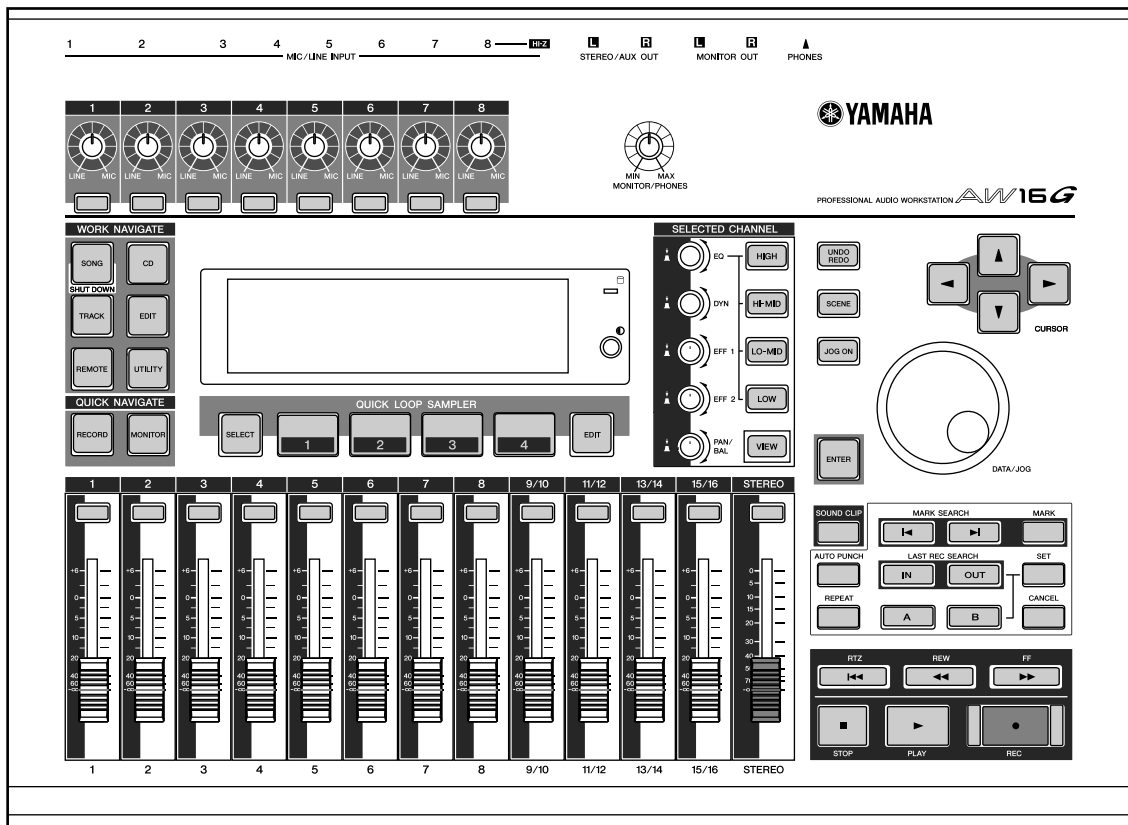




# AW16G

PROFESSIONAL AUDIO WORKSTATION

## Handleiding



Bewaar deze handleiding voor toekomstige raadpleging.



### FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. **IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!** This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.
2. **IMPORTANT:** When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product **MUST** be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.
3. **NOTE:** This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures: Relocate either this product or the device that is being affected by the interference. Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s. In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to coaxial type cable. If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA 90620

The above statements apply **ONLY** to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

### IMPORTANT

THE WIRES IN MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE:

BLUE : NEUTRAL  
BROWN : LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

Making sure that neither core is connected to the earth terminal of the three pin plug.

\* This applies only to products distributed by YAMAHA KEMBLE MUSIC (U.K.) LTD.

# VOORZORGSMAATREGELEN – voor veilige werking –

## WAARSCHUWING

### Opstelling

- Sluit het netsnoer van dit apparaat alleen aan op een stopcontact van het type dat aangegeven wordt in deze handleiding of zoals aangegeven op het apparaat. Als u dit niet doet, bestaat de kans op brand en elektrische schokken.
- Zorg ervoor dat er geen water in dit apparaat terecht komt of dat het apparaat nat wordt. Dit zou kunnen resulteren in brand of een elektrische schok.
- Plaats geen vloeistofbevattende voorwerpen of kleine metalen voorwerpen op dit apparaat. Vloeistof of metalen voorwerpen kunnen in dit apparaat brand en elektrische schokken veroorzaken.
- Plaats geen zware voorwerpen, ook dit apparaat niet, op het netsnoer. Een beschadigd netsnoer kan resulteren in brand of een elektrische schok. Let er in het bijzonder op dat u geen zware voorwerpen plaatst op een netsnoer dat onder een tapijt ligt.
- Installeer geen CD-RW-drive in dit apparaat terwijl het netsnoer is aangesloten op een stopcontact. Dit doen kan leiden tot een elektrische schok.
- Gebruik de massa-aansluiting aan het achterpaneel om het apparaat goed te aarden. Als het apparaat niet geaard is, kunt u een gevaarlijke elektrische schok krijgen.

### Bediening

- Bekras, verbuig, verdraai, verhit het netsnoer niet en rek het ook niet uit. Een beschadigd netsnoer kan resulteren in brand of een elektrische schok.
- Modificeer dit apparaat niet. Als u dat wel zou doen, bestaat de kans op brand en elektrische schokken.

## LET OP

### Opstelling

- Houd altijd de stekker vast als u het netsnoer wilt loskoppelen van het stopcontact. Trek nooit aan het snoer. Een beschadigd netsnoer kan resulteren in brand en elektrische schokken.
- Raak de stekker nooit met natte handen aan. Als u dat wel zou doen, bestaat de kans op een elektrische schok.
- Dit apparaat heeft ventilatie-openingen aan de onder- en achterkant om te voorkomen dat de interne temperatuur te hoog oploopt. Blokkeer ze niet. Geblokkeerde ventilatie-openingen kunnen brand veroorzaken.  
Vermijd in het bijzonder het volgende:
  - het apparaat op de zijkant plaatsen of ondersteboven,
  - het apparaat op een slecht geventileerde locatie plaatsen, zoals een boekenkast of ander kastje.
  - het apparaat afdekken met een tafelkleed of het apparaat plaatsen op een tapijt of bed.

- Als het begint te onwieren, zet dan de POWER-schakelaar van het apparaat zo snel mogelijk uit en haal de stekker uit het stopcontact.
- Als de mogelijkheid van blikseminslag bestaat, raak dan de stekker van het netsnoer niet aan als deze nog is aangesloten. Dit wel doen zou kunnen resulteren in een elektrische schok.
- Gebruik alleen de bijgeleverde netadapter (PA-300) voor dit apparaat. Als u dit niet doet bestaat de kans op brand of een elektrische schok.

### In het geval er iets vreemds gebeurt tijdens het gebruik

- Als het netsnoer beschadigd is (dat wil zeggen gespleten of als de binnenaders zichtbaar zijn), dan moet u uw dealer vragen om een vervangend exemplaar. Een beschadigd netsnoer kan resulteren in brand en elektrische schokken.
- Mocht dit apparaat of de netadapter gevallen zijn, of de behuizing beschadigd zijn, zet dan de POWER-schakelaar uit, haal de stekker uit het stopcontact en neem contact op met uw dealer. Als u het apparaat blijft gebruiken zonder acht te slaan op deze instructie, bestaat de kans op brand of elektrische schokken.
- Als u rook constateert, of een nare geur of geluid, of als er een vreemd voorwerp of vloeistof in het apparaat is gevallen, dient u deze onmiddellijk uit te zetten. Haal de stekker uit het stopcontact. Raadpleeg uw dealer voor reparatie. Als u het apparaat blijft gebruiken zonder acht te slaan op deze instructie, bestaat de kans op brand of elektrische schokken.

### Bediening

- Bedek de netadapter niet met een doek of deken en wikkel deze daar ook niet in. Onder een doek of een deken kan zich warmte opbouwen, waardoor de behuizing kan smelten en brand kan worden veroorzaakt. Gebruik het alleen in een goed geventileerde omgeving.

## VOORZORGSMAATREGELEN – voor juiste werking –

### Pinconfiguraties van de aansluitingen

- XLR-type aansluitingen zijn als volgt bedraad: pin 1: massa, pin 2: heet (+) en pin 3: koud (-).

### Vervanging van aan slijtage onderhevige onderdelen

- De betrouwbaarheid van de werking van componenten met bewegende contacten, zoals schakelaars, draaiknoppen, faders en aansluitingen, kan afnemen. De snelheid van de afname is afhankelijk van de werkomgeving en is onvermijdelijk. Raadpleeg uw dealer over vervanging van defecte onderdelen.

### Interferentie met andere elektrische apparaten

- De digitale schakelingen van dit apparaat kunnen lichte storingen veroorzaken op nabij geplaatste radio's en TV's. Als er storingen optreden moet u deze toestellen verder verwijderen van het apparaat.

### Storing van mobiele telefoons

- Gebruiken van een mobiele telefoon in de nabijheid van dit apparaat kan bijgeluiden veroorzaken. Als er bijgeluiden optreden, gebruik de telefoon dan verder weg van het apparaat.

## ■ Zorg ervoor dat u het apparaat uitzet als u klaar bent

Als u de netadapter gebruikt zal er een kleine hoeveelheid elektrische stroom blijven lopen, zelfs als het apparaat is uitgezet (dat wil zeggen, de POWER-schakelaar is ingesteld op "STANDBY"). Het ontwerp is zo dat het standby-stroomverbruik zo laag mogelijk is. Als u het product gedurende een langere periode niet zult gebruiken, zorg er dan voor dat u de netadapter loskoppelt van het stopcontact.

## Omgaan met de CD-R/RW

Let alstublieft op de volgende punten bij het omgaan met de CD.

Dit negeren kan problemen veroorzaken, zoals het verloren gaan van de opgenomen data, het niet goed functioneren van de brander of het slecht leesbaar worden van het geprinte label.

- Plaats de CD niet op plaatsen in direct zonlicht, hoge temperatuur of hoge vochtigheid.
- Raak het oppervlak van de CD niet aan.  
Houd de CD vast aan de randen.
- Veeg stof of vuil voorzichtig van het opname-oppervlak van de CD.  
Verwijder stof door te blazen of gebruik een speciaal CD-reinigingsmiddel. Flink wrijven over het oppervlak van de CD met een droge doek kan krassen veroorzaken.
- Schrijf alleen met speciale CD-markers op de CD en plak er geen labels op.
- Maak de CD niet schoon met chemische middelen of detergenten (wasmiddelen).
- Buig de CD niet en laat deze niet vallen.

## De geproduceerde data opslaan

De geproduceerde data kan verloren gaan door een verkeerde handeling of ander probleem. Wij bevelen u ten zeerste aan alle data op CD-R/CD-RW op te slaan.

## Verantwoordelijkheid voor verlies van data, enz.

Yamaha zal geen enkele verantwoordelijkheid accepteren voor welke beschadiging of schade dan ook (inclusief gevolgschade of incidentele schade) opgelopen door de klant of derden, ten gevolge van verloren gaan of beschadigd raken van de op de CD-R-media opgeslagen data, ongeacht of dergelijk verlies door Yamaha had kunnen worden voorzien of daadwerkelijk is voorzien door Yamaha.

Noch geeft Yamaha garantie tegen defecten van de media ten gevolge waarvan deze onbruikbaar wordt.

## Waarschuwingen voor omgaan met optionele apparatuur

- Raadpleeg voor vragen over omgaan met CD-RW-branders alstublieft uw Yamaha-dealer.
- Schakel altijd het apparaat en alle randapparatuur uit, haal de stekker van de netadapter uit het stopcontact, en koppel vervolgens de kabels los die de randapparatuur verbinden met het apparaat, voordat u begint met installatiewerk.
- Draag dikke handschoenen als u optionele apparatuur installeert, om te voorkomen dat u uw handen openhaalt aan scherpe metalen randen van het apparaat of de CD-RW-brander.
- Raak altijd een goed geaard metalen oppervlak of iets dergelijks aan om eventuele statische elektrische lading van uw lichaam of kleding volledig te ontladen, voordat u aan deze apparatuur begint te werken.
- Let er bijzonder goed op dat u geen aansluitingen, printbanen of printonderdelen aanraakt.
- Wees bijzonder voorzichtig, zodat u geen IC-pootjes of andere elektronische onderdelen aanraakt, om de elektronische schakelingen van de CD-RW-brander, enz. te beschermen tegen beschadiging ten gevolge van statische elektriciteit bij het omgaan met deze apparatuur
- Let er op dat u geen enkele schroef in het apparaat laat vallen. Als u het apparaat aanzet terwijl er zich nog een gevallen schroef in het apparaat bevindt, kan het zijn dat het apparaat niet goed functioneert of er helemaal mee ophoudt. Als een gevallen schroef niet kan worden teruggevonden, raadpleeg dan uw Yamaha-dealer.
- Als de CD-RW-brander kapot gaat, neem dan contact op met de zaak waar u die apparatuur heeft aangeschaft.

## Opmerkingen over auteursrechten

Auteursrechten en andere wetten betreffende intellectuele eigendommen in verscheidene landen laten onder bepaalde omstandigheden reproductie van materiaal waarop auteursrechten rusten toe. Het naleven van de wetten die van toepassing zijn bij het gebruik van dit product, is uw verantwoording. Yamaha wijst elke aansprakelijkheid voor overtreding van dergelijke wetten in verband met het gebruik van dit product af.

Ofschoon dit product ontworpen is voor het produceren van muziek, kan het ook worden gebruikt om muziek en andere geluidsproducties waar auteursrechten op rusten te reproduceren. Terwijl bepaalde reproducties en gebruik van gereproduceerd materiaal zijn toegestaan volgens de betreffende wetten, kan dergelijke reproductie zonder licentie een inbreuk of overtreding van wetten vormen. Aangezien overtredingen van wetten serieuze gevolgen kan hebben, kan het verstandig zijn om een gerechtelijke expert te raadplegen over de consequenties van het door u geplande gebruik van dit product.

Dit product bevat en gaat vergezeld van computerprogramma's en inhoud waarvan Yamaha eigenaar van de auteursrechten is of waarvan Yamaha de licenties bezit om over de auteursrechten van derden te beschikken. Onder dergelijke auteursrechten vallen, zonder enige beperkingen, alle computersoftware, stijlfiles, MIDI-files, WAVE-data en geluidsopnamen. Elk ongeautoriseerd gebruik van dergelijke programma's en inhoud buiten het persoonlijk gebruik van de koper, is volgens de betreffende wettelijke bepalingen niet toegestaan. Elke schending van auteursrechten heeft wettelijke consequenties. **MAAK GEEN, DISTRIBUEER GEEN, EN GEBRUIK GEEN ILLEGALE KOPIEËN.**

De afbeeldingen en LCD-schermen zoals deze in deze handleiding te zien zijn, zijn uitsluitend bedoeld voor instructiedoeleinden en kunnen dus enigszins afwijken van de werkelijkheid.

# Inhoud

## 1 Voordat u begint ..... 9

Inleiding.....	9
Vergeet geen backup van uw data te maken.....	9
Over de CD-RW-brander.....	10
De CD-RW-brander installeren.....	10
De CD-RW-brander verwijderen.....	11
De CD-RW-brander gebruiken.....	11
De netadapter aansluiten.....	12
De apparatuur aan-/uitzetten.....	12

## 2 Introductie van de AW16G ..... 13

Eigenschappen van de AW16G.....	13
AW16G terminologie.....	15
Recordersectie.....	15
Mixersectie.....	15
Quick Loop Sampler-sectie.....	16
Algemeen.....	16
Onderdelen van de AW16G en wat ze doen.....	17
Bedieningspaneel.....	17
Achterpaneel.....	21
Bedieningspaneel.....	22
Basisbediening van de AW16G.....	23
De display bekijken.....	23
Toegang krijgen tot een scherm/pagina/kanaal.....	23
Een knop aan-/uitschakelen.....	24
Bewerken van een waarde in de display.....	24
Tekst invoeren.....	24
Via de SELECTED CHANNEL-sectie.....	25

## 3 Luisteren naar de demosong ..... 27

Sluit externe apparaten aan en zet de AW16G aan.....	27
De demosong laden.....	28
De demosong afspelen.....	29
De demosong mixen.....	30

## 4 Een soundclip opnemen ..... 33

Aansluiten van uw instrument of microfoon.....	33
Aanpassen van het ingangsniveau.....	34
Een soundclip opnemen/afspelen.....	35

## 5 Trackopname ..... 39

Een nieuwe song creëren.....	39
Directe opname en busopname.....	40
Toewijzen van ingangsignalen aan tracks (Directe opname).....	42
Ingangsignalen toewijzen aan tracks (Busopname).....	45
Inschakelen van de metronoom.....	47
Opnemen op een track.....	48
Ingangskanalen/trackkanalen paren.....	49
De inputlibrary gebruiken.....	50
De EQ-library gebruiken.....	52
De dynamicslibrary gebruiken.....	53

## 6 Overdubben ..... 55

Over overdubben.....	55
Toewijzen van het ingangssignaal aan een track.....	56
Onmiddellijk een EQ-library oproepen.....	56
Onmiddellijk een dynamicslibrary oproepen.....	57
De mixbalans en pan aanpassen.....	57
Overdubben.....	58
Punch-in/out.....	59
Manual punch-in/out.....	59
Auto punch in/out.....	59
De Undolist gebruiken.....	61
Virtuele tracks schakelen.....	62
De huidige song opslaan.....	63
Een bestaande song laden.....	64

## 7 Verscheidene afspeeltypes ..... 65

De locator gebruiken.....	65
Markers gebruiken.....	67
De positie van een locatepunt of marker aanpassen.....	68
Een locatepunt of marker wissen.....	69
Herhaaldelijk een bepaald gedeelte afspelen (de A-B Repeatfunctie).....	70
Een locatie vinden terwijl u naar het geluid luistert (de Nudgefunctie).....	71
Een locatie vinden terwijl u de golfvorm bekijkt.....	72

## 8 Libraries en scenegeheugens gebruiken ..... 73

Over de libraries.....	73
Over scenegeheugens.....	73
Basisbediening voor libraries en scenegeheugens.....	74
Een library of scenedata opslaan.....	74
Library- of scenedata oproepen.....	75
Library- of scenedata wissen.....	75
De library- of scenedata een naam geven.....	76
Details over libraries en scenegeheugen.....	77
Inputlibrary.....	77
EQ-library.....	77
Dynamicslibrary.....	78
Effectlibrary.....	78
Masteringlibrary.....	78
Samplelibrary.....	78
Channellibrary.....	79
Scenegeheugens.....	79
De Recall Safefunctie gebruiken.....	80

## 9 Mixdown (afmixen) en bounce (tracks samenvoegen) handelingen ..... 81

Over afmixen en samenvoegen.....	81
Vorbereidingen voor het afmixen.....	83
De interne effecten via send/return gebruiken.....	84
Opnemen op de stereotrack.....	86
Samenvoeg (ping-pong) opnameprocedure.....	87

Handige functies tijdens afmix-/samenvoeg- handelingen (mixdown/bounce) .....	89
Ingangsignalen of padspel toevoegen tijdens afmisen.....	89
Meters gebruiken om het niveau van elk kanaal te controleren .....	90
Alle parameters van een zeker kanaal bekijken .....	90
Een kanaal initialiseren.....	91
De EQ-parameters bewerken .....	92
De dynamicsparameters bewerken .....	93
De parameters van een intern effect bewerken .....	94
Een effect in een trackkanaal tussenvoegen .....	96

## **10 Een audio CD creëren..... 97**

Een audio CD creëren .....	97
CD-types die u kunt gebruiken met de CD-RW-brander .....	97
Manieren om een audio CD te beschrijven .....	98
Basisinstellingen voor de CD-RW-brander .....	99
Audiodata schrijven (Track At Once) .....	100
Audiodata schrijven (Disc At Once) .....	102
Finalizen van de CD-R/RW .....	104
CD-RW wissen .....	105
Een audio CD afspelen .....	106

## **11 Quick Loop Sampler..... 107**

Over de Quick Loop Sampler .....	107
Samplelibraries gebruiken .....	109
Opnemen/afspelen van padspel.....	110
Importeren van een audio CD/WAV-file in een pad .....	112
Importeren van een audiotrack/stereotrack in een pad .....	114
Een extern ingangssignaal samplen.....	115
De samplenaam bewerken.....	117
Het afspeelgedeelte trimmen .....	118
De afspeelmode voor elke pad omschakelen .....	119
De Slicefunctie gebruiken .....	120
Een ongewenste sample wissen .....	122

## **12 Trackbewerking..... 123**

Wat u kunt doen door de bewerkings- commando's te gebruiken .....	123
Basisprocedure voor trackbewerking .....	124
Overzicht van bewerkingscommando's.....	126
ERASE.....	126
DELETE.....	127
INSERT .....	127
COPY .....	128
MOVE .....	129
EXCHANGE .....	130
TIME COMP/EXP (Tijdscompressie/-expansie) ..	130
PITCH CHANGE.....	131
EXPORT.....	131
WAV-files exporteren en audio CD- of WAV-files importeren .....	132
WAV-files exporteren.....	132
Importeren van een audio CD- of WAV-file.....	133

## **13 Songbeheer ..... 137**

Over songs .....	137
De songnaam bewerken .....	138
Verscheidene instellingen van de song bewerken...	139
Kopiëren of wissen van een song .....	140
Een song optimaliseren.....	141
Een tempomap creëren .....	142
Data importeren van een bestaande song.....	144
Songs en samplelibraries backuppen.....	145
Songs of samplelibraries terugroepen .....	147
Songdata uitwisselen met de AW4416/AW2816 .....	148

## **14 MIDI- en utilityfuncties ..... 149**

Wat u kunt doen door MIDI te gebruiken .....	149
Basis MIDI-instellingen.....	150
De AW16G's instellingen verzenden via MIDI (Bulkdump) .....	154
De MIDI-Remotefunctie gebruiken.....	155
Over de MIDI-Remotefunctie.....	155
De MIDI-Remotefunctiepresets gebruiken .....	155
De user-defined (door de gebruiker gedefinieerde) Remotefunctie .....	157
De testtoonoscillator.....	159
Digitale inganginstellingen/Controleren en initialiseren van de interne harddisk.....	160
Algemene instellingen voor de AW16G.....	162

## **15 De AW16G met externe   apparaten gebruiken ..... 163**

De AW16G gebruiken met een "workstationsynth" .....	163
De AW16G synchroniseren met de sequencer van het workstation .....	163
AW16G mixhandelingen opnemen/afspelen met de sequencer van het workstation .....	164
AW16G-scenes omschakelen vanaf de sequencer van het workstation.....	165
Op afstand een toongeneratormodule bedienen ..	166
Externe effecten gebruiken .....	167
Een MD-recorder aansluiten.....	169
Afmixen naar een MD-recorder .....	169
Audiodata van een MD-recorder opnemen .....	170

## **Appendix ..... 171**

Inputlibrary-overzicht .....	171
Masteringlibrary-overzicht .....	172
EQ-library-overzicht .....	173
Dynamicsparameters .....	174
Dynamicslibrary-overzicht.....	177
Effectlibrary-overzicht .....	178
Effectparameters .....	180
Samplelibrary-overzicht .....	192
Problemen oplossen .....	194
Displaymededelingoverzicht .....	198
Over de CD-ROM die bij de AW16G geleverd wordt .....	200
Let op .....	200
Inhoud van de CD-ROM.....	200

Terugzetten van de interne harddisk naar de fabrieksinstellingen .....	200
Een remotefile installeren .....	201
MIDI-dataformat .....	204
MIDI Implementatie-overzicht .....	211
Specificaties .....	212
Afmetingen .....	214
Index .....	215
Blokschema .....	218



# Hoofdstuk 1

## Voordat u begint

Dit hoofdstuk legt uit wat u zou moeten weten voordat u de AW16G begint te gebruiken.

### Inleiding

---

#### ■ Controleer de bijgeleverde items

De AW16G-verpakking bevat de volgende items. Als er iets ontbreekt neem dan alstublieft contact op met uw dealer.

- De AW16G
- Netadapter (PA-300)
- Handleiding (dit boek)
- CD-ROM

#### ■ Auteursrechten

Dit product bevat en gaat vergezeld van computerprogramma's en inhoud waarvan Yamaha eigenaar van de auteursrechten is of waarvan Yamaha de licentie heeft om over de auteursrechten van anderen te beschikken. Onder dergelijke auteursrechten vallen, zonder enige beperkingen, alle computersoftware, stijlfiles, MIDI-files, WAVE-data en geluidsopnamen. Elk ongeautoriseerd gebruik van dergelijke programma's en inhoud buiten het persoonlijk gebruik van de koper, is volgens de betreffende wettelijke bepalingen niet toegestaan. Elke schending van auteursrechten heeft wettelijke consequenties. **MAAK GEEN, DISTRIBUEER GEEN OF GEBRUIK GEEN ILLEGALE KOPIEËN.**

#### ■ Handelsmerken

- Macintosh is een geregistreerd handelsmerk van Apple Computer, Inc. USA in de Verenigde Staten en andere landen.
- Windows is een geregistreerd handelsmerk van Microsoft Corporation USA in de Verenigde Staten en andere landen.
- Cubase VST is een handelsmerk van Steinberg Media Technologies AG.
- Logic Audio is een handelsmerk van Emagic Software GmbH.
- Cakewalk is een geregistreerd handelsmerk van Twelve Tone Systems, Inc.
- ProTools is een handelsmerk of geregistreerd handelsmerk van Avid Technology, Inc. en aangesloten bedrijven.
- Andere bedrijfsnamen en productnamen in dit document zijn de handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van hun respectieve eigenaren.

#### ■ Yamaha website

<http://www.yamahasynt.com>

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

Yamaha manual library

<http://www2.yamaha.co.jp/manual/dutch/>

## Vergeet geen backup van uw data te maken

---

#### ■ Opslaan van geproduceerde data

De geproduceerde data kunnen verloren gaan door een verkeerde handeling of ander probleem. We adviseren u alle belangrijke data op te slaan op CD-R of CD-RW of andere externe opslagmedia.



*Er is een CD-RW-brander (de los verkrijgbare CDRW16G) nodig om backup van de data te maken.*

#### ■ Verantwoordelijkheid voor verlies van data, enz.

Yamaha zal geen enkele verantwoordelijkheid accepteren voor welke beschadiging of schade dan ook (inclusief gevolgschade of incidentele schade) opgelopen door de klant of derden, ten gevolge van verloren gaan of beschadigd raken van de op de CD-R-media opgeslagen data, ongeacht of dergelijk verlies door Yamaha had kunnen worden voorzien of daadwerkelijk is voorzien door Yamaha.

Yamaha geeft ook geen garantie op de media als deze beschadigd raken ten gevolge enig defect, waardoor deze onbruikbaar worden.

## Over de CD-RW-brander

Een CD-RW-brander is een apparaat dat u in staat stelt om audio CD's te creëren of af te spelen, een backup van de data op de harddisk te maken en de data terug te laden, en data te lezen van een CD-ROM. Een optionele CDRW16G kan in de AW16G worden geïnstalleerd. Let er op dat er geen andere CD-RW-branders in de AW16G kunnen worden geïnstalleerd.

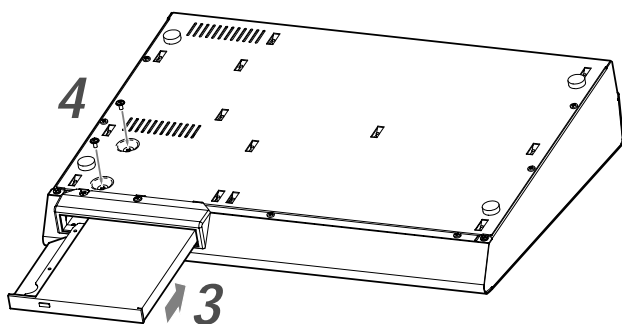


- *Zelfs als een CD-RW-brander probleemloos lijkt te werken, kan er zich ongeveer eens op de vijfhonderd keer een lees- of schrijffout voordoen.*
- *Yamaha neemt geen enkele verantwoording voor beschadiging, direct of indirect, die het gevolg zijn van het gebruik van de bovengenoemde CD-RW-brander.*

### ■ Behandeling

- ① Laat de brander niet vallen en stel de brander niet bloot aan flinke schokken.
- ② Raak nooit de optische lens aan.
- ③ Let er op dat de optische lens niet stoffig of vuil wordt.
- ④ Als de optische lens stoffig wordt, gebruik dan een commercieel beschikbare stofblazer (spuitbus) om het stof met schone lucht weg te blazen.
- ⑤ Raak voordat u de brander installeert, een geaard metalen voorwerp aan, zodat de brander niet beschadigd ten gevolge van statische elektriciteit die in uw lichaam is opgebouwd.
- ⑥ Zorg ervoor dat er, aangezien het inwendige van de brander krachtige magnetische schakelingen bevat, geen enkel magnetisch materiaal in de buurt van de brander komt. (In het bijzonder metaalfragmenten, schroeven of pinnen die in het brandermechanisme komen, kunnen er voor zorgen dat de brander niet meer werkt.)
- ⑦ Druk niet op de bovenkap.

## De CD-RW-brander installeren



### 1 Zet de AW16G uit.

Zet de AW16G uit, zoals beschreven in "De apparatuur uitzetten (shut down)" (→ blz. 12). Koppel, omwille van de veiligheid, ook de netadapter en de AW16G los van het stopcontact.

### 2 Leg de AW16G ondersteboven op zijn bedieningspaneel.

Let er op dat u de AW16G niet op de vloer laat vallen, of dat u de componenten van het bedieningspaneel beschadigt. Spreid een zachte doek uit op een recht (waterpas) oppervlak en stapel wat tijdschriften of iets dergelijks om elk van de vier hoeken van de ondersteboven liggende AW16G te ondersteunen.

### 3 Plaats de CD-RW-brander in het slot.

Druk de CD-RW-brander in het slot zodat de deksel in het slot naar achteren wordt gedrukt. Als de CD-RW-brander de achterkant van het slot bereikt, blijf dan doordrukken totdat u voelt dat de connector op zijn plaats klikt. U zult ongeveer evenveel druk uit moeten oefenen als bij het drukken op een knop van een lift.

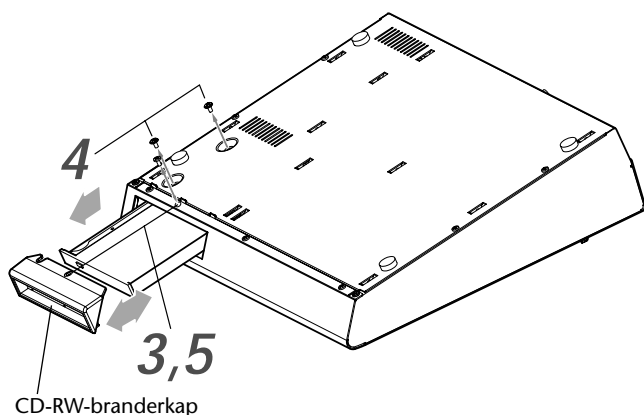
### 4 Zet de CD-RW-brander vast met schroeven.

Gebruik de twee bijgeleverde schroeven om de CD-RW-brander op zijn plaats vast te zetten ("4" in het diagram links).



*Zorg ervoor dat u de installatiestappen 1-4 precies volgt zoals aangegeven. Met name het lezen en schrijven kan problemen opleveren als de schroeven niet goed genoeg zijn aangedraaid.*

# De CD-RW-brander verwijderen



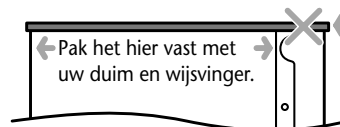
- 1** Zet de AW16G uit.  
Zet de AW16G uit, zoals beschreven in "De apparatuur uitzetten (shut down)" (→ blz. 12). Koppel, omwille van de veiligheid, ook de netadapter en de AW16G los van het stopcontact.
- 2** Leg de AW16G ondersteboven op zijn bedieningspaneel.  
Let er op dat u de AW16G niet op de vloer laat vallen, of dat u de componenten van het bedieningspaneel beschadigd.

- 3** Verwijder de CD-RW-branderkap.  
Verwijder de zwarte schroef die de CD-RW-branderkap op zijn plaats houdt ("3" in het diagram links).



**Raak de schroef die u verwijderd heeft niet kwijt.**

- 4** Trek de CD-RW-brander uit het slot.  
Verwijder de twee schroeven die de CD-RW-brander op zijn plaats houden en trek de CD-RW-brander eruit ("4" in het diagram links).



De kap kan breken als u probeert de CD-RW-brander eruit te trekken door deze bij de zwarte kap beet te houden.

< Onderkant CD-RW-brander >



- Raak de schroeven die u verwijderd heeft niet kwijt.
- Let er op dat u zich niet snijdt aan scherpe metalen randen.

- 5** Bevestig de CD-RW-branderkap.  
Bevestig de CD-RW-branderkap met de zwarte schroef die u in stap 3 heeft verwijderd.

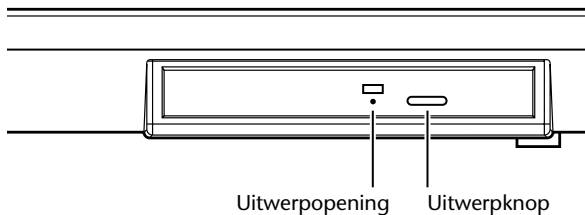
# De CD-RW-brander gebruiken

De CD-RW-brander die al in de AW16G is geïnstalleerd, is voorzien van een beschermingsplaatje in de CD-lade om te voorkomen dat deze beschadigt tijdens het transport. Voordat u de AW16G gebruikt, moet u dit beschermingsplaatje verwijderen.

Druk, om een CD in de CD-RW-brander te plaatsen, op de uitwerpschakelaar. De CD-lade zal open gaan. Plaats de CD in de lade en druk de CD-lade voorzichtig terug.



**De CD-lade wordt elektrisch geopend. Als de CD-lade niet naar buiten komt als u op de uitwerpschakelaar drukt, zet dan de AW16G aan en druk nogmaals op de uitwerpschakelaar.**



## ■ Een CD verwijderen in noodgevallen

Als u niet in staat bent de CD uit te werpen door op de uitwerpschakelaar te drukken, voer dan een draad met een diameter van minder dan 2 mm (zoals een rechtgebogen paperclip) in de uitwerpopening, en druk dan voorzichtig. In de volgende gevallen hoort de uitwerpschakelaar de CD niet uit te werpen, dus gebruik dan deze methode niet.

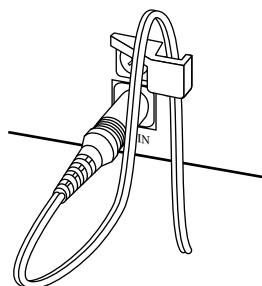
- Als de AW16G op "STANDBY" staat
- Als de CD aangesproken wordt (er data worden gelezen, geschreven of gewist)
- In de CD PLAY-mode



**Deze uitwerpmethode is bedoeld voor noodgevallen, als bijvoorbeeld de CD niet uitgeworpen kan worden ten gevolge van het niet goed functioneren van de CD-lade of in het geval van spanningsuitval. Gebruik deze methode niet onnodig, aangezien het de CD-RW-brander kan beschadigen.**

## De netadapter aansluiten

Als u de bijgeleverde netadapter (PA-300) aansluit, moet u deze eerst aansluiten op de DC IN-aansluiting van de AW16G en vervolgens op het stopcontact. Haak, na het aansluiten van de netadapter op de AW16G, de kabel achter de klem zoals te zien is in het diagram. Dit zal voorkomen dat de kabel per ongeluk wordt losgetrokken, waardoor de AW16G onverwachts zonder spanning komt te zitten.



## De apparatuur aan-/uitzetten

U moet de volgende procedure gebruiken om de AW16G tussen ON en STANDBY te schakelen. Als u deze procedure niet volgt, kan de interne harddisk of uw externe monitorsysteem beschadigen.

### ■ De apparatuur aanzetten

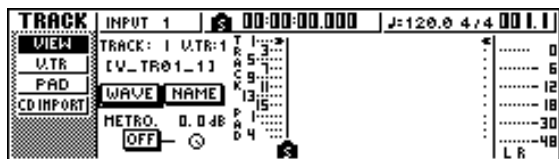
Zet, in een systeem waar de AW16G onderdeel van uitmaakt, de apparaten in de volgende volgorde aan.

- ① Externe apparaten zoals audiobronnen en effectprocessors aangesloten op de ingangs-/uitgangsaansluitingen van de AW16G
- ② De AW16G zelf
- ③ Het monitorsysteem dat is aangesloten op de uitgangsaansluitingen van de AW16G



**Zorg ervoor dat, voordat u het apparaat aanzet, de netadapter goed is aangesloten op de AW16G en het stopcontact. Als de spanningsvoorziening wordt losgekoppeld terwijl de AW16G wordt gebruikt, kan de AW16G zelf of de harddisk beschadigd raken.**

Als u de AW16G aanzet zal er een openingsscherm verschijnen, waarna het volgende scherm zal verschijnen.



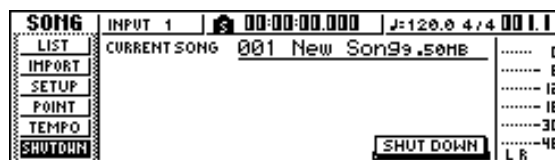
### ■ De apparatuur uitzetten (shut down)

Zet, in een systeem waar de AW16G onderdeel van uitmaakt, de apparaten in de volgende volgorde uit.

- ① Het monitorsysteem dat is aangesloten op de uitgangsaansluitingen van de AW16G
- ② De AW16G zelf
- ③ Externe apparaten zoals audiobronnen en effectprocessors die zijn aangesloten op de ingangs-/uitgangsaansluitingen van de AW16G

Volg bij het uitzetten van de AW16G, de volgende "uitschakelprocedure".

- 1 Druk, in de WORK NAVIGATE-sectie, linksboven op het bedieningspaneel, verscheidene keren op de [SONG]-toets om toegang te krijgen tot de volgende SHUT DOWN-pagina.



- 2 Druk op de [ENTER]-toets, in het midden van het rechtergedeelte van het bedieningspaneel. Een pop-upvenster zal u vragen of u de huidige song op wilt slaan.



- 3 Gebruik de CURSOR [◀]/[▶]-toetsen, rechtsboven op het bedieningspaneel, om de cursor (het knipperende gebied in het scherm) naar de YES-knop te verplaatsen als u de huidige song op wilt slaan, of naar de NO-knop als u deze niet op wilt slaan. Druk vervolgens op de [ENTER]-toets.

- 4 Schakel, als de "Now safe to turn off..."-mededeling verschijnt, de [POWER]-schakelaar, die zich op het achterpaneel bevindt, uit.



**Als u de AW16G uitzet zonder de bovenstaande SHUT DOWN-procedure te volgen, raakt u niet alleen alle niet opgeslagen wijzigingen kwijt, maar u riskeert ook dat u de data op de harddisk beschadigt, en de harddisk zelf en de interne CD-RW-brander beschadigt of de levensduur ervan drastisch verkort. Wees alstublieft voorzichtig.**



**Tip!** Er loopt nog een kleine hoeveelheid elektrische stroom, zelfs als het apparaat in de STANDBY-mode staat. Als u de AW16G gedurende een langere tijd niet gaat gebruiken, zorg er dan voor dat u de netadapter loskoppelt van uw stopcontact.

# Hoofdstuk 2

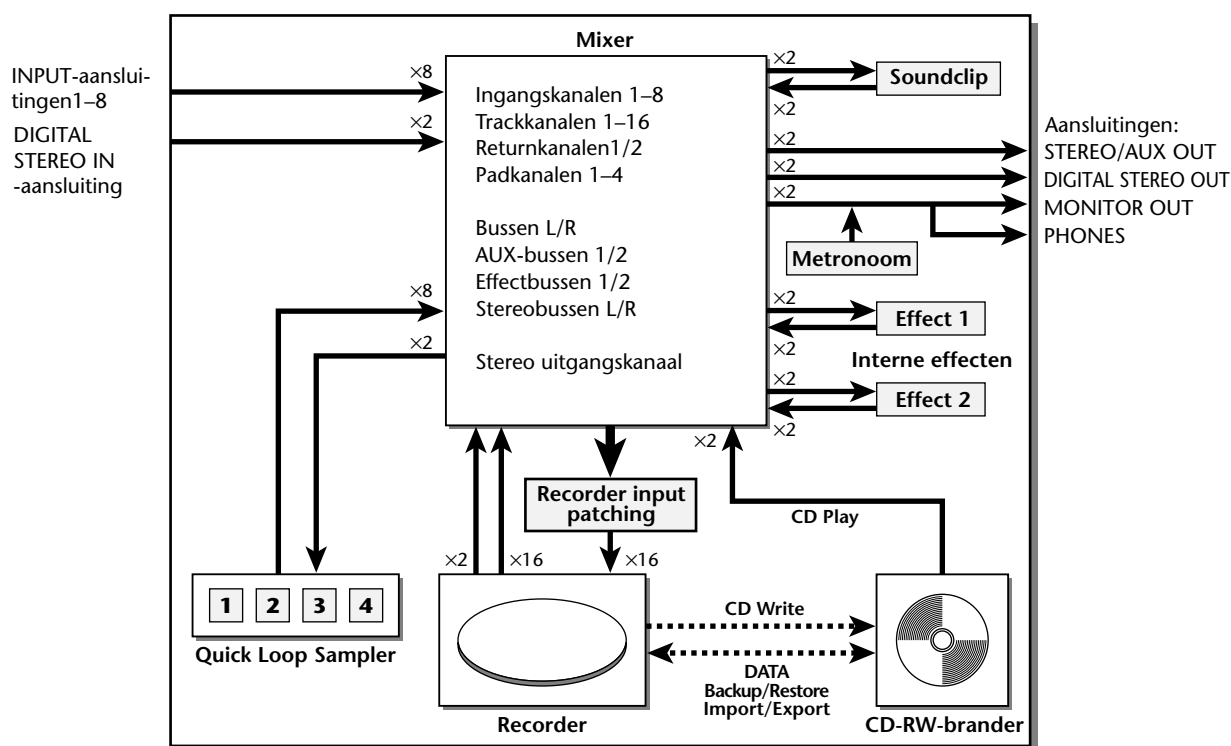
## Introductie van de AW16G

Dit hoofdstuk beschrijft de eigenschappen van de AW16G, de naam van elk onderdeel en zijn functie, en introduceert de terminologie waar u mee bekend moet zijn om gebruik te kunnen maken van de AW16G.

### Eigenschappen van de AW16G

De AW16G is een audioworkstation die een digitale mixer, multi-effectprocessor, harddiskrecorder, sampler en CD-RW-brander combineert.

Het volgende diagram laat de signaalbaan in de AW16G zien.



Laten we nu eens een meer gedetailleerde blik werpen op elke sectie van de AW16G.

#### ■ Mixersectie

##### ● Volwaardige mixer met 36 ingangskanalen

De AW16G bevat een digitale mixer met in totaal 36 ingangskanalen, waaronder 8 analoge ingangen, 1 stereo digitale ingang, 16 recordertracks en 2 effect-returns. De audiokwaliteit wordt gewaarborgd door 24-bits AD/DA en 32-bits interne processing. Een Hi-Z-ingangsaansluiting, voor directe aansluiting van een elektrische gitaar of bas, is ook aanwezig.

##### ● Volledig nieuw ontworpen bediening

De AW16G is ontworpen om rechtstreeks bediend te worden door de musicus (gitarist, vocalist, drummer enz.). Met een minimum aantal stappen, kunt u ingangssignalen aan tracks toewijzen, het monitorsignaal schakelen, en opnemen met toepassing van effecten, EQ en dynamische processing.

- **Vier-bands EQ en dynamische processors op elk kanaal**

Vier-bands volledig parametrische EQ en dynamische processing is voorzien op nagenoeg elk kanaal. U kunt de gewenste preset oproepen uit de bibliotheek (library) en de paneelknoppen en -toetsen gebruiken om de instellingen snel aan te passen.

- **Er zijn twee hoge kwaliteits multi-effectapparaten ingebouwd**

De twee ingebouwde effectapparaten leveren een grote verscheidenheid aan effecten waaronder ruimtelijke effecten zoals reverb en delay, modulatie-effecten zoals chorus en flanger, en gitaareffecten zoals distortion en amp simulation. Deze effecten kunnen worden gebruikt of via send/return, of als insertie (tussengevoegd) in een gewenst kanaal.

## ■ Recordersectie

- **8-track gelijktijdig opnemen/16-track gelijktijdig afspelen**

U kunt meerdere tracks met instrumenten één voor één opnemen, of meerdere microfoons opstellen om een drumstel of een live optreden van een complete band op te nemen. Een stereotrack voor direct afmischen van alle 16 tracks is ook aanwezig, waardoor u de multitrackaudio en de two-trackmix als een enkel datapakket kunt beheeren.

Voor de multitracks, alsook de stereo track, kunt u acht virtuele tracks voor elke track gebruiken. Tijdens het opnemen van parts of tijdens het afmischen, kunt u virtuele tracks schakelen om meerdere takes op te nemen en later de beste take selecteren.

- **Veelzijdige bewerkingfunctionaliteit**

Audiodata opgenomen op een track kan worden gekopieerd, verplaatst of bewerkt via een verscheidenheid aan commando's. U kunt gedetailleerde bewerkingen maken of zelfs radicale wijzigingen in de structuur van de song maken door dezelfde riff herhaaldelijk te gebruiken of het aantal refreinen uit te breiden.

"Time Compression" laat u de tijdsas van de audio-data comprimeren of expanderen met een bereik van 50%–200%. "PITCH CHANGE" laat u de toonhoogte wijzigen in een bereik van één octaaf omhoog of naar beneden. U kunt de Undo-functie gebruiken om de resultaten van tot wel de vijftien laatste bewerkingshandelingen terug te draaien.

- **Een verscheidenheid aan Locate-methodes en auto punch in/uit**

Zeven locatepunten (start/end, relative zero, A/B, in/out) en 99 markers kunnen aan elk gewenste punt in de song worden toegewezen, voor snelle toegang via Locate-handelingen. Functies voor auto punch-in/out en A-B herhaaldelijk afspelen zijn ook aanwezig. De AW16G heeft ook een metronoom die de "Tempomap" volgt.

- **Sound Clipfunctie**

De Sound Clipfunctie laat u een ingangssignaal opnemen en afspelen zonder de recordertracks te beïnvloeden. U kunt dit als een schets voor uw ideeën voor een song of arrangement gebruiken.

## ■ Quick Loop Sampler-sectie

De AW16G heeft een ingebouwde pad-type sampler. U kunt zestien stereo golfvormen toewijzen aan de vier pads met samplebanken. Sampling gebruikt dezelfde hoge 16-bits-, 44,1 kHz-kwaliteit als het opnemen. Er kunnen ook audiotracks van de harddisk, externe invoer via de mixer, of WAV-files van een CD-ROM worden geladen.

De timing waarmee elke pad wordt ingedrukt kan worden opgenomen op een speciale padtrack, en later worden bewerkt. Er kunnen drumfrases van de samplelibrary worden toegewezen aan pads, en u kunt dan de padhandelingen opnemen en deze functie gebruiken als een eenvoudige drumcomputer.

De maximale polyfonie is vier stereo noten, en de maximale afspeeltijd is in totaal 44 seconden aan stereo voor de hele Quick Loop Sampler.

## ■ CD-RW-brander

Een speciale CD-RW-brander (de CDRW16G, optioneel) kan in de AW16G worden geïnstalleerd. Als deze is geïnstalleerd kunt u een audio CD maken van de stereo tracks van de songs die zijn opgenomen op de harddisk. De markers die zijn toegewezen binnen een song kunnen ook worden gebruikt als tracknummers van de CD. U kunt zelfs geavanceerde technieken gebruiken zoals het toewijzen van meer dan één tracknummer aan een enkele song.

De CD-RW-brander kan ook worden gebruikt om backups van songs te maken en ze terug te laden, om audio CD's af te spelen en om WAV-data van een CD-ROM te laden.

# AW16G terminologie

## Recordersectie

### ■ Tracks

Een locatie waar data zijn opgenomen wordt een "track" genoemd. De AW16G's recordersectie gebruikt de volgende tracktypes.

#### ● Audiotracks

De fysieke tracks die worden gebruikt om audiodata op te nemen en af te spelen worden "audiotracks" of gewoon "tracks" genoemd. De AW16G heeft zestien audiotracks. U kunt acht tracks tegelijkertijd opnemen, en 16 tracks tegelijkertijd afspelen.

#### ● Stereotrack

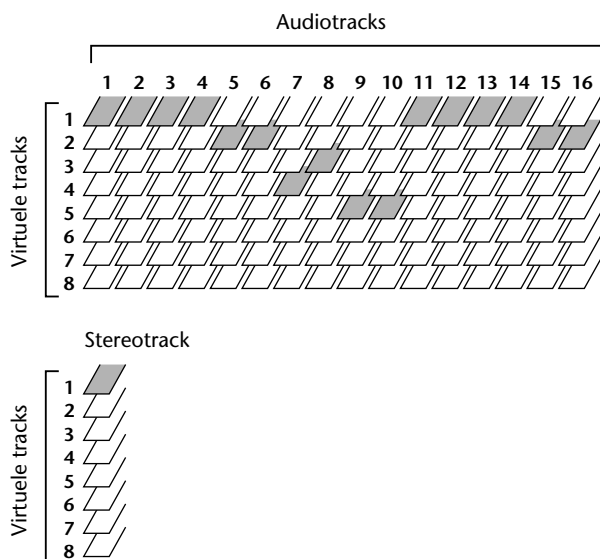
Onafhankelijk van de audiotracks 1–16, beschikt de AW16G over een "stereotrack" die een stereo audiosignaal opneemt en afspeelt.

De stereotrack wordt hoofdzakelijk gebruikt als een speciale afmixtrack voor het opnemen van de uiteindelijke mix.

#### ● Virtuele tracks

Elke audiotrack 1–16 en de stereotrack bestaat uit acht tracks. Elk van deze acht tracks wordt een "virtuele track" genoemd. Voor de audiotracks en de stereotrack kan slechts één virtuele track per keer worden opgenomen of afgespeeld. U kunt echter van virtuele track wisselen om zo door te gaan met het opnemen van een nieuwe take, terwijl de vorige opname bewaard wordt.

Het diagram hieronder laat het concept van virtuele tracks zien. De horizontale rijen geven de audiotracks 1–16 aan en de verticale kolommen komen overeen met de virtuele tracks 1–8. De met schaduw aangegeven gebieden geven de virtuele tracks aan die momenteel zijn geselecteerd voor opnemen of afspelen.



### ■ Gepaarde tracks

Bij audiotracks 9/10–15/16 worden de naast elkaar gelegen gepaarde tracks als een enkele track bediend via de mixer. Deze gepaarde tracks worden "paired tracks" genoemd. Een gepaarde track kan worden gebruikt om een stereobron, een dubbel gitaarspel, enz. op te nemen.

### ■ Locatepunten/-markers

Locaties binnen een song die u in volgorde heeft aangegeven om een functie zoals auto punch in/out of A-B repeat (herhaaldelijk) afspelen uit te voeren worden "locate points" genoemd. Locatepunten bevatten de in/out-punten en de A/B-punten, en u kunt de toetsen van de Locate-sectie gebruiken om deze punten ogenblikkelijk te verplaatsen.

U kunt, onafhankelijk van de locatepunten, "markers" toewijzen aan de gewenste locaties binnen een song, zodat u in staat bent deze locaties snel te vinden. De AW16G laat u tot negenennegentig markers (1–99) instellen. Via de toetsen van de Locate-sectie kunt u ogenblikkelijk naar de voorgaande of volgende marker gaan.

## Mixersectie

### ■ Kanalen

Een signaalroute die een enkel signaal in de mixer bewerkt en deze naar de verscheidene secties stuurt, wordt een "channel" (kanaal) genoemd. De mixersectie van de AW16G laat u de volgende kanalen gebruiken.

#### ● Ingangskanalen 1–8

Hier worden EQ en dynamische processing op de signalen toegepast die binnenkomen via de MIC/LINE-ingangsaansluitingen 1–8, en worden ze naar de recordertracks of naar de STEREO OUT-aansluitingen gestuurd.

#### ● Trackkanalen 1–16

Deze kanalen passen EQ en dynamische processing toe op de audioafspeelsignalen van de audiotracks 1–16 van de recorder, en sturen de signalen naar de stereotrack en de STEREO OUT-aansluitingen. U kunt ook "bounce recording" (ping-pong opname) uitvoeren door deze kanalen naar verschillende tracks te sturen.

#### ● Returnkanalen 1/2

Deze kanalen sturen de returnsignalen van de interne effecten naar de stereotrack en de STEREO OUT-aansluitingen.

#### ● Padkanalen 1–4

Deze kanalen passen EQ en dynamische processing toe op het afspelen van de Quick Loop Samplerpads 1–4, en sturen de signalen naar de stereotrack en de STEREO OUT-aansluitingen.

#### ● Stereo-uitgangskanaal

Hier worden EQ en dynamische processing toegepast op het stereobussignaal (die de signalen van de verscheidene kanalen combineert), en wordt deze naar de stereotrack of naar de STEREO OUT-aansluitingen gestuurd. Hetzelfde signaal wordt ook uitgestuurd via de MONITOR OUT- en de PHONES-aansluiting.

## ■ Gepaarde kanalen

Voor trackkanalen 9/10–15/16, padkanalen 1–4 en returnkanalen 1/2 zijn de parameters (met uitzondering van pan en fase) altijd gekoppeld voor naast elkaar liggende gepaarde kanalen. Deze worden “paired channels” (gepaarde kanalen) genoemd.

Van de ingangskanalen 1–8 en de trackkanalen 1–8 kunt u ook twee naast elkaar liggende oneven-/evengenummerde kanalen als gepaarde kanalen laten functioneren. De parameters (met uitzondering van pan en fase) van gepaarde kanalen zullen worden gekoppeld, zodat het aanpassen van één parameter er voor zal zorgen dat dezelfde parameter van het andere kanaal volgt.

## ■ Bussen

Een signaalroute die de signalen van meerdere kanalen mengt en ze naar een uitgangsaansluiting of recorder-trackingang stuurt, wordt een “bus” genoemd.

Anders dan bij kanalen, waar alleen enkele signalen worden verwerkt, kan een bus meerdere signalen combineren naar één of twee signalen en ze naar een bestemming sturen. (De term “bus” komt van het voertuig dat meerdere mensen tegelijkertijd kan vervoeren.)

De AW16G's mixersectie laat u de volgende bussen gebruiken.

### ● Stereobus

Deze mengt de ingangssignalen naar stereo, en stuurt ze via het stereo-uitgangskanaal naar de stereotrack van de recorder of naar de STEREO OUT-aansluitingen.

### ● AUX-bussen 1/2

Deze combineren de signalen van de verscheidene track-, ingangs-, return- en padkanalen, en stuurt ze uit via de STEREO/AUX OUT-aansluitingen naar een extern apparaat. Gebruik deze als u een externe effectprocessor gaat gebruiken, of om een mix voor musici voor monitoring (afluistering) te creëren, die anders is dan die van het stereokanaal.

### ● Effectbussen 1/2

Deze combineren de signalen van de track-, ingangs-, return- en padkanalen, en voert ze naar de ingebouwde effecten 1 en 2. (Het is echter niet mogelijk dat de returnkanaal 1/2-signalen worden teruggedroefd naar de ingang van hetzelfde effect.)

### ● Bussen L/R

Deze combineren de signalen van track- en ingangskanalen, en sturen ze naar de recordertrackingangen.

## Quick Loop Sampler-sectie

### ■ Samplebanken en samples

In de Quick Loop Sampler-sectie kunt u stereo golfvormen toewijzen aan de vier pads, en de pads bespelen om ze af te spelen. Deze stereo golfvormen worden “samples” genoemd.

De geheugens waaraan de samples zijn toegewezen worden “samplebanken” genoemd en elke pad voorziet in vier samplebanken (A–D).

### ■ Padtrack

De AW16G kan het bespelen van de pads in realtime opnemen en afspelen. Het geheugen dat deze padhandelingen opneemt wordt de “padtrack” genoemd. In tegenstelling tot de tracks die audio opnemen, neemt de padtrack gewoon de timing op waarmee u “een pad indrukte” of “een pad losliet”.

## Algemeen

### ■ Songs

De kleinste eenheid waarmee de AW16G een compositie beheert wordt een “song” genoemd. Als u een song op de harddisk opslaat, worden alle data die nodig zijn voor het reproduceren van die song opgeslagen; dat wil zeggen niet alleen de audiodata, maar ook mixerinstellingen en de samples die door de Quick Loop Sampler zijn gebruikt. U kunt op elk moment terugkeren naar de originele situatie door de opgeslagen song te laden.

### ■ Scenes en scenegeheugens

Een “scene” is een opgeslagen set instellingen voor de mixersectie en effecten. Het geheugengebied dat de scenes bevat wordt de “scene memory” (het scenegeheugen) genoemd en er kunnen 96 scenes worden opgeslagen voor elke song. Scenegeheugens worden als onderdeel van de song op de harddisk opgeslagen.

### ■ Libraries (bibliotheken)

Een “library” is een geheugengebied waar de afzonderlijke instellingen zoals voor EQ of dynamics worden opgeslagen. De AW16G heeft afzonderlijke libraries (bibliotheken) voor EQ-, dynamics-, effect-, kanaal-, ingangs- en masteringinstellingen. Elke library wordt op de harddisk opgeslagen als onderdeel van de song.

### ■ Tempomap

De “tempomap” neemt tempo- en maatsoortwijzigingen op die plaatsvinden gedurende het verloop van een song. De tempomap wordt op de harddisk opgeslagen als onderdeel van de song.

### ■ Systeemdata

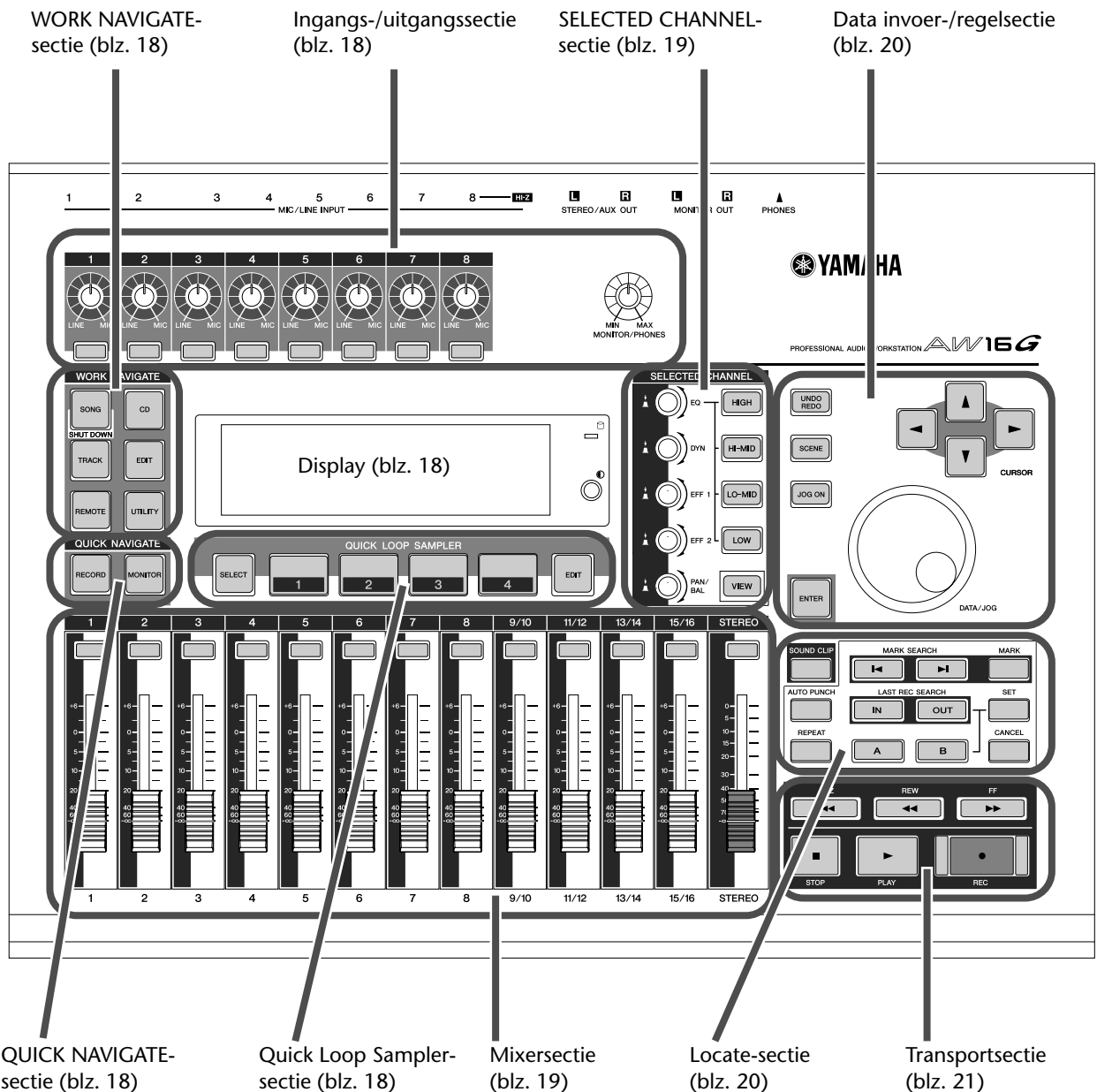
Verscheidene globale instellingen die op alle songs als collectief worden toegepast, worden “systeemdata” genoemd. Systeemdata worden onafhankelijk van de afzonderlijke songs opgeslagen op de harddisk.



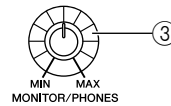
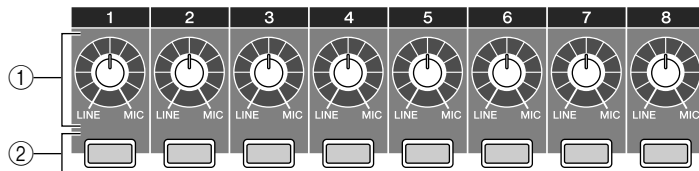
# Onderdelen van de AW16G en wat ze doen

Deze sectie legt de namen en functies uit van de verscheidene items van het bedieningspaneel, het voorpaneel en het achterpaneel van de AW16G

## Bedieningspaneel



## ■ Ingangs-/uitgangssectie



### ① [GAIN]-knoppen 1–8

Deze passen de gevoeligheid aan van de signalen die binnenkomen via de MIC/LINE-ingangsaansluitingen 1–8 op het achterpaneel.

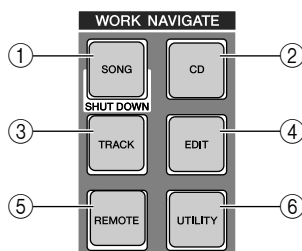
### ② [INPUT SEL]-toetsen 1–8

Deze toetsen selecteren het ingangskanaal van de mixer die u gaat regelen.

### ③ [MONITOR/PHONES]-knop

Deze knop past het niveau aan van het signaal dat wordt uitgestuurd via de MONITOR OUT-aansluitingen en de PHONES-aansluiting.

## ■ WORK NAVIGATE-sectie



### ① [SONG]-toets

Deze toets geeft toegang tot het SONG-scherm, waar u songs kunt opslaan en laden en waar u de SHUT DOWN-procedure uit kunt voeren.

### ② [CD]-toets

Deze toets geeft toegang tot het CD-scherm, waar u een audio CD kunt schrijven of afspelen en een backup van de data kunt maken en weer terugzetten.

### ③ [TRACK]-toets

Deze toets geeft toegang tot het TRACK-scherm, waar u kunt controleren of elke track data bevat, en waar u de virtuele tracks kunt wisselen die zullen worden gebruikt voor opnemen en afspelen.

### ④ [EDIT]-toets

Deze toets geeft toegang tot het EDIT-scherm, waar u tracks kunt kopiëren of wissen.

### ⑤ [REMOTE]-toets

Deze toets geeft toegang tot het REMOTE-scherm, waar u de bedieningspaneelfaders en [TRACK SEL]-toetsen kunt gebruiken om een extern MIDI-apparaat of sequencersoftware op uw computer te besturen.

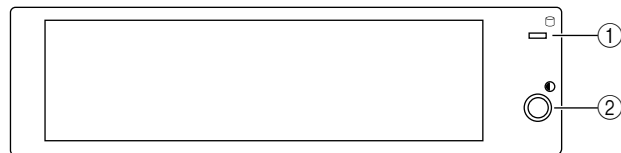
### ⑥ [UTILITY]-toets

Deze toets geeft toegang tot het UTILITY-scherm, waar u MIDI-, oscillator-, en digitale ingangsinstellingen kunt maken en waar u de harddisk kunt formatteren.

### ② [MONITOR]-toets

Deze toets geeft toegang tot het MONITOR-scherm, waar u snel het signaal kunt selecteren dat u wilt af luisteren, of waar u de stereotrack afspelen aan/uit kunt schakelen.

## ■ Display



Dit is een display op basis van vloeibare kristallen met achtergrondverlichting, die de huidige werkingsstatus of de instellingen van de verscheidene parameters aangeeft. Welke schermen worden weergegeven is afhankelijk van de bedieningspaneeltoetsen en -knoppen die worden bediend.

### ① Toegangsindicator

Deze indicator geeft de toegangsstatus van de interne harddisk aan. Als de harddisk wordt gelezen of beschreven zal deze indicator oplichten.

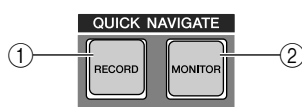


**Zet nooit de AW16G uit als de toegangsindicator aan is. Dit doen zal niet alleen de data op de interne harddisk beschadigen, maar kan ook de harddisk zelf beschadigen. Als u de AW16G uit wilt zetten moet u de SHUT DOWN-procedure uitvoeren (→ blz. 12).**

### ② Contrast

Past de helderheid van de display aan.

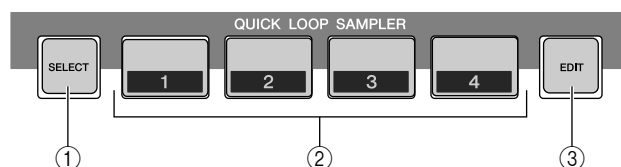
## ■ QUICK NAVIGATE-sectie



### ① [RECORD]-toets

Deze toets geeft toegang tot het RECORD-scherm, waar u snel het signaal dat moet worden opgenomen kunt toewijzen aan de ingang van een track, en waar u de instellingen voor opnemen kunt maken.

## ■ Quick Loop Sampler-sectie



### ① [PAD SEL]-toets

Houd deze toets ingedrukt en druk op een pad 1–4 om een pad te selecteren voor bediening.

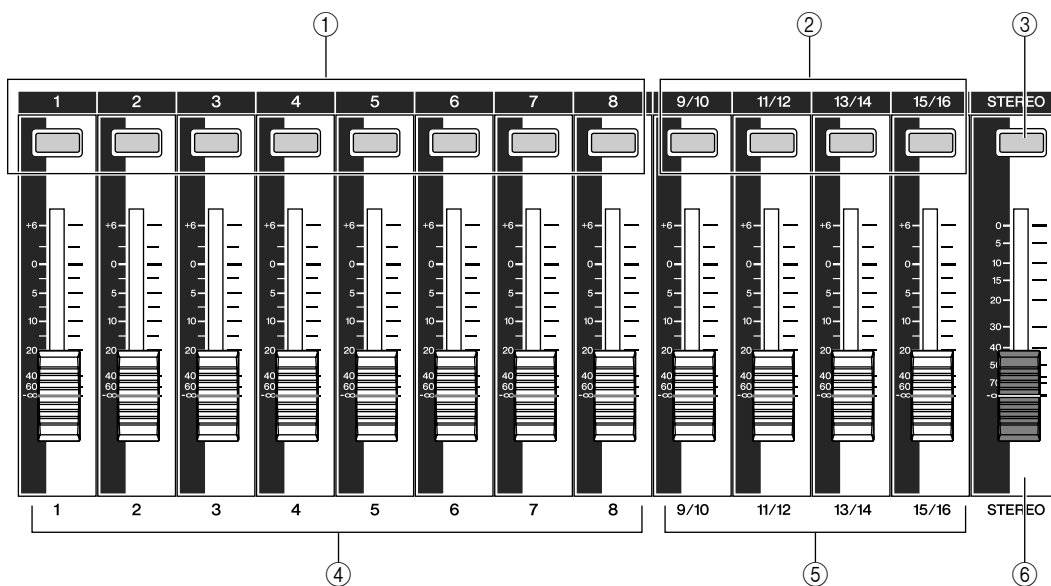
### ② Pads 1–4

Elke pad speelt de er aan toegewezen sample terug.

### ③ [SAMPLE EDIT]-toets

Deze toets geeft toegang tot het SAMPLE-scherm, waar u instellingen kunt maken voor, en handelingen uit kunt voeren met de Quick Loop Sampler.

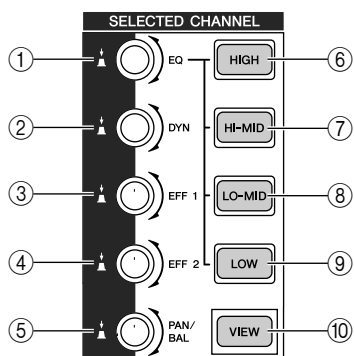
## ■ Mixersectie



- ① [TRACK SEL]-toetsen 1–8
- ② [TRACK SEL]-toetsen 9/10–15/16
- ③ [STEREO SEL]-toets  
Gebruik deze toetsen om de mixertrackkanalen of recordertracks die u wilt regelen te selecteren.

- ④ Faders 1–8
- ⑤ Faders 9/10–15/16  
Normaal gesproken passen deze faders het afspelniveau van elke recordertrack aan. Door de interne instellingen te veranderen kunt u deze faders ook gebruiken om de ingangsniveaus van de ingangskanalen 1–8 en pads 1–4 te regelen.
- ⑥ [STEREO]-fader  
Dit past het uitgangsniveau van de stereo bus aan.

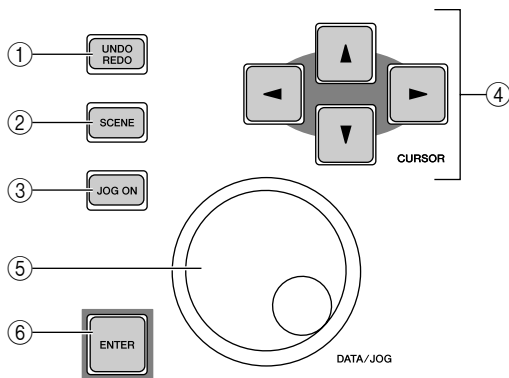
## ■ SELECTED CHANNEL-sectie



- ① [EQ]-knop  
Draaien aan deze knop zal de EQ (equalizer) versterking aanpassen voor het momenteel geselecteerde kanaal. U kunt op deze knop drukken om toegang te krijgen tot het EQ scherm, waar u alle EQ-instellingen aan kunt passen.
- ② [DYN]-knop  
Draaien aan deze knop zal de dynamische diepte voor het momenteel geselecteerde kanaal aanpassen. U kunt op deze knop drukken om toegang te krijgen tot het DYN-scherm, waar u alle dynamics-instellingen kunt aanpassen.

- ③ [EFF 1]-knop
- ④ [EFF 2]-knop  
Draaien aan deze knoppen zal de hoeveelheid signaal aanpassen die van het momenteel geselecteerde kanaal naar de interne effecten 1 en 2 (dat wil zeggen effectsendniveaus 1 en 2) wordt gestuurd. U kunt op deze knoppen drukken om toegang te krijgen tot het EFF1- of EFF2-scherm, waar u de parameters van de interne effecten aan kunt passen.
- ⑤ [PAN/BAL]-knop  
Draaien aan deze knop zal de pan(orama) van het momenteel geselecteerde kanaal aanpassen (of de balans van het stereo-uitgangskanaal). U kunt op deze knop drukken om toegang te krijgen tot het PAN scherm, waar u de pan voor meerdere kanalen kunt aanpassen.
- ⑥ [HIGH]-toets
- ⑦ [HI-MID]-toets
- ⑧ [LO-MID]-toets
- ⑨ [LOW]-toets  
Deze toetsen selecteren één van de vier EQ banden (HIGH, HI-MID, LO-MID, LOW) om aangepast te worden.
- ⑩ [VIEW]-toets  
Deze toets geeft toegang tot het VIEW-scherm, waar u het niveau van elk kanaal kunt controleren, of waar u on-screen aanpassingen aan de faders en andere mixparameters van elk kanaal kunt maken.

## ■ Data invoer-/regelsectie



### ① [UNDO/REDO]-toets

Deze toets annuleert de resultaten van een opname- of trackbewerkingshandeling (Undo), of voert opnieuw een geannuleerde handeling uit (Redo).



- Deze toets zal oplichten als Undo kan worden uitgevoerd.
- Als u op deze toets drukt en deze ingedrukt houdt zal het UNDO LIST-scherm verschijnen. Hier kunt u aan de [DATA/JOG]-dial draaien om tot vijftien van de laatste handelingen terug te draaien (→ blz. 61).

### ② [SCENE]-toets

Deze toets geeft toegang tot het SCENE-scherm, waar u scenegeheugens op kunt slaan of terug kunt roepen.

### ③ [JOG ON]-toets

Deze toets is een AAN/UIT-schakelaar voor de Nudgefunctie (→ blz. 71) die gebruik maakt van de [DATA/JOG]-dial (⑤). Als deze functie aanstaat zal de toets oplichten.

### ④ [CURSOR]-toetsen ([▲]/[▼]/[◀]/[▶]-toetsen)

Deze toetsen verplaatsen de cursor in het scherm (het knipperende vakje) om een bepaald item te selecteren.

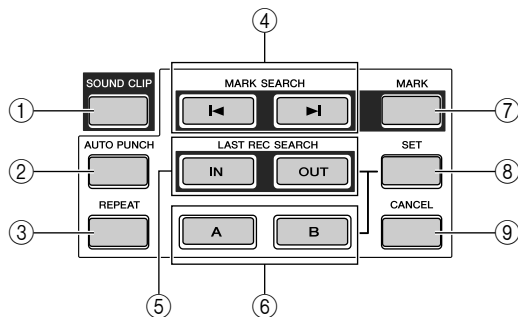
### ⑤ [DATA/JOG]-dial

Gebruik deze dial om de waarde van een parameter te wijzigen. Als de [JOG ON]-toets (③) aanstaat, regelt deze dial de Nudgefunctie.

### ⑥ [ENTER]-toets

Gebruik deze toets om een knop die in het scherm wordt weergegeven te bedienen, of om een bepaald de functie uit te voeren.

## ■ Locate-sectie



### ① [SOUND CLIP]-toets

Deze toets geeft toegang tot het CLIP-scherm, waar u soundclips kunt opnemen of afspelen.

### ② [AUTO PUNCH]-toets

Deze toets schakelt de audio punch in/outfunctie aan/uit, waardoor u het opnemen kunt automatiseren.

### ③ [REPEAT]-toets

Deze toets schakelt de A-B repeatfunctie aan/uit, waardoor u herhaaldelijk een aangegeven gedeelte af kunt laten spelen.

### ④ MARK SEARCH [◀]/[▶]-toetsen

Deze toetsen zoeken naar markers die in de song geplaatst zijn.

### ⑤ [IN]/[OUT]-toetsen

Deze toetsen geven de punten aan waarop de auto punch in/out het opnemen zal beginnen (het Inpunt) en eindigen (het Outpunt). Deze toetsen kunnen ook worden gebruikt als locate-toetsen om direct naar het Inpunt of Outpunt te gaan.

### ⑥ [A]/[B]-toetsen

Deze toetsen geven de punten aan waarop de Repeatfunctie zal beginnen (A-punt) en eindigen (B-punt). Deze toetsen kunnen ook worden gebruikt als locate-toetsen om direct naar het A-punt of B-punt te gaan.

### ⑦ [MARK]-toets

Deze toets plaatst een marker op de huidige locatie van de song.

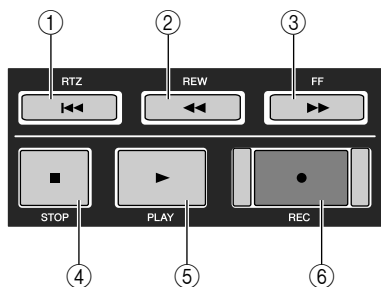
### ⑧ [SET]-toets

Gebruik deze toets in combinatie met de [IN]/[OUT]-toetsen of de [A]/[B]-toetsen om de huidige locatie te registreren.

### ⑨ [CANCEL]-toets

Gebruik deze toets in combinatie met de [IN]/[OUT]-toetsen of de [A]/[B]-toetsen om een locatie die u heeft geregistreerd te annuleren.

## ■ Transportsectie



- RTZ [⏮]-toets**  
Via deze toets springt u direct naar de relatieve nul-tijdlocatie (relative zero time location). Gebruikt in combinatie met de [SET]-toets, registreert dit de huidige locatie als de relatieve nul-tijd.



**Tip!**  
De weergegeven tijd in de teller van de AW16G kan worden ingesteld op absolute tijd (ABS) of relatieve tijd (REL). De absolute tijd nullocatie ligt vast, maar de relatieve tijd nullocatie kan vrijelijk worden aangegeven.

- REW [⏪]-toets**  
Deze toets spoelt de huidige locatie terug. Elke keer als u op deze toets drukt, schakelt u tussen 8x de snelheid en 16x de snelheid.

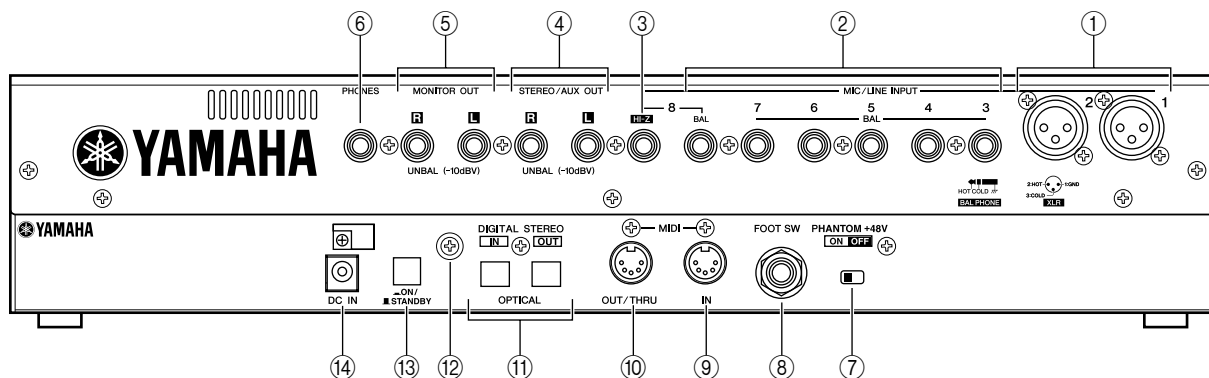
- FF [⏩]-toets**  
Deze toets spoelt de huidige locatie snel verder. Elke keer als u op deze toets drukt, schakelt u tussen 8x de snelheid en 16x de snelheid.

- STOP [■]-toets**  
Deze toets stopt het afspelen, opnemen, snel-naar-voren of terugspoelen.

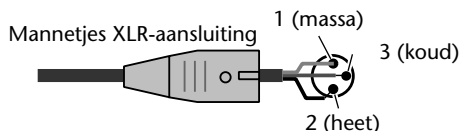
- PLAY [▶]-toets**  
Als u op deze toets drukt terwijl de recorder is gestopt, zal het afspelen beginnen.  
Als u op deze toets drukt tijdens snel vooruit of terugspoelen zal het afspelen op normale snelheid beginnen.  
Als u op deze toets drukt tijdens het opnemen, zal het opnemen stoppen en er zal verder gegaan worden met afspelen ("punch-out").

- REC [●]-toets**  
Als u deze toets ingedrukt houdt en op de PLAY [▶]-toets drukt, terwijl de recorder stil staat, zal het opnemen beginnen.  
Als u deze toets ingedrukt houdt en op de PLAY [▶]-toets drukt, tijdens het afspelen, schakelt u van afspelen naar opnemen ("punch-in").

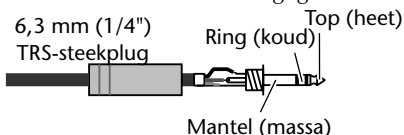
## Achterpaneel



- MIC/LINE INPUT (XLR)-aansluitingen 1/2**  
Dit zijn XLR-3-31-type gebalanceerde ingangsaansluitingen. Het nominale ingangsniveau is -46 tot +4 dB. Microfoons, directboxes of lijnniveau-apparaten met gebalanceerde uitgangsaansluitingen kunnen hierop worden aangesloten. De pinconfiguratie wordt hieronder aangegeven.



- MIC/LINE INPUT-aansluitingen 3-8 (TRS)**  
Dit zijn 6,3 mm (1/4") TRS-steekpluggingangsaansluitingen (gebalanceerd). Het nominale ingangsniveau is -46 tot +4 dB. Apparaten zoals synthesizers of ritmemachines met ongebalanceerde uitgangen kunnen hier ook op aangesloten worden. De pinconfiguratie wordt hieronder aangegeven.



- MIC/LINE INPUT-aansluiting 8 (Hi-Z)**  
Dit is een hoge impedantie 6,3 mm (1/4") steekpluggingangsaansluiting (ongebalanceerd). Het nominale ingangsniveau is -46 tot +4 dB. Een instrument met een hoge uitgangsimpedantie zoals een elektrische gitaar of bas met passieve pick-ups kan hierop worden aangesloten.

- STEREO/AUX OUT-aansluitingen**  
Dit zijn 6,3 mm (1/4") steekpluggingangsaansluitingen (ongebalanceerd) die de signalen van de stereo-bus of AUX-bus 1/2 uitvoeren.

- MONITOR OUT-aansluitingen**  
Dit zijn 6,3 mm (1/4") steekpluggingangsaansluitingen (ongebalanceerd) voor het aansluiten van uw monitorinstallatie, zoals een stereo-installatie of versterkte luidsprekers.

- PHONES-aansluiting**  
Dit is een 6,3 mm (1/4") TRS-steekpluggingangsaansluiting voor het aansluiten van uw hoofdtelefoon voor af luistering.

⑦ **PHANTOM +48V-schakelaar**

Deze schakelaar levert fantoomvoeding aan de MIC/LINE (XLR)-aansluitingen 1/2.

Zet deze schakelaar aan als u condensatormicrofoons aansluit, die een externe +48V voeding nodig hebben, op de MIC/LINE INPUT (XLR)-aansluitingen 1/2.



- *U moet deze schakelaar uitzetten als er een apparaat op de INPUT (XLR) 1/2-aansluitingen wordt aangesloten die geen externe voedingsspanning nodig heeft.*
- *Als de fantoomvoeding wordt aangezet, wordt er spanning geleverd aan beide INPUT (XLR) 1/2-aansluitingen.*

⑧ **FOOT SW-aansluiting**

Een apart verkochte voetschakelaar (Yamaha FC5) kan hier worden aangesloten om transporthandelingen zoals start/stop te regelen, of om de punch in/out uit te voeren.



*De betreffende handeling kan misschien niet uitgevoerd worden als er een andere voetschakelaar dan de Yamaha FC5 (of equivalent) wordt gebruikt.*

⑨ **MIDI IN-aansluiting**

⑩ **MIDI OUT/THRU-aansluiting**

Deze aansluitingen maken het mogelijk dat er MIDI-boodschappen worden uitgewisseld met externe apparaten.

MIDI IN ontvangt MIDI-boodschappen.

MIDI OUT/THRU kan intern worden geschakeld om te functioneren als een MIDI OUT-aansluiting (die MIDI-boodschappen verstuurt die door de AW16G worden gegenereerd) of als MIDI THRU-aansluiting (die opnieuw de boodschappen uitstuurt die via de MIDI IN-aansluiting zijn ontvangen).

⑪ **DIGITAL STEREO IN/OUT-aansluitingen**

Dit zijn optische aansluitingen die het mogelijk maken dat digitale audiosignalen worden uitgewisseld met externe apparaten. Deze ondersteunen het IEC958 consumentenformat.

⑫ **Aardingsaansluiting**

Dit is een aansluiting voor het elektrisch aarden van de AW16G. Om elektrische schokken te voorkomen, moet u deze aansluiting aansluiten op een elektrische aarding voordat u de netadapter aansluit op het stopcontact. Aarding zal ook helpen brom en ruis te voorkomen.

⑬ **POWER-schakelaar**

Hiermee schakelt u de AW16G tussen ON en STANDBY.



*Als u de AW16G van ON naar STANDBY schakelt moet u de beschreven "De apparatuur aan-/uitzetten" (→ blz. 12) procedures volgen.*

⑭ **DC IN-aansluiting**

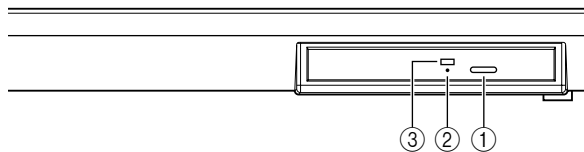
Sluit de bijgeleverde netadapter (PA -300) aan op deze aansluiting.



*Gebruik alleen de bijgeleverde netadapter (PA-300) voor dit apparaat. Als u dit niet doet bestaat de kans op brand of een elektrische schok.*

## Voorpaneel

### ■ CD-RW-brander



① **Uitwerpknop**

Deze schakelaar opent de CD-lade.

② **Uitwerpopening**

Deze opening maakt het u mogelijk de CD-lade handmatig te openen.

③ **Toegangsindicator**

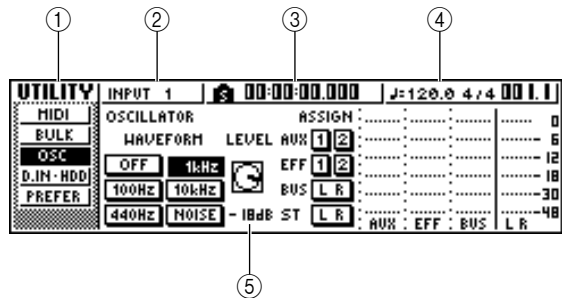
Deze indicator zal oplichten terwijl de CD die in de brander is geplaatst wordt uitgelezen of beschreven.

# Basisbediening van de AW16G

Deze sectie legt de basisbediening van de AW16G uit.

## De display bekijken

De display van de AW16G toont de volgende informatie.



### ① Schermnaam

Dit is de naam van het momenteel geselecteerde scherm.

### ② Geselecteerd kanaal

Dit geeft het mixerkanaal aan dat is geselecteerd voor bediening. De display heeft de volgende betekenis.

TRACK 1–8 .....	Trackkanalen 1–8
TRACK 9/10–15/16 .....	Trackkanalen 9/10–15/16
INPUT 1–8 .....	Ingangskanalen 1–8
STEREO .....	Stereo-uitgangskanaal
PAD 1–4 .....	Padkanalen 1–4

Bedienen van de knoppen of toetsen van de SELECTED CHANNEL-sectie zal de parameters van het kanaal dat hier is geselecteerd bewerken.

### ③ Teller (linkerkant)

Dit geeft de huidige locatie in de song aan. Als de AW16G in de standaardtoestand staat, zal deze teller de absolute tijd (de tijd vanwaar u begonnen bent met het opnemen van de song) aangeven in uren/minuten/seconden/milliseconden. Links van deze waarde wordt het locatiepunt of de marker weergegeven die het meest recent is gepasseerd.

### ④ Teller (rechterkant)

Dit geeft de huidige locatie in de song aan in maten/tellen. De maten/tellen worden berekend volgens het tempo en de maatsoort die zijn aangegeven in de tempomap voor de song. Het huidige tempo en de huidige maatsoort worden links van deze waarde aangegeven.

### ⑤ Hoofdscherm

De informatie die in dit gebied wordt weergegeven is afhankelijk van de toets die het laatst is ingedrukt. De volgende objecttypes worden in het hoofdscherm getoond.

#### ● Cursor

Het knipperende vakje in de display wordt de "cursor" genoemd. Als een object in het scherm wordt omsloten door de cursor, is dat object geselecteerd voor bediening.



#### ● Knoppen

Knoppen in de display worden gebruikt om een parameter aan/uit te schakelen, één van de meerdere keuzes te selecteren, of om een bepaalde functie uit te voeren. Een knop die momenteel aan is, zal in het zwart worden getoond met een witte tekst. Een knop die momenteel uit is, zal in het wit worden getoond met een zwarte tekst.



#### ● Knop-/fader-/parameterweergavegebied

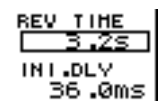
Het knop-/fader-/parameterweergavegebied in de display wordt gebruikt om de waarde van de corresponderende parameter te bewerken.



Knop-



fader-



parameterweergavegebied

#### ● Pagina weergavegebied

De meeste schermen zijn door functies opgedeeld in twee of meer pagina's. Het paginaweergavegebied geeft een overzicht van de pagina's die in dat scherm kunnen worden geselecteerd. De naam van de momenteel geselecteerde pagina is gemarkeerd.



## Toegang krijgen tot een scherm/pagina/kanaal

Als u een interne instelling van de AW16G wilt bewerken, of een parameter wilt bewerken die niet kan worden bediend door een fader of knop die in de display is te zien, zal het nodig zijn om toegang te krijgen tot het gewenste scherm of de gewenste pagina.

### 1 Druk op de toets of knop voor het gewenste scherm.

De toetsen en knoppen van verscheidene hieronder opgesomde secties hebben hun eigen schermen, en het corresponderende scherm zal worden getoond als u op een toets of knop drukt.

- Alle toetsen in de WORK NAVIGATE-sectie
- Alle toetsen in de QUICK NAVIGATE-sectie
- De [VIEW]-toets van de SELECTED CHANNEL-sectie
- Alle knoppen van de SELECTED CHANNEL-sectie
- De [SAMPLE EDIT]-toets van de QUICK LOOP SAMPLER-sectie



**Als u tussen de schermen schakelt zal de pagina die het laatst in het betreffende scherm is gebruikt worden weergegeven.**

**2** Om pagina's te schakelen in een scherm, kunt u of herhaaldelijk op dezelfde toets drukken als in stap 1, of dezelfde toets als in stap 1 ingedrukt houden en de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen gebruiken.

Als er meer pagina's zijn dan in één scherm kunnen worden weergegeven, zal een pijl (zoals aangegeven) in het paginaweergavegebied verschijnen. Deze pijl betekent dat er nog één of meer verborgen pagina's in die richting beschikbaar zijn.



Om toegang te krijgen tot een verborgen pagina, houdt u dezelfde toets ingedrukt als in stap 1 en drukt u op de [CURSOR]-toets die de richting aangeeft van de pijl.

In pagina's die een overzicht van parameters voor meerdere kanalen tonen, kan het zijn dat het scherm is verdeeld in een pagina voor de ingangskanalen/padkanalen en een pagina voor de trackkanalen, aangezien niet alle van de parameters kunnen worden getoond in een enkel scherm. Gebruik in dit geval de [INPUT SEL]-toetsen, pads 1-4, of [TRACK SEL]-toetsen om de kanalen te selecteren die u wilt bekijken.

## Een knop aan-/uitschakelen

Zo schakelt u een knop in het scherm aan/uit.

**1** Gebruik de [CURSOR]-toetsen om de cursor naar de gewenste knop in het scherm te verplaatsen.



**2** Druk op de [ENTER]-toets. De knop zal worden aan-/uitgeschakeld.

Als u de cursor naar een knop verplaatst die een bepaalde functie uitvoert en vervolgens op de [ENTER]-toets drukt, dan zal die functie worden uitgevoerd.



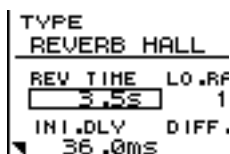
## Bewerken van een waarde in de display

Zo bewerkt u de waarde van een fader, knop of parameter die in de display getoond wordt.

**1** Gebruik de [CURSOR]-toetsen om de cursor naar de gewenste fader-, knop- of parameterwaarde te verplaatsen.

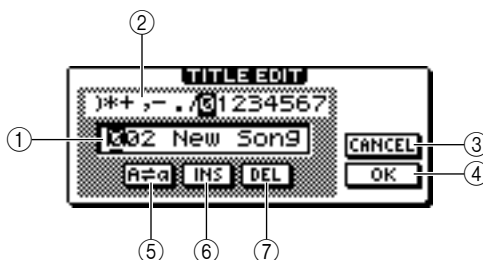


**2** Draai aan de [DATA/JOG]-dial om de waarde te bewerken.



## Tekst invoeren

Als u een nieuwe song creëert of een scenegeheugen of library-instelling opslaat, zal er een pop-upvenster verschijnen, waardoor u een naam voor de song of instelling kunt toewijzen.



Dit pop-upvenster bevat de volgende items en functies.

**① Tekstinvoerveld**

Dit veld laat u karakters, cijfers en symbolen invoeren. Als u de data voor de eerste keer opslaat, zal het veld een standaardnaam bevatten.

U kunt een scene-/librarynaam of songnaam invoeren van tot twaalf karakters.

**② Tekstpalet**

Dit toont de karakters, cijfers en symbolen die kunnen worden ingevoerd in het tekstinvoerveld

**③ CANCEL-knop**

Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, keert u terug naar het voorgaande scherm zonder de naam te veranderen.

**④ OK-knop**

Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal de scene/library worden opgeslagen of de nieuwe song zal worden gecreëerd.

**⑤ [a-a]-knop**

Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal het karakter dat momenteel geselecteerd is in het tekstinvoerveld schakelen tussen kleine letters en hoofdletters.

**⑥ INS-knop**

Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal er een spatie worden toegevoegd op de plaats van het momenteel geselecteerde karakter (onderstreept) en daaropvolgende karakters zullen één plaats naar achteren schuiven.

**⑦ DEL-knop**

Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal het momenteel geselecteerde karakter (onderstreept) worden gewist en daaropvolgende karakters zullen één plaats naar voren schuiven.

Gebruik, om een nieuwe naam toe te wijzen, de [CURSOR]-toetsen om de cursor in het tekstinvoerveld naar het karakter dat u wilt wijzigen te verplaatsen, en draai aan de [DATA/JOG]-dial om een karakter te selecteren.

Als u klaar bent met het invoeren van de naam, verplaatst de cursor dan naar de OK-knop en drukt op de [ENTER]-toets om de nieuwe naam toe te passen.



## Via de SELECTED CHANNEL-sectie

U kunt de knoppen en toetsen van de SELECTED CHANNEL-sectie gebruiken om de mixparameters (EQ, dynamics, pan, enz.) van het momenteel geselecteerde kanaal te bedienen.

**1** Gebruik de [TRACK SEL]-toetsen, [INPUT SEL]-toetsen, [STEREO SEL] toetsen of pads 1–4 om het kanaal te selecteren dat u wilt bedienen.

Als u de SELECTED CHANNEL-sectie gebruikt, moet u eerst het kanaal dat u wilt bedienen

selecteren. Het momenteel geselecteerde kanaal wordt linksboven in het scherm aangegeven.

De kanalen komen op de volgende manier met een toets of pad overeen.

- [TRACK SEL]-toetsen 1–8 .....Trackkanalen 1–8
- [TRACK SEL]-toetsen 9/10–15/16 .....Trackkanalen 9/10–15/16
- [INPUT SEL]-toetsen 1–8 .....Ingangskanalen 1–8
- [STEREO SEL]-toets .....Stereo-uitgangskanaal
- Pads 1–4 .....Padkanalen 1–4

**2** Draai, overeenkomstig de parameter die u wilt bewerken, aan de vijf knoppen van de SELECTED CHANNEL-sectie.

De volgende items zullen veranderen als u aan elk van de knoppen draait.

### Draaien aan de [EQ]-knop

Dit wijzigt de hoeveelheid versterking/verzwakking van de geselecteerde EQ-band. Gebruik, om de EQ-band te selecteren, de [HIGH]-, [HI-MID]-, [LO-MID]- en [LOW]-toetsen die zich rechts bevinden.

### Draaien aan de [DYN]-knop

Dit wijzigt de diepte van de dynamische processing.

### Draaien aan de [EFF 1]-knop

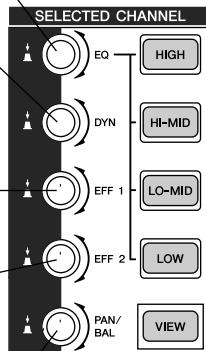
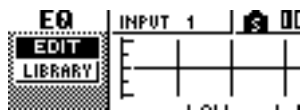
Dit past het niveau aan van het signaal dat wordt verzonden van dat kanaal naar intern effect 1. (Als het stereo-uitgangskanaal is geselecteerd, past dit het returnniveau aan van intern effect 1.)

### Draaien aan de [EFF 2]-knop

Dit past het niveau aan van het signaal dat wordt verzonden van dat kanaal naar intern effect 2. (Als het stereo-uitgangskanaal is geselecteerd, past dit het returnniveau aan van intern effect 2.)

### Draaien aan de [PAN/BAL]-knop

Dit past de pan(orama) aan van het signaal dat wordt verzonden van dat kanaal naar de stereobus. (Als het stereo-uitgangskanaal is geselecteerd, past dit de balans tussen het linker- en rechterkanaal aan.)

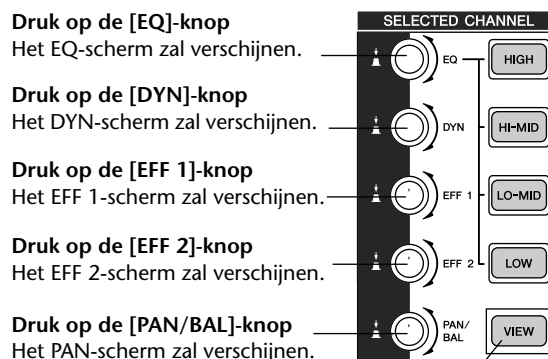


## Opmerking

- Gewoon draaien aan de knoppen van de SELECTED CHANNEL-sectie zal geen verandering van scherm veroorzaken.
- Als u aan de [DYN]-knop draait, onmiddellijk na het terugroepen van een presetlibrary die dynamicsinstellingen bevat, zullen meerdere dynamicsparameters tegelijkertijd wijzigen, waarbij de manier waarop de dynamische processing wordt toegepast wordt beïnvloed. De diepte van deze wijziging is afhankelijk van de library die is opgeroepen.

**3** Als u toegang wilt krijgen tot het scherm voor een parameter en deze gedetailleerd wilt bewerken, druk dan op één van de vijf knoppen of op de [VIEW]-knop.

Drukken op elk van de knoppen zal toegang geven tot de volgende schermen.



### Druk op de [EQ]-knop

Het EQ-scherm zal verschijnen.

### Druk op de [DYN]-knop

Het DYN-scherm zal verschijnen.

### Druk op de [EFF 1]-knop

Het EFF 1-scherm zal verschijnen.

### Druk op de [EFF 2]-knop

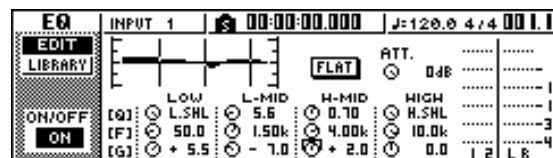
Het EFF 2-scherm zal verschijnen.

### Druk op de [PAN/BAL]-knop

Het PAN-scherm zal verschijnen.

Druk op de [VIEW]-toets  
Het VIEW-scherm zal verschijnen.

## EQ-scherm EDIT-pagina



**4** Verplaats de cursor in het scherm naar de gewenste parameter en gebruik de [DATA/ JOG]-dial of de [ENTER]-toets om de parameter te bedienen.

## Opmerking

- Als u afzonderlijke parameters in het DYN-scherm verandert, zal de parameter die u het laatst bediende worden toegewezen aan de [DYN]-knop.
- Als u wilt terugkeren naar de situatie waarbij de [DYN]-knop meerdere parameters tegelijkertijd zal aanpassen, moet u nogmaals de library oproepen die de dynamicsinstellingen bevat die u had opgeroepen voordat u bewerkingen in het DYN-scherm ging uitvoeren.



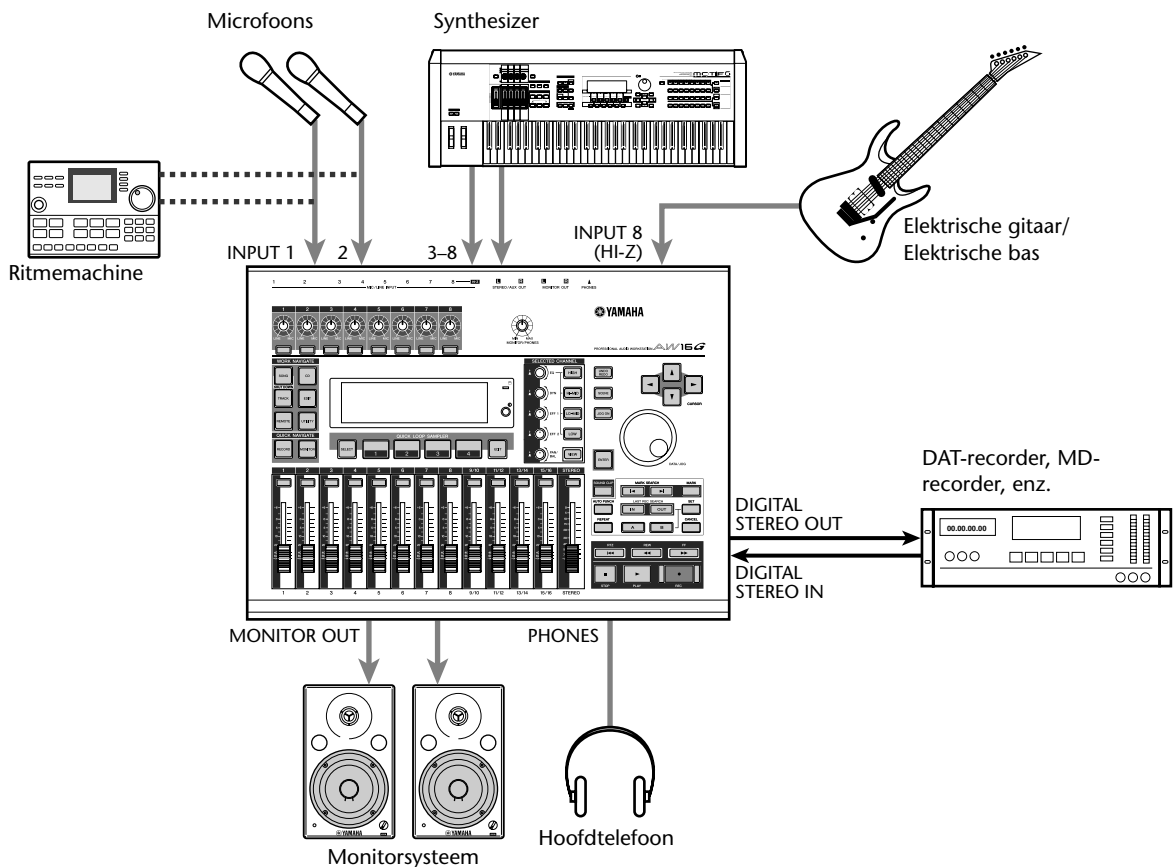
# Hoofdstuk 3

## Luisteren naar de demosong

Als de AW16G vanuit de fabriek wordt verscheept, bevat de harddisk een demosong. Dit hoofdstuk legt uit hoe u de demosong af kunt spelen, terwijl u de faders en toetsen van het bedieningspaneel bedient.

