

AW1600

PROFESSIONAL AUDIO WORKSTATION

Manuale di istruzioni



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. Com-

pliance 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 co-axial 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, CA90620

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

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

COMPLIANCE INFORMATION STATEMENT (DECLARATION OF CONFORMITY PROCEDURE)

Responsible Party : Yamaha Corporation of America
Address : 6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620
Telephone : 714-522-9011
Type of Equipment : Professional Audio Workstation
Model Name : AW1600

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following conditions:

- 1) this device may not cause harmful interference, and
- 2) this device must accept any interference received including interference that may cause undesired operation.

See user manual instructions if interference to radio reception is suspected.

* This applies only to products distributed by
YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(FCC DoC)

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM Connecting the Plug and Cord

IMPORTANT. The wires in this 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.

(2 wires)

PRECAUZIONI

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DI CONTINUARE

* Conservare questo manuale in un luogo sicuro per future consultazioni.



AVVERTENZA

Attenersi sempre alle precauzioni di base indicate di seguito per evitare il rischio di lesioni gravi o addirittura di morte conseguente a scosse elettriche, cortocircuiti, danni, incendi o altri pericoli. Tali precauzioni includono, fra le altre, quelle indicate di seguito:

Alimentazione/cavo di alimentazione

- Utilizzare solo la tensione corretta specificata per il dispositivo. La tensione necessaria è indicata sulla piastrina del nome del dispositivo.
- Utilizzare esclusivamente l'adattatore CA specificato (PA-300 o un prodotto equivalente consigliato da Yamaha).
- Non posizionare il cavo di alimentazione in prossimità di fonti di calore, quali radiatori o caloriferi. Non piegarlo eccessivamente né danneggiarlo. Non posizionare oggetti pesanti sul cavo, né collocarlo in luoghi dove potrebbe essere calpestato.

Non aprire

- Non aprire il dispositivo né smontare o modificare in alcun modo i componenti interni. Il dispositivo non contiene componenti riparabili dall'utente. In caso di malfunzionamento, non utilizzare lo strumento e richiedere l'assistenza di un tecnico autorizzato Yamaha.

Esposizione all'acqua

- Non esporre il dispositivo alla pioggia, né utilizzarlo in prossimità di acqua o in condizioni di umidità. Non posizionare sullo strumento contenitori con liquidi. Un'eventuale fuoriuscita di liquido potrebbe penetrare nelle aperture dello strumento.
- Non inserire o rimuovere la spina elettrica con le mani bagnate.

Anomalie

- In caso di danneggiamento del cavo di alimentazione o della spina, di improvvisa scomparsa del suono durante l'utilizzo o di presenza di odori insoliti o fumo, spegnere immediatamente il dispositivo, scollegare la spina elettrica dalla presa e richiedere l'assistenza di un tecnico autorizzato Yamaha.
- In caso di caduta o danneggiamento del dispositivo o dell'adattatore CA, spegnere immediatamente il dispositivo, scollegare la spina elettrica dalla presa e richiedere l'assistenza di un tecnico autorizzato Yamaha.



ATTENZIONE

Attenersi sempre alle precauzioni di base elencate di seguito per evitare lesioni personali o danni al dispositivo o ad altri oggetti. Tali precauzioni includono, fra le altre, quelle indicate di seguito:

Alimentazione/cavo di alimentazione

- Se si prevede di non utilizzare il dispositivo per un lungo periodo di tempo o in caso di temporali, rimuovere la spina dalla presa elettrica.
- Per scollegare il cavo di alimentazione dal dispositivo o dalla presa elettrica, afferrare sempre la spina e non il cavo, per evitare di danneggiarlo.
- Posizionare l'adattatore CA a una distanza adeguata dal dispositivo per evitare disturbi.
- Non coprire né avvolgere l'adattatore CA con panni o coperte.

Posizionamento

- Prima di spostare il dispositivo, scollegare tutti i cavi.
- Durante l'installazione del dispositivo, assicurarsi che la presa CA utilizzata sia facilmente accessibile. In caso di problemi o malfunzionamenti, spegnere immediatamente il dispositivo e scollegare la spina dalla presa elettrica.
- Non impostare al livello massimo tutti i controlli dell'equalizzatore e i fader. In base alle condizioni dei dispositivi collegati, potrebbe verificarsi un ritorno del segnale con conseguente danneggiamento degli altoparlanti.
- Per evitare di deformare il pannello o di danneggiare i componenti interni, non esporre il dispositivo a un'eccessiva quantità di polvere, a vibrazioni o a condizioni climatiche estreme. Ad esempio, non lasciare lo strumento sotto la luce diretta del sole, in prossimità di una fonte di calore o all'interno di una vettura nelle ore diurne.
- Non collocare il dispositivo in posizione instabile, per evitare che cada.

- Evitare luoghi in cui l'unità sia soggetta a forti vibrazioni che potrebbero danneggiare l'hard disk interno e l'unità CD-RW.
- Non ostruire le prese d'aria. Il dispositivo presenta alcuni fori di ventilazione sulla parte superiore per evitare l'aumento eccessivo della temperatura interna. In particolare, non appoggiare il dispositivo sui lati, né in posizione capovolta. Una ventilazione non adeguata può causare surriscaldamento, con conseguenti danni al dispositivo o incendi.
- Non utilizzare il dispositivo in prossimità di apparecchi televisivi, radio, stereo, telefoni cellulari o altri dispositivi elettrici, per evitare la produzione di disturbi audio nel dispositivo stesso e nell'apparecchio televisivo o nella radio.

Collegamenti

- Prima di collegare il dispositivo ad altre apparecchiature, spegnere tutti i dispositivi interessati. Prima di accendere o spegnere i dispositivi, impostare al minimo i livelli del volume.
- Effettuare il collegamento a una presa elettrica dotata di messa a terra. Per garantire la massima sicurezza ed evitare scosse elettriche, il dispositivo include una vite di messa a terra nel pannello posteriore. Collegare la vite a un punto di messa a terra prima di collegare il dispositivo all'impianto elettrico. Una messa a terra non corretta potrebbe causare scosse elettriche.

Precauzioni di utilizzo

- Quando si accende il sistema audio, accendere sempre l'amplificatore PER ULTIMO, per evitare danni all'altoparlante. Analogamente, quando si spegne il sistema audio, l'amplificatore deve essere spento PER PRIMO.
- Non introdurre le dita o le mani nelle aperture del dispositivo (prese d'aria, alloggiamenti dei dischi e così via).
- Non inserire né lasciare cadere corpi estranei (carta, plastica, metallo e così via) nelle aperture del dispositivo (prese d'aria, alloggiamenti dei dischi e così via). Se ciò dovesse accadere, spegnere immediatamente il dispositivo e scollegare il cavo di alimentazione dalla presa CA. Richiedere quindi l'assistenza di un tecnico autorizzato Yamaha.
- Non utilizzate le cuffie per lunghi periodi di tempo o con livelli di volume eccessivi. Tali pratiche potrebbero causare una perdita permanente dell'udito. In caso di perdita dell'udito o se si percepiscono fischi nelle orecchie, consultare un medico.
- Non appoggiarsi al dispositivo, né posizionarvi sopra oggetti pesanti. Non esercitare eccessiva forza su pulsanti, interruttori o connettori.

I connettori di tipo XLR sono cablati come mostrato di seguito (standard IEC60268): pin 1: terra, pin 2: caldo (+) e pin 3: freddo (-)

Yamaha declina qualsiasi responsabilità per i danni derivanti da un utilizzo non corretto o dalle modifiche apportate al dispositivo, nonché per la perdita o la distruzione di dati.

Spegnere sempre il dispositivo quando non è utilizzato.

Anche se l'interruttore di accensione è in posizione di "STANDBY", una quantità minima di corrente continua ad alimentare lo strumento. Se non si intende utilizzare il dispositivo per un periodo di tempo prolungato, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa CA a muro.

Le prestazioni dei componenti con contatti mobili, come ad esempio gli interruttori, i controlli del volume e i connettori, peggiorano con il passare del tempo. Contattare un tecnico autorizzato dell'assistenza Yamaha per la sostituzione dei componenti difettosi.

Precauzioni per il laser

In questo prodotto viene utilizzato un laser.

Eventuali regolazioni, controlli o procedure diverse da quelle specificate nel presente documento possono generare pericolose esposizioni alle radiazioni.

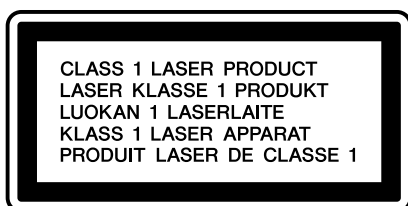
Non aprire i coperchi e non tentare di eseguire riparazioni senza rivolgersi a personale tecnico autorizzato.

Proprietà laser dell'unità

Classe laser: Classe 1 (HHS e IEC 825-1)

Lunghezza d'onda: per CD 784 nm
per DVD 662 nm

Sul lato inferiore del prodotto è applicata l'etichetta riportata di seguito.



PRODOTTO LASER DI CLASSE 1

Sul lato superiore dell'unità CD-RW interna è applicata l'etichetta riportata di seguito.

CAUTION	CLASS 3B VISIBLE AND INVISIBLE LASER RADIATION WHEN OPEN. AVOID EXPOSURE TO BEAM.
ATTENTION	CLASSE 3B RAYONNEMENT LASER VISIBLE ET INVISIBLE EN CAS D'OUVERTURE. EXPOSITION DANGEREUSE AU FAISCEAU.
VORSICHT	KLASSE 3B SICHTBARE UND UNSICHTBARE LASERSTRAHLUNG, WENN ABDECKUNG GEÖFFNET. NICHT DEM STRAHL AUSSETZEN.
ADVARSEL	KLASSE 3B SYNLIG OG USYNLIG LASERSTRÅLING VED ÅBNING. UNDGÅ UDSÆTTELSE FOR STRÅLING.
ADVARSEL	KLASSE 3B SYNLIG OG USYNLIG LASERSTRÅLING NÅR DEKSEL ÅPNES. UNNGÅ EKSPONERING FOR STRÅLEN.
VARNING	KLASS 3B SYNLIG OCH OSYNLIG LASERSTRÅLNING NÅR DENNA DEL ÄR ÖPPNAD. STRÅLEN ÄR FARLIG.
VARO!	KURSSI 3B NÄKYVÄ JA NÄKYMÄTÖN AVATTAESSA OLET ALTIINA LASERSÄTEILYLLE, ÄLÄ KATSO SÄTEESÄN.

ATTENZIONE: RADIAZIONI LASER VISIBILI E INVISIBILI DI CLASSE 3B QUANDO APERTO. EVITARE L'ESPOSIZIONE AI RAGGI.

Utilizzo dei supporti CD-R/RW

Quando si utilizza un disco, attenersi alle indicazioni riportate di seguito.

In caso contrario si potrebbero verificare dei problemi quali la perdita dei dati registrati, un guasto dell'unità o il danneggiamento dell'etichetta stampata.

- Non esporre il disco alla luce diretta del sole, ad alte temperature o a umidità elevata.
- Evitare di toccare il lato di registrazione del disco.
Tenere il disco dai bordi.
- Rimuovere con delicatezza polvere e residui dal lato di registrazione del disco.
Per rimuovere la polvere utilizzare dei prodotti specifici quali una soluzione o uno spray ad aria compressa.
Se si strofina con forza un panno asciutto sulla superficie, si rischia di graffiare il disco.
- Se è necessario pulire la superficie del disco, passarvi con delicatezza un panno morbido inumidito, dal centro verso l'esterno del disco, quindi asciugare le parti ancora umide passandovi un panno morbido asciutto nello stesso verso.
- Non scrivere sul disco e non applicare etichette adesive.
- Non pulire il disco con detergenti o agenti chimici.
- Non piegare o lasciar cadere il disco.

Precauzioni per l'hard disk interno

- Durante alcune operazioni dell'hard disk, è possibile che si percepiscano delle leggere vibrazioni sul pannello di controllo e che si sentano dei lievi rumori meccanici. È normale.
- Non sottoporre l'unità a urti violenti che potrebbero danneggiare l'hard disk interno.
- Spegnerne sempre l'unità prima di spostarla da un luogo all'altro. Se l'unità è accesa quando viene spostata, potrebbe verificarsi una perdita o un danneggiamento dei dati archiviati sull'hard disk interno.

Avviso relativo al copyright

Le normative relative a copyright e proprietà intellettuale in vari paesi consentono la riproduzione di materiale protetto da copyright nel rispetto di determinate condizioni. Il rispetto della normativa vigente durante l'utilizzo di questo prodotto resta, tuttavia, sotto la responsabilità dell'utente. Yamaha declina ogni responsabilità per l'eventuale violazione di tali normative associata all'utilizzo del prodotto.

Sebbene sia stato progettato per la produzione di musica originale, il prodotto può essere utilizzato per la riproduzione di musica protetta da copyright e di altri prodotti audio. Alcune norme vigenti consentono riproduzioni e utilizzi di materiali riprodotti, tuttavia tale utilizzo e riproduzione senza licenza può costituire violazione del copyright o di altre norme. Poiché la violazione di tali norme può avere conseguenze gravi, è consigliabile chiedere a un esperto legale una consulenza sull'utilizzo che si intende fare del prodotto.

Nel prodotto sono incorporati e integrati programmi e contenuti per computer di cui Yamaha detiene i diritti di copyright o in relazione ai quali dispone di una licenza di utilizzo del copyright di terzi. Tale materiale coperto da copyright include, senza alcun limite, tutto il software per computer, i file di stili e i file MIDI, i dati WAVE e le registrazioni di suoni. Qualsiasi utilizzo non autorizzato di tali programmi e contenuti, al di fuori dell'uso personale, non è consentito dalla legge. Qualunque violazione del copyright comporta conseguenze legali. **NON CREARE, DISTRIBUIRE O UTILIZZARE COPIE PIRATA.**

Copyright and other intellectual property laws in various countries permit reproduction of copyrighted materials under certain requirements. The observance of applicable laws for use of this product, however, is your responsibility. Yamaha disclaims any liability for violation of such laws in association with the use of this product.

Although this product is designed for original music production, it can be utilized to make reproduction of copyrighted music and other sound products. While certain reproduction and use of reproduced materials are permitted under applicable laws, such reproduction and use without license may constitute copyright infringement and other violation of laws. Since violation of such laws can have serious consequences, you may wish to consult a legal expert about your planned use of this product.

This product incorporates and bundles computer programs and contents in which Yamaha owns copyrights or with respect to which it has license to use others' copyrights. Such copyrighted materials include, without limitation, all computer software, styles files, MIDI files, WAVE data and sound recordings. Any unauthorized use of such programs and contents outside of personal use is not permitted under relevant laws. Any violation of copyright has legal consequences. **DON'T MAKE, DISTRIBUTE OR USE ILLEGAL COPIES.**

Le immagini e le videate LCD riportate in questo manuale hanno solo scopo informativo e potrebbero differire da quanto visualizzato sullo strumento.

Sommario

1. Prima di iniziare 9

Introduzione.....	9
Backup dei dati.....	9
Unità CD-RW integrata.....	10
Impiego dell'unità CD-RW.....	10
Collegamento dell'adattatore CA.....	11
Accensione/spegnimento.....	11

2. Presentazione della workstation AW1600 13

Caratteristiche della workstation AW1600.....	13
Terminologia relativa all'unità AW1600.....	15
Sezione Recorder.....	15
Sezione Mixer.....	15
Sezione Quick Loop Sampler.....	16
In generale.....	16
Parti della workstation AW1600 e relative funzioni.....	17
Pannello superiore.....	17
Pannello posteriore.....	21
Pannello anteriore.....	23
Funzionamento di base nella workstation AW1600.....	24
Visualizzazione del display.....	24
Accesso a una schermata/pagina/canale.....	24
Attivazione/disattivazione di un pulsante.....	25
Modifica di un valore nella schermata.....	25
Immissione di testo.....	25
Uso della sezione Selected Channel.....	26

3. Ascolto della demo song 27

Collegamento dei dispositivi esterni e accensione.....	27
Caricamento della demo song.....	28
Riproduzione della demo song.....	29
Missaggio della demo song.....	30

4. Registrazione su una clip audio 33

Collegamento dello strumento o del microfono.....	33
Regolazione del livello di input.....	34
Registrazione/riproduzione di una clip audio.....	35

5. Registrazione di tracce 39

Creazione di una nuova song.....	39
Registrazione diretta e registrazione bus.....	40
Assegnazione di segnali di input a tracce (registrazione diretta).....	42
Assegnazione di segnali di input a tracce (registrazione bus).....	45
Attivazione del metronomo.....	47
Registrazione su una traccia.....	48
Accoppiamento di canali di input/traccia.....	49
Uso della libreria di input.....	50
Uso della libreria EQ.....	52
Uso della libreria dinamiche.....	53

6. Sovraincisione 55

Sovraincisione.....	55
Assegnazione del segnale di input a una traccia.....	56
Richiamo istantaneo di una libreria EQ.....	56
Richiamo istantaneo di una libreria dinamiche.....	57
Impostazione di bilanciamento missaggio e pan.....	57
Sovraincisione.....	58
Punch-in/out.....	59
Punch-in/out manuale.....	59
Punch-in/out automatico.....	59

Utilizzo dell'elenco Undo.....	61
Cambio di tracce virtuali.....	62
Salvataggio della song corrente.....	63
Caricamento di una song esistente.....	64

7. Vari tipi di riproduzione 65

Utilizzo del locator.....	65
Utilizzo dei marker.....	67
Regolazione della posizione di un punto di individuazione o di un marker.....	68
Cancellazione di un punto di individuazione o marker.....	69
Riproduzione ripetuta di un'area specifica (funzione A-B Repeat).....	70
Ricerca di una posizione durante l'ascolto (funzione Nudge) (Sposta leggermente).....	71
Ricerca di una posizione durante la visualizzazione della waveform.....	72

8. Uso di librerie e memorie scene 73

Librerie.....	73
Memorie scene.....	73
Funzionamento di base di librerie e memorie scene.....	74
Memorizzazione dei dati di una libreria o di una scena.....	74
Richiamo dei dati di una libreria o di una scena.....	75
Eliminazione dei dati di una libreria o di una scena.....	75
Assegnazione di un nome ai dati di una libreria o di una scena.....	76
Dettagli sulle librerie e memorie scene.....	77
Libreria di input.....	77
Libreria EQ.....	77
Libreria dinamiche.....	78
Libreria effetti.....	78
Libreria master.....	78
Libreria di campioni.....	78
Libreria canali.....	79
Memorie scene.....	79
Uso della funzione Recall Safe (Blocca richiamo).....	80

9. Operazioni di mixdown e bounce 81

Mixdown e bounce.....	81
Preparazione del mixdown.....	83
Utilizzo degli effetti interni tramite mandata/ritorno.....	85
Registrazione sulla traccia stereo.....	87
Procedura di registrazione bounce (ping-pong).....	88
Correzione di una traccia vocale (correzione pitch).....	89
Funzioni utili durante le operazioni di mixdown e bounce.....	92
Aggiunta di segnali di input o performance pad durante il mixdown.....	92
Utilizzo degli indicatori per la verifica del livello di ciascun canale.....	93
Visualizzazione di tutti i parametri per un determinato canale.....	93
Inizializzazione di un canale.....	94
Modifica dei parametri EQ.....	95
Modifica dei parametri delle dinamiche.....	96
Modifica dei parametri di un effetto interno.....	97
Inserimento di un effetto in un canale traccia.....	99

10. Creazione di un CD audio 101

Creazione di un CD audio	101
Tipi di supporti che è possibile utilizzare con l'unità CD-RW	101
Metodi di scrittura di un CD audio	102
Impostazioni di base per l'unità CD-RW	103
Scrittura dei dati audio (Track At Once)	104
Scrittura dei dati audio (Disc At Once)	106
Finalizzazione dei supporti CD-R/RW	108
Cancellazione di supporti CD-RW	109
Riproduzione di un CD audio	110

11. Quick Loop Sampler 111

Quick Loop Sampler	111
Utilizzo delle librerie di campioni	113
Registrazione/riproduzione di una performance con i pad	114
Registrazione a griglia (step) per i pad	116
Importazione da un CD o file WAV a un pad	117
Importazione da una traccia audio o traccia stereo a un pad	119
Importazione da un computer ai pad	120
Modifica del nome di un campione	121
Trim dell'area di riproduzione	122
Modifica della modalità di riproduzione per ciascun pad	123
Utilizzo della funzione Slice	124
Eliminazione di campioni non utilizzati	126

12. Modifica delle tracce 127

Operazioni possibili con i comandi di modifica	127
Procedura di base per la modifica delle tracce	128
Elenco dei comandi di modifica	130
ERASE	130
DELETE	131
INSERT	131
COPY	132
MOVE	133
EXCHANGE	134
TIME COMP/EXP (Compressione/Espansione tempo)	134
PITCH CHANGE	135
EXPORT	135
MERGE (Unione)	135
Esportazione di file WAV e importazione di CD audio o file WAV	136
Importazione ed esportazione di dati audio da e in un computer	136
Esportazione di file WAV	136
Trasferimento di file WAV in e da un computer	137
Importazione di file WAV	139
Importazione dall'unità CD-RW	140

13. Gestione delle song 143

Le song	143
Modifica del nome di una song	145
Modifica di alcune impostazioni per la song	146
Copia o eliminazione di una song	147
Ottimizzazione di una song	148
Creazione di una mappa tempo	149

Importazione di dati da una song esistente	151
Backup delle song e delle librerie di campioni	152
Ripristino delle song o delle librerie di campioni	154
Scambio di dati delle song con altre workstation audio serie AW	155

14. MIDI e funzioni di utility 157

Operazioni possibili con MIDI	157
Impostazioni MIDI di base	158
Impostazione dei messaggi MIDI	158
Utilizzo della funzione MIDI Remote	163
La funzione MIDI Remote	163
Utilizzo dei preset della funzione MIDI Remote	163
Utilizzo della funzione Remote definita dall'utente	165
L'oscillatore dei toni di prova	167
Impostazioni di input digitale e inizializzazione dell'hard disk interno	168
Impostazioni generali dell'unità AW1600	169

15. Utilizzo della workstation AW1600 con dispositivi esterni 171

Utilizzo dell'unità AW1600 con un "sintetizzatore per workstation"	171
Sincronizzazione dell'unità AW1600 con il sequencer della workstation	171
Registrazione/riproduzione delle operazioni di missaggio di AW1600 sul sequencer della workstation	172
Selezione delle scene di AW1600 dal sequencer della workstation	173
Controllo remoto di un modulo per la generazione di suono	174
Utilizzo di effetti esterni	175
Collegamento di un registratore digitale come MD o DAT	177
Mixdown su un registratore digitale	177
Registrazione di dati audio da un registratore digitale	178

Appendice 179

Elenco della libreria di input	179
Elenco della libreria master	180
Elenco della libreria EQ	181
Parametri dinamiche	182
Elenco della libreria dinamiche	185
Elenco della libreria effetti	186
Parametri degli effetti	188
Elenco della libreria di campioni	200
Risoluzione dei problemi	202
Elenco dei messaggi visualizzati	206
Informazioni sul CD-ROM in dotazione con l'unità AW1600	209
Formato dati MIDI	215
Prospetto di implementazione MIDI	219
Specifiche tecniche	220
Dimensioni	222
Indice	223
Diagramma a blocchi	227

◆ Capitolo 1 ◆

Prima di iniziare

1

Prima di iniziare

In questo capitolo vengono illustrati alcuni aspetti che è opportuno approfondire prima di iniziare a utilizzare l'unità AW1600.

Introduzione

■ Controllare il contenuto della confezione

La confezione del modello AW1600 contiene gli articoli indicati di seguito. Se mancano degli articoli, contattare il rivenditore.

- L'unità AW1600
- Adattatore CA (PA-300)
- Manuale di istruzioni (la presente guida)
- CD-ROM

■ Copyright

Si ricorda che la copia di dati di sequenze musicali disponibili in commercio e/o di file audio digitali per qualsiasi scopo diverso dall'uso personale è severamente vietata.

■ Marchi

- Macintosh è un marchio registrato di Apple Computer, Inc. USA, negli Stati Uniti e in altri paesi.
- Windows è un marchio registrato di Microsoft Corporation USA, negli Stati Uniti e in altri paesi.
- Cubase SX e Nuendo sono marchi di Steinberg Media Technologies AG.
- Logic è un marchio registrato di Apple Computer, Inc. USA, negli Stati Uniti e in altri paesi.
- SONAR è un marchio registrato di Twelve Tone Systems, Inc.
- ProTools è un marchio o marchio registrato di Avid Technology, Inc. e delle società affiliate.
- Gli altri nomi di società e i nomi dei prodotti menzionati in questo documento sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.

■ Sito Web Yamaha (solo inglese)

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

■ Yamaha Manual Library

<http://www.yamaha.co.jp/manual/italian/>

Backup dei dati

■ Archiviazione dei dati prodotti

I dati prodotti potrebbero andare persi in caso di problemi di funzionamento o di un'operazione errata. È opportuno archiviare tutti i dati importanti su un computer, su dischi CD-R/CD-RW o su altri supporti esterni di archiviazione.

■ Responsabilità per la perdita di dati

Yamaha non si assume alcuna responsabilità per gli eventuali danni (compresi i danni incidentali o consequenziali) subiti dal cliente o da qualsiasi parte terza e dovuti alla perdita o al danneggiamento dei dati archiviati sull'hard disk o su supporti CD-R, indipendentemente dal fatto che tale perdita avrebbe dovuto essere o sia stata prevista da Yamaha. Yamaha inoltre non garantisce che i supporti siano privi di qualsiasi difetto che possa renderli inutilizzabili.

Unità CD-RW integrata

L'unità CD-RW integrata consente di creare o riprodurre CD audio, eseguire il backup e il ripristino dei dati dell'hard disk interno e di leggere i dati da un CD-ROM.

IMPORTANTE

- Anche se l'unità CD-RW funziona correttamente, si può verificare in media un errore di lettura o scrittura ogni 500 operazioni.
- Yamaha non si assume alcuna responsabilità per gli eventuali danni, diretti o consequenziali, che possano derivare dall'utilizzo dell'unità CD-RW.

Utilizzo

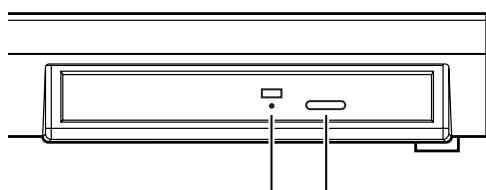
- ① Non toccare mai la lente.
- ② Verificare spesso che la lente non sia sporca o coperta di polvere.
- ③ Se sulla lente si è depositata della polvere, per eliminarla utilizzare ad esempio un ventilatore di uso comune.
- ④ Poiché all'interno dell'unità è presente un circuito con potenza magnetica considerevole, non accostare materiali magnetici all'unità, in particolare frammenti di metallo, viti o simili che potrebbero finire nei meccanismi dell'unità procurando danni o errori.

Impiego dell'unità CD-RW

Per inserire un disco nell'unità CD-RW, premere il tasto di espulsione. Il vassoio del disco verrà estratto. Posizionare il disco sul vassoio, quindi spingere delicatamente il vassoio verso l'interno.

NOTA

- Il vassoio del disco viene estratto elettricamente. Se quando si preme il tasto il disco non viene espulso, accendere l'unità AW1600 e premere di nuovo il tasto di espulsione.



Foro di espulsione Tasto di espulsione

Rimozione di un CD in caso di emergenza

Quando non si riesce a rimuovere un disco premendo il tasto di espulsione, inserire un oggetto di diametro inferiore a 2 mm (ad esempio, una graffetta per documenti) nel foro di espulsione, quindi spingere senza forzare. Ricordare comunque che il tasto di espulsione non funziona quando l'unità AW1600 si trova negli stati indicati di seguito, quindi non utilizzare questo metodo in tali casi:

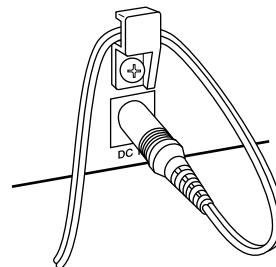
- Quando l'alimentazione dell'unità AW1600 è in "STANDBY".
- Durante l'accesso al disco (lettura, scrittura o cancellazione dei dati)
- Nel modo CD PLAY

ATTENZIONE

- Questo metodo di estrazione del disco deve essere utilizzato nei casi di emergenza in cui non è possibile rimuovere il disco per un guasto del vassoio dell'unità o per l'assenza di alimentazione. Per evitare di danneggiare l'unità CD-RW utilizzare questo metodo solo quando è necessario.

Collegamento dell'adattatore CA

Quando si collega l'adattatore CA (PA-300) fornito, è necessario collegare prima l'estremità nel connettore DC IN dell'unità AW1600 e solo dopo la spina alla presa CA. Dopo il collegamento dell'adattatore CA all'unità AW1600, avvolgere il cavo intorno al gancio, come illustrato nella figura. In tal modo si impedisce che la spina venga accidentalmente estratta dalla presa, provocando lo spegnimento improvviso dell'unità AW1600.



Accensione/spegnimento

Per accendere o impostare su STANDBY l'unità AW1600, è necessario attenersi alla procedura riportata di seguito. In caso contrario si potrebbe danneggiare l'hard disk interno o il monitor esterno.

■ Accensione

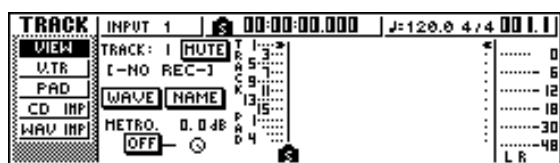
Nel sistema in cui è stata inserita l'unità AW1600, accendere ciascun dispositivo nel seguente ordine:

- ① Dispositivi esterni, ad esempio sorgenti audio e processori di effetti, collegati ai jack di input/output dell'unità AW1600
- ② La stessa unità AW1600
- ③ Il sistema monitor collegato ai jack di output dell'unità AW1600

⚠ ATTENZIONE

- Prima di procedere con l'accensione, accertarsi che l'adattatore CA sia collegato in modo corretto all'unità AW1600 e alla presa CA. Se durante l'utilizzo dell'unità AW1600 l'alimentazione viene scollegata improvvisamente, è possibile che l'unità AW1600 o l'hard disk restino danneggiati.

Quando si accende l'unità AW1600, viene visualizzata una schermata iniziale, quindi la schermata seguente.



■ Spegnimento

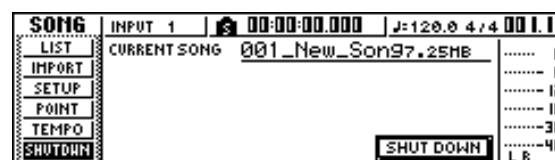
Nel sistema in cui è stata inserita l'unità AW1600, spegnere ciascun dispositivo nel seguente ordine:

- ① Il sistema monitor collegato ai jack di output dell'unità AW1600
- ② La stessa unità AW1600
- ③ Dispositivi esterni, ad esempio sorgenti audio e processori di effetti, collegati ai jack di input/output dell'unità AW1600

Quando si spegne l'unità AW1600, è necessario attenersi alla procedura di "spegnimento" seguente:

- 1 Nella sezione Work Navigate (Navigazione) che si trova nella parte superiore sinistra del pannello superiore, per accedere alla**

pagina SHUTDOWN seguente, premere più volte il pulsante [SONG].



- 2 Premere il tasto [ENTER] (Invio) che si trova a destra in posizione centrale nel pannello superiore.**

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto se si desidera salvare la song corrente.



- 3 Mediante i tasti CURSOR [◀]/[▶] che si trovano nell'angolo superiore destro del pannello superiore, spostare il cursore (l'area lampeggiante della schermata) sul pulsante YES (Sì) per salvare la song corrente oppure sul pulsante NO per non salvarla. Quindi premere il tasto [ENTER].**

- 4 Quando viene visualizzato il messaggio "Now safe to turn off..." (Ora è possibile spegnere...), spegnere l'interruttore [POWER] sul pannello posteriore.**

★ IMPORTANTE

- Se si spegne l'unità AW1600 senza attenersi alla procedura di spegnimento indicata, non solo andranno perse le eventuali modifiche non ancora salvate, ma si rischia anche di danneggiare i dati sull'hard disk e di danneggiare o ridurre in modo significativo la durata dello stesso hard disk e dell'unità CD-RW interna. Prestare attenzione.

⚠ ATTENZIONE

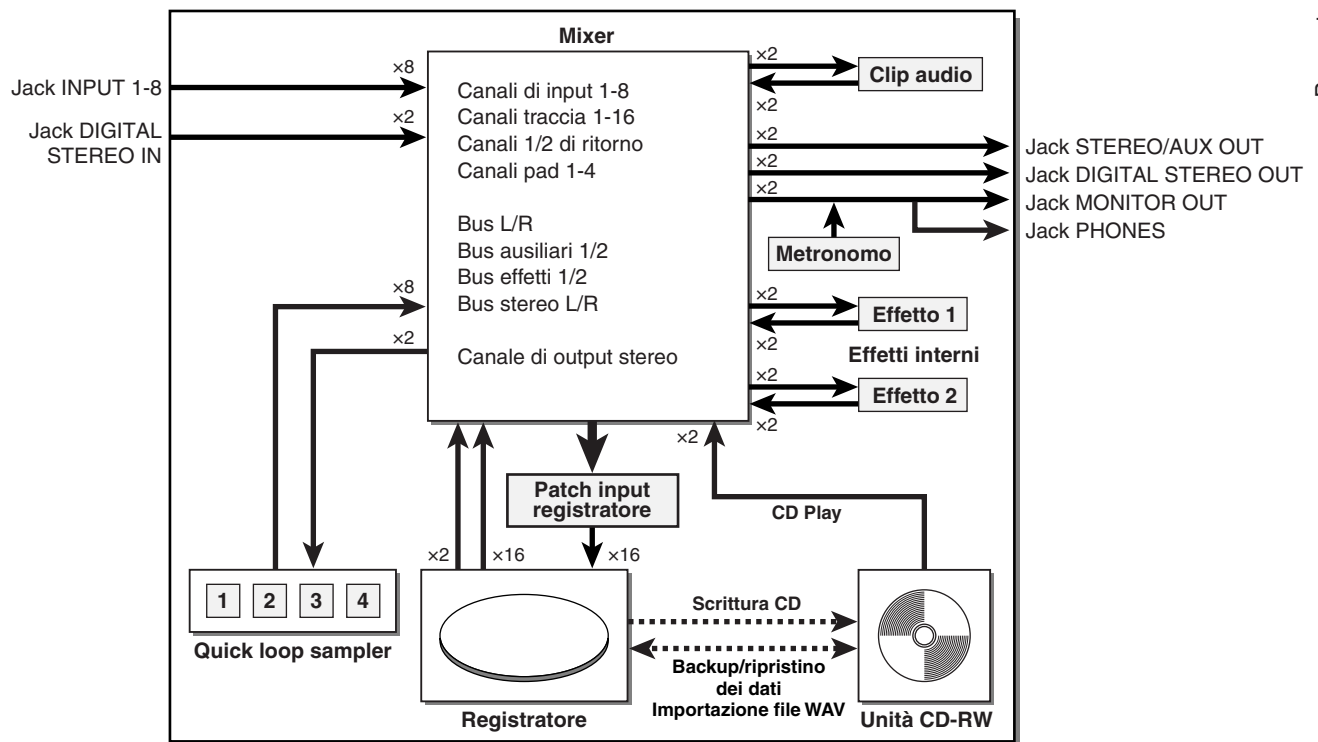
- Anche in modalità STANDBY, un piccolo flusso di corrente continua a giungere al dispositivo. Se si prevede di non utilizzare l'unità AW1600 per un periodo di tempo prolungato, scollegare l'adattatore CA dalla presa di corrente.

Presentazione della workstation AW1600

In questo capitolo vengono descritte le caratteristiche della workstation AW1600, vengono illustrati il nome di ciascuna parte e la relativa funzione e viene fornita la terminologia che è necessario conoscere per l'utilizzo dell'unità AW1600.

Caratteristiche della workstation AW1600

L'unità AW1600 è una workstation audio costituita da un mixer digitale, un processore multieffetto, un registratore su hard disk, un campionatore e un'unità CD-RW. Nel diagramma riportato di seguito viene mostrato il flusso del segnale all'interno della workstation AW1600.



Verrà ora esaminata in modo più dettagliato ciascuna sezione della workstation AW1600.

■ Sezione Mixer

● Mixer completo con 36 canali di input

La workstation AW1600 contiene un mixer digitale con un totale di 36 canali di input, compresi 8 input analogici, 1 input digitale stereo, 16 tracce di registrazione e 2 livelli di ritorno degli effetti. La qualità audio è garantita dall'elaborazione AD/DA a 24 bit e dall'elaborazione interna a 32 bit. È inoltre disponibile un jack di input Hi-Z per il collegamento diretto di un basso o una chitarra elettrica.

● Riprogettazione completa del funzionamento

La workstation AW1600 è stata progettata per essere utilizzata direttamente dal musicista (chitarrista, vocalist, batterista e così via). Mediante un numero minimo di operazioni, è possibile assegnare segnali di input a tracce, cambiare il segnale monitor ed eseguire la registrazione con l'elaborazione effetti, EQ e dinamiche applicata.

● Processori EQ e dinamiche a quattro bande su ciascun canale

Praticamente ciascun canale è dotato di elaborazione EQ e dinamiche completamente parametrica a quattro bande. Per regolare rapidamente le impostazioni è possibile richiamare il preset desiderato dalla libreria e utilizzare le manopole e i tasti del pannello.

● Due unità multieffetto di alta qualità sono integrate

Le due unità multieffetto integrate offrono un'ampia gamma di effetti, tra cui effetti di tipo spaziale, come riverbero e delay, di tipo modulazione, come chorus e flanger, e di tipo chitarra, come distorsione e simulazione dell'amplificatore. Questi effetti possono essere utilizzati tramite il livello di mandata/ritorno o inseriti nel canale desiderato.

■ Sezione Recorder (Registratore)

● Registrazione simultanea di 8 tracce e riproduzione simultanea di 16 tracce (song a 16 bit)

È possibile registrare più tracce di strumenti per volta o configurare più microfoni per la registrazione di un set di batteria o di una performance dal vivo di un'intera band. È inoltre disponibile una traccia stereo per il mixdown diretto di tutte le 16 tracce, il che consente di gestire l'audio multi-traccia e il missaggio a due tracce come un singolo pacchetto di dati.

Per l'audio multi-traccia e la traccia stereo è possibile utilizzare otto tracce virtuali per ciascuna traccia. Durante la registrazione di parti o durante il mixdown è possibile cambiare le tracce virtuali per la registrazione di più composizioni e selezionare la migliore composizione in un momento successivo.

La "profondità di bit" (numero di bit di quantizzazione) dei dati audio registrati su ciascuna traccia può essere impostata su 16 o 24 bit per ciascuna song. Le song a 16 bit consentono la registrazione simultanea di un massimo di 8 tracce e la riproduzione simultanea di un massimo di 16 tracce. È possibile registrare o riprodurre simultaneamente un massimo di otto tracce di song a 24 bit (→ p. 143).

● Funzionalità di modifica versatile

È possibile copiare, spostare o modificare i dati audio registrati su una traccia utilizzando un'ampia serie di comandi. È possibile apportare modifiche dettagliate o persino modifiche più radicali alla struttura della song utilizzando lo stesso riff più volte o aumentando il numero di chorus.

La "compressione del tempo" consente di comprimere o espandere l'asse temporale dei dati audio in un intervallo da 50% a 200%. Il "cambio di pitch" consente di traslare il pitch verso l'alto o verso il basso in un intervallo di un'ottava. Per annullare i risultati delle ultime quindici operazioni di modifica è possibile utilizzare la funzione Undo (Annulla).

● Ampia gamma di metodi di individuazione e funzioni di punch-in/out automatico

È possibile assegnare sette punti di individuazione (inizio/fine, zero relativo, A/B, in/out) e 99 marker in qualsiasi posizione desiderata della song, per un rapido accesso tramite le operazioni di individuazione. Sono inoltre disponibili funzioni di punch-in/out automatico e di riproduzione della ripetizione A-B. La workstation AW1600 è dotata inoltre di un metronomo che segue la mappa del tempo.

● Funzione Sound Clip (Clip audio)

La funzione Sound Clip consente di eseguire la registrazione e la riproduzione di un segnale di input senza influire sulle tracce del registratore. È possibile utilizzare questa funzione come base per provare le proprie idee per una song o un arrangiamento.

● Modifica della traccia vocale con la funzione Pitch Fix (Correggi pitch)

La funzione Pitch Fix consente una regolazione precisa del pitch di una traccia vocale e la generazione delle parti di chorus da una linea vocale principale. Questa funzione può essere utilizzata anche per modificare il carattere di un suono vocale.

■ Sezione Quick Loop Sampler (campionatore quick loop)

La workstation AW1600 include un campionatore di tipo pad integrato. È possibile assegnare sedici waveform stereo ai quattro pad con banchi di campioni. È possibile caricare le tracce audio presenti sull'hard disk o i file WAV presenti in un CD-ROM o computer.

La tempistica di pressione di ciascun pad può essere registrata su una traccia pad dedicata e modificata in un momento successivo. È possibile assegnare ai pad le frasi di batteria della libreria di campioni e registrare le operazioni sui pad in modo da utilizzare questa funzione come semplice programmatore digitale di ritmi.

La massima polifonia è rappresentata da quattro note stereo e il tempo massimo di riproduzione è rappresentato in totale da circa 47 secondi (circa 29 secondi in song da 24 bit) di stereo per l'intero campionatore quick loop.

■ Unità CD-RW

Nell'unità AW1600 è installata un'unità CD-RW dedicata. È possibile produrre un CD audio dalle tracce stereo delle song registrate sull'hard disk. È possibile inoltre utilizzare i marker assegnati all'interno di una song come numeri di traccia del CD. È possibile persino utilizzare tecniche avanzate, come l'assegnazione di più numeri di traccia all'interno di una singola song.

L'unità CD-RW può essere utilizzata anche per il backup o il ripristino delle song, la riproduzione di CD audio e il caricamento di dati WAV da un CD-ROM.

■ Collegamento a un computer

La workstation AW1600 può essere collegata direttamente a un computer tramite l'interfaccia USB integrata. In tal modo è possibile eseguire la copia di file audio in formato WAV tra l'unità AW1600 e il computer per semplificare le operazioni di gestione ed elaborazione in applicazioni per computer e memorizzare i file di song di "backup" sui supporti di memorizzazione del computer.

Terminologia relativa all'unità AW1600

Sezione Recorder

■ Tracce

La posizione in cui vengono registrati i dati viene definita "traccia". Nella sezione Recorder dell'unità AW1600 vengono utilizzati i seguenti tipi di traccia:

● Tracce audio

Le tracce fisiche utilizzate per registrare e riprodurre i dati audio vengono definite "tracce audio" o semplicemente "tracce". L'unità AW1600 dispone di sedici tracce audio. È possibile registrare otto tracce contemporaneamente e riprodurre sedici tracce contemporaneamente (song a 16 bit).

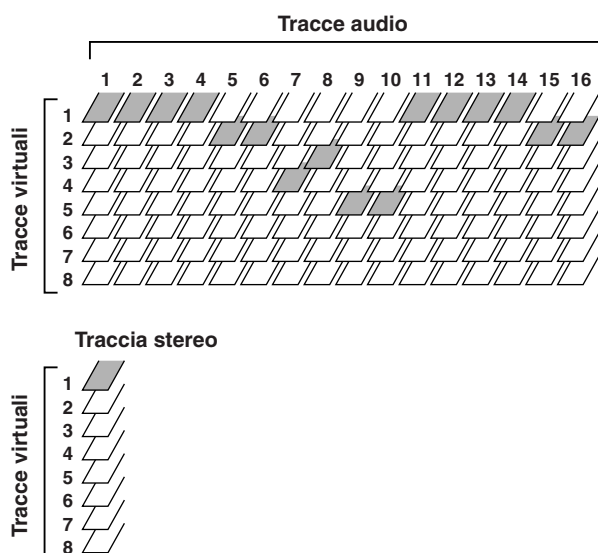
● Traccia stereo

Indipendentemente dalle tracce audio 1-16, l'unità AW1600 dispone di una "traccia stereo" che consente di registrare e riprodurre un segnale audio stereo. La traccia stereo viene utilizzata principalmente come traccia mixdown dedicata per la registrazione del messaggio finale.

● Tracce virtuali

Ciascuna traccia audio da 1 a 16 e la traccia stereo sono costituite da otto tracce. Ciascuna di queste otto tracce viene definita "traccia virtuale". Per le tracce audio e la traccia stereo è possibile registrare o riprodurre in qualsiasi momento una sola traccia virtuale. Tuttavia, è possibile configurare le tracce virtuali in modo che continuino a registrare altre composizioni senza perdere il contenuto registrato in precedenza.

Nel diagramma riportato di seguito viene mostrato il concetto alla base delle tracce virtuali. Le righe orizzontali indicano le tracce audio da 1 a 16 e le colonne verticali corrispondono alle tracce virtuali da 1 a 8. Le aree ombreggiate indicano la traccia virtuale correntemente selezionata per la registrazione o la riproduzione.



■ Tracce accoppiate

Per le tracce audio 9/10-15/16, le coppie di tracce adiacenti vengono gestite dal mixer come una singola unità. Queste coppie di tracce vengono definite "tracce accoppiate". Per registrare una sorgente stereo, una performance a due chitarre e così via è possibile utilizzare una traccia accoppiata.

■ Punti di individuazione/marker

Le posizioni all'interno di una song specificate per l'esecuzione di una funzione, come la funzione di punch-in/out automatico o di riproduzione della ripetizione A-B, vengono definite "punti di individuazione". I punti di individuazione includono i punti in/out e i punti A/B. Per spostarsi immediatamente su questi punti, è possibile utilizzare i tasti della sezione Locate (Individuaz.). Indipendentemente dai punti di individuazione, è possibile assegnare dei "marker" nelle posizioni desiderate all'interno di una song in modo da essere in grado di individuare queste posizioni in modo rapido. L'unità AW1600 consente di impostare fino a novantanove marker (1-99). Mediante i tasti della sezione Locate è possibile spostarsi immediatamente sul marker precedente o successivo.

Sezione Mixer

■ Canali

La route di segnali che elabora un singolo segnale all'interno del mixer e lo invia a diverse sezioni viene definita "canale". La sezione Mixer dell'unità AW1600 consente di utilizzare i canali riportati di seguito.

● Canali di input 1-8

Questi canali applicano l'elaborazione EQ e dinamiche ai segnali immessi dai jack MIC/LINE INPUT (Input microfono/linea) 1-8 e li inviano alle tracce del registratore o ai jack STEREO OUT (Uscita stereo).

● Canali traccia 1-16

Questi canali applicano l'elaborazione EQ e dinamiche ai segnali di riproduzione audio delle tracce audio 1-16 del registratore e inviano i segnali alla traccia stereo e ai jack STEREO OUT. È possibile inoltre eseguire la "registrazione bounce" inviando questi canali a tracce differenti.

● Canali 1/2 di ritorno

Questi canali inviano i segnali di ritorno dagli effetti interni alla traccia stereo e ai jack STEREO OUT.

● Canali pad 1-4

Questi canali applicano l'elaborazione EQ e dinamiche alla riproduzione dei pad 1-4 della sezione Quick Loop Sampler e inviano i segnali alla traccia stereo e ai jack STEREO OUT.

● Canale di output stereo

Questo canale applica l'elaborazione EQ e dinamiche al segnale del bus stereo (che combina i segnali dei diversi canali) e lo invia alla traccia stereo o ai jack STEREO OUT. Lo stesso segnale viene anche emesso dai jack MONITOR OUT (Uscita monitor) e dai jack PHONES (Cuffie).

■ Canali accoppiati

Per i canali traccia 9/10-15/16, i canali pad 1-4 e i canali 1/2 di ritorno, i parametri (a eccezione di pan e fase) sono sempre collegati per le coppie di canali adiacenti. Questi canali sono definiti "canali accoppiati".

Per i canali di input 1-8 e i canali traccia 1-8, è possibile inoltre configurare due canali adiacenti con numeri dispari o con numeri pari in modo che possano essere utilizzati come canali accoppiati. I parametri (a eccezione di pan e fase) dei canali accoppiati vengono collegati in modo che, se si modifica un parametro, venga modificato lo stesso parametro dell'altro canale.

■ Bus

La route di segnali che combina i segnali di più canali e li invia a un jack di output o all'input della traccia del registratore viene definita "bus".

A differenza dei canali, che gestiscono un singolo segnale, un bus è in grado di combinare più segnali in uno o due segnali e di inviarli a una destinazione. (Il termine "bus" deriva dal nome del veicolo che trasporta più persone contemporaneamente.)

La sezione Mixer dell'unità AW1600 consente di utilizzare i bus riportati di seguito.

● Bus stereo

Questo bus è in grado di missare i segnali di input in stereo e di inviarli tramite il canale di output stereo alla traccia stereo del registratore o ai jack STEREO OUT.

● Bus ausiliari 1/2

Questi bus combinano i segnali dei diversi canali traccia, input, ritorno e pad e li trasmettono tramite i jack STEREO/AUX OUT (Uscita stereo/ausiliaria) a un dispositivo esterno. Utilizzare questi bus quando si utilizza un processore di effetti esterno o per creare un messaggio differente dal canale stereo per il monitoraggio da parte dei musicisti.

● Bus effetti 1/2

Questi bus combinano i segnali dei canali traccia, input, ritorno e pad e li inviano agli effetti incorporati 1 e 2. Tuttavia, non è possibile inviare nuovamente i segnali dei canali 1/2 di ritorno all'input dello stesso effetto.

● Bus L/R

Questi bus combinano i segnali dei canali traccia e input e li inviano agli input delle tracce del registratore.

Sezione Quick Loop Sampler

■ Banchi di campioni e campioni

Nella sezione Quick Loop Sampler è possibile assegnare waveform stereo ai quattro pad e premere i pad per eseguirne la riproduzione. Queste waveform stereo sono definite "campioni".

Le memorie a cui vengono assegnati i campioni sono definite "banchi di campioni" e ciascun pad fornisce quattro banchi di campioni (A-D).

■ Traccia pad

L'unità AW1600 è in grado di registrare e riprodurre in tempo reale le pressioni sui pad. La memoria in cui vengono registrate queste operazioni sui pad viene definita "traccia pad". A differenza delle tracce che registrano l'audio, la traccia pad consente di registrare semplicemente la tempistica di pressione di un pad o di rilascio di un pad.

In generale

■ Song

L'unità più piccola con cui l'unità AW1600 gestisce una composizione viene definita "song". Quando si salva una song sull'hard disk, vengono salvati tutti i dati necessari per la riproduzione di tale song, ovvero non solo i dati audio ma anche le impostazioni del mixer e i campioni utilizzati dal campionatore quick loop. È possibile ripristinare lo stato originale in qualsiasi momento caricando la song salvata.

■ Scene e memorie scene

Una "scena" è un gruppo memorizzato di impostazioni relative alla sezione Mixer e agli effetti. L'area della memoria in cui sono registrate le scene viene definita "memoria scene" ed è possibile memorizzare 96 scene per ciascuna song. Le memorie scene vengono salvate sull'hard disk come parte della song.

■ Librerie

Una "libreria" è un'area della memoria in cui vengono memorizzate le singole impostazioni, quali le impostazioni relative all'EQ o alle dinamiche. L'unità AW1600 dispone di librerie separate per le impostazioni relative a EQ, dinamiche, effetti, canali, input e masterizzazione. Ciascuna libreria viene salvata sull'hard disk come parte della song.

■ Mappa del tempo

La "mappa del tempo" consente di registrare le modifiche apportate al tempo e all'indicazione tempo durante la riproduzione di una song. La mappa del tempo viene salvata sull'hard disk come parte della song.

■ Dati di sistema

Le varie impostazioni globali applicabili a tutte le song vengono definite collettivamente come "dati di sistema". I dati di sistema vengono memorizzati sull'hard disk indipendentemente dalla singole song.

Parti della workstation AW1600 e relative funzioni

In questa sezione vengono illustrati i nomi e le funzioni dei diversi elementi presenti sul pannello superiore, sul pannello posteriore e sul pannello anteriore della workstation AW1600.

