R del jack DIGITAL STEREO IN
MET	Metronomo interno

• Canali di ritorno 1/2

Display	Tipo di segnale
EFF1 L/R*1	Ritorno dell'effetto interno 1
EFF2 L/R*2	Ritorno dell'effetto interno 2
AD 1/2 - AD 7/8	Jack INPUT 1/2-7/8
SL 1/2 - SL 7/8	INPUT 1/2-7/8 di una card I/O
DIN L/R	Jack DIGITAL STEREO IN (stereo)

*1 Può essere selezionato solo il Canale di Ritorno 1 (RTN 1)

*2 Può essere selezionato solo il Canale di Ritorno 2 (RTN 2)

B EFFECT PATCH

Selezionate se gli effetti interni 1/2 verranno usati via bus AUX 5/6 (AUX 5/AUX 6) o inseriti nel canale specificato (INSERT). Per i dettagli sull'operazione, fate riferimento alla pagina 88.

C RECORDER TRACK INPUT ASSIGN

Qui potete selezionare i segnali da assegnare agli ingressi delle tracce 1-16. Possono essere assegnati i seguenti segnali.

• Ingressi sezione Recorder 1-16

Display	Tipo di segnale
BUS 1 - BUS 8	Bus 1-8
DIR 1 - DIR 8	Direct out 1-8 del canale d'ingresso



Tip! Per i dettagli sulle operazioni della pagina Patch IN, vedere a pagina 71.

Pagina Patch OUT

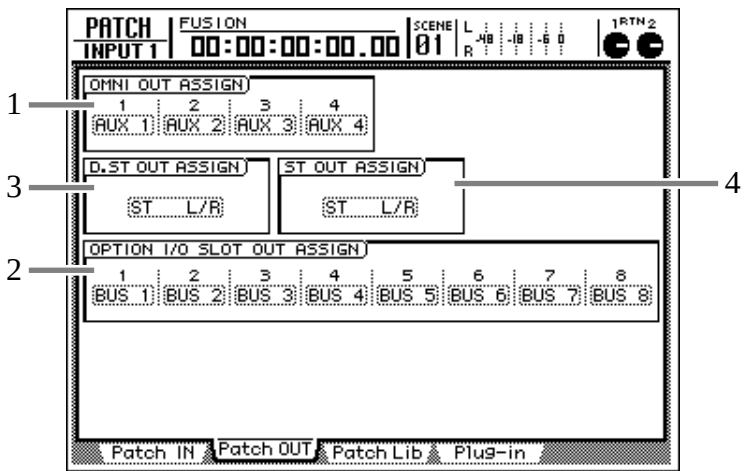
Assegnare i segnali ai jack d'uscita/canali d'uscita

Funzione

Assegna i segnali d'uscita ai connettori OMNI OUT, STEREO OUT, DIGITAL STEREO OUT e ai canali d'uscita della scheda I/O.

Operazione via tasti

- Tasto [PATCH] → tasto [F2] (Patch OUT)
- Premete ripetutamente il tasto [PATCH] fino a quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

A OMNI OUT ASSIGN

B OPTION I/O SLOT OUT ASSIGN

In queste aree potete selezionare i segnali che verranno assegnati rispettivamente ai connettori OMNI OUT 1-4 e ai canali d'uscita di una scheda I/O installata nello slot OPTION I/O. Sono assegnabili i seguenti segnali.

Display	Tipo di segnale
ST L/ST R	Canale d'uscita stereo L o R
BUS 1 – BUS 8	Bus 1-8
DIR 1 – DIR 8	Uscita diretta dei canali d'ingresso 1-8
AUX 1 – AUX 6	Bus AUX 1-6
RDR 1 – RDR 16	Uscita diretta tracce 1-16

C D.ST OUT ASSIGN (Digital stereo out assign)

D ST OUT ASSIGN (Stereo out assign)

In queste aree potete selezionare le coppie di segnali d'uscita che saranno assegnate rispettivamente ai connettori DIGITAL STEREO OUT e STEREO OUT. Sono assegnabili i seguenti segnali.

Display	Tipo di segnale
ST L/R	Canale d'uscita stereo (L/R)
BUS 1/2 – BUS 7/8	Bus 1/2-7/8
DIR 1/2 – DIR 7/8	Uscita diretta dei canali d'ingresso 1/2-7/8
AUX 1/2 – AUX 5/6	Bus AUX 1/2-5/6
RDR 1/2 – RDR 15/16	Uscita diretta tracce 1/2-15/16

Se specificate un jack/canale d'uscita come connettore "insert send" per collegare un effetto esterno ad un certo canale, i display nella pagina Patch OUT cambiano come segue. Questi display indicano l'insert send (mandata inserimento) che è stata combinata con quel jack/canale d'uscita.

■ **Aree OMNI OUT ASSIGN (1)/OPTION I/O SLOT OUT ASSIGN (2)**

Display	Tipo di segnale
I-I 1-I-I 8	Insert send per canale d'ingresso 1-8
I-M 1-I-M 16	Insert send per canale monitor 1-16
I-R1L/I-R1R	Insert send per canale di ritorno 1 L o R
I-R2L/I-R2R	Insert send per canale di ritorno 2 L o R
I-STL/I-STR	Insert send per canale d'uscita stereo L o R

■ **Aree D.ST OUT ASSIGN (3)/ST OUT ASSIGN (4)**

Display	Tipo di segnale
I-I 1/2-I-I 7/8	Insert send per canali d'ingresso 1/2-7/8
I-M 1/2-I-M 15/16	Insert send per canali monitor 1/2-15/16
I-RT1 L/R	Insert send per canale di ritorno 1 (L/R)
I-RT2 L/R	Insert send per canale di ritorno 2 (L/R)
I-ST L/R	Insert send per canale d'uscita stereo (L/R)



- Quando cambiate l'impostazione nella pagina Patch OUT per un jack/canale d'uscita che è associato ad un "insert send" (mandata inserimento), una finestra popup vi chiederà se desiderate cancellare quel "patch".
- È anche possibile visualizzare gli "insert send" tnon associati ad un jack/canale d'uscita. Tuttavia, in questo caso, l'insert send apparirà in grigio e non verrà inviato alcun segnale. (L'assegnazione jack/canale d'uscita ad un insert send può essere eseguita solo nella pagina CH View della videata VIEW.)



- Per i dettagli sulle operazioni della pagina Patch OUT, vedere a pagina 74.
- Per i dettagli su come inserire un effetto esterno in un canale, vedere a pagina 78.

Pagina Patch Lib

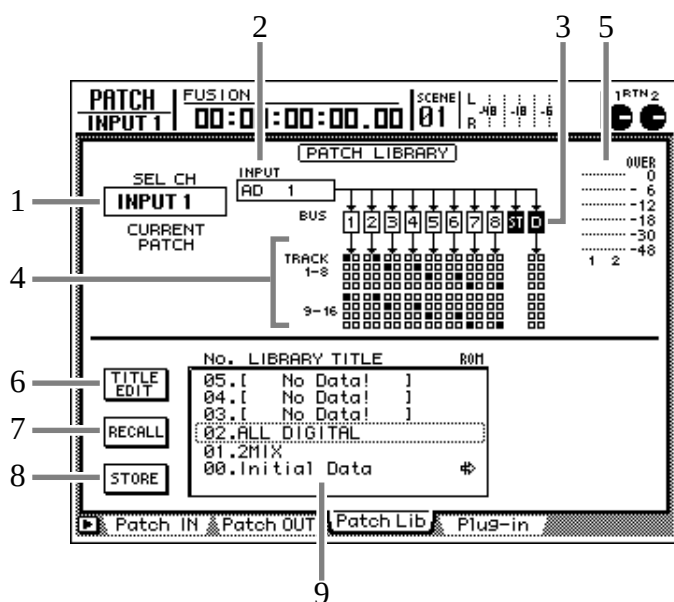
Memorizzare o richiamare le impostazioni "patching"

Funzione

Memorizza le impostazioni delle pagine Patch IN/Patch OUT nella "patch library", o richiama quelle memorizzate precedentemente.

Operazione via tasti

- Tasto [PATCH] → tasto [[F3] (Patch Lib)
- Premete ripetutamente il tasto [PATCH] fino a quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

A SEL CH (Select channel)

Indica il canale che è selezionato correntemente dal suo tasto [SEL].

B INPUT/MONI (Input/monitor)

Indica il segnale d'ingresso che è combinato al canale d'ingresso/canale monitor (1). Per il significato delle abbreviazioni visualizzate, vedere la spiegazione alla pagina Patch IN (→P.283).

C BUS

In quest'area, sono evidenziati i bus ai quali viene inviato il segnale dal canale (1). "1"-"8" indicano i bus 1-8, "ST" indica il bus stereo, e "D" indica l'uscita diretta.



La "D" (uscita diretta) appare solo mentre un canale d'ingresso è selezionato mediante il suo tasto [SEL].

D TRACK 1-8/9-16

In quest'area, i simboli "■" indicano le tracce del recorder (registratore) alle quali sono combinati in quel momento i bus 1-8 (e le uscite dirette del canale d'ingresso).

E Input/output meter

Questi misuratori mostrano il livello d'ingresso del canale selezionato e dei canali adiacenti dispari → pari. Se è selezionato un canale d'uscita stereo, questi misuratori mostrano il livello d'uscita L/R.



- Le aree (1)-(5) sono di sola visualizzazione, e non contengono item regolabili.
- Le aree (2)-(4) non verranno visualizzate se è selezionato un canale d'ingresso stereo.

F Pulsante TITLE EDIT

Questo pulsante vi permette di editare il nome (library title) dei dati di "patch" memorizzati nella libreria. Spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER]; appare la finestra popup TITLE EDIT che vi consente di modificare il titolo della libreria.



La Library numero 0 è una libreria preset di solo richiamo, e pertanto il suo titolo non è modificabile. Inoltre, i numeri di "library" in cui non sono memorizzati dati "patch" vengono identificati come "No Data!", e non sarà possibile modificarne il titolo.

G Pulsante RECALL

Questo pulsante richiama i dati di "patch" selezionati in quel momento nell'elenco delle librerie o "Library List".



I numeri di "Library" in cui non sono memorizzati dati "patch" vengono identificati come "No Data!", e non possono essere richiamati.

H Pulsante STORE

Questo pulsante memorizza i dati di patch corrente nel numero selezionato nella "library list". Se in quel numero erano già stati immagazzinati altri dati di patch, essi verranno sostituiti da quelli nuovi.



La Library numero 0 è una libreria preset di solo richiamo, e non è possibile inserirvi nuovi dati patch.

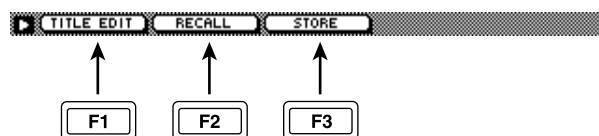
I Library list

Mostra un elenco librerie "patch". La riga racchiusa dalla linea punteggiata rappresenta il numero di libreria selezionato in quel momento. Ogni colonna riporta le seguenti informazioni.

- **NO**..... Numero della libreria: 0–20.
- **LIBRARY TITLE** Titolo della libreria. Se non è memorizzato alcunché, indica "No Data!"
- **ROM** Le impostazioni di solo richiamo sono indicate dal simbolo "⚡".

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Patch Lib

Nella pagina Patch Lib potete tenere premuto il tasto [SHIFT] per assegnare a [F1]–[F3] le funzioni seguenti.



• Tasto [F1] (TITLE EDIT)

Edita il nome (titolo della libreria) delle impostazioni patch memorizzate. Ha la stessa funzione del pulsante TITLE EDIT (6).

• Tasto [F2] (RECALL)

Richiama le impostazioni del patch selezionate momentaneamente dalla library list. Ha la stessa funzione del pulsante RECALL (7).

• Tasto [F3] (STORE)

Memorizza le impostazioni del patch corrente. Ha la stessa funzione del pulsante STORE (8).

Pagina Plug-in

Effettuare le regolazioni per una scheda I/O compatibile con il sistema MY plug-in

Funzione

Apporta le varie regolazioni relative ad una scheda I/O, compatibile con il sistema MY plug-in, installata nello slot Option I/O.

Operazione via tasti

- Tasto [PATCH] → tasto [F4] (Plug-in)
- Premete ripetutamente il tasto [PATCH] fino a quando appare la videata riportata a destra.

Funzioni a video

Il contenuto della videata dipende dalla scheda installata. Consultate il manuale della scheda. Se non ne viene riconosciuta alcuna, sul display appare "No Plug-in Card."



Pagina CH View

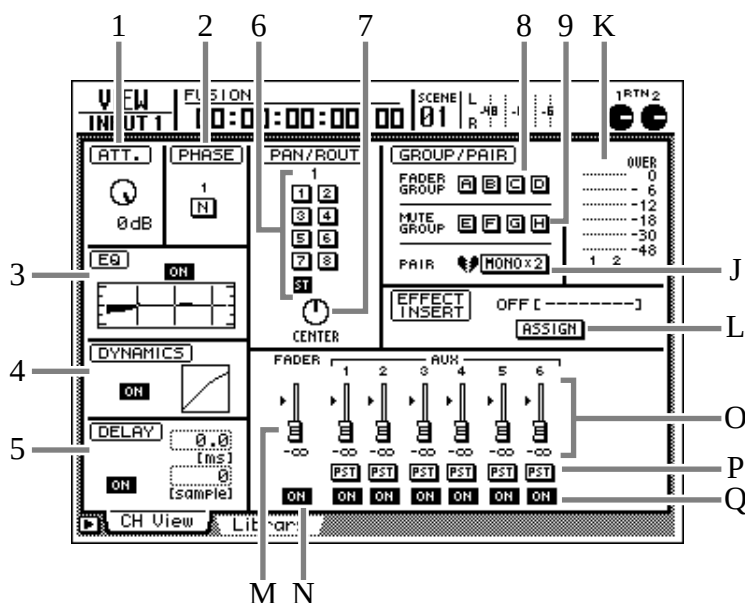
Mostrare tutti i parametri di un canale

Funzione

Questa pagina mostra tutti i parametri mix del canale selezionato dal suo tasto [SEL]. In questa pagina possono essere editati tutti i parametri (tranne l'EQ e il processore di dinamiche).

Operazione via tasti

- Tasto [VIEW] → tasto [F1] (CH View)
- Premete ripetutamente il tasto [VIEW] fino a quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

A ATT. (attenuation)

Imposta il valore dell'attenuazione.

B PHASE

Commuta fra la fase normal (N) e reverse (R).

C EQ (equalizer)

Inserisce/disinserisce (on/off) l'EQ. In quest'area appare anche un grafico che mostra la risposta approssimativa delle impostazioni EQ correnti.

D DYNAMICS

Inserisce/disinserisce (on/off) il processore di dinamiche. In quest'area appare anche un grafico che mostra la risposta approssimativa delle impostazioni correnti del processore di dinamiche.

E DELAY

Inserisce/disinserisce (on/off) il delay (ritardo). Spostando il cursore sui box numerici alla destra del pulsante e ruotando il dial [DATA/JOG], potete impostare il tempo di delay in unità di millisecondi (ms) o campioni (sample).

F ROUT (Routing)

Usate i pulsanti 1-8 ed il pulsante ST per selezionare il bus (bus 1-8/bus stereo) che sarà la destinazione dell'uscita di quel canale.

G PAN/BALANCE

Per i canali d'ingresso/canali monitor /canali di ritorno, questa manopola imposta il pan (posizio-

namento) fra i canali L/R del bus stereo o tra i bus con numero dispari → pari. Per il canale d'uscita stereo, questa manopola imposta il bilanciamento di volume L/R (balance).



Tip! Quando portate il cursore sulla manopola PAN/BALANCE e premete il tasto [ENTER], la manopola si riposiziona al centro.

H FADER GROUP

Usate i pulsanti A-D per registrare/cancellare l'assegnazione di questo canale ai gruppi di fader (A-D).

I MUTE GROUP

Usate i pulsanti E-H per registrare/cancellare l'assegnazione di questo canale ai gruppi "mute" (E-H).

J PAIR

Questo pulsante determina/annulla gli abbinamenti del canale selezionato in quel momento con il canale adiacente di numero dispari → pari. Le operazioni relative alla maggior parte dei parametri mix, come i fader ed il tasto [ON], saranno collegate per i canali abbinati. Ciò è comodo per gestire sorgenti audio stereo.

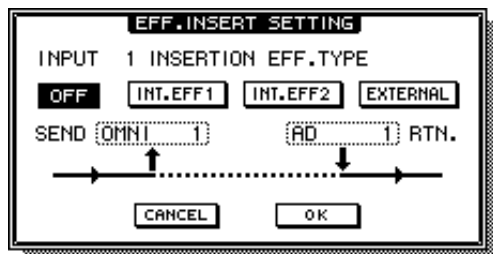
K Misuratori Input/output

Questi misuratori indicano il livello dei canali d'ingresso/canali monitor/canali di ritorno o il livello d'uscita del canale d'uscita stereo.

L Pulsante ASSIGN

Questo pulsante combina l'input/output di un effetto interno o il canale d'ingresso/uscita di un jack d'input/output o di una scheda I/O con l'"insert send/return" di questo canale. Usatelo quando volete inserire un effetto interno o esterno nel percorso del segnale di questo canale.

Quando spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER], appare la seguente finestra popup.



Le varie aree di questa finestra hanno le seguenti funzioni.

• Pulsante OFF

Quando il pulsante è evidenziato, non vi sarà alcuna combinazione con l'insert send/return di questo canale.

• Pulsante INT.EFF 1 (Internal effect 1)

Se questo pulsante viene attivato (on), l'input/output dell'effetto interno 1 verrà combinato con l'insert send/return del canale corrispondente.

• Pulsante INT.EFF 2 (Internal effect 2)

Se questo pulsante viene attivato (on), l'input/output dell'effetto interno 2 verrà combinato con l'insert send/return del canale corrispondente.



• **Per inserire un effetto interno 1/2 in un canale, dovete prima impostare su "INSERT" il parametro EFF1/EFF2 nel campo EFFECT PATCH alla pagina Patch IN della videata PATCH. Se questo parametro non è su "INSERT", non sarà possibile attivare (on) il pulsante INT.EFF 1/INT.EFF 2.**

• **Non è possibile inserire lo stesso effetto interno in più canali. Per esempio, perfino nel caso di canali abbinati, se l'effetto interno 1 o 2 è associato ad uno dei due canali, non sarà possibile combinare lo stesso effetto con l'altro canale.**

• Pulsante EXTERNAL

Se questo pulsante viene attivato (on), il connettore d'input-output/canale d'input-output selezionati nel campo SEND/RTN. verranno combinati con l'input send/return del canale corrispondente.

• SEND

Se il pulsante EXTERNAL è on, selezionate una delle possibilità seguenti come jack di output/canale di output che sarà combinato con l'insert send (mandata inserimento).

■ Per un canale input/canale monitor

Display	Significato
OMNI 1-OMNI 4	Jack OMNI OUT 1-4
SLT-1 - SLT-8	Canali d'uscita 1-8 slot OPTION I/O
D STO L/D STO R	Canale L o R del jack DIGITAL STEREO OUT
ST OUT L/ST OUT R	Canale L o R del jack STEREO OUT

■ Per un canale return/canale stereo output

Display	Significato
OMNI 1/2 - OMNI 3/4	Jack OMNI OUT1/2-3/4
SLT-1/2 - SLT-7/8	Canali d'uscita 1/2-7/8 slot OPTION I/O
D ST OUT	Jack DIGITAL STEREO OUT (L/R)
ST OUT	Jack STEREO OUT (L/R)

• RTN. (Return)

Quando il pulsante EXTERNAL è on, selezionate una delle possibilità seguenti come jack di input/canale di input che sarà combinato con l'insert return (ritorno inserimento).

■ Per un canale input/canale monitor

Display	Significato
AD 1 - AD 8	Jack INPUT 1-8
SLT-1 - SLT-8	Canali d'ingresso 1-8 slot OPTION I/O
D STIN L/D STIN R	Canale L o R del jack DIGITAL STEREO OUT

■ Per un canale return/canale stereo output

Display	Significato
AD 1/ 2- AD 7/8	Jack INPUT 1/2-7/8
SLT-1/2 - SLT-7/8	Canali d'input 1/2-7/8 Slot OPTION I/O
DSTI L/R	Jack DIGITAL STEREO IN (L/R)



- **Un effetto esterno può essere inserito in più canali (Tuttavia, non è possibile condividere lo stesso "insert send/return" da più canali per lo stesso jack d'input-output/canale d'input-output.)**
- **Se volete inserire un effetto esterno in due canali abbinati, dovete effettuare regolazioni indipendenti di "insert send/return" per ciascun canale.**



- **Per la procedura di inserimento di un effetto interno in un canale desiderato, vedere a pagina 88.**
- **Per la procedura di inserimento di un effetto esterno in un canale desiderato, vedere a pagina 78.**

M FADER

La posizione attuale di un fader viene mostrata graficamente e numericamente. Da questa pagina potete anche editare il valore dei fader.

N ON/OFF

Indica la condizione on/off del canale. Da questa pagina potete anche commutare lo stato on/off.

O AUX

Quest'area mostra graficamente e numericamente il livello di mandata dei segnali inviati da questo canale ai bus AUX 1–6. Da questa pagina potete anche editare le impostazioni.

P PRE/PST (Pre/Post)

Quest'area mostra se, come percorso del segnale inviato da questo canale ai bus AUX 1–6, è stato selezionato “pre-fader” o “post-fader”. Da questa pagina potete anche editare le impostazioni.

Q AUX ON/OFF

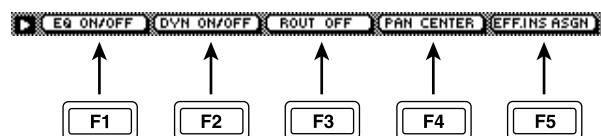
Quest'area mostra la condizione on/off dei segnali inviati da questo canale ai bus AUX 1–6. Da questa pagina potete anche editare le impostazioni.



Quando è selezionato un canale d'uscita stereo, non vengono visualizzati i parametri (2), (5), (6), (8), (9), (J), e (O). Quando è selezionato un canale di ritorno, non vengono visualizzati i parametri (4), (8), (9), e (J).

■ Funzioni aggiuntive della pagina CH View

Nella pagina CH View, tenendo premuto il tasto [SHIFT] ai tasti [F1]–[F5] vengono assegnate le seguenti funzioni aggiuntive.



- **Tasto [F1] (EQ ON/OFF)**
Commuta on/off l'EQ. Ha la stessa funzione del pulsante nell'area EQ (3).
- **Tasto [F2] (DYN ON/OFF)**
Commuta on/off il processore di dinamiche. Ha la stessa funzione del pulsante nell'area DYNAMICS (4).
- **Tasto [F3] (ROUT OFF)**
Esclude tutti i pulsanti 1–8 nell'area ROUT (6). (Non influenza il pulsante ST.)
- **Tasto [F4] (PAN CENTER)**
Imposta la manopola PAN/BALANCE (7) sulla posizione centrale.
- **Tasto [F5] (EFF.INS ASGN)**
Apri una finestra popup da cui potete combinare all'insert send/return del canale un effetto interno o un jack d'input/output oppure un canale d'input/output. Ha la stessa funzione del pulsante ASSIGN (L).

Pagina Library

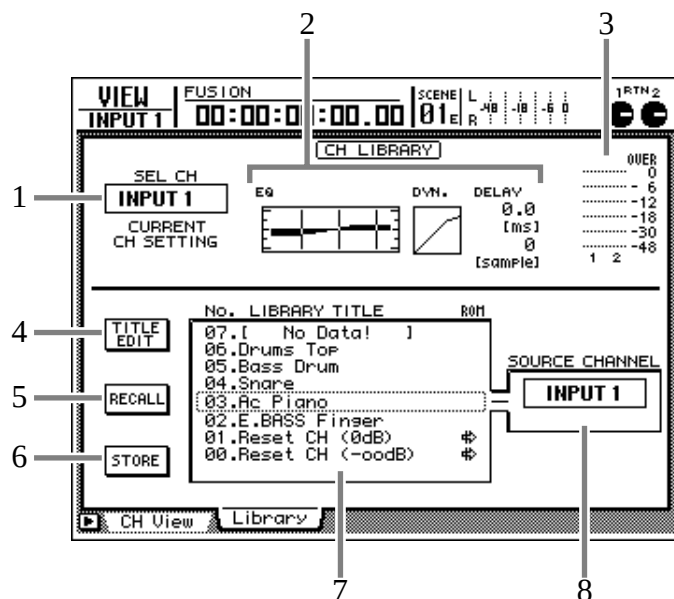
Memorizzare o richiamare impostazioni di canale

Funzione

Memorizza le impostazioni del canale selezionato in quel momento nella libreria di canale o "CH library", o richiama le impostazioni memorizzate.

Operazione via tasti

- Tasto [VIEW] → tasto [F2] (Library)
- Premete ripetutamente il tasto [VIEW] fino a quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

A SEL CH (Select channel)

Indica il canale che è correntemente selezionato mediante il suo tasto [SEL]. Le abbreviazioni che appaiono hanno il significato seguente.

- **INPUT 1-8** Canale d'ingresso 1-8
- **MONI 1-16** Canale monitor 1-16
- **RTN 1/2** Canale di ritorno 1/2
- **ST OUT** Canale d'uscita stereo

B Impostazioni EQ/DYN./DELAY

Quest'area mostra le impostazioni di EQ, del processore di dinamiche e del delay relative al canale selezionato.

C Misuratori input/output

Indicano il livello d'ingresso del canale selezionato e del canale adiacente con numero dispari → pari. Se è selezionato un canale d'uscita stereo, verrà visualizzato il livello d'uscita L/R.



Le aree (1)-(3) sono di sola visualizzazione e non contengono item editabili.

D Pulsante TITLE EDIT

Questo pulsante vi permette di editare il nome (library title) dei dati di canale memorizzati nella "library". Se spostate il cursore su questo pulsante e premete [ENTER], appare una finestra popup TITLE EDIT, che vi consente di editare il titolo della libreria.



I numeri di "library" 0 e 1 sono i programmi preset di solo richiamo ed il loro nome non è editabile. Inoltre, i numeri in cui non sono state memorizzate impostazioni di canale vengono individuati come "No Data!", ed il loro titolo non è editabile.

E Pulsante RECALL

Questo pulsante richiama i dati del canale correntemente selezionati dalla "library list".

I dati di canale sono compatibili fra i canali d'ingresso, i canali monitor e i canali di ritorno e possono essere richiamati all'interno dei suddetti tipi di canale. Tuttavia, i parametri non comuni a entrambi i canali, se richiamati, verranno trattati come segue:

- Se le impostazioni del canale di ritorno 1 sono richiamate in un canale d'ingresso/ canale monitor

Parametro	Canale di destinazione richiamo
Pan	Sarà applicata l'impostazione L del canale di ritorno.
Dynamics processor	Tutti i parametri verranno resettati sui valori di default.
AUX Send 5	Impostato su AUX Send 5 = on, Send Level = -∞.
AUX Send 6	Verrà applicata senza variazioni l'impostazione sorgente del richiamo.

■ **Se le impostazioni del canale di ritorno 1 sono richiamate in un canale d'ingresso/ canale monitor**

Parametro	Canale di destinazione richiamo
Pan	Sarà applicata l'impostazione L del canale di ritorno.
Dynamics processor	Tutti i parametri verranno resettati sui valori di default.
AUX Send 5	Verrà applicata senza variazioni l'impostazione sorgente del richiamo.
AUX Send 6	Impostato su AUX Send 6 = on, Send Level = $-\infty$.

■ **Se le impostazioni del canale d'ingresso/ canale monitor sono richiamate nel canale di ritorno 1**

Parametro	Canale di destinazione richiamo
Pan	Verrà applicata l'impostazione sorgente del richiamo ai canali L/R.
Dynamics processor	Ignorato.
AUX Send 5	Ignorato.
AUX Send 6	Verrà applicata senza variazioni l'impostazione sorgente del richiamo.

■ **Se le impostazioni del canale d'ingresso/ canale monitor sono richiamate nel canale di ritorno 2**

Parametro	Canale di destinazione richiamo
Pan	Verrà applicata l'impostazione sorgente del richiamo ai canali L/R.
Dynamics processor	Ignorato.
AUX Send 5	Verrà applicata senza variazioni l'impostazione sorgente del richiamo.
AUX Send 6	Ignorato.



I numeri di librerie non contenenti dati (visualizzate come "No Data!") non possono essere richiamati.

F Pulsante STORE

Questo pulsante memorizza le impostazioni di canale nel numero che è selezionato nell'elenco "library". Se in quel numero sono già presenti dati di canale, essi verranno sostituiti per sovrascrittura.



Non è possibile memorizzare dati nei numeri di libreria 0/1, che sono di solo richiamo.

- Le impostazioni di abbinamento e di inserimento effetti non vengono memorizzate nella libreria. E quelle della destinazione del richiamo non verranno influenzate quando richiamate una "library" o libreria.

G Elenco Library

Mostra un elenco di librerie di canale. La freccia realizzata con una linea punteggiata indica il numero di library selezionata in quel momento dal dial [DATA/JOG]. Le colonne riportate nell'elenco indicano le seguenti informazioni.

- **NO**..... Numero della libreria: 0–64.
- **LIBRARY TITLE** Titolo della libreria. Se non vi sono dati di canale, è indicato come "No Data!".
- **ROM** Le impostazioni di solo richiamo sono indicate dal simbolo "⚡".

H SOURCE CHANNEL

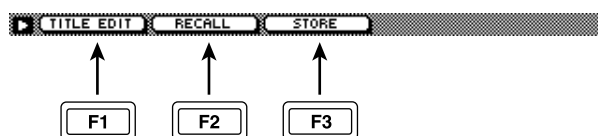
Indica il canale dal quale quel numero di libreria è stato memorizzato. Il significato delle abbreviazioni è lo stesso di SEL CH (1). Per i numeri di libreria 0/1, mostrerà "GENERAL".



- I dati di canale non sono compatibili fra canale d'uscita stereo e altri canali (canali d'ingresso, canali monitor, canali di ritorno).
- Se il canale correntemente selezionato non è compatibile con il canale sorgente (source channel) sotto all'area SOURCE CHANNEL appare "CONFLICT" e non sarà possibile effettuare il "Recall" o richiamo.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Library

Nella pagina Library potete tenere premuto il tasto [SHIFT] per assegnare a [F1]–[F3] le funzioni seguenti.



- **Tasto [F1] (TITLE EDIT)**
Edita il nome (library title o titolo della libreria) delle impostazioni di canale memorizzate. Ha la stessa funzione del pulsante TITLE EDIT (4).
- **Tasto [F2] (RECALL)**
Richiama il canale correntemente selezionato nell'elenco delle librerie. Ha la stessa funzione del pulsante RECALL (5).
- **Tasto [F3] (STORE)**
Memorizza le impostazioni del canale selezionato mediante il suo tasto [SEL]. Ha la stessa funzione del pulsante STORE (6).

Videata PAN/ROUTE

Pagina Pan 1-8/Pan MONI

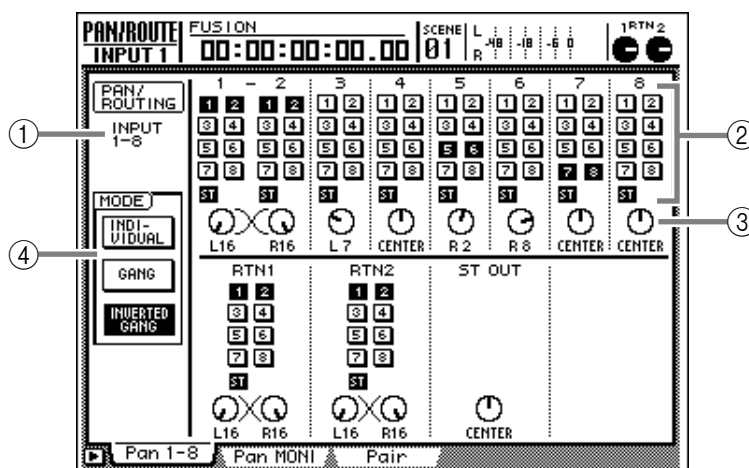
Impostare pan e routing per ciascun canale

Funzione

Serve ad impostare il pan e il routing per i canali input, i canali return e i canali monitor, e a regolare il bilanciamento del canale stereo output.

Operazione via tasti

- Tasto [PAN] → tasto [F1] (Pan 1-8)/ tasto [PAN] → tasto [F2] (Pan MONI)
- Premete ripetutamente il tasto [PAN] finché appare una delle videate riportate in figura, a destra.



Funzioni a video

① PAN/ROUTING

Indica il canale correntemente selezionato per le operazioni.

② Assegnazione bus

Usate i pulsanti 1-8 e il pulsante ST per selezionare il bus (bus 1-8/stereo bus) al quale verrà assegnato il segnale di quel canale.

③ Manopole PAN

Impostano il bilanciamento L/R (sinistra/destra) del bus stereo oppure il pan (posizione) tra bus dispari e pari. Quando è selezionato un canale di uscita stereo, questa manopola imposta il bilanciamento tra i canali sinistro e destro. Per editare l'impostazione, portate il cursore sulla manopola e ruotate il dial [DATA/JOG]. La gamma prevista è: L16 (estrema sinistra) – CENTER (centro) – R16 (estrema destra).



Quando portate il cursore in corrispondenza della manopola PAN e premete il tasto [ENTER], la manopola verrà reimpostata al centro.

④ MODE

Usate i tre pulsanti seguenti per selezionare il modo in cui le manopole PAN agiranno in caso di canali abbinati.

• Pulsante INDIVIDUAL

Quando è attivo, le manopole PAN agiscono in modo indipendente per ciascun canale. (Questa è l'impostazione di default).

• Pulsante GANG

Quando è attivo, le manopole PAN di due canali abbinati saranno collegate in modo da mantenere la stessa distanza tra le loro posizioni.



• Pulsante INVERTED GANG

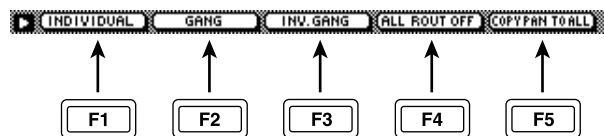
Quando è attivo, le manopole PAN di due canali abbinati saranno collegate, ma si sposteranno in senso opposto.



Se selezionate "GANG" quando le manopole pan di due canali abbinati sono impostate rispettivamente all'estrema sinistra e all'estrema destra, non sarà possibile agire sulle manopole pan. Lo stesso avviene se selezionate "INVERTED GANG" quando entrambe le manopole pan di due canali abbinati sono impostate all'estrema destra o all'estrema sinistra. In tal caso, impostate temporaneamente un canale su "INDIVIDUAL" prima di regolare le impostazioni pan.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Pan 1–8/Pan MONI

Nella pagina Pan 1–8/Pan MONI, tenendo premuto il tasto [SHIFT] assegnerete ai tasti [F1]–[F5] le seguenti funzioni aggiuntive.



- **Tasto [F1] (INDIVIDUAL)**
Le manopole PAN di due canali abbinati operano indipendentemente. È la stessa funzione svolta dal pulsante INDIVIDUAL nell'area MODE (③).
- **Tasto [F2] (GANG)**
Le manopole PAN di due canali abbinati saranno collegate in modo da mantenere la stessa distanza tra le loro posizioni. È la stessa funzione svolta dal pulsante GANG nell'area MODE (③).
- **Tasto [F3] (INVERTED GANG)**
Le manopole PAN di due canali abbinati saranno collegate, ma si sposteranno in senso opposto. È la stessa funzione svolta dal pulsante INVERTED GANG nell'area MODE (③).
- **Tasto [F4] (ALL ROUT OFF)**
Tutti i pulsanti di assegnazione bus 1–8 nella pagina attualmente visualizzata saranno esclusi. (Il pulsante ST non viene influenzato.)
- **Tasto [F5] (COPY PAN TO ALL)**
Copia per tutti i canali (inclusi quelli di altre pagine) le impostazioni pan del canale selezionato mediante cursore.

Pagina Pair

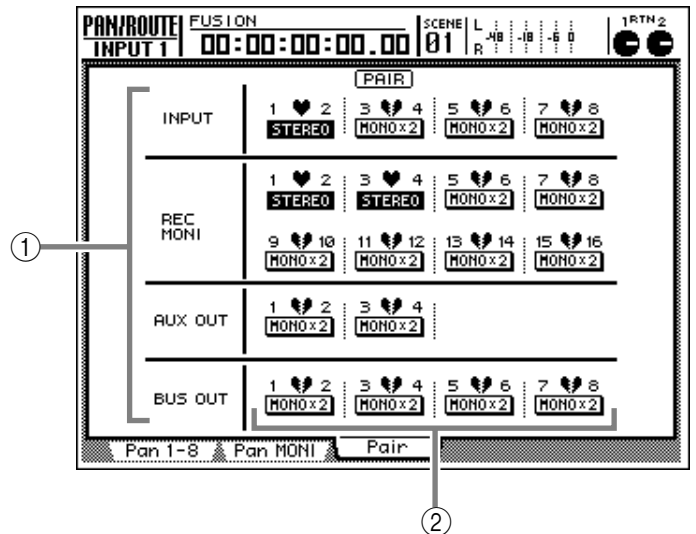
Impostare gli abbinamenti di canali/bus

Funzione

Imposta/toglie l'abbinamento per i canali input 1-8, i canali monitor 1-16, i bus 1-8, e i bus AUX 1-4.

Operazione via tasti

- Tasto [PAN] → tasto [F3] (Pair)
- Premete ripetutamente il tasto [PAN] fin quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

① Canale/Bus

Quest'area indica il canale/bus per il quale impostare/togliere l'abbinamento.

② Abbinamento

Portate il cursore incorrispondenza di un pulsante in quest'area e premete il tasto [ENTER] per impostare/togliere l'abbinamento per canali o bus adiacenti dispari → pari. Quando l'abbinamento è impostato, viene visualizzato il simbolo del cuore, e il pulsante indica "STEREO". Quando l'abbinamento non è impostato, il simbolo è un cuore spezzato e il pulsante indica "MONO x 2".



Tip!

- Per i canali abbinati, saranno collegati tutti i parametri mix ad eccezione di phase, pan ed effect insert.
- Per i bus abbinati, sarà collegato il livello master (pagina Bus della videata HOME).
- Per i bus AUX abbinati, il livello master (pagina Bus della videata HOME) e il livello di mandata dei segnali inviati da ciascun canale ai bus AUX corrispondenti saranno collegati.

Videata EQ/ATT/GRP

Pagina EQ/Att

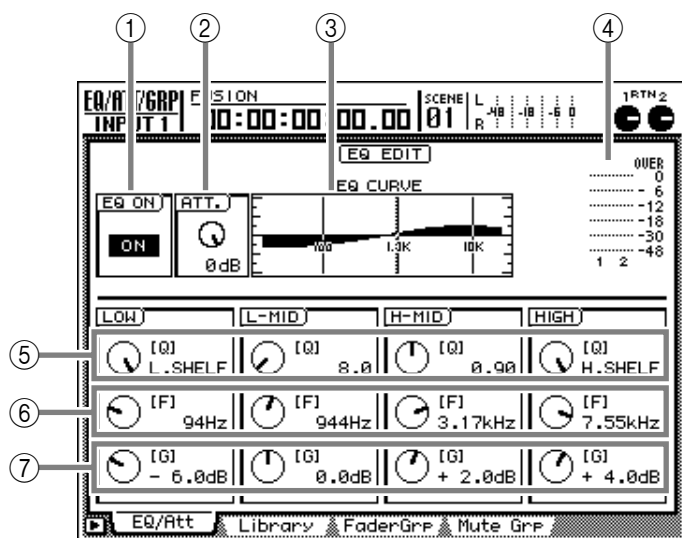
Effettuare impostazioni EQ e attenuation

Funzione

Serve ad effettuare impostazioni EQ a 4 bande e impostazioni attenuation per il canale selezionato.

Operazione via tasti

- Tasto [EQ] → tasto [F1] tasto (EQ/Att)
- Premete ripetutamente il tasto [EQ] fin quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

① Pulsante EQ ON

Attiva/esclude EQ. In questa pagina, potete usare il tasto [ENTER] per attivare/escludere EQ a prescindere dalla posizione del cursore.

② Manopola ATT. (Attenuation)

Regola l'entità di attenuation del segnale prima di essere elaborato da EQ, in una gamma compresa tra -96 e 0 dB. Si usa principalmente per evitare la saturazione del segnale quando EQ viene usato per enfatizzare una gamma di frequenza specifica.

③ EQ CURVE

Questo grafico indica per approssimazione la risposta dell'EQ.

④ Misuratore di uscita

Indica il livello del segnale dopo l'elaborazione con EQ.

⑤ Manopola Q

Regola con quale Q (rigidità) la frequenza centrale specificata dalla manopola F (⑥) verrà enfatizzata o tagliata. La gamma prevista è 10-0.10, e i valori piccoli produrranno una curva più ripida.

Per l'EQ della banda LOW, se ruotate la manopola Q in senso orario fino a fine corsa, l'indicazione sarà "L.SHELF", cambiando in un tipo di shelving EQ. Se ruotate la manopola Q in senso antiorario fino a fine corsa, l'indicazione sarà "HPF", cambiando in un filtro passa-alto.

Per l'EQ della banda HIGH, se ruotate la manopola Q in senso orario fino a fine corsa, l'indicazione sarà "H.SHELF", cambiando in un tipo di shelving EQ. Se ruotate la manopola Q in senso antiorario fino a fine corsa, l'indicazione sarà "LPF", cambiando in un filtro passa-basso.

⑥ Manopola F (Frequency)

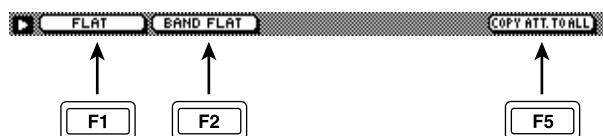
Imposta la frequenza centrale in cui avrà luogo l'enfasi/taglio, in una gamma compresa tra 21 Hz e 20.1 kHz.

⑦ Manopola G (Gain)

Imposta l'entità di enfasi/taglio, in una gamma di -18 dB+18 dB. Se l'EQ della banda LOW è impostato su "HPF" o quello della banda HIGH è impostato su "LPF", questa manopola attiverà/escluderà il filtro corrispondente.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina EQ/Att

Nella pagina EQ/Att, tenendo premuto il tasto [SHIFT] assegnerete ai tasti [F1], [F2] ed [F5] le seguenti funzioni aggiuntive.



- **Tasto [F1] (FLAT)**
Effettua il reset di tutte le bande, reimpostandole su un valore di enfasi/taglio pari a 0.0 dB (non è attivo se è selezionato HPF/LPF).
- **Tasto [F2] (BAND FLAT)**
Riporta a 0.0 dB l'entità di enfasi/taglio (o su OFF l'impostazione per HPF/LPF) per le bande LOW, L-MID, M-MID, o HIGH il cui titolo sia evidenziato.
- **Tasto [F5] (COPY ATT. TO ALL)**
Copia su tutti i canali (ad eccezione del canale di uscita stereo) l'impostazione attenuation del canale selezionato.

Pagina Library

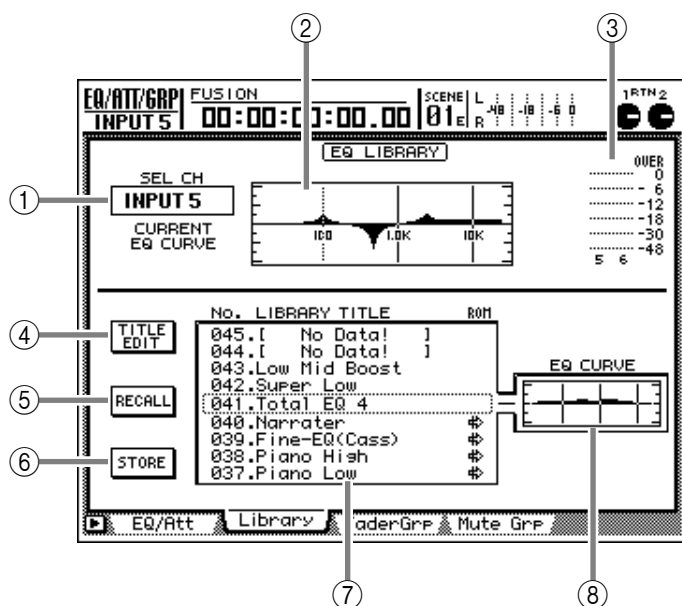
Memorizzare/richiamare impostazioni EQ

Funzione

Serve a memorizzare le impostazioni EQ nella EQ library, o a richiamare le impostazioni registrate.

Operazione via tasti

- Tasto [EQ] → tasto [F2] (Library)
- Premete ripetutamente il tasto [EQ] fin quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

① SEL CH (Select channel)

Indica il canale correntemente selezionato mediante il tasto [SEL]. Il significato delle abbreviazioni è il seguente:

- **INPUT 1-8** Canale Input 1-8
- **MONI 1-16** Canale Monitor 1-16
- **RTN 1/2** Canale Return 1/2
- **ST OUT** Canale di uscita stereo

② CURRENT EQ CURVE

Questo grafico indica per approssimazione la risposta EQ per il canale selezionato.

③ Misuratore di uscita

Indica il livello del segnale dopo l'elaborazione EQ.

④ Pulsante TITLE EDIT

Serve ad editare il nome (titolo della library) delle impostazioni EQ memorizzate nella library. Quando portate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER], appare una finestra popup TITLE EDIT, che permette di editare il titolo della library.



I numeri di Library 1-40 sono memorie preset di solo richiamo, e non è possibile modificarne il nome. Accanto ai numeri in cui non sono stati memorizzati programmi EQ viene visualizzato "No Data!", e il loro titolo non può essere cambiato.

⑤ Pulsante RECALL

Richiama le impostazioni EQ correntemente selezionate nell'elenco library.



I numeri di Library in cui non sono state memorizzate impostazioni EQ (accanto ad essi è presente l'indicazione "No Data!") non possono essere richiamati.

⑥ Pulsante STORE

Memorizza le impostazioni EQ correnti nel numero selezionato nell'elenco library. Se in quel numero sono già memorizzate altre impostazioni EQ, esse verranno sovrascritte dalle nuove EQ.



Non è possibile memorizzare impostazioni nei numeri di library di solo richiamo (1-40).

⑦ Elenco Library

Mostra l'elenco delle library EQ. La riga racchiusa da una linea punteggiata indica il numero di library correntemente selezionata mediante il dial [DATA/LOG]. Le colonne in questo elenco contengono le seguenti informazioni.

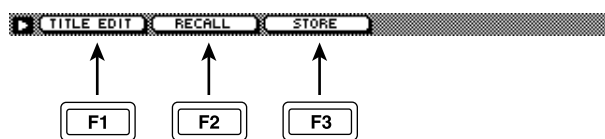
- **NO.** Numero di library (1-128).
- **LIBRARY TITLE** Titolo della library. Se non ci sono dati memorizzati, indica "No Data!"
- **ROM** Le impostazioni EQ di solo richiamo sono indicate dal simbolo "⌘".

⑧ EQ CURVE

Questo grafico indica per approssimazione la risposta delle impostazioni EQ correntemente selezionate nell'elenco Library.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Library

Nella pagina Library, potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]–[F3] le seguenti funzioni.



- **Tasto [F1] (TITLE EDIT)**
Edita il nome delle impostazioni EQ memorizzate (titolo della library). Svolge la stessa funzione del pulsante TITLE EDIT (④).
- **Tasto [F2] (RECALL)**
Richiama le impostazioni EQ selezionate nell'elenco library. Svolge la stessa funzione del pulsante RECALL (⑤).
- **Tasto [F3] (STORE)**
Memorizza le impostazioni EQ del canale correntemente selezionato mediante il suo tasto [SEL]. Svolge la stessa funzione del pulsante STORE (⑥).

Pagina Fader Grp

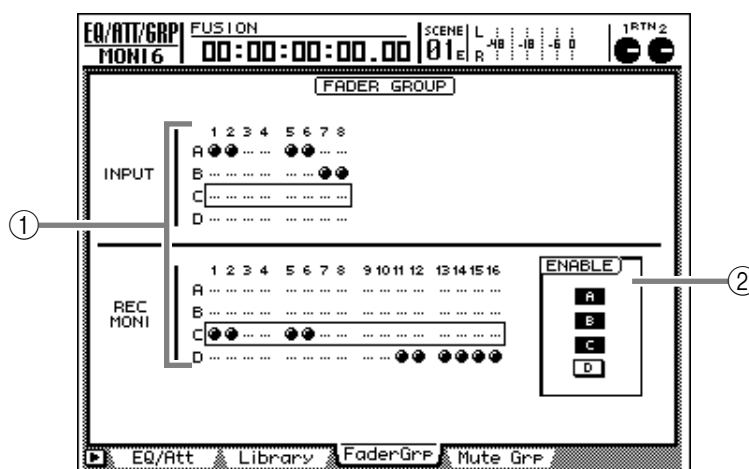
Assegnare/cancellare “fader group”

Funzione

Assegna i canali input 1–8 e i canali monitor 1–16 ai gruppi di fader A–D. Quando agite sul fader di un canale che appartiene ad un gruppo di fader, tutti i canali appartenenti allo stesso gruppo di fader verranno controllati insieme.