### Sluit externe apparaten aan en zet de AW16G aan

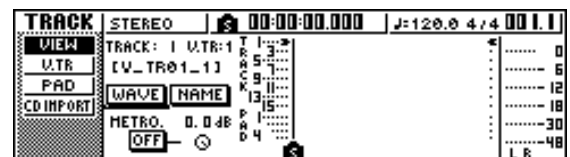
Het volgende diagram laat een typisch voorbeeld zien van aansluitingen op de AW16G. Sluit uw microfoons, instrumenten en externe apparaten aan, zoals te zien is in dit diagram.



Als u klaar bent met het maken van de aansluitingen, zet dan de apparaten in de volgende volgorde aan.

- ① Externe apparaten zoals audiobronnen of effectprocessors aangesloten op de ingangs-/uitgangsaansluitingen van de AW16G
- ② De AW16G zelf
- ③ Het monitorsysteem dat is aangesloten op de uitgangsaansluitingen van de AW16G

Na het openingscherm verschijnt het volgende scherm.



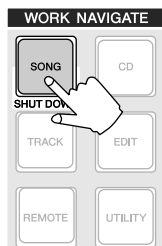
Als u de AW16G aanzet, wordt de laatst gebruikte song automatisch geladen. Als u de AW16G nog met de fabrieksinstellingen aanzet, zal er een lege song worden geladen, zodat u onmiddellijk kunt beginnen met opnemen.

## De demosong laden

Zo kunt u de demosong van de harddisk laden.

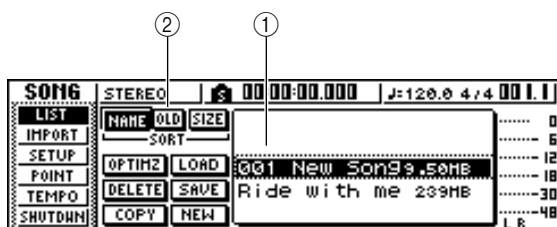
- 1** Druk nogmaals op de [SONG]-toets in de WORK NAVIGATE-sectie.

Het SONG-scherm zal verschijnen, waar u songs kunt opslaan of laden.



- 2** Druk of herhaaldelijk op de [SONG]-toets, of houd de [SONG]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼] toetsen om toegang te krijgen tot de LIST-pagina.

In deze pagina kunt u een song op de harddisk selecteren en deze laden of wissen.



**① Overzicht**

Dit gebied geeft een overzicht van de songs die op de harddisk zijn opgeslagen. De regel die wordt omsloten door de stippellijn in het midden van het overzicht, geeft de song aan die is geselecteerd voor bewerking. De gemarkeerde regel geeft de song aan die momenteel in de AW16G is geladen. (Dit wordt de "current song" (huidige song) genoemd.)

**② SORT-veld**

Deze drie knoppen laten u selecteren hoe de songs in het overzicht zullen worden gesorteerd. Kies de NAME-knop (voor alfabetische sortering), OLD-knop (voor sortering op opslagdatum) of SIZE-knop (voor sortering op grootte).

- 3** Draai aan de [DATA/JOG]-dial om de song "Ride with me" te selecteren.



- 4** Verplaats de cursor naar de LOAD-knop in het scherm en druk op de [ENTER]-toets.

Er verschijnt een popupvenster zoals het volgende. Dit venster vraagt u of u de current (huidige) song op wilt slaan.



- 5** Verplaats de cursor naar of YES (opslaan van de huidige song) of NO (niet opslaan van de huidige song), en druk op de [ENTER]-toets.

De songdata zullen worden geladen en "Ride with me" zal de huidige song worden.

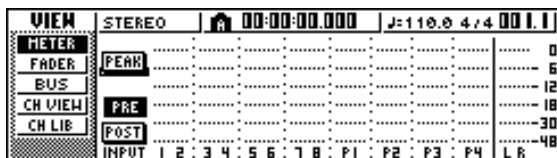
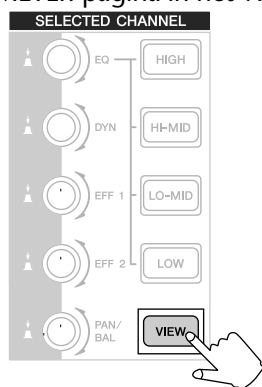


*Als u NO selecteert, zullen alle wijzigingen die u in de huidige song heeft aangebracht sinds u deze heeft opgeslagen, verloren gaan.*

# De demosong afspelen

Zo kunt u de demosong die u geladen heeft afspelen en het monitorniveau aanpassen.

- 1 Druk of herhaaldelijk op de [VIEW]-toets, of houd de [VIEW]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de METER-pagina in het VIEW-scherm.



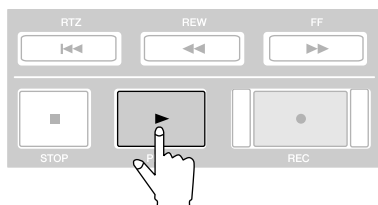
De METER-pagina in het VIEW-scherm bevat meters die het ingangsniveau van elk kanaal en het uitgangsniveau van het stereo-uitgangskanaal laten zien. Het is handig om deze pagina weer te geven als u het niveau van elk van de tracks wilt controleren.

## Opn

Zorg ervoor dat het geselecteerde kanaalgebied linksboven in de METER-pagina of TRACK 1-8 of TRACK 9/10-15/16 aangeeft. Als geen van deze wordt getoond, drukt u of op de [TRACK SEL]-toets 1-8 of 9/10-15/16.

- 2 Verlaag de AW16G's [STEREO]-fader naar de -oneindig positie. Zorg er ook voor dat de AW16G's [MONITOR PHONES]-knop en het volume van uw monitorsysteem dicht zijn gedraaid.

- 3 Druk op de PLAY [▶]-toets.

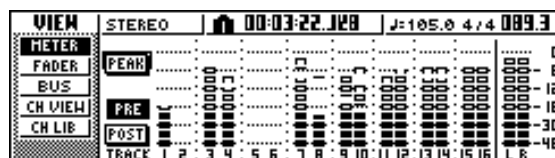


De demosong zal beginnen te spelen en het niveau van elk van de trackkanalen zal in de METER pagina van het VIEW-scherm worden getoond.

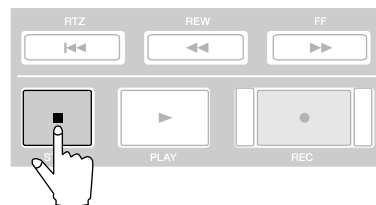
- 4 Om het monitorniveau op de juiste wijze aan te passen, gebruikt u de AW16G's [MONITOR PHONES]-knop en de volumeregelaar van uw monitorsysteem.

## Tip!

De demosong gebruikt de Scenefunctie om de instellingen van de mixer te schakelen. Dit betekent dat het afspelen zal plaatsvinden met de voorgeprogrammeerde balans — u hoeft de faders dus niet te bedienen.



- 5 Om de song te stoppen, drukt u op de STOP [■]-toets.



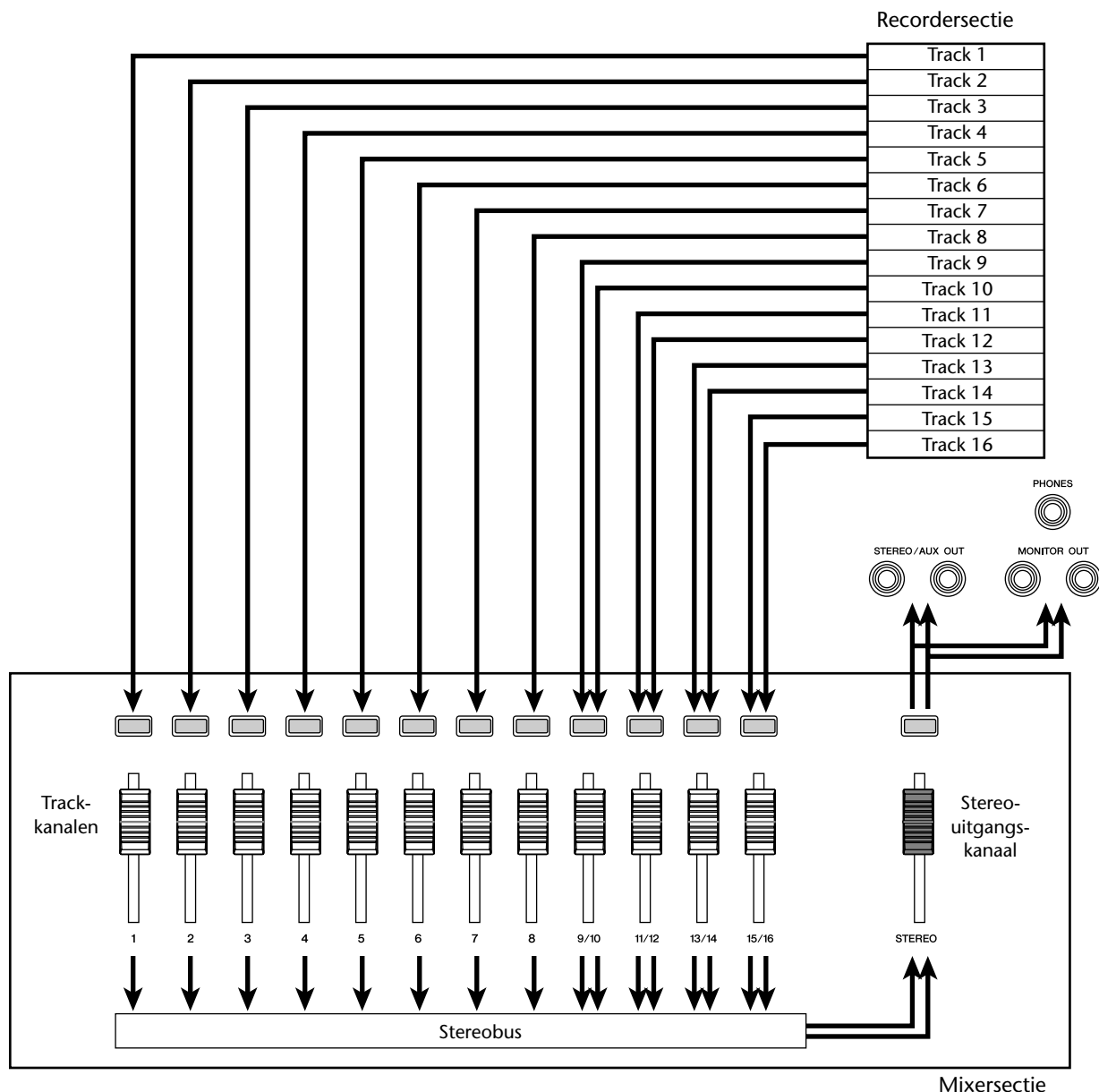
3

Luisteren naar de demosong

# De demosing mixen

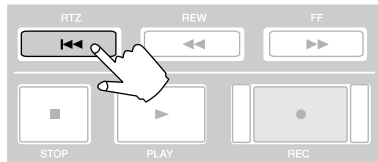
Als u een song afspeelt, zijn tracks 1–16 van de recorder direct aangesloten op de trackkanalen 1–8 en 9/10–15/16 van de mixer. De signalen die via de trackkanalen 1–8 en 9/10–15/16 gaan, worden naar de stereobus verzonden, doorgestuurd naar het stereo-uitgangskanaal en naar buiten gestuurd via de STEREO/AUX OUT-aansluitingen of de MONITOR OUT-aansluitingen.

● **Signaalbaan tijdens song afspelen**



Trackkanalen 1–8 en 9/10–15/16 worden direct bestuurd door de faders en [TRACK SELECT]-toetsen van het paneel. Zo kunt u het mixniveau van elk van de trackkanalen aanpassen en ze aan-/uitschakelen, terwijl de song afspeelt.

# 1 Druk op de RTZ [◀◀]-toets.



De demosong zal worden teruggespoeld naar het begin.

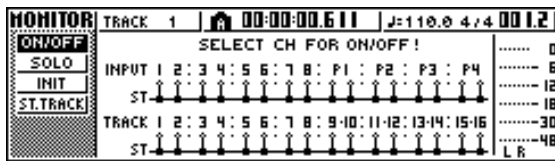
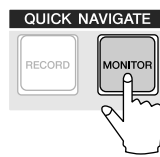
# 2 Druk op de PLAY [▶]-knop.

De demosong zal beginnen te spelen.

# 3 Probeer, terwijl u naar de demosong luistert, de faders 1–8 en 9/10–15/16 te bedienen.

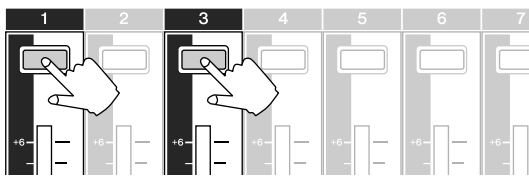
Merk op dat het niveau van de corresponderende track zal wijzigen. Bedienen van de [STEREO]-fader zal het totaalniveau van de song veranderen.

# 4 Ga, om het afspeken van een bepaalde track uit te schakelen, naar de ON/OFF-pagina van het MONITOR-scherm, door of herhaaldelijk op de [MONITOR]-toets te drukken, of door de [MONITOR]-toets ingedrukt te houden en de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen te gebruiken.



De ON/OFF-pagina van het MONITOR-scherm laat u elk van de kanalen aan-/uitschakelen. Een kanaal dat in deze pagina wordt uitgeschakeld, zal niet naar de stereobus of AUX-bus worden gestuurd, en zal daardoor niet te horen zijn.

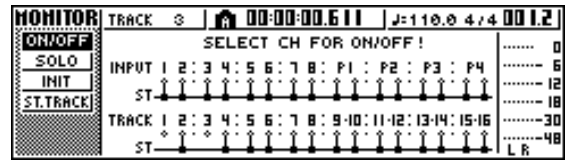
# 5 Druk op de [TRACK SEL]-toets(en) voor de trackkana(a)l(en) die u wilt uitschakelen. (U kunt meer dan één kanaal selecteren.)



Als u bijvoorbeeld op de [TRACK SEL]-toetsen 1 en 3 drukt, zal het scherm als volgt veranderen en worden de trackkanalen 1 en 3 uitgeschakeld. Op dat moment zullen de [TRACK SEL]-toetsen 1 en 3 donker worden. De grafische weergave in de display zal dit ook aangeven.



De [TRACK SEL]-toets die u het laatst indrukt zal altijd oranje oplichten ongeacht de uitschakelstatus. Dit geeft aan dat dit kanaal het “geselecteerde kanaal” is (→ blz. 25).



In deze pagina heeft drukken op de [STEREO SEL]-toets geen invloed.

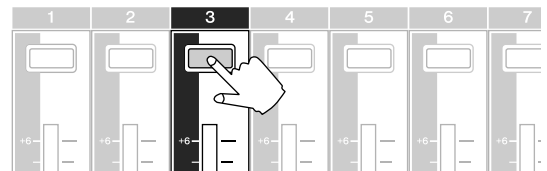
# 6 Om de uitgeschakelde status te annuleren, drukt u op dezelfde [TRACK SEL]-toets als in stap 5, waardoor de indicator groen oplicht.

# 7 Ga, als u het afspeken van slechts één bepaalde track wilt afluisteren, naar de SOLO-pagina in het MONITOR-scherm door of herhaaldelijk op de [MONITOR]-toets te drukken, of door de [MONITOR]-toets ingedrukt te houden en de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen te gebruiken.



De SOLO-pagina van het MONITOR-scherm laat u alle andere kanalen uitschakelen, terwijl u slechts naar één bepaald kanaal luistert. (Dit wordt de “solo”-functie genoemd.) Als u een kanaal in deze pagina op solo zet, zullen de signalen van de overgebleven kanalen worden uitgeschakeld, en worden ze niet langer naar de stereobus of AUX-bussen gestuurd.

# 8 Druk op de [TRACK SEL]-toets van het trackkanaal die u op solo wilt zetten.



Als u bijvoorbeeld op [TRACK SEL]-toets 3 drukt, zal het scherm als volgt veranderen en alle andere kanalen dan kanaal 3 zullen worden uitgeschakeld. Op dit moment zal [TRACK SEL]-toets 3 oranje oplichten, en de andere [TRACK SEL]-toetsen en [INPUT SEL]-toetsen worden donker.



Er kan slechts één kanaal tegelijk op solo gezet worden.

# 9 Om het op solo zetten te annuleren, drukt u nogmaals op de momenteel geselecteerde [TRACK SEL]-toets (die oranje is).



Terwijl de demosong afspeelt kan het zijn dat het niveau of de aan-/uitstatus van een kanaal, dat u handmatig heeft aangepast, weer wordt teruggezet naar de voorgaande instelling. Dit komt doordat de Scenefunctie de status van de mixerinstellingen heeft geschakeld, en is dus geen foutieve werking (→ blz. 142). U kunt de Recall Safefunctie gebruiken om tijdelijk te voorkomen dat er scenes worden opgeroepen. (→ blz. 80)





# Hoofdstuk 4

## Een soundclip opnemen

De AW16G heeft een Sound Clipfunctie waarmee u onafhankelijk van de recordersectie op kunt nemen en afspelen. U kunt een soundclip gebruiken om snel uw spel op een audiobron die is aangesloten op de AW16G of op de pads, op te nemen en terug te spelen. Dit is ideaal om ideeën voor een song of arrangement vast te leggen of een eenvoudige begeleiding op te nemen voor het oefenen van een bepaald gedeelte.

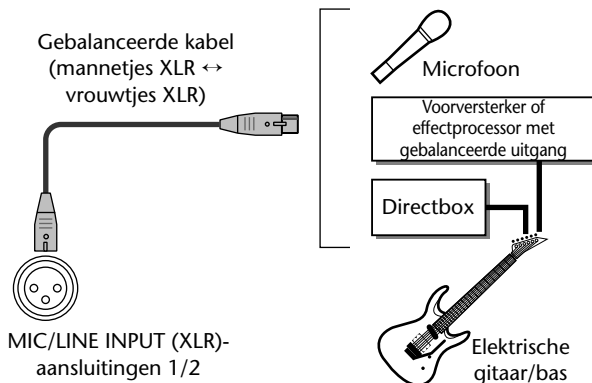
Dit hoofdstuk legt uit hoe een instrument of microfoon, aangesloten op een ingangsaansluiting, kan worden opgenomen als een soundclip.

### Aansluiten van uw instrument of microfoon

Ten eerste moet het instrument of de microfoon, die u wilt opnemen, worden aangesloten op een MIC/LINE INPUT-aansluiting. De verscheidene aansluitingstypes zijn compatibel met de volgende bronnen.

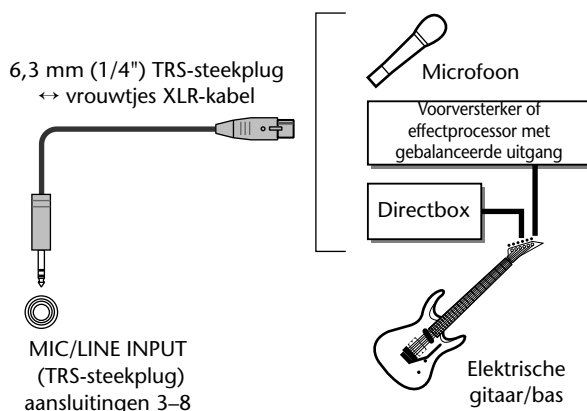
- **MIC/LINE INPUT (XLR)-aansluitingen 1/2**

Dit zijn gebalanceerde XLR-ingangsaansluitingen. Gebruik een mannetjes XLR ↔ vrouwtjes XLR-kabel om uw microfoon, directbox of een gitaar-/basvoorversterker met een gebalanceerde uitgangsaansluiting, aan te sluiten.

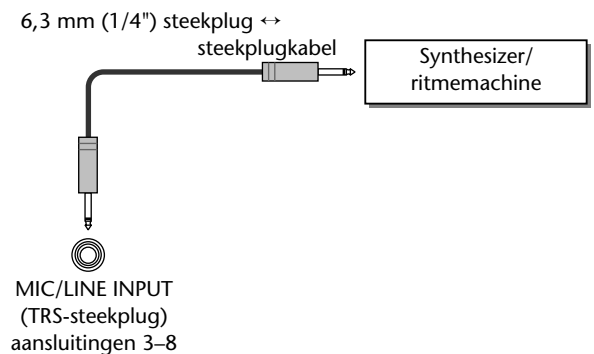


- **MIC/LINE INPUT (TRS-steekplug)-aansluitingen 3-8**

Dit zijn gebalanceerde TRS-steekpluggingangsaansluitingen. Gebruik een 6,3 mm (1/4") TRS-steekplug ↔ vrouwtjes XLR-kabel om uw microfoon, directbox of een gitaar-/basvoorversterker met een gebalanceerde uitgangsaansluiting aan te sluiten.

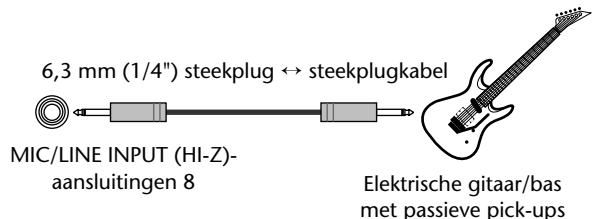


Als alternatief kunt u een 6,3 mm (1/4") steekplug ↔ 6,3 mm (1/4") steekplugkabel gebruiken om een instrument met ongebalanceerde uitgang, zoals een synthesizer of ritmemachine, aan te sluiten.



- **MIC/LINE INPUT-aansluiting 8 (Hi-Z)**

Gebruik een 6,3 mm (1/4") steekplug ↔ steekplugkabel om een gitaar/bas met passieve pick-ups rechtstreeks aan te sluiten.



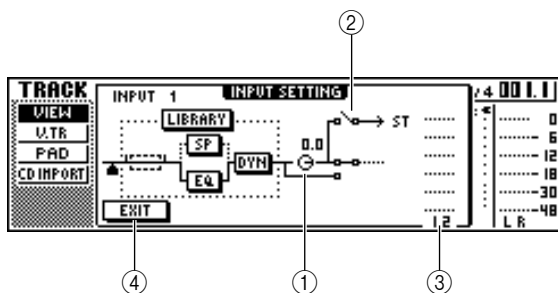
## Aanpassen van het ingangsniveau

De signalen die binnenkomen via MIC/LINE-ingangsaan-sluitingen 1–8 worden respectievelijk naar de ingangskanalen 1–8 gestuurd. Zo past u het ingangsniveau van het ingangskanaal aan en maakt u de instellingen zodat u het geluid van uw monitorsysteem kunt horen via de stereobus.

**1** Verlaag de [STEREO]-fader naar de  $-\infty$  positie. Zet ook de [GAIN]-knop van de MIC/LINE INPUT-aansluiting waarop uw instrument/microfoon is aangesloten laag.

**2** Druk op de [INPUT SEL]-toets van de aansluiting waarop uw instrument/microfoon is aangesloten en houd deze ingedrukt.

Als u een [INPUT SEL]-toets indrukt en ingedrukt houdt, zal het INPUT SETTING-popupvenster verschijnen, waardoor u instellingen kunt maken voor het corresponderende ingangskanaal. Het volgende diagram is een voorbeeld van het scherm dat verschijnt als u de [INPUT SEL]-toets 1 indrukt en ingedrukt houdt.




### ① INPUT LEVEL-knop

Verplaats de cursor naar deze knop en draai aan de [DATA/JOG]-dial om het niveau van het ingangskanaal aan te passen. Normaal gesproken zult u deze op de standaardinstelling 0 dB laten staan. Het huidige niveau wordt aangegeven door de waarde (in dB) boven de knop.

### ② Stereobustoewijsschakelaar

Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, wordt het signaal dat van het corresponderende ingangskanaal naar de stereobus wordt gestuurd, aan-/uitgeschakeld.

### ③ Niveaumeter

Deze geeft het ingangsniveau aan van het ingangskanaal. Het  symbool in het venster geeft de locatie aan waarop dit niveau wordt gedetecteerd.

### ④ EXIT-knop

Verplaats de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets om het popupvenster te sluiten en terug te keren naar het voorgaande scherm.

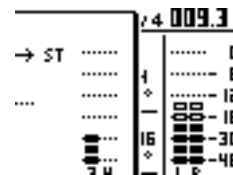
**3** Maak, terwijl u de niveaumeter in het popupvenster in de gaten houdt, geluid op uw instrument en draai aan de [GAIN]-knop om het ingangsniveau aan te passen.

Als u de [GAIN]-knop naar rechts draait zal de niveaumeter in het popupvenster verder uitslaan. (U hoort echter nog niets via uw monitorsysteem.)

Pas voor de beste audiokwaliteit het niveau zo hoog mogelijk aan zonder dat u de meter laat clippen bij de luidste passage.

**4** Verhoog, terwijl u uw instrument bespeelt, de [STEREO]-fader naar de 0 dB-positie.

De LR-meters rechts in het scherm zullen nu uitslaan. Als u de [MONITOR/PHONES]-knop naar rechts draait, zou u geluid moeten gaan horen via uw monitorsysteem.



### Opm

Als u nog niets hoort nadat u de [STEREO]-fader open heeft gezet, controleer dan het INPUT SETTING-popupvenster om er zeker van te zijn dat de stereobustoewijsschakelaar is aangezet en dat de ingangsniveaueknopwaarde niet onder de 0,0 dB is ingesteld.

**5** Verplaats, om het INPUT SETTING-popupvenster te verlaten, de cursor naar de EXIT-knop en druk op de [ENTER]-toets.

U keert terug naar het voorgaande scherm.

### Tip!

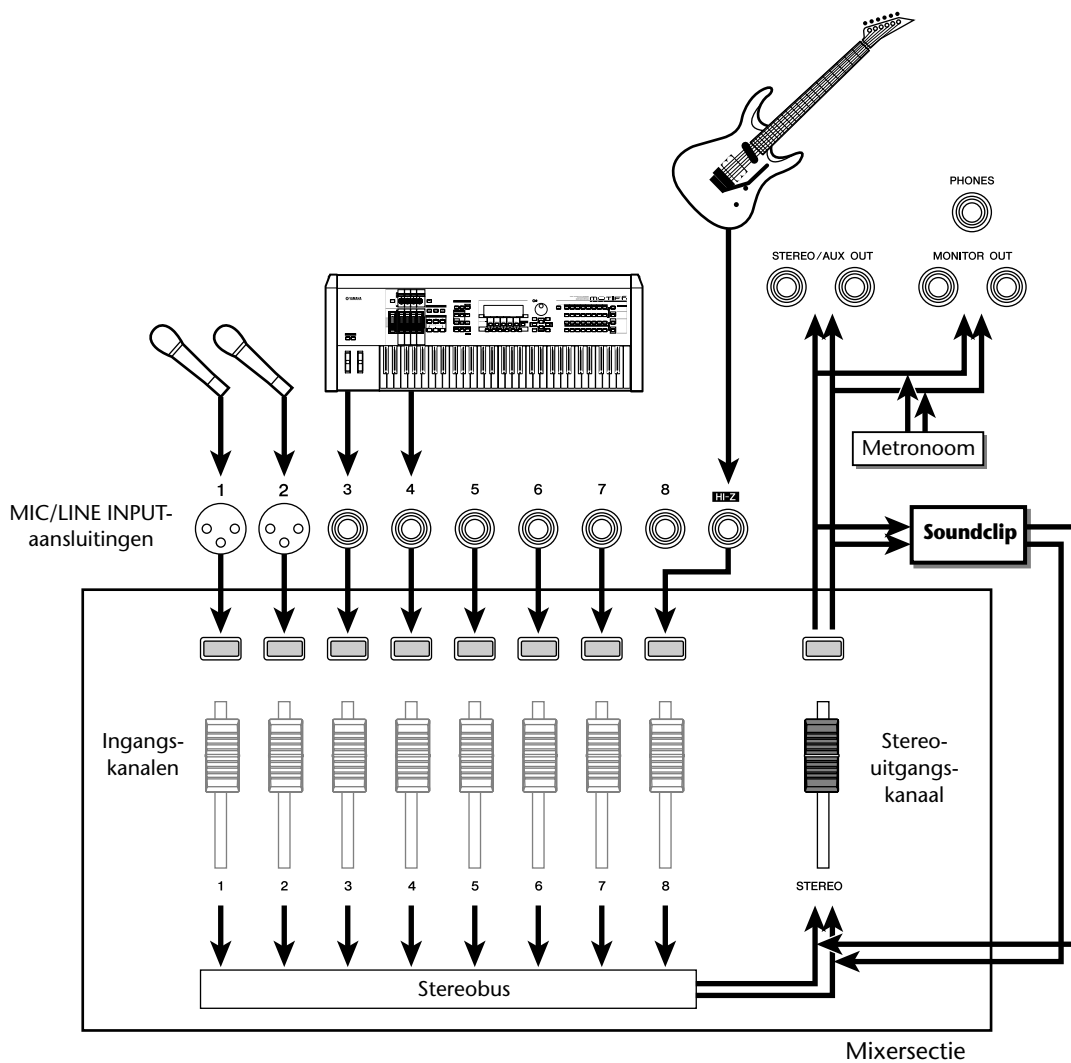
De hierboven beschreven niveau-instellingen zijn de basisinstellingen voor elk soort opname --- niet alleen voor een soundclip. Door de [GAIN]-knop te gebruiken om het niveau zo ver mogelijk te verhogen zonder dat er vervorming optreedt, kunt u er zeker van zijn dat het ingangssignaal op de hoogst mogelijke kwaliteit wordt geconverteerd naar digitaal, voordat het wordt ingevoerd naar de mixersectie. Als de [GAIN]-knop onvoldoende wordt verhoogd, kan het zijn dat u niet volledig gebruik maakt van het beschikbare dynamische bereik van de mixersectie en recordersectie. Als de ingangs-LEVEL-knop en [STEREO]-fader zijn ingesteld op de 0 dB-positie, zal het ingangsniveau zonder verandering worden uitgevoerd naar de recorder en monitor.

# Een soundclip opnemen/afspelen

Laten we, nu de voorbereidingen zijn afgerond, een soundclip opnemen.

Het post-fadersignaal van het stereo-uitgangskanaal kan direct in een soundclip worden opgenomen. Voor het afspelen zal het signaal onmiddellijk naar het punt voor de stereo-uitgangskanaalfader gestuurd worden. (EQ en dynamics kunnen niet worden toegepast bij het afspelen van een soundclip.)

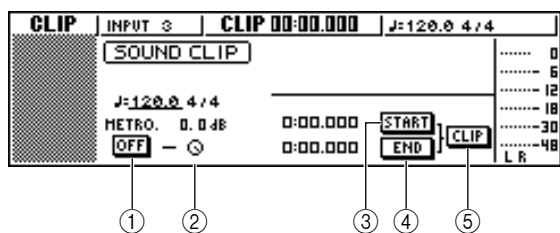
- Signaalbaan bij het gebruik van een soundclip



## ■ Een soundclip opnemen

### 1 Druk in de Locate-sectie op de [SOUND CLIP]-toets.

Het CLIP-scherm verschijnt, waar u soundclips kunt opnemen en afspelen.



#### ① Metronoomknop

Schakelt de metronoom aan/uit.

#### ② Metronoomknop

Past het volumeniveau van de metronoom aan. De waarde die boven de knop wordt aangegeven laat de huidige instelling in dB zien.

#### ③ START-knop

Geeft de huidige locatie aan als het beginpunt van de soundclip (de locatie waarvandaan het afspelen zal beginnen). De huidige locatie is links te zien in minuten/seconden/milliseconden.

#### ④ END-knop

Geeft de huidige locatie aan als eindpunt van de soundclip (de locatie waarop het afspelen zal eindigen). De huidige locatie is links te zien in minuten/seconden/milliseconden.

#### ⑤ CLIP-knop

Als u deze knop aanzet worden de START-knop (③) en END-knop (④) instellingen geactiveerd.



Opnemen en afspelen in de Recordersectie kan niet worden uitgevoerd terwijl het CLIP-scherm wordt weergegeven.

### 2 Als u de metronoom wilt gebruiken, verplaatst dan de cursor naar de metronoomknop en druk op de [ENTER]-toets.

De maatsoort en het tempo die worden gebruikt door de metronoom worden boven de metronoomknop getoond.

### 3 Om het tempo van de metronoom te veranderen, verplaatst u de cursor naar de tempo-waarde en draait u aan de [DATA/JOG]-dial.



De maatsoort van de metronoom wordt bepaald door de tempomapijnstelling onmiddellijk voordat u toegang krijgt tot het CLIP-scherm. Weest u zich er alstublieft van bewust dat deze instelling niet via dit scherm kan worden bewerkt. (Zie voor details over tempomapijnstellingen → blz. 142)

### 4 Houd, in de Transportsectie, de REC [●]-toets ingedrukt en druk op de PLAY [▶]-toets.

De metronoom zal beginnen te klinken en de tellerweergave zal verder gaan. De teller in het CLIP-scherm begint altijd bij 0, en geeft de huidige tijd aan in minuten/seconden/milliseconden. Deze teller heeft niets te maken met de teller van een conventionele song.

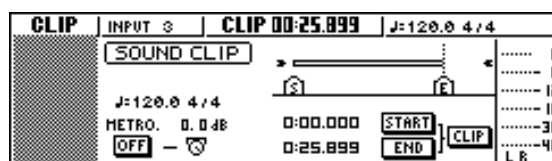
### 5 Bespeel uw instrument in de maat met de metronoom.



- Het metronoomgeluid zal niet worden opgenomen in de soundclip. U kunt, indien nodig, de cursor naar de metronoomknop verplaatsen en aan de [DATA/JOG]-dial draaien om het volumeniveau van het metronoomgeluid aan te passen.
- Naast een instrument aangesloten op de MIC/LINE-ingangsaansluitingen, kan ook uw spel op de Quick Loop Samplerpads worden opgenomen.
- De knoppen/toetsen van het geselecteerde kanaal zijn zelfs actief terwijl het CLIP-scherm wordt weergegeven. U kunt, indien nodig, het signaal opnemen dat is bewerkt door de EQ en dynamics (→ blz. 50).

### 6 Om het opnemen te stoppen drukt u op de STOP [■]-toets.

De display zal S- en E-symbolen laten zien om het start- en eindpunt aan te geven.



- Met de standaardinstellingen van de AW16G kan maximaal 30 seconden worden opgenomen in een soundclip. Als u langer doorgaat met opnemen dan 30 seconden, zullen de laatste 30 seconden van uw spel, voordat u stopte met het opnemen, worden opgenomen. (De tellerweergave zal tijdens het opnemen gewoon doorgaan.)
- In de PREFER-pagina in het UTILITY-scherm kunt u aangeven dat er tot 180 seconden als maximale lengte kan worden opgenomen in een soundclip. U bent vrij om deze instelling te maken voordat u een nieuwe song creëert, maar dit kan niet meer worden gewijzigd als de song eenmaal heeft gecreëerd. (→ blz. 162)

## ■ Een soundclip afspelen

**1** Om de inhoud te horen die u heeft opgenomen in de soundclip, drukt u op de PLAY [▶]-toets.

Het gedeelte van waar u bent begonnen met opnemen tot waar u stopte met opnemen, zal herhaaldelijk worden afgespeeld. Druk om te stoppen op de STOP [■]-toets. Als u opnieuw opneemt, zullen de bestaande data worden overschreven.

In het CLIP-scherf zullen de toetsen van de Transportsectie de volgende functies hebben.

Toets	Functie
RTZ [◀◀]-toets	Keert terug naar de locatie waar u begon met opnemen. Als de CLIP-knop aanstaat, gaat u hiermee terug naar het startpunt.
REW [◀◀]-toets	Dient om terug te spoelen. Op de plek waar u de opname bent begonnen of waar zich het startpunt bevindt, stopt het terugspoelen.
FF [▶▶]-toets	Dient om vooruit te spoelen. Het vooruitspoelen zal stoppen als u het punt bereikt waar u gestopt bent met opnemen of als het eindpunt wordt bereikt.
STOP [■]-toets	Stopt het afspelen, opnemen, terugspoelen of snel vooruitspoelen.
PLAY [▶]-toets	Begint het afspelen. Drukken op deze toets tijdens het afspelen doet niets.
REC [●]-toets	Als u deze toets ingedrukt houdt terwijl de recorder stilstaat en u drukt op de PLAY [▶]-toets, zal het opnemen beginnen. Drukken op deze toets tijdens het afspelen doet niets.



*U zult de metronoom en pads 1–4 niet horen terwijl er een soundclip afspeelt. U kunt echter de signalen van de ingangskanalen 1–8 afluisteren.*

**2** Als u het afspiegelgedeelte van de soundclip wilt veranderen, stop dan op de locatie die u wilt aangeven als startpunt, verplaats de cursor naar de START-knop en druk op de [ENTER]-toets.

De huidige locatie zal worden geregistreerd als het startpunt.

**3** Net zo geldt: stop op de locatie die u wilt aangeven als het eindpunt, verplaats de cursor naar de END-knop en druk op de [ENTER]-toets.

**4** Stop het afspelen, verplaats de cursor naar de CLIP-knop en druk op de [ENTER]-toets.

De CLIP-knop zal aangaan en het aangegeven startpunt en eindpunt zullen worden geactiveerd.



*De START-knop, END-knop en CLIP-knop zijn niet geactiveerd terwijl de soundclip afspeelt.*



*Het gedeelte aan data tussen de aangegeven start- en eindpunten kan naar een audiotrack van de Recordersectie worden gekopieerd met de COPY-commando's in het EDIT-scherf (→ blz. 128).*

**5** Druk, om het CLIP-scherf te verlaten, op de [SOUND CLIP]-toets.

Een pop-upvenster zal u om een bevestiging vragen. Verplaats de cursor naar de OK-knop om het CLIP-scherf te verlaten, of naar de CANCEL-knop om te annuleren, en druk op de [ENTER]-toets.

Als u het CLIP-scherf verlaat, keert u terug naar de VIEW-pagina in het TRACK-scherf. U kunt echter op elk moment op de [SOUND CLIP]-toets drukken om de reeds opgenomen inhoud af te spelen of om een nieuwe opname te maken.



*Als u een soundclip opneemt, zal de voorgaande opname verloren gaan. Weest u zich er alstublieft van bewust dat de Undofunctie niet kan worden gebruikt om een gewiste soundclip terug te halen.*



- Een pop-upvenster zal u ook vragen om het verlaten van het CLIP-scherf te bevestigen als u op een toets in de WORK NAVIGATE-sectie of QUICK NAVIGATE-sectie drukt, terwijl het afspelen in het CLIP-scherf is gestopt.
- De opgenomen inhoud van de soundclip wordt opgeslagen voor elke song.



# Hoofdstuk 5

## Trackopname

Dit hoofdstuk legt uit hoe u een nieuwe song creëert en hoe u op de eerste track van uw song het audiosignaal opneemt van een instrument of microfoon die is aangesloten op de AW16G.

### Een nieuwe song creëren

Om op te kunnen nemen op de AW16G moet u eerst een nieuwe song creëren.



*Als u de AW16G voor de eerste keer opstart wordt er automatisch een lege song geladen. Als u deze automatisch geladen song gebruikt, heeft u de hier beschreven procedure niet nodig.*

- 1 In de WORK NAVIGATE-sectie drukt u of herhaaldelijk op de [SONG]-toets, of u houdt de [SONG]-toets ingedrukt en gebruikt de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de LIST-pagina.



- 2 Verplaats de cursor naar de NEW-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een popupvenster zal u vragen of u de huidige song op wilt slaan.



- 3 Verplaats de cursor naar of YES (als u de huidige song op wilt slaan), of naar NO (als u de huidige song niet op wilt slaan), en druk op de [ENTER]-toets.

Vervolgens zal er een popupvenster verschijnen, waardoor u aan kunt geven van welke items u de instellingen van de huidige song over wilt nemen.



U kunt naar wens één of meer van de volgende items kiezen.

**SCENE-knop**..... Scenegeheugens

**LIBRARY-knop**..... EQ, dynamics, effecten en kanaallibraries

**TEMPO-knop** ..... Tempomap

Als u bijvoorbeeld effectinstellingen in een library heeft opgeslagen voor de huidige song en u zou deze instellingen ook voor de nieuwe song willen gebruiken, dan zet u de LIBRARY-knop aan.

- 4 Gebruik de knoppen om de items te kiezen die zullen worden overgedragen van de huidige song. Verplaats vervolgens de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het TITLE EDIT-popupvenster zal verschijnen, waardoor u een naam aan de song kunt toewijzen.



- 5 Wijs een naam toe aan de song (zie voor details over het toewijzen van een naam → blz. 24).

- 6 Om de nieuwe song te creëren verplaatst u de cursor naar de OK-knop en drukt u op de [ENTER]-toets.

Er wordt een nieuwe song gecreëerd en u keert terug naar de LIST-pagina in het SONG-scherm.



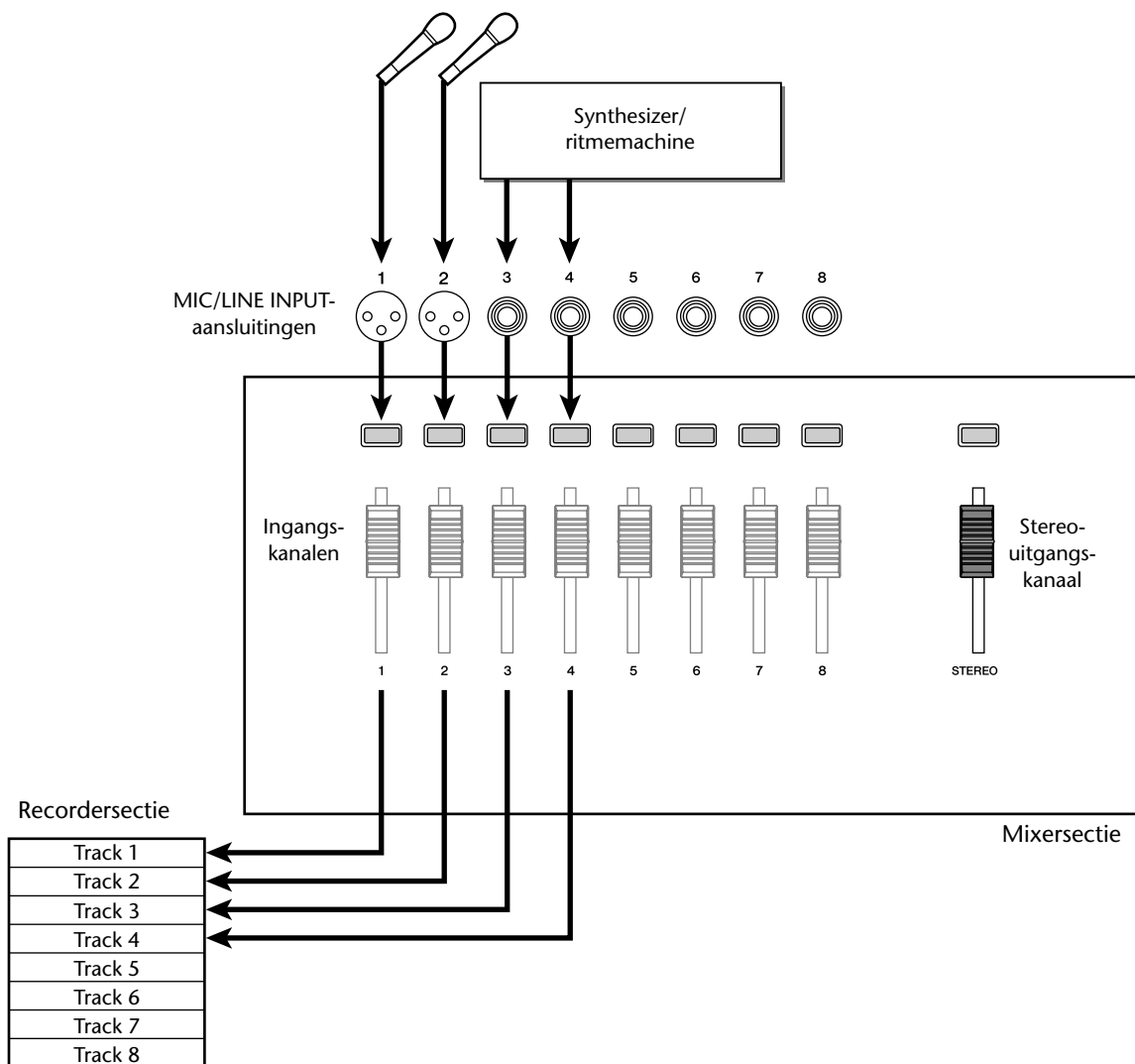
- Als u de cursor naar de CANCEL-knop verplaatst (in plaats van de OK-knop) en op de [ENTER]-toets drukt, keert u terug naar de LIST-pagina in het SONG-scherm zonder een nieuwe song te creëren.
- U kunt de songnaam ook later bewerken (→ blz. 138).

# Directe opname en busopname

Instrumenten/microfoons aangesloten op de AW16G kunnen op één van de volgende twee manieren aan tracks worden toegewezen.

## ■ Directe opname

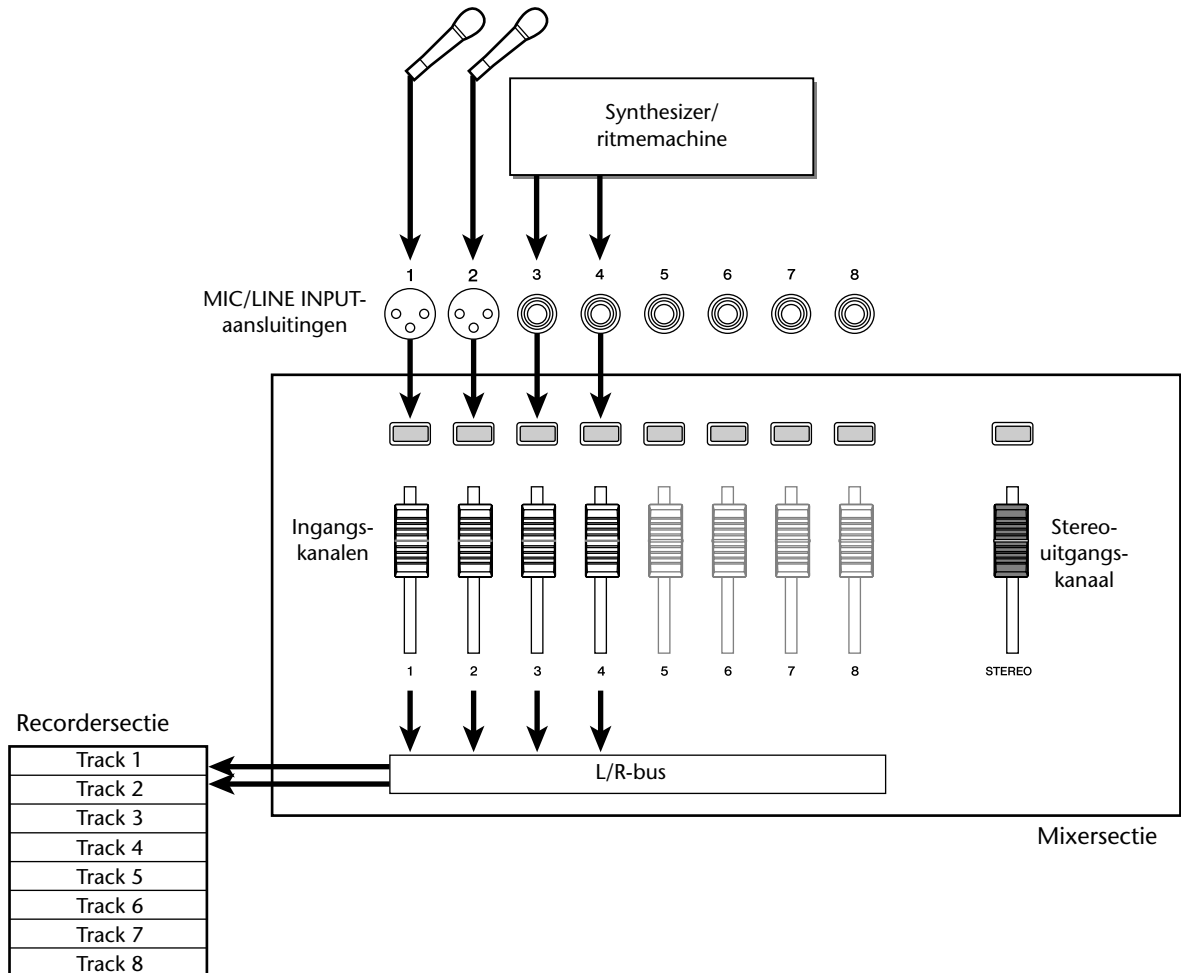
Bij deze methode worden de ingangskanalen overeenkomstig hun nummer toegewezen aan de tracks. Bij deze methode is het noodzakelijk dat u hetzelfde aantal tracks als ingangskanalen gebruikt. Deze methode heeft echter het voordeel dat u vrijelijk het volume, de pan (stereopositie) en klank van elk instrument aan kunt passen nadat u het heeft opgenomen.





## ■ Busopname

Bij deze methode kunt u meerdere ingangskanalen naar de L/R-bus sturen en het gemengde signaal toewijzen naar één of twee tracks. Bij deze methode heeft u minder tracks nodig. U zult echter tijdens het opnemen het uiteindelijke volume, de pan en klank van elk instrument moeten regelen. (U kunt deze niet meer afzonderlijk aanpassen na het opnemen.)



*De manier waarop u de ingangssignalen toewijst aan tracks hangt af van de methode die u kiest.*

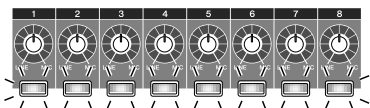
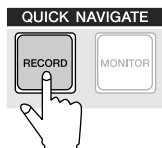
# Ingangssignalen toewijzen aan tracks (Directe opname)

**1** Verlaag de [STEREO]-fader naar de  $\infty$  positie.

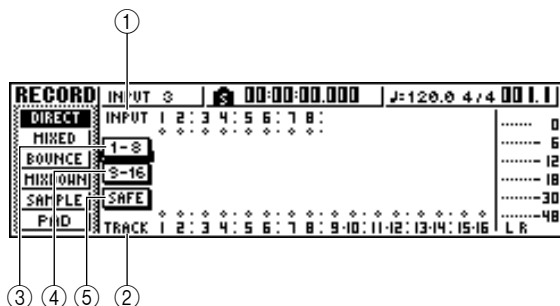
**2** Sluit de instrumenten/microfoons aan op de MIC/LINE-ingangsaansluitingen 1–8.

**3** Druk in de QUICK NAVI-GATE-sectie of herhaaldelijk op de [RECORD]-toets, of houd de [RECORD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [ $\blacktriangle$ ]/[ $\blacktriangledown$ ]-toetsen om toegang te krijgen tot de DIRECT-pagina van het RECORD-scherm.

De [INPUT SEL]-toetsen en [TRACK SEL]-toetsen zullen rood knipperen.



Het scherm zal aangeven hoe de ingangskanalen zijn verbonden met de tracks.



## ① INPUT

Geeft de verbindingstatus aan van de ingangskanalen 1–8.

Als u de cursor naar de nummers 1–8 verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal het INPUT SETTING-popupvenster verschijnen, waardoor u instellingen kunt maken voor het corresponderende ingangskanaal.

Als u de cursor naar het  $\oplus$ -symbool verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal het symbool worden gemarkeerd en het corresponderende ingangskanaal zal worden geselecteerd als opnamebron.

## ② TRACK

Geeft de verbindingstatus aan van de tracks 1–16.

Als u de cursor naar het  $\oplus$ -symbool verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal het symbool worden gemarkeerd en de corresponderende track zal worden geselecteerd als opnamebestemming.

## ③ 1-8-knop

Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zullen de ingangskanalen 1–8 worden verbonden met de tracks 1–8.

## ④ 9-16-knop

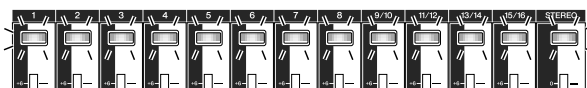
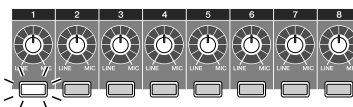
Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zullen de ingangskanalen 1–8 worden verbonden met de tracks 9–16.

## ⑤ SAFE-knop

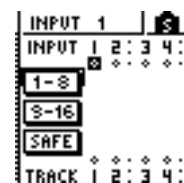
Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zullen alle verbindingen worden geannuleerd.

**4** Druk op de [INPUT SEL]-toets van het ingangskanaal waarop uw instrument/microfoon is aangesloten.

De corresponderende [INPUT SEL]-toets zal rood oplichten en de overgebleven [INPUT SEL]-toetsen worden donker. Als dit ingangskanaal nog niet is toegewezen aan een track zullen alle [TRACK SEL]-toetsen rood knipperen. Dit knipperen geeft aan dat de tracks kunnen worden geselecteerd als de opnamebestemming.



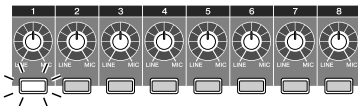
In het scherm zal het  $\oplus$ -symbool voor dat ingangskanaal worden gemarkeerd.



- U kunt ook een ingangskanaal selecteren door de cursor naar het  $\oplus$ -symbool van het gewenste ingangskanaal te verplaatsen en op de [ENTER]-toets te drukken.
- Als u een ingangskanaal selecteert waaraan reeds een track is toegewezen, zal alleen de corresponderende [TRACK SEL]-toets rood knipperen.
- Als u de [INPUT SEL]-toets van een ingangskanaal indrukt en ingedrukt houdt, zal het INPUT SETTING-popupvenster verschijnen, waardoor u instellingen kunt maken voor het corresponderende ingangskanaal. Om dit venster te verlaten en terug te keren naar het voorgaande scherm, verplaatst u de cursor naar de EXIT-knop en drukt u op de [ENTER]-toets.

## 5 Druk op de [TRACK SEL]-toets van de track waarop u wilt opnemen.

Het geselecteerde ingangskanaal en de track zullen intern worden verbonden. Op dit moment zullen alleen de geselecteerde [INPUT SEL]-toets en de [TRACK SEL]-toets rood knipperen. De knipperende [TRACK SEL]-toets geeft aan dat de corresponderende track in de record-readymode (klaar voor opname) staat.



In het scherm zal een lijn worden getekend om de verbinding aan te geven.



- U kunt ook een track selecteren door de cursor naar het **+**-symbool van de gewenste track te verplaatsen en op de [ENTER]-toets te drukken.
- Het ingangskanaal en de track zullen intern worden verbonden, zelfs als u eerst op de [TRACK SEL]-toets drukt en vervolgens pas op de [INPUT SEL]-toets.
- Als een ingangskanaal is geselecteerd als opnamebron, wordt zijn toewijzing aan de stereobus automatisch uitgezet, maar er wordt een verbinding tot stand gebracht waardoor afluisteren mogelijk is via het trackkanaal.
- De EQ- en dynamicsinstellingen zullen neutraal worden gezet voor een trackkanaal dat als opnamebestemming is geselecteerd.

## 6 Als u meer dan één instrument of microfoon tegelijkertijd op wilt nemen, wijs dan andere ingangskanalen op dezelfde manier toe aan tracks.



- Om de verbinding die u heeft gemaakt te annuleren, drukt u op de [INPUT SEL]-toets waardoor deze rood oplicht, waarna u op de [TRACK SEL]-toets drukt van de track die als opnamebestemming is geselecteerd. Om alle verbindingen te annuleren, verplaatst u de cursor naar de SAFE-knop en drukt u op de [ENTER]-toets.
- Om de opnamebestemming te wijzigen drukt u op de [INPUT SEL]-toets, waardoor deze rood oplicht, waarna u op de [TRACK SEL]-toets van een andere track drukt.
- Als zowel de opnamebroningen als de opnamebestemmingstracks gepaard zijn, zullen twee aangrenzende oneven-/evennummers tegelijkertijd worden toegewezen aan twee aangrenzende oneven-/evennummers tracks.

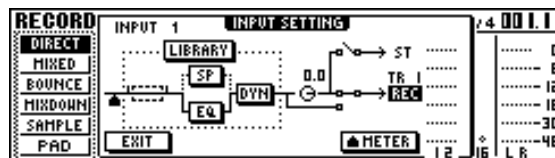
## 7 Druk op de [INPUT SEL]-toets van het opnameingangskanaal en houd deze ingedrukt om toegang te krijgen tot het INPUT SETTING-popupvenster.



U kunt ook toegang krijgen tot het INPUT SETTING-popupvenster door de cursor naar een ingangskanaalnummer in de DIRECT-pagina van het RECORD-scherm te verplaatsen en op de [ENTER]-toets te drukken.

## 8 Gebruik de [GAIN]-knop om het ingangsniveau van het signaal aan te passen.

Zie voor details over het aanpassen van het ingangsniveau "Een soundclip opnemen" (→ blz. 33).



Als een ingangskanaal is aangesloten op een opnamebestemming, dan worden die opnamebestemming en de METER-knop toegevoegd aan het INPUT SETTING-popupvenster.

Door de cursor naar de METER-knop te verplaatsen en op de [ENTER]-toets te drukken, kunt u naar de locatie waar het niveau wordt gedetecteerd schakelen tussen "pre-fader" (standaardinstelling; onmiddellijk na de A/D) en "post-fader" (nadat het signaal de EQ, dynamics, en de niveaueenname na het passeren van de EQ en dynamics geen clippen van het signaal veroorzaakt).

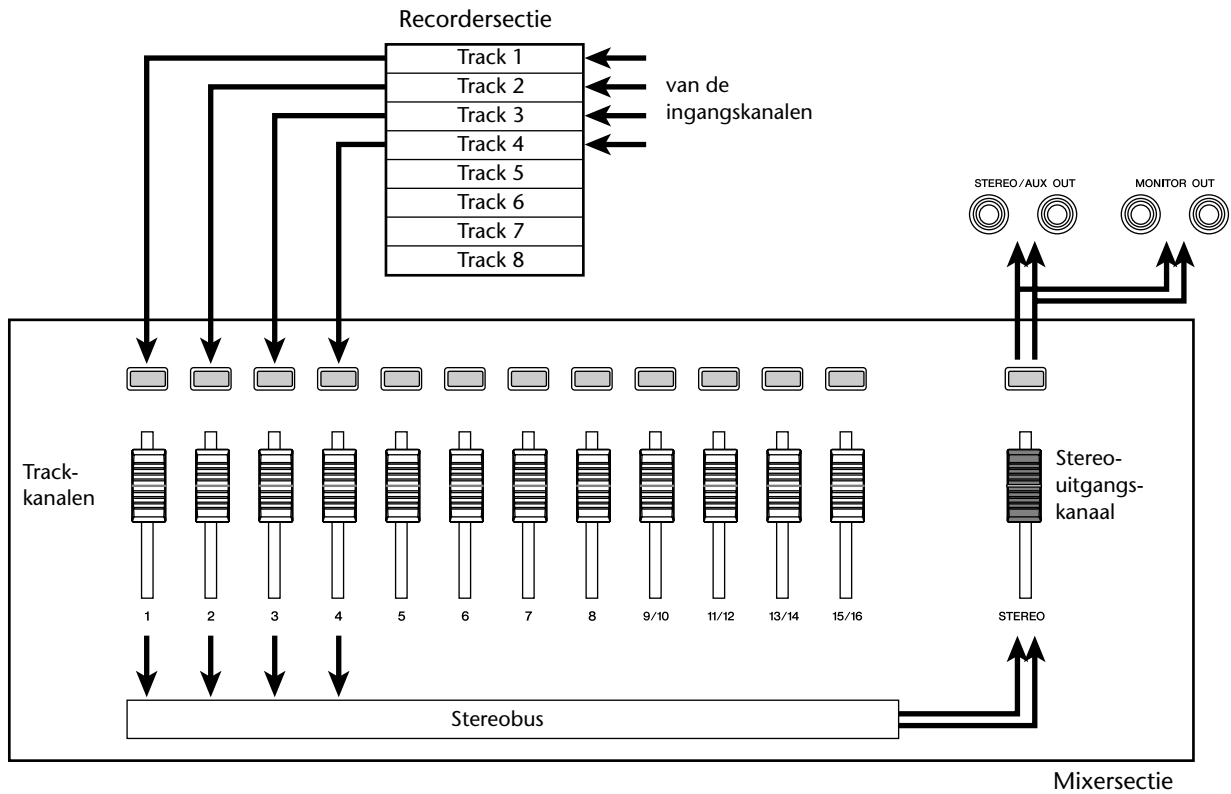
## 9 Zet de [STEREO]-fader naar de 0 dB-positie.

## 10 Om het signaal dat u opneemt af te kunnen luisteren, schuift u de fader van het trackkanaal dat u geselecteerd heeft als opnamebestemming omhoog.

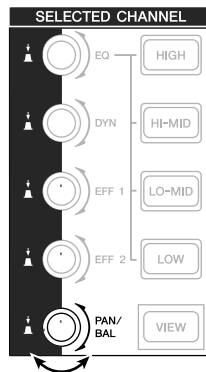
Normaal gesproken als u opneemt, beluistert u niet het ingangskanaalsignaal voordat het wordt opgenomen, maar eerder het signaal dat de recorder gepasseerd is, via het trackkanaal. Dit laat u het signaal dat daadwerkelijk is opgenomen beluisteren en het geeft u ook de mogelijkheid het volume en de klankkleur van het monitorsignaal aan te passen zonder dat dit invloed heeft op het signaal dat wordt opgenomen.

Als de trackkanaalfader voor de opnamebestemmingstrack is ingesteld op de 0 dB-positie, zal het monitorniveau tijdens het opnemen hetzelfde zijn als het afspelniveau na het opnemen.

● **Monitorsignaalbaan tijdens opnemen**



**11** Om de pan van het monitorsignaal aan te passen, drukt u op de [TRACK SEL]-toets voor het corresponderende trackkanaal en draait u aan de [PAN/BAL]-knop van de SELECTED CHANNEL-sectie.



**Opn**

*De paninstelling van een ingangskanaal zal geen invloed hebben als dat ingangskanaal is toegewezen aan een track door directe opname.*

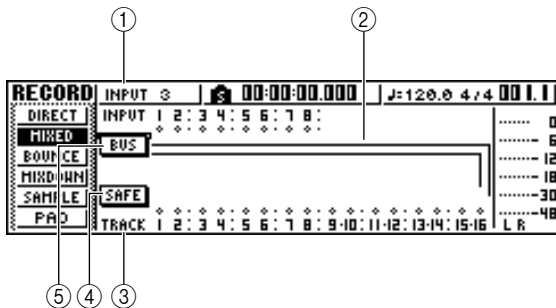
# Ingangssignalen toewijzen aan tracks (Busopname)

**1** Verlaag de [STEREO]-fader naar de  $-\infty$  positie.

**2** Sluit de instrumenten/microfoons aan op de MIC/LINE-ingangsaansluitingen 1–8.

**3** Druk in de QUICK NAVIGATE-sectie of herhaaldelijk op de [RECORD]-toets, of houd de [RECORD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [ $\blacktriangle$ ]/[ $\blacktriangledown$ ]-toetsen om toegang te krijgen tot de MIXED-pagina in het RECORD-scherm.

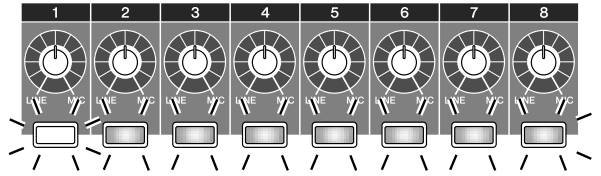
In de MIXED-pagina van het RECORD-scherm kunt u de ingangskanaalsignalen toewijzen naar één of twee willekeurige tracks via de L/R-bus.



- 1 INPUT**  
Selecteert het opnamebroningangskanaal.
- 2 L/R-bus**  
De twee horizontale lijnen geven de bus L/R-signaalroute aan. U kunt de aan/uit-status van het signaal controleren dat van het/de opnamebroningangskana(a)l(en) naar bus L of R wordt verzonden, en de tracks controleren die de opnamebestemming van de L/R-bus zullen zijn.
- 3 TRACK**  
Selecteert de track(s) die de opnamebestemming van het L/R-bussignaal zullen worden.
- 4 SAFE-knop**  
Om alle opnamebronnen en opnamebestemmingen te annuleren, verplaatst u de cursor naar deze knop en drukt u op de [ENTER]-toets.
- 5 BUS-knop**  
Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt zullen er een specifieke fader en niveaumeter voor de L/R-bus rechts in het scherm verschijnen. U kunt deze gebruiken om het masterniveau van de L/R-bus aan te passen.

**4** Druk op de [INPUT SEL]-toets van het ingangskanaal waarop u uw instrument of microfoon heeft aangesloten.

De momenteel ingestelde [INPUT SEL]-toets zal oranje oplichten en dat ingangskanaal zal worden geselecteerd voor bewerking.



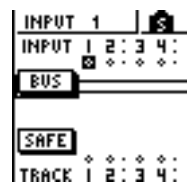
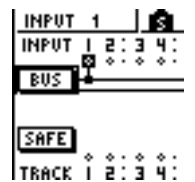
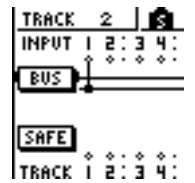
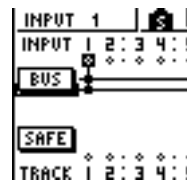
In het scherm zal het  $\oplus$ -symbool van het corresponderende ingangskanaal worden gemarkeerd en er zal een lijn verschijnen om aan te geven dat dit kanaal is aangesloten op de bus.



- U kunt ook een ingangskanaal selecteren door de cursor te verplaatsen naar het  $\oplus$ -symbool van het gewenste ingangskanaal en op de [ENTER]-toets drukken.
- Als u de [INPUT SEL]-toets van een ingangskanaal indrukt en ingedrukt houdt, zal het INPUT SETTING-popupvenster verschijnen, waardoor u instellingen kunt maken voor het corresponderende ingangskanaal. Om dit popupvenster te sluiten en terug te keren naar het voorgaande scherm, verplaatst u de cursor naar de EXIT-knop en drukt u op de [ENTER]-toets.

**5** Druk herhaaldelijk op dezelfde [INPUT SEL]-toets als in stap 4 en het signaal dat van dat ingangskanaal naar de L/R-bus wordt gestuurd zal aan-/uitschakelen.

Elke keer als u op de [INPUT SEL]-toets drukt zal het scherm als volgt wijzigen.



Voor een ingangskanaal dat is geselecteerd als opnamebron zal de toewijzing aan de stereobus automatisch worden uitgezet, maar er zullen verbindingen worden gemaakt waardoor het signaal kan worden afgeluisterd via het trackkanaal.

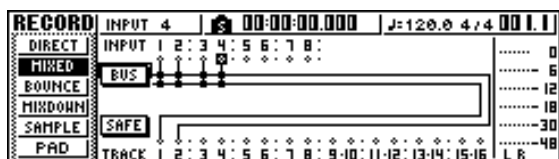
**6** Gebruik indien nodig dezelfde procedure om andere ingangskanalen als opnamebronnen aan te geven.

**7** Druk op de [TRACK SEL]-toets(en) voor de opnamebestemmingstrack(s).

U kunt tot twee tracks selecteren als opnamebestemming.

Als u track 1, 3, 5 of 7 selecteert zal het signaal worden verbonden met bus L. Als u track 2, 4, 6 of 8 selecteert zal het signaal worden verbonden met bus R. Als u de tracks 9/10–15/16 selecteert zullen onevengenummerde tracks worden verbonden met bus L, en de evengenummerde tracks zullen worden verbonden met bus R.

Het scherm zal lijnen tonen om aan te geven hoe de signalen zijn verbonden met de track(s).



- De EQ- en dynamicsinstellingen zullen neutraal worden ingesteld van een trackkanaal waarvan de track is geselecteerd als opnamebestemming.
- Als een enkele track is geselecteerd zal de pan van het trackkanaal in het midden worden gezet. Als een gepaarde track (→ blz. 49) is geselecteerd zullen de oneven-/evengenummerde trackkanalen respectievelijk naar links en rechts worden gepand.
- De verbinding zal worden geannuleerd als u nogmaals op de [TRACK SEL]-toets van een momenteel geselecteerde track drukt.

**8** Druk voor elk ingangskanaal waarop u een instrument of microfoon heeft ingesloten op de [INPUT SEL]-toets en houd deze ingedrukt om toegang te krijgen tot het INPUT SETTING-popupvenster en gebruik de [GAIN]-knop om het ingangsniveau van het signaal aan te passen.

Zie voor details over het aanpassen van het ingangsniveau "Een soundclip opnemen" (→ blz. 33).

**9** Zet de [STEREO]-fader naar de 0 dB-positie.

**10** Verhoog de trackkanaalfader van de opnamebestemmingstrack, zodat het monitorniveau goed is.

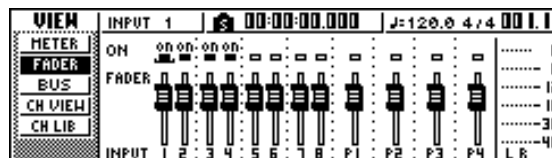
U zult nu in staat zijn om het signaal, dat via de L/R-bus naar de tracks wordt verzonden, af te luisteren.

**11** Gebruik, om de pan van elk ingangskanaal in te stellen, de [INPUT SEL]-toets om een kanaal te selecteren en draai aan de [PAN/BAL]-knop in de SELECTED CHANNEL-sectie.

Als u busopname gebruikt zal het niet mogelijk zijn de pan of volumebalans van de afzonderlijke instrumenten aan te passen nadat u ze heeft opgenomen op de track(s). Dit betekent dat u de definitieve pan en volumebalans in moet stellen als u de signalen van de ingangskanalen naar de L/R-bus stuurt.

**12** Om de volumebalans van elk ingangskanaal aan te passen drukt u herhaaldelijk op de [VIEW]-toets in de SELECTED CHANNEL-sectie om toegang te krijgen tot de FADER-pagina.

Als u de volumebalans van de ingangskanalen in wilt stellen, is het handig om de FADER-pagina in het VIEW-scherm te gebruiken. Hier kunt u de aan/uit-status en ingangsniveaus van de ingangskanalen, padkanalen en trackkanalen aanpassen — allemaal in één pagina.



**13** Gebruik, terwijl u uw instrumenten bespeelt, de [INPUT SEL]-toetsen of CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om de cursor naar het ingangskanaal te verplaatsen dat u wilt regelen en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de volumebalans aan te passen.



We adviseren u de [GAIN]-knop niet te gebruiken om de volumebalans van de ingangskanalen aan te passen. Dit zal de S/R-verhouding verstoren en kan vervorming van het geluid veroorzaken.

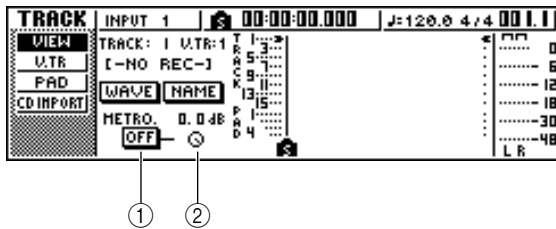


- U kunt ook de INPUT LEVEL-knop in het INPUT SETTING-popupvenster gebruiken om de volumebalans van de ingangskanalen aan te passen.
- Normaal gesproken zijn de paneelfaders specifiek voor de trackkanalen. Door echter een interne instelling te veranderen kunt u de faders gebruiken om de ingangsniveaus van de ingangskanalen te regelen. (→ blz. 162)

# Inschakelen van de metronoom

Stel voordat u begint met opnemen het tempo en het volume van de metronoom in. Als u de metronoom niet zult gebruiken tijdens het opnemen, kunt u de volgende procedure overslaan.

- 1 Druk in de WORK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [TRACK]-toets of houd de [TRACK]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de VIEW-pagina.



- 1 **Metronoomknop**

Schakelt de metronoom aan/uit.

- 2 **Metronoomknop**

Past het metronoomvolumeniveau aan. De huidige waarde wordt boven de knop aangegeven in dB.

- 2 Verplaats de cursor naar de metronoomknop en druk op de [ENTER]-toets.

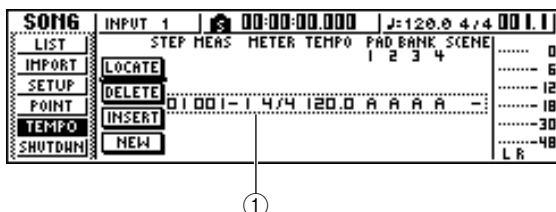
De metronoom zal worden aangezet.

- 3 Als u op de [PLAY]-toets drukt om het afspelen te starten, zal de metronoom gaan klinken. Verplaats indien nodig de cursor naar de metronoomknop en draai aan de [DATA/JOG]-dial om het metronoomniveau aan te passen.

Als u het tempo of de maatsoort wilt veranderen, drukt u op de [STOP]-toets om het afspelen te stoppen en volgt u de volgende procedure.

- 4 Druk in de WORK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [SONG]-toets, of houd de [SONG]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de TEMPO-pagina.

De TEMPO-pagina stelt u in staat een tempomap te creëren die het tempo en de maatsoort van de song aangeeft. Het tempo en de maatsoort die u hier aangeeft zullen de basis vormen voor de maat/teldisplayteller, de interne metronoom en de MIDI-clockboodschappen die door de AW16G worden gegenereerd.



- 1 **Tempomapevents**

Dit zijn de events die zijn opgenomen in de tempomap. Als u een nieuwe song creëert, wordt er een tempomapevent met maatsoort = 4/4 en tempo = 120 gecreëerd aan het begin van de song (maat 1, tel 1).

- 5 Verplaats de cursor naar het TEMPO-veld van de event en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de tempowaarde in te stellen.

U kunt een tempo instellen in een bereik van 30–250 (BPM).

- 6 Verplaats indien nodig de cursor naar het METER-veld en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de maatsoort te wijzigen.

U kunt een maatsoort instellen in een bereik van 1/4–8/4.



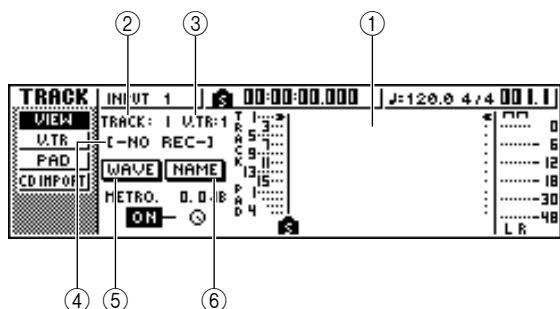
**Tip!**

- Het is ook mogelijk om het tempo of de maatsoort tijdens een song te veranderen. Zie voor details "Songbeheer" (→ blz. 137).
- Het is ook mogelijk om de Quick Loop Sampler als een ritmemachine te gebruiken, in plaats van de metronoom. Zie voor details "Samplelibraries gebruiken" (→ blz. 109).

# Opnemen op een track

Laten we, nu dat u uw voorbereidingen heeft afgerond, eens op een track opnemen.

- 1 Druk in de WORK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [TRACK]-toets, of houd de [TRACK]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot het VIEW-scherm.



- 1 **Trackview**  
Geeft grafisch de aanwezigheid van data en markers aan in de tracks 1–16, de pad tracks 1–4 en de stereotrack.

- 2 **TRACK-veld**  
Selecteert de track die u in het scherm wilt regelen. U kunt 1–16 (audiotrack 1–16), ST (stereotrack), of PAD 1–4 (padtrack 1–4) selecteren.



*Het hier veranderen van de track zal de track die opgenomen zal worden niet wijzigen.*

- 3 **V.TR-veld**  
Als u 1–16 of ST in het TRACK-veld heeft geselecteerd, zal dit gebied het nummer van de momenteel geselecteerde virtuele track aangeven.

- 4 **Tracknaam**  
Toont de naam die u aan de virtuele track heeft toegewezen. Als er niets is opgenomen wordt de naam “-NO REC-” toegewezen.

- 5 **WAVE-knop**  
Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt zal de golfvorm (waveform) van de momenteel geselecteerde track worden getoond. Deze knop zal alleen verschijnen als u 1–16 of ST in het TRACK-veld heeft geselecteerd.

- 6 **NAME-knop**  
Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt zal het TITLE EDIT-popupvenster verschijnen, waardoor u een naam aan de track kunt toekennen.

- 2 Houd in de Transportsectie de REC [●]-toets ingedrukt en druk op de PLAY [▶]-toets.

De metronoom zal beginnen te klinken en de tellerweergave zal gaan lopen.

In de trackview in het scherm, zal de verticale lijn die de huidige locatie aangeeft verder gaan naar rechts.

- 3 Bespeel uw instrument in de maat met de metronoom.

Het metronoomgeluid zal niet worden opgenomen op de track. Verplaats indien nodig de cursor naar de metronoomknop en draai aan de [DATA/JOG]-dial om het metronoomvolumeniveau aan te passen.

- 4 Om het opnemen te stoppen drukt u op de STOP [■]-toets.

Er zullen I (Input) en O (Output) symbolen verschijnen in de trackview van de VIEW pagina, om de locatie van de meest recente opnamehandeling aan te geven.

De [UNDO/REDO]-toets van de data invoer-/regelsectie zal oplichten. Dit geeft aan dat u op de [UNDO/REDO]-toets kunt drukken om de Undo-functie uit te voeren.

- 5 Om de opgenomen inhoud vanaf het begin te beluisteren, drukt u op de RTZ [◀◀]-toets om terug te keren naar de nulstand van de displayteller, en drukt u op de PLAY [▶]-toets.

- 6 Als u de opname over wilt doen, drukt u op de [UNDO/REDO]-toets.

De [UNDO/REDO]-toets zal donker worden en u keert terug naar de situatie van voor het opnemen. Herhaal de stappen 2–5.

- 7 Als u klaar bent met opnemen drukt u nogmaals op de [RECORD]-toets in de QUICK NAVIGATE-sectie, verplaatst u de cursor naar de SAFE-knop en drukt u op de [ENTER]-toets.

Een popupvenster zal u om een bevestiging vragen, dus verplaats de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets. Toewijzingen van de ingangssignalen naar de tracks zullen worden geannuleerd. Het zal niet langer mogelijk zijn om op de [REC]-toets te drukken en dit zal tevens voorkomen dat er per ongeluk zal worden opgenomen.

- 8 Als u tevreden bent met de opname, sla dan de song op. (Zie voor details over opslaan → blz. 63)

Weest u zich er alstublieft van bewust dat de opgenomen inhoud verloren zal gaan als u de AW16G uitzet voordat u de song heeft opgeslagen.



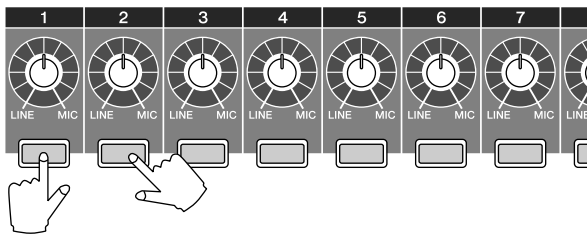
# Ingangskanalen/trackkanalen paren

Padtracks 1–4 en trackkanalen 9/10–15/16 zijn permanent gepaard.

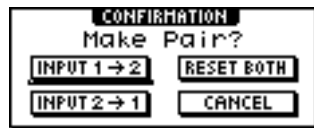
U kunt echter ook aangrenzende even-/onevengenummerde ingangskanalen (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) of trackkanalen (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) paren. Als twee kanalen zijn gepaard zullen de meeste van hun parameters worden gekoppeld, zodat het bedienen van één van de kanalen dezelfde instelling op het andere kanaal tot gevolg zal hebben.

Dit is handig als u een stereo audiobron opneemt, of als u via twee bussen opgenomen tracks als een enkele stereo track wilt afspleten.

- 1 Houd de [INPUT SEL]-toets (of [TRACK SEL]-toets) ingedrukt van één van de kanalen die u wilt paren, en druk vervolgens op de [INPUT SEL]-toets (of [TRACK SEL]-toets) van het andere kanaal.



Er zal een popupvenster verschijnen dat u vraagt het paren te bevestigen.



- 2 Verplaats de cursor naar één van de volgende knoppen en druk op de [ENTER]-toets.

**INPUT (TRACK) x → y** (x= oneven nummer, y= even nummer)..... Kopieer de instellingen van ingangs (track) kanaal x naar y en maak er een paar van.

**INPUT (TRACK) y → x** (x= oneven nummer, y= even nummer)..... Kopieer de instellingen van ingangs (track) kanaal y naar x en maak er een paar van.

**RESET BOTH**..... Initialiseer beide ingangs (track) kanalen en maak er een paar van.

**CANCEL**..... Annuleer het paren.

Als ingangskanalen worden gepaard, zullen alle mixparameters anders dan de [GAIN]-knop en fase-/paninstellingen, worden gekoppeld.

Als trackkanalen worden gepaard, zullen alle mixparameters anders dan de fase-/paninstellingen worden gepaard. Bedienen van de onevengenummerde fader zal zowel het niveau van het oneven- als evengenummerde kanaal aanpassen. (Als kanalen zijn gepaard, heeft de evengenummerde fader geen invloed.)

- 3 Om het paren ongedaan te maken houdt u de [INPUT SEL]-toets (of [TRACK SEL]-toets) van één van de kanalen ingedrukt en drukt u

op de andere [INPUT SEL]-toets (of [TRACK SEL]-toets).

Een popupvenster zal u vragen of u het annuleren van het paren wilt bevestigen.

- 4 Om het paren te annuleren drukt u op de OK-knop. Als u besluit om het paren niet te annuleren verplaatst de cursor dan naar de CANCEL-knop en drukt op de [ENTER]-toets.



*in het geval van gepaarde kanalen zal de instelling van de pan op uiterst links of uiterst rechts het nominale niveau produceren. (De niveaus voor en na het passeren van de Pan zullen gelijk zijn.) In het geval van gepaarde kanalen zal het instellen van de pan in het midden het nominale niveau produceren.*

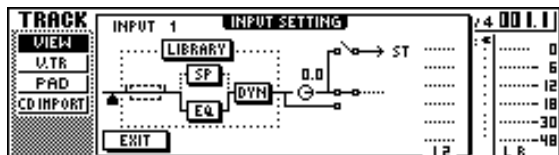
5

Trackopname

# De inputlibrary gebruiken

De inputlibrary is een bibliotheek van instellingen die worden gebruikt om interne effecten, EQ- of dynamicsinstellingen toe te passen op hetingangssignaal wanneer u de bewerkte signalen wilt opnemen. Zo past u een inputlibrary-instelling toe op het signaal van een ingangskanaal.

- 1 Druk op de [INPUT SEL]-toets van het ingangskanaal waarvoor u de inputlibrary wilt gebruiken, en houd deze ingedrukt. Het INPUT SETTING-popupvenster zal verschijnen.



- 2 Verplaats de cursor naar de LIBRARY-knop en druk op de [ENTER]-toets.



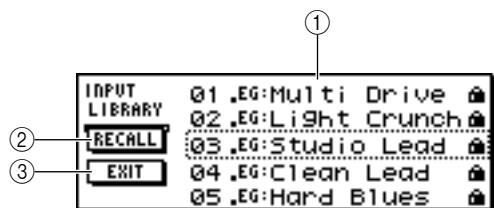
Het volgende popupvenster zal verschijnen.

In dit popupvenster kunt u selecteren of het interne effect 1 of 2 aan hetingangssignaal zal worden gekoppeld.

## Opm

*Als u de inputlibrary gebruikt zal intern effect 1 of 2 worden losgekoppeld van de send/return van de mixer, en aan een bepaald ingangskanaal worden gekoppeld. Daarom kunt u de interne effecten voor maximaal twee kanalen gebruiken.*

- 3 Verplaats de cursor naar de EFF1-knop of EFF2-knop en druk op de [ENTER]-toets. Het INPUTLIBRARY-popupvenster zal verschijnen, waardoor u een inputlibrary kunt selecteren.



### ① List

Dit is het library-overzicht. De regel die omsloten is door een stippellijn in het midden van het overzicht is de data die geselecteerd zijn om te laden. Als u aan de [DATA/JOG]-dial draait zullen de data in het overzicht omhoog of naar beneden scrollen.

### ② RECALL-knop

Verplaats de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets om de momenteel geselecteerde data te laden.

### ③ EXIT-knop

Verplaats de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets om het popupvenster te sluiten.

- 4 Draai aan de [DATA/JOG]-dial om de gewenste inputlibrarydata te selecteren.

De inputlibrarydata zijn georganiseerd in de volgende categorieën.

Nummer	Afkorting	Categorie
00		Data voor het initialiseren van het ingangskanaal
01-25	EG	Data geschikt voor elektrische gitaar.
26-30	AG	Data geschikt voor akoestisch gitaar.
31-35	BA	Data geschikt voor bas.
36-40	VO	Data geschikt voor vocalen

## Opm

*Alle inputlibrarydata zijn alleen lezen.*

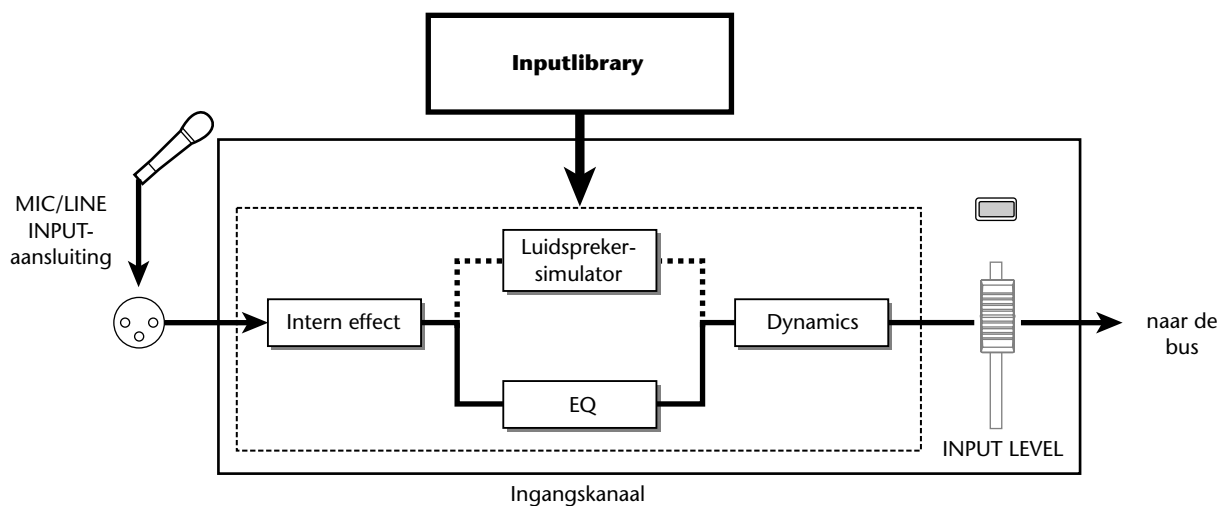
- 5 Selecteer de gewenste data en druk op de [ENTER]-toets.

Een popupvenster zal u vragen de oproepbevestiging te bevestigen.



- 6 Verplaats de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

De data van de geselecteerde library zullen worden geladen en het interne effect, de EQ (of luidspreker-simulator), en het dynamicseffect zal op hetingangssignaal worden toegepast.



Als het ingangskanaal gepaard is zullen dezelfde instellingen op beide kanalen worden toegepast.

**7** Als u het effect wilt aanpassen, gebruik dan de [INPUT SEL]-toets om het ingangskanaal te selecteren. Pas, terwijl u geluid maakt met uw instrument, de [EQ]-knop, [DYN]-knop of [EFF 1]/[EFF 2]-knoppen van de SELECTED CHANNEL-sectie aan.

Onmiddellijk nadat u een inputlibrary selecteert, zal het draaien aan de knoppen van de SELECTED CHANNEL-sectie de volgende items regelen.

**Draaien aan de [EQ]-knop** Past de hoeveelheid versterking/verzwakking aan van elke EQ-band. Om de band te selecteren die moet worden aangepast, gebruikt u de [HIGH]-toets, [HI-MID]-toets, [LO-MID]-toets of [LOW]-toets die zich rechts bevinden.

**Draaien aan de [DYN]-knop** Past tegelijkertijd meerdere dynamicsparameters aan om het dynamicseffect aan te passen. Het resultaat zal afhangen van de library die u heeft geselecteerd.

**Draaien aan de [EFF 1]-knop** Past de balans tussen het directe geluid en het bewerkte geluid voor intern effect 1 aan.

**Draaien aan de [EFF 2]-knop** Past de balans tussen het directe geluid en het bewerkte geluid voor intern effect 2 aan.



Afhankelijk van de inputlibrary die u selecteert kan het niveau van het ingangskanaal wijzigen. Pas de volumebalans opnieuw aan met de INPUT LEVEL-knop in het INPUT SETTING-popupvenster.



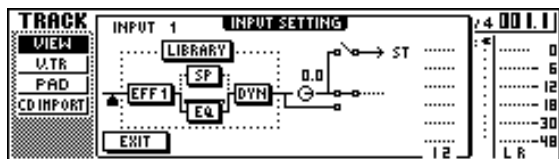
Als draaien aan de [EQ]-knop of [DYN]-knop niet het gewenste resultaat geeft kunt u de nieuwe instellingen opnieuw laden van de EQ-library of dynamicslibrary (→ blz. 77, 78).

**8** Selecteer op dezelfde manier inputlibrary-instellingen voor de andere ingangskanalen. Er kunnen echter maximaal twee ingangskanalen tegelijk gebruik maken van de interne effecten.

## De EQ-library gebruiken

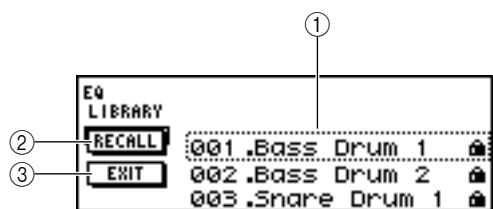
De EQ-library bevat EQ-instellingen die geschikt zijn voor een verscheidenheid aan instrumenten. Gebruik deze als u EQ wilt toepassen op een ingangskanaal terwijl u opneemt, of als u EQ-instellingen wilt aanpassen na het oproepen van een inputlibrary.

- 1 Druk op de [INPUT SEL]-toets van het ingangskanaal waarvoor u de inputlibrary wilt gebruiken en houd deze ingedrukt om toegang te krijgen tot het INPUT SETTING-popvenster.



- 2 Verplaats de cursor naar de EQ-knop in het scherm en druk op de [ENTER]-toets.

De EQ-library zal verschijnen



### ① List

Dit is het library-overzicht. De regel die omsloten is door een stippellijn in het midden van het overzicht is de data die geselecteerd zijn om te laden. Als u aan de [DATA]/JOG]-dial draait zullen de data in het overzicht omhoog of naar beneden scrollen.

### ② RECALL-knop

Verplaats de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets om de momenteel geselecteerde data te laden.

### ③ EXIT-knop

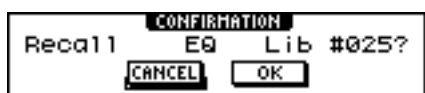
Verplaats de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets om het pop-upvenster te sluiten.



**Tip!** U kunt ook toegang krijgen tot de EQ-library door op de [EQ]-knop van de SELECTED CHANNEL-sectie te drukken. Zie voor details "Libraries en scenegeheugens gebruiken" (→ blz. 73).

- 3 Draai aan de [DATA]/JOG]-dial om de library te selecteren die u wilt gebruiken en druk op de [ENTER]-toets.

Een pop-upvenster zal vragen de library-oproepafdeling te bevestigen.



- 4 Verplaats de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

De geselecteerde library zal worden geladen.

- 5 Verplaats de cursor naar de EXIT-knop en druk op de [ENTER]-toets.

- 6 Als u de EQ-instellingen wilt wijzigen, druk dan op de [HIGH]-toets, [HI-MID]-toets, [LO-MID]-toets of [LOW]-toets van de SELECTED CHANNEL-sectie om de band te selecteren en draai aan de EQ-knop om de hoeveelheid versterking/verzwakking aan te passen.



**Opm!** Als draaien aan de EQ-knop de klankkleur niet verandert, controleer dan of de EQ voor dat kanaal is uitgezet (→ blz. 92).

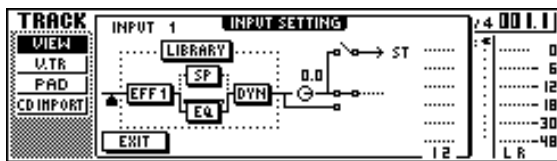


**Tip!** Indien nodig kunt u ook de frequentie- en Q-parameters van elke band aanpassen. Zie voor details "Libraries en scenegeheugens gebruiken" (→ blz. 73).

# De dynamicslibrary gebruiken

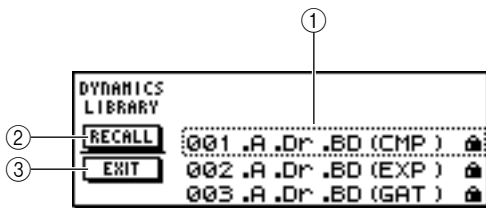
De dynamicslibrary bevat dynamicsinstellingen geschikt voor een verscheidenheid aan instrumenten. Net als bij de EQ-library kunt u deze gebruiken om dynamische processing toe te passen op een ingangskanaal terwijl u opneemt, of als u de dynamicsinstellingen wilt veranderen na het oproepen van een inputlibrary.

- 1 Druk op de [INPUT SEL]-toets van het ingangskanaal waarvoor u de dynamicslibrary wilt gebruiken en houd deze ingedrukt om toegang te krijgen tot het INPUT SETTING-popupvenster.



- 2 Verplaats de cursor naar de DYN-knop in het scherm en druk op de [ENTER]-toets.

De dynamicslibrary zal verschijnen.



- 1 List

Dit is het library-overzicht. De regel die omsloten is door een stippellijn in het midden van het overzicht is de data die geselecteerd zijn om te laden. Als u aan de [DATA/JOG]-dial draait zullen de data in het overzicht omhoog of naar beneden scrollen.

- 2 RECALL-knop

Verplaats de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets om de momenteel geselecteerde data te laden.

- 3 EXIT-knop

Verplaats de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets om het popupvenster te sluiten.



**Tip!** U kunt ook toegang krijgen tot de dynamicslibrary door op de [DYN]-knop te drukken van de SELECTED CHANNEL-sectie. Zie voor details "Libraries en scenegeheugens gebruiken" (→ blz. 73).

- 3 Draai aan de [DATA/JOG]-dial om de library te selecteren die u wilt gebruiken en druk op de [ENTER]-toets.

Een popupvenster zal vragen de library-oproepafdeling te bevestigen.



- 4 Verplaats de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

De geselecteerde dynamicslibrary zal worden geladen.

- 5 Verplaats de cursor naar de EXIT-knop en druk op de [ENTER]-toets.

- 6 Als u de dynamicsinstellingen wilt aanpassen, draai dan aan de [DYN]-knop van de SELECTED CHANNEL-sectie.

Draaien aan de [DYN]-knop onmiddellijk nadat een library is opgeroepen, zal tegelijkertijd meerdere dynamicsparameters aanpassen om het dynamicseffect te regelen. (Het resultaat zal afhangen van de library die u selecteert.)



**Opmerking** Als draaien aan de [DYN]-knop de klank niet beïnvloedt, controleer dan of dynamics uitgezet is voor dat kanaal (→ blz. 93).



**Tip!** Indien nodig kunt u ook gedetailleerde aanpassingen maken aan de afzonderlijke dynamicsparameters. Zie voor details "Libraries en scenegeheugens gebruiken" (→ blz. 73).



# Hoofdstuk 6

## Overdubben

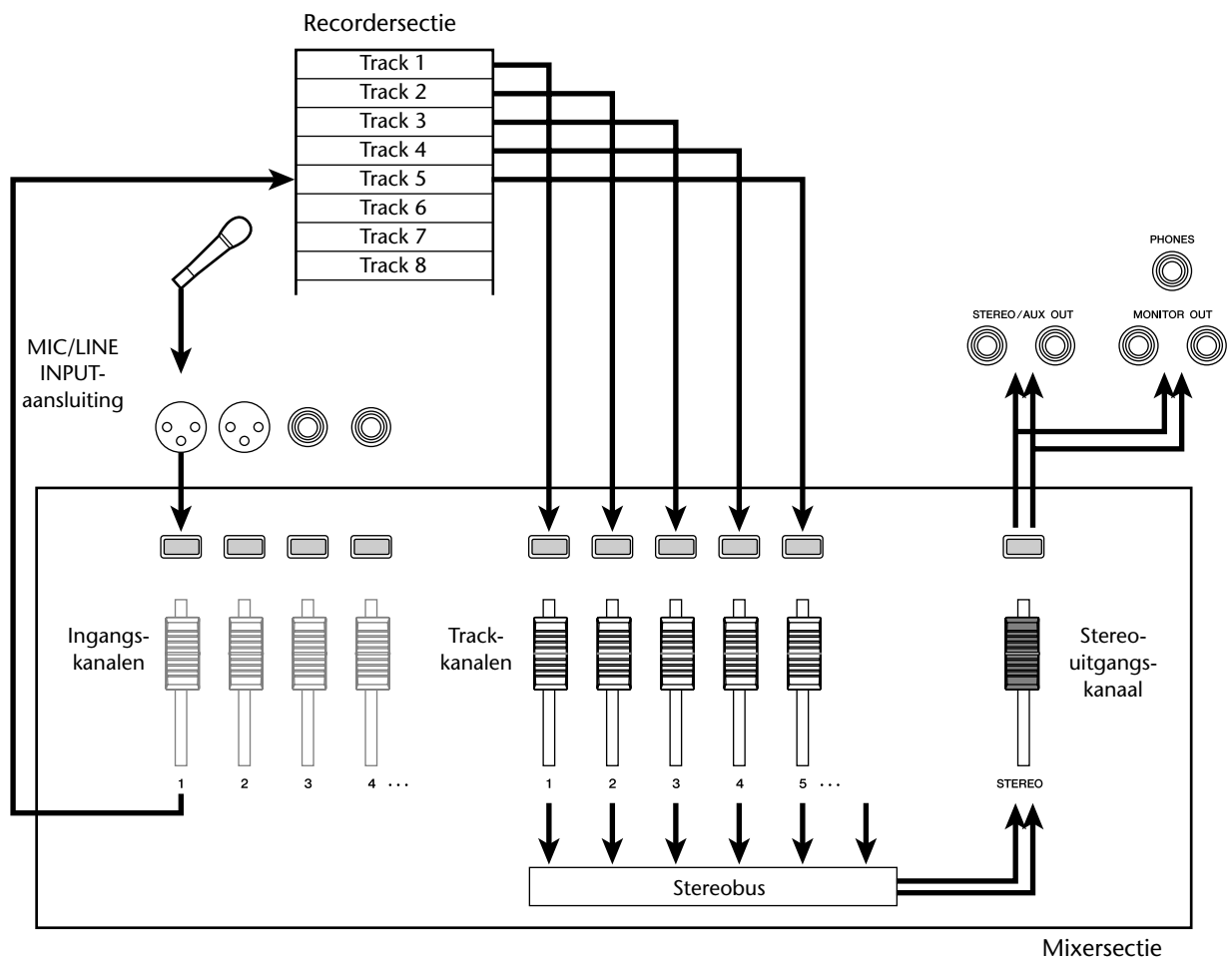
Dit hoofdstuk legt uit hoe u toegevoegd spel kunt opnemen op andere tracks, terwijl u luistert naar reeds opgenomen tracks. Dit hoofdstuk legt ook uit hoe u virtuele tracks kunt schakelen en songs op kunt slaan.

### Over overdubben

“Overdubben” is het proces van het opnemen van toegevoegd spel op andere tracks terwijl u het afspelen van reeds opgenomen tracks beluistert.

Het diagram hieronder laat de signaalbaan zien als u de tracks 1–4 afspeelt en track 5 overdubt. In dit voorbeeld wordt het signaal dat binnenkomt via de MIC/LINE INPUT-aansluiting 1 doorgeschakeld naar recordertrack 5 en naar trackkanaal 5 gestuurd. Dit signaal wordt dan naar de stereobus gestuurd, gemengd met het afspelgeluid van de trackkanalen 1–4, en uitgevoerd via de STEREO/AUX OUT-aansluitingen en de MONITOR OUT-aansluitingen / PHONES-aansluiting.

#### ● Signaalbaan tijdens het overdubben



## Toewijzen van hetingangssignaal aan een track

Om te overdubben moet u eerst de microfoon of het instrument toewijzen aan een nieuwe track. De basisprocedure is hetzelfde als bij het opnemen van de eerste track.

- 1 Verlaag de [STEREO]-fader naar de  $-\infty$ -positie.
- 2 Sluit uw instrument of microfoon aan op een MIC/LINE INPUT-aansluiting.
- 3 Druk in de WORK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [RECORD]-toets of houd de [RECORD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [ $\blacktriangle$ ]/[ $\blacktriangledown$ ]-toetsen om toegang te krijgen tot de DIRECT-pagina van het RECORD-scherm.

De [INPUT SEL]-toets en [TRACK SEL]-toets zullen rood knipperen.



- 4 Wijs het ingangskanaal waarop uw instrument/microfoon is aangesloten toe aan een nieuwe track en pas het niveau aan.

Zie voor details over deze stap "Trackopname" ( $\rightarrow$  blz. 39). Het diagram hieronder laat een voorbeeld zien: als ingangskanaal 1 is toegewezen aan track 5.



**Tip!**

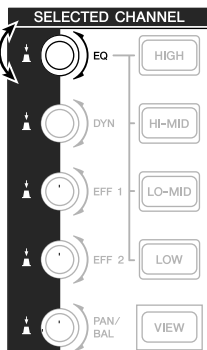
In dit voorbeeld zullen we "direct recording" gebruiken waarbij één ingangskanaal is toegewezen aan één track. U kunt echter ook "busopname" gebruiken waarbij meerdere ingangskanalen naar de L/R-bus worden gestuurd en opgenomen op één of twee tracks.

## Onmiddellijk een EQ-library oproepen

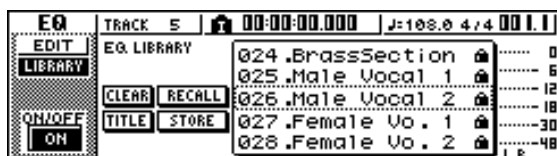
Het hoofdstuk getiteld "Trackopname" legt uit hoe u toegang kunt krijgen tot de LIBRARY-pagina van het EQ-scherm en een EQ-library kunt laden om de EQ te wijzigen. Deze sectie legt uit hoe u onmiddellijk een EQ-library op kunt roepen.

- 1 Druk op de [INPUT SEL]-toets van het ingangskanaal waarvoor u een library wilt gebruiken. Het corresponderende ingangskanaal zal worden geselecteerd voor bewerkingen.
- 2 In de SELECTED CHANNEL-sectie drukt u de [EQ]-knop in en draait u eraan.

Draai terwijl u drukt



Als u de [EQ]-knop naar links of rechts drukt terwijl u draait, zal de LIBRARY-pagina van het EQ-scherm verschijnen.



- 3 Draai aan de [DATA/JOG]-dial om een EQ-library te selecteren. Verplaats vervolgens de cursor naar de RECALL-knop en druk op de [ENTER]-toets.

De geselecteerde library zal worden geladen.

- 4 Als u de EQ-instellingen aan wilt passen, gebruik dan de [HIGH]-toets, [HI-MID]-toets, [LO-MID]-toets en [LOW]-toets van de SELECTED CHANNEL-sectie om de EQ-band te selecteren en draai aan de [EQ]-knop om de hoeveelheid versterking of verzwakking aan te passen.