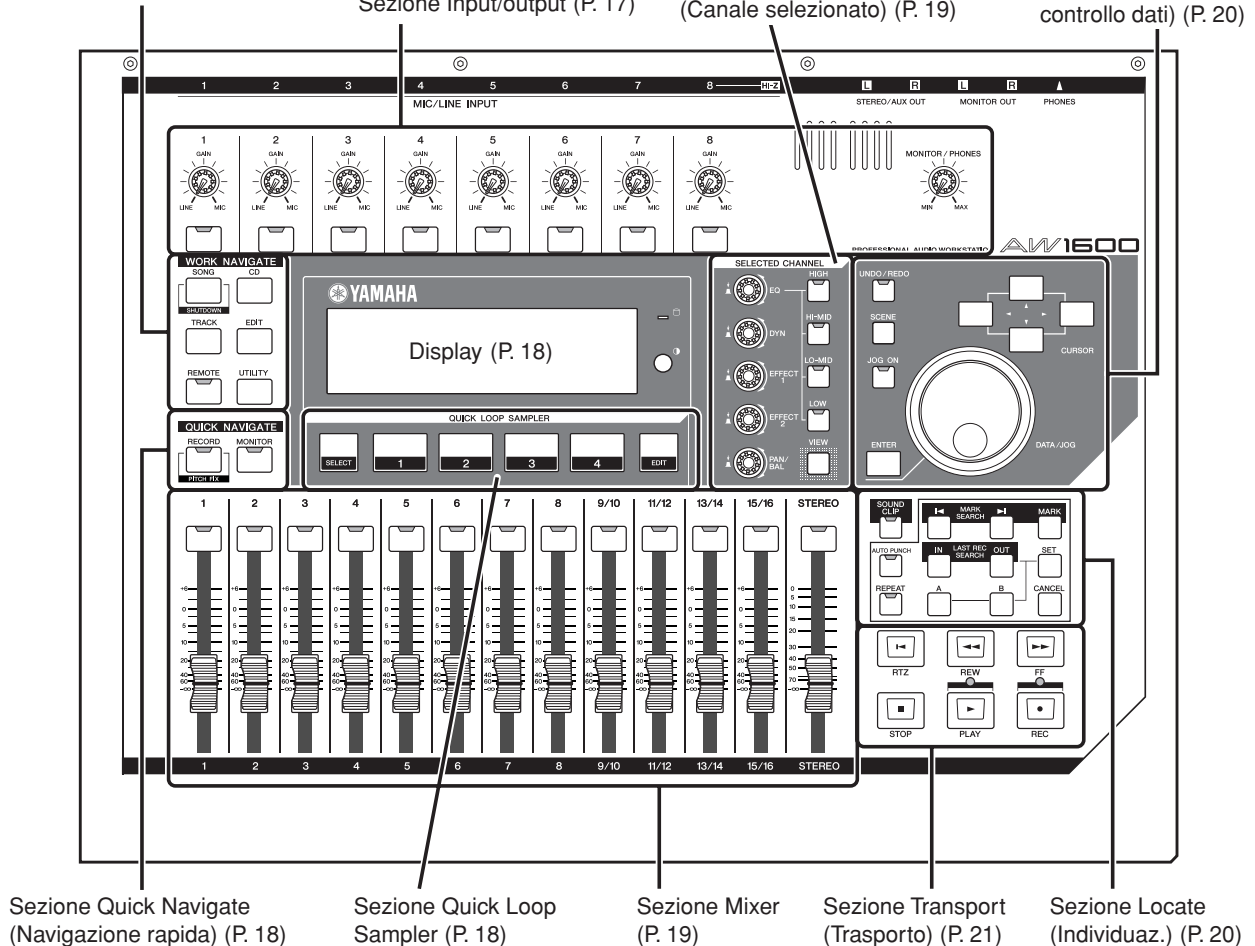
Pannello superiore

Sezione Work Navigate
(Navigazione) (P. 18)

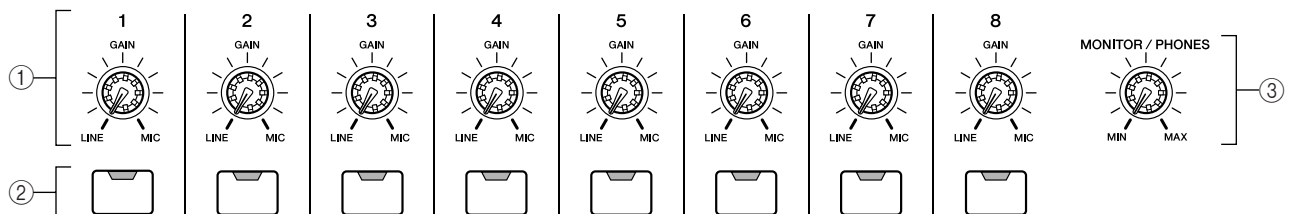
Sezione Input/output (P. 17)

Sezione Selected Channel
(Canale selezionato) (P. 19)

Sezione Data entry/
control (Immissione/
controllo dati) (P. 20)



Sezione Input/output



① Manopole [GAIN] (Guadagno) 1-8

Queste manopole consentono di regolare la sensibilità dei segnali immessi dai jack MIC/LINE INPUT 1-8 del pannello posteriore.

② Tasti [INPUT SEL] (Sel input) 1-8

Questi tasti consentono di selezionare il canale di input del mixer utilizzato.

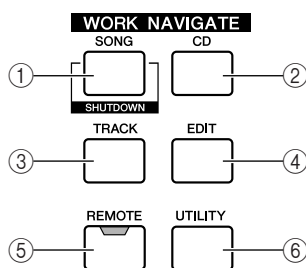
SUGGERIMENTO

- Quando si tiene premuto un tasto [INPUT SEL], viene visualizzata la finestra a comparsa INPUT SETTING (Impostazione input), che consente di eseguire le impostazioni per il canale di input corrispondente.

③ Manopola [MONITOR/PHONES] (Monitor/Cuffie)

Questa manopola consente di regolare il livello del segnale che viene emesso dai jack MONITOR OUT e PHONES.

■ Sezione Work Navigate (Navigazione)



① Tasto [SONG]

Questo tasto consente di accedere alla schermata SONG in cui è possibile salvare o caricare song ed eseguire la procedura di spegnimento.

② Tasto [CD]

Questo tasto consente di accedere alla schermata CD in cui è possibile scrivere o riprodurre un CD audio ed eseguire il backup o il ripristino dei dati.

③ Tasto [TRACK] (Traccia)

Questo tasto consente di accedere alla schermata TRACK in cui è possibile verificare se ciascuna traccia contiene dati e attivare le tracce virtuali che verranno utilizzate per la registrazione e la riproduzione.

④ Tasto [EDIT] (Modifica)

Questo tasto consente di accedere alla schermata EDIT in cui è possibile copiare o cancellare le tracce.

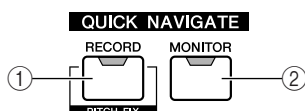
⑤ Tasto [REMOTE] (Remoto)

Questo tasto consente di accedere alla schermata REMOTE in cui è possibile utilizzare i fader del pannello anteriore e i tasti [TRACK SEL] (Sel traccia) per controllare il software di un sequencer o di un dispositivo MIDI esterno sul computer.

⑥ Tasto [UTILITY] (Utilità)

Questo tasto consente di accedere alla schermata UTILITY in cui è possibile applicare impostazioni relative ai dispositivi MIDI, all'oscillatore e all'input digitale nonché formattare l'hard disk.

■ Sezione Quick Navigate (Navigazione rapida)



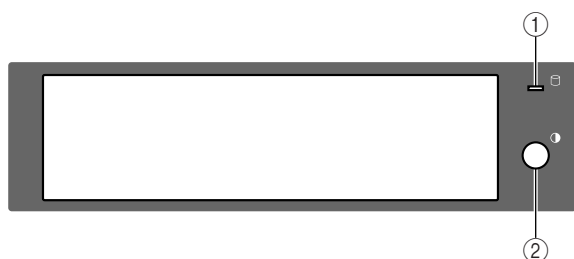
① Tasto [RECORD] (Registra)

Questo tasto consente di accedere alla schermata RECORD (Registrazione) in cui è possibile assegnare in modo rapido il segnale da registrare all'input di ciascuna traccia ed applicare le impostazioni per la registrazione.

② Tasto [MONITOR]

Questo tasto consente di accedere alla schermata MONITOR in cui è possibile selezionare in modo rapido il segnale da monitorare o attivare/disattivare la riproduzione della traccia stereo.

■ Display



Display a cristalli liquidi retroilluminato che indica lo stato operativo corrente o le impostazioni dei diversi parametri. Le schermate visualizzate dipendono dai tasti e dalle manopole del pannello anteriore utilizzati.

① Indicatore di accesso

Questo indicatore mostra lo stato di accesso dell'hard disk interno. Durante la lettura o la scrittura dell'hard disk l'indicatore si illumina.

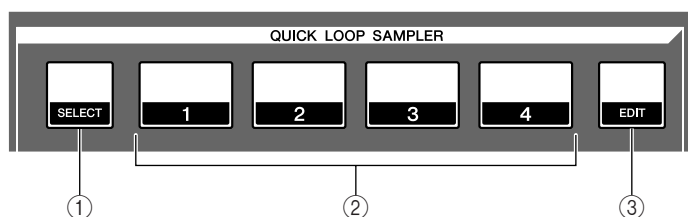
⚠ ATTENZIONE

• Si consiglia di non spegnere mai l'unità AW1600 quando l'indicatore di accesso è illuminato, in quanto questa operazione potrebbe danneggiare non solo i dati sull'hard disk interno ma anche lo stesso hard disk. Quando si desidera spegnere l'unità AW1600, è necessario attenersi alla procedura di spegnimento (→ p. 11).

② Contrasto

Consente di regolare la luminosità del display.

■ Sezione Quick Loop Sampler



① Tasto [SELECT] (Seleziona)

Per selezionare un pad per le operazioni tenere premuto questo tasto e premere uno dei pad da 1 a 4.

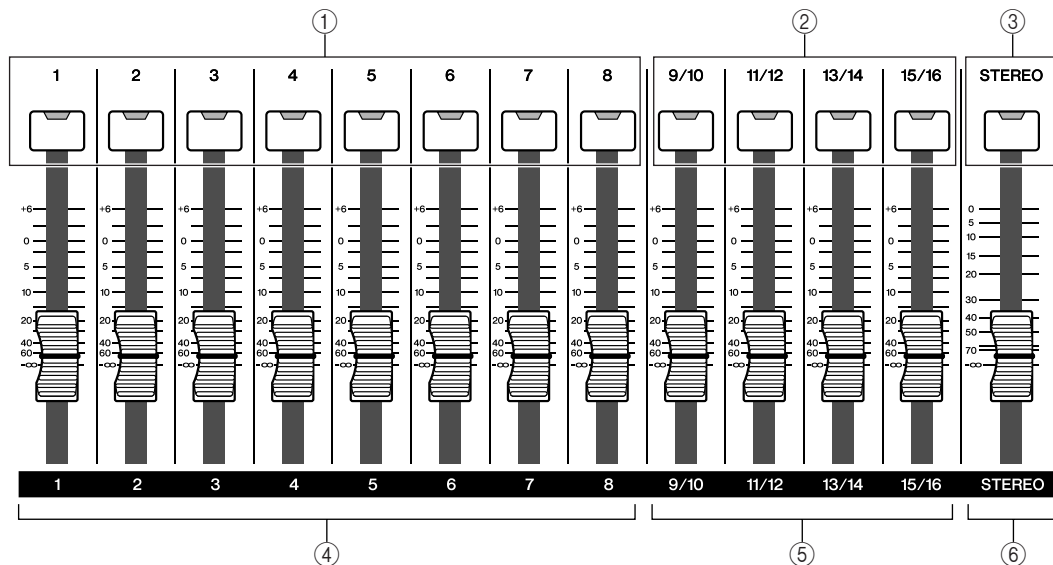
② Pad 1-4

Ciascuno di questi pad consente di riprodurre il campione a essi assegnato.

③ Tasto [SAMPLE EDIT] (Modifica campione)

Questo tasto consente di accedere alla schermata SAMPLE (Campione) in cui è possibile effettuare impostazioni ed eseguire operazioni relative al Quick Loop Sampler.

Sezione Mixer



① **Tasti [TRACK SEL] 1-8**

② **Tasti [TRACK SEL] 9/10-15/16**

③ **Tasto [STEREO SEL] (Sel stereo)**

Questi tasti consentono di selezionare i canali traccia del mixer o le tracce del registratore che si desidera controllare.

④ **Fader 1-8**

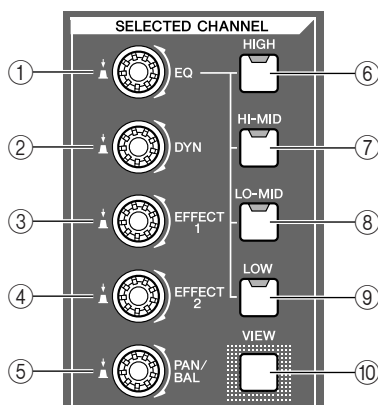
⑤ **Fader 9/10-15/16**

In genere, questi fader consentono di regolare il livello di riproduzione di ciascuna traccia del registratore. Quando si modificano le impostazioni interne per controllare i livelli di input dei canali di input 1-8 e i pad 1-4 è possibile inoltre utilizzare questi fader.

⑥ **Fader [STEREO]**

Consente di regolare il livello di output del bus stereo.

Sezione Selected Channel (Canale selezionato)



① **Manopola [EQ]**

Se si ruota questa manopola, verrà regolato il guadagno dell'EQ (equalizzatore) per il canale correntemente selezionato. È possibile premere questa manopola per accedere alla schermata EQ, che consente di regolare tutte le impostazioni dell'EQ.

② **Manopola [DYN] (Din)**

La rotazione di questa manopola consente di regolare la profondità delle dinamiche per il canale correntemente selezionato. È possibile premere questa manopola per accedere alla schermata DYN, che consente di regolare tutte le impostazioni delle dinamiche.

③ **Manopola [EFFECT 1] (Effetto 1)**

④ **Manopola [EFFECT 2] (Effetto 2)**

L'uso di queste manopole consente di regolare la quantità di segnale inviata dal canale correntemente selezionato agli effetti interni 1 e 2, ad esempio i livelli di mandata degli effetti 1 e 2. È possibile premere queste manopole per accedere alla schermata EFF1 o EFF2 che consente di regolare i parametri degli effetti interni.

⑤ **Manopola [PAN/BAL] (Pan/Bil)**

L'uso di questa manopola consente di regolare il pan del canale correntemente selezionato o il bilanciamento del canale di output stereo. È possibile premere questa manopola per accedere alla schermata PAN, che consente di regolare il pan di più canali.

⑥ **Tasto [HIGH] (Alti)**

⑦ **Tasto [HI-MID] (Medio-alti)**

⑧ **Tasto [LO-MID] (Medio-bassi)**

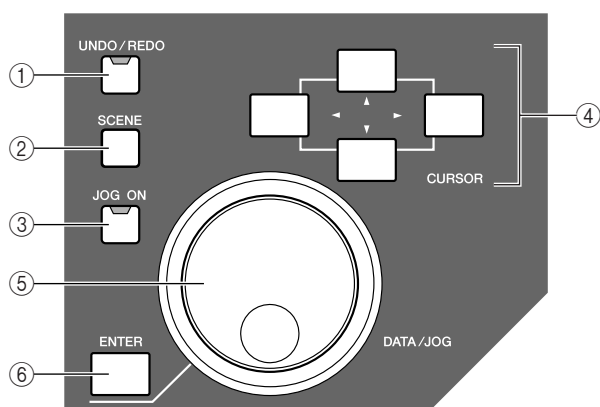
⑨ **Tasto [LOW] (Bassi)**

Questi tasti consentono di selezionare una delle quattro bande EQ (HIGH, HI-MID, LO-MID, LOW) da regolare.

⑩ **Tasto [VIEW] (Visualizza)**

Questo tasto consente di accedere alla schermata VIEW in cui è possibile controllare il livello di ciascun canale o eseguire regolazioni su schermo dei fader e di altri parametri di messaggio di ciascun canale.

■ Sezione Data entry/control (Immissione/controllo dati)



① Tasto [UNDO/REDO] (Annulla/Ripeti)

Questo tasto consente di annullare i risultati di un'operazione di registrazione o di modifica delle tracce (Undo) o di ripetere un'operazione annullata (Redo).



- Se è possibile eseguire la funzione Undo, questo tasto si illuminerà.
- Se si tiene premuto questo tasto, verrà visualizzata la schermata UNDO LIST (Elenco operazioni annullabili). In questa schermata per ripristinare le ultimi quindici operazioni eseguite è possibile ruotare il dial [DATA/JOG] (Dati/Jog) (→ p. 61).

② Tasto [SCENE] (Scena)

Questo tasto consente di accedere alla schermata SCENE in cui è possibile salvare o richiamare le memorie scene.

③ Tasto [JOG ON] (Jog attivato)

Questo tasto rappresenta un interruttore di attivazione/disattivazione per la funzione Nudge (Sposta leggermente) (→ p. 71) che prevede l'utilizzo del dial [DATA/JOG] (⑤). Quando si attiva questa funzione, il tasto si illumina.

④ Tasti [CURSOR] (cursore) (tasti [▲]/[▼]/[◀]/[▶])

Questi tasti consentono di spostare il cursore nella schermata (frame intermittente) per selezionare uno specifico elemento.

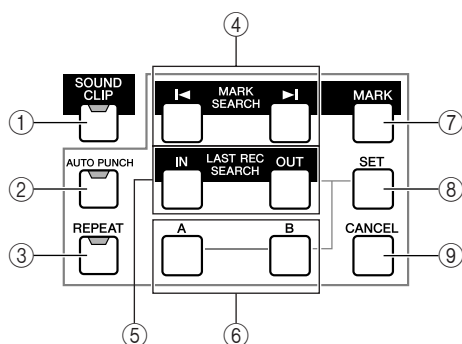
⑤ Dial [DATA/JOG]

Utilizzare questo dial per modificare il valore di un parametro. Se si attiva il tasto [JOG ON] (③), questo dial abilita la funzione Nudge.

⑥ Tasto [ENTER] (Invio)

Questo tasto consente di utilizzare un pulsante visualizzato nella schermata o di eseguire una specifica funzione.

■ Sezione Locate (Individuaz.)



① Tasto [SOUND CLIP] (Clip audio)

Questo tasto consente di accedere alla schermata CLIP in cui è possibile eseguire la registrazione o la riproduzione di clip audio.

② Tasto [AUTO PUNCH] (Punch automatico)

Questo tasto consente di attivare/disattivare la funzione di punch-in/out audio in modo da automatizzare la registrazione.

③ Tasto [REPEAT] (Ripetizione)

Questo tasto consente di attivare/disattivare la funzione di ripetizione A-B, il che permette di riprodurre più volte una specifica sezione.

④ Tasti MARK SEARCH (Ricerca marker) [◀]/[▶]

Questi tasti consentono di cercare i marker posizionati all'interno della song.

⑤ Tasti [IN]/[OUT]

Questi tasti specificano i punti in cui la registrazione con punch-in/out automatico verrà avviata (punto In) e in cui verrà terminata (punto Out). Questi tasti possono essere utilizzati inoltre come tasti di individuazione per spostarsi direttamente sul punto In o sul punto Out.

⑥ Tasti [A]/[B]

Questi tasti specificano i punti in cui la funzione di ripetizione verrà avviata (punto A) e in cui verrà terminata (punto B). Questi tasti possono essere utilizzati inoltre come tasti di individuazione per spostarsi direttamente sul punto A o sul punto B.

⑦ Tasto [MARK] (Marker)

Questo tasto consente di posizionare un marker nella posizione corrente della song.

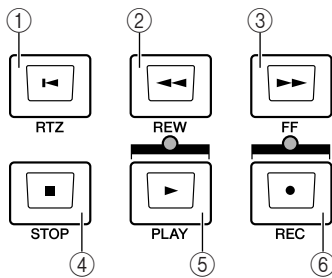
⑧ Tasto [SET] (Imposta)

Utilizzare questo tasto insieme ai tasti [IN]/[OUT] o ai tasti [A]/[B] per registrare la posizione corrente come punto di individuazione.

⑨ Tasto [CANCEL] (Annulla)

Utilizzare questo tasto insieme ai tasti [IN]/[OUT] o ai tasti [A]/[B] per annullare un punto di individuazione che si è registrato.

■ Sezione Transport (Trasporto)



① Tasto RTZ (Torna a zero) [◀◀]

Questo tasto consente di spostarsi direttamente nella posizione tempo zero relativo. Utilizzato insieme al tasto [SET], consente di registrare la posizione corrente come tempo zero relativo.



- In generale, gli orari visualizzati sul contatore dell'unità AW1600 possono essere suddivisi in tempo assoluto (ASS) o tempo relativo (REL). La posizione tempo zero assoluto è fissa, mentre la posizione tempo zero relativo può essere specificata liberamente.

② Tasto REW (Rewind, riavvolgimento) [◀◀]

Questo tasto consente di eseguire il rewind della posizione corrente. Ogni volta che viene premuto, questo tasto consente di alternare tra la velocità 8x e la velocità 16x.

③ Tasto FF [▶▶] (Fast Forward, avanzamento veloce)

Questo tasto consente di far avanzare rapidamente la posizione corrente. Ogni volta che viene premuto, questo tasto consente di alternare tra la velocità 8x e la velocità 16x.

④ Tasto STOP (Arresta) [■]

Questo tasto consente di arrestare la riproduzione, la registrazione, il fast forward o il rewind.

⑤ Tasto PLAY (Riproduci) [▶]

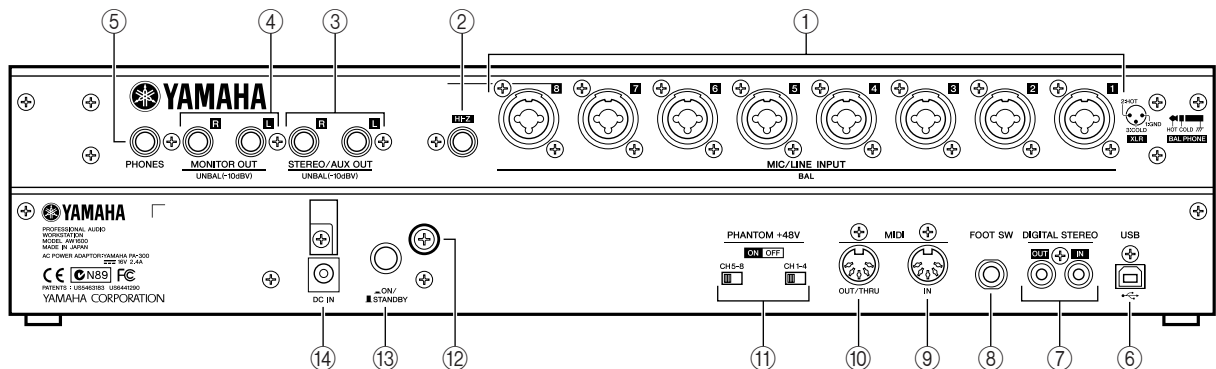
Se si preme questo tasto quando non è in corso la registrazione, verrà avviata la riproduzione. Se si preme questo tasto durante il fast forward o il rewind, verrà avviata la riproduzione a velocità normale. Se si preme questo tasto durante la registrazione, la registrazione verrà arrestata e la riproduzione riprenderà ("punch-out").

⑥ Tasto REC (Registra) [●]

Se si tiene premuto questo tasto e si preme il tasto PLAY [▶] quando il registratore non è in funzione, verrà avviata la registrazione.

Se si tiene premuto questo tasto e si preme il tasto PLAY [▶] durante la riproduzione, sarà possibile passare dalla riproduzione alla registrazione ("punch-in").

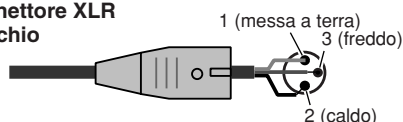
Pannello posteriore



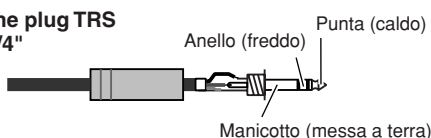
① Jack MIC/LINE INPUT 1-8 (XLR/phone plug TRS)

Questi jack di input bilanciati accettano sia connettori di tipo XLR-3-31 che connettori di tipo phone plug TRS. La sensibilità di input nominale può essere regolata da -46 dBu a +4 dBu. È possibile collegare a questi jack quasi ogni tipo di sorgente bilanciata: microfoni, direct box o dispositivi con output di livello di linea bilanciati. Linee non bilanciate con connettori di tipo phone plug standard possono essere collegate direttamente agli input TRS. Di seguito viene illustrato il cablaggio dei connettori.

Connettore XLR maschio



Phone plug TRS da 1/4"



② Jack MIC/LINE INPUT 8 (Hi-Z)

Si tratta di un jack di input di tipo phone plug da 1/4" con impedenza elevata (non bilanciato). Il livello di input nominale è compreso nell'intervallo da -46 a +4 dBu. È possibile collegare a questo tipo di jack uno strumento con impedenza di output elevata, come una chitarra elettrica o un basso elettrico con pickup di tipo passivo.

③ Jack STEREO/AUX OUT

Si tratta di jack di output di tipo phone plug da 1/4" (non bilanciati) che trasmettono i segnali del bus stereo o del bus ausiliario 1/2.

④ Jack MONITOR OUT

Si tratta di jack di output di tipo phone plug da 1/4" (non bilanciati) per il collegamento al monitor, ad esempio un sistema stereo o casse amplificate.

⑤ Jack PHONES

Si tratta di un jack di output di tipo phone plug TRS da 1/4" per il collegamento delle cuffie per il monitoraggio.

⑥ Connettore USB

Questo connettore consente il collegamento diretto dell'unità a un computer dotato di una porta USB tramite un cavo USB standard (compatibile con USB 2.0). Se si seleziona la modalità USB Storage (Archiviazione USB), sarà possibile trasferire file WAV e file di song tra la workstation AW1600 e il computer. Nella modalità "normale", la connessione USB può essere utilizzata per il controllo MIDI. L'interfaccia USB non gestisce direttamente i segnali audio.

NOTA

- Non è possibile collegare direttamente l'interfaccia USB ad hard disk esterni o a unità CD-R/RW.
- L'unità AW1600 può essere collegata a un'interfaccia USB 2.0 o USB 1.1. Tuttavia, se si utilizza l'interfaccia USB 1.1, i tempi di trasferimento dei dati saranno più lunghi.
- Quando il collegamento viene eseguito tramite l'interfaccia USB 2.0, assicurarsi di utilizzare un cavo compatibile con USB 2.0.
- Per consentire la trasmissione e la ricezione di messaggi MIDI, è necessario installare il driver MIDI USB fornito sul CD-ROM in dotazione.
- Durante il collegamento di cavi USB, assicurarsi di collegare l'unità AW1600 direttamente a un computer senza hub USB.

Precauzioni per l'utilizzo del connettore USB

Quando si collega la workstation AW1600 al computer tramite il connettore USB, è necessario attenersi alle indicazioni riportate di seguito. La mancata osservanza delle indicazioni riportate potrebbe causare il blocco del computer o della workstation AW1600, con conseguente danneggiamento o perdita dei dati. Se il computer o la workstation AW1600 si blocca, spegnerli e riaccenderli, quindi riavviare il computer.

- Prima di collegare il computer tramite il connettore USB, disattivare la modalità di risparmio energetico (sospensione/inattività/standby) sul computer.
- Collegare il connettore USB al computer prima di accendere l'unità AW1600.
- Prima di accendere/spegnere l'unità AW1600, collegare/scollegare il cavo USB o attivare/disattivare la modalità USB Storage, effettuare le seguenti operazioni:
 - Chiudere tutte le applicazioni.
 - Se la modalità USB Storage è disattivata, assicurarsi che non vengano trasmessi dati dall'unità AW1600.
 - Se la modalità USB Storage è attivata, assicurarsi che non siano in corso operazioni di lettura o scrittura dei file.
 - Se la modalità USB Storage è attivata, attenendosi alla procedura di sicurezza rimuovere l'unità AW1600 dalla barra delle applicazioni di Windows o trascinare le icone dell'unità AW1600 dalla scrivania di Macintosh nel cestino dopo avere chiuso tutte le finestre dell'AW1600.
- Impostare un intervallo di almeno sei secondi tra l'accensione e lo spegnimento dell'unità AW1600 o tra lo scollegamento e il collegamento del cavo USB.

⑦ Jack DIGITAL STEREO IN/OUT (Input/Output stereo digitale)

Questi jack consentono il trasferimento diretto dell'audio digitale tra l'unità AW1600 e i registratori DAT, i registratori MD (MiniDisc), i registratori CD e altri dispositivi audio digitali. Questi connettori sono conformi allo standard IEC-60958.

⑧ Jack FOOT SW (Interrutt. pedale)

Per controllare le operazioni di trasporto, quali avvio/arresto, o per eseguire il punch-in/out, è possibile collegare un interruttore a pedale (Yamaha FC5) venduto separatamente.

NOTA

- Se si utilizza un interruttore a pedale diverso dall'interruttore Yamaha FC5 (o equivalente), l'unità potrebbe non funzionare correttamente.
- L'unità non funzionerà in modo corretto quando si imposta MTC MODE (Modalità MTC) su "SLAVE" o quando si utilizza il tasto **REW** [◀◀], **FF** [▶▶] o **[JOG ON]**.
- Quando si assegna una traccia di registrazione nella schermata **RECORD** le funzioni vengono attivate nel seguente ordine: **PLAY** [▶] → **Punch In** → **Punch Out** → **STOP** [■]. Quando viene attivata la funzione **Auto Punch-in/Out**, tuttavia, l'ordine diventa **Punch In** → **STOP** [■].

⑨ Connettore MIDI IN (Input MIDI)

⑩ Connettore MIDI OUT/THRU (Output/Passante MIDI)

Questi connettori consentono lo scambio di messaggi MIDI con dispositivi esterni.

MIDI IN riceve i messaggi MIDI.

Il connettore MIDI OUT/THRU può essere configurato internamente in modo da funzionare come jack MIDI OUT (che trasmette i messaggi MIDI generati all'interno dell'unità AW1600) o come jack MIDI THRU (che trasmette nuovamente i messaggi ricevuti dal jack MIDI IN).

⑪ Interruttori CH1-4 e CH5-8 PHANTOM +48V

Per i gruppi di connettori MIC/LINE INPUT di tipo XLR da 1 a 4 (CH1-4) e da 5 a 8 (CH5-8) vengono forniti interruttori di alimentazione phantom indipendenti. Quando si utilizzano uno o più microfoni a condensatore con alimentazione phantom, erogare l'alimentazione phantom ai connettori appropriati.

⚠ ATTENZIONE

- Quando l'alimentazione phantom non è necessaria, assicurarsi di disattivare gli interruttori di alimentazione phantom.
- Assicurarsi che agli input XLR del gruppo di input per il quale è attivata l'alimentazione phantom siano collegati solo microfoni con alimentazione phantom. L'applicazione di alimentazione phantom a dispositivi che non prevedono l'alimentazione phantom può causare gravi danni. Nessun danno tuttavia è causato dal collegamento di microfoni dinamici bilanciati.
- Per impedire che gli altoparlanti vengano danneggiati, spegnere gli amplificatori (o casse amplificate) quando si attiva o disattiva l'alimentazione phantom. È opportuno inoltre impostare al minimo tutti i fader master e i controlli del volume di output. Il rumore generato quando si attiva o disattiva l'alimentazione phantom può danneggiare i componenti del sistema e, se amplificato a livelli particolarmente elevati, potrebbe persino causare danni all'udito.

⑫ Vite di messa a terra

Per garantire la massima sicurezza, è opportuno collegare la vite di messa a terra a un punto di messa a terra. Una messa a terra corretta garantirà livelli minimi di rumore e interferenze.

⑬ Interruttore POWER

Questo interruttore consente di commutare l'alimentazione da ON a STANDBY e viceversa.

NOTA

- Quando si commuta l'alimentazione dell'unità AW1600 da ON a STANDBY e viceversa, è necessario attenersi alle procedure descritte in "Accensione/spengimento" (→ p. 11).

⑭ Connettore DC IN (Input CC)

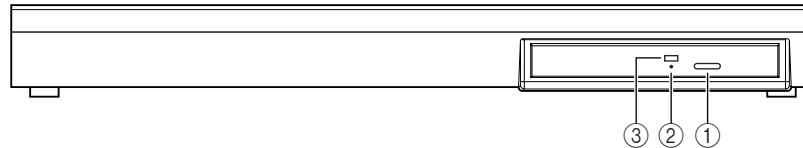
Collegare l'adattatore CA fornito in dotazione (PA-300) a questo connettore.

⚠ ATTENZIONE

- Per questa unità utilizzare solo l'adattatore CA fornito in dotazione (PA-300). L'uso di altri tipi di adattatori può comportare rischio di incendi e scosse elettriche.

Pannello anteriore

■ Unità CD-RW

**① Tasto di espulsione**

Questo tasto consente l'espulsione del vassoio del disco.

② Foro di espulsione

Questo foro consente di estrarre manualmente il vassoio del disco.

③ Indicatore di accesso

Questo indicatore si illumina quando si accede al CD inserito nell'unità.

Funzionamento di base nella workstation AW1600

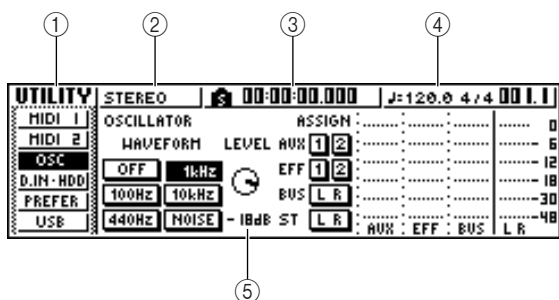
In questa sezione vengono illustrate le operazioni di base eseguibili nell'unità AW1600.

2

Presentazione della workstation AW1600

Visualizzazione del display

Sul display della workstation AW1600 vengono riportate le seguenti informazioni:



1 Nome della schermata

Nome della schermata correntemente selezionata.

2 Canale selezionato

Canale del mixer selezionato per le operazioni. Di seguito viene riportato il significato di quanto visualizzato sul display.

- **TRACK 1-8**..... Canali traccia 1-8
- **TRACK 9/10-15/16**..... Canali traccia 9/10-15/16
- **INPUT 1-8** Canali di input 1-8
- **STEREO** Canale di output stereo
- **PAD 1-4** Canali pad 1-4

L'uso delle manopole o dei tasti della sezione Selected Channel consente di modificare i parametri del canale selezionato.

3 Contatore (lato sinistro)

Indica la posizione corrente all'interno della song. Quando la workstation AW1600 è nello stato di default, questo contatore indica il tempo assoluto (il momento in cui si è avviata la registrazione della song) in unità di ore/minuti/secondi/millisecondi. A sinistra di questo valore viene visualizzato l'ultimo punto di individuazione o l'ultimo marker superato.

4 Contatore (lato destro)

Indica la posizione corrente all'interno della song in unità di misure/beat. Le misure o i beat vengono calcolati in base al tempo e all'indicazione tempo specificati nella mappa del tempo per la song. Il tempo e l'indicazione tempo correnti vengono visualizzati a sinistra di questo valore.

5 Schermata principale

Le informazioni visualizzate in quest'area dipendono dall'ultimo tasto premuto. Nella schermata principale vengono visualizzati i tipi di oggetti riportati di seguito.

● Cursore

Il frame intermittente all'interno della schermata viene chiamato "cursore". Quando un oggetto nella schermata viene racchiuso dal cursore, tale oggetto è selezionato per le operazioni.

LEVEL



● Pulsanti

I pulsanti sul display vengono utilizzati per attivare o disattivare un parametro, per selezionare una delle molteplici opzioni disponibili o per eseguire una specifica funzione. Il pulsante correntemente attivo viene visualizzato in nero con testo bianco. Il pulsanti non attivi sono visualizzati in bianco con testo nero.



● Manopole/fader/area di visualizzazione parametri

Le manopole, i fader e l'area di visualizzazione parametri all'interno del display vengono utilizzati per modificare il valore del parametro corrispondente.

LEVEL

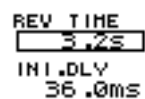


Manopola

FADER



Fader



Area di visualizzazione parametri

● Area di visualizzazione pagine

La maggior parte delle schermate è suddivisa in base alla funzione in due o più "pagine". Nell'area di visualizzazione pagine vengono elencate le pagine che è possibile selezionare all'interno di tale schermata. Il nome della pagina correntemente selezionata è evidenziato.



Accesso a una schermata/pagina/canale

Quando si desidera modificare un'impostazione interna dell'unità AW1600 o un parametro che non può essere utilizzato da un fader o una manopola mostrata sul display, è necessario accedere alla schermata e alla pagina desiderate.

1 Premere il tasto o la manopola relativa alla schermata desiderata.

Ai tasti e alle manopole delle varie sezioni elencate di seguito sono associate delle schermate. Pertanto, quando si preme un tasto o una manopola, viene visualizzata la schermata corrispondente.

- Tutti i tasti nella sezione Work Navigate
- Tutti i tasti nella sezione Quick Navigate
- Tasto [VIEW] della sezione Selected Channel
- Tutte le manopole della sezione Selected Channel
- Tasto [SAMPLE EDIT] della sezione Quick Loop Sampler



- Quando si passa da una schermata all'altra, viene visualizzata l'ultima pagina utilizzata in tale schermata.

- 2** Per passare da una pagina all'altra all'interno di una schermata, è possibile premere più volte lo stesso tasto del passaggio 1 oppure utilizzare i tasti **CURSOR** [▲]/[▼] mentre si tiene premuto lo stesso tasto del passaggio 1.

Se sono presenti altre pagine che è possibile visualizzare in una schermata, nell'area di visualizzazione pagine verrà visualizzata una freccia simile a quella mostrata in figura. Questa freccia indica che esistono altre pagine nascoste nella direzione indicata.



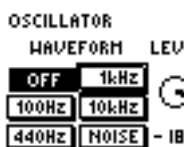
Per accedere a una pagina nascosta, tenere premuto lo stesso tasto del passaggio 1 e premere il tasto [CURSOR] con la stessa direzione della freccia.

Nelle pagine in cui viene visualizzato un elenco di parametri per più canali, la schermata può essere suddivisa in una pagina per i canali di input o i canali pad e una pagina per i canali traccia, in quanto non tutti i parametri possono essere mostrati in una singola schermata. In questo caso, per selezionare i canali che si desidera visualizzare, utilizzare i tasti [INPUT SEL], i pad 1-4 o i tasti [TRACK SEL].

Attivazione/disattivazione di un pulsante

Di seguito viene illustrata la procedura per l'attivazione o la disattivazione di un pulsante nella schermata.

- 1** Per spostare il cursore sul pulsante desiderato all'interno della schermata utilizzare i tasti [CURSOR].



- 2** Premere il tasto [ENTER].

Il pulsante verrà attivato/disattivato.

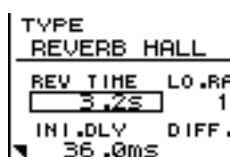
Se si sposta il cursore su un pulsante che esegue una specifica funzione e si preme il tasto [ENTER], verrà eseguita la relativa funzione.



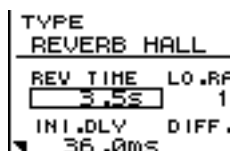
Modifica di un valore nella schermata

Di seguito viene riportata la procedura per la modifica del valore di un fader, una manopola o un parametro mostrato nella schermata.

- 1** Per spostare il cursore sul valore del fader, della manopola o del parametro desiderato utilizzare i tasti [CURSOR].

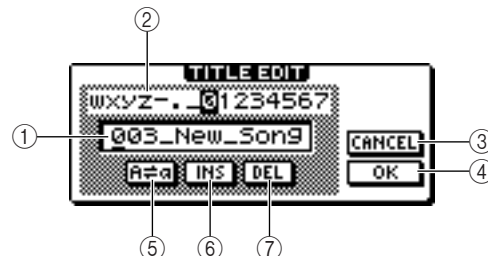


- 2** Per modificare il valore, ruotare il dial [DATA/JOG].



Immissione di testo

Quando si crea una nuova song o si salva un'impostazione della memoria scene o della libreria, viene visualizzata una finestra a comparsa che consente di assegnare un nome alla song o all'impostazione.



Questa finestra a comparsa contiene i seguenti elementi e funzioni:

① Casella di immissione testo

Questa casella consente di immettere caratteri, numeri e simboli. Quando si salvano i dati per la prima volta, la casella contiene un nome di default.

È possibile immettere un nome di scena/libreria o un nome di song composto da un massimo di dodici caratteri.

② Tavolozza del testo

In questa tavolozza vengono visualizzati i caratteri, i numeri e i simboli che è possibile immettere nella casella di immissione testo.

③ Pulsante CANCEL

Se si sposta il cursore su questo pulsante e si preme il tasto [ENTER], si tornerà alla schermata precedente senza modificare il nome.

④ Pulsante OK

Se si sposta il cursore su questo pulsante e si preme il tasto [ENTER], verrà salvata la scena o la libreria oppure verrà creata la nuova song.

⑤ Pulsante A=a

Se si sposta il cursore su questo pulsante e si preme il tasto [ENTER], sarà possibile commutare tra le lettere maiuscole e minuscole del carattere correntemente selezionato nella casella di immissione testo.

⑥ Pulsante INS

Quando si sposta il cursore su questo pulsante e si preme il tasto [ENTER], viene inserito il carattere "_" (carattere di sottolineatura) in corrispondenza del carattere correntemente selezionato (sottolineato) e i caratteri successivi vengono spostati indietro di un carattere.

⑦ Pulsante DEL (CANC)

Quando si sposta il cursore su questo pulsante e si preme il tasto [ENTER], il carattere correntemente selezionato (sottolineato) viene eliminato e i caratteri successivi vengono spostati in avanti di un carattere.

Per assegnare un nuovo nome, utilizzare i tasti [CURSOR] per spostare il cursore nella casella di immissione testo sul carattere che si desidera modificare, quindi ruotare il dial [DATA/JOG] per selezionare un carattere.

Dopo aver immesso il nome, spostare il cursore sul pulsante OK e per applicare il nuovo nome premere il tasto [ENTER].



- Se si desidera aggiungere caratteri a un nome composto da un numero di caratteri minore rispetto al numero massimo consentito, spostare il cursore sul pulsante INS e premere il tasto [ENTER] per inserire il carattere "_", quindi modificare il nome in base alle esigenze.

Uso della sezione Selected Channel

Per gestire direttamente i parametri di missaggio (EQ, dinamiche, pan e così via) del canale correntemente selezionato è possibile utilizzare le manopole e i tasti della sezione Selected Channel.

1 Per selezionare il canale che si desidera utilizzare, premere i tasti [TRACK SEL], [INPUT SEL], [STEREO SEL] o i pad 1-4.

Quando si utilizza la sezione Selected Channel, è

necessario prima

selezionare il canale

che si desidera utilizzare. Il canale correntemente selezionato è indicato nella parte superiore sinistra della schermata.

Di seguito vengono elencati i canali corrispondenti a ciascun tasto o pad.

- **Tasti [TRACK SEL] 1-8**Canali traccia 1-8
- **Tasti [TRACK SELECT] 9/10-15/16**Canali traccia 9/10-15/16
- **Tasti [INPUT SEL] 1-8**Canali di input 1-8
- **Tasto [STEREO SEL]**Canale di output stereo
- **Pad 1-4**Canali pad 1-4

2 A seconda del parametro che si desidera modificare, ruotare le cinque manopole della sezione Selected Channel.

Quando si ruota ciascuna di queste manopole, vengono modificati i seguenti elementi:

Ruotare la manopola [EQ]

In questo modo viene modificata la quantità di enfasi/taglio della banda EQ selezionata. Per selezionare la banda EQ, utilizzare i tasti [HIGH], [HI-MID], [LO-MID] e [LOW] situati a destra.

Ruotare la manopola [DYN]

In questo modo viene modificata la profondità dell'elaborazione dinamiche.

Ruotare la manopola [EFFECT 1]

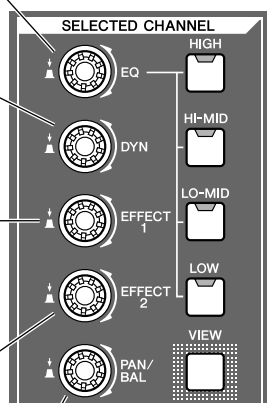
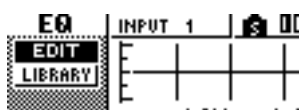
In questo modo è possibile regolare il livello del segnale che viene inviato da tale canale all'effetto interno 1 (se si seleziona il canale di output stereo, questa manopola consente di regolare il livello di ritorno dell'effetto interno 1).

Ruotare la manopola [EFFECT 2]

In questo modo è possibile regolare il livello del segnale che viene inviato da tale canale all'effetto interno 2 (se si seleziona il canale di output stereo, questa manopola consente di regolare il livello di ritorno dell'effetto interno 2).

Ruotare la manopola [PAN/BAL]

In questo modo è possibile regolare il pan del segnale che viene inviato da tale canale al bus stereo (se si seleziona il canale di output stereo, questa manopola consente di regolare il bilanciamento dei canali sinistro e destro).



NOTA

- La semplice rotazione delle manopole della sezione Selected Channel non determina la modifica della schermata.
- Se si ruota la manopola [DYN] immediatamente dopo aver richiamato una libreria di preset che include le impostazioni delle dinamiche, verranno modificati contemporaneamente più parametri dinamiche, il che influisce sulla modalità di applicazione dell'elaborazione dinamica. L'entità di questa modifica dipende dalla libreria richiamata.

3 Se si desidera accedere alla schermata per un parametro e apportarvi modifiche più dettagliate, premere una delle cinque manopole o il pulsante [VIEW].

La pressione di ciascuna manopola o pulsante consente di accedere alle schermate riportate di seguito.

Premere la manopola [EQ]

Verrà visualizzata la schermata EQ.

Premere la manopola [DYN]

Verrà visualizzata la schermata DYN.

Premere la manopola [EFFECT 1]

Verrà visualizzata la schermata EFF 1.

Premere la manopola [EFFECT 2]

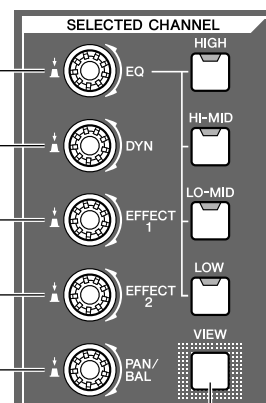
Verrà visualizzata la schermata EFF 2.

Premere la manopola [PAN/BAL]

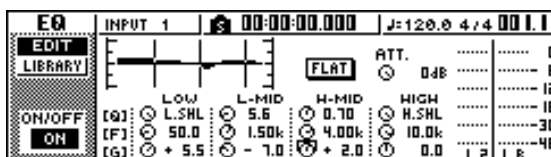
Verrà visualizzata la schermata PAN.

Premere il tasto [VIEW]

Verrà visualizzata la schermata VIEW.



• Pagina EDIT della schermata EQ



4 Spostare il cursore all'interno della schermata sul parametro desiderato e ruotare il dial [DATA/JOG] o premere il tasto [ENTER] per utilizzare il parametro.

NOTA

- Se si modificano singoli parametri nella schermata DYN, il parametro utilizzato per ultimo verrà assegnato alla manopola [DYN].
- Se si desidera tornare alla situazione che prevede la modifica di più parametri contemporaneamente mediante la rotazione della manopola [DYN], è necessario richiamare di nuovo la libreria contenente le impostazioni delle dinamiche richiamata prima di apportare modifiche nella schermata DYN.

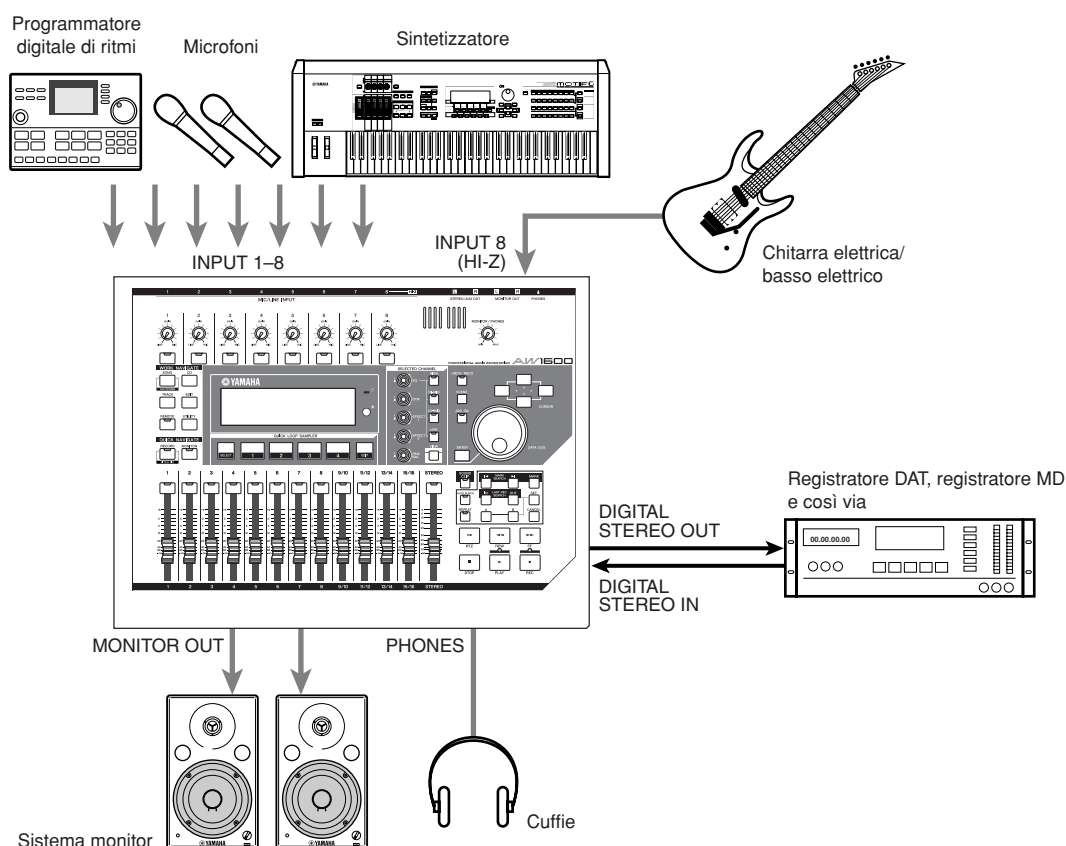
◆ Capitolo 3 ◆

Ascolto della demo song

All'uscita dalla fabbrica, l'unità AW1600 contiene sull'hard disk una demo song. In questo capitolo viene illustrata la modalità di riproduzione della demo song utilizzando i fader e i tasti del pannello anteriore.

Collegamento dei dispositivi esterni e accensione

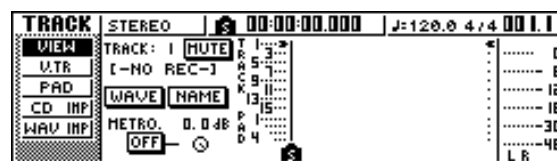
Nel diagramma riportato di seguito viene mostrato un tipico esempio di collegamenti alla workstation AW1600. Collegare i microfoni, gli strumenti e i dispositivi esterni come illustrato in questo diagramma.



Una volta effettuati i collegamenti, accendere tutti i dispositivi nel seguente ordine:

- ① Dispositivi esterni, come sorgenti audio o processori di effetti, collegati ai jack di input/output dell'unità AW1600
- ② La stessa unità AW1600
- ③ Il sistema monitor collegato ai jack di output dell'unità AW1600

Dopo la schermata iniziale, viene visualizzata la seguente schermata.



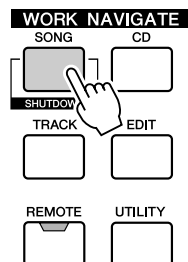
Quando si accende l'unità AW1600, viene caricata automaticamente l'ultima song utilizzata. Quando si accende l'unità AW1600 con le impostazioni di fabbrica, viene caricata una song vuota che consente di avviare immediatamente la registrazione.

Caricamento della demo song

Di seguito viene riportata la procedura per il caricamento della demo song dall'hard disk.

1 Nella sezione Work Navigate (Navigazione) premere il tasto [SONG].

Verrà visualizzata la schermata SONG in cui è possibile salvare o caricare song.



2 Per accedere alla pagina LIST (Elenco), premere più volte il tasto [SONG] o tenere premuto il tasto [SONG] e utilizzare i tasti CURSOR (cursore) [▲]/[▼].

In questa pagina è possibile selezionare una song sull'hard disk, caricarla o eliminarla.

SONG	STEREO	00	00:00.000	J:120.0 4/4 00 1.1
LIST	NAME	OLD	SIZE	0
IMPORT	SORT			6
SETUP	OPTIM2	LOAD	001_New_Song 7.25H 16	12
POINT	DELETE	SAVE	The_Only_One 292H 16	18
TEMPO	COPY	NEW		30
SHUTDOWN				48

① List (Elenco)

In questa area vengono elencate le song salvate sull'hard disk. La riga racchiusa dalla cornice tratteggiata al centro dell'elenco indica la song selezionata per le operazioni. La riga evidenziata indica la song correntemente caricata nell'unità AW1600. (Questa song viene definita "song corrente".)

NOTA

- In ciascuna riga dell'elenco vengono visualizzati il nome della song, le dimensioni dei dati e la profondità di bit (16/24 bit).

② Campo SORT (Ordina)

Questi tre pulsanti consentono di selezionare la modalità di ordinamento delle song presenti nell'elenco. Scegliere il pulsante NAME (Nome) per un ordinamento alfabetico, OLD (Meno recente) per un ordinamento in base alla data di salvataggio o SIZE (Dimensioni) per un ordinamento in base alle dimensioni.

3 Per selezionare la song "The_Only_One", ruotare il dial [DATA/JOG] (Dati/Jog).

SONG	STEREO	00	00:00.000	J:120.0 4/4 00 1.1
LIST	NAME	OLD	SIZE	0
IMPORT	SORT			6
SETUP	OPTIM2	LOAD	The_Only_One 292H 16	12
POINT	DELETE	SAVE		18
TEMPO	COPY	NEW		30
SHUTDOWN				48

4 Spostare il cursore sul pulsante LOAD (Carica) nella schermata, quindi premere [ENTER] (Invio).



Verrà visualizzata una finestra a comparsa simile a quella riportata di seguito. In questa finestra viene chiesto se si desidera salvare la song corrente.

CONFIRMATION
Save Current Song?
CANCEL YES NO

5 Spostare il cursore su YES (Sì) (per salvare la song corrente) o su NO (per non salvarla), quindi premere il tasto [ENTER].

I dati di song verranno caricati e la song "The_Only_One" diventerà la song corrente.