Operazione via tasti

- Tasto [EQ] → tasto [F3] (FaderGrp)
- Premete ripetutamente il tasto [EQ] fin quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

① “Fader group” A–D

I simboli ● indicano il gruppo di fader (A–D) a cui appartiene ciascun canale input 1–8 e ciascun canale monitor 1–16.

Quando spostate in alto o in basso il cursore per selezionare un gruppo A–D e usate il tasto [SEL] per selezionare un canale, quest'ultimo verrà assegnato al gruppo di fader corrispondente. Se premete nuovamente il tasto [SEL], il canale verrà escluso dal gruppo di fader.



Un canale non può appartenere a più di un “fader group”.



Mentre è visualizzata questa pagina, l'assegnazione “fader group” è indicata anche dalla condizione acceso/spento dei tasti [SEL].

② ENABLE

Questi pulsanti attivano/escludono i gruppi di fader A–D. I pulsanti A–D saranno evidenziati per indicare che il “fader group” corrispondente è attivo.



- Se desiderate regolare la posizione di un fader di un canale dopo che esso è già stato assegnato ad un gruppo di fader, disattivate il pulsante ENABLE per escludere temporaneamente quel “fader group”.
- Se è visualizzata una pagina diversa da Fader Grp, potete tenere premuto il tasto [SEL] per escludere temporaneamente un canale dal gruppo di fader. Se agite sul fader mentre tenete premuto il tasto [SEL], potete operare sul canale desiderato indipendentemente dal gruppo di fader.



Non agite manualmente su due o più fader di un gruppo per volta. Così facendo forzereste il motore e potrebbero verificarsi malfunzionamenti.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina FaderGrp

Nella pagina FaderGrp, potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare al tasto [F1] la seguente funzione.



• Tasto [F1] (ALL CLEAR)

Cancella tutte le assegnazioni “fader group”.

Pagina Mute Grp

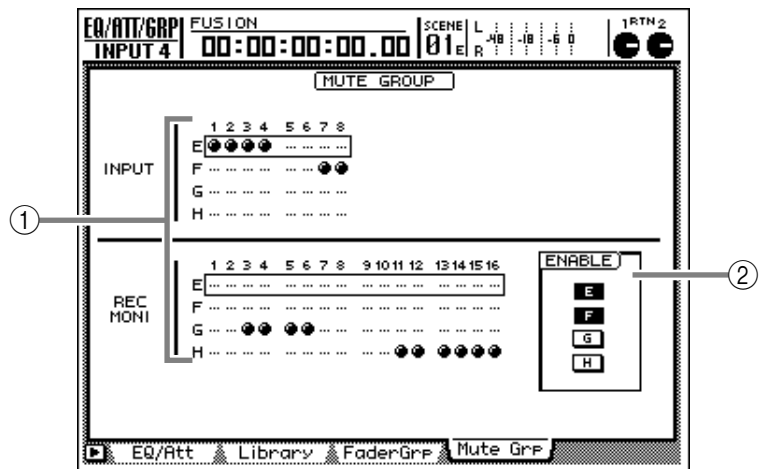
Assegnare/cancellare “mute group”

Funzione

Assegna i canali input 1–8 e i canali monitor 1–16 ai “mute group” E–H. Quando agite sul tasto [ON] di un canale che appartiene ad un gruppo mute, tutti i canali appartenenti allo stesso gruppo mute verranno attivati/esclusi insieme.

Operazione via tasti

- Tasto [EQ] → tasto [F4] (Mute Grp)
- Premete ripetutamente il tasto [EQ] fin quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

① “Mute group” E–H

I simboli ● indicano il gruppo mute (E–H) a cui appartiene ciascun canale input 1–8 e ciascun canale monitor 1–16.

Quando spostate in alto o in basso il cursore per selezionare un gruppo E–H e usate il tasto [SEL] per selezionare un canale, quest’ultimo verrà assegnato al gruppo mute corrispondente. Se premete nuovamente il tasto [SEL], il canale verrà escluso dal gruppo mute.



Tip! I canali “on” e i canali “off” possono essere assegnati allo stesso gruppo mute. In tal caso, premendo il tasto [ON] di un canale assegnato a quel “mute group” i canali “on” verranno impostati su “off” e i canali “off” verranno impostati su “on”.



Un canale non può appartenere a più di un “mute group”.

② ENABLE

Questi pulsanti attivano/escludono i gruppi mute E–H. I pulsanti E–H saranno evidenziati per indicare che il “mute group” corrispondente è attivo.



- Se desiderate regolare l’impostazione on/off di un canale dopo che esso è già stato assegnato ad un gruppo mute, disattivate il pulsante ENABLE per escludere temporaneamente quel “mute group”.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Mute Grp

Nella pagina Mute Grp, potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare al tasto [F1] la seguente funzione.



• Tasto [F1] (ALL CLEAR)

Cancella tutte le assegnazioni “mute group”.

Videata DYN/DLY

Pagina Dyn. Edit

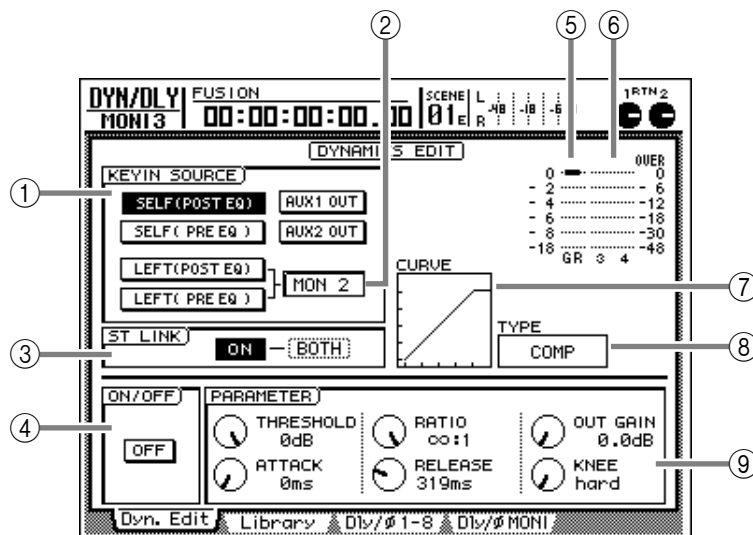
Effettuare le impostazioni per il processore di dinamiche

Funzione

Serve ad effettuare le impostazioni relative al processore di dinamiche per il canale selezionato.

Operazione via tasti

- Tasto [DYN] → tasto [F1] (Dyn. Edit)
- Premete ripetutamente il tasto [DYN] fin quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

① KEY IN SOURCE

Usate i seguenti pulsanti per selezionare il segnale (key-in) che attiverà il processore di dinamiche.

- **Pulsante SELF (POST EQ)**
Il segnale post-EQ del canale correntemente selezionato
- **Pulsante SELF (PRE EQ)**
Il segnale pre-EQ del canale correntemente selezionato
- **Pulsante AUX1 OUT**
Il segnale immediatamente precedente il livello di mandata master del bus AUX 1
- **Pulsante AUX2 OUT**
Il segnale immediatamente precedente il livello di mandata master del bus AUX 2
- **Pulsante LEFT (POST EQ)**
Il segnale post-EQ del canale adiacente, a sinistra
- **Pulsante LEFT (PRE EQ)**
Il segnale pre-EQ del canale adiacente, a sinistra



- Se è selezionato il canale input 1, il canale monitor 1 o il canale di uscita stereo, i pulsanti LEFT (POST EQ)/LEFT (PRE EQ) non sono disponibili.
- Poiché i canali return 1/2 non hanno processori di dinamiche, le voci di questa pagina non vengono visualizzate se è selezionato un canale return.

② Canale

Quando il pulsante LEFT (POST EQ) o LEFT (PRE EQ) è attivo in KEY IN SOURCE (①), qui viene visualizzato il canale sorgente key-in.

③ ST LINK (Stereo link)

Se è attivo il pulsante presente in quest'area, impostazioni e funzionamento del processore di dinamiche saranno collegati per i canali adiacenti di numero dispari → pari. In questo caso, entrambi i canali opereranno simultaneamente se uno dei due supera il livello di soglia.

Per attivare il pulsante, portate il cursore in corrispondenza del riquadro sulla destra, e selezionate una delle opzioni seguenti come canale(i) per i quali abilitare il processore di dinamiche.

- **BOTH** Canali dispari e pari
- **L** Solo canale dispari (a sinistra)
- **R** Solo canale pari (a destra)



- Il pulsante nell'area ST LINK sarà sempre in condizione "on" per il canale di uscita stereo e per i canali abbinati. (Non sarà possibile impostarlo su "off".)
- Quando attivate il pulsante nell'area ST LINK, le impostazioni del processore di dinamiche del canale dispari verranno copiate nel canale pari.

④ ON/OFF

Questo pulsante attiva (on) / esclude (off) il processore di dinamiche.



Potete premere il tasto [ENTER] per mettere questo pulsante in condizione on/off anche quando il cursore si trova nell'area PARAMETER (⑨).

⑤ GR (Gain reduction)

Visualizza l'entità di riduzione del guadagno prodotta dal processore di dinamiche, in una gamma compresa tra -18 dB e 0 dB.

⑥ Misuratore di uscita

Indica il livello del segnale dopo l'elaborazione del processore di dinamiche.

⑦ CURVE

Mostra, per approssimazione, la risposta del processore di dinamiche corrente. L'asse orizzontale del grafico rappresenta il livello di ingresso, l'asse verticale quello di uscita.

⑧ TYPE

Mostra il tipo di processore di dinamiche selezionato. Il significato delle abbreviazioni è il seguente:

- **COMP** Compressor
- **EXPAND** Expander
- **GATE** Gate
- **COMPANDER (HARD/SOFT)**
Compander (hard/soft)
- **DUCKING** Ducking



In questa pagina non è possibile cambiare il tipo di processore di dinamiche. Se desiderate impostare un tipo diverso, le impostazioni che usano il tipo desiderato devono essere richiamate dalla library. (Le operazioni di richiamo vengono eseguite nella pagina Library della videata DYN/DLY.)

⑨ PARAMETER

Qui potete impostare i vari parametri del processore di dinamiche. Il tipo e la gamma dei parametri dipendono dal tipo di processore di dinamiche. Per i dettagli sul tipo e sulla funzione dei parametri, consultate l'appendice alla fine del manuale.

Pagina Library

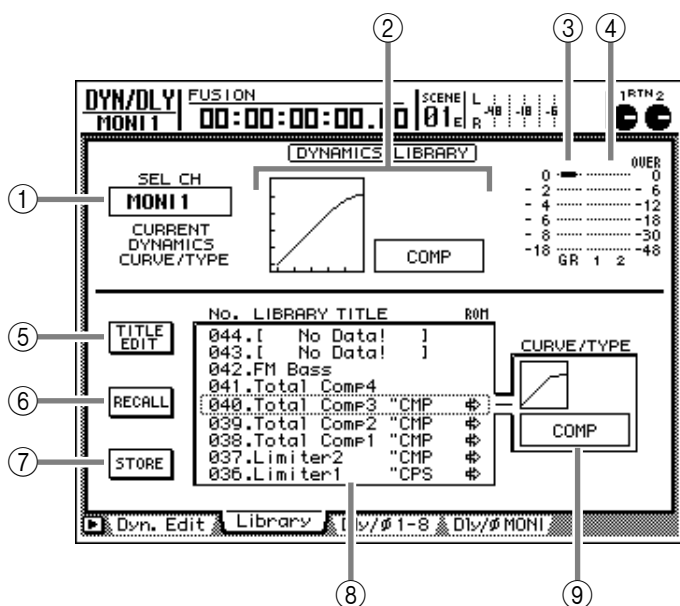
Memorizzare e richiamare le impostazioni del processore di dinamiche

Funzione

Serve a memorizzare nelle library le impostazioni del processore di dinamiche, o a richiamare programmi memorizzati.

Operazione via tasti

- Tasto [DYN] → tasto [F2] (Library)
- Premete ripetutamente il tasto [DYN] fin quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

① SEL CH (Select channel)

Indica il canale correntemente selezionato mediante il tasto [SEL]. Il significato delle abbreviazioni visualizzate è il seguente:

- **INPUT 1-8** Canale Input 1-8
- **MONI 1-16** Canale Monitor 1-16
- **ST OUT** Canale di uscita stereo

② CURRENT DYNAMICS CURVE/TYPE

Mostra, per approssimazione, le caratteristiche e il tipo del processore di dinamiche corrente.

③ GR (Gain reduction)

Visualizza l'entità della riduzione di guadagno prodotta dal processore di dinamiche, nella gamma -18 dB-0 dB.

④ Misuratore di uscita

Indica il livello del segnale dopo l'elaborazione del processore di dinamiche.

⑤ Pulsante TITLE EDIT

Edita il nome (titolo della library) delle impostazioni memorizzate nella library. Quando portate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER], appare una finestra popup TITLE EDIT che permette di editare il titolo.



I numeri di library 1-40 sono programmi preset di solo richiamo, e non è possibile cambiarne il nome. I numeri in cui non sono memorizzati programmi del processore di dinamiche sono contrassegnati da "No Data!" e il loro titolo non può essere modificato.

⑥ Pulsante RECALL

Richiama le impostazioni correntemente selezionate nell'elenco library.



I numeri di library in cui non sono registrate impostazioni di dinamiche (accanto ad essi appare "No Data!") non possono essere richiamati.

⑦ Pulsante STORE

Memorizza le impostazioni del processore di dinamiche correnti nel numero selezionato nell'elenco library. Se il numero selezionato contiene altre impostazioni del processore di dinamiche, esse saranno sovrascritte dalle nuove impostazioni.



Non è possibile memorizzare dati nei numeri di solo richiamo (1-40) della library.

⑧ Elenco Library

Visualizza l'elenco delle library delle dinamiche. La riga racchiusa dalla linea tratteggiata è il numero di library correntemente selezionato mediante il dial [DATA/JO]. Le colonne dell'elenco visualizzano le seguenti informazioni.

- **NO** Numero di library (1-128)
- **LIBRARY TITLE** Titolo della library e tipo usato per queste impostazioni. Se non contiene dati, indica "No Data!"
- **ROM** Le impostazioni di solo richiamo sono indicate dal simbolo "⌘".

⑨ CURVE/TYPE

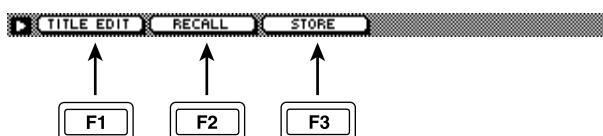
Visualizza, per approssimazione, la risposta delle impostazioni selezionate nell'elenco library, e il tipo usato.



Poiché i canali return 1/2 non hanno processori di dinamiche, se è selezionato un canale return le voci di questa pagina non saranno visualizzate.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Library

Nella pagina Library potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]–[F3] le seguenti funzioni.



- **Tasto [F1] (TITLE EDIT)**
Edita il nome (titolo di library) delle impostazioni memorizzate. Ha la stessa funzione del pulsante TITLE EDIT (⑤).
- **Tasto [F2] (RECALL)**
Richiama le impostazioni selezionate nell'elenco library. Ha la stessa funzione del pulsante RECALL (⑥).
- **Tasto [F3] (STORE)**
Memorizza le impostazioni correnti del processore di dinamiche. Ha la stessa funzione del pulsante STORE (⑦).

Pagina Dly/ø1-8/Dly/øMONI

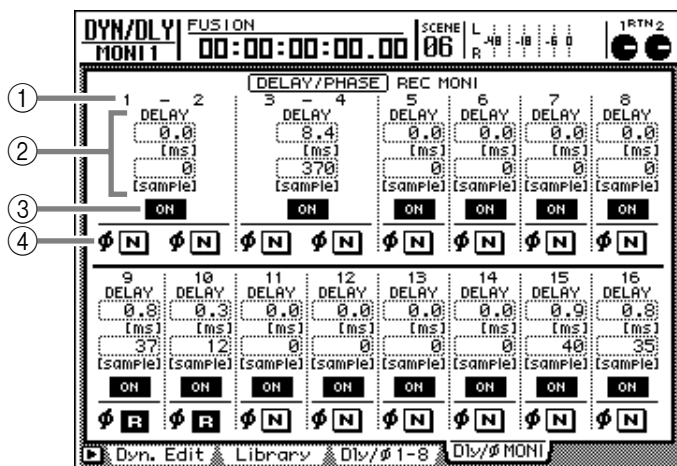
Effettuare le impostazioni delay/phase

Funzione

Serve ad impostare i parametri “delay” e “phase” dei canali input, dei canali return e dei canali monitor.

Operazione via tasti

- Tasto [DYN] → tasto [F3] (Dly/ø1-8), tasto [F4] (Dly/øMONI)
- Premete ripetutamente il tasto [DYN] fin quando appare la pagina desiderata.



Funzioni a video

① Canale

Quest'area indica il canale per cui verranno effettuate le impostazioni di delay/phase.

② DELAY

Qui potete specificare il ritardo (tempo di delay) che avrà il segnale di ingresso di ciascun canale. La casella numerica superiore mostra il tempo di delay in millisecondi, quella inferiore lo mostra in unità campione (sample). Se editate uno dei due valori, l'altro varierà di conseguenza.



A differenza del ritardo convenzionale, questo ha lo scopo principale di correggere la temporizzazione del segnale di ingresso. Per esempio, potete applicare il delay ad un canale monitor per conferire un effetto ritmico particolare (detto “lag”) o sfruttare questa caratteristica in fase di registrazione, per compensare le differenze tra microfoni collocati a distanza gli uni dagli altri.



La gamma disponibile per le regolazioni in millisecondi per il tempo di delay dipende dalla frequenza di campionamento della song. La gamma sarà 0-54.2 millisecondi se la frequenza di campionamento è 48 kHz, e 0-59 millisecondi se la frequenza di campionamento è 44.1 kHz. Quando effettuate le regolazioni in unità sample, la gamma sarà 0-2600 sample prescindendo dalla frequenza di campionamento.

③ On/off

Questi pulsanti attivano/escludono il delay.



Per i canali abbinati, il tempo di delay e le impostazioni on/off variano sempre insieme.

④ ø (Phase)

Questi pulsanti determinano la fase (phase) del segnale di ingresso. Essa sarà normale quando il pulsante indica N (normal), e inversa quando il pulsante indica R (reverse).



- L'impostazione di fase può essere eseguita indipendentemente anche per i canali abbinati.
- Se premete un tasto [SEL] quando è visualizzata questa pagina, il cursore si sposterà automaticamente sulla posizione del canale corrispondente. (Le pagine Dly/ø1-8 e Dly/øMONI cambieranno di conseguenza.)

■ Funzioni aggiuntive nelle pagine Dly/ø

Nelle pagine Dly/ø1-8 e Dly/øMONI potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare al tasto [F5] la funzione seguente.



• Tasto [F5] (COPY TO ALL)

Copia su tutti i canali, inclusi quelli di altre pagine, le impostazioni del tempo di delay/phase del canale selezionato dal cursore.

Videate AUX1-AUX4

Pagina Pre/Pst

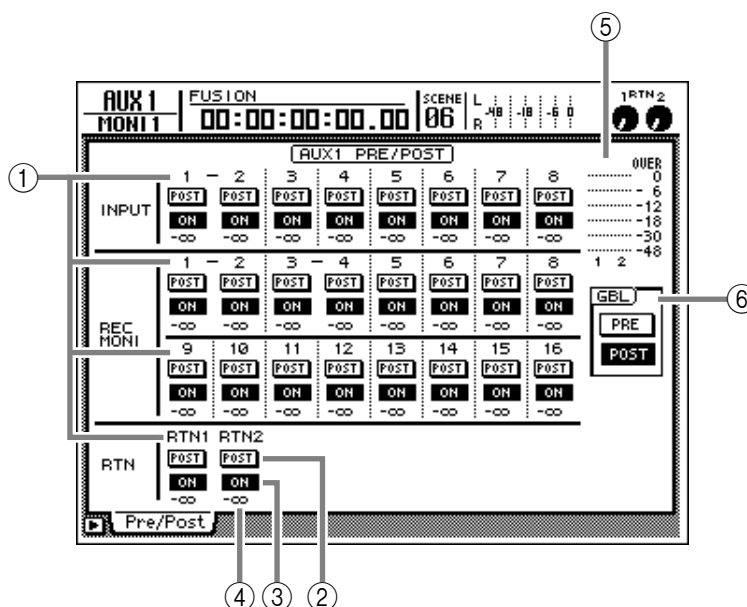
Effettuare le impostazioni on/off e pre/post per le mandate AUX

Funzione

Serve ad effettuare le impostazioni on/off e pre/post per il segnale inviato dai canali input, dai canali return e dai canali monitor ai bus AUX 1-4.

Operazione via tasti

- Tasti [AUX 1]–[AUX 4]



Funzioni a video

① Canali

Quest'area visualizza i canali che possono essere editati. Per i canali abbinati, viene visualizzato il simbolo "–" tra i numeri dei canali. Le abbreviazioni hanno il seguente significato.

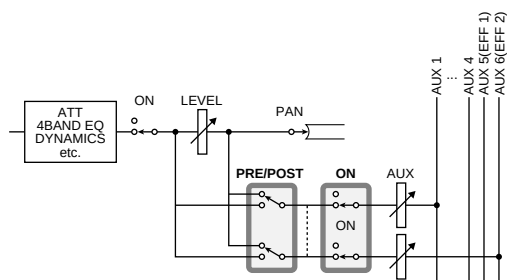
- **INPUT 1-8** Canali Input 1-8
- **REC MONI 1-16** ... Canali Monitor 1-16
- **RTN1/RTN2** Canali Return 1/2

② Pulsanti PRE/POST

Selezionano il segnale pre-fader o post-fader come sorgente del segnale che viene inviato da ciascun canale al corrispondente bus AUX.

③ Pulsanti ON/OFF

Sono interruttori on/off per il segnale che viene inviato da ciascun canale al bus AUX corrispondente.



Tip!

- Per selezionare il canale potete anche usare i tasti [SEL].
- Le impostazioni pre-fader/post-fader e on/off per i canali abbinati sono collegate.

④ Livello di mandata

Indica il livello di mandata per ciascun canale. Usate i fader previsti per ciascun canale (1-8) per regolare il livello di mandata.

⑤ Misuratore di uscita

Indica il livello di uscita per il bus AUX corrispondente e per i bus AUX adiacenti dispari → pari.

⑥ GBL (Global)

Usate il pulsante PRE o il pulsante POST per impostare pre-fader/post-fader per tutti i canali.

■ Funzioni aggiuntive nelle pagine Pre/Pst

Nella pagina Pre/Pst, potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]–[F2] le seguenti funzioni.



- **Tasto [F1] (GLOBAL PRE)**
Imposta su pre-fader tutti i canali. È la stessa funzione del pulsante PRE nell'area GBL (⑥).
- **Tasto [F2] (GLOBAL POST)**
Imposta su post-fader tutti i canali. È la stessa funzione del pulsante POST nell'area GBL (⑥).

Videate AUX5/EFF1, AUX6/EFF2

Pagina Eff. Edit

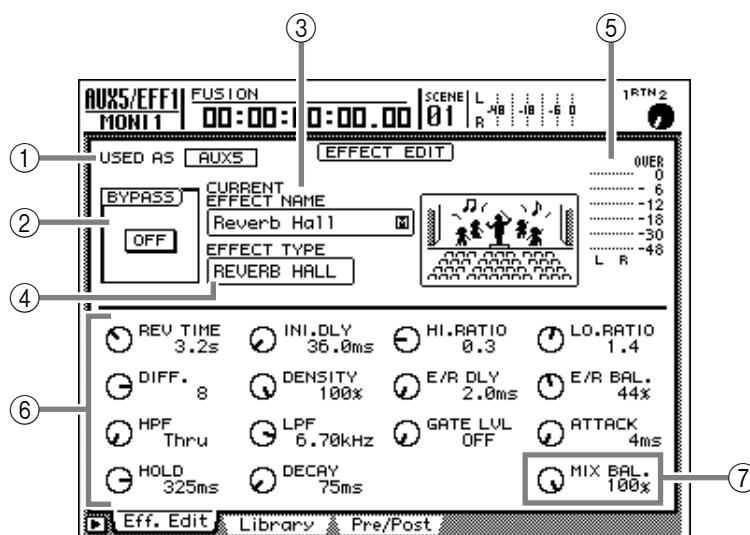
Editare i parametri degli effetti interni 1/2

Funzione

Serve ad editare i parametri per l'effetto interno 1 (videata AUX5/EFF1) o per l'effetto esterno 2 (AUX6/EFF2).

Operazione via tasti

- Tasto [AUX 5]/[AUX 6] → tasto [F1] (Eff. Edit)
- Premete ripetutamente il tasto [AUX 5] o [AUX 6] fin quando appare la videata desiderata.



Funzioni a video

① USED AS (metodo di impiego effetto)

Indica il tipo di collegamento con cui l'effetto interno viene attualmente usato.

- **AUX5/AUX6** L'effetto interno viene usato attraverso AUX send/return.
- **INSERT** L'effetto interno è inserito in un canale specifico.



Questa è un'area di sola visualizzazione e non può essere editata. La selezione del metodo di impiego effetto (attraverso AUX send/return o inserito) può essere effettuata nell'area EFFECT PATCH della pagina Patch IN della videata PATCH.

② BYPASS

Attiva/esclude il bypass per l'effetto interno.



Anche quando il cursore non si trova nell'area BYPASS, potete premere il tasto [ENTER] per attivare/escludere il bypass.

③ CURRENT EFFECT NAME

Visualizza il nome (titolo della library) delle impostazioni dell'effetto richiamate correntemente. Il simbolo "M" o "S" visualizzato a destra indica se il tipo di effetto usato da queste impostazioni è mono (M) o stereo (S).

④ EFFECT TYPE

Visualizza il tipo dell'effetto correntemente selezionato. A destra di quest'area, il tipo è mostrato graficamente.



In questa pagina non è possibile cambiare il tipo dell'effetto. Se desiderate usare un tipo di effetto diverso, dovete richiamare dalla library un'impostazione che impieghi il tipo desiderato. Le operazioni di richiamo library vengono eseguite nella pagina Library della videata AUX5/EFF1 o AUX6/EFF2.

⑤ Misuratore di uscita

Indica il livello di uscita dell'effetto interno.

⑥ Parametri dell'effetto

Usate la manopola visualizzata in quest'area per editare i parametri dell'effetto. Il tipo dei parametri e le gamme per essi disponibili dipendono dal tipo dell'effetto correntemente selezionato. Per i dettagli sui tipi e sulle gamme dei parametri, consultate l'appendice alla fine del manuale.

⑦ Manopola MIX BAL. (Mix balance)

Imposta il bilanciamento mix tra il suono in uscita dall'effetto interno ("wet") e il suono originale ("dry"). Con l'impostazione 0% verrà emesso solo il suono originale. Con 50% il suono dell'effetto e il suono originale verranno mixati in pari misura, e con 100% verrà emesso solo il suono dell'effetto. Se state usando l'effetto interno attraverso AUX send/return, impostate il parametro su 100%. Se state inserendo l'effetto in un canale specifico, impostatelo su un valore adatto ai vostri scopi.



La manopola MIX BAL. verrà visualizzata nella stessa posizione a prescindere dal tipo di effetto selezionato.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Eff Edit

Nella pagina Eff Edit potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare al tasto [F1] la funzione seguente.



- **Tasto [F1] (BYPASS ON/OFF)**

Attiva/esclude il bypass dell'effetto. Svolge la stessa funzione del pulsante nell'area BYPASS (②).

Pagina Library

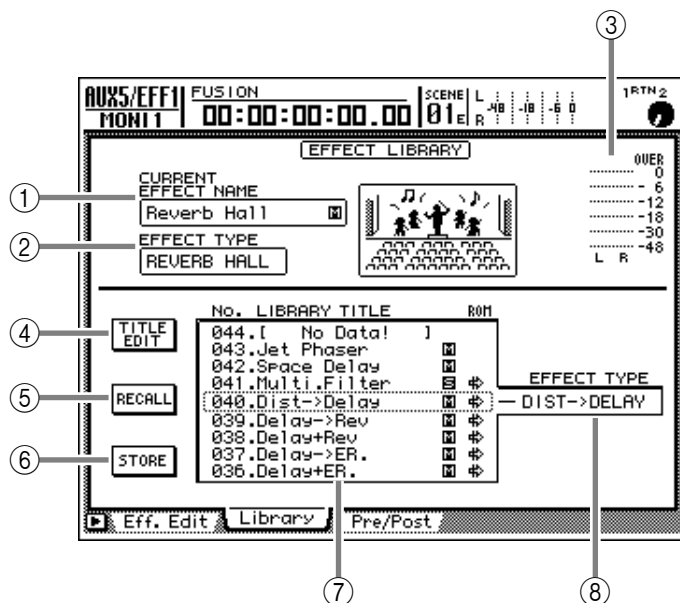
Memorizzare/richiamare impostazioni di effetto

Funzione

Memorizza le impostazioni dell'effetto nella library degli effetti, o richiama le impostazioni memorizzate.

Operazione via tasti

- Tasti [AUX 5]–[AUX 6] → tasto [F2] (Library)
- Premete ripetutamente un tasto [AUX 5]–[AUX 6] fin quando appare la videata desiderata.



Funzioni a video

① CURRENT EFFECT NAME

Visualizza il nome (titolo della library) delle impostazioni dell'effetto richiamate correntemente. Il simbolo "M" o "S" visualizzato a destra indica se il tipo di effetto usato da queste impostazioni è mono (M) o stereo (S).

② EFFECT TYPE

Visualizza il tipo dell'effetto correntemente selezionato. A destra di quest'area, il tipo è mostrato graficamente.

③ Misuratore di uscita

Indica il livello di uscita dell'effetto interno.

④ Pulsante TITLE EDIT

Edita il nome (titolo della library) delle impostazioni di effetto memorizzate nella library. Quando portate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER], appare una finestra popup TITLE EDIT che permette di editare il titolo.



I numeri di library 1–40 sono programmi preset di solo richiamo, e non è possibile cambiarne il nome. I numeri in cui non sono memorizzati programmi del processore di dinamiche sono contrassegnati da "No Data!" e il loro titolo non può essere modificato.

⑤ Pulsante RECALL

Richiama le impostazioni dell'effetto correntemente selezionate nell'elenco library.



I numeri di library in cui non sono registrate impostazioni (accanto ad essi appare "No Data!") non possono essere richiamati.

⑥ Pulsante STORE

Memorizza le impostazioni correnti dell'effetto nel numero selezionato sull'elenco library. Se il numero selezionato contiene altre impostazioni, esse saranno sovrascritte da quelle nuove.



Non è possibile memorizzare dati nei numeri di solo richiamo (1–40) della library.

⑦ Elenco Library

Visualizza l'elenco delle library degli effetti. La riga racchiusa dalla linea tratteggiata è il numero di library correntemente selezionato mediante il dial [DATA/JOG]. Le colonne dell'elenco riportano le seguenti informazioni.

- **NO.**..... Numero di library (1–128)
- **LIBRARY TITLE** Titolo della library. Il simbolo "M" o "S" indica se l'effetto usato da quel numero di library è mono o stereo. Se non contiene dati, indica "No Data!"
- **ROM** Le impostazioni di solo richiamo sono indicate dal simbolo "⚡".

⑧ EFFECT TYPE

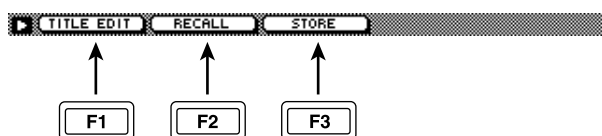
Indica il tipo di effetto delle impostazioni selezionate nell'elenco library.



In generale, le library degli effetti sono comuni per gli effetti esterni 1 e 2. Tuttavia, le impostazioni che usano il tipo di effetto "H.Q.PITCH" possono essere richiamate solo per l'effetto interno 2.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Library

Nella pagina Library, potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]–[F3] le funzioni seguenti.



- **Tasto [F1] (TITLE EDIT)**
Edita il nome (titolo della library) delle impostazioni di effetto memorizzate. Ha la stessa funzione del pulsante TITLE EDIT (④).
- **Tasto [F2] (RECALL)**
Richiama le impostazioni dell'effetto correntemente selezionate nell'elenco library. Ha la stessa funzione del pulsante RECALL (⑤).
- **Tasto [F3] (STORE)**
Memorizza le impostazioni dell'effetto corrente. Ha la stessa funzione del pulsante STORE (⑥).

Pagina Pre/Pst

Attivare/disattivare la mandata effetto e commutare tra pre e post

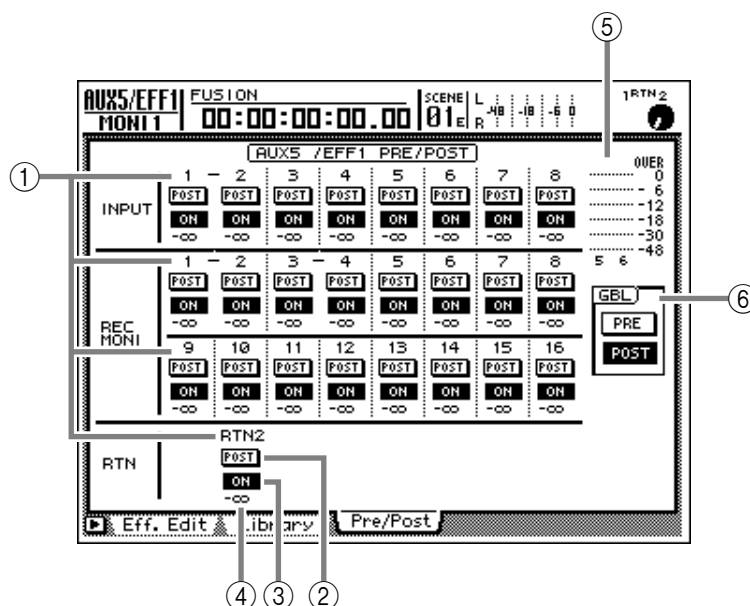
Funzione

In questa pagina, il segnale inviato dai canali input, dai canali return e dai canali monitor agli effetti interni 1/2 (bus AUX 5/6) può essere impostato su on/off e su pre-fader/post-fader.

Operazione

via tasti

- Tasto [AUX 5]/tasto [AUX 6] → tasto [F3] (Pre/Pst)
- Premete ripetutamente il tasto [AUX 5] o il tasto [AUX 6] fin quando appare la pagina desiderata.



Funzioni a video

① Canali

Quest'area visualizza i canali che possono essere editati. Per i canali abbinati, viene visualizzato il simbolo “-” tra i numeri dei canali. Le abbreviazioni hanno il seguente significato.

- **INPUT 1-8** Canali Input 1-8
- **REC MONI 1-16** ... Canali Monitor 1-16
- **RTN1/RTN2** Canali Return 1/2



- Non è possibile inviare segnali dal canale return 1 all'effetto 1 (bus AUX 5), o dal canale return 2 all'effetto 2 (bus AUX 6), per evitare che si verifichi un loop tra canali return ed effetti.
- Per la ragione sopra descritta, il canale return 1 (canale return 2) non verrà visualizzato nella videata AUX5/EFF1 (videata AUX6/EFF2).

② Pulsanti PRE/POST

Selezionano il segnale pre-fader o post-fader come sorgente del segnale che viene inviato da ciascun canale al corrispondente effetto interno.

③ Pulsanti ON/OFF

Sono interruttori on/off per il segnale che viene inviato da ciascun canale alla mandata effetto corrispondente.

④ Livello di mandata

Indica il livello di mandata per ciascun canale. Usate i fader previsti per ciascun canale (1-8) per regolare il livello di mandata.



Tip!

Per selezionare un canale potete anche usare i tasti [SEL].

⑤ Misuratore di uscita

Indica il livello di uscita dei bus AUX 5/6.

⑥ GBL (Global)

Usate il pulsante PRE o il pulsante POST per commutare tra pre-fader e post-fader per tutti i canali.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Pre/Pst

Nella pagina Pre/Pst, potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]–[F2] le seguenti funzioni.



• Tasto [F1] (GLOBAL PRE)

Imposta tutti i canali su pre-fader. Svolge la stessa funzione del pulsante PRE nell'area GBL (⑥).

• Tasto [F2] (GLOBAL POST)

Imposta tutti i canali su post-fader. Svolge la stessa funzione del pulsante POST nell'area GBL (⑥).

Videata REMOTE

Pagine Remote A-Remote D

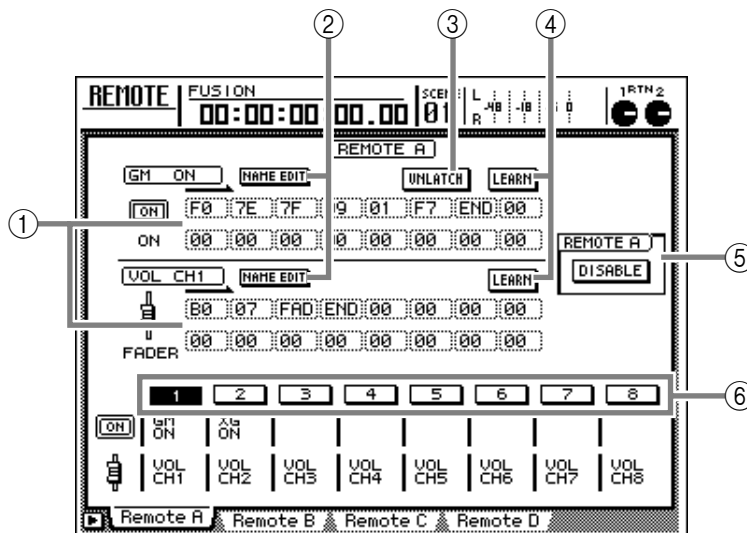
Controllare in remoto dispositivi MIDI esterni

Funzione

Agisce sui fader 1-8 e sui tasti [ON] 1-8 per trasmettere i messaggi MIDI specificati per il controllo di dispositivi MIDI esterni.

Operazione via tasti

- Tasto [REMOTE] → tasti [F1] (Remote A)–[F4] (Remote D)
- Premete ripetutamente il tasto [REMOTE] fin quando appare la videata riportata a destra.



Funzioni a video

① Messaggi MIDI

Quest'area visualizza (in esadecimali) i messaggi MIDI assegnati al fader e al tasto [ON] del canale selezionato mediante il suo tasto [SEL].

Portate il cursore in corrispondenza di ciascuna casella numerica, e ruotate il dial [DATA/JOG] per editare il valore di ogni byte (come numero esadecimale a due cifre). Possono essere selezionate le seguenti impostazioni:

- **00–FF (esadecimale)**

Corrisponde all'effettivo messaggio MIDI che verrà trasmesso.

- **END** Indica la fine del messaggio MIDI. Quando agite sul tasto [ON] o su un fader, il messaggio MIDI verrà trasmesso dall'inizio al punto immediatamente precedente la fine (END).

- **SW (solo interruttore [ON])**

Indica la condizione on/off del tasto [ON]. Il byte che impostate su "SW" verrà trasmesso come valore 7F (esadecimale) quando il tasto [ON] cambia in "on", e come valore 00 (esadecimale) quando cambia in "off".

- **FAD (solo fader)** .. Indica la posizione corrente del fader. Il byte che impostate su "FAD" verrà trasmesso come valore 00–7F (esadecimale) quando agite sul fader.



Il messaggio MIDI che può essere assegnato ad un fader o ad un tasto [ON] è costituito al massimo da 16 byte incluso "END".



- Quando assegnate un messaggio MIDI, dovete accertarvi di aggiungere "END" alla fine del messaggio. Se "END" non viene specificato, il messaggio MIDI non verrà inviato.
- Quando assegnate un messaggio MIDI ad un fader, dovete impostare uno dei byte su "FAD". Se "FAD" non viene specificato, il messaggio MIDI non verrà inviato quando agite sul fader.
- Quando assegnate un messaggio MIDI ad un tasto [ON], potete impostare uno dei byte su "SW". In questo caso, il messaggio MIDI verrà trasmesso come SW=7F quando il tasto [ON] è attivato, e come SW=00 quando il tasto [ON] è disattivato.
- Se non specificate "SW", il messaggio MIDI che inserite in questa pagina verrà trasmesso solo all'attivazione del tasto [ON].
- Se assegnate un messaggio MIDI manualmente, è possibile che venga trasmesso un messaggio MIDI "illegale". Per quanto possibile, vi raccomandiamo di assegnare i messaggi MIDI usando il pulsante LEARN (4). (Per i dettagli sull'impiego del pulsante LEARN, vedere pagina 208.)

② Pulsanti NAME EDIT

Editano il nome (8 caratteri al massimo) assegnato al fader/tasto [ON]. Quando portate il cursore in corrispondenza di questi pulsanti e premete il tasto [ENTER], appare una finestra popup che consente l'immissione del nome.

③ Pulsante LATCH/UNLATCH

Seleziona il modo operativo o di funzionamento quando viene premuto il tasto [ON]. Spostate il cursore su questo pulsante e premete il tasto [ENTER] per commutare tra i seguenti due modi.

• LATCH

On/off si alternano ad ogni pressione del tasto [ON].

• UNLATCH

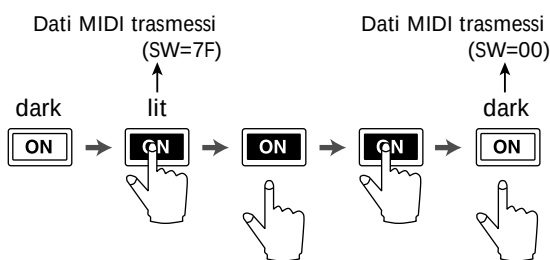
La condizione sarà "on" solo mentre tenete premuto il tasto [ON], e sarà "off" quando lo rilasciate.



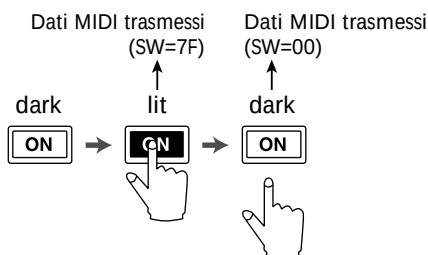
Secondo la selezione da voi effettuata (Latch o Unlatch), il funzionamento del tasto [ON] sarà il seguente:

- Se "SW" è specificato

LATCH

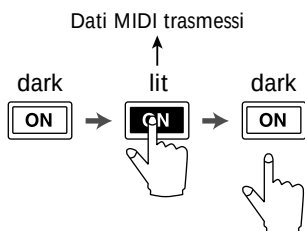


UNLATCH



- Se "SW" non è specificato

UNLATCH



Normalmente userete il modo Unlatch quando non specificate "SW".

④ Pulsante LEARN

Quando è attivo, il messaggio di canale o il messaggio esclusivo di sistema ricevuto al connettore MIDI IN/TO HOST verrà immesso nell'area messaggi MIDI (①). Questa funzione è utile perché consente di assegnare direttamente (o con qualche modifica) al tasto [ON] o al fader i messaggi MIDI ricevuti dall'AW2816.



- Normalmente attiverete solo uno dei pulsanti [LEARN].
- Quando un messaggio di canale o un messaggio esclusivo di sistema viene ricevuto mentre il pulsante LEARN è attivo, il byte che segue l'ultimo del messaggio verrà automaticamente impostato su "END."
- Se mentre il pulsante LEARN è attivo viene ricevuto un messaggio esclusivo di sistema più lungo di 16 byte, verranno visualizzati i primi 16 byte.
- Se il pulsante LEARN per il fader è attivo, e viene ricevuto un messaggio di cambio controllo (control change) con un valore in cambiamento continuo, il byte corrispondente al valore variabile verrà automaticamente impostato su "FAD".

⑤ Pulsante ENABLE/DISABLE

Determina se le funzioni Remote della pagina correntemente visualizzata saranno abilitate (ENABLE) o disabilitate (DISABLE).

Quando accedete alle pagine Remove A-Remote D e impostate questo pulsante su ENABLE, i messaggi MIDI corrispondenti verranno trasmessi quando agite sui tasti [ON] o sui fader.



- Potete abilitare/disabilitare la funzione remote indipendentemente per ciascuna delle pagine Remote A-Remote D.
- La condizione on/off dei tasti [ON] e la posizione dei fader vengono memorizzate indipendentemente per ciascuna delle pagine Remote A-Remote D.
- La condizione dei fader/dei tasti [ON] usati dalla funzione Remote può essere salvata in una memoria di scena, oppure potete registrare le operazioni del fader/del tasto [ON] in automix. Ciò vi permette di usare simultaneamente le pagine Remote A-D.

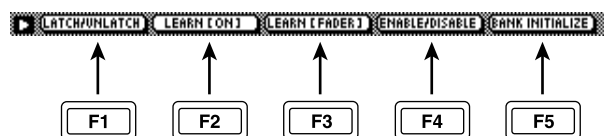
⑥ Pulsanti 1-8

Indicano i numeri di canale 1-8. Il canale correntemente selezionato viene evidenziato, e la parte superiore del display mostra i messaggi MIDI assegnati al tasto [ON] e al fader di quel canale. Sotto ciascun pulsante, vengono mostrati il nome del tasto [ON] (linea superiore) e il nome del fader (linea inferiore) per il canale corrispondente.

Per selezionare un canale, potete premere il suo tasto [SEL], spostare il cursore su un pulsante 1-8 e premere il tasto [ENTER], oppure agire direttamente su un tasto [ON] o su un fader.

■ Funzioni aggiuntive nelle pagine Remote A–Remote D

Nelle pagine Remote A–Remote D, se tenete premuto il tasto [SHIFT] ai tasti [F1]–[F5] verranno assegnate le seguenti funzioni.



- **Tasto [F1] (LATCH/UNLATCH)**

Seleziona come modo di funzionamento “latch” o “unlatch” quando viene premuto il tasto [ON]. Ha la stessa funzione del pulsante LATCH/UNLATCH (③).

- **Tasto [F2] (LEARN [ON])**

Il messaggio MIDI ricevuto al connettore MIDI IN/TO HOST verrà assegnato al tasto [ON]. Ha la stessa funzione del pulsante LEARN (④) per il tasto [ON].

- **Tasto [F3] (LEARN [FADER])**

Il messaggio MIDI ricevuto al connettore MIDI IN/TO HOST verrà assegnato al fader. Ha la stessa funzione del pulsante LEARN (④) per il fader.

- **Tasto [F4] (ENABLE/DISABLE)**

Determina se abilitare (ENABLE) o disabilitare (DISABLE) le impostazioni della pagina correntemente visualizzata. Ha la stessa funzione del pulsante ENABLE/DISABLE (⑤).

- **Tasto [F5] (BANK INITIALIZE)**

Tutti i messaggi MIDI e i nomi assegnati ai tasti [ON] e ai fader della pagina correntemente visualizzata verranno inizializzati e riportati alle impostazioni di default.

Le impostazioni di default per i messaggi MIDI e i nomi assegnati ai tasti [ON] e ai fader nelle pagine Remote A–D sono riportati alla pagina seguente.