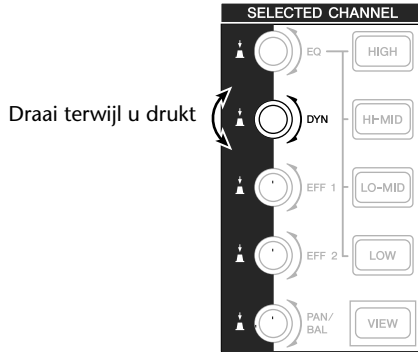
Indien nodig kunt u gedetailleerde aanpassingen maken aan de EQ-parameters zoals de middenfrequentie en Q ( $\rightarrow$  blz. 92).



# Onmiddellijk een dynamicslibrary oproepen

Een dynamicslibrary kan op dezelfde manier als een EQ-library onmiddellijk worden opgeroepen.

- 1 In de SELECTED CHANNEL-sectie drukt u de [DYN]-knop in en draait u eraan.



Als u de [DYN]-knop naar links of naar rechts draait, terwijl u deze indrukt, zal de LIBRARY-pagina van het DYN-scherm verschijnen.



- 2 Draai aan de [DATA/JOG]-dial om een DYN-library te selecteren. Verplaats vervolgens de cursor naar de RECALL-knop en druk op de [ENTER]-toets.

De geselecteerde library zal worden geladen.

- 3 Als u het dynamicseffect wilt aanpassen, draai dan aan de [DYN]-knop in de SELECTED CHANNEL-sectie.



- Op dezelfde manier kunt u drukken op en draaien aan de [EFF1]-knop of [EFF2]-knop in de SELECTED CHANNEL-sectie om een effectlibrary op te roepen.
- Indien nodig kunt u gedetailleerde aanpassingen maken aan de dynamicsparameters (→ blz. 93)

6

Overdubben

## De mixbalans en pan aanpassen

Zo kunt u de volumebalans en pan instellen voor de reeds opgenomen tracks en de tracks die u nu gaat overdubben.

- 1 Verhoog, terwijl u de song afspeelt, de trackkanaalfaders voor de reeds opgenomen tracks naar een geschikt afuisterniveau.

- 2 Druk op de trackkanaal [TRACK SEL]-toets voor een reeds opgenomen track, en gebruik de [PAN/BAL]-knop van de SELECTED CHANNEL-sectie om de pan in te stellen.

- 3 Stop de recorder en pas, terwijl u geluid op uw instrument produceert, de fader aan van het opnamebestemmingstrackkanaal zodat het afuisterniveau goed is.

Het trackkanaal van de opnamebestemmingstrack zal hetingangssignaal naar de stereobus sturen tijdens het opnemen of stilstaan, en zal het trackafspeelsignaal naar de stereobus sturen tijdens het afspelen. Dit betekent dat u om hetingangssignaal af te luisteren, de recorder moet stoppen.



De positie van de trackkanaalfaders heeft geen invloed op het opnameniveau. Als u echter de faders instelt op 0 dB zal het afspelniveau hetzelfde worden als toen u de tracks opnam.

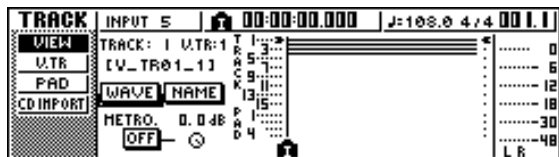
- 4 Druk op de [TRACK SEL]-toets voor het opnamebestemmingstrackkanaal en gebruik de [PAN/BAL]-knop van de SELECTED CHANNEL-sectie om de pan in te stellen.

Op dezelfde manier als voor hetingangskanaalsignaal, kunt u ook de EQ en dynamics gebruiken om het trackkanaal te bewerken. Om dit te doen, drukt u op de [TRACK SEL]-toets om het trackkanaal te selecteren, en gebruikt u de [EQ]-knop of [DYN]-knop van de SELECTED CHANNEL-sectie om een library op te roepen en de instellingen aan te passen. Deze procedure zal geen invloed hebben op het signaal dat wordt opgenomen op de track.

# Overdubben

U kunt nu overdubben op de track die u heeft geselecteerd als opnamebestemming.

- 1 Druk in de WORK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [TRACK]-toets, of houd de [TRACK]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de VIEW-pagina.



- 2 Verplaats de cursor naar de metronoomknop en druk op de [ENTER]-toets om de instelling naar wens aan of uit te schakelen.

U kunt overdubben, of de metronoom nu aan is of uit.

- 3 Houd in de Transportsectie de REC [●]-toets ingedrukt en druk op de PLAY [▶]-toets.

De metronoom zal beginnen te klinken en de tellerweergave zal gaan lopen.

- 4 Bespeel, terwijl u de reeds opgenomen tracks beluistert, het instrument dat u wilt overdubben.

- 5 Om het opnemen te stoppen drukt u op de STOP [■]-toets.

De [UNDO/REDO]-toets in de data-invoer-/regelsectie zal oplichten.

- 6 Om het opgenomen spel vanaf het begin te beluisteren, drukt u op de RTZ [◀◀]-toets om de tellerweergave terug te zetten naar nul, en drukt u op de PLAY [▶]-toets.



**Tip!** Als u vanaf een punt tijdens de song heeft opgenomen, kunt u op de [IN]-toets drukken om naar de locatie te gaan waarvandaan u begon met opnemen.

- 7 Als u tevreden bent met het opgenomen spel, sla dan de song op. (Zie voor details over opslaan → blz. 63)

Als u besluit het opnemen over te doen, druk dan op de [UNDO/REDO]-toets om de opname te annuleren en herhaal de stappen 3–7.

# Punch-in/out

Als u een fout maakt tijdens het overdubben kunt u ook alleen het gedeelte waarin u de fout heeft gemaakt opnieuw opnemen. Dit proces wordt "punch-in/out" genoemd.

Punch-in/out kan worden uitgevoerd in de vorm van "manual punch-in/out" waarbij u handmatig schakelt tussen opnemen en afspelen, of in de vorm van "auto punch in/out" waarbij er automatisch wordt geschakeld tussen opnemen en afspelen, als u de locaties bereikt die u van te voren heeft aangegeven.

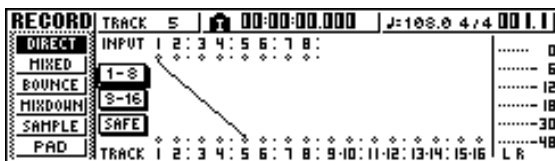
## Manual punch-in/out

Zo kunt u punch-in/out uitvoeren met de toetsen van de transportsectie of een voetschakelaar.

**1** Als u punch-in/out wilt uitvoeren met een voetschakelaar, sluit dan een apart verkrijgbare voetschakelaar (Yamaha FC5 of equivalent) aan op de FOOT SW-aansluiting op het achterpaneel.

**2** Roep de DIRECT-pagina van het RECORD-scherm op en zorg ervoor dat uw instrument/microfoon is toegewezen aan de track waarop u punch-in wilt toepassen.

Op dit moment zal de [INPUT SEL]-toets van de opnamebron en de [TRACK SEL]-toets van de opnamebestemming rood knipperen.



**3** Ga naar een punt dat net voor het punt ligt waar u punch-in toe wilt passen.

Het kan zijn dat u het handig vindt om een marker te registreren op een locatie die één of twee maten voor het punt ligt waar u punch-in toe wilt passen, zodat u snel terug kunt keren naar dat punt. (Zie voor details over een marker registreren → blz. 67)

**4** Druk in de transportsectie op de PLAY [▶]-toets. (Als alternatief kunt u op de voetschakelaar drukken.)

De song zal beginnen te spelen. Op dit moment zal het trackafspeelgeluid van het opnamebestemmings-trackkanaal naar de stereobus worden gestuurd, waardoor u niet in staat zult zijn het ingangssignaal af te luisteren.

**5** Op het punt waar u wilt beginnen met opnemen, houdt u de PLAY [▶]-toets ingedrukt en drukt u op de REC [●]-toets (of drukt u nogmaals op de voetschakelaar), en begint u met het bespelen van uw instrument.

De opnamebestemmingstrack zal van afspelen naar opnemen schakelen ("punch-in").

De opnamebron [INPUT SEL]-toets en de opnamebestemming [TRACK SEL]-toets zullen rood oplichten en het signaal van het corresponderende trackkanaal zal van het trackafspeel signaal naar het ingangssignaal schakelen.

**6** Op het punt waar u het opnemen wilt stoppen drukt u op de PLAY [▶]-toets (of drukt u op de voetschakelaar).

De opnamebestemmingstrack zal van opnemen naar afspelen terugschakelen ("punch-uit").

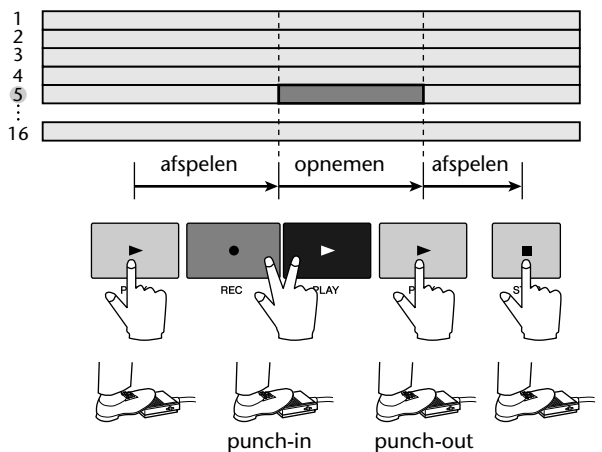
**7** Om het afspelen te stoppen drukt u op de STOP [■]-toets (of drukt u op de voetschakelaar).

**8** Om de nieuw opgenomen inhoud te beluisteren, gaat u naar een punt dat net voor het punch-inpunt ligt en drukt u op de PLAY [▶]-toets.

**9** Als u tevreden bent met de nieuw opgenomen inhoud, sla dan de song op. (Zie voor details over opslaan → blz. 63)

Als u besluit het opnemen over te doen, druk dan op de [UNDO/REDO]-toets om de opname te annuleren en herhaal de stappen 4-9.

Het volgende diagram laat de manual punch-in/out-procedure zien.



## Auto punch-in/out

Auto punch in/out is een functie die de punch-in en punch-out handelingen automatisch uitvoert. Om deze functie te gebruiken moet u eerst de punch-inlocatie (het Input) en de punch-outlocatie (het Output) aangeven.

**1** Roep de DIRECT-pagina van het RECORD-scherm op en zorg ervoor dat uw instrument/microfoon is toegewezen aan de track waarop u punch-in wilt toepassen.



De opnamebron-[INPUT SEL]-toets en de opnamebestemmings-[TRACK SEL]-toets zullen rood knipperen.

**2** Ga naar het punt waar u punch-in wilt toepassen.

**3** Houd in de Locate-sectie de [SET]-toets ingedrukt en druk op de [IN]-toets.

De huidige locatie zal worden geregistreerd als het Inpunt.

**4** Ga naar het punt waar u punch-out wilt toepassen.

**5** Houd in de Locate-sectie de [SET]-toets ingedrukt en druk op de [OUT]-toets.

De huidige locatie zal worden geregistreerd als het Outpunt.

### Tip!

- Als u de In- en Outpunten nauwkeuriger wilt instellen, kunt u de Nudgefunctie (→ blz. 71) gebruiken die herhaaldelijk een kort gedeelte voor of na de huidige locatie speelt, of het WAVE DISPLAY-popupvenster (→ blz. 72) gebruiken dat u de inhoud van de track als golfvorm laat zien.
- Het Inpunt en Outpunt zullen elke keer als u opneemt worden geüpdatet. De locatie waarop u de laatste keer het opnemen startte zal worden geregistreerd als het Inpunt en de locatie waarop u de laatste keer het opnemen stopte zal worden geregistreerd als het Outpunt.

**6** Druk in de Locate-sectie op de [AUTO PUNCH]-toets.

De [AUTO PUNCH]-toets zal oplichten en de auto punch-in/outfunctie zal worden geactiveerd. U zult automatisch naar een punt gaan dat op een bepaalde afstand ligt (de "pre-rolltijd") voor het Inpunt. Dit punt wordt het "pre-rollpunt" genoemd.

**7** Druk om de automatische punch-in/out te repeteren op de PLAY [▶]-toets.

- ① De PLAY [▶]-toets zal oplichten en het afspelen zal beginnen vanaf het pre-rollpunt.
- ② Als u het auto punch-inpunt bereikt zal de REC [●]-toets beginnen te knipperen en het signaal dat u afluistert van het opnamebestemmings-trackkanaal zal van het trackafspeelsignaal naar hetingangssignaal (de opnamebron) schakelen. (Het opnemen zal echter niet daadwerkelijk plaatsvinden.)
- ③ Als u het auto punch-outpunt bereikt zal de REC [●]-toets donker worden en het signaal dat u afluistert van het opnamebestemmings-trackkanaal zal naar het trackafspelen terugschakelen.
- ④ Als u een punt bereikt dat op een bepaalde afstand (de "post-rolltijd") na het Outpunt ligt (dit punt wordt het "post-rollpunt" genoemd), keert u terug naar het pre-rollpunt en wordt er gestopt.

### Tip!

- Als u de [REPEAT]-toets in de Locate-sectie aanzet voor stap 7, zullen de handelingen ①–④ van stap 7 tot vijftien keer worden herhaald. (De A-B Repeatfunctie wordt gedurende deze tijd uitgeschakeld.) Als u het herhalen van het oefenen wilt stoppen, druk dan nogmaals op de [REPEAT]-toets of op de STOP [■]-toets.
- Bij de aanvangsinstellingen van de AW16G zijn de pre-roll- en post-rolltijden allebei ingesteld op vier seconden. U kunt deze waarden aanpassen in een bereik van 0–5 seconden (→ blz. 162).

**8** Om de daadwerkelijke auto punch-in/out uit te voeren, stopt u de recorder, vervolgens houdt u de REC [●]-toets ingedrukt en drukt u op de PLAY [▶]-toets.

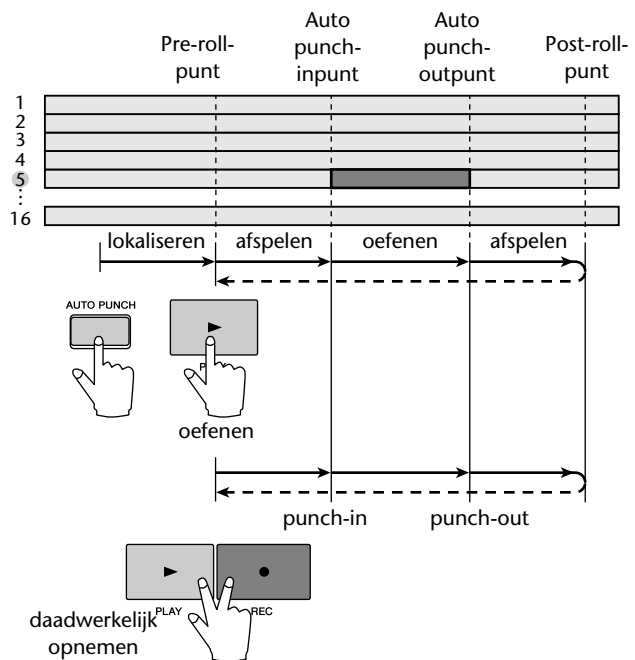
- ① Alleen de PLAY [▶]-toets zal oplichten en het afspelen zal beginnen vanaf het pre-rollpunt.
- ② Als u het auto punch-inpunt bereikt zal de REC [●]-toets oplichten en het opnemen zal beginnen ("punch-in").
- ③ Als u het auto punch-outpunt bereikt zal de REC [●]-toets donker worden en het opnemen zal stoppen en u keert terug naar de afspeelmode ("punch-out").
- ④ Als u het post-rollpunt bereikt keert u terug naar het pre-rollpunt en wordt er gestopt.

**9** Om de nieuw opgenomen inhoud te controleren, drukt u op de [AUTO PUNCH]-toets om deze donker te maken en vervolgens drukt u op de PLAY [▶]-toets.

**10** Als u tevreden bent met de nieuw opgenomen inhoud, sla dan de song op. (Voor de opslagprocedure → blz. 63)

Als u besluit het opnemen over te doen, druk dan op de [UNDO/REDO]-toets om de nieuw opgenomen inhoud weg te doen en herhaal de stappen 6–9.

Het volgende diagram laat de auto punch-in/out-procedure zien.

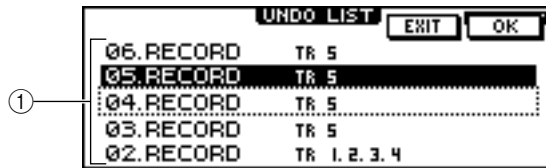


# De Undo List gebruiken

Door de Undofunctie van de AW16G te gebruiken, kunt u niet alleen de meest recente opname- of bewerkingshandeling annuleren, maar kunt u zelfs tot maar liefst vijftien stappen terug gaan in uw werk. Dit is handig als u bijvoorbeeld na het uitvoeren van verscheidene overdubs besluit dat u liever terug zou gaan naar de situatie van gelijk na het opnemen van de derde solo.

- 1 Druk op de [UNDO/REDO]-toets en houd deze ingedrukt.

Het UNDO LIST-popupvenster zal verschijnen.



## 1 Undo List

Dit is een overzicht van de reeds uitgevoerde opname- en bewerkingshandelingen.

Van links naar rechts geeft dit overzicht het stapnummer, dat de volgorde aangeeft waarin de handelingen zijn uitgevoerd, de inhoud van de handeling en de track/virtuele track die door de opname- of bewerkingshandeling werd beïnvloed.

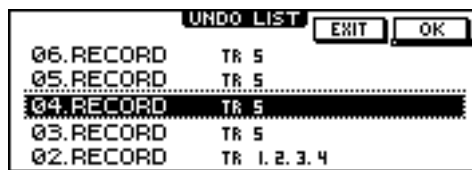
De huidige song bevindt zich nu in de staat van de stap die is gemarkeerd.

De stap die wordt omsloten door een stippellijn geeft de stap aan waarnaar de Undofunctie de song zal terugbrengen.

- 2 Draai aan de [DATA/LOG]-dial om een stapnummer te selecteren.

- 3 Verplaats de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

De huidige song zal worden teruggebracht naar de situatie van de stap die u heeft geselecteerd.



- 4 Verplaats de cursor naar de EXIT-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het popupvenster zal sluiten en u keert terug naar het voorgaande scherm.



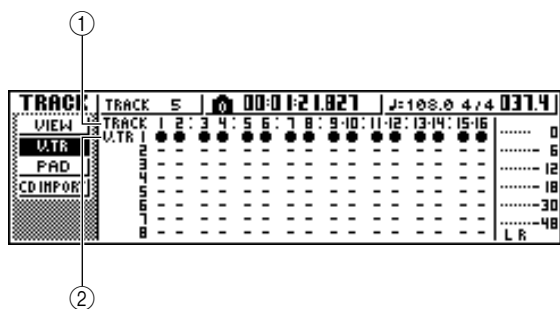
**Merk alstublieft op dat als u een opname- of bewerkingshandeling uitvoert na het uitvoeren van de Undofunctie, de undo-/redodata na die stap zullen worden gewist. Als u bijvoorbeeld via de Undofunctie drie stappen terug gaat en daarna een opname- of bewerkingshandeling uitvoert, zullen de undo-/redodata van de voorgaande stappen 1 en 2 worden gewist.**

## Virtuele tracks schakelen

Elk van de audiotracks 1–16 bevat acht virtuele tracks. Na het overdubben van een solopart kunt u de virtuele track voor die track omschakelen en een andere take opnemen, terwijl de reeds opgenomen inhoud vastgehouden wordt. Zo kunt u de virtuele track schakelen die is geselecteerd voor een track.

- 1 Druk in de WORK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [TRACK]-toets of houd de [TRACK]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de V.TR-pagina.

In de V.TR-pagina kunt u de virtuele track (1–8) schakelen die zal worden gebruikt voor het opnemen/afspelen door elk van de audiotracks 1–16.



- 1 **TRACK**

Geeft het tracknummer 1–16 aan.

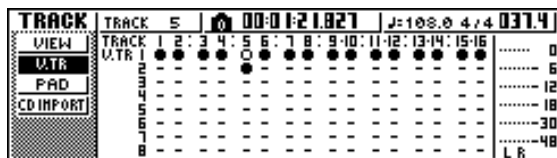
- 2 **V.TR**

Geeft de status van virtuele tracks 1–8 aan. De virtuele track die momenteel is geselecteerd voor elk van de tracks wordt aangegeven door een "●"-symbool. Van de virtuele tracks die momenteel niet zijn geselecteerd, worden degenen die zijn opgenomen aangegeven met "○", en degenen die nog niet zijn opgenomen worden aangegeven met "-".

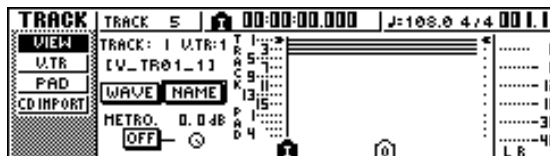
- 2 Gebruik de CURSOR [▲]/[▼]/[◀]/[▶]-toetsen om het virtuele tracknummer te selecteren dat u wilt toewijzen aan de gewenste track.

- 3 Druk op de [ENTER]-toets.

Het "●"-symbool zal worden getoond op de positie van de nieuw geselecteerde virtuele track. Deze virtuele track zal nu worden gebruikt voor opname/afspelen.



- 4 Als u een naam aan elke virtuele track wilt toewijzen, drukt u herhaaldelijk op de WORK NAVIGATE [TRACK]-toets of houdt u de [TRACK]-toets ingedrukt en gebruikt u de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de VIEW-pagina.



- 5 Verplaats de cursor naar het TRACK-veld en draai aan de [DATA/JOG]-dial om een tracknummer te selecteren.

- 6 Verplaats de cursor naar de NAME-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het TITLE EDIT-popupvenster zal verschijnen, waarvoor u een naam aan de virtuele track kunt toewijzen.



- 7 Wijs een nieuwe naam toe aan de virtuele track.

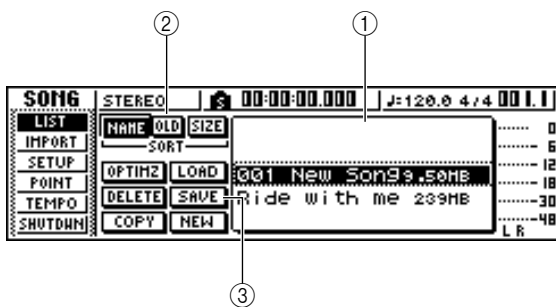
Zie voor details over hoe een naam toe te wijzen blz. 24.

# De huidige song opslaan

Deze sectie legt uit hoe de huidige song op te slaan op de harddisk. Als u per ongeluk de AW16G uitzet zonder de song op te slaan, zullen alle opnamen en handelingen die u heeft uitgevoerd sinds u voor het laatst de song heeft opgeslagen, verloren gaan. U zou er een gewoonte van moeten maken de songs op daarvoor bestemde onderbrekingen in uw werk op te slaan.

- 1 Druk in de WORK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [SONG]-toets of houd de [SONG]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de LIST-pagina.

In deze pagina kunt u een song op de harddisk selecteren, en deze laden of wissen.



## 1 List

Dit is een overzicht van de songs die zijn opgeslagen op de harddisk. De regel die is omsloten door een stippellijn, in het midden van het overzicht, is de song waarop de handeling die u uitvoert zal worden toegepast. De gemarkeerde regel is de song die momenteel in de AW16G is geladen. (Dit wordt de "current song" (huidige song) genoemd.)

## 2 SORT-veld

Gebruik deze drie knoppen om te selecteren hoe de songs in het overzicht zullen worden gesorteerd. U kunt kiezen tussen NAME (alfabetische sortering), OLD (sortering op datum van opslag) of SIZE (sortering op grootte).

## 3 SAVE-knop

Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt zal de huidige song worden opgeslagen.

- 2 Verplaats de cursor naar de SAVE-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een popupvenster zal u vragen om te bevestigen dat u de huidige song op wilt slaan.



- 3 Verplaats, om de song op te slaan, de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Als u de cursor naar de CANCEL-knop verplaatst (in plaats van naar de OK-knop) en op de [ENTER]-toets drukt, zal de opslaghandeling worden geannuleerd.



- De song opslaghandeling slaat altijd de huidige song op, ongeacht de song die in het overzicht is geselecteerd.
- U kunt een song die beveiligd (protected) is niet opslaan. Als u bijvoorbeeld de mixerinstellingen heeft bewerkt en de song op moet slaan, moet u de beveiliging uitschakelen en dan de song opslaan. (Verscheidene instellingen maken voor een song → blz. 139)



- Indien nodig kunt u de naam veranderen van de song voordat u deze opslaat (→ blz. 138).
- In de volgende situaties zal een popupvenster u vragen of u de huidige song wilt opslaan; als u een bestaande song van de harddisk laadt, als u een nieuwe song creëert of als u de AW16G uitschakelt.
- Wij adviseren u echter om de song waar u aan werkt regelmatig op te slaan, als veiligheidsmaatregel tegen ongelukken zoals wanneer het netsnoer van de AW16G per ongeluk wordt losgetrokken.

## Een bestaande song laden

Zo kunt u een bestaande song van de harddisk laden.

- 1 Druk in de WORK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [SONG]-toets of houd de [SONG]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de LIST-pagina.



- 2 Draai aan de [DATA/JOG]-dial om een song te selecteren.



- 3 Verplaats de cursor naar de LOAD-knop in het scherm en druk op de [ENTER]-toets. Een pop-upvenster zal u vragen of u de huidige song op wilt slaan.



- 4 Verplaats de cursor of naar YES (als u de huidige song op wilt slaan), of naar NO (als u de huidige song niet op wilt slaan), en druk op de [ENTER]-toets. De song die u heeft geselecteerd zal worden geladen.



*Als u NO selecteert gaan alle wijzigingen die u heeft gemaakt nadat u de huidige song voor het laatst heeft opgeslagen, verloren.*



# Hoofdstuk 7

## Verscheidene afspeeltypes

Dit hoofdstuk legt uit hoe u de locator- en markerfuncties kunt gebruiken, alsook verscheidene andere afspeelmethodes die mogelijk zijn op de AW16G.

### De locator gebruiken

“Locatepunten” zijn locaties die u aangeeft in een song om functies uit te kunnen voeren als auto punch-in/out en A-B repeat. U kunt deze functie gebruiken om te “lokaliseren” (de huidige locatie van de song verplaatsen) naar één van deze punten door slechts op één enkele toets te drukken. Op de AW16G kunt u de volgende locatepunten gebruiken.

- **In-/outpunten**

Deze locatepunten worden gebruikt om het gebied voor de auto punch-in/out aan te geven (→ blz. 59). Normaal gesproken zullen het begin- en het eindpunt van de opname die u het laatst heeft verricht automatisch als in- en outpunt worden ingesteld. U kunt echter deze punten desgewenst wijzigen.

- **A/B-punten**

Deze locatepunten worden gebruikt om het gebied voor de A-B Repeatfunctie aan te geven (→ blz. 70). Het A-punt en B-punt kunnen op elk willekeurige punt in een song worden ingesteld door of op een toets te drukken of door een handeling in het scherm.

- **Start-/eindpunten**

Deze locatepunten komen normaal gesproken overeen met het begin en het eind van de song. Als u een nieuwe song creëert zal het startpunt in eerste instantie worden ingesteld op de absolute tijd 00:00:00.000. Als u opneemt zal het eind van de song automatisch worden ingesteld als het eindpunt. Als u opneemt voorbij het vorig ingestelde eindpunt, zal het eindpunt automatisch naar achteren worden verplaatst.

Als u SEC of T.C. als tellerweergaveformat selecteert, zal het startpunt de basis worden (het nulpunt) voor de tijd en tijdcode die worden getoond. Dit betekent dat als u het startpunt wijzigt, de weergave als volgt zal wijzigen, afhankelijk van het tellerweergaveformat.



**Als u een audio-CD creëert kunnen de start- en eindpunten worden gebruikt om het gedeelte van de stereotrack aan te geven dat naar de audio-CD zal worden geschreven (→ blz. 98).**

**Startpunt = 00:00:00:00.00**

Tellerweergaveformat			
ABS	00:00:00:00.00	00:00:05:00.00	00:00:10:00.00
SEC	00:00:00:00.00	00:00:05:00.00	00:00:10:00.00
T.C	00:00:00:00.00	00:00:05:00.00	00:00:10:00.00

**Startpunt = 00:00:05:00.00**

Tellerweergaveformat			
ABS	00:00:00:00.00	00:00:05:00.00	00:00:10:00.00
SEC	-00:00:05:00.00	00:00:00:00.00	00:00:05:00.00
T.C	23:59:55:00.00	00:00:00:00.00	00:00:05:00.00



**Als de AW16G MTC naar een extern apparaat verstuurt zal het startpunt de basis worden (het nulpunt) van de tijdcode die wordt gegenereerd. Het startpunt zal ook de basis vormen (maat 1, tel 1) voor de in de teller getoonde maten.**

- **Relatief nulpunt**

Dit locatepunt slaat de relatieve nulpositie op. Als u op de RTZ [⏪] -toets in de transportsectie drukt, gaat u naar deze locatie. Als de song in de initiële status staat, zal het relatieve nulpunt hetzelfde worden als de absolute tijd 00:00:00.000, maar u kunt dit desgewenst wijzigen door middel van toetsbehandelingen of handelingen in het scherm.

Als u REL als het tellerweergaveformat selecteert zal de huidige locatie worden getoond met het relatieve nulpunt als 0.

De volgende procedure laat zien hoe u de huidige locatie in één van de locatepunten kunt registreren, en hoe u vervolgens de song naar dat locatepunt kunt verplaatsen.

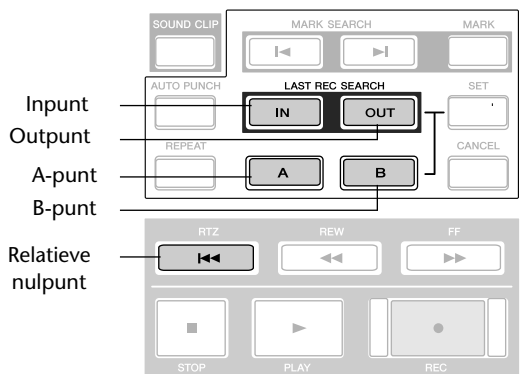
**1** Verplaats de song naar het punt dat u wilt registreren als een locatepunt.

U kunt een locatepunt instellen of de song nu speelt of stil staat.

**2** Houd de [SET]-toets ingedrukt en druk op de toets voor het gewenste locatepunt.



De locatepunten komen overeen met de volgende toetsen.



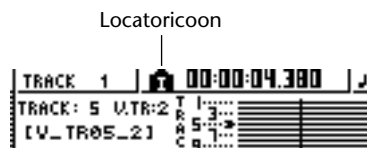
- [IN]-toets ..... Inpunt
- [OUT] toets..... Output
- [A]-toets ..... A-punt
- [B]-toets ..... B-punt
- RTZ [ <<< ]-toets ..... Relatieve nulpunt

**Opn**

- Als u het start- of eindpunt wilt wijzigen, gebruik dan de POINT-pagina in het SONG-scherm. Deze punten kunnen niet worden ingesteld met toetshandelingen.
- Het Inpunt en Output zullen automatisch worden bijgewerkt als u een opnamehandeling verricht.

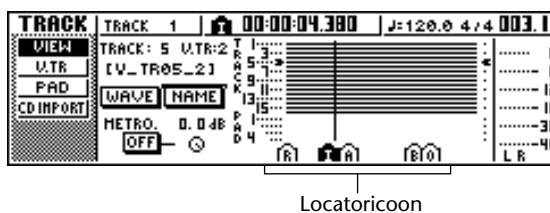
**3** Om naar een locatepunt te gaan die u heeft geregistreerd, drukt u op de corresponderende toets terwijl de song stilstaat of afspeelt.

De song zal naar die locatie gaan en er zal een icoon links van de teller verschijnen om het momenteel geselecteerde locatepunt aan te geven.



Dit icoon zal zichtbaar blijven tot u voorbij het voorgaande of volgende locatepunt of de voorgaande of volgende markerlocatie afspeelt of terug- of vooruitspoelt.

Locatepunten die u registreert worden in de VIEW-pagina of PAD-pagina van het TRACK-scherm getoond, zoals hieronder aangegeven.



**Tip!**

- Locatepuntinstellingen worden opgeslagen op de hard-disk als onderdeel van de song.
- Locatepunten kunnen desgewenst worden aangepast (-> blz. 68). Andere locatepunten dan het start- en eindpunt kunnen ook worden gewist (-> blz. 69).

# Markers gebruiken

“Markers” zijn symbolen die u toewijst aan gewenste locaties in een song, zodat u snel naar een gewenst punt kunt verplaatsen. U kunt tot 99 markers toewijzen per song. Gebruik de [◀]/[▶] toetsen om de markers te vinden en er naar toe te gaan

**1** Ga naar de positie in de song waaraan u een marker wilt toewijzen.

U kunt een marker toewijzen of de song nu speelt of stilstaat.

**2** Druk op de [MARK]-toets.

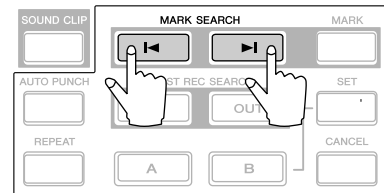


De bovenste regel van de display zal kort “MARK POINT SET” aangeven. Dit geeft aan dat een marker ingesteld is. Er zal elke keer een nieuwe marker worden toegevoegd als u op de [MARK]-toets drukt. Markers worden automatisch genummerd van 1–99, te beginnen aan het begin van de song. Als u een nieuwe marker tussen twee bestaande markers registreert, zullen de daaropvolgende markers automatisch opnieuw hoger worden genummerd.



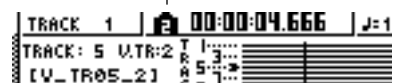
- Markerinstellingen worden opgeslagen op de harddisk als onderdeel van de song.
- Markers kunnen naar wens worden gewist (→ blz. 69) of verplaatst (→ blz. 68).
- Als u op de [MARK]-toets drukt op een locatie waar reeds een marker is geregistreerd zal de display “CANNOT SET MARK” aangeven en er zal geen nieuwe marker worden gecreëerd.

**3** Druk op de [◀]-toets om de voorgaande marker te lokaliseren, of druk op de [▶]-toets om de volgende marker te lokaliseren.



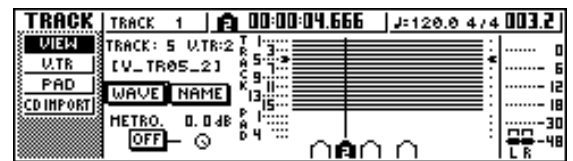
De song zal naar die locatie gaan en er zal een icoon links van de teller verschijnen om het momenteel geselecteerde markernummer aan te geven.

Markericoon



Dit icoon zal zichtbaar blijven tot u voorbij het voorgaande of volgende locatiepunt of de voorgaande of volgende markerlocatie afspeelt of terug- of vooruitspoelt.

Markers die u registreert worden weergegeven in de VIEW-pagina of PAD-pagina in het TRACK-scherm, zoals hieronder aangegeven.



Markericoon



*De andere markers dan de marker die links van de teller wordt aangegeven, worden getoond als iconen zonder nummer en geven een benadering van hun locatie aan.*



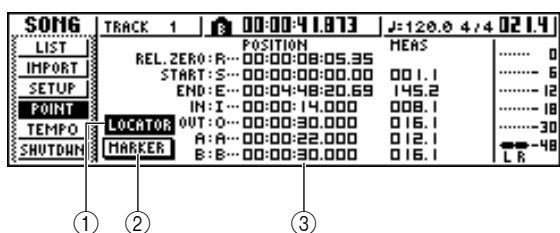
*Als u een audio-CD maakt kunt u markers gebruiken om de stereotracks te verdelen in tracks die naar de audio-CD zullen worden geschreven (→ blz. 98).*

# De positie van een locatepunt of marker aanpassen

Zo kunt u de positie aanpassen van een reeds geregistreerd(e) locatepunt of marker.

**1** Druk in de WORK NAVIGATE-sectie, herhaaldelijk op de [SONG]-toets of houd de [SONG]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de POINT-pagina.

In de POINT-pagina kunt u de tijdlocatie van elk locatepunt en elke marker aanpassen.



① LOCATOR-knop

② MARKER-knop

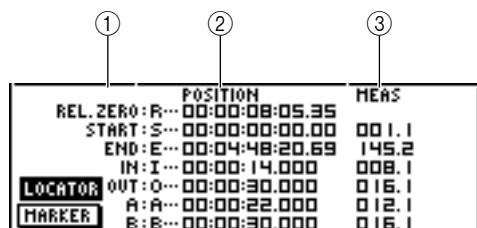
Deze knoppen selecteren of het scherm locatepunten of markers zal laten zien. De knop die momenteel aanstaat wordt gemarkeerd weergegeven.

③ Locatorpunt/marker weergavegebied

Dit gebied laat een overzicht zien van de locatepunten of markers, afhankelijk van of u de LOCATOR-knop of de MARKER-knop heeft geselecteerd.

**2** Als u de positie van een locatepunt aan wilt passen, zorg er dan voor dat de LOCATE-knop is aangezet (gemarkeerd) in de display.

Als de LOCATOR-knop aanstaat, zal de POINT-pagina de positie van elke van de locatepunten aangeven.



① Locatepunten

Laat het type locatepunt en zijn afkorting zien.

② POSITION

Laat de positie van elk van de locatepunten zien als tijdcode of in het gekozen tellerweergaveformat.

③ MEAS

Laat de positie zien van elk van de locatepunten in maten/tellen. Deze waarde wordt uitgerekend aan de hand van het tempo en de maatsoort van de tempomap (→ blz. 142).

Het format waarin de positie wordt weergegeven zal afhangen van het locatepunt. De volgende tabel laat het weergaveformat zien voor elk van de locatepunten.

Locatepunt	POSITION-veld	MEAS-veld
REL.ZERO	Tijdcode	
START	Tijdcode	Maat/tel
END	Tijdcode	Maat/tel
IN	Tellerweergaveformat	Maat/tel
OUT	Tellerweergaveformat	Maat/tel
A	Tellerweergaveformat	Maat/tel
B	Tellerweergaveformat	Maat/tel



Als een locatepunt niet is geregistreerd, zal het numerieke veld “-” aangeven.

**3** Verplaats de cursor naar de locatepuntwaarde die u wilt aanpassen en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de waarde te wijzigen.

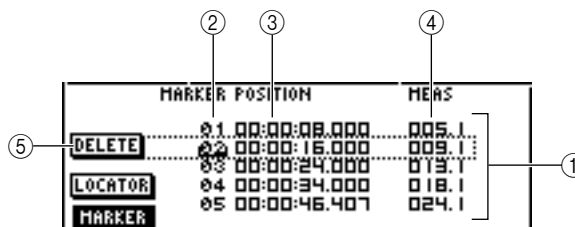
Alleen in het geval van een startpunt, zal een “Change START Position?” popupvenster u om een bevestiging vragen als u de waarde probeert te veranderen. Verplaats de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets, en wijzig dan de waarde.



Veranderen van het startpunt betekent dat reeds in een track opgenomen locaties relatief ten opzichte van de maatstappen, die door de tempomap worden bepaald, zullen worden verplaatst. Weest u zich hier alstublieft van bewust als u de maataanduiding gebruikt voor de metronoom of de Quick Loop Sampler.

**4** Verplaats, om de locatie van een marker aan te passen, de cursor naar de MARKER-knop in de display en druk op de [ENTER]-toets.

Als de MARKER-knop aanstaat zal de POINT-pagina een overzicht geven van de markers die zijn geregistreerd.



① List

Geeft een overzicht van de markers die zijn geregistreerd. De regel die omsloten wordt door een stippellijn is geselecteerd voor bewerkingen.

② MARKER

Dit zijn de markernummers 01–99.

- ③ **POSITION**  
Laat de positie zien van elk van de markers in het format van de tellerweergave.
- ④ **MEAS**  
Laat de positie van elk van de markers zien in maten/tellen.
- ⑤ **DELETE-knop**  
Verplaats, om de momenteel geselecteerde marker te wissen, de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets.

**5** Verplaats de cursor naar het MARKER-gebied en draai aan de [DATA/JOG]-dial om het overzicht zo te scrollen dat de stippellijn het markernummer omsluit dat u wilt bewerken.

**6** Verplaats de cursor naar de waarde die u wilt bewerken en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de waarde te bewerken.



*U kunt de locatie niet voorbij de volgende of de voorgaande marker verschuiven.*

## Een locatepunt of marker wissen

Indien nodig kunt u een reeds geregistreerd locatepunt of geregistreerde marker wissen (met uitzondering van de "Relative Zero", "Start-" en "End-"punten).



*Een locatepunt dat u wist kan niet worden hersteld.*

### ■ Een locatepunt wissen

Houd om een locatepunt te wissen de [CANCEL]-toets in de Locate-sectie ingedrukt en druk op de corresponderende locatetoets ([IN]/[OUT]-toets, [A]/[B]-toets). Dat locatepunt zal worden gewist en de boodschap "LOCATE POINT ERASED" zal even worden weergegeven.

### ■ Een marker wissen

U kunt een marker op twee manieren wissen; via toets-handelingen of in het scherm.

Om een marker te wissen via toets-handelingen, gaat u eerst naar de marker die u wilt wissen. Houd vervolgens de [CANCEL]-toets van de Locate-sectie ingedrukt en druk op de [MARK]-toets. De corresponderende marker zal worden gewist en de boodschap "MARK POINT ERASED" zal even worden weergegeven.

Om een marker via handelingen in het scherm te wissen, gaat u naar het overzicht van de marker in de POINT-pagina van het SONG-scherm, selecteert u de marker die u wilt wissen, verplaatst u de cursor naar de DELETE-knop en drukt u op de [ENTER]-toets.

# Herhaaldelijk een bepaald gedeelte afspelen (de A-B Repeatfunctie)

De AW16G voorziet in een "A-B Repeat"-functie die herhaaldelijk het gedeelte tussen het A-punt en B-punt afspeelt. Dit is handig als u herhaaldelijk een bepaald gedeelte van de song wilt afspelen terwijl u de mix aanpast.

**1** Registreer het A-punt en B-punt op de locaties waar u wilt dat het herhaaldelijk afspelen start en eindigt.

Zie voor details over hoe het A-punt en B-punt in te stellen "Markers gebruiken" (→ blz. 67).



**Tip!**

*Als u het B-punt voor het A-punt instelt, zal het B -> A gedeelte herhaaldelijk afspelen.*

**2** Druk, terwijl de recorder stilstaat, op de [REPEAT]-toets.

De [REPEAT]-toets zal oplichten en de A-B Repeatfunctie is aan. De song zal automatisch naar het A-punt gaan.



**Opm**

*De A- en B-punten moet ten minste één seconde uit elkaar liggen. Als ze dicht bij elkaar liggen zal de boodschap "REPEAT POINTS TOO CLOSE" verschijnen als u op de [REPEAT]-toets drukt en herhaaldelijk afspelen zal niet mogelijk zijn.*

**3** Druk om het herhaaldelijk afspelen te starten op de PLAY [▶]-toets.

Het afspelen zal beginnen vanaf het A-punt. Als u het B-punt bereikt keert u automatisch terug naar het A-punt waar het afspelen zal worden voortgezet.



**Tip!**

- *Het afspelen zal automatisch stoppen als het A/B-gedeelte 99 keer is herhaald.*
- *Als u op de [REPEAT]-toets drukt terwijl de song speelt, zal het herhaaldelijk afspelen tussen de A- en B-punten automatisch beginnen, ongeacht de huidige positie.*

**4** Om het afspelen te stoppen, drukt u op de STOP [■]-toets.

Het afspelen zal stoppen, maar de A-B Repeatfunctie blijft aan.

Als de A-B Repeatfunctie aanstaat, zal drukken op de PLAY [▶]-toets onmiddellijk het herhaaldelijk afspelen voortzetten, ongeacht de huidige positie.

**5** Om het herhaaldelijk afspelen te annuleren, drukt u op de [REPEAT]-toets.

De [REPEAT]-toets zal donker worden en de A-B Repeatfunctie zal worden geannuleerd. Als u de A-B Repeatfunctie annuleert tijdens het herhaaldelijk afspelen, zal er vanaf dat punt normaal worden afgespeeld.



**Tip!**

*Als u een opnamehandeling verricht terwijl de A-B Repeatfunctie aanstaat, zal de A-B Repeatfunctie tijdelijk worden uitgeschakeld.*

# Een locatie vinden terwijl u naar het geluid luistert (de Nudgefunctie)

“Nudge” is een functie die herhaaldelijk een kort fragment voor of na de huidige locatie afspeelt. Door de Nudgefunctie te gebruiken kunt u nauwkeurig een locatie vinden terwijl u naar het afspeelen luistert. Dit is handig als het noodzakelijk is dat u een locatie nauwkeurig specificeert, zoals bij het aangeven van de auto punch-in-/outpunten, of bij het bewerken van de inhoud van een track.

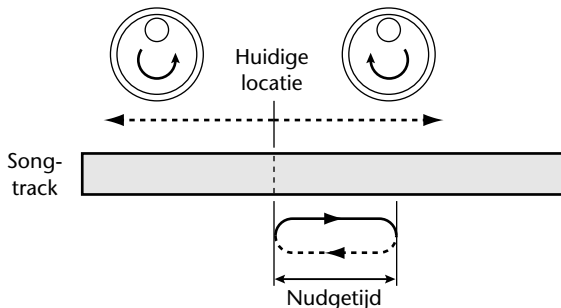
**1** Ga naar de nabijheid van het punt dat u wilt vinden.

**2** Druk terwijl de recorder stil staat op de [JOG ON]-toets.

De [JOG ON]-toets zal oplichten en de Nudgefunctie zal worden aangezet. Nu wordt het (met de “nudge time” ingestelde) fragment afgespeeld, te beginnen vanaf de huidige locatie.

**3** Om de huidige locatie naar voren te verplaatsen draait u de [DATA/JOG]-dial naar rechts. Om de huidige locatie naar achteren te verplaatsen draait u de [DATA/JOG]-dial naar links.

Als tijdweergave is geselecteerd als tellerweergaveformat kunt u de huidige locatie naar voren of achteren schuiven in milliseconden. Als tijdcodeweergave is geselecteerd kunt u verplaatsen in subframes.

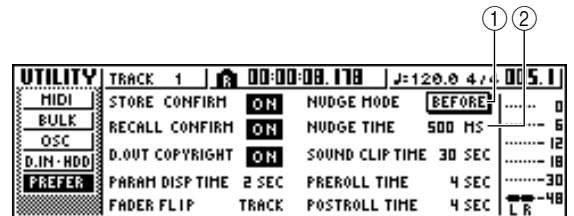


**Tip!** Zelfs terwijl u de Nudgefunctie gebruikt kunt u locatpunten of markers gebruiken om van locatie te veranderen of locatpunten of markers registreren (→ blz. 65).

**4** Druk, om de Nudgefunctie uit te zetten op de [JOG ON]-toets of STOP [■]-toets in de transportsectie.

De [JOG ON]-toets zal donker worden en de Nudgefunctie zal worden uitgezet.

**5** Druk als u de afspeelduur of de afspeelmode wilt wijzigen herhaaldelijk op de WORK NAVIGATE-sectie [UTILITY]-toets of houd de [UTILITY]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de PREFER-pagina van het UTILITY-scherm.



## ① NUDGE MODE

Bepaalt het geluidsgedeelte (voor en na de huidige locatie) dat zal worden gespeeld door de Nudgefunctie.

## ② NUDGE TIME

Bepaalt de duur van het fragment dat zal worden gespeeld door de Nudgefunctie.

**6** Om de afspeelduur (nudgetijd) te veranderen, verplaatst u de cursor naar de waarde van het NUDGE TIME-veld en gebruikt u de [DATA/JOG]-dial om de nudgetijd in te stellen.

U kunt de nudgetijd instellen in een bereik van 25 ms – 800 ms. (Standaard = 500 ms).

**7** Om de afspeelpositie (nudgetime) te veranderen, verplaatst u de cursor naar de NUDGE MODE-knop en drukt u op de [ENTER]-toets om tussen de volgende twee nudgetimes te schakelen.

### ● AFTER

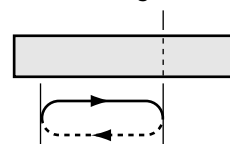
Herhaaldelijk afspeelen gedurende de nudgetijd, te beginnen op de huidige locatie (standaard).

### ● BEFORE

Herhaaldelijk afspeelen gedurende de nudgetijd, eindigend op de huidige locatie.

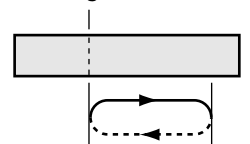
#### NUDGE MODE: BEFORE

Huidige locatie



#### NUDGE MODE: AFTER

Huidige locatie



**Opm** U kunt de nudgetijd of nudgetime niet veranderen terwijl u de Nudgefunctie gebruikt. U moet de Nudgefunctie uitzetten en deze instellingen veranderen terwijl de [JOG ON]-toets donker is.

# Een locatie vinden terwijl u de golfvorm bekijkt.

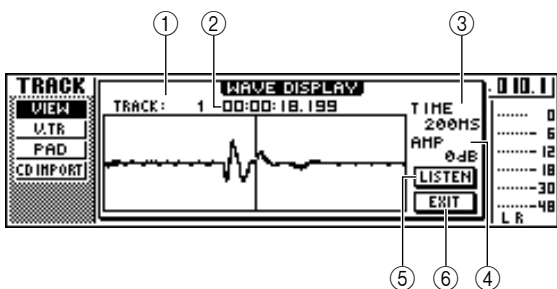
De AW16G laat u een locatie vinden terwijl u de golfvorm van het geluid dat is opgenomen op de track bekijkt.

- 1 Ga naar de nabijheid van het punt dat u wilt vinden.
- 2 Druk herhaaldelijk op de WORK NAVIGATE-sectie [TRACK]-toets of houd de [TRACK]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR[▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de VIEW-pagina van het TRACK-scherm.



- 3 Verplaats de cursor naar het TRACK-veld en draai aan de [DATA/JOG]-dial om het nummer van de track te selecteren waarvan u de golfvorm wilt bekijken.
- 4 Verplaats de cursor naar de WAVE-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het WAVE DISPLAY-popupvenster zal verschijnen. Dit popupvenster toont de golfvorm van de audio-data die zijn opgenomen op de huidige track van de tracks (1-16) die u selecteerde in stap 3.



- 1 **TRACK**  
Geeft het momenteel geselecteerde tracknummer aan. U kunt ook de cursor naar dit veld verplaatsen en aan de [DATA/JOG]-dial draaien om van track te wisselen.
- 2 **Teller**  
Toont de locatie van de verticale lijn (pointer) om de huidige locatie in het WAVE DISPLAY-popupvenster aan te geven. U kunt de cursor naar dit veld verplaatsen en aan de [DATA/JOG]-dial draaien om de huidige locatie naar voren of achteren te bewegen.
- 3 **TIME**  
Door de cursor naar dit gebied te verplaatsen en aan de [DATA/JOG]-dial te draaien kunt u de golfvormweergave samendrukken of uitrekken met de tijdsas. De waarde van dit veld geeft de tijd lengte aan die in het WAVE DISPLAY-popupvenster wordt getoond. Als u 1SEC selecteert, zal de afstand van de linker-rand tot de rechterrands van het scherm overeenkomen met één seconde. Het selecteren van SAMPLE zal de grootst mogelijke vergroting geven en elke horizontale pixel zal overeenkomen met één sample (1/44100 seconde).

- 4 **AMP**  
Door de cursor naar dit gebied te verplaatsen en aan de [DATA/JOG]-dial te draaien, kunt u de golfvormweergave uitrekken of samendrukken met de amplitude-as. De waarde van dit veld geeft het niveau bereik aan van de golfvorm die in het WAVE DISPLAY-popupvenster wordt getoond. Als u 0 dB selecteert zullen de bovenste en onderste rand van het scherm overeenkomen met het maximum niveau.

- 5 **LISTEN-knop**  
Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal de golfvorm in het weergavegebied van het WAVE DISPLAY-popupvenster eenmaal worden gespeeld. Tijdens het afspelen zal de verticale lijn (pointer) die de huidige locatie aangeeft bewegen en de tellerwaarde zal ook wijzigen. U kunt geen conventionele transporthandelingen uitvoeren tijdens het afspelen via de LISTEN-knop.

- 6 **EXIT-knop**  
Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zult u het WAVE DISPLAY-popupvenster verlaten en terugkeren naar de voorgaande VIEW-pagina.



**Tip!** Zelfs na het weergeven van het WAVE DISPLAY-popupvenster, kunt u de [TRACK SEL]-toetsen gebruiken om van track te wisselen voor het bekijken.

- 5 Verplaats indien nodig de cursor naar de TIME/AMP-velden en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de verticale en horizontale schaal van de golfvormweergave aan te passen.

- 6 Verplaats om een locatie in het popupvenster aan te geven de cursor naar de teller en draai aan de [DATA/JOG]-dial.

De dial naar rechts draaien zal de pointer vooruit bewegen en de dial naar links draaien zal de pointer achteruit bewegen. Indien nodig kunt u de LISTEN-knop gebruiken om het golfvormfragment af te spelen die is te zien in het WAVE DISPLAY-popupvenster en de locatie controleren door te luisteren.



- U kunt ook de pointerpositie wijzigen door de locatiepunten of markers te gebruiken die zijn geregistreerd in de song (→ blz. 65, 67).
- De positie die wordt weergegeven in de teller kan worden geregistreerd als een locatiepunt of marker (→ blz. 65, 67).

- 7 Als u klaar bent met het aangeven van de locatie, verplaats de cursor dan naar de EXIT-knop en druk op de [ENTER]-toets.

U keert terug naar de voorgaande VIEW-pagina en de locatie die u heeft aangegeven in het popupvenster blijft de huidige locatie. Registreer desgewenst de locatie als een locatiepunt of marker.



# Hoofdstuk 8

## Libraries en scenegeheugens gebruiken

Dit hoofdstuk legt uit hoe u libraries (bibliotheken) en scenegeheugens kunt gebruiken.

### Over de libraries

Geheugengebieden waar instellingen voor secties zoals EQ, dynamics en effecten worden opgeslagen, worden “libraries” genoemd. Door data van een library op te roepen (laden) kunt u onmiddellijk de gewenste set instellingen gebruiken. De meeste types libraries laten u ook de huidige instellingen opslaan. De AW16G voorziet in de volgende libraries.

- **Inputchannellibrary**  
EQ-, dynamics- en interne effectinstellingen kunnen van deze library naar het momenteel geselecteerde ingangskanaal geladen worden. Dit is een alleen lezen library die dus niet kan worden gebruikt om uw eigen instellingen in op te slaan.
- **EQ-library**  
EQ-instellingen kunnen van deze library naar het momenteel geselecteerde kanaal worden geladen.

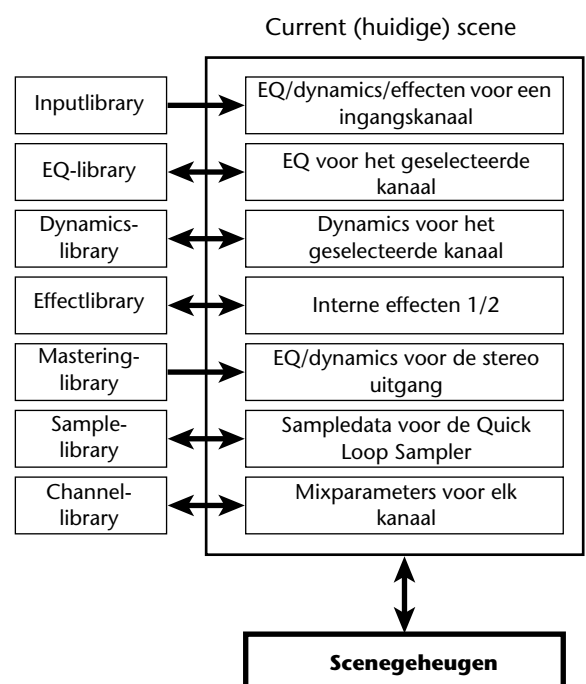
- **Dynamicslibrary**  
Dynamicsinstellingen kunnen van deze library naar het momenteel geselecteerde kanaal worden geladen.
- **Effectlibrary**  
Effectinstellingen kunnen van deze library naar de interne effecten 1/2 worden geladen.
- **Masteringlibrary**  
EQ- en dynamicsinstellingen kunnen van deze library naar het stereokanaal worden geladen. Dit is een alleen lezen library die dus niet kan worden gebruikt om uw eigen instellingen in op te slaan.
- **Samplelibrary**  
Samplesets kunnen van deze library naar de Quick Loop Sampler worden geladen.
- **Channellibrary**  
Belangrijke mixparameters kunnen van deze library in een kanaal worden geladen.

### Over scenegeheugens

Bij de AW16G kunnen de mixparameterinstellingen van alle kanalen en de effectparameters enz. worden opgeslagen in het interne geheugen als een “scene” met de naam die u opgeeft.

Als u één van de verscheidene hierboven beschreven libraries oproept, zullen de library-instellingen die u oproept geladen worden in de instellingen die u momenteel gebruikt (dit wordt de “current scene” (huidige scene) genoemd). U kunt dan de huidige instellingen opslaan als een scenegeheugen, die ook de instellingen die u van een library heeft geladen zal bevatten. Libraries en scenegeheugens worden als onderdeel van de song op de harddisk opgeslagen.

Het volgende diagram laat zien hoe libraries, scene en de song aan elkaar gerelateerd zijn in de AW16G.



# Basisbediening voor libraries en scenegeheugens

Dit zijn de basisprocedures voor het oproepen en opslaan van een library of scene.

## Library- of scenedata opslaan

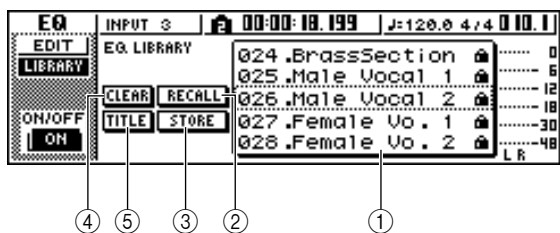
Zo kunt u de huidige instellingen in een library of scenegeheugen opslaan.



*De inputlibrary en masteringlibrary, en de EQ-, dynamics of effectlibraries waartoe u toegang kunt krijgen via het INPUT SETTING-popupvenster zijn allemaal alleen lezen en hebben daarom geen STORE-knop.*

### 1 Ga naar de gewenste librarypagina of de scenegeheugenpagina.

Zie voor details over hoe u toegang kunt krijgen tot elk van de library- of scenegeheugenpagina's de uitleggingen op blz. 77 en verder. De illustratie hieronder laat een voorbeeld zien van wanneer u de LIBRARY-pagina van het EQ-scherm heeft geselecteerd.



#### ① Overzicht

Dit gebied geeft een overzicht van de data die in het library- of scenegeheugen zijn opgeslagen. De regel die omsloten is door de stippellijn geeft de data aan die zijn geselecteerd voor bewerking. Alleen-lezen-data worden aangegeven door een "slot"-icoon.

#### ② RECALL-knop

Roept de librarydata of scene op die in het overzicht is geselecteerd.

#### ③ STORE-knop

Slaat de huidige instellingen op op de in het overzicht geselecteerde locatie.

#### ④ CLEAR-knop

Wist de library of scene die in het overzicht is geselecteerd.

#### ⑤ TITLE-knop

Geeft toegang tot het TITLE EDIT-popupvenster, waar u de naam van de library of scene die in het overzicht is geselecteerd kunt bewerken.



*Het kan zijn dat bij enkele libraries of scenegeheugens, andere dan de hier opgesomde knoppen verschijnen of dat enkele van de hier opgesomde knoppen niet verschijnen. Zie voor details de uitleggingen op blz. 77 en verder.*

### 2 Draai aan de [DATA/JOG]-dial om het overzicht zo te scrollen dat de stippellijn de library of scene waarnaar u de data wilt opslaan omsluit.

Draaien aan de [DATA/JOG]-dial zal het overzicht scrollen, ongeacht waar de cursor staat.

### 3 Verplaats de cursor naar de STORE-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het TITLE EDIT-popupvenster zal verschijnen, waardoor u een naam aan de data kunt toewijzen.



- Als u alleen-lezen-data heeft geselecteerd (aangegeven door een "slot"-icoon) in stap 2, zal de boodschap "Read Only" verschijnen en zal het niet mogelijk zijn de opslaghandeling uit te voeren.
- Scenennummer 00 is alleen-lezen-data die worden gebruikt om de huidige scene te initialiseren. Scenennummers 01-96 zijn schrijfbaar data.

### 4 Wijs desgewenst een naam toe aan de data. Verplaats vervolgens de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets. (Zie voor details over hoe een naam toe te wijzen → blz. 24)

De library of scene zal worden opgeslagen.



*U heeft de optie om de instelling te maken dat het TITLE EDIT-popupvenster niet verschijnt als u de opslaghandeling uitvoert. Zie voor details "Algemene instellingen voor de AW16G" (→ blz. 162).*

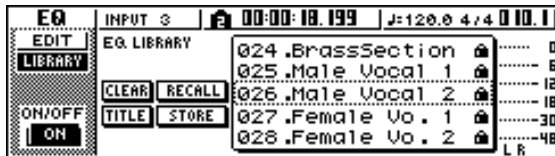
## Library- of scenedata oproepen

Zo kunt u instellingen van een library of scene oproepen (laden).

- 1 Ga naar de gewenste library- of scenegeheugenpagina.

Zie voor details over hoe u toegang kunt krijgen tot elk van de library- of scenegeheugenpagina's de uitleggingen op blz. 77 en verder.

De illustratie hieronder laat een voorbeeld zien van wanneer u de LIBRARY-pagina van het EQ-scherm heeft geselecteerd.



- 2 Draai aan de [DATA/JOG]-dial om het overzicht zo te scrollen dat de librarydata of scene die u wilt oproepen omsloten wordt door de stippe lijn.
- 3 Verplaats de cursor naar de RECALL-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een popupvenster zal u vragen de oproepprocedure te bevestigen.



- 4 Verplaats, om de oproepprocedure uit te voeren, de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-knop.

De library of scene zal worden opgeroepen.



**Tip!** U heeft de optie de instelling te maken dat het bevestigingspopupvenster niet verschijnt als u de oproepprocedure uitvoert. Zie voor details "Algemene instellingen voor de AW16G" (→ blz. 162).

## Library- of scenedata wissen

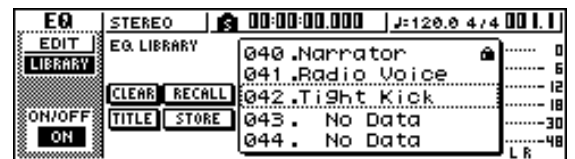
Zo kunt u ongewenste library- of scenegeheugendata wissen.



**Opm** De inputlibrary en masteringlibrary, en de EQ-, dynamics- en effectlibraries waartoe toegang wordt verkregen via het INPUT SETTING-popupvenster zijn allen alleen-lezen en hebben geen CLEAR-knop.

- 1 Ga naar de pagina van de gewenste library of scenegeheugen.

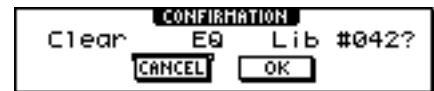
De illustratie hieronder laat een voorbeeld zien van wanneer u de LIBRARY-pagina van het EQ-scherm heeft geselecteerd.



- 2 Draai aan de [DATA/JOG]-dial om het overzicht zo te scrollen dat de librarydata of scene die u wilt wissen wordt omsloten door de stippe lijn.

- 3 Verplaats de cursor naar de CLEAR-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een popupvenster zal verschijnen die u vraagt de wisprocedure te bevestigen.



**Opm** Als u alleen-lezen-data heeft geselecteerd (aangegeven door een "slot"-icoon) in stap 2, zal de boodschap "Read Only" verschijnen en zal het niet mogelijk zijn de wisprocedure uit te voeren.

- 4 Verplaats, om de wisprocedure uit te voeren, de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-knop.

De library of scene zal worden gewist.

## Library- of scenedata een naam geven

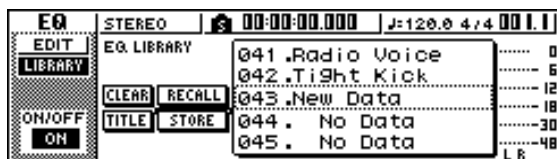
Zo kunt u een nieuwe naam aan de bestaande library- of scenedata toewijzen.



*De inputlibrary en masteringlibrary, en de EQ-, dynamics- of effectlibraries waartoe toegang wordt verkregen via het INPUT SETTING-popupvenster zijn allen alleen-lezen en hebben daarom geen TITLE-knop.*

- 1 Ga naar de pagina van de gewenste library of scenegeheugen.

De illustratie hieronder laat een voorbeeld zien van wanneer u de LIBRARY-pagina van het EQ-scherm heeft geselecteerd.



- 2 Draai aan de [DATA/JOG]-dial om het overzicht zo te scrollen dat de librarydata of scene die u wilt hernoemen wordt omsloten door de stippellijn.

- 3 Verplaats de cursor naar de TITLE-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het TITLE EDIT-popupvenster zal verschijnen.



*Als u alleen-lezen-data heeft geselecteerd (aangegeven door een "slot"-icoon) in stap 2, zal de boodschap "Read Only" verschijnen en zal het niet mogelijk zijn de naam te bewerken.*

- 4 Wijs een naam toe aan de data. Verplaats vervolgens de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets. (Zie voor details over een naam toewijzen → blz. 24)

De bewerkte naam wordt definitief.

# Details over libraries en scenegeheugen

Deze sectie legt uit hoe toegang te krijgen tot elk type library of scenegeheugen, en beschrijft de functies die uniek zijn voor elk van deze schermen.

## Inputlibrary

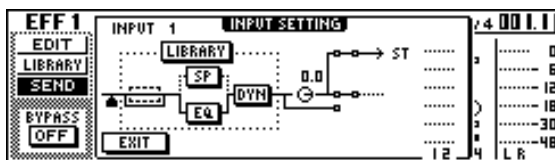
Via deze library kunt u EQ-, dynamics- en interne effectinstellingen oproepen naar het momenteel geselecteerde ingangskanaal. Gebruik dit als u EQ, dynamics en interne effecten toe wilt passen op hetingangssignaal dat u opneemt. Librarynummers 00–40 zijn allen alleen-lezen en 00 bevat de data voor het initialiseren van een ingangskanaal.

Om de inputlibrary te gebruiken zult u intern effect 1 of 2 tussen moeten voegen (insert) in dat ingangskanaal.

### ■ Inputlibrarydata oproepen

**1** Druk op de [INPUT SEL]-toets van het gewenste ingangskanaal en houd deze ingedrukt.

Het INPUT SETTING-popupvenster zal verschijnen.



**2** Verplaats de cursor naar de LIBRARY-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een popupvenster zal u vragen of u intern effect 1 of 2 wilt tussenvoegen (insert) in dat ingangskanaal.

Dit popupvenster zal als volgt veranderen, afhankelijk van hoe de interne effecten 1/2 worden gebruikt.

- Als de song de aanvangsinstellingen heeft



- Als effect 1 reeds bij een bepaald ingangskanaal is tussengevoegd



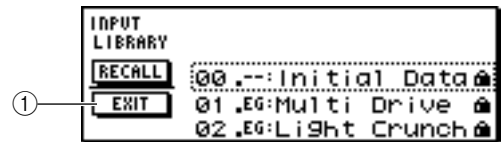
- Als effect 1 en 2 al bij bepaalde ingangskanalen zijn tussengevoegd



Als een effect al bij dat ingangskanaal is tussengevoegd zal onmiddellijk het INPUT LIBRARY-popupvenster verschijnen.

**3** Verplaats de cursor naar de EFF1- of EFF2-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het corresponderende inserteffect zal worden tussengevoegd bij het ingangskanaal, en het INPUT LIBRARY-popupvenster zal verschijnen.



- ① EXIT-knop

Deze sluit het popupvenster en zorgt dat er wordt teruggekeerd naar het voorgaande INPUT SETTING-popupvenster.

## EQ-library

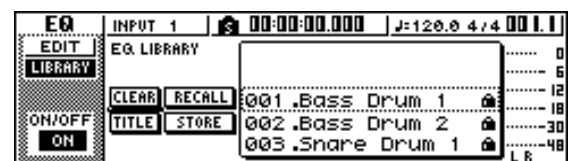
Via deze library kunt u EQ-instellingen oproepen naar het momenteel geselecteerde kanaal. Van de librarynummers 001–128, zijn de nummers 001–040 alleen-lezen, en 041–128 kunnen worden beschreven.

### ■ EQ-librarydata oproepen

**1** Gebruik de [INPUT SEL]-toetsen, [TRACK SEL]-toetsen, [STEREO SEL]-toets of pads 1–4 om het kanaal te selecteren waarin u de EQ-instellingen wilt oproepen.

**2** Voer één van de volgende acties uit om toegang te krijgen tot de LIBRARY-pagina van het EQ-scherm

- Druk herhaaldelijk op de [EQ]-knop
- Houd de [EQ]-knop ingedrukt en druk op de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen
- Houd de [EQ]-knop ingedrukt en draai deze naar links of naar rechts



U kunt ook EQ-librarydata direct in een ingangskanaal oproepen via het INPUT SETTING-popupvenster. Verplaats om dit te doen de cursor naar de EQ-knop in het venster en druk op de [ENTER]-toets.

## Dynamicslibrary

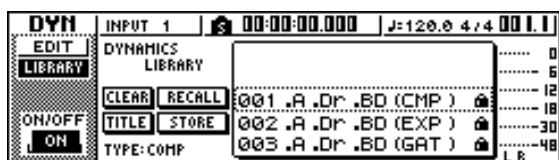
Via deze library kunt u dynamicsinstellingen oproepen naar het momenteel geselecteerde kanaal. Van de librarynummers 001–128 zijn de nummers 001–040 alleen-lezen, en 041–128 kunnen worden beschreven.

### ■ Dynamicslibrarydata oproepen

**1** Gebruik de [INPUT SEL]-toetsen, [TRACK SEL]-toetsen, [STEREO SEL]-toets of pads 1–4 om het kanaal te selecteren waarin u de dynamicsinstellingen wilt oproepen.

**2** Voer één van de volgende acties uit om toegang te krijgen tot de LIBRARY-pagina van het DYN-scherm

- Druk herhaaldelijk op de [DYN]-knop
- Houd de [DYN]-knop ingedrukt en druk op de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen
- Houd de [DYN]-knop ingedrukt en draai deze naar links of naar rechts



U kunt ook dynamicslibrarydata direct in een ingangskanaal oproepen via het INPUT SETTING-popupvenster. Verplaats om dit te doen de cursor naar de DYN-knop in het venster en druk op de [ENTER]-toets.

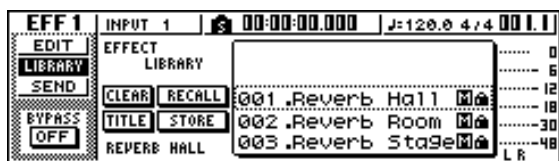
## Effectlibrary

Deze library wordt gebruikt door de interne effecten 1/2. Van de librarynummers 001–128 zijn de nummers 001–041 alleen-lezen, en 042–128 kunnen worden beschreven.

### ■ Effectlibrarydata oproepen

**1** Voer één van de volgende acties uit om toegang te krijgen tot de LIBRARY-pagina van het EFFECT 1/2-scherm

- Druk herhaaldelijk op de [EFFECT 1]- of [EFFECT 2]-knop
- Houd de [EFFECT 1]- of [EFFECT 2]-knop ingedrukt en druk op de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen
- Houd de [EFFECT 1]- of [EFFECT 2]-knop ingedrukt en draai deze naar links of naar rechts.



U kunt ook librarydata direct voor een effect oproepen dat is tussengevoegd in het ingangskanaal via het INPUT SETTING-popupvenster. Verplaats om dit te doen de cursor naar de EFF1- of EFF2-knop in het venster en druk op de [ENTER]-toets.



- Het [M]-symbool geeft mono-invoer aan, en [S] geeft aan dat stereo-invoer wordt ondersteund. Als een effect aangeduid met [M] in gepaarde kanalen wordt tussengevoegd (zoals het stereo-uitgangskanaal), wordt het stereosignaal mono gemaakt.
- 019. HQ.Pitch kan niet worden opgeroepen naar effect 1.

## Masteringlibrary

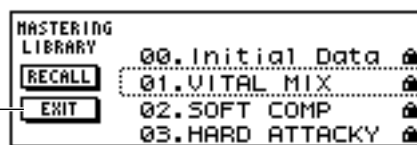
Deze library bevat instellingen die worden gebruikt om EQ en dynamische processing toe te passen op het stereo-uitgangskanaal tijdens afmischen. Het bevat EQ- en dynamicsinstellingen die geschikt zijn voor het bewerken van de eindmix. Alle librarynummers 00–13 zijn alleen-lezen en 00 is data voor het initialiseren van het stereo-uitgangskanaal.

### ■ Masteringlibrarydata oproepen

**1** Druk herhaaldelijk op de [RECORD]-toets of houd de [RECORD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de MIXDOWN-pagina van het RECORD-scherm.

**2** Verplaats de cursor naar de LIBRARY-knop in het scherm en druk op de [ENTER]-toets.

Het MASTERINGLIBRARY-popupvenster zal verschijnen.



#### ① EXIT-knop

Deze sluit het popupvenster en er wordt teruggekeerd naar de voorgaande MIXDOWN-pagina.

## Samplelibrary

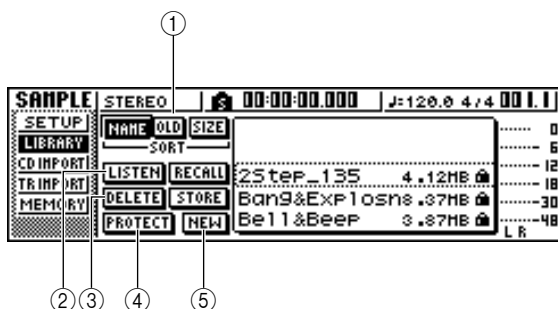
Deze library bevat sets van tot zestien samples voor gebruik met de Quick Loop Sampler. Sets met Drum Loops of soundeffectsamples worden op de harddisk opgeslagen als samplelibraries. Als u één ervan oproept zullen deze samples aan pads en samplebanken worden toegewezen, zodat u ze onmiddellijk via de pads kunt afspelen.



In tegenstelling tot de andere libraries worden de samplelibrarydata gedeeld door alle songs.

## ■ Samplelibrarydata oproepen

Druk herhaaldelijk op de [SAMPLE EDIT]-toets van de Quick Loop Sampler-sectie of houd de [SAMPLE EDIT]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de LIBRARY-pagina van het SAMPLE-scherm.



### ① SORT-veld

Gebruik deze drie knoppen om aan te geven hoe de librarydata in het overzicht moeten worden gesorteerd. U kunt kiezen uit NAME (alfabetisch gesorteerd), OLD (sortering op opslagdatum) of SIZE (sortering op grootte).

### ② LISTEN-knop

Als u de cursor naar deze knop verplaatst, op de [ENTER]-toets drukt en vervolgens op een pad drukt, zal de sample die is toegewezen aan samplebank A van de library afspelen.

### ③ DELETE-knop

Wist de geselecteerde librarydata van de harddisk.

### ④ PROTECT-knop

Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal de Protectinstelling voor de in het overzicht geselecteerde librarydata aan/uit worden geschakeld. Librarydata waarvoor Protect is aangezet worden aangegeven door een "slot"-icoon, en kunnen niet worden bewerkt of gewist.

### ⑤ NEW-knop

Creëert nieuwe librarydata op de harddisk.

## Channellibrary

Deze library bevat mixparameterinstellingen die in een kanaal kunnen worden geladen. Het is handig om deze library te gebruiken als u de instellingen van een bepaald kanaal wilt gebruiken voor een ander kanaal. Librarynummers 00–01 zijn alleen-lezen-data voor het initialiseren van een kanaal, en 02–64 kunnen worden beschreven.

Channellibrarydata bevatten de volgende parameters.

- Kanaal aan/uit
- Attenuator
- EQ aan/uit
- EQ-parameterinstellingen
- Dynamicsprocessor aan/uit
- Dynamicsprocessorparameterinstellingen
- FADER-positie
- AUX-bussen 1/2 pre-fader/post-faderinstelling
- Zendniveaus naar de AUX-bussen 1/2
- Effectbussen 1/2 pre-fader/post-faderinstelling
- Zendniveaus naar de effectbussen 1/2

## ■ Channellibrarydata oproepen

Druk herhaaldelijk op de [VIEW]-toets in de SELECTED CHANNEL-sectie of houd de [VIEW]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de CH LIB-pagina van het VIEW-scherm.



- Data voor parameters die niet bestaan in de het oproepbestemmingskanaal zullen worden genegeerd.
- Als het stereo-uitgangskanaal of een gepaard kanaal de oproepbestemming is, zullen de parameters hetzelfde worden voor het L- en R- kanaal, met uitzondering van Phase en Pan (fase- en paninstellingen zullen niet wijzigen).

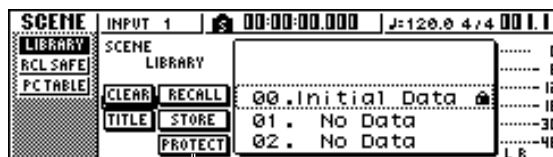
## Scenegeheugens

Scenegeheugens roepen de effectparameter- en mixparameterinstellingen van alle kanalen op.

Scenenummer 00 is alleen-lezen-data die worden gebruikt om de huidige scene te initialiseren. Scenenummers 01–96 zijn beschrijfbaar data.

## ■ Een scenegeheugen oproepen

Druk in de data invoer-/regelsectie herhaaldelijk op de [SCENE]-toets of houd de [SCENE]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de LIBRARY-pagina van het SCENE-scherm.



①

### ① PROTECT-knop

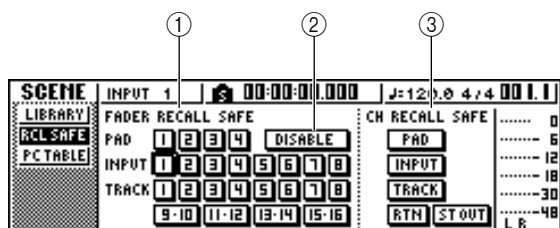
Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal de Protectinstelling voor de in het overzicht geselecteerde scene worden aan-/uitgeschakeld. Scenedata waarvoor Protect is aangezet wordt aangegeven door een "slot"-icoon en kunnen niet worden bewerkt of gewist.

# De Recall Safefunctie gebruiken

U kunt aangeven dat bepaalde faders of bepaalde kanalen worden uitgesloten van de oproepbehandelingen als er handmatig of via een extern MIDI-apparaat van scene wordt gewisseld. Deze functie wordt "Recall Safe" genoemd.

Dit is bijvoorbeeld handig als u afmixt waarbij er van scene wordt gewisseld, maar waarbij u bepaalde kanalen handmatig wilt regelen.

- 1** Druk in de data invoer-/regelsectie herhaaldelijk op de [SCENE]-toets of houd de [SCENE]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼] toetsen om toegang te krijgen tot de RCL SAFE-pagina van het SCENE-scherm.



## ① FADER RECALL SAFE

Hier kunt u de fader(s) selecteren waarvoor de Recall Safe wordt geactiveerd. De fader(s) die u hier selecteert worden niet gewijzigd, zelfs niet als er een andere scene wordt opgeroepen. Deze knoppen komen op de volgende manier met de faders overeen.

- PAD 1-4**..... Padkanaal 1-4 faders
- INPUT 1-8**..... Ingangskanaal 1-8 faders
- TRACK 1-8,**  
**9-10-15-16** ..... Trackkanaal 1-8 en 9/10-15/16 faders

## ② ENABLE/DISABLE-knop

Deze knop schakelt Fader Recall Safe tussen de ENABLE (aan) en DISABLE (uit) status. Verplaats de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets om de display tussen ENABLE en DISABLE te schakelen.

## ③ CH RECALL SAFE

Selecteert het/de kana(a)l(en) waarvoor Recall Safe zal worden aangezet. Mixparameters van het/de geselecteerde kana(a)l(en) zullen niet veranderen, zelfs niet als er een andere scene wordt opgeroepen. De knoppen komen overeen met de volgende kanalen.

- PAD**..... Alle padkanalen
- INPUT**..... Alle ingangskanalen
- TRACK** ..... Alle trackkanalen
- RTN**..... Returnkanalen 1/2
- ST OUT**..... Stereo-uitgangskanaal

- 2** Selecteer de fader(s) of kana(a)l(en) die u op Recall Safe wilt instellen en zet de corresponderende knop(pen) aan (worden gemarkeerd).

- 3** Als u een fader in stap 2 heeft geselecteerd, verplaats de cursor dan naar de ENABLE/DISABLE-knop en druk op de [ENTER]-toets om de display naar ENABLE te schakelen.

Fader of Channel Recall Safe is nu aangezet. De geselecteerde fader(s) en/of kana(a)l(en) zullen niet beïnvloed worden door scene-oproepbehandelingen, totdat u deze instelling verandert.



**Tip!** De instellingen van de RCL SAFE-pagina worden door alle songs gedeeld.



# Hoofdstuk 9

## Mixdown (afmixen) en bounce (tracks samenvoegen) handelingen

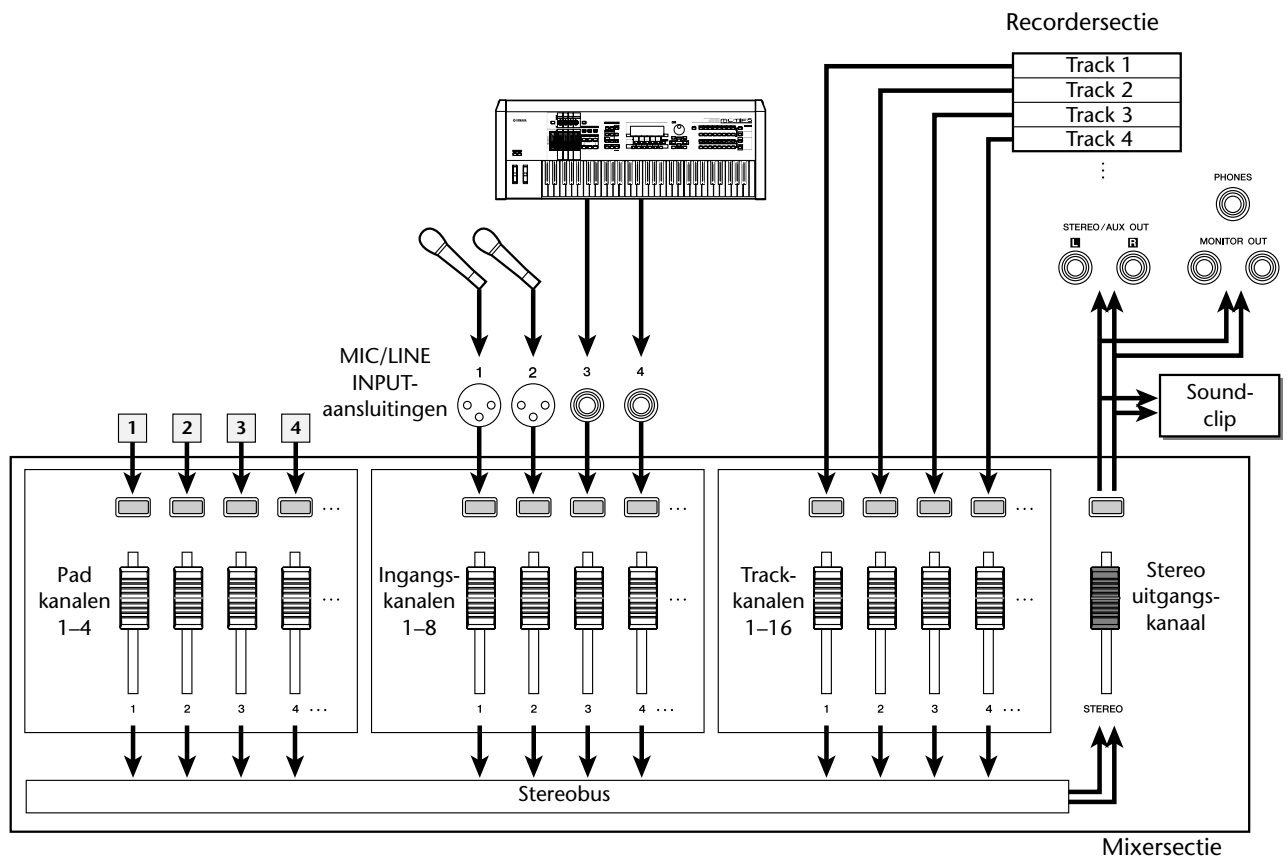
Dit hoofdstuk legt de afmixhandelingen uit, waarbij u reeds opgenomen tracks mixt en het resultaat opneemt op de stereotrack. Dit hoofdstuk legt ook uit hoe u samenvoeg (bounce/ping-pong) opnamen kunt maken waarbij meerdere tracks naar één of twee tracks worden samengevoegd.

### Over afmixen en samenvoegen

“Afmixen/Mixdown” is het proces waarbij de signalen die zijn opgenomen op de recordertracks naar stereo worden gemixt en worden opgenomen op de interne stereotrack om de song af te ronden. De inhoud van de stereotrack kan zonder verdere bewerking worden gebruikt als materiaal om een audio-CD te creëren.

Het diagram hieronder laat de signaalbaan zien tijdens het afmixen. Het afspelen van elk van de tracks wordt naar de stereobus gestuurd, passeert het stereo-uitgangskanaal en wordt opgenomen op de stereotrack. Op dit moment kunt u ook de signalen van de padkanalen 1–4 en de ingangskanalen 1–8 toevoegen.

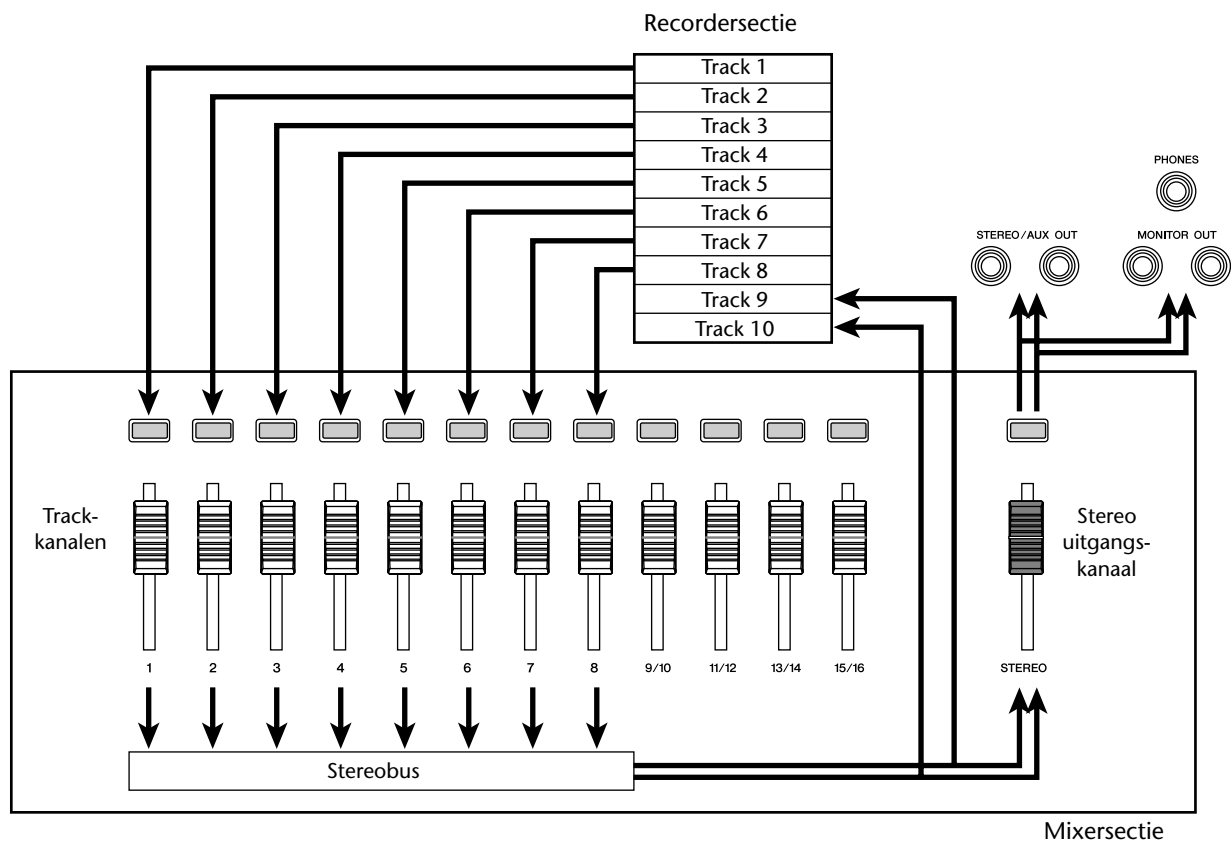
#### ● Signaalbaan tijdens afmixen



“Samenvoegen” (bounce/pingpong) is het proces waarbij de signalen die op meerdere tracks zijn opgenomen worden gemixt naar de stereobus en opnieuw worden opgenomen op één of twee andere tracks. (Dit proces wordt ook wel “ping-pongopname” genoemd.)

Het diagram hieronder laat de signaalbaan zien tijdens het samenvoegen. Dit proces verschilt op verscheidene punten van afmixen; u gebruikt de L/R-bus in plaats van de stereobus, alleen de trackkanalen zijn opnamebronnen en de opnamebestemming is één of twee vrije tracks. Dit diagram laat een voorbeeld zien waarbij de track 1–8 signalen naar de tracks 9/10 worden samengevoegd. Na het samenvoegen kunt u de virtuele tracks voor tracks 1–8 omschakelen en deze tracks gebruiken om ander instrumentaal spel op te nemen.

● Signaalbaan tijdens samenvoegen



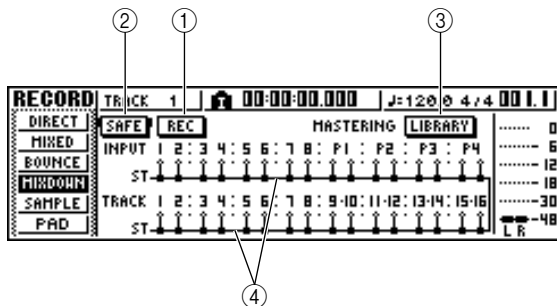
# Vorbereidingen voor het afmixen

Als voorbereiding voor het afmixen selecteert u de trackkanalen die u wilt afmixen en past u de balans en klankkleur van elk van de tracks aan.

**1** Verlaag de [STEREO]-fader naar de  $-\infty$ -positie.

**2** Druk in de QUICK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [RECORD]-toets of houd de [RECORD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [ $\blacktriangle$ ]/[ $\blacktriangledown$ ]-toetsen om toegang te krijgen tot de MIXDOWN-pagina van het RECORD-scherm.

In de MIXDOWN-pagina kunt u de afmixhandelingen uitvoeren. In deze pagina kunt u de kanalen selecteren die via de stereobus zullen worden opgenomen op de stereotrack.



**1 REC-knop**

Zet de stereotrack in de klaar-voor-opnamemodus.

**2 SAFE-knop**

Schakelt de klaar-voor-opname van de stereotrack uit.

**3 LIBRARY-knop**

Geeft toegang tot de masteringlibrary.

**4 Stereobus**

Geeft de aan/uit-status van de kanalen aan die naar de stereobus worden gestuurd. De nummers in het scherm komen overeen met de volgende kanalen.

**INPUT 1-8**..... Ingangskanalen 1-8

**P1-P4**..... Padkanalen 1-4

**TRACK 1-16** ..... Trackkanalen 1-16

**3** Gebruik de [INPUT SEL]-toetsen, [TRACK SEL]-toetsen en padtoetsen 1-4 om de kanalen te selecteren die u naar de stereobus wilt sturen.

Het scherm zal als volgt veranderen, elke keer als u herhaaldelijk op een toets of pad drukt.



- Alle kanalen zullen standaard worden aangezet. U zou echter om de beste S/R-verhouding te verkrijgen de kanalen die u niet gebruikt uit moeten zetten.
- U kunt ook de signalen van de ingangskanalen of padkanalen aan het afmixen toevoegen (→ blz. 89).

**4** Als u de masteringlibrary wilt gebruiken, verplaats dan de cursor naar de LIBRARY-knop en druk op de [ENTER]-toets.

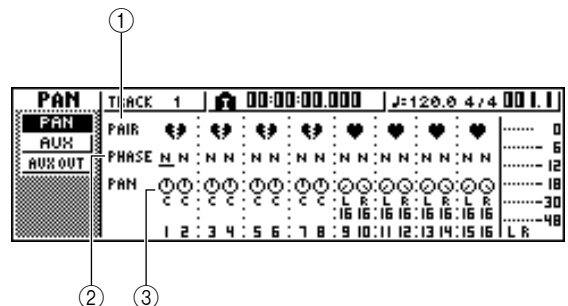
Het MASTERINGLIBRARY-popupvenster zal verschijnen. Draai aan de [DATA/JOG]-dial om de gewenste librarydata te selecteren, verplaats vervolgens de cursor naar de RECALL-knop en druk op de [ENTER]-toets.



De masteringlibrary bevat data voor het laden van EQ-/dynamicsinstellingen in het stereo-uitgangskanaal. (Zie voor details → blz. 78)

**5** Als u de pan van elk van de trackkanalen aan wilt passen, druk dan herhaaldelijk op de [PAN/BAL]-knop in de SELECTED CHANNEL-sectie of houd de [PAN/BAL]-knop ingedrukt en gebruik de CURSOR [ $\blacktriangle$ ]/[ $\blacktriangledown$ ]-toetsen om toegang te krijgen tot de PAN-pagina van het PAN-scherm.

In deze pagina u kunt het paren, de fase en pan voor elk kanaal instellen.



**1 PAIR**

Geeft de paarstatus van aangrenzende even-/onevengenummerde kanalen aan. Een hartsymbool geeft de kanalen aan die zijn gepaard en een gebroken hartsymbool geeft de kanalen aan die niet zijn gepaard. U kunt ook het paren via deze pagina aan- of uitzetten door de cursor naar een hartsymbool te verplaatsen en op de [ENTER]-toets te drukken.



Trackkanalen 9/10-15/16 en padkanalen 1-4 functioneren altijd als gepaarde kanalen. Het paren van deze kanalen kan niet uitgeschakeld worden.

**2 PHASE**

Schakelt de fase van het signaal van elk van de kanalen tussen normaal (normal) en omgekeerd (reversed). Verplaats de cursor naar deze locatie en druk op de [ENTER]-toets om te schakelen tussen N (normale) en R (omgekeerde) fase.

**3 PAN**

Past de pan aan (de links-/rechtspositie als het signaal naar de stereobus of L/R-bus wordt gestuurd) van elk kanaal.



- Als de pagina afwijkt van die hiervoor is te zien, zorg er dan voor dat u trackkanalen heeft geselecteerd om te worden bewerkt. (Dit wordt linksboven in het scherm aangegeven.) Als de ingangskanalen en de padkanalen zijn geselecteerd, druk dan op één van de [TRACK SEL]-toetsen.
- Zelfs als kanalen gepaard zijn, zijn hun fase en pan niet gekoppeld. Stel deze parameters afzonderlijk voor elk kanaal in.

**6** Verplaats de cursor naar de PAN knop van elk van de trackkanalen en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de paninstelling aan te passen.



Een andere manier om de pan aan te passen is door op een [TRACK SEL]-toets te drukken om een trackkanaal te selecteren en vervolgens aan de [PAN/BAL]-knop in de SELECTED CHANNEL-sectie te draaien. Deze methode is handig als u de pan aan wilt passen zonder dat er een ander scherm wordt aangegeven.

Als u de [PAN/BAL]-knop gebruikt om de pan van de trackkanalen 9/10–15/16 aan te passen, zal het draaien aan de knop in eerste instantie alleen wijziging van de panwaarde van één kant veroorzaken. Als de panwaarde uiterst rechts of links bereikt, zal de wijziging van de andere panwaarde beginnen.

**7** Zet de [STEREO]-fader naar de 0 dB-positie.

**8** Verhoog terwijl u de song afspeelt, de trackkanaalfaders naar een geschikt niveau. Pas indien nodig de EQ en dynamics van elk van de trackkanalen aan.

U kunt de EQ/dynamics van het trackkanaal op soortgelijke wijze aanpassen als bij de ingangskanalen; druk op een [TRACK SEL]-toets om een trackkanaal te selecteren en gebruik de [EQ]-knop en [DYN]-knop in de SELECTED CHANNEL-sectie.

## De interne effecten via send/return gebruiken

U kunt de interne effecten gebruiken via send/return om effecten aan het afmisen toe te voegen. Als voorbeeld is hier te zien hoe intern effect 1 op deze manier wordt gebruikt.

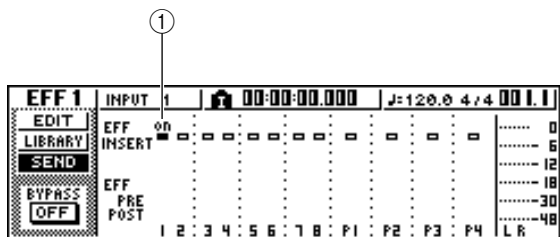
### ■ Een intern effect via send/return intern aansluiten

Het "Trackopname"-hoofdstuk legt uit hoe u een intern effect in een ingangskanaal kunt tussenvoegen door de inputlibrary te gebruiken. Als er een inserteffect is tussengevoegd in een kanaal, moet u eerst dat effect "uitvoegen" (het tussenvoegen annuleren) voordat u het in een send/returnconfiguratie kunt gebruiken.

**1** Druk op een [INPUT SEL]-toets om een ingangskanaal voor bewerking te selecteren.

**2** Druk herhaaldelijk op de [EFF1]-knop of houd de [EFF1]-knop ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de SEND-pagina van het EFF1-scherm.

De SEND-pagina van het EFF1-scherm zal verschijnen.



#### ① EFF INSERT

Voegt tussen/annuleert een inserteffect voor een bepaald kanaal. De display zal "on" aangeven voor een kanaal waarin momenteel een effect is tussengevoegd.



Als de pagina die u ziet afwijkt van die hiernaast is te zien, zorg er dan voor dat er ingangskanalen zijn geselecteerd om te worden bewerkt. (Dit is linksboven in het scherm te zien.) Als er trackkanalen zijn geselecteerd, druk dan op één van de [INPUT SEL]-toetsen.

**3** Verplaats de cursor naar het EFF INSERT-veld van het kanaal waarin effect 1 is tussengevoegd en druk op de [ENTER]-toets.

Een popupvenster zal u vragen de annulering van het tussenvoegen (uitvoegen) van het effect te bevestigen.



**4** Verplaats de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het tussenvoegen van inserteffect 1 in dat kanaal zal worden geannuleerd en u bent nu vrij om dit effect in de mixersectie te gebruiken via send/return.

## ■ Het effectzendniveau aanpassen

Zo kunt u een effectlibrary in intern effect 1 laden en het effectzendniveau van het signaal aanpassen dat van elk van de kanalen via effectbus 1 naar intern effect 1 wordt gestuurd.

**1** Druk herhaaldelijk op de [EFF1]-knop of houd de [EFF1]-knop ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de LIBRARY-pagina van het EFF1-scherm.

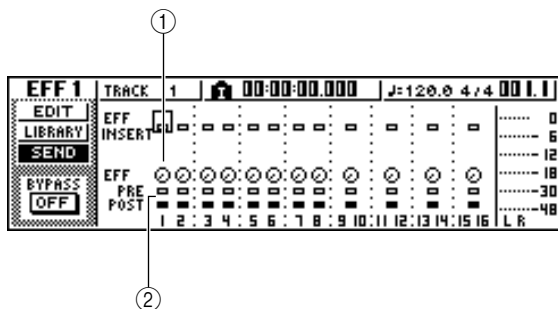
**2** Selecteer de effectlibrary die u wilt gebruiken en laad deze in intern effect 1.

In dit voorbeeld kiezen we een reverbtype library.



**3** Druk eenmaal op de [EFF1]-knop om bij de SEND-pagina van het EFF1-scherm te komen.

Als inserteffect 1 is aangesloten op de send/return van de mixersectie, zullen de volgende items aan de SEND-pagina van het EFF1-scherm worden toegevoegd.



### ① EFF

Past het zendniveau aan van het signaal dat van elk van de kanalen naar inserteffect 1 wordt gestuurd.

### ② PRE/POST

Selecteert de locatie waarvandaan het signaal van elk van de kanalen naar inserteffect 1 zal worden gestuurd. Verplaats de cursor naar dit gebied en druk op de [ENTER]-toets om te schakelen tussen de volgende twee instellingen.

**PRE (pre-fader)** ..... Het signaal van gelijk voor de fader zal worden gestuurd.

**POST (post-fader)** ..... Het signaal van gelijk na de fader zal worden gestuurd.



Als de pagina die u ziet afwijkt van die hierboven is te zien, zorg er dan voor dat er trackkanalen zijn geselecteerd voor bewerking. (Dit is linksboven in het scherm te zien.) Druk, als er ingangskanalen/padkanalen zijn geselecteerd op één van de [TRACK SEL]-toetsen.

**4** Verplaats de cursor naar het PRE/POST-veld in het scherm en druk op de [ENTER]-toets om de locatie aan te geven vanwaar het signaal van elk van de kanalen naar intern effect 1 zal worden gestuurd.

Selecteer POST als u wilt dat het volume van het effectgeluid moet worden beïnvloed door de FADER-positie. Selecteer PRE als u het volume van het effectgeluid onafhankelijk van de FADER-positie wilt stellen.

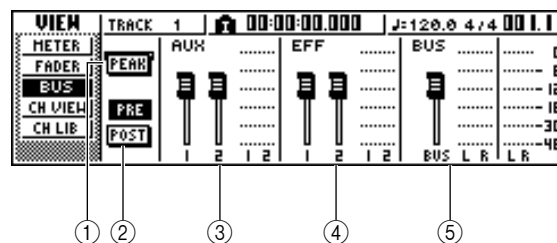
**5** Verplaats terwijl u de song afspeelt de cursor naar de EFF-knoppen in het scherm en pas het niveau van het signaal aan dat van elk van de kanalen naar intern effect 1 wordt gestuurd.




Een andere manier om het zendniveau naar intern effect 1 aan te passen is op een [TRACK SEL]-toets drukken om een trackkanaal te selecteren en vervolgens aan de [EFF1]-knop van de SELECTED CHANNEL-sectie draaien. Deze methode is handig als u het effectniveau aan wilt passen zonder dat een ander scherm wordt getoond.

**6** Druk om het masterniveau van de effectsend aan te passen herhaaldelijk op de [VIEW]-toets in de SELECTED CHANNEL-sectie of houd de [VIEW]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de BUS-pagina van het VIEW-scherm.

De BUS-pagina van het VIEW-scherm laat u schermfaders gebruiken om het masterniveau van elke bus aan te passen.



### ① PEAK-knop

Dit is een aan/uit-schakelaar voor de peakhold (piek vasthoud) functie van de niveaumeters. Als deze knop aanstaat, zal een PEAK-indicator  de niveaumeterpieken laten zien en deze blijven tonen. Om deze indicator te resetten kunt u tijdelijk de PEAK-knop uitschakelen. Deze instelling wordt gedeeld met de METER-pagina van het VIEW-scherm.