NOTA

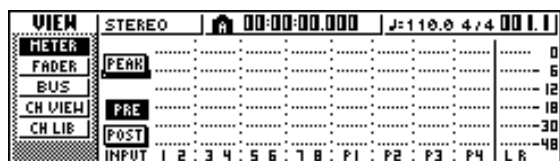
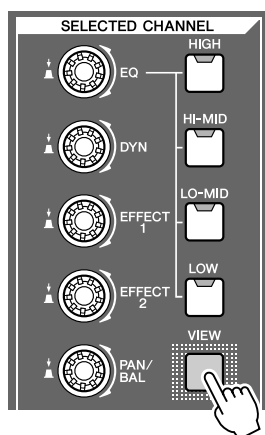
- Se si seleziona NO, tutte le modifiche eventualmente apportate alla song corrente dall'ultimo salvataggio andranno perse.

"You're the Only One"
© Timothy Akers

Riproduzione della demo song

Di seguito viene riportata la procedura per la riproduzione della demo song caricata e per la regolazione del livello del monitor.

- 1 Per accedere alla pagina **METER** (Indicatore) della schermata **VIEW**, premere più volte il tasto **[VIEW]** (Visualizza) oppure utilizzare i tasti **CURSOR** [**▲**]/**[▼]** mentre si tiene premuto il tasto **[VIEW]**.



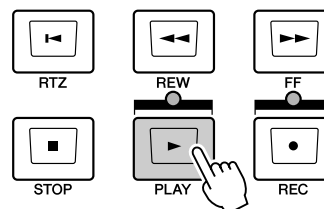
La pagina **METER** della schermata **VIEW** contiene gli indicatori che mostrano il livello di input di ciascun canale e il livello di output del canale di output stereo. È opportuno visualizzare questa pagina quando si desidera controllare il livello di ciascuna traccia.

NOTA

- Assicurarsi che nell'area del canale selezionata nella parte superiore sinistra della pagina **METER** venga riportato **TRACK 1-8** (Taccia 1-8) o **TRACK 9/10-15/16** (Traccia 9/10-15/16). In caso contrario, premere il tasto **[TRACK SEL]** (Sel traccia) 1-8 o 9/10-15/16.

- 2 Abbassare il fader **[STEREO]** dell'unità **AW1600** fino alla posizione – infinity (infinito). Assicurarsi inoltre di abbassare la manopola **[MONITOR PHONES]** (Cuffie Monitor) dell'unità **AW1600** e il volume del sistema monitor.

- 3 Premere il tasto **PLAY** (Riproduci) [**▶**].

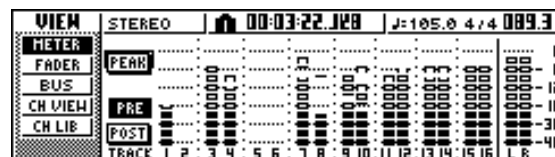


Verrà avviata la riproduzione della demo song e il livello di ciascun canale traccia verrà visualizzato nella pagina **METER** della schermata **VIEW**.

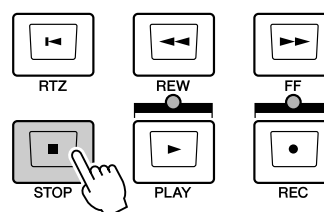
- 4 Per regolare il livello del monitor in modo appropriato, utilizzare la manopola **[MONITOR PHONES]** dell'unità **AW1600** e il controllo del volume del sistema monitor.

SUGGERIMENTO

- Per cambiare le impostazioni del mixer, la demo song prevede l'utilizzo della funzione **Scene** (Scena). Ne risulta che la riproduzione verrà eseguita utilizzando il bilanciamento predefinito. Non è quindi necessario utilizzare i fader.



- 5 Per arrestare la song, premere il tasto **STOP** (Arresta) [**■**].



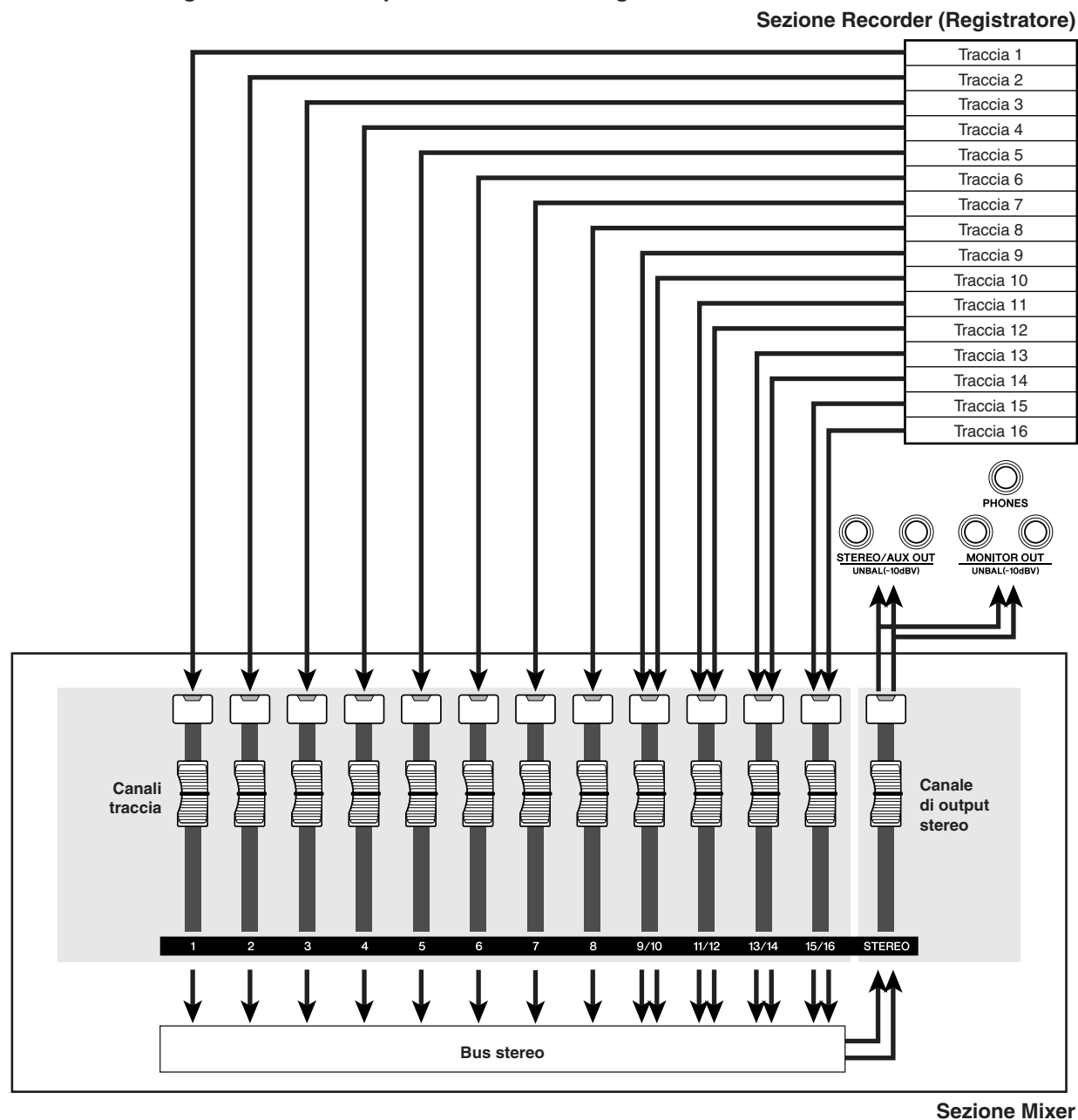
3

Ascolto della demo song

Missaggio della demo song

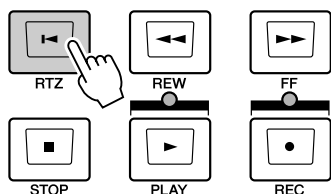
Durante la riproduzione di una song, le tracce 1-16 del registratore vengono direttamente collegate ai canali traccia 1-8 e 9/10-15/16 del mixer. I segnali che passano attraverso i canali traccia 1-8 e 9/10-15/16 vengono inviati al bus stereo, convogliati attraverso il canale di output stereo e inviati dai jack STEREO/AUX OUT (Uscita stereo/ausiliaria) o dai jack MONITOR OUT (Uscita monitor).

● Flusso del segnale durante la riproduzione della song



I canali traccia 1-8 e 9/10-15/16 vengono controllati direttamente dai fader e dai tasti [TRACK SELECT] del pannello. Di seguito viene riportata la procedura per la regolazione del livello di missaggio di ciascun canale traccia e per la relativa attivazione/disattivazione durante la riproduzione della song.

1 Premere il tasto RTZ (Torna a zero) [◀].



La demo song verrà riportata all'inizio.

2 Premere il pulsante PLAY [▶].

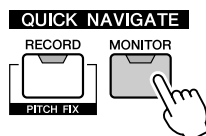
Verrà avviata la riproduzione della demo song.

3 Durante l'ascolto della demo song, provare a utilizzare i fader 1-8 e 9/10-15/16.

Tenere presente che il livello della traccia corrispondente verrà modificato. L'utilizzo del fader [STEREO] determinerà la modifica del livello generale della song.

4 Per escludere la riproduzione di una specifica traccia, accedere alla pagina ON/OFF (Att./Disatt.) della schermata

MONITOR premendo più volte il tasto [MONITOR] oppure utilizzando i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [MONITOR].

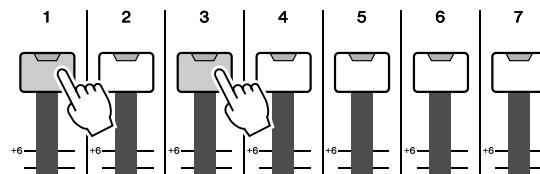


La pagina ON/OFF della schermata MONITOR consente di attivare o disattivare ciascun canale. Un canale disattivato in questa pagina non verrà inviato al bus stereo o al bus ausiliario e verrà escluso.

NOTA

- La funzione Mute (Muto) consente di attivare o disattivare l'esclusione per i canali della traccia del mixer. La riproduzione delle tracce del registratore può essere esclusa tramite la pagina VIEW della schermata TRACK (Traccia) (→ p. 48).

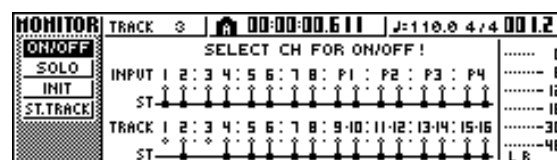
5 Premere i tasti [TRACK SEL] per i canali traccia che si desidera escludere (è possibile selezionare più canali).



Se, ad esempio, si premono i tasti [TRACK SEL] 1 e 3, la schermata verrà modificata come riportato di seguito e i canali traccia 1 e 3 verranno esclusi. A questo punto, i tasti [TRACK SEL] 1 e 3 verranno disattivati. Questa situazione viene indicata anche nel grafico sul display.

NOTA

- L'ultimo tasto [TRACK SEL] premuto è sempre illuminato in arancione, indipendentemente dallo stato muto, a indicare che questo canale rappresenta il "canale selezionato" (→ p. 26).

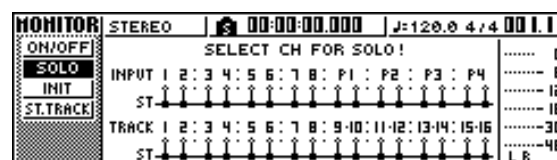


NOTA

- In questa pagina la pressione del tasto [STEREO SEL] (Sel stereo) non produce alcun effetto.

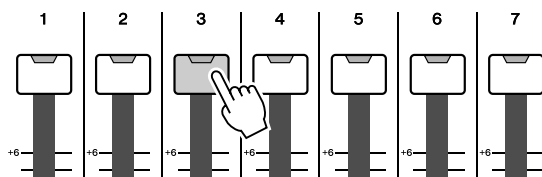
6 Per annullare lo stato muto, premere lo stesso tasto [TRACK SEL] premuto nel passaggio 5 in modo che l'indicatore si illumini in verde.

7 Se si desidera monitorare solo la riproduzione di una specifica traccia, accedere alla pagina SOLO (Assolo) della schermata MONITOR premendo più volte il tasto [MONITOR] oppure utilizzando i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [MONITOR].

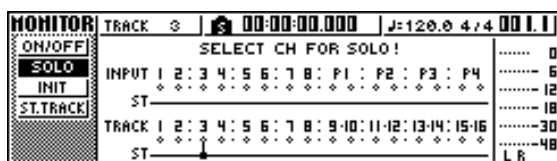


La pagina SOLO della schermata MONITOR consente di escludere tutti gli altri canali quando si ascolta solo uno specifico canale. (Questa funzione viene definita "assolo".) Quando si isola un canale in questa pagina, i segnali dei canali rimanenti vengono esclusi e non vengono più inviati al bus stereo o ai bus AUX.

8 Premere il tasto [TRACK SEL] del canale traccia che si desidera isolare.



Se, ad esempio, si preme il tasto [TRACK SEL] 3, la schermata verrà modificata come riportato di seguito e i canali diversi dal canale traccia 3 verranno esclusi. A questo punto, il tasto [TRACK SEL] 3 si illuminerà in arancione e gli altri tasti [TRACK SEL] e i tasti [INPUT SEL] (Sel input) verranno disattivati.



NOTA

- È possibile isolare un solo canale per volta.

9 Per annullare l'isolamento, premere di nuovo il tasto [TRACK SEL] correntemente selezionato (illuminato in arancione).

NOTA

- Durante la riproduzione della demo song è possibile che venga ripristinata l'impostazione precedente del livello o dello stato attivo/non attivo di un canale regolato manualmente. Questa situazione si verifica in quanto la funzione Scene ha modificato lo stato delle impostazioni del mixer e non deve essere pertanto considerata indice di malfunzionamento (→ p. 149). Per impedire temporaneamente che le scene vengano richiamate, è possibile utilizzare la funzione Recall Safe (Blocca richiamo). (→ p. 80)

Registrazione su una clip audio

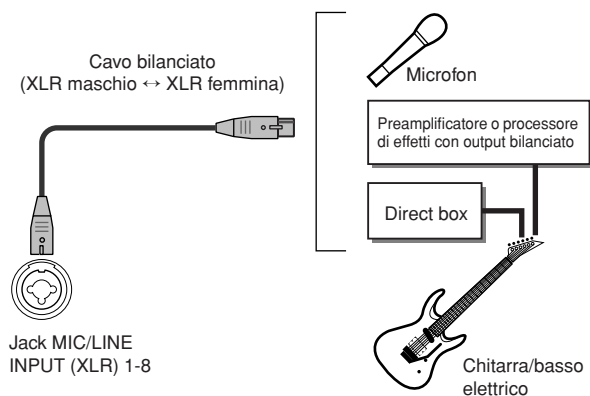
L'unità AW1600 è dotata della funzione Sound Clip (Clip audio) che consente di eseguire la registrazione e la riproduzione indipendentemente dalla sezione Recorder (Registratore). È possibile utilizzare una clip audio per registrare e riprodurre rapidamente le proprie performance su una sorgente audio collegata all'unità AW1600 o sui pad. Si tratta di un metodo ideale per trovare altre idee interessanti per una song o un arrangiamento o per registrare un semplice accompagnamento da utilizzare per esercitarsi su una parte. In questo capitolo viene illustrato come uno strumento o un microfono collegato a un jack di input possa essere registrato come una clip audio.

Collegamento dello strumento o del microfono

È necessario innanzitutto collegare lo strumento o il microfono che si desidera registrare a un jack MIC/LINE INPUT (Input microfono/linea). I diversi tipi di jack sono compatibili con le sorgenti riportate di seguito.

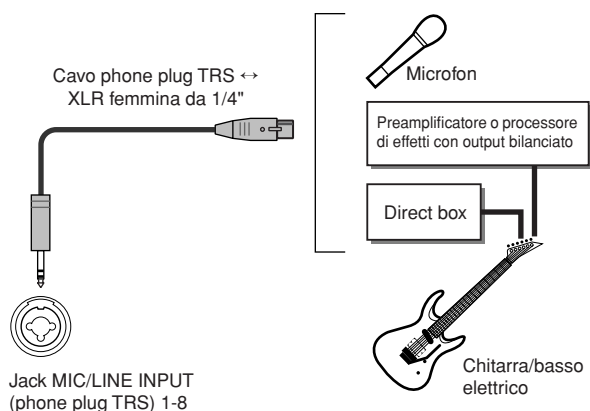
● Jack MIC/LINE INPUT (XLR) 1-8

Si tratta di jack di input bilanciati di tipo XLR. Per collegare il microfono, la direct box o un preamplificatore per chitarra/basso con un jack di output bilanciato, utilizzare un cavo XLR maschio ↔ XLR femmina.

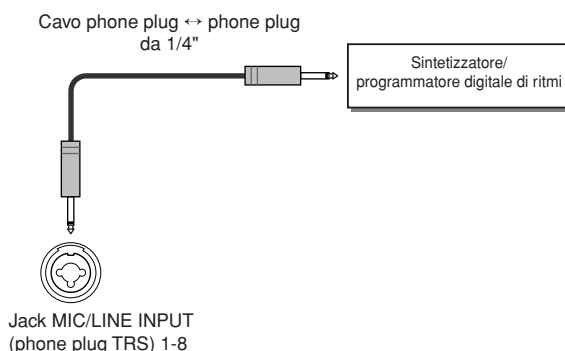


● Jack MIC/LINE INPUT (phone plug TRS) 1-8

Si tratta di jack di input bilanciati di tipo TRS. Per collegare il microfono, la direct box o un preamplificatore per chitarra/basso dotato di jack di output bilanciato, utilizzare un cavo phone plug TRS ↔ XLR femmina da 1/4".

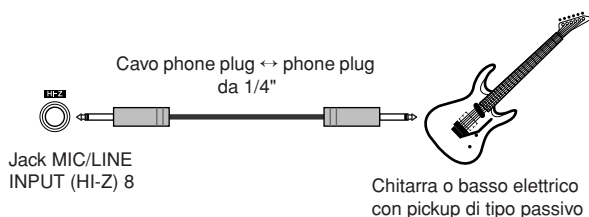


In alternativa, per collegare uno strumento con output non bilanciato, quale un sintetizzatore o un programmatore digitale di ritmi, è possibile utilizzare un cavo phone plug ↔ phone plug da 1/4".



● Jack MIC/LINE INPUT 8 (Hi-Z)

Per collegare direttamente un basso o una chitarra elettrica con pickup di tipo passivo, utilizzare un cavo phone plug ↔ phone plug da 1/4".



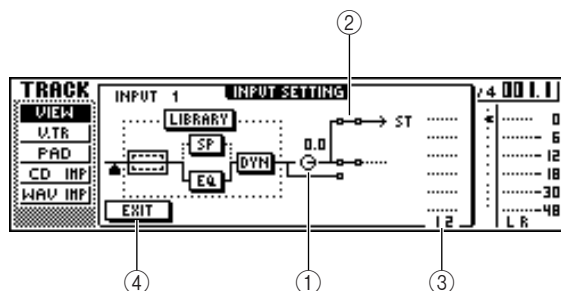
Regolazione del livello di input

I segnali immessi dai jack MIC/LINE INPUT 1-8 vengono inviati rispettivamente ai canali di input 1-8. Di seguito viene riportata la procedura per la regolazione del livello di input del canale di input e per l'esecuzione delle impostazioni che consentono di ascoltare il suono proveniente dal sistema monitor attraverso il bus stereo.

1 Abbassare il fader [STEREO] fino alla posizione $-\infty$. Abbassare inoltre la manopola [GAIN] (Guadagno) per il jack MIC/LINE INPUT a cui è collegato lo strumento o il microfono.

2 Tenere premuto il tasto [INPUT SEL] (Sel input) per il jack a cui è collegato lo strumento o il microfono.

Quando si tiene premuto il tasto [INPUT SEL], viene visualizzata la finestra a comparsa INPUT SETTING (Impostazione input) che consente di eseguire impostazioni per il canale di input corrispondente. Nel diagramma riportato di seguito viene illustrato un esempio della schermata che verrà visualizzata se si tiene premuto il tasto [INPUT SEL] 1.




① Manopola INPUT LEVEL (Livello input)

Per regolare il livello del canale di input, spostare il cursore su questa manopola e ruotare il dial [DATA/JOG] (Dati/Jog). In genere, il livello del canale di input viene impostato sul valore di default 0 dB. Il livello corrente viene indicato dal valore (unità dB) riportato sopra la manopola.

② Interruttore di assegnazione del bus stereo

Quando si sposta il cursore su questa manopola e si preme il tasto [ENTER] (Invio), il segnale che viene inviato dal canale di input corrispondente al bus stereo viene attivato o disattivato.

③ Indicatore di livello

Indica il livello di input del canale di input. Il simbolo  nella finestra indica la posizione in cui viene rilevato il livello.

④ Pulsante EXIT (Esci)

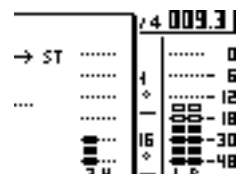
Per chiudere la finestra a comparsa e tornare alla schermata precedente, spostare il cursore su questo pulsante e premere il tasto [ENTER].

3 Mentre si osserva l'indicatore di livello nella finestra a comparsa, suonare lo strumento e ruotare la manopola [GAIN] per regolare il livello di input.

Mentre si ruota la manopola [GAIN] verso destra, l'indicatore di livello nella finestra a comparsa si sposta in modo più ampio (tuttavia, non verrà emesso alcun suono dal sistema monitor).

Per ottenere la migliore qualità audio, regolare il livello impostandolo sul valore più alto possibile in modo da impedire la saturazione del segnale quando si raggiunge il volume massimo.

4 Quando si suona lo strumento, alzare il fader [STEREO] fino alla posizione 0 dB.



A questo punto, gli indicatori LR a destra della schermata si sposteranno.

Mentre si ruota la manopola [MONITOR/PHONES] (Monitor/Cuffie) verso destra, dovrebbe essere possibile cominciare a sentire dei suoni dal sistema monitor.

NOTA

- Se non viene emesso alcun suono dopo aver alzato il fader [STEREO], assicurarsi che nella finestra a comparsa INPUT SETTING l'interruttore di assegnazione del bus stereo sia attivato e che il valore della manopola INPUT LEVEL non sia stato impostato al di sotto di 0,0 dB.

5 Per uscire dalla finestra a comparsa INPUT SETTING, spostare il cursore sul pulsante EXIT, quindi premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata di nuovo la schermata precedente.

SUGGERIMENTO

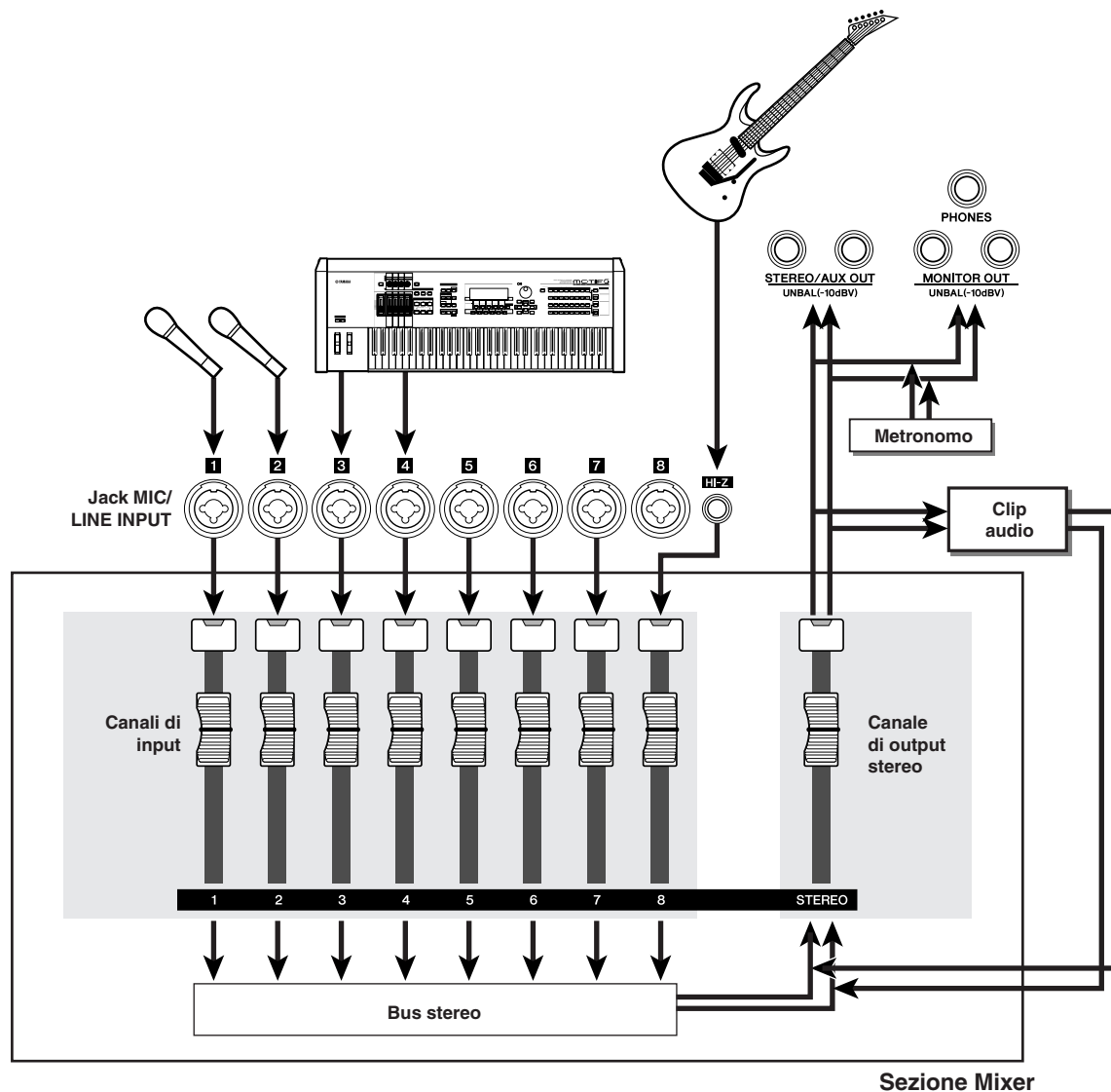
- Le impostazioni del livello sopra descritte costituiscono le impostazioni di base per qualsiasi tipo di registrazione, non solo per una clip audio. Se si utilizza la manopola [GAIN] per aumentare il più possibile il livello senza consentire il verificarsi di distorsioni, è possibile assicurarsi che il segnale di input venga convertito in formato digitale con la più alta qualità possibile prima di essere immesso nella sezione Mixer. Se la manopola [GAIN] non viene alzata in modo sufficiente, potrebbe non essere possibile sfruttare appieno l'intervallo dinamico disponibile della sezione Mixer e della sezione Recorder. Quando la manopola INPUT LEVEL e il fader [STEREO] vengono impostati sulla posizione 0 dB, il livello di input verrà trasmesso senza apportare modifiche al registratore e al monitor.

Registrazione/riproduzione di una clip audio

Una volta completate le operazioni di preparazione, è possibile passare alla registrazione su una clip audio.

Il segnale post-fader del canale di output stereo può essere registrato direttamente su una clip audio. Per la riproduzione, il segnale verrà inviato immediatamente prima del fader del canale di output stereo. (Non è possibile applicare l'EQ e le dinamiche alla riproduzione di una clip audio.)

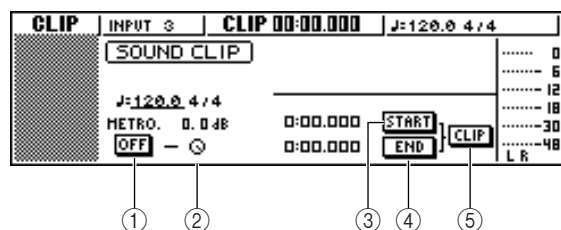
● Flusso del segnale durante l'utilizzo di una clip audio



■ Registrazione di una clip audio

1 Nella sezione Locate (Individuaz.) premere il tasto [SOUND CLIP].

Verrà visualizzata la schermata CLIP in cui è possibile registrare e riprodurre clip audio.



① Pulsante Metronome (Metronomo)

Consente di attivare o disattivare il metronomo.

② Manopola Metronome

Consente di regolare il livello del volume del metronomo. L'impostazione corrente, espressa in unità dB, viene indicata dal valore riportato sopra la manopola.

③ Pulsante START (Avvia)

Consente di specificare la posizione corrente come punto di inizio della clip audio (posizione in cui verrà avviata la riproduzione). La posizione corrente viene riportata in minuti/secondi/millisecondi sulla sinistra.

④ Pulsante END (Fine)

Consente di specificare la posizione corrente come punto di fine della clip audio (posizione in cui verrà terminata la riproduzione). La posizione corrente viene riportata in minuti/secondi/millisecondi sulla sinistra.

⑤ Pulsante CLIP

Quando si attiva questo pulsante, vengono abilitate le impostazioni dei pulsanti START (③) ed END (④).

NOTA

- Quando la schermata CLIP è visualizzata, non è possibile eseguire la registrazione e la riproduzione nella sezione Recorder.

2 Se si desidera utilizzare il metronomo, spostare il cursore sul pulsante Metronome, quindi premere il tasto [ENTER].

L'indicazione tempo e il tempo utilizzati dal metronomo vengono visualizzati sopra il pulsante Metronome.

3 Per modificare il tempo del metronomo, spostare il cursore sul valore del tempo e ruotare il dial [DATA/JOG].

NOTA

- L'indicazione tempo del metronomo è determinata dall'impostazione della mappa del tempo immediatamente prima dell'accesso alla schermata CLIP. Tenere presente che l'impostazione non può essere modificata da questa schermata. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni della mappa del tempo → p. 149.

4 Nella sezione trasporto tenere premuto il tasto REC (Registra) [●] e premere il tasto PLAY (Riproduci) [▶].

Il metronomo inizierà a riprodurre suoni e il display del contatore ad avanzare. Il contatore nella schermata CLIP inizia sempre da 0 e indica l'ora corrente in minuti/secondi/millisecondi. Questo contatore è separato dal contatore di una song tradizionale.

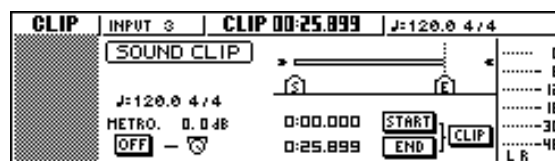
5 Suonare lo strumento a tempo con il metronomo.

SUGGERIMENTO

- Il suono del metronomo non verrà registrato nella clip audio. Se necessario, per regolare il livello del volume del suono del metronomo, è possibile spostare il cursore sulla manopola Metronome e ruotare il dial [DATA/JOG].
- Oltre a uno strumento collegato ai jack MIC/LINE INPUT, è possibile registrare anche le performance eseguite sui pad del campionatore quick loop.
- Le manopole o i tasti del canale selezionato sono attivi anche quando la schermata CLIP è visualizzata. Se necessario, è possibile registrare il segnale elaborato dall'EQ e dalle dinamiche (→ p. 50).

6 Per interrompere la registrazione, premere il tasto STOP [■].

Sul display verranno visualizzati i simboli S ed E a indicare i punti di inizio e fine.



SUGGERIMENTO

- Con le impostazioni di default dell'unità AW1600, è possibile registrare un massimo di 30 secondi in una clip audio. Se la registrazione si protrae oltre i 30 secondi, verranno registrati gli ultimi 30 secondi dell'esecuzione precedenti all'arresto della registrazione. Tuttavia, il display del contatore durante la registrazione continuerà ad avanzare.
- Nella pagina PREFER (Preferenze) della schermata UTILITY è possibile specificare fino a 180 secondi come lunghezza massima registrabile in una clip audio. Questa impostazione può essere effettuata prima di creare una nuova song, ma non può essere modificata dopo la creazione della song. (→ p. 169)

■ Riproduzione di una clip audio

1 Per ascoltare il contenuto registrato nella clip audio, premere il tasto **PLAY** [▶].

L'area compresa tra il punto di avvio della registrazione e il punto di arresto della registrazione verrà riprodotta più volte. Per arrestare la riproduzione premere il tasto **STOP** [■]. Se si esegue di nuovo la registrazione, i dati precedenti verranno sovrascritti.

Nella schermata **CLIP** i tasti della sezione trasporto hanno le seguenti funzioni:

Tasto	Funzioni
Tasto RTZ (Torna a zero) [◀]	Consente di tornare alla posizione in cui si è avviata registrazione. Se il pulsante CLIP è attivato, consente di tornare al punto di inizio.
Tasto REW (Rewind) [◀◀]	Consente di tornare dalla posizione corrente all'inizio. L'operazione viene completata quando si raggiunge la posizione in cui si è avviata la registrazione o il punto di inizio.
Tasto FF (Fast forward) [▶▶]	Consente di far avanzare rapidamente la posizione corrente. L'operazione viene completata quando si raggiunge il punto in cui si è arrestata la registrazione o il punto di fine.
Tasto STOP [■]	Consente di arrestare la riproduzione, la registrazione il rewind o il fast forward.
Tasto PLAY [▶]	Consente di avviare la riproduzione. La pressione di questo tasto durante la riproduzione non produce alcun effetto.
Tasto REC [●]	Se si tiene premuto questo tasto quando la riproduzione non è in corso e si preme il tasto PLAY [▶], verrà avviata la registrazione. La pressione di questo tasto durante la riproduzione non produce alcun effetto.

SUGGERIMENTO

- Durante la riproduzione di una clip audio non viene emesso alcun suono dal metronomo e dai pad 1-4. Tuttavia, è comunque possibile monitorare i segnali dei canali di input 1-8.

2 Se si desidera modificare l'area di riproduzione della clip audio, arrestare la riproduzione nella posizione che si desidera specificare come punto di inizio, spostare il cursore sul pulsante **START** e premere il tasto **[ENTER]**.

La posizione corrente verrà registrata come punto di inizio.

3 Analogamente, arrestare la riproduzione nella posizione che si desidera specificare come punto di fine, spostare il cursore sul pulsante **END** e premere il tasto **[ENTER]**.

4 Arrestare la riproduzione, spostare il cursore sul pulsante **CLIP**, quindi premere il tasto **[ENTER]**.

Il pulsante **CLIP** verrà attivato e verranno abilitati il punto di inizio e il punto di fine specificati.

NOTA

- I pulsanti **START**, **END** e **CLIP** vengono disattivati durante la riproduzione della clip audio.

SUGGERIMENTO

- L'area dei dati compresa tra il punto di inizio e il punto di fine specificati può essere copiata in una traccia audio della sezione **Recorder** utilizzando il comando **COPY** (Copia) della schermata **EDIT** (Modifica) (→ p. 132).

5 Per uscire dalla schermata **CLIP**, premere il tasto **[SOUND CLIP]**.

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene chiesta una conferma. Spostare il cursore sul pulsante **OK** per uscire dalla schermata **CLIP** o sul pulsante **CANCEL** (Annulla) per annullare l'operazione, quindi premere il tasto **[ENTER]**.

Quando si esce dalla schermata **CLIP** viene visualizzata di nuovo la pagina **VIEW** (Visualizza) della schermata **TRACK** (Traccia). Tuttavia, per riprodurre il contenuto registrato in precedenza o registrare una nuova performance, è possibile premere il tasto **[SOUND CLIP]** in qualsiasi momento.

NOTA

- Quando si registra una clip audio, i dati registrati in precedenza vengono persi. Tenere presente che la funzione **Undo** (Annulla) non può essere utilizzata per recuperare una clip audio eliminata. Anche se si salva la song immediatamente prima di registrare una nuova clip audio, se si richiamano i dati della song la clip audio precedente non verrà ripristinata.

SUGGERIMENTO

- Se si preme un tasto nella sezione **Work Navigate** (Navigazione) o **Quick Navigate** (Navigazione rapida) quando la riproduzione non è in corso nella schermata **CLIP**, una conferma di chiusura di tale schermata verrà richiesta anche in una finestra a comparsa.
- I contenuti registrati della clip audio vengono memorizzati per ciascuna song.

Registrazione di tracce

In questo capitolo viene illustrata la procedura per la creazione di una nuova song e la registrazione del segnale audio proveniente da uno strumento o un microfono collegato all'unità AW1600 sulla prima traccia della song.

Creazione di una nuova song

Per avviare la registrazione sull'unità AW1600, è necessario prima creare una nuova song.



- Quando si avvia l'unità AW1600 per la prima volta, viene caricata automaticamente una song vuota. Se si utilizza la song caricata automaticamente, non è necessario seguire la procedura illustrata nel presente capitolo.

- 1 Nella sezione Work Navigate (Navigazione), per accedere alla pagina LIST (Elenco), premere più volte il tasto [SONG] oppure utilizzare i tasti CURSOR (Cursore) [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SONG].



- 2 Spostare il cursore sul pulsante NEW (Nuovo) e premere il tasto [ENTER] (Invio).

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto se si desidera salvare la song corrente.



- 3 Spostare il cursore su YES (Sì) (per salvare la song corrente) o su NO (se non si desidera salvarla), quindi premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata la finestra per la selezione della profondità di bit della song.



NOTA

- Per ulteriori informazioni sulla profondità di bit della song (bit di quantizzazione), vedere a pagina 143.

- 4 Selezionare 16 BIT o 24 BIT, spostare il cursore sul pulsante OK e premere [ENTER].

Verrà quindi visualizzata una finestra a comparsa, che consente di specificare le impostazioni degli elementi della song corrente che si desidera mantenere.



Se si desidera, è possibile scegliere uno o più di uno dei seguenti elementi:

- Pulsante [SCENE] (Scena).....Memorie scene
- Pulsante LIBRARY (Libreria).....Librerie EQ, dinamiche, effetti e canali
- Pulsante TEMPO.....Mappa del tempo

Se, ad esempio, si sono salvate le impostazioni degli effetti in una libreria per la song corrente e si desidera utilizzare queste impostazioni anche per la nuova song, sarà necessario attivare il pulsante LIBRARY.



- È possibile inoltre importare queste impostazioni da un'altra song in un momento successivo (→ p. 151).

- 5 Utilizzare i pulsanti per scegliere gli elementi della song corrente da mantenere. Spostare quindi il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata la finestra a comparsa TITLE EDIT (Modifica titolo), che consente di assegnare un nome alla song.



6 Assegnare un nome alla song (per informazioni dettagliate sull'assegnazione di un nome → p. 25).

7 Per creare la nuova song, spostare il cursore sul pulsante OK e premere [ENTER].

Verrà creata una nuova song e si tornerà alla pagina LIST della schermata SONG.

SUGGERIMENTO

- Se si sposta il cursore sul pulsante CANCEL (Annulla) anziché sul pulsante OK e si preme il tasto [ENTER], si tornerà alla pagina LIST della schermata SONG senza creare una nuova song.
- È inoltre possibile modificare il nome della song in un momento successivo (→ p. 145).

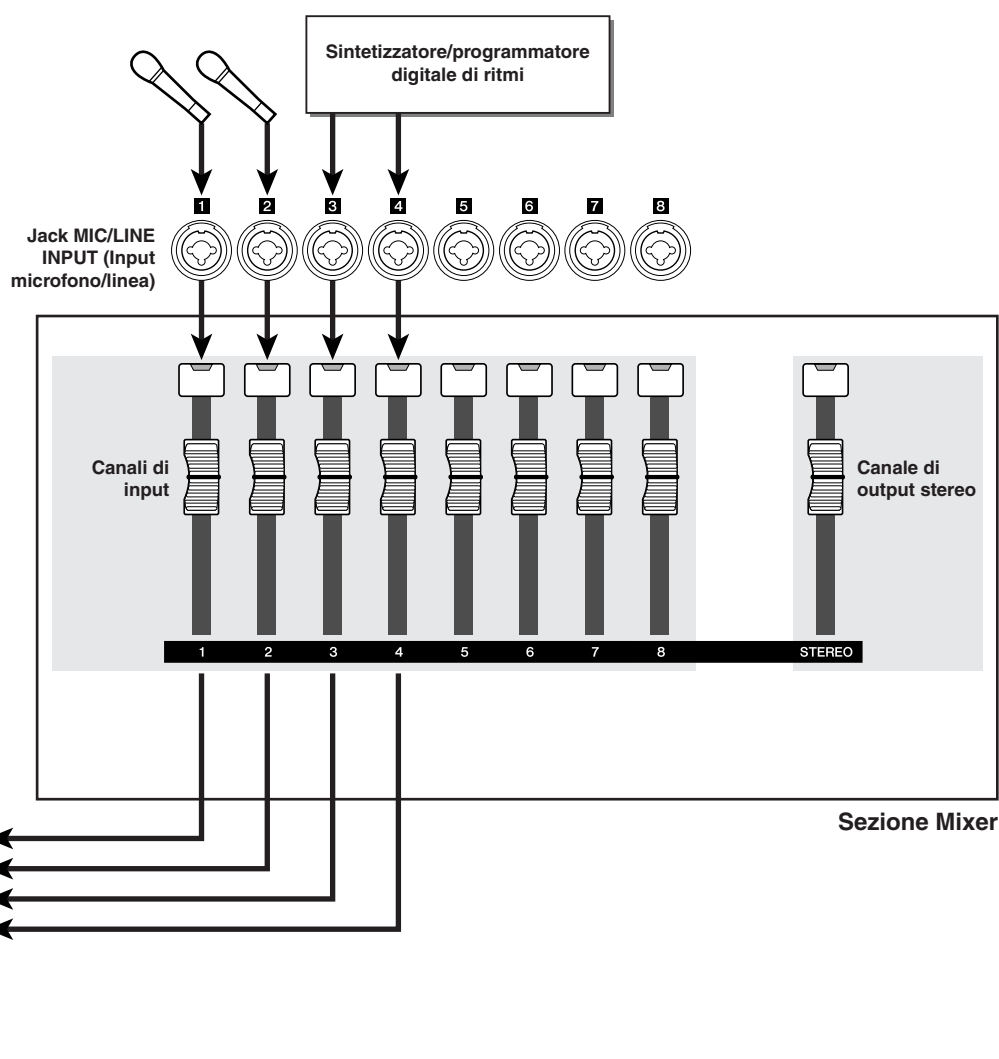
5

Registrazione diretta e registrazione bus

Gli strumenti o i microfoni collegati all'unità AW1600 possono essere assegnati alle tracce utilizzando uno dei due metodi riportati di seguito.

■ Registrazione diretta

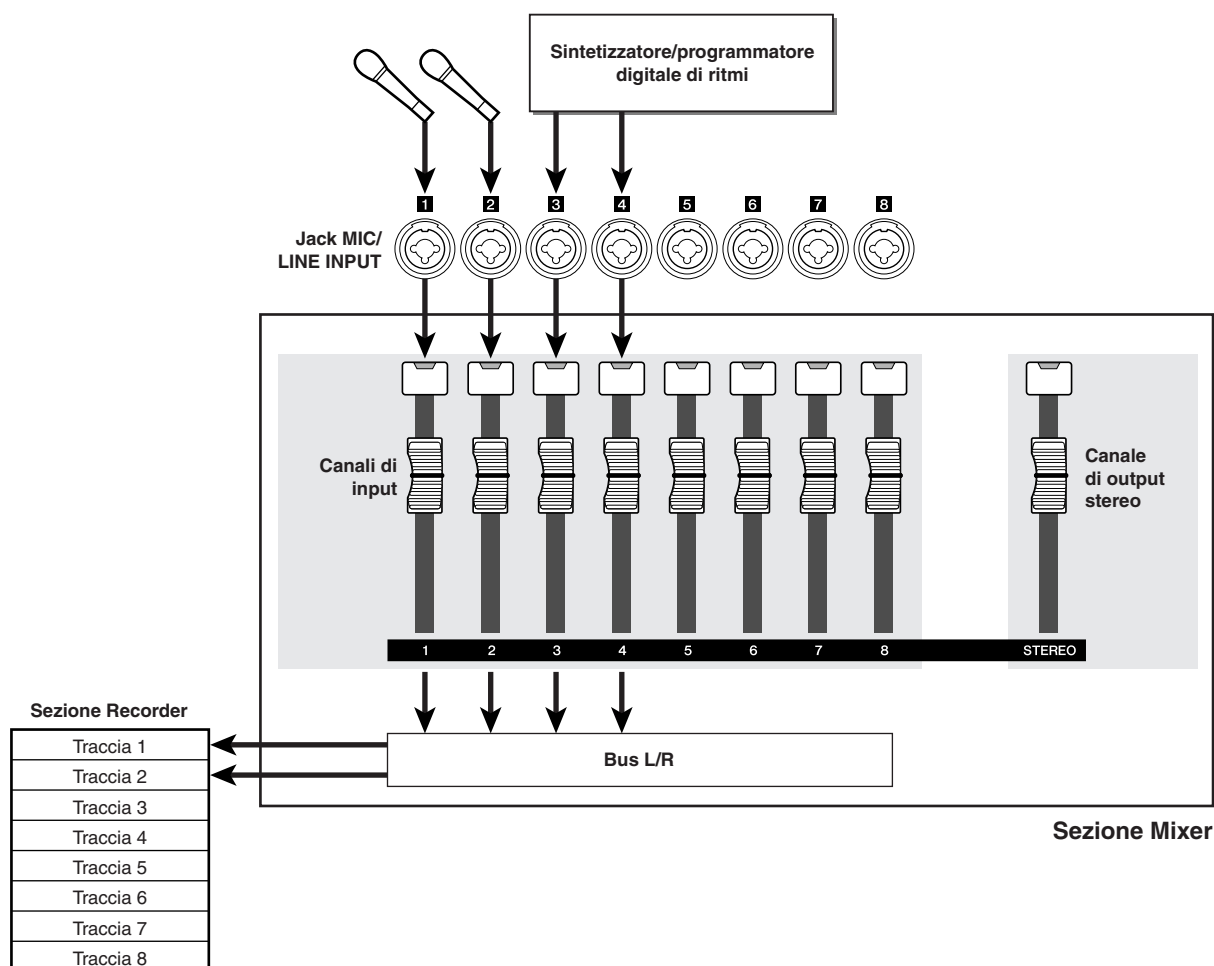
Con questo metodo, i canali di input vengono assegnati alle tracce in una corrispondenza uno-a-uno. Questo metodo richiede lo stesso numero di tracce del numero di canali di input utilizzati. Tuttavia, il vantaggio di questo metodo è rappresentato dalla possibilità di regolare il volume, il pan (posizione stereo) e il suono di ciascuno strumento dopo che è stato registrato.



Registrazione di tracce

■ Registrazione bus

Con questo metodo, è possibile inviare più canali di input al bus L/R e assegnare il segnale missato a una o due tracce. Questo metodo richiede un minor numero di tracce, tuttavia, è necessario stabilire le impostazioni finali del volume, del pan e del suono di ciascuno strumento in fase di registrazione. Non è possibile regolare questi valori indipendentemente, dopo la registrazione.

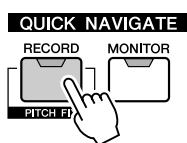


NOTA

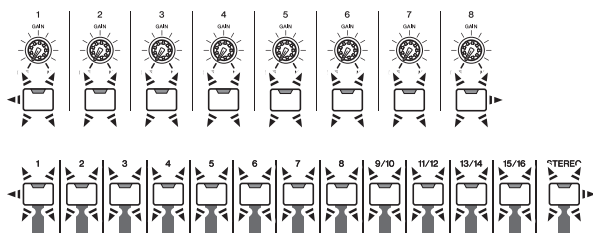
- La modalità di assegnazione dei segnali di input alle tracce varia a seconda del metodo scelto.

Assegnazione di segnali di input a tracce (registrazione diretta)

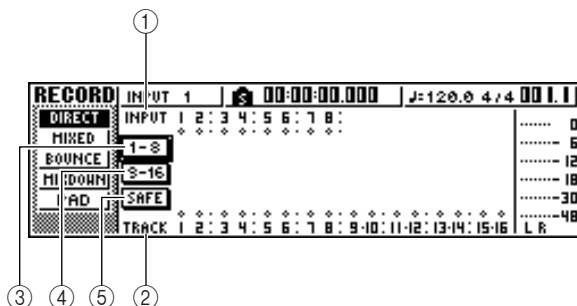
- 1 Abbassare il fader [STEREO] fino alla posizione $-\infty$.
- 2 Collegare gli strumenti o i microfoni ai jack MIC/LINE INPUT 1-8.
- 3 Nella sezione Quick Navigate (Navigazione rapida), per accedere alla pagina DIRECT (Diretta) della schermata RECORD (Registrazione), premere più volte il tasto [RECORD] (Registra) oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [RECORD].



I tasti [INPUT SEL] (Sel input) e [TRACK SEL] (Sel traccia) lampeggeranno in rosso.



In questa schermata viene indicata la modalità di collegamento dei canali di input alle tracce.



① INPUT

Indica lo stato di collegamento dei canali di input 1-8. Se si sposta il cursore sui numeri 1-8 e si preme il tasto [ENTER], verrà visualizzata la finestra a comparsa INPUT SETTING (Impostazione input) che consente di eseguire impostazioni per il canale di input corrispondente.

Se si sposta il cursore sul simbolo \oplus e si preme il tasto [ENTER], il simbolo verrà evidenziato e il canale di input corrispondente verrà selezionato come sorgente di registrazione.

② TRACK (Traccia)

Indica lo stato di collegamento delle tracce 1-16.

Se si sposta il cursore sul simbolo \oplus e si preme il tasto [ENTER], il simbolo verrà evidenziato e la traccia corrispondente verrà selezionata come destinazione di registrazione.

③ Pulsante 1-8

Se si sposta il cursore su questo pulsante e si preme [ENTER], i canali di input 1-8 verranno collegati alle tracce 1-8.

④ Pulsante 9-16

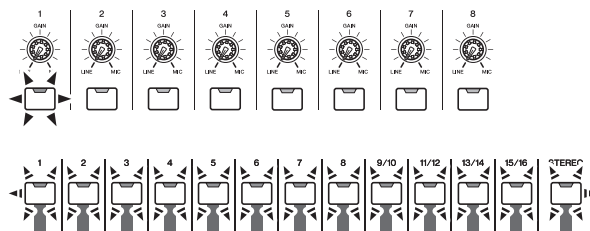
Se si sposta il cursore su questo pulsante e si preme [ENTER], i canali di input 1-8 verranno collegati alle tracce 9-16.

⑤ Pulsante SAFE (Blocca)

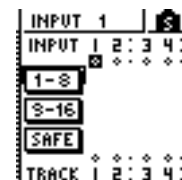
Se si sposta il cursore su questo pulsante e si preme [ENTER], tutti i collegamenti verranno annullati.

4 Premere il tasto [INPUT SEL] per il canale di input a cui è collegato lo strumento o il microfono.

Il tasto [INPUT SEL] corrispondente si illuminerà in rosso e i tasti [INPUT SEL] rimanenti verranno disattivati. Se questo canale di input non è stato ancora assegnato a una traccia, tutti i tasti [TRACK SEL] lampeggeranno in rosso. Il lampeggiamento indica che le tracce possono essere selezionate come destinazione di registrazione.



Nella schermata verrà evidenziato il simbolo \oplus per il canale di input in questione.

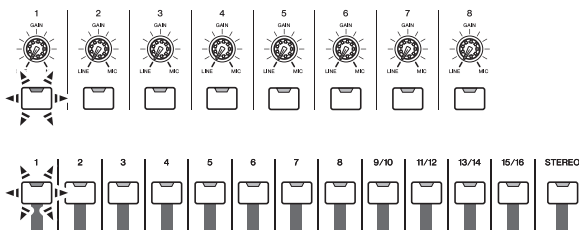


SUGGERIMENTO

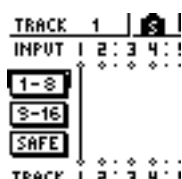
- È inoltre possibile selezionare un canale di input spostando il cursore sul simbolo \oplus del canale di input desiderato e premendo il tasto [ENTER].
- Se si seleziona un canale di input a cui è già stata assegnata una traccia, solo il tasto [TRACK SEL] corrispondente lampeggerà in rosso.
- Se si tiene premuto il tasto [INPUT SEL] di un canale di input, verrà visualizzata la finestra a comparsa INPUT SETTING che consente di eseguire impostazioni per il canale di input corrispondente. Per uscire da questa finestra e tornare alla schermata precedente, spostare il cursore sul pulsante EXIT (Esci), quindi premere il tasto [ENTER].

5 Premere il tasto [TRACK SEL] della traccia su cui si desidera registrare.

Il canale di input e la traccia selezionati verranno collegati internamente. A questo punto, solo il tasto [INPUT SEL] e il tasto [TRACK SEL] selezionati lampeggeranno in rosso. Il tasto [TRACK SEL] lampeggiante indica che la traccia corrispondente è in modalità record-ready (pronta per la registrazione).



Nella schermata viene tracciata una linea, a indicare il collegamento.



SUGGERIMENTO

- È inoltre possibile selezionare una traccia spostando il cursore sul simbolo della traccia desiderata e premendo il tasto [ENTER].
- Il canale di input e la traccia verranno collegati internamente anche se si preme prima il tasto [TRACK SEL] e successivamente il tasto [INPUT SEL].
- Quando si seleziona un canale di input come sorgente di registrazione, la rispettiva assegnazione al bus stereo viene automaticamente disattivata e il canale viene collegato per consentire il monitoraggio tramite il canale traccia.
- Le impostazioni di EQ e dinamiche saranno piatte per un canale traccia selezionato come destinazione di registrazione.

NOTA

- I numeri delle tracce escluse vengono contrassegnati con "M" (muta), ma resta comunque possibile registrare su tali tracce.
- Poiché per le song a 24-bit esiste un limite massimo di 8 tracce di riproduzione (→ p. 143), le tracce 9 - 16 vengono escluse e non vengono riprodotte.
- È possibile verificare la profondità di bit di una song nella pagina LIST della schermata SONG.

6 Se si desidera registrare più strumenti o microfoni contemporaneamente, assegnare gli altri canali di input alle tracce nello stesso modo.



SUGGERIMENTO

- Per annullare un collegamento, premere il tasto [INPUT SEL] in modo che si illumini in rosso, quindi premere il tasto [TRACK SEL] della traccia selezionata come destinazione di registrazione. Per annullare tutti i collegamenti, spostare il cursore sul pulsante SAFE e premere [ENTER].