- Parametri di default per Remote A-D

Remote A

Canale	Tasto [ON]		Fader	
	Nome	Messaggio	Nome	Messaggio
1		Nessuna assegnazione	VOL CH1	Control change #7 (MIDI ch=1)
2		Nessuna assegnazione	VOL CH2	Control change #7 (MIDI ch=2)
3		Nessuna assegnazione	VOL CH3	Control change #7 (MIDI ch=3)
4		Nessuna assegnazione	VOL CH4	Control change #7 (MIDI ch=4)
5		Nessuna assegnazione	VOL CH5	Control change #7 (MIDI ch=5)
6		Nessuna assegnazione	VOL CH6	Control change #7 (MIDI ch=6)
7		Nessuna assegnazione	VOL CH7	Control change #7 (MIDI ch=7)
8		Nessuna assegnazione	VOL CH8	Control change #7 (MIDI ch=8)

Remote B

Canale	Tasto [ON]		Fader	
	Nome	Messaggio	Nome	Messaggio
1		Nessuna assegnazione	VOL CH9	Control change #7 (MIDI ch=9)
2		Nessuna assegnazione	VOL CH10	Control change #7 (MIDI ch=10)
3		Nessuna assegnazione	VOL CH11	Control change #7 (MIDI ch=11)
4		Nessuna assegnazione	VOL CH12	Control change #7 (MIDI ch=12)
5		Nessuna assegnazione	VOL CH13	Control change #7 (MIDI ch=13)
6		Nessuna assegnazione	VOL CH14	Control change #7 (MIDI ch=14)
7		Nessuna assegnazione	VOL CH15	Control change #7 (MIDI ch=15)
8		Nessuna assegnazione	VOL CH16	Control change #7 (MIDI ch=16)

Remote C

Canale	Tasto [ON]		Fader	
	Nome	Messaggio	Nome	Messaggio
1	CH1 SUS	Control change #40 (MIDI ch=1)	CH1 VOL	Control change #7 (MIDI ch=1)
2	CH1 SOS	Control change #42 (MIDI ch=1)	CH1 PAN	Control change #10 (MIDI ch=1)
3	CH1 SOFT	Control change #43 (MIDI ch=1)	CH1 EXP	Control change #11 (MIDI ch=1)
4		Nessuna assegnazione	CH1 MOD	Control change #1 (MIDI ch=1)
5	CH1 PORT	Control change #41 (MIDI ch=1)	CH1 PORT	Control change #5 (MIDI ch=1)
6		Nessuna assegnazione	CH1 REV	Control change #91 (MIDI ch=1)
7		Nessuna assegnazione	CH1 CHO	Control change #93 (MIDI ch=1)
8		Nessuna assegnazione	CH1 VAR	Control change #94 (MIDI ch=1)

Remote D

Canale	Tasto [ON]		Fader	
	Nome	Messaggio	Nome	Messaggio
1	PGM CHG1	Program change #1 (MIDI ch=1)	CTL CHG1	Control change #1 (MIDI ch=1)
2	PGM CHG2	Program change #2 (MIDI ch=1)	CTL CHG2	Control change #2 (MIDI ch=1)
3	PGM CHG3	Program change #3 (MIDI ch=1)	CTL CHG3	Control change #3 (MIDI ch=1)
4	PGM CHG4	Program change #4 (MIDI ch=1)	CTL CHG4	Control change #4 (MIDI ch=1)
5	PGM CHG5	Program change #5 (MIDI ch=1)	CTL CHG5	Control change #5 (MIDI ch=1)
6	PGM CHG6	Program change #6 (MIDI ch=1)	CTL CHG6	Control change #6 (MIDI ch=1)
7	PGM CHG7	Program change #7 (MIDI ch=1)	CTL CHG7	Control change #7 (MIDI ch=1)
8	PGM CHG8	Program change #8 (MIDI ch=1)	CTL CHG8	Control change #8 (MIDI ch=1)

Pagina IN/Rtn/MONI

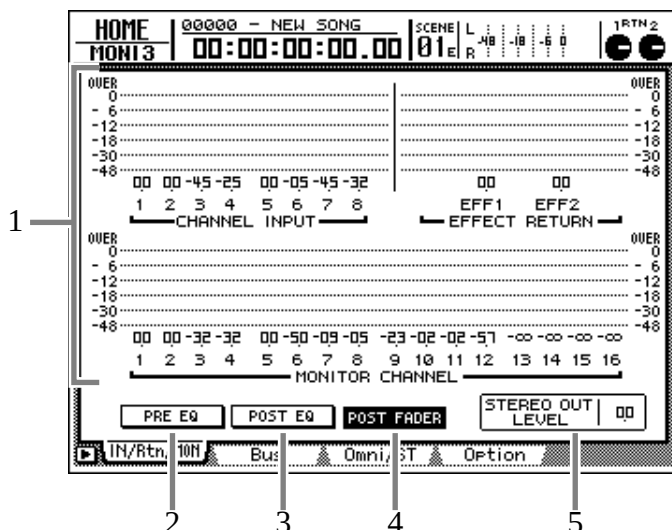
Monitorare il livello di ingresso (input) di ciascun canale

Funzione

Questa pagina visualizza il livello di ingresso dei canali input 1-8, dei canali return 1/2 e dei canali monitor 1-16.

Operazione via tasti

- Tasto [HOME] → tasto [F1] (IN/Rtn/MONI)
- Premete ripetutamente il tasto [HOME] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A Misuratori di livello

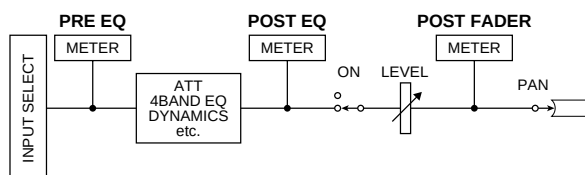
Quest'area indica il livello di ingresso di ciascun canale. Sotto ciascun misuratore di livello, viene visualizzata in dB la posizione del fader per quel canale.

B Pulsante PRE EQ

C Pulsante POST EQ

D Pulsante POST FADER

Usate questi tre pulsanti per selezionare la posizione, all'interno del percorso del segnale, che verrà visualizzata dai misuratori di livello (1). Se è attivo il pulsante PRE EQ, verrà visualizzato il livello di segnale pre-EQ, se è attivo il pulsante POST EQ verrà visualizzato il livello di segnale post-EQ e se è attivo il pulsante POST FADER verrà visualizzato il livello di segnale post-fader. Ciò è utile per vedere in quale posizione il segnale di ingresso di quel canale si sta saturando.



Le impostazioni dei segnali (2)-(4) influenzano anche il display dei misuratori di ingresso nella pagina CH VIEW/Library della videata VIEW.

E STEREO OUT LEVEL

Visualizza, in dB, la posizione del fader STEREO.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina IN/Rtn/MONI

Nella pagina IN/Rtn/MONI, potete tenere premuto il tasto [SHIFT] per assegnare al tasto [F1] la funzione seguente.



• Tasto [F1] (PEAK HOLD)

Attiva/disattiva la funzione Peak Hold. Quando peak hold è attiva, nel misuratore di livello (1) verrà mantenuto il simbolo "▬" che indica il livello di picco. L'impostazione peak influenza anche i misuratori di livello visualizzati in pagine diverse da quelle delle videate EQ/ATT/GRP e DYN/DLY.

Pagina Bus

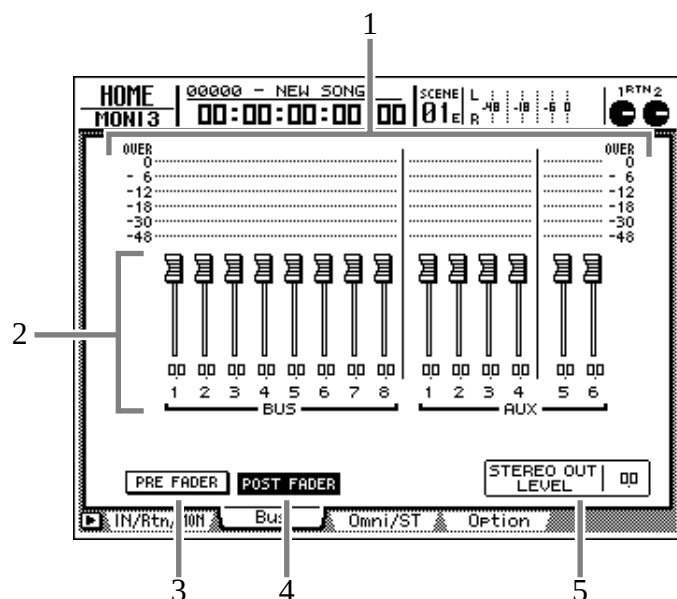
Monitorare il livello di uscita dei bus

Funzione

Serve a monitorare il livello di uscita dei bus 1-8 e dei bus AUX 1-6. In questa pagina è inoltre possibile regolare il livello master di ciascun effetto.

Operazione via tasti

- Tasto [HOME] → tasto [F2] (Bus)
- Premete ripetutamente il tasto [HOME] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A Misuratori di livello

Indicano il livello di uscita per ciascun bus.

B Fader

Questi fader regolano il livello master di ciascun bus. Per regolare la posizione di un fader, portate il cursore in corrispondenza del fader desiderato e ruotate il dial [DATA/JOG]. La posizione del fader per ciascun bus viene visualizzata, in dB, sotto ciascun fader.

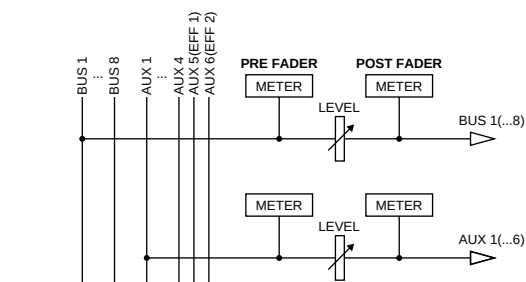


Tip! Se i bus sono abbinati, verrà visualizzato un cuore tra i bus dispari-pari della coppia. Le impostazioni per l'abbinamento vengono effettuate nella pagina Pair della videata PAN/ROUTE.

C Pulsante PRE FADER

D Pulsante POST FADER

Usate questi due pulsanti per selezionare la posizione, all'interno del percorso del segnale, che verrà visualizzata dai misuratori di livello (1). Se è attivo il pulsante PRE FADER, verrà visualizzato il livello di segnale pre-fader (3), se è attivo il pulsante POST FADER verrà visualizzato il livello di segnale post-fader.



E STEREO OUT LEVEL

Visualizza la posizione del fader STEREO in dB.

Funzioni aggiuntive nella pagina Bus

Nella pagina Bus potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare al tasto [F1] la seguente funzione.



• Tasto [F1] (PEAK HOLD)

Attiva/disattiva la funzione Peak Hold. Quando peak hold è attiva, nel misuratore di livello (1) verrà mantenuto il simbolo "▬" che indica il livello di picco. L'impostazione peak influenza anche i misuratori di livello visualizzati in pagine diverse da quelle delle videate EQ/ATT/GRP e DYN/DLY.

Pagina Omni/ST

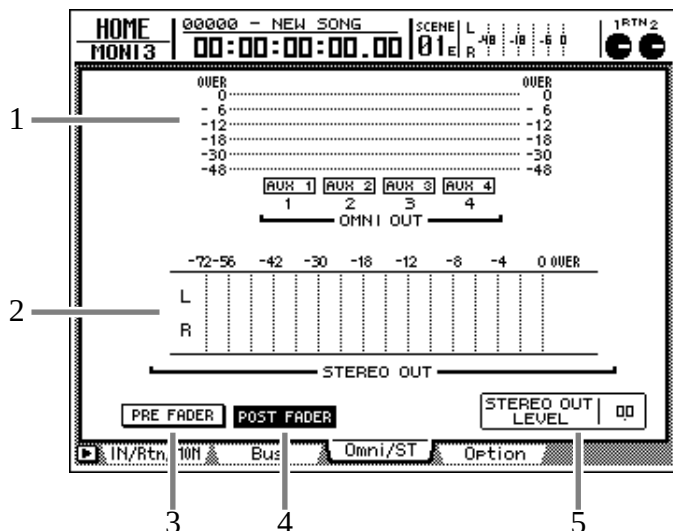
Monitorare i livelli di uscita delle prese OMNI OUT e l'uscita stereo

Funzione

Serve a monitorare i livelli di uscita delle prese jack OMNI OUT 1-4 e il canale di uscita stereo.

Operazione via tasti

- Tasto [HOME] → tasto [F3] (Omni/ST)
- Premete ripetutamente il tasto [HOME] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A Misuratori di livello OMNI OUT

Questi misuratori indicano il livello di uscita delle prese jack OMNI OUT 1-4. Sotto i misuratori di livello è visualizzato il tipo di segnale output, cioè di uscita, assegnato a ciascun jack OMNI OUT.



Questa è una pagina di sola visualizzazione e non contiene parti editabili. Il tipo di segnale assegnato alle prese jack OMNI OUT può essere cambiato nella pagina Patch OUT della videata PATCH.

B Misuratore di livello STEREO OUT

Indica il livello del canale di uscita stereo.

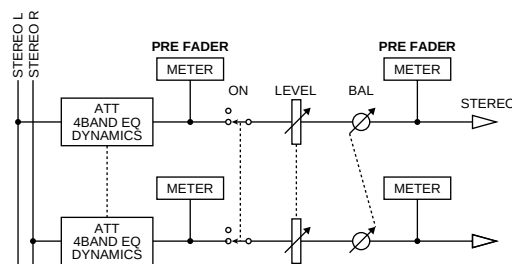
C Pulsante PRE FADER

D Pulsante POST FADER

Usate questi due pulsanti per selezionare la posizione, all'interno del percorso del segnale, che verrà visualizzata dai misuratori di livello STEREO OUT (2). Se è attivo il pulsante PRE FADER, verrà visualizzato il livello di segnale prima del fader STEREO, se è attivo il pulsante POST FADER esso verrà visualizzato dopo il fader STEREO.



L'impostazione dei pulsanti PRE FADER/POST FADER non ha effetto sulla visualizzazione dei misuratori di livello OMNI OUT.



E STEREO OUT LEVEL

Visualizza, in dB, la posizione del fader STEREO.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Omni/ST

Nella pagina Omni/ST potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare al tasto [F1] la seguente funzione.



• Tasto [F1] (PEAK HOLD)

Attiva/disattiva la funzione Peak Hold. Quando peak hold è attiva, nei misuratori di livello (1)(2) è presente il simbolo "▬" che indica il livello di picco. L'impostazione peak hold influenza anche i misuratori di livello visualizzati in pagine diverse da quelle delle videate EQ/ATT/GRP e DYN/DLY.

Pagina Option

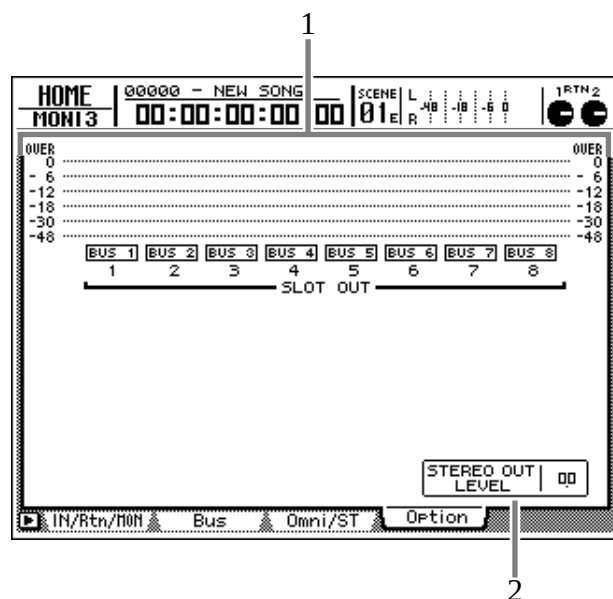
Monitorare i livelli di uscita della card I/O

Funzione

Serve a visualizzare i misuratori che indicano i livelli di uscita di una card I/O installata nello slot opzionale I/O.

Operazione via tasti

- Tasto [HOME] → tasto [F4] (Option)
- Premete ripetutamente il tasto [HOME] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A Misuratori di livello

Indicano i livelli di uscita della card I/O. Sotto i misuratori di livello è visualizzato il tipo di segnale assegnato a ciascun canale di uscita 1-8.



Tip! Questa è una pagina di sola visualizzazione e non contiene parti editabili. Il tipo di segnale assegnato a ciascun canale di uscita della card I/O può essere cambiato nella pagina Patch OUT della videata PATCH.

B STEREO OUT LEVEL

Visualizza, in dB, la posizione del fader STEREO

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Option

Nella pagina Option potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare al tasto [F1] la seguente funzione.



• Tasto [F1] (PEAK HOLD)

Attiva/disattiva la funzione Peak Hold. Quando peak hold è attiva, nei misuratori di livello (1) è presente il simbolo "▬" che indica il livello di picco. L'impostazione peak hold influenza anche i misuratori di livello visualizzati in pagine diverse da quelle delle videate EQ/ATT/GRP e DYN/DLY.

Videata TRACK

Pagina TR View

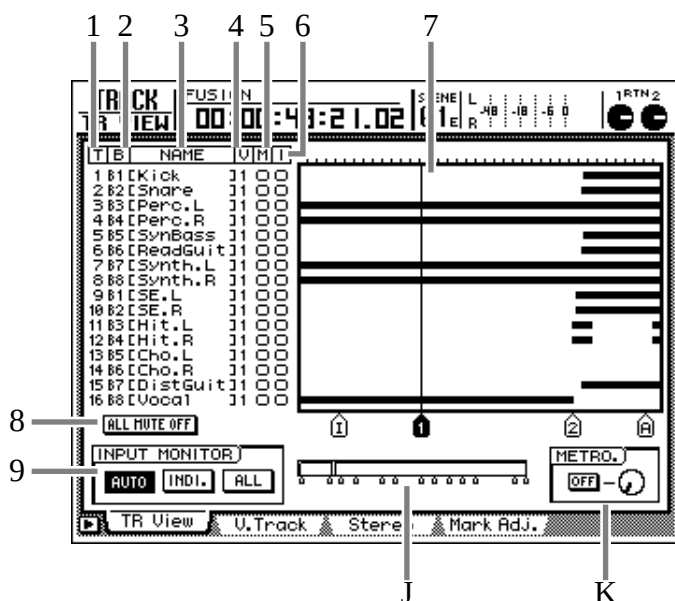
Visualizzare il contenuto registrato per ciascuna traccia

Funzione

Serve a visualizzare le regioni di ciascuna traccia come grafici a barre. In questa pagina, inoltre, è possibile impostare la funzione input monitor per ciascuna traccia e attivare/escludere la funzione muting.

Operazione via tasti

- Tasto [TRACK] → tasto [F1] (TR View)
- Premete ripetutamente il tasto [TRACK] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A T (Track)

Indica il numero di traccia 1-16.

B B (Bus)

Indica il tipo di segnale assegnato all'ingresso (della sezione recorder) di ciascuna traccia 1-16. Le abbreviazioni usate sono le seguenti:

- **B1-B8**..... Bus 1-8
- **D1-D16** Uscita diretta dei canali di ingresso 1-8



Tip! I segnali assegnati agli ingressi del recorder possono essere specificati nell'area RECORDER TRACK INPUT ASSIGN della pagina Patch IN della videata PATCH (→P.73).

C NAME

Visualizza il nome della traccia virtuale selezionata per ciascuna traccia 1-16. Accanto alle tracce in cui non sono stati registrati dati viene visualizzata la scritta "-NO REC-". Quando registrate qualcosa in una traccia, viene automaticamente assegnato un nome "V.Tr x-y" (x=numero di traccia 1-16, y=numero di traccia virtuale 1-8).



- Ad una traccia virtuale può essere assegnato un nome costituito da un massimo di 16 caratteri, ma nella colonna NAME (3) verranno visualizzati solo i primi 8.

- Il nome di una traccia virtuale può essere editato nella pagina TR Edit della videata EDIT.

D V (Virtual track)

È il numero della traccia virtuale (1-8) attualmente selezionata per ciascuna traccia 1-16.



Tip! Nella pagina V.Track della videata TRACK è possibile selezionare la traccia virtuale usata per ciascuna traccia.

E M (Mute)

Visualizza la condizione on/off delle tracce 1-16 con i simboli "●" (mute=on) o "○" (mute=off). Potete anche attivare/disattivare la funzione mute portando il cursore in quest'area e premendo il tasto [ENTER].



- La colonna M è collegata ai pulsanti MUTE della videata METER (→P.351).
- L'impostazione mute on/off di ciascuna traccia non influenza i tasti [ON] dei canali monitor.



- Sull'AW2816, il numero delle tracce che possono essere rieseguite simultaneamente potrebbe risultare limitato, in base al numero di tracce che sono impostate nel modo record-ready. In questo caso, l'operazione mute verrà attivata forzatamente per le tracce che non possono essere rieseguite.
- Se desiderate riattivare una traccia esclusa forzatamente, dovrete prima escluderla (mute) un'altra. In

caso contrario verrà visualizzato il messaggio "CANNOT CHANGE MUTE", e l'operazione non avrà luogo.

- Premendo il tasto [ALL SAFE], potrete disattivare il modo record-ready e l'esclusione per tutte le tracce.

F I (Input monitor)

Questa colonna indica il tipo di segnale monitorato dalle tracce 1–16. "●" indica il monitoraggio del playback della traccia e "○" il monitoraggio del segnale inviato all'ingresso della traccia (sorgente input). Il tipo di segnale da monitorare varia in base alle impostazioni della colonna INPUT MONITOR (9), dalla condizione dei tasti REC TRACK SELECT [1]–[16] e dalla modalità di funzionamento corrente.

G Visualizzazione tracce

Le regioni (cioè dati audio continui registrati con una singola operazione) incluse in ciascuna traccia sono qui visualizzate sotto forma di grafici a barre. La linea verticale in quest'area indica la posizione corrente. I simboli visualizzati sotto il riquadro indicano punti "locate" (di individuazione) o marker impostati. I simboli visualizzati sono:

- **S** Punto Start (inizio)
- **E** Punto End (fine)
- **I** Punto In
- **O** Punto Out
- **A** Punto A
- **B** Punto B
- **1–99** Marker 1–99
- **R** Posizione punto zero tempo relativo



Il simbolo "R" che indica la posizione del punto zero per il tempo relativo viene visualizzato solo se è stato selezionato il tempo relativo come metodo di visualizzazione contatore. Il tempo relativo può essere impostato alla pagina Meter 2 della videata METER.

H ALL MUTE OFF

Quando portate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER], la funzione di esclusione (mute) verrà attivata per tutte le tracce.



A causa del limite nel numero di tracce che possono essere rieseguite simultaneamente, le tracce escluse non possono essere riattivate a meno che prima riduciate il numero delle tracce record-ready, o che ne escludiate altre.

I INPUT MONITOR

Seleziona il modo input monitor (il modo cioè in cui input monitor verrà attivato per ciascuna traccia). Svolge la stessa funzione dell'area INPUT MONITOR della videata METER. I dettagli a pagina 351.

J Posizione corrente

La linea verticale in questa casella indica approssimativamente la posizione corrente tra il punto iniziale e il punto finale della song. I piccoli simboli

sotto il riquadro indicano approssimativamente la posizione di marker e punti "locate" (di individuazione).

K METRO. (Metronomo)

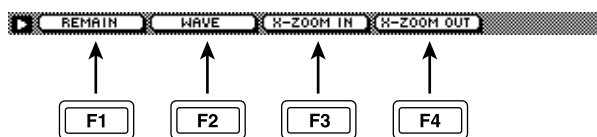
Quest'area attiva/esclude il metronomo (con il pulsante ON/OFF) e regola il volume del metronomo (con la manopola). Quando attivate il metronomo e alzate il volume, il suono del metronomo verrà emesso dai jack MONITOR OUT/PHONES durante il playback o la registrazione della song.



- La velocità e la divisione del tempo del metronomo vengono specificati nella pagina Tempo Map della videata SONG.
- Se necessario, potete selezionare il segnale output del metronomo (MET) come sorgente input per i canali input 1–8. Le assegnazioni ai canali input vengono effettuate alla pagina Patch IN della videata PATCH.
- Se il metronomo interno viene selezionato come sorgente input per un canale input, l'uscita del metronomo verrà inviata al canale input corrispondente, a prescindere dall'impostazione del pulsante ON/OFF o della manopola del volume nell'area METRO.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina TR View

Nella pagina TR View potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]–[F4] le seguenti funzioni.



• Tasto [F1] (REMAIN)

Visualizza il tempo che resta a disposizione per la registrazione (ore: minuti) sul contatore posto nella parte superiore del display. Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete di nuovo il tasto [F1] per tornare a visualizzare il contatore normale.



Il tempo a disposizione per la registrazione dipende dal numero di tracce che si trovano attualmente nel modo record-ready. Per esempio, se portate da 1 a 2 le tracce nel modo record-ready, il tempo disponibile per la registrazione verrà dimezzato.

• Tasto [F2] (WAVE)

Visualizza l'audio della traccia prescelta come forma d'onda. È utile quando desiderate impostare un pointer o un marker mentre visualizzate la forma d'onda.

• Tasto [F3] (X-ZOOM IN)

Ogni volta che premete il tasto [SHIFT] + tasto [F3] (X-ZOOM IN), otterrete un ingrandimento orizzontale (4 livelli) per la zona 7.

• Tasto [F4] (X-ZOOM OUT)

Ogni volta che premete il tasto [SHIFT] + tasto [F4] (X-ZOOM OUT), otterrete una riduzione orizzontale (4 livelli) per la zona 7.

Pagina V. Track

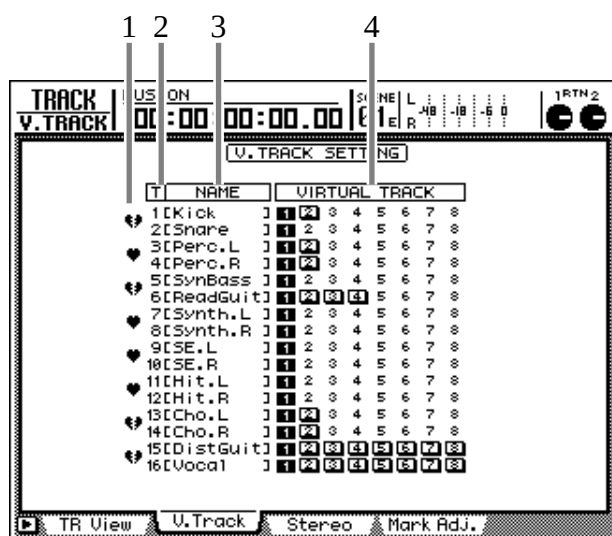
Selezionare la traccia virtuale per ciascuna traccia

Funzione

Serve ad attivare la traccia virtuale assegnata a ciascuna traccia 1-16, e ad impostare/eliminare l'abbinamento fra le tracce.

Operazione via tasti

- Tasto [TRACK] → tasto [F2] (V. Track)
- Premete ripetutamente il tasto [TRACK] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A Abbinamento

Portate il cursore in corrispondenza di quest'area e premete il tasto [ENTER] per attivare (o disattivare) la funzione di abbinamento per tracce dispari → pari adiacenti. Quando l'abbinamento è attivo viene visualizzato il simbolo "♥", mentre quando non è attivo viene visualizzato "♣".



Le tracce abbinate verranno collegate quando attivate le tracce virtuali, o quando le selezionate per l'editing di traccia. Ciò è utile quando desiderate gestire insieme tracce su cui sono registrate sorgenti stereo.



L'attivazione/disattivazione dell'abbinamento non ha influenza sulle impostazioni di abbinamento dei canali monitor. L'abbinamento dei canali monitor viene eseguito nella pagina Pair delle videate PAN/ROUTE.

B T (track)

Sono i numeri di traccia 1-16.

C NAME

Quest'area visualizza il nome della traccia virtuale selezionata per ciascuna traccia 1-16. Accanto alle tracce in cui non sono stati registrati dati viene visualizzata la scritta "-NO REC-". Quando registrate qualcosa in una di tali tracce, viene automaticamente assegnato il nome "V.Tr x-y" (x=numero di traccia 1-16, y=numero di traccia virtuale 1-8).



Ad una traccia virtuale può essere assegnato un nome costituito da un massimo di 16 caratteri, ma

nella colonna NAME (3) verranno visualizzati solo i primi 8.

- Il nome di una traccia virtuale può essere editato nella pagina TR Edit della videata EDIT.

D VIRTUAL TRACK

Portate il cursore in quest'area e premete il tasto [ENTER] per selezionare la traccia virtuale che verrà usata per ciascuna traccia 1-16. Il numero evidenziato indica il numero della traccia virtuale attualmente selezionata per ciascuna traccia 1-16. I numeri delle rimanenti tracce virtuali registrate vengono visualizzate come "[2]".



Per i dettagli sull'impiego delle tracce virtuali, vedere pagina 66.

Funzioni aggiuntive nella pagina V. Track

Nella pagina V. Track potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare al tasto [F1] la seguente funzione.



• Tasto [F1] (REMAIN)

Visualizza il tempo che resta a disposizione per la registrazione (ore: minuti) sul contatore posto nella parte superiore del display. Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete di nuovo il tasto [F1] per tornare a visualizzare il contatore normale.

Pagina Stereo

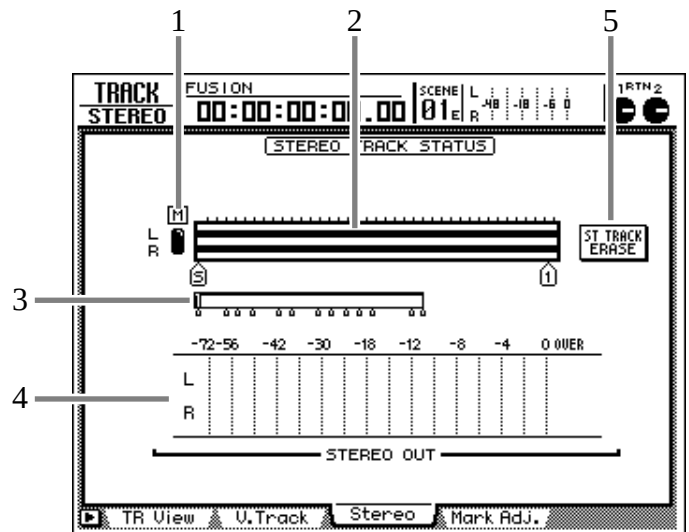
Eseguire o cancellare la traccia stereo

Funzione

Serve a eseguire la traccia stereo o a cancellare il contenuto registrato nella traccia stereo.

Operazione via tasti

- Tasto [TRACK] → tasto [F3] (Stereo)
- Premete ripetutamente il tasto [TRACK] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A Pulsante M (Mute)

Attiva (●)/esclude (○) la funzione mute per la traccia stereo. Quando mute è esclusa, l'uscita L/R della traccia stereo verrà inviata direttamente ai canali monitor 1/2, e nello stesso tempo la funzione mute verrà attivata forzatamente per le tracce 1-16.

Rieseguendo una song in questa condizione, potete monitorare la traccia stereo attraverso i canali monitor 1/2 → bus stereo. Quando riattivate la funzione mute per la traccia stereo, per le tracce 1-16 tale funzione verrà esclusa e torneranno alla condizione normale.



Per ascoltare la traccia stereo attraverso il bus stereo, ciascuno dei canali monitor 1/2 deve essere assegnato al bus stereo. Sappiate che, in questo caso, le impostazioni di parametri quali pan, EQ e il processore di dinamiche per i canali monitor 1/2 e per il canale di uscita stereo influenzeranno direttamente il suono del playback della traccia stereo.



Se desiderate ascoltare la traccia stereo "pura" (senza effetti), potete premere il tasto [TRACK CUE] → tasto REC TRACK SELECT [ST] per inviare l'uscita della traccia stereo direttamente alle prese jack MONITOR OUT/PHONES, oppure potete preparare una memoria di scena contenente le impostazioni "pure" per i canali monitor 1/2 e per il canale di uscita stereo.

B Visualizzazione traccia

Questo grafico a barre mostra la regione della traccia stereo. I simboli visualizzati sotto la visualizzazione della traccia indicano punti "locate" (di individuazione) o marker impostati in quei punti. I simboli visualizzati sono:

- **S**..... Punto Start (inizio)
- **E**..... Punto End (fine)
- **I**..... Punto In
- **O**..... Punto Out
- **A**..... Punto A
- **B**..... Punto B
- **1-99**..... Marker 1-99
- **R**..... Posizione punto zero tempo relativo (visualizzato solo se è impostato il tempo relativo per il contatore)

C Posizione corrente

La linea verticale in questo riquadro indica approssimativamente la posizione corrente tra il punto iniziale e il punto finale della song. I piccoli simboli sotto il riquadro indicano approssimativamente la posizione di marker e punti "locate" (di individuazione).

D STEREO OUT

Questo misuratore indica il livello di uscita del canale di uscita stereo.



Usando il pulsante PRE/POST nella pagina Omni/ST della videata HOME, potete scegliere di visualizzare il livello pre-fader o il livello post-fader.

E Pulsante ST TRACK ERASE (Stereo track erase)

Questo pulsante cancella il contenuto registrato nella traccia stereo. Quando portate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER], apparirà una finestra popup di conferma. Se spostate il cursore sul pulsante OK e pre-

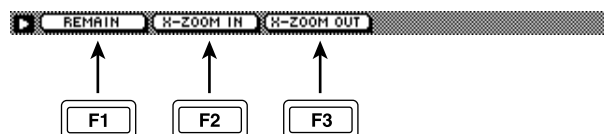
mete il pulsante [ENTER], la traccia stereo verrà cancellata.



La traccia stereo può registrare una sola regione, con L/R abbinati. Se dopo la registrazione della traccia stereo effettuate una nuova registrazione, i dati precedentemente registrati verranno cancellati. (Tuttavia, è possibile usare il tasto [UNDO] per recuperare i dati precedentemente registrati.)

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Stereo

Nella pagina Stereo potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]–[F3] le seguenti funzioni.



- **Tasto [F1] (REMAIN)**

Visualizza il tempo che resta a disposizione per la registrazione (ore: minuti) sul contatore posto nella parte superiore del display. Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete di nuovo il tasto [F1] per tornare a visualizzare il contatore normale.

- **Tasto [F2] (X-ZOOM IN)**

Ogni volta che premete il tasto [SHIFT] + tasto [F2] (X-ZOOM IN), otterrete un ingrandimento orizzontale (4 livelli) per la zona 2.

- **Tasto [F3] (X-ZOOM OUT)**

Ogni volta che premete il tasto [SHIFT] + tasto [F3] (X-ZOOM OUT), otterrete una riduzione orizzontale (4 livelli) per la zona 2.

• A/B (Punto A/Punto B)

Corrispondono ai tasti [A] e [B]. Servono anche a specificare l'area della ripetizione playback A-B repeat. È possibile impostare individualmente i punti A/B usando le combinazioni di tasti [SET] + [A] o [SET] + [B].



Tip! Se portate il cursore in corrispondenza del pulsante posto a sinistra della casella numerica del punto "locate" e premete il tasto [ENTER], verrà qui visualizzato il simbolo "□", indicando che questo punto è stato selezionato per l'eliminazione. (Premete nuovamente il tasto [ENTER] per far sparire il simbolo.) Non è possibile selezionare per la cancellazione i punti start/end.



- Le unità usate per la visualizzazione dei punti In/Out e A/B dipende dall'impostazione prescelta per la visualizzazione del contatore (ore/time code/misure)
- Se si seleziona la visualizzazione "measure", per i punti "locate" appariranno misure/movimenti/tick. Tuttavia, per l'editing possono essere selezionate solo le unità measure e beat. Se appare la misura, non sarà possibile editare i punti In/Out o A/B situati prima del punto di Start. (In questo caso, per il punto "locate" corrispondente apparirà solo il beat.)

B Marker

Quest'area mostra i marker 1–99 impostati nella song. La riga circondata dalla linea punteggiata indica il marker correntemente selezionato. Portate il cursore sulla colonna MARKER e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare un numero di marker. Quindi spostate il cursore nella colonna POSITION ed editate la posizione del marker corrispondente.



Tip! Se portate il cursore in corrispondenza del pulsante posto a sinistra dei numeri di marker e premete il tasto [ENTER], a sinistra verrà visualizzato il simbolo "□", indicando che questo punto è stato selezionato per l'eliminazione. (Premete nuovamente il tasto [ENTER] per far sparire il simbolo.) Se selezionate un diverso marker mentre è visualizzato il simbolo "□", il simbolo dell'eliminazione viene cancellato.



- Quando si sposta un marker, non è possibile muoverlo oltre il marker precedente o quello successivo.
- Il numero di marker viene automaticamente assegnato in ordine crescente, a partire dall'inizio della song. Pertanto, quando eliminate un marker, i numeri degli altri marker subiranno la necessaria modifica.

C Pulsante DELETE

Elimina i punti "locate" o i marker selezionati per l'eliminazione (quelli per cui è visualizzato il simbolo "□").

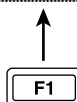


- I punti IN/OUT e A/B possono essere eliminati anche tenendo premuto il tasto [CANCEL] e premendo il tasto [IN]/[OUT] o [A]/[B]. Se desiderate procedere in questo modo, usate i tasti [◀]/[▶] per portarvi sul marker da eliminare, e tenendo premuto il tasto [CANCEL] premete il tasto [MARK].
- I dettagli per l'impostazione di un punto "locate" o di un marker si trovano a pagina 102 e 103.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Mark Adj.

Nella pagina Mark Adj., potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare al tasto [F1] la seguente funzione.

REMAIN



• Tasto [F1] (REMAIN)

Visualizza il tempo che resta a disposizione per la registrazione (ore: minuti) sul contatore posto nella parte superiore del display. Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete nuovamente il tasto [F1] per tornare a visualizzare il contatore normale.

Pagina TR Edit

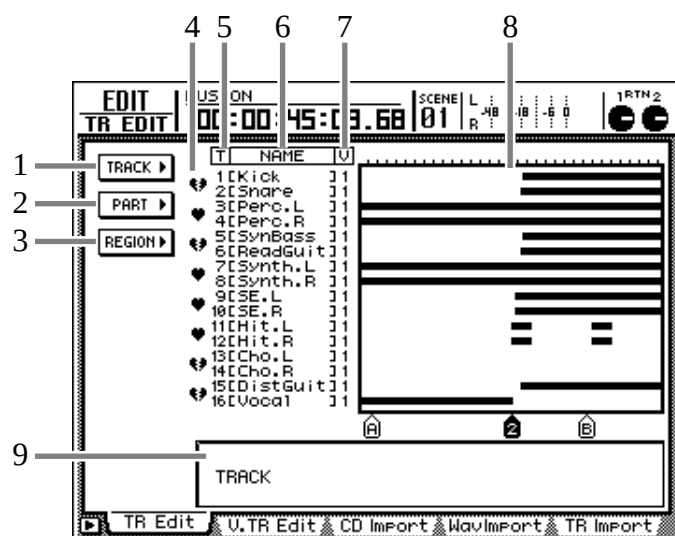
Editare le tracce

Funzione

Serve ad assegnare un nome a ciascuna traccia, e ad editare i dati audio per traccia, parte o regione.

Operazione via tasti

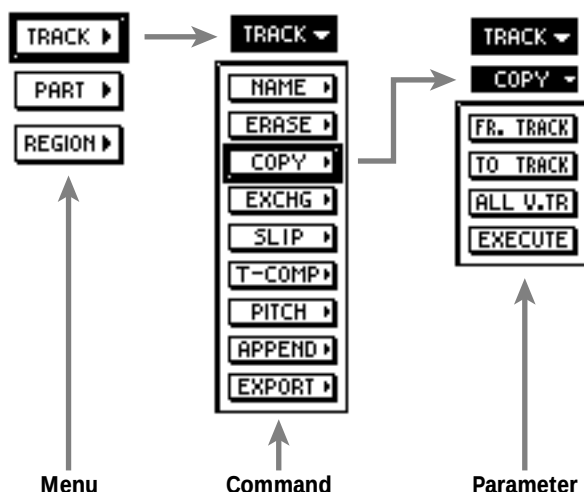
- Tasto [EDIT] → tasto [F1] (TR Edit)
- Premete ripetutamente il tasto [EDIT] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A Menù TRACK

Qui potete selezionare i comandi utili per editare tracce di dati audio. Quando portate il cursore in corrispondenza di questo menù e premete il tasto [ENTER], viene visualizzato (in basso in centro) l'elenco dei pulsanti che servono a selezionare i comandi. Spostate quindi il cursore sul comando che desiderate eseguire e premete il tasto [ENTER]: verrà visualizzato (in basso a destra) un elenco di pulsanti relativi ai parametri di quel comando.



Quando sono visualizzati i pulsanti relativi ai parametri, potete spostare il cursore sul pulsante del comando attualmente evidenziato e premere il tasto [ENTER] per tornare all'elenco dei comandi. Se portate il cursore in corrispondenza del menù evidenziato alla sommità dell'elenco e premete il tasto [ENTER], tornerete a visualizzare il primo elenco-menù.

B Menù PART

Qui potete selezionare i comandi utili per editare la gamma (parte) desiderata di una traccia. La procedura per la selezione di un comando dal menù PART e per accedere ai parametri è la stessa descritta per il menù TRACK (1).

C Menù REGION

Qui potete selezionare i comandi utili per editare parti di dati audio registrati con una singola operazione (regioni). La procedura per la selezione di un comando dal menù REGION e per accedere ai parametri è la stessa descritta per il menù TRACK (1).



Tip! Per i dettagli sui comandi che possono essere selezionati dai menù TRACK/PART/REGION e sui loro parametri, vedere pagina 118.

D Abbinamento

Quando spostate il cursore su questa colonna e premete il tasto [ENTER], la funzione di abbinamento per tracce dispari → pari verrà attivata (o disattivata). Le tracce abbinate sono indicate dal simbolo "♥", quelle non abbinate dal simbolo "♣". Quando editate tracce o parti, l'editing effettuato avrà effetto su entrambe le tracce abbinate.



- È possibile spostare il cursore in corrispondenza dell'area (4) soltanto se sono visualizzati i 3 menù TRACK/PART/REGION.
- Le impostazioni di abbinamento effettuate in questa pagina sono collegate a quelle della pagina V. Track della videata TRACK.

E T (Track)

Questa colonna indica il numero di traccia 1–16.

F NAME

Questa colonna visualizza il nome della traccia virtuale correntemente selezionata per ciascuna traccia 1–16. Accanto alle tracce in cui non sono stati registrati dati viene visualizzata la scritta “-NO REC-”. Quando registrate qualcosa in una di tali tracce, viene automaticamente assegnato il nome “V.Tr x-y” (x=numero di traccia 1–16, y=numero di traccia virtuale 1–8).



- Ad una traccia virtuale può essere assegnato un nome costituito da un massimo di 16 caratteri, ma nella colonna NAME (3) verranno visualizzati solo i primi 8.

G V (virtual track)

Mostra il numero di traccia virtuale (1-8) correntemente selezionato per ciascuna traccia 1–16.



Le tracce virtuali vengono selezionate nella pagina V. Track della videata.

H Visualizzazione tracce

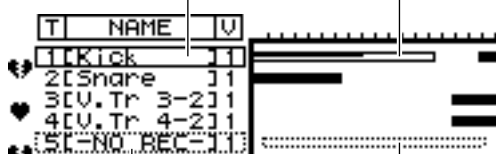
In quest'area, le regioni incluse in ciascuna traccia vengono visualizzate come grafici a barre. La linea verticale indica la posizione in cui è stata impostata l'area per l'editing. I simboli visualizzati nella parte bassa di quest'area indicano punti “locate” e marker.

Durante l'editing, la traccia e l'area selezionate per l'editing appaiono come segue:



Quando specificate una traccia/range sorgente e una destinazione per l'editing (ad esempio, quando copiate o spostate dati audio), il display apparirà come in figura:

Traccia di edit sorgente Area di edit sorgente



Traccia di destinazione edit Area di destinazione edit

I Area di impostazione parametri

In quest'area potete impostare i parametri per l'esecuzione del comando selezionato.



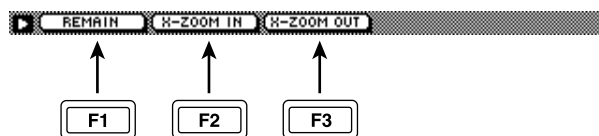
- Per i dettagli sulle operazioni di editing di traccia vedere pagina 111.
- Se sono stati impostati all'interno della song marker o punti “locate”, potete usare i tasti [◀]/[▶], LAST REC [IN]/[OUT], e [A]/[B] per specificare la posizione o la gamma dell'editing.



I tasti della sezione trasporto non hanno effetto mentre è visualizzata la pagina TR Edit.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina TR Edit

Nella pagina TR Edit potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]–[F3] le seguenti funzioni.



• Tasto [F1] (REMAIN)

Visualizza il tempo che resta a disposizione per la registrazione (ore: minuti) sul contatore posto nella parte superiore del display. Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete nuovamente il tasto [F1] per tornare a visualizzare il contatore normale.

• Tasto [F2] (X-ZOOM IN)

Ogni volta che premete il tasto [SHIFT] + tasto [F2] (X-ZOOM IN), otterrete un ingrandimento dell'asse “tempo” (4 livelli) per la zona 8.

• Tasto [F3] (X-ZOOM OUT)

Ogni volta che premete il tasto [SHIFT] + tasto [F3] (X-ZOOM OUT), otterrete una riduzione visiva dell'asse “tempo” (4 livelli) per la zona 8.

Pagina V.TR Edit

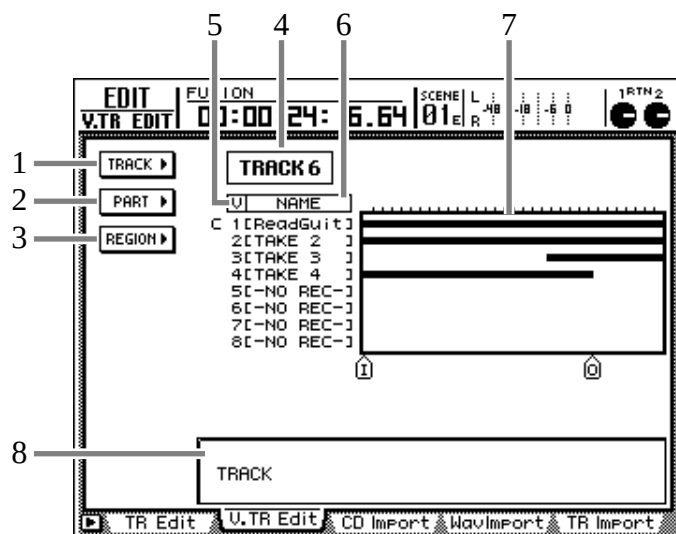
Editare le tracce virtuali

Funzione

Serve ad editare le tracce virtuali 1-8 incluse nella traccia specificata.

Operazione via tasti

- Tasto [EDIT] → tasto [F2] (V. TR Edit)
- Premete ripetutamente il tasto [EDIT] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A Menù TRACK

B Menù PART

C Menù REGION

Sono gli stessi della pagina TR Edit, con l'unica differenza che l'editing si applicherà alle tracce virtuali 1-8 della stessa traccia. Per i dettagli, consultate le spiegazioni che partono da pagina 329. Per i comandi che possono essere selezionati in ciascun menù e sui parametri ad essi relativi, consultate pagina 118 e seguenti.



Nella pagina V.TR Edit, non è possibile selezionare insieme tutte le tracce o tutte le tracce virtuali per l'editing.

D Numero di traccia

È il numero della traccia che contiene la traccia virtuale che state editando. Per cambiare il numero di traccia, portate il cursore in corrispondenza di quest'area e ruotate il dial [DATA/JOG], oppure premete un tasto REC TRACK SELECT [1]-[16].

E V (virtual track number)

Questa colonna mostra i numeri di traccia virtuale 1-8. La traccia virtuale correntemente selezionata viene indicata dal simbolo "C" (Current) a sinistra di questa colonna.

F NAME

Questa colonna visualizza i nomi delle tracce virtuali 1-8. Accanto alle tracce in cui non sono stati registrati dati viene visualizzata la scritta "-NO REC-". Quando registrate qualcosa in una di tali tracce, viene automaticamente assegnato il nome "V.Tr x-y" (x=numero di traccia 1-16, y=numero di traccia virtuale 1-8).



Ad una traccia virtuale può essere assegnato un nome costituito da un massimo di 16 caratteri, ma nella colonna NAME (6) verranno visualizzati solo i primi 8.

G Visualizzazione tracce

In quest'area, le regioni incluse in ciascuna traccia vengono visualizzate come grafici a barre. Con l'unica differenza che le tracce virtuali 1-8 sono visualizzate simultaneamente, quest'area è identica a quella della pagina TR Edit.

H Area parametri

In quest'area possono essere impostati i parametri richiesti per l'esecuzione del comando.



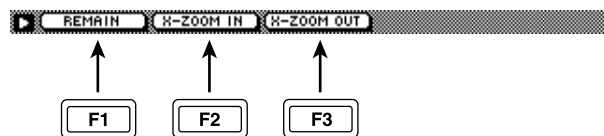
- Per i dettagli sull'editing di una traccia virtuale, vedere pagina 116.
- Se sono stati impostati all'interno della song marker o punti "locate", potete usare i tasti [L]/[R], LAST REC [IN]/[OUT], e [A]/[B] per specificare la posizione o la gamma dell'editing.



I tasti della sezione trasporto non avranno effetto mentre è visualizzata la pagina V. TR Edit.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina V.TR Edit

Nella pagina V.TR Edit, potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]–[F3] le seguenti funzioni.



- **Tasto [F1] (REMAIN)**

Visualizza il tempo che resta a disposizione per la registrazione (ore: minuti) sul contatore posto nella parte superiore del display. Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete nuovamente il tasto [F1] per tornare a visualizzare il contatore normale.

- **Tasto [F2] (X-ZOOM IN)**

Ogni volta che premete il tasto [SHIFT] + tasto [F2] (X-ZOOM IN), otterrete un ingrandimento orizzontale (4 livelli) per la zona 7.

- **Tasto [F3] (X-ZOOM OUT)**

Ogni volta che premete il tasto [SHIFT] + tasto [F3] (X-ZOOM OUT), otterrete una riduzione orizzontale (4 livelli) per la zona 7.