### ② PRE/POST-knop

Dit selecteert of de niveaumeters van de BUS-pagina het pre-faderniveau (PRE) of het post-faderniveau (POST) aangeven. Deze instelling is onafhankelijk van de METER-pagina van het VIEW-scherm.

### ③ AUX

### ④ EFF

### ⑤ BUS

Gebruik deze faders om de masterniveaus van de AUX-bussen 1/2, de effectbussen 1/2 en de L/R-bus aan te passen. Het niveau van elke bus wordt aangegeven door de niveaumeters die zich links van de faders bevinden.

**7** Verplaats de cursor naar de fader voor effectbus 1 en gebruik de [DATA/JOG]-dial om deze te verhogen of verlagen.

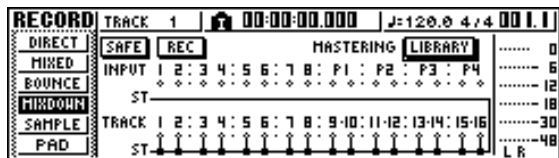


U kunt ook het niveau van het returnsignaal aanpassen dat retour komt van het interne effect naar de mixersectie. Zie voor details "De parameters van een intern effect bewerken" (→ blz. 94).

# Opnemen op de stereotrack

Zo kunt u de eindmix opnemen op de stereotrack.

- 1 Druk in de QUICK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [RECORD]-toets of houd de [RECORD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de MIXDOWN-pagina van het RECORD-scherm.



- 2 Verplaats de cursor naar de REC-knop van de MIXDOWN-pagina en druk op de [ENTER]-toets om de knop aan te zetten.

De paneel-[STEREO]-toets zal rood knipperen. Dit knipperen geeft aan dat de stereotrack klaar staat voor opname.

- 3 Druk op de RTZ [◀◀]-toets om de song terug te spoelen. Houd vervolgens de REC [●]-toets ingedrukt en druk op de PLAY [▶]-toets.

De song zal beginnen te spelen en het afspelen zal worden opgenomen op de stereotrack.

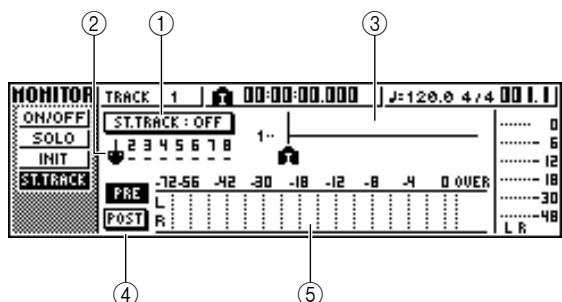


**Tip!** De data die hier op de stereotrack worden opgenomen zullen de data worden die gebruikt worden om een audio-CD te creëren. Als u precies het begin en het eind van de song aan wilt geven is het handig om auto punch-in/out te gebruiken (→ blz. 59).

- 4 Als u het einde van de song bereikt, verplaats dan de cursor naar de SAFE-knop in het scherm en druk op de [ENTER]-toets.

Een popupvenster zal u vragen of u de klaar-voor-opnamemodus wilt annuleren. Verplaats de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

- 5 Druk om de stereotrack af te spelen herhaaldelijk op de [MONITOR]-toets in de QUICK NAVIGATE-sectie of houd de [MONITOR]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de ST.TRACK-pagina van het MONITOR-scherm.



- ① **ST.TRACK ON/OFF-knop**

Schakelt het afspelen van de stereotrack aan/uit.

- ② **Virtuele track**

Selecteert de virtuele track die is toegewezen aan de stereotrack. De momenteel geselecteerde virtuele track wordt aangegeven met een "●". Van de andere virtuele tracks worden de tracks waarop reeds is opgenomen aangegeven met een "○" en de lege tracks worden aangegeven met een "-".

- ③ **Trackview**

In dit gebied worden markers en de aanwezigheid of afwezigheid van trackdata grafisch weergegeven.

- ④ **PRE/POST-knoppen**

Deze knoppen selecteren of de niveaumeter in de ST.TRACK-pagina het pre-faderniveau (PRE) of het post-faderniveau (POST) zal aangeven. Deze instelling wordt gedeeld met de BUS-pagina van het VIEW-scherm.

- ⑤ **Niveaumeter**

Deze geeft het uitgangsniveau van de stereotrack aan.

- 6 Schakel de ST.TRACK ON/OFF-knop op ON. Als deze knop op ON staat zal het stereotrackuitgangssignaal naar een punt direct voor de [STEREO]-fader worden gestuurd en kan dan worden afgeluisterd via de STEREO/AUX OUT-aansluitingen of de MONITOR OUT-aansluitingen. Op dit moment wordt de klaar-voor-opnamemodus van alle tracks geannuleerd.



**Tip!** Zelfs als de stereotrack afspeelt, kunt u de signalen van de ingangskanalen afluisteren.



**Opmerking** EQ en dynamische processing worden toegepast op het afspelen van de stereotrack.

- 7 Druk op de RTZ [◀◀]-toets om de song terug te spoelen en druk op de PLAY [▶]-toets.

De stereotrack zal worden afgespeeld. Gebruik de [STEREO]-fader om het afluisterniveau aan te passen.

Als het afspelen klaar is en u wilt naar een ander scherm, schakel dan de ST.TRACK ON/OFF-knop op OFF.



**Tip!** U kunt desgewenst de [UNDO/REDO]-knop gebruiken om de opname die op de stereotrack (→ blz. 61) is gemaakt te annuleren, of de ST.TRACK-pagina gebruiken om van virtuele tracks te wisselen en een andere take op te nemen (→ blz. 62).

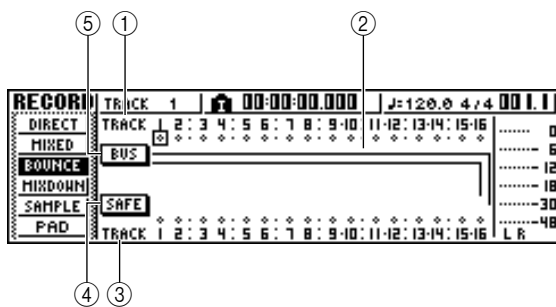
# Samenvoeg (ping-pong) opnameprocedure

Zo kunt u de samenvoeg (ping-pong) opnameprocedure uitvoeren, waarbij u meerdere tracks kunt samenvoegen naar één of twee tracks.

**1** Verlaag de [STEREO]-fader naar de  $-\infty$ -positie.

**2** Druk in de QUICK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [RECORD]-toets of houd de [RECORD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [ $\blacktriangle$ ]/[ $\blacktriangledown$ ]-toetsen om toegang te krijgen tot de BOUNCE-pagina van het RECORD-scherm.

In de BOUNCE-pagina kunt u de samenvoegbrontracks selecteren en ze opnemen via de L/R-bus op één of twee samenvoegbestemmingstracks.



**1 TRACK (bovenste regel)**

Selecteert de samenvoegbrontracks.

**2 Bus L/R**

De twee horizontale lijnen geven de L/R-bussignaalroute aan. Dit laat u de aan/uit-status van de signalen zien die van de samenvoegbrontracks worden gestuurd en de geselecteerde samenvoegbestemmingstrack(s).

**3 TRACK (onderste regel)**

Hier kunt u de samenvoegbestemmingstrack(s) selecteren.

**4 SAFE-knop**

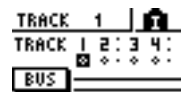
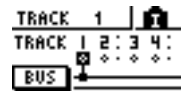
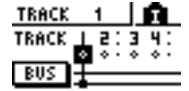
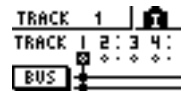
Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zullen alle samenvoegbron- en samenvoegbestemmingstoewijzingen worden geannuleerd.

**5 BUS-knop**

Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt zal de rechterhelft van het scherm een fader laten zien voor het aanpassen van het uitgangsniveau van de L/R-bus en een specifieke niveaumeter voor de L/R-bus.

**3** Selecteer in het bovenste TRACK-gebied een samenvoegbrontrack, verplaats de cursor naar het  $\oplus$ -symbool voor die track en druk op de [ENTER]-toets.

Elke keer als u op de [ENTER]-toets drukt zal het scherm als volgt wijzigen.

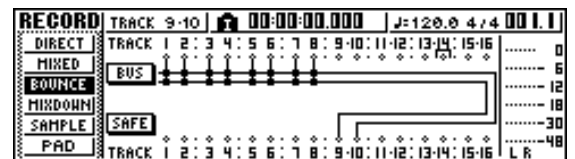


**Tip!** Als een trackkanaal is geselecteerd als samenvoegbron, zal zijn toewijzing aan de stereobus automatisch worden uitgezet.

**4** Selecteer andere samenvoegbrontracks op dezelfde manier.

**5** Gebruik de [TRACK SEL]-toetsen om een samenvoegbestemmingstrack te selecteren.

De [TRACK SEL]-toets zal rood knipperen om aan te geven dat de corresponderende track als samenvoegbestemming is geselecteerd. Er zal een lijn in het scherm verschijnen om de verbinding met die track aan te geven. (Om uw selectie te annuleren drukt u nogmaals op dezelfde toets.)



U kunt tot twee samenvoegbestemmingstracks selecteren. Als u track 1, 3, 5 of 7 selecteert zal bus L worden verbonden. Als u track 2, 4, 6 of 8 selecteert zal bus R worden verbonden. Als u track 9/10-15/16 selecteert zal bus L worden aangesloten op de onevennummers en bus R op de evennummers.



- Als u de cursor naar de SAFE-knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt zullen alle verbindingen worden geannuleerd.
- EQ- en dynamicsinstellingen zullen "neutraal" worden voor de trackkanalen van de tracks die u als opnamebestemming selecteert.
- Als u een ongepaarde track selecteert zal de pan van het trackkanaal in de middenpositie worden gezet. Als u gepaarde tracks selecteert zal de pan van de aangrenzende oneven-/evengenummerde trackkanalen respectievelijk naar links en naar rechts worden gezet.

**6** Verhoog de [STEREO]-fader en de faders van het/de trackkanaal(en) die u als samenvoegbestemming heeft geselecteerd naar de 0 dB positie.

**7** Verhoog, terwijl u de song afspeelt, de faders van de samenvoegbrontrackkanalen naar een geschikt niveau. Pas de pan, EQ en dynamics van elk van de trackkanalen indien nodig aan.



*De samenvoegbestemmingsfaders hebben geen invloed op datgene dat wordt opgenomen. De samenvoegbronfaders bepalen echter de volumebalans die zal worden opgenomen.*

**8** Druk op de RTZ [⏮]-toets om de song terug te spoelen. Houd vervolgens de REC [●]-toets ingedrukt en druk op de PLAY [▶]-toets.

De song zal beginnen met afspelen en zal worden opgenomen op de samenvoegbestemmingstrack(s).

**9** Als u het einde van de song bereikt, stop dan de song en druk op de RTZ [⏮]-toets om terug te spoelen.

**10** Verplaats om het opnameresultaat te controleren de cursor naar de SAFE-knop en druk op de [ENTER]-toets om de opname-instellingen te annuleren.

**11** Ga naar de ON/OFF-pagina van het MONITOR-scherm (→ blz. 31), zet alle trackkanalen uit die geen samenvoegbestemming zijn en druk op de PLAY [▶]-toets.



- Als u probeert van scherm of pagina te wisselen zonder de SAFE-knop te gebruiken, zal het "Clear Current REC Setting?" popupvenster verschijnen om te vragen of het in orde is om de huidige opname-instellingen te wissen. Verplaats de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.
- U kunt desgewenst de [UNDO/REDO]-knop gebruiken om de samenvoegopnamehandeling te annuleren (→ blz. 61), of de virtuele track van de samenvoegbestemming omschakelen en een andere take opnemen (→ blz. 62).



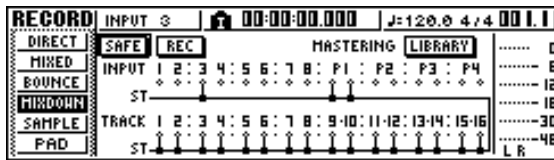
# Handige functies tijdens afmix-/samenvoeghandelingen (mixdown/bounce)

Hier zijn enkele handige functies die u kunt gebruiken tijdens de afmix- of samenvoeghandelingen.

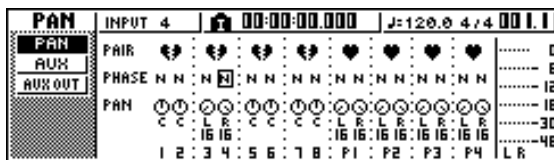
## Ingangssignalen of padspel toevoegen tijdens afmixelen

Tijdens het afmixelen kunt u signalen van de ingangskanalen of padkanalen toevoegen. U zou bijvoorbeeld het spel van een workstationsynthesizer (met ingebouwde sequencer) toe kunnen voegen, die wordt gesynchroniseerd met de AW16G song, of geluidseffecten toe kunnen voegen die aan de pads zijn toegewezen. Om dit te doen voert u de volgende stappen uit nadat u de "Voorbereidingen voor het afmixelen" (→ blz. 83) heeft afgerond.

- 1 Druk in de QUICK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [RECORD]-toets of houd de [RECORD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de MIXDOWN-pagina van het RECORD-scherm.
- 2 Druk op de [INPUT SEL]-toets of pad die overeenkomt met het ingangskanaal of het padkanaal dat u wilt gebruiken om dat kanaal als afmixbron toe te voegen.



- 3 Druk in de SELECTED CHANNEL-sectie herhaaldelijk op de [PAN/BAL]-knop of houd de [PAN/BAL]-knop ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de PAN-pagina van het PAN-scherm.

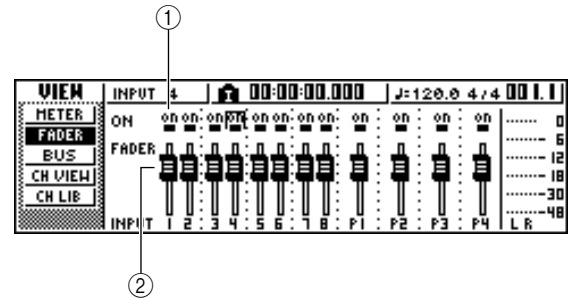


Als de pagina die u ziet afwijkt van die hierboven is te zien, zorg er dan voor dat er ingangskanalen/padkanalen zijn geselecteerd voor bewerking. (Dit is linksboven in het scherm te zien.) Als er trackkanalen zijn geselecteerd drukt u op één van de [INPUT SEL]-toetsen of pads.

- 4 Verplaats de cursor naar de PAN-knop van het kanaal dat u wilt gebruiken en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de paninstelling aan te passen.

- 5 Druk in de SELECTED CHANNEL-sectie herhaaldelijk op de [VIEW]-toets of houd de [VIEW]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de FADER-pagina van het VIEW-scherm.

In de FADER-pagina van het VIEW-scherm kunt u schermfaders gebruiken om de faders 1–8 (ingangsniveau) van elk kanaal aan te passen.



- 1 **ON/OFF-knoppen**  
Deze knoppen schakelen elk kanaal aan/uit.
- 2 **Faders**  
Deze faders passen het ingangsniveau van elk kanaal aan.
- 6 Verplaats terwijl u de song afspeelt de cursor naar de schermfaders en draai aan de [DATA/JOG]-dial om het niveau van de ingangskanalen/padkanalen die u wilt gebruiken aan te passen.
- 7 Pas indien nodig de EQ, dynamics en het zendniveau naar de interne effecten voor elk ingangskanaal of padkanaal aan.

U heeft nu de voorbereidingen voor het toevoegen van ingangskanaal- of padkanaalsignalen aan het afmixelen afgerond. Neem het afmixelen op op het stereokanaal zoals beschreven in "Opnemen op de stereotrack" (→ blz. 86).

9

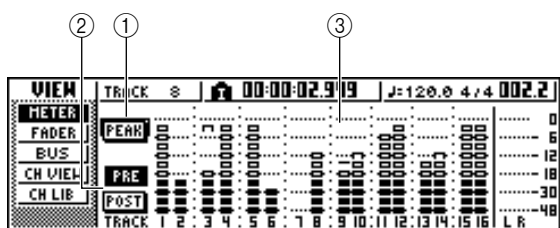
Mixdown (afmixelen) en bounce (tracks samenvoegen) handelingen

## Meters gebruiken om het niveau van elk kanaal te controleren

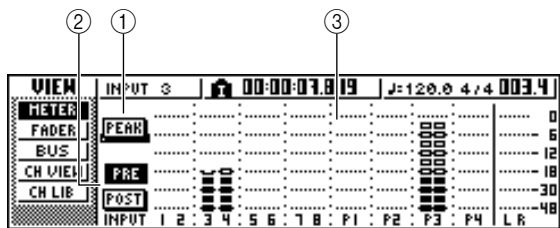
U kunt tijdens het afmisen of samenvoegen de meters bekijken die de ingangsniveaus in een enkel scherm aangeven. Druk om dit te doen herhaaldelijk op de [VIEW]-toets in de SELECTED CHANNEL-sectie of houd de [VIEW]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de METER-pagina van het VIEW-scherm.

In de METER-pagina zal de weergave wijzigen afhankelijk van het kanaal dat momenteel is geselecteerd (linksboven in het scherm te zien). Druk op een [INPUT SEL]-toets om de meters van de ingangskanalen/padkanalen te bekijken, of druk op een [TRACK SEL]-toets om de meters van de trackkanalen te bekijken.

### ● Als een trackkanaal is geselecteerd



### ● Als een ingangskanaal/padkanaal is geselecteerd



#### ① PEAK-knop

Deze knop schakelt de niveaumeterpeakholdfunctie aan/uit. Als deze knop aanstaat zal een -indicator de pieken van de niveaumeters aangeven en deze indicatie zal worden vastgehouden. Om de indicatie te resetten zet u de PEAK-knop tijdelijk uit. Deze instelling wordt gedeeld met de BUS-pagina van het VIEW-scherm.

#### ② PRE/POST-knoppen

Deze knoppen selecteren of de niveaumeters in de METER-pagina de pre-faderniveaus (PRE) of de post-faderniveaus (POST) aangeven. Deze instelling is onafhankelijk van de BUS-pagina van het VIEW-scherm.

#### ③ Niveaumeters

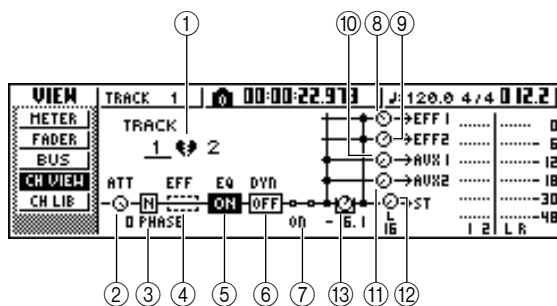
Deze geven het ingangsniveau van elk kanaal aan.

## Alle parameters van een zeker kanaal bekijken

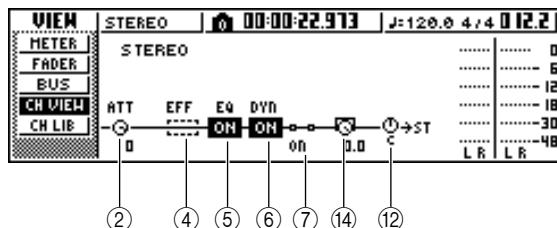
Soms zult u alle mixparameters van een bepaald kanaal in een enkel scherm willen zien. Druk om dit te doen herhaaldelijk op de [VIEW]-toets van de SELECTED CHANNEL-sectie of houd de [VIEW]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de CH VIEW-pagina van het VIEW-scherm. (Enkele items kunnen ook via deze pagina worden bewerkt.)

De weergave in de CH VIEW-pagina zal veranderen afhankelijk van het momenteel geselecteerde kanaal (linksboven in het scherm te zien). Gebruik de [INPUT SEL]-toetsen, pads 1-4, [TRACK SEL]-toetsen en [STEREO SEL]-toets om het kanaal te selecteren dat u wilt bekijken.

### ● Als een ingangs-, pad- of trackkanaal is geselecteerd



### ● Als het stereo-uitgangskanaal is geselecteerd



#### ① Paren

Geeft de paarstatus aan van aangrenzende oneven-/evengenummerde kanalen. Gepaarde kanalen worden aangegeven met een hartvormig symbool en ongepaarde kanalen worden aangegeven met een gebroken hart.

Verplaats de cursor hierheen en druk op de [ENTER]-toets om het paren aan/uit te schakelen.



*Het paren van de trackkanalen 9/10-15/16, padkanalen 1-4 en het stereokanaal kan niet worden uitgeschakeld.*

#### ② ATT-knop

Verplaats de cursor naar deze knop en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de attenuation (verzwakking) van het signaal aan te passen over een bereik van 0 tot -96 dB voordat het bij de EQ is. Dit is dezelfde functie als de ATT.-knop in de EDIT-pagina van het EQ-scherm.

#### ③ Phase (met uitzondering van het stereo-uitgangskanaal)

Verplaats de cursor hierheen en druk op de [ENTER]-toets om de fase van het signaal te schakelen tussen N (Normaal) en R (Omgekeerd).

- ④ **Effectinsert**  
Hierdoor kunt u een intern effect in het kanaal tussenvoegen. Als u de cursor hierheen verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt zal er een pop-upvenster verschijnen, waardoor u intern effect 1 of 2 kunt selecteren.
- ⑤ **EQ**  
Verplaats de cursor hierheen en druk op de [ENTER]-toets om de EQ aan/uit te schakelen.
- ⑥ **DYN**  
Verplaats de cursor hierheen en druk op de [ENTER]-toets om de dynamics aan/uit te schakelen.
- ⑦ **ON/OFF**  
Verplaats de cursor hierheen en druk op de [ENTER]-toets om het kanaal aan/uit te schakelen.
- ⑧ **EFF1 (m.u.v. het stereo-uitgangskanaal)**
- ⑨ **EFF2 (m.u.v. het stereo-uitgangskanaal)**
- ⑩ **AUX1 (m.u.v. het stereo-uitgangskanaal)**
- ⑪ **AUX2 (m.u.v. het stereo-uitgangskanaal)**  
Verplaats de cursor naar deze knoppen en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de zendniveaus naar de effectbussen 1/2 en de AUX-bussen 1/2 aan te passen. Door de cursor naar de positie links van de knop te verplaatsen en op de [ENTER]-toets te drukken, kunt u schakelen tussen pre-fader (het pre-fadersignaal naar de bus zenden) en post-fader (het post-fadersignaal naar de bus zenden).
- ⑫ **PAN/BALANCE-knop**  
Verplaats de cursor naar deze knop en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de pan (of balans, in het geval van het stereo-uitgangskanaal) van het signaal dat van het kanaal naar de stereobus of L/R-bus wordt gezonden aan te passen.
- ⑬ **FADER-knop (met uitzondering van het stereo-uitgangskanaal)**  
Verplaats de cursor naar deze knop en draai aan de [DATA/JOG]-dial om het niveau aan te passen van het signaal dat van het kanaal naar de stereobus of L/R-bus wordt gezonden. Het bereik is  $-\infty$  tot +6 dB.



*De FADER-knop van een trackkanaal zal de handeling van de corresponderende paneelfader 1–8 of 9/10–15/16 volgen. Merk echter op dat als u een schermknop aanpast en vervolgens de paneelfader bedient, de waarde niet zal veranderen totdat de fader de huidige waarde passeert.*

#### ⑭ **OUTPUT LEVEL (alleen voor het stereo-uitgangskanaal)**

Verplaats de cursor naar deze knop en draai aan de [DATA/JOG]-dial om het uitgangsniveau van het signaal dat van het stereo-uitgangskanaal naar de STEREO/AUX OUT-aansluitingen en MONITOR OUT-aansluitingen wordt gezonden aan te passen. Het bereik is  $-\infty$  tot 0 dB.

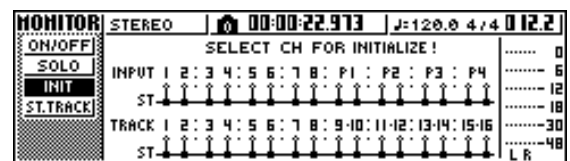


*De OUTPUT LEVEL-knop zal de handeling van de [STEREO FADER] op het paneel volgen. Merk echter op dat als u de schermknop aanpast en vervolgens de paneelfader bedient, de waarde niet zal veranderen totdat de fader de huidige waarde passeert.*

## Een kanaal initialiseren

De mixparameters (EQ, dynamics, pan, enz.) van een kanaal kunnen worden teruggezet naar hun standaardinstellingen met één enkele handeling. Deze functie laat u de afmix- of samenvoeghandelingen beginnen met de trackkanalen op nul, en voorzien in een handige manier om de afspelniveaus terug te zetten naar de nominale instelling als u geen geluid meer hoort.

- 1** Druk in de QUICK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [MONITOR]-toets of houd de [MONITOR]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de INIT-pagina.



In deze pagina kunt u de mixparameters van de ingangskanalen 1–8, de padkanalen 1–4 of de trackkanalen 1–16 afzonderlijk initialiseren.

- 2** Druk op de [INPUT SEL]-toets, pad of [TRACK SEL]-toets van het kanaal dat u wilt initialiseren.

Als u op een toets of pad drukt zal de bovenste regel van het scherm "CH.PARAMETER INITIALIZED" aangeven en het corresponderende kanaal zal worden geïnitieerd. (Channellibrary 00 zal worden opgeroepen.)

Een geïnitieerd kanaal zal de volgende mixparameterinstellingen hebben.

	<b>Ingangskanaal</b>	<b>Padkanaal</b>	<b>Trackkanaal</b>
<b>Phase</b>	geen wijzigingen	geen wijzigingen	geen wijzigingen
<b>Attenuation</b>	0dB	0dB	0dB
<b>EQ</b>	AAN	AAN	AAN
<b>EQ-parameters</b>	neutraal (vlak)	neutraal (vlak)	neutraal (vlak)
<b>Dynamics aan/uit</b>	UIT	UIT	UIT
<b>Dynamicstype</b>	COMP	COMP	COMP
<b>Dynamics-parameters</b>	geen effect	geen effect	geen effect
<b>Pan</b>	Gepaard: L-kanaal = L16, R-kanaal = R16 Niet gepaard: midden	L-kanaal = L16 R-kanaal = R16	Gepaard: L-kanaal = L16, R-kanaal = R16 Niet gepaard: midden
<b>Fader</b>	0dB*	0dB	geen wijzigingen*

\* Als FADER FLIP is ingesteld op TRACK in het UTILITY-scherm PREFER-pagina.

## De EQ-parameters bewerken

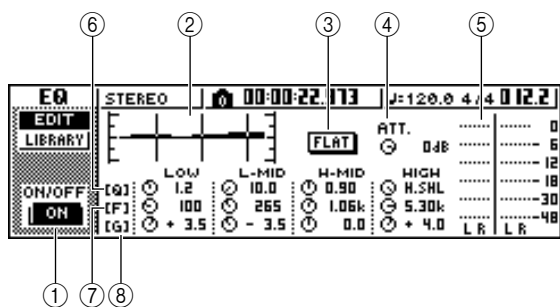
In de hoofdstukken getiteld "Trackopname" en "Overdubben" werd verklaard hoe een EQ-library te laden en hoe de [EQ]-knop in de SELECTED CHANNEL-sectie te gebruiken om aanpassingen te maken. Zo kunt u meer gedetailleerde aanpassingen van de EQ-parameters maken.

**1** Druk op een [INPUT SEL]-toets, een pad 1–4, een [TRACK SEL]-toets of de [STEREO SEL]-toets om het kanaal te selecteren waarvan u de EQ wilt aanpassen.

**2** Laad desgewenst librarydata van de EQ-library.

**3** Druk herhaaldelijk op de [EQ]-knop in de SELECTED CHANNEL-sectie of houd de [EQ]-knop ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de EDIT-pagina van het EQ-scherm.

De EDIT-pagina van het EQ-scherm laat u alle EQ-parameters bewerken.



**1 ON/OFF-knop**

Schakelt de EQ aan/uit.

**2 Responscurve**

Geeft een grafische weergave van de benadering van de EQ-respons.

**3 FLAT-knop**

Verplaats de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets om de versterkings-/verzwakkingshoeveelheid van alle banden terug te zetten naar 0dB.

**4 ATT. (Attenuation = verzwakking) knop**

Verzwakt het signaal over een bereik van –96 tot 0dB onmiddellijk voordat de EQ wordt ingevoerd. Dit wordt hoofdzakelijk gebruikt om te voorkomen dat het signaal gaat clippen als u de EQ gebruikt om een bepaald frequentiegebied te versterken.

**5 Uitgangsmeter**

Bepaalt het niveau van het signaal nadat het de EQ is gepasseerd.

**6 Q-knoppen**

Bepaalt de Q (steilheid) waarmee elke band (HIGH, HI-MID, LO-MID, LOW) zal worden versterkt of verzwakt. Het bereik is 10–0,10 en hogere instellingen zullen een steilere curve geven.

**7 F (Frequentie) knoppen**

Bepalen de middenfrequentie van de versterking/verzwakking over een bereik van 21,2 Hz – 20,0 kHz.

**8 G (Gain = versterking) knoppen**

Bepalen de hoeveelheid van versterking/verzwakking over een bereik van –18,0 dB tot +18,0 dB.

**4** Verplaats de cursor naar de parameter die u wilt bewerken en gebruik de [DATA/JOG]-dial om de waarde aan te passen.

**5** Verplaats om het LOW-bandtype om te schakelen, de cursor naar de Q-knop van de LOW-band en draai de [DATA/JOG]-dial naar links.

Bij de standaard EQ-instellingen is de LOW-band van het shelvingtype. (Het waardeveld van de Q-knop zal "L.SHL" aangeven.)

Als u de Q-knop naar links zet zal het Q-knopwaardeveld veranderen naar een numerieke waarde en zal deze omschakelen naar hetzelfde versterkings-/verzwakkingstype als de HI-MID- en LO-MID-banden.

Als u de Q-knop verder naar links draait zal het Q-knopwaardeveld "HPF" aangeven en de LOW-band zal als een hoogdoorlaatfilter werken. Als "HPF" is geselecteerd kunt u de G-knop van de LOW-band gebruiken om het hoogdoorlaatfilter aan/uit te schakelen.

**6** Om het HIGH-bandtype om te schakelen, draait u de Q-knop van de HIGH-band helemaal naar links.

Bij de standaard EQ-instellingen is de HIGH-band van het shelvingtype. (Het waardeveld van de Q-knop zal "H.SHL" aangeven.)

Als u de Q-knop naar links zet zal het Q-knopwaardeveld veranderen naar een numerieke waarde en zal deze omschakelen naar hetzelfde versterkings-/verzwakkingstype als de HI-MID- en LO-MID-banden.

Als u de Q-knop verder naar links draait zal het Q-knopwaardeveld "LPF" aangeven en de HIGH-band zal als een laagdoorlaatfilter werken. Als "LPF" is geselecteerd kunt u de G-knop van de HIGH-band gebruiken om het laagdoorlaatfilter aan/uit te schakelen.

**7** Druk op de [ENTER]-toets om de EQ aan/uit te schakelen.

In de EDIT-pagina kunt u op de [ENTER]-toets drukken om de EQ aan/uit te schakelen (behalve als de cursor zich op de FLAT-knop bevindt).

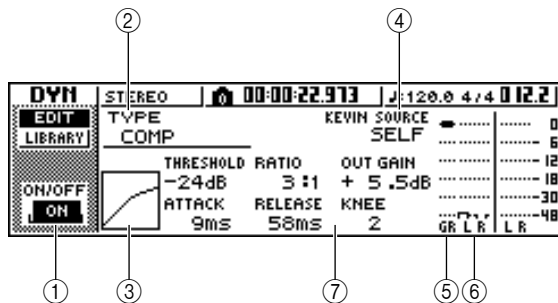


- Als de meter clippen aangeeft omdat u een bepaalde band versterkt, zet dan de ATT.-knop wat terug om het signaal te verzwakken.
- De [EQ]-knop van de SELECTED CHANNEL-sectie zal nog steeds functioneren zelfs als de EDIT-pagina van het EQ-scherm wordt weergegeven.

## De dynamicsparameters bewerken

U kunt gedetailleerde bewerkingen van de dynamicsparameters op dezelfde manier als van de EQ-parameters uitvoeren.

- 1 Druk op een [INPUT SEL]-toets, een pad 1–4, een [TRACK SEL]-toets of de [STEREO SEL]-toets om het kanaal te selecteren waarvan u de dynamicsparameters wilt bewerken.
- 2 Roep van de dynamicslibrary de instellingen op die wat u in gedachte heeft het meest benaderen.
- 3 Druk herhaaldelijk op de [DYN]-knop van de SELECTED CHANNEL-sectie of houd de [DYN]-knop ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de EDIT-pagina van het DYN-scherm.



- 1 **ON/OFF-knop**  
Schakelt de dynamics aan/uit.
- 2 **TYPE**  
Geeft het momenteel geselecteerde dynamicstype aan. De getoonde indicatie heeft de volgende betekenis.  

COMP	.....	Compressor
EXPAND	.....	Expander
GATE	.....	Gate
COMPAND-H	.....	Compander (hard)
COMPAND-S	.....	Compander (soft)
DUCKING	.....	Ducking



*U kunt het dynamicstype niet in deze pagina wijzigen. Als u een ander type wilt gebruiken, moet u de library-instellingen oproepen die het gewenste type gebruiken.*

- 3 **Responscurve**  
Deze grafiek geeft een benadering van de respons van de dynamicsinstellingen. De horizontale as van de grafiek is het ingangsniveau en de verticale as is het uitgangsniveau.
- 4 **KEYIN SOURCE**  
Selecteert één van de volgende instellingen als trigger-sigitaal dat de dynamische processing zal besturen.  

SELF	.....	Het post-EQ-sigitaal van het momenteel geselecteerde kanaal
LEFT	.....	Het post-EQ-sigitaal van het aangrenzende kanaal links
AUX1	.....	Het sigitaal onmiddellijk voor het masterzendniveau van de AUX 1-bus
AUX2	.....	Het sigitaal onmiddellijk voor het masterzendniveau van de AUX 2-bus



*U kunt LEFT niet selecteren als u ingangskanaal 1, padkanaal 1, trackkanaal 1 of het stereo-uitgangskanaal heeft geselecteerd.*



*Dynamicsinstellingen en handeling zijn gekoppeld voor gepaarde kanalen en voor het stereo-uitgangskanaal. In dit geval zal de dynamische processing tegelijkertijd op beide kanalen werken als één van de kanalen het threshold (drempel) niveau overschrijft.*

- 5 **GR (Gain Reduction)**  
Geeft de hoeveelheid versterkingsreductie aan die teweeg gebracht wordt door de dynamische processor, in een bereik van -18 dB tot 0 dB.
- 6 **Uitgangsmeter**  
Geeft het niveau aan van het signaal nadat dit de dynamische processor is gepasseerd.
- 7 **Parameters**  
Hier kunt u de parameters van de dynamische processor bewerken. Het soort parameters en hun bereik zal verschillen, afhankelijk van het dynamische processorstype. Zie voor details over de parametertypes en hun functie de appendix.

4 Verplaats de cursor naar de parameter die u wilt bewerken en gebruik de [DATA/JOG]-dial om de waarde te bewerken.

5 Druk om de dynamics aan/uit te schakelen op de [ENTER]-toets.

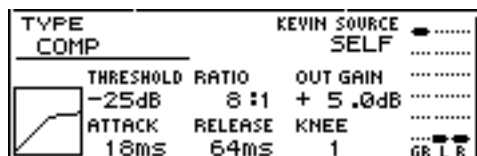
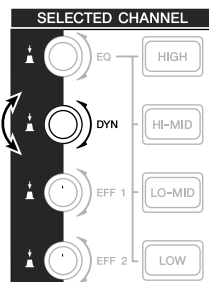
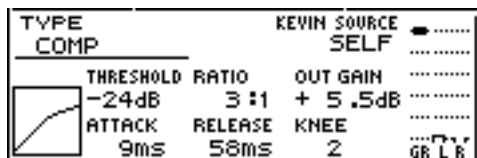
In de EDIT-pagina kunt u op de [ENTER]-toets drukken om de dynamics aan/uit te schakelen, ongeacht de cursorlocatie.

Weest u zich er alstublieft van bewust dat als u zelfs maar één parameter in de EDIT-pagina van het DYN-scherm bewerkt, de handeling van de [DYN]-knop van de SELECTED CHANNEL-sectie als volgt zal veranderen voor dat kanaal.

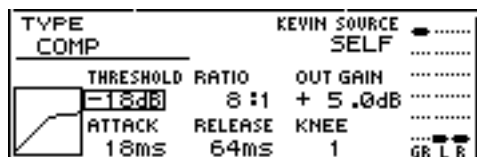
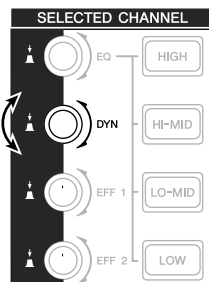
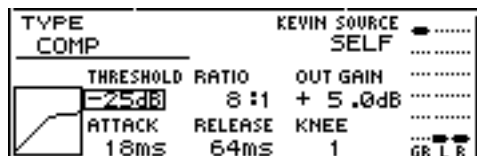
9

Mixdown (afmischen) en bounce (tracks samenvoegen) handelingen

- 1 Draaien aan de [DYN]-knop onmiddellijk na het oproepen van een alleen-lezen-library die dynamics instellingen bevat, zal tegelijkertijd meerdere parameters aanpassen die de dynamische processing beïnvloeden. (De hoeveelheid wijzigingen zal afhangen van de laatst opgeroepen library.)



- 2 Voor een kanaal waarvan u zelfs maar één parameter verandert in de EDIT-pagina van het DYN-scherm, zal draaien aan de [DYN]-knop alleen de laatst bewerkte parameter aanpassen. (De laatste bewerkte parameter wordt onthouden voor elk kanaal.)



- 3 Als u nogmaals een alleen-lezen-library oproept die dynamicsinstellingen bevat, zal draaien aan de [DYN]-knop weer tegelijkertijd meerdere parameters aanpassen.

## De parameters van een intern effect bewerken

Door de EDIT-pagina van het EFF1-scherm of EFF2-scherm te gebruiken kunt u gedetailleerde bewerkingen maken in de effectparameters van de interne effecten 1 en 2.

Als een effect intern is verbonden via send/return in de mixersectie, kunnen de parameters (EQ, pan, AUX-send, enz.) van het returnkanaal die het returnsignaal bewerken ook in deze pagina bewerkt worden.

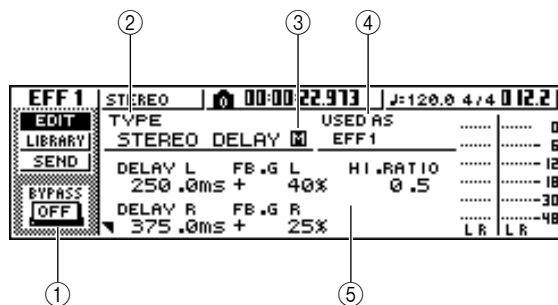
Hier is een voorbeeld van hoe u de instellingen van intern effect 1, dat intern is verbonden via send/return, kunt bewerken.

- 1 Roep voor intern effect 1 een effectlibrary op die het gewenste effecttype gebruikt.

U kunt het effecttype (bijvoorbeeld reverb, delay) niet wijzigen in de EDIT-pagina. U moet eerst de library-instellingen oproepen die het gewenste type gebruiken.

- 2 Druk in de SELECTED CHANNEL-sectie herhaaldelijk op de [EFF1]-knop of houd de [EFF1]-knop ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de EDIT-pagina van het EFF1-scherm.

De EDIT-pagina laat u alle effectparameters bewerken.





- 1 **BYPASS ON/OFF-knop**  
Schakelt effectbypass aan/uit. Het effect zal niet te horen zijn als deze knop aanstaat.

- 2 **TYPE**  
Geeft het type van het momenteel geselecteerde effect aan.



*U kunt het effecttype niet wijzigen in deze pagina. Als u een ander type wilt gebruiken moet u de library-instellingen oproepen die het gewenste effecttype gebruiken.*

- 3 **STEREO/MONO**  
Geeft aan of het effect stereo of door mono is. Een stereo-ingangseffect wordt aangegeven door , en een mono-ingangseffect wordt aangegeven door .

- 4 **USED AS**  
Geeft aan hoe dit effect wordt gebruikt. Als het effect intern is verbonden met de mixersectie via send/return zal dit "EFF1" of "EFF2" aangeven. Als het effect in een bepaald kanaal is tussengevoegd zal dit de naam van het kanaal aangeven waarin het effect is tussengevoegd (bijvoorbeeld "INPUT 1").

### ⑤ Parameterpagina/Returnkanaalpagina

In dit gebied kunt u de verscheidene effectparameters bewerken. De inhoud en het bereik van de parameters hangen af van het momenteel gebruikte effecttype.

Als het effect intern is verbonden met de mixersectie via send/return zal dit gebied de mixparameters van het returnkanaal laten zien, waardoor u ze kunt bewerken.

### 3 Verplaats de cursor naar de effectparameter die u wilt bewerken en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de waarde te bewerken.

Afhankelijk van het effecttype kan dit gebied gebruikt worden om meerdere parameterpagina's te laten zien. Druk in dit geval herhaaldelijk op de CURSOR [▼]-toets om toegang te krijgen tot de parameterpagina die de parameter bevat die u wilt bewerken.

De illustratie hieronder bijvoorbeeld laat de parameterpagina's zien voor het STEREO DELAY-effecttype.

TYPE	USED AS	
STEREO DELAY <input checked="" type="checkbox"/>	EFF1	
DELAY L	FB.G L	HI.RATIO
250.0ms +	40%	0.5
DELAY R	FB.G R	
▼ 375.0ms +	25%	LR

TYPE	USED AS	
STEREO DELAY <input checked="" type="checkbox"/>	EFF1	
HPF	LPF	
Thru	10.0kHz	
	MIX BAL.	
▼	100% LR	

MIX BAL.-parameter



*De parameterpagina's laten de parameters zien die tot dat effecttype behoren. Alle effecttypes echter rechts-onderaan de laatste parameterpagina een MIX BAL.-parameter hebben, waarmee de mixbalans tussen het effectgeluid en het originele geluid ingesteld kan worden.*

### 4 Ga om de mixparameters van het returnkanaal te bewerken naar de laatste parameterpagina en druk dan nogmaals op de CURSOR [▼]-toets.

Als het effect is verbonden met de mixersectie via send/return kunt u herhaaldelijk op de CURSOR [▼]-toets drukken om toegang te krijgen tot de mixparameters van het returnkanaal. De volgende pagina's zijn hetzelfde voor alle effecttypes.

TYPE	USED AS	
STEREO DELAY <input checked="" type="checkbox"/>	EFF1	
EFF2SEND	AUX1SEND	AUX2SEND
- 00 dB	- 00 dB	- 00 dB
EFF2	AUX1	AUX2
▼ POST	PRE	PRE
		LR

### ① EFF2SEND

Past het niveau aan waarop het signaal van het returnkanaal naar het andere interne effect wordt gezonden.



*U kunt het signaal van returnkanaal 1 niet naar insert-effect 1 sturen (aangezien dit zou betekenen dat hetzelfde signaal weer wordt teruggestuurd naar hetzelfde effect). Om deze reden heeft de EDIT-pagina van het EFF1-scherm geen zendniveau naar effect 1. Om dezelfde reden heeft de EDIT-pagina van het EFF2-scherm geen zendniveau naar effect 2.*

### ② AUX1SEND

### ③ AUX2SEND

Deze passen het zendniveau van het signaal aan dat van het returnkanaal naar de AUX-bussen 1/2 wordt gestuurd.

### ④ EFF2 PRE/POST

Schakelt het signaal, dat van het returnkanaal naar de andere effectbus wordt gestuurd, tussen pre-fader en post-fader.

### ⑤ AUX1 PRE/POST

### ⑥ AUX2 PRE/POST

Deze schakelt de signalen, die van het returnkanaal naar de AUX-bussen 1/2 worden gestuurd, tussen pre-fader en post-fader.

TYPE	USED AS	
STEREO DELAY <input checked="" type="checkbox"/>	EFF1	
EQ HIGH	FREQ	Q
00.0dB	10.0kHz	H-SHELF
EQ H-MID	FREQ	Q
▼ 00.0dB	4.00kHz	0.70
		LR

### ① EQ HIGH GAIN

### ② EQ HIGH FREQ

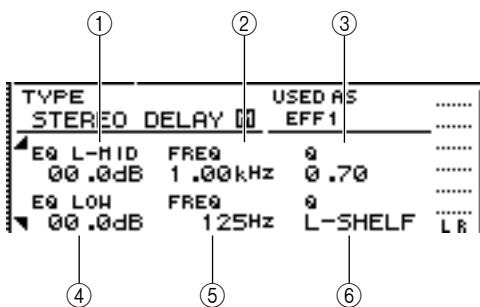
### ③ EQ HIGH Q

### ④ EQ H-MID GAIN

### ⑤ EQ H-MID FREQ

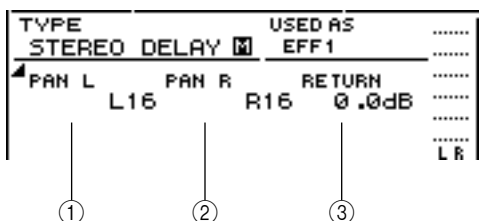
### ⑥ EQ H-MID Q

Deze bepalen de versterking, frequentie en Q voor de HIGH- en HI-MID-banden van de EQ van het returnkanaal. Het bereik van elke parameter is hetzelfde als in de EDIT-pagina van het EQ-scherm.



- ① EQ L-MID GAIN
- ② EQ L-MID FREQ
- ③ EQ L-MID Q
- ④ EQ LOW GAIN
- ⑤ EQ LOW FREQ
- ⑥ EQ LOW Q

Deze bepalen de versterking, frequentie en Q voor de LO-MID- en LOW-banden van de EQ van het returnkanaal. Het bereik van elke parameter is hetzelfde als in de EDIT-pagina van het EQ-scherm.



- ① PAN L
- ② PAN R

Bepalen onafhankelijk de panning van het L- en R-kanaal van het returnkanaal.

- ③ RETURN

Past het ingangsniveau van returnkanaal 1 aan.

**5** Ga naar de gewenste returnkanaalpagina, verplaats de cursor naar een parameter en draai aan de [DATA/JOG]-dial.

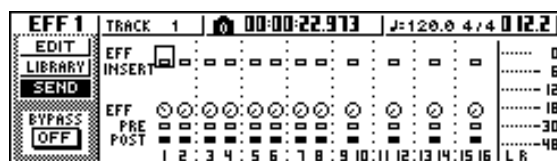
**6** Druk om de effectbypass aan/uit te schakelen op de [ENTER]-toets.

In de EDIT-pagina kunt u op de [ENTER]-toets drukken om te schakelen tussen de bypass aan/uit ongeacht de huidige locatie.

## Een effect in een trackkanaal tussenvoegen

Het hoofdstuk "Trackopname" legt uit hoe een intern effect in een ingangskanaal kan worden tussengevoegd. Op dezelfde manier kunt u ook een effect in een trackkanaal of padkanaal tussenvoegen. Zo kunt u bijvoorbeeld intern effect 1 in een trackkanaal tussenvoegen voor gebruik tijdens afmisen of samenvoegen.

**1** Druk in de SELECTED CHANNEL-sectie herhaaldelijk op de [EFF1]-knop of houd de [EFF1]-knop ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de SEND-pagina van het EFF1-scherm.



Als de getoonde pagina afwijkt van die hierboven is te zien, zorg er dan voor dat een trackkanaal is geselecteerd voor bewerking. (Dit wordt linksboven in het scherm aangegeven.) Druk als er een ingangskanaal/padkanaal is geselecteerd op één van de [TRACK SEL]-toetsen.

**2** Verplaats de cursor naar het EFF INSERT-veld van het trackkanaal waarin u een effect wilt tussenvoegen en druk op de [ENTER]-toets.

Een pop-upvenster zal verschijnen waarin wordt gevraagd of het in orde is om intern effect 1 los te koppelen van de send/returnverbinding.



**3** Verplaats de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

**4** Intern effect 1 zal in het geselecteerde trackkanaal worden tussengevoegd.

**5** Druk tweemaal op de [EFF1]-knop om toegang te krijgen tot de LIBRARY-pagina van het EFF1-scherm.

**6** Selecteer de library die u wilt gebruiken voor dat kanaal.



Als u een intern effect tussenvoegt in een kanaal zal de SEND-pagina van het EFF1-scherm niet langer de returnkanaalpagina's 1-4 laten zien. Gebruik om de balans tussen het originele geluid en het effectgeluid aan te passen de MIX BAL.-parameter die in de laatste parameterpagina wordt weergegeven.



U kunt ook een effect tussenvoegen door het effectinsert-veld in de CH VIEW-pagina van het VIEW-scherm te gebruiken (→ blz. 91).



# Hoofdstuk 10

## Een audio-CD creëren

Dit hoofdstuk legt uit hoe u de CD-RW-brander kunt gebruiken om een audio-CD te creëren en hoe een audio-CD af te spelen.

### Een audio-CD creëren

---

Op de AW16G kunt u één of meer songs op de harddisk selecteren en de audiodata van de stereotrack van elke song naar een CD-R/RW schrijven in CD-DA-format. De CD-R/RW-media waarop u deze data schrijft kunnen worden afgespeeld via de CD-RW-brander of een conventionele CD-speler op dezelfde manier als elke andere audio-CD.



*Sommige CD-spelers die CD-R/RW niet ondersteunen kunnen misschien de CD die u creëert niet afspelen.*

Om een CD te creëren moet u eerst één of meer songs in een “trackoverzicht” registreren, en dan de virtuele track die momenteel is geselecteerd voor de stereotrack van elke song (de “huidige track”) naar de CD schrijven in de volgorde die door het trackoverzicht wordt aangegeven.

Een maximum van 99 tracks (gebieden op de CD waarop audiodata afzonderlijk kunnen worden geschreven) kunnen worden weggeschreven naar één CD-R/RW-volume, en elke track moet minstens vier seconden lang zijn. De maximum lengte aan tijd die kan worden geschreven is ongeveer 74 minuten voor 650 MB-media, of ongeveer 80 minuten voor 700 MB-CD.

### CD-types die u kunt gebruiken met de CD-RW-brander

---

De CD-RW-brander van de AW16G kan twee CD-types gebruiken: “CD-R” waarop u op kunt nemen en data kunt toevoegen, en “CD-RW” waarvan u reeds opgenomen data kunt wissen en die u opnieuw kunt beschrijven. Elk CD-type heeft de volgende eigenschappen.

- **CD-R**

U kunt data naar deze CD schrijven en extra data later toevoegen. U kunt geen data wissen en schrijven over data die reeds zijn opgenomen. Als u eenmaal de procedure die bekend staat als “finalizing the disc” uitvoert, kunnen de audiodata die op de CD-R zijn geschreven worden afgespeeld door de CD-RW-brander en door de meeste CD-spelers.

- **CD-RW**

Naast het schrijven en toevoegen van data, kunt u bij deze CD alle opgenomen data wissen en de CD opnieuw beschrijven. Audiodata die naar een CD-RW zijn geschreven kunnen worden afgespeeld door de CD-RW of door CD-spelers die CD-RW ondersteunen.

# Manieren om een audio-CD te beschrijven

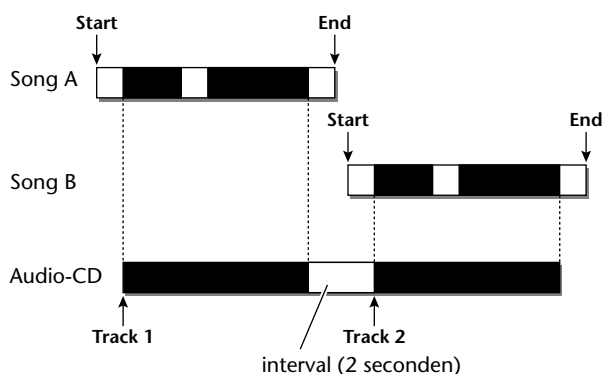
Er zijn twee manieren waarop u audiodata naar CD-R/RW kunt schrijven.

## ● Track At Once

Deze manier schrijft de data in CD-tracks. Het voordeel van deze methode is dat u nieuwe data kunt toevoegen aan een CD die reeds bestaande data bevat.

Met de Track At Once-methode worden de data van het begin tot het eind van een stereotrack van een song als één track naar de CD geschreven. (Zelfs als er een periode tijdens de song is die geen data bevat zal het worden weggeschreven als stille audiodata.)

Aangezien elke track afzonderlijk wordt geschreven als u deze methode gebruikt, zal er een interval van ongeveer twee seconden worden gecreëerd tussen elke track.

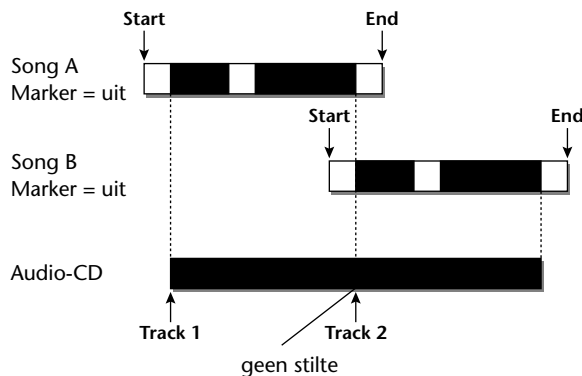


Om een CD die beschreven is met gebruik van Track At Once te kunnen afspelen op de CD-RW-brander of een CD-speler, moet u de procedure die bekend staat als "finalizing" uitvoeren om de trackinformatie naar de CD te schrijven. Als u eenmaal een CD heeft gefinalized, kunt u er geen data meer op schrijven.

## ● Disc At Once

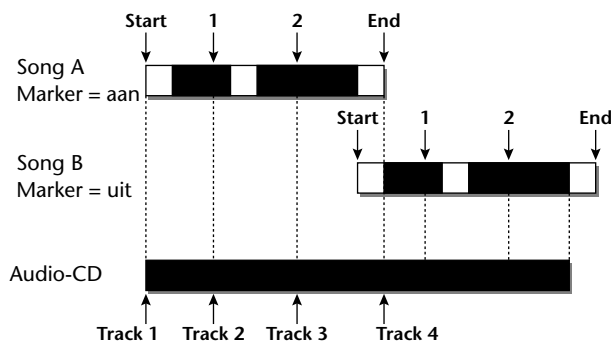
Deze methode schrijft alle tracks in één keer. Net als bij de Track At Once-methode worden de data vanaf het begin tot het einde van de stereotrack van elke song als één track naar de CD geschreven.

Maar aangezien het schrijven niet ophoudt totdat alle data geschreven zijn, komen er geen stiltes tussen de tracks.



Als Disc At Once wordt gebruikt om een CD te schrijven, kunt u het startpunt, eindpunt en de markers gebruiken die zijn toegewezen in de song van de AW16G om zo een enkele doorlopende song in meerdere tracks te verdelen voor het schrijven.

Dit is bijvoorbeeld handig als u een live optreden als een enkele song heeft opgenomen en tracknummers toe wilt wijzen, terwijl het afspelen toch een doorlopend geheel blijft.



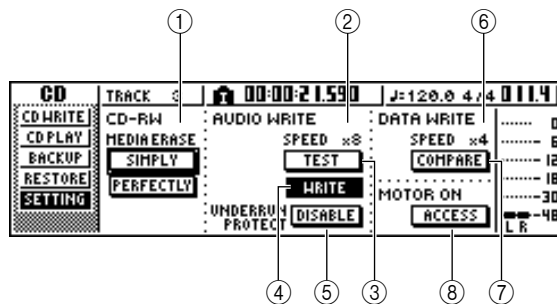
- Een track korter dan vier seconden kan niet naar een audio-CD worden geschreven. Als u startpunt/eindpuntmarkers gebruikt om een song in meerdere tracks te verdelen, zorg er dan voor dat elke track minstens vier seconden lang is.
- Als de duur van de stereotrack de schrijfbaarste duur van de CD overschrijdt, kunt u een audio-CD creëren door het startpunt/eindpunt zo aan te passen dat de duur van het ingedeelde gedeelte binnen de toegestane duur ligt. (→ blz. 102)

CD's die u beschrijft met Disc At Once zullen automatisch worden gefinalized en kunnen worden afgespeeld door een CD-RW-brander of CD-speler die dat CD-type ondersteunt. Er kunnen later echter niet nog meer data naar een CD die is beschreven met Disc At Once worden geschreven.

# Basisinstellingen voor de CD-RW-brander

Voordat u daadwerkelijk data naar een CD schrijft zult u basisinstellingen voor de CD-RW-brander moeten maken.

- 1 Druk in de WORK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [CD]-toets of houd de [CD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de SETTING-pagina van het CD-scherm.



- 1 **CD-RW MEDIA ERASE**  
Wist de data die naar CD-RW zijn geschreven. Zie voor details "CD-RW wissen" (→ blz. 105).
- 2 **AUDIO WRITE SPEED**  
Selecteert de snelheid waarmee audiodata naar de CD-R/RW zullen worden geschreven.
- 3 **TEST-knop**  
Bepaalt of er een schrijftest zal worden uitgevoerd als u gaat schrijven.
- 4 **WRITE-knop**  
Bepaalt of de daadwerkelijke schrijfhandeling zal worden uitgevoerd.
- 5 **UNDERRUN PROTECT-knop**  
Activeert/deactiveert de functie die bufferunderrun voorkomt (een fout die plaats kan vinden als de data-overdracht de schrijfsnelheid niet bij kan houden).
- 6 **DATA WRITE SPEED**  
Dit geeft de snelheid aan waarmee andere data dan CD-audio (bijv. backupdata of WAV-files) naar CD-R/RW worden geschreven. Normaal gesproken geeft deze x8 aan. Dit zal x4 aangeven als de CD een maximale schrijfsnelheid van x4 ondersteunt. Dit veld is alleen voor weergaven en kan niet worden bewerkt.
- 7 **COMPARE-knop**  
Als deze knop aanstaat zullen de data worden vergeleken met de data die gebackupt zijn of met de geëxporteerde WAV-file nadat er een backup- of exporthandeling is uitgevoerd, om te controleren of er zich fouten hebben voorgedaan tijdens het schrijven van de data.
- 8 **MOTOR ON ACCESS/DISC IN-knop**  
Selecteert één van de volgende twee keuzes om aan te geven hoe de brander zal functioneren als er een CD-R/RW wordt geplaatst.  
**ACCESS** ..... De brander zal alleen draaien als toegang noodzakelijk is.  
**DISC IN** ..... De brander zal draaien als er een CD is geplaatst.

- 2 Verplaats de cursor naar het AUDIO WRITE SPEED-veld en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de schrijfsnelheid te selecteren.

U kunt of x8 (acht keer zo snel als audio afspeelt) of x4 (vier keer zo snel als snel als audio afspeelt) selecteren. Normaal gesproken zou u x8 moeten gebruiken en de snelheid laten zakken naar x4 als er fouten plaatsvinden tijdens het schrijven.

- 3 Gebruik de TEST-knop en WRITE-knop om de schrijfhandeling(en) te selecteren.

De TEST-knop en WRITE-knop bepalen of een schrijftest en/of de daadwerkelijke schrijfhandeling zal worden uitgevoerd. De combinatie van knoppen die aan zijn, bepalen als volgt de handeling(en) die plaats zal (zullen) vinden.

**Alleen de TEST-knop aan**.....Er zal alleen een schrijftest worden uitgevoerd.

**Alleen de WRITE-knop aan**.....Het schrijven zal onmiddellijk plaatsvinden.

**Zowel de WRITE-knop als de TEST knop aan** .....Er zal eerst een schrijftest worden uitgevoerd en dan zal het daadwerkelijke schrijven worden uitgevoerd.

Afhankelijk van de CD en de status van de harddisk is het mogelijk dat er een fout plaats kan vinden terwijl de data worden geschreven. (Als u een CD-R gebruikt zal dit de CD onbruikbaar maken.) U kunt dus de TEST-knop aanzetten om te controleren of er een fout zal plaatsvinden voordat u daadwerkelijk de CD beschrijft. Als er een fout plaatsvindt tijdens de test, stop dan de procedure en verlaag of de schrijfsnelheid of stel de UNDERRUN PROTECT-knop in op ENABLE.

- 4 Stel desgewenst de UNDERRUN PROTECT-knop in op ENABLE.

De CD-RW-brander van de AW16G heeft een functie om "bufferunderrun"-fouten, die plaats kunnen vinden als de dataoverdracht de schrijfsnelheid niet kan bijhouden, te voorkomen.

Als u de UNDERRUN PROTECT-knop naar de "ENABLE"-instelling schakelt, wordt deze functie geactiveerd en zullen bufferunderruns worden voorkomen.



**Als deze knop is ingesteld op ENABLE zal de TEST-knop automatisch worden uitgezet. Ook zal, als de TEST-knop wordt aangezet, deze knop automatisch worden ingesteld op DISABLE.**

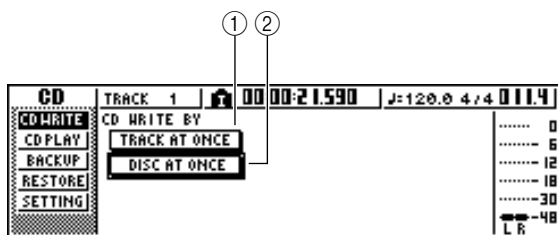
# Audiodata schrijven (Track At Once)

Zo kunt u de Track At Once-methode gebruiken om stereotracks van een song die op de harddisk is opgeslagen weg te schrijven naar een CD-R/RW. Gebruik deze methode als u verwacht dat er later nog tracks aan de CD moeten worden tussengevoegd of als u een twee seconden du-rende stilte tussen de tracks wilt.

**1** Zorg ervoor dat de juiste virtuele track is geselecteerd voor de stereotrack van de song(s) die u wilt schrijven.

Alleen de virtuele track die door de stereotrack kan worden gespeeld (dat wil zeggen de "huidige track") zal naar de CD worden geschreven. Als de juiste virtuele track niet is geselecteerd, laad dan die song, gebruik de ST.TRACK-pagina van het MONITOR-scherm om naar de juiste virtuele track te schakelen en sla dan de song op.

**2** Druk herhaaldelijk op de [CD]-toets of houd de [CD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de CD WRITE-pagina van het CD-scherm. Onmiddellijk nadat u toegang tot deze pagina heeft gekregen zullen de volgende twee knoppen in de display verschijnen.



**① TRACK AT ONCE-knop**

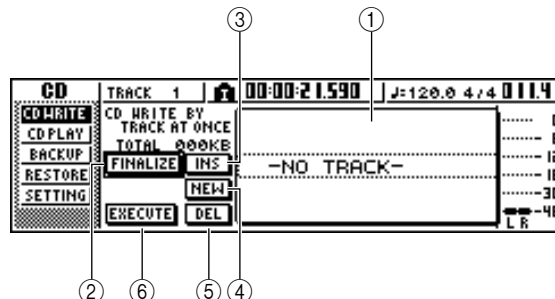
Creëert een audio-CD met de Track At Once-methode.

**② DISC AT ONCE-knop**

Creëert een audio-CD met de Disc At Once-methode.

**3** Plaats een CD-R/RW in de drive, verplaats de cursor naar de TRACK AT ONCE-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Er zal een display zoals de volgende verschijnen.



**① Songoverzicht**

Dit is een overzicht van de songs die stereotracks bevatten die naar de CD-R/RW zullen worden geschreven. De regel die wordt omsloten door een stippelijntje is momenteel geselecteerd voor handelingen. Als er geen songs zijn geregistreerd zal dit "-NO TRACK-" aangeven.

Als er reeds audiodata naar de geplaatste CD-R/RW zijn geschreven, maar de CD is nog niet gefinaliseerd, zal de titel "--EXIST--" worden getoond voor de reeds geschreven data.

**② FINALIZE-knop**

Finalizet de geplaatste CD door er de trackinformatie naar te schrijven.

**③ INS-knop**

Voegt een nieuwe song toe voor de song die momenteel in het overzicht geselecteerd is.

**④ NEW-knop**

Voegt een song toe aan het eind van het songoverzicht.

**⑤ DEL-knop**

Wist de geselecteerde song in het overzicht.

**⑥ EXECUTE-knop**

Voert het schrijven naar de CD uit.



**Tip!** Als u een CD-RW heeft geplaatst die data bevat die geschreven zijn met een andere methode dan de Track At Once-methode, zal een pop-upvenster onmiddellijk na stap 3 verschijnen, om te vragen of u de data wilt wissen. Als u de hele CD wilt wissen, verplaats de cursor dan naar de OK-knop. Als u het creëren van een audio-CD wilt annuleren, verplaats de cursor dan naar de CANCEL-knop. Druk vervolgens op de [ENTER]-toets.

**4** Verplaats de cursor naar de NEW-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het songoverzicht zal informatie (tracknummer/songnaam/grootte van de stereotrack) tonen van de song die naar de track 1 van de CD zal worden geschreven.

- 5** Verplaats de cursor naar het gestippelde vakje in het songoverzicht en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de song te selecteren die naar track 1 zal worden geschreven.



- Als u aan de [DATA/JOG]-dial draait zult u alleen de songs zien waarvan de huidige stereotrack data bevat.
- Songs met een stereotrack die korter is dan vier seconden zullen niet worden getoond.
- Songs met een stereotrack langer dan 324 minuten zullen niet worden getoond.

- 6** Herhaal de stappen 4 en 5 om de songs te selecteren die naar track 2 en verder zullen worden geschreven.



- Als u de cursor naar de NEW-knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal er een nieuwe song worden toegevoegd aan het einde van de bestaande songs.
- Door de INS-knop te gebruiken in plaats van de NEW-knop, kunt u onmiddellijk voor de song, die in het overzicht is geselecteerd, een nieuwe song tussenvoegen.
- U kunt de DEL-knop gebruiken om de momenteel geselecteerde song in het songoverzicht te wissen.



Als u een song aan het songoverzicht wilt toevoegen, zal in eerste instantie dezelfde song worden geselecteerd. Wijzig dit desgewenst.

- 7** Verplaats de cursor naar de EXECUTE-knop en druk op de [ENTER]-toets.  
Een pop-upvenster zal u om een bevestiging vragen.



- 8** Verplaats om het schrijven te beginnen de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.  
Terwijl er data naar de CD worden geschreven zal een pop-upvenster "CD Writing..." aangeven. Als het schrijven is afgerond zal een pop-upvenster u vragen of u wilt afsluiten (finalize).



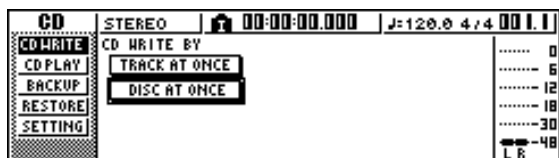
- Als u de schrijftest in "Basisinstellingen voor de CD-RW-brander" (→ blz. 99) heeft geactiveerd, zal er een schrijftest worden uitgevoerd voordat de data daadwerkelijk worden geschreven. Als er een probleem plaatsvindt tijdens de schrijftest zal er een foutboodschap verschijnen.
- Er zullen automatisch kopieerverhinderingsdata naar de CD worden geschreven die wordt gecreëerd.

- 9** Verplaats de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets om de CD af te sluiten.  
Als u de CD niet wilt afsluiten, verplaats de cursor dan naar de CANCEL-knop en druk op de [ENTER]-toets.  
Dit rond het schrijfproces af.

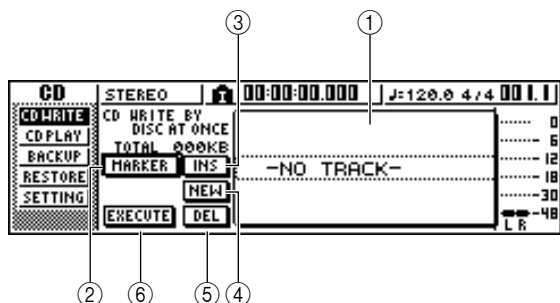
# Audiodata schrijven (Disc At Once)

Zo kunt u de Disc At Once-methode gebruiken om stereotracks van songs die op de harddisk zijn opgeslagen naar CD-R/RW te schrijven. Gebruik deze methode als u geen stilte tussen de tracks van de CD wilt creëren of als u een enkele song verdeeld in meerdere tracks naar de CD wilt schrijven.

- 1 Zorg ervoor dat de juiste virtuele track is geselecteerd voor de stereotrack van de song(s) die u wilt schrijven.
- 2 Als u de song in CD-tracks wilt verdelen op de markerlocaties die in de song zijn aangegeven, controleer dan of markers op de juiste locaties zijn ingesteld.
- 3 Druk herhaaldelijk op de [CD]-toets of houd de [CD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de CD WRITE-pagina van het CD-scherm.



- 4 Verplaats de cursor naar DISC AT ONCE en druk op de [ENTER]-toets. Het volgende scherm zal verschijnen.



## 1 Songoverzicht

Dit is een overzicht van de songs die stereotracks bevatten die naar de CD-R/RW zullen worden geschreven. De regel die wordt omsloten door een stippe lijn is momenteel geselecteerd voor handelingen. Als er geen songs zijn geregistreerd zal dit "-NO TRACK-" aangeven.

## 2 MARKER-knop

Deze activeert of deactiveert de markers die in de song zijn ingesteld voor elke stereotrack.

Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zullen het startpunt, eindpunt en de markers in de momenteel geselecteerde stereotrack worden geactiveerd. (Er zal een "vlag"-icoon verschijnen links van het overzicht.) Als er markers zijn geactiveerd voor een stereotrack, zal er een tracknummer op elke locatie waar zich een marker bevindt naar de CD worden geschreven. Ongeacht de aanwezigheid van gedeelten met stilte, het gehele gedeelte van het startpunt tot het eindpunt zal worden geschreven.

## 3 INS-knop

Voegt een nieuwe song toe voor de song die momenteel in het overzicht geselecteerd is.

## 4 NEW-knop

Voegt een song toe aan het eind van het songoverzicht.

## 5 DEL-knop

Wist de geselecteerde song in het overzicht.

## 6 EXECUTE-knop

Voert het schrijven naar de CD uit.



*Als er reeds data zijn geschreven op de CD-RW die u plaatst, zal er onmiddellijk na stap 3 een pop-upvenster verschijnen die u vraagt of u de data wilt wissen. Verplaats de cursor naar de OK-knop als u de hele CD wilt wissen, of naar de CANCEL-knop als u het uitvoeren ervan wilt annuleren. Druk vervolgens op de [ENTER]-toets.*

- 5 Verplaats de cursor naar de NEW-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het songoverzicht zal informatie (tracknummer/songnaam/grootte van de stereotrack) tonen van de song die naar track 1 van de CD zal worden geschreven.

- 6 Verplaats de cursor naar het gestippelde vakje in het songoverzicht en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de song te selecteren die naar track 1 zal worden geschreven.



- Als u aan de [DATA/JOG]-dial draait zult u alleen de songs zien waarvan de huidige stereotrack data bevat.
- Songs met een stereotrack die korter is dan vier seconden zullen niet worden getoond.
- Songs met een stereotrack langer dan 324 minuten zullen niet worden getoond.

- 7 Als u wilt dat de stereotrack van de geselecteerde song wordt verdeeld in CD-tracks op de locatie van elke marker, verplaats de cursor dan naar de MARKER-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Markers zullen voor die song worden geactiveerd en er zal een "vlag"-icoon rechts van het overzicht verschijnen.



- Markers kunnen afzonderlijk voor elke song worden geactiveerd/gedeactiveerd.
- Als u markers gebruikt om een stereotrack te verdelen, zullen de locatie van de delen worden aangegeven in eenheden van 1/75 seconde.



- Merk op dat als de markers geactiveerd zijn, de tracknummers die te zien zijn in het overzicht niet overeen zullen komen met het aantal tracks dat naar de CD geschreven wordt.
- Er kunnen maximaal 99 tracks naar een audio-CD worden geschreven. Als er bijvoorbeeld markers zijn geactiveerd voor de song die u naar de CD track 1 schrijft en deze song bevat 98 markers, dan zal het niet meer mogelijk zijn om nog een song naar die CD-R/RW te schrijven.

**8** Herhaal de stappen 5–7 om de songs te selecteren die naar track 2 en verder zullen worden geschreven.



**Tip!**

- Als u de cursor naar de NEW-knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal er een nieuwe song worden toegevoegd aan het einde van de bestaande songs.
- Door de INS-knop te gebruiken in plaats van de NEW-knop, kunt u onmiddellijk voor de song, die in het overzicht is geselecteerd, een nieuwe song tussenvoegen.
- U kunt de DEL-knop gebruiken om de momenteel geselecteerde song in het songoverzicht te wissen.



Als u een song aan het songoverzicht wilt toevoegen, zal in eerste instantie dezelfde song worden geselecteerd. Wijzig dit desgewenst.

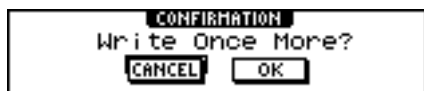
**9** Verplaats de cursor naar de EXECUTE-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een pop-upvenster zal u om een bevestiging vragen.



**10** Verplaats om het schrijven te beginnen de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Terwijl er data naar de CD worden geschreven zal een pop-upvenster “CD Writing...” aangeven. Als het schrijven is afgerond, zal de CD-R/RW worden uitgeworpen en het volgende pop-upvenster zal verschijnen.



- Als u de schrijftest in “Basisinstellingen voor de CD-RW-brander” (→ blz. 99) heeft geactiveerd, zal er een schrijftest worden uitgevoerd voordat de data daadwerkelijk worden geschreven. Als er een probleem plaatsvindt tijdens de schrijftest zal er een foutboodschap verschijnen.
- Er zullen automatisch kopieerverhinderingsdata naar de CD worden geschreven die wordt gecreëerd.

**11** Als u een andere CD met dezelfde inhoud wilt creëren, plaats dan een nieuwe CD, verplaats de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-knop.

Het schrijven zal weer beginnen.

Als alternatief kunt u de cursor naar de CANCEL-knop verplaatsen en op de [ENTER]-toets drukken om het schrijfproces te verlaten.

## Finalizen van de CD-R/RW

Zo kunt u een CD-R/RW die u met de Track At Once heeft beschreven afsluiten, zodat de CD kan worden afgespeeld door een CD-RW-brander of een CD speler.



**CD-R/RW's die beschreven zijn door de AW16G met Track At Once (en die nog niet gefinalized zijn) kunnen niet worden afgespeeld door een andere CD-RW-brander of een CD-speler, maar deze kan worden afgespeeld met de AW16G's CD Playfunctie. (→ blz. 106)**

- 1** Plaats de CD-R/RW die u wilt afsluiten in de CD-RW-brander.
- 2** Druk herhaaldelijk op de [CD]-toets of houd de [CD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de CD WRITE-pagina van het CD-scherm.
- 3** Verplaats de cursor naar de TRACK AT ONCE-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het volgende scherm zal verschijnen en het track-overzicht zal de inhoud laten zien van wat er naar de CD-R/RW is geschreven. Reeds opgenomen tracks zullen worden weergegeven als "--EXIST--".

CD	STEREO	00:00:00.000	J:120.0 4/4 00 1 1
WRITE	CD WRITE BY	01.--EXIST--16.8MB	0
PLAY	TRACK AT ONCE	02.--EXIST--16.8MB	6
BACKUP	TOTAL 34.2MB	03.--EXIST--16.8MB	12
RESTORE	FINALIZE INS	04.--EXIST--16.8MB	18
SETTING	NEW	05.--EXIST--16.8MB	30
	EXECUTE DEL		48

- 4** Verplaats de cursor naar de FINALIZE-knop en druk op de [ENTER]-toets.  
Een pop-upvenster zal u vragen de afsluithandeling te bevestigen.



- 5** Verplaats de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets om de CD af te sluiten.  
Als u besluit de CD nog niet af te sluiten, verplaats de cursor dan naar de CANCEL-knop en druk op de [ENTER]-toets.



**De afsluithandeling kan niet worden gestopt als deze eenmaal is gestart. Wees dus zorgvuldig met deze handeling.**



# CD-RW wissen

Zo kunt u alle data die naar een CD-RW zijn geschreven wissen, zodat de CD-RW kan worden gebruikt als een lege CD. U zult deze handeling uit moeten voeren met een CD die gebruikt is om computerdata enz. op te slaan als u die CD op de AW16G wilt gebruiken.



**Aangezien er data worden gewist als dat nodig is als u een backup maakt van AW16G-data naar een CD-RW of als u audiodata naar een CD-RW schrijft, is het niet nodig dat u de volgende procedure elke keer als u de CD opnieuw gebruikt uitvoert.**



**De gewiste data kunnen niet worden hersteld. Wees dus zorgvuldig met deze handeling.**

- 1 Druk in de WORK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [CD]-toets of houd de [CD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de SETTING-pagina van het CD-scherm.



- 2 Verplaats de cursor naar het CD-RW MEDIA ERASE-veld en druk op de [ENTER]-toets om de gewenste wismethode te selecteren.

Elke knop selecteert de volgende wismethode.

**SIMPLY-knop** ..... Alleen de TOC-data (Table Of Contents = Inhoudsopgave) die naar de CD-RW zijn geschreven worden gewist. Als u deze methode selecteert, zal het slechts een korte tijd vergen om de CD-RW te wissen.

**PERFECTLY-knop** ..... Alle data die naar CD-RW zijn geschreven worden volledig gewist. Aangezien deze methode alle data van de CD wist, zal het een tijd langer duren dan bij SIMPLY.

Verplaats de cursor naar de gewenste knop en druk op de [ENTER]-toets. Een pop-upvenster zal u vragen het wissen te bevestigen.

- Als u de SIMPLY-knop aanzet



- Als u de PERFECTLY-knop aanzet



- 3 Verplaats, om het wissen uit te voeren, de cursor naar de OK-knop. Als u besluit om de CD niet te wissen, verplaats de cursor dan naar de CANCEL-knop. Druk vervolgens op de [ENTER]-toets.

Als u de OK-knop heeft geselecteerd zal het wissen beginnen. (Deze handeling kan niet worden gestopt.)

# Een audio-CD afspelen

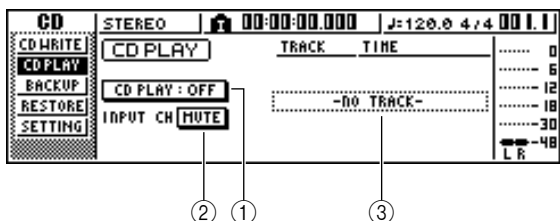
U kunt de CD-RW-brander gebruiken om een conventionele audio-CD of CD-R/RW waarop audiodata zijn geschreven af te spelen. Dit wordt de CD Playfunctie genoemd.



**De CD Playfunctie kan ook audiodata van een gemengde-mode-CD-ROM (alleen track 2 en verder) of CD Extra (alleen de eerste sessie) afspelen.**

**1** Druk in de WORK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [CD]-toets of houd de [CD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de CD PLAY-pagina van het CD-scherm.

In deze pagina kunt u een in de CD-RW-brander geplaatste audio-CD afspelen.



**① CD PLAY-knop**

Schakelt de CD Playfunctie aan/uit.

**② INPUT CH MUTE/MIX-knop**

Gebruik deze knop om aan te geven of de signalen van ingangskanalen 1–8 zullen worden uitgestuurd samen met het CD afspelen (MIX-knop), of dat alleen het CD-signaal zal worden uitgestuurd (MUTE-knop).

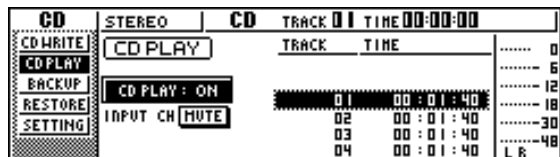
**③ Overzicht**

Toont de tracks van de audio-CD die in de CD-RW-brander is geplaatst.

**2** Plaats de audio-CD, die u wilt afspelen, in de CD-RW-brander.

**3** Verplaats de cursor naar de CD PLAY-knop en druk op de [ENTER]-toets.

De CD Playfunctie zal worden aangezet en de CD-trackdata zullen worden gelezen.



**4** Druk om de CD-tracks af te spelen op de PLAY [▶]-toets. Druk om te stoppen op de STOP [■]-toets.

Tijdens het afspelen wordt het audio-uitgangssignaal van de CD-RW-brander direct naar het stereo-uitgangskanaal gestuurd. Gebruik de STEREO-fader om het volume aan te passen.

Als de CD Playfunctie aanstaat zullen de toetsen van de transportsectie de volgende functies hebben.

Toets	Bediening
PLAY [▶]-toets	Afspelen
STOP [■]-toets	Stop
REW [◀◀]-toets/FF [▶▶]-toets	Terugspoelen/Snel vooruit
[DATA/JOG]-dial	Tracks selecteren
[◀]-toets/[▶]-toets	Tracks selecteren



- Als de cursor zich in het overzicht bevindt, kunt u aan de [DATA/JOG]-dial draaien om tracks te selecteren.
- Terwijl er een audio-CD afspeelt, zal de toegangsindicator in de displaysectie knipperen.

**5** Verplaats om de CD Playfunctie te verlaten de cursor naar de CD PLAY-knop en druk op de [ENTER]-toets.



- De CD PLAY-knop kan alleen worden aan-/uitgeschakeld als de CD niet afspeelt.
- Terwijl de CD PLAY-knop aanstaat zal de CD-RW-brander op slot zijn en is het niet mogelijk om de CD uit te werpen.

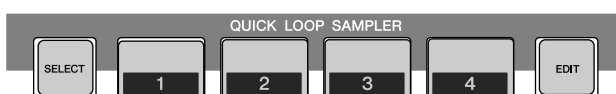
# Hoofdstuk 11

## Quick Loop Sampler

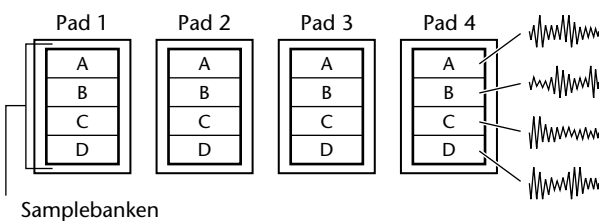
Dit hoofdstuk legt uit hoe de QUICK LOOP SAMPLER-sectie te gebruiken.

### Over de Quick Loop Sampler

De AW16G bevat een Quick Loop Sampler die u in staat stelt om stereogolfvormen (samples) af te spelen door op de vier pads te tikken.

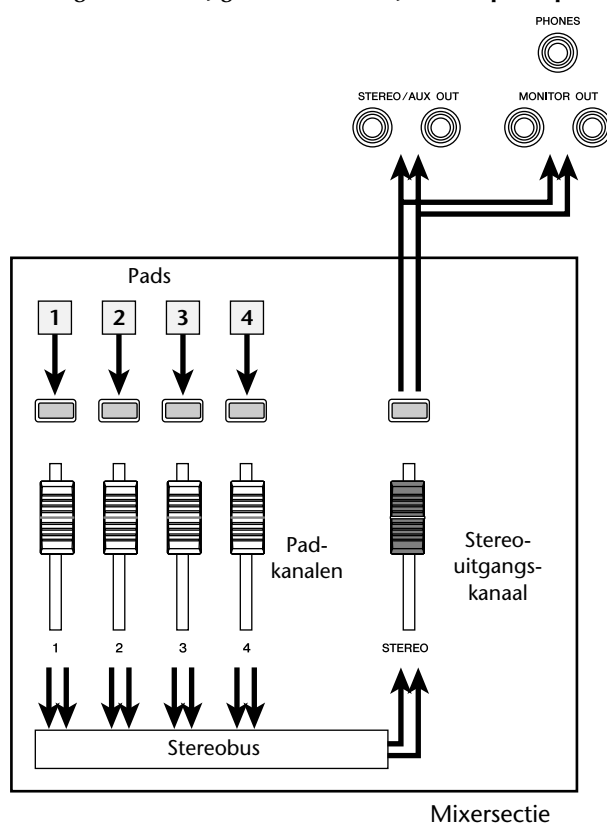


Elke pad 1–4 heeft vier samplebanken (A–D) waaraan u samples kunt toewijzen. Door van samplebank te schakelen voor elke pad kunt u tot zestien verschillende samples gebruiken.



Als u op een pad 1–4 tikt zal de toegewezen sample via padkanaal 1–4 naar de stereobus worden gestuurd. Van elk padkanaal kunt u de EQ, dynamics en effect 1/2-zendniveaus aanpassen, net als bij trackkanalen of ingangskanalen.

#### ● Signaalbaan bij gebruik van de Quick Loop Sampler

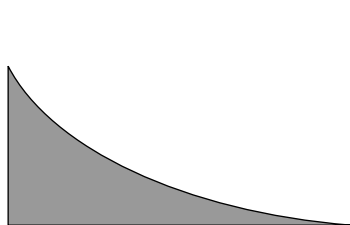


U kunt samples in de pads laden van de samplelibrary (een library voor de Quick Loop Sampler), een gedeelte van een audiotrack of audio-CD, of een WAV-file laden. U kunt ook direct een signaal van een instrument of microfoon samples die is aangesloten op de ingangsaansluitingen van de AW16G en de sample toewijzen aan een pad.

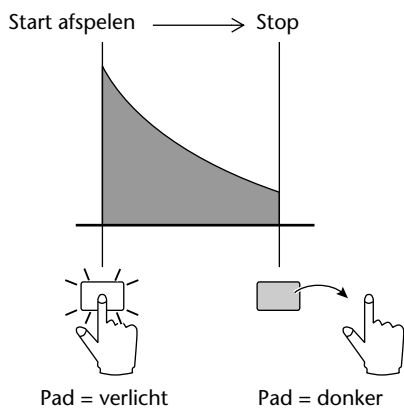
Een sample kan op twee manieren worden afgespeeld. "One Shotmode" speelt de sample eenmaal van begin tot eind. "Loopmode" speelt de sample herhaaldelijk van begin tot eind.

Daarnaast kunt u of de "Gatemode" kiezen die de sample alleen afspeelt terwijl u de pad ingedrukt houdt, of de "Triggermode" die de sample helemaal tot het eind afspeelt als u eenmaal op de pad gedrukt heeft.

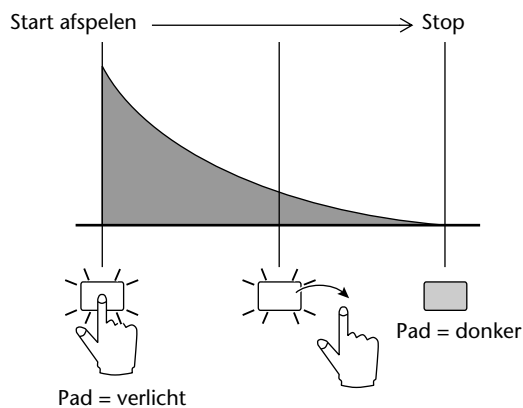
● **Originele sample**



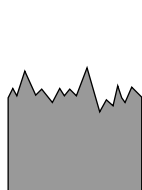
● **ONE SHOT/GATE**



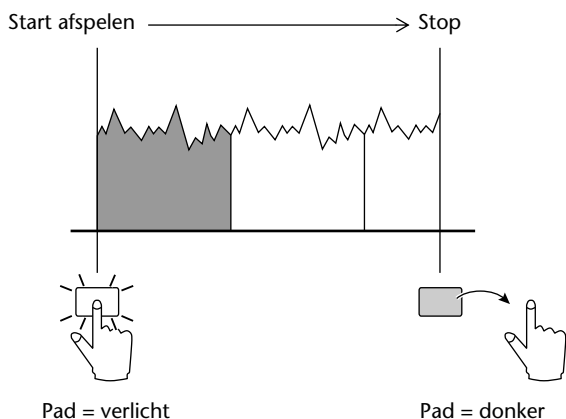
● **ONE SHOT/TRIGGER**



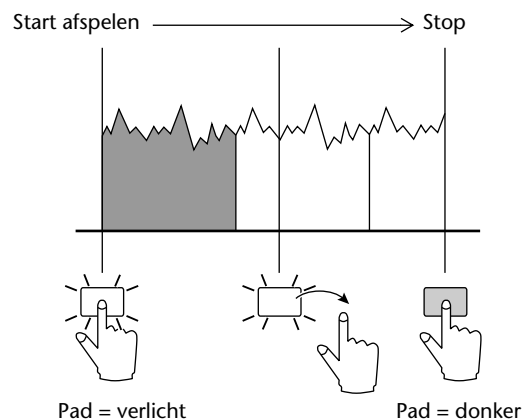
● **Originele sample**



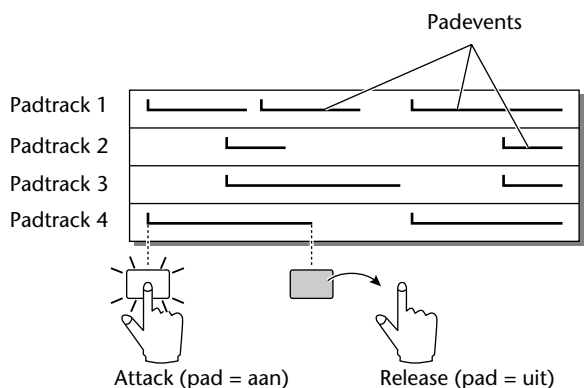
● **LOOP/GATE**



● **LOOP/TRIGGER**



Uw padhandelingen kunnen worden opgenomen in een geheugengebied dat Padtracks genoemd wordt. De padtracks werken altijd synchroon met de recorder. Door uw padhandelingen in de padtracks op te nemen terwijl u naar het afspelen van de song luistert, kunt u de padtracks als extra audiotrack gebruiken.



Weest u zich ervan bewust dat de padtracks niet de sample of audiodata zelf opnemen, maar alleen de pad aan/uitdata. (Zo'n stukje data wordt een "padevent" genoemd.) Het afspelen dat door een padtrack wordt geproduceerd, zal veranderen als u naar andere samples schakelt na het opnemen van padevents, of als u de afspeelmode wijzigt.

De AW16G beschikt ook over een "Slicefunctie" die een sample in acht tot zestien segmenten verdeelt, en de afspeltiming van elk segment aanpast aan het tempo van de song. Door de Slicefunctie te gebruiken kunt u alleen het tempo van een frase veranderen zonder zijn toonhoogte te beïnvloeden. Een gesampled drumpattern kan in het tempo worden teruggespeeld dat wordt aangegeven door de tempomap van de song. (Zie voor details over de Slicefunctie gebruiken → blz. 120)



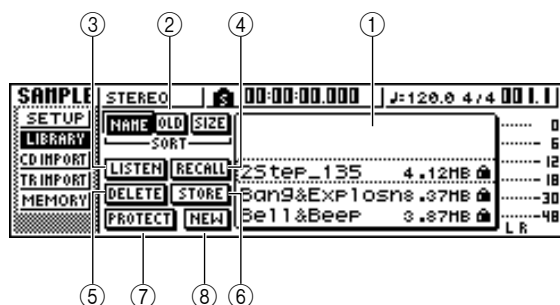
De instellingen van de Quick Loop Sampler en de sampledata die worden toegewezen aan elke pad worden opgeslagen als onderdeel van de song.

# Samplelibraries gebruiken

Samplelibraries bevatten sets van tot zestien verschillende samples die door de Quick Loop Sampler kunnen worden gebruikt.

Als de AW16G de fabriek verlaat staan er samplesets zoals drumloops en geluidseffecten opgeslagen op de harddisk als samplelibraries. Als u één van deze libraries laadt zullen samples worden toegewezen aan elke pad/samplebank, en kunt u de pads gebruiken om de samples onmiddellijk af te spelen. Zo kunt u een samplelibrary laden en uitproberen.

- 1 Druk in de QUICK LOOP SAMPLER-sectie of herhaaldelijk op de [SAMPLE EDIT]-toets of houd de [SAMPLE EDIT]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om naar de LIBRARY-pagina van het SAMPLE-scherm te gaan.



- 1 **Overzicht**  
Dit gebied toont een overzicht van de samplelibraries die op de harddisk zijn opgeslagen.
- 2 **NAME/OLD/SIZE-knoppen**  
Deze knoppen sorteren de samplelibraries die in het overzicht te zien zijn op alfabet (NAME), op opslagdatum (OLD) of op grootte (SIZE).
- 3 **LISTEN-knop**  
Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal de knop worden gemarkeerd. Als u nu op een pad 1–4 drukt zal de sample die is toegewezen aan samplebank A van de momenteel geselecteerde samplelibrary herhaaldelijk afspelen. Het afspelen zal stoppen als u nogmaals op de pad drukt.
- 4 **RECALL-knop**  
Deze knop roept de library op die in het overzicht is geselecteerd en wijst de samples toe aan elk van de pads/samplebanken.
- 5 **DELETE-knop**  
Deze knop wist de library die in het overzicht is geselecteerd van de harddisk.
- 6 **STORE knop**  
Deze knop slaat een library op die u heeft bewerkt.
- 7 **PROTECT-knop**  
Verplaatst de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets om de Protectinstelling aan/uit te schakelen voor de library die in het overzicht is geselecteerd. Er zal een sloticoon worden getoond om aan te geven dat een library is beveiligd en het zal niet mogelijk zijn deze library te bewerken of te wissen.
- 8 **NEW-knop**  
Deze knop creëert een nieuwe library op de harddisk.

- 2 Verplaats de cursor in het overzicht en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de library te selecteren die u wilt laden.

Door aan de LISTEN-knop te draaien en op een pad 1–4 te drukken kunt u de samples die zijn toegewezen aan samplebank A voor elk van de pads in die library, beluisteren. Zie voor details over de library-inhoud "Appendix".

- 3 Verplaats de cursor naar de RECALL-knop en druk op de [ENTER]-toets. Een popupvenster verschijnt. Verplaats de cursor naar de ALL-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Als de library geladen is zal het popupvenster automatisch sluiten.



**Tip!** Als het popupvenster open is kunt u de cursor naar de 1SAMPLE-knop verplaatsen en op de [ENTER]-toets drukken om een enkele sample uit de library te selecteren en te laden.

- 4 Zet de [STEREO]-fader naar de 0 dB-positie.

- 5 Sla op pads 1–4.  
U kunt de samples afspelen die zijn toegewezen aan samplebank A van elke pad.

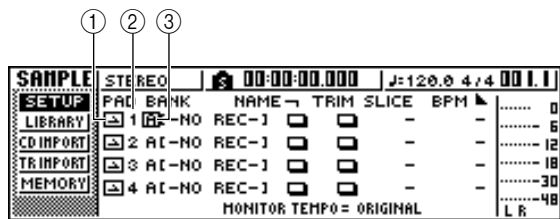


**Tip!** Van de samplelibraries die zijn opgeslagen op de harddisk op het moment dat de AW16G werd verscheept, zijn de meeste drumpatternlibraries ingesteld op de Loopmode en is de Slicefunctie aangezet. Als u dit librarytype laadt hoeft u alleen maar op de pad te drukken en het tempo van het drumpattern zal overeenkomen met het tempo van de song. Hierdoor kunt u de Quick Loop Sampler net als een drummachine gebruiken.



- Als een sample is toegewezen aan een pad, zal die pad oplichten terwijl de sample speelt als u er op drukt. Als er echter geen sample is toegewezen zal er niets afspelen en de pad zal niet oplichten. U kunt of een sample aan de pad toewijzen of van samplebank wisselen.
- Als de pad oplicht als u op een pad slaat, maar u hoort geen geluid, ga dan naar de METER-pagina van het VIEW-scherm en controleer of de meter van het corresponderende padkanaal (P1–P4) uitslaat (→ blz. 90).
- Als de meter uitslaat als u op een pad slaat, zorg er dan voor dat de [STEREO]-fader niet laag is gezet en dat uw monitorsysteem goed is aangesloten en dat zijn volume juist is ingesteld.
- Als u zelfs geen geluid hoort na het verhogen van de [STEREO]-fader, ga dan naar de INIT-pagina van het MONITOR-scherm en druk op die pad. Dit zal het padkanaal initialiseren zodat deze geluid zal maken. (→ blz. 91)

**6** Om de samplebank om te schakelen voor elke pad drukt u herhaaldelijk op de [SAMPLE EDIT]-toets om toegang te krijgen tot de SETUP pagina van het SAMPLE-scherm.



**① One shot/loopmode**

Een icoon geeft aan of de sample die is toegewezen aan de pad is ingesteld op One Shotmode (☐) of Loopmode (☑).

**② Padnummer**

Dit geeft het padnummer 1-4 aan.

**③ Bank**

Dit selecteert de samplebank (A-D) die door elk van de pads gebruikt wordt. De naam van de sample die is toegewezen aan die bank wordt rechts weergegeven.



*Als er geen sample is toegewezen aan de geselecteerde bank, zal het samplenaamgebied [-NO REC-] aangeven.*

**7** Verplaats de cursor naar het bankgebied van de gewenste pad en draai aan de [DATA/JOG]-dial.

De samplebank zal wijzigen en de samplenaam zal overeenkomstig wijzigen.

**8** Gebruik desgewenst de knoppen en toetsen van de SELECTED CHANNEL-sectie om het geluid van pads 1-4 te bewerken.

De EQ, dynamics en effectzend 1/2-niveaus kunnen op dezelfde manier worden aangepast voor de padkanalen als de trackkanalen of ingangskanalen. Druk op een pad 1-4 om het padkanaal te selecteren dat u wilt regelen en gebruik de knoppen en toetsen van de SELECTED CHANNEL-sectie.



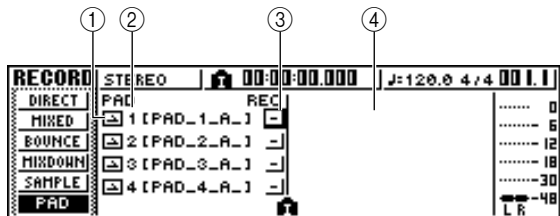
- Als u op een pad 1-4 drukt, zal de toegewezen sample altijd klinken. Als u een pad wilt selecteren voor bediening zonder dat deze geluid maakt, houd dan de [PAD SEL]-toets ingedrukt en druk op een pad 1-4.
- De afspiegeluiden van pads 1-4 worden via de padkanalen 1-4 naar de stereobus gestuurd. Door de MIX-DOWN-pagina van het RECORD-scherm te gebruiken kunt u uw padspel opnemen op de stereotrack (→ blz. 89). Een opname op de stereotrack kan ook naar een audiotrack verplaatst worden (→ blz. 128)

## Opnemen/afspelen van padspel

Zo kunt u uw padspel (padevents) opnemen op de padtracks.

**1** Druk in de QUICK NAVIGATE-sectie, herhaaldelijk op de [RECORD]-toets of houd de [RECORD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de PAD-pagina van het RECORD-scherm.

In de PAD-pagina kunt u padevents opnemen op de padtracks.



**① One shot-/loopmode**

Een icoon geeft aan of de sample die is toegewezen aan de pad is ingesteld op One Shotmode (☐) of Loopmode (☑).

**② Padtracknummer**

Dit laat het padtracknummer 1-4 zien. Rechts wordt de naam van de sample getoond van de samplebank die voor die pad is geselecteerd.

**③ Trackstatusknop**

Dit geeft de werkingsstatus van de track aan. Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, verschijnen beurtelings de volgende displays.

- ☑ ..... De padtrack kan worden opgenomen.
- ☐ ..... De padtrack kan worden afgespeeld.



*Afhankelijk van de instellingen in de PAD-pagina van het TRACK-scherm, kan dit ook ☑ (muted) aangeven.*

**④ Padtrackview**

In dit gebied worden de padevents die zijn opgenomen in de padtrack als een staafdiagram getoond. Locatorposities worden als iconen getoond in het onderste gedeelte van het scherm.

**2** Verplaats de cursor naar de trackstatusknop en druk verscheidene malen op de [ENTER]-toets om de knopweergave naar ☑ (klaar voor opname) te schakelen. (U kunt meer dan één padtrack selecteren.)



*De trackstatusknop kan alleen worden omgeschakeld als de recorder stil staat.*

**3** Gebruik de trackkanaalfaders en de [STEREO]-fader om de audiotracks op een geschikt niveau voor afuistering in te stellen.

**4** Verplaats de song naar het punt waarop u wilt beginnen met opnemen.

## 5 Druk om het opnemen op de padtrack te beginnen op de PLAY [▶]-toets.

De recorder zal gaan lopen en het opnemen van de padevents zal beginnen.

## 6 Bespeel de pads terwijl u naar het afspelen van de audiotracks luistert.

Padevents zullen worden opgenomen op de padtracks. De padevents die zijn opgenomen zullen in realtime in de padtrackview verschijnen.



**Tip!** Padtracks nemen alleen de pad aan/uit-status op.

## 7 Om het opnemen te stoppen drukt u op de STOP [■]-toets.

De recorder zal stoppen.

## 8 Verplaats, om de events die zijn opgenomen terug te spelen, de cursor naar de trackstatusknop en druk verscheidene malen op de [ENTER]-toets om de display te schakelen naar [-].

## 9 Ga naar het punt vanwaar u het afspelen wilt beginnen en druk op de PLAY [▶]-toets.

De padtrack(s) zal/zullen synchroon met de recorder afspelen. Als u het opnemen over wilt doen herhaal dan de stappen 6–9.

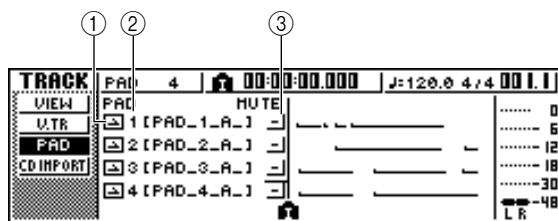
Het is ook mogelijk om alleen een bepaald gedeelte van een padtrack opnieuw op te nemen. In dit geval zullen de nieuw opgenomen padevents de reeds opgenomen events overschrijven. U moet echter voorzichtig zijn aangezien dit ook invloed heeft op overlappende padevents voor of na het opnieuw opgenomen gedeelte.



**Tip!** De inhoud van een opgenomen padtrack kan op een verscheidenheid aan manieren worden bewerkt met de beweringscommando's. Zie voor details "Wat u kunt doen door de beweringscommando's te gebruiken" (→ blz. 123).

## 10 Als u een bepaalde padtrack wilt uitschakelen, druk dan herhaaldelijk op de [TRACK]-toets in de WORK NAVIGATE-sectie of houd de [TRACK]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de PAD-pagina van het TRACK-scherm.

In de PAD-pagina van het TRACK-scherm kunt u de muting voor elke padtrack aan-/uitschakelen.



### ① One shot-/loopmode

Een icoon geeft aan of de sample die is toegewezen aan de pad is ingesteld op One Shotmode (🔲) of Loopmode (🔲).

### ② Padtracknummer

Dit geeft het padtracknummer 1–4 aan. Rechts wordt de naam van de sample aangegeven die is toegewezen aan de samplebank die voor die pad geselecteerd is.

### ③ Trackmuteknop

Deze knop schakelt de muting aan/uit voor elke track. Verplaats de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets om tussen de volgende twee instellingen te schakelen.

[-] ..... De padtrack kan worden afgespeeld.

[M] ..... De padtrack is gemutet.

## 11 Verplaats de cursor naar de trackmuteknop voor de track die u wilt muten en druk op de [ENTER]-toets om de knop naar [M] (gedempt) te schakelen.

Verplaats om de muting te annuleren de cursor naar de trackmuteknop en druk nogmaals op de [ENTER]-toets.



**Tip!** Als een padtrack is gemutet en de pad is ingesteld op LOOP/TRIGGER, zal de pad afspelen als u gewoon op de [PLAY]-toets drukt om de recorder te laten afspelen. Dit betekent dat u deze eigenschap, zelfs zonder op te nemen op een padtrack, als een ritmemachine kunt gebruiken.