- Per modificare la destinazione di registrazione, premere il tasto [INPUT SEL] in modo che si illumini in rosso, quindi premere il tasto [TRACK SEL] di una traccia differente.
- Se gli input della sorgente di registrazione e le tracce della destinazione di registrazione vengono accoppiati e collegati utilizzando i tasti [INPUT SEL]/[TRACK SEL], due canali adiacenti con numeri dispari/pari verranno assegnati contemporaneamente a due tracce con numeri dispari/pari.

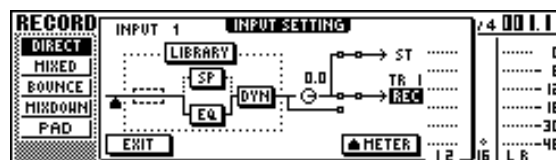
7 Per accedere alla finestra a comparsa INPUT SETTING, tenere premuto il tasto [INPUT SEL] per il canale di input della sorgente di registrazione.

SUGGERIMENTO

- È inoltre possibile accedere alla finestra a comparsa INPUT SETTING spostando il cursore sul numero di un canale di input nella pagina DIRECT della schermata RECORD e premendo il tasto [ENTER].

8 Per regolare il livello di input del segnale, utilizzare la manopola [GAIN] (Guadagno).

Per informazioni dettagliate sulla regolazione del livello di input, fare riferimento a "Registrazione su una clip audio" (→ p. 33).



Se un canale di input viene collegato a una destinazione di registrazione, quest'ultima e il pulsante METER (Indicatore) verranno aggiunti alla schermata nella finestra a comparsa INPUT SETTING.

Spostando il cursore sul pulsante METER e premendo il tasto [ENTER], è possibile alternare la posizione in cui viene rilevato il livello tra "pre-fader" (impostazione di default; immediatamente dopo A/D) e "post-fader" (dopo che il segnale è passato attraverso l'EQ, le dinamiche e la manopola del livello).

Verificare che l'aumento del livello dopo il passaggio attraverso l'EQ e le dinamiche non causi il taglio del segnale.

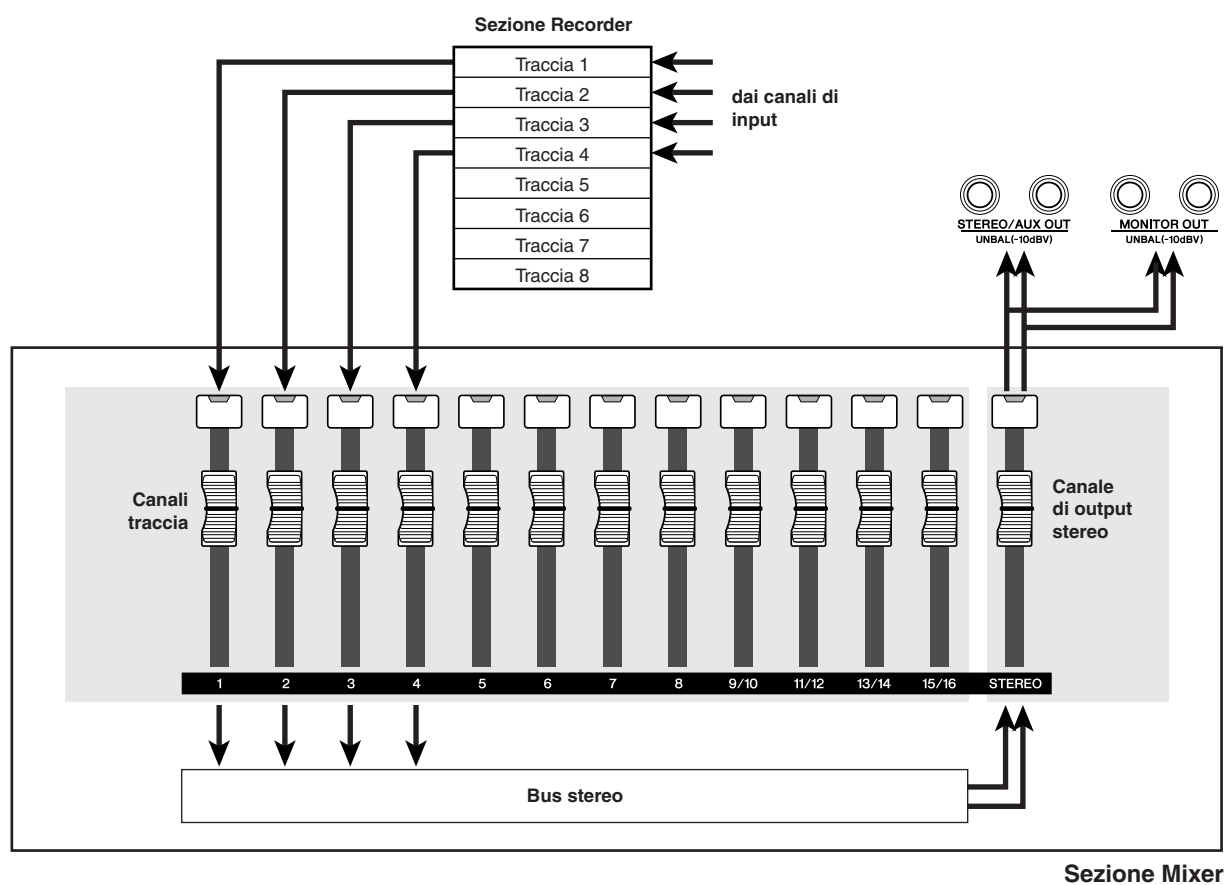
9 Alzare il fader [STEREO] fino alla posizione 0 dB.

10 Per monitorare il segnale che si sta registrando, alzare il fader del canale traccia selezionato come destinazione di registrazione.

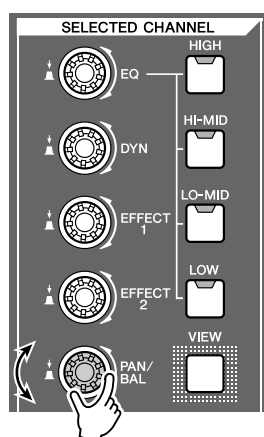
In genere, durante la registrazione, non si monitora il segnale del canale di input prima che venga registrato, ma dopo il relativo passaggio attraverso il registratore tramite il canale traccia. Ciò consente di monitorare il segnale che si sta effettivamente registrando e di regolare il volume e il suono del segnale di monitoraggio senza influire sul segnale in corso di registrazione.

Se il fader del canale traccia per la traccia della destinazione di registrazione viene impostato sulla posizione 0 dB, il livello di monitoraggio durante la registrazione sarà identico al livello di riproduzione dopo la registrazione.

● Flusso del segnale di monitoraggio durante la registrazione



- 11 Per regolare il pan del segnale di monitoraggio, premere il tasto [TRACK SEL] per il canale traccia corrispondente e ruotare la manopola [PAN/BAL] (Pan/Bil) della sezione Selected Channel (Canale selezionato).



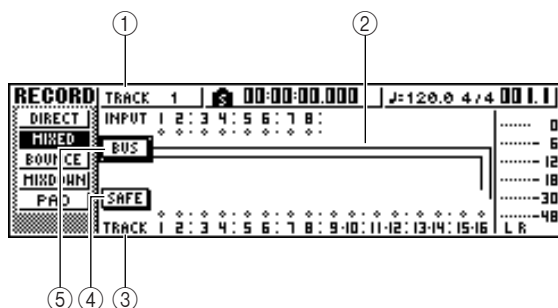
NOTA

- L'impostazione del pan di un canale di input non avrà alcun effetto se tale canale viene assegnato a una traccia tramite la registrazione diretta.

Assegnazione di segnali di input a tracce (registrazione bus)

- 1 Abbassare il fader [STEREO] fino alla posizione $-\infty$.
- 2 Collegare gli strumenti o i microfoni ai jack MIC/LINE INPUT 1-8.
- 3 Nella sezione Quick Navigate, per accedere alla pagina MIXED (Missato) della schermata RECORD, premere più volte il tasto [RECORD] oppure utilizzare i tasti CURSOR [\blacktriangle]/[\blacktriangledown] mentre si tiene premuto il tasto [RECORD].

Nella pagina MIXED della schermata RECORD è possibile assegnare i segnali dei canale di input a una o due tracce tramite il bus L/R.



① INPUT

Consente di selezionare il canale di input della sorgente di registrazione.

② Bus L/R

Le due linee orizzontali indicano la route del segnale del bus L/R. È possibile controllare lo stato di attivazione/disattivazione del segnale inviato dai canali di input della sorgente di registrazione al bus L o R e controllare le tracce contrassegnate come destinazione di registrazione del bus L/R.

③ TRACK

Consente di selezionare le tracce contrassegnate come destinazione di registrazione del segnale del bus L/R.

④ Pulsante SAFE

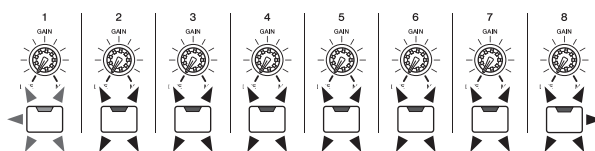
Per annullare tutte le sorgenti e le destinazioni di registrazione, spostare il cursore su questo pulsante e premere il tasto [ENTER].

⑤ Pulsante BUS

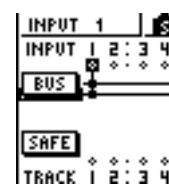
Se si sposta il cursore su questo pulsante e si preme il tasto [ENTER], nella parte destra della schermata verranno visualizzati un fader e un indicatore di livello dedicati per il bus L/R. È possibile utilizzare questo pulsante per regolare il livello master del bus L/R.

- 4 Premere il tasto [INPUT SEL] per il canale di input a cui è collegato lo strumento o il microfono.

Il tasto [INPUT SEL] dell'impostazione corrente si illuminerà in arancione e il canale di input verrà selezionato per le operazioni.



Nella schermata verrà evidenziato il simbolo \oplus per il canale di input corrispondente e verrà visualizzata una linea che indica che tale canale è collegato al bus.



SUGGERIMENTO

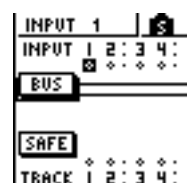
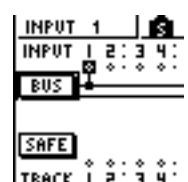
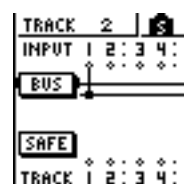
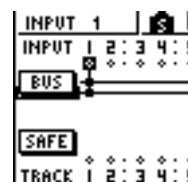
- È inoltre possibile selezionare un canale di input spostando il cursore sul simbolo \oplus del canale di input desiderato e premendo il tasto [ENTER].
- Se si tiene premuto il tasto [INPUT SEL] di un canale di input, verrà visualizzata la finestra a comparsa INPUT SETTING che consente di eseguire impostazioni per il canale di input corrispondente. Per chiudere questa finestra e tornare alla schermata precedente, spostare il cursore sul pulsante EXIT e premere il tasto [ENTER].

- 5 Per attivare/disattivare il segnale inviato dal canale di input in questione al bus L/R, premere più volte lo stesso tasto [INPUT SEL] premuto nel passaggio 4.

Ogni volta che si preme il tasto [INPUT SEL], la schermata cambia come illustrato di seguito.

SUGGERIMENTO

- Per un canale di input selezionato come sorgente di registrazione, l'assegnazione al bus stereo viene automaticamente disattivata e vengono effettuati i collegamenti appropriati in modo da consentire il monitoraggio del segnale tramite il canale traccia.



5

Registrazione di tracce

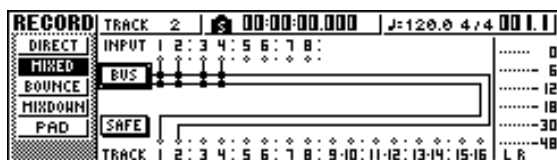
- 6** Se necessario, utilizzare la stessa procedura per specificare altri canali di input come sorgente di registrazione.

- 7** Premere i tasti [TRACK SEL] per le tracce della destinazione di registrazione.

È possibile selezionare massimo due tracce come destinazione di registrazione.

Se si seleziona la traccia 1, 3, 5 o 7, il segnale verrà collegato al bus L. Se si seleziona la traccia 2, 4, 6 o 8, il segnale verrà collegato al bus R. Se si selezionano le tracce 9/10-15/16, le tracce con numeri dispari verranno collegate al bus L e le tracce con numeri pari verranno collegate al bus R.

Nella schermata vengono visualizzate delle linee che indicano la modalità di collegamento dei segnali alle tracce.



SUGGERIMENTO

- Le impostazioni di EQ e dinamiche saranno piatte per un canale traccia la cui traccia è stata selezionata come destinazione di registrazione.
- Se si seleziona una singola traccia, il pan del canale traccia verrà centrato. Se si seleziona una traccia accoppiata (→ p. 49), il pan dei canali traccia con numeri dispari/pari verrà distribuito rispettivamente verso sinistra e verso destra.
- Se si preme di nuovo il tasto [TRACK SEL] della traccia correntemente selezionata, il collegamento verrà annullato.

NOTA

- I numeri delle tracce escluse vengono contrassegnati con "M" (muta), ma resta comunque possibile registrare su tali tracce.
- Poiché per le song a 24-bit esiste un limite massimo di 8 tracce di riproduzione (→ p. 143), le tracce 9 - 16 vengono escluse e non vengono riprodotte.
- È possibile verificare la profondità di bit di una song nella pagina LIST della schermata SONG.

- 8** Per ciascun canale di input a cui è collegato uno strumento o un microfono, tenere premuto il tasto [INPUT SEL] per accedere alla finestra a comparsa INPUT SETTING e utilizzare la manopola [GAIN] per regolare il livello di input del segnale.

Per informazioni dettagliate sulla regolazione del livello di input, fare riferimento a "Registrazione su una clip audio" (→ p. 33).

- 9** Alzare il fader [STEREO] fino alla posizione 0 dB.

- 10** Alzare il fader del canale traccia per la traccia della destinazione di registrazione in modo da impostare il livello di monitoraggio appropriato.

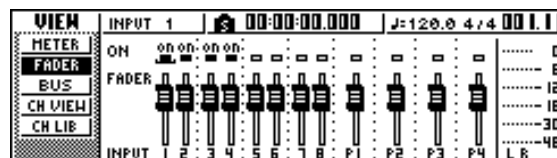
A questo punto, si sarà in grado di monitorare il segnale inviato alle tracce tramite il bus L/R.

- 11** Per impostare il pan di ciascun canale di input, utilizzare il tasto [INPUT SEL] per selezionare un canale e ruotare la manopola [PAN/BAL] della sezione Selected Channel.

Quando si utilizza la registrazione bus, non è possibile regolare il pan o il bilanciamento del volume per i singoli strumenti dopo che sono stati registrati sulle tracce. Ne risulta che è necessario completare il pan e il bilanciamento del volume quando si inviano i segnali dai canali di input al bus L/R.

- 12** Per regolare il bilanciamento del volume di ciascun canale di input, premere più volte il tasto [VIEW] (Visualizza) nella sezione Selected Channel per accedere alla pagina FADER.

Quando si desidera impostare il bilanciamento del volume dei canali di input, è opportuno utilizzare la pagina FADER della schermata VIEW. In questa pagina è possibile regolare lo stato di attivazione/disattivazione e i livelli di input per i canali di input, i canali pad e i canali traccia.



- 13** Mentre si suonano gli strumenti, per spostare il cursore sul canale di input che si desidera controllare utilizzare il tasto [INPUT SEL] o i tasti CURSOR [▲]/[▼] e per regolare il bilanciamento del volume ruotare il dial [DATA/JOG] (Dati/Jog).

NOTA

- Per regolare il bilanciamento del volume dei canali di input, si consiglia di non utilizzare la manopola [GAIN]. L'utilizzo di questa manopola può compromettere il rapporto S/N (segnale/rumore) e il suono potrebbe risultare distorto.

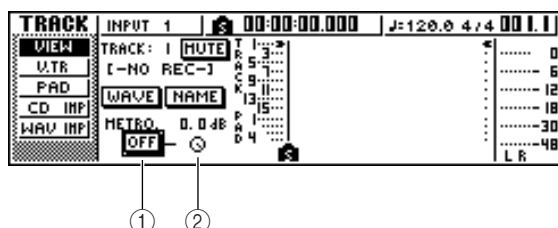
SUGGERIMENTO

- Per regolare il bilanciamento del volume dei canali di input, è possibile inoltre utilizzare la manopola INPUT LEVEL (Livello input) nella finestra a comparsa INPUT SETTING.
- In genere, i fader dei pannelli sono dedicati ai canali traccia. Tuttavia, modificando un'impostazione interna, è possibile utilizzare i fader per controllare i livelli di input dei canali di input. (→ p. 169)

Attivazione del metronomo

Prima di avviare la registrazione, impostare il tempo e il volume del metronomo. Se non si intende utilizzare il metronomo durante la registrazione, è possibile ignorare la procedura descritta di seguito.

- 1 Nella sezione Work Navigate (Navigazione), per accedere alla pagina VIEW (Visualizza), premere più volte il tasto [TRACK] (Traccia) oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [TRACK].**



- ① Pulsante Metronome (Metronomo)**

Consente di attivare o disattivare il metronomo.

- ② Manopola Metronome**

Consente di regolare il livello del volume del metronomo. Il valore corrente viene riportato sopra la manopola in unità dB.

- 2 Spostare il cursore sul pulsante Metronome e premere [ENTER].**

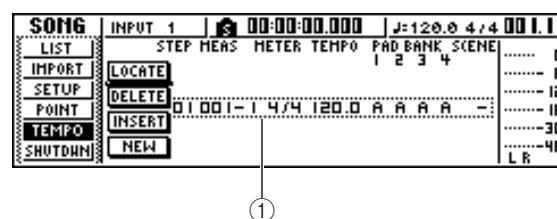
Il metronomo verrà attivato.

- 3 Quando si preme il tasto [PLAY] (Riproduci) per avviare la riproduzione, il metronomo inizierà a riprodurre suoni. Se necessario, per regolare il livello del metronomo spostare il cursore sulla manopola Metronome e ruotare il dial [DATA/JOG].**

Se si desidera modificare il tempo o l'indicazione tempo, premere il tasto [STOP] (Arresta) per arrestare la riproduzione ed eseguire la procedura riportata di seguito.

- 4 Nella sezione Work Navigate, per accedere alla pagina TEMPO premere più volte il tasto [SONG] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SONG].**

La pagina TEMPO consente di creare una mappa del tempo che specifica il tempo e l'indicazione tempo della song. Il tempo e l'indicazione tempo specificati in questa pagina costituiscono la base per il contatore di visualizzazione delle misure o dei beat, il metronomo interno e i messaggi del clock MIDI generati dall'unità AW1600.



- ① Eventi della mappa del tempo**

Questi sono gli eventi registrati nella mappa del tempo. Quando si crea una nuova song, viene creato un evento della mappa del tempo come indicazione tempo = 4/4 e tempo = 120 all'inizio della song (misura 1, beat 1).

- 5 Per impostare il valore del tempo, spostare il cursore sul campo TEMPO dell'evento e ruotare il dial [DATA/JOG].**

È possibile impostare un tempo compreso nell'intervallo tra 30 e 250 (BPM).

- 6 Se necessario, per modificare l'indicazione tempo spostare il cursore sul campo METER e ruotare il dial [DATA/JOG].**

È possibile impostare un'indicazione tempo compresa in un intervallo di 1/4-8/4.

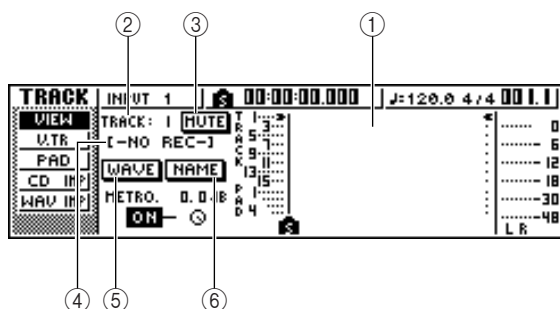
SUGGERIMENTO

- È possibile inoltre modificare il tempo o l'indicazione tempo durante una song. Per i dettagli, fare riferimento a "Gestione delle song" (→ p. 143).
- È possibile inoltre utilizzare il campionatore quick loop come programmatore digitale di ritmi, anziché il metronomo. Per i dettagli, fare riferimento a "Utilizzo delle librerie di campioni" (→ p. 113).

Registrazione su una traccia

Una volta completate le operazioni di preparazione, è possibile eseguire la registrazione su una traccia.

- 1 Nella sezione Work Navigate, per accedere alla schermata VIEW premere più volte il tasto [TRACK] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [TRACK].**



- 1 Area di visualizzazione delle tracce**
Indica graficamente la presenza di dati e marker nelle tracce 1-16, nelle tracce pad 1-4 e nella traccia stereo.

- 2 Campo [TRACK]**
Consente di selezionare la traccia che si desidera utilizzare nella schermata. È possibile selezionare 1-16 (traccia audio 1-16), ST (traccia stereo) o PAD 1-4 (traccia pad 1-4).



- La modifica della traccia in questo campo non determina la modifica della traccia da registrare.

- 3 Pulsante MUTE (Muto)**
Se si sposta il cursore su questo pulsante e si preme [ENTER], la traccia correntemente selezionata verrà esclusa.



- La funzione Mute consente di attivare o disattivare l'esclusione per la riproduzione delle tracce del registratore. Questa funzione ha effetto anche sul numero di tracce con riproduzione simultanea nella sezione Recorder (→ p. 143). È consigliabile escludere tutte le tracce non utilizzate.
- Poiché le song a 24 bit consentono la riproduzione di un massimo di 8 tracce (→ p. 143), la funzione Mute non può essere disattivata per le tracce 9 - 16.
- I canali traccia del mixer possono essere esclusi tramite la pagina ON/OFF (Att./Disatt.) della schermata MONITOR (→ p. 31).

- 4 Nome della traccia**
Se si seleziona 1-16 o ST nel campo TRACK, in questa area verrà visualizzato il nome assegnato alla traccia virtuale. Se non è stato registrato nulla, verrà assegnato il nome "-NO REC-" (Nessuna registrazione).

- 5 Pulsante WAVE**
Se si sposta il cursore su questo pulsante e si preme [ENTER], verrà visualizzata la waveform della traccia correntemente selezionata. Questo pulsante viene visualizzato solo se si seleziona 1-16 o ST nel campo TRACK.

- 6 Pulsante NAME (Nome)**
Se si sposta il cursore su questo pulsante e si preme il tasto [ENTER], verrà visualizzata la finestra a comparsa TITLE EDIT che consente di assegnare un nome alla traccia.

- 2 Nella sezione trasporto tenere premuto il tasto REC [●] e premere il tasto PLAY [▶].**

Il metronomo inizierà a riprodurre suoni e il display del contatore ad avanzare.

Nell'area di visualizzazione delle tracce all'interno della schermata la linea verticale che indica la posizione corrente avanzerà verso destra.

- 3 Suonare lo strumento a tempo con il metronomo.**

Il suono del metronomo non verrà registrato sulla traccia. Se necessario, per regolare il livello del volume del metronomo spostare il cursore sulla manopola Metronome e ruotare il dial [DATA/JOG].

- 4 Per interrompere la registrazione, premere il tasto STOP [■].**

Nell'area di visualizzazione delle tracce della pagina VIEW verranno visualizzati i simboli I (punto di punch-in) e O (punto di punch-out) a indicare la posizione dell'operazione di registrazione più recente. Il tasto [UNDO/REDO] (Annulla/Ripeti) della sezione Data entry/control (Immissione/controllo dati) si illuminerà. Ciò indica che è possibile premere il tasto [UNDO/REDO] per eseguire la funzione Undo.

- 5 Per ascoltare il contenuto registrato dall'inizio, premere il tasto RTZ (Torna a zero) [◀] per riportare il display del contatore a zero, quindi premere il tasto PLAY [▶].**

- 6 Se si desidera ripetere la registrazione, premere il tasto [UNDO/REDO].**

Il tasto [UNDO/REDO] verrà disattivato e verrà ripristinato lo stato precedente alla registrazione. Ripetere i passaggi da 2 a 5.

- 7 Una volta terminata la registrazione, premere di nuovo il tasto [RECORD] della sezione Quick Navigate, spostare il cursore sul pulsante SAFE, quindi premere [ENTER].**

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesta una conferma, quindi spostare il cursore sul pulsante OK e premere [ENTER]. Le assegnazioni dei segnali di input alle tracce verranno annullate e non sarà più possibile premere il tasto [REC]. In tal modo, si eviterà l'esecuzione accidentale della registrazione.

- 8 Se il risultato del contenuto registrato è soddisfacente, salvare la song (per dettagli sul salvataggio → p. 63).**

Tenere presente che, se si spegne l'unità AW1600 prima di salvare la song, il contenuto registrato verrà perso.

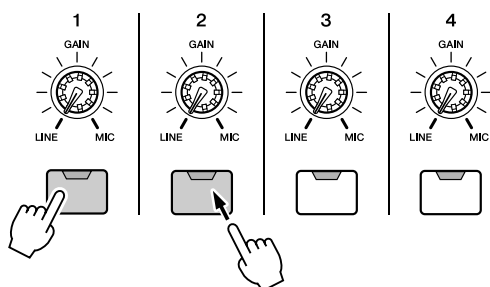
Accoppiamento di canali di input/traccia

Le tracce pad 1-4 e i canali traccia 9/10-15/16 sono accoppiati in modo permanente.

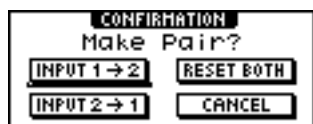
Tuttavia, è possibile specificare l'accoppiamento anche per canali di input adiacenti con numeri dispari/pari (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) o per canali traccia adiacenti con numeri dispari/pari (1/2, 3/4, 5/6, 7/8). Quando due canali vengono accoppiati, viene stabilito un collegamento tra la maggior parte dei relativi parametri in modo che, quando si utilizza uno dei canali, le impostazioni eseguite per tale canale vengano applicate anche all'altro canale.

Ciò risulta particolarmente utile quando si registra una sorgente audio stereo o quando si desidera riprodurre due tracce registrate tramite il metodo di registrazione bus come una singola traccia stereo.

- 1 Tenere premuto il tasto [INPUT SEL] (o [TRACK SEL]) di uno dei canali che si desidera accoppiare, quindi premere l'altro tasto [INPUT SEL] (o [TRACK SEL]).**



Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui si chiede conferma dell'accoppiamento.



- 2 Spostare il cursore su uno dei pulsanti riportati di seguito e premere [ENTER].**

- **INPUT (TRACK) x → y**
(x= numero dispari, y= numero pari)
..... Copia le impostazioni del canale di input (traccia) x in y e le accoppia.
- **INPUT (TRACK) y → x**
(x= numero dispari, y= numero pari)
..... Copia le impostazioni del canale di input (traccia) in x e le accoppia.
- **RESET BOTH (Reimposta entrambi)**
..... Inizializza entrambi i canali di input (traccia) e li accoppia.
- **CANCEL**
..... Annulla l'accoppiamento.

Quando i canali di input vengono accoppiati, tutti i parametri di missaggio diversi dalle impostazioni della manopola [GAIN] e da quelle di fase/pan vengono collegati.

Quando i canali traccia vengono accoppiati, tutti i parametri di missaggio diversi dalle impostazioni di fase/pan vengono accoppiati. Se si utilizza solo il fader con numeri dispari, verrà regolato il livello sia dei canali con numeri dispari che di quelli con numeri pari. (Durante l'accoppiamento dei canali, il fader con numeri pari non ha alcun effetto.)

- 3 Per annullare l'accoppiamento, tenere premuto il tasto [INPUT SEL] (o [TRACK SEL]) di uno dei canali, quindi premere l'altro tasto [INPUT SEL] (o [TRACK SEL]).**

Verrà visualizzata una finestra a comparsa con cui si chiede conferma dell'annullamento dell'accoppiamento.

- 4 Per annullare l'accoppiamento, premere il pulsante OK. Se si decide di non annullare l'accoppiamento, spostare il cursore sul pulsante CANCEL e premere il tasto [ENTER].**

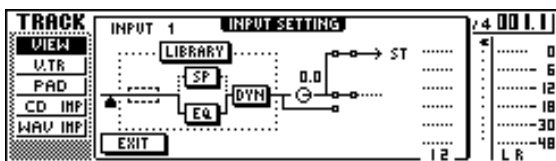
SUGGERIMENTO

- In caso di canali accoppiati, l'impostazione del pan all'estrema sinistra o all'estrema destra consentirà di ottenere il livello nominale. (I livelli prima e dopo il passaggio tramite Pan saranno identici.) In caso di canali accoppiati, l'impostazione del pan al centro consentirà di ottenere il livello nominale.

Uso della libreria di input

La libreria di input è una libreria di impostazioni utilizzate per applicare le impostazioni di effetti interni, EQ o dinamiche al segnale di input quando si desidera registrare il segnale elaborato. Di seguito viene riportata la procedura per l'applicazione delle impostazioni della libreria di input al segnale di un canale di input.

- 1 Per accedere alla finestra a comparsa **INPUT SETTING** tenere premuto il tasto **[INPUT SEL]** del canale di input per il quale si desidera utilizzare la libreria di input.



- 2 Spostare il cursore sul pulsante **LIBRARY** (Libreria) e premere **[ENTER]**.

Verrà visualizzata la finestra a comparsa riportata di seguito.



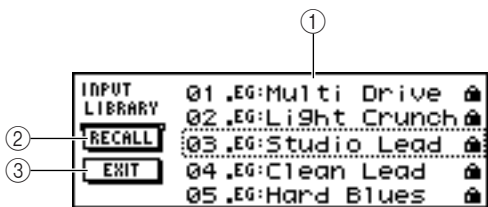
In questa finestra a comparsa è possibile specificare se inserire nel canale di input l'effetto interno 1 o 2.

NOTA

- Quando si utilizza la libreria di input, l'effetto interno 1 o 2 viene scollegato dal livello mandata/ritorno del mixer e inserito in uno specifico canale di input. Per questo motivo, è possibile utilizzare gli effetti interni su un massimo di due canali.

- 3 Spostare il cursore sul pulsante **EFF1** o **EFF2** e premere **[ENTER]**.

Verrà visualizzata la finestra a comparsa **INPUT LIBRARY** (Libreria di input), che consente di selezionare una libreria di input.



1 List (Elenco)

Elenco della libreria. La riga circondata da una linea tratteggiata al centro dell'elenco indica i dati selezionati per il caricamento. Quando si ruota il dial **[DATA/JOG]**, viene eseguito lo scorrimento verso l'alto o verso il basso dei dati presenti nell'elenco.

2 Pulsante RECALL (Richiama)

Per caricare i dati correntemente selezionati spostare il cursore su questo pulsante e premere **[ENTER]**.

3 Pulsante EXIT

Per chiudere la finestra a comparsa spostare il cursore su questo pulsante e premere **[ENTER]**.

- 4 Ruotare il dial **[DATA/JOG]** per selezionare i dati desiderati della libreria di input.

I dati della libreria di input sono suddivisi nelle seguenti categorie:

Numero	Abbreviazione	Categoria
00		Dati per l'inizializzazione del canale di input.
01-25	EG	Dati adatti per chitarra elettrica.
26-30	AG	Dati adatti per chitarra acustica.
31-35	BA	Dati adatti per basso.
36-40	VO	Dati adatti per parti vocali.

NOTA

- Tutti i dati della libreria di input sono di sola lettura.

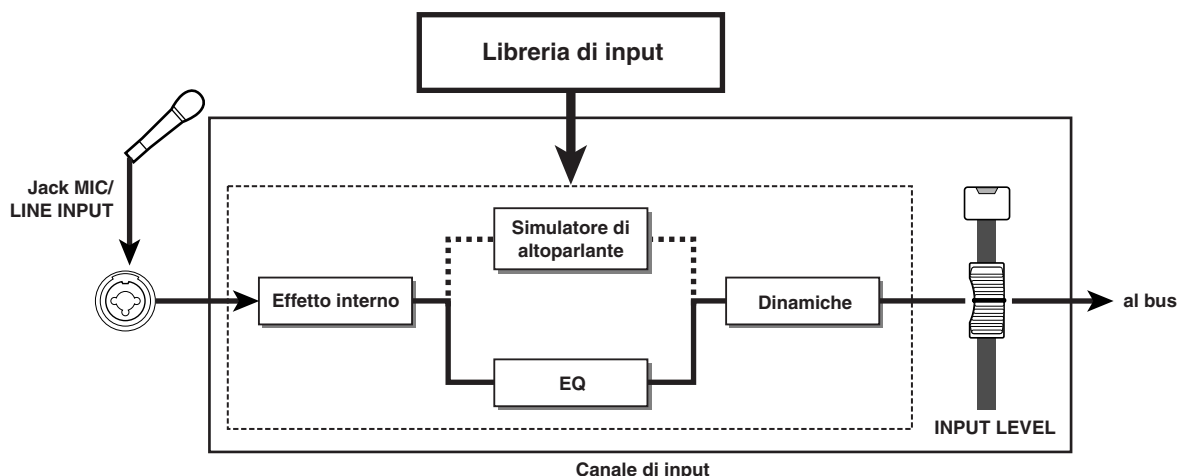
- 5 Selezionare i dati desiderati, quindi premere il tasto **[ENTER]**.

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui si chiede di confermare l'operazione di richiamo.



- 6 Spostare il cursore sul pulsante **OK** e premere **[ENTER]**.

I dati della libreria selezionata verranno caricati e al segnale di input verranno applicati l'effetto interno, l'EQ (o simulatore di altoparlante) e l'effetto dinamiche.



NOTA

- Se il canale di input viene accoppiato, a entrambi i canali verranno applicate le stesse impostazioni.

7 Se si desidera regolare l'effetto, utilizzare il tasto [INPUT SEL] per selezionare il canale di input. Mentre si suona lo strumento, regolare la manopola [EQ], [DYN] o [EFFECT 1]/[EFFECT 2] della sezione Selected Channel.

Immediatamente dopo aver selezionato una libreria di input, se si ruotano le manopole della sezione Selected Channel, verranno controllati gli elementi riportati di seguito.

- **Rotazione della manopola [EQ]**
..... Consente di modificare la quantità di enfasi/taglio per ciascuna banda EQ. Per selezionare la banda da regolare, utilizzare i tasti [HIGH] (Alti), [HI-MID] (Medio-alti), [LO-MID] (Medio-bassi) o [LOW] (Bassi) situati a destra.
- **Rotazione della manopola [DYN]**
..... Consente di modificare contemporaneamente più parametri di dinamiche per regolare l'effetto dinamiche. Il risultato dipende dalla libreria selezionata.
- **Rotazione della manopola [EFFECT 1]**
..... Consente di regolare il bilanciamento del suono diretto e del suono elaborato per l'effetto interno 1.
- **Rotazione della manopola [EFFECT 2]**
..... Consente di regolare il bilanciamento del suono diretto e del suono elaborato per l'effetto interno 2.

NOTA

- Il livello del canale di input varia seconda della libreria di input selezionata. Eseguire di nuovo la regolazione del bilanciamento del volume utilizzando la manopola INPUT LEVEL nella finestra a comparsa INPUT SETTING.

SUGGERIMENTO

- Se la rotazione della manopola [EQ] o [DYN] non produce il risultato desiderato, sarà possibile ricaricare le nuove impostazioni dalla libreria EQ o dalla libreria dinamiche (→ p. 77, 78).

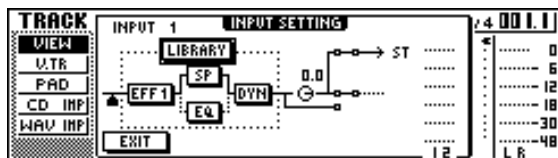
8 Allo stesso modo, selezionare le impostazioni della libreria di input per gli altri canali di input.

In ogni caso, gli effetti interni possono essere utilizzati contemporaneamente da un massimo di due canali di input.

Uso della libreria EQ

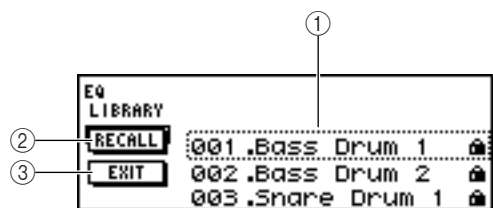
La libreria EQ contiene le impostazioni EQ appropriate per un'ampia gamma di strumenti. Utilizzare queste impostazioni quando si desidera applicare l'EQ a un canale di input durante la registrazione o quando si desidera modificare le impostazioni EQ dopo il richiamo di una libreria di input.

- 1 Per accedere alla finestra a comparsa **INPUT SETTING** tenere premuto il tasto **[INPUT SEL]** del canale di input per il quale si desidera utilizzare la libreria EQ.



- 2 Spostare il cursore sul pulsante **EQ** nella schermata, quindi premere il tasto **[ENTER]**.

Verrà visualizzata la libreria EQ.



① List

Elenco della libreria. La riga circondata da una linea tratteggiata al centro dell'elenco indica i dati selezionati per il caricamento. Quando si ruota il dial **[DATA/JOG]**, viene eseguito lo scorrimento verso l'alto o verso il basso dei dati presenti nell'elenco.

② Pulsante RECALL

Per caricare i dati correntemente selezionati spostare il cursore su questo pulsante e premere **[ENTER]**.

③ Pulsante EXIT

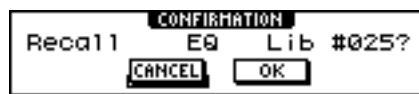
Per chiudere la finestra a comparsa spostare il cursore su questo pulsante e premere **[ENTER]**.

SUGGERIMENTO

- È possibile inoltre accedere alla libreria EQ premendo la manopola **[EQ]** della sezione **Selected Channel**. Per i dettagli, fare riferimento a "Uso di librerie e memorie scene" (→ p. 73).

- 3 Per selezionare la libreria che si desidera utilizzare, ruotare il dial **[DATA/JOG]** e premere il tasto **[ENTER]**.

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui si chiede di confermare l'operazione di richiamo della libreria.



- 4 Spostare il cursore sul pulsante **OK** e premere **[ENTER]**.

Verrà caricata la libreria selezionata.

- 5 Spostare il cursore sul pulsante **EXIT** e premere **[ENTER]**.

- 6 Se si desidera regolare le impostazioni EQ, premere i tasti **[HIGH]**, **[HI-MID]**, **[LO-MID]** o **[LOW]** della sezione **Selected Channel** per selezionare la banda e ruotare al manopola EQ per regolare la quantità di enfasi/taglio.

NOTA

- Se la rotazione della manopola EQ non determina la modifica del suono, verificare se l'EQ è stato disattivato per il canale in questione (→ p. 95).

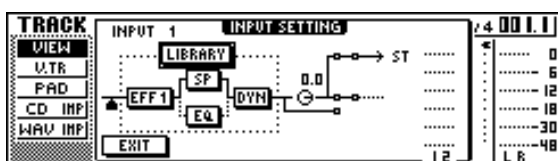
SUGGERIMENTO

- Se necessario, è possibile inoltre regolare la frequenza e i parametri EQ di ciascuna banda. Per i dettagli, fare riferimento a "Uso di librerie e memorie scene" (→ p. 73).

Uso della libreria dinamiche

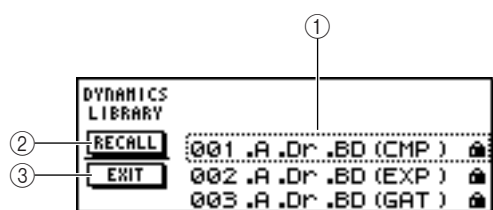
La libreria dinamiche contiene le impostazioni delle dinamiche appropriate per un'ampia gamma di strumenti. Come per la libreria EQ, è possibile utilizzare queste impostazioni quando si desidera applicare l'elaborazione dinamica a un canale di input durante la registrazione o quando si desidera modificare le impostazioni delle dinamiche dopo il richiamo di una libreria di input.

- 1 Per accedere alla finestra a comparsa **INPUT SETTING** tenere premuto il tasto **[INPUT SEL]** del canale di input per il quale si desidera utilizzare la libreria dinamiche.



- 2 Spostare il cursore sul pulsante **DYN** nella schermata, quindi premere il tasto **[ENTER]**.

Verrà visualizzata la libreria dinamiche.



① List

Elenco della libreria. La riga circondata da una linea tratteggiata al centro dell'elenco indica i dati selezionati per il caricamento. Quando si ruota il dial **[DATA/JOG]**, viene eseguito lo scorrimento verso l'alto o verso il basso dei dati presenti nell'elenco.

② Pulsante RECALL

Per caricare i dati correntemente selezionati spostare il cursore su questo pulsante e premere **[ENTER]**.

③ Pulsante EXIT

Per chiudere la finestra a comparsa spostare il cursore su questo pulsante e premere **[ENTER]**.



- È possibile inoltre accedere alla libreria dinamiche premendo la manopola **[DYN]** della sezione **Selected Channel**. Per i dettagli, fare riferimento a "Uso di librerie e memorie scene" (→ p. 73).

- 3 Per selezionare la libreria che si desidera utilizzare, ruotare il dial **[DATA/JOG]** e premere il tasto **[ENTER]**.

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui si chiede di confermare l'operazione di richiamo della libreria.



- 4 Spostare il cursore sul pulsante **OK** e premere **[ENTER]**.

Verrà caricata la libreria dinamiche selezionata.

- 5 Spostare il cursore sul pulsante **EXIT** e premere **[ENTER]**.

- 6 Per regolare le impostazioni delle dinamiche, premere la manopola **[DYN]** della sezione **Selected Channel**.

La rotazione della manopola **[DYN]** immediatamente dopo il richiamo di una libreria determina la modifica simultanea di più parametri dinamiche per il controllo dell'effetto delle dinamiche. Il risultato dipende dalla libreria selezionata.

NOTA

- Se la rotazione della manopola **[DYN]** non determina la modifica del suono, verificare se le dinamiche sono state disattivate per il canale in questione (→ p. 96).

SUGGERIMENTO

- Se necessario, è possibile inoltre apportare modifiche dettagliate ai singoli parametri dinamiche. Per i dettagli, fare riferimento a "Uso di librerie e memorie scene" (→ p. 73).

◆ Capitolo 6 ◆

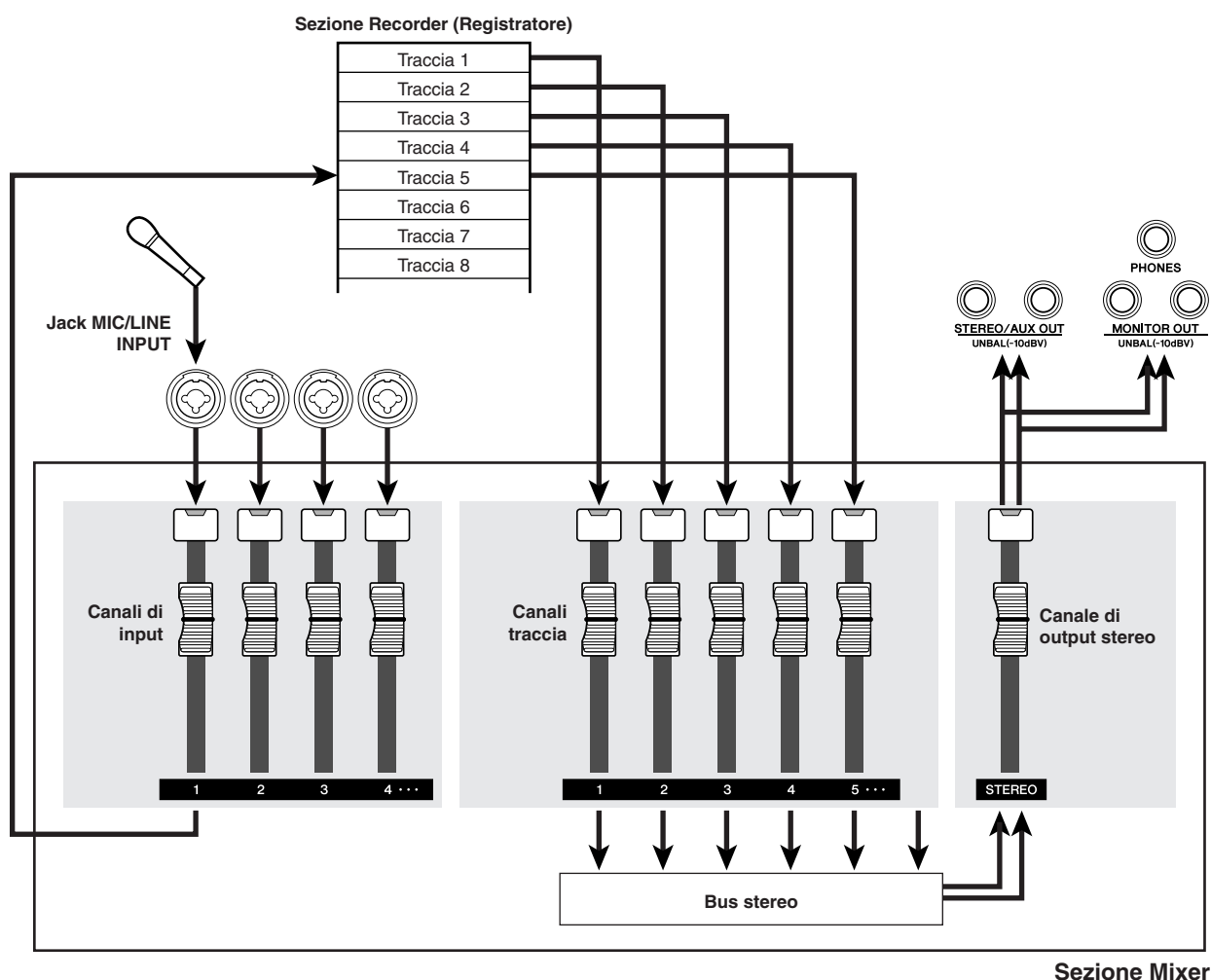
Sovraincisione

In questo capitolo viene illustrata la modalità di registrazione di performance aggiuntive su altre tracce durante l'ascolto di tracce registrate in precedenza. Viene inoltre indicato come cambiare le tracce virtuali e come salvare le song.

Sovraincisione

Per "sovraincisione" si intende il processo di registrazione di performance aggiuntive su altre tracce durante il monitoraggio della riproduzione di tracce registrate in precedenza. Il diagramma riportato di seguito mostra il flusso del segnale durante la riproduzione delle tracce da 1 a 4 e la sovraincisione della traccia 5. In questo esempio, il segnale proveniente dal jack 1 MIC/LINE INPUT (Input Mic/Linea) viene convogliato attraverso la traccia 5 del registratore e inviato al canale 5. Questo segnale viene poi inviato al bus stereo, missato con il suono riprodotto dei canali da 1 a 4 ed emesso dai jack STEREO/AUX OUT (Uscita stereo/aus) e dai jack MONITOR OUT/PHONES (Uscita monitor/cuffie).

● Flusso del segnale durante la sovraincisione



Assegnazione del segnale di input a una traccia

Per eseguire la sovraincisione, è necessario prima assegnare il microfono o lo strumento a una nuova traccia. La procedura di base è la stessa utilizzata per la registrazione della prima traccia.

- 1 Abbassare il fader [STEREO] sulla posizione $-\infty$.
- 2 Collegare lo strumento o il microfono a un jack MIC/LINE INPUT.
- 3 Nella sezione Quick Navigate (Navigazione rapida), per accedere alla pagina DIRECT (Diretta) della schermata RECORD (Registrazione), premere più volte il tasto [RECORD] (Registra) oppure utilizzare i tasti CURSOR (cursore) [Δ]/[∇] mentre si tiene premuto il tasto [RECORD].

I tasti [INPUT SEL] (Sel input) e [TRACK SEL] (Sel traccia) lampeggeranno in rosso.



- 4 Assegnare il canale di input su cui lo strumento o il microfono è collegato a una nuova traccia e regolare il livello.

Per i dettagli su questo passaggio, fare riferimento alla sezione "Registrazione di tracce" (→ p. 39). Il diagramma riportato di seguito mostra un esempio del caso in cui il canale di input 1 viene assegnato alla traccia 5.



NOTA

- Il numero di tracce che è possibile assegnare in una song da 24 bit è limitato (→ p. 143).

SUGGERIMENTO

- In questo esempio si utilizza la "registrazione diretta" in cui un canale di input viene assegnato a una traccia. Tuttavia, è possibile utilizzare anche la "registrazione bus" in cui più canali di input vengono inviati al bus L/R (S/D) e registrati su una o due tracce.

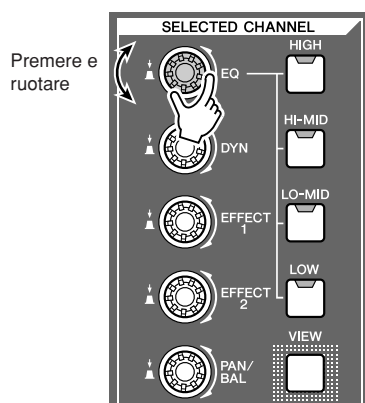
Richiamo istantaneo di una libreria EQ

Nel capitolo "Registrazione di tracce" viene illustrato come accedere alla pagina LIBRARY (Libreria) della schermata EQ e come caricare una libreria EQ per modificare le impostazioni EQ. In questa sezione viene indicato come richiamare istantaneamente una libreria EQ.

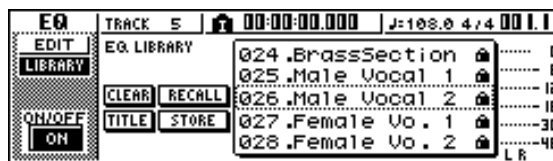
- 1 Premere il tasto [INPUT SEL] del canale di input per cui si desidera utilizzare una libreria.

Per le operazioni verrà selezionato il canale di input corrispondente.

- 2 Nella sezione Selected Channel (Canale selezionato) premere la manopola [EQ] e ruotarla.



Quando si preme la manopola [EQ] e la si ruota verso sinistra o verso destra, viene visualizzata la pagina LIBRARY della schermata EQ.



- 3 Per selezionare una libreria EQ, ruotare il dial [DATA/JOG] (Dati/Jog). Spostare quindi il cursore sul pulsante RECALL (Richiama) e premere il tasto [ENTER].

Verrà caricata la libreria selezionata.

- 4 Per regolare le impostazioni EQ, utilizzare i tasti [HIGH] (Alti), [HI-MID] (Medio-alti), [LO-MID] (Medio-bassi) e [LOW] (Bassi) della sezione Selected Channel per selezionare la banda EQ e per regolare l'intensità dell'enfasi o del taglio, ruotare la manopola [EQ].

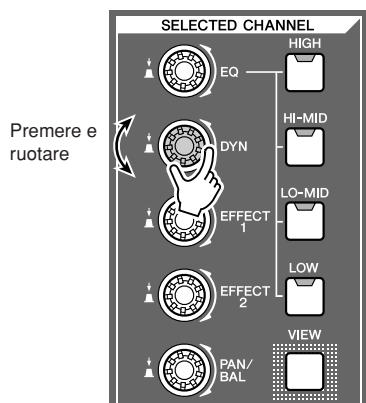
SUGGERIMENTO

- Se necessario, è possibile effettuare regolazioni specifiche dei parametri EQ, ad esempio la frequenza centrale e il valore Q (larghezza di banda) (→ p. 95).

Richiamo istantaneo di una libreria dinamiche

È possibile richiamare una libreria dinamiche istantaneamente, allo stesso modo di una libreria EQ.

- 1 Nella sezione **Selected Channel** premere la manopola **[DYN]** (Din) e ruotarla.



Quando si preme la manopola **[DYN]** e la si ruota verso sinistra o verso destra, viene visualizzata la pagina **LIBRARY** della schermata **DYN**.



- 2 Per selezionare una libreria **DYN** ruotare il dial **[DATA/JOG]**. Spostare quindi il cursore sul pulsante **RECALL** e premere il tasto **[ENTER]**.

Verrà caricata la libreria selezionata.

- 3 Per regolare l'effetto dinamiche, ruotare la manopola **[DYN]** nella sezione **Selected Channel**.

SUGGERIMENTO

- Allo stesso modo, per richiamare una libreria effetti, premere e ruotare la manopola **[EFFECT 1]** (Effetto 1) o **[EFFECT 2]** (Effetto 2) in **Selected Channel**.
- Se necessario, è possibile effettuare regolazioni specifiche dei parametri dinamiche (→ p. 96).

Impostazione di bilanciamento missaggio e pan

Di seguito viene indicato come impostare il bilanciamento del volume e il pan per le tracce registrate in precedenza e per le tracce che verranno sovraincise.

- 1 Durante la riproduzione della song, alzare i fader del canale traccia per le tracce registrate in precedenza sul livello di monitoraggio adeguato.
- 2 Premere il tasto del canale traccia **[TRACK SEL]** per una traccia registrata in precedenza e per impostare il pan utilizzare la manopola **[PAN/BAL]** (Pan/Bil) della sezione **Selected Channel**.
- 3 Arrestare il registratore e, mentre si suona lo strumento, regolare il fader del canale traccia della destinazione di registrazione in modo che il livello di monitoraggio sia adeguato.

Il canale traccia per la traccia della destinazione di registrazione invia il segnale di input al bus stereo durante la registrazione o dopo l'arresto e invia il segnale di riproduzione traccia al bus stereo durante la riproduzione. Ciò significa che per monitorare il segnale di input è necessario arrestare il registratore.

SUGGERIMENTO

- La posizione dei fader del canale traccia non influisce sul livello della registrazione. Tuttavia, se i fader vengono impostati su 0 dB, il volume della riproduzione sarà uguale a quello delle tracce registrate.