Pagina CD Import

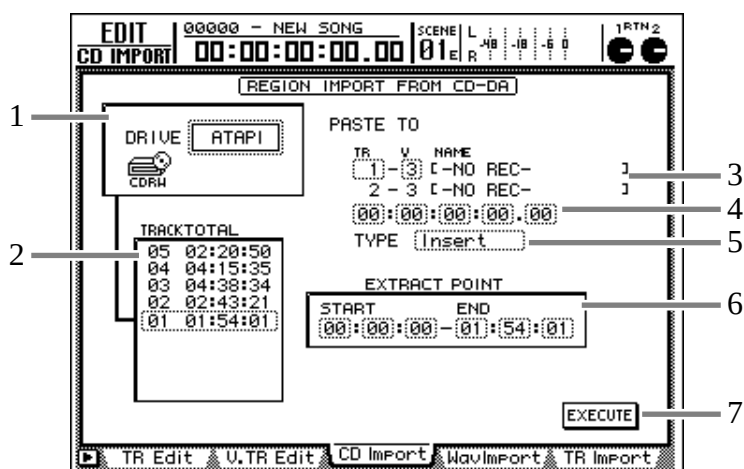
Importare un CD audio sulla traccia desiderata

Funzione

Serve ad importare i dati CD-DA da un CD audio inserito nel drive interno o esterno CD-RW, e ad assegnarli alla traccia desiderata.

Operazione via tasti

- Tasto [EDIT] → tasto [F3] (CD Import)
- Premete ripetutamente il tasto [EDIT] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A DRIVE

Seleziona il drive CD-RW interno o esterno. Spostate il cursore in quest'area, usate il dial [DATA/JOG] per selezionare il drive CD-RW desiderato, e premete il tasto [ENTER] per confermare la selezione.

B Elenco tracce

Elenca le tracce del CD audio inserito nel drive CD-RW. La riga chiusa dalla linea punteggiata è la traccia correntemente selezionata come sorgente per l'importazione. Per selezionare la traccia, portate il cursore sull'elenco e ruotate il dial [DATA/JOG].



Potete anche importare i dati audio da un CD-ROM di modo misto (traccia 2 o successiva) o i dati CD-DA da un CD Extra (solo prima sessione), nonché da un CD audio convenzionale.

C PASTE TO

Specifica la traccia/traccia virtuale in cui verranno collocati i dati audio importati. Specificate il numero di traccia nella casella numerica "TR", e la traccia virtuale nella casella numerica "V". (Potete anche selezionare una traccia virtuale che non è attualmente assegnata alla traccia.) L'area NAME mostrerà il nome della traccia selezionata.



Poiché i dati audio CD-DA vengono importati in stereo, il numero di traccia sarà sempre selezionato come coppia di numeri dispari/pari.

D Impostazione del punto

Specificate qui il punto di partenza della traccia in cui verranno collocati i dati audio CD-DA importati.



L'unità di misura per la selezione di questo punto dipende dal metodo di visualizzazione del contatore (ore/time code/misure) selezionato nella pagina Setting della videata SONG. Se è selezionata la visualizzazione per misure, potete specificare il punto in unità di "beat" o "misure".

E TYPE

Specifica se i dati audio CD-DA importati andranno inseriti nella traccia (Insert) o sovrascritti (OverWrite). Se selezionate "Insert", i dati che seguono il punto specificato (4) nella traccia destinazione si sposteranno in avanti proporzionalmente alla durata dei dati inseriti.

F EXTRACT POINT

Specificate la gamma che verrà importata dalla traccia selezionata nell'elenco tracce (2). Portate il cursore in corrispondenza delle caselle numeriche START (posizione iniziale) ed END (posizione finale), e usate il dial [DATA/JOG] per immettere "minuti:secondi.frame (1/75 di secondo)".

G Pulsante EXECUTE

Questo pulsante esegue l'operazione di importazione dati CD-DA. Per i dettagli sull'operazione, vedere pagina 174.



- La pagina CD Import può essere usata solo se la song corrente ha una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. Se la song corrente ha una frequenza di campionamento di 48 kHz, verrà visualizzato il messaggio "Current Song is 48 (kHz) Fs Type" e questa pagina non sarà disponibile.
- I tasti della sezione trasporto non avranno effetto mentre è visualizzata la pagina CD Import.

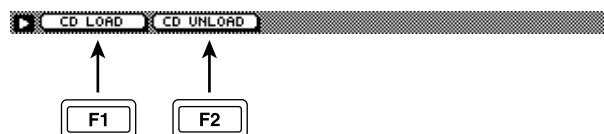
- Se l'impostazione **CD/DAT DIGITAL REC** è "**DISABLE**" nella pagina **Prefer.2** della videata **UTILITY**, non sarà possibile importare tracce da un **CD audio** che non consente la copia digitale (→P.266).



Tip! Se state usando un drive **CD-RW** con velocità di lettura variabile, la velocità di lettura a cui saranno importati i dati audio **CD-DA** può essere cambiata nella pagina **Disk Util.** della videata **FILE** (→P.248).

■ Funzioni aggiuntive nella pagina **CD Import**

Nella pagina **CD Import** potete premere il tasto **[SHIFT]** per assegnare ai tasti **[F1]**–**[F2]** le funzioni seguenti.



- **Tasto [F1] (CD LOAD)**
Chiude la slitta portadisco del drive **CD-RW**.
- **Tasto [F2] (CD UNLOAD)**
Apri la slitta portadisco del drive **CD-RW**.

Pagina WavImport

Importare un file WAV nella traccia desiderata

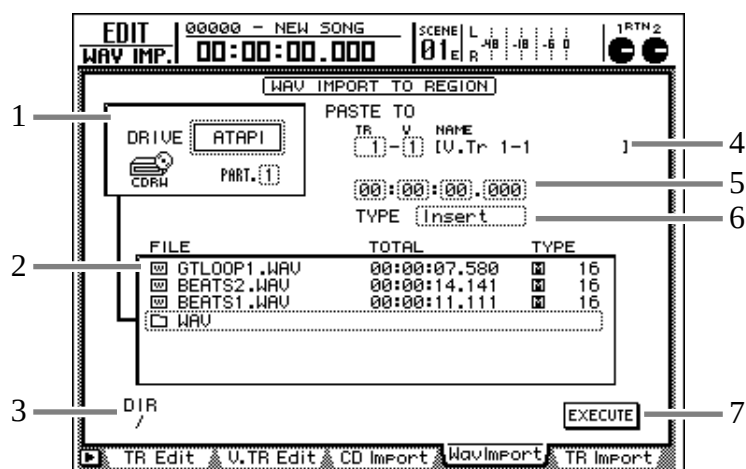
Funzione

Serve ad importare file audio formato WAV dal drive CD-RW interno o da un dispositivo SCSI esterno (ad esempio, un drive MO), e ad assegnarli ad una traccia.

Operazione

via tasti

- Tasto [EDIT] → tasto [F4] (WavImport)
- Premete ripetutamente il tasto [EDIT] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A DRIVE

Seleziona il drive CD-RW interno o un dispositivo SCSI esterno (come un drive MO). Spostate il cursore in quest'area, ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare il drive desiderato e premete il tasto [ENTER] per confermare la selezione.



Potete anche importare file WAV da un CD-ROM (ISO-9660) o da un CD-ROM di modo misto (tracce dati ISO-9660). Tuttavia, l'AW2816 non supporta dischi CD-R/RW registrati con scrittura a pacchetto, o CD-ROM di un file system nativo Macintosh (HFS).

B Elenco file

Quest'area elenca i file WAV contenuti nel drive selezionato in (1). La riga racchiusa da una linea punteggiata indica il file WAV correntemente selezionato per l'importazione.

Le colonne dell'elenco contengono le seguenti informazioni.

• FILE

È il nome del file o della directory. Le icone "W" indicano file WAV, e le icone "D" indicano le directory. Potete spostarvi alla directory desiderata selezionando l'icona "D" e premendo il tasto [ENTER].

• TOTAL

Indica il tempo del playback del file WAV in ore/minuti/millisecondi.

• TYPE

Il simbolo "S" indica un file stereo WAV, e il simbolo "M" indica un file WAV monofonico. Il

numero sulla destra indica la quantizzazione (numero di bit) del file WAV.



L'AW2816 può riconoscere solo file WAV che abbiano la stessa frequenza di campionamento della song corrente, e il cui nome contenga l'estensione ".WAV". Altri file non saranno visualizzati nell'elenco (2).



Quando passate ad una directory scendendo da quella superiore (chiamata "root directory"), il simbolo "D ." indica la directory corrente, e il simbolo "D ." indica quella immediatamente superiore. Per tornare verso l'alto nella struttura delle directory, spostate il cursore sul simbolo "D ." e premete il tasto [ENTER].

C DIR

Quest'area visualizza simboli "/" e nomi di directory per indicare la posizione corrente della directory selezionata nell'elenco file (2). Per esempio, se vi trovate nella root directory quest'area mostrerà "/", e se vi trovate nella directory immediatamente inferiore, nominata WAV, quest'area mostrerà "/WAV/".

D PASTE TO

Qui potete specificare la traccia in cui verrà collocato il file WAV importato. Selezionate il numero di traccia nella casella numerica "TR", e il numero della traccia virtuale nella casella numerica "V". (Potete anche selezionare una traccia virtuale che non è attualmente assegnata a una traccia.) L'area NAME mostrerà il nome della traccia selezionata. Se nell'elenco file (2) viene selezionato un file WAV stereo, verranno visualizzate due tracce adiacenti (dispari → pari).

E Impostazione del punto

Specificate qui il punto sulla traccia in cui verrà collocato il file WAV importato.



Tip! *L'unità di misura per la selezione di questo punto dipende dal metodo di visualizzazione del contatore (ore/time code/misure) selezionato nella pagina Setting della videata SONG. Se è selezionata la visualizzazione per misure, potete specificare il punto in unità di "beat" o "misure".*

F TYPE

Specifica se il file WAV importato andrà inserito nella traccia (Insert) o sovrascritto (OverWrite). Se selezionate "Insert", i dati che seguono il punto specificato (5) nella traccia destinazione si sposteranno in avanti proporzionalmente alla lunghezza del file WAV inserito.

G Pulsante EXECUTE

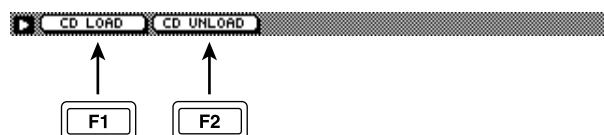
Questo pulsante esegue l'operazione di importazione file WAV. Per i dettagli sull'operazione, vedere pagina 172.



I tasti della sezione trasporto sono disabilitati mentre è visualizzata la pagina WavImport.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Wav Import

Nella pagina Wav Import potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]–[F2] le funzioni seguenti.



- **Tasto [F1] (CD LOAD)**
Chiude la slitta portadisco del drive CD-RW.
- **Tasto [F2] (CD UNLOAD)**
Apre la slitta portadisco del drive CD-RW.

Pagina TR Import

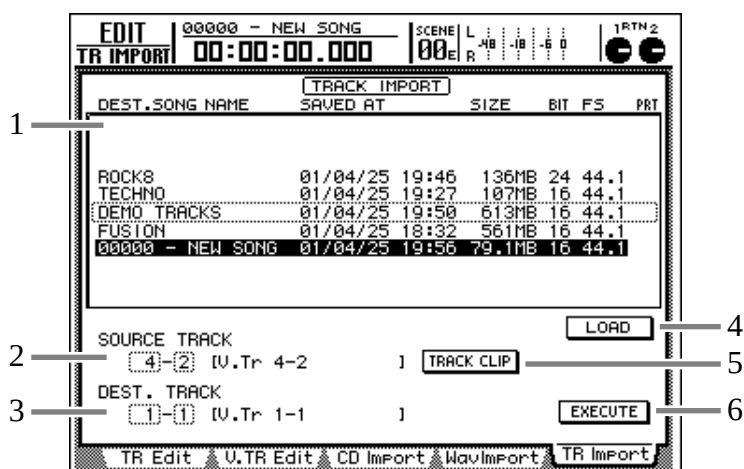
Importare una traccia da una song esistente

Funzione

Serve ad importare una traccia da una song su hard disk interno in una traccia desiderata della song corrente.

Operazione via tasti

- Tasto [EDIT] → tasto [F5] (TR Import)
- Premete ripetutamente il tasto [EDIT] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A Elenco song

Quest'area visualizza un elenco di song salvate nell'hard disk interno. La riga evidenziata indica la song corrente, e la riga racchiusa da una linea punteggiata è la song selezionata come sorgente per l'importazione. Per selezionare la song sorgente per l'importazione, spostate il cursore sull'elenco song e ruotate il dial [DATA/JOG].

L'elenco song contiene le seguenti informazioni.

- **DEST. SONG NAME** Nome della song (primi 16 caratteri)
- **SAVED AT**..... Data e ora dell'ultimo salvataggio della song
- **SIZE**..... Dimensione dati della song
- **BIT/FS** Quantizzazione della song e velocità di campionamento
- **PRT**..... Protezione song on/off (→P.238)



- **Soltanto una song con la stessa quantizzazione e la stessa velocità di campionamento della song corrente può essere selezionata come sorgente dell'importazione.**
- **Non può essere selezionata la song corrente.**

B SOURCE TRACK

Dalla song selezionata nell'elenco song (1), selezionate il numero di traccia (1–16) e il numero di traccia virtuale (1–8) della traccia che desiderate importare. Il nome della traccia selezionata viene visualizzato sulla destra.



- **Questo parametro sarà operativo solo dopo che avrete usato il pulsante LOAD (4) per caricare le informazioni di traccia per la song.**
- **Il nome della traccia non rientra nei dati importati.**

C DEST. TRACK (destination track)

Specificate il numero di traccia (1–16) e il numero di traccia virtuale (1–8) per la traccia destinazione dell'importazione. Il nome della traccia selezionata viene visualizzato sulla destra.



- **Questo pulsante sarà operativo solo dopo che avrete usato il pulsante TRACK CLIP (5) per registrare la traccia sorgente per l'importazione.**

D Pulsante LOAD

Quando portate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER], verranno caricate le informazioni per la song selezionata nell'elenco tracce.

E Pulsante TRACK CLIP

Quando portate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER], la traccia selezionata in SOURCE TRACK (2) verrà registrata come sorgente per l'importazione.



Questo pulsante sarà operativo solo dopo che avrete usato il pulsante LOAD (4) per caricare le informazioni di traccia per la song.

F EXECUTE

Questo pulsante esegue l'operazione Track Import. Per i dettagli sulla procedura, vedere pagina 156.



- **Questo pulsante sarà operativo solo dopo che avrete usato il pulsante TRACK CLIP (5) per registrare la traccia sorgente per l'importazione.**
- **I tasti della sezione trasporto non avranno effetto nella pagina TR Import.**

Videata AUTOMIX

Pagina Main

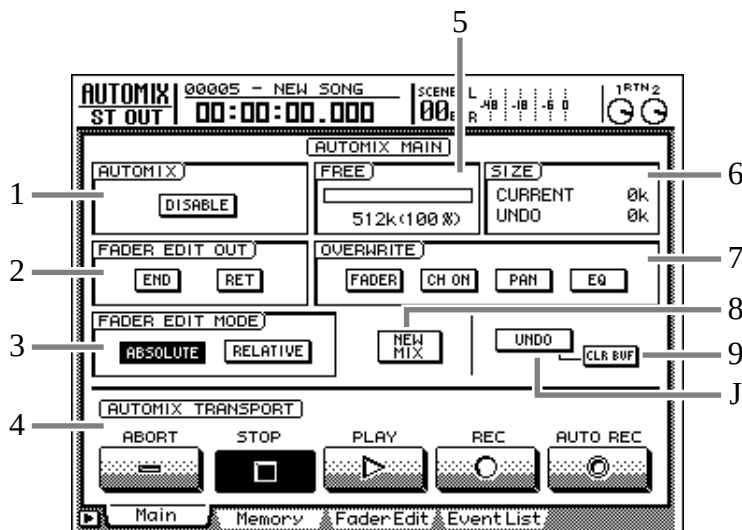
Effettuare le impostazioni base di automix

Funzione

Serve ad effettuare le impostazioni base per la registrazione e l'esecuzione automix.

Operazione via tasti

- Tasto [AUTOMIX] → tasto [F1] (Main)
- Premete ripetutamente il tasto [AUTOMIX] fin quando appare la videata riportata in figura.



Funzioni a video

A AUTOMIX

Qui potete attivare (ENABLE) oppure escludere (DISABLE) l'automix. Se questo pulsante è impostato su "DISABLE", l'automix non può essere registrato né rieseguito.



Quando la song si trova nella sua condizione iniziale, non esiste alcun automix, e quindi non sarà possibile selezionare il pulsante "ENABLE". Quando desiderate registrare l'automix per la prima volta, dovete usare il pulsante NEW MIX (8) per creare un nuovo automix.

B FADER EDIT OUT

Usate i due pulsanti seguenti per specificare come cambieranno le posizioni dei fader e i valori dei parametri al termine della registrazione dell'automix.

• Pulsante END

Se questo pulsante è attivo, le posizioni dei fader e i valori dei parametri validi nel momento in cui terminate la registrazione dell'automix resteranno tali fino alla fine dell'automix.

• Pulsante RET

Se questo pulsante è attivo, al termine dell'editing (cioè di quella serie di operazioni con cui registrate nuovamente spostamenti dei fader precedentemente registrati) i fader torneranno alle posizioni precedentemente registrate. Il tempo occorrente perché i fader ritornino alle posizioni precedenti può essere impostato nella pagina Fader Edit.

Se questo pulsante non è attivo, le posizioni occupate dai fader al termine della registrazione verranno mantenute fin quando il fader viene spostato.



Anche durante l'editing, l'AW2816 vi ricorda i movimenti dei fader precedentemente registrati. Se lasciate attivo il pulsante RET, al termine dell'editing i fader torneranno alle posizioni precedentemente registrate, il che è molto utile quando state editando solamente una porzione degli eventi di fader.



L'impostazione on/off del pulsante RET influenza esclusivamente i parametri relativi al fader.

C Modo FADER EDIT

Usate i due pulsanti seguenti per selezionare in che modo verranno editati i fader registrati nell'automix.

• Pulsante ABSOLUTE

Quando questo pulsante è attivo, i movimenti dei fader precedentemente registrati verranno cancellati al momento della registrazione di nuovi movimenti. Questa è l'impostazione normale.

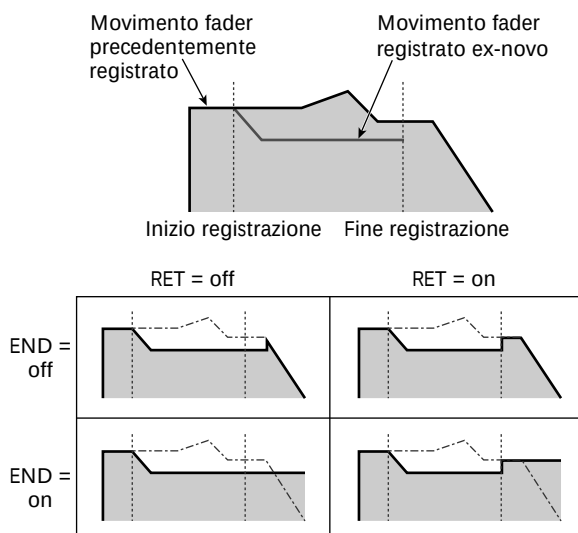
• Pulsante RELATIVE

Quando questo pulsante è attivo, i movimenti dei fader precedentemente registrati si combineranno con i nuovi movimenti registrati. Usate questa impostazione quando desiderate spostare verso l'alto o verso il basso fader relativi ai movimenti di fader precedentemente registrati.

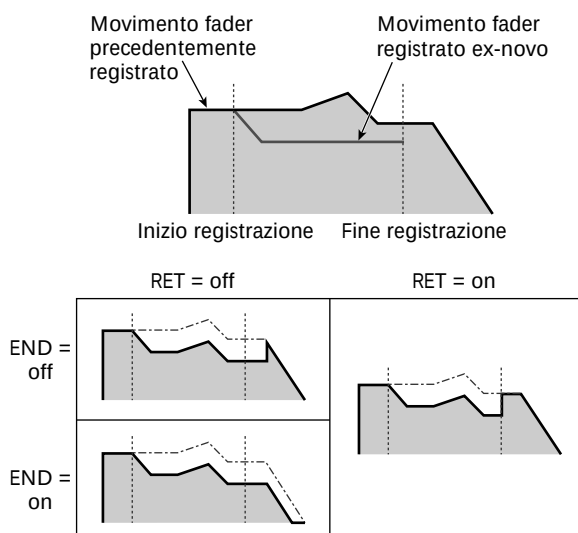


Se il pulsante RELATIVE e il pulsante RET sono attivi, la condizione del pulsante END (on/off) non avrà alcun effetto.

FADER EDIT MODE = ABSOLUTE



FADER EDIT MODE = RELATIVE



D AUTOMIX TRANSPORT

Usate i cinque pulsanti seguenti per controllare registrazione e riesecuzione dell'automix.

• Pulsante ABORT

Questo pulsante blocca la registrazione dell'automix ed elimina i cambiamenti effettuati. Se spostate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER] durante la registrazione dell'automix, una finestra popup vi chiederà se intendete cancellare il contenuto dell'automix registrato. Se usate questo pulsante durante la riesecuzione dell'automix, l'automix si bloccherà.

• Pulsante STOP

Questo pulsante blocca la registrazione o la riesecuzione dell'automix. Se spostate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER] durante la registrazione dell'automix, una finestra popup vi chiederà se intendete aggiornare il contenuto della registrazione. Se usate questo pulsante per bloccare l'automix, la song non si bloccherà.

• Pulsante PLAY

Questo pulsante indica la condizione on/off per automix start/stop. (Attivando questo pulsante l'automix non verrà avviato.) Se il pulsante AUTOMIX (1) è impostato su "ENABLE" e l'automix è già stato registrato, la sua riesecuzione avrà inizio quando premete il pulsante [PLAY] della sezione di trasporto, e il pulsante PLAY verrà attivato (si illumina).



Quando l'automix viene registrato nel modo record-ready, se spostate il cursore sul pulsante PLAY durante la riesecuzione e premete il tasto [ENTER], la registrazione dell'automix avrà automaticamente inizio.

• Pulsante REC (Record)

Quando l'automix è bloccato, se portate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER], il pulsante REC lampeggerà, e per l'automix si attiverà il modo record-ready. Se in questa condizione avviate il registratore, avrà inizio la registrazione dell'automix. Al termine della registrazione, il pulsante REC verrà automaticamente escluso (si scurisce). Durante la riesecuzione dell'automix, potete usare questo pulsante insieme al pulsante PLAY per effettuare il punch-in.

• Pulsante AUTO REC

Quando spostate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER], il pulsante AUTO REC si illumina, e automix entra nel modo record-ready. Se in questa condizione avviate il registratore, avrà inizio la registrazione dell'automix. Tuttavia, a differenza del pulsante REC, il pulsante AUTO REC non verrà escluso (e non si scurirà) al termine della registrazione dell'automix. Per riportare il pulsante in condizione Off, riportate su di esso il cursore e premete il tasto [ENTER].



Per i dettagli sull'automix, fate riferimento a pagina 133.

E FREE

Visualizza la quantità di memoria automix disponibile, espressa in kilobyte e come percentuale.

F SIZE

Indica la dimensione in kilobyte dell'automix corrente (l'automix in corso di riesecuzione) e del buffer undo (memoria tampone per le operazioni "undo" dell'automix).



Il buffer undo conserva i dati dell'automix precedentemente registrati. Se desiderate eliminare i dati dell'automix più recenti e tornare alla condizione precedente, usate il pulsante UNDO (J).

G OVERWRITE

Usate i quattro pulsanti seguenti per selezionare i parametri che saranno registrati nell'automix.

• Pulsante FADER

Se è attivo, verranno registrate le operazioni di ciascun canale relative ai fader e al fader AUX send.

• Pulsante CH ON (Channel on)

Se è attivo, verranno registrate le operazioni di tasto [ON] di ciascun canale.

• Pulsante PAN

Se è attivo, verranno registrate le operazioni di ciascun canale relative a pan/balance.

• Pulsante EQ

Se è attivo, verranno registrate le operazioni di ciascun canale relative a EQ.



Oltre ai parametri precedenti, automix può registrare anche operazioni di richiamo libreria e di richiamo di scena. Queste operazioni di richiamo verranno registrate nell'automix a prescindere dalle impostazioni OVERWRITE (7).

Se desiderate registrare nell'automix le operazioni del tasto [ON] e del fader effettuate nella videata REMOTE, attivate il pulsante FADER e il pulsante CH ON nell'area OVERWRITE.

H Pulsante NEW MIX

Quando spostate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER], l'automix corrente verrà eliminato e ne verrà creato uno nuovo.

I Pulsante CLR. BUF (Clear buffer)

Quando spostate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER], la memoria tampone undo verrà svuotata.



Quando il buffer undo viene cancellato o svuotato, non sarà più possibile usare il pulsante UNDO (J) per tornare alla condizione precedente.



Se non riuscite a registrare nell'automix corrente perché la memoria per automix è insufficiente, potreste riuscire ad aumentare la memoria disponibile svuotando il buffer undo.

J Pulsante UNDO

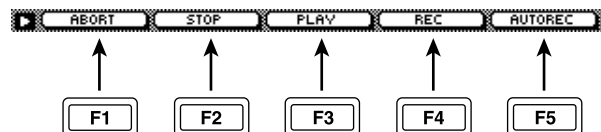
Quando spostate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER], l'automix tornerà alla condizione precedente (immediatamente prima dell'ultima registrazione) ("Undo"). A questo punto, gli ultimi dati registrati nell'automix verranno salvati nel buffer undo. Se eseguite nuovamente il comando Undo, ritorneranno gli ultimi dati registrati nell'automix ("Redo").



Le operazioni undo/redo di automix non possono essere eseguite usando il tasto del pannello [UNDO]/[REDO].

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Main

Nella pagina Main potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]–[F5] le seguenti funzioni.



• Tasto [F1] (ABORT)

Blocca la registrazione dell'automix ed elimina i cambiamenti effettuati. Svolge la stessa funzione del pulsante ABORT nell'area AUTOMIX TRANSPORT (4).

• Tasto [F2] (STOP)

Blocca la registrazione o la riesecuzione dell'automix. Svolge la stessa funzione del pulsante STOP nell'area AUTOMIX TRANSPORT (4).

• Tasto [F3] (PLAY)

Avvia la registrazione dell'automix. Svolge la stessa funzione del pulsante PLAY nell'area AUTOMIX TRANSPORT (4).

• Tasto [F4] (REC)

Attiva il modo di registrazione record-ready. Svolge la stessa funzione del pulsante REC nell'area AUTOMIX TRANSPORT (4).

• Tasto [F5] (AUTOREC)

Esegue la registrazione automatica dell'automix. Svolge la stessa funzione del pulsante AUTO REC nell'area AUTOMIX TRANSPORT (4).

Pagina Memory

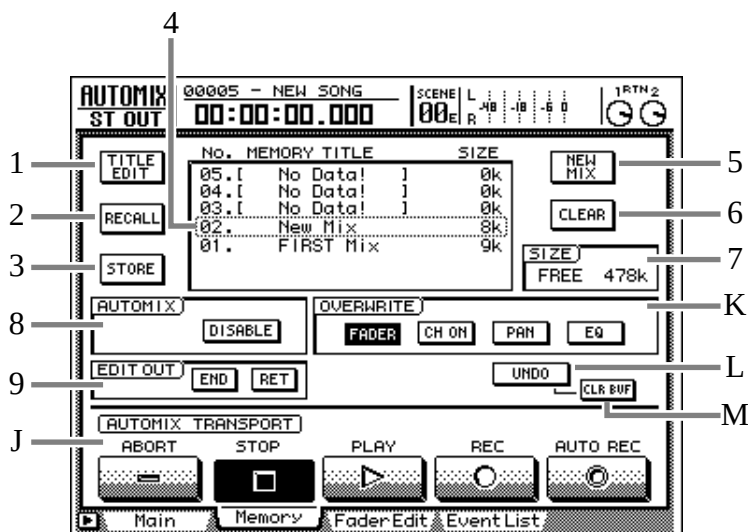
Memorizzare/ricchiamaire un automix

Funzione

Serve a memorizzare i dati di automix, oppure a richiamare un automix memorizzato.

Operazione via tasti

- Tasto [AUTOMIX] → tasto [F2] (Memory)
- Premete ripetutamente il tasto [AUTOMIX] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A Pulsante TITLE EDIT

Con questo pulsante è possibile editare il nome (titolo della memoria) di un automix memorizzato. Quando spostate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER], appare una finestra popup TITLE EDIT che consente di editare il titolo della memoria.



Il titolo della memoria non può essere editato per un numero di memoria in cui non siano stati memorizzati dati di automix (contraddistinto dalle parole "No Data!").

B Pulsante RECALL

Richiama dall'elenco l'automix correntemente selezionato.



I numeri di memoria in cui non siano stati memorizzati dati di automix (contraddistinti dalle parole "No Data!") non possono essere richiamati.

C Pulsante STORE

Con questo pulsante è possibile memorizzare l'automix corrente al numero selezionato nell'elenco memorie. Se lo memorizzate in un numero in cui era già stato memorizzato un automix, l'automix precedente verrà cancellato e sostituito dal nuovo.

D Elenco memorie

In quest'area sono elencati gli automix memorizzati. La riga racchiusa da una linea punteggiata è il numero di memoria correntemente selezionata con il dial [DATA/JOG]. L'elenco visualizza le seguenti informazioni.

- **NO.**..... Il numero della memoria (1–16).
- **MEMORY TITLE** ... Il titolo della memoria. Se non contiene dati memorizzati, ciò sarà indicato da "No Data!"
- **SIZE**..... Indica la dimensione, espressa in kilobyte, di ciascun automix.



In questa pagina, potete ruotare il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di memoria, a prescindere dalla posizione del cursore.

E Pulsante NEW MIX

Quando spostate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER], l'automix corrente verrà cancellato, e ne verrà creato uno nuovo.

F Pulsante CLEAR

Cancella i dati dell'automix attualmente selezionati nell'elenco memorie.

G SIZE

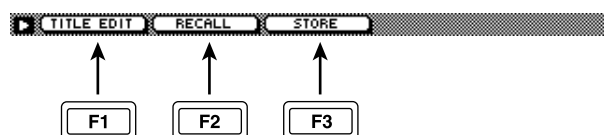
Mostra l'area libera nella memoria automix, espressa in kilobyte.

H **AUTOMIX**I **EDIT OUT**J **AUTOMIX TRANSPORT**K **OVERWRITE**L **Pulsante UNDO**M **Pulsante CLR BUF (Clear buffer)**

Svolgono le stesse funzioni descritte nella pagina Main. Fate riferimento alle spiegazioni riportate alle pagine 338-340.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Memory

Nella pagina Memory potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]–[F3] le seguenti funzioni.



- **Tasto [F1] (TITLE EDIT)**
Usatelo per editare il nome (titolo della memoria) di un automix memorizzato. Svolge la stessa funzione del pulsante TITLE EDIT (1).
- **Tasto [F2] (RECALL)**
Richiama l'automix correntemente selezionato dal cursore nell'elenco. Svolge la stessa funzione del pulsante RECALL (2).
- **Tasto [F3] (STORE)**
Memorizza i dati di automix correnti. Svolge la stessa funzione del pulsante STORE (3).

Pagina Fader Edit

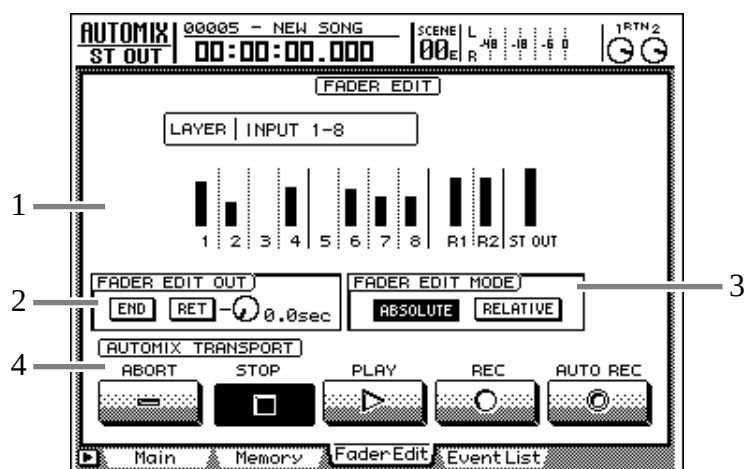
Visualizzare i movimenti dei fader come grafici a barre

Funzione

I movimenti dei fader registrati nell'automix vengono visualizzati come grafici a barre. Ciò è utile per registrare nuovamente le operazioni dei fader confrontandole con i movimenti dei fader precedentemente registrati.

Operazione via tasti

- Tasto [AUTOMIX] → tasto [F3] (Fader Edit)
- Premete ripetutamente il tasto [AUTOMIX] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.

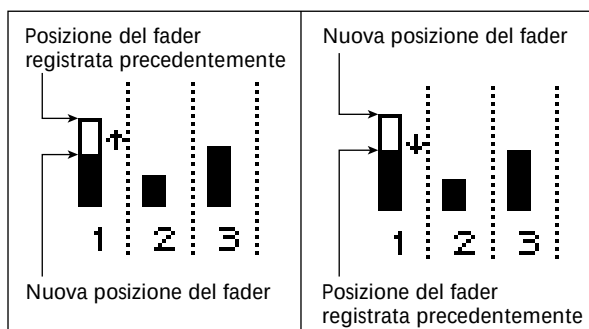


Funzioni a video

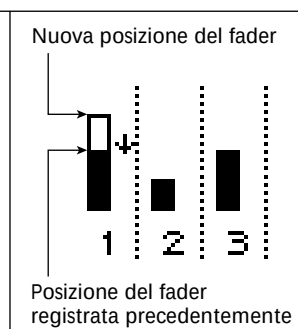
A Grafici a barre

Quest'area indica la posizione dei fader di ciascun canale sotto forma di grafico a barre. (Usate i tasti della sezione MIXING LAYER per selezionare i canali visualizzati.) Per i fader in corso di editing, vengono visualizzate sia la posizione relativa alla registrazione precedente sia la nuova posizione, come mostra il diagramma seguente. A questo punto, la freccia visualizzata accanto al grafico a barre indica in quale direzione dovete muovere il fader per riportarlo alla posizione precedente.

Se abbassate il fader dalla posizione registrata precedentemente



Se alzate il fader dalla posizione registrata precedentemente



B FADER EDIT OUT

Il pulsante END e il pulsante RET presenti in quest'area svolgono la stessa funzione dei pulsanti END/RET nella pagina Main. Vi preghiamo di fare riferimento alle spiegazioni di pagina 338. Se il pulsante RET è attivo, la manopola posta sulla destra imposta il tempo occorrente perché i fader ritornino ai valori originari dopo la fine dell'editing.

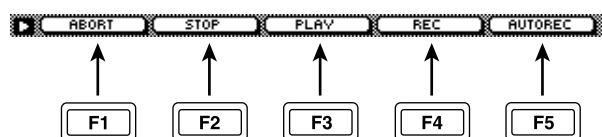
C FADER EDIT MODE

D AUTOMIX TRANSPORT

Svolgono le stesse funzioni descritte nella pagina Main. Fate riferimento alle spiegazioni riportate alle pagine 338-340.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Fader Edit

Nella pagina Fader Edit potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]–[F5] le seguenti funzioni.



- Tasto [F1] (ABORT)
- Tasto [F2] (STOP)
- Tasto [F3] (PLAY)
- Tasto [F4] (REC)
- Tasto [F5] (AUTOREC)

Sono identiche alle funzioni aggiuntive della pagina Main.

Pagina Event List

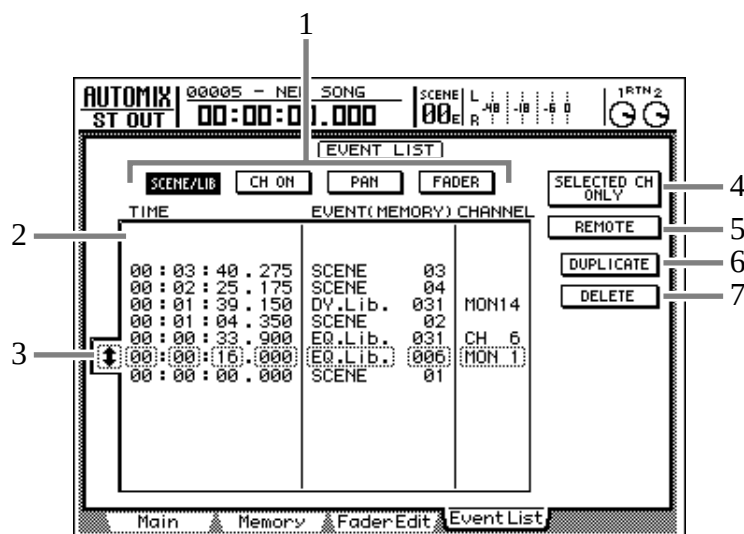
Editare eventi individuali dei dati dell'automix registrati

Funzione

Serve ad editare eventi individuali registrati nell'automix, come eventi di richiamo scene/library oppure operazioni dei tasti di canale [ON], dei fader, o di EQ.

Operazione via tasti

- Tasto [AUTOMIX] → tasto [F4] (Event List)
- Premete ripetutamente il tasto [AUTOMIX] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A Pulsanti di selezione evento

Usate i quattro pulsanti seguenti per selezionare il tipo di eventi automix registrati che verranno visualizzati nell'elenco eventi (Event List) (2).

• Pulsante SCENE/LIB (Scene/Library)

Verranno visualizzate operazioni di richiamo memorie di scena e library.

• Pulsante CH ON (Channel on)

Verranno visualizzate operazioni dei tasti [ON] di ciascun canale.

• Pulsante PAN

Verranno visualizzate operazioni relative al pan per ciascun canale.

• Pulsante FADER

Verranno visualizzate operazioni relative ai fader di ciascun canale.

B Event list

Quest'area elenca gli eventi selezionati mediante i pulsanti di selezione evento (1). La riga racchiusa da una linea punteggiata indica l'evento correntemente selezionato per l'editing. Le colonne dell'elenco forniscono le seguenti informazioni.

• TIME

Questa colonna mostra in quale posizione è registrato l'evento, in unità di ore/minuti/secondi/millisecondi (l'intervallo minimo è di 25 millisecondi). Potete spostare il cursore sulle caselle numeriche di ciascuna unità e ruotare il dial [DATA/JOG] per modificare la posizione dell'evento selezionato.

• EVENT

Questa colonna mostra il tipo dell'evento registrato. Potete spostare il cursore su quest'area e ruotare il dial [DATA/JOG] per cambiare il tipo di evento. Qui di seguito sono spiegate le abbreviazioni utilizzate.

■ Eventi Scene/Library

SCENE xx Operazione di richiamo memoria di scena (numero xx)

EQ.Lib.xxx Operazione di richiamo library EQ (numero xx)

DY.Lib.xxx Operazione di richiamo library Dynamics (numero xx)

EF.Lib.xxx Operazione di richiamo library Effect (numero xx)

CH.Lib.xx Operazione di richiamo library Channel (numero xx)

■ Eventi Channel On

ON/OFF Operazione di inserimento/esclusione tasto [ON]

■ Eventi Pan

L16-C-R16 Posizione pan (estrema sinistra – centro – estrema destra)

■ Eventi Fader

-∞/x.x-6.0/x.x Posizione fader (dB)/durata del passaggio da quella posizione alla successiva (x.x secondi)

■ CHANNEL

Questa colonna mostra il canale di ciascun evento. (Questa informazione non viene visualizzata per gli eventi di numero di scena.) Potete spostare il cursore su quest'area e ruotare il dial [DATA/JOG] per cambiare il canale. Qui di seguito sono spiegate le abbreviazioni utilizzate.

ST OUT Stereo output channel

CH 1–CH 8 Input channel 1–8

MON 1–MON16. Monitor channel 1–16

RTN 1/RTN 2 Return channel 1/2



- *Gli eventi vengono automaticamente classificati in ordine di tempo dall'inizio della song. Quindi, l'ordine di visualizzazione degli eventi può cambiare se editate il campo TIME.*
- *I secondi (x.x) mostrati in relazione ad un evento di fader indicano il tempo occorrente per lo spostamento del fader (dalla posizione in cui è terminata la sua registrazione) alla posizione originaria, quando la registrazione è stata effettuata con il pulsante FADER EDIT OUT "RET" attivo. (Nelle normali operazioni, questo valore sarà 0.0 secondi. Altrimenti, se nella pagina Fader Edit è attivo il pulsante FADER EDIT OUT "RET", ed è stato specificato il tempo occorrente al fader per tornare alla posizione originaria, tale dato verrà registrato.) Per editare questo valore, spostate il cursore nell'area di visualizzazione eventi, e tenete premuto il tasto [ENTER] mentre ruotate il dial [DATA/JOG].*

C Cursore di selezione evento

Portate il cursore in questa posizione e ruotate il dial [DATA/JOG] per selezionare l'evento che intendete editare.

D Pulsante SELECTED CH ONLY (Selected channel only)

Se questo pulsante è attivo, l'elenco visualizzerà solamente gli eventi del canale selezionato mediante il tasto [SEL].

E Pulsante REMOTE

Se questo pulsante è attivo, le operazioni relative alla videata REMOTE (operazioni del tasto [ON] e del fader) registrate nell'automix verranno visualizzate come eventi. Il tipo degli eventi visualizzati può essere selezionato mediante i pulsanti CH ON e FADER nell'area dei pulsanti di selezione evento (1).

Quando il pulsante REMOTE è attivo, la colonna EVENT/CHANNEL dell'elenco eventi mostrerà le seguenti informazioni.

• EVENT

ON/OFF Tasto [ON]: on/off

00–7F Posizione del fader (valore esadecimale corrispondente a 0–127)

• CHANNEL

A - 1–8 Canali 1–8 —pagina Remote A

B - 1–8 Canali 1–8 —pagina Remote B

C - 1–8 Canali 1–8 —pagina Remote C

D - 1–8 Canali 1–8 —pagina Remote D



- *Le operazioni della videata REMOTE registrate nell'automix sono costituite esclusivamente dalle operazioni dei tasti [ON] e dei fader. Automix non registra i messaggi MIDI che vengono trasmessi. Se, dopo aver registrato le operazioni relative al tasto [ON] e ai fader nella videata REMOTE, cambiate i messaggi MIDI assegnati ai tasti [ON] o ai fader, verranno utilizzati i nuovi messaggi MIDI.*
- *Quando il pulsante REMOTE (5) è attivo, i pulsanti SELECTED CH ONLY (4), SCENE/LIB e PAN non avranno effetto.*

F Pulsante DUPLICATE

Quando spostate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER], l'evento selezionato nell'elenco verrà copiato nella stessa posizione.

G Pulsante DELETE

Quando spostate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER], l'evento selezionato nell'elenco verrà cancellato.

Videata SCENE

Pagina Scene Mem

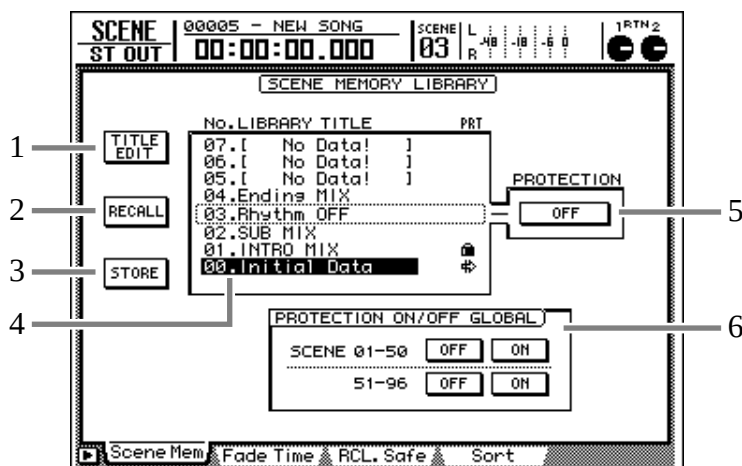
Richiamare o memorizzare una scena

Funzione

Serve a memorizzare come scena le impostazioni correnti dell'AW2816, e a richiamare una scena memorizzata.

Operazione via tasti

- Tasto [SCENE] → tasto [F1] (Scene Mem)
- Premete ripetutamente il tasto [SCENE] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A Pulsante TITLE EDIT

Questo pulsante edita il nome di una scena memorizzata. Portate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER]: apparirà una finestra popup TITLE EDIT che consente di editare il nome della scena.



Non è possibile editare il nome della scena numero 0, dei numeri di scena per i quali è attivata la funzione di protezione (PROTECTION), né dei numeri di scena in cui non sono stati memorizzati dati (accanto ai quali appare "No Data!").

B Pulsante RECALL

Questo pulsante richiama la scena correntemente selezionata nell'elenco library. Svolge la stessa funzione del tasto [RECALL] nella sezione SCENE MEMORY.



I numeri di scena in cui non sono stati memorizzati dati (accanto ad essi appare "No Data!") non possono essere richiamati.



Se nella pagina Prefer.1 della videata UTILITY è stato attivato il pulsante AUTO SCENE NAME DISPLAY, il nome della scena verrà visualizzato temporaneamente nell'area superiore destra dello schermo dopo il richiamo della scena. (La durata della visualizzazione del nome può essere impostato con SCENE NAME DISPLAY TIME nella stessa pagina.)

C Pulsante STORE

Questo pulsante memorizza la scena corrente nel numero selezionato nell'elenco library. Se selezionate un numero di scena in cui sono già memorizzati dei dati, con l'operazione Store i dati precedenti verranno sovrascritti dalla nuova scena. Svolge la stessa funzione del tasto [STORE] nella sezione SCENE MEMORY.

I seguenti parametri vengono memorizzati come scena.

• Parametri Mix

- Posizione dei fader di tutti i canali (input channels 1–8, monitor channels 1–16, return channels 1/2, stereo output channel)
- Livelli di mandata inviati da tutti i canali ai bus AUX 1–6
- Livelli master dei bus (BUS 1–8, bus AUX 1–16)
- Impostazioni del tasto [ON] di tutti i canali
- Impostazioni Attenuation di tutti i canali
- Impostazioni Phase di tutti i canali
- Impostazioni EQ di tutti i canali
- Impostazioni Pan/balance di tutti i canali
- Impostazioni Routing (convogliamento) di tutti i canali
- Impostazioni Fader group di tutti i canali
- Impostazioni Mute group di tutti i canali
- Impostazioni Pairing (abbinamento) di tutti i canali
- Impostazioni Dynamics processor di tutti i canali
- Impostazioni Delay di tutti i canali

- **Parametri Effect**

- Impostazioni di parametri per gli effetti 1/2

- **Altri**

- Nome della scena
- Fade time del richiamo fader
- Impostazione di "Input/output patch" e "insert"



Non è possibile memorizzare dati nel numero di scena 0 o in un numero di scena per cui è stata attivata la protezione.

D Elenco Library

In quest'area sono elencate le scene memorizzate. La riga circondata da un bordo punteggiato indica la scena correntemente selezionata mediante il dial [DATA/JOG], mentre la riga evidenziata indica l'ultima scena richiamata. Le colonne dell'elenco contengono le seguenti informazioni.

- **NO**..... Il numero di scena (0-96).
- **LIBRARY TITLE**.... Il nome della scena. Se nessuna scena è stata memorizzata, appare l'indicazione "No Data!".
- **PRT**..... Le scene di solo richiamo sono indicate dal simbolo "⚙", e quelle per cui è stata attivata la protezione sono contrassegnate dal simbolo "🔒".



In questa pagina, potete ruotare il dial [DATA/JOG] per selezionare una scena a prescindere dalla posizione del cursore. Per selezionare una scena potete anche usare i tasti [▼]/[▲] della sezione SCENE MEMORY.

E PROTECTION

Questo pulsante attiva/elimina la protezione per la scena correntemente selezionata. I numeri di scena per i quali è stata attivata la protezione non possono essere modificati da operazioni Store e il loro nome non può essere editato.



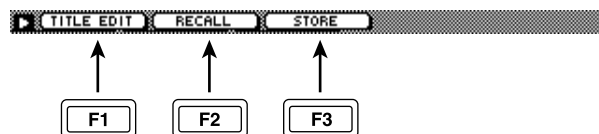
Non è possibile impostare la protezione di memoria per una scena in cui non siano stati memorizzati dati.

F PROTECTION ON/OFF GLOBAL

Attiva/disattiva la protezione di memoria per tutti i numeri di scena 1-50/51-96.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Scene Mem

Nella pagina Scene Mem potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare ai tasti [F1]-[F3] le seguenti funzioni.



- **Tasto [F1] (TITLE EDIT)**

Edita il nome di una scena memorizzata. Svolge la stessa funzione del pulsante TITLE EDIT (1).

- **Tasto [F2] (RECALL)**

Richiama la scena selezionata nell'elenco library. Svolge la stessa funzione del pulsante RECALL (2) e del tasto [RECALL] della sezione SCENE MEMORY.