# Importeren van een audio-CD/WAV-file in een pad

Zo kunt u CD audiodata (CD-DA) of een WAV-file importeren van een CD-ROM/CD-R in een samplebank voor de pads 1–4.

**1** Schakel de interne instellingen van de AW16G zo dat digitaal opnemen mogelijk is. Zie voor details over digitale opname-instellingen blz. 160.

**2** Plaats een CD in de CD-RW-brander. U kunt audiodata (CD-DA) of WAV-files laden van de volgende CD-types.

#### ● Audiodata (CD-DA)

- Audio-CD
- CD-Extra (alleen de eerste sessie van CD-DA)
- Gemengde mode-CD (alleen CD-DA-data van de tweede en latere tracks)

#### ● WAV-files

- ISO9660 Level 1 format CD-ROM, CD-R, CD-RW\*

- Gemengde mode-CD

\* De directorynaam en filenaam kunnen geen andere karakters gebruiken dan hoofdletters en het “\_” (liggend streepje) karakter. Als u de AW16G gebruikt om WAV-files te exporteren naar CD-R/RW, zullen de data aan ISO9660 Level 1 format voldoen, maar weest u zich alstublieft bewust van deze beperking bij het gebruik van een computer om WAV-files te creëren.

**3** Druk in de QUICK LOOP SAMPLER-sectie herhaaldelijk op de [SAMPLE EDIT]-toets of houd de [SAMPLE EDIT]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de CD IMPORT-pagina van het SAMPLE-scherm.

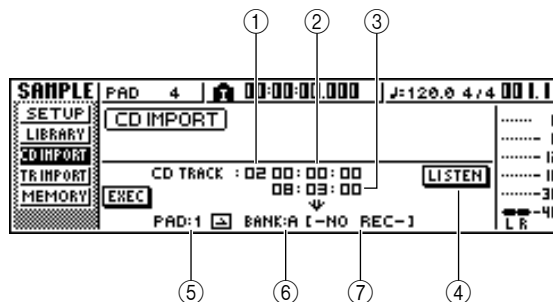


**4** Zorg ervoor dat de cursor zich op de READ CD INFO-knop bevindt en druk op de [ENTER]-toets.

De display zal “Read CD info...” aangeven en de AW16G zal beginnen met het lezen van de CD die in de CD-RW-brander is geplaatst.

Afhankelijk van de bron waarvan de data worden gelezen, zal het scherm als volgt wijzigen.

#### ● Bij het importeren van een audio-CD/CD-Extra



#### ① Van CD TRACK

Bepaalt het nummer (01–99) van de audiotrack die zal worden geïmporteerd van de bron-CD.

#### ② Van Start

Bepaalt de startlocatie van de data die zullen worden geïmporteerd in minuten/seconden/frames (1/75 van een seconde).

#### ③ Van End

Bepaalt de eindlocatie van de data die zullen worden geïmporteerd in minuten/seconden/frames (1/75 van een seconde).



**Tip!**

De “frames” zijn hier de kleinste eenheid van tijd die door een CD-track worden gebruikt. Verwar ze niet met de frames die worden gebruikt in MTC of SMPTE.

#### ④ LISTEN-knop

Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt zal het aangegeven gedeelte van de momenteel geselecteerde CD-track herhaaldelijk worden teruggespeeld.

#### ⑤ Naar PAD

Selecteert het padnummer (1–4) waarnaar het audiomateriaal zal worden geïmporteerd.

#### ⑥ Naar BANK

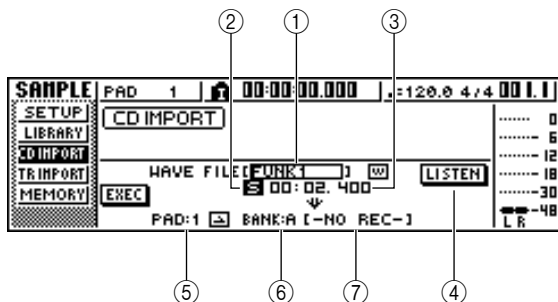
Selecteert de samplebank (A–D) waarnaar het audiomateriaal zal worden geïmporteerd.

#### ⑦ Naar NAME

Geeft de naam aan van de sample die momenteel is toegewezen aan de importbestemmings-samplebank. Als er niets is toegewezen zal dit [-NO REC-] aangeven. Dit veld is alleen voor weergave en kan niet worden bewerkt.



● Bij het importeren van een WAV-file



① Van WAV-File

Bepaalt de WAV-file die zal worden geïmporteerd. Als de CD mappen (directories) bevat, ga dan naar de map die de WAV-file bevat die u wilt importeren en geef dan de gewenste WAV-file aan.

De volgende iconen zullen worden getoond.

- ..... Geeft aan dat er een WAV-file is geselecteerd.
- ..... Geeft aan dat er een map op hetzelfde niveau is geselecteerd.
- ..... Geeft aan dat de map van het bovenliggende niveau is geselecteerd.

② Mono/Stereo

Geeft aan of de WAV-file die geselecteerd is voor importeren mono (M) of stereo (S) is. Dit veld is alleen voor weergave en kan niet worden bewerkt.

③ Grootte

Geeft de grootte (lengte in msec) aan van de WAV-file die voor importeren is geselecteerd. Dit veld is alleen voor weergave en kan niet worden bewerkt.

④ LISTEN-/ENTER-/UP-knoppen

De naam en functie van de hier getoonde knoppen hangt af van het item dat u selecteert bij de Van WAV-Fileparameter.

● Als WAV-file () is geselecteerd

De LISTEN-knop zal worden getoond, waardoor u de WAV-file herhaaldelijk kunt beluisteren.

● Als er een map op hetzelfde niveau is geselecteerd

De ENTER-knop zal worden getoond, waardoor de map kan worden geopend.

● Als de bovenliggende map () is geselecteerd

De UP-knop zal worden getoond, waardoor u naar de bovenliggende map kunt gaan.

⑤ Naar PAD

⑥ Naar BANK

⑦ Naar NAME

Deze hebben dezelfde functie als bij het importeren van een audio-CD/CD-Extra.



- Als er een gemengde mode-CD-ROM in de CD-RW-brander wordt geplaatst, zal er een pop-upvenster verschijnen, waardoor u AUDIO (CD-DA) of WAVE (WAV-files) kunt selecteren voor importeren. Verplaats de cursor naar de knop voor het datatype dat u wilt importeren en druk op de [ENTER]-toets.
- De enige WAV-filetypes die kunnen worden geïmporteerd zijn 16 bit/44,1 kHz mono of stereo files.
- Als u een mono WAV-file importeert, zal dezelfde aan het L- en R-kanaal worden toegewezen.
- Als u de cursor naar de LISTEN-knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal er een korte interval zijn voordat u het geluid hoort, aangezien de data van CD worden gelezen.

5 Als u een WAV-file importeert, verplaats de cursor dan naar het Van WAVE-fileveld en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de WAV-file die u wilt importeren te selecteren.

Als u naar een lager gelegen map wilt zet dan het ()-icoon in dit gebied, verplaats de cursor naar de ENTER-knop in het scherm en druk op de [ENTER]-toets.

Als u naar een hoger gelegen map wilt zet dan () in dit gebied, verplaats de cursor naar de UP-knop in het scherm, en druk op de [ENTER]-toets.

6 Als u importeert van een audio-CD of CD-Extra, gebruik dan de Van Start-/Van End-velden om het gedeelte aan te geven dat u wilt importeren.

7 Gebruik de Naar PAD- en Naar BANK-velden om de pad/samplebank aan te geven waarin de data zullen worden geïmporteerd.



Als de importbestemming reeds data bevat zal de bestaande sample worden overschreven door de nieuw geïmporteerde sample. Let er op dat u niet per ongeluk een sample wist die u wilt houden.

8 Als u klaar bent met het aangeven van de data die moeten worden geïmporteerd, verplaats de cursor dan naar de EXEC-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een pop-upvenster zal verschijnen, die u vraagt de handeling te bevestigen.



9 Verplaats om het importeren uit te voeren de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het importeren zal beginnen. Verplaats, als u besluit om het importeren te annuleren, de cursor naar de CANCEL-knop en druk op de [ENTER]-toets.



- Als u importeert van CD-DA, zal automatisch de naam "PAD\_x.y" (x= padnummer, y= samplebank) aan de sample worden toegewezen. U bent vrij om deze naam later te wijzigen (→ blz. 117).
- Als u een WAV-file importeert, zullen de eerste acht karakters (exclusief de extensie) van die filenaam als naam aan de sample worden toegewezen.
- De geïmporteerde sample zal samen met de huidige song worden opgeslagen.

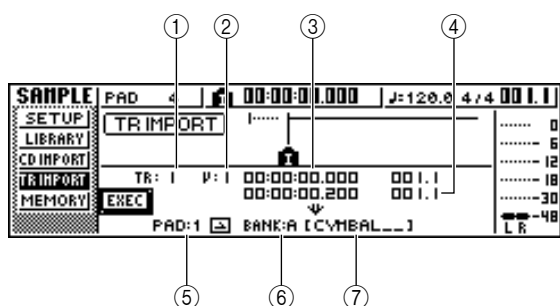


Het is niet mogelijk samples te importeren terwijl de AW16G loopt.

# Importeren van een audiotrack/stereotrack in een pad

Zo kunt u een gedeelte van een reeds opgenomen track van de huidige song importeren in een samplebank voor de pads 1–4.

- 1 Speel de song af en zoek de track en het gedeelte dat u wilt importeren.
- 2 Druk in de QUICK LOOP SAMPLER-sectie herhaaldelijk op de [SAMPLE EDIT]-toets of houd de [SAMPLE EDIT]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de TR IMPORT-pagina van het SAMPLE-scherm.



Deze pagina bevat de volgende items.

- ① **Van TRACK**  
Bepaalt de track waarvan de data zullen worden geïmporteerd.
- ② **Van V.TR**  
Bepaalt de virtuele track waarvan de data zullen worden geïmporteerd.
- ③ **Van Start**  
Bepaalt het begin van het gedeelte dat zal worden geïmporteerd.
- ④ **Van End**  
Bepaalt het einde van het gedeelte dat zal worden geïmporteerd.
- ⑤ **Naar PAD**  
Selecteert de pad (1–4) waarnaar de data zullen worden geïmporteerd.
- ⑥ **Naar BANK**  
Selecteert de samplebank (A–D) waarnaar de data zullen worden geïmporteerd.
- ⑦ **NAME**  
Geeft de naam van de sample aan die momenteel is toegewezen aan de samplebank die u heeft aangegeven als importbestemming. Als er momenteel geen sample is toegewezen, geeft dit [-NO REC-] aan. Dit item is alleen voor weergave en kan niet worden bewerkt.

- 3 Verplaats de cursor naar het Van TRACK-veld en draai aan de [DATA/JOG]-dial om één van de volgende als importbrontrack te selecteren.
  - 1–16..... Importeer mono-audio van een track 1–16.
  - 1/2–15/16..... Importeer stereo-audio van tracks 1/2–15/16.

STEREO ..... Importeer stereo-audio van de stereotrack.



**Tip!** Als u mono-audio van een track 1–16 importeert, zal dezelfde sample aan het linker- en rechterkanaal worden toegewezen.

- 4 Verplaats de cursor naar het V.TR-veld en draai aan de [DATA/JOG]-dial om een virtuele track 1–8 als importbestemming te selecteren.
- 5 Verplaats de cursor naar de Van Start- en Van End-velden en draai aan de [DATA/JOG]-dial om het begin en einde van het gedeelte dat zal worden geïmporteerd aan te geven. De eenheden waarmee u de locatie aangeeft zijn afhankelijk van de huidige tellerweergavemethode. Zie voor details over de tellerweergave blz. 139.
- 6 Verplaats de cursor naar de Naar PAD- en Naar BANK-velden en draai aan de [DATA/JOG]-dial om het padnummer en de samplebank aan te geven waarnaar de data zullen worden geïmporteerd.
- 7 Als u klaar bent met het maken van de instellingen, verplaats de cursor dan naar de EXEC-knop en druk op de [ENTER]-toets. Een pop-upvenster zal u vragen de handeling te bevestigen.
- 8 Verplaats om het importeren uit te voeren de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets. Het lezen van de data van de track zal beginnen. Als u besluit om de importeerhandeling te annuleren, verplaats de cursor dan naar de CANCEL-knop en druk op de [ENTER]-toets.



- Aan de geïmporteerde sample zal dezelfde naam worden toegewezen als de track waarvan de data is geïmporteerd. U bent vrij om deze naam later te bewerken (→ blz. 117).
- De geïmporteerde sample wordt samen met de huidige song opgeslagen.



- Er kunnen in totaal tot 44 seconden (stereo) aan samples worden geïmporteerd in de Quick Loop Sampler. Als u een bepaald gedeelte aangeeft dat deze hoeveelheid overschrijdt, zal er een foutboodschap worden getoond, en de importeerhandeling kan niet worden uitgevoerd.
- Als u nogmaals in dezelfde pad en samplebank importeert, zal die sample worden overschreven door de nieuwe geïmporteerde data. Als u de reeds geïmporteerde sample wilt houden, moet u de nieuwe data in een andere pad of samplebank importeren.
- Het is niet mogelijk samples te importeren terwijl de AW16G loopt.

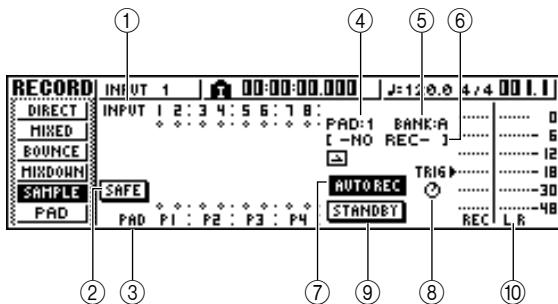
# Een extern ingangssignaal samplen

U kunt direct een ingangssignaal van de MIC/LINE INPUT-aansluitingen samplen (opnemen) en deze toewijzen aan een pad. Er zijn twee manieren om dit te doen; "manual record" (handmatig opnemen) waarbij u het opnemen handmatig start en stopt, en "auto record" waarbij het opnemen automatisch zal beginnen als het signaal een aangegeven niveau bereikt.

## ■ Voorbereidingen voor samplen

**1** Sluit het instrument/de microfoon die u wilt samplen aan op een MIC/LINE INPUT-aansluiting.

**2** Druk in de QUICK NAVIGATE-sectie, herhaaldelijk op de [RECORD]-toets of houd de [RECORD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de SAMPLE-pagina van het RECORD-scherm.



Deze pagina bevat de volgende items.

- 1 INPUT**  
Geeft de verbindingstatus aan van de ingangskanalen 1–8.
- 2 SAFE-knop**  
Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt zullen alle verbindingen worden geannuleerd.
- 3 P1–P4**  
Geeft de verbindingstatus van de pads 1–4 aan.
- 4 PAD**  
Geeft de opnamebestemmingspad (1–4) aan.
- 5 BANK**  
Geeft de opnamebestemmingssamplebank (A–D) aan.
- 6 Samplenaam**  
Geeft de sample aan die momenteel is toegewezen aan de samplebank die is geselecteerd in de PAD-/BANK-velden.
- 7 MANU REC/AUTO REC-knop**  
Deze knoppen selecteren of MANU REC (handmatig opnemen) of AUTO REC (automatisch opnemen) als opnamemethode.
- 8 TRIG-knop**  
Past het triggerniveau aan bij het gebruik van auto record.

### 9 START-/STANDBY-/STOP-knop

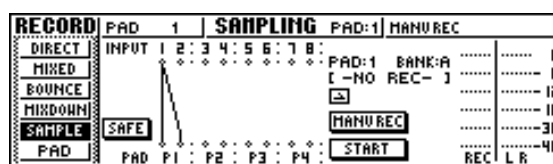
Deze knop start of stopt het samplen.

### 10 Meter

Geeft het ingangsniveau aan van het signaal dat zal worden opgenomen.

**3** Druk op de [INPUT SEL]-toets van het ingangskanaal waarop u het instrument of de microfoon heeft aangesloten, en druk dan op de pad die u wilt aangeven als de opnamebestemming.

Het ingangskanaal zal direct op de pad worden aangesloten die u aangeeft. De PAD- en NAME-velden zullen overeenkomstig veranderen.



Normaal gesproken zal er één ingangskanaal met de kanalen L en R van de pad worden verbonden, zoals te zien is in het bovenstaande diagram. Als de ingangskanalen echter zijn gepaard, zal het onevenummerde kanaal worden verbonden met kanaal L van de pad, en het evenummerde kanaal zal verbonden worden met kanaal R van de pad.



Als u een ingangskanaal en een pad verbindt zal de tellerweergave wijzigen. In deze staat is het niet langer mogelijk om de pad te laten klinken of de toetsen van de transportsectie of de Locate-sectie te gebruiken.

Als u de cursor naar de SAFE-knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt om de verbinding te annuleren, zal de werking weer naar de normale staat terugkeren.

**4** Pas het ingangsniveau van het instrument of de microfoon aan.

Zie voor details over hoe het niveau aan te passen blz. 34.

**5** Laad indien nodig een inputlibrary om het gewenste geluid te creëren.

Zie voor details over het gebruik van een inputlibrary om het geluid te modificeren blz. 50.



De samplebank zal die bank zijn die is geselecteerd in de SETUP-pagina van het SAMPLE-scherm. Als u opneemt op een samplebank waaraan reeds samples zijn toegewezen zullen de reeds opgenomen samples worden overschreven door de nieuwe samples.

Het verloop van de procedure vanaf dit punt is afhankelijk van of u Manual Record of Auto Record gebruikt.

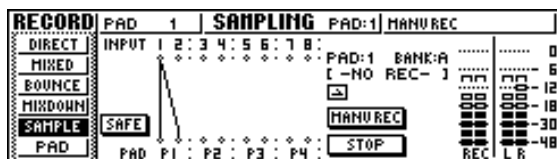
## ■ Manual record

- 1 Zorg ervoor dat de MANU REC/AUTO REC-knop MANU REC aangeeft.

Als de knop AUTO REC aangeeft, verplaats de cursor dan naar de knop en druk op de [ENTER]-toets. Als MANU REC is geselecteerd functioneert de START/STANDBY-knop als START-knop om het samplen te starten of te stoppen.

- 2 Verplaats om het samplen te beginnen de cursor naar de START-knop in het scherm en druk op de [ENTER]-toets. Bespeel vervolgens uw instrument.

Tijdens het samplen zal de knop als STOP-knop worden getoond, en zal als stopknop voor het samplen functioneren.




- 3 Verplaats om het samplen te stoppen de cursor naar de STOP-knop in het scherm en druk op de [ENTER]-toets.

Het samplen zal ook automatisch stoppen als het beschikbare geheugen helemaal gebruikt is.

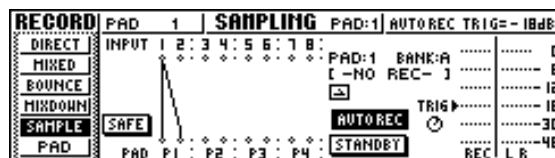
## ■ Auto record

- 1 Verplaats de cursor naar de MANU REC/AUTO REC-knop en druk op de [ENTER]-toets om de knop naar AUTO REC te schakelen.

De START/STANDBY-knop zal als STANDBY-knop functioneren om de het samplen stand-by te zetten of te stoppen.

- 2 Verplaats de cursor naar de TRIG-knop en draai aan de [DATA/JOG]-dial om het niveau waarop het samplen zal beginnen aan te passen. De instelling wordt aangegeven door het -symbool in de meter.

Het samplen zal automatisch beginnen als het ingangssignaal het aangegeven niveau overschrijdt.



- 3 Verplaats de cursor naar de STANDBY-knop en druk op de [ENTER]-toets.

De STANDBY-knopweergave zal wijzigen naar START en u staat in de opname-stand-bymode.



**Tip!** Als u de cursor naar de START-knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal het samplen onmiddellijk beginnen, zelfs als het ingangssignaal het door de TRIG-knop aangegeven niveau nog niet heeft bereikt.

- 4 Bespeel uw instrument.

Het samplen zal beginnen zodra het ingangssignaal het door u in stap 2 aangegeven niveau bereikt.

Tijdens het samplen zal de STANDBY-knop als STOP-knop worden getoond en zal deze functioneren als knop om het samplen te stoppen.

- 5 Verplaats om het samplen te stoppen de cursor naar de STOP-knop in het scherm en druk op de [ENTER]-toets.

Het samplen zal ook automatisch stoppen als het beschikbare geheugen helemaal gebruikt is.

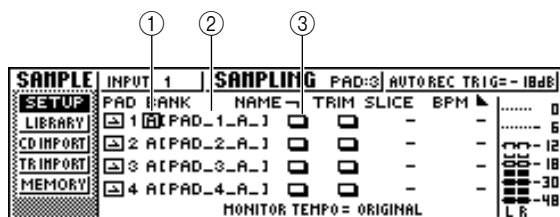


- Onmiddellijk als het samplen stopt zal de naam "PAD\_x\_y" (x= padnummer/y= samplebank) automatisch aan de sample worden toegewezen. U bent vrij om deze naam later te bewerken (→ blz. 117).
- U kunt de grootte van een sample aanpassen na het opnemen ervan (→ blz. 118). Het is een goed idee om wat extra tijd voor en na het geluid dat u wilt opnemen op te nemen en het afspiegelgedeelte later aan te passen.

# De samplenaam bewerken

Zo kunt u de samplenaam bewerken die is toegewezen toen u importeerde van een audio-CD of WAV-file, of als u een extern signaal heeft gesampled.

- 1 Druk in de QUICK LOOP SAMPLER-sectie herhaaldelijk op de [SAMPLE EDIT]-toets of houd de [SAMPLE EDIT]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de SETUP-pagina van het SAMPLE-scherm.



- 1 **Bank**  
Selecteert de samplebank die zal worden gebruikt voor elke pad.
- 2 **Samplenaam**  
Geeft de naam aan van de sample die is toegewezen aan de momenteel geselecteerde samplebank.
- 3 **NAME-knop**  
Opent het TITLE EDIT-popupvenster waar u de naam van de sample kunt bewerken.

- 2 Verplaats de cursor naar het Bank-veld en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de samplebank te selecteren waarvan u de naam wilt bewerken.

De samplenaam wordt rechts weergegeven.

- 3 Verplaats de cursor naar de NAME-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het TITLE EDIT-popupvenster zal verschijnen.



U kunt alleen hoofdletters, nummers en het liggende streepje “\_” gebruiken.

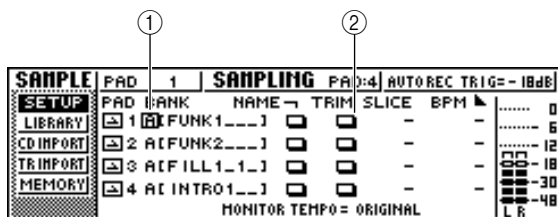
- 4 Als u klaar bent met het bewerken van de naam, verplaats de cursor dan naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-knop.

Het popupvenster zal sluiten en de nieuwe naam zal worden toegepast.

# Het afspiegelgedeelte trimmen

Zo kunt u de golfvorm bekijken van de sample die is toegewezen aan een samplebank, en het afspiegelstart- en -eindpunt aanpassen.

- 1 Druk in de QUICK SAMPLER-sectie herhaaldelijk op de [SAMPLE EDIT]-toets of houd de [SAMPLE EDIT]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de SETUP-pagina van het SAMPLE-scherm.



## ① Bank

Selecteert de samplebank die gebruikt wordt voor elke pad.

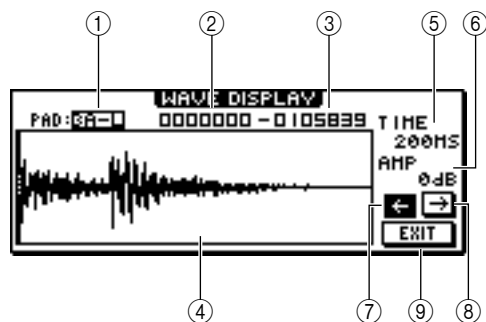
## ② TRIM-knop

Geeft toegang tot een popupvenster dat de golfvorm van de sample toont.

- 2 Verplaats de cursor naar het Bank-veld van de pad waarvan u het afspiegelgedeelte wilt aanpassen en selecteer de samplebank.

- 3 Verplaats de cursor naar de TRIM-knop van de pad waarvan u het afspiegelgedeelte wilt aanpassen en druk op de [ENTER]-toets.

Het WAVE DISPLAY-popupvenster zal verschijnen. In dit popupvenster kunt u de golfvorm van de geselecteerde sample bekijken, en het startpunt (afspiegelstartlocatie) en het eindpunt (afspieleeindlocatie) aangeven.



## ① PAD

Geeft de momenteel geselecteerde pad en samplebank aan. Gebruik de [DATA/JOG]-dial om aan te geven of het L- of het R-kanaal zal worden getoond.

## ② Startpunt

Bepaalt het startpunt van de sample.

## ③ Eindpunt

Bepaalt het eindpunt van de sample.



In het WAVE DISPLAY-popupvenster worden het start- en eindpunt aangeven door verticale stippellijnen.

## ④ Golfvormweergave

Geeft de golfvorm van de geselecteerde sample weer.

## ⑤ TIME

Bepaalt het bereik in tijd dat zal worden getoond voor de golfvorm. Als u 1SEC selecteert zal de afstand van de linkerrand van het scherm tot de rechterrand van het scherm overeenkomen met één seconde. Als u SAMPLE selecteert zal de maximale vergroting worden gebruikt voor weergave en elke horizontale pixel zal dan overeenkomen met één sample (1/44000 seconde).

## ⑥ AMP

Bepaalt het bereik in niveau dat zal worden getoond voor de golfvorm. Als u 0 dB selecteert zullen de boven- en onderrand van het scherm het maximale niveau aangeven.

## ⑦ ←-knop

Geeft het gebied in de buurt van het startpunt van de golfvorm weer.

## ⑧ →-knop

Geeft het gebied in de buurt van het eindpunt van de golfvorm weer.

## ⑨ EXIT-knop

Past de instellingen toe en sluit het popupvenster.

- 4 Verplaats de cursor naar het startpunt en draai aan de [DATA/JOG]-dial om het afspiegelstartpunt van de sample aan te geven.

Als u de tijdsas van de golfvormweergave uitrekt of inkrimpt, zal de verplaatsing die zich voordoet als u aan de [DATA/JOG]-dial draait overeenkomstig wijzigen. Het is handig om met een kleinere vergroting te beginnen, de positie ongeveer in te stellen en dan in te zoomen naar een grotere vergroting en de gedetailleerde instellingen te maken.

- 5 Verplaats op dezelfde manier de cursor naar het eindpunt en pas het afspieleeindpunt van de sample aan.



De ongebruikte gedeelten voor het startpunt en na het eindpunt kunnen later desgewenst worden gewist. Zie voor details "Een ongewenste sample wissen" (→ blz. 122).

- 6 Als u klaar bent met het maken van de instellingen verplaats dan de cursor naar de EXIT-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het popupvenster zal sluiten.

# De afspeelmode voor elke pad omschakelen

Zo kunt u de afspeelmode voor elke pad schakelen tussen One Shot- en Loopmodes, en tussen Trigger- en Gate-modes.

**1** Druk in de QUICK LOOP SAMPLER-sectie herhaaldelijk op de [SAMPLE EDIT]-toets of houd de [SAMPLE EDIT]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de SETUP-pagina van het SAMPLE-scherm.

**2** Druk herhaaldelijk op de CURSOR [▶]-toets om toegang te krijgen tot de tweede pagina van de SETUP-pagina.

SAMPLE	PAD	1	SAMPLING	PAD:3	AUTO REC	TRIG=	18dB
SETUP	PAD BANK		MODE				0
LIBRARY	1	AFUNK1_...	ONESHOT	GATE	NORMAL		6
CD IMPORT	2	AFUNK2_...	ONESHOT	GATE	NORMAL		12
TR IMPORT	3	AFILL1_1_...	ONESHOT	GATE	NORMAL		18
MEMORY	4	AI INTRO1_...	ONESHOT	GATE	NORMAL		30
							48
							L R

Aangezien de SETUP-pagina verscheidene instellingen bevat is deze verdeeld in twee pagina's. (Druk om terug te keren naar de eerste pagina herhaaldelijk op de CURSOR [◀]-toets.) De tweede pagina bevat de volgende items.

## ① One shot-/loopmode

Selecteert één van de volgende twee modes om aan te geven hoe de sample die aan de pad is toegewezen zal afspelen.

**ONE SHOT** ..... Het afspiegeldeelte van de sample zal slechts één keer worden afgespeeld.

**LOOP** ..... Het afspiegeldeelte zal herhaaldelijk worden afgespeeld.



*Als u LOOP selecteert zal het afspelen automatisch de maatsoort en tempo volgen die zijn aangegeven in de TEMPO MAP-pagina van het SONG-scherm. In dit geval zal de manier waarop de sample terugspeelt afhangen van de SLICE-instelling.*

## ② Trigger/Gate

Selecteert één van de volgende twee werkingstypes voor als de pad wordt ingedrukt.

**GATE** ..... De sample zal alleen afspelen terwijl u de pad ingedrukt houdt.

**TRIGGER** ..... De sample zal afspelen tot het eind als u eenmaal op de pad drukt.

## ③ Normal/Reverse

Selecteert één van de volgende twee afspeltypen.

**NORMAL** ..... De sample zal vooruit afspelen (startpunt → eindpunt).

**REVERSE** ..... De sample zal achteruit afspelen (eindpunt → startpunt).

**3** Verplaats de cursor naar het item dat u in wilt stellen en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de instelling te selecteren.



*Afspeelmode-instellingen worden per pad gemaakt. De afspeelmode van een pad zal niet wijzigen als u van samplebank wisselt voor die pad.*

## De Slicefunctie gebruiken

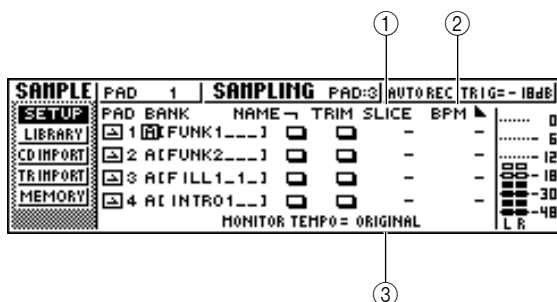
Slice is een functie die een sample (waarvan de afspelmode is ingesteld op Loop) te verdelen in acht tot zestien segmenten, en die de timing van elk segment zo aanpast dat deze op een ander tempo kan worden afgespeeld zonder dat de toonhoogte wordt beïnvloed.

Zo kunt u de Slicefunctie gebruiken om een gesampled frase af te spelen in het tempo van de huidige song.



**De Slicefunctie behandelt het afspedeeldeelte van de sample altijd als één maat. Voordat u de Slicefunctie gebruikt, moet u het afspedeeldeelte van de sample zo trimmen dat deze één maat lang is.**

- 1 Druk in de QUICK LOOP SAMPLER-sectie herhaaldelijk op de [SAMPLE EDIT]-toets of houd de [SAMPLE EDIT]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de SETUP-pagina van het SAMPLE-scherm.



### ① SLICE

Zet de Slicefunctie aan/uit. Als deze aanstaat kunt u het aantal segmenten waarin de sample zal worden verdeeld aangeven. Als de afspelmode niet is ingesteld op Loopmode, zal dit worden weergegeven als “-” en kan dit niet worden gewijzigd.

### ② BPM

Geeft het tempo aan dat is berekend door er vanuit te gaan dat het afspedeeldeelte van de sample één maat is. Dit veld is alleen voor weergave en kan niet worden bewerkt.

### ③ MONITOR TEMPO

Selecteert het basistempo dat zal worden gebruikt voor spelen van de frasesample als de recorder stilstaat. Dit item heeft alleen invloed op een sample waarvan de afspelmode is ingesteld op LOOP. Terwijl de recorder loopt zal het tempo van de song worden gebruikt.

- 2 Verplaats de cursor naar het Bank-veld van de pad waarvoor u de Slicefunctie wilt gebruiken en selecteer de samplebank.

- 3 Verplaats de cursor naar het SLICE-veld van de pad waarvoor u de Slicefunctie wilt gebruiken en selecteer één van de volgende instellingen als Slice-instelling.

- OFF .....De Slicefunctie zal niet worden gebruikt.
- 8 .....Het afspedeeldeelte van de sample zal worden verdeeld in acht gelijke segmenten.
- 12 .....Het afspedeeldeelte van de sample zal worden verdeeld in twaalf gelijke segmenten.
- 16 .....Het afspedeeldeelte van de sample zal worden verdeeld in zestien gelijke segmenten.



- **Normaal gesproken als u de Slicefunctie gebruikt, zult u het aantal segmenten selecteren op basis van de kortste nootwaarde in de originele frase. U kunt bijvoorbeeld de instelling 16 gebruiken als de kortste nootwaarde in de originele frase een zestiende noot is, de instelling 12 voor achtste noot triolen of de instelling 8 voor achtste noten.**
- **Als de Slicefunctie OFF (uit) is zal de golfvorm afspelen vanaf het begin van de maat zonder verdeeld te zijn. Als de golfvorm langer is dan één maat kan deze niet volledig afgespeeld worden.**

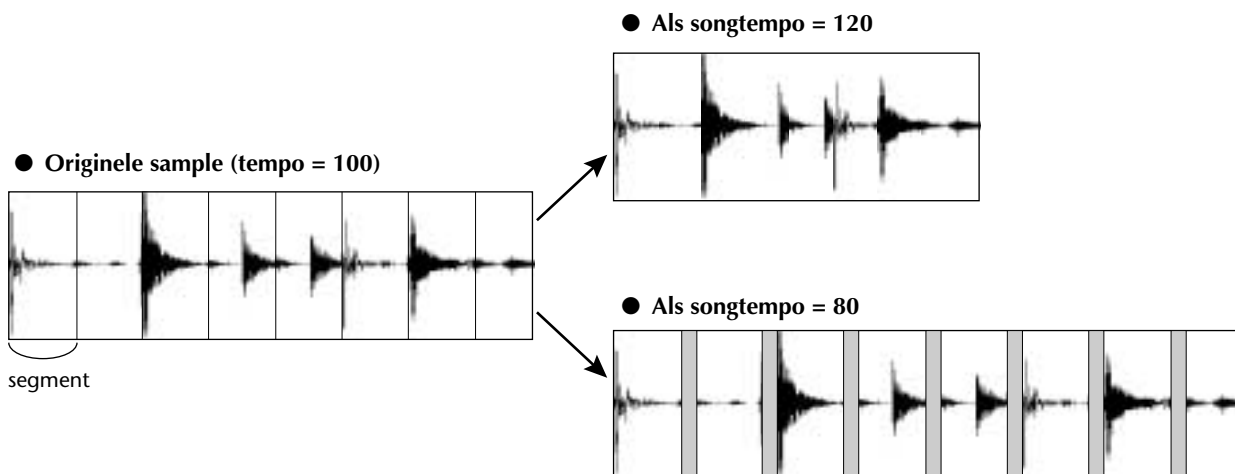
- 4 Verplaats de cursor naar het MONITOR TEMPO-veld en draai aan de [DATA/JOG]-dial om SONG te selecteren.

In het MONITOR TEMPO-veld wordt één van de volgende instellingen ingesteld als de basistempowaarde waarop de frase zal worden afgespeeld als de u sample afspeelt terwijl de recorder niet loopt.

- ORIGINAL .....Het originele tempo van de sample zoals wordt weergegeven in het BPM-veld
  - SONG .....Het tempo zoals aangegeven in de tempomap
  - 30-250 .....Het numeriek aangegeven tempo
- Als u SONG selecteert zal de afspeltiming van elk segment worden aangepast overeenkomstig het tempo dat is aangegeven in de tempomap voor de huidige locatie.



Het volgende diagram laat zien hoe, voor een sample met een origineel tempo van 100 BPM, het de afspeltiming van elk segment zal veranderen bij een songtempo van 120 BPM of 80 BPM.



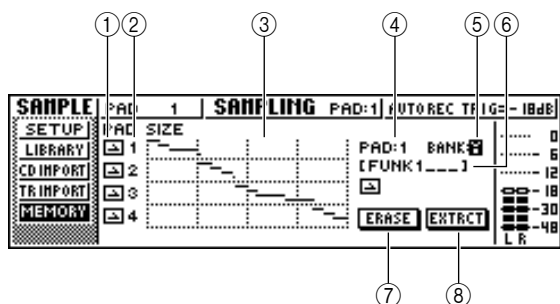
- 5** Sla op de pad om het resultaat te horen. Als het afspelen van de sample op een onnatuurlijke manier wordt afgebroken ga dan terug naar stap 3 en probeer het aantal segmenten waarin de sample verdeeld is te veranderen. Het kan echter zijn dat het resultaat niet beter wordt als er een te groot verschil is tussen het tempo van de sample en het tempo van de huidige song.
- 6** Druk herhaaldelijk op de [TRACK]-toets of houd de [TRACK]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de VIEW-pagina van het TRACK-scherm.
- 7** Speel de song af en druk op de pad waarvan u de Slicefunctie heeft aangezet. De frase van de sample die is toegewezen aan de pad zal synchroon afspelen met het tempo van de huidige song. Als u data heeft ingevoerd in de tempomap om het tempo te veranderen tijdens de song, zal de samplefrase de wijzigingen volgen. (Zie voor details over tempomapinstellingen → blz. 142.)

# Een ongewenste sample wissen

Zo kunt u ongebruikte data wissen (voor het startpunt en na het eindpunt) van een bepaalde sample, of een afzonderlijke sample volledig wissen.

- 1 Druk in de QUICK LOOP SAMPLER-sectie herhaaldelijk op de [SAMPLE EDIT]-toets of houd de [SAMPLE EDIT]-toets ingedrukt en gebruik de [CURSOR ▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de MEMORY-pagina van het SAMPLE-scherm.

In deze pagina kunt u de ongebruikte gedeelten van een sample wissen of een ongewenste sample wissen.



## ① One shot-/loopmode

Dit icoon geeft aan of de One Shotmode (☐) of Loopmode (☑) is geselecteerd voor de sample die is toegewezen aan de pad.

## ② Padnummer

Geeft het padnummer 1–4 aan.

## ③ Grootte

Dit gebied geeft een grafische indicatie van de geheugengrootte van elke sample. De horizontale lijn geeft de hoeveelheid geheugen aan die gebruikt wordt door elke pad.

## ④ PAD

## ⑤ BANK

Dit selecteert de pad (1–4) en samplebank (A–D) waarop de handeling zal worden toegepast.

## ⑥ Samplenaam

Geeft de naam aan van de sample voor de pad en sample die geselecteerd zijn in ④ en ⑤.

## ⑦ ERASE-knop

Wist de aangegeven sample.

## ⑧ EXTRACT-knop

Verwijdert de ongebruikte gedeelten (voor het startpunt en na het eindpunt) van de aangegeven sample.



**Tip!** Zie, voor details over hoe het start- en eindpunt van een sample aan te passen, blz. 118.

- 2 Verplaats de cursor naar de PAD/BANK-vel- den en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de pad en samplebank te selecteren.

Het verloop van de procedure vanaf dit punt hangt af van de functie die u uit wilt voeren.

## ■ Om de hele sample te wissen

- 1 Verplaats om de hele geselecteerde sample te wissen de cursor naar de ERASE-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een pop-upvenster zal u vragen of u de sample wilt wissen.

- 2 Verplaats om het wissen uit te voeren de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Als u besluit om te annuleren, verplaats dan de cursor naar de CANCEL-knop en druk op de [ENTER]-toets.

## ■ Om de ongebruikte delen van de geselecteerde sample te wissen

- 1 Verplaats de cursor naar de EXTRACT-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een pop-upvenster zal u vragen of u het wissen van de data wilt bevestigen.

- 2 Verplaats om het wissen uit te voeren de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Als u besluit om te annuleren, verplaats dan de cursor naar de CANCEL-knop en druk op de [ENTER]-toets.

# Hoofdstuk 12

## Trackbewerking

Dit hoofdstuk legt uit hoe u de audiodata die zijn opgenomen in een audiotrack kunt bewerken, en hoe u de padevents die zijn opgenomen in een padtrack kunt bewerken.

### Wat u kunt doen door de bewerkingscommando's te gebruiken

De AW16G voorziet in verscheidene bewerkingscommando's voor het bewerken van de opgenomen audiotracks en padtracks. Bewerkingscommando's zijn functies die u een track of gedeelte aan laten geven, en u de data van die track of van dat gedeelte laten wissen of verplaatsen. De AW16G voorziet in de volgende bewerkingscommando's.

- **ERASE**  
Wist de data van het aangegeven gedeelte.
- **DELETE**  
Verwijdert de data van het aangegeven gedeelte. Data die volgt op de het gewiste gedeelte zal de overeenkomstige afstand naar voren worden geschoven.
- **INSERT**  
Voegt lege ruimte toe aan het aangegeven gedeelte.
- **COPY**  
Kopieert de data van het aangegeven gedeelte naar de gewenste locatie van de gewenste track.
- **MOVE**  
Verplaatst de data van het aangegeven gedeelte naar de gewenste locatie van de gewenste track. De verplaatsbrondata zullen worden gewist.
- **EXCHANGE**  
Wisselt data uit tussen de aangegeven tracks.
- **TIME COMP/EXP (Tijdscompressie/-expansie)**  
Past de lengte aan van het aangegeven gedeelte van een audiotrack zonder zijn toonhoogte te beïnvloeden.
- **PITCH CHANGE**  
Past de toonhoogte aan van het aangegeven gedeelte van een audiotrack zonder zijn lengte te beïnvloeden.
- **EXPORT**  
Schrijft het aangegeven gedeelte van een audiotrack (of een sample die is toegewezen aan een pad) naar een WAV-file.



*De EXCHANGE-, TIME COMP/EXP-, PITCH CHANGE- en EXPORT-commando's kunnen alleen op audiotracks worden toegepast. De overige commando's kunnen worden toegepast op audiotracks of padtracks.*

Hier zijn enkele manieren waarop u deze bewerkingscommando's kunt gebruiken.

- ① **Ongewenste gedeelten wissen**  
U kunt het ERASE-commando gebruiken om een bepaald gedeelte van een bepaalde track te wissen. Dit voorziet bijvoorbeeld in een makkelijke manier om een paar verkeerde noten van een spel te wissen of om ruis te elimineren die zich voordeed op het moment dat een instrument niet bespeeld werd.
- ② **De structuur van de tracks wijzigen**  
U kunt het EXCHANGE-commando gebruiken om een hele track uit te wisselen met een andere track. Door dit commando te gebruiken kunt u tracks met ver uit elkaar liggende tracknummers dicht bij elkaar brengen om zo het afmixen te vergemakkelijken.  
U kunt de COPY- of MOVE-commando's gebruiken om het aangegeven gedeelte van een track te kopiëren/verplaatsen naar een andere track. Dit is handig als u een solopartij op twee of meer virtuele tracks heeft opgenomen en de beste partijen op een enkele track wilt samenbrengen.
- ③ **De structuur van de song wijzigen**  
U kunt de DELETE- of COPY-commando's gebruiken om complete tracks te wissen/kopiëren, waardoor de structuur van de song zelf veranderd wordt. Zelfs nadat alle partijen van de song zijn opgenomen, kunt u deze methode gebruiken om de lengte van de song aan te passen, door bijvoorbeeld het aantal maten terug te brengen of het aantal refreinen te verhogen.
- ④ **Speciale effecten creëren**  
U kunt ook bewerkingscommando's gebruiken om speciale effecten te creëren. U kunt bijvoorbeeld een gitaar- of vocale solopartij kopiëren naar een andere track en het PITCH CHANGE-commando gebruiken om één van deze tracks licht te ontstemmen voor het creëren van een choruseffect zonder de interne effectprocessor te gebruiken. Door het PITCH CHANGE-commando toe te passen op een drumtrack om de toonhoogte te verlagen, kunt u een uniek lo-fi-effect creëren.

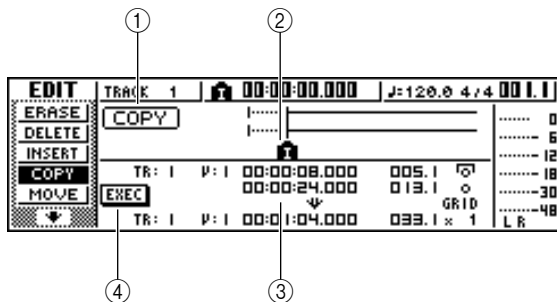
## Basisprocedure voor trackbewerking

Hier is de basisprocedure voor het gebruik van een trackbewerkingcommando. De procedure is in principe hetzelfde voor alle trackbewerkingcommando's.

### ■ Selecteer het bewerkingcommando

**1** Druk in de WORK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [EDIT]-toets.

Het EDIT-scherm zal verschijnen. Dit scherm toont de volgende informatie.



#### ① Bewerkingcommando

Geeft het momenteel geselecteerde bewerkingcommando aan.

#### ② Locator/marker

Geeft ongeveer de locatie van de momenteel ingestelde locatpunten en markers aan.

Als de huidige track is geselecteerd als de virtuele track die moet worden bewerkt, wordt ook een benadering van het/de bereik(en) van de opgenomen data getoond.

#### ③ Parameters

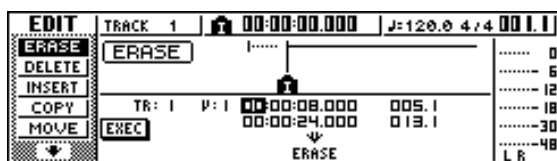
Stelt verscheidene parameters (tracknummer, virtueel tracknummer, bewerkingsgedeelte, enz.) in om het commando uit te kunnen voeren. De parameter types en de instellingsbereiken zullen afhangen van het commando dat wordt geselecteerd.

#### ④ EXEC-knop

Verplaats de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets om het bewerkingcommando uit te voeren.

**2** Druk herhaaldelijk op de [EDIT]-toets of houd de [EDIT]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om het gewenste bewerkingcommando te selecteren.

Het EDIT-scherm is verdeeld in pagina's voor elk van de bewerkingcommando's. Er zal bijvoorbeeld een scherm als hieronder te zien is verschijnen als u het ERASE-commando kiest.

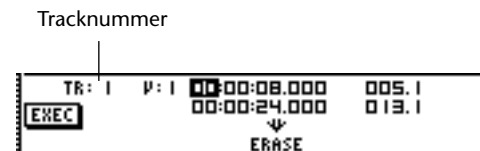


### ■ Selecteer de track(s) om te bewerken

Na het kiezen van een bewerkingcommando is de volgende stap, aangeven welke track(s) moeten worden bewerkt.

**3** Verplaats, om de track voor bewerken te selecteren, de cursor naar het TR (Track)-veld linksonder in het EDIT-scherm, en draai aan de [DATA/JOG]-dial.

Voor elk commando zal het TR (Track)-veld linksonder in het scherm verschijnen, waardoor u de track(s) kunt selecteren.



In het TR-veld kunt u de volgende datatypes selecteren.

- CLIP ..... Soundclip
- 1-16 ..... Een audiotrack
- 1/2-15/16 ..... Een paar aangrenzende oneven-/even genummerde audiotracks
- STEREO ..... De stereotrack
- PAD ..... Een padtrack
- ALL ..... Audiotracks 1-16 en padtracks 1-4
- SMPL ..... Alle samples van de Quick Loop Sampler



*De data die daadwerkelijk geselecteerd kunnen worden hangen af van het commando.*

**4** Selecteer de virtuele track of pad die u wilt bewerken.

Als u een audiotrack (1-16, 1/2-15/16, STEREO) in stap 3 heeft geselecteerd zal het V (V.TRACK)-veld rechts verschijnen, waardoor u het virtuele tracknummer kunt selecteren. Verplaats de cursor naar dit veld en selecteer een virtueel tracknummer 1-8.

Virtueel tracknummer



Als u PAD in stap 3 heeft geselecteerd, zal er rechts een veld verschijnen waardoor u een padnummer kunt selecteren. Verplaats de cursor naar dit veld en selecteer een nummer 1-4.

Padnummer



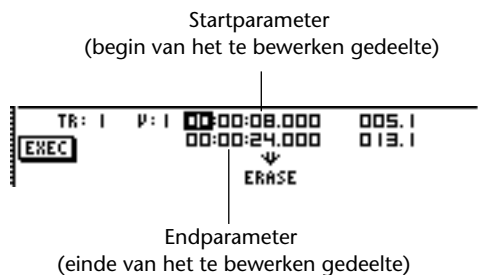
*Voor enkele commando's zult u zowel de bron- als de bestemmingstracks aan moeten geven.*

## ■ Geef het te bewerken gedeelte aan.

Voor de meeste commando's zult u zowel Start- (het begin van het te bewerken gedeelte) als Endparameters (het einde van het te bewerken gedeelte) in moeten stellen om het gedeelte aan te geven dat zal worden beïnvloed door het commando.

**5** Verplaats, om het begin aan te geven van het gedeelte dat moet worden bewerkt, de cursor naar het gewenste cijfer van het Startveld, en draai aan de [DATA/JOG]-dial.

De Start-/Endparameters worden rechts van het TR-veld aangegeven.



U kunt de Start-/Endparameters instellen in het tellerweergaveformat (de waarde links) of in maten/tellen (de waarde rechts). Verplaats de cursor naar het cijfer dat u wilt wijzigen en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de waarde in te stellen.

**6** Verplaats, om het einde van het te bewerken gedeelte aan te geven, de cursor naar het gewenste cijfer van het Endveld en draai aan de [DATA/JOG]-dial.



*Als u de cursor naar de Start- of Endparameter verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal de huidige tellerlocatie worden ingevoerd. Als alternatief kunt u een locatiepunt of marker oproepen om naar die locatie in de song te gaan, en vervolgens op de [ENTER]-toets drukken om die locatie als de waarde van de Start- of Endparameter in te voeren.*



*Voor enkele commando's zult u ook een locatie in de werkingsbestemmingstrack aan moeten geven. Verplaats, op dezelfde manier als hierboven beschreven staat, de cursor naar het tellerweergaveformat-veld of het maat/tel-veld, en geef de locatie aan.*

## ■ Voer het commando uit

Voer, als u klaar bent met het instellen van de parameters, het commando uit.

**7** Verplaats de cursor naar de EXEC-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een pop-upvenster zal u vragen de handeling te bevestigen.



**8** Verplaats de cursor naar de OK-knop om het commando uit te voeren, of verplaats de cursor naar de CANCEL-knop om het uitvoeren te annuleren. Druk vervolgens op de [ENTER]-toets.



*Zelfs nadat u op de [ENTER]-toets heeft gedrukt om het commando uit te voeren, kunt u op de [UNDO/REDO]-toets drukken om terug te keren naar de situatie zoals die was voordat het commando werd uitgevoerd. U kunt deze functie gebruiken om de originele data te vergelijken met de resultaten zoals die zijn geproduceerd door het uitvoeren van het commando.*



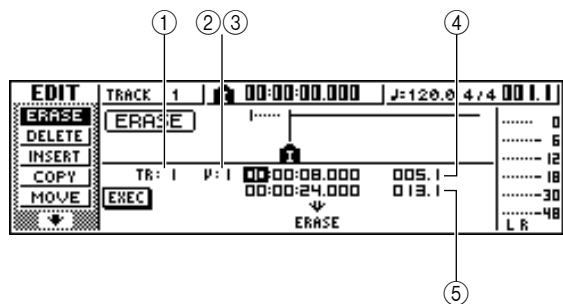
*Als een track, ten gevolge van het uitvoeren van een commando geen opgenomen data meer bevat, zal de naam van die track veranderen in "-NO REC-".*

# Overzicht van bewerkingscommando's

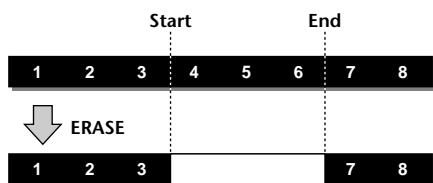
Deze sectie geeft een overzicht van alle commando's die beschikbaar zijn in het EDIT-scherm, en verklaart hun parameters.

## ERASE

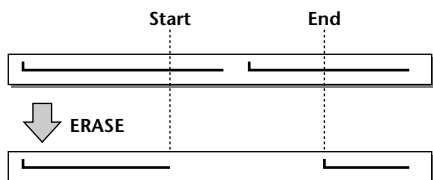
Wist de data in het aangegeven gedeelte (tussen Start en End) van de aangegeven track(s).



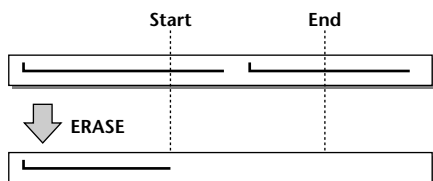
### ● Voor een audiotrack



### ● Voor een padtrack (loop)



### ● Voor een padtrack (one shot)



Als u de padtrack van een pad selecteert die is ingesteld op de one-shotmode, zullen alle padevents, waarvan het begin binnen het Start/End-gedeelte valt, worden gewist.

## ■ Parameteroverzicht

Parameter	Bereik	Uitleg
① TRACK	1-16	Een enkele audiotrack
	7/2-15/16	Een paar aangrenzende oneven-/evengenummerde audiotracks
	STEREO	De stereotrack
	PAD	Een enkele padtrack
	ALL	Tracks 1-16 + Padtracks 1-4
② V.TR <sup>*1</sup>	1-8	Virtueel tracknummer
③ PAD <sup>*2</sup>	1-4	Padnummer
④ Start	Geef een punt aan	Begin van het te bewerken gedeelte
⑤ End	Geef een punt aan	Ind van het te bewerken gedeelte

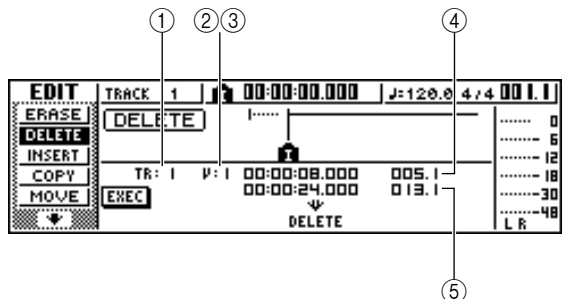
\*1. ② V.TR kan alleen worden geselecteerd als TRACK=1-16, 1/2-15/16 of STEREO.

\*2. ③ PAD kan alleen worden geselecteerd als TRACK=PAD.

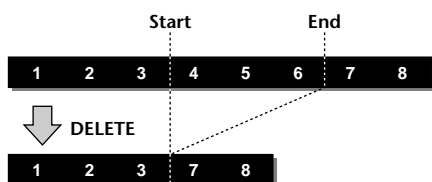
## DELETE

Wist de data van het aangegeven gedeelte van de aangegeven track(s).

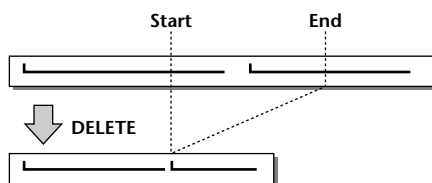
Dit commando is gelijk aan ERASE, maar verschilt hierin dat de data die volgen op het aangegeven gedeelte naar voren zullen worden verplaatst om het ontstane gat op te vullen.



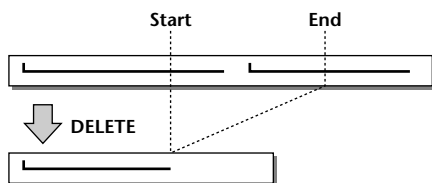
### ● Voor een audiotrack



### ● Voor een padtrack (loop)



### ● Voor een padtrack (one shot)



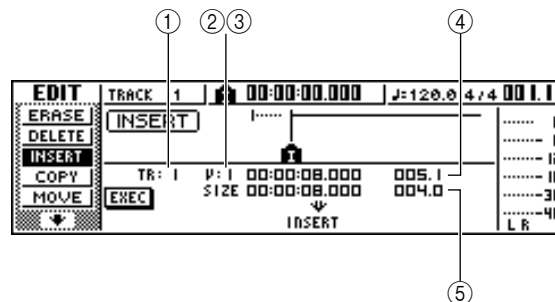
Als u de padtrack van een pad selecteert die is ingesteld op de one-shotmode, zullen alle padevents, waarvan het begin binnen het Start/End-gedeelte valt, worden gewist.

## ■ Parameteroverzicht

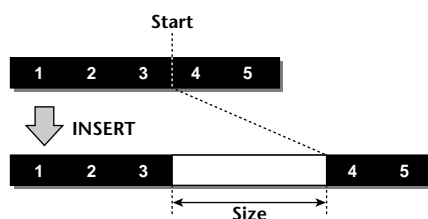
De parameters zijn hetzelfde als voor het ERASE-commando.

## INSERT

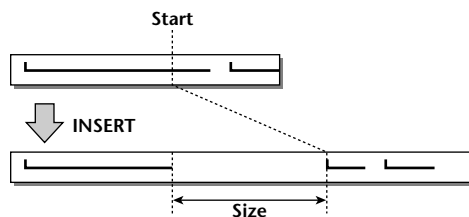
Voegt lege ruimte toe aan het aangegeven gedeelte. Data volgend op de locatie van de Start-parameter zullen naar achteren worden verplaatst om ruimte te maken.



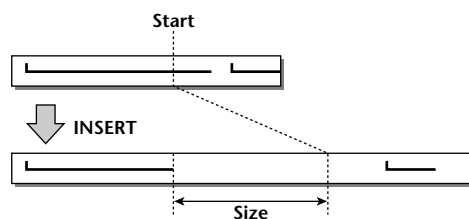
### ● Voor een audiotrack



### ● Voor een padtrack (loop)



### ● Voor een padtrack (one shot)



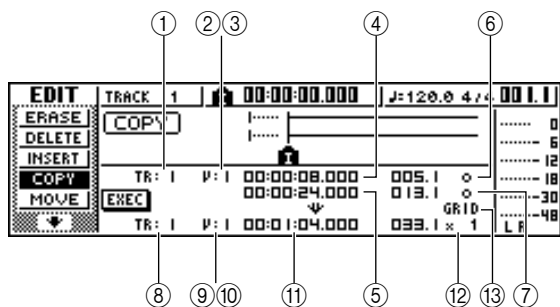
## ■ Parameteroverzicht

De parameters zijn hetzelfde als voor het ERASE-commando.

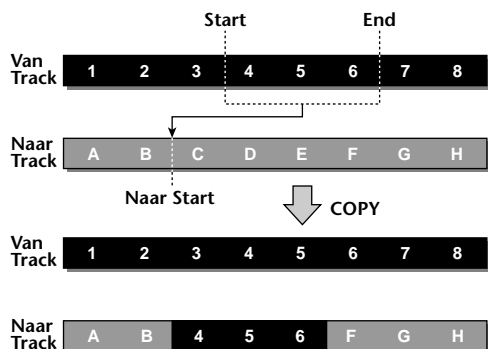
Gebruik echter in plaats van ⑤ End, ⑤ Size om het gedeelte aan te geven dat zal worden tussengevoegd.

## COPY

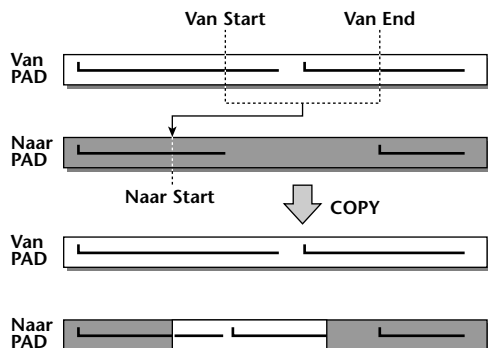
Kopieert het aangegeven gedeelte aan data naar de aangegeven locatie van de aangegeven track.



### ● Voor een audiotrack



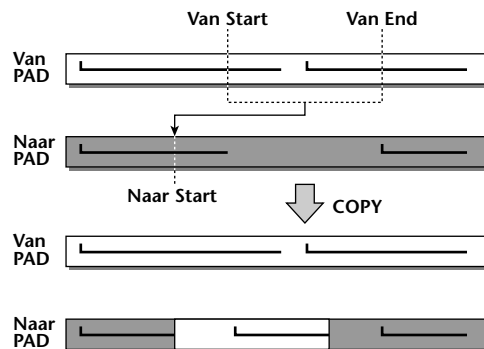
### ● Voor een padtrack (loop)



Als u ② Van TRACK anders instelt dan op ALL (INS), zal de kopieerbepemmingstrack worden overschreven en de data die volgen op het gekopieerde gedeelte zullen niet naar achteren worden geschoven.

Als u ② Van TRACK instelt op ALL (INS), zal de kopieerbepemmingstrack de grootte van het gekopieerde gedeelte naar achteren worden geschoven. Merk op dat dit ervoor kan zorgen dat de maatstrepen, die worden aangegeven door de tempomap, veranderen naar hun locatie die overeenkomt met de audiodata.

### ● Voor een padtrack (one shot)



## ■ Parameteroverzicht

Parameter	Bereik	Uitleg
① Van TRACK	CLIP	Inhoud opgenomen in een soundclip (het gedeelte aangegeven door CLIP)
	1-16	Een enkele audiotrack
	1/2-15/16	Een paar aangrenzende oneven-/evengenummerde audiotracks
	STEREO	De stereotrack
	PAD	Een enkele padtrack
	ALL (OVER)	Tracks 1-16 + Padtracks 1-4 (overschrijven op de kopieerbepemming)
	ALL (INS)	Tracks 1-16 + Padtracks 1-4 (tussenvoegen in de kopieerbepemming)
② Van V.TR <sup>*1</sup>	1-8	Virtuele tracknummer kopieerbron
③ Van PAD <sup>*2</sup>	1-4	Padnummer kopieerbron
④ Van Start	Geef een punt aan	Startlocatie kopieerbron
⑤ Van End	Geef een punt aan	Eindlocatie kopieerbron
⑥ Startmaat-slot <sup>*3</sup>	Aan/uit (aangegeven door "slot"-icoon)	Schakelt de maatslotfunctie voor Van Start/Van End
⑦ Eindmaat-slot <sup>*3</sup>		
⑧ Naar TRACK <sup>*4</sup>	1-16	Een enkele audiotrack
	1/2-15/16	Een paar aangrenzende oneven-/evengenummerde audiotracks
	STEREO	De stereotrack
	PAD	Een enkele padtrack
⑨ Naar V.TR <sup>*1</sup>	1-8	Virtuele tracknummer kopieerbepemming
⑩ Naar PAD <sup>*2</sup>	1-4	Padnummer kopieerbepemming
⑪ Naar Start	Geef een punt aan	Startlocatie kopieerbepemming
⑫ Naar Times	1-99	Aantal kopieën
⑬ GRID <sup>*5</sup>	ON/OFF (aan wordt aangegeven met de gemarkeerde GRID-tekst)	Schakelt de gridfunctie



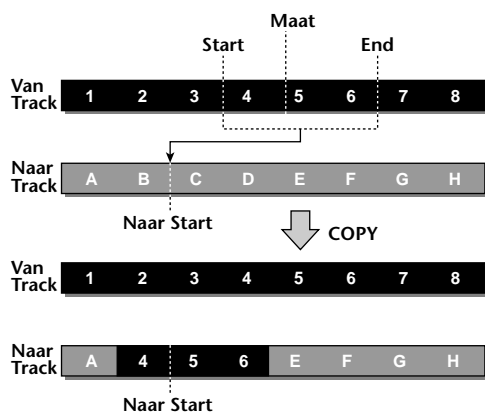
- \*1. ② Van V.TR en ⑨ Naar V.TR kunnen alleen worden geselecteerd als Van TRACK=1-16, 1/2-15/16 of STEREO.
- \*2. ③ Van PAD en ⑩ Naar Pad kunnen alleen worden geselecteerd als TRACK=PAD.
- \*3. Maatslotfunctie (⑥ Startmaatslot, ⑦ Eindmaatslot)

“Maatslot” is een functie die zorgt dat het begin van de maat of tel die onderdeel uitmaakt van het kopieerbrongedeelte overeenkomt met de gewenste locatie van de kopieerbepemming.

Verplaats, om de maatslotfunctie te gebruiken, de cursor naar het maatweergaveveld van Van Start of Van End, geef de maat/tel-locatie aan die het referentiepunt zal zijn voor het in overeenstemming brengen, en druk op de [ENTER]-toets. Er zal een “slot”-icoon naast de waarde verschijnen die u heeft aangegeven en de maatslotfunctie zal worden aangezet voor Van Start of Van End. (Dit kan worden aangezet voor of Start of End, niet voor beiden.)

Terwijl de maatslotfunctie aanstaat zal de waarde van de maatweergaveformatinstelling worden vastgezet en kan deze niet worden veranderd. Als u in deze situatie het tellerweergaveformatveld gebruikt om de Van Start- en Van End-locaties aan te geven, en copy (kopieren) uitvoert, zal de locatie die u aangegeven heeft in het maatweergaveformatveld in overeenstemming worden gebracht met de Naar Start-instelling van de kopieerbepemming.

● Als maatslot = aan



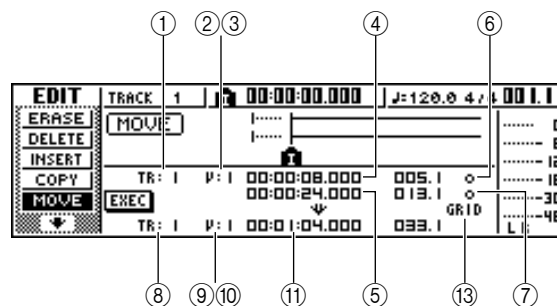
- \*4. De mogelijke keuzes voor ⑧ Naar TRACK (kopieerbepemmingstrack) hangen af van uw keuze van ① Van TRACK (kopieerbrongtrack).
  - Als ① Van TRACK een enkele audiotrack 1-16 is, zult u alleen een enkele audiotrack 1-16 kunnen selecteren.
  - Als ① Van TRACK is CLIP, STEREO, 1/2-15/16 (een paar aangrenzende audiotracks), zult u alleen STEREO of 1/2-15/16 (een paar aangrenzende audiotracks) kunnen selecteren.
  - Als ① Van TRACK is PAD, zult u alleen PAD kunnen selecteren.
  - Als ① Van TRACK is ALL (OVER) of ALL (INS), kunt u Naar TRACK niet selecteren.
- \*5. Gridfunctie (⑬ GRID)
 

Als deze functie aanstaat, kan de Naar Start-locatie niet worden aangegeven in tellerweergaveformat; maar alleen in maten/tellen.

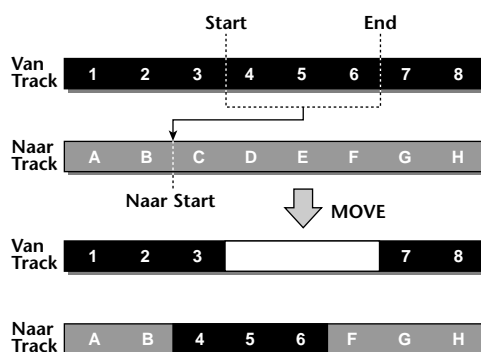
Door de Gridfunctie in samenhang met de maatslotfunctie te gebruiken, kunt u makkelijk maat/tel-lengte segmenten aan data kopiëren waarvan de verdelingen niet precies in de maat of op de tel vallen.

## MOVE

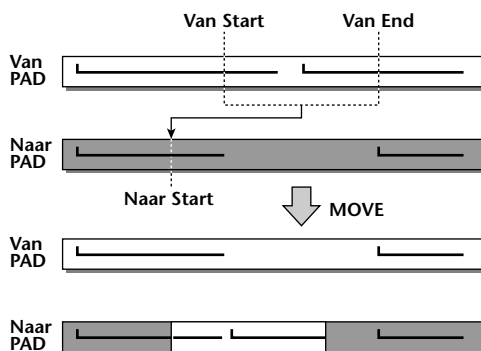
Verplaatst het aangegeven gedeelte aan data naar de aangegeven locatie van de aangegeven track. Dit is gelijk aan COPY, maar verschilt hierin dat de verplaatsbrongdata worden gewist.



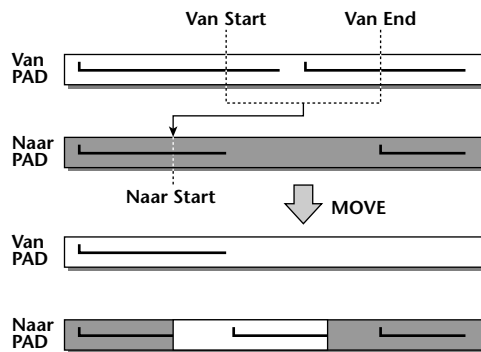
● Voor een audiotrack



● Voor een padtrack (loop)



● Voor een padtrack (one shot)



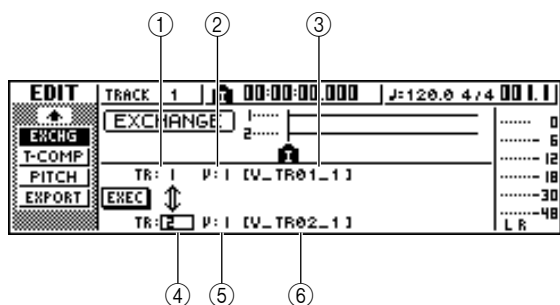
### ■ Parameteroverzicht

De parameters zijn hetzelfde als voor het COPY-commando.

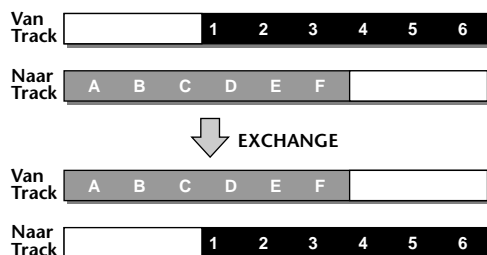
U kunt echter niet CLIP selecteren voor ① Van TRACK. En er is ook geen ⑫ Naar Times-instelling.

## EXCHANGE

Wisselt data uit tussen de aangegeven tracks.



### ● Voor een audiotrack



## ■ Parameteroverzicht

Parameter	Bereik	Uitleg
① Van TRACK	1-16	Een enkele audiotrack
	1/2-15/16	Een paar aangrenzende oneven-/evengenummerde audiotracks
	STEREO	De stereotrack
② Van V.TR	1-8	Virtueel tracknummer uitwisselbron
③ Naam	Tot acht alfa-numerieke karakters	Virtuele tracknaam uitwisselbron (alleen weergave)
④ Naar TRACK*1	1-16	Een enkele audiotrack
	1/2-15/16	Een paar aangrenzende oneven-/evengenummerde audiotracks
⑤ Naar V.TR	1-8	Virtueel tracknummer uitwisselingsbestemming
⑥ Naam	Tot acht alfa-numerieke karakters	Virtuele tracknaam uitwisselingsbestemming (alleen weergave)

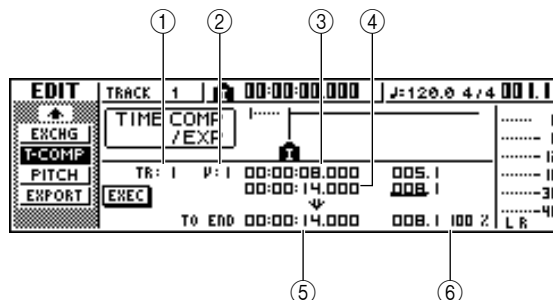
\*1. De items die u kunt selecteren in ④ Naar TRACK (kopieerbestemmingstrack) zijn afhankelijk van de ① Van TRACK (kopieerbrontrack)-instelling.  
 Als ① Van TRACK een enkele audiotrack 1-16 is, kunt u alleen een enkele audiotrack 1-16 selecteren.  
 Als ① Van TRACK STEREO of 1/2-15/16 is (een paar aangrenzende audiotracks), kunt u alleen 1/2-15/16 (een paar aangrenzende audiotracks) selecteren.



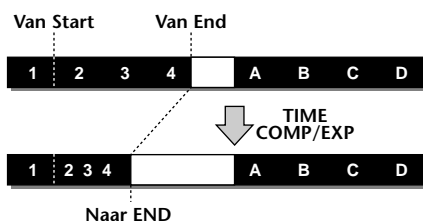
De tracknamen zullen niet worden uitgewisseld.

## TIME COMP/EXP (Tijdscompressie/-expansie)

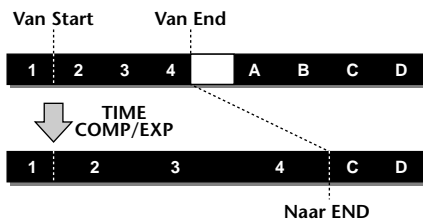
Past de lengte aan van het aangegeven gedeelte van een audiotrack, zonder de toonhoogte te veranderen.



### ● Als u Ratio = 50% instelt



### ● Als u Ratio = 200% instelt



## ■ Parameteroverzicht

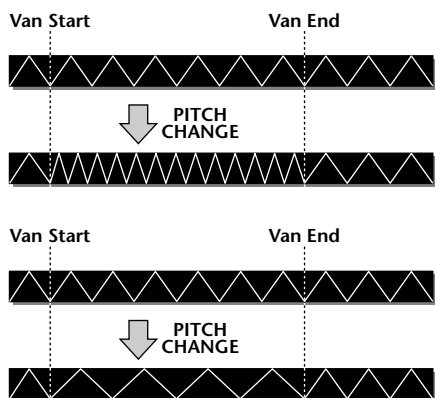
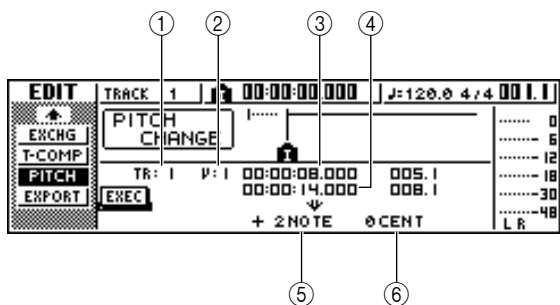
Parameter	Bereik	Uitleg
① Van TRACK	1-16	Een enkele audiotrack
	1/2-15/16	Een paar aangrenzende oneven-/evengenummerde audiotracks
	STEREO	De stereotrack
② Van V.TR	1-8	Virtueel tracknummer
③ Van Start	Geef een punt aan	Begin van het te bewerken gedeelte
④ Van End	Geef een punt aan	Einde van het te bewerken gedeelte
⑤ Naar End	Geef een punt aan	Geeft de lengte aan waarnaar het geselecteerde gedeelte zal worden gecomprimeerd of geëxpandeerd.
⑥ Naar Ratio	50-200%	Geeft het percentage waarmee het geselecteerde gedeelte zal worden gecomprimeerd of geëxpandeerd.



- Naar End en Naar Ratio zijn gekoppeld, zodat het bewerken van één van de velden er voor zal zorgen dat ook het andere veld verandert.
- U kunt Naar End of Naar Ratio niet instellen op een waarde die ervoor zorgt dat de verhouding de 50-200 procent overschrijdt.
- De Van Start-waarde en Van End-waarde moeten minstens 45 msec uit elkaar liggen. Dit kan niet worden ingesteld op een kortere interval.

## PITCH CHANGE

Past de toonhoogte van het aangegeven gedeelte van een audiotrack aan, zonder de lengte te veranderen.



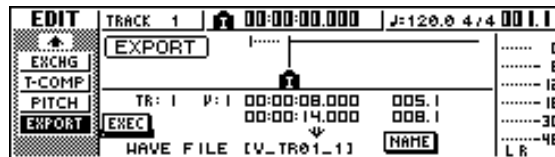
### ■ Parameteroverzicht

Parameter	Bereik	Uitleg
① Van TRACK	1-16	Een enkele audiotrack
	1/2-15/16	Een paar aangrenzende oneven-/evengenummerde audiotracks
	STEREO	De stereotrack
② Van V.TR	1-8	Virtueel tracknummer
③ Van Start	Geef een punt aan	Begin van het te bewerken gedeelte
④ Van End	Geef een punt aan	Einde van het te bewerken gedeelte
⑤ Toonhoogte	-12 tot +12 halve noten	Geeft de hoeveelheid toonhoogteverandering in halve noten
⑥ Fijn	-50 tot +50 cents	Geeft de hoeveelheid toonhoogteverandering in eenheden van één cent (1/100 van een halve noot)

## EXPORT

Schrijft het aangegeven gedeelte van een audiotrack, of alle samples die zijn toegewezen aan een pad, naar een WAV-file.

Gebruik dit als u audiodata naar uw computer wilt overdragen, zodat u de data kunt bewerken met een golfvormbewerkingsprogramma.



Zie voor details over de parameters en procedure voor het Export-commando "WAV-files exporteren" (→ blz. 132).

# WAV-files exporteren en audio-CD- of WAV-files importeren

Deze sectie legt uit hoe data van een AW16G audiotrack of van een sample toegewezen aan een pad naar een extern medium kunnen worden geschreven (geëxporteerd) als WAV-file, en hoe een WAV-file of CD-audiodata van een extern medium kunnen worden geladen (geïmporteerd) in een AW16G audiotrack.

## WAV-files exporteren

Elke audiotrack van de AW16G, of alle sampledata in het geheugen, kunnen als één of meer WAV-files op een CD-R/RW worden geschreven die in de CD-RW-brander is geplaatst. Dit is handig als u audiodata naar uw computer wilt verzenden, of golfvormbewerkingssoftware wilt gebruiken om deze te bewerken.



- Om WAV-files te schrijven moet u een CD-R/RW gebruiken waarop geen data staan geschreven.
- U kunt geen data toevoegen aan een CD-RW die reeds data bevat. U moet eerst de CD-RW wissen.
- U kunt niet een enkele WAV-file schrijven die groter is dan de capaciteit van de CD.

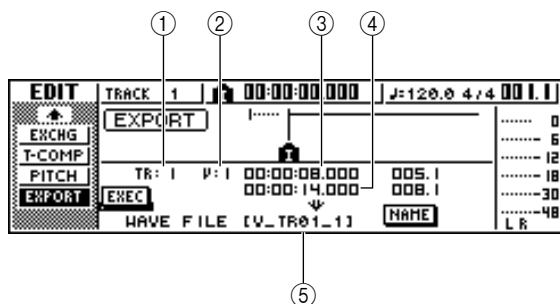
**1** Plaats een CD-R/RW in de CD-RW-brander.

**2** Druk in de WORK NAVIGATE-sectie op de [EDIT]-toets.

Het EDIT-scherm zal verschijnen.

**3** Druk herhaaldelijk op de [EDIT]-toets of houd de [EDIT]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de EXPORT-pagina.

Deze pagina laat de volgende informatie zien.



Parameter	Bereik	Uitleg
① Van TRACK	1-16	Een enkele audiotrack
	1/2-15/16	Een paar aangrenzende oneven-/evengenummerde audiotracks
	STEREO	De stereotrack
	Tr1-16	De huidige track van tracks 1-16
	SMPL	Alle samples in het geheugen
② Van V.TR	1-8	Virtueel tracknummer
③ Van Start	Geef een punt aan	Begin van het audiotrackgedeelte dat zal worden geschreven
④ Van End	Geef een punt aan	Einde van het audiotrackgedeelte dat zal worden geschreven
⑤ Filenaam*1	Tot acht alfnumerieke karakters	Toont de naam van de file waarnaar de data zullen worden geschreven.

\*1. De naam van de afzonderlijke brontrack (of de oneven genummerde track in het geval van een paar) zullen standaard worden toegewezen.

**4** Verplaats de cursor naar het Van TRACK-veld en selecteer de brondata (audiotrack of sample) die u wilt schrijven.

Als u "Tr1-16" selecteert zullen de huidige tracks van tracks 1-16 als afzonderlijke mono WAV-files worden geschreven.

Als u "1-16" selecteert zal de enkele aangegeven track als een mono WAV-file worden geschreven.

Als u "1/2-15/16" of STEREO selecteert, zal het aangegeven trackpaar (of de STEREO-track) als een stereo WAV-file worden geschreven.

Als u "SMPL" selecteert zullen alle samples in het geheugen als afzonderlijke stereo WAV-files worden geschreven.

**5** Als u 1-16, 1/2-15/16 of STEREO als bron voor exporteren heeft geselecteerd, verplaats de cursor dan naar de Van V.TR-, Van Start- en Van End-velden, en geef het virtuele tracknummer en het gedeelte aan dat zal worden geëxporteerd.



Als u 1-16 als exportbron heeft geselecteerd, zullen de huidige tracks van alle zestien tracks automatisch worden geschreven. Het is niet mogelijk om het virtuele tracknummer voor elk ervan aan te geven.

**6** Verplaats indien nodig de cursor naar het NAME-veld, druk op de [ENTER]-toets en voer een filenaam in in het TITLE EDIT-popupvenster.

Zie, voor details over een naam in te voeren, blz. 24.



- Als u 1-16 als exportbron heeft geselecteerd, zullen de eerste zes karakters van de songnaam + tracknummer + ".WAV" automatisch de filenaam worden. Deze naam kan niet worden gewijzigd.
- In de filenaam kunt u alleen alfabetische hoofdletters, nummers en een "." (liggend streepje) gebruiken. Kleine alfabetische letters die in een songnaam worden gebruikt, worden automatisch geconverteerd naar hoofdletters, en alle andere symbolen dan alfabetische karakters en nummers zullen worden geconverteerd naar ".".
- Als u SMPL als exportbron heeft geselecteerd, zal de filenaam automatisch "SMPL" + padnummer + "." + banknummer + ".WAV" worden. Deze naam kan niet worden gewijzigd.

**7** Als u klaar bent met het instellen van de parameters, verplaats de cursor dan naar de EXEC-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een popupvenster met "Execute EXPORT?" zal verschijnen, u vragend om de handeling te bevestigen.



**8** Verplaats om het exporteren uit te voeren de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het exporteren zal beginnen. Als u de cursor naar de CANCEL-knop verplaatst (in plaats van naar de OK-knop) en op de [ENTER]-toets drukt, zullen de exporthandelingen worden geannuleerd. (Het is echter niet mogelijk om het exportproces af te breken als deze eenmaal is begonnen.)

Alleen als u "Tr1-16" als exportbron heeft geselecteerd, kunnen het maximale aantal van zestien WAV-files worden gedistribueerd over meerdere CD-volumes als ze worden geëxporteerd. (Zelfs in dit geval is het niet mogelijk om een enkele WAV-file die groter is dan de capaciteit van de CD te schrijven.) Als het "Exchange Next Media" popup-venster verschijnt, verwissel dan de CD en druk op de [ENTER]-toets.



- Alle WAV-files zullen naar de rootdirectory (hoofdmap) worden geschreven.
- Aangezien de AW16G geen idee heeft van de daadwerkelijke datum en tijd, zullen er fictieve waarden worden geschreven naar de file aanmaakdatum en -tijd van de WAV-files.



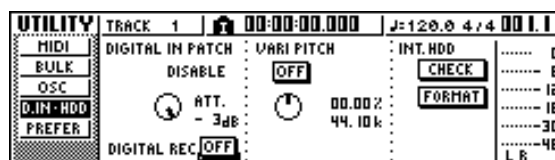
- Als er een CD-R/RW zonder data wordt geplaatst zal de WAV-file export beginnen.
- Als de CD-RW die is geplaatst data bevat zal de boodschap "Erase CD-RW media?" verschijnen, suggererend dat u de CD wist. Verplaats de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets om de CD te wissen, of wissel de CD om.
- Als een CD anders dan hierboven wordt geplaatst, zal deze automatisch worden uitgeworpen en zal de boodschap "Change Media, Please." verschijnen. Als deze mededeling verschijnt, verwissel dan de CD.
- Tracks die geen data bevatten in het aangegeven gedeelte worden niet geëxporteerd.

## Importeren van een audio-CD- of WAV-file

CD-audiodata (CD-DA) of een WAV-file van een CD-ROM of CD-R kan worden geïmporteerd (geladen) in een AW16G audiotrack. Na te zijn geïmporteerd kunnen deze data op dezelfde manier worden bewerkt als elke andere opgenomen audiotrack.

**1** Als u van een audio-CD wilt importeren, druk dan herhaaldelijk op de [UTILITY]-toets in de WORK NAVIGATE-sectie of houd de [UTILITY]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de D.IN • HDD-pagina van het UTILITY-scherm.

Onmiddellijk nadat de AW16G is aangezet, zal deze worden ingesteld op het verhinderen van het digitaal opnemen van een externe bron of het importeren van een CD. Voordat u kunt importeren, zult u deze verandering uit moeten schakelen in de D.IN - HDD-pagina van het UTILITY-scherm.



**2** Verplaats de cursor naar de DIGITAL REC-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een boodschap zal u vragen te bevestigen dat u de van toepassing zijnde auteurswetten in acht neemt.



**3** Lees zorgvuldig "Opmerkingen over auteursrechten" (→ blz. 5) en als u deze voorwaarden accepteert, verplaats de cursor dan naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-knop.

De knopweergave zal van OFF naar ON veranderen en het digitaal opnemen en importeren van een CD zal mogelijk zijn.



De DIGITAL REC-knop zal, elke keer als u de AW16G aanzet, weer terugkeren naar de OFF-instelling.

## 4 Plaats een CD in de CD-RW-brander.

U kunt data importeren van de volgende CD-types.

### ● Audiodata (CD-DA)

- Audio-CD
- CD-Extra (alleen de eerste sessie van CD-DA)
- Gemengde mode-CD (alleen CD-DA-data van de tweede en latere tracks)

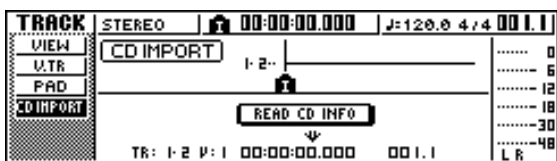
### ● WAV-files

- ISO9660 Level 1 format CD-ROM, CD-R, CD-RW\*
- Gemengde mode-CD

\*De directorynaam en filenaam kunnen geen andere karakters gebruiken dan hoofdletters, nummers en het “\_” (laag liggend streepje) karakter. Als u de AW16G gebruikt om WAV-files te exporteren naar CD-R/RW, zullen de data aan ISO9660 Level 1 format voldoen, maar weest u zich alstublieft bewust van deze beperking bij het gebruik van een computer om WAV-files te creëren.

## 5 Druk in de WORK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [TRACK]-toets of houd de [TRACK]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de CD IMPORT-pagina.

De READ CD INFO-knop zal in het midden van de display verschijnen.

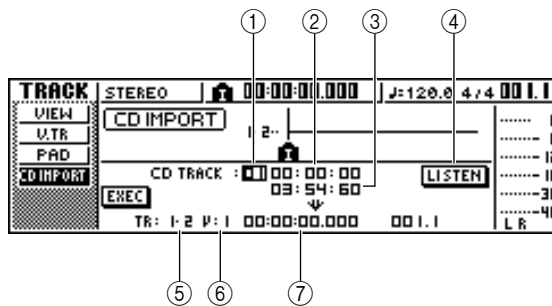


## 6 Druk op de [ENTER]-toets.

De display zal “Read CD Info...” aangeven en er zal informatie worden gelezen van de CD die in de CD-RW-brander is geplaatst.

Afhankelijk van de importbrondata zal het scherm als volgt wijzigen.

## ● Bij het importeren van een audio-CD/CD-Extra



### ① Van CD TRACK

Bepaalt het audiotracknummer (01–99) van de importbron CD.

### ② Van Start

Bepaalt het begin van de data die zullen worden geïmporteerd in minuten/seconden/frames (1/75 seconde).

### ③ Van End

Bepaalt het eind van de data die zullen worden geïmporteerd in minuten/seconden/frames (1/75 seconde).



**Tip!** De “frames” refereren hier naar de minimum eenheden op de tijdsas zoals gebruikt bij CD-DA. Verwar ze niet met de frames die worden gebruikt in MTC of SMPTE.

### ④ LISTEN-knop

U kunt de cursor naar deze knop verplaatsen en op de [ENTER]-toets drukken om het momenteel geselecteerde gedeelte van de CD-DA herhaaldelijk te beluisteren.

### ⑤ Naar TRACK

Selecteert het tracknummer waarin de data zullen worden geïmporteerd. Als de importbron een audio-CD of een stereo WAV-file is, zult u alleen maar een trackpaar 1/2–15/16 kunnen selecteren.

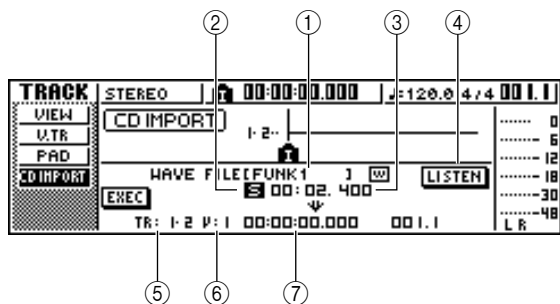
### ⑥ Naar V.TR

Selecteert het virtuele tracknummer (1–8) waarin de data zullen worden geïmporteerd.

### ⑦ Naar Start

Bepaalt de startlocatie (in tellerweergaveformat) van de importbestemming waarnaar de data zullen worden geïmporteerd.

● Bij het importeren van een WAV-file



① Van WAVE-file

Selecteert de WAV-file die zal worden geïmporteerd. Als de CD mappen (directories) bevat, ga dan naar de map die de WAV-file bevat die u wilt importeren, en geef dan de gewenste WAV-file aan.

De iconen die hier te zien zijn hebben de volgende betekenis.

- ..... Geeft aan dat er een WAV-file is geselecteerd.
- ..... Geeft aan dat er een map op hetzelfde niveau is geselecteerd.
- ..... Geeft aan dat de map op het bovenliggende niveau is geselecteerd.

② Mono/stereo

Geeft aan of de WAV-file die geselecteerd is voor importeren mono (M) of stereo (S) is. Dit veld is alleen voor weergave en kan niet worden gewijzigd.

③ Grootte

Geeft de afspeellengte (in msec) van de WAV-file die voor importeren is geselecteerd. Dit veld is alleen voor weergave en kan niet worden gewijzigd.

④ LISTEN-/ENTER-/UP-knop

De naam en functie van de knop die hier wordt getoond zal afhankelijk van het item dat is geselecteerd bij de Van WAVE-fileparameter veranderen.

● Als een WAV-file () is geselecteerd

De LISTEN-knop zal worden getoond waardoor u de WAV-file herhaaldelijk kunt beluisteren.

● Als een map op hetzelfde niveau () is geselecteerd

De ENTER-knop zal worden getoond waardoor de map zal worden geopend.

● Als de bovenliggende map () is geselecteerd

De UP-knop zal worden getoond, waardoor u naar de bovenliggende map kunt gaan.

⑤ Naar TRACK

⑥ Naar V.TR

⑦ Naar Start

Deze velden zijn hetzelfde als bij het importeren van een audio-CD of CD-Extra.



- Als een gemengde mode-CD in de CD-RW-brander is geplaatst, zal er een popupvenster verschijnen, waardoor u AUDIO (CD-DA) of WAVE (WAV-files) kunt selecteren om te importeren. Verplaats de cursor naar de knop van de data die u wilt importeren en druk op de [ENTER]-toets.
- U kunt alleen mono of stereo WAV-files importeren van het 16-bit/44,1 kHz format.
- Als u de cursor naar de LISTEN-knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal er een korte interval zijn voordat u het geluid hoort, aangezien de data van de CD worden gelezen.

7 Als u een WAV-file importeert, verplaats de cursor dan naar het Van WAVE-fileveld en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de WAV-file die u wilt importeren te selecteren.

Zet, om naar een lager niveau te gaan, het  icoon in dit veld, en verplaats vervolgens de cursor naar de ENTER-knop in het scherm en druk op de [ENTER]-toets.

Zet, om naar het bovenliggende niveau te gaan, het -icoon in dit gebied en verplaats vervolgens de cursor naar de UP-knop en druk op de [ENTER]-toets.

8 Als u van een audio-CD of CD-Extra importeert, gebruik dan de Van Start- en Van End-velden om het gedeelte aan te geven dat zal worden geïmporteerd.

9 Gebruik de Naar TRACK-, Naar V.TR-, en Naar Start-velden om het tracknummer, virtuele tracknummer en startlocatie aan te geven waarnaar de data zullen worden geïmporteerd.



Als de importbestemming reeds data bevat, zullen deze worden overschreven. Let er op dat u niet per ongeluk belangrijke data overschrijft.

10 Als u klaar bent met het maken van de instellingen, verplaats dan de cursor naar de EXEC-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een popupvenster zal u vragen de handeling te bevestigen.



11 Verplaats, om de importhandeling uit te voeren, de cursor naar het OK-veld en druk op de [ENTER]-toets.

Het importeren zal beginnen. Als u de cursor naar de CANCEL-knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal het importeren worden geannuleerd.



Zelfs nadat u op de [ENTER]-toets heeft gedrukt, kunt u op de [UNDO/REDO]-toets drukken om terug te keren naar de situatie van voor het importeren, zolang u echter geen enkele bewerkings- of opnamehandeling heeft verricht na het importeren.



U kunt de importhandeling niet uitvoeren terwijl de AW16G loopt.





# Hoofdstuk 13

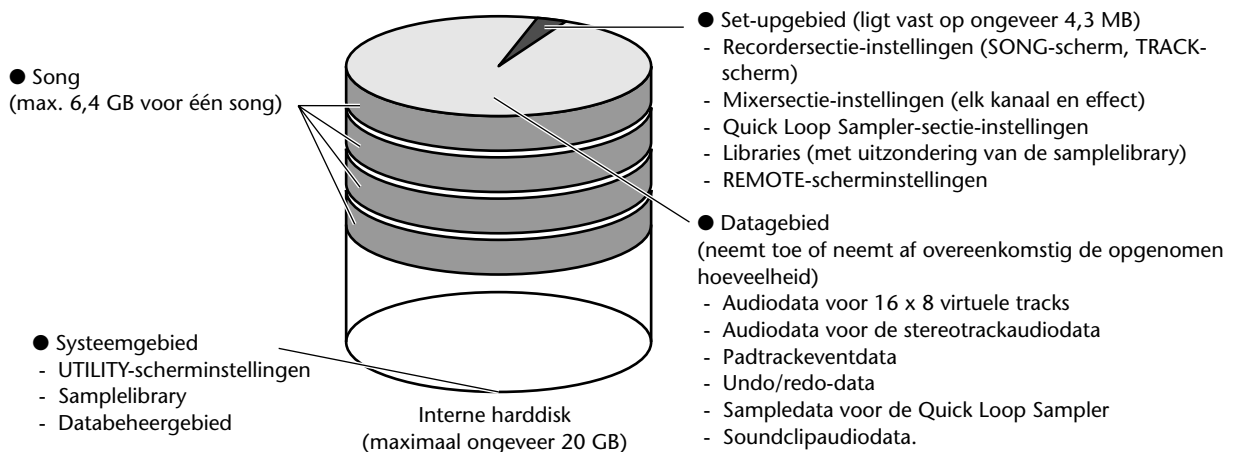
## Songbeheer

Dit hoofdstuk legt uit hoe u songbeheerhandelingen zoals kopiëren, wissen, backuppen en het terugroepen van songs uit kunt voeren.

### Over songs

Op de AW16G worden uw opgenomen composities beheerd in eenheden die "songs" worden genoemd. Als u een song opslaat op de harddisk, zullen de audiodata, de sampledata die gebruikt worden door de Quick Loop Sampler, de scenegeheugens en de data voor elk van de libraries allemaal samen worden opgeslagen. Door het laden van een opgeslagen song kunt u op elk gewenst moment terugkeren naar de originele situatie.

U kunt zoveel songs opslaan op de interne harddisk als zijn capaciteit mogelijk maakt. Elke song kan maximaal 6,4 GB in beslag nemen. De songs die zijn opgeslagen op de harddisk bestaan uit een set-upgebied waar de verschillende instellingen worden opgeslagen (ligt vast op ongeveer 4,3 MB), en een datagebied waar de audiodata worden opgeslagen (de grootte hiervan zal afhangen van de hoeveelheid data die u heeft opgenomen).



#### Opm

- **Het datagebied van een song bevat ook undo/redo-data die niet zijn gebruikt voor normaal afspelen. U kunt de optimaliseerhandeling gebruiken om deze undo/redo-data te wissen (→ blz. 141).**
- **Het soundclipaudiodatagebied wordt toegewezen als u een nieuwe song creëert. Dit gebied wordt toegewezen overeenkomstig de SOUND CLIP TIME-instelling in de PREFER-pagina van het UTILITY-scherm (→ blz. 162), en kan later niet worden gewijzigd.**

## De songnaam bewerken

Zo kunt u de songnaam bewerken die is toegewezen toen u een nieuwe song creëerde.

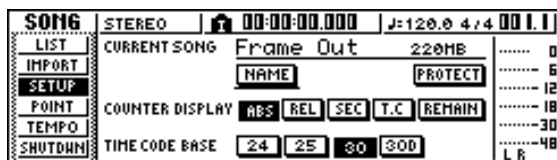


- Deze instelling geldt alleen voor de huidige song. Laad, voordat u deze procedure uitvoert, de song waarvan u de naam wilt bewerken.
- De bewerkte naam zal met de songdata worden opgeslagen als u de song opslaat.

**1** Druk nogmaals op de [SONG]-toets in de WORK NAVIGATE-sectie.

Het SONG-scherm zal verschijnen.

**2** Druk herhaaldelijk op de [SONG]-toets of houd de [SONG]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de SETUP-pagina.



**3** Verplaats, om de songnaam te bewerken, de cursor naar de NAME-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het TITLE EDIT-popupvenster zal verschijnen, waardoor u de songnaam kunt bewerken.



**4** Voer de nieuwe naam in. Verplaats vervolgens de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

De nieuwe naam zal worden toegepast en het popupvenster zal sluiten. (Zie voor details over een naam invoeren → blz. 24)

# Verscheidene instellingen van de song bewerken

Zo kunt u verscheidene instellingen voor een song maken, zoals de beveiliging aan-/uitschakelen, en het selecteren van het tellerweergaveformat en het tijdcodeformat.

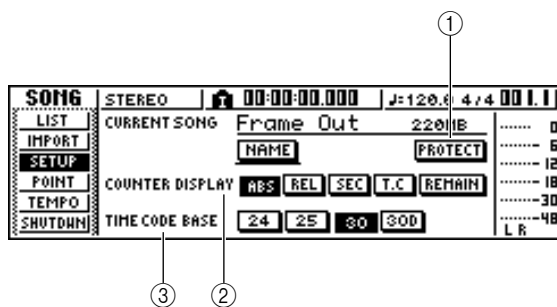


- Deze instellingen gelden alleen voor de huidige song. Laad, voordat u deze handeling uitvoert, eerst de song waarvan u de instellingen wilt bewerken.
- De bewerkte instellingen zullen met de songdata worden opgeslagen als u de song opslaat.

**1** Druk nogmaals op de [SONG]-toets in de WORK NAVIGATE-sectie.

Het SONG-scherm zal verschijnen.

**2** Druk herhaaldelijk op de [SONG]-toets of houd de [SONG]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de SETUP-pagina.



Deze pagina bevat de volgende items.

- 1 PROTECT-knop**  
Schakelt de beveiliging aan/uit.
- 2 COUNTER DISPLAY**  
Selecteert het weergaveformat voor de teller die in het midden van de bovenste regel in de display verschijnt.
- 3 TIME CODE BASE**  
Selecteert het format (het aantal frames per seconde) voor de tijdcode die door de AW16G wordt gebruikt.

**3** Verplaats, om de beveiliging aan/uit te schakelen, de cursor naar de PROTECT-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Protect (beveiliging) is een instelling die wijzigingen van de songdata verhindert. Als protect is aanzet zal de PROTECT-knop worden gemarkeerd en het zal niet mogelijk zijn nog meer op te nemen of te bewerken of de song te wissen.



- We bevelen u aan de beveiliging voor belangrijke songs aan te zetten.
- Zelfs als de beveiliging aanstaat kunt u nog steeds de song kopiëren (→ blz. 140) en de mixerinstellingen aanpassen.

**4** Verplaats, om het tellerweergaveformat te veranderen, de cursor naar één van de knoppen in het COUNTER DISPLAY-gebied en druk op de [ENTER]-toets.

Gebruik in het COUNTER DISPLAY-gebied de volgende knoppen om het weergaveformat voor de teller die in het midden van de bovenste regel in de display wordt weergegeven, te selecteren.

**ABS (absolute tijd)** ..... Geeft de huidige locatie aan in uren/minuten/seconden/milliseconden, met de absolute-tijd-nullocatie als 0.

**REL (relatieve tijd)** ..... Geeft de huidige locatie aan in uren/minuten/seconden/milliseconden, met de relatieve-tijd-nullocatie als 0.

**SEC** ..... Geeft de huidige locatie aan in uren/minuten/seconden/milliseconden, met het startpunt als 0.

**T.C** ..... Geeft de huidige locatie aan in tijdcode (uren/minuten/seconden/frames), met het startpunt als 0.

**REMAIN** ..... Als deze knop aanstaat zullen de overgebleven opnametijd met het geselecteerde aantal opnametracks worden getoond in plaats van de huidige locatie.



- De teller rechtsboven in de display laat altijd de huidige locatie in maten/tellen zien, ten opzichte van het startpunt.
- De maat/teldisplay hangt af van de instellingen in de TEMPO-pagina van het SONG-scherm. Zie voor details "Een tempomap creëren" (→ blz. 142).

**5** Druk, om te de tijdcodeframerate te veranderen, de cursor naar één van de knoppen in het TIME CODE BASE-gebied en druk op de [ENTER]-toets.

In het TIME CODE BASE-gebied kunt u één van de volgende framerate kiezen om de minimum eenheid van tijdcode aan te geven.

- 24 ..... 24 frames/seconde
- 25 ..... 25 frames/seconde
- 30 ..... 30 frames/seconde  
(30 non-drop frame)
- 30D ..... 29,97 frames/seconde  
(30 drop-frame)



Deze instelling heeft invloed op zowel de tellertijdcode-weergave als op de MTC die de AW16G verzendt en ontvangt. Als de AW16G MTC zendt naar, of ontvangt van een extern apparaat, moet u in beide apparaten dezelfde framerate instellen.



Met uitzondering van COUNTER DISPLAY, kunnen de instellingen in de SETUP-pagina van het SONG-scherm niet worden gewijzigd terwijl de AW16G loopt.

# Kopiëren of wissen van een song

Zo kunt u een song op de harddisk kopiëren of wissen.



- U kunt geen song kopiëren of wissen terwijl de AW16G loopt.
- Een gewiste song zal voorgoed verloren gaan. Wees heel zorgvuldig als u een song wist.
- U kunt geen song wissen waarvan de beveiliging aanwezig is, of de huidige song (de gemarkeerde song) wissen. Als u zo'n song wilt wissen moet u eerst de protectie-instelling veranderen of van huidige song wisselen.

## 1 Druk nogmaals op de [SONG]-toets in de WORK NAVIGATE-sectie

Het SONG-scherm zal verschijnen.

## 2 Druk herhaaldelijk op de [SONG]-toets of houd de [SONG]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de LIST-pagina.

SONG		STEREO	00:00:00.000	J:120.0 474 00 1.1
LIST	NAME	OLD	SIZE	
IMPORT			Blue	78.0MB
SETUP			Cube	360MB
POINT	OPTIM2	LOAD	Frame Out	220MB
TEMPO	DELETE	SAVE	My Love Song	269MB
SHUTDWN	COPY	NEW	North Hill	34.0MB

① ②

Deze pagina bevat de volgende items.

### ① DELETE-knop

Toont een pop-upvenster dat het u mogelijk maakt een song te wissen.