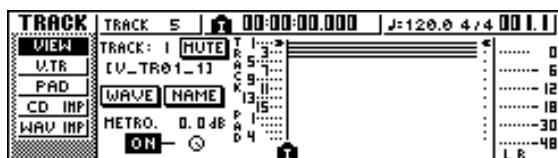
- 4 Premere il tasto **[TRACK SEL]** per il canale traccia della destinazione di registrazione e per impostare il pan utilizzare la manopola **[PAN/BAL]** della sezione **Selected Channel**.

Come per il segnale del canale di input, per elaborare il canale traccia è possibile utilizzare anche EQ e dinamiche. A tale scopo, per selezionare il canale traccia premere il tasto **[TRACK SEL]** e per richiamare una libreria e regolare le impostazioni utilizzare la manopola **[EQ]** o **[DYN]** della sezione **Selected Channel**. Questa procedura non influirà sul segnale che viene registrato sulla traccia.

Sovraincisione

A questo punto, è possibile sovraincidere la traccia selezionata come destinazione di registrazione.

- 1** Nella sezione Work Navigate (Navigazione), per accedere alla pagina VIEW (Visualizza), premere più volte il tasto [TRACK] (Traccia) oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [TRACK].



- 2** Spostare il cursore sul pulsante del metronomo, quindi per attivare o disattivare l'impostazione in base alle esigenze premere il tasto [ENTER].

È possibile eseguire la sovraincisione con il metronomo attivato o disattivato.

- 3** Nella sezione trasporto, tenere premuto il tasto REC (Registra) [●] e premere il tasto PLAY (Riproduci) [▶].

Il metronomo inizierà a riprodurre suoni e il display del contatore ad avanzare.

- 4** Durante il monitoraggio delle tracce registrate in precedenza, suonare lo strumento che si desidera sovraincidere.

- 5** Per arrestare la registrazione, premere il tasto STOP [■].

Il tasto [UNDO/REDO] (Annulla/Ripeti) nella sezione di controllo e immissione dati si illuminerà.

- 6** Per ascoltare la performance registrata dall'inizio, premere il tasto RTZ [◀] (Torna a zero) per riportare il display del contatore a zero, quindi premere il tasto PLAY [▶].

SUGGERIMENTO

- Se la registrazione è iniziata a metà di una song, per spostarsi sulla posizione in cui è iniziata la registrazione premere il tasto [IN].

- 7** Se il risultato della performance registrata è soddisfacente, salvare la song (per dettagli sul salvataggio → p. 63).

Se si desidera ripetere la registrazione, per annullare la registrazione premere il tasto [UNDO/REDO] e ripetere i passaggi da 3 a 7.

Punch-in/out

In caso di errori durante la sovraincisione, è possibile ripetere la registrazione solo della parte in cui si trova l'errore. Questo processo è definito "punch-in/out".

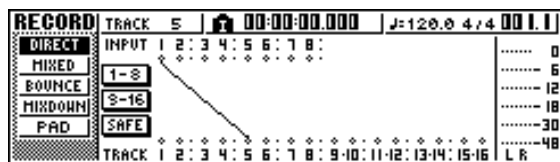
È possibile eseguire questa operazione come "punch-in/out manuale", in cui ci si sposta manualmente tra la registrazione e la riproduzione, oppure come "punch-in/out automatico" in cui il passaggio tra la registrazione e la riproduzione avviene automaticamente quando si raggiungono le posizioni specificate in precedenza.

Punch-in/out manuale

Di seguito viene indicato come eseguire l'operazione di punch-in/out mediante i tasti della sezione trasporto o un interruttore a pedale.

- 1 Se si desidera eseguire l'operazione di punch-in/out mediante un interruttore a pedale, collegare un interruttore a pedale acquistabile separatamente (Yamaha FC5 o equivalente) al jack FOOT SW (Interrutt. pedale) del pannello posteriore.
- 2 Accedere alla pagina DIRECT della schermata RECORD e verificare che lo strumento/microfono sia assegnato alla traccia su cui si desidera eseguire il punch-in.

A questo punto, il tasto [INPUT SEL] della sorgente di registrazione e il tasto [TRACK SEL] della destinazione di registrazione lampeggeranno in rosso.



- 3 Individuare un punto precedente a quello su cui si desidera eseguire il punch-in.
Per ritrovare rapidamente un punto, può essere utile registrare un marker in una determinata posizione una o due misure prima del punto in cui si desidera eseguire il punch-in (per i dettagli sulla registrazione di un marker → p. 67).
- 4 Nella sezione trasporto, premere il tasto PLAY [▶] (oppure premere l'interruttore a pedale).
Avrà inizio l'esecuzione della song. A questo punto, il suono di riproduzione traccia del canale traccia della destinazione di registrazione verrà inviato al bus stereo, quindi non sarà più possibile monitorare il segnale di input.
- 5 Nel punto in cui si desidera iniziare la registrazione, tenere premuto il tasto PLAY [▶] e premere il tasto REC [●] (o premere un'altra volta l'interruttore a pedale) e iniziare a suonare lo strumento.

La traccia della destinazione di registrazione passerà dalla riproduzione alla registrazione ("punch-in"). Il tasto della sorgente di registrazione [INPUT SEL] e il tasto della destinazione di registrazione [TRACK SEL] lampeggeranno in rosso, mentre il segnale del canale traccia corrispondente passerà dalla riproduzione della traccia al segnale di input.

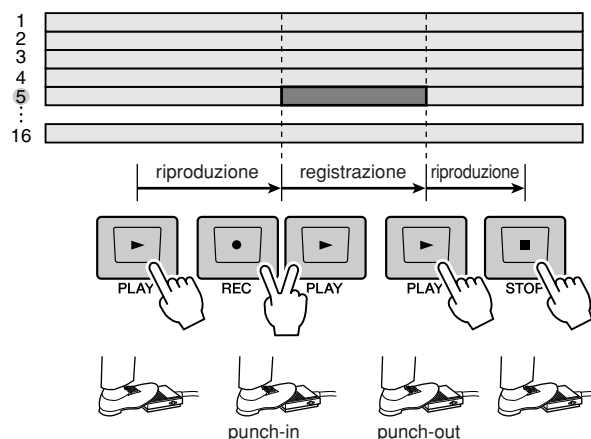
- 6 Nel punto in cui si desidera arrestare la registrazione, premere il tasto PLAY [▶] oppure l'interruttore a pedale.

La traccia della destinazione di registrazione passerà di nuovo dalla registrazione alla riproduzione ("punch-out").

- 7 Per interrompere la riproduzione, premere il tasto STOP [■] oppure l'interruttore a pedale.
- 8 Per ascoltare un brano appena registrato, individuare un punto precedente a quello di punch-in e premere il tasto PLAY [▶].
- 9 Se il risultato del brano appena registrato è soddisfacente, salvare la song (per dettagli sul salvataggio → p. 63).

Se si desidera ripetere la registrazione, per annullare la registrazione premere il tasto [UNDO/REDO] e ripetere i passaggi da 4 a 9.

Nel diagramma seguente è indicata la procedura di punch-in/out manuale.



Punch-in/out automatico

La funzione di punch-in/out automatico consente di eseguire automaticamente operazioni di punch-in e punch-out. Per poter utilizzare questa funzione, è necessario specificare prima la posizione di punch-in (punto In) e la posizione di punch-out (punto Out).

- 1 Accedere alla pagina DIRECT della schermata RECORD e verificare che lo strumento/microfono sia assegnato alla traccia su cui si desidera eseguire il punch-in.



Il tasto della sorgente di registrazione [INPUT SEL] e il tasto della destinazione di registrazione [TRACK SEL] lampeggeranno in rosso.

- 2 Individuare il punto in cui si desidera eseguire il punch-in.
- 3 Nella sezione Locate (Individuaz.), tenere premuto il tasto [SET] (Imposta) e premere il tasto [IN].

La posizione corrente verrà registrata come punto In.

- 4 Individuare il punto in cui si desidera eseguire il punch-out.
 - 5 Nella sezione Locate, tenere premuto il tasto [SET] e premere il tasto [OUT].
- La posizione corrente viene registrata come punto Out.

SUGGERIMENTO

- Per impostare in modo più preciso i punti In e Out, è possibile utilizzare la funzione Nudge (Sposta leggermente) (→ p. 71) che riproduce più volte una piccola area prima o dopo la posizione corrente, oppure utilizzare la finestra a comparsa WAVE DISPLAY (Display wave) (→ p. 72) in cui il contenuto della traccia viene visualizzato come waveform.
- I punti In e Out di inizio e fine taglio vengono aggiornati a ogni registrazione. La posizione in cui è stata avviata l'ultima registrazione viene registrata come punto di inizio taglio (In), mentre il punto in cui è stata arrestata l'ultima registrazione viene registrato come punto di fine taglio (Out).

- 6 Nella sezione Locate, premere il tasto [AUTO PUNCH] (Punch automatico).
- Il tasto [AUTO PUNCH] lampeggerà e la funzione Punch-in/out automatico sarà attivata. È possibile individuare automaticamente un punto a una distanza specifica ("tempo di pre-rullata") prima del punto di inizio taglio. Questo punto viene definito "punto di pre-rullata".

- 7 Per provare il punch-in/out automatico, premere il tasto PLAY [▶].

- ① Il tasto PLAY [▶] lampeggerà e la riproduzione avrà inizio dal punto di pre-rullata.
- ② Quando viene raggiunto il punto di punch-in automatico, il tasto REC [●] inizia a lampeggiare e il segnale che si sta monitorando dal canale traccia della destinazione di registrazione passa dalla riproduzione traccia al segnale di input (sorgente di registrazione) (ma la registrazione vera e propria non inizierà ancora).
- ③ Quando viene raggiunto il punto di punch-out automatico, il tasto REC [●] diventa scuro e il segnale che si sta monitorando il canale traccia della destinazione di registrazione torna alla riproduzione della traccia.
- ④ Quando viene raggiunto un punto che si trova a una distanza specifica ("tempo di post-rullata") dopo il punto di fine taglio (questo punto viene definito "punto di post-rullata"), si torna al punto di pre-rullata e la registrazione si arresta.

SUGGERIMENTO

- Se viene attivato il tasto [REPEAT] della sezione Locate prima del passaggio 7, le operazioni ①-④ del passaggio 7 verranno ripetute un massimo di 15 volte. In questa fase la funzione A-B Repeat (Ripeti A-B) è disattivata. Per interrompere la ripetizione della prova, premere ancora una volta il tasto [REPEAT] (Ripeti) o premere il tasto STOP [■].
- Con le impostazioni iniziali dell'unità AW1600, i tempi di pre-rullata e di post-rullata sono impostati ognuno su 4 secondi. È possibile regolare questi valori tra 0 e 5 secondi (→ p. 169).

- 8 Per eseguire il punch-in/out automatico effettivo, arrestare il registratore, tenere premuto il tasto REC [●] e premere il tasto PLAY [▶].

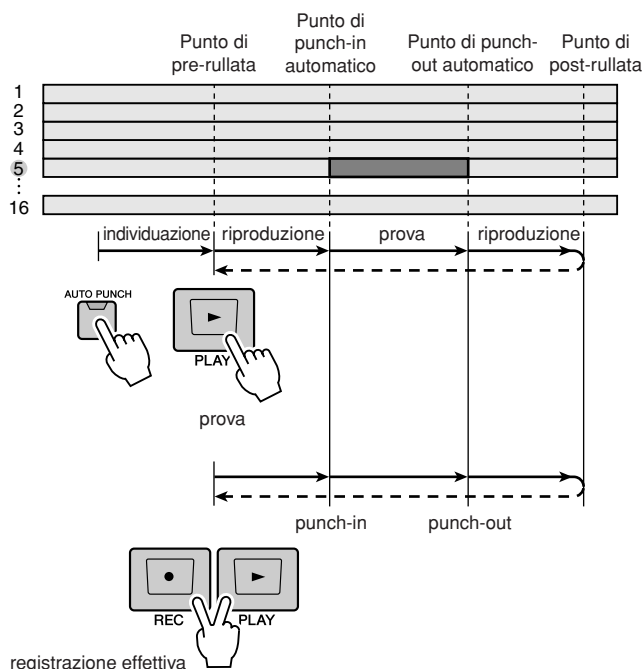
- ① Solo il tasto PLAY [▶] lampeggerà e la riproduzione avrà inizio dal punto di pre-rullata.
- ② Quando viene raggiunto il punto di punch-in automatico, il tasto REC [●] lampeggerà e la registrazione avrà inizio ("punch-in").
- ③ Quando viene raggiunto il punto di punch-out automatico, il tasto REC [●] smetterà di lampeggiare, la registrazione verrà arrestata e si tornerà alla modalità di riproduzione ("punch-out").
- ④ Quando viene raggiunto il punto di post-rullata, si tornerà al punto di pre-rullata e la registrazione si arresterà.

- 9 Per verificare il brano appena registrato, premere il tasto [AUTO PUNCH] perché smetta di lampeggiare e premere il tasto PLAY [▶].

- 10 Se il risultato del brano appena registrato è soddisfacente, salvare la song (per la procedura di salvataggio → p. 63).

Se si desidera ripetere la registrazione, tornare al risultato migliore utilizzando l'elenco Undo (Annulla) dopo aver eseguito diverse sovraincisioni ripetendo i passaggi da 6 a 9 (→ p. 61).

Nel diagramma seguente è indicata la procedura di punch-in/out automatico.

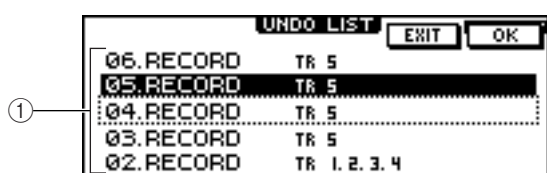


Utilizzo dell'elenco Undo

Nell'elenco Undo dell'unità AW1600, è possibile non solo annullare l'ultima operazione di registrazione o di modifica, ma anche tornare indietro nelle operazioni svolte fino a 15 passaggi precedenti. Ciò è utile quando, ad esempio, dopo aver eseguito una serie di sovraincisioni, si decide di tornare indietro allo stato immediatamente successivo alla registrazione dell'assolo della terza nota.

1 Tenere premuto il tasto [UNDO/REDO].

Verrà visualizzata la finestra a comparsa UNDO LIST (Elenco Annulla).



① Elenco Undo

Si tratta di un elenco delle operazioni di registrazione e modifica eseguite in precedenza.

Da sinistra, l'elenco riporta un numero di passaggio che indica l'ordine in cui sono state eseguite le operazioni, il contenuto dell'operazione e la traccia/traccia virtuale influenzata dalla registrazione o modifica.

La song corrente si trova ora nello stato del passaggio evidenziato.

Il passaggio racchiuso in una cornice tratteggiata indica il passaggio a cui viene riportata la song mediante la funzione Undo.

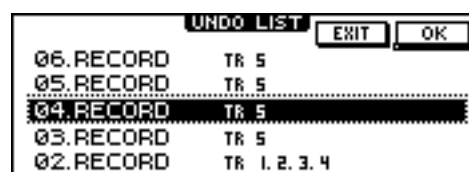
NOTA

- Se sono state già annullate operazioni recenti utilizzando la funzione Undo prima di aprire l'elenco Undo, è possibile che i passaggi precedenti non vengano conservati.

2 Per selezionare un numero di passaggio ruotare il dial [DATA/JOG].

3 Spostare il cursore sul pulsante OK e premere [ENTER].

La song corrente verrà riportata allo stato del passaggio selezionato.



4 Spostare il cursore sul pulsante EXIT (Esci) e premere [ENTER].

La finestra a comparsa verrà chiusa e si tornerà alla schermata precedente.

NOTA

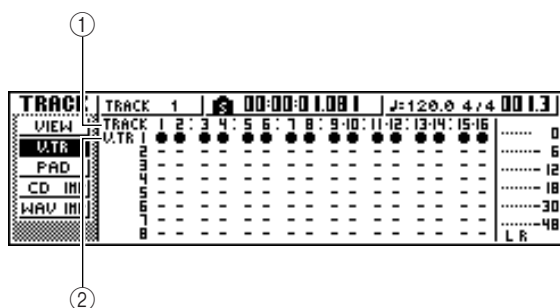
- Se viene eseguita una registrazione o una modifica dopo aver "annullato" un determinato passaggio, i dati annullati successivi a questo passaggio saranno cancellati. Se ad esempio vengono "annullati" i tre passaggi precedenti e viene quindi eseguita una registrazione o una modifica, i dati annullati per i precedenti passaggi 1 e 2 vengono cancellati.

Cambio di tracce virtuali

Ciascuna traccia audio da 1 a 16 contiene 8 tracce virtuali. Dopo aver sovrainciso una parte in assolo, è possibile cambiare la traccia virtuale per quella traccia e registrare un altro contenuto conservando però quello registrato in precedenza. Di seguito viene illustrato come cambiare la traccia virtuale selezionata per una traccia.

- 1 Nella sezione Work Navigate, per accedere alla pagina V.TR (Tracce virtuali), premere più volte il tasto [TRACK] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [TRACK].**

Nella pagina V.TR è possibile cambiare la traccia virtuale (da 1 a 8) che verrà utilizzata per la registrazione/riproduzione di ciascuna traccia audio da 1 a 16.



① TRACK

Indica il numero di traccia da 1 a 16.

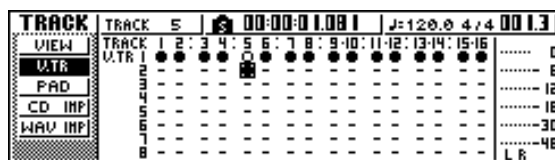
② V.TR

Indica lo stato delle tracce virtuali da 1 a 8. La traccia virtuale correntemente selezionata per ciascuna traccia è indicata da un simbolo "●". Fra le tracce virtuali che al momento non sono selezionate, quelle che sono state registrate sono indicate da "○", mentre quelle non ancora registrate sono indicate da "-".

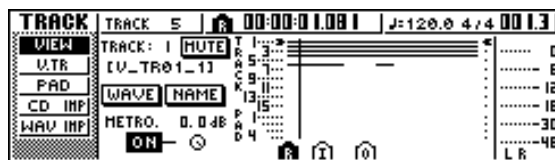
- 2 Per selezionare il numero di traccia virtuale da assegnare alla traccia desiderata utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼]/[◀]/[▶].**

- 3 Premere il tasto [ENTER].**

Il simbolo "●" verrà visualizzato nella posizione della nuova traccia virtuale selezionata. Questa traccia virtuale verrà ora utilizzata per le operazioni di registrazione/riproduzione.



- 4 Se si desidera assegnare un nome a ciascuna traccia virtuale, per accedere alla pagina VIEW, premere ripetutamente il tasto [TRACK] di Work Navigate oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [TRACK].**



- 5 Spostare il cursore sul campo TRACK e per selezionare un numero di traccia ruotare il dial [DATA/JOG].**

- 6 Spostare il cursore sul pulsante NAME (Nome) e premere [ENTER].**

Sarà visualizzata la finestra a comparsa TITLE EDIT (Modifica titolo) che consente di assegnare un nome alla traccia virtuale.



- 7 Assegnare un nuovo nome alla traccia virtuale.**

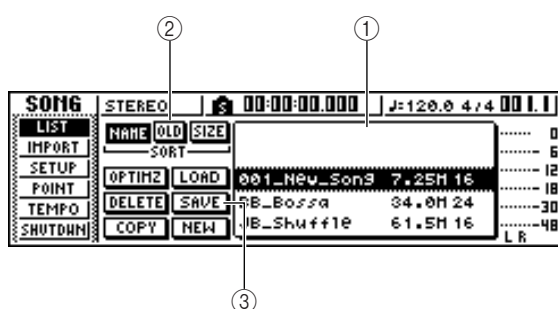
Per i dettagli su come assegnare un nome, fare riferimento alla pagina 25.

Salvataggio della song corrente

In questa sezione viene illustrato come salvare la song corrente sull'hard disk. Se si spegne accidentalmente la workstation AW1600 senza salvare la song, tutte le registrazioni o le operazioni eseguite dall'ultimo salvataggio della song andranno perdute. Si consiglia di salvare la song a intervalli regolari durante il lavoro.

- 1 Nella sezione Work Navigate, per accedere alla pagina LIST (Elenco) premere più volte il tasto [SONG] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SONG].**

In questa pagina è possibile selezionare una song sull'hard disk e caricarla o eliminarla.



① List (Elenco)

Si tratta di un elenco delle song salvate sull'hard disk. La riga racchiusa in una cornice tratteggiata al centro dell'elenco è la song a cui viene applicata l'operazione eseguita. La riga evidenziata è la song correntemente caricata nell'unità AW1600, definita anche "song corrente".

② Campo SORT (Ordinamento)

Per specificare il tipo di ordinamento delle song nell'elenco utilizzare i tre pulsanti indicati. È possibile scegliere NAME (Nome) per un ordinamento alfabetico, OLD (Meno recente) per un ordinamento in base alla data di salvataggio, o SIZE (Dimensione) per un ordinamento in base alle dimensioni.

③ Pulsante SAVE (Salva)

Quando si sposta il cursore su questo pulsante e si preme il tasto [ENTER], la song corrente viene salvata.

- 2 Spostare il cursore sul pulsante SAVE e premere [ENTER].**

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare il salvataggio della song corrente.



- 3 Per salvare la song, spostare il cursore sul pulsante OK e premere [ENTER].**

Se il cursore viene spostato sul pulsante CANCEL (Annulla), invece che sul pulsante OK, e si preme [ENTER], l'operazione di salvataggio viene annullata.

NOTA

- L'operazione di salvataggio song salva sempre la song corrente, indipendentemente dalla song selezionata nell'elenco.
- Non è possibile salvare una song protetta. Se ad esempio si sono modificate le impostazioni del mixer e si intende salvare la song, è necessario disattivare l'impostazione di protezione prima di procedere al salvataggio (per effettuare diverse impostazioni per una song → p. 146).

SUGGERIMENTO

- Se necessario, è possibile modificare il nome della song prima di salvarla (→ p. 145).
- Nelle situazioni riportate di seguito, viene visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto se si desidera salvare la song corrente: quando una song esistente viene caricata dall'hard disk, quando viene creata una nuova song o quando si chiude l'unità AW1600.
- In ogni caso, per evitare incidenti come il caso in cui il cavo di alimentazione dell'unità AW1600 venga scollegato accidentalmente, si consiglia di salvare spesso la song a cui si sta lavorando.

Caricamento di una song esistente

Di seguito viene illustrato come caricare una song esistente dall'hard disk.

- 1 Nella sezione Work Navigate, per accedere alla pagina LIST, premere più volte il tasto [SONG] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SONG].

SONG	STEREO	00:00:00.000	J:120.0 4/4 00 1.1
LIST	NAME	OLD	SIZE
IMPORT	SORT		
SETUP	OPTIM2	LOAD	001_New_Song 7.25M 16
POINT	DELETE	SAVE	BB_Bossa 34.0M 24
TEMPO	COPY	NEW	JB_Shuffle 61.5M 16
SHUTDOWN			

- 2 Per selezionare una song, ruotare il dial [DATA/JOG].

SONG	STEREO	00:00:00.000	J:120.0 4/4 00 1.1
LIST	NAME	OLD	SIZE
IMPORT	SORT		
SETUP	OPTIM2	LOAD	001_New_Song 7.25M 16
POINT	DELETE	SAVE	BB_Bossa 34.0M 24
TEMPO	COPY	NEW	JB_Shuffle 61.5M 16
SHUTDOWN			

- 3 Spostare il cursore sul pulsante LOAD (Carica) nella schermata, quindi premere [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto se si desidera salvare la song corrente.

CONFIRMATION		
Save Current Song?		
CANCEL	YES	NO

- 4 Spostare il cursore su YES (se si desidera salvare la song corrente) oppure su NO (se non si desidera salvare la song corrente), quindi premere [ENTER].

Verrà caricata la song selezionata.

NOTA

- Se si seleziona NO, tutte le modifiche effettuate dall'ultimo salvataggio della song corrente andranno perdute.

Vari tipi di riproduzione

In questo capitolo viene illustrato come utilizzare le funzioni di locator (funzione di individuazione punti) e marker e vari altri metodi di riproduzione forniti dalla workstation AW1600.

Utilizzo del locator

I "punti di individuazione" sono posizioni che è possibile specificare all'interno di una song per eseguire funzioni come punch-in/out automatico e A-B Repeat (Ripeti A-B). È possibile utilizzare questa funzione per "individuare" (spostando la posizione corrente della song) uno di questi punti premendo un solo tasto. Nell'unità AW1600, è possibile utilizzare i punti di individuazione riportati di seguito.

● Punti di inizio/fine taglio

Questi punti di individuazione vengono utilizzati per specificare la zona per il punch-in/out automatico (→ p. 59). In genere, vengono impostati automaticamente come punti di inizio e fine taglio l'inizio e la fine dell'ultima registrazione effettuata, ma è possibile modificare tali punti in base alle esigenze.

● Punti A/B

Questi punti di individuazione vengono utilizzati per specificare l'area per la funzione A-B Repeat (→ p. 70). È possibile impostare il punto A e il punto B nella posizione desiderata all'interno di una song, premendo un tasto o con le operazioni disponibili nella schermata.

● Punti di inizio/fine

Questi punti di individuazione corrispondono in genere all'inizio e alla fine della song. Quando viene creata una nuova song, il punto di inizio viene impostato sul valore di tempo assoluto 00:00:00.000. In fase di registrazione, la fine della song viene automaticamente impostata come punto di fine. Se la registrazione supera il punto di fine impostato in precedenza, il punto di fine della song verrà automaticamente spostato.

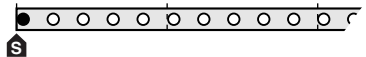
Se si seleziona SEC (Secondi) o T.C. (Codice tempo) come formato di visualizzazione per il contatore, il punto di inizio diventerà la base (punto zero) della durata e del codice tempo visualizzati. Di conseguenza, se il punto di inizio viene modificato, anche la schermata cambierà come indicato di seguito, a seconda del formato di visualizzazione del contatore.

SUGGERIMENTO

- Quando si crea un CD audio, è possibile utilizzare i punti di inizio e fine per specificare la parte della traccia stereo che verrà scritta nel CD audio (→ p. 102).

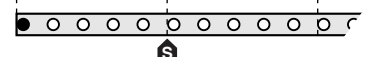
Punto di inizio = 00:00:00:00.00

Counter display format (Formato visual. cont.)			
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



Punto di inizio = 00:00:05:00.00

Counter display format			
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



SUGGERIMENTO

- Quando l'unità AW1600 trasmette MTC a un dispositivo esterno, il punto di inizio diventa la base (punto zero) del codice tempo generato. Il punto di inizio è anche la base (misura 1 beat 1) per le misure visualizzate nel contatore.

● Punto di zero relativo

Questo punto di individuazione rappresenta la posizione di zero relativo. Quando si preme il tasto RTZ [◀] (Torna a zero) nella sezione trasporto, si passa a questa posizione. Se la song è nella fase iniziale, il punto di zero relativo corrisponde a quello del tempo assoluto 00:00:00.000, ma è possibile modificarlo in base alle esigenze utilizzando i tasti o le operazioni disponibili nella schermata.

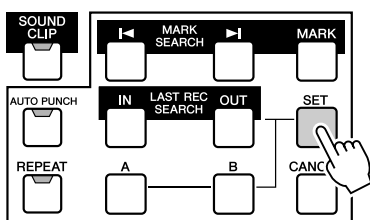
Se si seleziona REL (Relativo) come formato di visualizzazione del contatore, la posizione corrente verrà visualizzata con il punto di zero relativo corrispondente a 0.

La procedura riportata di seguito mostra come registrare la posizione corrente in uno dei punti di individuazione e come spostare poi la song in quel punto di individuazione.

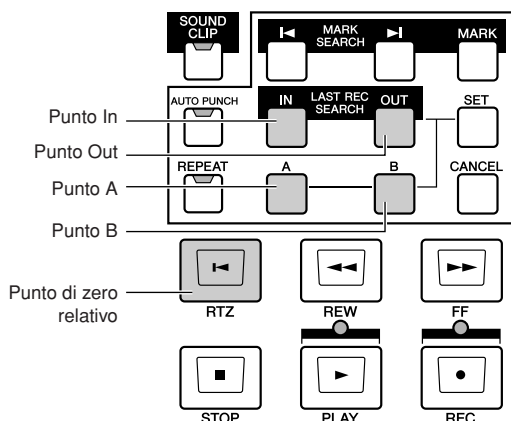
1 Spostare la song nel punto che si desidera registrare come punto di individuazione.

È possibile impostare un punto di individuazione sia che la song venga riprodotta, sia che la riproduzione sia stata arrestata.

2 Tenere premuto il tasto [SET] (Imposta) e premere il tasto relativo al punto di individuazione desiderato.



I punti di individuazione corrispondono ai tasti riportati di seguito.



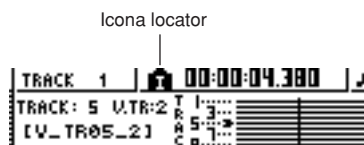
- Tasto [IN]..... Punto In
- Tasto [OUT]..... Punto Out
- Tasto [A]..... Punto A
- Tasto [B]..... Punto B
- Tasto RTZ [◀]..... Punto di zero relativo

NOTA

- Per modificare i punti di inizio o di fine, utilizzare la pagina POINT (Punto) della schermata SONG. Non è possibile impostare questi punti mediante i tasti.
- I punti di inizio e di fine taglio vengono aggiornati automaticamente quando si esegue una registrazione.

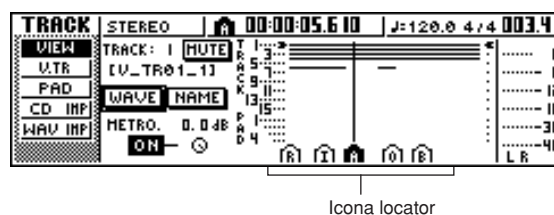
3 Per passare a un punto di individuazione registrato, premere il tasto corrispondente mentre la song è ferma o è in corso la riproduzione.

La song viene spostata in quella posizione e un'icona viene visualizzata a sinistra del contatore per indicare il punto di individuazione al momento selezionato.



Questa icona resta visibile fino a quando è in corso la riproduzione o il riavvolgimento/avanzamento veloce oltre il punto di individuazione precedente o successivo oppure il punto di individuazione successivo o la posizione successiva del marker.

I punti di individuazione registrati vengono visualizzati nella pagina VIEW (Visualizza) o nella pagina PAD della schermata TRACK (Traccia) come indicato di seguito.



SUGGERIMENTO

- Le impostazioni dei punti di individuazione vengono salvate sull'hard disk come parte della song.
- È possibile regolare i punti di individuazione in base alle esigenze (→ p. 68). È possibile anche cancellare i punti di individuazione, ad eccezione dei punti di inizio e fine (→ p. 69).

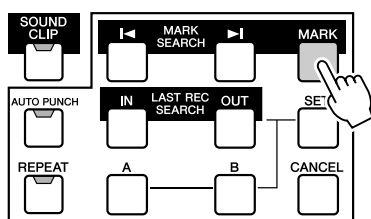
Utilizzo dei marker

I "marker" sono simboli che vengono assegnati alle posizioni desiderate all'interno di una song per poter raggiungere rapidamente un determinato punto. In ciascuna song è possibile assegnare fino a 99 marker. Per cercare e spostarsi attraverso i marker utilizzare i tasti [◀]/[▶].

1 Andare alla posizione nella song a cui si desidera assegnare un marker.

È possibile impostare un marker sia che la song venga riprodotta, sia che la riproduzione sia stata arrestata.

2 Premere il tasto [MARK] (Segno).



Nella riga superiore della schermata viene riportato brevemente "MARK POINT SET" (Punto segno impostato), che indica che è stato impostato un marker. Ogni volta che si preme il tasto [MARK] viene aggiunto un nuovo marker.

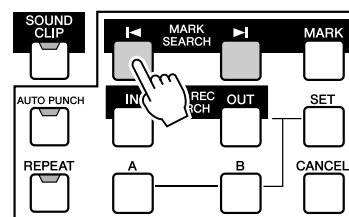
I marker sono numerati automaticamente da 1 a 99 a partire dall'inizio della song. Se si registra un nuovo marker tra due marker esistenti, i marker successivi verranno automaticamente rinumerati.



SUGGERIMENTO

- Le impostazioni dei marker vengono salvate sull'hard disk come parte della song.
- I marker possono essere eliminati (→ p. 69) o spostati (→ p. 68) in base alle esigenze.
- Se si preme il tasto [MARK] in una posizione in cui è già stato registrato un marker, nella schermata sarà indicato "CANNOT SET MARK" (Impossibile impostare segno) non sarà possibile creare un nuovo marker.

3 Per tornare al marker precedente premere il tasto [◀] mentre per passare al marker successivo premere il tasto [▶].

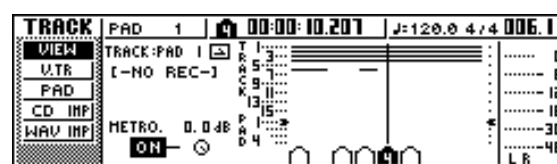


La song viene spostata in quella posizione e un'icona viene visualizzata a sinistra del contatore per indicare il numero di marker selezionato al momento.



Questa icona resta visibile fino a quando è in corso la riproduzione o il riavvolgimento/avanzamento veloce oltre il punto di individuazione precedente o successivo oppure il punto di individuazione successivo o la posizione successiva del marker.

I marker registrati vengono visualizzati nella pagina VIEW (Visualizza) o nella pagina PAD della schermata TRACK come indicato di seguito.



Icona del marker

NOTA

- I marker diversi da quello visualizzato a sinistra del contatore vengono visualizzati come icone senza numero e indicano la relativa posizione approssimativa.

SUGGERIMENTO

- Quando si crea un CD audio, è possibile utilizzare dei marker per ripartire la traccia stereo nelle varie tracce che verranno scritte sul CD audio (→ p. 102).

Regolazione della posizione di un punto di individuazione o di un marker

Di seguito viene illustrato come regolare la posizione di un punto di individuazione o di un marker registrato in precedenza.

- 1 Nella sezione Work Navigate (Navigazione), per accedere alla pagina POINT premere più volte il tasto [SONG] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SONG].**

Nella pagina POINT è possibile regolare la posizione del tempo di ciascun punto di individuazione e marker.

	POSITION	MEAS
REL.ZERO:R...	00:00:08:05.35	001.1
START:S...	00:00:00:00.00	001.1
END:E...	00:04:48:20.69	145.2
IN:I...	00:00:14.000	008.1
OUT:O...	00:00:30.000	016.1
A:A...	00:00:22.000	012.1
B:B...	00:00:30.000	016.1

- ① Pulsante LOCATOR (Individuazione punti)**
② Pulsante MARKER

Questi pulsanti consentono di scegliere se visualizzare nella schermata i punti di individuazione o i marker. Il pulsante al momento attivato viene evidenziato.

- ③ Area della schermata punto locator e marker**
 In questa area viene visualizzato un elenco dei punti di individuazione o marker, a seconda che sia stato selezionato il pulsante LOCATOR o il pulsante MARKER.

- 2 Per regolare la posizione di un punto di individuazione, verificare che il pulsante LOCATE sia attivato (evidenziato) sul display.**

Quando il pulsante LOCATOR è attivo, nella pagina POINT vengono visualizzate le posizioni di tutti i punti di individuazione.

	POSITION	MEAS
REL.ZERO:R...	00:00:08:05.35	001.1
START:S...	00:00:00:00.00	001.1
END:E...	00:04:48:20.69	145.2
IN:I...	00:00:14.000	008.1
OUT:O...	00:00:30.000	016.1
A:A...	00:00:22.000	012.1
B:B...	00:00:30.000	016.1

- ① Punti di individuazione**

Visualizza il tipo di punto di individuazione e la relativa abbreviazione.

- ② POSITION (Posizione)**

Visualizza la posizione di ciascun punto di individuazione come codice tempo o con il formato di visualizzazione del contatore.

- ③ MEAS (Misure)**

Visualizza la posizione di ciascun punto di individuazione come misure/beat. Questo valore si calcola in base ai valori di tempo e indicazione tempo della mappa tempo (→ p. 149).

Il formato in cui viene visualizzata la posizione dipende dal punto di individuazione. Nella tabella riportata di seguito viene mostrato il formato di visualizzazione di ciascun punto di individuazione.

Punto di individuazione	Campo POSITION	Campo MEAS
REL.ZERO	Codice tempo	—
START	Codice tempo	Misura/beat
END	Codice tempo	Misura/beat
IN	Formato visualizzazione contatore	Misura/beat
OUT	Formato visualizzazione contatore	Misura/beat
A	Formato visualizzazione contatore	Misura/beat
B	Formato visualizzazione contatore	Misura/beat

SUGGERIMENTO

- Se un determinato punto di individuazione non è stato registrato, il campo numerico indicherà "--".

- 3 Per modificare il valore spostare il cursore sul valore del punto di individuazione che si desidera regolare e ruotare il dial [DATA/JOG] (Dati/Jog).**

Solo nel caso del punto di inizio, una finestra a comparsa "Change START Position?" (Modificare la posizione START?) richiederà una conferma per la modifica del valore. Spostare il cursore sul pulsante OK e premere [ENTER], quindi modificare il valore.

NOTA

- Modificare il punto di inizio significa che le posizioni già registrate nella traccia si sposteranno in base alle righe della misura definite nella mappa tempo. Tenere presente tale indicazione quando si utilizza la schermata relativa alla misura per il metronomo o per il Quick Loop Sampler (campionatore quick loop).

- 4 Per regolare la posizione di un marker, spostare il cursore sul pulsante MARKER della schermata e premere [ENTER].**

Quando il pulsante MARKER è attivo, nella pagina POINT vengono riportati i marker registrati.

MARKER POSITION	MEAS
01 00:00:08.000	005.1
02 00:00:16.000	009.1
03 00:00:24.000	013.1
04 00:00:34.000	018.1
05 00:00:46.407	024.1

- ① List (Elenco)**

Elenca i marker che sono stati registrati. La riga racchiusa dalla cornice tratteggiata indica i dati selezionati per le operazioni.

- ② MARKER**

Indica i numeri dei marker da 01 a 99.

- ③ POSITION**

Indica la posizione di ciascun marker, nel formato di visualizzazione del contatore.

④ **MEAS**

Indica la posizione di ciascun marker, in unità di misura/beat.

⑤ **Pulsante DELETE**

Per eliminare il marker correntemente selezionato, spostare il cursore su questo pulsante e premere [ENTER].

5 Per scorrere l'elenco in modo da racchiudere nella cornice tratteggiata il numero di marker da modificare spostare il cursore sull'area **MARKER** e ruotare il dial [DATA/JOG].

6 Per modificare il valore spostare il cursore sul valore che si desidera modificare e ruotare il dial [DATA/JOG].

NOTA

- Non è possibile modificare la posizione oltre il marker successivo o precedente.

Cancellazione di un punto di individuazione o marker

Se necessario, è possibile cancellare o un marker o un punto di individuazione registrato in precedenza (ad eccezione dei punti Relative Zero, Start e End).

NOTA

- Non è possibile ripristinare un punto di individuazione dopo averlo cancellato.

■ Cancellazione di un punto di individuazione —

Per cancellare un punto di individuazione, tenere premuto il tasto [CANCEL] (Annulla) nella sezione Locate (Individuaz.) e premere il tasto corrispondente ([IN]/[OUT], [A]/[B]). Il punto di individuazione verrà cancellato e per qualche istante sarà visualizzato il messaggio "LOCATE POINT ERASED" (Punto di individuazione cancellato).

■ Cancellazione di un marker —

È possibile cancellare un marker in due modi, mediante i tasti oppure nella schermata.

Per cancellare un marker utilizzando i tasti, spostarsi sul marker da cancellare, tenere premuto il tasto [CANCEL] della sezione Locate e premere il tasto [MARK]. Il marker corrispondente verrà cancellato e per qualche istante sarà visualizzato il messaggio "MARK POINT ERASED" (Punto contrassegnato cancellato).

Per cancellare un marker mediante operazioni nella schermata, aprire l'elenco dei marker nella pagina POINT della schermata SONG, selezionare il marker da cancellare, spostare il cursore sul pulsante DELETE (Elimina) e premere [ENTER].

Riproduzione ripetuta di un'area specifica (funzione A-B Repeat)

Nella workstation AW1600 è disponibile una funzione "A-B Repeat" che consente di riprodurre ripetutamente l'area compresa tra il punto A e il punto B. Tale operazione risulta utile quando si desidera riprodurre ripetutamente una determinata parte della song durante la regolazione del missaggio.

1 Registrare il punto A e il punto B nelle posizioni in cui si desidera far iniziare e terminare la riproduzione ripetuta.

Per i dettagli sull'impostazione dei punti A e B, fare riferimento a "Utilizzo dei marker" (→ p. 67).

SUGGERIMENTO

- Se il punto B viene impostato prima del punto A, l'area B → A verrà riprodotta ripetutamente.

2 Quando il trasporto viene interrotto, premere il tasto [REPEAT] (Ripeti).

Il tasto [REPEAT] si illuminerà e la funzione A-B Repeat sarà attiva. La song verrà spostata automaticamente al punto A.

NOTA

- I punti A e B devono trovarsi ad almeno un secondo di distanza. Se sono più vicini, verrà visualizzato un messaggio "REPEAT POINTS TOO CLOSE" (Punti ripetuti troppo vicini) quando si preme il tasto [REPEAT] e la riproduzione ripetuta non potrà essere eseguita.

3 Per iniziare la riproduzione ripetuta, premere il tasto PLAY [▶].

La riproduzione inizierà dal punto A e una volta raggiunto il punto B, si tornerà automaticamente al punto A e la riproduzione continuerà.

SUGGERIMENTO

- La riproduzione si interromperà automaticamente quando l'area A/B sarà stata ripetuta 99 volte.
- Se si preme il tasto [REPEAT] durante la riproduzione della song, la riproduzione ripetuta tra i punti A e B inizierà automaticamente, a prescindere dalla posizione corrente.

4 Per arrestare la riproduzione, premere il tasto STOP [■].

La riproduzione verrà arrestata ma la funzione A-B Repeat resterà attiva.

Quando la funzione A-B Repeat è attiva, premendo il tasto PLAY [▶] la riproduzione ripetuta ripartirà immediatamente, a prescindere dalla posizione corrente.

5 Per annullare la riproduzione ripetuta, premere il tasto [REPEAT].

Il tasto [REPEAT] diventa scuro e la funzione A-B Repeat viene annullata. Se la funzione A-B Repeat viene annullata durante la riproduzione ripetuta, la riproduzione normale avrà inizio da questo punto in poi.

SUGGERIMENTO

- Se viene eseguita una registrazione mentre la funzione A-B Repeat è attiva, la funzione A-B Repeat verrà temporaneamente disattivata.

Ricerca di una posizione durante l'ascolto (funzione Nudge) (Sposta leggermente)

La funzione "Nudge" consente di riprodurre ripetutamente una piccola parte prima o dopo la posizione corrente. Con la funzione Nudge è possibile trovare una posizione precisa durante l'ascolto di un brano. Ciò è utile quando è necessario specificare in modo preciso una posizione, ad esempio quando si specificano i punti di punch-in/out automatico oppure quando si modifica il contenuto di una traccia.

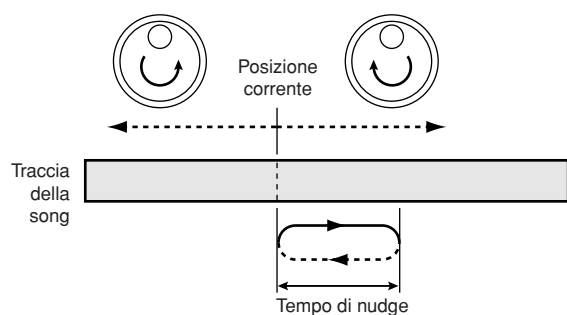
1 Spostarsi in prossimità del punto da trovare.

2 Quando il trasporto viene interrotto, premere il tasto [JOG ON] (Jog attivato).

Il tasto [JOG ON] si illuminerà e la funzione Nudge sarà attiva. Verrà riprodotta ripetutamente una parte fissa (definita "tempo di nudge") che inizia alla posizione corrente.

3 Per spostare in avanti la posizione corrente, ruotare il dial [DATA/JOG] verso destra. Per spostare indietro la posizione corrente, ruotare il dial [DATA/JOG] verso sinistra.

Se come formato di visualizzazione del contatore è selezionata la visualizzazione del tempo, è possibile spostare la posizione corrente in avanti o indietro in unità di millisecondi. Se è selezionata la visualizzazione del codice tempo, è possibile spostarsi in unità di sub-frame.



- Anche durante l'utilizzo della funzione Nudge, è possibile utilizzare i punti di individuazione o i marker per modificare la posizione oppure registrare i punti di individuazione o i marker (→ p. 65).

4 Per disattivare la funzione Nudge, premere il tasto [JOG ON] o il tasto STOP [■] della sezione trasporto.

Il tasto [JOG ON] non sarà più illuminato e la funzione Nudge verrà disattivata.

5 Per modificare la durata o la modalità della riproduzione, premere più volte il tasto [UTILITY] della sezione Work Navigate oppure per aprire la pagina PREFER (Preferenze) della schermata UTILITY utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [UTILITY].

UTILITY		TRACK 1	00:00:00.000	J:120.0 4.1	00	1.1
MIDI 1	STORE CONFIRM	ON	NUDGE MODE	BEFORE	...	0
MIDI 2	RECALL CONFIRM	ON	NUDGE TIME	500 MS	...	6
OSC	D.OUT COPYRIGHT	ON	SOUND CLIP TIME	30 SEC	...	12
D.IN-HDD	PARAM DISP TIME	2 SEC	PREROLL TIME	4 SEC	...	18
PREFER	FADER FLIP	TRACK	POSTROLL TIME	4 SEC	...	30
USB					...	48
						LR

① NUDGE MODE (Modalità Nudge)

Consente di specificare la parte del brano (prima o dopo la posizione corrente) che verrà riprodotta dalla funzione Nudge.

② NUDGE TIME (Tempo di nudge)

Consente di specificare la durata della parte che verrà riprodotta dalla funzione Nudge.

6 Per modificare la durata della riproduzione (tempo di nudge), spostare il cursore sul valore del campo NUDGE TIME e utilizzare il dial [DATA/JOG] per impostare il tempo di nudge.

È possibile impostare il tempo di nudge in un intervallo compreso tra 25 ms e 800 ms (valore di default = 500 ms).

7 Per modificare la posizione di riproduzione (modalità nudge), spostare il cursore sul pulsante NUDGE MODE, quindi premere [ENTER] per passare da una all'altra delle due modalità nudge riportate di seguito.

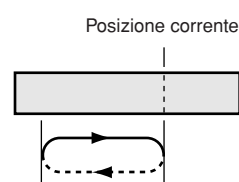
● AFTER (Dopo)

Riproduzione ripetuta per la durata del tempo di nudge, a partire dalla posizione corrente (default).

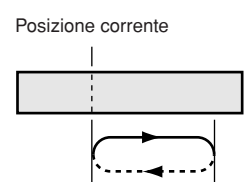
● BEFORE (Prima)

Riproduzione ripetuta per la durata del tempo di nudge, che termina alla posizione corrente.

NUDGE MODE: BEFORE



NUDGE MODE: AFTER



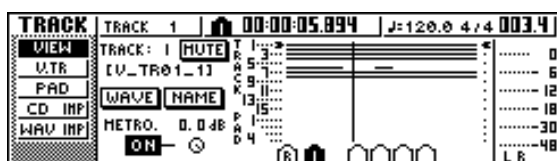
NOTA

- Non è possibile modificare il tempo di nudge o la modalità nudge mentre si utilizza la funzione Nudge. È necessario disattivare la funzione Nudge e modificare queste impostazioni mentre il tasto [JOG ON] non è illuminato.

Ricerca di una posizione durante la visualizzazione della waveform

L'unità AW1600 consente di trovare una posizione durante la visualizzazione della waveform del brano registrato sulla traccia.

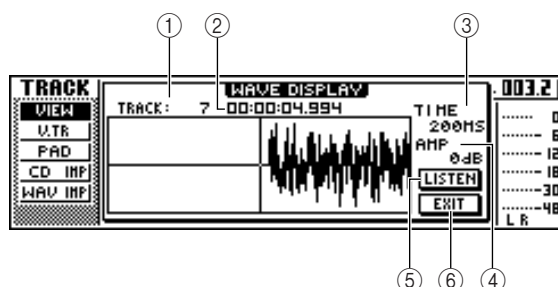
- 1 Spostarsi in prossimità del punto da trovare.
- 2 Nella sezione Work Navigate, per accedere alla pagina VIEW della schermata TRACK premere più volte il tasto [TRACK] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [TRACK].



- 3 Per selezionare il numero della traccia di cui si desidera visualizzare la waveform, spostare il cursore nel campo TRACK e ruotare il dial [DATA/JOG].

- 4 Spostare il cursore sul pulsante WAVE e premere [ENTER].

Verrà visualizzata la finestra a comparsa WAVE DISPLAY (Visualizzazione waveform). In questa finestra viene visualizzata la waveform dei dati audio registrati nella traccia corrente della traccia (1-16) selezionata al passaggio 3.



① TRACK

Indica il numero di traccia correntemente selezionato. È inoltre possibile spostare il cursore in questo campo e ruotare il dial [DATA/JOG] per cambiare tracce.

② Contatore

Visualizza la posizione della riga verticale (puntatore) che indica la posizione corrente nella finestra a comparsa WAVE DISPLAY. È possibile spostare il cursore in questo campo e ruotare il dial [DATA/JOG] per spostare in avanti o indietro la posizione corrente.

③ TIME

Se si sposta il cursore in quest'area e si ruota il dial [DATA/JOG], è possibile espandere o ridurre la visualizzazione waveform sull'asse del tempo. Il valore di questo campo indica la durata visualizzata nella finestra a comparsa WAVE DISPLAY.

Se si seleziona ISEC, la distanza dal margine sinistro al margine destro della schermata corrisponderà a un secondo. Se si seleziona SAMPLE (Campione) si otterrà l'ingrandimento maggiore e ciascun pixel orizzontale corrisponderà a un campione (1/44.100 secondi).

④ AMP

Se si sposta il cursore in questa area e si ruota il dial [DATA/JOG], è possibile espandere o ridurre la visualizzazione waveform sull'asse dell'ampiezza. Il valore di questo campo indica la gamma dei livelli della waveform visualizzati nella finestra a comparsa WAVE DISPLAY. Se si seleziona 0 dB, i margini superiore e inferiore della schermata corrisponderanno al livello massimo.

⑤ Pulsante LISTEN (Ascolta)

Se si sposta il cursore su questo pulsante e si preme [ENTER], la waveform nell'area di visualizzazione della finestra a comparsa WAVE DISPLAY verrà riprodotta una sola volta. Durante la riproduzione, la riga verticale (puntatore) che indica la posizione corrente si sposterà e cambierà di conseguenza anche il valore del contatore. Non è possibile eseguire operazioni di trasporto convenzionali durante la riproduzione ottenuta premendo il pulsante LISTEN.

⑥ Pulsante EXIT

Se si sposta il cursore su questo pulsante e si preme [ENTER], la finestra a comparsa WAVE DISPLAY verrà chiusa e si tornerà alla precedente pagina VIEW.

SUGGERIMENTO

- Anche dopo aver visualizzato la finestra a comparsa WAVE DISPLAY, è possibile utilizzare i tasti [TRACK SEL] (Sel traccia) per cambiare la traccia da visualizzare.

- 5 Se necessario, spostare il cursore sui campi TIME/AMP (Durata/Amp) e ruotare il dial [DATA/JOG] per regolare la scala orizzontale e verticale della visualizzazione waveform.

- 6 Per specificare una posizione all'interno della finestra a comparsa, spostare il cursore sul contatore e ruotare il dial [DATA/JOG].

Se si ruota il dial verso destra il puntatore si sposterà in avanti, se lo si ruota invece verso sinistra il puntatore si sposterà indietro. Se necessario, è possibile utilizzare il pulsante LISTEN per riprodurre l'area della waveform indicata nella finestra a comparsa WAVE DISPLAY e controllare la posizione durante l'ascolto.

SUGGERIMENTO

- È possibile modificare la posizione del puntatore anche utilizzando i punti di individuazione o i marker registrati nella song (→ p. 65, 67).
- La posizione visualizzata nel contatore può essere registrata come punto di individuazione o marker (→ p. 65, 67).

- 7 Una volta specificata la posizione, spostare il cursore sul pulsante EXIT e premere [ENTER].

Si tornerà così alla precedente pagina VIEW e la posizione specificata nella finestra a comparsa resterà la posizione corrente. Registrare la posizione desiderata come punto di individuazione o marker.

Uso di librerie e memorie scene

In questo capitolo viene illustrato come utilizzare le librerie e le memorie scene.

Librerie

Le aree di memoria nelle quali sono memorizzate le impostazioni per sezioni quali EQ, dinamiche ed effetti sono denominate "librerie". Se si richiamano o caricano i dati da una libreria è possibile utilizzare immediatamente la serie di impostazioni desiderata. La maggior parte dei tipi di librerie consente inoltre di memorizzare le impostazioni correnti. Nella workstation AW1600 sono disponibili le librerie riportate di seguito.

● Libreria canale di input

Da questa libreria è possibile caricare nel canale di input correntemente selezionato impostazioni relative a EQ, dinamiche ed effetti interni. Questa libreria è di sola lettura e non può essere utilizzata per memorizzare le impostazioni personali.

● Libreria EQ

Da questa libreria è possibile caricare nel canale correntemente selezionato impostazioni relative a EQ.