- **Tasto [F3] (STORE)**

Memorizza la scena corrente. Svolge la stessa funzione del pulsante STORE (3) e del tasto [STORE] della sezione SCENE MEMORY.

Pagina Fade Time

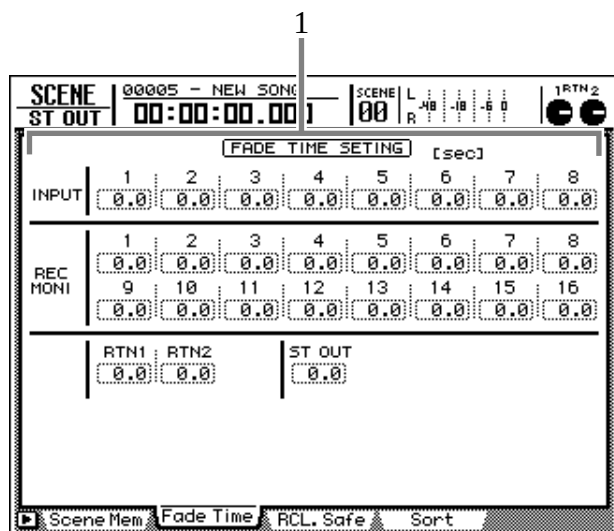
Specificare il fade time

Funzione

Serve a specificare il tempo impiegato dai fader per raggiungere le nuove posizioni al richiamo di una scena.

Operazione via tasti

- Tasto [SCENE] → tasto [F2] (Fade Time)
- Premete ripetutamente il tasto [SCENE] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A FADE TIME SETTING

Specifica il tempo impiegato dai fader di ciascun canale per spostarsi alle nuove posizioni (fade time) quando viene richiamata una scena. Fade time può essere impostato con intervalli di 0.1 secondi in una gamma compresa tra 0.0 e 25.0 secondi. Fade time può essere specificato per i seguenti canali.

- Input channels 1–8
- Monitor channels 1–16
- Return channels 1/2
- Stereo output channel



- **Il fade time viene memorizzato per ciascuna scena. Dopo aver impostato il fade time, accertatevi di memorizzare la scena.**
- **Il fade time deve essere impostato per la scena di destinazione richiamo. Anche se il fade time è stato specificato per la scena corrente, non ci sarà nessun effetto se l'impostazione della scena richiamata è 0.0 secondi.**

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Fade Time

Nella pagina Fade Time potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare al tasto [F5] la seguente funzione.



• Tasto [F5] (COPY TO ALL)

Copia su tutti gli altri canali l'impostazione di fade time selezionata mediante il cursore.

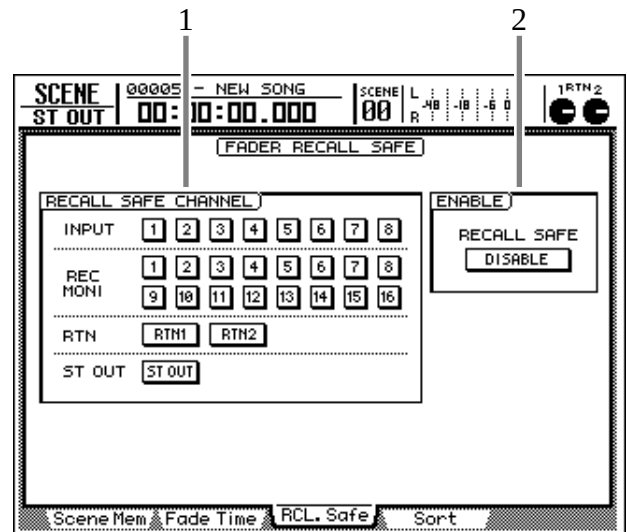
Impostare Fader Recall Safe

Funzione

Esclude i fader di canali specifici dalle operazioni richiamate al richiamo di una scena.

Operazione via tasti

- Tasto [SCENE] → tasto [F3] (RCL. Safe)
- Premete ripetutamente il tasto [SCENE] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A RECALL SAFE CHANNEL

Attivando i pulsanti presenti in quest'area, potete impostare Recall Safe per i canali ad essi corrispondenti. I fader dei canali impostati su Recall Safe manterranno la posizione corrente anche quando viene richiamata una scena. Possono essere impostati su Fader Recall Safe i seguenti canali.

- Input channels 1–8
- Monitor channels 1–16
- Effect return channels 1/2
- Stereo output channel



- **Fader Recall Safe avrà effetto se il pulsante nell'area ENABLE è impostato su "ENABLE".**
- **Le impostazioni Fader Recall Safe sono comuni a tutte le scene.**



- **Le impostazioni Recall Safe non sono collegate per i canali abbinati. Ciò significa che se uno dei due canali abbinati è impostato su Recall Safe, i fader dei canali abbinati possono trovarsi in posizioni differenti subito dopo il richiamo di una scena. Tuttavia, anche in questo caso, spostando uno dei fader si otterrà l'immediato spostamento anche dell'altro.**
- **Dalle operazioni di richiamo verrà escluso solo il fader del canale. Altri parametri mix quali impostazioni pan, EQ e dynamics processor cambieranno in base alla scena richiamata.**

B ENABLE

Spostate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER] per specificare se la funzione Fader Recall Safe verrà abilitata (ENABLE) o no (DISABLE).

Pagina Sort

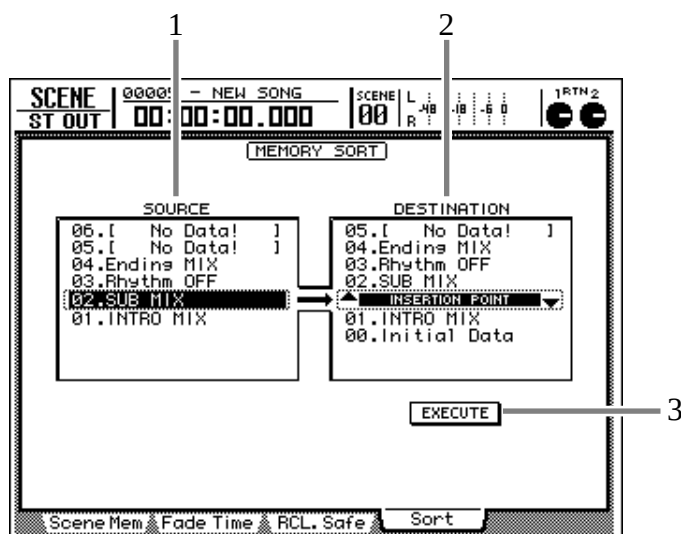
Cambiare l'ordine delle scene

Funzione

Serve a cambiare l'ordine delle scene memorizzate. È molto utile se desiderate riorganizzare le scene nell'ordine in cui verranno richiamate.

Operazione via tasti

- Tasto [SCENE] → tasto [F4] (Sort)
- Premete ripetutamente il tasto [SCENE] fin quando appare la videata riportata nella figura a destra.



Funzioni a video

A SOURCE

L'elenco in quest'area indica la condizione corrente delle memorie di scena. Per selezionare la scena sorgente (source), portate il cursore in quest'area e ruotate il dial [DATA/JOG].



Il numero di scena 0 non può essere spostato.



Possono essere selezionate anche le scene che non contengono dati memorizzati (accanto ad esse appare "No Data!") e le scene per cui è attivata la protezione.

B DESTINATION

In quest'area potete selezionare la posizione in cui desiderate spostare la scena selezionata come "sorgente" nell'elenco SOURCE. Portate il cursore in quest'area e ruotate il dial [DATA/JOG] per specificare la destinazione (in corrispondenza della riga "INSERTION POINT").

C Pulsante EXECUTE

Quando spostate il cursore in corrispondenza di questo pulsante e premete il tasto [ENTER], la scena verrà spostata nella posizione specificata. Dopo aver eseguito l'operazione, gli elenchi delle aree SOURCE (1) e DESTINATION (2) si aggiorneranno automaticamente.

Pagina Meter 1

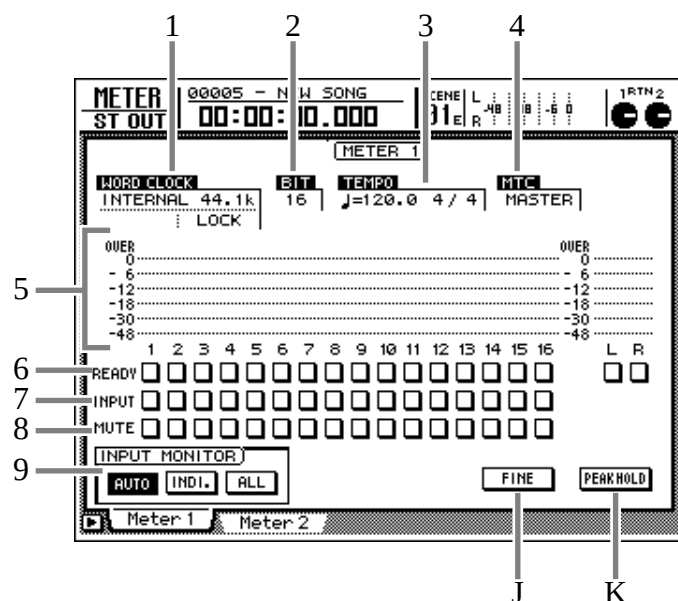
Monitorare i livelli di input/output delle tracce 1-16 (1)

Funzione

Serve a monitorare i livelli di input/output delle tracce 1-16 e il livello di output del canale di uscita stereo. In questa pagina potete inoltre selezionare tracce di registrazione ed effettuare impostazioni di monitoraggio input.

Operazione via tasti

- Tasto [METER] → [F1] (Meter 1)
- Premete ripetutamente il tasto [METER] fin quando appare la videata desiderata.



Funzioni a video

A WORD CLOCK

Indica la sorgente word clock (INTERNAL/EXTERNAL) e la frequenza di campionamento (48k/44.1k) a cui l'AW2816 sta attualmente operando. Subito sotto, il display indica "LOCK" se l'AW2816 è bloccato sulla sorgente word clock, e "VARI" se è attivata la funzione vari-pitch (Pagina D.in Setup nella videata SETUP).

B BIT

Indica il numero dei bit di quantizzazione (16/24) della song corrente.

C TEMPO

Indica la divisione e la velocità del tempo corrente. La velocità del tempo e la divisione del tempo (tempo map) della song possono essere specificate nella pagina Tempo Map della videata SONG.

D MTC

Indica se l'AW2816 è attualmente impostato come MTC master (MASTER) o MTC slave (SLAVE). L'impostazione MTC master/slave viene effettuata nella pagina MIDI Setup 1 della videata MIDI.

E Misuratori di livello

Quest'area indica i livelli di input/output delle tracce 1-16, e il livello di uscita del canale di uscita stereo (L/R).



Tip!

- Che i misuratori di livello delle tracce 1-16 indichino i livelli di input o di output dipende dalle impostazioni dell'area INPUT MONITOR (9), dalla condizione del pulsante READY (6) e dal modo corrente.
- I misuratori di livello del canale di uscita stereo (stereo output channel) visualizzano sempre il livello di uscita post-fader.
- Potete usare il pulsante FINE (J) per selezionare una o due gamme per il display dei misuratori di livello: da -48 a 0 dB o da -18 a 0 dB.

F Pulsanti READY

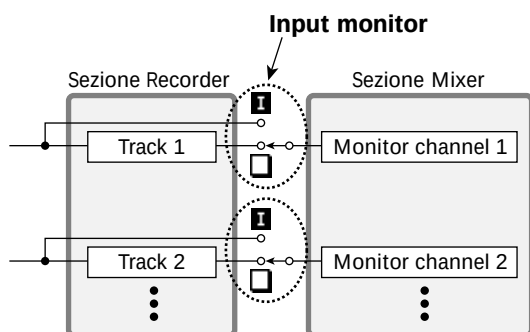
Questi pulsanti impostano/cancellano il modo record-ready per le tracce 1-16, e svolgono la stessa funzione dei tasti TRACK REC SELECT [1]-[16]/[ST].

Quando il trasporto è fermo, potete portare il cursore in corrispondenza di uno di questi pulsanti e premete il tasto [ENTER] per commutare alternativamente il pulsante visualizzato in "□" e "■". Ciò indica che la traccia corrispondente si trova nel modo record-ready. Se a questo punto avviate la registrazione, il display del pulsante cambierà in "■".

G Pulsanti INPUT

Questi pulsanti indicano il tipo di segnale che può essere monitorato per le tracce 1-16. Quando il pulsante è visualizzato come "□", è possibile monitorare il suono del playback della traccia. Quando il pulsante è visualizzato come "■", può essere monitorato il segnale inviato all'ingresso (input) della traccia (la sorgente input). Quale dei

due segnali verrà monitorato per ciascuna traccia dipende dalle impostazioni effettuate nell'area INPUT MONITOR (9), dalla condizione dei tasti REC TRACK SELECT [1]–[16] e dei pulsanti READY (6) e dal modo corrente.



Tip! Quando è attivo il pulsante **INDI.** dell'area **INPUT MONITOR (9)**, potete portare il cursore in corrispondenza di questi pulsanti e premere il tasto **[ENTER]** per selezionare il tipo di segnale che verrà monitorato per ciascuna traccia.

H Pulsanti MUTE

Questi pulsanti indicano la condizione mute on/off delle tracce 1–16 con i simboli “ ” o “ ” rispettivamente. Potete portare il cursore in corrispondenza di quest'area e premere il tasto **[ENTER]** per attivare/escludere muting. Le impostazioni di traccia mute on/off non hanno effetto sui tasti **[ON]** dei canali monitor.



- Sull'AW2816, il numero delle tracce che possono essere rieseguite simultaneamente potrebbe risultare limitato, in base al numero di tracce che sono impostate nel modo record-ready. In questo caso, l'operazione mute verrà attivata forzatamente per le tracce che non possono essere rieseguite.
- Se desiderate riattivare una traccia esclusa forzatamente, dovrete prima escluderne (mute) un'altra. In caso contrario verrà visualizzato il messaggio “**CAN-NOT CHANGE MUTE**”, e l'operazione non avrà luogo.
- Premendo il tasto **[ALL SAFE]**, potrete disattivare il modo record-ready e l'esclusione per tutte le tracce.

I INPUT MONITOR

Usate i tre pulsanti seguenti per selezionare il modo input monitor (il modo in cui per ciascuna traccia verrà attivato il monitoraggio dell'ingresso).

• Pulsante AUTO

Quando è attivo, il segnale monitorato per le tracce record-ready cambierà automaticamente secondo la modalità di funzionamento, come mostra la tabella seguente (Auto Input Monitor). Usate questo metodo per la registrazione normale o per punch-in/out.

Modo	Segnale monitorato
Fermo	Sorgente input traccia
In esecuzione	Playback traccia
In registrazione	Sorgente input traccia

• Pulsante INDI. (Individual)

Quando è attivo, l'impostazione input monitor può essere modificata individualmente per ogni traccia, a prescindere dalla modalità di funzionamento e dalla condizione record-ready (Individual Input Monitor). Spostate il cursore in corrispondenza di un pulsante **INPUT (7)** e premete il tasto **[ENTER]** per effettuare l'impostazione input monitor della traccia corrispondente.

• Pulsante ALL

Quando è attivo, la sorgente dell'ingresso verrà monitorata per tutte le tracce, a prescindere dalla modalità di funzionamento e dalla condizione dei tasti **REC TRACK SELECT [1]–[16]** (All Input Monitor).



Quando il pulsante AUTO o il pulsante ALL sono attivi, non sarà possibile modificare manualmente l'impostazione dei pulsanti INPUT.

J Pulsante FINE

Quando è attivo, la gamma del display dei misuratori di livello (5) passerà da $-48-0$ dB a $-18-0$ dB. Questa impostazione è utile quando desiderate effettuare regolazioni di livello molto precise in una gamma vicina a 0 dB.



L'impostazione del pulsante FINE ha effetto solo sui misuratori di livello nelle pagine Meter 1/Meter 2.

K Pulsante PEAK HOLD

Questo pulsante imposta/esclude la funzione peak hold dei misuratori di livello. Quando è attivo, peak hold sarà abilitata, e nel misuratore di livello sarà presente il simbolo “ ” che indica il livello di picco.



L'impostazione peak hold influenza i misuratori di livello visualizzati in pagine diverse dalle videate EQ/ATT/GRP e DYN/DLY.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Meter 1

Nella pagina Meter 1, potete premere il tasto **[SHIFT]** per assegnare al tasto **[F1]** la seguente funzione.



• Tasto [F1] (PEAK HOLD)

Imposta/esclude la funzione peak hold. Svolge la stessa funzione del pulsante **PEAK HOLD (K)**.

Pagina Meter 2

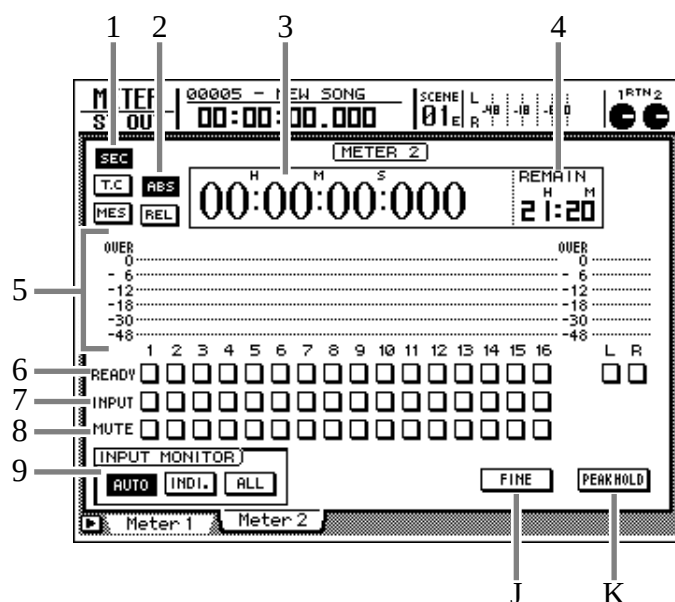
Monitorare i livelli di input/output delle tracce 1-16 (2)

Funzione

Come la pagina Meter 1, Serve a monitorare i livelli di input/output delle tracce 1-16 e il livello di output del canale di uscita stereo. In questa pagina potete inoltre selezionare l'unità di visualizzazione del contatore (tempo/tempo codice/misure), e scegliere tra display absolute time (ABS) o display relative time (REL).

Operazione via tasti

- Tasto [METER] → [F2] (Meter 2)
- Premete ripetutamente il tasto [METER] fin quando appare la videata desiderata.



Funzioni a video

A Selezione contatori

Usate i seguenti tre pulsanti per selezionare l'unità di visualizzazione del contatore.

• Pulsante SEC

Il contatore viene visualizzato in unità di tempo (ore/minuti/secondi/millisecondi).

• Pulsante T.C

Il contatore viene visualizzato in unità timecode (codice temporale) (ore/minuti/secondi/frame/sub-frame).

• Pulsante MES

Il contatore viene visualizzato in unità di misure (misure/beat/tick).



- Questi pulsanti sono indipendenti dai pulsanti SECOND/TIME/MEASURE presenti nell'area DISPLAY della pagina Setting della videata SONG. Potete selezionare un modo di visualizzazione diverso dal contatore visualizzato nella parte superiore della videata.
- Quando il contatore è impostato sulla visualizzazione Measure, i pulsanti ABS/REL (2) saranno visualizzati in grigio. Anche così potrete attivarli, ma in tal caso la visualizzazione Measure non ne sarà influenzata. Tuttavia, poiché il punto iniziale e il punto finale presenti nella pagina Mark Adj. della videata TRACK sono sempre visualizzati in unità di "time code", essi saranno influenzati dall'impostazione dei pulsanti ABS/REL.

B Pulsanti ABS/REL

Quando è stata selezionata per la visualizzazione l'unità di tempo o di time code (codice temporale), questi pulsanti permettono di scegliere tra tempo assoluto e tempo relativo. Quando è attivo il pulsante ABS è selezionato il tempo assoluto, quando è attivo il pulsante REL è selezionato il tempo relativo.



Se intendete impostare lo "zero relativo" in un punto specifico di una song, individuate la posizione desiderata, quindi tenete premuto il tasto [SET] e premete il tasto [RTZ]. Il pulsante REL si attiverà automaticamente, e il contatore passerà alla visualizzazione in tempo relativo.

C Contatore

Indica la posizione corrente nella song. Svolge la stessa funzione del contatore visualizzato nella riga superiore della videata.

D REMAIN (tempo residuo)

Indica il tempo a disposizione per la registrazione (ore: minuti). Questo valore cambia secondo il numero di tracce che si trovano nel modo record-ready.

E **Misuratori di livello**

F **Pulsanti READY**

G **Pulsanti INPUT**

H **Pulsanti MUTE**

I **INPUT MONITOR**

J **Pulsante FINE**

K **Pulsante PEAK HOLD**

Svolgono la stessa funzione svolta nella pagina Meter

1. I dettagli a pagina 351 e 352.

■ Funzioni aggiuntive nella pagina Meter 2

Nella pagina Meter 2, potete premere il tasto [SHIFT] per assegnare al tasto [F1] la seguente funzione.



- **Tasto [F1] (PEAK HOLD)**

Imposta/esclude la funzione peak hold. Svolge la stessa funzione del pulsante PEAK HOLD (J).

AW2816

Appendice

Parametri Programmi Preset EQ	356
Programmi Effetti Preset	360
Parametri degli Effetti	362
Processori di Dinamiche	377
Programmi Preset Dinamiche	377
Parametri Programmi Dinamiche Preset ..	382
Inconvenienti e rimedi	388
Elenco Messaggi sul Display	392
Messaggi	392
Messaggi di Popup (a comparsa momentanea)	394
Specifiche tecniche	396
Specifiche generali	396
Sezione Mixer	397
Sezione Recorder	399
Controlli	400
Controllo I/O	400
Dimensioni	401
Formato Dati MIDI	402
Tabella di implementazione MIDI	414
Diagramma a blocchi	vedere versione inglese

Parametri Programmi Preset EQ

N.	Nome	Parametro					Descrizione
			LOW	L-MID	H-MID	HIGH	
001	Bass Drum 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Enfatizza la gamma bassa della grancassa o l'attacco creato dal battente.
		Q	1.2	10	0.9		
		F	99Hz	265Hz	1.05kHz	5.33kHz	
		G	+3.5dB	-3.5dB	0.0dB	+4.0dB	
002	Bass Drum 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	LPF	Crea un picco intorno a 80Hz, che produce un suono incisivo e rigido.
		Q	1.4	4.5	2.2		
		F	79Hz	397Hz	2.52kHz	12.6kHz	
		G	+8.0dB	-7.0dB	+6.0dB	ON	
003	Snare Drum 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Enfatizza il battito sul cerchio (rimshot) e delle bacchette.
		Q	1.2	4.5	0.11		
		F	132Hz	1.00kHz	3.17kHz	5.04kHz	
		G	-0.5dB	0.0dB	+3.0dB	+4.5dB	
004	Snare Drum 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING	Enfatizza la gamma dei suoni di rullanti del rock classico.
		Q		10	0.7	0.1	
		F	177Hz	334Hz	2.37kHz	4.00kHz	
		G	+1.5dB	-8.5dB	+2.5dB	+4.0dB	
005	Tom-tom 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	Enfatizza l'attacco dei tom-tom, e crea un decadimento più lungo e "trascinato".
		Q	1.4	10	1.2	0.28	
		F	210Hz	667Hz	4.49kHz	6.35kHz	
		G	+2.0dB	-7.5dB	+2.0dB	+1.0dB	
006	Cymbal		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Enfatizza l'attacco dei piatti crash, prolungando il decadimento "brillante".
		Q		8	0.9		
		F	105Hz	420Hz	1.05kHz	13.4kHz	
		G	-2.0dB	0.0dB	0.0dB	+3.0dB	
007	High Hat		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Da usare sul charleston, per enfatizzare la gamma medio-alta.
		Q		0.5	1		
		F	94Hz	420Hz	2.82kHz	7.55kHz	
		G	-4.0dB	-2.5dB	+1.0dB	+0.5dB	
008	Percussion		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Enfatizza l'attacco e schiarisce gli strumenti della gamma alta, come shakers, cabasas e congas.
		Q		4.5	0.56		
		F	99Hz	397Hz	2.82kHz	16.9kHz	
		G	-4.5dB	0.0dB	+2.0dB	0.0dB	
009	E.Bass 1		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Rende incisivo il suono del basso elettrico tagliando le frequenze molto basse.
		Q		5	4.5		
		F	35Hz	111Hz	2.00kHz	4.00kHz	
		G	-7.5dB	+4.5dB	+2.5dB	0.0dB	
010	E.Bass 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	A differenza del programma 009, enfatizza la gamma bassa del basso elettrico.
		Q	0.1	5	6.3		
		F	111Hz	111Hz	2.24kHz	4.00kHz	
		G	+3.0dB	0.0dB	+2.5dB	+0.5dB	
011	Syn.Bass 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Da usare su un synth bass con enfattizzazione della gamma dei bassi.
		Q	0.1	8	4.5		
		F	83Hz	944Hz	4.00kHz	12.6kHz	
		G	+3.5dB	+8.5dB	0.0dB	0.0dB	

N.	Nome	Parametro				Descrizione
		LOW	L-MID	H-MID	HIGH	
012	Syn.Bass 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	Enfatizza l'attacco che è tipico per un synth bass.
		Q	1.6	8	2.2	
		F	125Hz	177Hz	1.12kHz	
		G	+2.5dB	0.0dB	+1.5dB	
013	Piano 1		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	Viene usato per rendere più brillante il suono del pianoforte.
		Q		8	0.9	
		F	94Hz	944Hz	3.17kHz	
		G	-6.0dB	0.0dB	+2.0dB	
014	Piano 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	Enfatizza l'attacco e la gamma dei bassi del suono di pianoforte usando l'effetto compressor.
		Q	5.6	10	0.7	
		F	223Hz	595Hz	3.17kHz	
		G	+3.5dB	-8.5dB	+1.5dB	
015	E.G.Clean		PEAKING	PEAKING	PEAKING	Da usare per registrazione di linea di una chitarra elettrica o semiacustica per ottenere un suono leggermente hard.
		Q	0.18	10	6.3	
		F	265Hz	397Hz	1.33kHz	
		G	+2.0dB	-5.5dB	+0.5dB	
016	E.G.Crunch 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	Regola la qualità timbrica di un suono di chitarra leggermente distorto.
		Q	8	4.5	0.63	
		F	140Hz	1.00kHz	1.88kHz	
		G	+4.5dB	0.0dB	+4.0dB	
017	E.G.Crunch 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	È una variazione del programma 016.
		Q	8	0.4	0.16	
		F	125Hz	445Hz	3.36kHz	
		G	+2.5dB	+1.5dB	+2.5dB	
018	E.G.Distortion 1		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	Rende leggermente più chiaro il suono distorto di una chitarra.
		Q		9	10	
		F	354Hz	944Hz	3.36kHz	
		G	+5.0dB	0.0dB	+3.5dB	
019	E.G.Distortion 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	È una variazione del programma 018.
		Q		10	4	
		F	315Hz	1.05kHz	4.23kHz	
		G	+6.0dB	-8.5dB	+4.5dB	
020	A.G.Stroke 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	Enfatizza i toni brillanti di una chitarra acustica.
		Q	0.9	4.5	3.5	
		F	105Hz	1.00kHz	1.88kHz	
		G	-2.0dB	0.0dB	+1.0dB	
021	A.G.Stroke 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	È una variazione del programma 020. Potete anche usarlo per chitarra elettrica.
		Q		9	4.5	
		F	297Hz	749Hz	2.00kHz	
		G	-3.5dB	-2.0dB	0.0dB	
022	A.G.Arpeggio 1		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	Corregge la tecnica d'arpeggio di una chitarra acustica.
		Q		4.5	4.5	
		F	223Hz	1.00kHz	4.00kHz	
		G	-0.5dB	0.0dB	0.0dB	

N.	Nome	Parametro				Descrizione
		LOW	L-MID	H-MID	HIGH	
023	A.G.Arpeggio 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	È una variazione del programma 022.
		Q		7	4.5	
		F	177Hz	354Hz	4.00kHz	
		G	0.0dB	-5.5dB	0.0dB	
024	Brass Section		PEAKING	PEAKING	PEAKING	Da usare con trombe, tromboni o sax. Con un solo strumento regola la frequenza HIGH o H-MID.
		Q	2.8	2	0.7	
		F	88Hz	841Hz	2.11kHz	
		G	-2.0dB	+1.0dB	+1.5dB	
025	Male Vocal 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	Da usare come maschera per la voce maschile. Regolate l'impostazione HIGH o H-MID secondo la qualità della voce.
		Q	0.11	4.5	0.56	
		F	187Hz	1.00kHz	2.00kHz	
		G	-0.5dB	0.0dB	+2.0dB	
026	Male Vocal 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	È una variazione del programma 025.
		Q	0.11	10	5.6	
		F	167Hz	236Hz	2.67kHz	
		G	+2.0dB	-5.0dB	+2.5dB	
027	Female Vocal 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	Da usare come maschera per la voce femminile. Regolate l'impostazione HIGH o H-MID secondo la qualità della voce.
		Q	0.18	0.45	0.56	
		F	118Hz	397Hz	2.67kHz	
		G	-1.0dB	+1.0dB	+1.5dB	
028	Female Vocal 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	È una variazione del programma 027.
		Q		0.16	0.2	
		F	111Hz	334Hz	2.00kHz	
		G	-7.0dB	+1.5dB	+1.5dB	
029	Chorus & Harmony		PEAKING	PEAKING	PEAKING	Da usare come maschera per un coro. Rende l'intero coro molto più brillante.
		Q	2.8	2	0.7	
		F	88Hz	841Hz	2.11kHz	
		G	-2.0dB	+1.0dB	+1.5dB	
030	Total EQ 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	Da usare sul bus STEREO durante il mixdown. Per un maggior effetto, provate con compressor.
		Q	7	2.2	5.6	
		F	94Hz	944Hz	2.11kHz	
		G	-0.5dB	0.0dB	+3.0dB	
031	Total EQ 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	È una variazione del programma 030.
		Q	7	2.8	5.6	
		F	94Hz	749Hz	1.78kHz	
		G	+4.0dB	+1.5dB	+2.0dB	
032	Total EQ 3		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	È una variazione del programma 030. Usate questi programmi per gli ingressi stereo o i ritorni effetto esterni.
		Q		0.28	0.7	
		F	66Hz	841Hz	1.88kHz	
		G	+1.5dB	+0.5dB	+2.0dB	
033	Bass Drum 3		PEAKING	PEAKING	PEAKING	È una variazione del programma 001. Le gamme low e mid sono eliminate.
		Q	2	10	0.4	
		F	118Hz	315Hz	4.23kHz	
		G	+3.5dB	-10.0dB	+3.5dB	

N.	Nome	Parametro				Descrizione
		LOW	L-MID	H-MID	HIGH	
034	Snare Drum 3		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	È una variazione del programma 003. Crea un suono piuttosto corposo.
		Q		4.5	2.8	
		F	223Hz	561Hz	4.23kHz	
		G	0.0dB	+2.0dB	+3.5dB	
035	Tom-tom 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	È una variazione del programma 005. Enfatizza le gamme mid e high.
		Q		4.5	1.2	
		F	88Hz	210Hz	5.33kHz	
		G	-9.0dB	+1.5dB	+2.0dB	
036	Piano 3		PEAKING	PEAKING	PEAKING	È una variazione del programma 013.
		Q	8	10	9	
		F	99Hz	472Hz	2.37kHz	
		G	+4.5dB	-13.0dB	+4.5dB	
037	Piano Low		PEAKING	PEAKING	PEAKING	Da usare per la gamma low del suono di piano quando viene registrato in stereo. Da usare con il programma 038.
		Q	10	6.3	2.2	
		F	187Hz	397Hz	6.72kHz	
		G	-5.5dB	+1.5dB	+6.0dB	
038	Piano High		PEAKING	PEAKING	PEAKING	Da usare per la gamma high del suono di piano quando è registrato in stereo. Da usare con il programma 037.
		Q	10	6.3	2.2	
		F	187Hz	397Hz	6.72kHz	
		G	-5.5dB	+1.5dB	+5.0dB	
039	Fine-EQ(Cass)		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	Da usare per registrare su/da nastro a cassetta per rendere più chiaro il suono.
		Q		4.5	1.8	
		F	74Hz	1.00kHz	4.00kHz	
		G	-1.5dB	0.0dB	+1.0dB	
040	Narrator		PEAKING	PEAKING	PEAKING	Da usare per registrare una voce che legge un testo.
		Q	4	7	0.63	
		F	105Hz	707Hz	2.52kHz	
		G	-4.0dB	-1.0dB	+2.0dB	



Note

I programmi EQ sono stati programmati per registrare strumenti musicali acustici. Se li dovete usare per un campionatore, un synth o un programmatore digitale di ritmi, regolatene i parametri di conseguenza.

Programmi Effetti Preset

La tabella seguente elenca i programmi di effetti preset. Vedere “Parametri degli Effetti” a pagina 362 per informazioni dettagliate sui parametri. I programmi di effetti che usano HQ. PITCH sono utilizzabili solo con Effect 2.

Effetti di tipo Reverb

#	Titolo	Tipo	Descrizione
01	Reverb Hall	REVERB HALL	Riverbero che simula un ampio spazio come una sala da concerto.
02	Reverb Room	REVERB ROOM	Riverbero che simula l'acustica di uno spazio più piccolo (room = stanza) di REVERB HALL.
03	Reverb Stage	REVERB STAGE	Riverbero studiato per le voci.
04	Reverb Plate	REVERB PLATE	Simulazione di un riverbero a piastra, per produrre un riverbero più "hard-edged".
05	Early Ref.	EARLY REF.	Un effetto che isola solo la componente delle early reflection (ER) dal riverbero. Viene prodotto un effetto più volatile del riverbero.
06	Gate Reverb	GATE REVERB	Un tipo di ER studiato per essere usato come riverbero con "gate".
07	Reverse Gate	REVERSE GATE	ER con un tipo di playback inverso.

Delay (Ritardo)

#	Titolo	Tipo	Descrizione
08	Mono Delay	MONO DELAY	Mono delay semplice. Da usare quando non dovete usare complesse impostazioni di parametri.
09	Stereo Delay	STEREO DELAY	Stereo delay con sinistra e destra indipendenti.
10	Mod.delay	MOD.DELAY	Mono delay con modulazione.
11	Delay LCR	DELAY LCR	Delay a tre posizioni (L – sinistra, C – centro, R – destra).
12	Echo	ECHO	Stereo delay con parametri aggiuntivi per un maggiore controllo. Il segnale può essere inviato da sinistra a destra e da destra a sinistra.

Effetti di tipo Modulation

#	Titolo	Tipo	Descrizione
13	Chorus	CHORUS	Stereo chorus a tre stadi.
14	Flange	FLANGE	Il ben noto effetto flanging.
15	Symphonic	SYMPHONIC	Un effetto esclusivo Yamaha che produce una modulazione più ricca e complessa del chorus.
16	Phaser	PHASER	Stereo phaser con 2–16 stadi di phase shift.
17	Auto Pan	AUTO PAN	Un effetto che sposta ciclicamente il suono fra sinistra e destra.
18	Tremolo	TREMOLO	Tremolo
19	HQ.Pitch	HQ.PITCH (solo Effect 2)	Pitch-shift applicato solo ad una nota, ma con effetto stabile.
20	Dual Pitch	DUAL PITCH	Stereo pitch shift con pitch sinistro e destro indipendenti.
21	Rotary	ROTARY	Simulazione di un rotary speaker.
22	Ring Mod.	RING MOD.	Un effetto che modifica il pitch applicando la modulazione d'ampiezza alla frequenza dell'ingresso. Sull'AW2816, anche la modulazione di frequenza può essere controllata dalla modulazione.
23	Mod.Filter	MOD.FILTER	Un effetto che usa un LFO per modulare la frequenza del filtro.

Effetti di tipo Distortion

#	Titolo	Tipo	Descrizione
24	Distortion	DISTORTION	Distorsione
25	Amp Simulate	AMP SIMULATE	Amp Simulator di chitarra

Effetti dinamici

#	Titolo	Tipo	Descrizione
26	Dyna.Filter	DYNA.FILTER	Filtro controllato dinamicamente. Risponde alla velocity MIDI Note On quando SOURCE è impostato su MIDI.
27	Dyna.Flange	DYNA.FLANGE	Flanger controllato dinamicamente. Risponde alla velocity MIDI Note On quando SOURCE è impostato su MIDI.
28	Dyna.Phaser	DYNA.PHASER	Phase shifter controllato dinamicamente. Risponde alla velocity MIDI Note On quando SOURCE è impostato su MIDI.

Combined Effects (effetti combinati)

#	Titolo	Tipo	Descrizione
29	Rev+Chorus	REV+CHORUS	Reverb e chorus in parallelo
30	Rev->Chorus	REV->CHORUS	Reverb e chorus in serie
31	Rev+Flange	REV+FLANGE	Reverb e flanger in parallelo
32	Rev->Flange	REV->FLANGE	Reverb e flanger in serie
33	Rev+Sympho.	REV+SYMPHO.	Reverb e symphonic in parallelo
34	Rev->Sympho.	REV->SYMPHO.	Reverb e symphonic in serie
35	Rev->Pan	REV->PAN	Reverb e auto-pan in parallelo
36	Delay+ER.	DELAY+ER.	Delay e early reflection in parallelo
37	Delay->ER.	DELAY->ER.	Delay e early reflection in serie
38	Delay+Rev	DELAY+REV	Delay e reverb in parallelo
39	Delay->Rev	DELAY->REV	Delay e reverb in serie
40	Dist->Delay	DIST->DELAY	Distortion e delay in serie

Altri effetti

#	Titolo	Tipo	Descrizione
41	Multi.Filter	MULTI.FILTER	Filtro parallelo a tre bande (24 dB/ottava).

Parametri degli Effetti

REVERB HALL, REVERB ROOM, REVERB STAGE, REVERB PLATE

Simulazioni hall, room, stage e plate, tutti con gate.

Parametro	Range	Descrizione
REV TIME	0.3–99.0 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Ritardo iniziale prima che inizi il riverbero
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto tempo di riverbero alta frequenza
LO.RATIO	0.1–2.4	Rapporto tempo di riverbero bassa frequenza
DIFF.	0–10	Diffusione riverbero (sinistra-destra)
DENSITY	0–100%	Densità riverbero
E/R DLY	0.0–100.0 ms	Ritardo fra le early reflection e reverb
E/R BAL.	0–100%	Bilanciamento di early reflection e reverb (0% = ER, 100% = reverb)
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
GATE LVL	OFF, da –60 a 0 dB	Livello al quale il gate si chiude
ATTACK	0–120 ms	Velocità di apertura del gate
HOLD	*1	Tempo di apertura del gate
DECAY	*2	Velocità di chiusura del gate
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

*1. 0.02 ms–2.13 s (fs=44.1 kHz), 0.02 ms–1.96 s (fs=48 kHz)

*2. 6.0 ms–46.0 s (fs=44.1 kHz), 5.0 ms–42.3 s (fs=48 kHz)

EARLY REF.

Early reflection o prime riflessioni.

Parametro	Range	Descrizione
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Reverse, Plate, Spring	Tipo di simulazione delle early reflection
ROOMSIZE	0.1–20.0	Spazio delle riflessioni
LIVENESS	0–10	Caratteristiche decadimento delle early reflection (0 = dead, 10 = live)
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Ritardo iniziale prima che inizi il riverbero
DIFF.	0–10	Diffusione riverbero (sinistra-destra)
DENSITY	0–100%	Densità riverbero
ER NUM.	1–19	Numero delle early reflection
FB.GAIN	da –99 a +99%	Guadagno di feedback
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto feedback alta frequenza
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

GATE REVERB, REVERSE GATE

Early reflection con gate, ed early reflection con reverse gate.

Parametro	Range	Descrizione
TYPE	Type-A, Type-B	Tipo di simulazione delle early reflection (prime riflessioni)
ROOMSIZE	0.1–20.0	Spazio delle riflessioni
LIVENESS	0–10	Caratteristiche decadimento delle early reflection (0 = dead, 10 = live)
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Ritardo iniziale prima che inizi il riverbero
DIFF.	0–10	Diffusione riverbero (sinistra – destra)
DENSITY	0–100%	Densità del riverbero
ER NUM.	1–19	Numero delle early reflection
FB.GAIN	da –99 a +99%	Guadagno di feedback
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto feedback alta frequenza
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

MONO DELAY

Delay base ripetuto.

Parametro	Range	Descrizione
DELAY	0.0–2730.0 ms	Tempo di delay
FB.GAIN	da –99 a +99%	Guadagno di feedback (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per feedback reverse-phase)
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto feedback alta frequenza
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

STEREO DELAY

Delay base stereo.

Parametro	Range	Descrizione
DELAY L	0.0–1350.0 ms	Tempo di delay canale sinistro
FB.G L	da –99 a +99%	Feedback canale sinistro (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per feedback reverse-phase)
DELAY R	0.0–1350.0 ms	Tempo di delay canale destro
FB.G R	da –99 a +99%	Feedback canale destro (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per feedback reverse-phase)
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto feedback alta frequenza
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

MOD.DELAY

Delay base ripetuto con modulazione.

Parametro	Range	Descrizione
DELAY	0.0–2725.0 ms	Tempo di delay (ritardo)
FB.GAIN	da –99 a +99%	Guadagno di feedback (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per feedback reverse-phase)
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto di feedback alta frequenza
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0–100%	Profondità di modulazione
WAVE	Sine, Tri	Forma d'onda della modulazione
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

DELAY LCR

Delay a tre posizioni: (left, center, right = sinistra, centro, destra).

Parametro	Range	Descrizione
DELAY L	0.0–2730.0 ms	Tempo di delay canale sinistro
DELAY C	0.0–2730.0 ms	Tempo di delay canale centrale
DELAY R	0.0–2730.0 ms	Tempo di delay canale destro
LEVEL L	da –100 a +100%	Livello di delay canale sinistro
LEVEL C	da –100 a +100%	Livello di delay canale centrale
LEVEL R	da –100 a +100%	Livello di delay canale destro
FB.DLY	0.0–2730.0 ms	Tempo di delay feedback
FB.GAIN	da –99 a +99%	Guadagno di feedback (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per feedback reverse-phase)
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto di feedback alta frequenza
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

ECHO

Stereo delay con loop del feedback incrociato.

Parametro	Range	Descrizione
DELAY L	0.0–1350.0 ms	Tempo di delay canale sinistro
FB.DLY L	0.0–1350.0 ms	Tempo di delay del feedback del canale sinistro
FB.G L	da –99 a +99%	Guadagno di feedback del canale sinistro (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per feedback reverse-phase)
DELAY R	0.0–1350.0 ms	Tempo di delay canale destro
FB.DLY R	0.0–1350.0 ms	Tempo di delay del feedback del canale destro
FB.G R	da –99 a +99%	Guadagno di feedback del canale destro (valori positivi di feedback per normal-phase, valori negativi di feedback per reverse-phase)
L->R FBG	da –99 a +99%	Guadagno di feedback canale sinistro → destro (valori positivi per normal-phase, valori negativi per reverse-phase)
R->L FBG	da –99 a +99%	Guadagno di feedback canale destro → sinistro (valori positivi per normal-phase, valori negativi per reverse-phase)
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto di feedback alta frequenza
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

CHORUS

Effetto Chorus.

Parametro	Range	Descrizione
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Velocità di modulazione
PM DEP.	0–100%	Profondità di modulazione del pitch
AM DEP.	0–100%	Profondità di modulazione amp
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Tempo di ritardo di modulazione
WAVE	Sine, Tri	Forma d'onda della modulazione
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Frequenza filtro low-shelving
LSH G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno filtro low-shelving
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Frequenza centrale equalizzatore parametrico
EQ G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno equalizzatore parametrico
EQ Q	10–0.10	Larghezza banda equalizzatore parametrico
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Frequenza filtro high-shelving
HSH G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno filtro high-shelving
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

FLANGE

Effetto Flange.

Parametro	Range	Descrizione
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0–100%	Profondità di modulazione
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Tempo di ritardo di modulazione
FB.GAIN	da –99 a +99%	Guadagno di feedback (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per feedback reverse-phase)
WAVE	Sine, Tri	Forma d'onda della modulazione
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Frequenza filtro low-shelving
LSH G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno filtro low-shelving
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Frequenza centrale equalizzatore parametrico
EQ G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno equalizzatore parametrico
EQ Q	10–0.10	Larghezza banda equalizzatore parametrico
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Frequenza filtro high-shelving
HSH G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno filtro high-shelving
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

SYMPHONIC

Effetto Symphonic.

Parametro	Range	Descrizione
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0–100%	Profondità di modulazione
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Tempo di ritardo di modulazione
WAVE	Sine, Tri	Forma d'onda della modulazione
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Frequenza filtro low-shelving
LSH G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno filtro low-shelving
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Frequenza centrale equalizzatore parametrico
EQ G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno equalizzatore parametrico
EQ Q	10–0.10	Larghezza banda equalizzatore parametrico
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Frequenza filtro high-shelving
HSH G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno filtro high-shelving
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

PHASER

Phaser 16-stadi.

Parametro	Range	Descrizione
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0–100%	Profondità di modulazione
FB.GAIN	da –99 a +99%	Guadagno di feedback (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per feedback reverse-phase)
OFFSET	0–100	Offset della frequenza più bassa con phase-shift
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Numero di stadi di phase shift
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Frequenza filtro low-shelving
LSH G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno filtro low-shelving
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Frequenza filtro high-shelving
HSH G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno filtro high-shelving
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

AUTOPAN

Auto-panner.

Parametro	Range	Descrizione
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0–100%	Profondità di modulazione
DIR.	*1	Direzione del panning
WAVE	Sine, Tri, Square	Forma d'onda della modulazione
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Frequenza filtro low-shelving
LSH G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno filtro low-shelving
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Frequenza centrale equalizzatore parametrico
EQ G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno equalizzatore parametrico
EQ Q	10–0.10	Larghezza banda equalizzatore parametrico
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Frequenza filtro high-shelving
HSH G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno filtro high-shelving
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

*1. L<->R, L—>R, L<—R, Turn L, Turn R

TREMOLO

Effetto Tremolo.

Parametro	Range	Descrizione
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0–100%	Profondità di modulazione
WAVE	Sine, Tri, Square	Forma d'onda della modulazione
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Frequenza filtro low-shelving
LSH G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno filtro low-shelving
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Frequenza centrale equalizzatore parametrico
EQ G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno equalizzatore parametrico
EQ Q	10–0.10	Larghezza banda equalizzatore parametrico
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Frequenza filtro high-shelving
HSH G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno filtro high-shelving
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

HQ.PITCH (solo Effect 2)

Pitch shifter di alta qualità.

Parametro	Range	Descrizione
PITCH	da -12 a +12 semitoni	Pitch shift
FINE	da -50 a +50 cents	Pitch shift fine
DELAY	0.0-1000.0 ms	Tempo di delay
FB.GAIN	da -99 a +99%	Guadagno di feedback (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per feedback reverse-phase)
MODE	1-10	Precisione del pitch shift
MIX BAL.	0-100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

DUAL PITCH

Pitch shifter per "Twin voice" (voci abbinate).

Parametro	Range	Descrizione
PITCH 1	da -24 a +24 semitoni	Pitch shift per il canale 1
FINE 1	da -50 a +50 cents	Pitch shift fine per il canale 1
PAN 1	L16-1, C, R1-16	Panpot per il canale 1
DELAY 1	0.0-1000.0 ms	Tempo di delay per il canale 1
FB.G 1	da -99 a +99%	Guadagno di feedback del canale 1 (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per feedback reverse-phase)
LEVEL 1	da -100 a +100%	Livello del canale 1 (valori positivi per normal-phase, valori negativi per reverse-phase)
PITCH 2	da -24 a +24 semitoni	Pitch shift per il canale 2
FINE 2	da -50 a +50 cents	Pitch shift fine per il canale 2
PAN 2	L16-1, C, R1-16	Panpot per il canale 2
DELAY 2	0.0-1000.0 ms	Tempo di delay per il canale 2
FB.G 2	da -99 a +99%	Guadagno di feedback del canale 2 (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per feedback reverse-phase)
LEVEL 2	da -100 a +100%	Livello del canale 2 (valori positivi per normal-phase, valori negativi per reverse-phase)
MODE	1-10	Precisione del pitch shift
MIX BAL.	0-100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

ROTARY

Simulatore di un rotary speaker (altoparlante rotante).

Parametro	Range	Descrizione
ROTATE	STOP, START	Arresto, avvio rotazione
SPEED	SLOW, FAST	Velocità di rotazione (vedere parametri SLOW e FAST)
DRIVE	0-100	Livello di overdrive
ACCEL	0-10	Accelerazione nei cambi di velocità
LOW	0-100	Filtro bassa frequenza
HIGH	0-100	Filtro alta frequenza
SLOW	0.05-10.00 Hz	Velocità di rotazione SLOW (lenta)
FAST	0.05-10.00 Hz	Velocità di rotazione FAST (veloce)
MIX BAL.	0-100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

RING MOD.