### ② COPY-knop

Toont een pop-upvenster dat het u mogelijk maakt een song te kopiëren.

## 3 Draai aan de [DATA/JOG]-dial om de song te selecteren die u wilt kopiëren of wissen.

De regel die omsloten wordt door een stippellijn geeft de geselecteerde song aan.

## ■ Om een song te kopiëren

### 4 Verplaats de cursor naar de COPY-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een pop-upvenster zal u vragen de kopieerhandeling te bevestigen.



Als u de huidige song heeft geselecteerd als de song die moet worden gekopieerd, zal een pop-upvenster u vragen of u de huidige song op wilt slaan. Verplaats de cursor naar of de YES-knop (als u op wilt slaan) of de NO-knop (als u niet wilt opslaan), en druk vervolgens op de [ENTER]-toets.

### 5 Verplaats, om het kopiëren uit te voeren, de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

De song die u heeft geselecteerd in stap 3 zal worden gekopieerd en u keert terug naar stap 2. Als u de cursor naar de CANCEL-knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal de kopieerhandeling worden geannuleerd.



Als u een song kopieert, zal de harddisk twee songs met dezelfde songnaam en grootte bevatten. Om verwarring te vermijden, adviseren wij dat u de song na het kopiëren hernoemt.

## ■ Om een song te wissen

### 6 Verplaats, volgend op stap 3, de cursor naar de DELETE-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een pop-upvenster zal u vragen de wis-handeling te bevestigen.



### 7 Verplaats, om de song te wissen, de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

De song die u heeft geselecteerd in stap 3 zal worden gewist, en u keert terug naar stap 2. Als u de cursor naar de CANCEL-knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal de wis-handeling worden geannuleerd.



Als u de huidige song heeft geselecteerd als de song die gewist moet worden, zal een pop-upvenster u waarschuwen dat het niet mogelijk is om de huidige song te wissen.

# Een song optimaliseren

“Optimaliseren” is een handeling die de undo/redo-audiodata wist die in de song worden bewaard. Als u klaar bent met het opnemen en bewerken van een song, kunt u de optimaliseerhandeling op die song toepassen om de hoeveelheid vrije ruimte op de harddisk te vergroten.



*De gewiste undo/redo-audiodata zullen voorgoed verloren gaan. Gebruik deze handeling met zorg.*

- 1 Druk in de WORK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [SONG]-toets of houd de [SONG]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de LIST-pagina van het SONG-scherm.

LIST	NAME	OLD	SIZE		
IMPORT				My Love Song	269MB
SETUP				North Hill	34.0MB
POINT	OPTIMZ	LOAD		Orange Cake	207MB
TEMPO	DELETE	SAVE		Ride with me	130MB
SHUTDOWN	COPY	NEW		Song for me	90.5MB

- 2 Draai aan de [DATA/JOG]-dial om de song te selecteren die u wilt optimaliseren.

De regel die omsloten wordt door de stippellijn geeft de geselecteerde song aan.

- 3 Verplaats de cursor naar de OPTIMZ-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een popupvenster zal u vragen de optimaliseerhandeling te bevestigen.



*U kunt de huidige song selecteren om te optimaliseren. In dit geval zal een popupvenster u vragen of u de huidige song op wilt slaan. Verplaats de cursor naar de YES-knop (als u op wilt slaan) of de NO-knop (als u niet op wilt slaan), en druk op de [ENTER]-toets.*

- 4 Verplaats, om de optimaliseerhandeling uit te voeren, de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

De undo/redo-audiodata van de song die u selecteerde in stap 2 zullen worden gewist, en u keert terug naar stap 1. Als u besluit om de optimaliseerhandeling niet uit te voeren, verplaats de cursor dan naar de CANCEL-knop en druk op de [ENTER]-toets.

## Een tempomap creëren

De “tempomap” bevat data om het tempo of de maatsoort aan het begin van de song te veranderen of bij elke willekeurige maat of tel in de song. De maat/teldisplay-teller, de Quick Loop Sampler, de interne metronoom en de MIDI clock data die in de AW16G worden gegenereerd zijn allemaal op deze tempomap gebaseerd.

De AW16G's tempomap kan ook data opnemen om scenes (→ blz. 73) of padsamplebanken (→ blz. 107) te schakelen. U kunt dit gebruiken om scenes te schakelen naarmate de song vordert, of om de geluiden die door de Quick Loop Sampler worden bespeeld om te schakelen.



- Het startpunt van de song komt overeen met de startlocatie van de tempomap.
- De data (“tempomapevents”) die zijn opgenomen in de tempomap blijven van toepassing tot de locatie waar het volgende event van hetzelfde type is ingevoerd.



Als u de tempomap modificeert na het opnemen op een audiotrack, zal dit de maat/teldisplaywaarden beïnvloeden. Daarom zou u, als u MIDI-clock wilt gebruiken om te synchroniseren met een MIDI-apparaat, of als u de song in maten wilt regelen, de tempomap moeten creëren voordat u opneemt. Als u de tempomap modificeert nadat er reeds een track is opgenomen, zal een pop-upvenster u vragen om een bevestiging.

### ■ Een tempomapevent bewerken

Als u een nieuwe song creëert, zal het volgende tempomapevent worden ingevoerd aan het begin van de tempomap (de eerst tel van de eerste maat).

- Maatsoort: 4/4
- Tempo: 120,0
- Padsamplebank: Pad 1=A, Pad 2=A, Pad 3=A, Pad 4=A
- Scenenummer: niet toegewezen

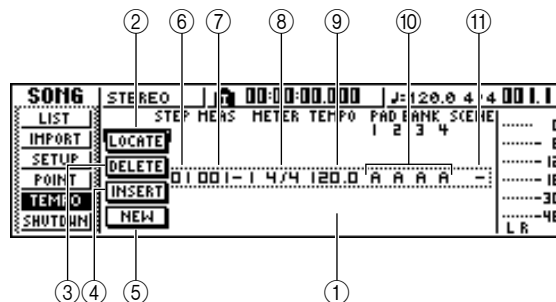
Zo kunt u de waarden van dit tempomapevent bewerken.

#### 1 Druk nogmaals op de [SONG]-toets in de WORK NAVIGATE-sectie.

Het SONG-scherm zal verschijnen.

#### 2 Druk herhaaldelijk op de [SONG]-toets of houd de [SONG]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de TEMPO-pagina.

In deze pagina kunt u tempomapevents invoeren of bewerken voor de huidige song.



Deze pagina bevat de volgende items.

- ① **Overzicht**  
Dit gebied geeft een overzicht van de tempomapevents die zijn ingevoerd voor de huidige song. De regel die is omsloten door een stippellijn is het momenteel geselecteerde tempomapevent.
- ② **LOCATE-knop**  
Door de cursor naar deze knop te verplaatsen en op de [ENTER]-toets te drukken, kunt u de song verplaatsen naar het huidige in het overzicht geselecteerde tempomapevent.
- ③ **DELETE-knop**  
Verplaats, om het momenteel in het overzicht geselecteerde tempomapevent te wissen, de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets.
- ④ **INSERT-knop**  
Verplaats, om een leeg event tussen te voegen voor het huidige in het overzicht geselecteerde tempomapevent, de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets.
- ⑤ **NEW-knop**  
Verplaats, om een event aan het begin van de maat te creëren die volgt op de laatste stap, de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets.
- ⑥ **STEP**  
Geeft het stapnummer van het tempomapevent.
- ⑦ **MEAS**  
Geeft de locatie (maat/tel) aan waarop het tempomapevent is ingevoerd.
- ⑧ **METER**
- ⑨ **TEMPO**
- ⑩ **PAD BANK 1–4**
- ⑪ **SCENE**  
Deze velden laten de maatsoort, het tempo, de padsamplebank en het scenenummer van elk tempomapevent zien.

**3** Verplaats de cursor naar het item dat u wilt bewerken en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de waarde te bewerken.

Als de METER-, TEMPO-, PAD BANK 1–4-, of SCENE-waarde “–” is, verplaats de cursor dan naar het item en druk op de [ENTER]-toets voordat u de waarde bewerkt.



- De METER, TEMPO, en PAD BANK 1–4 aan het begin van de song, kunnen niet worden ingesteld op “–”.
- U kunt de METER-waarde niet op iets anders instellen dan “–” voor een stap die zich niet op de eerste tel bevindt.

Het bereik voor elk item is als volgt.

Event	Bereik	Inhoud
METER	1/4 tot 8/4, –	Bepaalt de maatsoort van de song.
TEMPO	30.0 tot 250.0, –	Bepaalt het tempo van de song. U kunt het tempo instellen in stappen van 0.1 in een bereik van 30 –250 BPM.
PAD BANK 1–4	A tot D, –	Selecteert de samplebank die zal worden gebruikt voor elke pad 1–4.
SCENE	00 tot 96, –	Schakelt het scenenummer dat wordt gebruikt door de song.



- U kunt het tempomapevent dat zich aan het begin van de song bevindt niet wissen, of zijn locatie wijzigen. Als u het tempo of de maatsoort wilt veranderen tijdens de song, kunt u een nieuw event tussenvoegen.
- Als u METER, TEMPO, PAD BANK 1–4 of SCENE instelt op de waarde “–”, zal dat event worden uitgeschakeld. Als u bijvoorbeeld alleen de maatsoort en het tempo aan wilt geven, zou u de padbank en scene in moeten stellen op “–”.

## ■ Een tempomapevent toevoegen

**1** Ga naar de TEMPO-pagina, verplaats de cursor naar de NEW-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een leeg tempomapevent zal worden gecreëerd na de laatste stap die momenteel is ingevoerd.



Als u de INSERT-knop gebruikt in plaats van de NEW-knop, zal een leeg tempomapevent worden tussenvoegd voor de momenteel geselecteerde stap. U kunt echter niet een event tussenvoegen voor het tempomapevent aan het begin van de song (dat wil zeggen het tempomapevent dat is ingevoerd toen u de song creëerde).

**2** Zorg ervoor dat de cursor buiten het overzicht is en draai aan de [DATA/JOG]-dial om een tempomapevent te selecteren dat u heeft gecreëerd.

Als de cursor zich buiten het overzicht bevindt, kunt u aan de [DATA/JOG]-dial draaien om de inhoud van het overzicht te scrollen.

**3** Verplaats de cursor naar het MEAS-veld van het event dat in het overzicht is geselecteerd en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de locatie van het event aan te geven.

U kunt de locatie van een tempomapevent in maten of tellen aanpassen. U kunt echter niet een event voorbij het voorgaande of volgende event verplaatsen.

**4** Verplaats de cursor naar het item dat u wilt bewerken en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de waarde aan te passen.

U kunt indien nodig de song afspelen om te controleren of het tempomapevent werkt op de manier die u verwacht.

**5** Gebruik op dezelfde manier de NEW- of INSERT-knop om nieuwe events toe te voegen en stel hun parameters in.

## ■ Een tempomapevent wissen

Zo kunt een ongewenst event wissen uit de tempomap. (U kunt echter niet het event wissen dat zich aan het begin van de song bevindt.)

**1** Ga naar de TEMPO-pagina en scroll het overzicht om het tempomapevent te selecteren dat u wilt wissen.

**2** Verplaats de cursor naar de DELETE-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het geselecteerde event zal worden gewist.

# Data importeren van een bestaande song

Zo kunt u data, zoals scenes, libraries of afzonderlijke tracks of audiodata van een song die op de harddisk is opgeslagen, importeren in de huidige song.



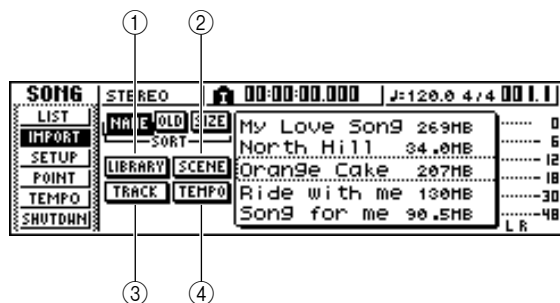
Als u deze importhandeling uitvoert, zullen de voorgaande data (voor dat item) in de huidige song verloren gaan. Gebruik deze procedure met zorg.

## ■ Selecteer de song waarvan u data zult importeren

**1** Druk nogmaals op de [SONG]-toets in de WORK NAVIGATE-sectie.

Het SONG-scherm zal verschijnen.

**2** Druk herhaaldelijk op de [SONG]-toets of houd de [SONG]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de IMPORT-pagina.



Deze pagina bevat de volgende items.

**① LIBRARY-knop**

Importeert alle libraries in de huidige song.

**② SCENE-knop**

Importeert alle scenes in de huidige song.

**③ TRACK-knop**

Importeert de audiodata van een enkele track in de huidige song.

**④ TEMPO MAP-knop**

Importeert de tempomap in de huidige song.

**3** Draai aan de [DATA/JOG]-dial om de song te selecteren waarvan u data wilt importeren.

De regel die omsloten wordt door de stippellijn is de song die u heeft geselecteerd als importbron.

## ■ Library-/scene-/tempomapdata importeren

**1** Verplaats de cursor naar of de LIBRARY-, SCENE-, of TEMPO MAP-knop, en druk op de [ENTER]-toets.

Een pop-upvenster zal u vragen de importhandeling te bevestigen.



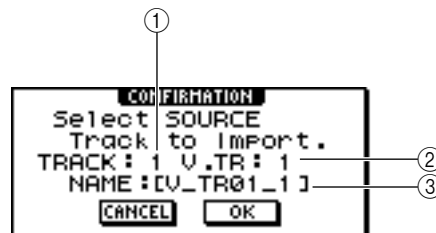
**2** Verplaats om het importeren uit te voeren de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het importeren zal beginnen. Als de data zijn geïmporteerd, keert u terug naar het scherm van stap 2.

## ■ Een bepaalde track importeren

**1** Verplaats de cursor naar de TRACK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een pop-upvenster zal u vragen de track te selecteren die moet worden geïmporteerd.



**① TRACK**

Geef het importbrontracknummer aan.

**② V.TR**

Geef het virtuele tracknummer van de importbron aan.

**③ NAME**

Toont de naam van de momenteel geselecteerde virtuele track.

**2** Verplaats de cursor naar het TRACK-veld en V.TR-veld, en draai aan de [DATA/JOG]-dial om het tracknummer en virtuele tracknummer aan te geven.

De naam van de geselecteerde importbrontrack zal worden getoond in het NAME-veld.

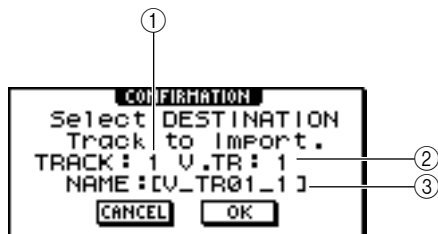


U kunt slechts één track per keer importeren.



**3** Verplaats de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een pop-upvenster zal u vragen de importbestemmingstrack te selecteren.



- ① **TRACK**  
Geef het importbestemmingstracknummer aan.
- ② **V.TR**  
Geef het virtuele tracknummer van de importbestemming aan.
- ③ **NAME**  
Toont de naam van de virtuele track die u heeft geselecteerd als importbestemming.

**4** Verplaats de cursor naar het TRACK-veld en V.TR-veld, en draai aan de [DATA/JOG]-dial om het tracknummer en virtuele tracknummer aan te geven voor de importbestemming.

**5** Verplaats om het importeren uit te voeren de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het importeren zal beginnen. Als de track is geïmporteerd, keert u terug naar de situatie van stap 2.

## Songs en samplelibraries backkappen

Zo kunt u songs of samplelibraries van de interne harddisk backkappen naar CD-R/RW.

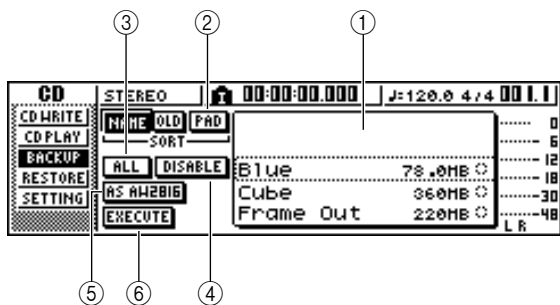
**1** Plaats een CD-R/RW in de CD-RW-brander.

**2** Druk in de WORK NAVIGATE-sectie op de [CD]-toets.

Het CD-scherm zal verschijnen.

**3** Druk herhaaldelijk op de [CD]-toets of houd de [CD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de BACKUP-pagina.

In deze pagina kunt u songs of samplelibraries van de interne harddisk backkappen naar CD-R/RW.



Deze pagina bevat de volgende items.

- ① **Overzicht**  
Dit gebied geeft een overzicht van de songs of samplelibraries die zijn opgeslagen op de harddisk. De symbolen rechts van het overzicht geven aan of een data-item is geselecteerd (●) of niet is geselecteerd (○) voor backup.
- ② **PAD-knop**  
Als deze knop uitstaat zal het overzicht de songs laten zien die op de harddisk zijn opgeslagen. Als deze knop aanstaat zal het overzicht de samplelibraries laten zien die op de harddisk zijn opgeslagen.
- ③ **ALL-knop**  
Als u deze knop aanzet en vervolgens de ENABLE/DISABLE-knop aanzet, zullen alle data die getoond worden in het overzicht worden geselecteerd voor backup.
- ④ **ENABLE/DISABLE-knop**  
Selecteert of een data-item zal worden geselecteerd voor backup (ENABLE) of niet (DISABLE).
- ⑤ **AS AW2816-knop**  
Maakt een backup van de audiotracks in een song in het format van een AW2816-backupfile.  
Als u deze knop aanzet, kunt u slechts één song per keer backkappen. Het dataselectiesymbool (●) wordt alleen toegepast op de geselecteerde song, en de ALL-knop en ENABLE/DISABLE-knop zullen niet beschikbaar zijn.
- ⑥ **EXECUTE-knop**  
Voert de backkaphandeling uit voor de geselecteerde song(s) of samplelibrary(ies).

**4** Draai aan de [DATA/JOG]-dial om de song of samplelibrarydata te selecteren die u wilt backuppen. Verplaats vervolgens de cursor naar de ENABLE/DISABLE-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het symbool voor de geselecteerde data zal veranderen naar het ● symbool, om aan te geven dat deze data zijn geselecteerd voor backup. U kunt deze stap herhalen om meerdere data-items voor backup te selecteren.

Als u de ALL-knop aanzet en vervolgens de cursor naar de ENABLE/DISABLE-knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, kunt u alle data in het overzicht in één keer selecteren.



**Tip!** Als u de NAME- of OLD-knop aanzet zullen de data in het overzicht op alfabet worden gesorteerd of in de volgorde waarin ze zijn opgeslagen.

**5** Verplaats om de backup uit te voeren de cursor naar de EXECUTE-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een popupvenster zal u vragen de handeling te bevestigen.



- Als er een CD-RW met reeds opgenomen data in de CD-RW-brander wordt geplaatst zal een popupvenster u vragen of het OK is om eerst de CD te wissen. Verplaats de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets en de CD zal worden gewist.
- Als er een CD-ROM of CD-R met reeds opgenomen data in de CD-RW-brander wordt geplaatst zal een popupvenster met de boodschap "Change Media, Please" verschijnen, en de CD zal worden uitgeworpen. Verwijder de CD, en vervang deze door een beschrijfbare CD.

**6** Verplaats de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het schrijven naar de CD-R/RW zal beginnen. Als u besluit om de backuphandeling te annuleren, verplaats dan de cursor naar de CANCEL-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Terwijl de backuphandeling wordt uitgevoerd zal een popupvenster de voortgang aangeven. Als de backup is afgerond keert u terug naar stap 3.

Als de backupdata niet op een enkele CD passen, zal de boodschap "Note Label, Exchange Next" verschijnen, en de CD zal worden uitgeworpen. Plaats een nieuwe CD. Verplaats vervolgens de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.



- U kunt de backuphandeling niet uitvoeren zonder data te selecteren.
- Als u de backuphandeling uitvoert met de AS AW2816-knop uitgezet, zullen de systeemdata (de instellingen die u maakt in het UTILITY-scherm) samen met de geselecteerde data worden gebackupt op de CD.
- Als u de backuphandeling uitvoert met de AS AW2816-knop aangezet, zullen geen andere data dan de audio-tracks worden gebackupt. Alle virtuele tracks van de tracks 1-16 zullen worden gebackupt. Van de stereo-track zal alleen de huidige track worden gebackupt.
- Als u data oproept die zijn gebackupt naar meerdere CD-volume's, moet u de CD's in dezelfde volgorde plaatsen als bij het backuppen. Zorg ervoor dat u een aantekening maakt van de backupvolgorde op het label van elke CD-R/RW.

# Songs of samplelibraries terugroepen

Zo kunt u data die zijn gebackupt naar CD-R/RW terugplaatsen op de harddisk van de AW16G.

## 1 Plaats de CD-R/RW die de backupdata bevat in de CD-RW-brander.

Als de backupdata meer dan één CD-volume in beslag neemt, plaats dan het eerste volume.

## 2 Druk in de WORK NAVIGATE-sectie op de [CD]-toets.

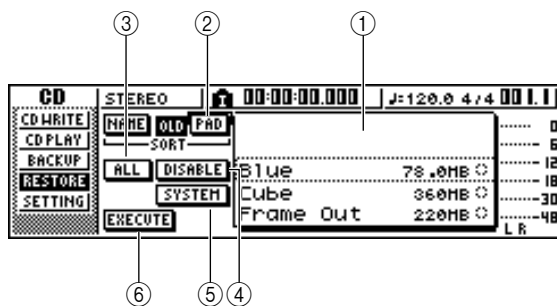
Het CD-scherm zal verschijnen.

## 3 Druk herhaaldelijk op de [CD]-toets of houd de [CD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de RESTORE-pagina.

In deze pagina kunnen data die u heeft gebackupt naar CD-R/RW worden teruggeplaatst op de interne harddisk.

## 4 Zorg ervoor dat de cursor zich op de READ CD INFO-knop bevindt en druk op de [ENTER]-toets.

De informatie zal van de geplaatste CD-R/RW worden gelezen. Als de informatie is gelezen zal er een display als de volgende verschijnen.



### 1 Overzicht

Dit gebied geeft een overzicht van de data die zijn gebackupt op de CD-R/RW. De symbolen rechts van het overzicht geven aan of een data-item voor het terugroepen is geselecteerd (●) of niet (○).

### 2 PAD-knop

Als deze knop uit is zal het overzicht de songs laten zien die op de CD-R/RW zijn gebackupt. Als deze knop aanstaat zal het overzicht de samplelibraries laten zien die op de CD-R/RW zijn gebackupt.

### 3 ALL-knop

U kunt deze knop gebruiken om alle data te selecteren die in het overzicht verschijnen. Als u deze knop aanzet en dan de ENABLE/DISABLE-knop aanzet, zullen alle data die getoond worden in het overzicht worden geselecteerd voor terugroepen.

### 4 ENABLE/DISABLE-knop

Selecteert of een data-item zal worden geselecteerd voor terugroepen (ENABLE) of niet (DISABLE).

### 5 SYSTEM-knop

Selecteert de systeemdata (AW16G-instellingen die u maakt in het UTILITY-scherm) voor terugroepen.

### 6 EXECUTE-knop

Voert de terugroepprocedure uit.



*U kunt de items in de RESTORE-pagina niet bedienen tot de geplaatste CD-R/RW is gelezen.*

## 5 Draai aan de [DATA/JOG]-dial om de data te selecteren die u wilt terugroepen. Verplaats vervolgens de cursor naar de ENABLE/DISABLE-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het symbool rechts zal wijzigen naar het ●-symbool, om aan te geven dat deze data zijn geselecteerd voor terugroepen.

Als u de ALL-knop aanzet en vervolgens de cursor naar de ENABLE/DISABLE-knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zullen alle data die te zien zijn in het overzicht in één keer worden geselecteerd.

## 6 Als u de systeemdata wilt terugroepen, verplaats de cursor dan naar de SYSTEM-knop en druk op de [ENTER]-toets.

De knop zal worden aangezet en de systeemdata zullen worden geselecteerd voor terugroepen.

## 7 Verplaats om de terugroepprocedure uit te voeren de cursor naar de EXECUTE-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een pop-upvenster zal u vragen de handeling te bevestigen.



## 8 Verplaats de cursor naar de OK-knop als u de terugroepprocedure uit wilt voeren (of naar de CANCEL-knop als u besluit om ze niet terug te roepen), en druk op de [ENTER]-toets.

De huidige song zal automatisch worden opgeslagen en de terugroepprocedure zal beginnen.

Een pop-upvenster zal de voortgang van de terugroepprocedure aangeven. Als de handeling is afgerond, keert u terug naar stap 3.

Als de backup meer dan één CD-R/RW in beslag neemt, zal de boodschap "Exchange Next Media #XXX" (waarbij XXX een nummer is) worden getoond tijdens de terugroepprocedure. Verwissel de CD-R/RW voor de CD met het corresponderende nummer. Verplaats vervolgens de cursor naar de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets.

# Songdata uitwisselen met de AW4416/AW2816

U kunt een AW16G-song backcuppen in een format dat compatibel is met de AW4416/AW2816. Andersom geldt dat een song die is gebackupt met de AW4416/2816 kan worden teruggeroepen in de AW16G.



*Alleen de audiodata die zijn opgenomen in een song kunnen worden uitgewisseld met de AW4416/2816. Mixparameters, libraries en systeemdata kunnen niet op deze manier worden gebackupt/teruggeroepen.*

## ■ Een AW16G-song backcuppen in een format dat compatibel is met de AW4416/AW2816

Als u de AS AW2816-knop in de BACKUP-pagina van het CD-scherm aanzet, zullen de data worden opgeslagen in het AW2816-backupfileformat.

Een AW2816-backupfile kan worden teruggeroepen met een AW2816 of een AW4416 (versie 2.0 of later).

Zie voor de procedure "Songs of samplelibraries backcuppen" eerder in deze handleiding.



- *Het backcuppen in het AW2816-backupfileformat is beperkt tot één song per keer.*
- *Als u een backup uitvoert in het AW2816-backupfileformat, zullen andere data dan de audiotracks niet worden gebackupt. Alle virtuele tracks van de tracks 1–16 worden gebackupt. Van de stereotrack zal alleen de huidige track worden gebackupt.*

## ■ Terugroepen van AW4416-/AW2816-songs

**1** Plaats de CD-R/RW die de AW4416-/AW2816-songbackup bevat in de AW16G.

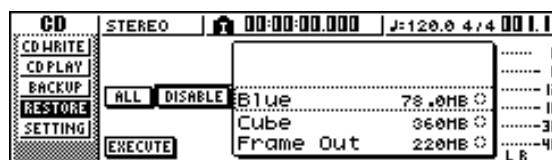
**2** Druk in de WORK NAVIGATE-sectie op de [CD]-toets.

Het CD-scherm zal verschijnen.

**3** Druk herhaaldelijk op de [CD]-toets of houd de [CD]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen om toegang te krijgen tot de RESTORE-pagina.

**4** Zorg ervoor dat de cursor zich op de READ CD INFO-knop bevindt en druk op de [ENTER]-toets.

De data zullen van de geplaatste CD-R/RW worden gelezen. Als de data zijn gelezen, zal een scherm als het volgende verschijnen.



**5** Draai aan de [DATA/JOG]-dial om een song te selecteren die u wilt terugroepen.

**6** Verplaats de cursor naar de ENABLE/DISABLE-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Het symbool rechts van de data zal wijzigen naar ● en de data zullen worden geselecteerd voor terugroepen.



*Het overzicht zal alle songs laten zien die op de CD-R/RW zijn gebackupt, maar u kunt de terugroepprocedure alleen uitvoeren voor de 44,1 kHz/16-bit-songs.*

**7** Herhaal de stappen 5 en 6 om alle AW4416-/AW2816-songs te selecteren die u wilt terugroepen.

**8** Verplaats om de terugroepprocedure uit te voeren de cursor naar de EXECUTE-knop en druk op de [ENTER]-toets.

De terugroepprocedure zal beginnen. Terwijl de songdata worden geladen, zal een popupvenster de voortgang aangeven.

# Hoofdstuk 14

## MIDI- en utilityfuncties

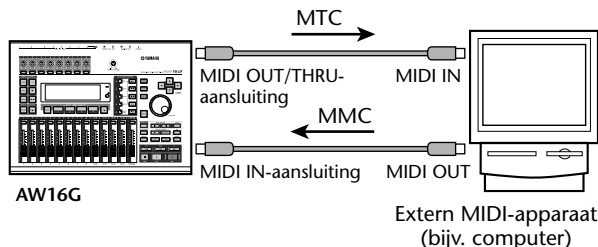
Dit hoofdstuk legt de basis van MIDI-gerelateerde instellingen uit, de functies die MIDI gebruiken en verscheidene utilityfuncties.

### Wat u kunt doen door MIDI te gebruiken

Op de AW16G kunt u MIDI gebruiken om de volgende dingen te doen.

- **Handeling synchroniseren met een extern apparaat**  
U kunt een AW16G-song synchroniseren met het afspelen van een extern apparaat (zoals een MIDI-sequencer) door synchronisatieboodschappen zoals MTC (MIDI Tijdcode) of MIDI-clock uit te wisselen met het externe apparaat.
- **Remote control voor het transport**  
U kunt MMC (MIDI Machine Control) boodschappen vanaf een MIDI-sequencer of ander extern MIDI-apparaat verzenden naar de AW16G, om op afstand (remote) het transport van de AW16G te regelen (control). Omgekeerd geldt dat u ook MMC vanaf de AW16G naar een extern apparaat kunt verzenden om daarvan het transport te regelen.

**Voorbeeld van het gebruik van MTC/MMC om de handelingen van de AW16G te synchroniseren met die van een MIDI-sequencer (computer)**

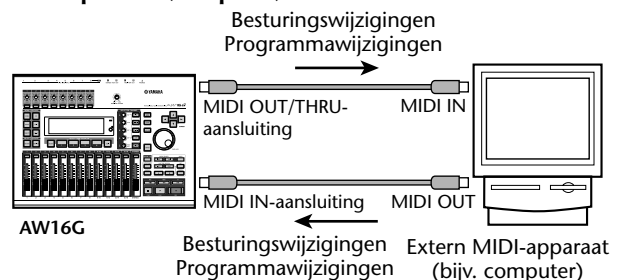


- **Scenewijzigingen en mixparameterhandelingen automatiseren**

Als u een scene op de AW16G oproept of één van zijn mixparameters bedient, kan de corresponderende boodschap (programmawijzigingen of besturingswijzigingen) van de MIDI OUT/THRU-aansluiting naar een extern apparaat worden verzonden.

Als u deze boodschappen opneemt op een MIDI-sequencer die wordt gesynchroniseerd met de AW16G-song, kunnen deze scene-oproepbehandelingen of real-time mixparameterhandelingen wanneer u maar wilt worden gereproduceerd.

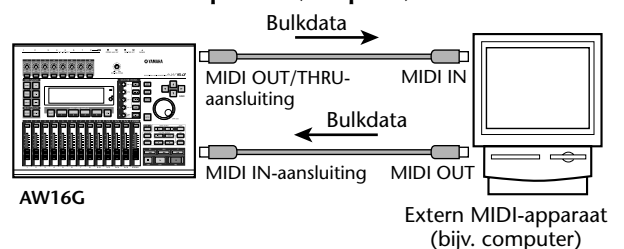
**Voorbeeld van opnemen/afspelen van sceneselecties en mixparameterhandelingen op een MIDI-sequencer (computer)**



- **Bulkdump**

De AW16G's interne instellingen zoals librarydata en scenegeheugens kunnen als "bulkdata" worden verzonden en opgenomen worden op een MIDI-sequencer of ander extern MIDI-apparaat. De opgenomen bulkdata kunnen dan naar de AW16G worden verzonden om zijn interne instellingen terug te brengen naar de voorgaande situatie. Dit kan ook worden gebruikt om instellingen te kopiëren van een AW16G naar een andere AW16G.

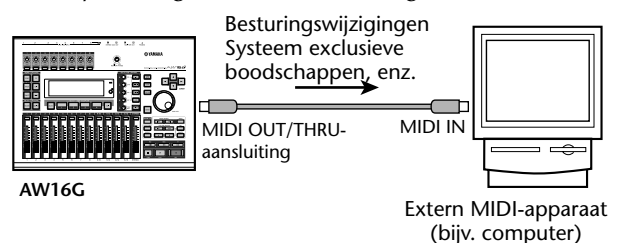
**Voorbeeld van opnemen/afspelen van bulkdata op een MIDI-sequencer (computer)**



- **MIDI Remote**

"MIDI Remote" is een functie die u in staat stelt om de AW16G te gebruiken als een fysieke regelaar voor een extern apparaat. U kunt de gewenste MIDI-boodschappen aan de faders en [TRACK SEL]-toetsen van het bovenpaneel toewijzen en ze gebruiken om op afstand een MIDI-apparaat of computerprogramma te regelen.

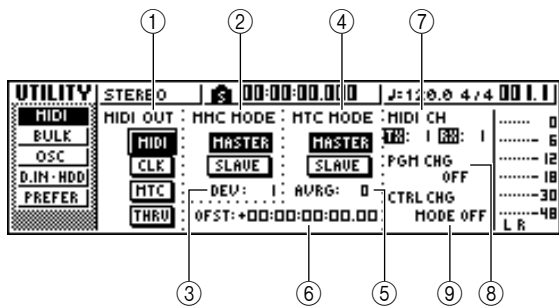
**Voorbeeld van het gebruik van de AW16G als een fysieke regelaar voor een MIDI-geluidsmodule**



# Basis MIDI-instellingen

In de MIDI-pagina van het UTILITY-scherm kunt u verscheidene MIDI-gerelateerde instellingen maken zoals het selecteren van de MIDI-boodschappen die zullen worden uitgestuurd via de MIDI OUT/THRU-aansluiting en het aangeven van MTC/MMC-verzending en -ontvangst.

Druk om toegang te krijgen tot deze pagina herhaaldelijk op de [UTILITY]-toets in de WORK NAVIGATE-sectie of houd de [UTILITY]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen.



Deze pagina bevat de volgende items.

## ① MIDI OUT

Selecteert het type MIDI-boodschappen dat zal worden uitgestuurd via de MIDI OUT/THRU-aansluiting.

**MIDI-knop** ..... Als deze knop aanstaat zullen verscheidene MIDI-boodschappen, die worden opgewekt door de AW16G (met uitzondering van MIDI-clock en MTC), worden verzonden. Als u deze knop aanzet zal de THRU-knop worden uitgeschakeld.

**CLK-knop** ..... Als deze knop aanstaat, zullen MIDI-clock (en Start, Stop, Continue en Song Position Pointer) boodschappen worden verzonden als de recorder loopt. Als u deze knop aanzet zal de MTC-knop worden uitgeschakeld.

**MTC** ..... Als deze knop aanstaat zal er MTC (MIDI-tijdcode) worden verzonden als de recorder loopt. Als u deze knop aanzet zal de CLK-knop worden uitgeschakeld.

**THRU-knop** ..... Als deze knop aanstaat zullen de MIDI-boodschappen die worden ontvangen via de MIDI IN-aansluiting zonder wijzigingen opnieuw worden verzonden via de MIDI OUT/THRU-aansluiting, en geen van de MIDI-boodschappen die door de AW16G zelf worden opgewekt zullen worden verzonden. Als u deze knop aanzet zullen de MIDI-/CLK-/MTC-knoppen worden uitgeschakeld.

## ② MMC MODE

Bepaalt hoe MMC zal worden verzonden/ontvangen.

**MASTER-knop** ..... Als deze knop aanstaat wordt de AW16G de MMC-master. Als u het transport bedient zal het corresponderende MMC-commando via de MIDI OUT/THRU-aansluiting worden verzonden. Gebruik deze instelling als u een extern MIDI-apparaat vanaf de AW16G wilt besturen.

**SLAVE-knop** ..... Als deze knop aanstaat wordt de AW16G de MMC-slave en zal deze MMC-commando's volgen die ontvangen worden via de MIDI IN-aansluiting. Gebruik deze instelling als u op afstand het transport van de AW16G vanaf een extern MIDI-apparaat wilt regelen.



**Tip!** Als u de AW16G als de MMC-master wilt gebruiken, zorg er dan voor dat de MIDI-knop is aangezet in het MIDI OUT-gebied.

## ③ DEV (apparaatnummer)

Bepaalt het MMC-apparaatnummer (1–127) dat de AW16G zal ontvangen.



• Het MMC-apparaatnummer is een identificatienummer dat wordt gebruikt om apparaten te kunnen onderscheiden die MMC-commando's verzenden en ontvangen. Als MMC gebruikt wordt, moeten de AW16G en het externe MIDI-apparaat worden ingesteld op hetzelfde MMC-apparaatnummer.

• Het MMC-apparaatnummer wordt weergegeven als een decimaal nummer, te beginnen met één. Enkele apparaten tonen het MMC-apparaatnummer als een hexadecimaal nummer, te beginnen met nul. In dit geval zullen de nummers als volgt overeenkomen.

AW16G-weergave → hexadecimale weergave

1 → 00h

127 → 7Fh

• De AW16G verzendt altijd MMC-commando's met het "All" apparaatnummer (7Fh hexadecimaal).

## ④ MTC MODE

Bepaalt hoe de AW16G werkt als deze wordt gesynchroniseerd met een extern MIDI-apparaat met behulp van MTC (MIDI Tijdcode).

**MASTER-knop** ..... Als deze knop aanstaat wordt de AW16G de MTC-master. Als u het transport van de AW16G bedient, zal er MTC worden verzonden via de MIDI OUT/THRU-aansluiting. Gebruik deze instelling als u wilt dat het externe MIDI-apparaat AW16G volgt, of als u de AW16G alleen gebruikt.

**SLAVE-knop** ..... Als deze knop aanstaat wordt de AW16G de MTC-slave en zal deze de MTC-data volgen die worden ontvangen via de MIDI IN-aansluiting. Gebruik deze instelling als u de AW16G met een tweede AW16G wilt synchroniseren of als u de AW16G met een extern MIDI-apparaat wilt synchroniseren die alleen als MTC-master kan functioneren.



**Tip!** Als u de AW16G als de MTC-master gebruikt, zorg er dan voor dat zowel de MIDI-knop als de MTC-knop in het MIDI OUT-gebied zijn aangezet.

## ⑤ AVR (Gemiddeld)

Selecteer één van de volgende instellingen om aan te geven hoe nauwgezet de AW16G de binnenkomende MTC-data moet volgen, als deze als MTC-slave functioneert.

- 0 ..... De AW16G zal met de hoogst mogelijke nauwkeurigheid synchroniseren aan de binnenkomende MTC-data. Als de binnenkomende MTC echter aanmerkelijk instabiel is, kan de synchronisatie onderbroken of onbetrouwbaar worden.
- 1 ..... Deze instelling maakt het mogelijk meer MTC instabiliteit te tolereren dan bij de "0"-instelling.
- 2 ..... Deze instelling geeft de maximaal mogelijke tolerantie. Gebruik deze instelling als de MTC-master een extern MIDI-apparaat is dat opmerkelijk instabiel is.



**Als de AW16G als MTC-slave functioneert en synchroon met een extern MIDI-apparaat werkt, en de nauwkeurigheid van de binnenkomende MTC instabiel wordt, zal de AW16G kleine aanpassingen maken in zijn afspeltoonhoogte om zo te proberen te blijven volgen. De AVRG-parameter bepaalt het bereik van MTC-variatie dat zal worden getolereerd.**

### ⑥ OFST (Offset)

Als de AW16G als MTC-slave gebruikt wordt, verschuift deze parameter de absolute tijd in de AW16G naar voren of achteren, relatief aan de binnenkomende MTC. Het bereik is -24:00:00:00.00 tot +24:00:00:00.00.

OFST = 00:00:00:00.00

Binnenkomende tijdcode	00:00:10:00.00	00:00:15:00.00	00:00:20:00.00
Tijdcodeweergave (ABS)	00:00:10:00.00	00:00:15:00.00	00:00:20:00.00
Song			

OFST = +00:00:05:00.00

Binnenkomende tijdcode	00:00:10:00.00	00:00:15:00.00	00:00:20:00.00
Tijdcodeweergave (ABS)	00:00:15:00.00	00:00:20:00.00	00:00:25:00.00
Song			

OFST = - 00:00:05:00.00

Binnenkomende tijdcode	00:00:10:00.00	00:00:15:00.00	00:00:20:00.00
Tijdcodeweergave (ABS)	00:00:05:00.00	00:00:10:00.00	00:00:15:00.00
Song			



**De OFST-instelling heeft geen effect op de MTC die wordt verzonden via de AW16G's MIDI OUT/THRU-aansluiting.**

### ⑦ MIDI CH

Selecteert het MIDI-kanaal dat zal worden gebruikt om MIDI-boodschappen zoals programmawijzigingen en besturingswijzigingen te verzenden en te ontvangen. Dit gebied bevat de volgende twee items.

**TX** ..... Selecteert het MIDI-zendkanaal in een bereik van 1-16. Terwijl er MIDI-boodschappen worden verzonden zullen de karakters "TX" worden gemarkeerd.

**RX** ..... Selecteert het MIDI-ontvangstkanaal in een bereik van 1-16 of ALL. Als u ALL selecteert zullen de MIDI-boodschappen van alle MIDI-kanalen worden ontvangen (Omnimode). Terwijl er MIDI-boodschappen worden ontvangen zullen de karakters "RX" worden gemarkeerd.

### ⑧ PGM CHG MODE

Schakelt programmawijzigingsverzending en -ontvangst aan/uit.

Als de programmawijzigingsontvangst aanstaat zal de AW16G de corresponderende scene oproepen wanneer deze een programmawijziging via de MIDI IN-aansluiting ontvangt. Als de programmawijzigingsverzending aanstaat zal de AW16G de corresponderende programmawijziging via de MIDI OUT/THRU-aansluiting verzenden als er een scene wordt opgeroepen op de AW16G.

U kunt uit de volgende instellingen kiezen.

**OFF** ..... Er worden geen programmawijzigingen verzonden of ontvangen.

**TX** ..... Programmawijzigingen worden alleen verzonden.

**RX** ..... Programmawijzigingen worden alleen ontvangen.

**TX-RX** ..... Programmawijzigingen zullen worden verzonden en ontvangen.



**In de PC TABLE-pagina van het SCENE-scherm kunt u de scenenummers aangeven die overeen moeten komen met elk van de programmawijzigingsnummers (→ blz. 165).**



**Om programmawijzigingen daadwerkelijk te kunnen verzenden, moet de MIDI-knop in het MIDI OUT-gebied zijn aangezet.**

### ⑨ CTRL CHG MODE

Bepaalt hoe besturingswijzigingen zullen worden verzonden en ontvangen.

Als besturingswijzigingsverzending en -ontvangst zijn aangezet, zullen de corresponderende besturingswijzigingen worden verzonden als u een mixparameter (fader, pan, effect send, enz.) van trackkanaal 1-16 op de AW16G bedient.

Als een besturingswijziging wordt ontvangen, zal de corresponderende mixparameter wijzigen.

U kunt één van de volgende instellingen selecteren.

**OFF** ..... Besturingswijzigingen zullen niet worden verzonden of ontvangen.

**1** ..... Besturingswijzigingen zullen worden verzonden en ontvangen op de MIDI-kanalen 1-16. (De MIDI-kanalen 1-16 zullen overeenkomen met de AW16G trackkanalen 1-16.)

**2** ..... Besturingswijzigingen zullen alleen worden verzonden en ontvangen via het MIDI-kanaal dat is geselecteerd in het MIDI CH-veld. (Deze indeling is compatibel met de AW4416/AW2816.)

**3** ..... Dit is hetzelfde als 2, waarbij alleen besturingswijzigingen van slechts één MIDI-kanaal worden ontvangen en verzonden, maar de parameterindeling verschilt van die van 2. (Een enkel MIDI-kanaal komt overeen met de AW16G trackkanalen 1-16.)



- Zie, voor details over de mixparameters die overeenkomen met elk van de besturingswijzigingen, de tabellen die volgen.
- Als u een mixparameter van trackkanaal 9/10-15/16 op de AW16G bedient, zullen er twee types besturingswijzigingen worden verzonden.



**Om besturingswijzigingen daadwerkelijk te kunnen verzenden moet de MIDI-knop in het MIDI OUT-gebied zijn aangezet.**

● Als CTRL CHG MODE = 1

MIDI CH	CC-nr.	PARAMETER	
1	7	TRACK CHANNEL 1	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
2	7	TRACK CHANNEL 2	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
3	7	TRACK CHANNEL 3	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
4	7	TRACK CHANNEL 4	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
5	7	TRACK CHANNEL 5	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
6	7	TRACK CHANNEL 6	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
7	7	TRACK CHANNEL 7	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
8	7	TRACK CHANNEL 8	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
9	7	TRACK CHANNEL 9	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
10	7	TRACK CHANNEL 10	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
11	7	TRACK CHANNEL 11	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
12	7	TRACK CHANNEL 12	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
13	7	TRACK CHANNEL 13	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
14	7	TRACK CHANNEL 14	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
15	7	TRACK CHANNEL 15	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
16	7	TRACK CHANNEL 16	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND

● Als CTRL CHG MODE = 2

CC-nr.	PARAMETER		
0	GEEN TOEWIJZING		
1	FADER	CHANNEL	INPUT 1
2	FADER	CHANNEL	INPUT 2
3	FADER	CHANNEL	INPUT 3
4	FADER	CHANNEL	INPUT 4
5	FADER	CHANNEL	INPUT 5
6	FADER	CHANNEL	INPUT 6
7	FADER	CHANNEL	INPUT 7
8	FADER	CHANNEL	INPUT 8
9	FADER	CHANNEL	PAD 1
10	GEEN TOEWIJZING		
11	FADER	CHANNEL	PAD 2
12	GEEN TOEWIJZING		

CC-nr.	PARAMETER		
13	FADER	CHANNEL	PAD 3
14	GEEN TOEWIJZING		
15	FADER	CHANNEL	PAD 4
16	GEEN TOEWIJZING		
17	GEEN TOEWIJZING		
18	GEEN TOEWIJZING		
19	GEEN TOEWIJZING		
20	GEEN TOEWIJZING		
21	FADER	CHANNEL	RETURN 1
22	FADER	CHANNEL	RETURN 2
23	FADER	MASTER	STEREO OUT
24	FADER	MASTER	AUX 1
25	FADER	MASTER	AUX 2
26	FADER	MASTER	EFF 1
27	FADER	MASTER	EFF 2
28	GEEN TOEWIJZING		
29	GEEN TOEWIJZING		
30	GEEN TOEWIJZING		
31	GEEN TOEWIJZING		
32	GEEN TOEWIJZING		
33	FADER	MASTER	BUS 1
34	FADER	MASTER	BUS 2
35	GEEN TOEWIJZING		
36	GEEN TOEWIJZING		
37	GEEN TOEWIJZING		
38	GEEN TOEWIJZING		
39	GEEN TOEWIJZING		
40	GEEN TOEWIJZING		
41	ON	CHANNEL	INPUT 1
42	ON	CHANNEL	INPUT 2
43	ON	CHANNEL	INPUT 3
44	ON	CHANNEL	INPUT 4
45	ON	CHANNEL	INPUT 5
46	ON	CHANNEL	INPUT 6
47	ON	CHANNEL	INPUT 7
48	ON	CHANNEL	INPUT 8
49	ON	CHANNEL	PAD 1
50	GEEN TOEWIJZING		
51	ON	CHANNEL	PAD 2
52	GEEN TOEWIJZING		
53	ON	CHANNEL	PAD 3
54	GEEN TOEWIJZING		
55	ON	CHANNEL	PAD 4
56	GEEN TOEWIJZING		
57	GEEN TOEWIJZING		
58	GEEN TOEWIJZING		
59	GEEN TOEWIJZING		
60	GEEN TOEWIJZING		
61	GEEN TOEWIJZING		
62	GEEN TOEWIJZING		
63	ON	MASTER	STEREO OUT
64	PAN	CHANNEL	INPUT 1
65	PAN	CHANNEL	INPUT 2
66	PAN	CHANNEL	INPUT 3
67	PAN	CHANNEL	INPUT 4
68	PAN	CHANNEL	INPUT 5
69	PAN	CHANNEL	INPUT 6
70	PAN	CHANNEL	INPUT 7
71	PAN	CHANNEL	INPUT 8
72	PAN	CHANNEL	PAD 1 L
73	PAN	CHANNEL	PAD 1 R
74	PAN	CHANNEL	PAD 2 L
75	PAN	CHANNEL	PAD 2 R
76	PAN	CHANNEL	PAD 3 L
77	PAN	CHANNEL	PAD 3 R
78	PAN	CHANNEL	PAD 4 L
79	PAN	CHANNEL	PAD 4 R
80	GEEN TOEWIJZING		
81	GEEN TOEWIJZING		
82	GEEN TOEWIJZING		
83	GEEN TOEWIJZING		
84	GEEN TOEWIJZING		
85	GEEN TOEWIJZING		
86	GEEN TOEWIJZING		
87	GEEN TOEWIJZING		
88	GEEN TOEWIJZING		
89	GEEN TOEWIJZING		
90	GEEN TOEWIJZING		
91	GEEN TOEWIJZING		
92	PAN	BALANCE	STEREO OUT
93	GEEN TOEWIJZING		
94	GEEN TOEWIJZING		



CC-nr.	PARAMETER		
95		GEEN TOEWIJZING	
96		GEEN TOEWIJZING	
97		GEEN TOEWIJZING	
98		GEEN TOEWIJZING	
99		GEEN TOEWIJZING	
100		GEEN TOEWIJZING	
101		GEEN TOEWIJZING	
102	FADER	EFF1 SEND	INPUT 1
103	FADER	EFF1 SEND	INPUT 2
104	FADER	EFF1 SEND	INPUT 3
105	FADER	EFF1 SEND	INPUT 4
106	FADER	EFF1 SEND	INPUT 5
107	FADER	EFF1 SEND	INPUT 6
108	FADER	EFF1 SEND	INPUT 7
109	FADER	EFF1 SEND	INPUT 8
110	FADER	EFF1 SEND	PAD 1
111		GEEN TOEWIJZING	
112	FADER	EFF1 SEND	PAD 2
113		GEEN TOEWIJZING	
114	FADER	EFF1 SEND	PAD 3
115		GEEN TOEWIJZING	
116	FADER	EFF1 SEND	PAD 4
117		GEEN TOEWIJZING	
118		GEEN TOEWIJZING	
119		GEEN TOEWIJZING	
120		GEEN TOEWIJZING	
121		GEEN TOEWIJZING	
122		GEEN TOEWIJZING	
123		GEEN TOEWIJZING	
124		GEEN TOEWIJZING	
125		GEEN TOEWIJZING	
126		GEEN TOEWIJZING	
127		GEEN TOEWIJZING	

● Als CTRL CHG MODE = 3

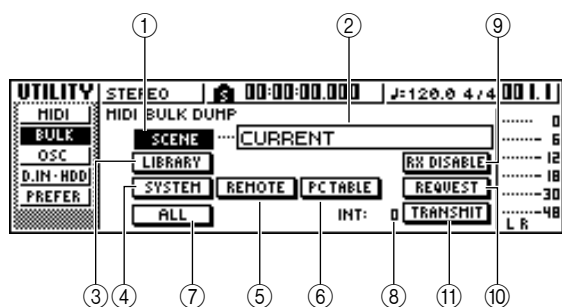
CC-nr.	PARAMETER		
0		GEEN TOEWIJZING	
1	FADER	CHANNEL	TRACK 1
2	FADER	CHANNEL	TRACK 2
3	FADER	CHANNEL	TRACK 3
4	FADER	CHANNEL	TRACK 4
5	FADER	CHANNEL	TRACK 5
6	FADER	CHANNEL	TRACK 6
7	FADER	CHANNEL	TRACK 7
8	FADER	CHANNEL	TRACK 8
9	FADER	CHANNEL	TRACK 9
10	FADER	CHANNEL	TRACK 10
11	FADER	CHANNEL	TRACK 11
12	FADER	CHANNEL	TRACK 12
13	FADER	CHANNEL	TRACK 13
14	FADER	CHANNEL	TRACK 14
15	FADER	CHANNEL	TRACK 15
16	FADER	CHANNEL	TRACK 16
17		GEEN TOEWIJZING	
18		GEEN TOEWIJZING	
19		GEEN TOEWIJZING	
20		GEEN TOEWIJZING	
21	FADER	CHANNEL	RETURN 1
22	FADER	CHANNEL	RETURN 2
23	FADER	MASTER	STEREO OUT
24	FADER	MASTER	AUX 1
25	FADER	MASTER	AUX 2
26	FADER	MASTER	EFF 1
27	FADER	MASTER	EFF 2
28		GEEN TOEWIJZING	
29		GEEN TOEWIJZING	
30		GEEN TOEWIJZING	
31		GEEN TOEWIJZING	
32		GEEN TOEWIJZING	
33	FADER	MASTER	BUS 1
34	FADER	MASTER	BUS 2
35		GEEN TOEWIJZING	
36		GEEN TOEWIJZING	
37		GEEN TOEWIJZING	
38		GEEN TOEWIJZING	
39		GEEN TOEWIJZING	
40		GEEN TOEWIJZING	
41	ON	CHANNEL	TRACK 1
42	ON	CHANNEL	TRACK 2
43	ON	CHANNEL	TRACK 3
44	ON	CHANNEL	TRACK 4
45	ON	CHANNEL	TRACK 5

CC-nr.	PARAMETER		
46	ON	CHANNEL	TRACK 6
47	ON	CHANNEL	TRACK 7
48	ON	CHANNEL	TRACK 8
49	ON	CHANNEL	TRACK 9
50	ON	CHANNEL	TRACK 10
51	ON	CHANNEL	TRACK 11
52	ON	CHANNEL	TRACK 12
53	ON	CHANNEL	TRACK 13
54	ON	CHANNEL	TRACK 14
55	ON	CHANNEL	TRACK 15
56	ON	CHANNEL	TRACK 16
57		GEEN TOEWIJZING	
58		GEEN TOEWIJZING	
59		GEEN TOEWIJZING	
60		GEEN TOEWIJZING	
61		GEEN TOEWIJZING	
62		GEEN TOEWIJZING	
63	ON	MASTER	STEREO OUT
64	PAN	CHANNEL	TRACK 1
65	PAN	CHANNEL	TRACK 2
66	PAN	CHANNEL	TRACK 3
67	PAN	CHANNEL	TRACK 4
68	PAN	CHANNEL	TRACK 5
69	PAN	CHANNEL	TRACK 6
70	PAN	CHANNEL	TRACK 7
71	PAN	CHANNEL	TRACK 8
72	PAN	CHANNEL	TRACK 9
73	PAN	CHANNEL	TRACK 10
74	PAN	CHANNEL	TRACK 11
75	PAN	CHANNEL	TRACK 12
76	PAN	CHANNEL	TRACK 13
77	PAN	CHANNEL	TRACK 14
78	PAN	CHANNEL	TRACK 15
79	PAN	CHANNEL	TRACK 16
80		GEEN TOEWIJZING	
81		GEEN TOEWIJZING	
82		GEEN TOEWIJZING	
83		GEEN TOEWIJZING	
84		GEEN TOEWIJZING	
85		GEEN TOEWIJZING	
86		GEEN TOEWIJZING	
87		GEEN TOEWIJZING	
88		GEEN TOEWIJZING	
89		GEEN TOEWIJZING	
90		GEEN TOEWIJZING	
91		GEEN TOEWIJZING	
92	PAN	BALANCE	STEREO OUT
93		GEEN TOEWIJZING	
94		GEEN TOEWIJZING	
95		GEEN TOEWIJZING	
96		GEEN TOEWIJZING	
97		GEEN TOEWIJZING	
98		GEEN TOEWIJZING	
99		GEEN TOEWIJZING	
100		GEEN TOEWIJZING	
101		GEEN TOEWIJZING	
102	FADER	EFF1 SEND	TRACK 1
103	FADER	EFF1 SEND	TRACK 2
104	FADER	EFF1 SEND	TRACK 3
105	FADER	EFF1 SEND	TRACK 4
106	FADER	EFF1 SEND	TRACK 5
107	FADER	EFF1 SEND	TRACK 6
108	FADER	EFF1 SEND	TRACK 7
109	FADER	EFF1 SEND	TRACK 8
110	FADER	EFF1 SEND	TRACK 9
111	FADER	EFF1 SEND	TRACK 10
112	FADER	EFF1 SEND	TRACK 11
113	FADER	EFF1 SEND	TRACK 12
114	FADER	EFF1 SEND	TRACK 13
115	FADER	EFF1 SEND	TRACK 14
116	FADER	EFF1 SEND	TRACK 15
117	FADER	EFF1 SEND	TRACK 16
118		GEEN TOEWIJZING	
119		GEEN TOEWIJZING	
120		GEEN TOEWIJZING	
121		GEEN TOEWIJZING	
122		GEEN TOEWIJZING	
123		GEEN TOEWIJZING	
124		GEEN TOEWIJZING	
125		GEEN TOEWIJZING	
126		GEEN TOEWIJZING	
127		GEEN TOEWIJZING	

# De AW16G's instellingen verzenden via MIDI (Bulkdump)

In de BULK-pagina van het UTILITY-scherm kunt u verscheidene interne instellingen van de AW16G (scenegeheugens, libraries, instellingen van het UTILITY-scherm, enz.) verzenden als bulkdata via de MIDI OUT/THRU-aansluiting. Als u deze bulkdata opneemt in een MIDI-sequencer of soortgelijk apparaat, zult u in staat zijn deze instellingen wanneer u maar wilt weer terug te zetten.

Druk om toegang te krijgen tot deze pagina herhaaldelijk op de [UTILITY]-toets of houd de [UTILITY]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen.



Deze pagina bevat de volgende items.

## ① SCENE-knop

Selecteert scenegeheugens voor de bulkdump. Gebruik het scenenummerveld dat zich rechts van de knop bevindt om de scenes aan te geven die daadwerkelijk zullen worden verzonden.

## ② Scenenummerveld

Hier u kunt het/de scenenummer(s) selecteren die zullen worden verzonden. U kunt uit de volgende trackinstellingen kiezen.

**CURRENT** ..... De huidige mixinstellingen (de huidige scene)  
**01-96** ..... Een scenenummer 01-96  
**ALL** ..... Scenenummers 01-96 + huidige scene

## ③ LIBRARY-knop

Selecteert libraries voor de bulkdump.

## ④ SYSTEM-knop

Selecteert de instellingen in elke pagina van het UTILITY-scherm voor de bulkdump.

## ⑤ REMOTE-knop

Selecteert de instellingen van het REMOTE-scherm (→ blz. 155) voor de bulkdump.

## ⑥ PC TABLE-knop

Selecteert de instellingen van de PC TABLE-pagina in het SCENE-scherm (→ blz. 165) voor de bulkdump.

## ⑦ ALL-knop

Selecteert (in één stap) alle items voor de bulkdump.

## ⑧ INT

Bepaalt de interval waarmee bulkdata zullen worden verzonden, in een bereik van 0-300 ms (stapen van 10 ms).

## ⑨ RX DISABLE-knop

Selecteert of bulkdataverzending vanaf een extern apparaat zal worden ontvangen (knop = aan) of geïgneerd (knop = uit).

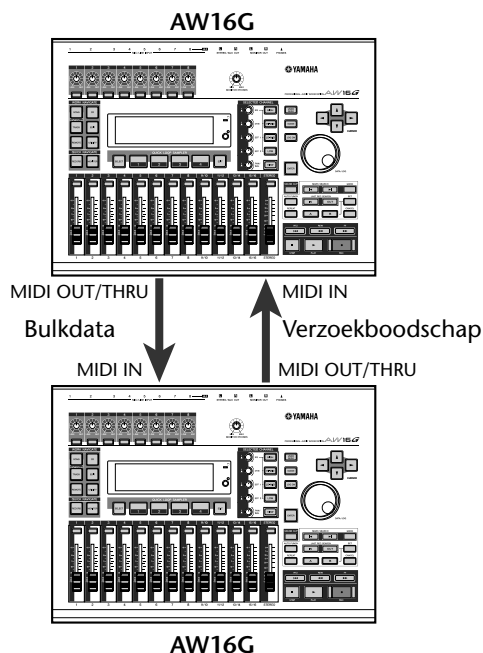
## ⑩ REQUEST-knop

Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt zal er een bulkdumpverzoekboodschap worden verzonden via de MIDI OUT/THRU-aansluiting.

Een bulkdumpverzoekboodschap is een MIDI-boodschap die een AW16G verzoekt om de instellingen, die u in de items ①-⑦ heeft gemaakt, te verzenden.

Als er twee AW16G's op elkaar zijn aangesloten kunt u dit gebruiken om data, zoals scenegeheugens of libraries, van de ene naar de andere AW16G te kopiëren.

## ● Bulkdumpverzoekboodschapverzending



## ⑪ TRANSMIT-knop

Verplaatst de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets om de bulkdump uit te voeren.



- De tijd die nodig is om de bulkdata te verzenden hangt af van het type data.
- Er kan een fout plaatsvinden op het ontvangende apparaat terwijl er bulkdata worden verzonden. Probeer in dat geval de INT-instelling te verhogen. Als u bulkdata tussen twee AW16G's uitwisselt, laat de INT-waarde dan op nul.



Om daadwerkelijk een bulkdump uit te voeren moet u de MIDI-knop die zich in het MIDI OUT-gebied van de MIDI-pagina in het UTILITY-scherm bevindt aanzetten, zodat MIDI-boodschappen kunnen worden verzonden via de MIDI OUT/THRU-aansluiting (→ blz. 150).

# De MIDI-Remotefunctie gebruiken

## Over de MIDI-Remotefunctie

De AW16G beschikt over een MIDI-Remotefunctie die u in staat stelt om de regelaars van het bedieningspaneel te gebruiken om de gewenste MIDI-boodschappen te verzenden.

Door de MIDI-Remotefunctie te gebruiken kunt u de AW16G als een fysieke regelaar gebruiken voor een computerprogramma of MIDI-toongenerator.

MIDI-boodschappen kunnen worden toegewezen aan de volgende regelaars.

### ● Mixersectie

- Faders 1–8, 9/10–15/16
- [TRACK SEL]-toetsen 1–8, 9/10–15/16

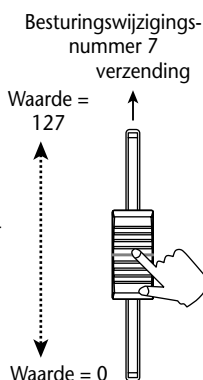
### ● Transportsectie

- RTZ [◀◀]-toets
- FF [▶▶]-toets
- PLAY [▶]-toets
- REW [◀◀]-toets
- STOP [■]-toets
- REC [●]-toets

Hiervan kunnen de MIDI-boodschappen die zijn toegewezen aan de faders en [TRACK SEL]-toetsen vrijelijk opnieuw worden toegewezen. U kunt de volgende boodschaptypes toewijzen.

## ■ Boodschappen die aan de faders kunnen worden toegewezen

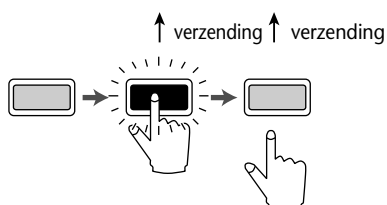
Een MIDI-boodschap waarvan de waardewijzigingen binnen het bereik van 0–127 vallen, kan worden toegewezen aan een fader. Als u bijvoorbeeld besturingswijzigingsnummer 7 (volume) toewijst aan een fader, kunt u de fader bewegen om het volume van een MIDI-toongenerator te regelen.



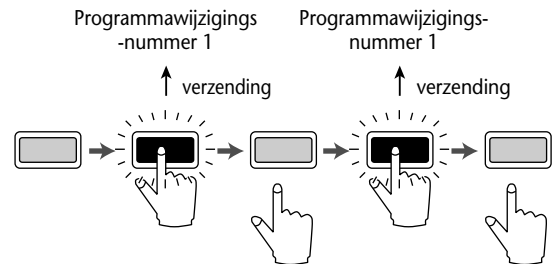
## ■ Boodschappen die aan de [TRACK SEL]-toetsen kunnen worden toegewezen

Een MIDI-boodschap waarvan de waardewijzigingen de twee standen 0 of 127 zijn, kan worden toegewezen aan een [TRACK SEL]-toets. Als u bijvoorbeeld besturingswijzigingsnummer 64 (hold) aan een [TRACK SEL]-toets toewijst en aangeeft dat de besturingswijzigingswaarde beurtelings schakelt tussen 0 en 127, zal indrukken van de [TRACK SEL]-toets om deze aan (licht op) te zetten, het besturingswijzigingsnummer 64 verzenden met waarde 127 (Hold aan), en deze uitzetten (donker), zal besturingswijzigingsnummer 64 verzenden met waarde 0 (Hold uit).

Besturingswijzigingsnummer 64 (waarde= 127)      Besturingswijzigingsnummer 64 (waarde= 0)



Een andere mogelijkheid is het aangeven van een MIDI-boodschap met een vaste waarde die alleen verzonden wordt als u op de [TRACK SEL]-toets drukt om deze aan te zetten (licht op). Als u bijvoorbeeld programmawijzigingsnummer 1 toewijst, zal de programmawijziging met dat nummer elke keer als u de [TRACK SEL]-toets aanzet worden verzonden.



## De MIDI-Remotefunctiepresets gebruiken

De PRESET-pagina van het REMOTE-scherm geeft tien verschillende MIDI-Remote-presets. Deze presets zijn gecreëerd met bepaalde apparaten en computersequencerprogramma's in gedachten en wijzen de nodige boodschappen toe aan de AW16G's faders en [TRACK SEL]-toetsen. U kunt de MIDI-Remotefunctie onmiddellijk gebruiken, gewoon door een preset in deze pagina te selecteren en het juiste externe MIDI-apparaat aan te sluiten.

### Sequencerprogramma's die worden ondersteund

#### ● Windows

- Logic5 5.0.1 \*1
- Logic Audio Platinum 4.6 \*1
- Cubase VST/32 5.1r1
- Cakewalk ProAudio 9.02
- SONAR 1.01

#### ● Macintosh

- Logic5 5.0.1 \*1
- Logic Audio Platinum 4.6 \*1
- Cubase VST/32 5.1r1 \*2
- Cubase VST/32 5.0
- ProTools LE 5.11

\*1. Gebruik de "setting"-file van de bijgeleverd CD-ROM om de AW16G faders/[TRACK SEL]-toetsen/transporttoetsen in te delen naar de Logic toetscommando's.

Tracktoewijzingen moeten binnen Logic optimaal voor uw systeem worden gemaakt.

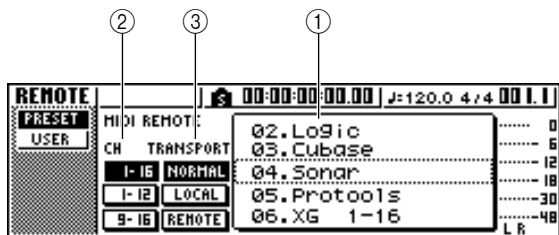
\*2. De [RTZ]-toets zal niet werken.

Druk, om toegang te krijgen tot de PRESET-pagina van het REMOTE-scherm, herhaaldelijk op de [REMOTE]-toets in de WORK NAVIGATE-sectie of houd de [REMOTE]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen.



**De MIDI-Remotefunctie zal automatisch aanstaan als deze pagina wordt weergegeven. De trackkanaalfaders en [TRACK SEL]-toetsen zullen niet hun gebruikelijke functies**

uitvoeren, maar zullen werken zoals aangegeven door de preset die u heeft geselecteerd in de PRESET-pagina.



Deze pagina bevat de volgende items.

### ① Overzicht

Selecteer één van de tien presets die in dit overzicht worden getoond. De regel die is omsloten door de stippellijn is de momenteel geselecteerde preset.

Als u aan de [DATA/OG]-dial draait om een andere preset te selecteren, zullen de MIDI-boodschaptoe-wijzingen onmiddellijk worden omgeschakeld.

De AW16G voorziet in de volgende presets.

#### ● 00 Volume/RecTr

Gebruik deze preset om het volume van een externe toongenerator of de opnametracks van een externe recorder te regelen.

- [TRACK SEL]-toets handelingen zullen MMC-commando's verzenden om opnametracks te selecteren.
- Faderhandelingen zullen volumebesturingswij-zingen verzenden (CC-nr.=07).

#### ● 01 Volume

Gebruik deze preset om het volume van een externe toongenerator te regelen.

- [TRACK SEL]-toets handelingen zullen volume-besturingswijzigingsboodschappen verzenden (CC-nr.=07).
- Als u een [TRACK SEL]-toets uitzet (donker), zal volume = 0 worden verzonden.
- Als u een [TRACK SEL]-toets aanzet (licht groen op), zal de volumewaarde die overeenkomt met de faderpositie worden verzonden.
- Als een [TRACK SEL]-toets aanstaat zal het be-dienen van de fader volumebesturingswijzi-gingsboodschappen verzenden (CC-nr.=07).

- 02 Logic
- 03 Cubase
- 04 Sonar
- 05 ProTools

Deze presets laten u de AW16G als een fysieke rege-laar voor verscheidene softwaresequencers gebruiken.

- [TRACK SEL]-toets handelingen zullen mute aan/uit-handelingen in de sequencersoftware regelen.
- Faderhandelingen zullen het volume regelen van de sequencersoftwaretracks.

U zult de geschikte "setting"-file in uw sequencersoft-ware moeten installeren en de nodige instellingen moeten maken. Zie voor details de "Appendix"-sectie "Over de CD-ROM die bij de AW16G geleverd wordt" (→ blz. 200).

- 06 XG 1-16
- 07 XG 17-32
- 08 XG 33-48
- 09 XG 49-64

Deze presets laten u de AW16G als een volumerege-laar gebruiken voor een XG-toongenerator. Elke pre-set zal respectievelijk de XG-compatibele toongene-ratorparts 1-16, 17-32, 33-48 en 49-64 regelen.

- [TRACK SEL]-toets handelingen zullen de part aan-/uitschakelen.
- Faderhandelingen zullen het volume van de part regelen.

Als u preset 07-09 selecteert, zullen de knopindica-ties als volgt wijzigen.

#### ● Preset 07

- 1-16-knop → 17-32-knop
- 1-12-knop → 17-28-knop
- 9-16-knop → 25-32-knop

#### ● Preset 08

- 1-16-knop → 33-48-knop
- 1-12-knop → 33-44-knop
- 9-16-knop → 41-48-knop

#### ● Preset 09

- 1-16-knop → 49-64-knop
- 1-12-knop → 49-60-knop
- 9-16-knop → 57-64-knop

### ② CH

Kies één van deze knoppen om de MIDI-kanalen te selecteren die aan de faders en de [TRACK SEL]-toetsen zullen worden toegewezen, zoals in de vol-gende tabellen is te zien.

● Als de 1-16-knop is geselecteerd

Faders/[TRACK SEL]-toetsen	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10	11/12	13/14	15/16
MIDI-kanaal	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10	11/12	13/14	15/16

● Als de 1-12-knop is geselecteerd

Faders/[TRACK SEL]-toetsen	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10	11/12	13/14	15/16
MIDI-kanaal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

● Als de 9-16-knop is geselecteerd

Faders/[TRACK SEL]-toetsen	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10	11/12	13/14	15/16
MIDI-kanaal	9	10	11	12	13	14	15	16	—	—	—	—



Als de 1-16-knop aanstaat, zal het bedienen van een fader 9/10-15/16 of een [TRACK SEL]-toets 9/10-15/16 twee kanalen aan MIDI-boodschappen verzenden.

③ TRANSPORT

Selecteer één van de volgende instellingen om aan te geven wat er zal gebeuren als u de toetsen van de transportsectie bedient, terwijl u de MIDI-Remote-functie gebruikt.

**NORMAL-knop** ..... De transporttoetsen zullen dezelfde handelingen als normaal verrichten; "play", "stop" of "locate" enz. de huidige song. MTC/MMC/MIDI-clockboodschappen zullen worden verzonden en ontvangen als aangegeven in de MIDI-pagina van het UTILITY-scherm.

**LOCAL-knop** ..... De transporttoetsen zullen de huidige song afspelen, stoppen of naar een bepaalde locatie gaan. MTC/MMC/MIDI-clockboodschappen zullen echter niet worden verzonden of ontvangen.

**REMOTE-knop** ..... De transporttoetsen zullen niet de recorder bedienen, maar alleen de MIDI-boodschappen verzenden die zijn voorgeprogrammeerd voor elke toets.



Deze instellingen zijn ook van toepassing als u een voet-schakelaar gebruikt om het songtransport te bedienen.

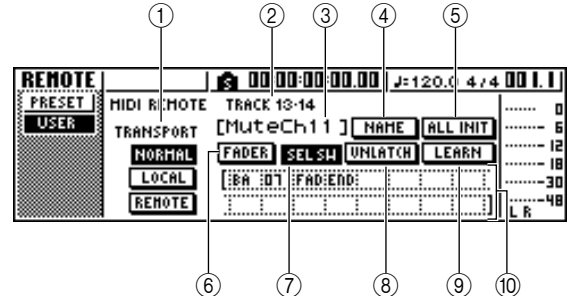
## De user-defined (door de gebruiker gedefinieerde) Remotefunctie

De USER-pagina van het REMOTE-scherm laat u uw eigen MIDI-boodschappen toewijzen aan elke fader en [TRACK SEL]-toets.

Druk, om toegang te krijgen tot deze pagina herhaaldelijk op de [REMOTE]-toets in de WORK NAVIGATE-sectie of houd de [REMOTE]-toets ingedrukt en gebruik de CUR-SOR [▲]/[▼]-toetsen.



De MIDI-Remotefunctie zal automatisch aanstaan als deze pagina wordt weergegeven. De trackkanaalfaders en [TRACK SEL]-toetsen zullen niet hun gebruikelijke functies uitvoeren, maar zullen functioneren zoals aangegeven door de instellingen die u in de USER-pagina heeft gemaakt.



Deze pagina bevat de volgende items.

① TRANSPORT

Selecteert wat er zal gebeuren als u de toetsen van de transportsectie bedient terwijl de MIDI-Remote-functie wordt gebruikt.

② Geselecteerde kanaal

Geeft de naam aan van het kanaal dat momenteel is geselecteerd voor bewerkingen.



Als u een fader 1-8 of 9/10-15/16 of een [TRACK SEL]-toets 1-8 of 9/10-15/16 bedient, zal de getoonde inhoud van de pagina veranderen naar die van het corresponderende kanaal.

③ Fader/[TRACK SEL]-toetsfunctienaam

Geeft de naam weer die is toegewezen aan de momenteel getoonde fader of [TRACK SEL]-toets.

④ NAME-knop

Bewerkt de naam die is toegewezen aan de fader/[TRACK SEL]-toets. Verplaats de cursor naar de knop en druk op de [ENTER]-toets en het TITLE EDIT-popupvenster zal verschijnen.

⑤ **ALL INIT-knop**

Reset alle MIDI-boodschappen die zijn toegewezen aan de faders/[TRACK SEL]-toetsen naar de aanvangsinstellingen. Verplaats om te initialiseren de cursor naar deze knop en druk op de [ENTER]-toets.

⑥ **FADER-knop**

Als u deze knop aanzet zal de MIDI-boodschap die is toegewezen aan de fader van het momenteel geselecteerde kanaal worden getoond.

Deze knop zal automatisch worden aangezet als u de fader van een trackkanaal bedient.

⑦ **SEL SW-knop**

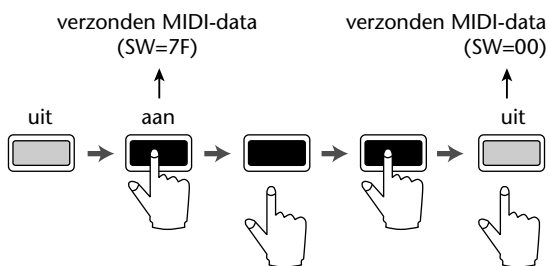
Als u deze knop aanzet, zal de MIDI-boodschap die is toegewezen aan de [TRACK SEL]-toets van het momenteel geselecteerde kanaal worden getoond.

Deze knop zal automatisch worden aangezet als u de [TRACK SEL]-toets van een trackkanaal bedient.

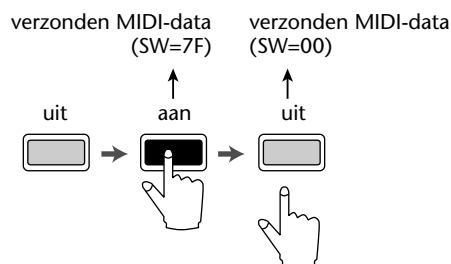
⑧ **LATCH/UNLATCH-knop**

Selecteert hoe de [TRACK SEL]-toets van een trackkanaal zal werken als deze wordt ingedrukt.

**LATCH** ..... De instelling zal beurtelings aan-/uitschakelen elke keer als u op de [TRACK SEL]-toets drukt.



**UNLATCH**..... De instelling zal aan zijn terwijl u de [TRACK SEL]-toets ingedrukt houdt, en zal uitgaan als u de toets loslaat.

⑨ **LEARN-knop**

Als deze knop aanstaat, zal de MIDI-boodschap die wordt ontvangen via de MIDI IN-aansluiting worden toegewezen aan de momenteel geselecteerde fader of [TRACK SEL]-toets. Dit is een makkelijke manier om MIDI-boodschappen snel toe te wijzen.



- Als twee of meer MIDI-boodschappen worden ontvangen terwijl de LEARN-knop aanstaat, zal de laatst ontvangen MIDI-boodschap worden ingevoerd in het MIDI-boodschapsveld.
- Als er een systeem exclusieve boodschap langer dan zestien bytes wordt ontvangen, zullen de eerste zestien bytes worden getoond.

⑩ **MIDI-boodschap**

Dit gebied toont (in hexadecimale vorm) de MIDI-boodschap die is toegewezen aan de momenteel geselecteerde fader of [TRACK SEL]-toets.

U kunt de cursor naar elk numerieke vakje verplaatsen en aan de [DATA/LOG]-dial draaien om de waarde van elke byte (twee hexadecimale getallen) te bewerken. U kunt de volgende waarden selecteren.

**00-FF (hexadecimaal)**. Komt overeen met de daadwerkelijke waarde van de MIDI-boodschap die is verzonden.

**END**..... Geeft het eind aan van de MIDI-boodschap. Als u een fader of [TRACK SEL]-toets bedient, zal de MIDI-boodschap worden verzonden, te beginnen met de eerste byte en eindigend met de byte die vooraf gaat aan END.

**SW (alleen**

**[TRACK SEL]-toets)** .... Geeft de aan/uit-status van de [TRACK SEL]-toets. De byte die u aangeeft voor SW zal worden verzonden als 7F (hexadecimaal) als de toets wordt aangezet, of 00 (hexadecimaal) als de toets wordt uitgezet.

**FAD** ..... Geeft de huidige positie van de fader aan. Als de boodschap is toegewezen aan een fader, zal de byte die u aangeeft als FAD worden verzonden met een waarde van 00-7F (hexadecimaal) die overeenkomt met de FADER-positie wanneer u de fader bedient.

Als de boodschap is toegewezen aan een [TRACK SEL]-toets, zal deze byte worden verzonden met een waarde die overeenkomt met de huidige positie van de fader als de [TRACK SEL]-toets is aangezet, en zal worden verzonden met waarde 00 (hexadecimaal) als de [TRACK SEL]-toets is uitgezet.



- De MIDI-boodschap die is toegewezen aan een enkele fader of toets kan niet langer zijn dan zestien bytes.
- Als een SW-byte niet is toegewezen aan een [TRACK SEL]-toets, zal de MIDI-boodschap die u heeft ingevoerd alleen worden verzonden als u de toets aanzet. (In dit geval gebruikt u gewoon de UNLATCH-instelling.)
- Als u de LEARN-knop gebruikt om een besturingswijziging aan een fader toe te wijzen, zal de END-byte automatisch worden ingevoerd aan het eind van de MIDI-boodschap.
- Als u de LEARN-knop gebruikt om een besturingswijziging toe te wijzen aan een fader, zal de FAD-byte automatisch worden ingevoerd als de variabele waarde.

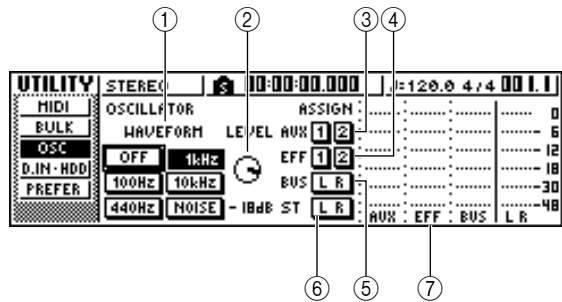


- Als u handmatig een MIDI-boodschap toewijst, zorg er dan voor dat u END invoert aan het eind van de MIDI-boodschap.
- Als u een MIDI-boodschap aan een fader toewijst, moet FAD voor één van de bytes worden ingevoerd. Als FAD niet wordt ingevoerd, zal het bedienen van de fader geen enkel effect hebben.
- Als u de waarden handmatig invoert is het mogelijk dat er een ongeldige MIDI-boodschap zal worden ingevoerd. U kunt om die reden het best zoveel mogelijk de ⑨ LEARN-knop gebruiken om MIDI-boodschappen toe te wijzen.

# De testtoonoscillator

De OSC-pagina van het UTILITY-scherm laat u het signaal van de AW16G's ingebouwde testoscillator (de testtoonoscillator) naar de gewenste bus sturen.

Druk, om toegang te krijgen tot deze pagina, herhaaldelijk op de [UTILITY]-toets in de WORK NAVIGATE-sectie of houd de [UTILITY]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen.



Deze pagina bevat de volgende items.

## ① WAVEFORM

Selecteert één van de volgende signalen van de oscillator voor uitvoer.

- OFF-knop** ..... De oscillator is uit
- 100Hz-knop** ..... 100 Hz sinusgolfvorm
- 440Hz-knop** ..... 440 Hz sinusgolfvorm
- 1kHz-knop** ..... 1 kHz sinusgolfvorm
- 10kHz-knop** ..... 10 kHz sinusgolfvorm
- NOISE-knop** ..... Witte ruis

Als u een knop aanzet, zal het oscillatoruitgangssignaal onmiddellijk naar de aangegeven bus worden gezonden. Gebruik de ③–⑥ knoppen om de bus aan te geven waarnaar het signaal zal worden gezonden.



**Tip!** Als de LEVEL-knop hoog staat als u het oscillatorsignaal uitstuurt, kan er plotseling een hoog volume worden geproduceerd. Zorg ervoor dat u de LEVEL-knop laag zet voordat u de oscillator aanschakelt.

## ② LEVEL-knop

Past het uitgangsniveau van de oscillator aan.

## ③ AUX 1/2-knoppen

Sturen het oscillatorsignaal naar de AUX-bussen 1/2.

## ④ EFF 1/2-knoppen

Sturen het oscillatorsignaal naar de effectbussen 1/2.

## ⑤ BUS L R-knop

Stuurt het oscillatorsignaal naar de L/R-bus.

## ⑥ STEREO L R-knop

Stuurt het oscillatorsignaal naar de stereobus.

## ⑦ Niveaumeter

Geeft het uitgangsniveau van AUX 1/2, effectbus 1/2, en de L/R-bus aan.

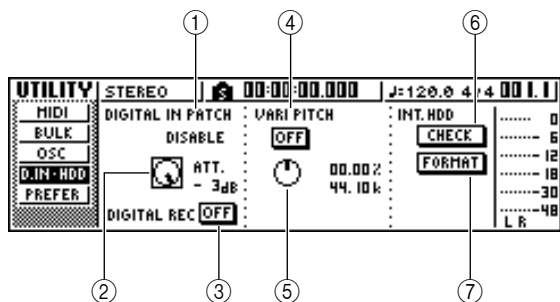


**Opmerking** Sinusgolfvormen en witte ruis hebben een hogere geluidsdruk dan ze gehoormatig lijken te hebben. Deze signalen kunnen uw luidsprekers beschadigen als ze op een hoog volume worden gebruikt, dus wees alstublieft voorzichtig.

# Digitale inganginstellingen/Controleren en initialiseren van de interne harddisk

In de D.IN HDD-pagina van het UTILITY-scherm kunt u instellingen voor de digitale ingang maken, en de interne harddisk controleren en initialiseren.

Druk, om toegang te krijgen tot deze pagina, herhaaldelijk op de [UTILITY]-toets in de WORK NAVIGATE-sectie of houd de [UTILITY]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen.



Deze pagina bevat de volgende items.

## ① DIGITAL IN PATCH

Selecteert één van de volgende items als de bestemming waarnaar het signaal van de DIGITAL IN-aansluiting zal worden gestuurd.

- DISABLE** ..... De DIGITAL STEREO IN-aansluiting zal worden uitgeschakeld.
- INPUT 1/2-7/8** ..... Het signaal zal naar de ingangskanalen 1/2-7/8 worden gestuurd. Als u deze instelling selecteert, zullen de MIC/LINE-ingangsaansluitingen voor de corresponderende ingangskanalen worden uitgeschakeld.
- STEREO BUS** ..... Het signaal zal naar de stereobus worden gestuurd.



**Tip!** Als u **DISABLE** selecteert zal de AW16G op zijn eigen interne clock draaien. Als u een andere instelling selecteert zal de AW16G synchroniseren met de clock die onderdeel uitmaakt van het ingangssignaal van de DIGITAL STEREO IN-aansluiting. Als er echter een audio-CD afspelt zal de AW16G altijd op zijn eigen clock draaien.



- U kunt deze instelling niet omschakelen terwijl de recorder loopt.
- Als u een andere instelling dan **DISABLE** selecteert zal de boodschap “(((WRONG WORD CLOCK!!!)))” worden getoond als de geschikte clockdata niet naar de DIGITAL STEREO IN-aansluiting worden gezonden. Terwijl deze mededeling wordt weergegeven, zullen alle kanalen worden uitgeschakeld en de recordersectie zal niet werken. Om de AW16G te laten werken, moet u of het juiste clocksignaal invoeren of de DIGITAL IN PATCH-instelling naar **DISABLE** schakelen.

## ② ATT-knop

Past het niveau aan van het signaal dat van de DIGITAL STEREO IN-aansluiting naar de stereobus wordt gestuurd.



**Tip!** De ATT-knop heeft alleen nut als DIGITAL IN PATCH is ingesteld op STEREO BUS.

## ③ DIGITAL REC ON/OFF-knop

Maakt digitaal opnemen via de DIGITAL IN-aansluiting en het importeren van digitale audiodata van een audio-CD of WAV-file van een CD die in de CD-RW-brander is geplaatst mogelijk (ON) of onmogelijk (OFF). Als u deze instelling op ON zet, zal de volgende mededeling worden getoond.

OBSERVE Copyright Notice  
Written in Owner's Manual?  
[Cancel] [OK]

Als u akkoord gaat met de in “Opmerkingen over auteursrechten” (→ blz. 5) beschreven voorwaarden, selecteer dan [OK]. Als u [OK] selecteert zal het opnemen en importeren van digitale audiodata mogelijk worden gemaakt.



**Tip!** De DIGITAL REC ON/OFF-knop wordt altijd op OFF ingesteld als u het apparaat aanzet.

## ④ VARI PITCH ON/OFF-knop

Selecteert of de samplefrequentie aanpasbaar wordt (Varipitchfunctie) als DIGITAL IN PATCH is ingesteld op DISABLE. Als u deze knop aanzet, zal varipitch mogelijk worden gemaakt en kunt u de VARI PITCH-knop gebruiken om de samplefrequentie aan te passen.

## ⑤ VARI PITCH-knop

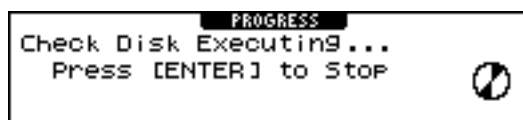
Past de samplefrequentie van de huidige song aan in een bereik van -5,97 to +6,00%.



**Opmerking!** Varipitch is niet beschikbaar als DIGITAL IN PATCH is ingesteld op iets anders dan DISABLE of als u MTC-slave heeft geselecteerd in de MIDI-pagina van het UTILITY-scherm.

## ⑥ CHECK-knop

Controleert de staat van de interne harddisk. Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal er een pop-upvenster verschijnen dat om uw bevestiging vraagt. Als u de cursor naar de OK-knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal de huidige song automatisch worden opgeslagen en de controle zal worden uitgevoerd. Een pop-upvenster zal verschijnen terwijl de controle wordt uitgevoerd, maar u kunt de controle afbreken door op de [ENTER]-toets te drukken.



Als geen problemen worden gevonden, zal een pop-upvenster verschijnen dat “No Error” aangeeft. Als er een probleem wordt gevonden zal één van de volgende mededelingen verschijnen.

**Read Error** ..... De display zal het aantal locaties aangeven waar de data niet van de harddisk kunnen worden gelezen. Het is mogelijk dat de harddisk fysiek beschadigd is.



- Data Error**..... De display zal het aantal locaties aangeven waar zich een inconsequentie in de data voordoet bij het lezen van de harddisk. Het is mogelijk dat songhandelingen niet goed kunnen worden uitgevoerd.
- Link Error**..... De display zal het aantal locaties aangeven waar de data die zijn opgenomen op de harddisk niet goed gekoppeld zijn. Het is mogelijk dat er ruis aanwezig is tijdens het songafspelen, of dat songhandelingen niet goed kunnen worden uitgevoerd.



---

**Tip!** *Deze handeling repareert geen fouten op de harddisk. Wij adviseren u om backups te maken van belangrijke songdata.*

*Als er een foutboodschap wordt weergegeven als u deze handeling uitvoert, formatteer dan alstublieft de harddisk.*

*Als de AW16G na het formatteren van de harddisk nog steeds niet goed functioneert, neem dan alstublieft contact op met uw leverancier.*

### ⑦ **FORMAT-knop**

Formateert de interne harddisk. Als u de cursor naar deze knop verplaatst en op de [ENTER]-toets drukt, zal de harddisk worden geformatteerd. Tijdens het uitvoeren zal een popupvenster de voortgang aangeven. Als het formatteren is afgerond zal het popupvenster automatisch sluiten.

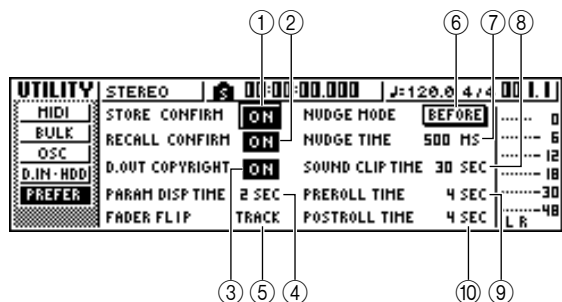


- 
- *Uitvoeren van de formatteerhandeling zal alle data van de interne harddisk wissen en de data kunnen niet meer worden hersteld. Gebruik deze handeling met zorg.*
  - *U kunt de formatteerhandeling niet afbreken als deze eenmaal is begonnen.*
  - *Zet het apparaat nooit uit en koppel ook nooit het net-snoer los tijdens het formatteren, aangezien dit de harddisk kan beschadigen en storingen kan veroorzaken.*

# Algemene instellingen voor de AW16G

In de PREFER-pagina van het UTILITY-scherm kunt u instellingen maken die de algemene werking van de AW16G beïnvloeden, zoals aangeven of er wel of geen pop-upvensters moeten verschijnen of dat de kopieerbeveiliging aan- of uitgezet moet worden.

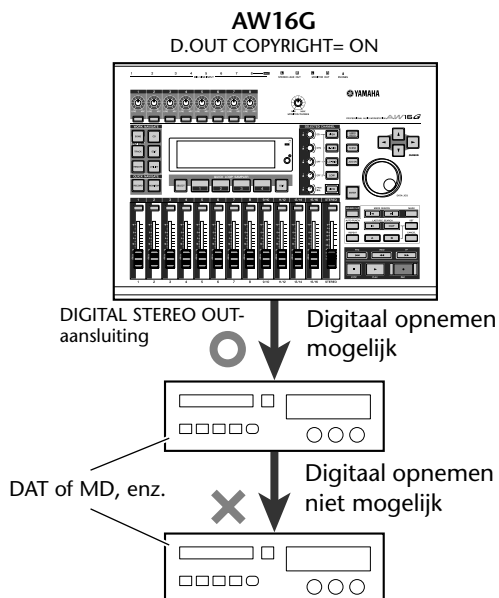
Druk om toegang te krijgen tot deze pagina herhaaldelijk op de [UTILITY]-toets in de WORK NAVIGATE-sectie of houd de [UTILITY]-toets ingedrukt en gebruik de CURSOR [▲]/[▼]-toetsen.



Deze pagina bevat de volgende items.

- ① **STORE CONFIRM ON/OFF-knop**  
Bepaalt of het TITLE EDIT-popupvenster (waardoor u een naam kunt toewijzen) zal verschijnen als u een scene/library opslaat.
- ② **RECALL CONFIRM ON/OFF-knop**  
Bepaalt of een popupvenster u zal vragen de handeling te bevestigen als u een scene of library oproept.
- ③ **D.OUT COPYRIGHT ON/OFF-knop**  
Bepaalt of SCMS (Serieel Copy Management System) kopieerbeveiligingsvlaggen in het digitale signaal moeten worden geschreven dat wordt uitgevoerd via de DIGITAL STEREO OUT-aansluiting. De beveiliging werkt als de knop aanstaat en werkt niet als de knop uit is.  
Als de kopieerbeveiliging werkt, zult u in staat zijn het digitale signaal van de DIGITAL STEREO OUT-aansluiting op te nemen op een MD- of DAT-recorder, maar het zal niet mogelijk zijn om een tweede generatie digitale kopie van die data te maken.

## ● Als de kopieerbeveiliging werkt.



## ④ PARAM DISP TIME

Past de duur aan van hoelang de waarde rechtsboven in de display zal worden aangegeven als u de knoppen van de SELECTED CHANNEL-sectie gebruikt om een parameter te bewerken. Deze instelling heeft een bereik van 0–9 (seconden).

## ⑤ FADER FLIP

Bepaalt of de faders 1–8 en 9/10–15/16 de trackkanaalniveaus (TRACK) of het ingangskanaal/de pad-niveaus (INPUT) aan zullen passen. Als het apparaat wordt aangezet zal deze instelling altijd teruggezet worden naar TRACK.



Zelfs als u INPUT selecteert zal de functie van de [TRACK SEL]-toetsen niet beïnvloed worden.

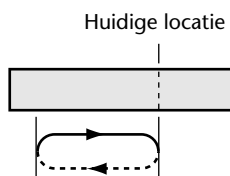
## ⑥ NUDGE MODE

Selecteert de afspeelmethode die zal worden gebruikt door de Nudgefunctie (een functie die u in staat stelt om de [JOG ON]-toets en [DATA/JOG]-dial te gebruiken om naar een locatie te zoeken).

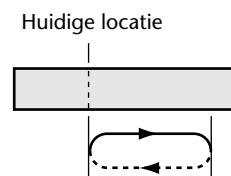
**AFTER** .....Speel herhaaldelijk terug, te beginnen op de huidige locatie, voor de duur die wordt aangegeven door de NUDGE TIME.

**BEFORE** .....Speel herhaaldelijk terug, eindigend op de huidige locatie, voor de duur die wordt aangegeven door de NUDGE TIME.

### NUDGE MODE: BEFORE



### NUDGE MODE: AFTER



## ⑦ NUDGE TIME

Bepaalt de duur van het segment (Nudge Time) die herhaaldelijk zal worden afgespeeld door de Nudgefunctie. De nudgetijd kan worden ingesteld in een bereik van 25–800 ms in stappen van 1 ms (milliseconde).

## ⑧ SOUND CLIP TIME

Selecteert de opnametijd voor de Sound Clipfunctie. Dit kan worden ingesteld in een bereik van 30 sec–180 sec, in stappen van 30 sec (seconden).



De **SOUND CLIP TIME**-instelling wordt gebruikt als u een nieuwe song creëert. U kunt de opnametijd voor de Sound Clipfunctie niet wijzigen nadat u de song heeft gecreëerd.

## ⑨ PREROLL TIME

Bepaalt de duur (prerolltime) die er zal worden teruggespeeld voor het punch-inpunt als u Auto Punch-in gebruikt. Dit kan worden ingesteld in een bereik van 0–5 seconden.

## ⑩ POSTROLL TIME

Bepaalt de duur (postrolltime) die er zal worden teruggespeeld na het punch-outpunt als u Auto Punch-in gebruikt. Dit kan worden ingesteld in een bereik van 0–5 seconden.

# Hoofdstuk 15

## De AW16G met externe apparaten gebruiken

Dit hoofdstuk beschrijft verscheidene voorbeelden van hoe u de AW16G kunt gebruiken in combinatie met externe apparaten.

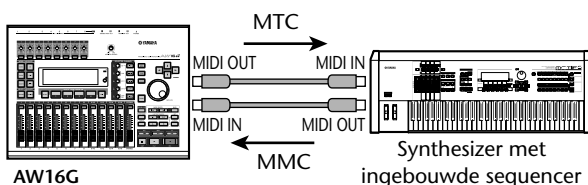
### De AW16G gebruiken met een "workstationsynth"

Er zijn talrijke manieren waarop u de AW16G met een workstationsynthesizer (een synthesizer die een ingebouwde sequencer heeft) kunt gebruiken.

#### De AW16G synchroniseren met de sequencer van het workstation

Zo kunt u MTC gebruiken om de AW16G song te synchroniseren met de sequencer die in uw workstation-synth is ingebouwd. In dit voorbeeld zullen we ook MMC gebruiken om op afstand het transport van de AW16G te besturen vanaf uw workstationsynth.

- 1 Raadpleeg het volgende diagram en sluit de AW16G aan op uw workstationsynthesizer.



- 2 Gebruik in de WORK NAVIGATE-sectie de [UTILITY]-toets om toegang te krijgen tot de MIDI-pagina van het UTILITY-scherm. Zet de SLAVE-knop in het MMC MODE-veld en de MASTER-knop in het MTC MODE-veld aan.

De AW16G zal worden ingesteld om als MMC-slave en als MTC-master te functioneren.

- 3 Verplaats de cursor naar het DEV-veld en stel de waarde in die overeenkomt met het apparaatnummer van uw workstationsynthesizer. Als MMC gebruikt wordt moet u de AW16G en het externe MIDI-apparaat op hetzelfde MMC-apparaatnummer instellen. Zie voor details over de apparaatnummers die uw workstationsynth kan gebruiken de betreffende handleiding.

- 4 Zet, in het MIDI OUT-veld, de MIDI-knop en MTC-knop aan.

Als nu de AW16G loopt zal er MTC worden verzonden via de MIDI OUT/THRU-aansluiting.

- Voorbeeldinstellingen voor synchronisatie met gebruik van MTC en MMC



- 5 Gebruik in de WORK NAVIGATE-sectie de [SONG]-toets om toegang te krijgen tot de SETUP-pagina van het SONG-scherm, en selecteer een framerate in het TIME CODE BASE-gebied.



*De framerate die u hier aangeeft zal niet alleen de synchronisatie met het externe apparaat beïnvloeden, maar ook de tijdcode die wordt weergegeven in de teller, enz.*

- 6 Stel uw workstationsynth zo in dat deze als MMC-master en MTC-slave functioneert, en stel zijn MMC-apparaatnummer en MTC-framerate hetzelfde in als die op de AW16G. Zie, voor details over hoe deze instellingen te maken, de handleiding van uw workstationsynth.

- 7 De sequencer (van uw workstationsynth) afspelen. Als u de sequencer van uw workstationsynth laat afspelen, zullen de corresponderende MMC-commando's naar de AW16G worden gestuurd en zal de AW16G gaan lopen.

Tegelijkertijd zal de AW16G MTC naar uw workstationsynth sturen en zal de sequencer er synchroon mee lopen.



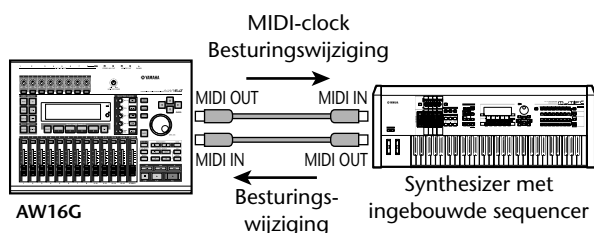
*U kunt synchroniseren door MIDI-clock en Start/Stop/Continue-boodschappen te gebruiken in plaats van MTC en MMC. Zie, voor details over de instellingen in dit geval, het gedeelte dat volgt, "AW16G mixhandelingen opnemen/afspelen met uw sequencer."*

## AW16G mixhandelingen opnemen/afspelen met de sequencer van het workstation

Zo kunt u de AW16G en de ingebouwde sequencer van uw workstationsynth synchroniseren, en de sequencer gebruiken om de fader- en panhandelingen die u verricht op de AW16G op te nemen/af te spelen

Aangezien het bedienen van de AW16G's mixparameters het verzenden van een grote hoeveelheid besturingswijzigingsboodschappen tot gevolg zal hebben, zullen we de MIDI-clock (die minder data gebruikt) als synchronisatiesignaal gebruiken in plaats van MTC.

- 1 Verbind de AW16G en uw workstation zoals te zien is in het volgende diagram.



- 2 Gebruik in de WORK NAVIGATE-sectie de [UTILITY]-toets om toegang te krijgen tot de MIDI-pagina van het UTILITY-scherm. Zet de MASTER-knop in het MTC MODE-gebied, en de MIDI-knop en CLK-knop in het MIDI OUT-gebied aan.

Met deze instellingen zal de AW16G MIDI-clock-, Start/Stop/Continue- en Song Position Pointerboodschappen via zijn MIDI OUT/THRU-aansluiting verzenden als deze loopt.

- **Voorbeeldinstellingen voor synchronisatie met gebruik van MIDI-clock en Start/Stop/Continue**



- 3 Verplaats de cursor naar het CTRL CHG MODE-gebied, en draai aan de [DATA/JOG]-dial om er 1 te kiezen uit het mogelijke bereik van 1-3.

De CTRL CHG MODE laat u één uit drie combinaties (1-3) kiezen die aangeven hoe besturingswijzigingen overeen zullen komen met de mixparameters van de AW16G. (Zie, voor details over de inhoud van elke keuze, blz. 152.)

Als u uw handelingen over een afzonderlijk MIDI-kanaal voor elk van de AW16G's trackkanalen wilt verdelen, kies dan 1. Als u wilt dat alle trackkanalen zullen worden bestuurd via één enkel MIDI-kanaal, kies dan 2 of 3.

Als u 2 of 3 kiest zal het ook nodig zijn om het MIDI CH-veld in te stellen om het MIDI-kanaal aan te geven dat zal worden gebruikt om de besturingswijzigingen te verzenden en te ontvangen.

- 4 Maak de instellingen op uw workstationsynth zodat zijn ingebouwde sequencer de externe MIDI-clockboodschappen zal volgen. Stel de sequencer ook in op de klaar-voor-opname-mode.

Zie, voor details over hoe deze instellingen te maken, de handleiding van uw workstationsynth.



*Als uw workstationsynth een functie heeft waardoor de MIDI-boodschappen die worden ontvangen via de MIDI IN-aansluiting opnieuw worden uitgezonden via zijn MIDI OUT-aansluiting (een functie die "MIDI Echo" of "MIDI THRU" wordt genoemd), zet deze dan uit. Als deze functie aanstaat terwijl u opneemt, zullen de besturingswijzigingsboodschappen die worden verzonden als u de AW16G bedient, onmiddellijk weer worden teruggestuurd naar de AW16G, waardoor er storingen worden veroorzaakt.*

- 5 Speel de AW16G-song af vanaf het begin. Als de AW16G begint te spelen, zal deze een Startboodschap en MIDI-clockboodschappen naar de sequencer sturen, en de sequencer zal synchroon met de AW16G gaan lopen.