● Libreria dinamiche

Da questa libreria è possibile caricare nel canale correntemente selezionato impostazioni relative alle dinamiche.

● Libreria effetti

Da questa libreria è possibile caricare negli effetti interni 1/2 impostazioni relative agli effetti.

● Libreria master

Da questa libreria è possibile caricare nel canale stereo impostazioni relative a EQ e dinamiche. Questa libreria è di sola lettura e non può essere utilizzata per memorizzare le impostazioni personali.

● Libreria di campioni

Da questa libreria è possibile caricare nel Quick Loop Sampler (campionatore quick loop) delle serie di campioni.

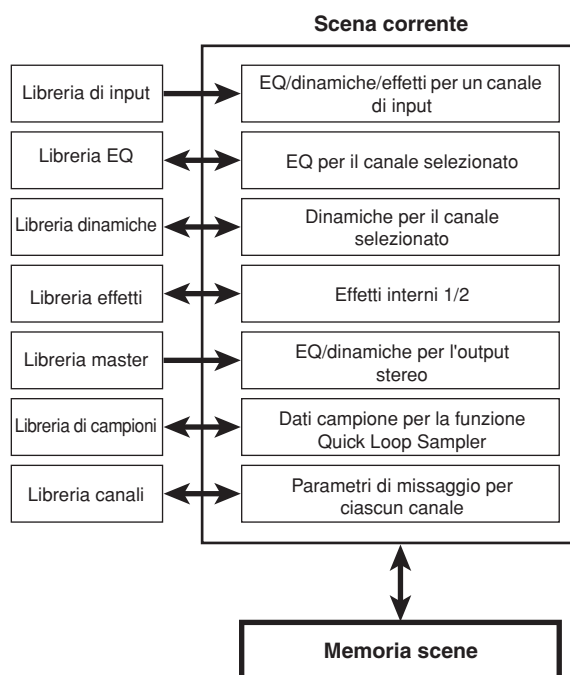
● Libreria canali

Da questa libreria è possibile caricare in un canale i parametri di missaggio.

Memorie scene

Nella workstation AW1600 è possibile memorizzare nella memoria interna le impostazioni relative ai parametri di missaggio, ai parametri degli effetti e così via, per tutti i canali come "scena" con il nome specificato.

Quando si richiama una delle varie librerie sopra descritte, le impostazioni della libreria richiamate saranno caricate nelle impostazioni correntemente utilizzate e a cui viene fatto riferimento come "scena corrente". È quindi possibile salvare le impostazioni correnti come memoria scene, che conterrà le impostazioni caricate dalla libreria. Le librerie e le memoria scene vengono salvate sull'hard disk come parte della song. Nel diagramma riportato di seguito viene illustrato come librerie, scene e song sono reciprocamente correlate nell'unità AW1600.



Funzionamento di base di librerie e memorie scene

Sono riportate di seguito le procedure di base per richiamare e memorizzare una libreria o una scena.

Memorizzazione dei dati di una libreria o di una scena

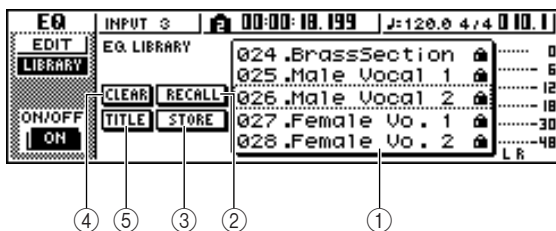
Viene quindi illustrato come memorizzare le impostazioni correnti in una libreria o memoria scene.



- La libreria di input e la libreria master, nonché EQ, dinamiche o librerie effetti cui si accede mediante la finestra a comparsa INPUT SETTING (Impostazione input) sono di sola lettura e pertanto non dispongono di un pulsante STORE (Memorizza).

1 Accedere alla pagina della libreria o alla pagina della memoria scene desiderata.

Per informazioni dettagliate su come accedere a ciascuna pagina della libreria o memoria scene, fare riferimento alle istruzioni a pagina 77 e seguenti. L'illustrazione riportata di seguito mostra un esempio della pagina LIBRARY (Libreria) della schermata EQ.



① List (Elenco)

In quest'area sono elencati i dati memorizzati nella libreria o memoria scene. La riga racchiusa dalla cornice tratteggiata indica i dati selezionati per le operazioni. I dati di sola lettura sono indicati dall'icona di un lucchetto.

② Pulsante RECALL (Richiama)

Consente di richiamare i dati della libreria o la scena selezionata nell'elenco.

③ Pulsante STORE (Memorizza)

Consente di memorizzare le impostazioni correnti nella posizione selezionata nell'elenco.

④ Pulsante CLEAR (Cancella)

Consente di eliminare la libreria o la scena selezionata nell'elenco.

⑤ Pulsante TITLE (Titolo)

Consente di accedere alla finestra a comparsa TITLE EDIT (Modifica titolo), nella quale è possibile modificare il nome della libreria o della scena selezionata nell'elenco.



- Per alcune librerie o memorie scene è possibile che siano visualizzati pulsanti diversi da quelli indicati, oppure è possibile che alcuni dei pulsanti non siano affatto visualizzati. Per i dettagli, fare riferimento alle spiegazioni a pagina 77 e seguenti.

2 Per scorrere l'elenco in modo che la libreria o la scena nella quale si desidera memorizzare i dati sia racchiusa dalla cornice tratteggiata, ruotare il dial [DATA/JOG] (Dati/Jog).

Indipendentemente dalla posizione del cursore, se si ruota il dial [DATA/JOG] sarà possibile scorrere l'elenco.

3 Spostare il cursore sul pulsante STORE, quindi premere il tasto [ENTER].

Sarà visualizzata la finestra a comparsa TITLE EDIT che consente di assegnare un nome ai dati.



- Se si sono selezionati dati di sola lettura (indicati dall'icona di un lucchetto) durante il passaggio 2, sarà visualizzato un messaggio di "Read Only" (Sola lettura) e non sarà possibile eseguire l'operazione di memorizzazione.
- La scena numero 00 corrisponde a dati di sola lettura utilizzati per inizializzare la scena corrente. Le scene dal numero 01 a 96 corrispondono a dati scrivibili.

4 Assegnare il nome desiderato ai dati. Spostare quindi il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER]. (Per i dettagli su come assegnare un nome → p. 25.)

La libreria o la scena verrà memorizzata.



- È possibile impostare le opzioni in modo che la finestra a comparsa TITLE EDIT non sia visualizzata quando si esegue l'operazione di memorizzazione. Per i dettagli, fare riferimento a "Impostazioni generali dell'unità AW1600" (→ p. 169).

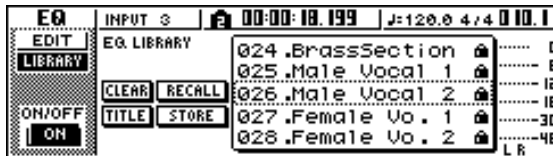
Richiamo dei dati di una libreria o di una scena

In questa sezione viene illustrato come richiamare o caricare le impostazioni da una libreria o una scena.

1 Accedere alla pagina della libreria o della memoria scene desiderata.

Per i dettagli su come accedere a ciascuna pagina della libreria o memoria scene, fare riferimento alle istruzioni a pagina 77 e seguenti.

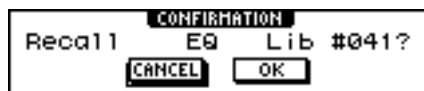
L'illustrazione riportata di seguito mostra un esempio della pagina LIBRARY della schermata EQ.



2 Per scorrere l'elenco in modo che la libreria o la scena che si desidera richiamare sia racchiusa dalla cornice tratteggiata, ruotare il dial [DATA/JOG].

3 Spostare il cursore sul pulsante RECALL, quindi premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione di richiamo.



4 Per eseguire l'operazione di richiamo, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

La libreria o la scena verrà richiamata.



- È possibile impostare le opzioni in modo che la finestra a comparsa di conferma non sia visualizzata quando si esegue l'operazione di richiamo. Per i dettagli, fare riferimento a "Impostazioni generali dell'unità AW1600" (→ p. 169).

Eliminazione dei dati di una libreria o di una scena

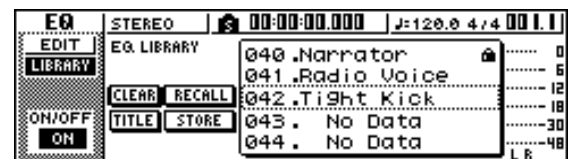
In questa sezione viene illustrato come eliminare i dati non desiderati di una libreria o di una memoria scene.



- La libreria di input e la libreria master, nonché EQ, dinamiche o librerie effetti cui si accede mediante la finestra a comparsa INPUT SETTING sono di sola lettura e pertanto non dispongono di un pulsante CLEAR.

1 Accedere alla pagina della libreria o della memoria scene desiderata.

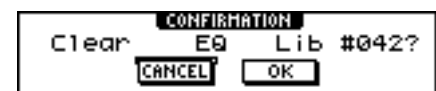
L'illustrazione riportata di seguito mostra un esempio della pagina LIBRARY della schermata EQ.



2 Per scorrere l'elenco in modo che la libreria o la scena che si desidera eliminare sia racchiusa dalla cornice tratteggiata, ruotare il dial [DATA/JOG].

3 Spostare il cursore sul pulsante CLEAR, quindi premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione di eliminazione.



- Se si sono selezionati dati di sola lettura (indicati dall'icona di un lucchetto) durante il passaggio 2, sarà visualizzato un messaggio di "Read Only" e l'operazione di eliminazione non sarà eseguita.

4 Per eseguire l'operazione di eliminazione, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

La libreria o la scena verrà eliminata.

Assegnazione di un nome ai dati di una libreria o di una scena

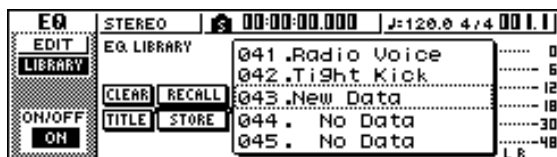
In questa sezione viene illustrato come assegnare un nuovo nome ai dati di una libreria o di una memoria scene esistente.

NOTA

- La libreria di input e la libreria master, nonché EQ, dinamiche o librerie effetti cui si accede mediante la finestra a comparsa INPUT SETTING sono di sola lettura e pertanto non dispongono di un pulsante TITLE.

1 Accedere alla pagina della libreria o della memoria scene desiderata.

L'illustrazione riportata di seguito mostra un esempio della pagina LIBRARY della schermata EQ.



2 Per scorrere l'elenco in modo che la libreria o la scena che si desidera rinominare sia racchiusa dalla cornice tratteggiata, ruotare il dial [DATA/JOG].

3 Spostare il cursore sul pulsante TITLE, quindi premere il tasto [ENTER].

Sarà visualizzata la finestra a comparsa TITLE EDIT.



NOTA

- Se si sono selezionati dati di sola lettura (indicati dall'icona di un lucchetto) durante il passaggio 2, sarà visualizzato un messaggio di "Read Only" e non sarà possibile modificare il nome.

4 Assegnare un nome ai dati. Spostare quindi il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER]. (Per i dettagli sull'assegnazione di un nome → p. 25.)

Il nome modificato sarà finalizzato.

Dettagli sulle librerie e memorie scene

In questa sezione viene illustrato come accedere a ciascun tipo di libreria o memoria scene e sono descritte le funzioni proprie di ciascuna schermata.

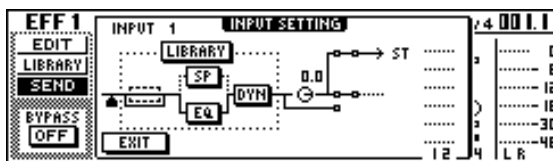
Libreria di input

Da questa libreria è possibile caricare nel canale di input correntemente selezionato impostazioni relative a EQ, dinamiche ed effetti interni. Utilizzare questa libreria quando si desidera applicare EQ, dinamiche ed effetti interni al segnale di input che si sta registrando. Le librerie numerate da 00 a 40 sono di sola lettura e 00 rappresenta i dati per l'inizializzazione di un canale di input. Per utilizzare la libreria di input, sarà necessario inserire l'effetto interno 1 o 2 in quel canale di input.

Richiamo dei dati della libreria di input —

1 Tenere premuto il tasto [INPUT SEL] (Sel. input) per il canale di input desiderato.

Sarà visualizzata la finestra a comparsa INPUT SETTING (Impostazione di input).



2 Spostare il cursore sul pulsante LIBRARY, quindi premere il tasto [ENTER].

Una finestra a comparsa richiederà se si desidera inserire l'effetto interno 1 o 2 in quel canale di input. Questa finestra a comparsa cambierà come indicato di seguito, a seconda dell'utilizzo degli effetti interni 1/2.

● Se la song è nello stato di default



● Se l'effetto 1 è già inserito in uno specifico canale di input



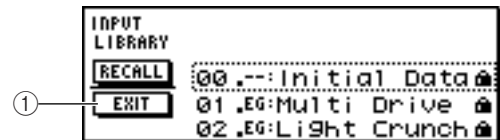
● Se gli effetti 1 e 2 sono già inseriti in specifici canali di input



• Se nel canale di input è già stato inserito un effetto, la finestra a comparsa INPUT LIBRARY sarà visualizzata immediatamente.

3 Spostare il cursore sul pulsante EFF1 o EFF2, quindi premere il tasto [ENTER].

L'effetto interno corrispondente sarà inserito nel canale di input e sarà visualizzata la finestra a comparsa INPUT LIBRARY.



① Pulsante EXIT (Esci)

Chiude la finestra a comparsa e torna alla precedente finestra INPUT SETTING.

Libreria EQ

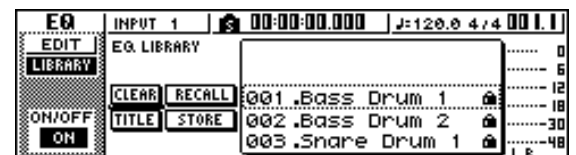
Da questa libreria è possibile caricare nel canale di input correntemente selezionato le impostazioni relative a EQ. Delle librerie da 001 a 128, le librerie numerate da 001 a 040 sono di sola lettura e quelle numerate da 041 a 128 possono essere scritte.

Richiamo dei dati della libreria EQ —

1 Per selezionare il canale nel quale si desidera richiamare le impostazioni EQ, utilizzare i tasti [INPUT SEL] (Sel. input), [TRACK SEL] (Sel. traccia), [STEREO SEL] (Sel. stereo) o i pad da 1 a 4.

2 Per accedere alla pagina LIBRARY della schermata EQ effettuare una delle seguenti operazioni:

- Premere più volte la manopola [EQ]
- Tenere premuta la manopola [EQ] e premere i tasti CURSOR (cursore) [▲]/[▼]
- Tenere premuta la manopola [EQ] e ruotarla a destra o a sinistra



È inoltre possibile richiamare i dati della libreria EQ in un canale di input direttamente dalla finestra a comparsa INPUT SETTING. A tal fine, spostare il cursore sul pulsante EQ nella finestra e premere il tasto [ENTER].

Libreria dinamiche

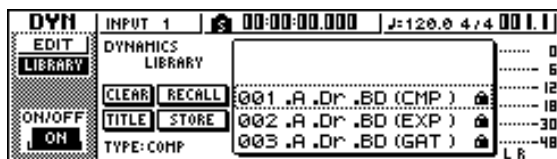
Da questa libreria è possibile caricare nel canale di input correntemente selezionato le impostazioni relative alle dinamiche. Delle librerie da 001 a 128, le librerie numerate da 001 a 040 sono di sola lettura e quelle numerate da 041 a 128 possono essere scritte.

Richiamo dei dati della libreria dinamiche

1 Per selezionare il canale nel quale si desidera richiamare le impostazioni delle dinamiche, utilizzare i tasti [INPUT SEL], [TRACK SEL], [STEREO SEL] o i pad da 1 a 4.

2 Per accedere alla pagina LIBRARY della schermata DYN (Dinamiche) effettuare una delle seguenti operazioni:

- Premere più volte la manopola [DYN]
- Tenere premuta la manopola [DYN] e premere i tasti CURSOR [▲]/[▼]
- Tenere premuta la manopola [DYN] e ruotarla a destra o a sinistra



È inoltre possibile richiamare i dati della libreria dinamiche in un canale di input direttamente dalla finestra a comparsa INPUT SETTING. A tal fine, spostare il cursore sul pulsante DYN nella finestra e premere il tasto [ENTER].

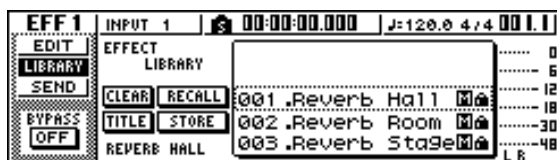
Libreria effetti

Questa libreria è utilizzata dagli effetti interni 1/2. Delle librerie da 001 a 128, le librerie numerate da 001 a 041 sono di sola lettura e quelle numerate da 042 a 128 possono essere scritte.

Richiamo dei dati della libreria effetti

1 Per accedere alla pagina LIBRARY della schermata EFF 1/2 effettuare una delle seguenti operazioni:

- Premere più volte la manopola [EFFECT 1] (Effetto 1) o [EFFECT 2] (Effetto 2)
- Tenere premuta la manopola [EFFECT 1] o [EFFECT 2] e premere i tasti CURSOR [▲]/[▼]
- Tenere premuta la manopola [EFFECT 1] o [EFFECT 2] e ruotarla a destra o a sinistra



È inoltre possibile richiamare i dati della libreria per un effetto inserito nel canale di input direttamente dalla finestra a comparsa INPUT SETTING. A tal fine, spostare il cursore sul pulsante EFF1 o EFF2 nella finestra e premere il tasto [ENTER].

NOTA

- Il simbolo [M] indica l'input mono, mentre il simbolo [S] indica che è supportato l'input stereo. Se un effetto indicato da [M] viene inserito in canali accoppiati (come il canale di output stereo), l'effetto stereofonico verrà perso.
- 019. Non è possibile richiamare HQ.Pitch nell'effetto 1.

Libreria master

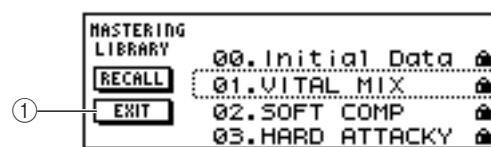
Questa libreria contiene le impostazioni utilizzate per applicare EQ e l'elaborazione delle dinamiche al canale di output stereo durante il mixdown e impostazioni di EQ e dinamiche per l'elaborazione del missaggio finale. Tutte le librerie numerate da 00 a 13 sono di sola lettura e 00 rappresenta i dati per l'inizializzazione del canale di output stereo.

Richiamo dei dati della libreria master

1 Per accedere alla pagina MIXDOWN della schermata RECORD, premere ripetutamente il tasto [RECORD] (Registra) oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [RECORD].

2 Spostare il cursore sul pulsante LIBRARY nella schermata, quindi premere il tasto [ENTER].

Sarà visualizzata la finestra a comparsa MASTERING LIBRARY (Libreria master).



① Pulsante EXIT (Esci)

Chiude la finestra a comparsa e torna alla precedente finestra MIXDOWN.

Libreria di campioni

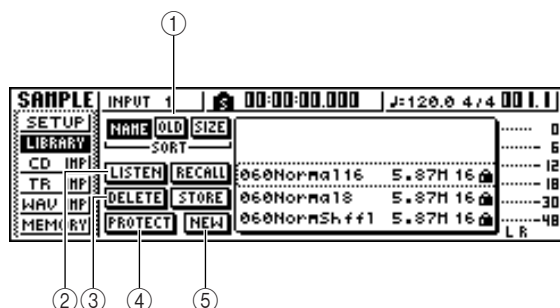
Questa libreria contiene alcune serie di un massimo di sedici campioni da utilizzare con Quick Loop Sampler. Le serie di campioni di loop di batteria o di effetti sonori vengono salvate sull'hard disk come librerie di campioni. Quando si richiama una di tali librerie, i campioni saranno assegnati ai pad e ai banchi di campioni, in modo che sia possibile riprodurli direttamente dai pad.

NOTA

- A differenza delle altre librerie, i dati della libreria di campioni sono condivisi da tutte le song.

Richiamo dei dati della libreria di campioni

Per accedere alla pagina LIBRARY della schermata SAMPLE (Campione), premere ripetutamente il tasto [SAMPLE EDIT] (Modifica campione) della sezione Quick Loop Sampler oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SAMPLE EDIT].



① Campo SORT (Ordinamento)

Per specificare il tipo di ordinamento dei dati della libreria nell'elenco utilizzare i tre pulsanti indicati. È possibile scegliere NAME (Nome) per un ordinamento alfabetico, OLD (Meno recente) per un ordinamento in base alla data di salvataggio, o SIZE (Dimensione) per un ordinamento in base alle dimensioni.

② Pulsante LISTEN (ASCOLTO)

Se si sposta il cursore su questo pulsante, si preme il tasto [ENTER] e quindi si preme un pad, sarà riprodotto il campione assegnato al banco A della libreria.

③ Pulsante DELETE (Elimina)

Consente di eliminare i dati della libreria selezionata dall'hard disk.

④ Pulsante PROTECT (Proteggi)

Quando si sposta il cursore su questo pulsante e si preme il tasto [ENTER], si attiverà o disattiverà l'impostazione Protect per i dati della libreria selezionata nell'elenco. I dati della libreria per i quali l'impostazione Protect è attivata sono indicati da un'icona di lucchetto e non è possibile modificarli o eliminarli.

⑤ Pulsante NEW (Nuovo)

Consente di creare nuovi dati della libreria sull'hard disk.

Libreria canali

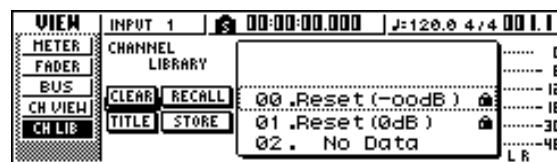
Questa libreria contiene impostazioni sui parametri di missaggio che è possibile caricare in un canale. L'uso di questa libreria si rivela comodo quando si desidera utilizzare le impostazioni di uno specifico canale per un altro canale. Le librerie numerate da 00 a 01 rappresentano dati di sola lettura per l'inizializzazione di un canale, mentre le librerie da 02 a 64 possono essere scritte.

I dati della libreria canali contengono i parametri riportati di seguito.

- Channel on/off (Att./Disatt. canale)
- Attenuator (Attenuatore)
- EQ on/off (Att./Disatt. EQ)
- EQ parameter settings (Impostazioni parametri EQ)
- Dynamics processor on/off (Att./Disatt. processore dinamiche)
- Dynamics processor parameter settings (Impostazioni parametri processore dinamiche)
- Fader position (Posizione fader)
- Aux buses 1/2 pre-fader/post-fader setting (Impostazione bus aus. pre-fader/post-fader)
- Send levels to Aux buses 1/2 (Livelli mandata bus aus. 1/2)
- Effect buses 1/2 pre-fader/post-fader setting (Impostazione bus effetti pre-fader/post-fader)
- Send levels to effect buses 1/2 (Livelli mandata bus effetti 1/2)

Richiamo dei dati della libreria canali

Per accedere alla pagina CH LIB della schermata VIEW premere ripetutamente il tasto [VIEW] (Visualizza) della sezione Selected Channel (Canale selezionato) oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [VIEW].



SUGGERIMENTO

- I dati dei parametri che non esistono nel canale di richiamo o di destinazione saranno ignorati.
- Se il canale di richiamo o destinazione è il canale di output stereo o un canale accoppiato, i parametri saranno gli stessi per i canali L e R (S e D), con l'eccezione di Phase (Fase) e Pan (le impostazioni di phase e pan non saranno modificate).

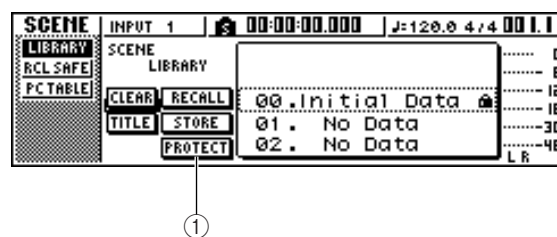
Memorie scene

Le memorie scene consentono di richiamare le impostazioni dei parametri relativi agli effetti e al missaggio per tutti i canali.

La scena numero 00 corrisponde a dati di sola lettura utilizzati per inizializzare la scena corrente. Le scene dal numero 01 a 96 corrispondono a dati scrivibili.

Richiamo di una memoria scene

Nella sezione di immissione/controllo dei dati, per accedere alla pagina LIBRARY della schermata SCENE, premere ripetutamente il tasto [SCENE] (Scena) oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SCENE].



① Pulsante PROTECT (Proteggi)

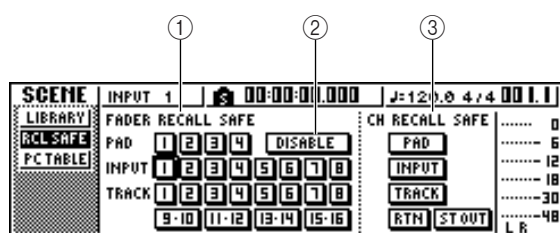
Quando si sposta il cursore su questo pulsante e si preme il tasto [ENTER], si attiverà o disattiverà l'impostazione Protect per la scena selezionata nell'elenco. I dati della scena per i quali l'impostazione Protect è attivata sono indicati da un'icona di lucchetto e non è possibile modificarli o eliminarli.

Uso della funzione Recall Safe (Blocca richiamo)

È possibile specificare che fader o canali specifici siano esclusi dalle operazioni di richiamo quando la scena viene modificata manualmente o da un dispositivo MIDI esterno. Questa funzione è denominata "Recall Safe" (Blocca richiamo).

È ad esempio utile se si sta eseguendo un mixdown mentre si passa da una scena all'altra, ma si desidera controllare manualmente specifici canali.

- 1 Nella sezione di immissione/controllo dei dati, per accedere alla pagina RCL SAFE della schermata SCENE, premere ripetutamente il tasto [SCENE] (Scena) oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SCENE].**



- 2 Selezionare i fader o i canali che si desidera impostare su Recall Safe e attivare i corrispondenti pulsanti (evidenziati).**

- 3 Se si è selezionato un fader nel passaggio 2, per passare a ENABLE spostare il cursore sul pulsante ENABLE/DISABLE e premere il tasto [ENTER].**

La funzione di Recall Safe per il fader o il canale è stata attivata. I fader e/o i canali selezionati non saranno influenzati dalle operazioni di richiamo delle scene fino a che non si modificherà questa impostazione.



- Le impostazioni della pagina RCL SAFE sono condivise da tutte le song.

① FADER RECALL SAFE (Blocca richiamo fader)

In questa posizione è possibile selezionare i fader per i quali sarà attivato il blocco del richiamo. I fader selezionati non saranno modificati anche in seguito al richiamo di un'altra scena. Questi pulsanti corrispondono ai fader come indicato di seguito.

- **PAD 1-4** Fader 1-4 dei canali pad
- **INPUT 1-8** Fader 1-8 dei canali di input
- **TRACK 1-8, 9-10-15-16** Fader 1-8 e 9/10-15/16 dei canali traccia

② Pulsante ENABLE/DISABLE (Attiva/Disattiva)

Questo pulsante consente di impostare Fader Recall Safe sullo stato ENABLE (Attiva) e DISABLE (Disattiva). Per passare da ENABLE a DISABLE e viceversa, spostare il cursore sul pulsante e premere il tasto [ENTER].

③ CH RECALL SAFE (Blocca richiamo canale)

Consente di selezionare i canali per i quali sarà attivato il blocco del richiamo. I parametri di messaggio dei canali selezionati non saranno modificati anche in seguito al richiamo di un'altra scena. I pulsanti corrispondono ai canali riportati di seguito.

- **PAD** Tutti i canali pad
- **INPUT** Tutti i canali di input
- **TRACK** Tutti i canali traccia
- **RTN** Canali 1/2 di ritorno
- **ST OUT** Canale di output stereo

Operazioni di mixdown e bounce

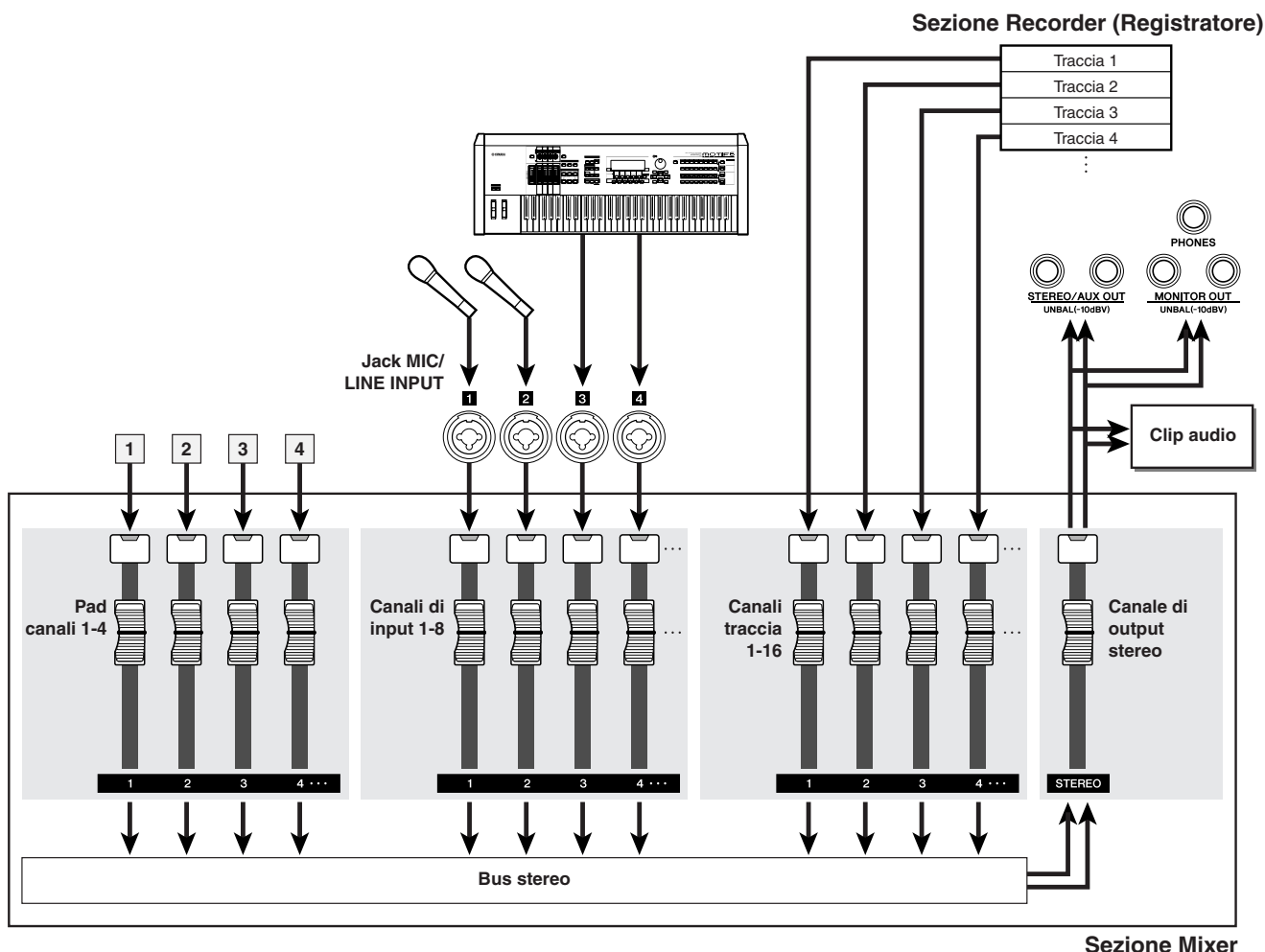
In questo capitolo vengono descritte le operazioni di mixdown, con cui è possibile eseguire il missaggio di tracce registrate in precedenza e registrare il risultato su una traccia stereo. In questo capitolo viene inoltre descritto il "bouncing" o "registrazione ping-pong" di più tracce in una traccia mono o in tracce stereo, oltre al funzionamento della funzione di fissaggio del pitch per la rifinitura di una traccia vocale.

Mixdown e bounce

Per "mixdown" si intende un processo grazie al quale i segnali registrati sulle tracce vengono missati in stereo e registrati sulla traccia stereo interna per il completamento della song. È possibile utilizzare il contenuto della traccia stereo, senza ulteriore elaborazione, come materiale per la creazione di un CD audio.

Nel diagramma riportato di seguito è riportato il flusso del segnale durante il mixdown. La riproduzione di ciascuna traccia viene inviata al bus stereo, passa attraverso il canale di output stereo e viene registrata sulla traccia stereo. A questo punto si aggiungono i segnali provenienti dai canali pad 1-4 e dai canali di input 1-8.

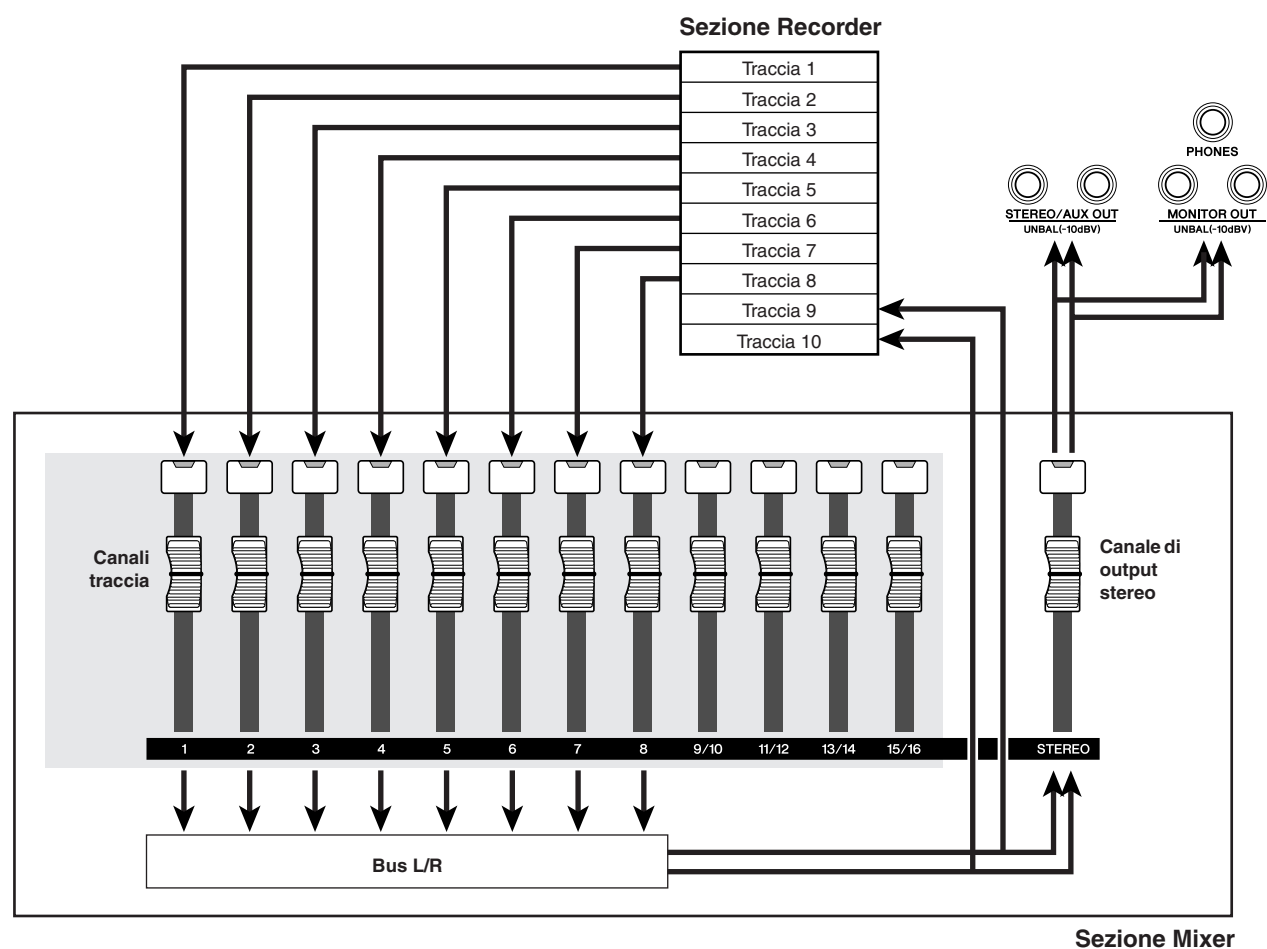
● Flusso del segnale durante il mixdown



Per "bounce" si intende il processo grazie al quale i segnali registrati su più tracce vengono missati sul bus stereo e registrati di nuovo su una o due altre tracce. (Questo processo viene anche definito "registrazione ping-pong".)

Nel diagramma riportato di seguito è riportato il flusso del segnale durante il bouncing. Questo processo è diverso dal mixdown per vari aspetti; si utilizza il bus L/R in luogo del bus stereo, le fonti di registrazione sono solo i canali della traccia e la registrazione di destinazione è una o due tracce vuote. In questo diagramma è illustrato un esempio in cui si esegue il bounce dei segnali di traccia 1-8 alle tracce 9/10. Dopo il bouncing, sarà possibile attivare le tracce virtuali per le tracce 1-8 e utilizzare tali tracce per la registrazione di altre performance strumentali.

● Flusso del segnale durante il bouncing



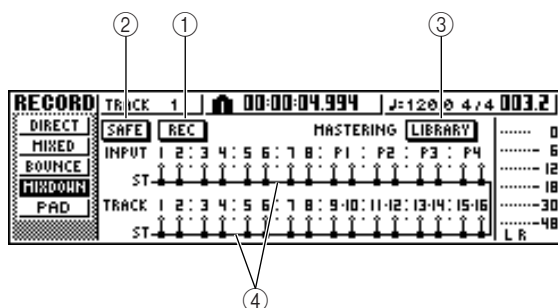
Per modificare e correggere il pitch e altre proprietà delle tracce vocali, è possibile utilizzare la funzione di fissaggio del pitch. Questa funzione differisce dal bounce per il fatto che è possibile selezionare una sola traccia sorgente e destinazione e che non è possibile utilizzare altri effetti durante l'utilizzo della funzione.

Preparazione del mixdown

Per preparare il mixdown, selezionare i canali della traccia di cui si desidera eseguire il mixdown, quindi regolare bilanciamento e tono di ciascuna traccia.

- 1 Abbassare il fader [STEREO] fino alla posizione -∞.
- 2 Nella sezione Quick Navigate, per accedere alla pagina MIXDOWN della schermata RECORD, premere più volte il tasto [RECORD] oppure utilizzare i tasti CURSOR (cursore) [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [RECORD].

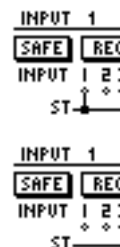
Nella pagina MIXDOWN è possibile eseguire le operazioni di mixdown. Si possono selezionare i canali che verranno registrati tramite il bus stereo sulla traccia stereo.



- ① **Pulsante REC (Registra)**
Consente di impostare la traccia stereo nella modalità record-ready.
- ② **Pulsante SAFE (Blocca)**
Annulla lo stato record-ready della traccia stereo.
- ③ **Pulsante LIBRARY (Libreria)**
Consente di accedere alla libreria master.
- ④ **Bus stereo**
Indica lo stato attivo/non attivo dei canali che vengono inviati al bus stereo. I numeri all'interno della schermata corrispondono ai canali indicati di seguito.
 - **INPUT 1-8** Canali di input 1-8
 - **P1-P4** Canali pad 1-4
 - **TRACK 1-16** Canali traccia 1-16

- 3 Per selezionare i canali che si desidera inviare al bus stereo utilizzare i tasti [INPUT SEL] (Sel input), [TRACK SEL] (Sel. traccia) e i tasti pad 1-4.

Ogni volta che si preme un tasto o pad più volte, la schermata cambia come illustrato di seguito.



NOTA

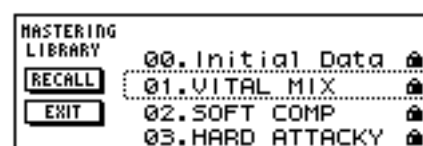
- I numeri delle tracce escluse vengono contrassegnati con "M" (muta), ma resta comunque possibile registrare su tali tracce.
- Poiché per le song a 24-bit esiste un limite massimo di 8 tracce di riproduzione (→ p. 143), le tracce 9 - 16 vengono escluse e non vengono riprodotte.

SUGGERIMENTO

- Tutti i canali vengono attivati per default. Tuttavia, al fine di ottenere il miglior rapporto S/N (segnale/rumore) possibile, è opportuno disattivare i canali che non si utilizzano.
- È inoltre possibile aggiungere i segnali dei canali di input o pad al mixdown (→ p. 92).

- 4 Per utilizzare la libreria master, spostare il cursore sul pulsante LIBRARY e premere il tasto [ENTER] (Invio).

Verrà visualizzata la finestra a comparsa MASTERING LIBRARY (Libreria master). Ruotare il dial [DATA/JOG] (Dati/Jog) e selezionare i dati desiderati della libreria, quindi spostare il cursore sul pulsante RECALL (Richiama) e premere il tasto [ENTER].

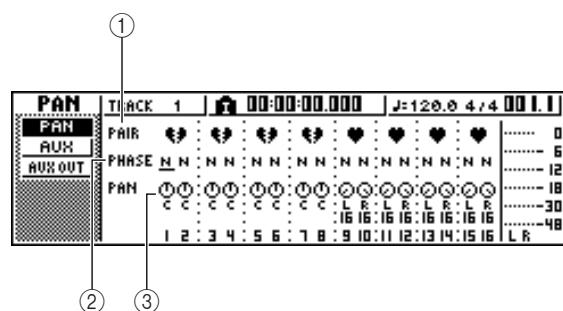


SUGGERIMENTO

- Nella libreria master sono contenuti i dati per il caricamento delle impostazioni di EQ/dinamiche nel canale di output stereo. (Per i dettagli, fare riferimento a → p. 78.)

- 5** Per regolare il pan di ciascun canale della traccia, premere più volte la manopola [PAN/BAL] (Pan/Bil) nella sezione Selected Channel (Canale selezionato) oppure per accedere alla pagina PAN della schermata PAN utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuta la manopola [PAN/BAL].

In questa pagina è possibile impostare accoppiamento, fase e pan di ciascun canale.



① PAIR (Accoppiamento)

Indica lo stato di accoppiamento dei canali adiacenti con numeri dispari/pari. Il simbolo di un cuore sta a indicare che i canali sono accoppiati, mentre un cuore infranto indica che i canali non sono accoppiati. In questa pagina è inoltre possibile impostare o annullare gli accoppiamenti spostando il cursore su un simbolo di cuore e premendo il tasto [ENTER].

NOTA

- I canali traccia 9/10-15/16 e i canali pad 1-4 sono sempre accoppiati e non è possibile annullare l'accoppiamento di questi canali.

② PHASE (Fase)

Consente di commutare la fase del segnale di ciascun canale da normale a inverso e viceversa. Spostare il cursore in questa posizione e per passare da N (Normale) a R (Reverse, inverso) e viceversa premere [ENTER].

③ PAN

Consente di regolare il pan (la posizione sinistra/destra quando il segnale viene inviato al bus stereo o al bus L/R) di ciascun canale.

NOTA

- Se la pagina appare diversa da quella illustrata, accertarsi di aver selezionato i canali traccia come oggetto dell'operazione (tale indicazione è riportata nella parte superiore sinistra della schermata). Se si sono selezionati canali di input e canali pad, premere uno dei tasti [TRACK SEL].
- Anche quando i canali sono accoppiati, fase e pan rispettivi non sono collegati. Impostare questi parametri singolarmente per ciascun canale.

- 6** Spostare il cursore sulla manopola PAN di ciascun canale traccia e per regolare l'impostazione di pan ruotare il dial [DATA/JOG].

SUGGERIMENTO

- Un'altra procedura per regolare il pan consiste nel premere un tasto [TRACK SEL] per selezionare un canale traccia e nel ruotare la manopola [PAN/BAL] nella sezione Selected Channel. Questo metodo risulta comodo quando si desidera regolare il pan senza visualizzare un'altra schermata. Se per regolare il pan dei canali traccia 9/10-15/16 si utilizza la manopola [PAN/BAL], lo spostamento della manopola produce inizialmente la modifica del valore di pan di un solo alto. L'altro valore di pan inizierà a cambiare non appena il primo valore avrà raggiunto l'estremità destra o sinistra.

- 7** Alzare il fader [STEREO] fino alla posizione 0 dB.

- 8** Durante la riproduzione della song, alzare i fader del canale traccia fino al livello desiderato. Se necessario, regolare EQ e dinamiche di ciascun canale traccia.

È possibile regolare EQ/dinamiche del canale traccia allo stesso modo dei canali di input; premere un tasto [TRACK SEL] e selezionare un canale traccia, quindi utilizzare le manopole [EQ] e [DYN] (Din) nella sezione Selected Channel.

Utilizzo degli effetti interni tramite mandata/ritorno

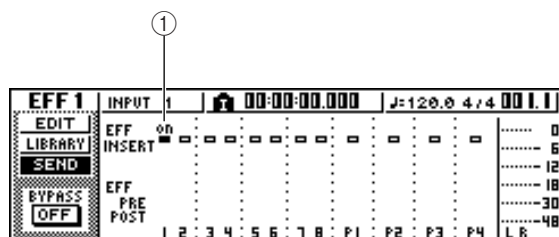
Per aggiungere effetti al mixdown, è possibile utilizzare gli effetti interni tramite mandata/ritorno. Di seguito è riportato un esempio di utilizzo dell'effetto interno 1.

■ Collegamento di un effetto interno via mandata/ritorno

Nel capitolo "Registrazione della traccia" si sono illustrate le procedure di inserimento di un effetto interno in un canale di input utilizzando la libreria di input. Se in un canale è già stato inserito un effetto interno, prima di utilizzare l'effetto in una configurazione di mandata/ritorno sarà necessario annullare l'inserimento dell'effetto.

- 1 Per selezionare un canale di input su cui operare premere un tasto [INPUT SEL].
- 2 Per accedere alla pagina SEND (Mandata) della schermata EFF1 premere più volte la manopola [EFFECT 1] (Effetto 1) oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuta la manopola [EFFECT 1].

Verrà visualizzata la pagina SEND della schermata EFF1.



① EFF INSERT (Inserisci eff.)

Consente di inserire o annullare l'inserimento di un effetto per un canale specifico. Nella schermata viene visualizzato "on" in corrispondenza dei canali in cui è inserito un effetto.



- Se la pagina appare diversa da quella illustrata, accertarsi di aver selezionato i canali di input come oggetto dell'operazione (tale indicazione è riportata nella parte superiore sinistra della schermata). Se si sono selezionati dei canali traccia, premere uno dei tasti [INPUT SEL].

- 3 Spostare il cursore sul campo EFF INSERT del canale in cui si è inserito l'effetto 1, quindi premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa con cui si chiede conferma dell'annullamento dell'inserimento dell'effetto.



- 4 Spostare il cursore sul pulsante OK e premere [ENTER].

L'inserimento dell'effetto interno 1 nel canale selezionato verrà annullato e sarà possibile utilizzare l'effetto nella sezione Mixer tramite mandata/ritorno.

■ Regolazione del livello mandata dell'effetto

Di seguito viene descritto come caricare una libreria effetti nell'effetto interno 1 e regolare il livello (livello mandata dell'effetto) del segnale che viene inviato da ciascun canale tramite il bus effetti 1 all'effetto interno 1.

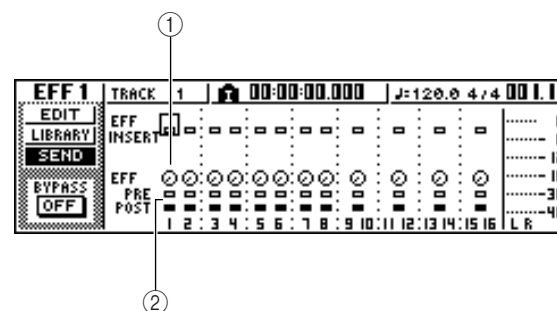
- 1 Per accedere alla pagina LIBRARY della schermata EFF1 premere più volte la manopola [EFFECT 1] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuta la manopola [EFFECT 1].
- 2 Selezionare la libreria effetti che si desidera utilizzare, quindi caricarla nell'effetto interno 1.

In questo esempio si selezionerà una libreria di tipo riverbero.



- 3 Per accedere alla pagina SEND della schermata EFF1 premere la manopola [EFFECT 1] una sola volta.

Se l'effetto 1 interno è collegato tramite mandata/ritorno della sezione Mixer, alla pagina SEND della schermata EFF1 verranno aggiunti i seguenti elementi:



① EFF

Consente di regolare il livello di mandata del segnale inviato da ciascun canale per l'inserimento dell'effetto 1.

② PRE/POST

Consente di selezionare la posizione da cui sarà inviato il segnale da ciascun canale per l'inserimento dell'effetto 1. Spostare il cursore in quest'area e per passare da una all'altra delle seguenti impostazioni premere [ENTER]:

- **PRE (pre-fader)**.....Verrà inviato il segnale subito prima del fader.
- **POST (post-fader)**Verrà inviato il segnale subito dopo il fader.

NOTA

- Se la pagina appare diversa da quella illustrata, accertarsi di aver selezionato i canali traccia come oggetto dell'operazione (tale indicazione è riportata nella parte superiore sinistra della schermata). Se si sono selezionati canali di input e canali pad, premere uno dei tasti [TRACK SEL].

4 Spostare il cursore sul campo PRE/POST nella schermata, quindi per specificare la posizione da cui verrà inviato il segnale da ciascun canale all'effetto 1 interno premere [ENTER].

Selezionare POST se si desidera che il volume dell'effetto sonoro dipenda dalla posizione del fader. Selezionare PRE se si desidera che il volume dell'effetto sonoro sia indipendente dalla posizione del fader.

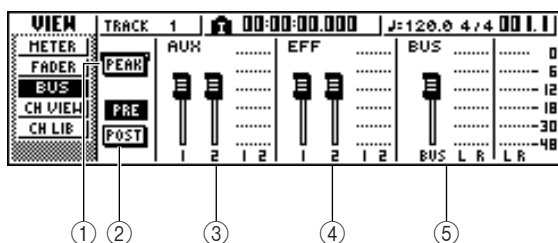
5 Durante la riproduzione della song, spostare il cursore sulle manopole EFF della schermata, quindi regolare il livello del segnale inviato da ciascun canale all'effetto 1 interno.

SUGGERIMENTO


- Un'altra procedura per regolare il livello di mandata all'effetto 1 interno consiste nel premere un tasto [TRACK SEL] per selezionare un canale traccia e nel ruotare la manopola [EFFECT 1] nella sezione Selected Channel. Questo metodo risulta comodo quando si desidera regolare il livello dell'effetto senza visualizzare un'altra schermata.

6 Per regolare il livello master della mandata dell'effetto, premere più volte il tasto [VIEW] (Visualizza) della sezione Selected Channel oppure per accedere alla pagina BUS della schermata VIEW utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [VIEW].

Nella pagina BUS della schermata VIEW per regolare il livello master di ciascun bus è possibile utilizzare i fader sullo schermo.



① Pulsante PEAK (Picco)

È un interruttore per la funzione di hold del picco degli indicatori del livello. Quando il pulsante è attivo, un indicatore  evidenzia i picchi dell'indicatore del livello e resta visualizzato. Per ripristinare l'indicatore, è possibile disattivare temporaneamente il pulsante PEAK. Questa impostazione è condivisa con la pagina METER (Indicatore) della schermata VIEW.

② Pulsante PRE/POST

Consente di scegliere se gli indicatori di livello della pagina BUS devono evidenziare il livello pre-fader (PRE) o post-fader (POST). Questa impostazione è indipendente dalla pagina METER (Indicatore) della schermata VIEW.

③ AUX

④ EFF

⑤ BUS

Per regolare i livelli master dei bus AUX 1/2, dei bus effetti 1/2 e del bus L/R utilizzare questi fader. Il livello di ciascun bus viene evidenziato dagli indicatori di livello visualizzati alla destra di ciascun fader.

7 Spostare il cursore sul fader per il bus effetti 1 e per regolare il livello ruotare il dial [DATA/JOG].

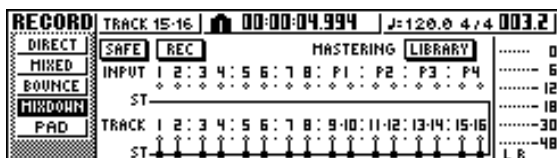
SUGGERIMENTO

- È inoltre possibile regolare il livello del segnale di ritorno dall'effetto interno alla sezione Mixer. Per i dettagli, fare riferimento a "Modifica dei parametri di un effetto interno" (→ p. 97).

Registrazione sulla traccia stereo

In questa sezione viene illustrato come registrare il messaggio finale sulla traccia stereo.

- 1 Nella sezione Quick Navigate per accedere alla pagina MIXDOWN della schermata RECORD premere più volte il tasto [RECORD] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [RECORD].



- 2 Spostare il cursore sul pulsante REC della pagina MIXDOWN e per attivare il pulsante premere [ENTER].

Il tasto [STEREO] del pannello lampeggerà in rosso. Il lampeggio indica che la traccia stereo è in modalità record-ready.

- 3 Per eseguire il rewind della song premere il tasto [◀]. Tenere quindi premuto il tasto REC [●] e premere il tasto PLAY [▶] (Riproduci).

Verrà avviata la riproduzione della song che sarà registrata sulla traccia stereo.