Ring Modulator (modulatore ad anello).

Parametro	Range	Descrizione
SOURCE	OSC, SELF	Sorgente di modulazione: oscillatore o segnale d'ingresso
OSC FREQ	0.0–5000.0 Hz	Frequenza dell'oscillatore
FM FREQ	0.05–40.00 Hz	Velocità di modulazione della frequenza dell'oscillatore
FM DEPTH	0–100%	Profondità di modulazione della frequenza dell'oscillatore
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

MOD.FILTER

Filtro tipo modulazione LFO.

Parametro	Range	Descrizione
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0–100%	Profondità di modulazione
TYPE	LPF, HPF, BPF	Tipo di filtro: low pass (passa-basso), high pass (passa-alto), band pass (passa-banda)
OFFSET	0–100	Offset frequenza del filtro
RESO.	0–20	Risonanza del filtro
PHASE	0.00–354.38°	Differenza di fase fra la modulazione del canale sinistro e quella del canale destro
LEVEL	0–100	Livello d'uscita
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

DISTORTION

Effetto Distorsione.

Parametro	Range	Descrizione
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Tipo di distorsione (DST = distorsione, OVD = overdrive)
DRIVE	0–100	Attivazione della distorsione
MASTER	0–100	Volume principale
TONE	da –10 a +10	Tono
N.GATE	0–20	Riduzione del rumore
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

AMP SIMULATE

Guitar Amp Simulator (simulatore di amplificatore per chitarra).

Parametro	Range	Descrizione
AMP TYPE	*1	Tipo di simulazione di amplificatore per chitarra
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Tipo di distorsione (DST = distorsione, OVD = overdrive)
N.GATE	0–20	Riduzione del rumore
DRIVE	0–100	Attivazione della distorsione
MASTER	0–100	Volume principale
CAB DEP	0–100%	Profondità di simulazione cassa altoparlanti
BASS	0–100	Controllo bassi
MIDDLE	0–100	Controllo medi
TREBLE	0–100	Controllo alti
EQ F	99–8.0 kHz	Frequenza equalizzatore parametrico
EQ G	da –12 a +12 dB	Guadagno equalizzatore parametrico
EQ Q	10.0–0.10	Larghezza di banda equalizzatore parametrico
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

*1. STK-M1, STK-M2, THRASH, MIDBST, CMB-PG, CMB-VR, CMB-DX, CMB-TW, MINI, FLAT

DYNA.FILTER

Filtro controllato dinamicamente.

Parametro	Range	Descrizione
SOURCE	INPUT, MIDI	Sorgente di controllo: segnale di ingresso o velocity MIDI note on
SENSE	0–100	Sensibilità
TYPE	LPF, HPF, BPF	Tipo di filtro
OFFSET	0–100	Offset della frequenza del filtro
RESO.	0–20	Risonanza del filtro
DIR.	UP, DOWN	Cambio di frequenza verso l'alto o verso il basso
DECAY	*1	Velocità di decadimento del cambio di frequenza del filtro
LEVEL	0–100	Livello d'uscita
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

*1. 6.0 ms–46.0 s (fs=44.1 kHz), 5.0 ms–42.3 s (fs=48 kHz)

DYNA.FLANGE

Flanger controllato dinamicamente.

Parametro	Range	Descrizione
SOURCE	INPUT, MIDI	Sorgente di controllo: segnale di ingresso o velocity MIDI note on
SENSE	0–100	Sensibilità
FB.GAIN	da –99 a +99%	Guadagno di feedback (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per feedback reverse-phase)
OFFSET	0–100	Offset del tempo di ritardo
DIR.	UP, DOWN	Cambio di frequenza verso l'alto o verso il basso
DECAY	*1	Velocità di decadimento
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Frequenza filtro low-shelving
LSH G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno filtro low-shelving
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Frequenza centrale equalizzatore parametrico
EQ G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno equalizzatore parametrico
EQ Q	10–0.10	Larghezza banda equalizzatore parametrico
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Frequenza filtro high-shelving
HSH G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno filtro high-shelving
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

*1. 6.0 ms–46.0 s (fs=44.1 kHz), 5.0 ms–42.3 s (fs=48 kHz)

DYNA.PHASER

Phaser controllato dinamicamente.

Parametro	Range	Descrizione
SOURCE	INPUT, MIDI	Sorgente di controllo: segnale di ingresso o velocity MIDI note on
SENSE	0–100	Sensibilità
FB.GAIN	da –99 a +99%	Guadagno di feedback (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per feedback reverse-phase)
OFFSET	0–100	Offset della frequenza più bassa con phase-shift
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Numero di stadi per phase shift
DIR.	UP, DOWN	Cambio di frequenza verso l'alto o verso il basso
DECAY	*1	Velocità di decadimento
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Frequenza filtro low-shelving
LSH G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno filtro low-shelving
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Frequenza filtro high-shelving
HSH G	da –12 a +12 [dB]	Guadagno filtro high-shelving
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

*1. 6.0 ms–46.0 s (fs=44.1 kHz), 5.0 ms–42.3 s (fs=48kHz)

REV+CHORUS

Effetti Reverb e chorus in parallelo.

Parametro	Range	Descrizione
REV TIME	0.3–99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Ritardo iniziale prima che inizi il riverbero
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto tempo di riverbero alta frequenza
DIFF.	0–10	Diffusione riverbero (sinistra – destra)
DENSITY	0–100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Velocità di modulazione
PM DEP.	0–100%	Profondità di modulazione del pitch
AM DEP.	0–100%	Profondità di modulazione amp
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Tempo di ritardo modulazione
WAVE	Sine, Tri	Forma d'onda della modulazione
REV/CHO	0–100%	Bilanciamento Reverb e Chorus (0% = chorus, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

REV->CHORUS

Effetti reverb e chorus in serie.

Parametro	Range	Descrizione
REV TIME	0.3–99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Ritardo iniziale prima che inizi il riverbero
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto tempo di riverbero alta frequenza
DIFF.	0–10	Diffusione del riverbero (sinistra – destra)
DENSITY	0–100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Velocità di modulazione
PM DEP.	0–100%	Profondità di modulazione del pitch
AM DEP.	0–100%	Profondità di modulazione amp
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Tempo di ritardo modulazione
WAVE	Sine, Tri	Forma d'onda della modulazione
REV.BAL	0–100%	Bilanciamento reverb e reverb con chorus (0% = reverb con chorus, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

REV+FLANGE

Effetti Reverb e flanger in parallelo.

Parametro	Range	Descrizione
REV TIME	0.3–99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Ritardo iniziale prima che inizi il riverbero
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto tempo di riverbero alta frequenza
DIFF.	0–10	Diffusione del riverbero (sinistra – destra)
DENSITY	0–100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0–100%	Profondità di modulazione
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Tempo di ritardo della modulazione
FB.GAIN	da –99 a +99%	Guadagno di feedback (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per un feedback reverse-phase)
WAVE	Sine, Tri	Forma d'onda della modulazione
REV/FLG	0–100%	Bilanciamento reverb e flange (0% = flange, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

REV->FLANGE

Effetti Reverb e flanger in serie.

Parametro	Range	Descrizione
REV TIME	0.3–99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Ritardo iniziale prima che inizi il riverbero
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto tempo di riverbero alta frequenza
DIFF.	0–10	Diffusione del riverbero (sinistra – destra)
DENSITY	0–100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0–100%	Profondità di modulazione
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Tempo di ritardo della modulazione
FB.GAIN	da –99 a +99%	Guadagno di feedback (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per un feedback reverse-phase)
WAVE	Sine, Tri	Forma d'onda della modulazione
REV.BAL	0–100%	Bilanciamento reverb e reverb + flange (0% = reverb + flange, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

REV+SYMPHO.

Effetti reverb e symphonic in parallelo.

Parametro	Range	Descrizione
REV TIME	0.3–99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Ritardo iniziale prima che inizi il riverbero
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto tempo di riverbero alta frequenza
DIFF.	0–10	Diffusione del riverbero (sinistra – destra)
DENSITY	0–100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0–100%	Profondità di modulazione
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Tempo di ritardo della modulazione
WAVE	Sine, Tri	Forma d'onda della modulazione
REV/SYM	0–100%	Bilanciamento reverb e symphonic (0% = symphonic, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

REV->SYMPHO.

Effetti reverb e symphonic in serie.

Parametro	Range	Descrizione
REV TIME	0.3–99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Ritardo iniziale prima che inizi il riverbero
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto tempo di riverbero alta frequenza
DIFF.	0–10	Diffusione del riverbero (sinistra – destra)
DENSITY	0–100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0–100%	Profondità di modulazione
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Tempo di ritardo della modulazione
WAVE	Sine, Tri	Forma d'onda della modulazione
REV.BAL	0–100%	Bilanciamento reverb e reverb+symphonic (0% = reverb+symphonic, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

REV->PAN

Effetti reverb e auto-pan in parallelo.

Parametro	Range	Descrizione
REV TIME	0.3–99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Ritardo iniziale prima che inizi il riverbero
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto tempo di riverbero alta frequenza
DIFF.	0–10	Diffusione del riverbero (sinistra – destra)
DENSITY	0–100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0–100%	Profondità di modulazione
DIR.	*1	Direzione del panning
WAVE	Sine, Tri, Square	Forma d'onda della modulazione
REV BAL.	0–100%	Bilanciamento reverb e panned reverb (0% = panned reverb, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

*1. L<->R, L—>R, L<—R, Turn L, Turn R

DELAY+ER.

Effetti delay ed early reflection in parallelo.

Parametro	Range	Descrizione
DELAY L	0.0–1000.0 ms	Tempo di ritardo canale sinistro
DELAY R	0.0–1000.0 ms	Tempo di ritardo canale destro
FB.DLY	0.0–1000.0 ms	Tempo di ritardo feedback
FB.GAIN	da –99 a +99%	Guadagno di feedback (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per feedback reverse-phase)
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto di feedback alta frequenza
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo di simulazione delle prime riflessioni (early reflection)
ROOMSIZE	0.1–20.0	Spazio delle riflessioni
LIVENESS	0–10	Caratteristiche di decadimento delle early reflection (0 = dead, 10 = live)
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Ritardo iniziale prima che il riverbero abbia inizio
DIFF.	0–10	Diffusione del riverbero (sinistra – destra)
DENSITY	0–100%	Densità del riverbero
ER NUM.	1–19	Numero delle prime riflessioni (early reflection)
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
DLY/ER	0–100%	Bilanciamento delay e early reflection (0% = early reflection, 100% = delay)
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

DELAY->ER.

Effetti delay ed early reflection in serie.

Parametro	Range	Descrizione
DELAY L	0.0–1000.0 ms	Tempo di ritardo canale sinistro
DELAY R	0.0–1000.0 ms	Tempo di ritardo canale destro
FB.DLY	0.0–1000.0 ms	Tempo di ritardo feedback
FB.GAIN	da –99 a +99%	Guadagno di feedback (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per il feedback reverse-phase)
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto di feedback alta frequenza
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo di simulazione delle prime riflessioni (early reflection)
ROOMSIZE	0.1–20.0	Spazio delle riflessioni
LIVENESS	0–10	Caratteristiche di decadimento delle early reflection (0 = dead, 10 = live)
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Ritardo iniziale prima che il riverbero abbia inizio
DIFF.	0–10	Diffusione del riverbero (sinistra – destra)
DENSITY	0–100%	Densità del riverbero
ER NUM.	1–19	Numero delle prime riflessioni (early reflection)
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
DLY.BAL	0–100%	Bilanciamento delay e delay + early reflection (0% = delay + early reflection, 100% = delay)
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

DELAY+REV

Effetti delay e reverb in parallelo.

Parametro	Range	Descrizione
DELAY L	0.0–1000.0 ms	Tempo di ritardo canale sinistro
DELAY R	0.0–1000.0 ms	Tempo di ritardo canale destro
FB.DLY	0.0–1000.0 ms	Tempo di ritardo feedback
FB.GAIN	da –99 a +99%	Guadagno di feedback (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per feedback reverse-phase)
DELAY HI	0.1–1.0	Rapporto di feedback alta frequenza delay
REV TIME	0.3–99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Ritardo iniziale prima che il riverbero abbia inizio
REV HI	0.1–1.0	Rapporto tempo di riverbero alta frequenza
DIFF.	0–10	Diffusione del riverbero (sinistra – destra)
DENSITY	0–100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
DLY/REV	0–100%	Bilanciamento delay e reverb (0% = reverb, 100% = delay)
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

DELAY->REV

Effetti delay e reverb in serie.

Parametro	Range	Descrizione
DELAY L	0.0–1000.0 ms	Tempo di ritardo canale sinistro
DELAY R	0.0–1000.0 ms	Tempo di ritardo canale destro
FB.DLY	0.0–1000.0 ms	Tempo di ritardo feedback
FB.GAIN	da –99 a +99%	Guadagno di feedback (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per feedback reverse-phase)
DELAY HI	0.1–1.0	Rapporto di feedback alta frequenza delay
REV TIME	0.3–99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Ritardo iniziale prima che il riverbero abbia inizio
REV HI	0.1–1.0	Rapporto tempo di riverbero alta frequenza
DIFF.	0–10	Diffusione del riverbero (sinistra – destra)
DENSITY	0–100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frequenza di taglio filtro passa-alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frequenza di taglio filtro passa-basso
DLY.BAL	0–100%	Bilanciamento delay e reverb con delay (0% = reverb con delay, 100% = delay)
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

DIST->DELAY

Effetti distortion e delay in serie.

Parametro	Range	Descrizione
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Tipo di distorsione (DST = distorsione, OVD = overdrive)
DRIVE	0–100	Attivazione della distorsione
MASTER	0–100	Volume principale
TONE	da –10 a +10	Controllo del tono
N.GATE	0–20	Riduzione del rumore
DELAY	0.0–2725.0 ms	Tempo di delay (ritardo)
FB.GAIN	da –99 a +99%	Guadagno di feedback (valori positivi per feedback normal-phase, valori negativi per feedback reverse-phase)
HI.RATIO	0.1–1.0	Rapporto feedback alta frequenza
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0–100%	Profondità di modulazione
DLY BAL	0–100%	Bilanciamento distortion e delay (0% = distortion, 100% = distortion con delay)

MULTI FILTER

Filtro parallelo a tre bande (24 dB/ottava).

Parametro	Range	Descrizione
TYPE 1	HPF, LPF, BPF	Tipo filtro 1: low pass (passa-basso), high pass (passa-alto), band pass (passa-banda)
TYPE 2	HPF, LPF, BPF	Tipo filtro 2: low pass, high pass, band pass
TYPE 3	HPF, LPF, BPF	Tipo filtro 3: low pass, high pass, band pass
FREQ. 1	28 Hz–16.0 kHz	Frequenza filtro 1
FREQ. 2	28 Hz–16.0 kHz	Frequenza filtro 2
FREQ. 3	28 Hz–16.0 kHz	Frequenza filtro 3
LEVEL 1	0–100	Livello filtro 1
LEVEL 2	0–100	Livello filtro 2
LEVEL 3	0–100	Livello filtro 3
RESO. 1	0–20	Risonanza filtro 1
RESO. 2	0–20	Risonanza filtro 2
RESO. 3	0–20	Risonanza filtro 3
MIX BAL.	0–100 [%]	Bilanciamento Mix dei suoni dell'effetto e dry (senza effetto)

Processori di Dinamiche

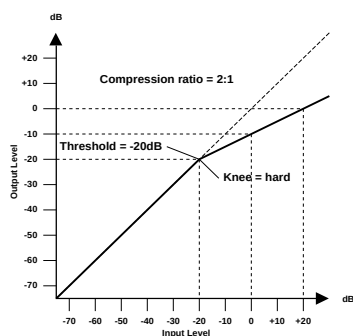
I processori di dinamiche vengono generalmente usati per correggere o controllare i livelli di segnale. Tuttavia, essi possono essere usati in maniera creativa per conformare l'involuppo di un suono. L'AW2816 possiede processori di dinamiche per tutti i canali di ingresso, ritorni nastro ed uscite stereo e bus. Questi processori vi permettono di comprimere, espandere, comprimere-espandere (compand), applicare gate o duck ai segnali che passano attraverso il mixer, per darvi una qualità sonora ed una flessibilità senza pari.

Programmi Preset Dinamiche

Questi sono i programmi preset delle dinamiche.

N.	Nome Programma	N.	Nome Programma
001	A.Dr.BD "CMP	021	BrassSection "CMP
002	A.Dr.BD "EXP	022	Syn.Pad "CMP
003	A.Dr.BD "GAT	023	SamplingPerc "CPS
004	A.Dr.BD "CPH	024	Sampling BD "CMP
005	A.Dr.SN "CMP	025	Sampling SN "CMP
006	A.Dr.SN "EXP	026	Hip Comp "CPS
007	A.Dr.SN "GAT	027	Solo Vocal1 "CMP
008	A.Dr.SN "CPS	028	Solo Vocal2 "CMP
009	A.Dr.Tom "EXP	029	Chorus "CMP
010	A.Dr.OverTop "CPS	030	Compander(H) "CPH
011	E.B.finger "CMP	031	Compander(S) "CPS
012	E.B.slapp "CMP	032	Click Erase "EXP
013	Syn.Bass "CMP	033	Announcer "CPH
014	Piano1 "CMP	034	Easy Gate "GAT
015	Piano2 "CMP	035	BGM Ducking "DUK
016	E.Guitar "CMP	036	Limiter1 "CPS
017	A.Guitar "CMP	037	Limiter2 "CMP
018	Strings1 "CMP	038	Total Comp1 "CMP
019	Strings2 "CMP	039	Total Comp2 "CMP
020	Strings3 "CMP	040	Total Comp3 "CMP

Compressor



Il compressore fornisce una forma di controllo automatico del livello. Diminuendo automaticamente i livelli alti, riducendo così in maniera efficiente la gamma dinamica, il compressore rende molto più semplice il controllo dei segnali e l'impostazione di livelli appropriati del fader. La riduzione della gamma di dinamiche significa anche che è possibile impostare i livelli di registrazione più alti, migliorando in tal modo il rapporto segnale/rumore.

Parametri del Compressor (CMP):

Parametro	Valore
Threshold (dB)	da -54 a 0 (55 punti)
Ratio	1.0, 1.1, 1.3, 1.5, 1.7, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 5.0, 6.0, 8.0, 10, 20, ∞ (16 punti)
Attack (ms)	da 0 a 120 (121 punti)
Outgain (dB)	da 0 a +18 (36 punti)
Knee	hard, 1, 2, 3, 4, 5 (6 punti)
Release (ms)	da 5ms a 42.3sec ^{*1} , da 6ms a 46.0sec ^{*2} , da 8ms a 63.4sec ^{*3} (160 punti)

*1. Questi valori vengono ottenuti quando la frequenza di campionamento è di 48 kHz.

*2. Questi valori vengono ottenuti quando la frequenza di campionamento è di 44,1 kHz.

*3. Questi valori vengono ottenuti quando la frequenza di campionamento è di 32 kHz.

Threshold determina il livello del segnale di ingresso necessario per attivare il compressore. I segnali con livello al di sotto del valore di soglia (threshold) passano inalterati attraverso il compressore. I segnali situati sul livello di soglia e al di sopra di esso vengono compressi del valore specificato usando il parametro Ratio. Il segnale di trigger viene prelevato utilizzando il parametro KEY IN.

Ratio determina l'entità della compressione—il cambiamento di livello del segnale di uscita relativo al cambio del livello di input. Ad esempio, per un valore di 2:1, un cambiamento di 10 dB nel livello di ingresso (al di sopra di threshold) comporta un cambiamento di 5 dB nel livello di uscita. Per un rapporto 5:1, una variazione di 10 dB nel livello di ingresso (al di sopra di threshold) comporta un cambiamento di 2 dB nel livello di uscita.

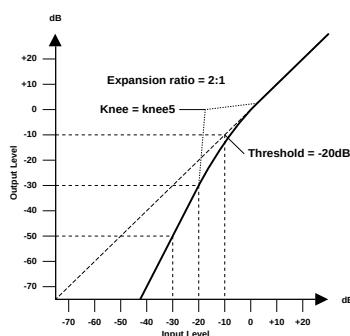
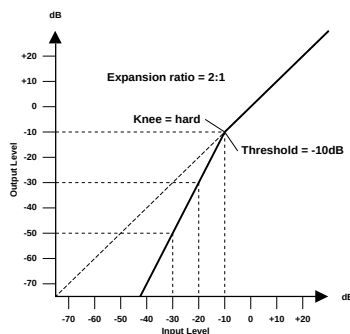
Attack determina con che rapidità il segnale viene compresso una volta che il compressore è stato attivato. Con un tempo di attacco veloce, il segnale viene compresso pressoché immediatamente. Tuttavia con un attacco lento il transiente iniziale di un suono passa inalterato.

Out Gain serve ad impostare il livello del segnale di uscita del compressore. La compressione tende a ridurre il livello di segnale medio. Può essere usato per compensare il cambiamento generale di livello causato dal processo di compressione e impostare un livello appropriato nello stadio successivo del percorso audio.

Knee imposta il passaggio del segnale nel punto di threshold. Con un valore di hard knee, il passaggio fra segnale compresso e decompresso è immediato. Con un valore di soft knee, diciamo 5, il passaggio ha inizio prima che il segnale raggiunga threshold e gradualmente finisce sopra threshold.

Release determina con quale rapidità il compressore ritorna al suo guadagno normale una volta che il livello del segnale trigger scende al di sotto del valore di soglia (threshold). Se il tempo di release è troppo breve, il guadagno recupererà troppo rapidamente causando una fluttuazione del livello, cioè fluttuazioni notevoli del guadagno. Se il tempo di release è troppo lungo, il compressore potrebbe non avere il tempo di recuperare prima che appaia il successivo segnale di alto livello e quindi verrebbe compresso in maniera errata.

Expander



Un expander è un'altra forma di controllo livello automatico. Riducendo i segnali sotto il livello di threshold, l'expander attenua il rumore di basso livello e aumenta effettivamente la gamma dinamica del materiale registrato.

Parametri dell'expander (EXP):

Parametro	Valore
Threshold (dB)	da -54 a 0 (55 punti)
Ratio	1.0, 1.1, 1.3, 1.5, 1.7, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 5.0, 6.0, 8.0, 10, 20, ∞ (16 punti)
Attack (ms)	da 0 a 120 (121 punti)
Outgain (dB)	da 0 a +18 (36 punti)
Knee	hard,1,2,3,4,5 (6 punti)
Release (ms)	da 5ms a 42.3sec ^{*1} , da 6ms a 46.0sec ^{*2} , da 8ms a 63.4sec ^{*3} (160 punti)

- *1. Questi valori vengono ottenuti quando la frequenza di campionamento è di 48 kHz.
 *2. Questi valori vengono ottenuti quando la frequenza di campionamento è di 44,1 kHz.
 *3. Questi valori vengono ottenuti quando la frequenza di campionamento è di 32 kHz.

Threshold determina il livello del segnale d'ingresso richiesto per attivare l'expander. I segnali al di sopra della soglia (threshold) passano inalterati attraverso l'expander. I segnali sul livello di soglia e al di sotto di esso vengono attenuati della quantità specificata usando il parametro Ratio. Il segnale trigger viene prelevato come sorgente usando il parametro KEY IN.

Ratio controlla l'entità dell'espansione—il cambiamento del livello del segnale di uscita relativo a quello del livello del segnale d'ingresso. Ad esempio, per un rapporto o ratio di 1:2, un cambiamento nel livello di ingresso di 5 dB (sotto il valore di threshold) ne produce uno nel livello di uscita di 10 dB. Per un ratio di 1:5, un cambiamento di 2 dB nel livello di ingresso (al di sotto del valore di threshold) ne produce uno di 10 dB nel livello di uscita.

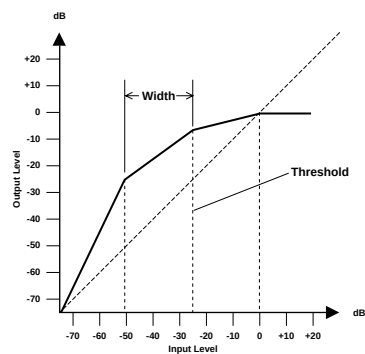
Attack determina con quanta rapidità il segnale viene espanso una volta attivato l'expander. Con un attacco veloce, il segnale viene espanso pressoché all'istante. Con un attacco lento, il transiente iniziale di un suono passa inalterato.

Out Gain imposta il livello del segnale di uscita dell'expander.

Knee determina come l'espansione viene applicata al punto di threshold. Se è su "hard", il passaggio fra segnale inespanso ed espanso è immediato. Con un knee più "soft", valore 5, la transizione inizia prima che il segnale raggiunga il threshold e termina gradualmente sopra di esso.

Release determina la velocità con cui l'expander ritorna al suo guadagno normale una volta che il livello del segnale trigger scende sotto il valore di threshold.

Compander



Un compander è un compressor-expander—una combinazione di compressione ed espansione del segnale. Il compander attenua il segnale d'ingresso sopra il threshold nonché il livello sotto width (larghezza). Per materiale molto dinamico, questo programma vi permette di conservare la gamma dinamica senza doverti preoccupare di livelli del segnale d'uscita eccessivi e della saturazione (clipping).

Parametri CompanderH (CPH) e CompanderS (CPS):

Parametro	Valore
Threshold (dB)	da -54 a 0 (55 punti)
Ratio	1.0, 1.1, 1.3, 1.5, 1.7, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 5.0, 6.0, 8.0, 10, 20 (15 punti)
Attack (ms)	da 0 a 120 (121 punti)
Outgain (dB)	da 0 a +18 (36 punti)
Width (dB)	da 1 a 90 (90 punti)
Release (ms)	da 5 ms a 42.3 sec ^{*1} , da 6 ms a 46.0 sec ^{*2} , da 8 ms a 63.4 sec ^{*3} (160 punti)

- *1. Questi valori vengono ottenuti quando la frequenza di campionamento è di 48 kHz.
- *2. Questi valori vengono ottenuti quando la frequenza di campionamento è di 44,1 kHz.
- *3. Questi valori vengono ottenuti quando la frequenza di campionamento è di 32 kHz.

Threshold determina il livello del segnale d'ingresso richiesto per attivare il compander. I segnali sopra il threshold passano inalterati. Quelli sotto il livello di threshold vengono attenuati del valore specificato con il parametro Ratio. Il segnale di trigger è determinato con il parametro KEY IN.

Ratio controlla l'entità del "companding" — il cambiamento nel segnale di uscita relativo a quello del segnale d'ingresso. Con un rapporto 2:1, ad esempio, un cambio di livello d'ingresso di 10 dB (sopra il threshold) dà un cambiamento di 5 dB nel livello di uscita. Per l'espansione, il compander hard (CPH) ha un ratio fisso di 5:1 e il soft compander (CPS) ha un ratio fisso di 1.5:1.

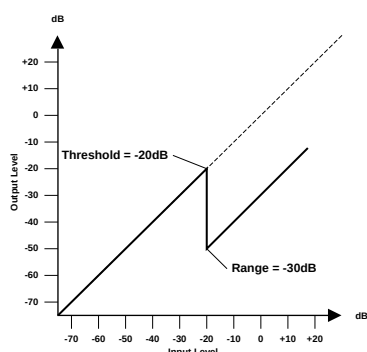
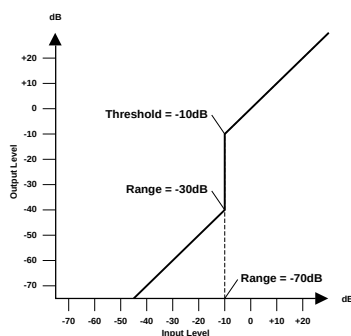
Attack controlla come il segnale viene trattato una volta che il compander è stato attivato. Con un tempo di attacco veloce, il segnale viene compresso/espanso pressoché immediatamente. Con un tempo di attacco lento, il transiente iniziale di un suono passa pressoché inalterato.

Out Gain imposta il livello del segnale di uscita del compander.

Width viene usato per determinare la distanza, in decibel, fra l'expander e il compressor. Con un valore di 90 dB, l'expander è praticamente escluso e il compander è semplicemente un compressor-limiter. Con un valore inferiore (30dB) e un threshold alto (0dB), il compander è un expander-compressor-limiter.

Release determina la velocità di ritorno del compander al suo guadagno normale una volta che il segnale trigger scende sotto il livello di threshold.

Gate e Ducking



Un gate, o noise gate, è un interruttore audio usato per escludere i segnali sotto il livello di threshold impostato. Può essere usato per sopprimere il rumore di fondo ed il fruscio dagli amplificatori valvolari, dai pedali degli effetti e dai microfoni.

Il ducking è usato per ridurre automaticamente i livelli di un segnale quando quello di un segnale sorgente supera un valore di threshold specificato. Viene usato per la sovrapposizione di un commento, quando ad esempio viene abbassato automaticamente il livello del sottofondo musicale per consentire di ascoltare chiaramente la voce dello speaker o dell'annunciatore.

Parametri Gate (GAT) e Ducking (DUK):

Parametro	Valore
Threshold (dB)	da -54 a 0 (55 punti)
Range (dB)	da -70 a 0 (71 punti)
Attack (ms)	da 0 a 120 (121 punti)
Hold (ms)	da 0.02 ms a 1.96s ^{*1} , da 0.02 ms a 2.13 sec ^{*2} , da 0.03 ms a 2.94 sec ^{*3} (216 punti)
Decay (ms)	da 5ms a 42.3s ^{*1} , da 6 ms a 46.0 sec ^{*2} , da 8 ms a 63.4 sec ^{*3} (160 punti)

*1. Questi valori vengono ottenuti quando la frequenza di campionamento è di 48 kHz.

*2. Questi valori vengono ottenuti quando la frequenza di campionamento è di 44,1 kHz.

*3. Questi valori vengono ottenuti quando la frequenza di campionamento è di 32 kHz.

Threshold imposta il livello al quale il gate si chiude per tagliare il segnale. I segnali sopra il valore di threshold passano inalterati. Quelli sul/sotto il valore di threshold causano la chiusura del gate.

Per il ducking, il livello del segnale trigger sul/sotto il valore di threshold attiva il ducking, ed il livello di segnale è ridotto ad un valore impostato dal parametro Range. Il segnale trigger è determinato dal parametro KEY IN.

Range controlla il livello al quale il gate si chiude. Può essere usato per ridurre il livello del segnale anziché eliminarlo del tutto. A -70 dB, il gate si chiude completamente quando il segnale d'ingresso scende sotto il valore di threshold. A -30 dB, il gate si chiude quel tanto che occorre per attenuare il segnale. A 0 dB, il gate non ha effetto. Se i segnali sono "troncati" (gated) bruscamente, il suono troncato può apparire strano.

Per il ducking, un valore di -70 dB causa il taglio del segnale. A -30 dB il segnale viene abbassato di 30 dB. A 0 dB, il duck non ha effetto.

Attack determina con quanta velocità il gate si apre quando il segnale supera il livello di threshold. Tempi di attacco lenti servono a togliere il transiente iniziale dell'impatto dei suoni percussivi. Tempi di attacco troppo lenti fanno suonare il segnale al contrario.

Per il ducking, controlla con che velocità il segnale viene sfumato una volta che il duck è stato attivato. Con un tempo di attacco veloce, il segnale viene abbassato pressoché immediatamente. Con un tempo di attacco lento, il ducking dissolve il segnale. Tempi di attacco troppo veloci possono sembrare improvvisi.

Hold imposta la durata di apertura o dell'attività del ducking una volta che il segnale trigger è caduto sotto il livello di threshold.

Decay controlla con che velocità il gate si chiude una volta che il tempo di hold è trascorso. Un tempo di decadimento più lungo produce un effetto "gating" più naturale, consentendo di ottenere il decadimento naturale di uno strumento.

Per il ducking, determina con che rapidità il "ducker" ritorna al suo guadagno normale dopo che è trascorso il tempo di hold.

Parametri Programmi Dinamiche Preset

I valori "Release", "Hold" e "Decay" mostrati in tabella sono validi se l'AW2816 è impostato ad una frequenza di campionamento di 44.1 kHz.

N.	Nome	Tipo	Parametro	Valore	Descrizione
001	A.Dr.BD	"CMP	Compressor	Threshold (dB)	Compressor: dà i migliori risultati con la grancassa acustica.
				Ratio (:1)	
				Attack (ms)	
				Outgain (dB)	
				Knee	
				Release (ms)	
002	A.Dr.BD	"EXP	Expander	Threshold (dB)	Expander: ha lo stesso scopo del programma 001.
				Ratio (:1)	
				Attack (ms)	
				Outgain (dB)	
				Knee	
				Release (ms)	
003	A.Dr.BD	"GAT	Gate	Threshold (dB)	Gate: ha lo stesso scopo del programma 001.
				Range (dB)	
				Attack (ms)	
				Hold (ms)	
				Decay (ms)	
004	A.Dr.BD	"CPH	CompanderH	Threshold (dB)	Hard compander: ha lo stesso scopo del programma 001.
				Ratio (:1)	
				Attack (ms)	
				Outgain (dB)	
				Width (dB)	
				Release (ms)	
005	A.Dr.SN	"CMP	Compressor	Threshold (dB)	Compressor: dà i migliori risultati con un rullante acustico.
				Ratio (:1)	
				Attack (ms)	
				Outgain (dB)	
				Knee	
				Release (ms)	
006	A.Dr.SN	"EXP	Expander	Threshold (dB)	Expander: ha lo stesso scopo del programma 005.
				Ratio (:1)	
				Attack (ms)	
				Outgain (dB)	
				Knee	
				Release (ms)	
007	A.Dr.SN	"GAT	Gate	Threshold (dB)	Gate: ha lo stesso scopo del programma 005.
				Range (dB)	
				Attack (ms)	
				Hold (ms)	
				Decay (ms)	

N.	Nome	Tipo	Parametro	Valore	Descrizione
008	A.Dr.SN	"CPS	CompanderS	Threshold (dB)	Soft compander: ha lo stesso scopo del programma 005.
				Ratio (:1)	
				Attack (ms)	
				Outgain (dB)	
				Width (dB)	
				Release (ms)	
009	A.Dr.Tom	"EXP	Expander	Threshold (dB)	Expander per tom acustici: riduce automaticamente il loro volume quando essi non vengono suonati, contribuendo a differenziare meglio il suono della cassa e del rullante.
				Ratio (:1)	
				Attack (ms)	
				Outgain (dB)	
				Knee	
				Release (ms)	
010	A.Dr.OverTop	"CPS	CompanderS	Threshold (dB)	Soft compander: per enfatizzare l'attacco dei piatti amplificati con microfoni. Riduce il volume automaticamente quando i piatti non vengono suonati, contribuendo a differenziare meglio il suono della cassa e del rullante.
				Ratio (:1)	
				Attack (ms)	
				Outgain (dB)	
				Width (dB)	
				Release (ms)	
011	E.B.finger	"CMP	Compressor	Threshold (dB)	Compressor: per equalizzare l'attacco e il livello di volume di una chitarra basso elettrica suonata con le dita.
				Ratio (:1)	
				Attack (ms)	
				Outgain (dB)	
				Knee	
				Release (ms)	
012	E.B.slapp	"CMP	Compressor	Threshold (dB)	Compressor: per equalizzare l'attacco e il livello di volume di una chitarra basso elettrica suonata con la tecnica dello slap.
				Ratio (:1)	
				Attack (ms)	
				Outgain (dB)	
				Knee	
				Release (ms)	
013	Syn.Bass	"CMP	Compressor	Threshold (dB)	Compressor: per regolare e/o enfatizzare il livello di un basso synth.
				Ratio (:1)	
				Attack (ms)	
				Outgain (dB)	
				Knee	
				Release (ms)	
014	Piano1	"CMP	Compressor	Threshold (dB)	Compressor: per schiarire il timbro di un piano.
				Ratio (:1)	
				Attack (ms)	
				Outgain (dB)	
				Knee	
				Release (ms)	
015	Piano2	"CMP	Compressor	Threshold (dB)	Una variazione del programma 014, che regola l'attacco e l'intero livello usando un valore più profondo di threshold.
				Ratio (:1)	
				Attack (ms)	
				Outgain (dB)	
				Knee	
				Release (ms)	

N.	Nome		Tipo	Parametro	Valore	Descrizione
016	E.Guitar	"CMP	Compressor	Threshold (dB)	−8	Compressor: per esecuzioni di fon- do, come quella di una chitarra elet- trica ritmica che esegue accordi ed arpeggi.
				Ratio (:1)	3.5	
				Attack (ms)	7	
				Outgain (dB)	2.5	
				Knee	4	
				Release (ms)	261	
017	A.Guitar	"CMP	Compressor	Threshold (dB)	−10	Una variazione del programma 016, adatta per una chitarra acusti- ca ritmica che esegue accordi ed arpeggi.
				Ratio (:1)	2.5	
				Attack (ms)	5	
				Outgain (dB)	1.5	
				Knee	2	
				Release (ms)	238	
018	Strings1	"CMP	Compressor	Threshold (dB)	−11	Compressor: per archi. Questo pro- gramma è stato studiato per i violi- ni.
				Ratio (:1)	2	
				Attack (ms)	33	
				Outgain (dB)	1.5	
				Knee	2	
				Release (ms)	749	
019	Strings2	"CMP	Compressor	Threshold (dB)	−12	Una variazione del programma 018, studiato per viole e violoncelli.
				Ratio (:1)	1.5	
				Attack (ms)	93	
				Outgain (dB)	1.5	
				Knee	4	
				Release (ms)	1.35 S	
020	Strings3	"CMP	Compressor	Threshold (dB)	−17	Una variazione del programma 018, studiato per archi con una gamma di suoni molto bassa, come violoncelli e contrabbassi.
				Ratio (:1)	1.5	
				Attack (ms)	76	
				Outgain (dB)	2.5	
				Knee	2	
				Release (ms)	186	
021	BrassSection	"CMP	Compressor	Threshold (dB)	−18	Compressor: studiato per ottoni con attacco forte e rapido.
				Ratio (:1)	1.7	
				Attack (ms)	18	
				Outgain (dB)	4.0	
				Knee	1	
				Release (ms)	226	
022	Syn.Pad	"CMP	Compressor	Threshold (dB)	−13	Compressor: per synth pad, studia- to per prevenire la diffusione del suono.
				Ratio (:1)	2	
				Attack (ms)	58	
				Outgain (dB)	2.0	
				Knee	1	
				Release (ms)	238	
023	SamplingPerc	"CPS	CompanderS	Threshold (dB)	−18	Compressor: per suoni campionati da enfatizzare per renderli potenti e chiari come i suoni acustici. Questo programma è per i suoni percussivi.
				Ratio (:1)	1.7	
				Attack (ms)	8	
				Outgain (dB)	−2.5	
				Width (dB)	18	
				Release (ms)	238	

N.	Nome	Tipo	Parametro	Valore	Descrizione
024	Sampling BD "CMP	Compressor	Threshold (dB)	−14	Una variazione del programma 023, studiato per i suoni campionati di grancassa.
			Ratio (:1)	2	
			Attack (ms)	2	
			Outgain (dB)	3.5	
			Knee	4	
			Release (ms)	35	
025	Sampling SN "CMP	Compressor	Threshold (dB)	−18	Una variazione del programma 023, studiato per i suoni campionati di rullante.
			Ratio (:1)	4	
			Attack (ms)	8	
			Outgain (dB)	8.0	
			Knee	hard	
			Release (ms)	354	
026	Hip Comp "CPS	CompanderS	Threshold (dB)	−23	Una variazione del programma 023, studiato per i suoni campionati di loop.
			Ratio (:1)	20	
			Attack (ms)	15	
			Outgain (dB)	0.0	
			Width (dB)	15	
			Release (ms)	163	
027	Solo Vocal1 "CMP	Compressor	Threshold (dB)	−20	Compressor: adatto per una voce solista.
			Ratio (:1)	2.5	
			Attack (ms)	31	
			Outgain (dB)	2.0	
			Knee	1	
			Release (ms)	342	
028	Solo Vocal2 "CMP	Compressor	Threshold (dB)	−8	Una variazione del programma 027.
			Ratio (:1)	2.5	
			Attack (ms)	26	
			Outgain (dB)	1.5	
			Knee	3	
			Release (ms)	331	
029	Chorus "CMP	Compressor	Threshold (dB)	−9	Una variazione del programma 027, adatto per cori di voci.
			Ratio (:1)	1.7	
			Attack (ms)	39	
			Outgain (dB)	2.5	
			Knee	2	
			Release (ms)	226	
030	Compander(H) "CPH	CompanderH	Threshold (dB)	−10	Una maschera o "template" per programmi compander tipo hard knee.
			Ratio (:1)	3.5	
			Attack (ms)	1	
			Outgain (dB)	0.0	
			Width (dB)	6	
			Release (ms)	250	
031	Compander(S) "CPS	CompanderS	Threshold (dB)	−8	Una maschera o "template" per programmi compander tipo soft knee.
			Ratio (:1)	4	
			Attack (ms)	25	
			Outgain (dB)	0.0	
			Width (dB)	24	
			Release (ms)	180	

N.	Nome	Tipo	Parametro	Valore	Descrizione
032	Click Erase "EXP	Expander	Threshold (dB)	−33	Expander: per togliere la traccia dei suoni di click che può apparire alle cuffie monitor che i musicisti stanno usando.
			Ratio (:1)	2	
			Attack (ms)	1	
			Outgain (dB)	2.0	
			Knee	2	
			Release (ms)	284	
033	Announcer "CPH	CompanderH	Threshold (dB)	−14	Hard compander: riduce il livello durante l'intervallo fra le parole, rendendo più uniforme la voce.
			Ratio (:1)	2.5	
			Attack (ms)	1	
			Outgain (dB)	−2.5	
			Width (dB)	18	
			Release (ms)	180	
034	Easy Gate "GAT	Gate	Threshold (dB)	−26	Una maschera o "template" per il programma gate.
			Range (dB)	−56	
			Attack (ms)	0	
			Hold (ms)	2.56	
			Decay (ms)	331	
035	BGM Ducking "DUK	Ducking	Threshold (dB)	−19	Ducking del sottofondo musicale per la sovrapposizione della voce solitamente attivato dal canale dell'annunciatore o speaker.
			Range (dB)	−22	
			Attack (ms)	93	
			Hold (ms)	1.20 S	
			Decay (ms)	6.32 S	
036	Limiter1 "CMP	CompanderS	Threshold (dB)	−8	Una maschera o "template" per un limiter che usa un programma tipo soft compander. Ha un release lento.
			Ratio (:1)	4	
			Attack (ms)	25	
			Outgain (dB)	0.0	
			Width (dB)	24	
			Release (ms)	180	
037	Limiter2 "CMP	Compressor	Threshold (dB)	0	Una maschera o "template" per un limiter che usa un programma compressor. Questo programma è del tipo PEAK STOP (blocca i picchi).
			Ratio (:1)	∞	
			Attack (ms)	0	
			Outgain (dB)	0.0	
			Knee	hard	
			Release (ms)	319	
038	Total Comp1 "CMP	Compressor	Threshold (dB)	−8	Compressor: studiato per ridurre il livello di volume generale. Da usare per l'uscita stereo durante il mixdown. È interessante anche sui segnali di ingresso stereo.
			Ratio (:1)	2.5	
			Attack (ms)	60	
			Outgain (dB)	0.0	
			Knee	2	
			Release (ms)	1.12 S	

N.	Nome	Tipo	Parametro	Valore	Descrizione
039	Total Comp2 "CMP	Compressor	Threshold (dB)	-18	Una variazione del programma 038. Ha un rapporto di compressione più marcato.
			Ratio (:1)	3.5	
			Attack (ms)	94	
			Outgain (dB)	2.5	
			Knee	hard	
			Release (ms)	447	
040	Total Comp3 "CMP	Compressor	Threshold (dB)	-16	Una variazione del programma 038. Ha un rapporto di compressione estremo: praticamente è quasi un limiter.
			Ratio (:1)	6	
			Attack (ms)	11	
			Outgain (dB)	6.0	
			Knee	1	
			Release (ms)	180	

Inconvenienti e rimedi

Se l'AW2816 non funziona bene e pensate che abbia qualche problema, controllate prima quanto segue e provate con il rimedio suggerito.

■ Lo strumento non si accende

- Controllate che il cavo sia inserito in una presa a CA con la tensione corretta.
- L'interruttore POWER è acceso (ON)?
- Se ancora non si accende, contattate il vostro rivenditore Yamaha.

■ L'hard disk non viene riconosciuto

- L'hard disk interno è collegato correttamente?
- È possibile che i pin dell'hard disk interno siano deformati.
- L'hard disk interno è stato formattato correttamente?*
- * Se viene installato un hard disk non formattato, all'accensione appare un messaggio che vi chiede se intendete formattare l'hard disk.

■ Il display LCD è poco illuminato o del tutto scuro

- Usate la manopola "contrast" nella parte inferiore dello schermo per regolare la luminosità.

■ Non esce alcun suono

- Gli altoparlanti e le cuffie sono collegati bene?
- L'amplificatore e gli altri dispositivi esterni sono accesi (on)?
- Arriva il segnale immesso dal dispositivo esterno?
- Verificate l'integrità del cavo del dispositivo esterno.
- Il controllo [GAIN] è su un livello appropriato?
- Il fader del canale d'ingresso o monitor è alzato?
- È acceso il tasto [ON] del canale d'ingresso o monitor?
- Il fader del canale di uscita stereo è alzato?
- È acceso il tasto [ON] del canale di uscita stereo?
- È installata correttamente la scheda opzionale?
- La combinazione input/output è corretta?
- Il word clock è impostato bene?
- Al jack usato per l'input potrebbe essere stato assegnato un ritorno EFFECT INSERT.
- Nella videata EQ o VIEW l'attenuatore è alzato?

■ Il suono registrato non viene trasmesso

- I dati audio sono stati registrati sul recorder?
- Nella pagina TR View della videata TRACK può essere stato attivato il muting (esclusione).
- Il modo input monitor potrebbe essere su INPUT.
- La traccia virtuale potrebbe essere impostata su quella registrata.
- Non può essere eseguita una regione più breve del tempo di fade (dissolvenza) della regione specificata.

■ Non si sente il segnale dai jack INPUT 1/2

- Al jack INSERT può essere stata collegata un'unità di effetti esterna che è spenta (off).

■ Il segnale del jack INPUT 8 è troppo forte

- Al jack Hi-Z può essere stato collegato un segnale di livello linea.

■ Il suono è troppo debole

- Gli altoparlanti e le cuffie sono collegati bene?
- Il volume dell'amplificatore e degli altri dispositivi esterni è sufficientemente alto?
- Il controllo [GAIN] è su un livello appropriato?
- Il fader del canale di ingresso o monitor è alzato?
- Il fader del canale di uscita stereo è alzato?
- Il guadagno EQ potrebbe essere su un valore eccessivamente basso.
- Il processore delle dinamiche è stato impostato su un valore di threshold o ratio eccessivo.
- Se usate una chitarra elettrica, la state collegando al jack Hi-Z (alta impedenza)?
- Controllate il livello nella videata HOME. Per i dettagli vedere a pagina 318 "Videata HOME."
- L'attenuatore della videata EQ o VIEW è alzato?

■ Il suono è distorto

- Il controllo [GAIN] è su un livello appropriato?
- Verificate l'integrità del cavo del dispositivo esterno.
- È probabile che il fader del canale di ingresso o monitor sia troppo alto.
- È probabile che il fader del canale di uscita stereo sia troppo alto.
- È probabile che l'attenuatore del canale d'uscita stereo sia troppo alto.
- Il guadagno dell'EQ potrebbe essere troppo alto.
- Avete registrato ad un livello appropriato?
- È corretta l'impostazione del word clock sia per l'AW2816 sia per il dispositivo o i dispositivi esterni?
- State usando un effetto tipo Distortion o Amp Simulate.

■ Non si riesce a registrare

- È collegato l'hard disk interno?
- Sull'hard disk interno vi è sufficiente spazio residuo per registrare i nuovi dati?
- È probabile che la song sia protetta.
- È acceso il tasto [REC TRACK SELECT]?
- La traccia stereo potrebbe essere nel modo playback.

- Il segnale d'ingresso viene indirizzato correttamente alla sezione recorder? *
- * Se il segnale d'ingresso viene immesso correttamente alla sezione recorder, premendo il tasto [REC TRACK SELECT] il misuratore di livello reagisce.
- * Se il segnale d'ingresso viene immesso correttamente alla sezione recorder, premendo il tasto [REC TRACK SELECT] il misuratore di livello nella videata METER reagisce.
- Se viene visualizzata una pagina di file input/output come la pagina Song List della videata SONG, non sono possibili la registrazione ed il playback.
- CD/DAT DIGITAL REC nella pagina Prefer.2 della videata UTILITY potrebbe essere impostato su DISABLE.
- Prima di usare i segnali di ingresso digitali, vi raccomandiamo di leggere e comprendere perfettamente le avvertenze relative al copyright (→P.174).