- 6 Bedien de AW16G's mixparameters zoals fader en pan.

De besturingswijzigingen die zijn toegewezen aan elke parameter, zullen worden opgenomen op de sequencer.

Het type mixparameters dat kan worden opgenomen zal afhangen van de instelling in het CTRL CHG MODE-veld (→ blz. 151).

- 7 Als u klaar bent met opnemen, stop dan de AW16G-song.

- 8 Schakel de sequencer van het workstation naar de klaar-voor-afspelenmode en speel de AW16G-song af vanaf het begin.

De opgenomen besturingswijzigingen zullen naar de AW16G worden verzonden en de corresponderende mixparameters zullen wijzigen.

Indien nodig kunt u de bewerkingfunctionaliteit van uw sequencer gebruiken om de waarden en de timing van de besturingswijzigingen die zijn opgenomen te bewerken.



*Als u CTRL CHG MODE instelt op 1, zal het bedienen van de trackkanalen 1-16 besturingswijzigingen op het corresponderende MIDI-kanaal 1-16 verzenden. Daarom zou u normaal gesproken alleen opnamehandelingen voor een enkel kanaal per keer op moeten nemen, tenzij uw sequencer in staat is op meerdere MIDI-kanalen tegelijkertijd op te nemen.*

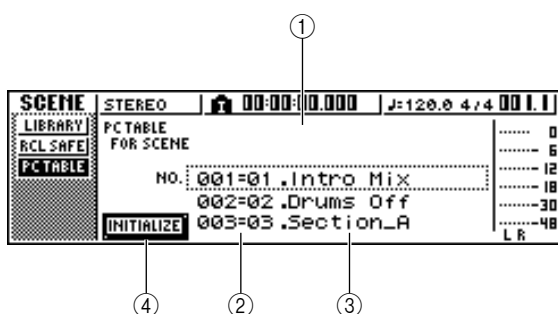
## AW16G-scenes omschakelen vanaf de sequencer van het workstation

Zo kunt u programmawijzigingen van de ingebouwde sequencer van uw workstation verzenden om scenes op de AW16G te schakelen.

### ■ Wijs scenes toe aan programmawijzigingen

**1** Gebruik in de CONTROL-sectie de [SCENE]-toets om toegang te krijgen tot de PC TABLE-pagina van het SCENE-scherm.

Deze pagina laat u een scenenummer toewijzen aan elke programmawijziging.



#### ① Overzicht

Dit geeft een overzicht van de scenes van de huidige song. De regel die is omsloten door een stippenlijn is de scene die momenteel is geselecteerd voor bewerking.

#### ② Programmawijzigingsnummer

Dit geeft het programmawijzigingsnummer 001–128 aan. Verplaats de cursor naar dit nummer en draai aan de [DATA/JOG]-dial om het overzicht naar boven of beneden te scrollen.

#### ③ Scene

Verplaats de cursor naar dit gebied en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de scene te selecteren die u wilt toewijzen aan het corresponderende programma-nummer.

#### ④ INITIALIZE-knop

Brengt de programmawijzigingstoewijzingen terug naar de aanvangssituatie.



**Bij de aanvangsinstellingen komen de programmawijzigingen 1–96 overeen met de scenes 1–96, en de programmawijzigingen 97–128 zijn ingesteld op NO ASSIGN (geen toewijzing).**

**2** Verplaats de cursor naar het programmawijzigingsnummer en draai aan de [DATA/JOG]-dial om het programmawijzigingsnummer te selecteren waarvan u de toewijzing wilt wijzigen.

**3** Verplaats de cursor naar de scene in het overzicht en draai aan de [DATA/JOG]-dial om de scene te selecteren die u wilt toewijzen aan het corresponderende programmawijzigingsnummer.

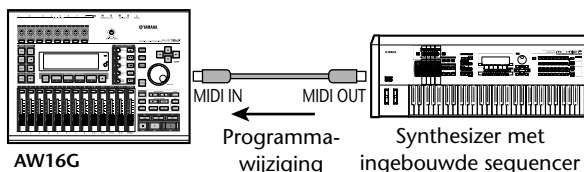
**4** Herhaal de stappen 3–4 om de gewenste scenes aan andere programmawijzigingsnummers toe te wijzen.



**Als u de scenetoewijzingen wilt resetten naar de aanvangsinstelling, verplaats de cursor dan naar de INITIALIZE-knop en druk op de [ENTER]-toets.**

### ■ Programmawijzigingen verzenden om scenes te schakelen

**1** Verbind de AW16G en uw workstation zoals te zien is in het onderstaande diagram.



**2** Gebruik in de WORK NAVIGATE-sectie de [UTILITY]-toets om toegang te krijgen tot de MIDI-pagina van het UTILITY-scherm.



**3** Stel het PGM CHG MODE-veld in op RX.

Met deze instelling zal de AW16G programmawijzigingen ontvangen.

**4** Verplaats de cursor naar RX in het MIDI CH-gebied en selecteer het MIDI-kanaal waarop MIDI-boodschappen zullen worden ontvangen.

**5** Verzend een programmawijzigingsboodschap van uw workstationsynth naar de AW16G op het MIDI-kanaal dat u heeft geselecteerd.

De scene die is toegewezen aan dat programmawijzigingsnummer zal worden opgeroepen.

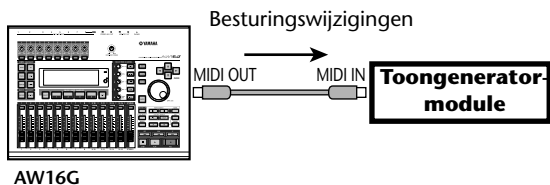


**Als u programmawijzigingen tussenvoegt op de geschikte locaties van uw sequencertrack, zullen scenes automatisch worden opgeroepen als de AW16G en uw sequencer synchroon lopen.**

# Op afstand een toongeneratormodule bedienen

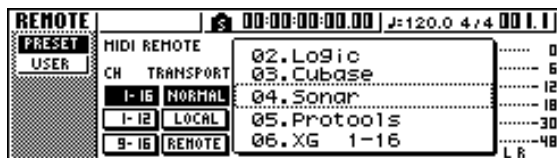
Zo kunt u de AW16G's MIDI-Remotefunctie gebruiken om op afstand een toongeneratormodule te bedienen.

- 1 Verbind de AW16G met uw toongeneratormodule zoals te zien is in het volgende diagram.



Het is ook mogelijk om uw eigen MIDI-boodschappen aan de AW16G's faders en [TRACK SEL]-toetsen toe te wijzen. Zie voor details "MIDI- en utilityfuncties" (→ blz. 149).

- 2 Gebruik de [REMOTE]-toets in de WORK NAVIGATE-sectie om toegang te krijgen tot de PRESET-pagina van het REMOTE-scherm. De Remotefunctie zal worden aangeschakeld.



- Terwijl het REMOTE-scherm wordt weergegeven, zullen de functies van de faders en [TRACK SEL]-toetsen worden uitgeschakeld. De faders en toetsen zullen functioneren als regelaars die MIDI-boodschappen verzenden.
- De MIDI-Remotefunctie wordt elke keer aangeschakeld als het REMOTE-scherm wordt weergegeven. Er zullen echter geen MIDI-boodschappen worden uitgestuurd als de MIDI-knop in de MIDI-pagina is uitgezet (→ blz. 150).

- 3 Draai aan de [DATA/JOG]-dial om de preset te selecteren die u wilt gebruiken.

Als u bijvoorbeeld preset 06 (XG 1-16) selecteert, zullen de AW16G's faders het volume van de parts 1-16 van uw XG-toongenerator regelen, en de [TRACK SEL]-toetsen 1-16 zullen de aan/uit-status van de parts 1-16 regelen.

- 4 Gebruik indien nodig de knoppen in het CH-gebied om de MIDI-kanalen te selecteren waarmee de faders en [TRACK SEL]-toetsen overeenkomen.

De knoppen in het CH-gebied selecteren de combinatie van MIDI-kanalen die zijn toegewezen aan de faders en [TRACK SEL]-toetsen. Zie, voor de combinatie van MIDI-kanalen die gebruikt worden als elke knop aanstaat, "MIDI- en utilityfuncties" (→ blz. 149).

- 5 Bedien de faders en [TRACK SEL]-toetsen van de AW16G.

De boodschappen die zijn toegewezen aan de faders en [TRACK SEL]-toetsen zullen worden verzonden via de MIDI OUT/THRU-aansluiting, en de parameters van uw toongeneratormodule zullen overeenkomstig wijzigen.

# Externe effecten gebruiken

Als alternatief voor het gebruik van de interne effecten kunt u ook een externe effectprocessor gebruiken die is aangesloten op de STEREO/AUX OUT-aansluitingen. Zo kunt u bijvoorbeeld de AUX-bus 1 gebruiken om een mono-in stereo-uit reverb toe te passen op de trackkanalen tijdens het afmischen.

**1** Verlaag de [STEREO]-fader naar de  $-\infty$ -positie.

**2** Druk in de SELECTED CHANNEL-sectie herhaaldelijk op de [PAN/BAL]-knop of houd de [PAN/BAL]-knop ingedrukt en gebruik de CURSOR [ $\blacktriangle$ ]/[ $\blacktriangledown$ ]-toetsen om toegang te krijgen tot de AUX OUT-pagina van het PAN-scherm.

In deze pagina kunt u één van de volgende signalen selecteren als het signaal dat zal worden uitgestuurd via de STEREO/AUX OUT-aansluitingen.

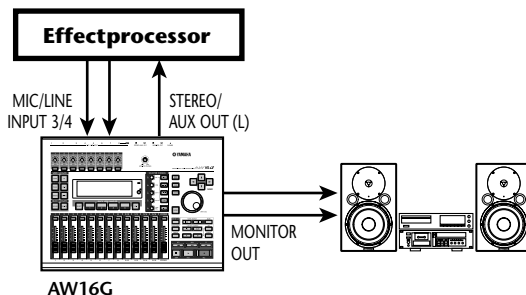
**STEREO** ..... Stereobus (standaard)

**AUX 1/2** ..... AUX-bus 1/2

**3** Verplaats de cursor naar de AUX 1/2-knop en druk op de [ENTER]-toets.

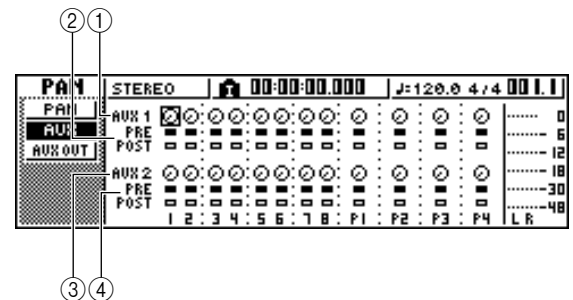
Het AUX-bus 1-signaal zal worden uitgestuurd via het L-kanaal van de STEREO/AUX OUT-aansluitingen, en het AUX-bus 2-signaal zal worden uitgestuurd via het R-kanaal van de STEREO/AUX OUT-aansluitingen.

**4** Sluit uw externe effectprocessor aan op de AW16G zoals aangegeven is in het volgende diagram.



Als u de bovenstaande aansluiting maakt met de [STEREO]-fader open voordat u de stappen 2 en 3 uitvoert, kan er oscillatie optreden. Wees alstublieft voorzichtig.

**5** Druk twee keer op de [PAN/BAL]-knop om toegang te krijgen tot de AUX-pagina van het PAN-scherm.



**1** **AUX 1-knoppen**

Pas het zendniveau aan van de signalen die van de kanalen naar de AUX-bus 1 worden gestuurd.

**2** **PRE/POST (bovenste regel)**

Selecteer de locatie waarvan het signaal van elk kanaal naar de AUX-bus 1 wordt gestuurd. Verplaats de cursor naar het gewenste kanaal en druk op de [ENTER]-toets om tussen de volgende twee instellingen te schakelen.

**PRE (pre-fader)** ..... Het signaal van onmiddellijk voor de fader zal worden gestuurd.

**POST (post-fader)** ..... Het signaal van onmiddellijk na de fader zal worden gestuurd.

**3** **AUX 2-knoppen**

Pas het zendniveau aan van de signalen die van de kanalen naar de AUX-bus 2 worden gestuurd.

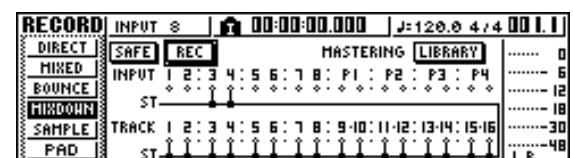
**4** **PRE/POST (onderste regel)**

Selecteer de locatie waarvan het signaal van elk kanaal naar de AUX-bus 2 wordt gestuurd. Verplaats de cursor en druk op de [ENTER]-toets om tussen PRE en POST te schakelen.

**6** Pas de AUX-knop 1 aan van elk kanaal naar een geschikt niveau, en schakel de PRE/POST-instelling naar wens in de bovenste regel.

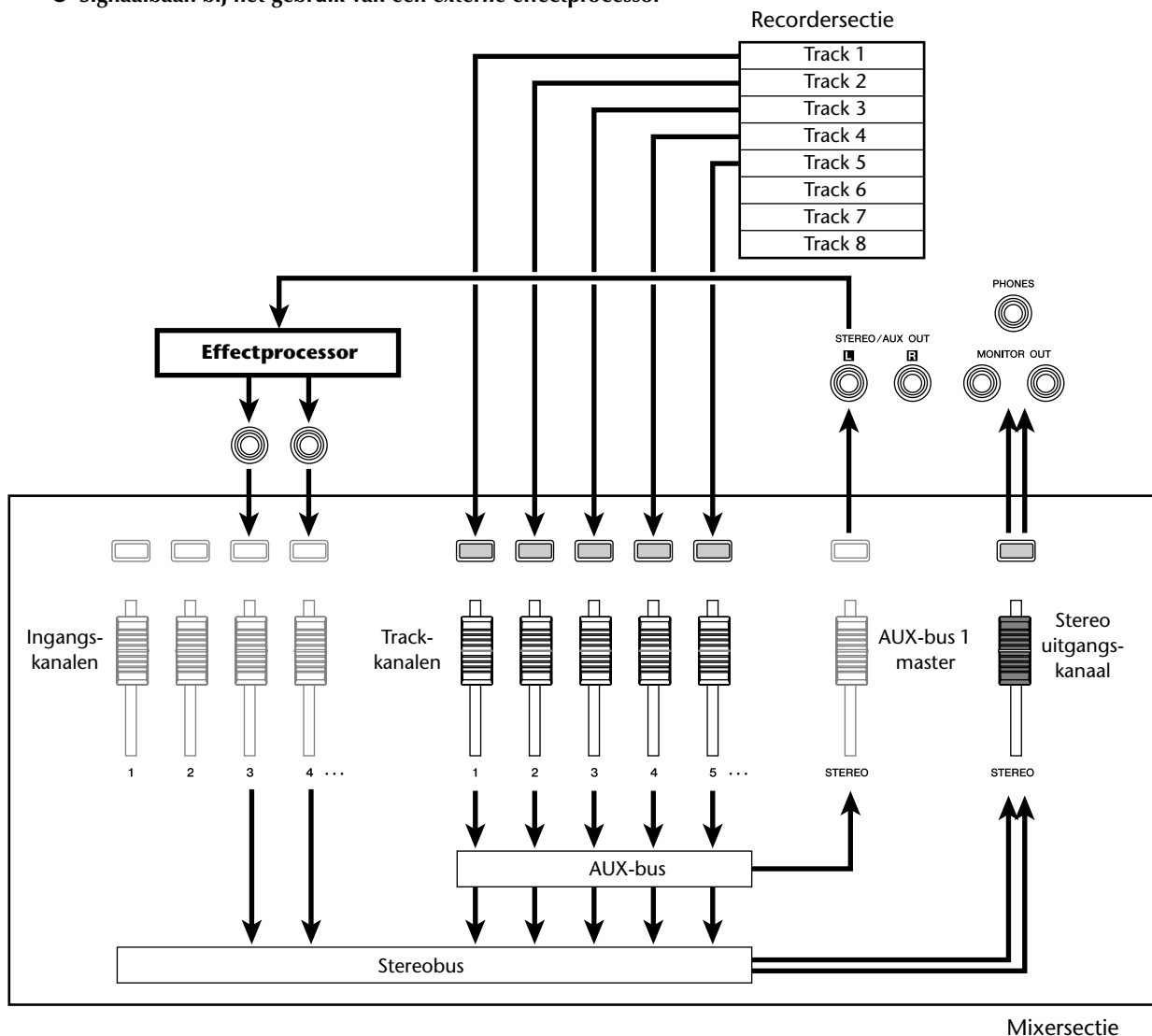
Met de tot zover gemaakte instellingen zal het signaal van het trackkanaal van AUX-bus 1 via de STEREO/AUX OUT-aansluiting naar het interne effect worden gestuurd.

**7** Gebruik de [RECORD]-toets in de QUICK NAVIGATE-sectie om toegang te krijgen tot de MIXDOWN-pagina van het RECORD-scherm, en maak de hieronderstaande instellingen.



Met deze instellingen wordt het onbewerkte geluid van de trackkanalen 1–16 en het effectgeluid dat terugkomt via de ingangskanalen 3/4 naar de stereo-bus gestuurd en gemengd. U kunt deze signalen af-luisteren via de MONITOR OUT-aansluitingen.

● Signaalbaan bij het gebruik van een externe effectprocessor

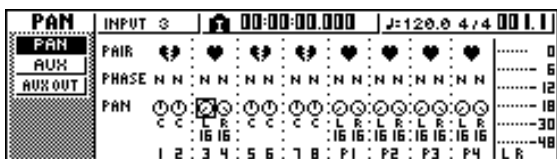


**8** Druk in de SELECTED CHANNEL-sectie herhaaldelijk op de [PAN/BAL]-knop om toegang te krijgen tot de PAN-pagina van het PAN-scherm, en zet de paninstellingen van de ingangskanalen 3/4 uit elkaar.

Het effectgeluid zal in stereo te horen zijn. U kunt desgewenst de ingangskanalen 3/4 paren.

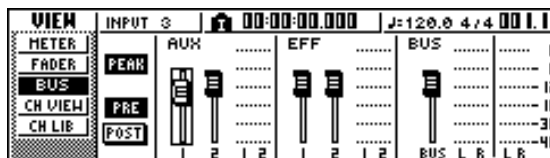


Als u deze instellingen gebruikt, laat de AUX 1-knop en AUX 2-knop van de ingangskanalen 3/4 dan helemaal naar links ingesteld staan ( $-\infty$  dB). Als u deze niveaus verhoogt, gaat het signaal rondzingen, hetgeen oscillatie zal veroorzaken.



**9** Verhoog de [STEREO]-fader naar de 0 dB positie en pas, terwijl u de song afspeelt, het ingangsniveau aan van uw externe effectprocessor en gebruik de [GAIN]-knoppen om het ingangsniveau van de ingangskanalen 3/4 aan te passen.

Keer desgewenst terug naar stap 5 en pas het zendniveau naar de AUX-bus 1 aan voor elk van de trackkanalen. Gebruik, als u het AUX-bus 1 masterniveau aan wilt passen, de BUS-pagina van het VIEW-scherm (of de AUX OUT-pagina van het PAN-scherm).



**10** Schakel in de MIXDOWN-pagina van het RECORD-scherm de REC-knop aan, en voer het afmixen uit.



Als u klaar bent met het afmixen, zet de instelling in het PAN-scherm van de AUX OUT-pagina terug naar de originele instelling STEREO.



# Een MD-recorder aansluiten

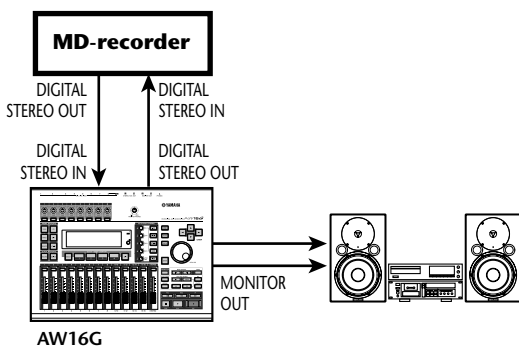
Door een MD-recorder aan te sluiten op de AW16G's DIGITAL STEREO IN of DIGITAL STEREO OUT-aansluiting, kunt u afmixen naar de MD-recorder terwijl u het signaal in het digitale domein houdt, of een audiosignaal van de MD-recorder opnemen in de AW16G.

## Afmixen naar een MD-recorder

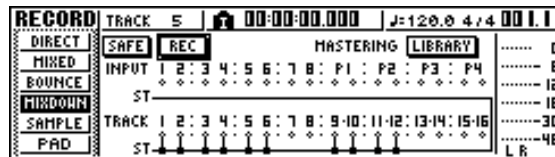
Zo kunt u een MD-recorder aansluiten op de AW16G's DIGITAL STEREO OUT-aansluiting en afmixen. De DIGITAL STEREO OUT-aansluiting voert altijd hetzelfde signaal uit als wordt opgenomen op de stereotrack. Dit betekent dat de procedure in principe hetzelfde is als bij normaal afmixen.

**1** Verlaag de [STEREO]-fader naar de  $-\infty$ -positie.

**2** Gebruik, zoals te zien is in het diagram hieronder, een optische kabel om de AW16G op uw MD-recorder aan te sluiten.



**3** Gebruik de [RECORD]-toets in de QUICK NAVIGATE-sectie om toegang te krijgen tot de MIXDOWN-pagina van het RECORD-scherm, en selecteer de kanalen die u naar de stereobus wilt sturen.



**4** Verhoog de [STEREO]-fader naar de 0-dB positie, en pas, terwijl u de song afspeelt, het niveau, de pan, de EQ, en de dynamics aan van elk trackkanaal.

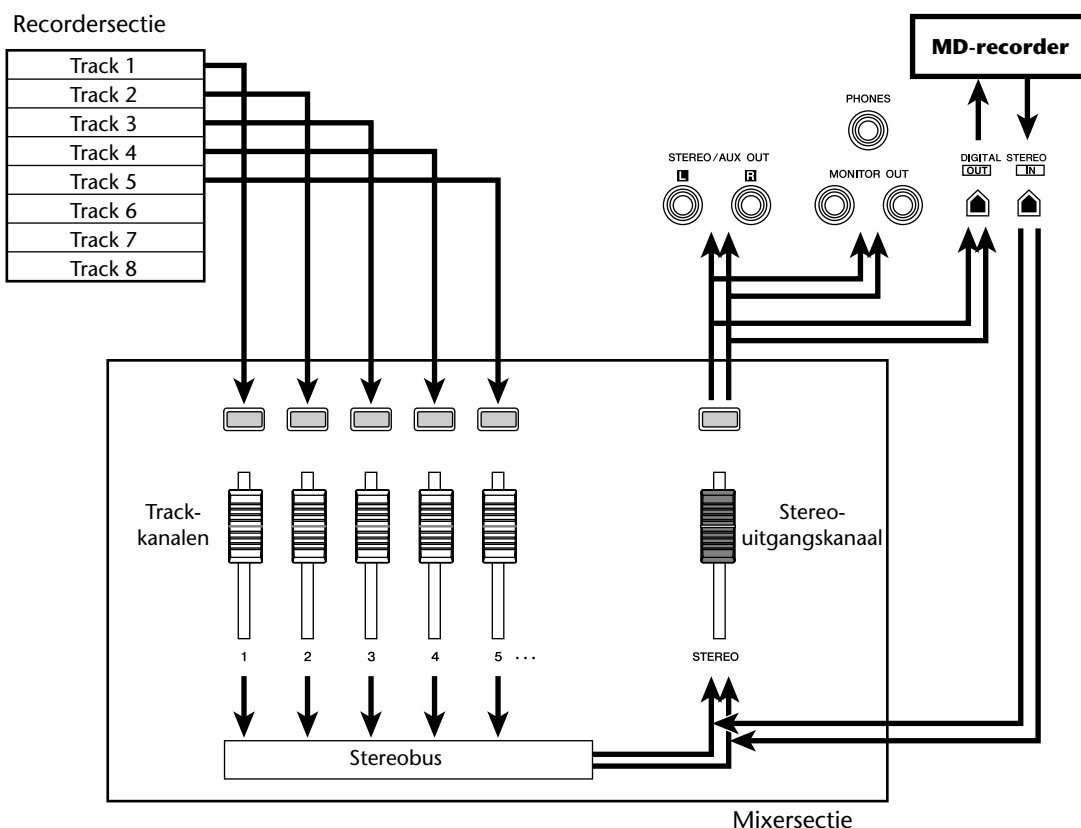
U kunt desgewenst ook de masteringlibrary gebruiken.

**5** Zet, als u klaar bent met het aanpassen van het geluid en de niveaus, uw MD-recorder in de opnamemodus en speel vervolgens de AW16G af vanaf het begin en mix af.

U hoeft de REC-knop in de MIXDOWN-pagina op dit moment niet aan te zetten.

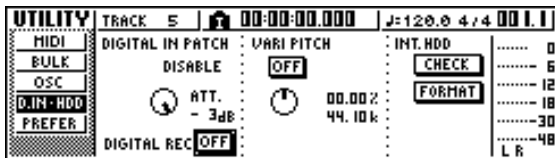
**6** Stop, als u klaar bent met het afmixen, de AW16G en uw MD-recorder.

### ● Signaalbaan bij het afmixen naar een MD-recorder



Sluit, om uw MD-recorder af te spelen en te luisteren naar het opnameresultaat, de DIGITAL STEREO OUT-aansluiting van uw MD-recorder aan op de AW16G's DIGITAL STEREO IN-aansluiting, en voer de volgende stappen uit.

- Als u het resultaat dat is opgenomen op de MD-recorder wilt horen, verlaag de [STEREO]-fader dan naar de  $-\infty$ -positie, en gebruik de [UTILITY]-toets om toegang te krijgen tot de D.IN - HDD-pagina van het UTILITY-scherm.



- Verplaats de cursor naar de DIGITAL REC ON/OFF-knop, en druk op de [ENTER]-toets.

Een boodschap zal u vragen om de bevestiging van uw bestudering van de wetten betreffende de auteursrechten. Als u akkoord gaat met de in "Opmerkingen over auteursrechten" (→ blz. 5) beschreven voorwaarden, zet de cursor dan op de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets. De DIGITAL REC ON/OFF-knop zal op ON worden geschakeld en de invoer van digitale audiodata is mogelijk.

- Verplaats de cursor naar het DIGITAL PATCH IN-veld, en draai aan de [DATA/JOG]-dial om "STEREOBUS" te selecteren als bestemming voor hetingangssignaal van de DIGITAL STEREO IN-aansluiting.

Met deze instelling zal hetingangssignaal van de DIGITAL STEREO IN-aansluiting rechtstreeks worden aangesloten op de stereobus.



Merk alstublieft op dat de EQ- en dynamicsinstellingen die u voor het stereo-uitgangskanaal heeft gemaakt tijdens het afmixen, op dit punt nog steeds worden toegepast. Zet indien nodig de EQ en dynamics uit.

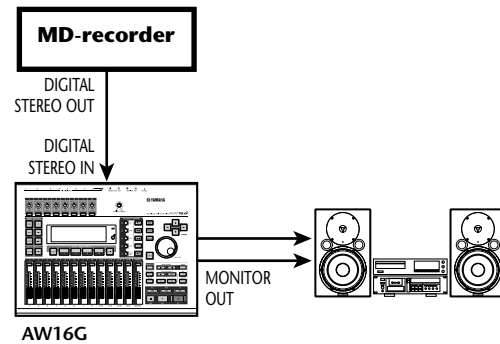
- Verhoog de [STEREO]-fader naar de 0-dB positie, en speel af met uw MD-recorder.

## Audiodata van een MD-recorder opnemen

Zo kunt u het signaal van een MD-recorder die is aangesloten op de DIGITAL STEREO IN-aansluiting opnemen op een AW16G-track terwijl u in het digitale domein blijft.

- Verlaag de [STEREO]-fader naar de  $-\infty$ -positie.

- Sluit uw MD-recorder aan op de AW16G, zoals in het onderstaande diagram wordt aangegeven.



- Gebruik de [UTILITY]-toets om toegang te krijgen tot de D.IN • HDD-pagina van het UTILITY-scherm.

- Verplaats de cursor naar de DIGITAL REC ON/OFF-knop en druk op de [ENTER]-toets.

Een boodschap zal u vragen om de bevestiging van uw bestudering van de wetten betreffende de auteursrechten. Als u akkoord gaat met de in "Opmerkingen over auteursrechten" (→ blz. 5) beschreven voorwaarden, zet de cursor dan op de OK-knop en druk op de [ENTER]-toets. De DIGITAL REC ON/OFF-knop zal op ON worden geschakeld en de invoer van digitale audiodata is mogelijk.

- Verplaats de cursor naar het DIGITAL PATCH IN-veld, en draai aan de [DATA/JOG]-dial om "1/2" (ingangskanalen 1/2) te selecteren als bestemming voor hetingangssignaal van de DIGITAL STEREO IN-aansluiting.



Gebruik indien nodig de INIT-pagina van het MONITOR-scherm om deingangskanalen te selecteren.

- Gebruik de [RECORD]-toets in de QUICK NAVIGATE-sectie om toegang te krijgen tot de DIRECT-pagina van het RECORD-scherm, en verbind deingangskanalen 1/2 rechtstreeks met de tracks 1/2.



- Verhoog de [STEREO]-fader, zet uw MD-recorder op afspelen, en controleer het opnameniveau en afluisterniveau.



Ga, als u het opnameniveau wilt verlagen, naar de FADER-pagina van het VIEW-scherm en verlaag de schermfaders van deingangskanalen 1/2. (De [GAIN]-knoppen hebben geen invloed op deingangssignalen van de DIGITAL STEREO-ingangsaansluiting.)

- Zet, als u klaar bent met het instellen van de niveaus, de AW16G in de opnamemode en uw MD-recorder op afspelen.

## Inputlibrary-overzicht

Nr.	Naam	Effecttype	Omschrijving
00	Initial Data		Initialiseren naar een standaard situatie waarbij EQ, DYN en EFFECT niet worden toegepast
<b>EG: Electric guitar</b>			
01	Multi Drive	AmpSimulate	Verzadigingsgeluid bruikbaar bij een uitgebreide reeks situaties van begeleidingen tot solo's
02	Light Crunch	AmpSimulate	Licht knisperende klank geschikt voor akkoorden (die wat mogen resoneren)
03	Studio Lead	Dist->Delay	Lead met delaygeluid, met een versterkerachtig karakter
04	Clean Lead	Rev->Sympho	Clean en transparant geluid
05	Hard Blues	AmpSimulate	Hard bluesgeluid met rijke distortion
06	Melody Drive	Dist->Delay	Lang aanhoudend geluid geschikt voor melodieuze of ballads
07	Pop Rythm	Mono Delay	Clean begeleidingsgeluid met verdubbeling
08	Heavy Rock	AmpSimulate	Heavy rockgeluid met vervorming van alle frequentiegebieden
09	Stack Lead	AmpSimulate	Klank die een oude versterkerstapel simuleert
10	Funk Cut	Dyna.Phaser	Fasegeluid dat een effect toevoegt aan de geplukte attack
11	Trad Blues	AmpSimulate	Simulatie van een traditioneel bluesgitaargeluid
12	NeoRockabilly	Dist->Delay	Rockabilly-geluid met gebruikmaking van een korte delay, vervormd door toegevoegde distortion
13	Air Clean	Delay+Rev	Clean geluid met een vleugje lucht
14	City Lead	Mod.Delay	Combinatiegeluid met iets toegepaste modulatie en delay
15	Pop Chorus	Chorus	Chorusgeluid geschikt voor een uitgebreide reeks toepassingen van akkoordliggingen tot arpeggios
16	Fuzzy Drive	AmpSimulate	Een bruikbaar en origineel pluizig geluid
17	Jazzy Night	Reverb Room	Gecomprimeerd geluid dat u in staat stelt om nuances tot uitdrukking te brengen met uw snaarplukdynamiek
18	Retro Phase	Phaser	Simulatie van een klassiek phasereffectpedaal
19	Mistic Chord	Dual Pitch	SFX-geluid dat een mystiek effect produceert van akkoorden of harmonischen
20	Drive Amp	AmpSimulate	Natuurlijk klinkende oversturing die een overstuurd comboversterker simuleert.
21	Smooth Lead	AmpSimulate	Vloeiende distortionlead voor een vloeiende speelervaring
22	Crunch Box	AmpSimulate	Crunchgeluid met een aangename hoeveelheid distortion, voor van alles bruikbaar, van begeleiding tot solo
23	Double Drive	Dist->Delay	Heavy distortion met verdubbeling
24	Comp Driver	AmpSimulate	Oversturing met compressor om nuances van uw plukken te accentueren
25	Rotary	Rotary	Het bekende draaiende luidspreker geluid, geoptimaliseerd voor gitaar
<b>AG: Acoustic guitar</b>			
26	Arpeggio	Rev+Sympho	Gracieuze arpeggiogeluid met goede definitie
27	Chorus	Chorus	Diep chorusgeluid bruikbaar in elke situatie
28	Lead	Mod.Delay	Licht modulatiegeluid, geschikt voor sologitaar
29	Finger Cut	ReverbRoom	Geschikt voor vingergetokkelde- of lopende basfrases
30	Stroke	Symphonic	Symfonisch geluid effectief op enkelvoudig gespeelde noten
<b>BA: Bass</b>			
31	Pick Drive	AmpSimulate	Gewoon het geluid voor degenen die grondtonen plukken
32	Finger Pick	AmpSimulate	Klank geschikt voor vingerplukken met nadruk op de respons
33	Rock Boost	AmpSimulate	Heavy en solide distortiongeluid
34	Best Slap	AmpSimulate	Slapbassgeluid voor iedereen (brengt de tijd terug van toen slapbass populair was)
35	Melody	Rev->Chorus	Zoetgevooid geluid voor solomelodieën
<b>VO: Vocal</b>			
36	Pop Vocal	ReverbPlate	Helder en transparant effect voor stemmen, die het lage bereik afkapt
37	Rock Vocal	MonoDelay	Effect voor rockzang waarbij verdubbeling gebruikt wordt om diepte te creëren
38	Delay Vocal	MonoDelay	Zangeffect dat gebruik maakt van een basisdelay
39	Ballad Vocal	Symphonic	Het symfonische effect voor zang, effectief bij ballads, enz.
40	ROBOT	RingMod	SFX-geluid voor zang en spraak, ook bruikbaar als geluidseffect
<b>Speaker simulation</b>			
01	SMALL TYPE	—	Simulatie van een kleine kast
02	REAL FEEL	—	Creëert realisme (plukken geeft geknisper)
03	HIGH RANGE	—	Kast met versterkt hoog
04	STACK TYPE	—	Simulatie van een grote kast
05	MID RANGE	—	Simulatie van een kast met een onderscheidend middenbereik

# Masteringlibrary-overzicht

Nr.	Naam	Omschrijving
00	Initial Data	Initialiseert naar een toestand waarbij geen EQ en DYN worden toegepast.
01	VITAL MIX	Standaard masteringeffect dat het totale geluid harder maakt en verbetert, waarbij een mix wordt gecreëerd met meer hoog en laag in het frequentiespectrum. Gebruik dit op 2-tracksmixen voor elk soort song.
02	SOFT COMP	Aangename compressor die de totale luidheid verbetert, zonder de originele nuances (dynamiek) geweld aan te doen. Ideaal voor songs waarbij het midden- en laagbereik belangrijk zijn.
03	HARD ATTACKY	Limiter die de attack benadrukt en een totaal "vlak" gevoel produceert. Ideaal voor songs waarbij het ritme benadrukt moet worden.
04	SOFT ATTACKY	Aangename compressor die de totale luidheid verbetert en de attacks benadrukt zonder de originele nuances (dynamiek) geweld aan te doen. Ideaal voor songs waarbij het laag- en middenbereik belangrijk zijn en het ritme benadrukt moet worden.
05	LO-FI	Limiter die een "lo-fi"-karakter produceert.
06	DARK/SOFT	Aangename limiter die het lichte vlakke gevoel produceren dat karakteristiek is voor de jaren 60 en 70. (Ideaal voor Beatles-achtige rock van de jaren 60 en 70, of meer recent voor het Vincent Gallo-gevoel.)
07	DARK/HARD	Harde limiter die een sterk afgevlakt gevoel geeft dat karakteristiek is voor de jaren 60 en 70. (Ideaal als u een song wilt maken met het geluid van de jaren 60 en 70, zoals de Beatles.)
08	BRIGHT	Compressor die een opgekrikt hoogbereik produceert.
09	LO BOOST	Compressor die een opgekrikt laagbereik produceert.
10	HARD LIMIT	Limiter die een extreem afgevlakt gevoel creëert. Ideaal voor rauwe songs.
11	LIMITER	Limiter zonder EQ. Ideaal als u alleen limiting nodig heeft.
12	NARROW	Limiter die een geluid als dat van een kleine middengolfradio produceert.
13	DIST	Limiter die het geluid binnen het effect vervormd.

# EQ-library-overzicht

Dit zijn de preset equalizer-instellingen die voorhanden zijn in de library.

Nr.	Naam	Omschrijving
001	Bass Drum 1	Benadrukt het laagbereik van de basdrum, en de attack die door de klopper wordt gecreëerd.
002	Bass Drum 2	Creëert een piek rond de 80Hz, waardoor een strak, stug geluid wordt geproduceerd.
003	Snare Drum 1	Benadrukt vingerknippen en rimshotgeluiden.
004	Snare Drum 2	Benadrukt het bereik van dat klassieke rock snaredrumgeluid.
005	Tom-tom 1	Benadrukt de attack van tom-toms en creëert een lange "leerachtige" decay.
006	Cymbal	Benadrukt de attack van crashcymbals, waarbij de "sprinkelende" decay wordt verlengd.
007	High Hat	Gebruik deze bij een strakke high-hat, waarbij het midden- tot hoogbereik benadrukt wordt.
008	Percussion	Benadrukt de attack en verheldert het hoogbereik van instrumenten, zoals shakers, cabasa's en conga's.
009	E.Bass 1	Geeft een strak elektrische basgeluid door de hele lage frequenties af te snijden.
010	E.Bass 2	In tegenstelling tot programma 009, benadrukt deze het laagbereik van de elektrische bas.
011	Syn.Bass 1	Gebruik op een synthbas met benadrukt laagbereik.
012	Syn.Bass 2	Benadrukt de attack die specifiek is voor een synthbas.
013	Piano 1	Dit wordt gebruikt om een pianogeluid helderder te maken.
014	Piano 2	Benadrukt de attack en het laagbereik van het pianogeluid door een compressor te gebruiken.
015	E.G.Clean	Gebruik voor lijnopname van een elektrische gitaar of semi-akoestische gitaar om een iets harder geluid te krijgen.
016	E.G.Crunch 1	Past de klankkwaliteit aan met een licht vervormd gitaargeluid.
017	E.G.Crunch 2	Dit is een variatie op programma 016.
018	E.G.Dist 1	Maakt een zwaar vervormd gitaargeluid helderder.
019	E.G.Dist 2	Dit is een variatie op programma 018.
020	A.G.Stroke 1	Benadrukt de heldere klanken van een akoestische gitaar.
021	A.G.Stroke 2	Dit is een variatie op programma 020. U kunt deze ook gebruiken voor korte elektrische gitaarakkoorden.
022	A.G.Arpeg. 1	Corrigeert arpeggiotechniek bij een akoestische gitaar.
023	A.G.Arpeg. 2	Dit is een variatie op programma 022.

Nr.	Naam	Omschrijving
024	BrassSection	Gebruik deze met trompetten, trombones of saxofoons. Pas bij één instrument de HIGH- of H-MID-frequentie aan.
025	Male Vocal 1	Gebruik deze als uitgangspunt bij een mannenstem. Past de HIGH- of H-MID-instelling aan overeenkomstig de stemkwaliteit.
026	Male Vocal 2	Dit is een variatie op programma 025.
027	Female Vo. 1	Gebruik deze als uitgangspunt bij een vrouwenstem. Past de HIGH- of H-MID-instelling aan overeenkomstig de stemkwaliteit.
028	Female Vo. 2	Dit is een variatie op programma 027.
029	Chorus&Harmo	Gebruik deze als uitgangspunt bij een koor. Deze maakt het complete koor veel helderder.
030	Total EQ 1	Gebruik deze op de STEREOBUS tijdens afmischen. Probeer deze, voor meer effect, met een compressor.
031	Total EQ 2	Dit is een variatie op programma 030.
032	Total EQ 3	Dit is een variatie op programma 030. Gebruik deze programma's ook op stereo-ingangen of externe effect-returns.
033	Bass Drum 3	Dit is een variatie op programma 001. Het laag- en middenbereik is verwijderd.
034	Snare Drum 3	Dit is een variatie op programma 003. Het creëert een nogal vet geluid.
035	Tom-tom 2	Dit is een variatie op programma 005. Benadrukt het midden- en hoogbereik.
036	Piano 3	Dit is een variatie op programma 013.
037	Piano Low	Gebruik deze voor het laagbereik van het pianogeluid als deze in stereo is opgenomen. Gebruik deze met programma 038.
038	Piano High	Gebruik deze voor het hoogbereik van het pianogeluid als deze stereo is opgenomen. Gebruik deze met programma 037.
039	Fine-EQ Cass	Gebruik deze voor het opnemen van of naar cassetteband om het geluid helderder te maken.
040	Narrator	Gebruik deze voor het opnemen van een tekst die wordt voorgelezen.
-128	[ No Data! ]	041-128 is het usergebied.

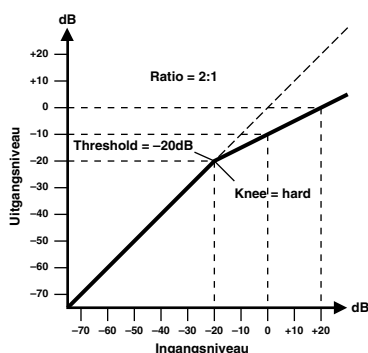


**De EQ-programma's zijn geprogrammeerd voor het opnemen van akoestische muziekinstrumenten. Als u ze gebruikt voor een sampler, synthesizer of ritmemachine, stel dan de parameters overeenkomstig in.**

# Dynamicsparameters

Dynamische processors worden in het algemeen gebruikt voor het corrigeren en regelen van signaalniveaus. U kunt ze echter ook creatief gebruiken om de volume-enveloppe van een geluid te vormen. De AW16G beschikt over uitgebreide dynamische processors voor alle ingangskanalen, tapereturns en de bus- en stereo-uitgangen. Deze processors stellen u in staat de signalen die door de mixer gaan te comprimeren, te expanderen, te companden, te gaten of te ducken, waardoor u over een ongekennde sonische kwaliteit en flexibiliteit beschikt

## ■ Compressor



Een compressor voorziet in een vorm van geautomatiseerde niveaubesturing. Door hoge niveaus te verzwakken, dus in werkelijkheid het dynamische bereik terug te brengen, maakt de compressor het veel makkelijker om het signaal te regelen en de juiste faderniveaus in te stellen. Terugbrengen van het dynamische bereik betekent ook dat de opnameniveaus hoger kunnen worden ingesteld, waardoor de signaal/ruisverhouding wordt verbeterd.

### Compressor (CMP) parameters:

Parameter	Waarde
Threshold (dB)	-54 tot 0 (55 punten)
Ratio (verhouding)	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 punten)
Attack (ms)	0 tot 120 (121 punten)
Outgain (dB)	0 tot +18 (36 punten)
Knee	hard, 1, 2, 3, 4, 5 (6 punten)
Release (ms)	6 ms tot 46,1 sec (160 punten)

**Threshold** bepaalt het ingangssignaalniveau dat nodig is om de compressor te triggeren. Signalen op een niveau onder de threshold worden onbewerkt doorgegeven. Signalen op en boven het thresholdniveau worden gecomprimeerd met de hoeveelheid die wordt aangegeven met de Ratioparameter. Het triggersignaal wordt bepaalt met de KEY IN-parameter.

**Ratio** regelt de hoeveelheid compressie - de wijziging in het uitgangssignaalniveau ten opzichte van de wijziging van het ingangssignaalniveau. Met een 2:1 ratio bijvoorbeeld zal een 10 dB wijziging van het ingangsniveau (boven de threshold) resulteren in een 5 dB wijziging van uitgangsniveau. Bij een 5:1 ratio zal een 10 dB wijziging van het ingangsniveau (boven de threshold) resulteren in een 2 dB wijziging van het uitgangsniveau.

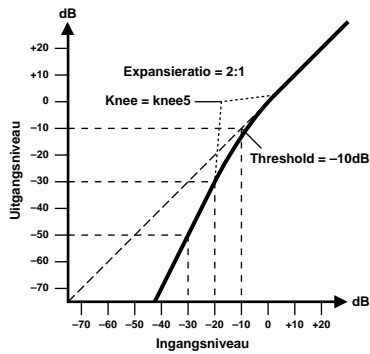
**Attack** regelt hoe snel het signaal zal worden gecomprimeerd zodra de compressor getriggerd wordt. Bij een snelle attacktijd wordt het signaal bijna onmiddellijk gecomprimeerd. Bij een langzame attacktijd zal de aanzet van een geluid niet beïnvloed worden.

**Out Gain** stelt het uitgangssignaalniveau van de compressor in. Compressie heeft de neiging het gemiddelde signaalniveau te verlagen. Out Gain kan worden gebruikt om deze niveauvermindering teniet te doen en een geschikt niveau in te stellen voor de volgende stap in de audioketen.

**Knee** stelt de overgang van het signaal bij de threshold in. Bij een "hard knee" zal de overgang tussen het ongecomprimeerde en gecomprimeerde signaal abrupt zijn. Met de zachtste knee, knee5, begint de overgang voordat het signaal de threshold bereikt en eindigt gaandeweg boven de threshold.

**Release** bepaalt hoe snel de compressor terugkeert naar zijn normale versterking zodra het triggersignaal onder de threshold komt. Als de releasetijd te kort is zal de versterking ook te snel herstellen, waardoor er opmerkelijke pompemde schommelingen in de versterking worden veroorzaakt. Als deze te lang wordt ingesteld, zal de compressor niet genoeg tijd hebben als er een nieuw hoog-niveausignaal verschijnt, waardoor deze niet goed zal worden gecomprimeerd.

## ■ Expander



Een expander is een andere vorm van automatische niveaubesturing. Door het signaal onder de threshold te verzwakken, vermindert de expander laagniveau ruis en verhoogt daarmee het dynamische bereik van het opgenomen materiaal.

### Expander (EXP) parameters:

Parameter	Waarde
Threshold (dB)	-54 tot 0 (55 punten)
Ratio (verhouding)	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 punten)
Attack (ms)	0 tot 120 (121 punten)
Outgain (dB)	0 tot +18 (36 punten)
Knee	hard,1,2,3,4,5 (6 punten)
Release (ms)	6 ms tot 46,1 sec (160 punten)

**Threshold** bepaalt het niveau van ingangssignaal dat nodig is om de expander te triggeren. Signalen boven de threshold gaan onbewerkt door de expander. Signalen op en onder het thresholdniveau worden verzwakt met de hoeveelheid die is aangegeven met de Ratioparameter. Het triggersignaal wordt bepaald met de KEY IN-parameter.

**Ratio** regelt de hoeveelheid expansie - de wijziging van het uitgangssignaalniveau ten opzichte van de wijziging van het ingangssignaalniveau. Bij een 1:2 ratio bijvoorbeeld zal een 5 dB wijziging van het ingangsniveau (onder de threshold) resulteren in een 10 dB wijziging van het uitgangsniveau. Bij een 1:5 ratio zal een 2 dB wijziging van het ingangsniveau (onder de threshold) resulteren in een 10 dB wijziging van het uitgangsniveau.

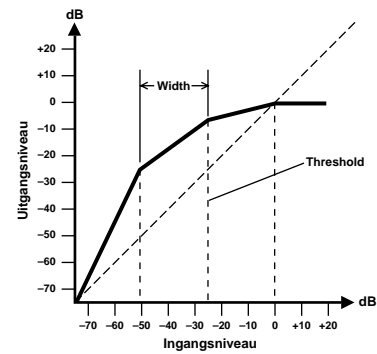
**Attack** regelt hoe snel het signaal wordt geëxpandeerd als de expander eenmaal wordt getriggerd. Bij een snelle attacktijd zal het signaal nagenoeg onmiddellijk worden geëxpandeerd. Bij een langzame attacktijd zal de aanzet van een geluid niet beïnvloed worden.

**Out Gain** stelt het uitgangssignaalniveau van de expander in.

**Knee** stelt de overgang van het signaal bij de threshold in. Bij een "harde knee" is de overgang tussen het ongeëxpandeerde en geëxpandeerde signaal abrupt. Met de zachtste knee, knee5, begint de overgang voordat het signaal de threshold bereikt en eindigt gaandeweg boven de threshold.

**Release** bepaalt hoe snel de expander terugkeert naar zijn normale versterking zodra het triggersignaalniveau onder de threshold komt.

## ■ Compander



Een compander is een compressorexpander - een combinatie van signaalcompressie en -expansie. De compander verzwakt het ingangssignaal boven de threshold alsook het niveau onder de breedte (width). Dit programma is in staat om de dynamiek van bijzonder dynamisch materiaal in bedwang te houden, zodat u niet bang hoeft te zijn voor excessieve uitgangssignalen en clippen.

### CompanderH (CPH) en CompanderS (CPS) parameters:

Parameter	Waarde
Threshold (dB)	-54 tot 0 (55 punten)
Ratio (verhouding)	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 punten)
Attack (ms)	0 tot 120 (121 punten)
Outgain (dB)	-18 tot 0 (36 punten)
Width (dB)	1 tot 90 (90 punten)
Release (ms)	6 ms tot 46,1 sec (160 punten)

**Threshold** bepaalt het ingangssignaalniveau dat nodig is om de compander te triggeren. Signalen boven de threshold gaan onbewerkt door de expander. Signalen op en onder het thresholdniveau worden verzwakt met de hoeveelheid die is aangegeven met de Ratioparameter. Het triggersignaal wordt bepaald met de KEY IN-parameter.

**Ratio** regelt de hoeveelheid companding - de wijziging van het uitgangssignaalniveau ten opzichte van de wijziging in het ingangssignaalniveau. Bij een 2:1 ratio bijvoorbeeld zal een 10 dB wijziging van het ingangsniveau (boven de threshold) resulteren in een 5 dB wijziging van het uitgangsniveau. De hard compander (CPH) heeft een vaste ratio van 5:1 voor expansie en de soft compander (CPS) heeft een vaste ratio van 1,5:1 voor expansie.

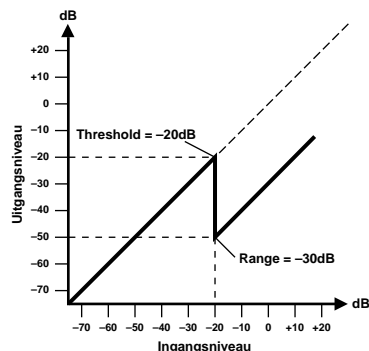
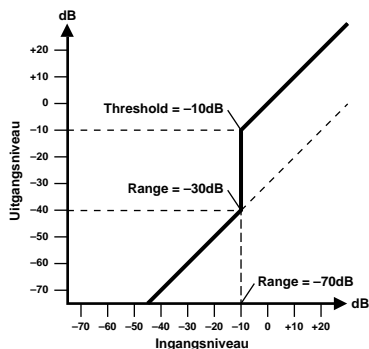
**Attack** regelt hoe snel het signaal wordt gecompand als de compander wordt getriggerd. Bij een snelle attacktijd zal het signaal bijna onmiddellijk worden gecompand. Bij een langzame attacktijd zal de aanzet van een geluid niet beïnvloed worden.

**Out Gain** stelt het uitgangssignaalniveau van de compander in.

**Width** wordt gebruikt om de afstand in decibel aan te geven tussen de expander en de compressor. Bij een width van 90 dB wordt de expander in feite uitgeschakeld en is de compander gewoon een compressorlimiter. Bij een smallere width (30dB) en een hoge threshold (0dB) is de compander een expandercompressorlimiter.

**Release** bepaalt hoe snel de compander terugkeert naar zijn normale versterking zodra het triggersignaalniveau onder de threshold komt.

## ■ Gate en Ducking



Een gate of noisegate is een audioschakelaar die wordt gebruikt om signalen onder een ingesteld thresholdniveau weg te drukken. Dit kan worden gebruikt om achtergrondruis te onderdrukken en gesis van buisversterkers, effectpedalen en microfoons.

Ducking wordt gebruikt om automatisch de niveaus van één signaal terug te brengen als het niveau van een bronsignaal een aangegeven threshold overschrijdt. Het wordt gebruikt voor voice-overtoppingen waarbij bijvoorbeeld het niveau van achtergrondmuziek automatisch wordt teruggebracht, waardoor een aankondiging duidelijk en goed te horen is.

### Gate (GAT) en Ducking (DUK) parameters:

Parameter	Waarde
Threshold (dB)	-54 tot 0 (55 punten)
Range (dB)	-70 tot 0 (71 punten)
Attack (ms)	0 tot 120 (121 punten)
Hold (ms)	0.02 ms tot 2.14 sec (216 punten)
Decay (ms)	6 ms tot 46,1 sec (160 punten)

**Threshold** stelt het niveau in waarop de gate sluit, waardoor het signaal wordt afgekapt. Signalen boven het thresholdniveau worden niet beïnvloed. Signalen op of onder de threshold zorgen ervoor dat de gate sluit.

Bij ducking activeren triggersignaalniveaus op en boven het thresholdniveau de ducking, en het signaalniveau wordt teruggebracht naar een niveau dat is ingesteld met de rangeparameter.

Het triggersignaal wordt bepaald met de KEY IN-parameter.

**Range** regelt het niveau waarop de gate sluit. Het kan worden gebruikt om het signaalniveau terug te brengen in plaats van het volledig af te kappen. Bij een instelling van -70 dB sluit de gate volledig als het ingangssignaal onder de threshold komt. Bij een instelling van -30 dB sluit de gate zover dat er nog een verzwakt signaal wordt doorgelaten. Bij een instelling van 0 dB heeft de gate geen effect. Als signalen abrupt volledig worden afgekapt door de gate kan het vreemd klinken.

Bij ducking zal een instelling van -70 dB ervoor zorgen dat het signaal nagenoeg wordt afgekapt. Bij een instelling van -30 dB wordt het signaal met 30 dB onderdrukt. Bij een instelling van 0 dB heeft het ducken geen effect.

**Attack** bepaalt hoe snel de gate opent als het signaal het thresholdniveau overschrijdt. Langzame attacktijden kunnen worden gebruikt om de korte aanzet van percussieve geluiden te verwijderen. Een te langzame attacktijd zorgt ervoor dat het lijkt alsof sommige geluiden achterstevoren klinken.

Bij ducking regelt dit hoe snel het geluid wordt onderdrukt zodra het ducken wordt getriggerd. Met een snelle attacktijd wordt het signaal bijna onmiddellijk onderdrukt. Met een langzame attacktijd zorgt ducken ervoor dat het signaal langzaam wordt onderdrukt. Een te snelle attacktijd kan nogal abrupt klinken.

**Hold** stelt in hoe lang de gate open blijft of hoelang het ducken actief blijft zodra het triggersignaal onder het thresholdniveau komt.

**Decay** regelt hoe snel de gate sluit zodra de holdtijd voorbij is. Een langere decaytijd produceert een meer natuurlijk gate-effect, waardoor het natuurlijke uitsterven van een instrument ook nog te horen is.

Bij ducking bepaalt dit hoe snel de ducker terugkeert naar zijn normale versterking als de holdtime is verstreken.



# Dynamicslibrary-overzicht

Dit zijn de preset dynamicsinstellingen die voorhanden zijn op de AW16G. Zie, voor details over de functie van elke parameter, blz. 174.

**001 A.Dr.BD "CMP**

**002 A.Dr.BD "EXP**

**003 A.Dr.BD "GAT**

**004 A.Dr.BD "CPH**

Gebruik deze presets om respectievelijk CMP, EXP, GAT of CPH toe te passen op de basdrum van een akoestische drumkit.

**005 A.Dr.SN "CMP**

**006 A.Dr.SN "EXP**

**007 A.Dr.SN "GAT**

**008 A.Dr.SN "CPS**

Deze presets zijn aanpassingen van de presetprogramma's 1—4 voor gebruik met een snaredrum.

**009 A.Dr.Tom "EXP**

Expander voor akoestische toms die automatisch het volume vermindert als de toms niet worden bespeeld, om zo de bas- en snaredrums duidelijk te kunnen onderscheiden.

**010 A.Dr.OverTop "CPS**

Aangename compander om de attack en sfeer van cimbalen te benadrukken bij het gebruik van overheadmicrofoons. Het vermindert automatisch het volume als de cimbalen niet bespeeld worden, om zo de bas- en snaredrums duidelijk te kunnen onderscheiden.

**011 E.B.finger "CMP**

Compressor om de attack en het volumeniveau van een geplukte elektrische basgitaar af te vlakken.

**012 E.B.slapp "CMP**

Compressor om de attack en het volumeniveau van een geslapte elektrische basgitaar af te vlakken.

**013 Syn.Bass "CMP**

Compressor om het niveau van een synthbas aan te passen en te benadrukken.

**014 Piano1 "CMP**

**015 Piano2 "CMP**

Piano1 maakt het geluid helderder om het er zo iets uit te laten springen. Piano2 gebruikt een lagere thresholdinstelling, waardoor een consistentere totaalniveau en attackbesef wordt geproduceerd.

**016 E.Guitar "CMP**

Geschikt voor elektrische gitaarakkoorden of -arpeggios. Probeer verscheidene aanpassingen, afhankelijk van uw klank of speelstijl.

**017 A.Guitar "CMP**

Compressor die bedoeld is voor een akoestische gitaar waarmee ritme-akkoorden of arpeggios gespeeld worden.

**018 Strings1 "CMP**

**019 Strings2 "CMP**

**020 Strings3 "CMP**

Compressor geschikt voor strijkers. Nummer 19 en 20 kunnen ook worden gebruikt bij instrumenten met een laag bereik (cello, contrabas).

**021 BrassSection "CMP**

Compressor die bedoeld is voor kopergeluiden met snelle en sterke attack.

**022 Syn.Pad "CMP**

Dit heeft een beteugelend effect op geluiden die de neiging hebben diffuus te worden. Dit is bijvoorbeeld ideaal voor sommige rijkklinkende synthpads die het aan definitie ontbreken.

**023 SamplingPerc "CPS**

**024 Sampling BD "CMP**

**025 Sampling SN "CMP**

**026 Hip Comp "CPS**

Het heeft zin om deze programma's toe te passen op gesampled geluiden (zoals van een CD-ROM) die met akoestische instrumenten gebruikt worden, zodat het niet lijkt of het ze aan kracht en helderheid ontbreekt. Er zijn vier variaties voorhanden; voor Perc, BD, SN en voor geloopt materiaal (Hip Comp).

**027 Solo Vocal1 "CMP**

**028 Solo Vocal2 "CMP**

Dit zijn variaties die geschikt zijn voor vocale solobronnen.

**029 Chorus "CMP**

Deze variatie van Vocal is geschikt voor koren.

**030 Compander(H) "CPH**

**031 Compander(S) "CPS**

Een basisinstelling voor het companderprogramma.

**032 Click Erase "EXP**

Expander om clicktrackgeluiden te verwijderen die via de monitorhoofdtelefoons van de musici die zijn opgenomen te horen zijn.

**033 Announcer "CPH**

Hard compander die het niveau tijdens de intervallen tussen de woorden reduceert, om zo de stem gelijkmatiger te maken.

**034 Easy Gate "GAT**

Een basisinstelling voor het gateprogramma.

**035 BGM Ducking "DUK**

Voor het onderdrukken van achtergrondmuziek voor voice-overs, die getriggerd moet worden via het kanaal van degene die de aankondiging(en) doet.

**036 Limiter1 "CMP**

**037 Limiter2 "CMP**

Een basisinstelling voor de limiter. 1 heeft een langzame release en 2 kapt de niveaupieken af.

**038 Total Comp1 "CMP**

**039 Total Comp2 "CMP**

**040 Total Comp3 "CMP**

Aangezien deze presets effectief zijn bij het beteugelen van het totaalniveau en het verbeteren van de totale definitie, zijn deze bruikbaar om toe te passen op de stereo-uitgang tijdens afmischen. U kunt deze presets toepassen op een stereobron en ze aanpassen om interessante effecten te creëren.

# Effectlibrary-overzicht

De volgende tabel geeft een overzicht van de preset effectprogramma's. Zie "Effectparameters" (→ blz. 180) voor gedetailleerde parameterinformatie. Effectprogramma's die het HQ.PITCH-effect gebruiken kunnen alleen bij Effect 2 gebruikt worden.

## ■ Reverb-type effecten

Nr.	Titel	Type	Omschrijving
01	Reverb Hall	REVERB HALL	Reverb die een grote ruimte zoals een concertzaal simuleert.
02	Reverb Room	REVERB ROOM	Reverb die de akoestiek van een kleinere ruimte (kamer) dan REVERB HALL simuleert.
03	Reverb Stage	REVERB STAGE	Reverb speciaal ontworpen voor zang.
04	Reverb Plate	REVERB PLATE	Simulatie van een metalen plaatnagalm, waardoor een hardere reverb wordt geproduceerd.
05	Early Ref.	EARLY REF.	Een effect dat alleen de Early Reflection (ER) component van de nagalm isoleert. Er wordt een opvallender effect dan reverb geproduceerd.
06	Gate Reverb	GATE REVERB	Een ER-type dat is ontworpen voor gebruik als gated reverb.
07	Reverse Gate	REVERSE GATE	Een achteruit afspelend ER-type.

## ■ Delays

Nr.	Titel	Type	Omschrijving
08	Mono Delay	MONO DELAY	Mono delay met simpele bediening. Gebruik deze als u het niet nodig vindt om complexe parameterinstellingen te gebruiken.
09	Stereo Delay	STEREO DELAY	Stereo delay met onafhankelijke links en rechts.
10	Mod.delay	MOD.DELAY	Mono delay met modulatie.
11	Delay LCR	DELAY LCR	Drievoudige delay (L, C, R).
12	Echo	ECHO	Stereo delay met extra parameters voor meer gedetailleerde besturing. Het signaal kan worden teruggekoppeld van links naar rechts en van rechts naar links.

## ■ Modulatie-type effecten

Nr.	Titel	Type	Omschrijving
13	Chorus	CHORUS	Drie-fase stereo chorus.
14	Flange	FLANGE	Het welbekende flangingeffect.
15	Symphonic	SYMPHONIC	Een door Yamaha ontwikkeld effect dat een rijkere en complexere modulatie voortbrengt dan chorus.
16	Phaser	PHASER	Stereo phaser met een uit 2 tot 16 stappen bestaande faseverschuiving.
17	Auto Pan	AUTO PAN	Een effect dat het geluid golvend heen en weer beweegt tussen links en rechts.
18	Tremolo	TREMOLO	Tremolo
19	HQ.Pitch	HQ.PITCH (alleen Effect 2)	Er wordt slechts één noot in toonhoogte verschoven, maar er wordt een stabiel effect geproduceerd.
20	Dual Pitch	DUAL PITCH	Stereo toonhoogteverschuiving waarbij de linker en rechter toonhoogte afzonderlijk kunnen worden ingesteld.
21	Rotary	ROTARY	Simulatie van een draaiende luidspreker.
22	Ring Mod.	RING MOD.	Een effect dat de toonhoogte modificeert door amplitudemodulatie toe te passen op de ingangsfrequentie. Op de AW16G kan zelfs de modulatiefrequentie door modulatie bestuurd worden.
23	Mod.Filter	MOD.FILTER	Een effect dat een LFO gebruikt om de frequentie van het filter te moduleren.

## ■ Distortion-type effecten

Nr.	Title	Type	Omschrijving
24	Distortion	DISTORTION	Distortion
25	Amp Simulate	AMP SIMULATE	Gitaarversterkersimulatie

## ■ Dynamische effecten

Nr.	Titel	Type	Omschrijving
26	Dyna.Filter	DYNA.FILTER	Dynamisch bestuurd filter. Reageert op MIDI-nootaan-snelheid als SOURCE is ingesteld op MIDI.
27	Dyna.Flange	DYNA.FLANGE	Dynamisch bestuurd flanger. Reageert op MIDI-nootaan-snelheid als SOURCE is ingesteld op MIDI.
28	Dyna.Phaser	DYNA.PHASER	Dynamisch bestuurd faseverschuiver. Reageert op MIDI-nootaan-snelheid als SOURCE is ingesteld op MIDI.

## ■ Gecombineerde effecten

Nr.	Titel	Type	Omschrijving
29	Rev+Chorus	REV+CHORUS	Parallelgeschakelde reverb en chorus
30	Rev->Chorus	REV->CHORUS	Seriegeschakelde reverb en chorus
31	Rev+Flange	REV+FLANGE	Parallelgeschakelde reverb en flanger
32	Rev->Flange	REV->FLANGE	Seriegeschakelde reverb en flanger
33	Rev+Sympho.	REV+SYMPHO.	Parallelgeschakelde reverb en symphonic
34	Rev->Sympho.	REV->SYMPHO.	Seriegeschakelde reverb en symphonic
35	Rev->Pan	REV->PAN	Parallelgeschakelde reverb en auto-pan
36	Delay+ER.	DELAY+ER.	Parallelgeschakelde delay en early reflections
37	Delay->ER.	DELAY->ER.	Seriegeschakelde delay en early reflections
38	Delay+Rev	DELAY+REV	Parallelgeschakelde delay en reverb
39	Delay->Rev	DELAY->REV	Seriegeschakelde delay en reverb
40	Dist->Delay	DIST->DELAY	Seriegeschakelde distortion en delay

## ■ Andere effecten

Nr.	Titel	Type	Omschrijving
41	Multi.Filter	MULTI.FILTER	Drie-bands parallelfilter (24 dB/octaaf).

# Effectparameters

## ■ REVERB HALL, REVERB ROOM, REVERB STAGE, REVERB PLATE

Zaal-, kamer-, podium- en plaatsimulaties, allemaal met gates.

Parameter	Bereik	Omschrijving
REV TIME	0.3–99.0 s	Reverbtijd
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Initiële delay voordat de reverb begint
HI.RATIO	0.1–1.0	Lengte van het hoogfrequente gedeelte van de reverb
LO.RATIO	0.1–2.4	Lengte van het laagfrequente gedeelte van de reverb
DIFF.	0–10	Reverbspreiding (links/rechts)
DENSITY	0–100%	Reverbichtheid
E/R DLY	0.0–100.0 ms	Delay tussen de early reflections en reverb
E/R BAL.	0–100%	Balans tussen de early reflections en reverb (0% = ER, 100% = reverb)
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
GATE LVL	OFF, –60 tot 0 dB	Niveau waarop de gate in werking treedt
ATTACK	0–120 ms	Gate openingssnelheid
HOLD	0.02 ms–2.13 s	Gate openingstijd
DECAY	6.0 ms–46.0 s	Gate sluitsnelheid
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ EARLY REF.

Early reflections.

Parameter	Bereik	Omschrijving
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Early reflectiontype simulatie
ROOMSIZE	0.1–20.0	Reflectie-afstand
LIVENESS	0–10	Early reflections decaykarakteristieken (0 = dood, 10 = levendig)
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Initiële delay voordat de reverb begint
DIFF.	0–10	Reverbspreiding (links/rechts)
DENSITY	0–100%	Reverbichtheid
ER NUM.	1–19	Aantal early reflections
FB.GAIN	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking
HI.RATIO	0,1–1,0	Terugkoppelingsverhouding hoge frequenties
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ GATE REVERB, REVERSE GATE

Early reflections met gate en early reflections met reverse gate.

Parameter	Bereik	Omschrijving
TYPE	Type-A, Type-B	Early reflectiontype simulatie
ROOMSIZE	0.1–20.0	Reflectie-afstand
LIVENESS	0–10	Early reflections decaykarakteristieken (0 = dood, 10 = levendig)
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Initiële delay voordat de reverb begint
DIFF.	0–10	Reverbspreiding (links/rechts)
DENSITY	0–100%	Reverbichtheid
ER NUM.	1–19	Aantal early reflections
FB.GAIN	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking
HI.RATIO	0.1–1.0	Terugkoppelingsverhouding hoge frequenties
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ MONO DELAY

Basis herhalingsdelay.

Parameter	Bereik	Omschrijving
DELAY	0.0–2730.0 ms	Delaytijd
FB.GAIN	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
HI.RATIO	0.1–1.0	Terugkoppelingsverhouding hoge frequenties
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ STEREO DELAY

Basis stereodelay.

Parameter	Bereik	Omschrijving
DELAY L	0.0–1350.0 ms	Delaytijd linkerkanaal
FB.G L	–99 tot +99%	Terugkoppeling linkerkanaal (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
DELAY R	0.0–1350.0 ms	Delaytijd rechterkanaal
FB.G R	–99 tot +99%	Terugkoppeling rechterkanaal (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
HI.RATIO	0.1–1.0	Terugkoppelingsverhouding hoge frequenties
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ MOD.DELAY

Basis herhalingsdelay met modulatie.

Parameter	Bereik	Omschrijving
DELAY	0.0–2725.0 ms	Delaytijd
FB.GAIN	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
HI.RATIO	0.1–1.0	Terugkoppelingsverhouding hoge frequenties
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Modulatiesnelheid
DEPTH	0–100%	Modulatie diepte
WAVE	Sine, Tri	Modulatiegolfvorm
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ DELAY LCR

Drievoudige delay (links, midden, rechts).

Parameter	Bereik	Omschrijving
DELAY L	0.0–2730.0 ms	Delaytijd linkerkanaal
DELAY C	0.0–2730.0 ms	Delaytijd middelste kanaal
DELAY R	0.0–2730.0 ms	Delaytijd rechterkanaal
LEVEL L	–100 tot +100%	Delayniveau linkerkanaal
LEVEL C	–100 tot +100%	Delayniveau middelste kanaal
LEVEL R	–100 tot +100%	Delayniveau rechterkanaal
FB.DLY	0.0–2730.0 ms	Delaytijd terugkoppeling
FB.GAIN	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
HI.RATIO	0.1–1.0	Terugkoppelingsverhouding hoge frequenties
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ ECHO

Stereodelay met gekruiste terugkoppellus.

Parameter	Bereik	Omschrijving
DELAY L	0.0–1350.0 ms	Delaytijd linkerkanaal
FB.DLY L	0.0–1350.0 ms	Delaytijd terugkoppeling linkerkanaal
FB.G L	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking linkerkanaal (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
DELAY R	0.0–1350.0 ms	Delaytijd rechterkanaal
FB.DLY R	0.0–1350.0 ms	Delaytijd terugkoppeling rechterkanaal
FB.G R	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking rechterkanaal (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
L->R FBG	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking van het linker- naar het rechterkanaal (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
R->L FBG	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking van het rechter- naar het linkerkanaal (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
HI.RATIO	0.1–1.0	Terugkoppelingsverhouding hoge frequenties
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ CHORUS

Choruseffect.

Parameter	Bereik	Omschrijving
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Modulatiesnelheid
PM DEP.	0–100%	Toonhoogtemodulatie diepte
AM DEP.	0–100%	Amplitudemodulatie diepte
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Modulatiedelaytijd
WAVE	Sine, Tri	Modulatiegolfvorm
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Laagfilterfrequentie
LSH G	–12 tot +12 [dB]	Laagfilterversterking
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Middenfrequentie parametrische equalizer
EQ G	–12 tot +12 [dB]	Versterking parametrische equalizer
EQ Q	10–0.10	Bandbreedte parametrische equalizer
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Hoogfilterfrequentie
HSH G	–12 tot +12 [dB]	Versterking hoogfilter
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ FLANGE

Flange-effect.

Parameter	Bereik	Omschrijving
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Modulatiesnelheid
DEPTH	0–100%	Modulatie diepte
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Modulatiedelaytijd
FB.GAIN	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
WAVE	Sine, Tri	Modulatiegolfvorm
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Laagfilterfrequentie
LSH G	–12 tot +12 [dB]	Laagfilterversterking
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Middenfrequentie parametrische equalizer
EQ G	–12 tot +12 [dB]	Versterking parametrische equalizer
EQ Q	10–0.10	Bandbreedte parametrische equalizer
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Hoogfilterfrequentie
HSH G	–12 tot +12 [dB]	Versterking hoogfilter
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ SYMPHONIC

Symphonic-effect.

Parameter	Bereik	Omschrijving
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Modulatiesnelheid
DEPTH	0–100%	Modulatie diepte
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Modulatie delay tijd
WAVE	Sine, Tri	Modulatie golfvorm
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Laagfilter frequentie
LSH G	–12 tot +12 [dB]	Laagfilter versterking
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Middenfrequentie parametrische equalizer
EQ G	–12 tot +12 [dB]	Versterking parametrische equalizer
EQ Q	10–0.10	Bandbreedte parametrische equalizer
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Hoogfilter frequentie
HSH G	–12 tot +12 [dB]	Versterking hoogfilter
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ PHASER

16-voudige phaser.

Parameter	Bereik	Omschrijving
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Modulatiesnelheid
DEPTH	0–100%	Modulatie diepte
FB.GAIN	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
OFFSET	0–100	Laagste fase-verschoven frequentie-offset
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Aantal faseverschuivingsniveaus
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Laagfilter frequentie
LSH G	–12 tot +12 [dB]	Laagfilter versterking
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Hoogfilter frequentie
HSH G	–12 tot +12 [dB]	Versterking hoogfilter
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ AUTOPAN

Autopanner.

Parameter	Bereik	Omschrijving
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Modulatiesnelheid
DEPTH	0–100%	Modulatie diepte
DIR.	*1	Panningrichting
WAVE	Sine, Tri, Square	Modulatie golfvorm
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Laagfilter frequentie
LSH G	–12 tot +12 [dB]	Laagfilter versterking
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Middenfrequentie parametrische equalizer
EQ G	–12 tot +12 [dB]	Versterking parametrische equalizer
EQ Q	10–0.10	Bandbreedte parametrische equalizer
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Hoogfilter frequentie
HSH G	–12 tot +12 [dB]	Versterking hoogfilter
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

\*1. L<->R, L->R, L<-R, Turn L, Turn R

## ■ TREMOLO

Tremolo-effect.

Parameter	Bereik	Omschrijving
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Modulatiesnelheid
DEPTH	0–100%	Modulatiediepte
WAVE	Sine, Tri, Square	Modulatiegolfvorm
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Laagfilterfrequentie
LSH G	–12 tot +12 [dB]	Laagfilterversterking
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Middenfrequentie parametrische equalizer
EQ G	–12 tot +12 [dB]	Versterking parametrische equalizer
EQ Q	10–0.10	Bandbreedte parametrische equalizer
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Hoogfilterfrequentie
HSH G	–12 tot +12 [dB]	Versterking hoogfilter
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ HQ.PITCH (alleen Effect 2)

Hoge-kwaliteit toonhoogteverschuiver

Parameter	Bereik	Omschrijving
PITCH	–12 tot +12 halve noten	Toonhoogteverschuiving
FINE	–50 tot +50 cents	Fijne toonhoogteverschuiving
DELAY	0.0–1000.0 ms	Delaytijd
FB.GAIN	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
MODE	1–10	Toonhoogteverschuivingsnauwkeurigheid
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ DUAL PITCH

Dubbel-voice toonhoogteverschuiver.

Parameter	Bereik	Omschrijving
PITCH 1	–24 tot +24 halve noten	Toonhoogteverschuiving kanaal 1
FINE 1	–50 tot +50 cents	Fijne toonhoogteverschuiving kanaal 1
PAN 1	L16–1, C, R1–16	Panpot kanaal 1
DELAY 1	0.0–1000.0 ms	Delaytijd kanaal 1
FB.G 1	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking kanaal 1 (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
LEVEL 1	–100 tot +100%	Niveau kanaal 1 (positieve waarden voor infase, negatieve waarden voor tegenfase)
PITCH 2	–24 tot +24 halve noten	Toonhoogteverschuiving kanaal 2
FINE 2	–50 tot +50 cents	Fijne toonhoogteverschuiving kanaal 2
PAN 2	L16–1, C, R1–16	Panpot kanaal 2
DELAY 2	0.0–1000.0 ms	Delaytijd kanaal 2
FB.G 2	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking kanaal 2 (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
LEVEL 2	–100 tot +100%	Niveau kanaal 2 (positieve waarden voor infase, negatieve waarden voor tegenfase)
MODE	1–10	Toonhoogteverschuivingsnauwkeurigheid
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden



## ■ ROTARY

Draaiende luidsprekersimulatie.

Parameter	Bereik	Omschrijving
ROTATE	STOP, START	Draaien stoppen, starten
SPEED	SLOW, FAST	Rotatiesnelheid (zie SLOW- en FAST-parameters)
DRIVE	0-100	Oversturingsniveau
ACCEL	0-10	Versnelling bij snelheidswijzigingen
LOW	0-100	Lage-frequentiefilter
HIGH	0-100	Hoge-frequentiefilter
SLOW	0.05-10.00 Hz	SLOW (langzame) rotatiesnelheid
FAST	0.05-10.00 Hz	FAST (snelle) rotatiesnelheid
MIX BAL.	0-100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ RING MOD.

Ringmodulator.

Parameter	Bereik	Omschrijving
SOURCE	OSC, SELF	Modulatiebron: oscillator of ingangssignaal
OSC FREQ	0.0-5000.0 Hz	Oscillatorfrequentie
FM FREQ	0.05-40.00 Hz	Modulatiesnelheid oscillatorfrequentie
FM DEPTH	0-100%	Modulatie diepte oscillatorfrequentie
MIX BAL.	0-100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ MOD.FILTER

LFO-modulatie-typefilter.

Parameter	Bereik	Omschrijving
FREQ.	0.05-40.00 Hz	Modulatiesnelheid
DEPTH	0-100%	Modulatie diepte
TYPE	LPF, HPF, BPF	Filtertype: laagdoorlaat, hoogdoorlaat, banddoorlaat
OFFSET	0-100	Filterfrequentie-offset
RESO.	0-20	Filterresonantie
PHASE	0.00-354.38°	Faseverschil linker-kanaalmodulatie en rechter-kanaalmodulatie
LEVEL	0-100	Uitgangsniveau
MIX BAL.	0-100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ DISTORTION

Distortieeffect.

Parameter	Bereik	Omschrijving
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Distortie type (DST = distortion, OVD = overdrive)
DRIVE	0-100	Distortieaansturing
MASTER	0-100	Mastervolume
TONE	-10 tot +10	Klank
N.GATE	0-20	Ruisonderdrukking
MIX BAL.	0-100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ AMP SIMULATE

Gitaarversterkersimulatie.

Parameter	Bereik	Omschrijving
AMP TYPE	*1	Gitaarversterkersimulatietype
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Distortiontype (DST = distortion, OVD = overdrive)
N.GATE	0–20	Ruisonderdrukking
DRIVE	0–100	Distortieaansturing
MASTER	0–100	Mastervolume
CAB DEP	0–100%	Luidsprekerkastsimulatie diepte
BASS	0–100	Basklankkleurregeling
MIDDLE	0–100	Middenklankkleurregeling
TREBLE	0–100	Hoogklankkleurregeling
EQ F	99–8.0 kHz	Frequentie parametrische equalizer
EQ G	–12 tot +12 dB	Versterking parametrische equalizer
EQ Q	10.0–0.10	Bandbreedte parametrische equalizer
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

\*1. STK-M1, STK-M2, THRASH, MIDBST, CMB-PG, CMB-VR, CMB-DX, CMB-TW, MINI, FLAT

## ■ DYNA.FILTER

Dynamisch bestuurd filter.

Parameter	Bereik	Omschrijving
SOURCE	INPUT, MIDI	Besturingsbron: ingangssignaal of MIDI-nootaansnelheid
SENSE	0–100	Gevoeligheid
TYPE	LPF, HPF, BPF	Filtertype
OFFSET	0–100	Filterfrequentie-offset
RESO.	0–20	Filterresonantie
DIR.	UP, DOWN	Frequentiewijzigingsrichting omhoog of naar beneden
DECAY	6.0 ms–46.0 s	Filterfrequentiewijzigingsdecaysnelheid
LEVEL	0–100	Uitgangsniveau
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ DYNA.FLANGE

Dynamisch bestuurd flanger.

Parameter	Bereik	Omschrijving
SOURCE	INPUT, MIDI	Besturingsbron: ingangssignaal of MIDI-nootaansnelheid
SENSE	0–100	Gevoeligheid
FB.GAIN	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
OFFSET	0–100	Delaytijdoffset
DIR.	UP, DOWN	Frequentiewijzigingsrichting omhoog of naar beneden
DECAY	6.0 ms–46.0 s	Decaysnelheid
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Laagfilterfrequentie
LSH G	–12 tot +12 [dB]	Laagfilterversterking
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Middenfrequentie parametrische equalizer
EQ G	–12 tot +12 [dB]	Versterking parametrische equalizer
EQ Q	10–0.10	Bandbreedte parametrische equalizer
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Hoogfilterfrequentie
HSH G	–12 tot +12 [dB]	Versterking hoogfilter
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ DYNA.PHASER

Dynamisch bestuurd phaser.

Parameter	Bereik	Omschrijving
SOURCE	INPUT, MIDI	Besturingsbron: ingangssignaal of MIDI-nootaanpak
SENSE	0-100	Gevoeligheid
FB.GAIN	-99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
OFFSET	0-100	Laagste fase-verschoven frequentie-offset
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Aantal faseverschuivingsniveaus
DIR.	UP, DOWN	Frequentiewijzigingsrichting omhoog of naar beneden
DECAY	6.0 ms-46.0 s	Decaysnelheid
LSH F	21.2-8.00 k [Hz]	Laagfilterfrequentie
LSH G	-12 tot +12 [dB]	Laagfilterversterking
HSH F	50.0-16.0 k [Hz]	Hoogfilterfrequentie
HSH G	-12 tot +12 [dB]	Versterking hoogfilter
MIX BAL.	0-100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ REV+CHORUS

Parallelgeschakelde reverb- en choruseffecten.

Parameter	Bereik	Omschrijving
REV TIME	0.3-99.9 s	Reverbtijd
INI.DLY	0.0-500.0 ms	Initiële delay voordat de reverb begint
HI.RATIO	0.1-1.0	Lengte van het hoogfrequente gedeelte van de reverb
DIFF.	0-10	Reverbspreiding (links/rechts)
DENSITY	0-100%	Reverb-dichtheid
HPF	Thru, 21.2 Hz-8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz-16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
FREQ.	0.05-40.00 Hz	Modulatiesnelheid
PM DEP.	0-100%	Toonhoogtemodulatie diepte
AM DEP.	0-100%	Amplitudemodulatie diepte
MOD.DLY	0.0-500.0 ms	Modulatie delay tijd
WAVE	Sine, Tri	Modulatie golfvorm
REV/CHO	0-100%	Reverb- en chorus balans (0% = chorus, 100% = reverb)
MIX BAL.	0-100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ REV->CHORUS

Seriegeschakelde reverb- en choruseffecten.

Parameter	Bereik	Omschrijving
REV TIME	0.3-99.9 s	Reverbtijd
INI.DLY	0.0-500.0 ms	Initiële delay voordat de reverb begint
HI.RATIO	0.1-1.0	Lengte van het hoogfrequente gedeelte van de reverb
DIFF.	0-10	Reverbspreiding (links/rechts)
DENSITY	0-100%	Reverb-dichtheid
HPF	Thru, 21.2 Hz-8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz-16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
FREQ.	0.05-40.00 Hz	Modulatiesnelheid
PM DEP.	0-100%	Toonhoogtemodulatie diepte
AM DEP.	0-100%	Amplitudemodulatie diepte
MOD.DLY	0.0-500.0 ms	Modulatie delay tijd
WAVE	Sine, Tri	Modulatie golfvorm
REV.BAL	0-100%	Reverb- en gechorusde reverb balans (0% = gechorusde reverb, 100% = reverb)
MIX BAL.	0-100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ REV+FLANGE

Parallelgeschakelde reverb- en flangereffecten.

Parameter	Bereik	Omschrijving
REV TIME	0.3–99.9 s	Reverbtijd
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Initiële delay voordat de reverb begint
HI.RATIO	0.1–1.0	Lengte van het hoogfrequente gedeelte van de reverb
DIFF.	0–10	Reverbspreiding (links/rechts)
DENSITY	0–100%	Reverb-dichtheid
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Modulatiesnelheid
DEPTH	0–100%	Modulatiediepte
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Modulatiedelaytijd
FB.GAIN	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
WAVE	Sine, Tri	Modulatiegolfvorm
REV/FLG	0–100%	Reverb- en flangebalans (0% = flange, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ REV->FLANGE

Seriegeschakelde reverb- en flangereffecten.

Parameter	Bereik	Omschrijving
REV TIME	0.3–99.9 s	Reverbtijd
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Initiële delay voordat de reverb begint
HI.RATIO	0.1–1.0	Lengte van het hoogfrequente gedeelte van de reverb
DIFF.	0–10	Reverbspreiding (links/rechts)
DENSITY	0–100%	Reverb-dichtheid
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Modulatiesnelheid
DEPTH	0–100%	Modulatiediepte
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Modulatiedelaytijd
FB.GAIN	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
WAVE	Sine, Tri	Modulatiegolfvorm
REV.BAL	0–100%	Reverb- en geflangde reverb-balans (0% = geflangde reverb, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ REV+SYMPHO.

Parallelgeschakelde reverb- en symphoniceffecten.

Parameter	Bereik	Omschrijving
REV TIME	0.3–99.9 s	Reverbtijd
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Initiële delay voordat de reverb begint
HI.RATIO	0.1–1.0	Lengte van het hoogfrequente gedeelte van de reverb
DIFF.	0–10	Reverbspreiding (links/rechts)
DENSITY	0–100%	Reverb-dichtheid
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Modulatiesnelheid
DEPTH	0–100%	Modulatiediepte
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Modulatiedelaytijd
WAVE	Sine, Tri	Modulatiegolfvorm
REV/SYM	0–100%	Reverb- en symphonicbalans (0% = symphonic, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ REV->SYMPHO.

Seriegeschakelde reverb- en symphoniceffecten.

Parameter	Bereik	Omschrijving
REV TIME	0.3–99.9 s	Reverbtijd
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Initiële delay voordat de reverb begint
HI.RATIO	0.1–1.0	Lengte van het hoogfrequente gedeelte van de reverb
DIFF.	0–10	Reverbspreiding (links/rechts)
DENSITY	0–100%	Reverbdomichtheid
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Modulatiesnelheid
DEPTH	0–100%	Modulatie diepte
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Modulatie delaytijd
WAVE	Sine, Tri	Modulatiegolfvorm
REV.BAL	0–100%	Reverb- en symphonic reverb balans (0% = symphonic reverb, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Mix balans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ REV->PAN

Parallelgeschakelde reverb en auto-panneffecten.

Parameter	Bereik	Omschrijving
REV TIME	0.3–99.9 s	Reverbtijd
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Initiële delay voordat de reverb begint
HI.RATIO	0.1–1.0	Lengte van het hoogfrequente gedeelte van de reverb
DIFF.	0–10	Reverbspreiding (links/rechts)
DENSITY	0–100%	Reverbdomichtheid
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Modulatiesnelheid
DEPTH	0–100%	Modulatie diepte
DIR.	*1	Panningrichting
WAVE	Sine, Tri, Square	Modulatiegolfvorm
REV BAL.	0–100%	Reverb- en gepande reverb balans (0% = gepande reverb, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Mix balans tussen de effecten en droge geluiden

\*1. L<->R, L->R, L<-R, Turn L, Turn R

## ■ DELAY+ER.

Parallelgeschakelde delay- en early reflections-effecten.

Parameter	Bereik	Omschrijving
DELAY L	0.0–1000.0 ms	Delaytijd linkerkanaal
DELAY R	0.0–1000.0 ms	Delaytijd rechterkanaal
FB.DLY	0.0–1000.0 ms	Delaytijd terugkoppeling
FB.GAIN	-99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
HI.RATIO	0.1–1.0	Terugkoppelingsverhouding hoge frequenties
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Early reflectiontype simulatie
ROOMSIZE	0.1–20.0	Reflectie-afstand
LIVENESS	0–10	Early reflections decay karakteristieken (0 = dood, 10 = levendig)
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Initiële delay voordat de reverb begint
DIFF.	0–10	Reverbspreiding (links/rechts)
DENSITY	0–100%	Reverbdomichtheid
ER NUM.	1–19	Aantal early reflections
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
DLY/ER	0–100%	Delay- en early reflections balans (0% = early reflections, 100% = delay)
MIX BAL.	0–100 [%]	Mix balans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ DELAY->ER.

Seriegeschakelde delay- en early reflectionseffecten.

Parameter	Bereik	Omschrijving
DELAY L	0.0–1000.0 ms	Delaytijd linkerkanaal
DELAY R	0.0–1000.0 ms	Delaytijd rechterkanaal
FB.DLY	0.0–1000.0 ms	Delaytijd terugkoppeling
FB.GAIN	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
HI.RATIO	0.1–1.0	Terugkoppelingsverhouding hoge frequenties
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Early reflectionstype simulatie
ROOMSIZE	0.1–20.0	Reflectie-afstand
LIVENESS	0–10	Early reflections decaykarakteristieken (0 = dood, 10 = levendig)
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Initiële delay voordat de reverb begint
DIFF.	0–10	Reverbspreiding (links/rechts)
DENSITY	0–100%	Reverb-dichtheid
ER NUM.	1–19	Aantal early reflections
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
DLY.BAL	0–100%	Delay en early reflected delaybalans (0% = early reflected delay 1, 100% = delay)
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ DELAY+REV

Parallelgeschakelde delay en reverbeffecten.

Parameter	Bereik	Omschrijving
DELAY L	0.0–1000.0 ms	Delaytijd linkerkanaal
DELAY R	0.0–1000.0 ms	Delaytijd rechterkanaal
FB.DLY	0.0–1000.0 ms	Delaytijd terugkoppeling
FB.GAIN	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
DELAY HI	0.1–1.0	Delay hoge-frequentietrugkoppelingsverhouding
REV TIME	0.3–99.9 s	Reverb-tijd
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Initiële delay voordat de reverb begint
REV HI	0.1–1.0	Lengte van het hoogfrequente gedeelte van de reverb
DIFF.	0–10	Reverbspreiding (links/rechts)
DENSITY	0–100%	Reverb-dichtheid
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
DLY/REV	0–100%	Delay- en reverbbalans (0% = reverb, 100% = delay)
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ DELAY->REV

Seriegeschakelde delay en reverbeffecten.

Parameter	Bereik	Omschrijving
DELAY L	0.0–1000.0 ms	Delaytijd linkerkanaal
DELAY R	0.0–1000.0 ms	Delaytijd rechterkanaal
FB.DLY	0.0–1000.0 ms	Delaytijd terugkoppeling
FB.GAIN	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
DELAY HI	0.1–1.0	Delay hoge-frequentierugkoppelingsverhouding
REV TIME	0.3–99.9 s	Reverbtijd
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Initiële delay voordat de reverb begint
REV HI	0.1–1.0	Lengte van het hoogfrequente gedeelte van de reverb
DIFF.	0–10	Reverbspreiding (links/rechts)
DENSITY	0–100%	Reverb-dichtheid
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Hoogdoorlaatfilter afsnijfrequentie
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Laagdoorlaatfilter afsnijfrequentie
DLY.BAL	0–100%	Delay- en gedelayde reverbbalans (0% = gedelayde reverb, 100% = delay)
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ DIST->DELAY

Seriegeschakelde distortion- en delay-effecten.

Parameter	Bereik	Omschrijving
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Distortiontype (DST = distortion, OVD = overdrive)
DRIVE	0–100	Distortieaansturing
MASTER	0–100	Mastervolume
TONE	–10 tot +10	Klankkleurregeling
N.GATE	0–20	Ruisonderdrukking
DELAY	0.0–2725.0 ms	Delaytijd
FB.GAIN	–99 tot +99%	Terugkoppelingsversterking (positieve waarden voor infaseterugkoppeling, negatieve waarden voor tegenfaseterugkoppeling)
HI.RATIO	0.1–1.0	Terugkoppelingsverhouding hoge frequenties
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Modulatiesnelheid
DEPTH	0–100%	Modulatie diepte
DLY BAL	0–100%	Distortion- en delaybalans (0% = distortion, 100% = gedelayde distortion)
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

## ■ MULTI FILTER

Drie-bands parallelfilter (24 dB/octaaf)

Parameter	Bereik	Omschrijving
TYPE 1	HPF, LPF, BPF	Filter 1-type: laagdoorlaat, hoogdoorlaat, banddoorlaat
TYPE 2	HPF, LPF, BPF	Filter 2-type: laagdoorlaat, hoogdoorlaat, banddoorlaat
TYPE 3	HPF, LPF, BPF	Filter 3-type: laagdoorlaat, hoogdoorlaat, banddoorlaat
FREQ. 1	28 Hz–16.0 kHz	Filter 1-frequentie
FREQ. 2	28 Hz–16.0 kHz	Filter 2-frequentie
FREQ. 3	28 Hz–16.0 kHz	Filter 3-frequentie
LEVEL 1	0–100	Filter 1-niveau
LEVEL 2	0–100	Filter 2-niveau
LEVEL 3	0–100	Filter 3-niveau
RESO. 1	0–20	Filterresonantie
RESO. 2	0–20	Filterresonantie
RESO. 3	0–20	Filterresonantie
MIX BAL.	0–100 [%]	Mixbalans tussen de effecten en droge geluiden

# Samplelibrary-overzicht

Dit is een overzicht van de samplelibraries die op de interne harddisk staan geïnstalleerd op het moment dat de AW16G de fabriek verlaat.

Het overzicht is hier in de volgorde geprint volgens de sortering via de OLD-knop.

Naam	PAD1				PAD2				PAD3				PAD4			
	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
Normal8_120	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Normal8_60	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Normal16_120	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Normal16_60	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
NormShffl120	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
NormShffl_60	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Med8_110	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
MedFast8_140	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
MedSlow8_90	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Fast8_170	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Simple8_125	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Simple16_114	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Bounce8_93	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
LatinRock126	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Syncopatn_89	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Triplet_65	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Shuffle8_130	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Shffle16_127	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Southern_93	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Funk1_108	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Funk2_108	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
NJS_110	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Hip_96	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
HipFunk_106	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
OldSkool_106	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
LoudFunk_118	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Detoroit_129	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	-	-	-
BreakRock106	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
Gangsta_94	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
GarageHs_128	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
2Step_135	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
R&BSmooth_64	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
TrncHouse135	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
TecLectro134	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
OldSkol2_102	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
FlipHop_128	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	-	-	-
BigBeat_126	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Drumn'Bs_147	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
Techno_140	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Ibiza_135	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
SambaEns_137	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
Latin16_80	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Latin8_130	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-



Naam	PAD1				PAD2				PAD3				PAD4			
	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
LatinSwng154	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Scratch1	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Scratch2	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
SE_Analog	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
SE_Beep	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
SE_SFX	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Robot_Voice	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Female_Wet	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Female_Dry	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Male_Dry	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
City_Noise	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Car_Action	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Other_Rides	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Door_Action	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Guns	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Laser&Buzz	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Bang&Explosn	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Bell&Beep	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Human_Action	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Punch&Swish	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Hit&Swish	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Fire	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Rain1	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Rain2	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	O	-	-	-
Storm	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
River	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
Sea	O	O	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-	L	L	-	-
Jungle_Amb	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Night_Amb	O	O	-	-	L	L	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Birds	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Dog&Cat	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Stock_Farm	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
For_Demo	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-

L: LOOP

O: ONESHOT

-: Geen toewijzingen

# Problemen oplossen

Als de AW16G niet werkt zoals u verwacht, of als u een probleem vermoedt, raadpleeg dan alstublieft de volgende punten en onderneem de juiste actie.

## ■ De AW16G gaat niet aan

- Is de netadapter aangesloten op een stopcontact met het juiste voltage?
- Is de POWER-schakelaar aangezet?
- Als de AW16G nog niet aangaat neem dan alstublieft contact op met uw Yamaha-dealer.

## ■ LCD display is vaag of donker

- Gebruik de contrastknop die zich rechtsonder het scherm bevindt om het contrast aan te passen.

## ■ De [DATA/JOG]-dial kan niet worden gebruikt om de schermparameters te regelen.

- De [JOG ON]-toets kan aanstaan.
- Enkele parameters kunnen bij bepaalde omstandigheden niet worden geregeld, bijvoorbeeld als de recorder loopt.

## Geen geluid

### ■ Er is geen geluid of het geluid is te zwak

- Zijn de luidsprekers of is de hoofdtelefoon goed aangesloten?
- Zijn uw versterker en andere externe apparaten aangezet?
- Slaat de stereo-uitgangskanaalmeter uit?
- Staat de stereo-uitgangskanaalfader open? Is deze aangezet?
- De EQ-gain staat misschien ingesteld op een extreem lage waarde.
- De dynamische processor kan op een extreme threshold of ratio staan ingesteld.
- Als u een elektrische gitaar heeft aangesloten is deze dan aangesloten op de Hi-Z-aansluiting?
- Staat de attenuator van het EQ-scherm of VIEW-scherm open?
  - \* Controleer het niveau (meteruitslag) in de METER-pagina van het VIEW-scherm.
  - \* Als u op de [SEL]-toets in de INIT-pagina van het MONITOR-scherm drukt, zal dat kanaal worden geïnitieerd naar de standaardwaarden die geluid naar de uitgang mogelijk maken.
  - \* Als DIGITAL IN is ingesteld op iets anders dan DISABLE in de D.IN HDD-pagina van het UTILITY-scherm, en er wordt geen signaal ingevoerd via de DIGITAL INPUT-aansluiting, zal de boodschap "WRONG WORD CLOCK" verschijnen en er zal geen geluid worden uitgevoerd.

### ■ Ingangsgeluid komt niet naar buiten

- Wordt er signaal van het externe apparaat ingevoerd?
- Misschien is de aansluitkabel van het externe apparaat kapot.
- Staat de [GAIN]-regelaar op een geschikt niveau ingesteld?
- Staat de ingangskanaalfader open? Is deze aangezet?
- Het ingangskanaal is misschien ingesteld op DIGITAL IN.
- Staat, als u aan het opnemen bent, de opnamebestemmingstrackfader (die het monitorsignaal aanpast) open?
  - \* Als u opneemt is het geluid van dat ingangskanaal niet te horen tijdens het afspeelen.

## ■ Opgenomen geluid wordt niet uitgevoerd

- Is er audiodata opgenomen met de recorder?
- Is de virtuele track ingesteld op de track die is opgenomen?
- Een opgenomen gedeelte dat korter is dan 10 msec zal niet worden teruggespeeld.
- Tracks 1–16 zullen niet terugspelen als de AW16G in de Stereotrackmode, Sound Clipmode of audio-CD-afspeelmode staat.

## ■ De STEREO-track kan niet worden afgespeeld

- Is de stereotrack aangezet in de ST.TRACK-pagina van het MONITOR-scherm?

## ■ De metronoom is niet te horen

- Het metronoomgeluid wordt normaal gesproken alleen naar de MONITOR OUT en hoofdtelefoon gestuurd.
- De metronoom zal niet klinken terwijl de recorder stil staat.
- In de Sound Clipmode zal de metronoom alleen klinken tijdens het opnemen.

## Er kan niet worden opgenomen, er is iets mis met het opgenomen geluid

### ■ Er kan niet worden opgenomen

- Is er voldoende vrije ruimte op de interne harddisk?
  - \* U kunt de overgebleven opnametijd controleren door de tellerweergave in de SET UP-pagina van het SONG-scherm op REMAIN te zetten.
- De song kan beveiligd zijn.
- De stereotrack kan in de afspeelmode staan.
- Is het ingangssignaal op de juiste manier naar de recorder gevoerd?
- Controleer de opnamebron en de opnamebestemming in de QUICK NAVIGATE pagina van het RECORD-scherm.
- DIGITAL REC kan zijn uitgezet in de PREFER-pagina van het UTILITY-scherm.
- Zorg alstublieft dat u de waarschuwing over de auteursrechten (→ blz. 5) leest en begrijpt, voordat u digitale ingangssignalen gebruikt.

### ■ Er kan niet worden opgenomen op de STEREO-track

- Het is niet mogelijk om op de STEREO-track op te nemen terwijl er andere tracks worden opgenomen.

### ■ Er zit ruis in het opgenomen signaal

- De oscillator staat misschien aan.
- Komt de wordclockinstelling van de AW16G overeen met die van het externe apparaat?
- Ga naar de RECORD-pagina van het QUICK NAVIGATE-scherm en controleer de opnamebron en de opnamebestemming.

## Er is iets mis met het geluid

---

- **Het signaal van de INPUT 8-aansluiting is te hard**
  - Er is misschien een conventioneel lijnniveausignaal op de Hi-Z-aansluiting aangesloten.
- **Het geluid vervormt**
  - Is de [GAIN]-regelaar goed ingesteld?
  - Misschien is de aansluitkabel van het externe apparaat kapot.
  - De fader van het ingangskanaal of monitorkanaal staat misschien te ver open.
  - De stereo-uitgangskanaalfader staat misschien te ver open.
  - De stereo-uitgangskanaalattenuator staat misschien te hoog.
  - De EQ of dynamische processor kan zo ingesteld staan dat deze een extreme versterking produceert.
  - Heeft u opgenomen op een passend niveau?
  - Is de wordclockinstelling juist voor zowel de AW16G als het externe apparaat?
  - Er wordt misschien een effect zoals Distortion of Amp Simulate gebruikt.
    - \* Ga naar de METER-pagina van het VIEW-scherm en controleer het niveau (meteruitslag).
- **Het volume van een bepaald kanaal neemt toe of af**
  - Zijn de dynamische processorinstellingen juist?
  - Er kan een scene-oproep zijn aangegeven in de TEMPO MAP-pagina van het SONG-scherm.
- **Een scene kan niet worden opgeslagen**
  - De opslagbestemmingscene kan beveiligd zijn.
  - Een scene kan niet worden opgeslagen op scenenr. 00.
- **Een scene kan niet worden gereproduceerd**
  - Één of meer kanalen zijn misschien ingesteld op Recall Safe.
- **Een library kan niet worden opgeslagen**
  - U kunt niet naar de fabriekspresetlibraries opslaan.
- **De meters slaan uit ondanks dat de faders dicht staan**
  - De meterweergave kan ingesteld staan op PRE FADER.
- **Het schuiven van een fader heeft geen niveauwijziging tot gevolg**
  - Controleer in de FADER-pagina van het [VIEW]-scherm of de weergave verandert overeenkomstig de faderhandelingen.
    - \* U kunt het niveau via het paneel niet regelen totdat de FADER-positie overeenkomt met de positie die in de display wordt aangegeven.
  - Is FADER FLIP in de PREFER-pagina van het UTILITY-scherm juist ingesteld?
    - \* Als de AW16G wordt aangezet, wordt FADER FLIP ingesteld op TRACK.
  - De fader staat misschien ingesteld op PRE FADE in AUX.
- **Er is paren aangegeven, maar het signaal is mono**
  - Is het onevengenummerde kanaal naar uiterst links gepand en het evengenummerde kanaal naar uiterst rechts?
- **Er is paren aangegeven, maar de signaalfase klopt niet**
  - Zelfs als kanalen zijn gepaard, is de fase-instelling niet gekoppeld.
- **Het signaal is vertraagd**
  - Een effect zoals delay kan zijn tussengevoegd.