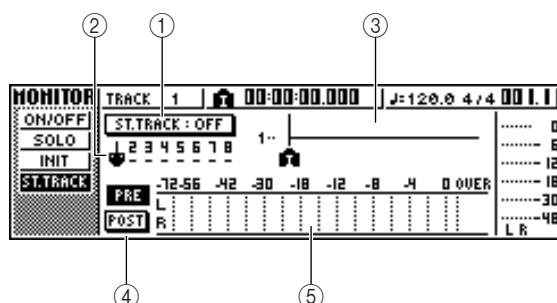


- I dati registrati sulla traccia stereo corrisponderanno ai dati utilizzati per la creazione di un CD audio. Per specificare con precisione l'inizio o la fine della song, è preferibile utilizzare il punch-in/out automatico (→ p. 59).

- 4 Al termine della song, spostare il cursore sul pulsante SAFE nella schermata e premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa con cui si chiede conferma dell'annullamento della modalità record-ready. Spostare il cursore sul pulsante OK e premere [ENTER].

- 5 Per riprodurre la traccia stereo, premere più volte il tasto [MONITOR] della sezione Quick Navigate oppure per accedere alla pagina ST.TRACK (Traccia stereo) della schermata MONITOR utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [MONITOR].



- ① Pulsante ST.TRACK ON/OFF (Traccia stereo on/off)

Consente di attivare/disattivare la riproduzione della traccia stereo.

- ② Traccia virtuale

Consente di selezionare la traccia virtuale da assegnare alla traccia stereo. La traccia virtuale selezionata è contrassegnata dal simbolo "●". Delle altre tracce virtuali, quelle già registrate sono contrassegnate dal simbolo "○", mentre le tracce non registrate sono contrassegnate dal simbolo "-".

- ③ Visualizzazione traccia

In questa area vengono visualizzati graficamente i marker e la presenza o assenza di dati della traccia.

- ④ Pulsanti PRE/POST

Consentono di scegliere se gli indicatori di livello della pagina ST.TRACK devono evidenziare il livello pre-fader (PRE) o post-fader (POST). Questa impostazione è condivisa con la pagina BUS della schermata VIEW.

- ⑤ Indicatore livello

Indica il livello di output della traccia stereo.

- 6 Impostare il pulsante ST.TRACK ON/OFF su ON.

Quando si attiva questo pulsante, l'output della traccia stereo viene inviato a un punto che precede immediatamente il fader [STEREO] e che può essere monitorato dai jack STEREO/AUX OUT o dai jack MONITOR OUT. A questo punto verranno annullati gli stati record-ready di tutte le tracce.



- È possibile monitorare i segnali dai canali di input anche durante la riproduzione della traccia stereo.



- Le elaborazioni di EQ e dinamiche vengono applicate alla riproduzione della traccia stereo.

- 7 Per eseguire il rewind della song premere il tasto RTZ [◀], quindi premere il tasto PLAY [▶].

Verrà avviata la riproduzione della traccia stereo. Per regolare il livello del monitor utilizzare il fader [STEREO].

Per passare a un'altra schermata al termine della riproduzione, impostare il pulsante ST.TRACK ON/OFF su OFF.



- Se necessario, per annullare la registrazione eseguita sulla traccia stereo (→ p. 61) è possibile utilizzare il pulsante [UNDO/REDO] (Annulla/Ripeti) oppure per impostare le tracce virtuali e registrare altro audio (→ p. 62) utilizzare la pagina ST.TRACK.

- 8 Salvare la song.

Se la song non viene salvata dopo la registrazione come traccia stereo, non sarà possibile selezionarla per la masterizzazione di un CD.

Procedura di registrazione bounce (ping-pong)

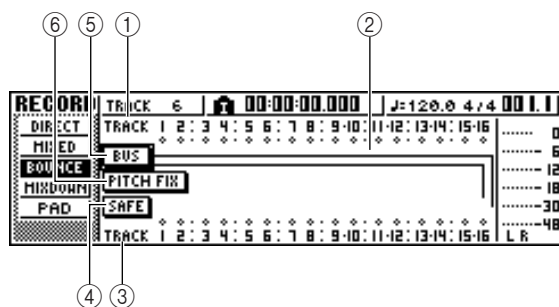
Di seguito viene illustrata la procedura per eseguire le registrazioni bounce (ping-pong), che consentono di combinare più tracce su una o due sole tracce.

SUGGERIMENTO

- Se si intende aggiungere un effetto a una traccia specifica, inserire prima di tutto l'effetto da utilizzare nel canale traccia corretto (→ p. 99).

- 1 Abbassare il fader [STEREO] fino alla posizione $-\infty$.
- 2 Nella sezione Quick Navigate per accedere alla pagina BOUNCE della schermata RECORD premere più volte il tasto [RECORD] (Registra) oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [RECORD].

Nella pagina BOUNCE è possibile selezionare le tracce sorgenti del bounce e registrarle tramite bus L/R su una o due tracce di destinazione del bounce.



- 1 **TRACK (riga superiore)**
Consente di selezionare le tracce sorgenti del bounce.
- 2 **Bus L/R**
Le due righe orizzontali indicano la route del segnale del bus L/R. Qui è possibile visualizzare lo stato on/off dei segnali che vengono inviati dalle tracce sorgenti del bounce e visualizzare le tracce di destinazione del bounce selezionate.
- 3 **TRACK (riga inferiore)**
Qui è possibile selezionare le tracce di destinazione del bounce.
- 4 **Pulsante SAFE**
Quando si sposta il cursore su questo pulsante e si preme [ENTER], vengono annullate tutte le assegnazioni di sorgenti e destinazioni del bounce.
- 5 **Pulsante BUS**
Quando si sposta il cursore su questo pulsante e si preme [ENTER], sul lato destro della schermata viene visualizzato un fader per la regolazione del livello di output del bus L/R e un indicatore di livello dedicato per il bus L/R.
- 6 **Pulsante PITCH FIX (Correggi pitch)**
Posizionare il cursore su questo pulsante e per accedere alla modalità PITCH FIX premere [ENTER]. Per correggere il pitch e altre proprietà di una traccia vocale (→ p. 89) utilizzare PITCH FIX.

- 3 Nell'area TRACK superiore selezionare una traccia sorgente del bounce, spostare il cursore sul simbolo \oplus che corrisponde alla traccia e premere il tasto [ENTER].

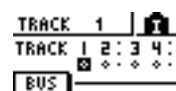
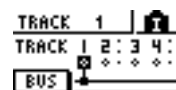
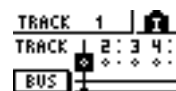
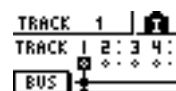
Ogni volta che si preme [ENTER], la schermata cambia come illustrato di seguito.

SUGGERIMENTO

- Se come sorgente del bounce si seleziona un canale traccia, la corrispondente assegnazione al bus L/R verrà disattivata automaticamente.

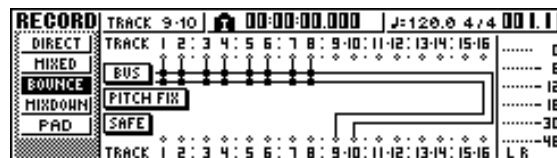
NOTA

- I numeri delle tracce escluse vengono contrassegnati con "M" (muta), ma resta comunque possibile registrare su tali tracce.
- Poiché per le song a 24-bit esiste un limite massimo di 8 tracce di riproduzione (→ p. 143), le tracce 9-16 vengono escluse e non vengono riprodotte.



- 4 Selezionare allo stesso modo altre tracce sorgenti del bounce.
- 5 Per selezionare una traccia di destinazione del bounce utilizzare i tasti [TRACK SEL].

Il tasto [TRACK SEL] lampeggia in rosso, a indicare che la traccia corrispondente è stata selezionata come destinazione del bounce. Sulla schermata viene visualizzata una linea, a indicare il collegamento alla traccia (per annullare la selezione, premere di nuovo lo stesso pulsante).



È possibile selezionare un massimo di due tracce di destinazione del bounce. Se si seleziona la traccia 1, 3, 5 o 7, verrà collegato il bus L. Se si seleziona la traccia 2, 4, 6 o 8, verrà collegato il bus R. Se si seleziona la traccia 9/10-15/16, il bus L verrà collegato alla traccia con numero dispari, mentre il bus R verrà collegato alla traccia con numero pari.

SUGGERIMENTO

- Quando si sposta il cursore sul pulsante **SAFE** e si preme **[ENTER]**, vengono annullati tutti i collegamenti.
- Le impostazioni di EQ e dinamiche saranno "piatte" per i canali traccia delle tracce selezionate come destinazione della registrazione.
- Se si seleziona una traccia non accoppiata, il pan del canale traccia sarà posizionato al centro. Se invece si selezionano tracce accoppiate, il pan dei canali traccia adiacenti con numeri dispari/pari verrà distribuito rispettivamente a sinistra e a destra.

6 Alzare il fader **[STEREO]** e i fader dei canali traccia selezionati come destinazione del bounce fino alla posizione 0 dB.

7 Per eseguire il rewind della song premere il tasto **[◀]**. Tenere quindi premuto il tasto **REC [●]** e premere il tasto **PLAY [▶]**.

Verrà avviata la riproduzione della song che sarà registrata sulla traccia di destinazione del bounce.

8 Durante la registrazione della song, alzare i fader dei canali traccia sorgenti del bounce fino al livello desiderato. Regolare pan, EQ e dinamiche di ciascun canale traccia secondo necessità.

NOTA

- I fader delle destinazioni del bounce non influiscono sul contenuto che viene registrato. Tuttavia, i fader delle sorgenti del bounce specificano il bilanciamento volume che verrà registrato.

SUGGERIMENTO

- Quando si attiva il punch-in/out automatico, è possibile monitorare i canali traccia sorgenti del bounce durante la riproduzione, anche quando non si registra.

9 Al termine della riproduzione, interrompere la song e per eseguire il rewind premere il tasto **RTZ [◀]**.

SUGGERIMENTO

- Se non si è soddisfatti della registrazione, per annullare la registrazione e tornare al passaggio 7 premere il pulsante **[UNDO/REDO]**.

10 Per verificare il risultato della registrazione, spostare il cursore sul pulsante **SAFE** e per annullare tutte le impostazioni di registrazione premere **[ENTER]**.

11 Accedere alla pagina **ON/OFF** della schermata **MONITOR** (→ p. 31), disattivare tutti i canali traccia diversi dalla destinazione del bounce e premere il tasto **PLAY [▶]**.

SUGGERIMENTO

- Se si tenta di modificare la schermata o la pagina senza utilizzare il pulsante **SAFE**, verrà visualizzato una finestra a comparsa con il messaggio "Clear Current REC Setting?" (Annullare le impostazioni di registrazione correnti). Spostare il cursore sul pulsante **OK** e premere **[ENTER]**.
- Se necessario, per annullare la registrazione bounce (→ p. 61) è possibile utilizzare il pulsante **[UNDO/REDO]** oppure reimpostare la traccia virtuale della destinazione del bounce e registrare altro audio (→ p. 62).

Correzione di una traccia vocale (correzione pitch)

È possibile utilizzare la funzione di correzione pitch per correggere il pitch di una traccia vocale oppure per creare parti di coro basate su una parte vocale principale. È inoltre disponibile una funzione di punch-in/out automatico che consente l'elaborazione e sostituzione di un segmento di traccia vocale specificato. La correzione del pitch può risultare utile per le seguenti operazioni:

- Correggere il pitch di voci leggermente in bemolle o diesis.
- Correggere il pitch di un segmento o frase specifica di una traccia vocale utilizzando la funzione di punch-in/out automatico.
- Creare una parte di coro utilizzando una tastiera MIDI esterna per specificare il pitch della parte di coro, ad esempio di un terzo superiore alla voce principale.
- Cambiare la chiave di una traccia vocale.

NOTA

- Se per specificare il pitch della correzione del pitch vocale o di una parte di coro si utilizza una tastiera MIDI esterna, sarà necessario collegare con un cavo MIDI standard il connettore **MIDI OUT** di una tastiera MIDI appropriata al connettore **MIDI IN** dell'unità **AW1600**. In tal caso il parametro **IN PORT** (Porta ingresso) della pagina **UTILITY MIDI 1** dovrà essere impostato su **MIDI**. È possibile collegare la tastiera anche tramite porta **USB**.

1 Quando si desidera specificare un segmento di una traccia vocale da elaborare, è necessario impostare la funzione di punch-in/out automatico.

I dettagli della procedura di impostazione della funzione di punch-in/out automatico sono riportati nei passaggi da 1 a 7 in "Punch-in/out automatico" a pagina 59.

2 Nella sezione **Quick Navigate** per accedere alla pagina **BOUNCE** della schermata **RECORD** premere più volte il tasto **[RECORD]** oppure utilizzare i tasti **CURSOR [▲]/[▼]** mentre si tiene premuto il tasto **[RECORD]**.



3 Spostare il cursore sul pulsante PITCH FIX e premere [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa che consente di selezionare la traccia sorgente da editare.



4 Specificare la traccia sorgente da editare nel campo TRACK, quindi spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa che consente di selezionare la traccia di registrazione di destinazione e la traccia virtuale.

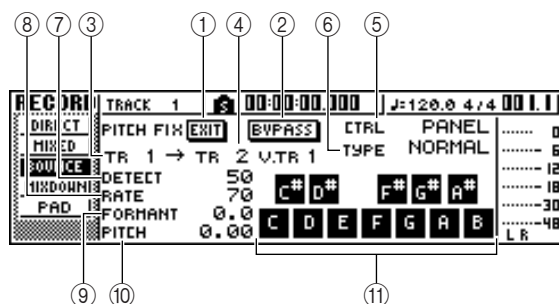


NOTA

- È necessario specificare tracce diverse come sorgente e destinazione.

5 Specificare la traccia di destinazione di registrazione nel campo TRACK e la traccia virtuale nel campo V.TR (Traccia virtuale), quindi spostare il cursore sul pulsante OK e premere [ENTER].

In tal modo si accederà alla schermata PITCH FIX.



NOTA

Quando la modalità PITCH FIX è attivata, si verifica quanto segue:

- Non è possibile selezionare alcuna altra schermata con i testi del pannello.
- Le assegnazioni delle tracce di registrazione vengono ignorate.
- Non è possibile accedere ad alcun altro effetto interno diverso dalla correzione pitch.
- La mappa tempo (numeri scene) viene temporaneamente ignorata.

① Pulsante EXIT

Posizionare il cursore sul pulsante EXIT (Esci) e per uscire dalla modalità PITCH FIX e tornare alla pagina BOUNCE premere [ENTER].

② Pulsante BYPASS

Per monitorare la traccia vocale prima della correzione del pitch, spostare il cursore su questo pulsante e premere [ENTER].

③ Da TR

Indica la traccia da editare (la traccia sorgente). Il campo ha solo scopo di visualizzazione e non è possibile modificarlo.

④ A TR/V.TR (Tr/Traccia virtuale)

Indica la traccia e la traccia virtuale su cui verrà registrata la traccia sorgente elaborata (la traccia di destinazione). Il campo ha solo scopo di visualizzazione e non è possibile modificarlo.

⑤ CTRL

Consente di selezionare il metodo di correzione o cambiamento del pitch tra i tre proposti di seguito.

• SCALE

(Scala)..... Consente di specificare la scala tramite le note MIDI ricevute per la regolazione del pitch. Ad esempio, se si suona un accordo su una tastiera MIDI collegata, il pitch viene modificato in base alle note incluse nell'accordo.

• NOTE

(Nota) Il pitch viene modificato in base alla nota MIDI ricevuta.

• PANEL

(Pannello) Consente di regolare il pitch specificando una scala con la tastiera visualizzata sullo schermo.

⑥ TYPE (Tipo)

Consente di impostare un valore appropriato in modo da massimizzare la precisione della modifica del pitch del segnale di origine. In genere è consigliabile impostare Normal (Normale); tuttavia, per le voci basse, impostare Male (Maschile) e per le alte impostare Female (Femminile).

⑦ DETECT (Rileva)

Consente di determinare la risoluzione del tempo per il cambio di pitch. Più breve l'impostazione, più rapidamente viene riconosciuto il cambio di pitch. Più lunga l'impostazione, più lentamente vengono applicate le modifiche al pitch, con il risultato di cambiamenti di pitch più netti e meno gradualmente.

⑧ RATE (Velocità)

Consente di determinare la risoluzione della velocità per il cambio di pitch. Più veloce l'impostazione, più rapidamente viene cambiato il pitch, con conseguente aumento dell'efficacia apparente della funzione di cambiamento del pitch. Quando si imposta "000", non viene applicata alcuna modifica.

⑨ FORMANT (Formanti)

Consente di determinare la qualità (il carattere) del segnale con il pitch modificato. I valori positivi (+) consentono di ottenere una migliore qualità della voce, mentre i valori negativi (−) consentono di ottenere una qualità inferiore.

⑩ PITCH

Consente di determinare l'impostazione dell'ottava del segnale con il pitch modificato. La gamma disponibile è da −2 a 2 ottave, a unità di semitono. I segmenti interi e frazionali del valore vengono impostati separatamente.

⑪ Tastiera

Per specificare le note quando il parametro CTRL viene impostato su PANEL è possibile utilizzare la tastiera grafica. Per attivare o disattivare una nota, spostare il cursore sulla nota desiderata e premere [ENTER].

6 Alzare il fader [STEREO] e il fader del canale traccia di destinazione fino a circa 0dB sulla scala.

7 Per eseguire il rewind fino all'inizio della song premere il tasto RTZ [◀], quindi premere PLAY [▶] tenendo premuto il tasto REC [●].

Verrà avviata la riproduzione della song e i dati elaborati saranno registrati sulla traccia di destinazione.

Se la modalità CTRL è impostata su SCALE o NOTE e si dispone di una tastiera MIDI esterna, per suonare le note dell'armonia richieste per le parti di coro durante l'ascolto della traccia vocale utilizzare la tastiera.

8 Posizionare il fader del canale per la traccia sorgente a un livello appropriato durante l'ascolto della song.

NOTA

- Il fader della traccia di destinazione, ovvero la traccia su cui verrà registrata la traccia vocale elaborata, non influisce in alcun modo sul segnale registrato. Il fader della traccia sorgente determina il bilanciamento finale, quindi è necessario impostarlo con attenzione.

SUGGERIMENTO

- Quando si attiva il punch-in/out automatico, è possibile monitorare i canali traccia sorgenti durante la riproduzione, anche quando non si registra.

9 Spostare il cursore su RATE e per aumentare il livello della correzione del pitch durante l'ascolto della song utilizzare il dial [DATA/JOG].

Il pitch delle note nella traccia vocale verrà corretto al pitch della nota più prossima.



NOTA

- Se si conoscono le note da utilizzare o non utilizzare per la correzione, è possibile attivarle o disattivarle con la tastiera grafica oppure modificare la modalità CTRL secondo necessità e attivare o disattivare le note tramite il metodo corrispondente.

10 Impostare i parametri di suono e pitch come necessario durante l'ascolto della song.

Per modificare la chiave di una traccia vocale, impostare il parametro PITCH. Per creare una parte di coro, impostare il parametro CTRL su NOTE.

NOTA

- Durante l'impostazione dei parametri desiderati per la correzione, per monitorare impostazioni di pre-correzione e suono è possibile selezionare la modalità BYPASS.

11 Al termine della riproduzione, per eseguire il rewind interrompere la song e premere il tasto RTZ [◀].

SUGGERIMENTO

- Se non si è soddisfatti della registrazione, per annullare la registrazione e tornare al passaggio 7 premere il pulsante [UNDO/REDO].

12 Spostare il cursore sul pulsante EXIT e premere [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa con cui si chiede conferma della chiusura della modalità PITCH FIX.



13 Per tornare alla pagina BOUNCE, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

La modalità PITCH FIX verrà chiusa e verrà visualizzata la schermata BOUNCE.

Funzioni utili durante le operazioni di mixdown e bounce

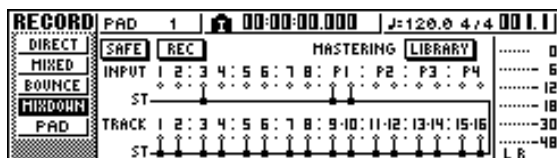
Di seguito sono illustrate alcune funzioni utili che è possibile utilizzare durante il mixdown o il bounce.

Aggiunta di segnali di input o performance pad durante il mixdown

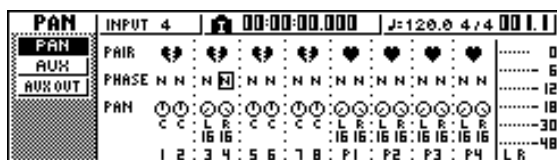
Durante il mixdown è possibile aggiungere i segnali dei canali di input o pad. Ad esempio, è possibile aggiungere una performance da un sintetizzatore di tipo workstation (con sequencer integrato) che viene sincronizzato alla song dell'unità AW1600 oppure aggiungere gli effetti sonori assegnati ai pad. A tal fine, al termine delle operazioni indicate in "Preparazione del mixdown" (→ p. 83), attenersi alla procedura riportata di seguito.

- 1 Nella sezione Quick Navigate, per accedere alla pagina MIXDOWN della schermata RECORD, premere più volte il tasto [RECORD] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [RECORD].

- 2 Premere il tasto [INPUT SEL] o il pad che corrisponde al canale di input o pad da utilizzare, in modo da definire tale canale come sorgente del mixdown.



- 3 Per accedere alla pagina PAN della schermata PAN premere più volte la manopola [PAN/BAL] nella sezione Selected Channel oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuta la manopola [PAN/BAL].



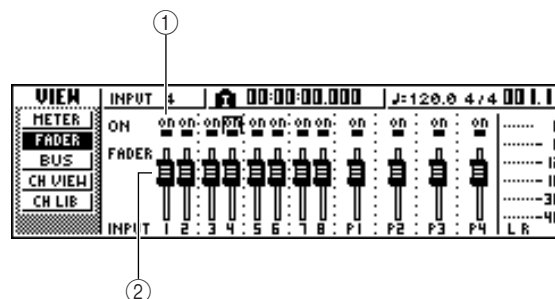
NOTA

- Se la pagina appare diversa da quella illustrata, accertarsi di aver selezionato i canali di input/pad come oggetto dell'operazione (tale indicazione è riportata nella parte superiore sinistra della schermata). Se si sono selezionati dei canali traccia, premere uno dei tasti o pad [INPUT SEL].

- 4 Spostare il cursore sulla manopola PAN del canale che si desidera utilizzare e per regolare l'impostazione di pan ruotare il dial [DATA/JOG].

- 5 Nella sezione Selected Channel per accedere alla pagina FADER della schermata VIEW premere più volte il tasto [VIEW] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [VIEW].

Nella pagina FADER della schermata VIEW per regolare i fader (livello di input) di ciascun canale è possibile utilizzare i fader sullo schermo.



- ① Pulsanti ON/OFF

Con questi pulsanti è possibile attivare o disattivare ciascun canale.

- ② Fader

Con questi fader è possibile regolare il livello di input di ciascun canale.

- 6 Durante la riproduzione della song, per regolare il livello dei canali di input e pad da utilizzare spostare il cursore dei fader sullo schermo e ruotare il dial [DATA/JOG].

- 7 Se necessario, regolare EQ, dinamiche e livello mandata degli effetti interni per ciascun canale di input o pad.

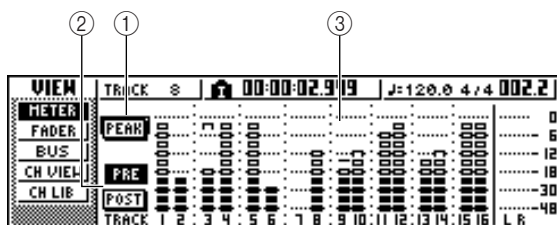
A questo punto la preparazione per l'aggiunta di segnali dei canali di input o pad al mixdown è terminata. Registrare il mixdown sul canale stereo come descritto in "Registrazione sulla traccia stereo" (→ p. 87).

Utilizzo degli indicatori per la verifica del livello di ciascun canale

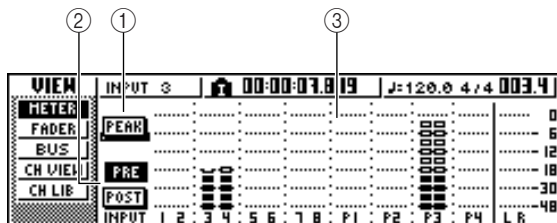
Durante le operazioni di mixdown o bounce, è possibile tenere sotto controllo gli indicatori che mostrano i livelli di input in una singola schermata. A tal fine, per accedere alla pagina METER della schermata VIEW nella sezione Selected Channel premere più volte il tasto [VIEW] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [VIEW].

Nella pagina METER la schermata cambia in base al canale selezionato (indicato nella parte superiore sinistra della schermata). Per visualizzare gli indicatori per i canali di input o pad premere un tasto [INPUT SEL] oppure per visualizzare gli indicatori per i canali traccia premere un tasto [TRACK SEL].


● Se si seleziona un canale traccia



● Se si seleziona un canale di input o pad



① Pulsante PEAK

Consente di attivare o disattivare la funzione di hold del picco degli indicatori di livello. Quando il pulsante è attivo, un indicatore  evidenzia i picchi degli indicatori dei livelli e resta visualizzato. Per ripristinare l'indicatore, disattivare temporaneamente il pulsante PEAK. Questa impostazione è condivisa con la pagina BUS della schermata VIEW.

② Pulsanti PRE/POST

Consentono di scegliere se gli indicatori di livello della pagina METER devono evidenziare i livelli pre-fader (PRE) o post-fader (POST). Questa impostazione è indipendente dalla pagina BUS della schermata VIEW.

③ Indicatori del livello

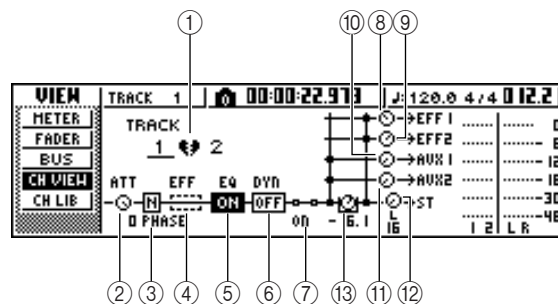
Indicano il livello di input di ciascun canale.

Visualizzazione di tutti i parametri per un determinato canale

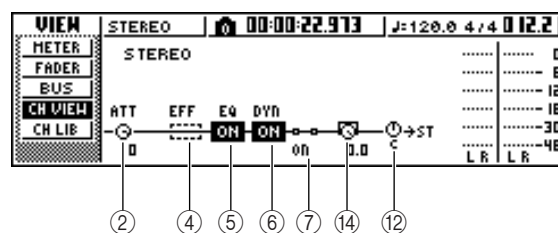
In alcune occasioni può risultare utile visualizzare tutti i parametri di missaggio per un determinato canale in un'unica schermata. A tal fine, nella sezione Selected Channel per accedere alla pagina CH VIEW (Visualizzazione canale) della schermata VIEW premere più volte il tasto [VIEW] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [VIEW]. È inoltre possibile modificare alcuni degli elementi di questa pagina.

La pagina CH VIEW visualizzata cambia in base al canale selezionato (indicato nella parte superiore sinistra della schermata). Per selezionare il canale che si desidera visualizzare utilizzare i tasti [INPUT SEL], [TRACK SEL], i tasti pad 1-4 e i tasti [STEREO SEL] (Sel. stereo).

● Se si seleziona un canale di input, un canale pad o un canale traccia



● Se si seleziona un canale di output stereo



① Accoppiamento

Indica lo stato di accoppiamento dei canali adiacenti con numeri dispari/pari. I canali accoppiati sono contrassegnati dal simbolo di un cuore, mentre i canali non accoppiati sono contrassegnati da un cuore infranto.

Spostare il cursore in questo punto e per attivare o disattivare l'accoppiamento premere [ENTER].

NOTA

- Non è possibile disattivare l'accoppiamento per i canali traccia 9/10-15/16, per i canali pad 1-4 e per il canale stereo.

② Manopola ATT

Spostare il cursore su questa manopola e ruotare il dial [DATA/JOG] in modo da regolare l'attenuazione del segnale su una gamma da 0 to -96 dB prima dell'ingresso nell'EQ. Si tratta della medesima funzione della manopola ATT, nella pagina EDIT (Modifica) della schermata EQ.

③ Phase (Fase) (a eccezione del canale di output stereo)

Spostare il cursore in questa posizione e per passare dalla fase del segnale N (Normale) a R (Reverse, inverso) e viceversa premere [ENTER].

④ Inserimento effetto

Consente di inserire un effetto interno nel canale. Quando si sposta il cursore in questo punto e si preme [ENTER], viene visualizzata una finestra a comparsa che consente di selezionare l'effetto interno 1 o 2.

⑤ EQ

Spostare il cursore in questo punto e per attivare o disattivare l'EQ premere [ENTER].

⑥ DYN

Spostare il cursore in questo punto e per attivare o disattivare le dinamiche premere [ENTER].

⑦ ON/OFF

Spostare il cursore in questo punto e per attivare o disattivare il canale premere [ENTER].

⑧ EFF1 (a eccezione del canale di output stereo)

⑨ EFF2 (a eccezione del canale di output stereo)

⑩ AUX1 (a eccezione del canale di output stereo)

⑪ AUX2 (a eccezione del canale di output stereo)

Spostare il cursore su queste manopole e per regolare i livelli mandata e influire sui bus degli effetti 1/2 e sui bus AUX 1/2 ruotare il dial [DATA/JOG].

Se si sposta il cursore verso la sinistra della manopola e si preme [ENTER], si passerà da pre-fader (al bus verrà inviato il segnale pre-fader) a post-fader (al bus verrà inviato il segnale post-fader) e viceversa.

⑫ Manopola PAN/BALANCE (Pan/Bilanciamento)

Spostare il cursore su questa manopola e per regolare il pan (o il bilanciamento, nel caso del canale di output stereo) del segnale che viene inviato dal canale al bus stereo o L/R ruotare il dial [DATA/JOG].

⑬ Manopola FADER (a eccezione del canale di output stereo)

Spostare il cursore su questa manopola e per regolare il livello del segnale inviato dal canale al bus stereo o L/R ruotare il dial [DATA/JOG]. La gamma è da -∞ a +6 dB.

NOTA

- La manopola FADER di un canale traccia seguirà l'operazione del fader 1-8 oppure 9/10-15/16 del pannello corrispondente. Tuttavia, è opportuno sottolineare che, se si regola una manopola sullo schermo e quindi si utilizza il fader del pannello, il valore non cambierà fino a quando il fader non avrà passato il valore corrente.

⑭ OUTPUT LEVEL (Livello dell'output) (solo per il canale di output stereo)

Spostare il cursore su questa manopola e per regolare il livello di output del segnale inviato dal canale di output stereo ai jack STEREO/AUX OUT e MONITOR OUT ruotare il dial [DATA/JOG]. La gamma è da -∞ a 0 dB.

NOTA

- La manopola OUTPUT LEVEL dipende dall'utilizzo del pannello [STEREO FADER] (Fader stereo). Tuttavia, è opportuno sottolineare che, se si regola una manopola sullo schermo e quindi si utilizza il fader del pannello, il valore non cambierà fino a quando il fader non avrà passato il valore corrente.

Inizializzazione di un canale

È possibile ripristinare i valori di default dei parametri di missaggio (EQ, dinamiche, pan e così via) di un canale con un'unica operazione. Con questa funzione è possibile avviare le operazioni di mixdown e bounce con i canali traccia "azzerati" e ripristinare con facilità i livelli alle impostazioni nominali, quando non si sente più alcun suono.

- 1 Nella sezione Quick Navigate per accedere alla pagina INIT (Inizializzazione) premere più volte il tasto [MONITOR] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [MONITOR].**



In questa pagina è possibile inizializzare separatamente i parametri di missaggio dei canali di input 1-8, dei canali pad 1-4 o dei canali traccia 1-16.

- 2 Per selezionare il canale che si desidera inizializzare premere i tasti [INPUT SEL], [TRACK SEL] o pad.**

Quando si preme un tasto o pad, nella riga superiore dello schermo verrà visualizzato il messaggio "CH.PARAMETER INITIALIZED" (Parametro canale inizializzato) e verrà eseguita l'inizializzazione del canale corrispondente (verrà richiamata la libreria 00 del canale).

In un canale inizializzato le impostazioni dei parametri di missaggio saranno i seguenti:

	Canale di input	Canale pad	Canale traccia
Fase	nessuna modifica	nessuna modifica	nessuna modifica
Attenuazione	0 dB	0 dB	0 dB
EQ	Attiva	Attiva	Attiva
Parametri EQ	default (piatta)	default (piatta)	default (piatta)
Dinamiche attivate/disattivate	Disattivate	Disattivate	Disattivate
Tipo dinamiche	COMP	COMP	COMP
Parametri dinamiche	nessun effetto	nessun effetto	nessun effetto
Pan	Se accoppiati: Canale L = L16, Canale R = R16 Se non accoppiati: centrale	Canale L = L16 Canale R = R16	Se accoppiati: Canale L = L16, Canale R = R16 Se non accoppiati: centrale
Fader	0 dB*	0 dB	nessuna modifica*

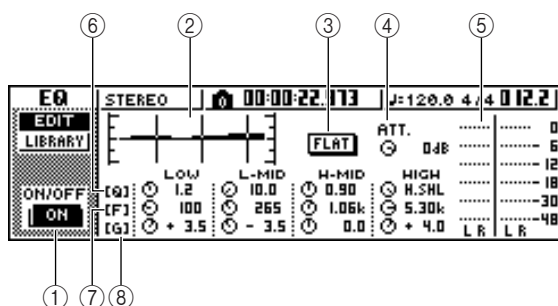
* Se FADER FLIP (Flip fader) è impostato su TRACK nella schermata UTILITY (Utilità) delle schermate PREFER.

Modifica dei parametri EQ

Nei capitoli "Sovraincisione" e "Registrazione delle tracce" sono descritte le procedure di caricamento di una libreria EQ e l'impiego della manopola [EQ] della sezione Selected Channel per le regolazioni. In questa sezione sono descritte le procedure da seguire per regolare in modo più accurato i parametri EQ.

- 1 Per selezionare il canale per cui si desidera impostare l'EQ premere un tasto [INPUT SEL], un tasto [TRACK SEL], un pad 1-4 o il tasto [STEREO SEL].**
- 2 Se necessario, caricare i dati dalla libreria EQ.**
- 3 Per accedere alla pagina EDIT della schermata EQ premere più volte la manopola [EQ] della sezione Selected Channel oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuta la manopola [EQ].**

Nella pagina EDIT della schermata EQ è possibile modificare tutti i parametri di EQ.



- 1 Pulsante ON/OFF**
Consente di attivare o disattivare l'EQ.
- 2 Curva di risposta**
Indica graficamente la risposta approssimata dell'EQ.
- 3 Pulsante FLAT (Piatta)**
Spostare il cursore su questo pulsante e per reimpostare il livello di enfasi/taglio di tutte le bande a 0 dB premere [ENTER].
- 4 Manopola ATT. (attenuazione)**
Consente di attenuare il segnale immediatamente prima dell'input nell'EQ, con una gamma tra -96 e 0 dB. Si utilizza in genere per impedire la saturazione del segnale quando si utilizza l'EQ per enfatizzare un'area specifica di frequenze.
- 5 Indicatore dell'output**
Indica il livello del segnale dopo il passaggio attraverso l'EQ.
- 6 Manopole Q**
Consentono di specificare il valore Q (gradualità) con cui ciascuna banda (HIGH, HI-MID, LO-MID, LOW) (Alti, Medio-alti, Medio-bassi, Bassi) viene enfatizzata o tagliata. La gamma è compresa tra 10-0,10, con i valori più alti che producono una curva più accentuata.

7 Manopole F (frequenza)

Consentono di specificare la frequenza centrale dell'enfasi o taglio, in una gamma di 21,2 Hz-20,0 kHz.

8 Manopole G (guadagno)

Consentono di specificare il livello di enfasi/taglio, in una gamma compresa tra -18,0 dB e +18,0 dB.

- 4 Spostare il cursore sul parametro che si desidera modificare e per impostare il valore ruotare il dial [DATA/JOG].**

- 5 Per intervenire sul tipo di banda LOW, spostare il cursore sulla manopola Q della banda LOW e ruotare il [DATA/JOG] verso sinistra.**

Secondo le impostazioni di EQ di default, la banda LOW è di tipo shelving. Il campo del valore della manopola Q indica "L.SHL" (Basse shelving).

Se si ruota la manopola Q verso sinistra, il campo del valore della manopola Q verrà modificato in un valore numerico passando al medesimo tipo di enfasi/taglio delle bande HI-MID e LO-MID.

Se si continua a ruotare la manopola Q verso sinistra, il campo del valore della manopola Q riporterà "HPF" (FPA) e la banda LOW funzionerà come un filtro passa-alto. Se si seleziona "HPF", per attivare o disattivare il filtro passa-alto sarà possibile utilizzare la manopola G della banda LOW.

- 6 Per modificare il tipo di banda HIGH, ruotare la manopola Q della banda HIGH completamente verso sinistra.**

Secondo le impostazioni di EQ di default, la banda HIGH è di tipo shelving. Il campo del valore della manopola Q indica "H.SHL" (Alte shelving).

Se si ruota la manopola Q verso sinistra, il campo del valore della manopola Q verrà modificato in un valore numerico passando al medesimo tipo di enfasi/taglio delle bande HI-MID e LO-MID.

Se si continua a ruotare la manopola Q verso sinistra, il campo del valore della manopola Q riporterà "LPF" (FPB) e la banda HIGH funzionerà come un filtro passa-basso. Se si seleziona "LPF", per attivare o disattivare il filtro passa-basso sarà possibile utilizzare la manopola G della banda HIGH.

- 7 Per attivare o disattivare l'EQ, premere il tasto [ENTER].**

Nella pagina EDIT per attivare o disattivare l'EQ è possibile premere il tasto [ENTER] (tranne quando il cursore si trova sul pulsante FLAT).

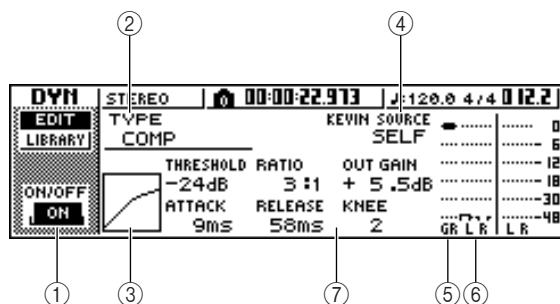
SUGGERIMENTO

- Se la visualizzazione dell'indicatore viene tagliata perché si è enfatizzata una determinata banda, per attenuare il segnale abbassare la manopola ATT.
- La manopola [EQ] della sezione Selected Channel funziona anche quando è visualizzata la pagina EDIT della schermata EQ.

Modifica dei parametri delle dinamiche

È possibile eseguire modifiche accurate dei parametri delle dinamiche come per i parametri dell'EQ.

- 1 Per selezionare il canale per cui si desidera impostare i parametri delle dinamiche premere un tasto [INPUT SEL], un tasto [TRACK SEL], un pad 1-4 o il tasto [STEREO SEL].**
- 2 Richiamare dalla libreria delle dinamiche le impostazioni più prossime ai valori desiderati.**
- 3 Per accedere alla pagina EDIT della schermata DYN premere più volte la manopola [DYN] della sezione Selected Channel oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuta la manopola [DYN].**



① Pulsante ON/OFF

Consente di attivare o disattivare le dinamiche

② TYPE

Indica il tipo di dinamiche selezionate. L'indicazione visualizzata ha il seguente significato:

- **COMP** Compressore
- **EXPAND (Espansione)**..... Espansione
- **GATE** Gate
- **COMPAND-H (Compander-D)** Compander (duro)
- **COMPAND-S (Compander-M)**..... Compander (morbido)
- **DUCKING** Ducking

NOTA

• Non è possibile modificare il tipo di dinamiche in questa pagina. Per selezionare un altro tipo, è necessario richiamare le impostazioni della libreria che lo utilizzano.

③ Curva di risposta

Indica graficamente la risposta approssimata delle impostazioni delle dinamiche. Sull'asse orizzontale del grafico è indicato il livello di input, mentre sull'asse verticale è riportato il livello di output.

④ KEYIN SOURCE (Sorgente key-in)

Consente di selezionare uno dei seguenti valori come segnale trigger (segnale key-in) che controllerà l'elaborazione delle dinamiche.

- **SELF (Proprio)**.....Il segnale post-EQ del canale selezionato
- **LEFT (Sinistro)**Il segnale post-EQ del canale adiacente a sinistra
- **AUX1**Il segnale che precede immediatamente il livello mandata master del bus AUX 1
- **AUX2**Il segnale che precede immediatamente il livello mandata master del bus AUX 2

NOTA

• Se si seleziona il canale di input 1, il canale pad 1, il canale traccia 1 o il canale di output stereo, non sarà possibile scegliere LEFT.

SUGGERIMENTO

• Impostazioni e funzionamento delle dinamiche sono collegati per i canali accoppiati e per il canale di output stereo. In tal caso, se uno dei canali supera il livello di soglia, l'elaborazione delle dinamiche avverrà in modo simultaneo per entrambi i canali.

⑤ GR (riduzione guadagno)

Indica il livello di riduzione del guadagno prodotto dal processore delle dinamiche, in una gamma compresa tra -18 dB e 0 dB.

⑥ Indicatore dell'output

Indica il livello del segnale dopo il passaggio attraverso il processore delle dinamiche.

⑦ Parametri

È possibile modificare questi parametri del processore delle dinamiche. Il tipo di parametri e i rispettivi intervalli di valori variano in base al tipo di processore delle dinamiche. Per i dettagli sui tipi di parametri e sulle relative funzioni, fare riferimento all'appendice.

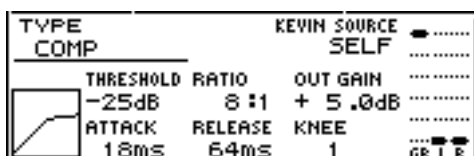
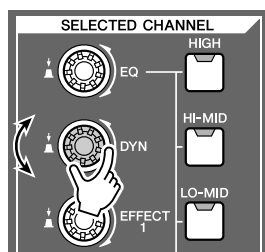
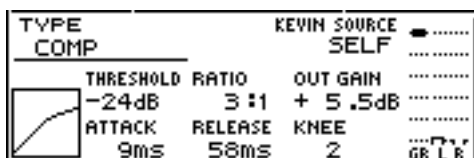
4 Spostare il cursore sul parametro che si desidera modificare e per impostare il valore ruotare il dial [DATA/JOG].

5 Per attivare o disattivare le dinamiche, premere il tasto [ENTER].

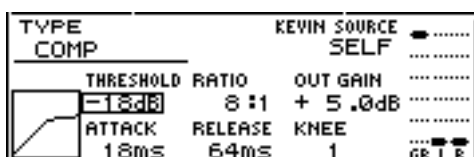
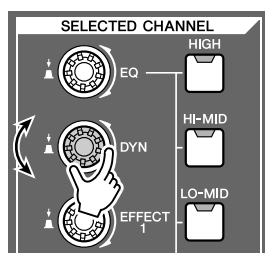
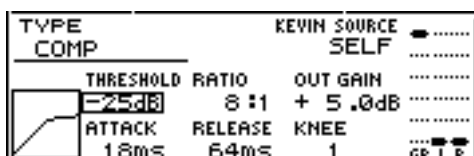
Nella pagina EDIT per attivare o disattivare le dinamiche, è possibile premere il tasto [ENTER] indipendentemente dalla posizione del cursore.

È opportuno ricordare che quando si modifica anche un solo parametro nella pagina EDIT della schermata DYN, il funzionamento della manopola [DYN] nella sezione Selected Channel cambierà in base al canale.

- ① Subito dopo il richiamo di una libreria di sola lettura che contiene impostazioni delle dinamiche, con l'azionamento della manopola [DYN] sarà possibile regolare contemporaneamente più parametri che influiscono sull'elaborazione delle dinamiche. L'entità della modifica dipende dall'ultima libreria richiamata.



- ② Per un canale per cui si è modificato anche un solo parametro nella pagina EDIT della schermata DYN, l'azionamento della manopola [DYN] consentirà di regolare soltanto l'ultimo parametro modificato (viene memorizzato l'ultimo parametro modificato di ciascun canale).



- ③ Se si richiama di nuovo una libreria di sola lettura che contiene impostazioni delle dinamiche, con l'azionamento della manopola [DYN] sarà possibile di nuovo regolare contemporaneamente più parametri.

Modifica dei parametri di un effetto interno

Quando si utilizza la pagina EDIT della schermata EFF1 o EFF2, è possibile apportare modifiche dettagliate ai parametri degli effetti interni 1 e 2.

Se un effetto è collegato internamente tramite mandata/ritorno nella sezione Mixer, in questa pagina potranno essere modificati anche i parametri (EQ, pan, mandata AUX e così via) del canale di ritorno che elabora il segnale di ritorno.

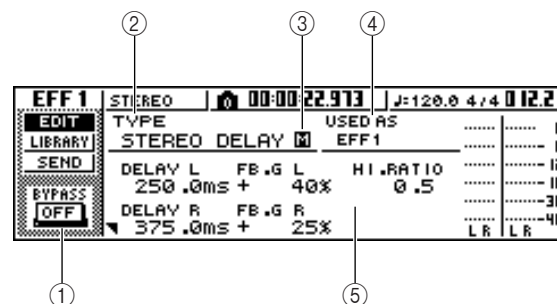
Di seguito è riportato un esempio di modifica delle impostazioni dell'effetto interno 1, collegato internamente tramite mandata/ritorno.

- 1 Per l'effetto interno 1, richiamare una libreria effetti che utilizzi il tipo di effetto desiderato.**

Nella pagina EDIT non è possibile modificare il tipo di effetto (ad esempio, riverbero, delay). È prima necessario richiamare le impostazioni della libreria che utilizza il tipo desiderato.

- 2 Nella sezione Selected Channel per accedere alla pagina EDIT della schermata EFF1 premere più volte la manopola [EFFECT 1] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuta la manopola [EFFECT 1].**

Nella pagina EDIT è possibile modificare tutti i parametri dell'effetto.



- ① Pulsante BYPASS ON/OFF**

Consente di attivare/disattivare il bypass. Per effetti collegati al loop mandata/ritorno con questa funzione, invece di attivare o disattivare il bypass, si esclude o si annulla l'esclusione dell'effetto.



- ② TYPE**

Indica il tipo dell'effetto selezionato.



• Non è possibile modificare il tipo di effetto in questa pagina. Per selezionare un altro tipo di effetto, è necessario richiamare le impostazioni della libreria che lo utilizzano.

- ③ STEREO/MONO**

Indica se l'effetto è mono o stereo. Un effetto di input stereo è contrassegnato dal simbolo , mentre un effetto mono dal simbolo .

④ USED AS (Utilizzato come)

Indica la modalità di utilizzo dell'effetto. Se l'effetto è collegato internamente alla sezione Mixer tramite mandata/ritorno, sarà visualizzato "EFF1" o "EFF2". Se l'effetto è inserito in un canale specifico, sarà visualizzato il nome del canale in cui è stato inserito l'effetto (ad esempio, "INPUT 1").

⑤ Pagina parametro/Pagina canale ritorno

In questa area è possibile modificare i parametri relativi agli effetti. Il contenuto e la gamma dei parametri disponibili differisce in base al tipo di effetto utilizzato.

Se l'effetto è collegato internamente alla sezione Mixer tramite mandata/ritorno, in questa area saranno visualizzati i parametri di missaggio, modificabili, del canale di ritorno.

3 Spostare il cursore sull'effetto che si desidera modificare e per impostare il valore ruotare il dial [DATA/JOG].

A seconda del tipo di effetto, l'area potrebbe contenere più pagine di parametri. In tal caso per accedere alla pagina dei parametri che contiene i valori desiderati premere più volte il tasto CURSOR [▼].

Ad esempio, nell'illustrazione riportata di seguito sono visualizzate le pagine relative al tipo di effetto STEREO DELAY (Delay stereo).

TYPE	STEREO DELAY	USED AS	EFF1
DELAY L	FB.G L	HI.RATIO	
250.0ms +	40%	0.5	
DELAY R	FB.G R		
375.0ms +	25%		LR

TYPE	STEREO DELAY	USED AS	EFF1
HPF	LPF		
Thru	10.0kHz		
	MIX BAL.		
	100% LR		

Parametro MIX BAL.

SUGGERIMENTO

- Le pagine riportano i parametri specifici per il tipo di effetto selezionato. Tuttavia, per tutti i tipi di effetti, nell'angolo inferiore destro dell'ultima pagina dei parametri sarà riportato il parametro MIX BAL. che definisce il bilanciamento del missaggio tra l'effetto audio e l'audio originale.

4 Per modificare i parametri di missaggio del canale di ritorno, accedere all'ultima pagina dei parametri, quindi premere di nuovo il tasto CURSOR [▼].

Se l'effetto è collegato internamente alla sezione Mixer tramite mandata/ritorno, sarà possibile accedere ai parametri di missaggio del canale di ritorno premendo più volte il tasto CURSOR [▼]. Le pagine indicate di seguito restano identiche per tutti i tipi di effetto.

TYPE	STEREO DELAY	USED AS	EFF1
EFF2SEND	AUX1SEND	AUX2SEND	
- 00 dB	- 00 dB	- 00 dB	
EFF2	AUX1	AUX2	
POST	PRE	PRE	LR

① EFF2SEND (Mandata effetto 2)

Consente di regolare il livello di mandata del segnale inviato dal canale di ritorno all'altro effetto interno.

NOTA

- Non è possibile inviare il segnale dal canale di ritorno 1 all'effetto interno 1 (equivarrebbe infatti a inviare di nuovo il segnale allo stesso effetto). Per questo motivo, nella pagina EDIT della schermata EFF1 non è indicato alcun livello mandata all'effetto 1 e nella pagina EDIT della schermata EFF2 non è indicato il livello mandata all'effetto 2.

② AUX1SEND (Mandata AUX1)

③ AUX2SEND (Mandata AUX2)

Consente di regolare il livello mandata del segnale inviato dal canale di ritorno ai bus AUX 1/2.

④ EFF2 PRE/POST (Pre/Post effetto 2)

Consente di passare da pre-fader a post-fader e viceversa il segnale inviato dal canale di ritorno al bus dell'altro effetto.

⑤ AUX1 PRE/POST (Pre/Post AUX1)

⑥ AUX2 PRE/POST (Pre/Post AUX2)

Consente di passare da pre-fader a post-fader e viceversa i segnali inviati dal canale di ritorno ai bus AUX 1/2.

TYPE	STEREO DELAY	USED AS	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 (Guadagno alte EQ)

② EQ HIGH FREQ (Frequenze alte EQ)

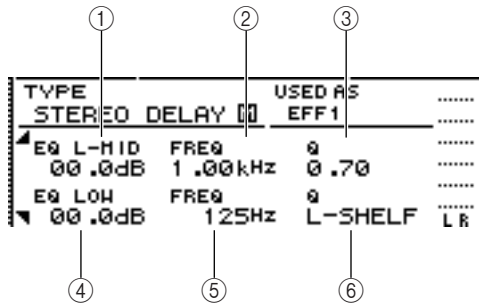
③ EQ HIGH Q (Q alte EQ)

④ EQ H-MID GAIN (Guadagno alte-medie EQ)

⑤ EQ H-MID FREQ (Frequenze alte-medie EQ)

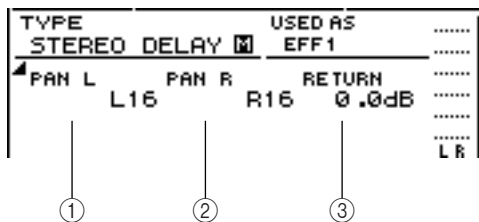
⑥ EQ H-MID Q (Q alte-medie EQ)

Specificano guadagno, frequenze e valore Q per le bande HIGH e HI-MID dell'EQ del canale di ritorno. La gamma di ciascun parametro equivale ai valori indicati nella pagina EDIT della schermata EQ.



- ① EQ L-MID GAIN (Guadagno basse-medie EQ)
- ② EQ L-MID FREQ (Frequenze basse-medie EQ)
- ③ EQ L-MID Q (Q basse-medie EQ)
- ④ EQ LOW GAIN (Guadagno basse EQ)
- ⑤ EQ LOW FREQ (Frequenze basse EQ)
- ⑥ EQ LOW Q (Q basse EQ)

Specificano guadagno, frequenze e valore Q per le bande LO-MID e LOW dell'EQ del canale di ritorno. La gamma di ciascun parametro equivale ai valori indicati nella pagina EDIT della schermata EQ.



- ① PAN L (Pan sin.)
- ② PAN R (Pan des.)

Specificano in modo indipendente il panning del canale di ritorno per i canali L e R.

- ③ RETURN (Ritorno)

Consente di regolare il livello di input del canale di ritorno 1.

- 5 Accedere alla pagina del canale di ritorno desiderato, spostare il cursore su un parametro e ruotare il dial [DATA/JOG].

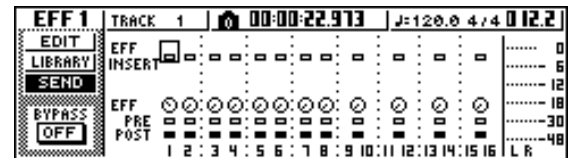
- 6 Per attivare o disattivare l'effetto BYPASS, premere il tasto [ENTER].

Nella pagina EDIT per attivare o disattivare l'effetto BYPASS, è possibile premere il tasto [ENTER] indipendentemente dalla posizione corrente.

Inserimento di un effetto in un canale traccia

Nel capitolo "Registrazione della traccia" si sono illustrate le procedure di inserimento di un effetto interno in un canale di input. Allo stesso modo è possibile inserire un effetto in un canale traccia o pad. Di seguito è riportato un esempio con l'inserimento dell'effetto interno 1 in un canale traccia da utilizzare durante l'operazione di mixdown o bounce.