■ Non si riesce a registrare sulla traccia STEREO

- Non è possibile registrare sulla traccia STEREO mentre si registra sulle altre tracce.

■ Non si riesce a riascoltare la traccia STEREO

- Alla pagina Stereo nella videata TRACK potrebbe essere stata selezionata l'opzione "Muting" (esclusione).
- Controllate che il livello dei canali monitor 1 e 2 sia sufficientemente alto. *
- * Per il modo playback della traccia STEREO, il segnale viene trasmesso dai canali monitor 1 e 2.

■ Non si riesce ad avere il playback di tutte le tracce

- Vi è un limite al numero delle tracce che possono essere registrate o rieseguite in playback simultaneamente. Consultate il paragrafo "Tracce Audio" nella sezione operativa.

■ Il volume di un canale particolare aumenta o diminuisce

- Sono appropriate le regolazioni dei processori di dinamiche?
- È probabile che sia stato registrato l'Automix.

■ I fader si spostano da soli nella posizione più bassa

- Potrebbe essere stato registrato l'Automix.

■ I misuratori di livello si spostano anche se i fader vengono abbassati

- L'impostazione direct out può essere PRE EQ o PRE FADER.
- Il display meter (misuratori di livello) potrebbe essere impostato su PRE FADER.

■ Non si riesce a immagazzinare in memoria le scene

- È probabile che le memorie di scena siano protette.
- Nel numero 00 non è possibile memorizzare alcuna scena.

■ Non si riesce a riprodurre una scena

- È possibile che uno o più canali siano impostati su Recall Safe.

■ Non si riesce a richiamare una scena durante la registrazione

- L'AW2816 potrebbe essere impostato per registrare il segnale di ingresso digitale.
- Accertatevi che CD/DAT DIGITAL REC sia impostato su ENABLE.

■ Durante la registrazione, non si riesce a modificare la combinazione/configurazione degli ingressi

- È probabile che l'AW2816 sia stato impostato per registrare il segnale di ingresso digitale.
- Accertatevi che CD/DAT DIGITAL REC alla pagina Prefer.2 della videata UTILITY sia impostato su ENABLE.

■ Non si riesce a salvare in una "library"

- Non è possibile salvare i dati nelle librerie presetate in fabbrica.

■ Non si riesce a richiamare una "channel library" nel canale di uscita stereo.

- Le librerie di canale salvate da altri canali non possono essere richiamate nel canale di uscita stereo.

■ Non è possibile scambiare i dati MIDI

- I cavi MIDI sono collegati correttamente?
- È possibile che un cavo MIDI si sia rotto.
- Sono accesi i dispositivi di trasmissione e ricezione?
- C'è corrispondenza fra i canali di trasmissione e ricezione?
- Nella pagina MIDI Setup della videata MIDI, le impostazioni sono appropriate?
- Viene trasmessa la scena assegnata al numero di program change?

■ I messaggi MIDI sono "looped"

- Nella pagina MIDI Setup della videata MIDI, forse ECHO è su ON.
- Controllate anche le impostazioni dei dispositivi esterni MIDI collegati.

■ I messaggi MTC non vengono trasmessi

- Il cavo MIDI è collegato bene al connettore MTC OUT?
- Se il cavo è collegato alla porta MIDI OUT, l'impostazione di MTC ON/OFF è su ON?
- Il SYNC OUT è impostato correttamente?
- L'MTC SYNC è impostato su MASTER?

■ L'AW2816 non si sincronizza con i messaggi MTC in arrivo

- Il cavo MIDI è collegato alla porta MIDI IN?
- Nella pagina MIDI Sync della videata MIDI, controllate che MTC Sync sia impostato su SLAVE.

■ I messaggi MTC vengono ricevuti, ma la sincronizzazione è sfasata

- Forse la quantità di dati MIDI (note ecc.) ricevuta con i messaggi MTC è troppo elevata?

■ La sincronizzazione MTC si sfasa

- C'è corrispondenza della velocità in frame fra l'AW2816 ed il dispositivo esterno?

- Potrebbe essere stato impostato SYNC OFFSET.
- Se nel tempo sincronizzato si manifestano salti, cambiate l'impostazione SYNC AVE. nella pagina MIDI Sync della videata MIDI e riprovate.

■ Nel suono accade qualche cosa se si azionano il dial [DATA/JOG], [SHUTTLE], il tasto [FF] o [REW]

- La differenza di numero delle tracce suonate simultaneamente influisce sul modo in cui il suono viene recepito quando vengono azionati questi controlli.

■ I messaggi MMC non vengono trasmessi

- Il cavo MIDI è collegato alla porta MIDI OUT?
- I messaggi MMC non vengono trasmessi dal connettore MTC OUT.

■ I messaggi MMC non vengono ricevuti

- Il cavo MIDI è collegato al connettore MIDI IN?
- I messaggi MMC non possono essere ricevuti se l'AW2816 funziona da slave MTC.

■ I dati MIDI non vengono scambiati attraverso il connettore TO HOST

- Il cavo è collegato correttamente al connettore TO HOST?
- È probabile che PORT SELECT sia su MIDI.
- L'impostazione PORT SELECT è appropriata per il vostro computer? *
- * Per i dettagli, vedere a pagina 272 "Videata MIDI."
- È possibile che un'applicazione del computer diversa da quella del sequencer stia utilizzando la porta.

■ Non si sente il metronomo

- Solitamente la scansione metronomica è inviata a MONITOR OUT e alle cuffie. *
- * Le impostazioni sono effettuabili nella pagina Patch IN della videata SETUP per un canale di uscita.

■ Il livello non varia pur muovendo un fader

- Sono selezionati il modo fader ed il mixing layer giusti?
- Il fader può essere stato impostato su PRE FADE in AUX.

■ I tasti ON e SEL selezionano il canale errato

- È selezionato il mixing layer appropriato?

■ Nel segnale registrato c'è rumore (noise)

- L'impostazione di word clock dell'AW2816 e quella del dispositivo esterno corrispondono?
- Viene immesso un segnale non sincronizzato?
- L'impostazione "dither" è appropriata?
- Sta funzionando l'oscillatore?
- Se il vostro hard disk è lento, durante la registrazione ed il playback si manifestano dei problemi. Usate solo gli hard disk interni raccomandati.

■ Il suono registrato con gli ingressi digitali risulta strano

- L'impostazione "dither" è appropriata?

■ Pur avendo indicato "pairing", il segnale è mono

- Il canale dispari e quello pari sono distribuiti all'estrema sinistra e all'estrema destra nell'immagine stereo?

■ Pur avendo indicato "pairing", la fase del segnale non corrisponde

- Anche se i canali sono abbinati, l'impostazione "phase" non è concatenata.

■ Il segnale viene ritardato

- Il delay del canale è impostato correttamente?

■ L'Automix non è registrabile

- Automix è impostato su ENABLE?
- Nella videata AUTOMIX, il pulsante REC o AUTO REC è su ON?
- È acceso il tasto [SEL] per il canale su cui state lavorando?
- OVERWRITE è su ON per il controllo (ad esempio il fader o l'EQ) che state azionando?

■ Non si riesce ad usare gli effetti interni

- Forse il BYPASS dell'effetto è attivo (ON).
- I fader EFF.RTN 1, 2 sono alzati?
- Nella pagina Patch IN della videata SETUP, EFFECT PATCH potrebbe essere su INSERT.
- Non si può inserire un solo effetto in più canali.
- 019. HQ. Pitch è utilizzabile solo con EFFECT 2.

■ Impossibile usare SOLO

- Forse il canale è impostato su Solo Safe.
- La pagina Solo Setup della videata SETUP è impostata bene? *
- * Per i dettagli, vedere "Videata SETUP."

■ Impossibile editare una traccia registrata

- Avete selezionato la traccia virtuale registrata?

■ I gruppi fader e mute non funzionano

- Nella pagina Fader Group e Mute Group della videata EQ i gruppi sono su ENABLE?

■ Nel suono non si sente il risultato dell'editing

- Avete selezionato la traccia virtuale registrata?
- È giusto il comando di editing utilizzato? *
- * Per i dettagli, vedere "Videata EDIT".

■ Il pitch del playback è errato

- Forse è selezionato VARI.
- L'AW2816 funziona con la stessa frequenza di campionamento del dispositivo esterno?
- Il "master device" funziona in modo stabile?
- Avete inviato il comando PITCH - Videata EDIT?
- Per un canale monitor è selezionato HQ.Pitch o Dual Pitch?

■ Il display del contatore è ≠ 0, andando all'inizio della song.

- Il modo display potrebbe essere impostato su REMAIN (tempo di registrazione residuo).

- Se il modo display è su REL (relative time), potrebbe essere specificato il punto start.
- La pagina Setting della videata SONG è su MEASURE. *
- * Per i dettagli, vedere "Videata SONG."

■ Impossibile salvare un file

- Sull'hard disk interno c'è abbastanza spazio?
- Era stato spento correttamente l'AW2816? *
- * Se spegnete ignorando la procedura di disattivazione, i dati potrebbero perdersi o si potrebbe danneggiare l'hard disk.

■ La dimensione del file della Song è eccessiva

- Dopo aver usato l'editing del recorder per cancellare una traccia ecc., quel file sarà salvato sull'hard disk come file inutilizzato. Ottimizzatelo con la pagina Song Edit della videata SONG.

■ La data del file non è corretta

- Il clock interno è su data e ora giusti? *
- * Se data e ora del clock interno sono spostate, forse la batteria interna è scarica. Contattate il vostro rivenditore Yamaha.

■ Il dispositivo collegato alla porta SCSI non viene riconosciuto

- L'accensione del dispositivo SCSI è stata successiva a quella dell'AW2816.
- Il cavo SCSI è collegato bene?
- I pin del cavo SCSI potrebbero essere "flessi".
- L'ID del dispositivo SCSI è corretta?
- La terminazione del dispositivo SCSI è corretta?

■ Non si salvano i file sul dispositivo SCSI

- C'è abbastanza spazio sul disco di destinazione?
- È OK la formattazione del disco di destinazione?

■ Non si caricano i file dal dispositivo SCSI

- C'è abbastanza spazio sull'hard disk interno?

■ Il drive CD-RW non viene riconosciuto

- Il drive CD-RW è collegato correttamente?

■ Non si riesce a creare un CD audio

- È inserito un disco CD-R?
- Il CD-R inserito forse è già finalizzato.
- Un segnale è registrato sulla traccia stereo?
- La traccia stereo deve essere lunga almeno 4 secondi.
- Avete salvato una song in cui è stata registrata una traccia stereo?
- È impossibile creare un CD audio da una song la cui Fs (frequenza di campionamento) sia 48 kHz.
- Il display indica DISK FULL?
- Create sufficiente spazio sull'hard disk.
- Cancellate le tracce ed eseguite l'operazione Optimize per aumentare lo spazio sul disco.

■ Un CD audio da voi creato non viene letto da un lettore CD tradizionale

- Un CD audio creato da voi non può essere riprodotto su un lettore convenzionale se il disco non è stato finalizzato.

■ Il CD audio registrato sui CD-RW non viene letto da alcuni lettori CD

- Perché i dati audio registrati sui supporti CD-RW vengano letti, è necessario che il lettore supporti i CD-RW. Contattate il produttore dei CD-RW.

■ Il suono dell'audio CD creato da voi salta

- Vi possono essere differenze qualitative nel CD completato, secondo i CD-R usati. Se ciò accade, usate la velocità di registrazione singola (quella normale) anziché quella doppia o superiore.

■ Impossibile controllare i parametri sullo schermo con il dial [DATA/JOG]

- Forse è inserito (on) il tasto [NUM LOCATE].
- Forse è inserito (on) il tasto [JOG ON].

■ Il display indica MEMORY FULL o DISK FULL, e non è possibile registrare o editare

- Cancellate le tracce indesiderate ed eseguite l'operazione Optimize per recuperare spazio.

■ Il display indica DISK BUSY durante il playback

- È possibile che la lettura dell'hard disk interno non sia abbastanza veloce o che la velocità sia diminuita per la frammentazione dei dati registrati. Provate a cancellare piccole regioni e a ri-registrare. In alternativa, effettuate il backup dei dati e provate ad usare uno degli hard disk raccomandati.

Elenco Messaggi sul Display

Messaggi

AUTOMIX DISABLED.	L'Automix non è abilitato e non può essere registrato.
AUTOMIX MEMORY FULL!	La memoria di Automix non ha spazio libero.
AUTOMIX NOT RUNNING.	L'Automix è stato bloccato e non è possibile registrare. Mettete in pausa la sezione recorder, ed effettuate quindi il playback.
AUTOMIX REC ABORTED.	La registrazione dell'automix è stata bloccata e i dati sono stati scaricati.
AUTOMIX RECORDING.	Impossibile eseguire l'operazione: si sta registrando l'automix.
AUTOMIX RUNNING.	Impossibile eseguire l'operazione: si sta registrando/eseguendo l'automix.
BULK: BYTE COUNT MISMATCH!	La lunghezza dei dati specificata all'interno dei dati esclusivi di sistema ricevuti non corrisponde a quella dei dati effettivamente ricevuti.
BULK: CHECKSUM MISMATCH!	La somma di controllo dei dati esclusivi di sistema non è corretta.
BULK: MEMORY PROTECTED!	La memoria di scena che state tentando di ricevere è protetta.
CANNOT ASSIGN DIGITAL-ST-IN.	DIGITAL STEREO IN non può essere assegnato alla cascata di bus stereo.
CANNOT CHANGE THE MUTE	Muting non è eliminabile poiché supererebbe comunque il numero di tracce suonabili simultaneamente.
CANNOT PLAY THIS PAGE	In questa pagina il playback non è possibile.
CANNOT RECALL AUTOMIX	Recall impossibile: i dati di automix non sono stati memorizzati.
CANNOT REDO	Redo (riesecuzione di un'operazione) impossibile.
CANNOT SET MARK	Impossibile specificare un "mark" in una posizione prespecificata.
CANNOT UNDO	Undo (cancellazione di un'operazione) impossibile.
CD PLAY MODE NOW.	L'AW2816 è nel modo CD Play: quest'operazione non è possibile.
DIFFERENT TC FRAME TYPE	Viene ricevuto un codice MTC di un tipo di frame differente dall'impostazione interna.
DIGITAL-ST-IN REC PROHIBIT.	È vietata la registrazione per il segnale immesso da DIGITAL STEREO IN.
DIGITAL-ST-IN SYNC ERROR!	Il segnale immesso da DIGITAL STEREO IN non è sincronizzato con il word clock master.
DIN TO STEREO BUS REFUSE.	Poiché il segnale è stato interrotto, il collegamento a cascata da DIGITAL STEREO IN al bus stereo è stato annullato.
DISK BUSY	La velocità di lettura dell'hard disk interno è insufficiente o rallentata per la frammentazione dei dati registrati.
DRIVE NOT READY	Il drive non è pronto.
EFF1 INSERT RELEASED	Effect 1 è stato rilasciato dal punto di inserimento perché è stata richiamata una "patch library".
EFF2 INSERT RELEASED	Effect 2 è stato rilasciato dal punto di inserimento perché è stata richiamata una "patch library".
FOR EFFECT2 ONLY.	Il programma di effetti selezionato può essere usato solo con effect 2.
IN/OUT POINTS TOO CLOSE	L'intervallo auto punch-in/out è troppo breve. Non può essere inferiore a 100 msec.
INT.EFF NOW SELECTED AUX.	L'effetto interno è collegato ad AUX send, e non è inseribile.

LOW BATTERY!!	La batteria interna si sta scaricando.
MAKE NEW MIX.	Assenza di eventi da editare. Create un nuovo mix.
MARK ERASED	Il "mark" (segno) è stato cancellato.
MARK SET	Il "mark" (segno) è stato inserito.
MEMORY FULL!!	La song non ha più spazio libero. Una song può usare al massimo 6.4 GB.
MIDI BULK RECEIVED	È stato ricevuto un riversamento dati bulk.
MIDI IN: DATA FRAMING ERROR!	Alla porta MIDI IN sono stati ricevuti dati non validi.
MIDI IN: DATA OVERRUN!	Alla porta MIDI IN sono stati ricevuti dati non validi.
MIDI: RX BUFFER FULL!	L'AW2816 sta ricevendo più dati di quanti ne possa gestire.
MIDI: TX BUFFER FULL!	Tentativo di trasmettere più dati di quanti ne possa gestire.
NO CURRENT AUTOMIX.	Non vi sono dati automix validi. Create un nuovo mix.
NO DATA TO PATCH	Non è stato specificato un patch Quick Rec.
NO DATA TO RECALL.	Dati non richiamabili, in quanto non immagazzinati in memoria.
NO MARK LEFT	Superamento del numero di "mark" consentito.
NO MEDIA!!	Non è stato inserito alcun disco.
NO PATCH CORD LEFT	Avete ecceduto con il patch, rispetto a quanto Quick Rec può permettere.
PLAY TRACK MUTE IS ON	Le tracce di playback sono state escluse per superamento del numero di tracce registrate/eseguibili simultaneamente.
RECORDER BUSY	Impossibile eseguire: registrazione in corso.
RECORDER RUNNING	Impossibile eseguire: registrazione o esecuzione in corso.
REDO COMPLETE	Redo (riesecuzione dell'operazione precedente) completata.
REPEAT POINTS TOO CLOSE	L'intervallo di ripetizione è troppo breve: non deve essere < 1 sec.
SELECTED ALL TRACKS	Poiché sono selezionate tutte le tracce, non è possibile esportare su CD-R/RW, né editare il nome della traccia.
SELECTED AREA HAS NO DATA.	L'area selezionata non ha dati "trigger" (di attivazione).
SELECTED AREA HAS NO REGION.	L'area selezionata non ha regioni.
SELECTED CH IS NONE.	Canale non selezionabile in quanto inesistente.
SELECTED CH ONLY MODE.	Il canale non può essere cambiato, poiché il modo display è impostato su SELECTED CH ONLY.
SELECTED SONG HAS NO REGION.	La song selezionata non contiene una "regione".
SELECTED TRACK HAS NO REGION.	La traccia selezionata non contiene una "regione".
SELECTED TRACK NOT RECORDED.	La traccia selezionata non contiene dati registrati.
SLOT INPUT SYNC ERROR!	Il segnale che arriva al jack input di una scheda installata nello slot 1 OPTION I/O non è sincronizzato al word clock master.
SOLO READY.	La funzione Solo è pronta. Usate i tasti [SEL] per selezionare il canale "solo".
SOLO SLAVE.	La condizione Solo non è modificabile se l'AW2816 funziona come "cascade slave". Premete il tasto Solo sulla consolle master.
SONG NUMBER FULL.	È stato superato il numero massimo delle song.
SONG TOP/END OUT OF RANGE	Siete posizionati fuori dal range top/end (inizio/fine) della song.
STEREO PAIRED.	Avete provate ad eliminare ST LINK per le dinamiche di canali abbinati ("paired").

STEREO TRACK MUTE IS OFF

Poiché per la traccia stereo la condizione “muting” è off, non è possibile eliminare il “muting” dalla traccia.

THIS SONG IS PROTECTED.

Questa song è protetta e non può essere registrata o editata.

TO HOST: DATA FRAMING ERROR!

Al connettore TO HOST sono pervenuti dati non validi.

TO HOST: DATA OVERRUN!

Al connettore TO HOST sono pervenuti dati non validi.

TO HOST: DATA PARITY ERROR!

Al connettore TO HOST sono pervenuti dati non validi.

TO HOST: RX BUFFER FULL!

Al connettore TO HOST sono pervenuti dati in eccesso.

TO HOST: TX BUFFER FULL!

L'AW2816 sta tentando di trasmettere un'eccessiva quantità di dati al connettore TO HOST.

UNDO COMPLETE

Undo (cancellazione dell'operazione precedente) eseguita.

WRONG WORD CLOCK!!

Il word clock proveniente dal dispositivo collegato all'AW2816 per la sincronizzazione non è appropriato.

Messaggi di Popup (a comparsa momentanea)

CD Access Error!

In fase di accesso al CD, si è verificato un errore.

CD Size Full!

Impossibile aggiungere dati oltre la durata di registrazione CD.

CD Track Over!

È stato superato il numero massimo di tracce e non sono possibili ulteriori aggiunte.

Can't Copy This Parameter!

Questo parametro non può essere copiato.

Can't Create Image File!

Il disco è pieno: non si può creare un file immagine per il CD.

Can't Delete Current Song!

La song caricata non si può eliminare.

Can't Delete Protected Song!

Una song protetta non si può eliminare.

Can't Edit Multiple Songs!

Editing non eseguibile simultaneamente su più song.

Can't Optimize Protected Song!

“Optimize”: non eseguibile su song protette.

Can't REDO

Redo = rieseguire: impossibile.

Can't Select Current Song!

La song caricata non si può editare.

Can't UNDO

Undo = annullare: impossibile.

Can't Write CD-RW by Track At Once!

Con Track At Once non può essere scritto un CD-RW.

Change Media, Invalid Order.

Cambiare il supporto. L'ordine dei volumi è errato.

Change Media, Not 1st Media

Cambiare il supporto. Questo non è il primo dei volumi.

Change Media, Not TYPE 1 Backup.

Cambiare il supporto. Supporto privo di backup come TYPE 1.

Change Media, Not TYPE 2 Backup.

Cambiare il supporto. Supporto privo di backup come TYPE 2.

Change Media, Please

Cambiare il supporto. Supporto di tipo errato.

Device Error!

Si è verificato un problema con il dispositivo SCSI.

Directory Name Too Long!

Il nome della “directory” è troppo lungo per essere visualizzato.

Directory Not Found!

Non si trova la “directory” specificata.

Disk Full!

Il disco non ha capacità residua.

File System Error!

Si è verificato un errore nel “file system” dell'hard disk interno.

Finalized Media!

Il supporto è stato già finalizzato.

Invalid Parameter!

Il parametro supera la gamma consentita.

Media Error!

Si è verificato un errore nel supporto.

Media Full!

Il supporto non ha spazio residuo.

Media Protected!	Il supporto è protetto da scrittura.
No Song to Backup!	Non vi è alcuna song di cui fare il backup.
No Song to Edit!	Non vi è alcuna song da editare.
No Song to Load!	Non vi è alcuna song da caricare.
No Song to Restore!	Non vi è alcuna song da recuperare.
No Song to Save!	Non vi è alcuna song da salvare.
No Song to Write!	Non vi sono song selezionate per la scrittura sul CD.
No Song!	Non vi sono song.
No Stereo Track!	Non c'è traccia stereo.
No Track to Open Wave Display!	Non vi sono dati nella traccia per il display della forma d'onda.
Not WAV Drive!	Il drive selezionato non contiene file WAV.
Not WAV File!	Non è un file WAV.
Partition Not Found!	La partizione specificata è inesistente.
Recall Channel Data Conflict!	La "channel library" specificata non può essere caricata in questo canale.
SCSI Error!	Si è verificato un errore nel collegamento SCSI.
Selected Drive is not CD Drive!	Il drive selezionato non è un drive CD.
Selected Drive is not Connected!	Il drive selezionato non è collegato.
Selected Preset is Effect2 Only!	Il preset selezionato può essere usato solo da effect 2.
Selected Song Status Conflict!	La traccia non può essere importata, poiché appartiene ad una song che ha una frequenza di campionamento o una quantizzazione (bit length) differente.
Selected Track is not Recorded!	La traccia selezionata non è registrata.
Too Many Regions!	Eccesso di regioni.
Too Small Region!	Compressione/espansione tempo non eseguibile perchè la regione è troppo piccola.

Messaggi all'accensione

Unformatted HDD	L'hard disk interno non è stato formattato per l'AW2816. Questo messaggio verrà visualizzato se è stato installato un nuovo hard disk.
Recognized AW4416-Formatted HDD	È stato installato un hard disk formattato per l'AW4416.
Can not find HDD	Non è installato un hard disk interno, e l'AW2816 non può essere avviato correttamente.
Illegal HDD!	È stato riscontrato un problema nell'hard disk, e l'AW2816 non può essere avviato correttamente.
Format OK? [Y (Enter) / N (Any)]	Se volete formattare l'hard disk interno dell'AW2816, premete il tasto [ENTER]. Se volete cambiare l'hard disk interno senza formattarlo per l'AW2816, accertatevi che l'indicatore di accesso sia "scuro", e spegnete.

Specifiche tecniche

Specifiche generali

Risposta in frequenza	0 +1/-3 dB	20 Hz~20 kHz (MIC/LINE IN – STEREO OUT)
Distorsione armonica totale (Ingresso nominale/livello uscita) 20 kHz LPF	< 0.02% 1 kHz (LINE IN a STEREO OUT) < 0.2% 1 kHz (MIC IN a STEREO OUT)	
Gamma dinamica (Max. valore a livello Noise) 20 kHz LPF, IHF-A	109 dB tip. 103 dB min. 104 dB tip. 98 dB min.	Convertitore DA (STEREO OUT) Convertitore DA (STEREO OUT) AD + DA (LINE IN a STEREO OUT) AD + DA (LINE IN a STEREO OUT)
Convertitore AD	24-bit lineare, oversampling 64 volte	
Convertitore DA	24-bit lineare, oversampling 128 volte	
Elaborazione interna	32-bit	
Frequenza di campionamento	Interna 44.1 kHz ($\pm 6\%$)/48 kHz ($\pm 6\%$) Esterna da 44.1 kHz (-6%) a 48 kHz ($+6\%$)	
Sezione Ingressi Audio		
MIC/LINE	8 canali	
DIGITAL STEREO IN	2 canali (stereo $\times$ 1)	
scheda mini YGDAI (opzione)	max. 8 canali	
Sezione Uscite Audio		
STEREO OUT	2 canali (stereo $\times$ 1)	
OMNI OUT	4 canali	
MONITOR OUT	2 canali (stereo $\times$ 1)	
PHONES	2 canali (stereo $\times$ 1)	
DIGITAL STEREO OUT	2 canali (stereo $\times$ 1)	
Scheda mini YGDAI (opzione)	max. 8 canali	
Sezione Mixing layer	28 canali	
Canali d'ingresso	8 canali	
Ritorno effetti interni	4 canali (stereo $\times$ 2)	
Playback	16 canali (playback diretto 16 tracce), o 2 canali stereo (playback traccia stereo)	
Sezione effetti interni		
Multi-effetti $\times$ 2		
Sezione Bus	18 canali	
Bus	8 canali	
Aux	6 canali	
Stereo	2 canali (stereo $\times$ 1)	
Solo	2 canali (stereo $\times$ 1)	

Sezione Recorder	
Mezzo di registrazione	hard disk drive 2.5" IDE
Formato del file Sound	Formato originale AW2816
Risoluzione della registrazione	16-bit, 24-bit
Frequenza di campionamento	44.1 kHz/48 kHz
Tracce	130 tracce (16 tracce × 8 tracce virtuali più traccia stereo)
Massimo. tempo di registrazione	Circa 230 min (44.1 kHz, 16-bit, 16 tracce, 20 GB hard disk)
Alimentazione richiesta	U.S.A. & Canada 110–120 V 65 W, 50/60 Hz Europa 220–240 V 65 W, 50 Hz
Dimensioni (L × A × P)	480,0 × 141,0 × 428,9 mm
Peso	9,5 kg
Gamma temperatura operativa	da 5° a 35° C
Opzioni	hard disk 2.5" (HDD25-20G/DARA-212000), schede mini YGDAI (MY8-AT, MY8-TD, MY8-AE, MY8-AD, MY4-AD, MY4-DA, AP8-AD, AP8-DA), Interruttore a pedale FC5

Sezione Mixer

■ Input/output

Ingresso MIC/LINE	Canale1, 2 (bilanciato, tipo XLR, jack phone TRS)
Alimentazione Phantom+48 V DC	
LED PEAK	–3 dB (livello di saturazione)
Impedenza d'ingresso	3 kΩ
Livello d'ingresso nominale	da –46 dB a +4 dB
Minimo livello d'ingresso	–52 dB
Massimo livello d'ingresso	+22 dB
Ingresso MIC/LINE	Canale 3–8 (bilanciato, jack phone TRS)
LED PEAK	–3 dB (livello di saturazione)
Impedenza d'ingresso	3 kΩ
Livello d'ingresso nominale	da –46 dB a +4 dB
Minimo livello d'ingresso	–52 dB
Massimo livello d'ingresso	+22 dB
Ingresso MIC/LINE (Hi-Z)	Canale 8 (non bilanciato, phone jack)
Impedenza d'ingresso	500 kΩ
Livello d'ingresso nominale	–46 dB to +4 dB
Minimo livello d'ingresso	–52 dB
Massimo livello d'ingresso	+20 dB
STEREO OUT	L, R (non bilanciato, phono)
Impedenza d'uscita	1 kΩ
Impedenza carico nominale	10 kΩ
Livello d'uscita nominale	–10 dBV
Massimo livello d'uscita	+8 dBV

MONITOR OUT	L, R (bilanciato, jack phone TRS)
Impedenza d'uscita	150Ω
Impedenza carico nominale	10 kΩ
Livello d'uscita nominale	+4 dB
Massimo livello d'uscita	+22 dB
OMNI OUT	1–4 (non bilanciato, phone jack)
Impedenza d'uscita	1 kΩ
Impedenza carico nominale	10 kΩ
Livello d'uscita nominale	0 dB
Massimo livello d'uscita	+18 dB
PHONES	(non bilanciato, jack phone TRS)
Impedenza carico nominale	8–40Ω
Massimo livello d'uscita	100 mW + 100 mW (40 Ω carico)
DIGITAL STEREO I/O	Coassiale (phono)
Slot per card opzionale	Slot × 1
Digital I/O	MY8-AT (Aadat) MY8-TD (Tascam) MY8-AE (AES/EBU)
Ingresso Analogico	MY8-AD (jack phone TRS × 8) MY4-AD (tipo XLR × 4) AP8-AD (Apogee)
Uscita Analogica	MY4-DA (Tipo XLR × 4) AP8-DA (Apogee)
* 0 dB= 0.775 Vrms, 0 dBV= 1.0 Vrms	

■ Digital mixer

Canali d'ingresso (canale 1–8, playback 1–16)

Attenuator, Phase (normal, reverse), EQ (4-band PEQ), Dynamics, Delay, On/Off, Fader (motorizzati: corsa da 60 mm), Pan, Bus assign (stereo, bus, aux, solo, direct out)

Ritorno effetti interni

Attenuator, Phase (normal, reverse), EQ (4-band PEQ), Delay, On/Off, Fader (motorizzati: corsa da 60 mm), Pan, Bus assign (stereo, bus, aux, solo)

Bus

Stereo L, R

Attenuator, EQ (4-band PEQ), Dynamics, On/Off, Fader (motorizzati: corsa da 60 mm), Balance

Bus 1–8

Attenuator

Aux 1–6

Attenuator

Solo L, R

Fader

motorizzati: corsa da 60 mm × 9

Sezione Recorder

■ Generalità

Risoluzione di registrazione	16-bit, 24-bit (impostaz. per song)
Frequenza di campionamento	44.1 kHz, 48 kHz (set per song)
Max. tracce per registrazione/ Playback simultanei	16 Bit: 8 Tracce, Registrazione & 16 Tracce, Playback 24 Bit: 16 Tracce, Registrazione + Playback
Tracce	130 tracce (16 tracce × 8 tracce virtuali + traccia stereo)

■ Formato

File system	Formato originale AW2816
Hard disk drive interno	2.5" IDE
Max. capacità hard disk	64 GB/6.4 GB per 1 song
Max. num. di song per hard disk	Circa 30,000 song

■ Edit

Edit di Song	Name, Comment, Delete, Copy, Optimize, Protect, Fade In/Out, Import
Edit di Track	Name, Erase, Copy, Exchange, Slip, Time Compression/Expansion, Pitch Change, Import, Append, Export
Edit di Part	Erase, Delete, Copy, Move, Insert, Time Compression/Expansion, Pitch Change, Export, Append
Edit di Region	Name, Erase, Delete, Copy, Move, Divide, Trim In/Out, Time Compression/Expansion, Pitch Change, Import, Export

■ Altre

Locate	Direct locate: ricerca per immissione dati (time, measure) Quick locate: Start, End, RTZ, A/B, Last REC In/Out, Roll Back
Punch I/O	Manual Punch I/O, Auto Punch I/O

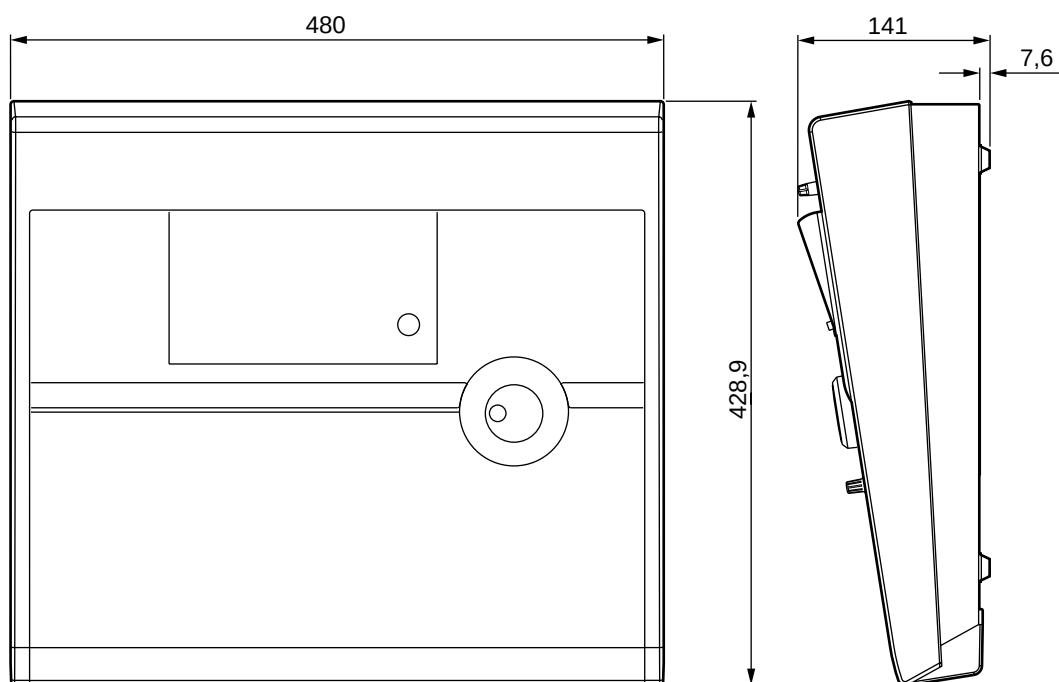
Controlli

Sezione Analogica	
Ingressi (canale1–8)	Guadagno (variabile)
Ingressi (canale 1, 2)	+48 V (interruttore phantom)
Uscita	Livello Phone, Livello monitor out
Sezione Mixer	
Pulsanti WORK NAVIGATE	SONG, FILE, CD, QUICK REC
Pulsanti UNIT	SETUP, UTILITY, MIDI, PATCH
Pulsanti MIXER	VIEW, PAN, EQ, DYN
Pulsanti FADER MODE	AUX1, AUX2, AUX3, AUX4, AUX5, AUX6, REMOTE, HOME
Pulsanti MIXING LAYER	1–8 (INPUT), 1–8 (RECORDER), 9–16 (RECORDER)
Pulsanti ON & SEL, Fader	INPUT 1–8, RECORDER 1–8, RECORDER 9–16, STEREO
Pulsanti ON & SEL, Encoder	RTN1, RTN2
Pulsanti SOLO	
Pulsanti Function	SHIFT, F1, F2, F3, F4, F5, CTRL
Sezione Recorder	
Pulsante TRACK CUE	
Pulsante METER	
Pulsanti REC TRACK SELECT	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, ST, ALL SAFE
Pulsanti RECORDER	TRACK, EDIT
Pulsanti Locate	NUM LOCATE,  ,  , MARK, AUTO PUNCH, IN, OUT, SET, REPEAT, A, B, ROLL BACK,  , RTZ,  , CANCEL
Pulsanti Trasporto	REW, FF, STOP, PLAY, REC
Altri	
Pulsante AUTOMATION	AUTOMIX, SCENE
Pulsante SCENE MEMORY	STORE, –, +, RECALL
Pulsante UNDO	
Pulsante REDO	
Pulsante JOG ON	
Pulsante CURSOR	 ,  ,  , 
Pulsante DATA ENTRY	Dial JOG/SHUTTLE
Pulsante ENTER	
Display	LCD grafico 320 × 240 punti (con controllo contrasto)

Controllo I/O

MIDI IN	5-pin DIN
MIDI OUT/THRU	5-pin DIN
MTC OUT	5-pin DIN
TO HOST	8-pin mini DIN
SCSI	50-pin half pitch D-Sub
Interruttore a pedale	Phone jack

Dimensioni



Unità: mm

Le specifiche tecniche e l'aspetto esteriore sono soggetti a variazione senza alcun preavviso.

Per il modello europeo

Informazioni Acquirente/Utente specificate in EN55103-1e EN55103-2.

Inrush Current: 26A

Ambiente-conformità: E1, E2, E3 e E4

Formato Dati MIDI

1. Funzioni

1.1 MIDI setup

Vi sono due tipi di porte seriali: MIDI e TO HOST. Hanno la stessa funzione, e potete scegliere quale tipo usare secondo la destinazione della connessione. Entrambi i tipi usano lo stesso formato MIDI per la comunicazione. Nel caso della porta TO HOST, dovete selezionare uno dei metodi di trasmissione sottoelencati.

Qualunque sia il metodo selezionato, il codice MTC viene trasmesso da un connettore MTC OUT. Poiché l'MTC trasmesso dal connettore MTC OUT è generato con l'hardware, la sua precisione è molto alta. La porta MIDI OUT/THRU può essere usata come THRU o OUT. Se è selezionata THRU, i messaggi ricevuti alla porta MIDI IN vengono ritrasmessi inalterati dalla porta MIDI OUT/THRU.

Nome	Vel. di transmiss.	Destinazione
PC1	31.25k	per la serie NEC PC9800
PC2	38.4k	per la serie DOS/V, NEC PC9800
Mac	31.25k	per Macintosh CLOCK=1MHz)

1.2 Scene change

Le impostazioni [Program Change Assign Table] specificano la scena che viene richiamata quando si riceve un messaggio di Program Change.

Le impostazioni [Program Change Assign Table] specificano il numero di programma trasmesso quando viene richiamata una scena. Se a quel numero di memoria di scena è assegnato più di un numero di programma, verrà trasmesso il numero di programma con il numero più basso. (Se viene richiamato un numero di memoria per cui vi è un'impostazione nella [MIDI Program Change Assign Table], sarà trasmesso il Parameter Change (Function Call) elencato più avanti in questa sezione del manuale.)

1.3 Controllo MMC

Questi messaggi consentono le operazioni base del registratore come STOP/PLAY/REC/LOCATE.

Se selezionate l'item MMC MASTER dal menù MIDI SETUP, i comandi MMC verranno trasmessi in base all'operazione del trasporto. Se selezionate MMC SLAVE, il registratore (recorder) interno funzionerà secondo i comandi MMC ricevuti.

1.4 Controllo Effect I

In base al tipo di effetto, per il controllo possono essere usati i messaggi di note-on/off.

Queste impostazioni vengono fatte per i parametri di ogni effetto.

1.5 Trasmissione MIDI Clock

Se [MIDI CLK] del menù MIDI SETUP è ON, i messaggi MIDI Clock verranno trasmessi durante il playback e la registrazione.

Nel modo di trasmissione MIDI Clock, verranno impartiti anche i comandi Song Position Pointer e Start/Stop/Continue, e durante il playback o la registrazione, i MIDI Clock verranno trasmessi in base alla Tempo Map MIDI.

1.6 MTC master

Se [MTC] del menù MIDI SETUP è ON, l'MTC viene trasmesso durante il playback e la registrazione.

L'MTC sarà sempre trasmesso dalla porta MTC OUT a prescindere dall'impostazione di [MTC].

1.7 Sincronizzazione MTC slave

Se [MTC SYNC] del menù MIDI SETUP è su SLAVE, il recorder interno opera in sincrono con i messaggi MTC ricevuti dal connettore MIDI IN o TO HOST.

1.8 Controllo parametri in tempo reale

I parametri interni possono essere immessi o emessi in tempo reale usando i control change o i parameter change.

1.9 Trasmissione dati di "scene memory" o "library"

La funzione bulk dump può essere usata per inviare dati ad un altro dispositivo, o copiare le impostazioni di un altro dispositivo nell'AW2816.

1.10 MIDI Remote

I dati MIDI creati dall'utente possono essere trasmessi dall'AW2816 agendo sui suoi fader o tasti ON.

2. Impostazioni ed operazioni dell'AW2816

2.1 MIDI Setup

2.1.1 MIDI Channel

2.1.1.1 Transmit channel

Imposta il canale MIDI che sarà usato normalmente. Tuttavia, a seguito di una richiesta si avrà una trasmissione sul Receive Channel, per specificare il canale desiderato che ha trasmesso la richiesta.

2.1.1.2 Receive channel

Imposta il canale MIDI che sarà usato per la ricezione. I messaggi MIDI sono normalmente ricevuti se i canali MIDI corrispondono, ma se OMNI è ON, verranno ricevuti qualunque sia il canale.

2.1.2 ON/OFF

2.1.2.1 Program change

Abilita/disabilita la ricezione e la trasmissione. Se OMNI è ON, la ricezione avviene qualunque sia il canale MIDI. Se ECHO è ON, i messaggi saranno ripetuti a prescindere dal canale.

2.1.2.2 Control change

Abilita/disabilita la ricezione e la trasmissione. Se OMNI è ON, la ricezione avviene qualunque sia il canale MIDI. Se ECHO è ON, i messaggi saranno ripetuti a prescindere dal canale.

2.1.2.3 Parameter change

Abilita/disabilita la ricezione e la trasmissione. Se OMNI è ON, la ricezione avviene qualunque sia il canale MIDI. Se ECHO è ON, i messaggi saranno ripetuti a prescindere dal canale.

2.1.2.4 Bulk

Abilita/disabilita la ricezione.

2.1.3 MMC Device ID

Specifica il numero ID usato per trasmettere e ricevere i comandi MMC.

2.1.4 MIDI/HOST

Seleziona se – per la trasmissione seriale – saranno usate le porte MIDI IN/OUT o TO HOST.

(I dati di output MTC saranno sempre trasmessi dal connettore MTC OUT.)

2.1.5 OUT/THRU

Seleziona se la porta MIDI OUT/THRU funzionerà come OUT o come THRU.

Se è selezionato THRU, i messaggi ricevuti alla porta MIDI IN saranno ritrasmessi inalterati attraverso MIDI OUT/THRU.

Qualunque sia l'impostazione MIDI/HOST, il connettore funzionerà come THRU se è impostata THRU. Se intendete usarlo come MIDI OUT, l'impostazione MIDI/HOST deve essere OUT.

2.1.6 TO HOST

Se è selezionato TO HOST, secondo il tipo di computer collegato, potete scegliere una di queste tre opzioni.

2.1.7 MIDI Clock ON/OFF

Specifica se sarà usato MIDI Clock.

Se è ON, MIDI Clock sarà trasmesso dal connettore selezionato con MIDI/HOST.

2.1.8 MTC ON/OFF

Seleziona se sarà usato MTC.

Se è ON, l'MTC sarà trasmesso dal connettore selezionato con MIDI/HOST

A prescindere dall'impostazione, l'MTC sarà sempre trasmesso dal connettore MTC OUT.

2.2 Program change assign table

Questa tabella vi permette di specificare liberamente la corrispondenza fra Program Change No. e Scene No.

La tabella viene usata per la conversione della trasmissione e della ricezione.

2.3 Control change assign table

Questa tabella vi permette di specificare liberamente la corrispondenza fra Control Change No. e Parameter name.

La tabella viene usata per la conversione della trasmissione e della ricezione.

3. Elenco formato MIDI

3.1 CHANNEL MESSAGE

comando	rx/tx	funzione
8n NOTE OFF	rx	Controllo effetto interno
9n NOTE ON	rx	Controllo effetto interno
Bn CONTROL CHANGE	rx/tx	Edita i parametri (usate la Control Change Assign Table)
Cn PROGRAM CHANGE	rx/tx	Cambia le scene memory (usate la Control Change Assign Table)

3.2 SYSTEM COMMON MESSAGE

comando	rx/tx	funzione
F1 MIDI TIME CODE	rx/tx	Trasmissione MTC (se è MTC Master), Ricezione MTC (se è MTC slave)
F2 SONG POSITION POINTER	tx	Ricezione SPP (se è usato MIDI Clock)

3.3 SYSTEM REAL TIME MESSAGE

comando	rx/tx	funzione
F8 TIMING CLOCK	tx	Trasmissione MIDI Clock (se è usato MIDI Clock)
FA START	tx	Inizio trasmissione comando (se è usato MIDI Clock)
FB CONTINUE	tx	Continua la trasmissione del comando (se è usato MIDI Clock)
FC STOP	tx	Arresta la trasmissione del comando (se è usato MIDI Clock)
FE ACTIVE SENSING	rx	Controlla le connessioni del cavo MIDI
FF RESET	rx	Cancella lo stato operativo

3.4 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

3.4.1 Real Time System Exclusive

3.4.1.1 MMC

comando	rx/tx	funzione
01 STOP	rx/tx	Trasporto: stop
02 PLAY	rx	Trasporto: play
03 DEFERRED PLAY	rx/tx	Trasporto: play
04 FAST FOWARD	rx/tx	Trasporto: fast-forward
05 REWIND	rx/tx	Trasporto: rewind
06 RECORD STROBE	rx	Trasporto: punch-in record
07 RECORD EXIT	rx	Trasporto: punch-out
0F RESET	rx/tx	MMC reset
40 WRITE	rx	Scrittura campo dati
44 LOCATE	rx/tx	Transport locate

3.4.2 Bulk Dump & Request

nome dati	rx/tx	funzione
'M'	rx/tx	Scene Memory & Request
'S'	rx/tx	Setup Memory & Request
'R'	rx/tx	Remote Memory & Request
'Q'	rx/tx	Equalizer Library & Request
'Y'	rx/tx	Dynamics Library & Request
'E'	rx/tx	Effect Library & Request
'T'	rx/tx	Patch Library & Request
'H'	rx/tx	Channel Library & Request
'A'	rx/tx	Automix Memory & Request
'P'	rx/tx	Program Change Assign Table & Request
'C'	rx/tx	Control Change Assign Table & Request

3.4.3 Parameter Change

Parametro tipo	rx/tx	funzione
0x00	rx/tx	edit buffer (byte operation format)
0x01	rx	system memory (byte operation format)
0x02	rx/tx	function call (mem/lib recall, mem/lib store)
0x10	rx/tx	edit buffer (7bit operation format)
0x40	rx/tx	edit buffer (bit operation format)
0x41	rx	system memory (bit operation format)
0x43	rx	controller (key remote) (bit operation format)

4. Dettagli Formato MIDI

4.1 NOTE OFF (8n)

< Reception >

Ricevuto se corrisponde [Rx CH].

Usato per controllare gli effetti. Vedere sotto per i dettagli.

STATUS	1000nnnn 8n	Note Off Message
DATA	0nnnnnnn nn	Note No.
	0vvvvvvv vv	Velocity (ignored)

4.2 NOTE ON (9n)

< Reception >

Ricevuto se corrisponde [Rx CH].

Usato per controllare gli effetti. Vedere sotto per i dettagli.

La velocity di 0x00 equivale a Note-Off.

STATUS	1001nnnn 9n	Note On Message
DATA	0nnnnnnn nn	Note No.
	0vvvvvvv vv	Velocity (1-127:On, 0:off)

* Controllo effetto per Note

1: Dynamic Flange/Dynamic Phase/Dynamic Filter

Se il parametro SOURCE è impostato su MIDI, la velocity di (note-on e note-off) viene usata per controllare la larghezza della frequenza di modulazione.

4.3 CONTROL CHANGE (Bn)

< Reception >

Questo messaggio viene ricevuto se [Control Change RX] è ON e l' [Rx CH] corrisponde. Tuttavia se [OMNI] è ON, viene ricevuto a prescindere dal canale.

Il messaggio è ripetuto se [Control Change ECHO] è ON. I parametri saranno controllati secondo le impostazioni di [Control Change Assign Table].

Se viene ricevuto un messaggio mentre è visualizzata [Control Change Assign Table], il cursore si sposta su quel numero di controllo.

< Transmission >

Se [Control Change TX] è ON, questo messaggio viene trasmesso sul canale [Tx CH] quando si agisce su un parametro specificato nella tabella [Control Change Assign Table].

Il messaggio è ripetuto se [Control Change ECHO] è ON.

STATUS	1011nnnn Bn	Control Change
DATA	0ccccccc cc	Control No. (0-95, 102-119)
	0vvvvvvv vv	Control Value (0-127)

Il valore di controllo è convertito in valore di parametro secondo l'equazione seguente.