- **De interne effecten kunnen niet worden gebruikt**
  - Effect BYPASS kan aangezet zijn.
  - Het effect kan op een ander kanaal zijn tussengevoegd.
  - Staan de EFF.RTN 1, 2 faders open?
  - 019. HQ. PITCH kan alleen worden gebruikt bij EFFECT 2.
  - Deze heeft geen invloed op de stereotrack, de soundclip of het afspelen van een audio-CD.
- **De afspeeltoonhoogte is verkeerd**
  - VARI kan zijn geselecteerd.
  - Werkt het gesynchroniseerde externe apparaat op dezelfde samplefrequentie (44,1 kHz)?
  - Werkt het masterapparaat stabiel?
  - Het kan zijn dat u een PITCH-commando in het EDIT-scherm heeft uitgevoerd.
  - Is er een effect zoals HQ.Pitch of Dual Pitch voor een monitorkanaal geselecteerd?

## Recorderhandelingen

---

- **Als u op de [PLAY]-toets drukt, gaat deze knippen en er wordt niet afgespeeld**
  - Is de AW16G ingesteld op MTC SLAVE?
    - \* Ga naar de MIDI-pagina van het UTILITY-scherm en controleer de instelling.
- **Er gaat iets fout met het geluid als de [FF]-toets of [REW]-toets gebruikt wordt**
  - Verschil in het aantal tegelijkertijd afspelende tracks heeft invloed op de manier waarop het geluid te horen is, als deze regelaars worden bediend.
- **Een opgenomen track kan niet bewerkt worden**
  - De song kan beveiligd zijn.
  - Heeft u de virtuele track geselecteerd die u heeft opgenomen?
- **Het resultaat van de bewerking is niet in het geluid te horen**
  - Heeft u de virtuele track geselecteerd die u heeft opgenomen?
  - Heeft u het juiste bewerkingscommando gebruikt? \*
    - \* Zie, voor details over bewerkingscommando's, het "EDIT-scherm".
- **De tellerweergave is niet 0 als u terugkeert naar het begin van de song**
  - De weergavemode kan ingesteld zijn op REMAIN (overgebleven opnametijd).
  - Als de weergavemode is ingesteld op REL (relatieve tijd), kan het startpunt aangegeven zijn.
    - \* Ga naar de SETUP- en POINT-pagina van SONG-scherm en controleer de instellingen.
- **De display geeft DISK FULL, MEMORY FULL of TOO MANY REGIONS aan en u kunt niet opnemen of bewerken**
  - Er is onvoldoende vrije ruimte of er zijn teveel opnamedeelten. Wis onnodige tracks en voer vervolgens de optimaliseerhandeling uit om meer vrije ruimte te krijgen.
- **De display geeft DISK BUSY aan tijdens het afspelen**
  - Het is mogelijk dat de opgenomen data gefragmenteerd zijn geraakt, zodat deze niet snel genoeg kunnen worden gelezen. U kunt maatregelen nemen zoals opnieuw opnemen, tracks wissen, of de data backuppen en dan de harddisk formatteren.

## Samplerhandelingen

- **Als u op een pad drukt en er is geen geluid of de verkeerde bank is te horen**
  - Heeft u een bank geselecteerd waaraan de golfvorm is toegewezen?
  - Er kan een bankwijziging zijn aangegeven in de TEMPO MAP-pagina van het SONG-scherm.
- **Het geluid is niet wat u geladen heeft, of het geluid is anders, afhankelijk van of er is gestopt of wordt gespeeld**
  - Als de afspeelmode is ingesteld op LOOP zal het geluid afspelen volgens het monitortempo dat wordt aangegeven in de SETUP-pagina van het SAMPLE-scherm terwijl de recorder stil staat, en zal afspelen volgens het songtempo terwijl de recorder afspeelt.
- **Het geluid dat u geladen heeft speelt alleen maar gedeeltelijk af**
  - Heeft u triminstellingen gemaakt om het Start-End-gedeelte in te korten?
  - Als de afspeelmode is ingesteld op GATE, zal de sample alleen afspelen terwijl u voortdurend de pad ingedrukt houdt.
  - Als de afspeelmode is ingesteld op LOOP en Slice is uitgezet, zal de sample alleen gedurende de lengte van één maat afspelen.
- **De display geeft MEMORY FULL aan en u kunt niet samplen of importeren**
  - Ga naar de MEMORY-pagina van het SAMPLE-scherm en controleer de hoeveelheid gebruikt geheugen. Voer ERASE of EXTRACT uit om de hoeveelheid vrij geheugen te vergroten.

## MIDI-handelingen

- **Er kunnen geen MIDI-data uitgewisseld worden**
  - Zijn de MIDI-kabels goed aangesloten?
  - Er kan een MIDI-kabel kapot zijn.
  - Zijn de zendende en ontvangende apparaten aangezet?
  - Komen de kanaalinstellingen overeen van de zendende en ontvangende apparaten?
  - Zijn de geschikte instellingen gemaakt in de MIDI-pagina van het UTILITY-scherm?
    - \* Er kunnen geen MIDI-data worden verzonden of ontvangen, tenzij de MIDI-knop is aangezet.
  - Is er een scene die is toegewezen aan het programawijzigingsnummer verzonden?
- **MTC-boodschappen worden niet verzonden**
  - Is in de MIDI-pagina van het UTILITY-scherm de MTC-knop aangezet?
  - Is MTC SYNC ingesteld op MASTER?
- **De AW16G synchroniseert niet met de binnenkomende MTC-boodschappen**
  - Is de MIDI-kabel aangesloten op de MIDI IN-aansluiting?
  - Is in de MIDI-pagina van het UTILITY-scherm MTC Sync ingesteld op SLAVE?
    - \* Er kunnen geen MIDI-data worden verzonden of ontvangen, tenzij de MIDI-knop is aangezet.

- **De MTC-synchronisatie wijkt af**
  - Wordt er een grote hoeveelheid MIDI-data (noten, enz.) ontvangen samen met de MTC-boodschappen?
  - Komt de framerate overeen van de AW16G en het externe apparaat?
  - SYNC OFFSET kan ingesteld staan.
  - Als er sprongen plaats vinden in de gesynchroniseerde tijd, wijzig dan de SYNC AVE.-instelling in de MIDI-pagina van het UTILITY-scherm en probeer het nogmaals.
- **MMC-boodschappen worden niet verzonden**
  - Is de MIDI-kabel aangesloten op de MIDI OUT?
  - Is in de MIDI-pagina van het UTILITY-scherm MMC ingesteld op MASTER? Komt het DEVICE NO. (apparaatnummer) overeen?
- **Er worden geen MMC-boodschappen ontvangen**
  - Is de MIDI-kabel aangesloten op de MIDI IN-aansluiting?
  - Is in de MIDI-pagina van het UTILITY-scherm MMC ingesteld op SLAVE? Komt het DEVICE NO. (apparaatnummer) overeen?
- **De presetremote-instellingen kunnen niet worden gebruikt.**
  - Afhankelijk van de sequencer die u wilt regelen, kan het nodig zijn dat u bepaalde instellingen op de sequencer moet maken. Raadpleeg bladzijde 200 voor details .
  - MIDI-data kunnen niet worden verzonden tenzij de MIDI-knop is aangezet in de MIDI-pagina van het UTILITY-scherm.

## Songhandelingen

- **Een file kan niet worden opgeslagen**
  - Is er voldoende ruimte op de interne harddisk?
  - Heeft u de juiste SHUT DOWN-procedure gevolgd toe u de AW16G de laatste keer uitzette? \*
    - \* Loskoppelen van de netspanning zonder de SHUT DOWN-handeling uit te voeren, zal de levensduur van de harddisk en CD-RW-brander verkorten, kan de harddisk, CD-RW-brander en CD beschadigen, en kan resulteren in het verloren gaan van data.
- **De grootte van de songfile is onnatuurlijk groot**
  - Zelfs als u recorderbewerkingshandelingen heeft uitgevoerd om een track of andere data te wissen, zal dat geluid aanwezig blijven op de harddisk. Voer het Optimize-commando in de LIST-pagina van het SONG-scherm uit.

## CD-handelingen

- **De CD-RW-brander wordt niet herkend**
  - Is de CD-RW-brander goed aangesloten?
- **Er kan geen audio-CD gecreëerd worden**
  - Is de CD-RW-brander goed geïnstalleerd? Zijn de bevestigingsschroeven los geraakt?
  - Is er een CD-R of CD-RW geplaatst?
  - De geplaatste CD-R is misschien al afgesloten (finalize).
  - Is er een signaal opgenomen op de stereotrack?
  - De stereotrack moet minstens vier seconden lang zijn.
  - Heeft u een song opgeslagen waarin een stereotrack is opgenomen?
  - Geeft de display DISKFULL aan?
  - Creëer voldoende ruimte op de harddisk.
  - Wis onnodige tracks en voer vervolgens Optimize uit om de hoeveelheid beschikbare ruimte te vergroten.

- **Een audio-CD die u heeft gecreëerd speelt niet af op een gewone CD-speler**
  - Een audio-CD die u heeft gecreëerd speelt niet af op een gewone CD-speler, tenzij u de CD heeft afgesloten (finalize).
- **Audio opgenomen op een CD-RW speelt niet af op sommige CD-spelers**
  - Om audiodata die zijn opgenomen op CD-RW af te kunnen spelen, moet de CD-speler CD-RW ondersteunen. Neem contact op met de fabrikant van de speler betreffende de ondersteuning van CD-RW.
- **Het geluid slaat over als u een audio-CD afspeelt die u heeft gecreëerd**
  - Afhankelijk van de CD-R die u gebruikt, kan er verschil zijn in de kwaliteit van de afgewerkte CD.

# Displaymededelingoverzicht

## ■ Mededelingen

<b>A/B POINTS NOT FOUND</b>	Herhaaldelijk afspelen kan niet worden uitgevoerd omdat de A/B-punten niet zijn aangegeven.
<b>BULK: BYTE COUNT MISMATCH!</b>	De datalengte die is aangegeven in de systeem exclusieve data komt niet overeen met de lengte van de data die daadwerkelijk is ontvangen.
<b>BULK: CHECK SUM MISMATCH!</b>	De checksum (controle-optelling) van de ontvangen systeem exclusieve data klopt niet.
<b>BULK: MEMORY PROTECTED!</b>	Het scenegeheugen dat u probeert te ontvangen is beveiligd.
<b>CANNOT REDO</b>	Redo (opnieuw uitvoeren van een handeling) is niet mogelijk.
<b>CANNOT SET MARK</b>	Het is niet mogelijk om een marker aan te geven aan een reeds toegewezen positie.
<b>CANNOT UNDO</b>	Undo (ongedaan maken van een handeling) is niet mogelijk.
<b>CD PLAY MODE NOW</b>	Aangezien de AW16G in de CD Playmode staat, is deze handeling niet mogelijk.
<b>CH. PARAMETER INITIALIZED</b>	De mixerparameters van het kanaal zijn geïnitieerd.
<b>DIFFERENT TC FRAME TYPE</b>	Er wordt MTC met een ander frametype dan de interne instelling ontvangen.
<b>DIGITAL-ST-IN REC PROHIBIT.</b>	Opnemen is niet toegestaan voor het signaal dat wordt ingevoerd via de DIGITAL STEREO IN.
<b>DISK BUSY!!</b>	De leessnelheid van de interne harddisk is niet snel genoeg, of de leessnelheid is lager geworden omdat de opgenomen data gefragmenteerd zijn.
<b>DISK FULL!!</b>	Er is onvoldoende ruimte op de interne harddisk.
<b>IN/OUT POINTS NOT FOUND</b>	Auto-punchopname kan niet worden uitgevoerd omdat de in-/outputpunten niet zijn aangegeven.
<b>IN/OUT POINTS TOO CLOSE</b>	De auto punch-in/out-interval is te kort. Deze kan niet op minder dan ongeveer 100 msec worden ingesteld.
<b>LOCATE POINT ERASED</b>	Het locatepunt is gewist.
<b>LOCATE POINT SET</b>	Het locatepunt is ingesteld.
<b>MARK POINT ERASED</b>	De marker is gewist.
<b>MARK POINT SET</b>	De marker is ingesteld.
<b>MEMORY FULL!!</b>	De song heeft geen vrije ruimte meer. Één song kan maximaal 6,4 GB gebruiken.
<b>MIDI BULK RECEIVED</b>	Er is een bulkdatadump ontvangen.
<b>MIDI IN: DATA FRAMING ERROR!</b>	Er zijn corrupte data ontvangen via de MIDI IN-aansluiting.
<b>MIDI IN: DATA OVERRUN!</b>	Er zijn corrupte data ontvangen via de MIDI IN-aansluiting.
<b>MIDI: RX BUFFER FULL!</b>	Er worden meer MIDI-data ontvangen dan er kunnen worden verwerkt.
<b>MIDI: TX BUFFER FULL!</b>	Er wordt geprobeerd meer MIDI-data te verzenden dan er kunnen worden verwerkt.
<b>MTC SLAVE MODE NOW</b>	Deze handeling kan niet worden uitgevoerd omdat de AW16G in MTC Slavemode staat.
<b>NO MARK LEFT</b>	Het geoorloofde aantal tekens is overschreden.
<b>NO MEDIA!!</b>	Er is geen CD geplaast.
<b>RECORDER BUSY</b>	De handeling kan niet worden uitgevoerd omdat de recorder loopt.
<b>RECORDER RUNNING</b>	De handeling kan niet worden uitgevoerd omdat de recorder opneemt of afspeelt.
<b>RECORD TRACK NOT SELECTED</b>	Het opnemen kan niet worden uitgevoerd omdat u geen opnametrack heeft geselecteerd.
<b>REDO COMPLETE</b>	Redo (het opnieuw uitvoeren van de voorgaande handeling) is afgerond.
<b>REPEAT POINTS TOO CLOSE</b>	De herhalingsinterval is te kort. Deze kan niet op minder dan één seconde worden ingesteld.
<b>SOUND CLIP MODE NOW</b>	Aangezien u in de Sound Clipmode bent, kan deze handeling niet worden uitgevoerd.
<b>STEREO TRACK PLAYBACK MODE</b>	Aangezien u in de Stereo Track Playbackmode bent, kan deze handeling niet worden uitgevoerd.
<b>SYSTEM ERROR!!</b>	Er heeft een interne systeemfout plaats gevonden.
<b>THIS SONG IS PROTECTED.</b>	Deze song is beveiligd en kan niet worden bewerkt of opgenomen.
<b>TOO MANY REGIONS!</b>	Er zijn teveel opgenomen gedeelten.
<b>TRIGGER LIST RECORDING</b>	Er is een gesampled padtriggeroverzicht opgenomen.
<b>UNDO COMPLETE</b>	Undo (het annuleren van de voorgaande handeling) is uitgevoerd.
<b>WRONG WORD CLOCK!!</b>	Er wordt een ongeschikte wordclock ontvangen van het aangesloten apparaat waarop u synchroniseert.

## ■ Popupmededelingen

### ATAPI Error!

Er heeft zich een probleem voorgedaan tijdens het communiceren met de CD-RW-brander.

### Can't Select Current Song!

De huidige song kan niet worden geselecteerd.

### CD Size Full!

Data die de opnamelengte van de CD overschrijden kunnen niet worden toegevoegd.

### CD Track Over!

Het maximum aantal tracks is bereikt en verdere toevoeging is niet mogelijk.

### CD-RW Drive Error!

Er is een probleem opgetreden bij de CD-RW-brander.

### CD-RW Drive Not Found!

Er is geen CD-RW-brander geïnstalleerd.

### CD Write Error!

De data konden niet goed naar de CD geschreven worden.

### Change Media, Invalid Order.

Verwissel de CD alstublieft. De volgorde van de CD-volumes klopt niet.

### Change Media, Not 1st Media.

Verwissel de CD alstublieft. Dit is niet de eerste CD.

### Change Media, Please.

De CD is van een verkeerd type. Verwissel deze alstublieft.

### Compare Error!

De data zijn niet goed geschreven.

### Disk Full!

De disk heeft geen vrije ruimte.

### End Range Over!

De handeling kon niet worden uitgevoerd aangezien de song langer dan 24 uur zou gaan duren.

### Exchange Next Media.

Plaats alstublieft de volgende CD.

### File Number Full!

Er kunnen geen songs meer worden gecreëerd of opgeslagen, aangezien dit het maximum aantal files zou overschrijden.

### File System Error!

Er heeft zich een fout voorgedaan in het filesysteem van de interne harddisk.

### For Effect2 Only!

Deze kan niet worden opgeroepen omdat deze alleen bij EFFECT 2 gebruikt kan worden.

### HDD Error!

Er heeft zich een probleem voorgedaan met de interne harddisk.

### IDE Error!

Er heeft zich een probleem voorgedaan tijdens de communicatie met de interne harddisk.

### Invalid Parameter!

De parameterinstelling overschrijden het toegestane bereik.

### Media Error!

Er heeft zich een probleem voorgedaan met de CD.

### Media Full!

De CD heeft geen vrije ruimte.

### Memory Full!

De song heeft geen vrije ruimte meer. Één song kan maximaal 6,4 GB gebruiken.

### Memory Full!

Er is geen meer vrije ruimte meer in het samplepadgeheugen.

### No Data to Backup!

U heeft geen data geselecteerd voor de backup.

### No Data to Restore!

U heeft geen data geselecteerd om terug te roepen.

### No Data!

Het geselecteerde gedeelte bevat geen data.

### No Data!

Aangezien er geen data zijn opgeslagen, kunt u ze niet terugroepen, wissen of de titel bewerken.

### No Media!

Er is geen CD geplaatst.

### No Song to Write!

Er zijn geen songs geselecteerd om naar de CD te schrijven.

### No Stereo Track!

Er is geen song die een mastertrack van langer dan vier seconden bevat.

### Not 44.1kHz/16bit Song!

De song kan niet worden teruggeroepen aangezien het geen 44,1 kHz/16-bits song is.

### Prohibit CD Import!

Er kan niet van een CD worden geïmporteerd omdat DIGITAL REC niet is toegestaan.

### Protected!

Er kan niet worden opgeslagen, gewist of bewerking van de titel plaatsvinden omdat de song beveiligd is.

### Read Only!

Er kan niet worden opgeslagen, gewist of bewerking van de titel plaatsvinden omdat de song alleen lezen is.

**Recognized AW2816- Formatted Media!** Dit is een CD met AW2816-formattering.

**Recognized AW4416- Formatted Media!** Dit is een CD met AW4416-formattering.

### Song Number Full!

Er kunnen niet meer songs worden gecreëerd of opgeslagen, aangezien dit het maximale aantal songs zou overschrijden.

### System Error!

Er heeft een interne systeemfout plaats gevonden.

### Too Small File!

WAVE-files die korter zijn dan 200 msec kunnen niet worden geïmporteerd.

### Too Small Region!

Tijdsc compressie/-expansie kan niet worden uitgevoerd omdat het gedeelte te kort is.

### Track Length Too Short!

Aangezien de songlengte gedeeld door de markers minder dan vier seconden zou worden, kunt u deze niet splitsen bij de marker.

### Track Not Recorded!

De track die u selecteerde bevat geen enkele opgenomen data.

# Over de CD-ROM die bij de AW16G geleverd wordt

## Let op

- Deze CD is een CD-ROM. Probeer deze CD niet op een audio-CD-speler af te spelen. Dit doen kan resulteren in niet meer te repareren beschadiging van uw audio-CD-speler.
- Alle auteursrechten met betrekking tot deze software zijn eigendom van de YAMAHA CORPORATION.
- Het kopiëren of modificeren van deze software, zowel geheel als gedeeltelijk, is verboden.
- YAMAHA CORPORATION neemt geen enkele verantwoording voor de resultaten of de beschadigingen die ontstaan door het gebruik van deze software.
- Cubase VST is een handelsmerk van Steinberg Media Technologies AG.
- Logic Audio is een handelsmerk van Emagic Software GmbH.
- Cakewalk is een geregistreerd handelsmerk van Twelve Tone Systems, Inc.
- ProTools is een handelsmerk of geregistreerd handelsmerk van Avid Technology, Inc. of zijn gerelateerde bedrijven.
- Windows is een geregistreerd handelsmerk van Microsoft Corporation USA in de Verenigde Staten en andere landen.
- Macintosh is een geregistreerd handelsmerk van Apple Computer, Inc. USA in de Verenigde Staten en andere landen.
- Andere bedrijfsnamen en productnamen in dit document zijn de handelsmerken of geregistreerd handelsmerken van hun rechtspersoonlijkheid bezittende eigenaren.

## Inhoud van de CD-ROM

De bijgeleverde CD-ROM bevat een backupfile die u kunt gebruiken om de AW16G terug te zetten naar de fabrieksinstellingen, en instellingsfiles die u de MIDI Remotefunctie van de AW16G met verscheidene softwaresequencers laat gebruiken.

Mapnaam	Software naam	Inhoud
Remote	Cubase remotefile	Instellingsfile voor het op afstand bedienen van de Cubase sequencersoftware vanaf de AW16G.
	Logic remotefile	Instellingsfile voor het op afstand bedienen van de Logic sequencersoftware vanaf de AW16G.
	SONAR 2/CakewalkProAudio remotefile (alleen Windows)	Instellingsfile voor het op afstand bedienen van de SONAR 2/CakewalkProAudio sequencersoftware vanaf de AW16G.

Als u deze CD-ROM in Windows bekijkt, zal er een file genaamd Aw\_00000,16g in de hoofdmap (root directory) verschijnen. Dit is een backupfile van de demosong en samplelibrary die op de interne harddisk staan geïnstalleerd als de AW16G de fabriek verlaat. Deze file kan niet worden geopend via Windows of Macintosh.

## Terugzetten van de interne harddisk naar de fabrieksinstellingen

Om de interne harddisk terug te kunnen zetten naar de fabrieksinstellingen, is het nodig dat u de volgende twee procedures uitvoert.

- 1) Initialiseren van de interne harddisk
- 2) De demosong en samplelibrary laden



**Zorg er voor dat, aangezien deze procedure alle data van de interne harddisk zal wissen, u een backup heeft gemaakt van alle belangrijke data voordat u deze procedure uitvoert.**

### ■ De interne harddisk initialiseren

Initialiseer de interne harddisk. (→ blz. 160)

Als u de interne harddisk initialiseert zullen de systeeminstellingen worden teruggezet naar hun fabrieksinstellingen.



## ■ De demosing en samplelibrary laden

- 1 Plaats de bijgeleverde CD-ROM in de CD-RW-brander van de AW16G.
- 2 Druk in de WORK NAVIGATE-sectie herhaaldelijk op de [CD]-toets om toegang te krijgen tot de RESTORE-pagina.
- 3 Zorg ervoor dat de cursor zich op de READ CD INFO-knop bevindt en druk op de [ENTER]-toets.  
Het laden van de CD-ROM zal beginnen. Als het laden is afgerond, zal de inhoud van de display als volgt wijzigen.



- 4 Verplaats de cursor naar de DISABLE-knop en druk op de [ENTER]-toets.  
De DISABLE-knop zal veranderen naar ENABLE en het symbool rechts van het overzicht zal veranderen naar ●.
- 5 Verplaats de cursor naar de PAD-knop en druk op de [ENTER]-toets.  
En opnieuw zal het laden van de CD-ROM beginnen. Als het laden is afgerond, zal de inhoud van de display als volgt wijzigen.



- 6 Verplaats de cursor naar de ALL-knop en druk op de [ENTER]-toets.
- 7 Verplaats de cursor naar de DISABLE-knop en druk op de [ENTER]-toets.  
De DISPLAY-knop zal veranderen naar ENABLE en alle symbolen rechts van het overzicht zullen veranderen naar ●.  
Dit selecteert alle songs en samplelibraries.
- 8 Verplaats de cursor naar de EXECUTE-knop en druk op de [ENTER]-toets.
- 9 Een pop-upvenster zal u vragen om bevestiging, dus verplaats de cursor naar de OK-knop of CANCEL-knop, en druk op de [ENTER]-toets.  
Terwijl de terugroep-handeling wordt uitgevoerd, zal de voortgang worden aangegeven in een pop-upvenster.  
Als dit pop-upvenster sluit is de handeling afgerond.

## Een remotefile installeren

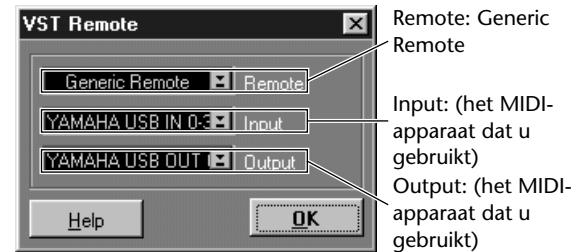
Weest u zich er alstublieft van bewust dat de menunamen en schermen die in de uitleg hieronder staan kunnen verschillen, afhankelijk van de software die u gebruikt.

### ■ Windows gebruikers

Om een remotefile te gebruiken, moet de corresponderende software worden geïnstalleerd.

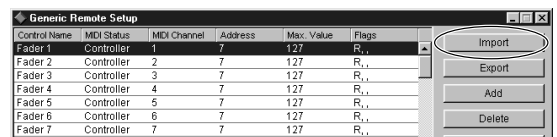
#### Het installeren van de Cubase remote setupfile

- 1 Start Cubase op.
- 2 Klik in de menubalk op [Option] → [Remote Setup] → [Setup].
- 3 Het VST Remotevenster zal verschijnen. Maak de volgende instellingen en klik op de [OK]-knop.

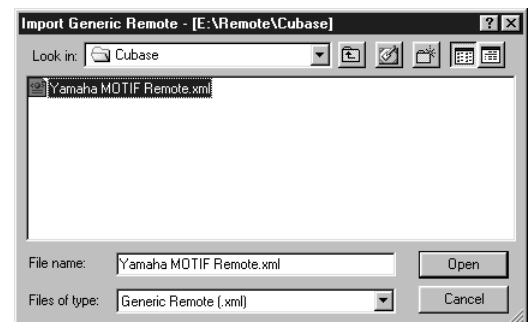


*De inhoud die wordt weergegeven bij "Input" en "Output" zijn afhankelijk van het MIDI-apparaat dat u gebruikt. Zie voor details de handleiding van het MIDI-apparaat dat u gebruikt.*

- 4 Het Generic Remotevenster zal verschijnen. Klik op de [EDIT]-knop.
- 5 Het Generic Remote Setupvenster zal verschijnen. Klik op de [Import]-knop.



- 6 Er verschijnt een dialoogvenster zoals het volgende. Selecteer de Cubase remotefile (Yamaha AW16G Remote.xml) van de bijgeleverde CD-ROM, en klik op de [Open]-knop.

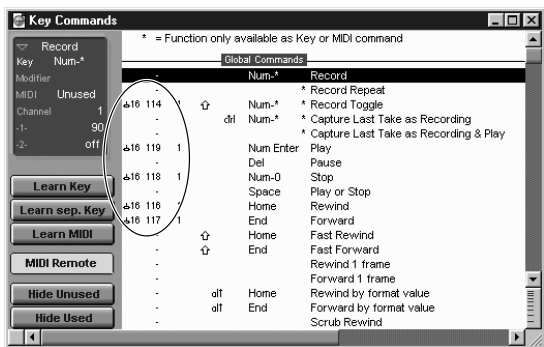


- 7 Sluit het Generic Remote Setupvenster.

### De Logic preferencefile installeren

- 1 Start Logic op.
- 2 Klik in de menubalk op [Option] → [Settings] → [Key Commands...].
- 3 Het Key Commandsvenster zal openen. Klik in de menubalk op [Option] → [Import Key Commands...].
- 4 Er verschijnt een dialoogvenster. Selecteer de Logic preferencefile (Logic32.prf) van de bijgeleverde CD-ROM, en klik op de [Open]-knop.

Als u de file importeert zullen de volgende instellingen worden gemaakt.



Merk alstublieft op dat alle reeds aangegeven toetscommando's zullen worden geïnitieerd. Als u niet wilt dat de reeds bestaande toetscommando's worden veranderd, kunt u handmatig de bovenstaande MIDI-kanal- en CC-nr.-instellingen maken.

### SONAR 2/CakewalkProAudio template (Installatie/instellingen)

- 1 Kopieer de "template" naar de map waarin SONAR 2/CakewalkProAudio is geïnstalleerd.
- 2 Start SONAR 2/CakewalkProAudio op.
- 3 Klik in de menubalk op [Option] → [Audio].
- 4 Het Cakewalk DirectShow Audio dialoogvenster zal verschijnen. Verander "Number of Aux Busses" (van de standaardwaarde 2) naar [3], en klik op de [OK]-knop.  
Dit rondt de voorbereidingen af voor de "template".

### SONAR 2/CakewalkProAudio template (De template laden)

- 1 Start SONAR 2/CakewalkProAudio op.
- 2 Als u SONAR 2 gebruikt:  
Klik in de menubalk op [File] → [Open].  
Als u Cakewalk gebruikt:  
Klik in de menubalk op [File] → [New].
- 3 Als u SONAR 2 gebruikt:  
Het "Open file" dialoogvenster zal verschijnen. Kies Cakewalk templatefiles als het type file dat geladen moet worden. Kies in het overzicht in het dialoogvenster Yamaha AW16G Remote en klik op de [OK]-knop.

Als u Cakewalk gebruikt:

Het "New Project File" dialoogvenster zal verschijnen. Kies in het overzicht in het dialoogvenster Yamaha AW16G Remote, en klik op de [OK]-knop.

De template zal worden geladen en er zullen drie vensters verschijnen; het Trackvenster, Controlvenster en Panelvenster.

- 4 Klik in de menubalk op [Option] → [MIDI Devices].
- 5 Het MIDI Portsvenster zal open gaan. Wijs in het Input Portsveld het MIDI-apparaat toe dat u gebruikt.

Dit rondt de voorbereidingen af voor het besturen van SONAR 2/CakewalkProAudio vanaf de AW16G.

### • Als u de trackstructuur van de standaardinstellingen van de template heeft veranderd ...

Klik, terwijl de Yamaha AW16G Remotetemplate is opgestart, op de [CONFIG]-knop in het paneelvenster.

Er zal rechts een cluster open gaan.

Sleep de [SET MIDI First Track]-knop naar het eerste tracknummer van de MIDI-tracks.

- \* Als u deze template gebruikt, zult u niet in staat zijn de tracks juist te bedienen vanaf de AW16G, tenzij de MIDI-tracks oplopen van 1—16.
- \* Als u de waarde instelt op een ongeldige track (een ongebruikte track), kan het zijn dat de paneelknoppen, knoppen of schuiven vaag worden weergegeven. Als dit plaatsvindt, stel de waarde dan weer in op de juiste track.

### Pro Toolssoftware

U kunt op afstand de Pro Toolssoftware bedienen vanaf de AW16G. Er is geen speciale instellingsfile (settingfile) voor nodig. De instellingsprocedure is hetzelfde als bij de Mac-versie.

Zie "Macintosh gebruikers" → "Pro Toolssoftware" (→ blz. 203).

## ■ Macintosh gebruikers

Om een remotefile te gebruiken, moet de corresponderende software worden geïnstalleerd.

### Het installeren van de Cubase remote setupfile

Voor Cubase is de procedure hetzelfde als bij de Windowsversie. Zie "Windows gebruikers" → "Het installeren van de Cubase remote setupfile" (→ blz. 201).

### De Logic preferencefile installeren

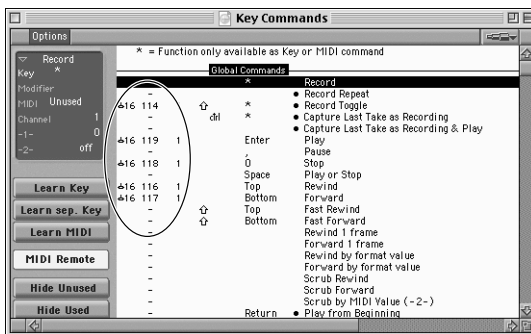
**1** Start Logic op.

**2** Klik op [Option] → [Settings] → [Key Commands...].

**3** Het Key Commandsvenster zal openen. Klik in het Key Commandsvenster op [Option] → [Import Key Commands].

**4** Er verschijnt een dialoogvenster. Selecteer de Logic preferencefile (Logic Preferences) van de bijgeleverde CD-ROM, en klik op de [Open]-knop.

Als u de file importeert zullen de volgende instellingen worden gemaakt.



Merk alstublieft op dat alle reeds aangegeven toetscommando's zullen worden geïnitieerd. Als u niet wilt dat de reeds bestaande toetscommando's worden veranderd, kunt u handmatig de bovenstaande MIDI-kanaal- en CC-nr.-instellingen maken.

### Pro Toolssoftware

U kunt op afstand de Pro Toolssoftware bedienen vanaf de AW16G. Er is geen speciale instellingsfile (settingfile) voor nodig. Gebruik de volgende procedure om de instellingen te maken.

**1** Klik in de menubalk op [Setup] → [Peripherals...].

**2** Het Peripheralsvenster zal open gaan. Klik op de [MIDI Controllers]-knop.

Maak in het MIDI Controllersvenster de volgende instellingen.

Geef in het Receive From-veld en Send To-veld het MIDI apparaat aan dat u gebruikt.

	Type	Receive From	Send to	#ch's
#1	CS-10	(het MIDI-apparaat dat u gebruikt)	(het MIDI-apparaat dat u gebruikt)	16

Dit rondt de voorbereidingen af voor het gebruik van de AW16G's MIDI Remotefunctie om de Pro Toolssoftware te bedienen.

# MIDI-dataformat

## 1. Functies

### 1.1. Scenewijziging

De instellingen van de [MIDI PROGRAMMA CHANGE TABLE] geeft de scene aan die wordt opgeroepen als er een programmawijzigingsboodschap wordt ontvangen.

De instellingen van de [MIDI PROGRAMMA CHANGE TABLE] geven het programmanummer aan dat wordt verzonden als er een scene wordt opgeroepen. Als er meer dan één programmanummer is toegewezen aan dat scenegeheugennummer, zal het laagst genummerde programmanummer worden verzonden.

### 1.2. MMC-besturing

Deze boodschappen maken basis recorderhandelingen zoals STOP/PLAY/REC/LOCATE mogelijk.

Als u het MIDI SETUP-menu MMC MASTER-item selecteert, zullen MMC-commando's worden verzonden overeenkomstig de transporthandelingen. Als u MMC SLAVE selecteert, zal de interne recorder werken overeenkomstig de ontvangen MMC-commando's.

### 1.3. Effectbesturing

Afhankelijk van het type effect, kunnen noot-aan/uit-boodschappen worden gebruikt voor besturing.

Deze instellingen worden voor de parameters van elk effect gemaakt.

### 1.4. MIDI-clock verzending

Als u MIDI OUT instelt op MIDI-clock, kunnen er MIDI-clockboodschappen worden verzonden tijdens het afspelen of opnemen. In de MIDI-clockverzendingmode, zullen ook Song Position Pointer- en Start/Stop/Continue-commando's worden uitgestuurd, en tijdens het afspelen of opnemen zal er MIDI-clock worden verzonden volgens de MIDI Tempomap.

### 1.5. MTC-verzending (MTC Master)

Als u MIDI OUT instelt op MTC, kan er MTC worden verzonden tijdens het afspelen of opnemen.

### 1.6. MTC-ontvangst (MTC Slave)

Als u MTC.MODE instelt op SLAVE, zal de interne recorder synchroon met de MTC-boodschappen werken die worden ontvangen via de MIDI IN-aansluiting.

### 1.7. Realtime regelen van parameters

Besturingswijzigingen kunnen worden gebruikt om interne parameters in realtime te verzenden/ontvangen.

### 1.8. Verzending van scenegeheugens of data

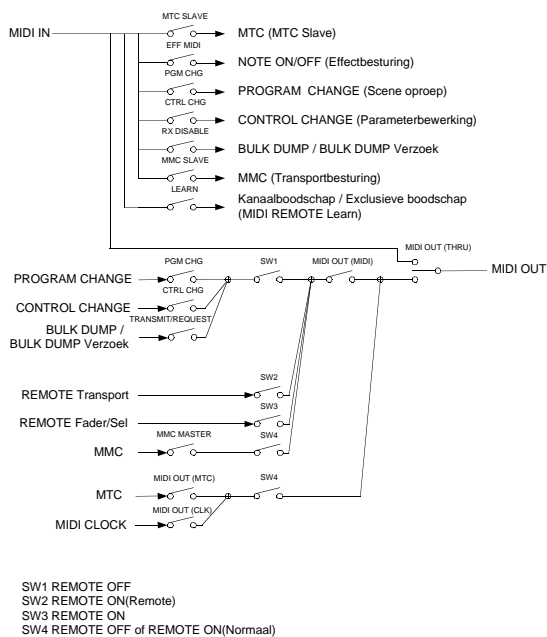
De bulkdumpfunctie kan worden gebruikt om data naar een ander apparaat te zenden, of instellingen van een ander apparaat naar de AW16G te kopiëren.

### 1.9. MIDI Remote

De faders, SEL-toetsen, en RTZ / FF / REW / STOP / PLAY / REC-toetsen kunnen worden gebruikt om een extern MIDI-apparaat te besturen.

In de PRESET-mode zal het bedienen van de bovenstaande regelaars MIDI-data verzenden volgens de presetinstellingen van de AW16G. In de USER-mode zal het bedienen van de bovenstaande regelaars de MIDI-data die u aangeeft verzenden.

## 2. MIDI-datastroomschema



## 3. AW16G instellingen en werking

### 3.1. MIDI Setup

Stel de basis MIDI-werking in.

#### 3.1.1. MIDI OUT

Geef de functie van de MIDI OUT-aansluiting aan.

#### 3.1.2. MMC MODE

Selecteer of de AW16G de MMC MASTER of SLAVE moet zijn.

#### 3.1.3. MMC Dev.

Geef het ID-nummer aan dat zal worden gebruikt bij het verzenden en ontvangen van MMC-commando's.

#### 3.1.4. MTC SYNC MODE

Selecteer of de AW16G de MTC MASTER of SLAVE moet zijn.

#### 3.1.5. MTC SYNC AVERAGE

Als de AW16G werkt als MTC SLAVE, geeft deze instelling aan hoe de MTC-data zullen worden gevolgd. Stel in deze in op 0 als de binnenkomende MTC-data een uiterst nauwkeurige timing heeft; stel deze in op 1 of 2 als de timing van de binnenkomende MTC-data niet zo nauwkeurig is (zoals bij de ontvangst van MTC van een softwaresequencer).

#### 3.1.6. MTC SYNC OFFSET

Als de AW16G werkt als MTC SLAVE, voegt deze instelling een offset toe aan de ontvangen MTC-data. De ontvangen tijdcodewaarde, die verschoven wordt met deze hoeveelheid, zal overeenkomen met de locatie die wordt aangegeven door de interne tijdcode van de AW16G.

#### 3.1.7. MIDI Tx Ch

Dit stelt het MIDI-kanaal in dat normaal gesproken wordt gebruikt voor verzending. Verzending in reactie op een verzoek zal plaatsvinden op het ontvangstkanaal, om zo het apparaat aan te geven dat het verzoek heeft verzonden.

#### 3.1.8. MIDI Rx Ch

Dit stelt het MIDI-kanaal in dat zal worden gebruikt voor ontvangst. Als dit is ingesteld op ALL, zullen de data van alle MIDI-kanalen worden ontvangen.

### 3.1.9. Programmawijzigingsmode

Maakt ontvangst en verzending mogelijk/onmogelijk. Als het MIDI Rx Ch is ingesteld op ALL zullen deze boodschappen worden ontvangen, ongeacht hun MIDI-kanaal.

### 3.1.10. Besturingswijzigingsmode

Als deze aan wordt gezet (enable), kunt u de relatie tussen het besturingsnummer en de bedieningshandelingen van de mixersectie aangeven. Bij mode 1 zal verzending en ontvangst plaatsvinden ongeacht de MIDI Tx Ch- en MIDI Rx Ch-instellingen. Bij de modes 2 en 3 zal ontvangst plaatsvinden ongeacht het MIDI-kanaal als u MIDI Rx Ch instelt op ALL.

## 3.2. MIDI BULK DUMP

Regelt de verzending van Bulkdump en Bulkdumpverzoek.

### 3.2.1. BULKDUMP-categorie

Selecteert het type parameters voor Dump of Dumpverzoek.

#### 3.2.1.1. SCENE

Mixerscene-instellingen. E.BUF is de huidige status, 01-96 zijn opgeslagen scenes. ALL selecteert alle scenes.

#### 3.2.1.2. LIBRARY

All geheugeninstellingen voor alle libraries (EQ / EFFECT / DYNAMICS / CHANNEL).

#### 3.2.1.3. SYSTEM

Instellingen die op de gehele AW16G van toepassing zijn.

#### 3.2.1.4. REMOTE

Instellingen voor de MIDI Remotefunctie.

#### 3.2.1.5. PROGRAM CHANGE TABLE

Dit is de programmawijzigingstabel.

#### 3.2.1.6. ALL

Alle bovenstaande instellingen.

### 3.2.2. INTERVAL

Bepaalt de interval waarop opeenvolgende Bulkdump- of Bulkdumpverzoekboodschappen zullen worden verzonden. Verhoog deze instelling als het ontvangende apparaat niet in staat blijkt alle bulkdata te ontvangen.

### 3.2.3. RX DISABLE

Als RX Disable is aangezet zullen er geen Bulkdump- of Bulkdumpverzoekboodschappen worden ontvangen.

### 3.2.4. REQUEST

Verstuurt het geselecteerde bulkdumpverzoek.

### 3.2.5. TRANSMIT

Verstuurt de geselecteerde bulkdump.

## 3.3. MIDI PROGRAM CHANGE TABLE

Deze tabel maakt het u mogelijk vrijelijk de relatie tussen programmawijzigingsnummers en scenenummers aan te geven.

Deze tabel wordt gebruikt voor de conversie voor zowel verzending als ontvangst.

## 4. MIDI-formatoverzicht

### 4.1. CHANNEL MESSAGE

	Commando	Rx/Tx	functie
8n	NOTE OFF	Rx	Regelt het interne effect
9n	NOTE ON	Rx	Regelt het interne effect
Bn	CONTROL CHANGE	Rx/Tx	Bewerkt parameters
Cn	PROGRAM CHANGE	Rx/Tx	Schakelt scenegeheugens

### 4.2. SYSTEM COMMON MESSAGE

	Commando	Rx/Tx	functie
F1	MIDI TIME CODE	Rx/Tx	MTC-verzending
F2	SONG POSITION POINTER	Tx	Songpositie verzending

### 4.3. SYSTEM REALTIME MESSAGE

	Commando	Rx/Tx	functie
F8	TIMING CLOCK	Tx	MIDI-clock verzending
FA	START	Tx	Startcommando verzending
FB	CONTINUE	Tx	Ga verdercommando verzending
FC	STOP	Tx	Stopcommando verzending
FE	ACTIVE SENSING	Rx	Controleer MIDI-kabelaansluitingen
FF	RESET	Rx	Reset de huidige status

### 4.4. SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

#### 4.4.1. REALTIME SYSTEM EXCLUSIVE

##### 4.4.1.1. MMC

	Commando	Rx/Tx	functie
01	STOP	Rx/Tx	Transport stop
02	PLAY	Rx	Transport afspelen
03	DEFERRED PLAY	Rx/Tx	Transport afspelen
04	FAST FORWARD	Rx/TX	Transport snel vooruit
05	REWIND	Rx/Tx	Transport terugspoelen
06	RECORD STROBE	Rx	Transport punch-inopname
07	RECORD EXIT	Rx	Transport punch-out
0F	RESET	Rx/Tx	MMC-reset
44	LOCATE	Rx/Tx	Transport lokaliseren

#### 4.4.2. BULK DUMP / BULK DUMP REQUEST

Datanaam	Rx/Tx	functie
'M'	Rx/Tx	Scenegeheugen & verzoek
'S'	Rx/Tx	Systeemgeheugen & verzoek
'R'	Rx/Tx	Remotegeheugen & verzoek
'Q'	Rx/Tx	Equalizerlibrary & verzoek
'Y'	Rx/Tx	Dynamicslibrary & verzoek
'E'	Rx/Tx	Effectlibrary & verzoek
'H'	Rx/Tx	Channellibrary & verzoek
'P'	Rx/Tx	Programmawijzigingstabel & verzoek

## 5. MIDI-formatdetails

### 5.1. NOOT UIT (8n)

#### < Ontvangst >

Wordt ontvangen als [Rx CH] overeenkomt.

Wordt gebruikt om effecten te regelen. Zie NOOT AAN voor details.

```
STATUS      1000nnnn 8n Noot uit-boodschappen
DATA        0nnnnnnn nn Nootnr.
           0vvvvvvvv vv Aanslagsnelheid (genegeerd)
```

### 5.2. NOOT AAN (9n)

#### < Ontvangst >

Wordt ontvangen als [Rx CH] overeenkomt.

Wordt gebruikt om effecten te regelen. Zie hieronder voor details.

Aanslagsnelheid 0x00 komt overeen met Noot uit.

```
STATUS      1001nnnn 9n Noot aan boodschap
DATA        0nnnnnnn nn Nootnr.
           0vvvvvvvv vv Aanslagsnelheid (1-127:aan, 0:uit)
```

\* Effectbesturing via Noot

1: Dynamische Flange/Dynamische Phase/Dynamisch Filter

Als de SOURCE-parameter is ingesteld op MIDI, zal de nootaanslagsnelheid (zowel noot aan als noot uit) worden gebruikt om de modulatiefrequentiebreedte te regelen.

### 5.3. BESTURINGSWIJZIGING (Bn)

#### < Ontvangst >

Besturingswijzigingsboodschappen zullen worden ontvangen als de [Control Change Mode] RX of TX/RX is, en [MIDI Rx Ch] overeenkomt. Als [MIDI Rx Ch] echter ALL is wordt deze boodschap ontvangen ongeacht het kanaal.

#### < Verzending >

Als [Control Change Mode] TX of TX/RX is, zullen besturingswijzigingsboodschappen worden verzonden op het [MIDI Tx Ch]-kanaal als u een parameter bedient.

```
STATUS      1011nnnn Bn Besturingswijziging
DATA        0ccccccc cc Besturingsnr. (0-95, 102-119)
           0vvvvvvvv vv Besturingswaarde (0-127)
```

De besturingswaarde wordt volgens de volgende vergelijking geconverteerd in een parameterwaarde.

S= totaal aantal stappen in het instelbereik van de parameter

$128 / S = X \text{ rest } Y$

$\text{INT}((Y+1)/2) = Z$

Als  $(\text{MIDIDATA} - Z) < 0$ , dan Waarde = 0

Als  $((\text{MIDIDATA} - Z)/X) > \text{MAX}$ , dan Waarde = MAX

Anders, Waarde =  $\text{INT}((\text{MIDIDATA} - Z)/X)$

### 5.4. PROGRAMMAWIJZIGING (Cn)

#### < Ontvangst >

Programmawijzigingsboodschappen zullen worden ontvangen als de [Program Change Mode] RX of TX/RX is en de [MIDI Rx Ch] overeenkomt. Als [MIDI Rx Ch] echter ALL is wordt deze boodschap ontvangen ongeacht het kanaal.

Een scenegeheugen zal worden opgeroepen volgens de [PROGRAM CHANGE TABLE]-instellingen.

#### < Verzending >

Als de [Program Change Mode] TX of TX/RX is, zal er een programmawijziging worden verzonden op het [MIDI Tx Ch] volgens de [PROGRAM CHANGE TABLE]-instellingen als u een geheugennummer oproept. Als het opgeroepen geheugennummer is toegevoegd aan meer dan één programmanummer, zal het laagst genummerde programmanummer worden verzonden.

```
STATUS      1100nnnn Cn Programmawijziging
DATA        0nnnnnnn nn Programmanr. (0-127)
```

### 5.5. MIDI TIME CODE QUARTER FRAME (F1)

#### < Verzending >

Als [MIDI OUT] is ingesteld op MTC, zullen er Quarter Frameboodschappen worden verzonden overeenkomstig de tijdcodeverplaatsing van de recorder, als de recorder afspeelt of opneemt.

#### < Ontvangst >

Deze boodschap wordt ontvangen als [MTC SYNC MODE] is ingesteld op SLAVE. Quarter Frameboodschappen die in realtime worden ontvangen worden intern omgezet in tijdcode die de recorder bestuurt.

```
STATUS      11110001 F1 Quarter Frameboodschap
DATA        0nnndddd dd nnn = boodschapytype (0-7) dddd = data
```

### 5.6. SONG POSITION POINTER (F2)

#### < Verzending >

Als [MIDI OUT] is ingesteld op CLK, zal er een songpositieboodschap worden verzonden als er STOP of LOCATE wordt uitgevoerd op de recorder, om de song positie aan te geven vanwaar de song zou moeten beginnen bij de volgende START- of CONTINUE-boodschap.

```
STATUS      11110010 F2 Song Position Pointer
DATA        0ddddd dd0 data(H) de hoge 7 bits van 14 bits data
           0ddddd dd1 data(L) de lage 7 bits van 14 bits data
```

### 5.7. TIMING CLOCK (F8)

#### < Verzending >

Als [MIDI CLK] op ON staat, wordt deze boodschap verzonden volgens de MIDI-Tempomap vanaf het moment dat de recorder begint af te spelen of op te nemen, totdat deze stopt.

```
STATUS      11111000 F8 Timing Clock
```

### 5.8. START (FA)

#### < Verzending >

Als [MIDI CLK] op ON staat, wordt deze boodschap verzonden als de recorder begint te spelen of op te nemen op een andere locatie dan de eerste maat.

```
STATUS      11111010 FA Start
```

### 5.9. CONTINUE (FB)

#### < Verzending >

Als [MIDI CLK] op ON staat, wordt deze boodschap verzonden als de recorder begint te spelen of op te nemen op een andere locatie dan de eerste maat.

```
STATUS      11111011 FB Continue (doorgaan)
```

### 5.10. STOP (FC)

#### < Verzending >

Als [MIDI CLK] op ON staat, wordt deze boodschap verzonden als de recorder stopt.

```
STATUS      11111100 FC Stop
```

### 5.11. ACTIVE SENSING (FE)

#### < Ontvangst >

Als deze boodschap eenmaal is ontvangen, zal een daarop volgend ontbreken van de ontvangst hiervan gedurende 300 ms ervoor zorgen dat de lopende status wordt gereset en dat de MIDI-communicatie wordt geïnitieerd.

```
STATUS      11111110 FE Actief Meten
```

### 5.12. RESET (FF)

#### < Ontvangst >

Als er een Resetboodschap wordt ontvangen, zal de MIDI-communicatie worden geïnitieerd door de lopende status te resetten, enz.

```
STATUS      11111111 FF Reset
```

### 5.13. EXCLUSIEVE BOODSCHAP (F0-F7)

#### 5.13.1. MMC

##### 5.13.1.1. MMC STOP

#### < Verzending >

Als de STOP-toets wordt ingedrukt, wordt de boodschap verzonden met apparaatnummer 7F.

### < Ontvangst >

Als de AW16G werkt als een MMC Slave, zal het transport stoppen als deze boodschap met een overeenkomend apparaatnummer of met apparaatnummer 7F wordt ontvangen.

```
STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01111111 7F Realtime systeem exclusief
Apparaat ID 00000000 dd Bestemming (00-7E, 7F:allemaal aanspreken)
Commando    00000110 06 Machinebesturingscommando(mcc) sub-id
            00000001 01 Stop(MCS)
EOX         11110111 F7 Eind exclusief
```

### 5.13.1.2. MMC PLAY

#### < Ontvangst >

Als de AW16G werkt als MMC Slave, zal het transport beginnen met afspelen als deze boodschap wordt ontvangen met een overeenkomend apparaatnummer of met apparaatnummer 7F.

```
STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01111111 7F Realtime systeem exclusief
Apparaat ID 00000000 dd Bestemming (00-7E, 7F:allemaal aanspreken)
Commando    00000110 06 Machinebesturingscommando(mcc) sub-id
            00000010 02 Afspelen(MCS)
EOX         11110111 F7 Eind exclusief
```

### 5.13.1.3. MMC DEFERED PLAY

#### < Verzending >

Deze boodschap wordt verzonden met apparaatnummer 7F als de PLAY-toets wordt ingedrukt.

#### < Ontvangst >

Als de AW16G werkt als MMC Slave, zal het transport beginnen met afspelen als deze boodschap wordt ontvangen met een overeenkomend apparaatnummer of met apparaatnummer 7F.

```
STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01111111 7F Realtime systeem exclusief
Apparaat ID 00000000 dd Bestemming (00-7E, 7F:allemaal aanspreken)
Commando    00000110 06 Machinebesturingscommando(mcc) sub-id
            00000011 03 Uitgesteld afspelen(MCS)
EOX         11110111 F7 Eind exclusief
```

### 5.13.1.4. MMC SNEL VOORUIT

#### < Verzending >

Deze boodschap wordt verzonden met apparaatnummer 7F als de FF-toets wordt ingedrukt of als de Shuttle naar rechts wordt gedraaid om de Cuemode te activeren.

#### < Ontvangst >

Als de AW16G werkt als MMC Slave, zal het transport snel vooruit gaan spoelen als deze boodschap wordt ontvangen met een overeenkomend apparaatnummer of apparaatnummer 7F.

```
STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01111111 7F Realtime systeem exclusief
Apparaat ID 00000000 dd Bestemming (00-7E, 7F:allemaal aanspreken)
Commando    00000110 06 Machinebesturingscommando(mcc) sub-id
            00000110 04 Snel vooruit(MCS)
EOX         11110111 F7 Eind exclusief
```

### 5.13.1.5. MMC TERUGSPOELEN

#### < Verzending >

Deze boodschap wordt verzonden met apparaatnummer 7F als de REWIND-toets wordt ingedrukt of als de Shuttle naar links wordt gedraaid om de Reviewmode te activeren.

#### < Ontvangst >

Als de AW16G werkt als MMC Slave, zal het transport terug gaan spoelen als deze boodschap wordt ontvangen met een overeenkomend apparaatnummer of apparaatnummer 7F.

```
STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01111111 7F Realtime systeem exclusief
Apparaat ID 00000000 dd Bestemming (00-7E, 7F:allemaal aanspreken)
Commando    00000110 06 Machinebesturingscommando(mcc) sub-id
            00000101 05 Terugspoelen(MCS)
EOX         11110111 F7 Eind exclusief
```

### 5.13.1.6. MMC OPNAME STROBE

#### < Ontvangst >

Deze boodschap wordt ontvangen als de AW16G werkt als MMC Slave en het apparaatnummer overeenkomt of 7F is. Als het transport stil staat zal het opnemen beginnen. Als het transport speelt zal er punch-in plaatsvinden.

```
STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01111111 7F Realtime systeem exclusief
Apparaat ID 00000000 dd Bestemming (00-7E, 7F:allemaal aanspreken)
Commando    00000110 06 Machinebesturingscommando(mcc) sub-id
            00000110 06 Opname strobe
EOX         11110111 F7 Eind exclusief
```

### 5.13.1.7. MMC OPNAME EXIT

#### < Ontvangst >

Deze boodschap wordt ontvangen als de AW16G werkt als MMC Slave en het apparaatnummer overeenkomt of 7F is. Als het transport opneemt zal punch-out plaatsvinden.

```
STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01111111 7F Realtime systeem exclusief
Apparaat ID 00000000 dd Bestemming (00-7E, 7F:allemaal aanspreken)
Commando    00000110 06 Machinebesturingscommando(mcc) sub-id
            00000111 07 Opname verlaten
EOX         11110111 F7 Eind exclusief
```

### 5.13.1.8. MMC RESET

#### < Verzending >

Deze boodschap wordt verzonden met apparaatnummer of 7F als het laden van de song klaar is.

#### < Ontvangst >

Deze boodschap wordt ontvangen als de AW16G werkt als MMC Slave en het apparaatnummer overeenkomt of 7F is. MMC-gerelateerde interne instellingen zullen worden gereset naar de aanzet-status.

```
STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01111111 7F Realtime systeem exclusief
Apparaat ID 00000000 dd Bestemming (00-7E, 7F:allemaal aanspreken)
Commando    00000110 06 Machinebesturingscommando(mcc) sub-id
            00001101 0D Reset
EOX         11110111 F7 Eind exclusief
```

### 5.13.1.9. MMC LOKALISEREN (DOEL)

#### < Verzending >

Deze boodschap wordt verzonden met apparaatnummer 7F als een lokaliseergerelateerde toets zoals MARK SEARCH/IN/OUT wordt ingedrukt, een FF/REW/shuttlehandeling wordt uitgevoerd, als het transport terugkeert naar het auto-punch pre-roll-punt, of bij herhalen.

#### < Ontvangst >

Deze mededeling wordt ontvangen als de AW16G werkt als MMC Slave en het apparaatnummer overeenkomt. Het transport zal lokaliseren naar de tijdcodepositie die in de commandodata wordt aangegeven.

```
STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01111111 7F Realtime systeem exclusief
Apparaat ID 00000000 dd Bestemming (00-7E, 7F:allemaal aanspreken)
Commando    00000110 06 Machinebesturingscommando(mcc) sub-id
            01000100 44 Lokaliseren
            00000110 06 bytetelling
            00000001 01 "doel" subcommando
            0hhhhhhh hh uur (Standaard Tijdcode)
            0mmmmmmm mm minuut
            0sssssss ss seconde
            0fffffff ff frame
            0sssssss ss sub-frame
EOX         11110111 F7 Eind exclusief
```

### 5.13.2. BULKDUMP / BULKDUMPVERZOEK

Deze boodschap voert de inhoud van verschillende interne geheugens in/uit. De unieke header wordt gebruikt om te onderscheiden of de data aan de AW16G toebehoort.

De controle-optelling wordt berekend door de bytes op te tellen die beginnen na de BYTETELLING (LAAG) en eindigen voor de CONTROLE-TELLING, vervolgens de bits te invertieren en er 1 (binair complement) bij op te tellen, en bit 7 op 0 te zetten. CONTROLE-TELLING = (-som) & 0x7F

#### < Ontvangst >

Deze boodschap wordt ontvangen als [RX DISABLE] uit is en de [MIDI Rx Ch] overeenkomt met het MIDI-kanaal dat onderdeel uitmaakt van de substatus.

Als er een bulkdump wordt ontvangen, wordt deze onmiddellijk in het aangegeven geheugen geschreven.

Als een bulkdumpverzoek wordt ontvangen, zal er onmiddellijk een bulkdump worden verzonden.

Systeemgeheugenbulkdump wordt niet ontvangen terwijl de recorder loopt.

#### < Verzending >

Bulkdumpboodschappen worden verzonden via [Tx CH] in reactie op toetsbehandelingen in het [MIDI BULK DUMP]-scherm.

Bulkdumpboodschappen worden verzonden op het ontvangen MIDI-kanaal in reactie op een bulkdumpverzoek.

#### 5.13.2.1. Scenegeheugenbulkdumpformat

```

STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01000011 43 IDnr. fabrikant (YAMAHA)
SUB STATUS  0000nnnn 0n n=0-15(MIDI-kanaal Nr.1-16)
FORMATnr.   01111110 7E Universele bulkdump
BYTETELLING 00111111 3F 8126(8116+10)bytes
(HOOG)
BYTETELLING 01111110 3E
(LAAG)

          01001100 4C 'L'
          01001101 4D 'M'
          00100000 20 ''
          00100000 20 ''
          00111000 38 '8'
          01000011 43 'C'
          00110011 37 '7'
          00110110 35 '5'
DATANAAM    01001101 4D 'M'
          0mmmmmmmm mm m=0-96,97(Scenegeheugennr.0-96, Huidige
          scene)
          Ontvangst werkt bij nr.1-96,97
DATA        0ddddddd ds Scenegeheugen((4058*2) bytes)
          : :
          0ddddddd de
CONTROLE-   0eeeeeee ee ee=(INVERT('L'+M'+...+ds+...+de)+1) AND
OPTELLING  7Fh
EOX         11110111 F7 Eind exclusief

```

Alle data worden verdeeld in 4-bits eenheden.

#### 5.13.2.2.

#### Scenegeheugenbulkdumpverzoekformat

```

STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01000011 43 ID fabrikant (YAMAHA)
SUB STATUS  0010nnnn 2n n=0-15(MIDI-kanaal Nr.1-16)
FORMATnr.   01111110 7E Universele bulkdump
          01001100 4C 'L'
          01001101 4D 'M'
          00100000 20 ''
          00100000 20 ''
          00111000 38 '8'
          01000011 43 'C'
          00110111 37 '7'
          00110101 35 '5'
DATANAAM    01001101 4D 'M'
          0mmmmmmmm mm m=0-96,97(Scenegeheugennr.0-96, Huidige
          scene)
EOX         11110111 F7 Eind exclusief

```

#### 5.13.2.3. Systeemgeheugenbulkdumpformat

```

STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01000011 43 IDnr. fabrikant (YAMAHA)
SUB STATUS  0000nnnn 0n n=0-15(MIDI-kanaal Nr.1-16)
FORMATnr.   01111110 7E Universele bulkdump
BYTETELLING 00000001 01 128(118+10)bytes
(HOOG)
BYTETELLING 00000000 00
(LAAG)

          01001100 4C 'L'
          01001101 4D 'M'
          00100000 20 ''
          00100000 20 ''
          00111000 38 '8'
          01000011 43 'C'
          00110111 37 '7'
          00110101 35 '5'
DATANAAM    01010011 53 'S'
          00100000 20 ''
DATA        0ddddddd ds Set-upgeheugen(59*2bytes)
          : :
          0ddddddd de
CONTROLE-   0eeeeeee ee ee=(INVERT('L'+M'+...+ds+...+de)+1) AND
OPTELLING  7Fh
EOX         11110111 F7 Eind exclusief

```

Alle data worden verdeeld in 4-bits eenheden.

#### 5.13.2.4.

#### Systeemgeheugenbulkdumpverzoekformat

```

STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01000011 43 ID fabrikant (YAMAHA)
SUB STATUS  0010nnnn 2n n=0-15(MIDI-kanaal Nr.1-16)
FORMATnr.   01111110 7E Universele bulkdump
          01001100 4C 'L'
          01001101 4D 'M'
          00100000 20 ''
          00100000 20 ''
          00111000 38 '8'
          01000011 43 'C'
          00110111 37 '7'
          00110101 35 '5'
DATANAAM    01010011 53 'S'
          00100000 20 ''
EOX         11110111 F7 Eind exclusief

```

#### 5.13.2.5. Remotegeheugenbulkdumpformat

```

STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01000011 43 IDnr. fabrikant (YAMAHA)
SUB STATUS  0000nnnn 0n n=0-15(MIDI-kanaal Nr.1-16)
FORMATnr.   01111110 7E Universele bulkdump
BYTETELLING 00001111 0F 1962(1952+10)bytes
(HOOG)
BYTETELLING 00101010 2A
(LAAG)

          01001100 4C 'L'
          01001101 4D 'M'
          00100000 20 ''
          00100000 20 ''
          00111000 38 '8'
          01000011 43 'C'
          00110111 37 '7'
          00110101 35 '5'
DATANAAM    01010010 52 'R'
          00100000 20 ''
DATA        0ddddddd ds Remotegeheugen (Interne Parameter)
          (976*2bytes)
          : :
          0ddddddd de
CONTROLE-   0eeeeeee ee ee=(INVERT('L'+M'+...+ds+...+de)+1) AND
OPTELLING  7Fh
EOX         11110111 F7 Eind exclusief

```

Alle data worden verdeeld in 4-bits eenheden.



### 5.13.2.6. Remotegeheugenbulkdumpverzoekformat

```

STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01000011 43 ID fabrikant (YAMAHA)
SUB STATUS  0010nnnn 2n n=0-15(MIDI-kanaal Nr.1-16)
FORMATnr.  01111110 7E Universele bulkdump
            01001100 4C 'L'
            01001101 4D 'M'
            00100000 20 ''
            00100000 20 ''
            00111000 38 '8'
            01000011 43 'C'
            00110111 37 '7'
            00110101 35 '5'
DATANAAM    01010010 52 'R'
            00100000 20 ''
EOX         11110111 F7 Eind exclusief
    
```

### 5.13.2.7. Equalizerlibrarybulkdumpformat

```

STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01000011 43 IDnr. fabrikant (YAMAHA)
SUB STATUS  0000nnnn 0n n=0-15(MIDI-kanaal Nr.1-16)
FORMATnr.  01111110 7E Universele bulkdump
BYTETELLING 00000000 00 110(100+10)bytes
(HOOG)
BYTETELLING 01101110 6E
(LAAG)
            01001100 4C 'L'
            01001101 4D 'M'
            00100000 20 ''
            00100000 20 ''
            00111000 38 '8'
            01000011 43 'C'
            00110111 37 '7'
            00110101 35 '5'
DATANAAM    01010001 51 'Q'
            0mmmmmmmm mm m= 0-127 (Equalizerlibrarynr.1-128)
            Ontvangst werkt voor nr.41-128
DATA        0dcccccc ds Equalizerlibrarygeheugen (48*2bytes)
            : :
            0dcccccc de
CONTROLE-   0eeeeeee ee ee=(INVERT('L'+M'+...+ds+...+de)+1) AND
OPTELLING  7Fh
EOX         11110111 F7 Eind exclusief
    
```

Alle data worden verdeeld in 4-bits eenheden.

### 5.13.2.8. Equalizerlibrarybulkdumpverzoekformat

```

STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01000011 43 ID fabrikant (YAMAHA)
SUB STATUS  0010nnnn 2n n=0-15(MIDI-kanaal Nr.1-16)
FORMATnr.  01111110 7E Universele bulkdump
            01001100 4C 'L'
            01001101 4D 'M'
            00100000 20 ''
            00100000 20 ''
            00111000 38 '8'
            01000011 43 'C'
            00110111 37 '7'
            00110101 35 '5'
DATANAAM    01010001 51 'Q'
            0mmmmmmmm mm m= 0-127 (Equalizerlibrarynr.1-128)
EOX         11110111 F7 Eind exclusief
    
```

### 5.13.2.9. Dynamicslibrarybulkdumpformat

```

STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01000011 43 IDnr. fabrikant (YAMAHA)
SUB STATUS  0000nnnn 0n n=0-15(MIDI-kanaal Nr.1-16)
FORMATnr.  01111110 7E Universele bulkdump
BYTETELLING 00000000 00 94(84+10)bytes
(HOOG)
BYTETELLING 01011110 5E
(LAAG)
            01001100 4C 'L'
            01001101 4D 'M'
            00100000 20 ''
            00100000 20 ''
            00111000 38 '8'
            01000011 43 'C'
            00110111 37 '7'
            00110101 35 '5'
DATANAAM    01011001 59 'Y'
            0mmmmmmmm mm m= 0-127 (Dynamicslibrarynr.1-128)
            Ontvangst werkt voor nr.41-128
DATA        0dcccccc ds Dynamicslibrarygeheugen (42*2 bytes)
            : :
            0dcccccc de
CONTROLE-   0eeeeeee ee ee=(INVERT('L'+M'+...+ds+...+de)+1) AND
OPTELLING  7Fh
EOX         11110111 F7 Eind exclusief
    
```

Alle data worden verdeeld in 4-bits eenheden.

### 5.13.2.10. Dynamicslibrarybulkdumpverzoekformat

```

STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01000011 43 ID fabrikant (YAMAHA)
SUB STATUS  0010nnnn 2n n=0-15(MIDI-kanaal Nr.1-16)
FORMATnr.  01111110 7E Universele bulkdump
            01001100 4C 'L'
            01001101 4D 'M'
            00100000 20 ''
            00100000 20 ''
            00111000 38 '8'
            01000011 43 'C'
            00110111 37 '7'
            00110101 35 '5'
DATANAAM    01011001 59 'Y'
            0mmmmmmmm mm m= 0-127 (Dynamicslibrarynr.1-128)
EOX         11110111 F7 Eind exclusief
    
```

### 5.13.2.11. Effectlibrarybulkdumpformat

```

STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01000011 43 IDnr. fabrikant (YAMAHA)
SUB STATUS  0000nnnn 0n n=0-15(MIDI-kanaal Nr.1-16)
FORMATnr.  01111110 7E Universele bulkdump
BYTETELLING 00000001 01 142(132+10)bytes
(HOOG)
BYTETELLING 00001110 0E
(LAAG)
            01001100 4C 'L'
            01001101 4D 'M'
            00100000 20 ''
            00100000 20 ''
            00111000 38 '8'
            01000011 43 'C'
            00110111 37 '7'
            00110101 35 '5'
DATANAAM    01000101 45 'E'
            0mmmmmmmm mm m= 0-127 (Effectlibrarynr.1-128)
            Ontvangst werkt bij 42-128
DATA        0dcccccc ds Effectlibrarygeheugen (66*2bytes)
            : :
            0dcccccc de
CONTROLE-   0eeeeeee ee ee=(INVERT('L'+M'+...+ds+...+de)+1) AND
OPTELLING  7Fh
EOX         11110111 F7 Eind exclusief
    
```

Alle data worden verdeeld in 4-bits eenheden.

### 5.13.2.12. Effectlibrarybulkdumpverzoekformat

```

STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01000011 43 ID fabrikant (YAMAHA)
SUB STATUS  0010nnnn 2n n=0-15(MIDI-kanaal Nr.1-16)
FORMATnr . 01111110 7E Universele bulkdump
            01001100 4C 'L'
            01001101 4D 'M'
            00100000 20 ''
            00100000 20 ''
            00111000 38 '8'
            01000011 43 'C'
            00110111 37 '7'
            00110101 35 '5'
DATANAAM    01000101 45 'E'
            0mmmmmmmm mm m= 0-127 (Effectlibrarynr.1-128)
EOX         11110111 F7 Eind exclusief

```

### 5.13.2.13. Channellibrarybulkdumpformat

```

STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01000011 43 IDnr. fabrikant (YAMAHA)
SUB STATUS  0000nnnn 0n n=0-15(MIDI-kanaal Nr.1-16)
FORMATnr . 01111110 7E Universele bulkdump
BYTETELLING 00000001 01 226(216+10)bytes
(HOOG)
BYTETELLING 01100010 62
(LAAG)
            01001100 4C 'L'
            01001101 4D 'M'
            00100000 20 ''
            00100000 20 ''
            00111000 38 '8'
            01000011 43 'C'
            00110111 37 '7'
            00110101 35 '5'
DATANAAM    01001000 48 'H'
            0mmmmmmmm mm m= 0-64 (Channellibrarynr.0-64)
            Ontvangst werkt voor nr.2-64
DATA        0ddddd ds Effectlibrarygeheugen (108*2 bytes)
            : :
            0ddddd de
CONTROLE-   0eeeeeee ee ee=(INVERT('L'+ 'M'+...+ds+...+de)+1) AND
OPTELLING  7Fh
EOX         11110111 F7 Eind exclusief

```

Alle data worden verdeeld in 4-bits eenheden.

### 5.13.2.14. Channellibrarybulkdumpverzoekformat

```

STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01000011 43 ID fabrikant (YAMAHA)
SUB STATUS  0010nnnn 2n n=0-15(MIDI-kanaal Nr.1-16)
FORMATnr . 01111110 7E Universele bulkdump
            01001100 4C 'L'
            01001101 4D 'M'
            00100000 20 ''
            00100000 20 ''
            00111000 38 '8'
            01000011 43 'C'
            00110111 37 '7'
            00110101 35 '5'
DATANAAM    01001000 48 'H'
            0mmmmmmmm mm m= 0-64 (Channellibrarynr.0-64)
EOX         11110111 F7 Eind exclusief

```

### 5.13.2.15. Programmawijzigingstabelbulkdumpformat

```

STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01000011 43 IDnr. fabrikant (YAMAHA)
SUB STATUS  0000nnnn 0n n=0-15(MIDI-kanaal Nr.1-16)
FORMATnr . 01111110 7E Universele bulkdump
BYTETELLING 00000001 01 138(128+10)bytes
(HOOG)
BYTETELLING 00001010 0A
(LAAG)
            01001100 4C 'L'
            01001101 4D 'M'
            00100000 20 ''
            00100000 20 ''
            00111000 38 '8'
            01000011 43 'C'
            00110111 37 '7'
            00110101 35 '5'
DATANAAM    01010000 50 'P'
            00100000 20 ''
DATA        0ddddd ds Programmawijzigingstabel (128bytes)
            : :
            0ddddd de
CONTROLE-   0eeeeeee ee ee=(INVERT('L'+ 'M'+...+ds+...+de)+1) AND
OPTELLING  7Fh
EOX         11110111 F7 Eind exclusief

```

Alle data worden verdeeld in 7-bits eenheden.

### 5.13.2.16. Programmawijzigingstabelbulkdumpverzoekformat

```

STATUS      11110000 F0 Systeem exclusieve boodschap
ID Nr.      01000011 43 ID fabrikant (YAMAHA)
SUB STATUS  0010nnnn 2n n=0-15(MIDI-kanaal Nr.1-16)
FORMATnr . 01111110 7E Universele bulkdump
            01001100 4C 'L'
            01001101 4D 'M'
            00100000 20 ''
            00100000 20 ''
            00111000 38 '8'
            01000011 43 'C'
            00110111 37 '7'
            00110101 35 '5'
DATANAAM    01010000 50 'P'
            00100000 20 ''
EOX         11110111 F7 Eind exclusief

```

Functie...	Verzendt	Herkent	Opmerkingen	
Basis- kanaal	Standaard Gewijzigd	1-16 1-16	1-16 1-16	Wordt onthouden Wordt onthouden
Mode	Standaard Boodschappen Gewijzigd	X X *****	OMNI uit/OMNI aan X X	Wordt onthouden
Noot- nummer	:Echte Voice	X *****	0-127 X	
Aanslag	Noot aan Noot uit	X X	X X	
After- touch	Toetsen Kanalen	X X	X X	
Pitchbend		X	X	
Besturings- wijzigingen	0-95,102-119	0	0	Toewijsbaar
Prog. wijzigingen	:Echte nrs.	0-127 *****	0-127 0-96	Toewijsbaar
Systeem Exclusief		0	0	*1
Systeem Algemeen	:Song Pos :Song Sel :Stemmen	0 X X	X X X	*2
Systeem Realtime	:Clock- :Commando's	0 0	X X	*2 *2
Extra Boodschappen	:Locaal AAN/UIT :Alle noten uit :Actieve meting :Reset	X X X X	X X 0 0	
Opmerkingen	MTC quarter frame-boodschappen worden verzonden. MTC quarter frame-boodschappen worden herkent (in de MTC Syncmode). *1: Bulk Dump/Verzoek, MMC *2: In de MCLK Syncmode Bij MIDI remote, kunnen alle boodschappen worden verzonden.			

Mode 1: OMNI AAN, POLY  
Mode 3: OMNI UIT, POLY

Mode 2: OMNI AAN, MONO  
Mode 4: OMNI UIT, MONO

0: Ja  
X: Nee

# Specificaties

## ■ Algemene specificaties

Frequentierespons	0 +1/-3 dB, 20 Hz-20 kHz (MIC/LINE IN – STEREO OUT)
Totale harmonische vervorming (Nominaal ingangs-/uitgangsniveau) 20 kHz LPF	Minder dan 0,03% 1 kHz (LINE IN naar STEREO OUT) Minder dan 0,2% 1 kHz (MIC IN naar STEREO OUT)
Dynamisch bereik (Maximum niveau naar ruisniveau) IHF-A	109 dB typ. DA-converter (STEREO OUT) 103 dB min. DA-converter (STEREO OUT) 103 dB typ. AD + DA (LINE IN naar STEREO OUT) 97 dB min. AD + DA (LINE IN naar STEREO OUT)
AD-converter	24-bit lineair, $\Delta\Sigma$
DA-converter	24-bit lineair, 128-voudige oversampling
Interne processing	32-bit
Samplingfrequentie	Intern 44,1 kHz ( $\pm 6\%$ ) Extern 44,1 kHz ( $\pm 6\%$ )
Audio-ingangssectie	MIC/LINE 8 kanalen DIGITAL IN 2 kanalen (optisch stereo $\times 1$ )
Audio-uitgangssectie	MONITOR OUT 2 kanalen (stereo $\times 1$ ) PHONES 2 kanalen (stereo $\times 1$ ) STEREO/AUX OUT 2 kanalen (stereo $\times 1$ ) DIGITAL OUT 2 kanalen (optisch stereo $\times 1$ )
Mixersectie	Totaal 36 kanalen MIC/LINE INPUT 8 kanalen Interne effectreturn 4 kanalen (stereo $\times 2$ ) Recordermonitor 16 kanalen Quick Loop Sampler 8 kanalen (stereo $\times 4$ )
Interne effectsectie	Multi-effecten $\times 2$
Bussectie	Totaal 8 bussen Bus 2 (L/R) AUX 2 (1/2) STEREO 2 (L/R) Effect 2 (1/2)
Interne HDD	20 GB 2,5" IDE Maximum capaciteit per song: 6,4 GB
Maximum aantal songs	1.000 songs
Recorderresolutie	16 bit lineair (ongecomprimeerd)
Maximum gelijktijdige opname-/afspeeltracks	8 tracks bij opname & 16 tracks bij afspelen

Aantal tracks	144 tracks (16 tracks + stereo tracks) $\times 8$ virtueel
Fader	13 $\times$ 45 mm
MIDI	MTC (Master/Slave), MIDI-clock (Master), MMC (Master/Slave), Programmawijziging, Besturingswijziging, Bulkdump
Geheugen	Scenegeheugen, EQ-library, dynamicslibrary, effectlibrary, channellibrary, samplelibrary
Netadapter	PA-300
Spanningsvereisten	U.S.A. & Canada 110-120 V, 50/60 Hz Europa 220-240 V, 50/60 Hz
Afmetingen (B $\times$ H $\times$ D)	425,0 $\times$ 98,8 $\times$ 321,5 mm (16,7 $\times$ 3,9 $\times$ 12,6 inch)
Gewicht	4,4 kg (9,7 lbs)
Werkings temperatuurgebied	5° tot 35° C
Opties	Voetschakelaar FC5, CD-RW-brander CDRW16G

## ■ Mixersectie

### ● Ingang/uitgang

MIC/LINE ingang	kanaal 1, 2 (gebalanceerd, XLR) +48 V $\pm 3$ V DC fantoomvoeding
Ingangsimpedantie	3 k $\Omega$
Nominaal ingangsniveau	-46 dB tot +4 dB
Minimum ingangsniveau	-52 dB
Maximum ingangsniveau	+18 dB
MIC/LINE ingangskanaal 3-8 (gebalanceerd, TRS-stereo-steekplug)	
Ingangsimpedantie	3 k $\Omega$
Nominaal ingangsniveau	-46 dB tot +4 dB
Minimum ingangsniveau	-52 dB
Maximum ingangsniveau	+18 dB
MIC/LINE ingang (Hi-Z)	kanaal 8 (ongebalanceerd, steekplug)
Ingangsimpedantie	500 k $\Omega$
Nominaal ingangsniveau	-46 dB tot +4 dB
Minimum ingangsniveau	-52 dB
Maximum ingangsniveau	+18 dB
STEREO/AUX OUT	L, R (ongebalanceerd, steekplug)
Uitgangsimpedantie	150 $\Omega$
Nominale belastingsimpedantie	10 k $\Omega$
Nominaal uitgangsniveau	-10 dBV
Maximum uitgangsniveau	+4 dBV
MONITOR OUT	L, R (ongebalanceerd, TRS-stereo-steekplug)
Uitgangsimpedantie	150 $\Omega$
Nominale belastingsimpedantie	10 k $\Omega$
Nominaal uitgangsniveau	-10 dB
Maximum uitgangsniveau	+4 dB

PHONES (ongebalanceerd, TRS-stereosteekplug)  
 Nominale belastingsimpedantie 8–40Ω  
 Maximum uitgangsniveau 100 mW + 100 mW  
 (40 Ω belasting)

DIGITAL STEREO I/O Optisch

\* 0 dB = 0,775 Vrms, 0 dBV = 1,0 Vrms

### ● Digitale mixer

Ingangskanaal (INPUT 1–8, TRACK 1–16, PAD 1–4)  
 Attenuator, Phase (normal, reverse), EQ (4-bands PEQ), Dynamics, On/Off, Pan

Interne effectreturn  
 EQ (4-bands PEQ), On/Off, Pan

Bus  
 Stereo L, R Attenuator, EQ (4-bands PEQ), Dynamics, On/Off, Balance  
 Bus L, R  
 Aux 1–2  
 EFF 1–2

## ■ Recordersectie

### ● Edit (bewerk)

Songbewerking Optimize, Delete, Copy, Import  
 Trackbewerking Erase, Delete, Insert, Copy, Move, Exchange, Time Compression/Expansion, Pitch Change, Export, CD import

### ● Overigen

Lokaliseren Quick locate: RTZ, A/B, Last REC In/Out  
 Mark: 1–99

Punch I/O Manual Punch I/O, Auto Punch I/O

## ■ Quick Loop Sampler

POLYFONIE 4 voices (stereo)  
 OPNAMETIJD Totaal 44 seconden (stereo)

Bewerkingsfunctie NAME, TRIM, PLAYBACK, MODE, ERASE, EXTRACT, CD IMPORT, TRACK IMPORT

## ■ Regelaars

ANALOG SECTIE  
 INPUT [CH1-8] LINE/MIC VR  
 INPUT [CH1-2] PHANTOM +48V SW ON/OFF  
 OUTPUT LEVEL MONITOR/PHONES VR

MIXER SECTIE  
 WORK NAVIGATE SONG/CD/TRACK/EDIT/  
 UTILITY/REMOTE  
 QUICK NAVIGATE RECORD/MONITOR  
 CHANNEL SELECT INPUT 1-8/TRACK 1-8/TRACK  
 [9/10]-[15/16]/STEREO  
 MIXER SCENE/VIEW/[PAN/BAL]/EFF1/  
 EFF2  
 EQ EQ/DYN/HIGH/HI-MID/LO-MID/  
 LOW  
 FADER TRACK 1-8/TRACK [9/10]-[15/16]/  
 STEREO

SAMPLER SECTIE  
 QUICK LOOP SAMPLER SELECT/PAD 1-4/EDIT

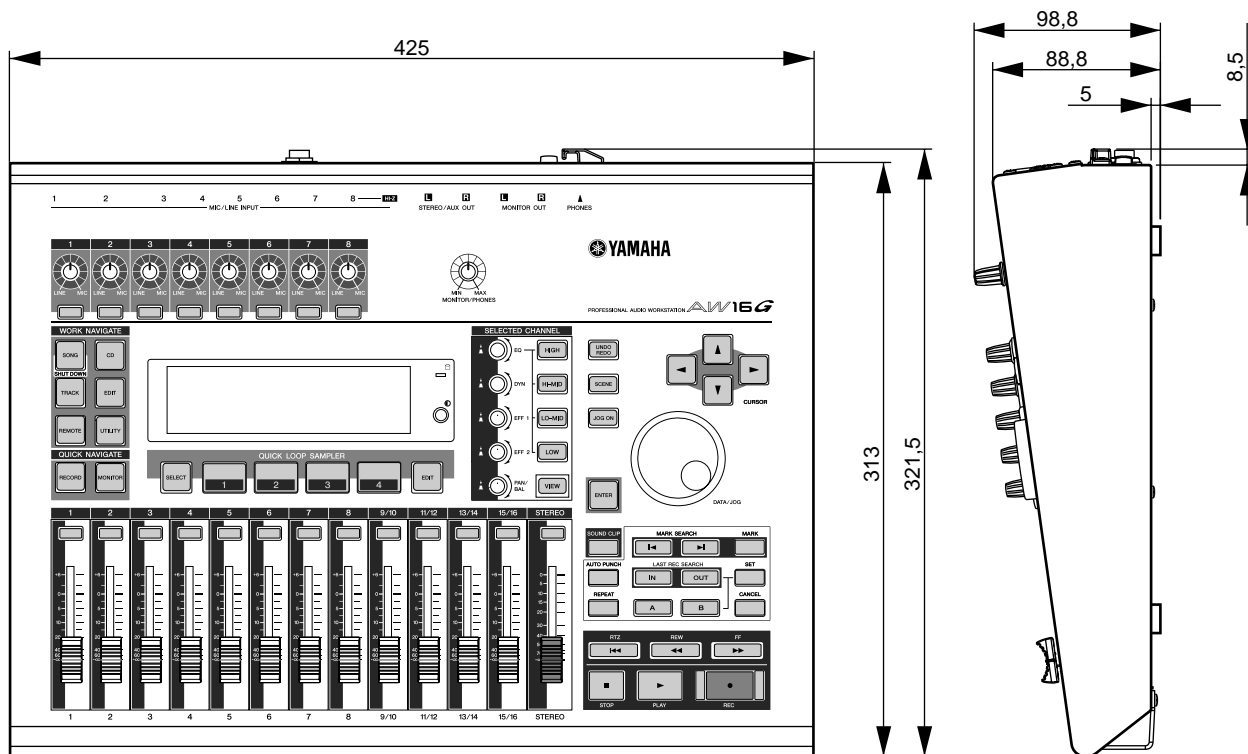
RECORDER SECTIE  
 LOCATE ◀/▶/IN/OUT/A/B/RTZ/MARK/  
 SET/CANCEL/AUTO PUNCH/  
 REPEAT  
 TRANSPORT REW/FF/STOP/PLAY/REC

ALGEMENE SECTIE  
 DATA ENTRY ▲/▼/◀/▶/ENTER  
 UNDO/REDO  
 SOUND CLIP  
 JOG ON  
 ENCODER DATA/JOG  
 DISPLAYS 240 × 64-punten GRAFISCHE LCD  
 (contrast regel/potmeter)

## ■ Control I/O

MIDI IN 5-pins DIN  
 MIDI OUT/THRU 5-pins DIN  
 Voetschakelaar Steekplug

# Afmetingen



Eenheid: mm

Specificaties en uiterlijk kunnen zonder kennisgeving gewijzigd worden.

Voor het Europese model

Kopers-/gebruikersinformatie aangegeven in EN55103-1 en EN55103-2.

Inschakelstroom: 70A

Geconformeerde omgeving: E1, E2, E3 en E4

# Index

## A

A/B-punt **65**  
A/B-toets **20**  
Aanpassen van het  
ingangsniveau **34**  
Aansluiten van instrument  
of microfoon **33**  
Aansluitvoorbeelden **27**  
Aardingsaansluiting **22**  
A-B Repeat **70**  
Achterpaneel **21**  
Afmetingen **214**  
afmixen **81**  
Alle parameters bekijken **90**  
controleer het niveau **90**  
Handige functies **89**  
Opnemen **86**  
Vorbereiding **83**  
afspelen **65**  
A-B Repeat **70**  
Algemene instellingen **162**  
AMP **72**  
Apparatuur aan-/uitlezen **12**  
POWER-schakelaar **22**  
ATT-knop **160**  
audio-CD **97**  
Afspelen **106**  
Basisinstellingen **99**  
Disc At Once **98**  
Finalizen **104**  
Manieren **98**  
Track At Once **98**  
Wissen **105**  
AUDIO WRITE SPEED **99**  
Auteursrechten **9**  
Opmerkingen **5**  
Auto punch in/out **59**  
repeteren **60**  
AUTO PUNCH-toets **20**  
AVRG (Gemiddeld) **150**

## B

Backup **145**  
backup  
Verantwoordelijkheid **9**  
balans **57**  
PAN/BALANCE-knop **91**  
Basisbediening **23**  
Bewerken van een  
waarde in de  
display **24**  
De display bekijken **23**  
Een knop aan-/

uitschakelen **24**  
Tekst invoeren **24**  
Toegang krijgen tot een  
scherm/pagina/  
kanaal **23**  
Via de SELECTED  
CHANNEL-sectie **25**  
bedienen van een toon-  
generatormodule **166**  
Bedieningspaneel **17, 22**  
Data invoer-/regelsectie **20**  
Display **18**  
Ingangs-/uitgangsectie **18**  
Locate-sectie **20**  
Mixersectie **19**  
Quick Loop Sampler-  
sectie **18**  
SELECTED CHANNEL-  
sectie **19**  
Transportsectie **21**  
WORK NAVIGATE-  
sectie **18**  
besturingswijziging **151**  
Bewerken van een waarde  
in de display **24**  
Bewerkingscommando **123**  
COPY **128**  
DELETE **127**  
ERASE **126**  
EXCHANGE **130**  
EXPORT **131**  
INSERT **127**  
MOVE **129**  
Overzicht **126**  
PITCH CHANGE **131**  
TIME COMP/EXP **130**  
bijgeleverde items **9**  
Block diagram **218**  
BPM **120**  
Bulkdump **149, 154**  
Bus  
terminologie **16**  
Busopname **41**

## C

CANCEL-toets **20**  
CD **97**  
Wissen **105**  
CD Playfunctie **106**  
CD PLAY-knop **106**  
CD-R/RW-brander  
Omgaan met de CD **4**  
Waarschuwingen voor  
omgaan met **5**  
CD-ROM bijgeleverd bij

de AW16G **200**  
CD-RW MEDIA ERASE **99**  
CD-RW-brander **10, 22**  
Basisinstellingen **99**  
Behandeling **10**  
CD **97**  
Disc At Once **98**  
Gebruiken **11**  
Installeren **10**  
Manieren **98**  
Toegangsindicator **22**  
Track At Once **98**  
Uitwerpknop **22**  
Uitwerpopening **22**  
Verwijderen **11**  
CD-toets **18**  
CH RECALL SAFE **80**  
Channellibrary **79**  
Oproepen **79**  
Compander **175**  
COMPARE-knop **99**  
Compressor **174**  
COUNTER DISPLAY **139**  
Creëren van een nieuwe  
song **39**  
Current (huidige) song **28**  
CURSOR-toets **20**

## D

D.OUT COPYRIGHT ON/  
OFF-knop **162**  
DATA WRITE SPEED **99**  
DATA/JOG-dial **20**  
DC IN-aansluiting **22**  
Demosong **28**  
Laden **28**  
Mixen **30**  
Spelen **29**  
DIGITAL IN PATCH **160**  
DIGITAL IN-aansluiting  
DIGITAL IN PATCH  
**160**  
DIGITAL REC ON/OFF-  
knop **160**  
DIGITAL STEREO IN/  
OUT-aansluiting  
**22**  
Digitale ingangsinstelling  
**160**  
Directe opname **40**  
Disc At Once **98**  
Schrijven **102**  
Display bekijken **23**  
Displaymededelingover-  
zicht **198**  
Ducking **176**  
Dynamics **50**  
Dynamicslibrary **53, 57,**

**78**

library-overzicht **177**  
Oproepen **57, 78**  
Dynamicsparameter **174**  
KEYIN SOURCE **93**  
DYN-knop **19, 25, 53**

## E

Edit **92, 93**  
Parameters bewerken  
van een intern ef-  
fect **94**  
dynamicsparameters **93**  
EQ-parameters **92**  
EDIT-toets **18**  
EFF 1-knop **19, 25**  
EFF 2-knop **19, 25**  
effect **96**  
BYPASS **94**  
USED AS **94**  
Effectlibrary **78**  
Effectparameters **180**  
library-overzicht **178**  
Oproepen **78**  
Eigenschappen **13**  
CD-RW-brander **14**  
Mixersectie **13**  
Quick Loop Sampler-  
sectie **14**  
Recordersectie **14**  
ENTER-toets **20**  
EQ **50**  
EQ-knop **19, 25, 52**  
EQ-library **52, 56, 77**  
library-overzicht **173**  
oproepen **77**  
Expander **175**  
externe apparaten **163**  
externe effecten **167**  
MD-recorder **169**  
toongeneratormodule  
**166**  
workstationsynth **163**  
externe effecten **167**

## F

Fader **19**  
FADER FLIP **162**  
FADER RECALL SAFE **80**  
FF-toets **21**  
Finalizen **104**  
Finalizing **98**  
FOOT SW-aansluiting **22,**  
**59**  
FORMAT-knop **161**

## G

GAIN-knop **18**

Gate **176**  
 Gatemode **108**  
 Gepaarde kanalen  
 terminologie **16**  
 Geselecteerd kanaal **23**  
 golfvorm **72**

## H

HIGH-toets **19**  
 HI-MID-toets **19**  
 Huidige song opslaan **63**

## I

In-/output **65**  
 IN/OUT-toets **20**  
 Index **215**  
 Ingangsignalen toewijzen  
 (Busopname) **45**  
 Ingangsignalen toewijzen  
 (Directe opname)  
**42**  
 Initialiseren van een  
 kanaal **91**  
 INPUT CH MUTE/MIX-  
 knop **106**  
 INPUT LEVEL-knop **34**  
 INPUT LIBRARY-  
 popupvenster **77**  
 INPUT SEL-toets **18**  
 INPUT SETTING-  
 popupvenster **34, 77**  
 Inputlibrary **50, 77**  
 library-overzicht **171**  
 intern effect **50, 84**  
 EFF **85**  
 PRE/POST **85**

## J

JOG ON-toets **20, 71**

## K

Knop aan-/uitschakelen  
**24**

## L

Laden van een song **64**  
 LATCH-knop **158**  
 LEARN-knop **158**

library **73**  
 Basisbediening **74**  
 benoemen **76**  
 Channellibrary **79**  
 Delete **75**  
 Details **77**  
 Dynamicslibrary **57, 78**  
 Effectlibrary **78**  
 EQ-library **56, 77**  
 Inputlibrary **77**  
 Masteringlibrary **78**  
 Oproepen **75**  
 Opslaan **74**  
 Samplelibrary **78**  
 terminologie **16**  
 LIBRARY-knop **50**  
 LISTEN-knop **72**  
 Locatpunten **68**  
 locator **65**  
 A/B-punt **65**  
 Aanpassen van de posi-  
 tie **68**  
 icoon **66**  
 In-/output **65**  
 Locatpunten **68**  
 LOCATOR-knop **68**  
 Locatorpunt/mark-  
 weergavegebiedm  
 arker  
 marker **67**  
 MARKER-knop **68**  
 POSITION **68**  
 Relatief nulpunt **65**  
 Start-/eindpunt **65**  
 Wissen **69**  
 LOCATOR-knop **68**  
 Locatorpunt/mark-  
 weergavegebied **68**  
 LO-MID-toets **19**  
 Loopmode **108, 119**  
 LOW-toets **19**

## M

Manual punch-in/out **59**  
 MARK SEARCH-toets **20**  
 marker **67**  
 Aanpassen van de posi-  
 tie **68**  
 icoon **67**  
 Locatpunten **68**  
 LOCATOR-knop  
**68**  
 Locatorpunt/mark-  
 weergavegebied  
**68**  
 MARKER **68**  
 MARKER-knop **68**  
 MEAS **69**  
 Overzicht **68**  
 POSITION **68, 69**  
 Wissen **69**  
 MARKER-knop **68**  
 MARK-toets **20**

Masteringlibrary **78**  
 library-overzicht **172**  
 Oproepen **78**  
 MASTERINGLIBRARY-  
 popupvenster **78**  
 MD-recorder **169**  
 MEAS **68**  
 Mededelingenoverzicht  
**198**  
 metronoom **47**  
 Metronoomknop **36, 47**  
 MIC/LINE INPUT-  
 aansluiting **21, 33**  
 MIC/LINE INPUT-  
 aansluiting (Hi-Z)  
**21, 33**  
 MIDI **149**  
 Basis **150**  
 Bulkdump **154**  
 CTRL CHG MODE **151**  
 DEV (apparaatnummer)  
**150**  
 instellingen **150**  
 MIDI CH **151**  
 MIDI OUT **150**  
 MIDI Remote **155**  
 MIDI-dataformat **204**  
 MMC MODE **150**  
 MTC MODE **150**  
 PGM CHG MODE **151**  
 MIDI IN-aansluiting **22**  
 MIDI OUT/THRU-  
 aansluiting **22**  
 MIDI Remote **149, 155**  
 user-defined  
 Remotefunctie  
**157**  
 MIDI-dataformat **204**  
 mixbalans **57**  
 MMC MODE **150**  
 MMC-apparaatnummer  
**150**  
 MONITOR OUT-  
 aansluiting **21**  
 MONITOR TEMPO **120**  
 MONITOR/PHONES-  
 knop **18**  
 MONITOR-toets **18**  
 MOTOR ON ACCESS/  
 DISC IN-knop **99**  
 MTC MODE **150**  
 AVRG (Gemiddeld) **150**  
 OFST (Offset) **151**

**N**

Netadapter aansluiten **12**  
 DC IN-aansluiting **22**  
 Niveaumeter **34, 90**  
 PRE/POST-knoppen **90**  
 NUDGE MODE **71, 162**  
 NUDGE TIME **71, 162**  
 Nudgefunctie **71**

## O

OFST (Offset) **151**  
 One Shotmode **108, 119**  
 Opnemen op een track **48**  
 Opnemen/afspelen van  
 een Soundclip **35**  
 OPTIMZ-knop **141**  
 Overdubben **55, 58**  
 Auto punch in/out **59**  
 Manual punch-in/out  
**59**  
 Toewijzen van het  
 ingangssignaal **56**  
 Virtuele track **62**

## P

pad **107, 112**  
 afspeelmodes **119**  
 PAD SEL-toets **18**  
 Pads 1-4 **18**  
 Padtrack **108**  
 terminologie **16**  
 Pair **49, 83**  
 Pan **57, 83**  
 PAN/BAL-knop **19, 25**  
 PARAM DISP TIME **162**  
 PERFECTLY-knop **105**  
 PHANTOM +48V-  
 schakelaar **22**  
 PHASE **83**  
 PHONES-aansluiting **21**  
 ping-pongopname **81, 87**  
 PLAY-toets **21**  
 Popupvenster **77**  
 INPUT LIBRARY-  
 popupvenster **77**  
 INPUT SETTING-  
 popupvenster **77**  
 POSITION **68**  
 POSTROLL TIME **162**  
 POWER-schakelaar **22**  
 PREROLL TIME **162**  
 Problemen oplossen **194**  
 programmawijziging **151**  
 PROTECT-knop **139**  
 Punch-in/out **59**

## Q

Quick Loop Sampler **14, 107**  
 De samplenaam  
 bewerken **117**  
 een audio-CD **112**  
 Gate **119**  
 Gatemode **108**  
 Importeren **112**  
 Importeren van een  
 audiotrack/  
 stereotrack **114**  
 Loopmode **108, 119**  
 Omschakelen van de  
 afspeelmodes **119**



One Shotmode **108, 119**  
Padtrack **108**  
Slicefunctie **120**  
Trigger **119**  
Triggermode **108**  
WAV-file **112**  
Wissen **122**

---

**R**

RECALL CONFIRM ON/  
OFF-knop **162**  
Recall Safe **80**  
RECORD-toets **18**  
REC-toets **21**  
Relatief nulpunt **65**  
REMOTE-toets **18**  
REPEAT-toets **20**  
REW-toets **21**  
RTZ-toets **21**

---

**S**

samenvoegen **81**  
Handige functies **89**  
samenvoegopname **87**  
SAMPLE EDIT-toets **18**  
Samplebank **107**  
Samplebank en sample  
terminologie **16**  
Samplelibrary **78, 109**  
Backup **145**  
library-overzicht **192**  
Oproepen **79**  
Terugroepen **147**  
Samplen **115**  
De samplenaam  
bewerken **117**  
Trimmen **118**  
Samplen van een extern  
ingangssignaal  
**115**

scene  
benoemen **76**  
PROTECT-knop **79**  
Recall Safefunctie **80**

scenegeheugen **73, 79**  
Basisbediening **74**  
Details **77**  
Oproepen **79**  
Opslaan **74**  
Over **73**  
terminologie **16**

SCENE-toets **20**  
SELECTED CHANNEL-  
sectie **25**  
SET-toets **20**  
SHUTDOWN-pagina **12**  
SIMPLY-knop **105**  
SLICE **120**  
Slicefunctie **120**  
Sluit externe apparaten  
aan **27**

Song **137**  
AW2816 **148**  
AW4416 **148**  
Backup **145**  
Bewerken van de  
songnaam **138**  
Data importeren **144**  
Instellingen bewerken  
**139**  
Kopiëren **140**  
Optimaliseren **141**  
tempomap **142**  
terminologie **16**  
Terugroepen **147**  
Wissen **140**

song  
Laden **64**  
Opslaan **63**

Songbeheer **137**  
SONG-toets **18**  
SORT-veld **28**  
Sound Clip **14**  
SOUND CLIP TIME **162**  
SOUND CLIP-toets **20**  
Soundclip **33**  
Opnemen/afspelen **35**  
Specificaties **212**  
Start/eindpunt **65**  
STEREO SEL-toets **19**  
STEREO/AUX OUT-  
aansluiting **21**  
Stereobustoewijsschake-  
laar **34**  
STEREO-fader **19**  
STOP-toets **21**  
STORE CONFIRM ON/  
OFF-knop **162**  
Systeemdata  
terminologie **16**

---

**T**

Tekst invoeren **24**  
Tekstinvoerveld **24**  
Tekstpalet **24**  
Teller **23**  
COUNTER DISPLAY  
**139**  
Tempomap  
Tempomapevent **47**  
terminologie **16**  
Tempomapevent **47, 142**  
terminologie **15**  
Bus **16**  
Gepaarde kanalen **16**  
Gepaarde tracks **15**  
Kanaal **15**  
Library **16**  
Locatepunt/-marker **15**  
Padtrack **16**  
Samplebank en sample  
**16**  
Scene en  
scenegeheugen **16**

Song **16**  
Systeemdata **16**  
Tempomap **16**  
Tracks **15**  
TEST-knop **99**  
testtoon **159**  
TIME **72**  
TIME CODE BASE **139**  
Toegang krijgen tot een  
scherm/pagina/  
kanaal **23**  
Toegangsindicator **18, 22**  
toongeneratormodule **166**  
Track At Once **98**  
Schrijven **100**  
TRACK SEL-toets **19**  
Trackbewerking **123**  
Basisprocedure **124**  
Trackopname **39**  
Busopname **41**  
Directe opname **40**  
Een nieuwe song  
creëren **39**  
NAME-knop **48**  
Paren **49**  
Tracknaam **48**  
TRACK-veld **48**  
Trackview **48**  
V.TR-veld **48**  
WAVE-knop **48**  
TRACK-toets **18**  
TRACK-veld **48**  
Triggermode **108**

---

**U**

Uitwerpknop **22**  
Uitwerpopening **22**  
uitzetten **12**  
UNDERRUN PROTECT-  
knop **99**  
UNDO LIST-  
popupvenster **61**  
Undo List **61**  
UNDO/REDO-toets **20**  
Undofunctie **61**  
UNLATCH-knop **158**  
utilityfuncties **149**  
Controleren **160**  
D.OUT COPYRIGHT  
ON/OFF-knop  
**162**  
Digitale ingangs-  
instellingen **160**  
FADER FLIP **162**  
initialiseren van de in-  
terne harddisk **160**  
interne harddisk **160**  
NUDGE MODE **162**  
NUDGE TIME **162**  
PARAM DISP TIME **162**  
POSTROLL TIME **162**  
PREROLL TIME **162**

RECALL CONFIRM ON/  
OFF-knop **162**  
SOUND CLIP TIME **162**  
STORE CONFIRM ON/  
OFF-knop **162**  
testtoon **159**  
UTILITY-toets **18**

---

**V**

VARI PITCH ON/OFF-  
knop **160**  
VARI PITCH-knop **160**  
Verantwoordelijkheid  
voor verlies van  
data **4, 9**  
VIEW-toets **19**  
Virtuele track **62**  
Schakelen **62**  
terminologie **15**  
voetschakelaar **59**  
VOORZORGSMMAAT-  
REGELEN **3**  
vrije ruimte op de harddisk  
**141**

---

**W**

WAVE DISPLAY-  
popupvenster **72**  
WAVE-knop **48**  
WAV-files exporteren en  
audio-CD- of  
WAV-files  
importeren **132**  
website **9**  
workstationsynth **163**  
WRITE-knop **99**

# Blokschema