$C = 128$ (parametro byte)

16384 (parametro word)

$S =$ numero totale di step variabili per il parametro

$C/S = X$ resto Y

$INT((Y+1)/2) = Z$

Se $(\text{Dati MIDI} - Z) < 0$, quindi $\rightarrow$ param = 0

Se $((\text{Dati MIDI} - Z)/X) > \text{MAX}$, quindi $\rightarrow$ param = MAX

Altrimenti $\rightarrow$ param = $INT((\text{MIDI DATA} - Z)/X)$

4.4 PROGRAM CHANGE (Cn)

< Reception >

Questo messaggio viene ricevuto se [Program Change RX] è ON e l' [Rx CH] corrisponde. Tuttavia se [OMNI] è ON, viene ricevuto a prescindere dal canale.

Il messaggio è ripetuto se [Control Change ECHO] è ON. Verrà richiamata una scene memory secondo le impostazioni di [Control Change Assign Table].

< Transmission >

Se [Program Change TX] è ON, eseguendo un'operazione Recall sull'AW2816 si farà trasmettere questo messaggio sul [Tx CH] secondo le impostazioni di [Program Change Assign Table]. Se il numero della memoria richiamata è stato assegnato a più di un "program number", sarà trasmesso quello con il numero inferiore.

(Se viene richiamato un numero di memoria non specificato in [Program Change Assign Table], sarà trasmesso il Parameter Change (Function Call) descritto sotto.)

Il messaggio è ripetuto se [Control Change ECHO] è ON.

STATUS	1100nnnn Cn	Program Change
DATA	0nnnnnnn nn	Program No. (0-127)

4.5 MIDI TIME CODE QUARTER FRAME(F1)

< Transmission >

Se il registratore è in Play o Record, dalla porta MIDI OUT (se [MTC] è ON) e dal connettore MTC OUT vengono trasmessi messaggi Quarter Frame.

< Reception >

Il messaggio viene ricevuto se [MTC SYNC] è impostato su SLAVE. I messaggi Quarter Frame ricevuti in tempo reale vengono assemblati internamente in un codice temporale (time code) che controlla il registratore.

STATUS	11110001 F1	Quarter Frame Message
DATA	0nnndddd dd	nnn = message type (0-7) dddd = data

4.6 SONG POSITION POINTER(F2)

< Transmission >

Se [MIDI CLK] è ON, questo messaggio è trasmesso se il registratore si arresta o esegue la funzione Locate, per indicare la posizione della song in cui inizierà il prossimo Start/Continue.

STATUS	11110010 F2	Song Position Pointer
DATA	0ddddd dd0	data (H) high 7 bits of 14 bits data
	0ddddd dd1	data (L) low 7 bits of 14 bits data

4.7 TIMING CLOCK(F8)

< Transmission >

Se [MIDI CLK] è ON, questo messaggio viene trasmesso secondo la Tempo Map MIDI da quando il registratore comincia a suonare o registrare, fin quando si arresta.

STATUS	11111000 F8	Timing Clock
--------	-------------	--------------

4.8 START(FA)

< Transmission >

Se [MIDI CLK] è ON, questo messaggio viene trasmesso quando il registratore comincia a suonare o registrare alla prima misura.

STATUS	11111010 FA	Start
--------	-------------	-------

4.9 CONTINUE(FB)

< Transmission >

Se [MIDI CLK] è ON, questo messaggio viene trasmesso quando il registratore comincia a suonare o registrare in una posizione diversa dalla prima misura.

STATUS	11111011 FB	Continue
--------	-------------	----------

4.10 STOP(FC)

< Transmission >

Se [MIDI CLK] è ON, questo messaggio viene trasmesso quando il registratore si arresta.

STATUS	11111100 FC	Stop
--------	-------------	------

4.11 ACTIVE SENSING (FE)

< Reception >

Una volta ricevuto questo messaggio, la mancata ricezione di messaggi per un periodo superiore a 300 ms annullerà lo stato operativo (Running Status) e le comunicazioni MIDI saranno inizializzate.

STATUS	11111110	FE	Active Sensing
--------	----------	----	----------------

4.12 RESET

< Reception >

Se viene ricevuto un messaggio Reset, le comunicazioni MIDI saranno inizializzate cancellando lo stato operativo ecc.

STATUS	11111111	FF	Reset
--------	----------	----	-------

4.13 EXCLUSIVE MESSAGE (F0-F7)

4.13.1 MMC

4.13.1.1 MMC STOP

< Transmission >

Se si preme il tasto STOP, questo messaggio viene trasmesso con un numero di dispositivo (Device ID) di 7F.

< Reception >

Se l'AW2816 sta funzionando come MMC Slave, il trasporto si arresta quando questo messaggio viene ricevuto con un numero di dispositivo che coincide o con un numero di dispositivo 7F.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	00000000	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	00000001	01	Stop(MCS)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

4.13.1.2 MMC PLAY

< Reception >

Se l'AW2816 sta funzionando come MMC Slave, il trasporto inizia il playback quando questo messaggio viene ricevuto con un numero di dispositivo che coincide o con un numero di dispositivo 7F.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	00000000	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	00000010	02	Play(MCS)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

4.13.1.3 MMC DEFERRED PLAY

< Transmission >

Questo messaggio viene trasmesso con un numero di dispositivo (Device ID) di 7F quando si preme il tasto PLAY.

< Reception >

Se l'AW2816 sta funzionando come MMC Slave, il trasporto inizia il playback quando questo messaggio viene ricevuto con un numero di dispositivo che coincide o con un numero di dispositivo 7F.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	00000000	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	00000011	03	Deferred play(MCS)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

4.13.1.4 MMC FAST FORWARD

< Transmission >

Questo messaggio viene trasmesso con un numero di dispositivo (Device ID) di 7F quando si preme il tasto FF o se lo Shuttle viene ruotato a destra per entrare nel modo Cue.

< Reception >

Se l'AW2816 sta funzionando come MMC Slave, il trasporto inizierà l'avanzamento veloce (fast forward) quando viene ricevuto questo messaggio con un numero di dispositivo corrispondente o un numero di dispositivo di 7F.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	00000000	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	00000110	04	Fast Forward(MCS)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

4.13.1.5 MMC REWIND

< Transmission >

Questo messaggio viene trasmesso con un numero di dispositivo (Device ID) di 7F quando si preme il tasto REWIND o se lo Shuttle viene ruotato a sinistra per entrare nel modo Review.

< Reception >

Se l'AW2816 sta funzionando come MMC Slave, il trasporto inizia il riavvolgimento (rewind) quando questo messaggio viene ricevuto con un numero di dispositivo che coincide o con un numero di dispositivo 7F.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	00000000	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	00000101	05	Rewind(MCS)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

4.13.1.6 MMC RECORD STROBE

< Reception >

Questo messaggio viene ricevuto se l'AW2816 sta funzionando come MMC Slave e il numero di dispositivo coincide o è 7F. Se il trasporto è fermo, inizia la registrazione. Se il trasporto è in funzione, si verifica il punch-in.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	00000000	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	00000110	06	Record strobe
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

4.13.1.7 MMC RECORD EXIT

< Reception >

Questo messaggio viene ricevuto se l'AW2816 sta funzionando come MMC Slave e il numero di dispositivo coincide o è 7F. Se il trasporto è in registrazione si verifica il punch-out.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	00000000	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	00000111	07	Record Exit
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

4.13.1.8 MMC RESET

< Transmission >

Questo messaggio viene trasmesso con un numero di dispositivo di 7F quando termina il caricamento della song.

< Reception >

Questo messaggio viene ricevuto se l'AW2816 sta funzionando come MMC Slave e il numero di dispositivo coincide o è 7F. Le relative impostazioni interne di MMC verranno riportate alle condizioni post-accensione.

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111 7F	Real Time System Exclusive
Device ID	00000000 dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110 06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	00001101 0D	Reset
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

4.13.1.9 MMC WRITE

< Reception >

Questo messaggio viene ricevuto se l'AW2816 sta funzionando come MMC Slave e il numero di dispositivo coincide o è 7F. I dati saranno scritti nel campo informazioni specificato.

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111 7F	Real Time System Exclusive
Device ID	00000000 dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110 06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	01000000 40	Write
	00000000 cc	Byte Count
	00000000 nn	Writeable Information Field name
	00000000 dd	Format defined by the Information Filed name
	:	:
	00000000 nn	More nn dd... pairs as required..
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

4.13.1.9.1 MMC INFORMATION FIELD - TRACK RECORD READY

< Reception >

Questo messaggio viene ricevuto se l'AW2816 sta funzionando come MMC Slave e il numero di dispositivo coincide. REC SELECT sarà commutato on/off per le tracce del recorder (registratore) come specificato dai dati Standard Track Bitmap.

01001111 4F	Track Record Ready (Information Field name)
00000000 nn	Data Length (0:all track off, 3:record track on)
00000000 aa	1-2tr rec track On(Standard Track Bitmap)
00000000 bb	3-9tr rec track On
00000000 cc	10-16tr rec track On

4.13.1.10 MMC LOCATE(TARGET)

< Transmission >

Questo messaggio viene trasmesso con un numero di dispositivo (device) 7F se viene premuto un tasto che ha relazione con la funzione locate, come MARK SEARCH/IN/OUT, se si esegue un'operazione FF/REW/shuttle, quando il trasporto ritorna al punto auto-punch pre-roll, o quando si ripete.

< Reception >

Questo messaggio viene ricevuto se l'AW2816 sta funzionando come MMC Slave e il numero di dispositivo coincide. Il trasporto individuerà la posizione di time code specificata dai dati del comando.

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111 7F	Real Time System Exclusive
Device ID	00000000 dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110 06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	01000100 44	Locate
	00000110 06	byte count
	00000001 01	"target" sub command
	00000000 hh	hour (Standard Time Code)
	00000000 mm	minute
	00000000 ss	second
	00000000 ff	frame
	00000000 ss	sub-frame
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

4.13.2 Bulk Dump & Request

Questo messaggio immette/emette il contenuto delle varie memorie interne.

L'esclusivo header (intestazione) viene usato per distinguere se i dati appartengono all'AW2816.

La somma di controllo (check sum) viene calcolata aggiungendo i byte immediatamente dopo BYTE COUNT (LOW) e terminando prima di CHECK SUM, quindi invertendo i bit e aggiungendo 1 (complemento binario), e impostando bit 7 su 0.

CHECK SUM = (-sum) & 0x7F

< Reception >

Questo messaggio viene ricevuto se [Bulk RX] è on, e [Rx CH] coincide con il canale MIDI incluso nel Sub Status.

Quando viene ricevuto un bulk dump, è scritto immediatamente nella memoria specificata.

Quando si riceve una richiesta bulk dump, un bulk dump viene trasmesso immediatamente.

< Transmission >

I messaggi Bulk Dump vengono trasmessi sul [Tx CH] in risposta alle operazioni via tasti nella videata [MIDI BULK]. I messaggi Bulk Dump vengono trasmessi sul [Tx CH] in risposta ai messaggi Bulk Dump Request.

4.13.2.1 Scene Memory Bulk Dump Format

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn 0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110 7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00010110 16	2837(2827+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	00010101 15	
	01001100 4C	'L'
	01001101 4D	'M'
	00100000 20	' '
	00100000 20	' '
	00111000 38	'8'
	01000011 43	'C'
	00110011 33	'3'
	00110110 36	'6'
DATA NAME	01001101 4D	'M'
	00000000 mm	m=0-96,127(Scene Memory No.0-96, edit buffer)
		Receive is effective No.1-96,127
DATA	00000000 ds	Scene Memory(33+(1361*2) bytes)
	:	:
	00000000 de	
CHECK SUM	00000000 ee	ee=(INVERT('L'+ 'M'+...+ds +...+de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

I primi 33 byte sono ID + Protect + Title, e sono da 7 bit. I successivi 1363 byte sono tutti divisi in unità da 4 bit.

4.13.2.2 Scene Memory Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID
			No. (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn	2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	' '
	00100000	20	' '
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110011	33	'3'
	00110110	36	'6'
DATA NAME	01001101	4D	'M'
	0mmmmmm	mm	m=0-97,127(Scene Memory No.0-97, edit buffer)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

4.13.2.3 Setup Memory Bulk Dump Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID
			No. (YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn	0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00000100	04	522(512+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	00001010	0A	
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	' '
	00100000	20	' '
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110011	33	'3'
	00110110	36	'6'
DATA NAME	01010011	53	'S'
	00100000	20	' '
DATA	0ddddd	ds	Setup Memory(256*2bytes)
	:	:	
	0ddddd	de	
CHECK SUM	0eeeeeee	ee	ee=(INVERT('L'+ 'M'+...+ds +...+de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

Tutti i dati sono divisi in unità da 4 bit.

4.13.2.4 Setup Memory Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID
			No. (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn	2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	' '
	00100000	20	' '
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110011	33	'3'
	00110110	36	'6'
DATA NAME	01010011	53	'S'
	00100000	20	' '
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

4.13.2.5 Remote Memory Bulk Dump Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID
			No. (YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn	0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00001010	0A	1294(1284+10)bytes

BYTE COUNT (LOW)	00001110	0E	
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	' '
	00100000	20	' '
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110011	33	'3'
	00110110	36	'6'
DATA NAME	01010010	52	'R'
	0bbbbbbb	bb	b = 0-3(bank no.A-D)
DATA	0ddddd	ds	Remote(Internal Parameter) Memory(642*2bytes)
	:	:	
	0ddddd	de	
CHECK SUM	0eeeeeee	ee	ee=(INVERT('L'+ 'M'+...+ds +...+de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

Tutti i dati sono divisi in unità da 4 bit.

4.13.2.6 Remote Memory Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID
			No. (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn	2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	' '
	00100000	20	' '
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110011	33	'3'
	00110110	36	'6'
DATA NAME	01010010	52	'R'
	0bbbbbbb	bb	b = 0-3(bank no.A-D)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

4.13.2.7 Equalizer Library Bulk Dump Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID
			No. (YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn	0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00000000	00	58(48+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	00111010	3A	
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	' '
	00100000	20	' '
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110011	33	'3'
	00110110	36	'6'
DATA NAME	01010001	51	'Q'
	0mmmmmm	mm	m= 0-127 (Equalizer Library No.1-128)
			Receive is effective
			No.41-128
DATA	0ddddd	ds	Equalizer Library Memory(16+(16*2)bytes)
	:	:	
	0ddddd	de	
CHECK SUM	0eeeeeee	ee	ee=(INVERT('L'+ 'M'+...+ds +...+de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

I primi 16 byte sono il Title (titolo) e sono da 7 bit. I successivi 17 byte sono tutti divisi in unità da 4 bit.

4.13.2.8 Equalizer Library Bulk Dump Request**Format**

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn 2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110 7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	01001100 4C	'L'
BYTE COUNT (LOW)	01001101 4D	'M'
	00100000 20	' '
	00100000 20	' '
	00111000 38	'8'
	01000011 43	'C'
	00110011 33	'3'
	00110110 36	'6'
DATA NAME	01010001 51	'Q'
	0mmmmmmm mm	m= 0-127 (Equalizer Library No.1-128)
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

4.13.2.9 Dynamics Library Bulk Dump Format

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn 0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110 7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00000000 00	40(30+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	00101000 28	
	01001100 4C	'L'
	01001101 4D	'M'
	00100000 20	' '
	00100000 20	' '
	00111000 38	'8'
	01000011 43	'C'
	00110011 33	'3'
	00110110 36	'6'
DATA NAME	01011001 59	'Y'
	0mmmmmmm mm	m= 0-127 (Dynamics Library No.1-128)
		Receive is effective No.41-128
DATA	0ddddddd ds	Dynamics Library Memory(16+(7*2)bytes)
	: :	
	0ddddddd de	
CHECK SUM	0eeeeeee ee	ee=(INVERT('L'+ 'M'+...+ds +...+de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

I primi 16 byte sono il Title (titolo) e sono da 7 bit. I successivi 7 byte sono tutti divisi in unità da 4 bit.

4.13.2.10 Dynamics Library Bulk Dump Request**Format**

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn 2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110 7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	01001100 4C	'L'
BYTE COUNT (LOW)	01001101 4D	'M'
	00100000 20	' '
	00100000 20	' '
	00111000 38	'8'
	01000011 43	'C'
	00110011 33	'3'
	00110110 36	'6'
DATA NAME	01011001 59	'Y'
	0mmmmmmm mm	m= 0-127 (Dynamics Library No.1-128)
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

4.13.2.11 Effect Library Bulk Dump Format

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn 0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110 7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00000000 00	112(102+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	01110000 70	
	01001100 4C	'L'
	01001101 4D	'M'
	00100000 20	' '
	00100000 20	' '
	00111000 38	'8'
	01000011 43	'C'
	00110011 33	'3'
	00110110 36	'6'
DATA NAME	01000101 45	'E'
	0mmmmmmm mm	m= 0-127 (Effect Library No.1-128)
		Receive is effective 42-128
DATA	0ddddddd ds	Effect Library Memory(16+(43*2)bytes)
	: :	
	0ddddddd de	
CHECK SUM	0eeeeeee ee	ee=(INVERT('L'+ 'M'+...+ds +...+de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

I primi 12 byte sono il Title (titolo) e sono da 7 bit. I successivi 41 byte sono tutti divisi in unità da 4 bit.

4.13.2.12 Effect Library Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn 2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110 7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	01001100 4C	'L'
BYTE COUNT (LOW)	01001101 4D	'M'
	00100000 20	' '
	00100000 20	' '
	00111000 38	'8'
	01000011 43	'C'
	00110011 33	'3'
	00110110 36	'6'
DATA NAME	01000101 45	'E'
	0mmmmmmm mm	m= 0-127 (Effect Library No.1-128)
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

4.13.2.13 Patch Library Bulk Dump Format

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn 0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110 7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00000000 00	110(100+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	01101110 6E	
	01001100 4C	'L'
	01001101 4D	'M'
	00100000 20	' '
	00100000 20	' '
	00111000 38	'8'
	01000011 43	'C'
	00110011 33	'3'
	00110110 36	'6'
DATA NAME	01010100 54	'T'
	0mmmmmmm mm	m= 0-20 (Patch Library No.0-20)
		Receive is effective No.1-20

DATA	00000000 ds	Effect Library Memory(16+(42*2)bytes)
	: :	
CHECK SUM	00000000 de 00000000 ee	ee=(INVERT('L'+ 'M'+...+ds +...+de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

I primi 12 byte sono il Title (titolo) e sono da 7 bit. I successivi 41 byte sono tutti divisi in unità da 4 bit.

4.13.2.14 Patch Library Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No. (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn 2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110 7E	Universal Bulk Dump
	01001100 4C	'L'
	01001101 4D	'M'
	00100000 20	' '
	00100000 20	' '
	00111000 38	'8'
	01000011 43	'C'
	00110011 33	'3'
	00110110 36	'6'
DATA NAME	01001000 54	'T'
	00000000 mm	m= 0-20 (Patch Library No.0-20)
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

4.13.2.15 Channel Library Bulk Dump Format

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No. (YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn 0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110 7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00000000 00	112(102+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	01110000 70	
	01001100 4C	'L'
	01001101 4D	'M'
	00100000 20	' '
	00100000 20	' '
	00111000 38	'8'
	01000011 43	'C'
	00110011 33	'3'
	00110110 36	'6'
DATA NAME	01001000 48	'H'
	00000000 mm	m= 0-64 (Channel Library No.0-64) Receive is effective No.2-64
DATA	00000000 ds	Effect Library Memory(16+(43*2)bytes)
	: :	
CHECK SUM	00000000 de 00000000 ee	ee=(INVERT('L'+ 'M'+...+ds +...+de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

I primi 12 byte sono il Title (titolo) e sono da 7 bit. I successivi 41 byte sono tutti divisi in unità da 4 bit.

4.13.2.16 Channel Library Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No. (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn 2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110 7E	Universal Bulk Dump
	01001100 4C	'L'
	01001101 4D	'M'
	00100000 20	' '
	00100000 20	' '
	00111000 38	'8'
	01000011 43	'C'
	00110011 33	'3'
	00110110 36	'6'
DATA NAME	01001000 48	'H'
	00000000 mm	m= 0-64 (Channel Library No.0-64)
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

4.13.2.17 Automix Bulk Dump Format

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No. (YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn 0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110 7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00010000 10	2078(1024*2+20+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	00011110 1E	
	01001100 4C	'L'
	01001101 4D	'M'
	00100000 20	' '
	00100000 20	' '
	00111000 38	'8'
	01000011 43	'C'
	00110011 33	'3'
	00110110 36	'6'
DATA NAME	01000001 41	'A'
	00000000 mm	m= 0-16 (Channel Library No.1-16, current buffer)
DATA	0xxxxxxx xx	block count (high)
	0xxxxxxx xx	block count (low) [0 - (size-1)]
	0xxxxxxx xx	total block count (high)
	0xxxxxxx xx	total block count (low) [size-1]
	0ttttttt tt	title1
	: :	
	0ttttttt tt	title16
	00000000 ds	Automix Memory(1024*2 bytes)
	: :	
	00000000 de	
CHECK SUM	00000000 ee	ee=(INVERT('L'+ 'M'+...+ds +...+de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

4.13.2.18 Automix Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No. (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn 2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110 7E	Universal Bulk Dump
	01001100 4C	'L'
	01001101 4D	'M'
	00100000 20	' '
	00100000 20	' '
	00111000 38	'8'
	01000011 43	'C'
	00110011 33	'3'
	00110110 36	'6'
DATA NAME	01000001 41	'A'
	00000000 mm	m= 0-16 (Channel Library No.1-16, current buffer)
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

4.13.2.19 Program Change Assign Table Bulk Dump Format

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn 0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110 7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00000001 01	138(128+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	00001010 0A	
	01001100 4C	'L'
	01001101 4D	'M'
	00100000 20	' '
	00100000 20	' '
	00111000 38	'8'
	01000011 43	'C'
	00110011 33	'3'
	00110110 36	'6'
DATA NAME	01010000 50	'P'
	00100000 20	' '
DATA	0ddddddd ds	Program Change Table(128bytes)
	:	:
	0ddddddd de	
CHECK SUM	0eeeeeee ee	ee=(INVERT('L'+ 'M'+...+ds+...+de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

Tutti i dati sono a 7 bit.

4.13.2.20 Program Change Assign Table Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn 2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110 7E	Universal Bulk Dump
	01001100 4C	'L'
	01001101 4D	'M'
	00100000 20	' '
	00100000 20	' '
	00111000 38	'8'
	01000011 43	'C'
	00110011 33	'3'
	00110110 36	'6'
DATA NAME	01010000 50	'P'
	00100000 20	' '
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

4.13.2.21 Control Change Assign Table Bulk Dump Format

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn 0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110 7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00000010 02	352(342+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	01100000 60	
	01001100 4C	'L'
	01001101 4D	'M'
	00100000 20	' '
	00100000 20	' '
	00111000 38	'8'
	01000011 43	'C'
	00110011 33	'3'
	00110110 36	'6'
DATA NAME	01000011 43	'C'
	00100000 20	' '
DATA	0ddddddd ds	Control Change Table(114*3bytes)
	:	:
	0ddddddd de	
CHECK SUM	0eeeeeee ee	ee=(INVERT('L'+ 'M'+...+ds+...+de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

Tutti i dati sono a 7 bit.

4.13.2.22 Control Change Assign Table Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn 2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110 7E	Universal Bulk Dump
	01001100 4C	'L'
	01001101 4D	'M'
	00100000 20	' '
	00100000 20	' '
	00111000 38	'8'
	01000011 43	'C'
	00110011 33	'3'
	00110110 36	'6'
DATA NAME	01000011 43	'C'
	00100000 20	' '
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

4.13.3 Parameter Change

4.13.3.1 Basic format

```

STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01000011 43 Manufacturer's ID
                        No.(YAMAHA)

SUB STATUS  0ppppnnn pn p=mode (1:parameter change
                        or response for request
                        3:parameter request)
                        n=0-15(Rx Channel No.1-16)

GROUP ID    00111110 3E MODEL ID(Digital Mixer)
MODEL ID    00000111 07 Device Code(AW2816)
PARAM TYPE  0ttttttt tt Parameter type
DATA        0ddddd dd0 data 0
                :
                :
                0ddddd ddn data n
EOX          11110111 F7 End Of Exclusive

```

```

Parametro
tipo rx/tx funzione
-----+-----+-----
0x00 rx/tx edit buffer (byte operation format)
0x01 rx/tx setup memory (byte operation format)
0x02 rx/tx function call (mem/lib recall,mem/lib
store)
0x10 rx/tx edit buffer (7bit operation format)
0x40 rx/tx edit buffer (bit operation format)
0x41 rx/tx setup memory (bit operation format)
0x43 rx/tx controller (key remote) (bit operation
format)

```

4.13.3.2 Parameter Change (byte operation for type 0x00:edit buffer)

4.13.3.2

< Reception >

Questo messaggio viene ricevuto se [Parameter Change RX] è on, e [Rx CH] coincide con il canale MIDI incluso nel Sub Status.

Questo messaggio viene ripetuto se [Parameter Change ECHO] è ON.

Quando questo messaggio viene ricevuto, verrà controllato il parametro specificato.

< Transmission >

Se [Parameter Change TX] è ON, questo messaggio sarà trasmesso sul canale MIDI [Tx CH] se viene editato un parametro non specificato nella tabella [Control Change Assign Table].

Questo messaggio viene ripetuto se [Parameter Change ECHO] è ON.

```

STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01000011 43 Manufacturer's ID
                        No.(YAMAHA)

SUB STATUS  0001nnnn 1n parameter change or
                        response n=0-15(MIDI Chan-
                        nel No.1-16)

GROUP ID    00111110 3E MODEL ID(digital mixer)
MODEL ID    00000111 07 Device code (AW2816)
PARAM TYPE  00000000 00 byte operation for edit
                        buffer (type)

DATA        0aaaaaaa dd1 address( H) high 7 bits of
                        14 bits address
                        0aaaaaaa dd2 address( L) low 7 bits of
                        14 bits address
                        0000dddd dd3 data( H) high 4 bits of 8
                        bits data
                        0000dddd dd4 data( L) low 4 bits of 8
                        bits data
                        :
                        :
                        continuous address datas
EOX          11110111 F7 End Of Exclusive

```

Il range degli indirizzi validi è 0x0000 - 0x0595.

4.13.3.3 Parameter Change (7bit operation for type 0x10:edit buffer)

< Reception >

Questo messaggio viene ricevuto se [Parameter Change RX] è ON, e [Rx CH] coincide con il canale MIDI incluso nel Sub Status.

Questo messaggio viene ripetuto se [Parameter Change ECHO] è ON.

Quando questo messaggio viene ricevuto, verrà controllato il parametro specificato.

< Transmission >

Se [Parameter Change TX] è ON, questo messaggio sarà trasmesso sul canale MIDI [Tx CH] se viene editato un parametro non specificato nella tabella [Control Change Assign Table].

Questo messaggio viene ripetuto se [Parameter Change ECHO] è ON.

```

STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01000011 43 Manufacturer's ID
                        No.(YAMAHA)

SUB STATUS  0001nnnn 1n parameter change n=0-
                        15(MIDI Channel No.1-16)

GROUP ID    00111110 3E MODEL ID(digital mixer)
MODEL ID    00000111 07 Device code (AW2816)
PARAM TYPE  00010000 10 7bit operation for edit
                        buffer (type)

DATA        0aaaaaaa dd0 address( H) high 7 bits of
                        14 bits address
                        0aaaaaaa dd1 address( L) low 7 bits of
                        14 bits address
                        0ddddd dd2 data 7bit
                        :
                        :
EOX          11110111 F7 End Of Exclusive

```

Il range degli indirizzi validi è 0x0000 - 0x0595.

4.13.3.4 Parameter Change (bit operation for type 0x40:edit buffer)

< Reception >

Questo messaggio viene ricevuto se [Parameter Change RX] è on, e [Rx CH] coincide con il canale MIDI incluso nel Sub Status.

Questo messaggio viene ripetuto se [Parameter Change ECHO] è ON.

Quando questo messaggio viene ricevuto, verrà controllato il parametro specificato.

< Transmission >

Se [Parameter Change TX] è ON, questo messaggio sarà trasmesso sul canale MIDI [Tx CH] se viene editato un parametro non specificato nella tabella [Control Change Assign Table].

Questo messaggio viene ripetuto se [Parameter Change ECHO] è ON.

```

STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01000011 43 Manufacturer's ID
                        No.(YAMAHA)

SUB STATUS  0001nnnn 1n parameter change n=0-
                        15(MIDI Channel No.1-16)

GROUP ID    00111110 3E MODEL ID(digital mixer)
MODEL ID    00000111 07 Device code (AW2816)
PARAM TYPE  01000000 40 bit operation for edit buf-
                        fer (type)

DATA        0aaaaaaa dd0 address( H) high 7 bits of
                        14 bits address
                        0aaaaaaa dd1 address( L) low 7 bits of
                        14 bits address
                        0ddddd dd2 data(bit0-2:change bit
                        no.0-7, bit3:0=reset
                        1=set)
                        :
                        :
EOX          11110111 F7 End Of Exclusive

```

Il range degli indirizzi validi è 0x0000 - 0x0595.

4.13.3.5 Parameter Change (byte operation for type 0x01:setup memory)

< Reception >

Questo messaggio viene ricevuto se [Parameter Change RX] è ON, e [Rx CH] coincide con il canale MIDI incluso nel Sub Status.

Questo messaggio viene ripetuto se [Parameter Change ECHO] è ON.

Quando questo messaggio viene ricevuto, verrà controllato il parametro specificato.

< Transmission >

Questo messaggio verrà ripetuto se [Parameter Change ECHO] è ON.

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0001nnnn 1n	parameter change or response n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
GROUP ID	00111110 3e	MODEL ID(digital mixer)
MODEL ID	00000111 07	Device code (AW2816)
PARAM TYPE	00000001 01	byte operation for system memory (type)
DATA	0aaaaaaaa dd0	address(H) high 7 bits of 14 bits address
	0aaaaaaaa dd1	address(L) low 7 bits of 14 bits address
	0000dddd dd2	data(H) high 4 bits of 8 bits data
	0000dddd dd3	data(L) low 4 bits of 8 bits data
	: :	continuous address datas
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

Il range degli indirizzi validi è 0x0000 - 0x00ff.

4.13.3.6 Parameter Change (bit operation for type 0x41:setup memory)

< Reception >

Questo messaggio viene ricevuto se [Parameter Change RX] è ON, e [Rx CH] coincide con il canale MIDI incluso nel Sub Status.

Questo messaggio viene ripetuto se [Parameter Change ECHO] è ON.

Quando questo messaggio viene ricevuto, verrà controllato il parametro specificato.

< Transmission >

Questo messaggio verrà ripetuto se [Parameter Change ECHO] è ON.

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0001nnnn 1n	parameter change or response n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
GROUP ID	00111110 3e	MODEL ID(digital mixer)
MODEL ID	00000111 07	Device code (AW2816)
PARAM TYPE	01000001 41	bit operation for system memory (type)
DATA	0aaaaaaaa dd0	address(H) high 7 bits of 14 bits address
	0aaaaaaaa dd1	address(L) low 7 bits of 14 bits address
	0ddddddd dd2	data(bit0-2:change bit no.0-7, bit3:0=reset 1=set)
	: :	
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

Il range degli indirizzi validi è 0x0000 - 0x00ff.

4.13.3.7 Parameter Value Request(type 0x00:edit buffer, 0x01:setup memory)

< Reception >

Questo messaggio viene ricevuto se [Parameter Change RX] è ON, e [Rx CH] coincide con il canale MIDI incluso nel Sub Status.

Questo messaggio viene ripetuto se [Parameter Change ECHO] è ON e quest'unità AW2816 non ha ricevuto il messaggio.

Quando questo messaggio viene ricevuto, il valore del parametro specificato sarà trasmesso come messaggio Parameter Change.

< Transmission >

Questo messaggio viene ripetuto se [Parameter Change ECHO] è ON e quest'unità AW2816 non ha ricevuto il messaggio

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0011nnnn 3n	parameter request n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
GROUP ID	00111110 3e	MODEL ID(digital mixer)
MODEL ID	00000111 07	Device code (AW2816)
PARAM TYPE	00tttttt tt	00:edit buffer, 01:system memory (type)
DATA	0aaaaaaaa dd0	address(H) high 7 bits of 14 bits address
	0aaaaaaaa dd1	address(L) low 7 bits of 14 bits address
	0ddddddd dd	count
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

Il range degli indirizzi validi è edit buffer 0x0000 – 0x0595 e setup memory 0x0000 – 0x00ff.

4.13.3.8 Parameter Change (type 0x02:function call)

< Reception >

Questo messaggio viene ricevuto se [Parameter Change RX] è ON, e [Rx CH] coincide con il canale MIDI incluso nel Sub Status.

Questo messaggio viene ripetuto se [Parameter Change ECHO] è ON.

Quando questo messaggio viene ricevuto, verrà richiamata o memorizzata la corrispondente memoria o libreria.

< Transmission >

Questo messaggio verrà ripetuto se [Parameter Change ECHO] è ON.

STATUS	11110000 F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011 43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0001nnnn 1n	parameter change n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
GROUP ID	00111110 3e	MODEL ID(digital mixer)
MODEL ID	00000111 07	Device code (AW2816)
PARAM TYPE	00000010 02	function call
DATA	0ddddddd dd0	function
	0ddddddd dd1	number
	0ddddddd dd2	channel
EOX	11110111 F7	End Of Exclusive

function	number	channel	Tx/Rx
0x00 scene recall	0-96(memory 0-96)	0x00	Tx* /Rx
0x01 eq lib recall	0-127(library 1-128)	0-26	Tx/Rx
0x02 dyn lib recall	0-127(library 1-128)	0-23, 26	Tx/Rx
0x03 eff lib recall	0-127(library 1-128)	24, 25	Tx/Rx
0x04 ch lib recall	0-64(library 0-64)	0-26	Tx/Rx
0x05 patch lib recall	0-20(library 0-20)	0	Tx/Rx
0x10 scene store	1-96(memory 1-99)	0x00	Rx only
0x11 eq lib store	40-127(library 41-128)	0-26	Rx only
0x12 dyn lib store	40-127(library 41-128)	0-23, 26	Rx only
0x13 eff lib store	41-127(library 42-128)	24, 25	Rx only
0x13 ch lib store	2-64(library 2-64)	0-26	Rx only
0x13 patch lib store	1-20(library 1-20)	0	Rx only

Channel 0-7(INPUT 1-8), 8-23(MONITOR 1-16), 24,25(RTN 1-2/EFF 1-2), 26(st mas)

* [0x00: scene recall] viene trasmesso solo quando richiamate un programma che è stato assegnato nella tabella [Program change table]. Normalmente sarà trasmesso un program change.

4.13.3.9 Parameter Change (type 0x43:controller(key remote))

< Reception >

Questo messaggio viene ricevuto se [Parameter Change RX] è ON, e [Rx CH] coincide con il canale MIDI incluso nel Sub Status.

Questo messaggio viene ripetuto se [Parameter Change ECHO] è ON.

Quando questo messaggio viene ricevuto, si avrà la stessa “elaborazione” che si ha premendo (rilasciando) il tasto specificato (vedere la tabella sottostante).

< Transmission >

Questo messaggio viene ripetuto se [Parameter Change ECHO] è ON.

```

STATUS      11110000 F0  System Exclusive Message
ID No.      01000011 43  Manufacturer's ID
                        No.(YAMAHA)
SUB STATUS  0001nnnn 1n  parameter change n=0-
                        15(MIDI Channel No.1-16)
GROUOP ID   00111110 3e  MODEL ID(digital mixer)
MODEL ID    00000111 07  Device code (AW2816)
PARAM TYPE  01000011 43  controller
DATA        00000000 00  control no.(0:key remote)
                        00000000 dd No. 0-13(key 1-14)
                        00000000 dd data(bit0-2:change bit
                        no.0-7, bit3:0=reset
                        1=set)
                        :
E0X          11110111 F7  End Of Exclusive

```

KEY	key no.	rx/tx	bit0	bit1	bit2	bit3	bit4	bit5	bit6	bit7
key1	0	rx	SONG	PATCH	AUX3	MON9-16	CTRL	SEL7	ON3	ONRTN1
key2	1	rx	CUE	REC6	REC13	AUTOMIX	RED0	NUM	SET	END
key3	2	rx	FILE	VIEW	AUX4	SHIFT	SEL1	SEL8	ON4	ONRTN2
key4	3	rx	METER	REC7	REC14	SCENE	JOGON	MARK<	REPEAT	CANCEL
key5	4	rx	CD	PAN	AUX5	F1	SEL2	SELST	ON5	SOLO
key6	5	rx	REC1	REC8	REC15	STORE	UP	MAEK>	A	REW
key7	6	rx	QUICK	EQ	AUX6	F2	SEL8	RELRTN1	ON6	REMOTE
key8	7	rx	REC2	REC9	REC16	SCENE-	DOWN	MARK	B	FF
key9	8	rx	SETUP	DYN	HOME	F3	SEL4	SELRTN2	ON7	SAFE
key10	9	rx	REC3	REC10	RECST	SCENE+	LEFT	PUNCH	ROLL	STOP
key11	10	rx	UTILITY	AUX1	INPUT	F4	SEL5	ON1	ON8	-----
key12	11	rx	REC4	REC11	TRACK	RECALL	RIGHT	IN	TOP	PLAY
key13	12	rx	MIDI	AUX2	MONI1-8	F5	SEL6	ON2	ONST	FOOT SW
key14	13	rx	REC5	REC12	EDIT	UNDO	ENTER	OUT	RTZ	REC

Dovete trasmettere Reset (bit 3=0) dopo aver trasmesso Set (bit 3=1).

Modello: AW2816

Tabella di implementazione MIDI

Versione: 1.0

Funzione...		Trasmesso	Riconosciuto	Note
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	Memorizzato Memorizzato
Mode	Default Messages Altered	X X *****	OMNI off/OMNI on X X	Memorizzato
Note Number	:True Voice	X *****	0-127 X	
Velocity	Note On Note Off	X X	X X	
After Touch	di tasto di canale	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change	0-95, 102-119	0	0	Assegnabile
Prog Change	:True#	0-127 *****	0-127 0-96	Assegnabile
System Exclusive		0	0	*1
System Common	:Song Pos :Song Sel :Tune	0 X X	X X X	*2
System Real Time	:Clock :Commands	0 0	X X	*2 *2
Aux Messages	:Local ON/OFF :All Notes OFF :Active Sense :Reset	X X X X	X X 0 0	
Note	Il messaggio MTC quarter frame è trasmesso. (Nel modo MTC Sync) Il messaggio MTC quarter frame è riconosciuto. (Nel modo MTC Sync) *1: MMC *2: Con modo MCLK Sync Per MIDI remote, i messaggi ACC possono essere trasmessi.			

Modo 1: OMNI ON, POLY
Modo 3: OMNI OFF, POLY

Modo 2: OMNI ON, MONO
Modo 4: OMNI OFF, MONO

0: Sì
X: No

Indice

A

A, punto **328**
Abbinamento **295, 324**
 Di canali **47**
 Di tracce **66**
A/B, punti **99, 102**
A-B Repeat **99**
Accensione **11**
Analog input/output, sezione **13**
Apple Macintosh, computer **190**
Attenuation **296**
Audio, tracce **33**
AUTOMATION, sezione **19**
Automix **133**
 Impostazioni base **338**
 Creazione **134**
 Editing di eventi singoli **143**
 Event list **344**
 Play back **136**
 Punch-in/out **139**
 Richiamo **146**
 Registrazione **135**
 Ri-registrazione delle operazioni con i fader **141**
 Memorizzare/richiamare **341**
 Memorizzazione **145**
AUX, bus 1-6 **31**
AUX, mandate **307**

B

B, punto **328**
Backup
 Backup di song **162**
 Recupero dati di backup **164**
BATTERY **268**
Beat map **194**
Box numerici **35, 36**
BULK **273**
Bulk Dump **212, 281**
Bus 1-8 **31**

C

Canale, library **218, 291**
Cascade **256**
CATEGORY **258**
CD Play **177, 252**
CD-DA **174, 333**
CD-R **179**
CD-RW **179**
 Cancellazione dei sup-

porti **161, 249**
CD-RW, drive **26, 179**
Collegamenti **41**
Collegamenti a cascata digitale **30**
CONTROL CHANGE **272**
Control change **202**
Control change number **277**
Copia di
 Attenuator **224**
 Tempo di delay/fase **225**
 Fade time **226**
 Pan **226**
COPYRIGHT **251**
Contatore **34**
Cuffie, uscita **32**
Cursore **34**
CURSOR/JOG&SHUTTLE, sezione **19**

D

Defrag **166, 248**
Delay **306**
Disc At Once **180, 250**
Display **17, 34**
Display, elenco messaggi sul **392**
Display, sezione **17**
Dispositivo, ID **196**
Dithering **227, 259, 260**
Dinamiche
 Processore di dinamiche **377**
 Parametri Programmi Dinamiche Preset **382**
 Programmi Preset Dinamiche **377**
Dinamiche, library **222, 304**
Dinamiche, processore di **55, 302**

E

Editing, comandi di **118**
Effetti
 Parametri degli effetti **362**
 Effetto esterno **78**
 Effetti interni **83**
 Programmi Effetti Preset **360**
Effetti, library **84, 311**
Effetto, parametri dell' **92, 309**
Effetti, programma di **93**
Effetto, mandata **313**
EFFECT TYPE **309**
EMPHASIS **258**
End, punto **102, 327**

EQ **296**
 Parametri Programmi Preset EQ **356**
EQ, library **220, 298**
Equalizzatore **54**
Esterno, effetto **78**

F

Fade time **348**
Fader **35, 36**
Fader, gruppi di **67, 300**
Fader, modo **38**
FADER MODE, sezione **15**
Fader Recall Safe **349**
Fader, sezione **16**
Finalize **185, 250**
Format **159, 160, 248**
Frame, velocità di **192, 238**
Funzione, tasti **215**

G

GANG **293**

H

Hard disk
 Controllo dello spazio libero sull'hard disk interno **181**
Defrag **166**
Formattazione di un hard disk esterno **160**
Formattazione dell'hard disk interno **159**

I

I/O, schede
 MY4-AD **10**
 MY4-DA **10**
 MY8-AD **10**
 MY8-AE **10**
 MY8-AT **10**
 MY8-TD **10**
IBM/PC compatibile, computer **190**
Immissione del testo **37**
In, punto **64, 102, 327**
INDIVIDUAL **293**
Ingresso, livello di **46**
Input, canali 1-8 **28**
Input patch **27, 71**
 Installazione di un drive CD-RW interno **4**
Installazione di una scheda I/O
 Installazione **10**
Interno, clock
 Impostazione **11**

Interni, effetti **59, 83**
 AUX mandata/ritorno **83, 84**
 Effetti, parametri **92**
 Effetti, programma **93**
 Inserimento **83, 88**
 Post-fader **86**
 Pre-fader **86**
 Ritorno, livello di **87**
 Mandata, livello di **87**
Interni, effetti 1/2 **32, 309**
Interno, hard disk
 Defrag **248**
 Formattazione **248**
 Installazione **2**
INTERVAL **282**
INVERTED GANG **293**

K

KEY IN SOURCE **302**

L

LAST SOLO **69, 261**
LATCH **315**
LEARN **315**
Localizzazione **100**
Localizzazione di un punto **100, 102, 327**
 Eliminazione **106**
 Editing della posizione **104**
LOCATE, sezione **20**

M

Manopola **35, 36**
Marker **103, 327**
 Eliminazione **106**
 Editing della posizione **104**
Masterizzazione **179, 250**
Masterizzazione, modo **181**
Metronomo **229**
MIDI
 Bulk Dump **212, 281**
 Collegamento **189**
 Control change **202, 272**
 Control change number **277**
 Formato dati **402**
 Tabella di implementazione **414**
MIDI, clock **194**
MIDI, Remote **206**
MMC **196**
MMC DEVICE **274**
MMC MODE **274**
MTC **192**
MTC SYNC **273**
Parameter change **202,**

204, 273
 Program change **200, 272**
 Program change number **276**
 SYNC OFFSET **273**
 Sincronizzazione **192, 194**
 System exclusive **202**
 MIDI, clock **194**
 ON/OFF **275**
 MIDI IN, connettore **188**
 MIDI OUT/THRU, connettori **188**
 MIDI, remote **206, 314**
 MIX SOLO **69, 261**
 Mixdown **58**
 MIXDOWN SOLO **69, 261**
 Mixer, dati **155**
 MIXER, sezione **14, 25**
 MIXING LAYER, sezione **15**
 MMC **196**
 MMC DEVICE **274**
 MMC MODE **274**
 MO, drive
 Formattazione **160**
 Monitor, canali 1–16 **30**
 Monitor, livello **50**
 Monitor, output **32**
 MTC **192**
 ON/OFF **275**
 SYNC AVERAGE **273**
 MTC OUT, connettore **188**
 MTC SYNC **273**
 Mute **322**
 Mute, gruppi **68, 301**
 MY4-AD **10**
 MY4-DA **10**
 MY8-AD **10**
 MY8-AE **10**
 MY8-AT **10**
 MY8-TD **10**

N

Nudge, funzione **96**
 Nudge, tempo di **96, 267**

O

Optimize **154, 240**
 Oscillator **30, 228, 263**
 Out, punto **64, 102, 327**
 Output patch **32, 74**
 Overdubbing **52**

P

Pagine **36**
 Palette del testo **37**
 Pan **293**
 Pannello posteriore **22**
 Pannello superiore **13**

Parameter change **202, 204, 273**
 Parte **108**
 Editing **113**
 PART, menù **121, 329**
 Patch, library **286**
 PERFECTLY **161**
 Phase **306**
 Play, modo **96, 266**
 Plug-in **287**
 Post-fader **307, 313**
 POSTROLL **266**
 PRE/POST **307, 313**
 Pre-fader **307, 313**
 PREROLL **266**
 Program change **200, 272**
 Program change number **276**
 Pulsanti **35, 36**
 Punch-in/out
 Auto Punch-in/out **64**
 Punch-in/out manuale **63**

Q

Quick Rec **80, 254**

R

REC TRACK SELECT, sezione **18**
 RECALL SAFE **349**
 Recorder input patch **29, 73**
 RECORDER, sezione **18, 25**
 RECORDING SOLO **69, 261**
 Regione **108**
 Assegnazione di un nome **109**
 Region Fade Time **239**
 REGION, menù **125, 329**
 Posizione zero tempo relativo **101**
 Restore **246**
 Return, canali 1/2 **29**
 Rollback **98, 266**
 Routing **293**

S

Scena
 Cambiare ordine **350, 132**
 Editare il nome **130**
 Protezione **131**
 Richiamo/memorizzazione **346**
 Richiamo **129**
 Cambiare a distanza **200**
 Memorizzazione **128**

Scena, memoria di **127**
 Parametri **127**
 SCENE MEMORY, sezione **19**
 Scena, numeri di **127**
 SCSI, collegare un dispositivo esterno **8**
 SCSI, errori **9**
 Selezione di un canale **38**
 Shut down **243**
 Shuttle, funzione **95**
 SIMPLY **161**
 Solo **69, 261**
 SOLO SAFE **262**
 Song **147**
 Backup **162, 244**
 Caricare **149, 237**
 Copiare **240**
 Creare **237**
 Creare nuove song **42**
 Duplicare **152**
 Editare nome/commento **150**
 Eliminare **153, 240**
 Importare dati mixer **155**
 Importare tracce **156**
 Impostazioni **238**
 Ottimizzare **154, 240**
 Proteggere **151**
 Ricaricare **246**
 Salvare **62, 148, 237**
 Struttura **147**
 Tempo di registrazione **147**
 Song corrente **148**
 Specifiche tecniche **396**
 Spegnimento **12**
 ST LINK **302**
 Start, punto **102, 105, 327**
 Stereo link **302**
 Stereo, canale di uscita **31**
 Stereo, traccia **325**
 SYNC AVERAGE **273**
 SYNC OFFSET **273**
 System exclusive **202**

T

Tab **35**
 Tempo map **194, 241**
 Terminatori **9**
 Testo, box di immissione **37**
 Time code **105**
 Time Code Top **105, 239**
 TO HOST, connettore **188**
 Effettuare i collegamenti **190**
 Traccia **108, 322**
 Editing **107, 111**
 Esportare in file WAV **168**

Importare **337**
 Assegnare un nome **109**
 Track At Once **180, 250**
 TRACK, menù **118, 329**
 Trasporto, tasto di **95**
 Trasporto, pad protettivo per il **7**
 Trasporto, sezione **21**

U

UNIT, sezione **14**
 UNLATCH **315**

V

Vari-pitch **217, 257**
 Velocità di scrittura **250**
 Virtuale, traccia **33, 66, 324**
 Editing **107, 116**
 Esportare in file WAV **171**
 Visualizzazione forma d'onda **97**

W

WAV, file **167, 172**
 Esportazione **167**
 Importazione **172, 335**
 WAVE DISPLAY, finestra popup **97**
 Word clock **256**
 Impostazioni **44**
 Word clock master **44**
 Word clock slave **44**
 Word length **259, 260**
 WORK NAVIGATE, sezione **14**



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 giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15,
venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30

Tel. 02 93572760 — Telefax 02 93572119