- 1 Nella sezione Selected Channel per accedere alla pagina SEND della schermata EFF1 premere più volte la manopola [EFFECT 1] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuta la manopola [EFFECT 1].



NOTA

- Se la pagina visualizzata appare diversa da quella illustrata, accertarsi di aver selezionato un canale traccia come oggetto dell'operazione (tale indicazione è riportata nella parte superiore sinistra della schermata). Se si è selezionato un canale di input o pad, premere uno dei tasti [TRACK SEL].

- 2 Spostare il cursore sul campo EFF INSERT del canale traccia in cui si desidera inserire l'effetto, quindi premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa con cui si chiede conferma del rilascio dell'effetto 1 dal collegamento mandata/ritorno.



- 3 Spostare il cursore sul pulsante OK e premere [ENTER].

L'effetto interno 1 verrà inserito nel canale traccia selezionato.

- 4 Per accedere alla pagina LIBRARY della schermata EFF1 premere la manopola [EFFECT 1] due volte.

5 Selezionare la libreria che si desidera utilizzare per il canale.

NOTA

- Quando si inserisce un effetto interno in un canale, nella pagina **SEND** della schermata **EFF1** non vengono più visualizzate le pagine del canale 1-4. Per regolare il bilanciamento tra audio originale ed effetto, utilizzare il parametro **MIX BAL.** riportato nell'ultima pagina del parametro.

SUGGERIMENTO

- È inoltre possibile inserire un effetto utilizzando il campo di inserimento dell'effetto nella pagina **CH VIEW** della schermata **VIEW** (→ p. 94).

◆ Capitolo 10 ◆

Creazione di un CD audio

In questo capitolo viene illustrato come è possibile utilizzare l'unità CD-RW per creare un CD audio e come riprodurre un CD audio.

Creazione di un CD audio

Sulla workstation AW1600 è possibile selezionare una o più song sull'hard disk e scrivere i dati audio dalla traccia stereo di ciascuna song su un disco CD-R/RW in formato CD-DA. Il supporto CD-R/RW sul quale si scrivono i dati può essere riprodotto dall'unità CD-RW o da un normale lettore di CD allo stesso modo di un CD audio.

NOTA

- Alcuni lettori di CD che non supportano i CD-R/RW potrebbero non essere in grado di riprodurre uno dei CD creati.

Per creare un CD, è necessario registrare prima una o più song in un "elenco tracce" e quindi scrivere la traccia virtuale correntemente selezionata per la traccia stereo di ciascuna song (la "traccia corrente") sul CD nell'ordine specificato dall'elenco tracce.

Su un solo volume di CD-R/RW è possibile scrivere un massimo di 99 tracce (aree sui supporti CD sui quali è possibile scrivere singolarmente dati audio) e ciascuna traccia deve essere lunga almeno quattro secondi. La durata massima di scrittura è di circa 74 minuti per supporti da 650 MB, oppure circa 80 minuti per supporti da 700 MB.

SUGGERIMENTO

- La dimensione totale dei dati audio che è possibile scrivere è 746 MB (circa 74 minuti) per supporti da 650 MB, o 807 MB (circa 80 minuti) per supporti da 700 MB.

Tipi di supporti che è possibile utilizzare con l'unità CD-RW

Con l'unità CD-RW della workstation AW1600 è possibile utilizzare due tipi di supporti: "CD-R" che consentono di registrare e aggiungere dati e "CD-RW" che consentono di cancellare i dati registrati in precedenza e riscriverli. Ciascun tipo di supporti è dotato delle caratteristiche riportate di seguito.

● CD-R

Su questo tipo di supporto è possibile scrivere dati e aggiungere altri dati in seguito. Non è possibile cancellare dati già scritti e riscriverli. Una volta eseguito il processo noto come "finalizzazione del disco", i dati audio scritti sul CD-R possono essere riprodotti dall'unità CD-RW o dalla maggior parte dei lettori di CD.

● CD-RW

Oltre a scrivere e aggiungere dati, questi supporti consentono di cancellare tutti i dati registrati e di riscriverli. I dati audio scritti su un CD-RW possono essere riprodotti da lettori di CD-RW o da lettori di CD che supportano i CD-RW.

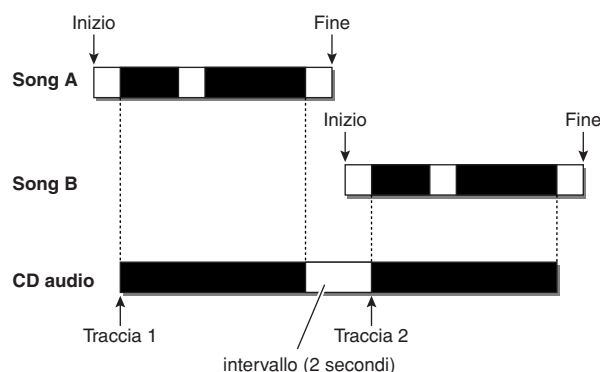
Metodi di scrittura di un CD audio

È possibile scrivere dati audio su supporti CD-R/RW in due modi diversi.

● Track At Once

Questo metodo scrive i dati in unità di tracce del CD. Il vantaggio di questo metodo è che è possibile aggiungere nuovi dati ai supporti che già contengono dati esistenti. Con il metodo Track At Once, i dati dall'inizio alla fine della traccia stereo di una song sono scritti sul CD come un'unica traccia. Anche se durante la song c'è una parte che non contiene dati, questa verrà scritta come dati audio ???silenziosi.

Poiché quando si utilizza questo metodo ciascuna traccia viene scritta singolarmente, tra le tracce verrà creato un intervallo di circa due secondi.

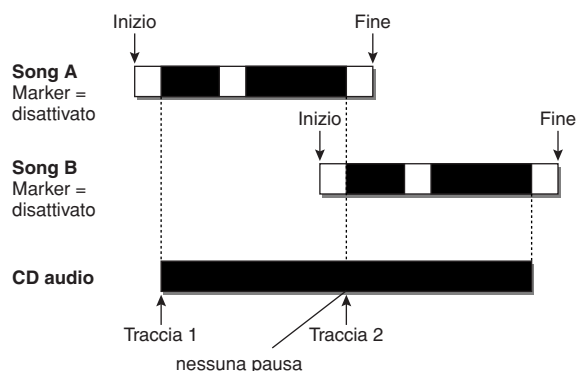


Perché un disco registrato mediante il metodo Track At Once sia riproducibile dall'unità CD-RW o da un lettore di CD, è necessario eseguire un processo noto come "finalizzazione" per scrivere le informazioni relative alle tracce sul disco. Una volta finalizzato un disco, non sarà possibile scrivervi altri dati.

● Disc At Once

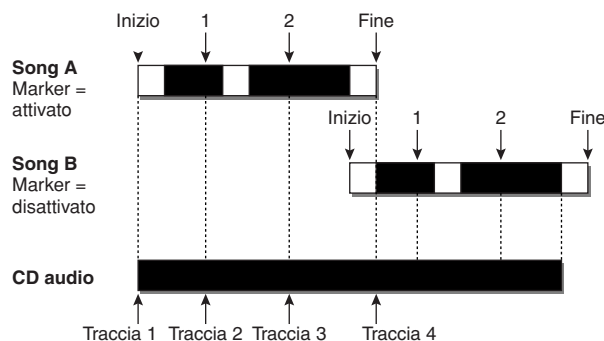
Questo metodo scrive tutte le tracce contemporaneamente. In modo simile al metodo Track At Once, i dati dall'inizio alla fine della traccia stereo di ciascuna song sono scritti sul CD come un'unica traccia.

Tuttavia, poiché la scrittura viene interrotta solo quando tutti i dati sono stati scritti, non ci saranno pause tra le tracce.



Quando si utilizza il metodo Disc At Once per la scrittura di un CD, per dividere una singola song continua in più tracce per la scrittura è possibile utilizzare punto di inizio, punto di fine e marker assegnati nella song dell'unità AW1600.

Questa operazione si rivela utile quando si è registrata una performance dal vivo come singola song e si desidera assegnare i numeri di traccia lasciando la registrazione in forma continua.



NOTA

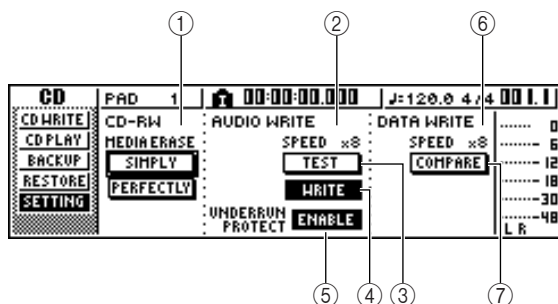
- Una traccia più breve di quattro secondi non può essere scritta su un CD audio. Se si utilizzano punto di inizio/punto di fine/marker per dividere una song in più tracce, assicurarsi che ciascuna traccia duri almeno quattro secondi.
- Se la durata della traccia stereo supera la durata di scrittura consentita per il supporto, è possibile creare un CD audio regolando il punto di inizio o il punto di fine in modo che l'area rientri nella durata consentita. (→ p. 106)

I supporti scritti mediante il metodo Disc At Once saranno finalizzati automaticamente e possono essere riprodotti da un'unità CD-RW o da un lettore di CD che supporti quel tipo di CD. In ogni caso non sarà possibile scrivere altri dati su un disco scritto con il metodo Disc At Once.

Impostazioni di base per l'unità CD-RW

Prima di scrivere effettivamente i dati su un CD, sarà necessario specificare le impostazioni di base per l'unità CD-RW.

- 1 Nella sezione Work Navigate (Navigazione), per accedere alla pagina SETTING (Impostazione) della schermata CD premere ripetutamente il tasto [CD] oppure utilizzare i tasti CURSOR (cursore) [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [CD].**



① CD-RW MEDIA ERASE (Cancella supporto CD-RW)

Consente di cancellare i dati scritti sul supporto CD-RW. Per i dettagli, fare riferimento a "Cancellazione di supporti CD-RW" (→ p. 109).

② AUDIO WRITE SPEED (Velocità scrittura audio)

Consente di selezionare la velocità alla quale i dati audio saranno scritti sul supporto CD-R/RW.

③ Pulsante TEST

Consente di specificare se sarà eseguito un test di scrittura quando si esegue la scrittura.

④ Pulsante WRITE (Scrivi)

Consente di specificare se l'effettiva operazione di scrittura sarà eseguita.

⑤ Pulsante UNDERRUN PROTECT (Protezione da buffer vuoto)

Attiva o disattiva la funzione che impedisce lo svuotamento del buffer, un errore che può verificarsi quando il trasferimento dei dati è inferiore alla velocità di scrittura.

⑥ DATA WRITE SPEED (Velocità scrittura dati)

Indica la velocità alla quale dati non audio (ad esempio dati di backup o file WAV) saranno scritti sul supporto CD-R/RW. In genere il relativo valore è x8, ma può essere x4 se il supporto è compatibile con una velocità massima di scrittura di x4. Questo campo è di sola lettura e non può essere modificato.

⑦ Pulsante COMPARE (Confronta)

Se questo pulsante è attivato, per controllare se si sono verificati errori durante la scrittura dei dati, i dati originali saranno confrontati con i dati di cui è stato eseguito il backup o con il file WAV esportato dopo l'esecuzione di un'operazione di backup o di esportazione.

- 2 Spostare il cursore sul campo AUDIO WRITE SPEED e per selezionare la velocità di scrittura ruotare il dial [DATA/JOG] (Dati/Jog).**

È possibile selezionare x8 (pari a otto volte la velocità di riproduzione dell'audio) o x4 (pari a quattro volte la velocità di riproduzione dell'audio). In genere viene utilizzato il valore x8 e si scende a x4 se durante la scrittura si verificano degli errori.

- 3 Per selezionare le operazioni di scrittura utilizzare i pulsanti TEST e WRITE.**

Il pulsante TEST e il pulsante WRITE consentono di specificare se sarà eseguito un test e/o l'effettiva operazione di scrittura. La combinazione di pulsanti attivati determina le operazioni effettuate, come indicato di seguito.

- **Solo il pulsante TEST attivato**
.....Sarà eseguito solo un test di scrittura.
- **Solo il pulsante WRITE attivato**
.....L'operazione di scrittura sarà eseguita immediatamente.
- **Sia il pulsante WRITE che il pulsante TEST attivati**
.....Sarà eseguita prima un'operazione di test di scrittura e quindi l'effettiva scrittura.

A seconda del supporto e dello stato dell'hard disk, è possibile che si verifichi un errore durante la scrittura dei dati. (In questo caso, se si utilizza un CD-R, il supporto sarà inutilizzabile.) Dunque, per controllare l'eventuale occorrenza di errori prima dell'effettiva scrittura sul disco è possibile attivare il pulsante TEST. Se durante il test si verifica un errore, interrompere la procedura e diminuire la velocità di scrittura o impostare il pulsante UNDERRUN PROTECT su ENABLE (Attiva).

- 4 Se si desidera, impostare il pulsante UNDERRUN PROTECT su ENABLE.**

L'unità CD-RW della workstation AW1600 dispone di una funzione che impedisce gli errori di svuotamento del buffer che possono verificarsi quando il trasferimento dei dati è inferiore alla velocità di scrittura.

Se si imposta il pulsante UNDERRUN PROTECT su "ENABLE", questa funzione sarà attivata e verranno evitati gli svuotamenti del buffer.

NOTA

- Se questo pulsante è impostato su ENABLE, il pulsante TEST verrà disattivato automaticamente. Inoltre, se il pulsante TEST è attivato, questo pulsante sarà impostato automaticamente su DISABLE (Disattiva).

Scrittura dei dati audio (Track At Once)

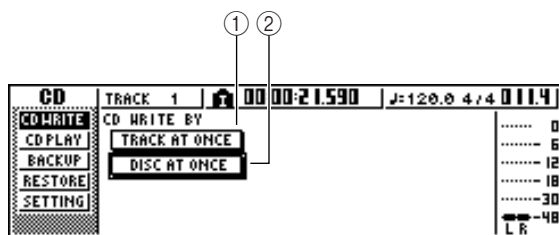
Di seguito viene descritto come utilizzare il metodo Track At Once per scrivere su supporti CD-R/RW tracce stereo da song salvate sull'hard disk. Utilizzare questo metodo se si prevede di aggiungere tracce al disco in seguito, oppure se si desidera inserire una pausa di due secondi tra le tracce.

1 Verificare che sia selezionata la traccia virtuale appropriata per la traccia stereo delle song che si desidera scrivere.

Verrà scritta su disco solo la traccia virtuale che può essere riprodotta dalla traccia stereo (vale a dire la "traccia corrente"). Se la traccia virtuale corretta non è selezionata, caricare la song, e per passare alla traccia virtuale corretta e salvare la song utilizzare la pagina ST.TRACK (Traccia stereo) della schermata MONITOR.

2 Per accedere alla pagina CD WRITE (Scrittura su CD) della schermata CD premere ripetutamente il tasto [CD] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [CD].

Subito dopo aver visualizzato la pagina, nella schermata saranno visualizzati i due pulsanti riportati di seguito.



① Pulsante TRACK AT ONCE

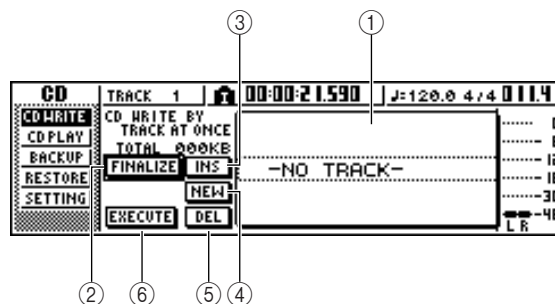
Consente di creare un CD audio mediante il metodo Track At Once.

② Pulsante DISC AT ONCE

Consente di creare un CD audio mediante il metodo Disc At Once.

3 Inserire il supporto CD-R/RW nell'apposita unità, spostare il cursore sul pulsante TRACK AT ONCE e premere il tasto [ENTER].

Sarà visualizzato una schermata simile a quella riportata di seguito.



① Elenco delle song

È un elenco delle song contenenti tracce stereo che saranno scritte sui supporti CD-R/RW. La riga racchiusa dalla cornice tratteggiata indica i dati correntemente selezionati per le operazioni. Se non è stata registrata alcuna song, sarà indicato "-NO TRACK-" (Nessuna traccia).

Se sul supporto CD-R/RW sono già stati scritti dati audio ma il supporto non è stato ancora finalizzato, per i dati già scritti sarà visualizzato "--EXIST--" (Esiste).

② Pulsante FINALIZE (Finalizza)

Consente di finalizzare il supporto inserito scrivendovi le informazioni sulle tracce.

③ Pulsante INS (Inserisci)

Consente di inserire una nuova song prima della song correntemente selezionata nell'elenco.

④ Pulsante NEW (Nuova)

Consente di aggiungere una song alla fine dell'elenco di song.

⑤ Pulsante DEL (Elimina)

Consente di eliminare la song selezionata dall'elenco.

⑥ Pulsante EXECUTE (Esegui)

Consente di eseguire la scrittura sul CD.

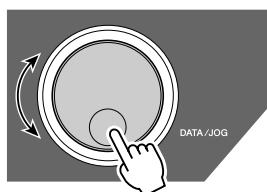
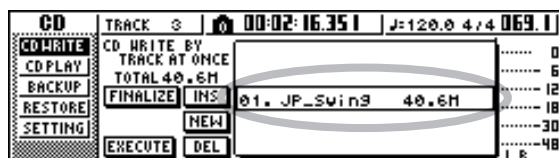
SUGGERIMENTO

- Se si è inserito un supporto CD-RW che contiene dati scritti mediante un metodo diverso da Track At Once, sarà visualizzata una finestra a comparsa subito dopo il passaggio 3 nella quale viene chiesto se si desidera cancellare i dati. Se si desidera cancellare l'intero supporto, spostare il cursore sul pulsante OK. Se si desidera annullare la creazione del CD audio, spostare il cursore sul pulsante CANCEL (Annulla). Quindi premere il tasto [ENTER].

4 Spostare il cursore sul pulsante NEW, quindi premere il tasto [ENTER].

Nell'elenco di song saranno visualizzate informazioni (numero di traccia/nome song/dimensioni della traccia stereo) sulla song che sarà scritta sulla traccia 1 del CD.

5 Spostare il cursore sulla cornice tratteggiata nell'elenco di song e per selezionare la song che sarà scritta sulla traccia 1 ruotare il dial [DATA/JOG].



NOTA

- Quando si ruota il dial [DATA/JOG], saranno visualizzate solo le song per le quali la traccia stereo corrente contiene dati.
- Le song con una traccia stereo più breve di quattro secondi non saranno visualizzate.

6 Per selezionare le song che saranno scritte sulla traccia 2 e seguenti ripetere i passaggi 4 e 5.

SUGGERIMENTO

- Quando si sposta il cursore sul pulsante NEW e si preme il tasto [ENTER], viene aggiunta una nuova song alla fine delle song esistenti.
- Se si utilizza il pulsante INS anziché il pulsante NEW, è possibile inserire una nuova song subito prima della song selezionata nell'elenco.
- Per eliminare la song correntemente selezionata dall'elenco di song è possibile utilizzare il pulsante DEL.

NOTA

- Quando si aggiunge una song all'elenco di song, inizialmente sarà sempre selezionata la stessa song. Modificare la selezione come necessario.

7 Spostare il cursore sul pulsante EXECUTE, quindi premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione.



8 Per iniziare la scrittura, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

Durante la scrittura dei dati sul supporto, una finestra a comparsa indicherà "CD Writing..." (Scrittura su CD in corso). Una volta completata la scrittura, verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto se si desidera finalizzare il disco.



NOTA

- Se durante la scrittura viene visualizzato un messaggio di errore di "BUFFER UNDERRUN!" si è verificato un problema di buffer vuoto. In questo caso, diminuire la velocità di scrittura a 4x o impostare il pulsante UNDERRUN PROTECT sulla posizione ENABLE (→ p. 103).
- Se si è attivato il test di scrittura in "Impostazioni di base per l'unità CD-RW" (→ p. 103), prima che i dati vengano effettivamente scritti, verrà eseguito un test di scrittura. Se si verifica un problema durante il test di scrittura, sarà visualizzato un messaggio di errore.
- I dati dei quali è proibita la copia saranno scritti automaticamente nel CD creato.

9 Per finalizzare il disco, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

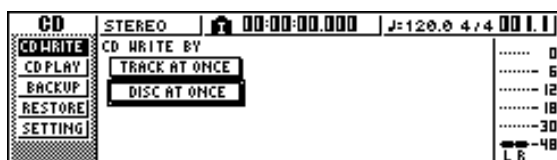
Se non si desidera finalizzare il disco, spostare il cursore sul pulsante CANCEL e premere il tasto [ENTER].

IN questo modo il processo di scrittura verrà completato.

Scrittura dei dati audio (Disc At Once)

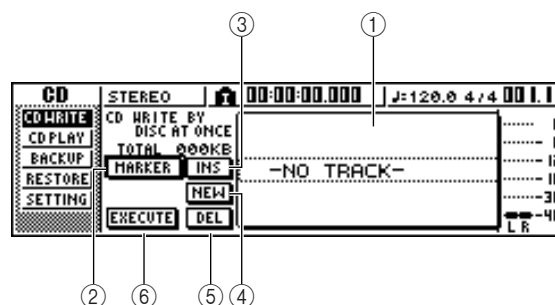
Di seguito viene descritto come utilizzare il metodo Disc At Once per scrivere su supporti CD-R/RW tracce stereo da song salvate sull'hard disk. Utilizzare questo metodo se non si desidera creare pause tra le tracce del CD, o se si desidera scrivere una singola song suddivisa in più tracce sul CD.

- 1 Verificare che sia selezionata la traccia virtuale appropriata per la traccia stereo delle song che si desidera scrivere.
- 2 Se si desidera suddividere la song in tracce sul CD secondo le posizioni dei marker specificate all'interno della song, verificare che i marker siano stati impostati nelle posizioni appropriate.
- 3 Per accedere alla pagina CD WRITE della schermata CD premere ripetutamente il tasto [CD] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [CD].



- 4 Spostare il cursore su DISC AT ONCE, quindi premere il tasto [ENTER].

Sarà visualizzata la schermata riportata di seguito.



① Elenco delle song

È un elenco delle song contenenti tracce stereo che saranno scritte sui supporti CD-R/RW. La riga racchiusa dalla cornice tratteggiata indica i dati correntemente selezionati per le operazioni. Se non è stata registrata alcuna song, sarà indicato "-NO TRACK-" (Nessuna traccia).

② Pulsante MARKER

Per ciascuna traccia stereo, consente di attivare o disattivare i marker impostati nella song.

Quando si sposta il cursore su questo pulsante e si preme il tasto [ENTER], saranno attivati il punto di inizio, il punto di fine e i marker all'interno della traccia stereo correntemente selezionata. (A sinistra dell'elenco sarà visualizzata l'icona di un "flag".) Se per una traccia stereo sono attivati dei marker, sul CD verrà scritto un numero di traccia nella posizione di ciascun marker. Indipendentemente da eventuali aree di silenzio, verrà scritta l'intera area, dal punto di inizio al punto di fine.

③ Pulsante INS

Consente di inserire una nuova song prima della song correntemente selezionata nell'elenco.

④ Pulsante NEW

Consente di aggiungere una song alla fine dell'elenco di song.

⑤ Pulsante DEL

Consente di eliminare la song selezionata dall'elenco.

⑥ Pulsante EXECUTE

Consente di eseguire la scrittura sul CD.

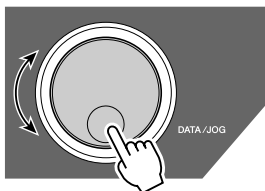
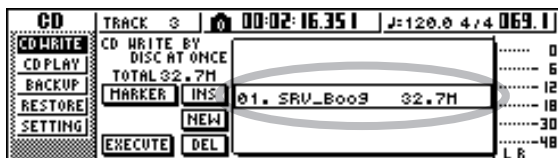
SUGGERIMENTO

- Se sul supporto CD-RW inserito sono già stati scritti dei dati, sarà visualizzata una finestra a comparsa subito dopo il passaggio 3 nella quale viene chiesto se si desidera cancellare i dati. Spostare il cursore sul pulsante OK se si desidera cancellare l'intero supporto, oppure sul pulsante CANCEL se si desidera annullare l'esecuzione. Quindi premere il tasto [ENTER].

5 Spostare il cursore sul pulsante NEW, quindi premere il tasto [ENTER].

Nell'elenco di song saranno visualizzate informazioni (numero di traccia/nome song/dimensioni della traccia stereo) sulla song che sarà scritta sulla traccia 1 del CD.

6 Spostare il cursore sulla cornice tratteggiata nell'elenco di song e per selezionare la song che sarà scritta sulla traccia 1 ruotare il dial [DATA/JOG].



NOTA

- Quando si ruota il dial [DATA/JOG], saranno visualizzate solo le song per le quali la traccia stereo corrente contiene dati.
- Le song con una traccia stereo più breve di quattro secondi non saranno visualizzate.

7 Se si desidera che la traccia stereo della song selezionata sia suddivisa in tracce sul CD nella posizione di ciascun marker, spostare il cursore sul pulsante MARKER e premere il tasto [ENTER].

Saranno attivati i marker per la song e a destra dell'elenco sarà visualizzata l'icona di un "flag".

SUGGERIMENTO

- I marker possono essere attivati o disattivati in modo indipendente per ciascuna song.
- Quando si utilizzano i marker per suddividere una traccia stereo, la posizione delle suddivisioni sarà specificata in unità di 1/75 di secondo.

NOTA

- Se i marker sono attivati, i numeri di traccia riportati nell'elenco non corrisponderanno ai numeri di traccia scritti sul CD.
- Su un CD audio è possibile scrivere un massimo di 99 tracce. Se, ad esempio, sono attivati i marker per la song scritta sulla traccia 1 del CD e questa song contiene 98 marker, non sarà possibile scrivere altre song sul supporto CD-R/RW.

8 Per selezionare le song che saranno scritte sulla traccia 2 e seguenti ripetere i passaggi da 5 a 7.

SUGGERIMENTO

- Quando si sposta il cursore sul pulsante NEW e si preme il tasto [ENTER], viene aggiunta una nuova song alla fine delle song esistenti.
- Se si utilizza il pulsante INS anziché il pulsante NEW, è possibile inserire una nuova song subito prima della song selezionata nell'elenco.
- Per eliminare la song correntemente selezionata dall'elenco di song è possibile utilizzare il pulsante DEL.

NOTA

- Quando si aggiunge una song all'elenco di song, inizialmente sarà sempre selezionata la stessa song. Modificare la selezione come necessario.

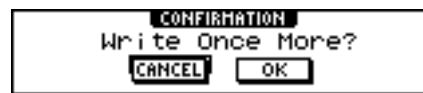
9 Spostare il cursore sul pulsante EXECUTE, quindi premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione.



10 Per iniziare la scrittura, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

Durante la scrittura dei dati sul supporto, una finestra a comparsa indicherà "CD Writing...". Una volta completata la scrittura, il supporto CD-R/RW sarà espulso e sarà visualizzata la finestra a comparsa riportata di seguito.



NOTA

- Se si è attivato il test di scrittura in "Impostazioni di base per l'unità CD-RW" (-> p. 103), prima che i dati vengano effettivamente scritti, verrà eseguito un test di scrittura. Se si verifica un problema durante il test di scrittura, sarà visualizzato un messaggio di errore.
- I dati dei quali è proibita la copia saranno scritti automaticamente nel CD creato.

11 Se si desidera creare un altro CD con contenuto identico, inserire un nuovo supporto, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

La scrittura ricomincerà.

In alternativa, per interrompere il processo di scrittura spostare il cursore sul pulsante CANCEL e premere il tasto [ENTER].

Finalizzazione dei supporti CD-R/RW

Di seguito viene illustrato come finalizzare il supporto CD-R/RW scritto mediante il metodo Track At Once, in modo che il disco possa essere riprodotto da un'unità CD-RW o da un lettore di CD.

SUGGERIMENTO

- I supporti CD-R/RW scritti dalla workstation AW1600 con il metodo Track At Once e non ancora finalizzati non possono essere riprodotti da un'altra unità CD-RW o da un lettore di CD, ma possono essere riprodotti dalla funzione CD Play (Riproduci CD) della stessa workstation. (→ p. 110)

- 1 Inserire il supporto CD-R/RW che si desidera finalizzare nella relativa unità.
- 2 Per accedere alla pagina CD WRITE (Scrittura su CD) della schermata CD premere ripetutamente il tasto [CD] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [CD].

- 3 Spostare il cursore sul pulsante TRACK AT ONCE, quindi premere il tasto [ENTER].

Sarà visualizzata la schermata riportata di seguito e nell'elenco delle tracce sarà visualizzato il contenuto scritto sul supporto CD-R/RW. Le tracce già registrate saranno visualizzate come "--EXIST--".

CD	STEREO	00:00:00.000	J=120.0 4/4 00 1.1
CDWRITE	CD WRITE BY	01 --EXIST--16.8MB	0
CDPLAY	TRACK AT ONCE	02 --EXIST--16.8MB	6
BACKUP	TOTAL 84.2MB	03 --EXIST--16.8MB	12
RESTORE	FINALIZE INS	04 --EXIST--16.8MB	18
SETTING	NEW	05 --EXIST--16.8MB	30
	EXECUTE DEL		48

- 4 Spostare il cursore sul pulsante FINALIZE, quindi premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione di finalizzazione.



- 5 Per finalizzare il disco, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

Se si decide di non finalizzare il disco, spostare il cursore sul pulsante CANCEL e premere il tasto [ENTER].

NOTA

- L'operazione di finalizzazione una volta avviata non può essere arrestata. Eseguire questa operazione con la massima attenzione.

Cancellazione di supporti CD-RW

Di seguito è illustrato come cancellare tutti i dati scritti su supporti CD-RW, in modo che il disco CD-RW possa essere utilizzato come disco vuoto. Sarà necessario eseguire questa operazione su un disco utilizzato per memorizzare dati di computer e così via se si desidera utilizzare tale disco sull'unità AW1600.

SUGGERIMENTO

- Poiché i dati vengono cancellati quando necessario quando si esegue il backup dei dati dell'unità AW1600 su supporti CD-RW o quando si scrivono dati audio su supporti CD-RW, non è necessario eseguire questa procedura ogni volta che si riutilizza il disco.

NOTA

- I dati cancellati non possono essere recuperati. Eseguire questa operazione con la massima attenzione.

- Nella sezione Work Navigate, per accedere alla pagina **SETTING** (Impostazione) della schermata **CD** premere ripetutamente il tasto **[CD]** oppure utilizzare i tasti **CURSOR** **[▲]**/**[▼]** mentre si tiene premuto il tasto **[CD]**.



- Spostare il cursore sul campo **CD-RW MEDIA ERASE**, quindi per selezionare il metodo di cancellazione desiderato premere il tasto **[ENTER]**.

Ciascun pulsante consente di selezionare il metodo di cancellazione riportato di seguito.

- Pulsante SIMPLY (Semplice)** Saranno cancellati solo i dati del sommario (TOC, Table Of Contents) scritti sui supporti CD-RW. Se si seleziona questo metodo, la cancellazione del supporto CD-RW richiederà poco tempo.
- Pulsante PERFECTLY (Completa)** Saranno cancellati completamente tutti i dati scritti sui supporti CD-RW. Poiché questo metodo cancella tutti i dati dai supporti, richiederà più tempo rispetto al metodo SIMPLY.

Spostare il cursore sul pulsante desiderato, quindi premere il tasto **[ENTER]**. Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare la cancellazione.

- Se si attiva il pulsante **SIMPLY**



- Se si attiva il pulsante **PERFECTLY**



- Per eseguire l'operazione di cancellazione, spostare il cursore sul pulsante **OK**. Se si decide di non cancellare il disco, spostare il cursore sul pulsante **CANCEL**. Quindi premere il tasto **[ENTER]**.

Se si è selezionato il pulsante **OK**, inizierà la cancellazione. Questa operazione non può essere interrotta.

Riproduzione di un CD audio

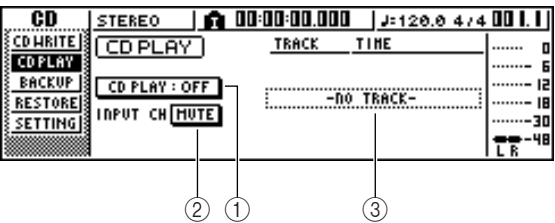
È possibile utilizzare l'unità CD-RW per riprodurre un normale CD audio o un supporto CD-R/RW sul quale sono stati scritti dati audio. A tal fine viene utilizzata la funzione CD Play.

SUGGERIMENTO

- La funzione CD Play consente inoltre di riprodurre dati audio da un CD-ROM in modalità mista (solo traccia 2 e tracce seguenti) o CD Extra (solo la prima sessione).

1 Nella sezione Work Navigate, per accedere alla pagina CD PLAY della schermata CD premere ripetutamente il tasto [CD] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [CD].

In questa pagina è possibile riprodurre un CD audio inserito nell'unità CD-RW.



1 Pulsante CD PLAY

Attiva o disattiva la funzione CD Play.

2 Pulsante INPUT CH MUTE/MIX (Canale di input muto/missaggio)

Utilizzare questo pulsante per specificare se i segnali dei canali di input 1–8 saranno emessi insieme alla riproduzione del CD (pulsante MIX), o se sarà emesso solo il segnale del CD (pulsante MUTE).

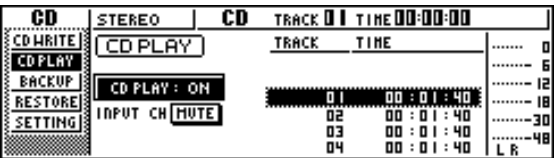
3 List (Elenco)

Visualizza le tracce del CD audio inserito nell'unità CD-RW.

2 Inserire il CD audio che si desidera riprodurre nell'unità CD-RW.

3 Spostare il cursore sul pulsante CD PLAY, quindi premere il tasto [ENTER].

La funzione CD Play sarà attivata e i dati della traccia del CD saranno letti.



4 Per riprodurre le tracce del CD, premere il tasto PLAY [▶]. Per arrestare la riproduzione premere il tasto STOP [■].

Durante la riproduzione, l'output audio dell'unità CD-RW sarà inviato direttamente al canale di output stereo. Per regolare il volume utilizzare il fader STEREO.

Quando la funzione CD Play è attivata, i tasti della sezione trasporto avranno le funzioni riportate di seguito.

Tasto	Funzione
Tasto PLAY [▶]	Riproduzione
Tasto STOP [■]	Arresto
Tasto REW [◀◀]/FF [▶▶]	Riavvolgimento/ Avanzamento rapido
Dial [DATA/JOG]	Selezione tracce (Per confermare la selezione premere il tasto [ENTER])
Tasto [◀]/[▶]	Selezione tracce

SUGGERIMENTO

- Quando il cursore si trova sull'elenco, per selezionare le tracce è possibile ruotare il dial [DATA/JOG] e premere il tasto [ENTER].
- Durante la riproduzione di un CD audio, l'indicatore di accesso sull'unità CD-RW lampeggerà.

5 Per chiudere la funzione CD PLAY, spostare il cursore sul pulsante CD PLAY e premere il tasto [ENTER].

NOTA

- Il pulsante CD PLAY può essere attivato o disattivato mentre non è in corso la riproduzione del CD.
- Quando il pulsante CD PLAY è attivato, l'unità CD-RW sarà bloccata e non sarà possibile espellere il disco.

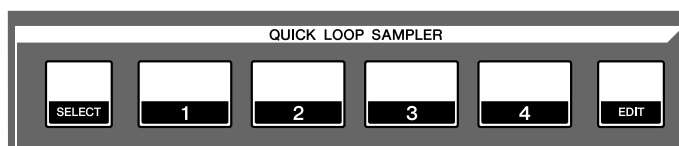
◆ Capitolo 11 ◆

Quick Loop Sampler

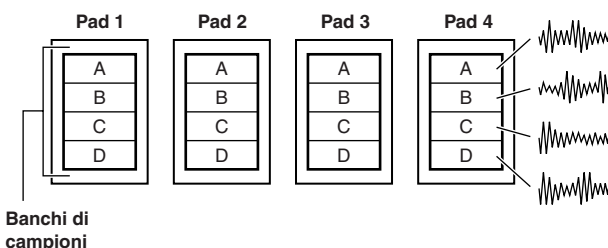
In questo capitolo viene illustrato l'utilizzo della sezione Quick Loop Sampler (campionatore quick loop).

Quick Loop Sampler

L'unità AW1600 contiene un campionatore quick loop che consente di riprodurre waveform stereo (campioni) attraverso la percussione dei quattro pad.

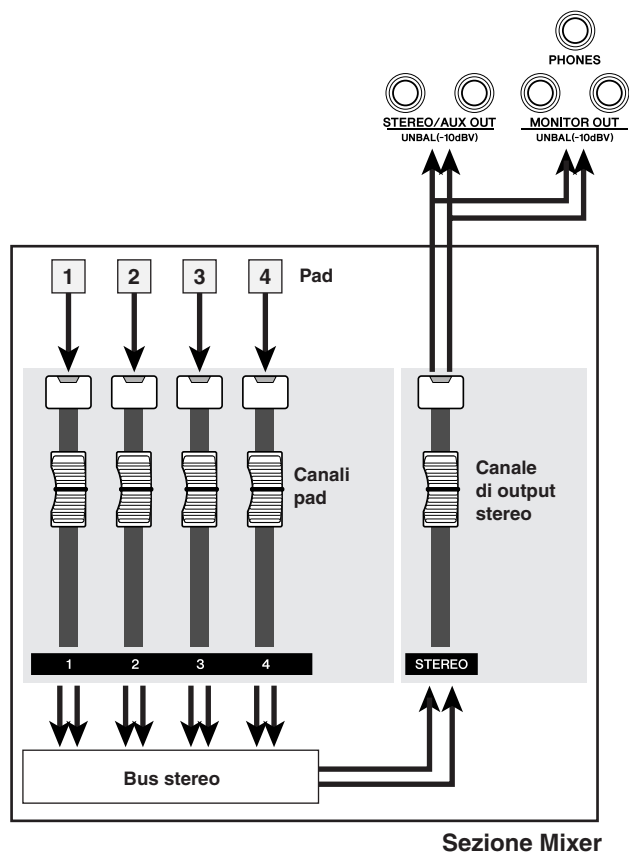


A ciascuno dei pad da 1 a 4 sono associati quattro banchi di campioni (A-D) a cui è possibile assegnare dei campioni. Cambiando il banco di campioni di ciascun pad, è possibile utilizzare fino a sedici campioni diversi.



Quando si percuote uno dei pad 1-4, il campione assegnato viene inviato al bus stereo tramite il canale pad 1-4 corrispondente. Per ciascun canale pad, è possibile regolare EQ, dinamiche e livelli mandata degli effetti 1/2 con le stesse modalità utilizzate per canali traccia e canali di input.

● Flusso del segnale durante l'utilizzo del campionatore quick loop

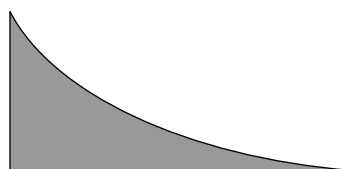


Nei pad è possibile caricare i campioni della libreria di campioni (una libreria per il campionatore quick loop), una porzione di traccia audio o CD audio oppure un file WAV.

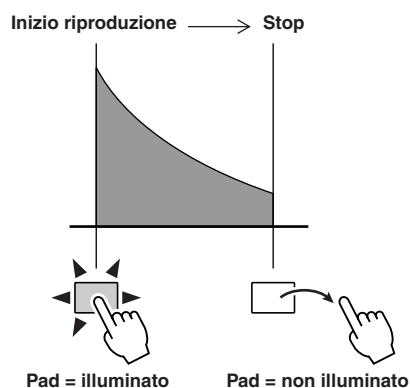
È possibile riprodurre un campione in due modi diversi. In "modalità One shot" il campione viene riprodotto una sola volta dall'inizio alla fine. In "modalità Loop" il campione viene riprodotto ripetutamente dall'inizio alla fine.

È inoltre possibile scegliere tra la "modalità Gate", che consente di riprodurre il campione solo fin quando si tiene premuto il pad, e la "modalità Trigger", che consente di riprodurre il campione fino alla fine dopo una singola percussione del pad.

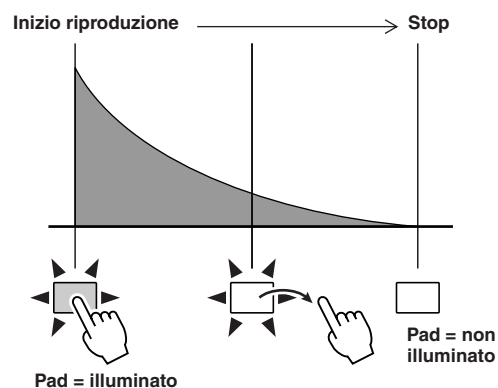
● Campione originale



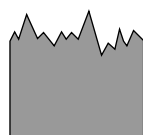
● ONE SHOT/GATE



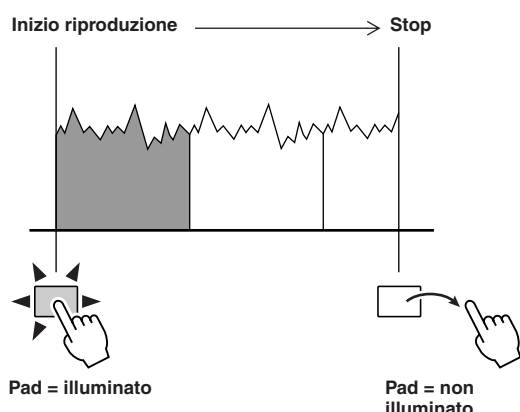
● ONE SHOT/TRIGGER



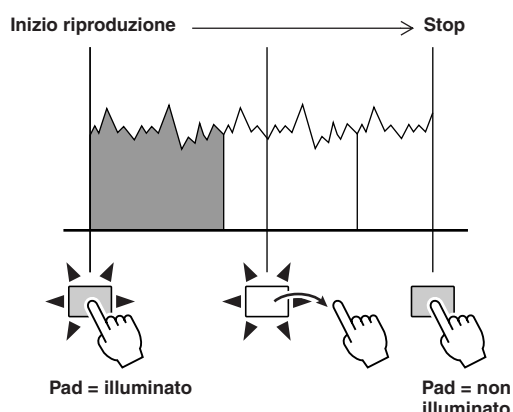
● Campione originale



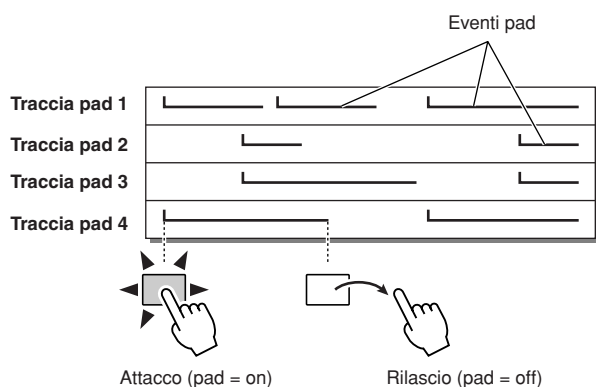
● LOOP/GATE



● LOOP/TRIGGER



È possibile registrare le operazioni eseguite con i pad in un'area della memoria denominata tracce pad. Le tracce pad funzionano sempre in sincronia con il registratore. Se si registrano le operazioni eseguite con i pad nelle tracce pad durante l'ascolto della song, sarà possibile utilizzare le tracce pad come tracce audio supplementari.



NOTA

- Verificare che sulle tracce pad non vengano registrati il campione o i dati audio, ma soltanto i dati di attivazione/disattivazione del pad. Ciascuna sezione di questo tipo di dati viene definita "evento pad". La riproduzione ottenuta con una traccia pad cambia quando si passa ad altri campioni dopo la registrazione degli eventi pad oppure quando si cambia la modalità di riproduzione.

L'unità AW1600 è inoltre dotata di una "funzione Slice", che consente di suddividere un campione in un numero di segmenti da otto a sedici e di regolare la temporizzazione della riproduzione di ciascun segmento in base al tempo della song.

Grazie alla funzione Slice è possibile modificare solo il tempo di una frase senza intervenire sul pitch corrispondente.

È ad esempio possibile riprodurre un pattern di batteria campionato al tempo specificato dalla mappa tempo della song. (Per ulteriori informazioni sulla funzione Slice → p. 124.)

SUGGERIMENTO

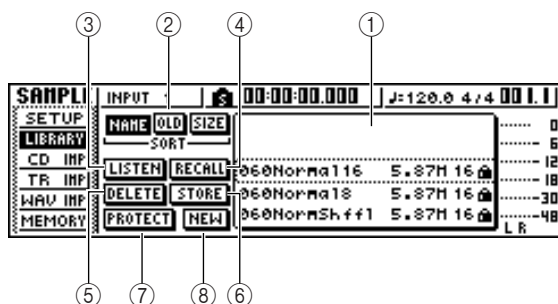
- Le impostazioni del campionatore quick loop e i dati campione assegnati a ciascun pad vengono salvati come parte della song.

Utilizzo delle librerie di campioni

Le librerie di campioni contengono serie di un massimo di sedici diversi campioni da utilizzare con il campionatore quick loop.

Alcune serie di campioni, come loop di batterie ed effetti sonori, sono già archiviati sull'hard disk dell'unità AW1600 come librerie di campioni. Quando si carica una di tali librerie, i campioni vengono assegnati a ciascun pad/banco di campioni, ed è possibile utilizzare da subito i pad per riprodurre i campioni. In questa sezione viene illustrato come caricare e utilizzare una libreria di campioni.

- 1 Nella sezione Quick Loop Sampler, per accedere alla pagina LIBRARY (Libreria) della schermata SAMPLE (Campione) premere ripetutamente il tasto [SAMPLE EDIT] (Modifica campione) oppure utilizzare i tasti CURSOR (cursore) [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SAMPLE EDIT].**



① List (Elenco)

In questa area è riportato un elenco delle librerie di campioni memorizzate sull'hard disk.

② Campo SORT (Ordinamento)

Con questi pulsanti è possibile ordinare le librerie di campioni riportate nell'elenco, in ordine alfabetico (NAME) (Nome), in base alla data di archiviazione (OLD) (Meno recente) o in base alle dimensioni (SIZE) (Dimensioni).

③ Pulsante LISTEN (Ascolto)

Quando si sposta il cursore su questo pulsante e si preme il tasto [ENTER], il pulsante si illumina. Se a questo punto si preme un pad 1-4, il campione assegnato al banco A della libreria di campioni selezionata verrà riprodotto ripetutamente. La riproduzione si arresterà quando si preme di nuovo il pad.

④ Pulsante RECALL (Richiama)

Con questo pulsante è possibile richiamare la libreria selezionata nell'elenco e assegnare i campioni a ciascun pad/banco.

⑤ Pulsante DELETE (Elimina)

Questo pulsante consente di eliminare dall'hard disk la libreria selezionata nell'elenco.

⑥ Pulsante STORE (Memorizza)

Questo pulsante consente di memorizzare una libreria modificata dall'utente.

⑦ Pulsante PROTECT (Proteggi)

Spostare il cursore su questo pulsante e premere il tasto [ENTER] per attivare o disattivare l'impostazione Protect per la libreria selezionata nell'elenco. Verrà visualizzata l'icona di un lucchetto a indicare che la libreria è protetta e non sarà possibile modificare o eliminare la libreria.

⑧ Pulsante NEW (Nuovo)

Questo pulsante consente di creare una nuova libreria sull'hard disk.

2 Spostare il cursore nell'elenco e ruotare il dial [DATA/JOG] (Dati/Jog) per selezionare la libreria che si desidera caricare.

Se si attiva il pulsante LISTEN e si preme un pad 1-4, sarà possibile ascoltare i campioni assegnati al banco A per ciascun pad della libreria. Per ulteriori informazioni sul contenuto della libreria, consultare l'"Appendice".



- Tutte le librerie di campioni forniti inizialmente con l'unità impiegano campioni a 16 bit e non è possibile leggere song a 24 bit.

3 Spostare il cursore sul pulsante RECALL, quindi premere il tasto [ENTER]. Verrà visualizzata una finestra a comparsa. Spostare il cursore sul pulsante ALL (Tutti), quindi premere il tasto [ENTER].

Dopo il caricamento della libreria, la finestra a comparsa verrà automaticamente chiusa.



- Quando la finestra a comparsa è aperta, è possibile spostare il cursore sul pulsante 1SAMPLE (1 campione) e premere il tasto [ENTER] per selezionare e caricare un solo campione dalla libreria.

4 Alzare il fader [STEREO] fino alla posizione 0 dB.

5 Premere i pad 1-4.

È possibile riprodurre i campioni assegnati al banco A di ciascun pad.

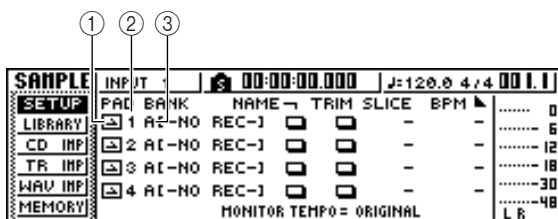


- Delle librerie di campioni precaricate sull'hard disk dell'unità AW1600, la maggior parte delle librerie di pattern di batteria sono impostate in modalità Loop con la funzione Slice attivata. Se si carica questo tipo di libreria, sarà sufficiente premere il pad e il tempo del pattern di batteria corrisponderà al tempo della song. Si potrà quindi utilizzare il campionatore quick loop allo stesso modo di una batteria elettronica.

NOTA

- Quando si è assegnato un campione a un pad, questo si illumina durante la riproduzione del campione a seguito di una percussione. Se invece non si è assegnato alcun campione, il pad non si illumina e non viene riprodotto alcun suono. In tal caso è possibile assegnare un campione al pad o cambiare banco di campioni.
- Se il pad si illumina quando lo si percuote ma non viene riprodotto alcun suono, accedere alla pagina METER (Indicatore) della schermata VIEW (Visualizza) e verificare che l'indicatore del canale pad corrispondente (P1-P4) si muova (→ p. 93).
- Se quando si percuote un pad l'indicatore si muove, accertarsi che il fader [STEREO] non sia stato abbassato, che il sistema monitor sia collegato in modo corretto e che il volume sia al livello desiderato.
- Se non viene riprodotto alcun suono anche dopo aver alzato il fader [STEREO], accedere alla pagina INIT (Inizializzazione) della schermata MONITOR e premere il pad. Si inizierà così il canale pad in modo da riprodurre il suono desiderato (→ p. 94).

6 Per cambiare banco di campioni per ciascun pad, premere più volte il tasto [SAMPLE EDIT] (Modifica campione) per accedere alla pagina SETUP (Configurazione) della schermata SAMPLE (Campione).



① Modalità One shot/Loop

Un'icona indica se il campione assegnato al pad è impostato in modalità One Shot (🔊) o Loop (🔁).

② Numero del pad

Indica il numero da 1 a 4 del pad.

③ Banco

Consente di selezionare il banco di campioni (A-D) associato a ciascun pad. Il nome del campione assegnato al banco viene visualizzato a destra.

SUGGERIMENTO

- Se al banco selezionato non è assegnato alcun campione, nell'area del nome del campione sarà riportato il messaggio [-NO REC-] (Nessuna registrazione).

NOTA

- I banchi di campioni registrati e riprodotti con una song sono specificati tramite la mappa tempo. Prima di registrare frasi riprodotte con i pad in una song, controllare l'impostazione della mappa tempo (→ p. 149).

7 Spostare il cursore sull'area del banco del pad desiderato e ruotare il dial [DATA/JOG].

Il banco cambierà, come il nome del campione corrispondente.

8 Per l'elaborazione del suono dei pad 1-4 utilizzare manopole e tasti della sezione Selected Channel (Canale selezionato) come necessario.

È possibile regolare EQ, dinamiche e livelli mandata dell'effetto 1/2 per i canali pad allo stesso modo dei canali traccia o input. Premere uno dei pad 1-4 per selezionare il canale pad che si desidera controllare, quindi azionare manopole e tasti della sezione Selected Channel.

SUGGERIMENTO

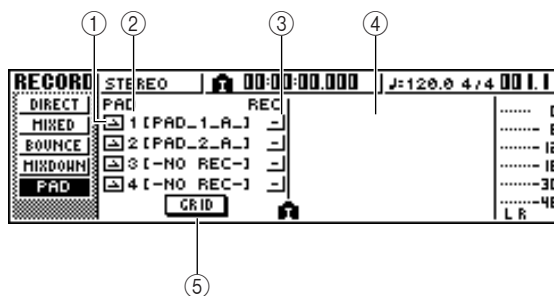
- Quando si preme uno dei pad 1-4, viene riprodotto sempre il campione assegnato. Se si intende selezionare un pad per operazioni diverse, senza che venga riprodotto un suono, tenere premuto il tasto [SELECT] (Seleziona) e premere un pad 1-4.
- I suoni riprodotti con i pad 1-4 vengono inviati tramite i canali pad 1-4 ai bus stereo. Utilizzando la pagina MIXDOWN della schermata RECORD (Registrazione) è possibile registrare sulla traccia stereo le performance con i pad (→ p. 92). È inoltre possibile spostare una registrazione dalla traccia stereo a una traccia audio (→ p. 132).

Registrazione/riproduzione di una performance con i pad

Di seguito sono riportate le istruzioni per la registrazione delle performance con i pad (eventi pad) sulle tracce pad.

1 Nella sezione Quick Navigate (Navigazione rapida), per accedere alla pagina PAD della schermata RECORD, premere più volte il tasto [RECORD] (Registra) oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [RECORD].

Nella pagina PAD è possibile registrare degli eventi sulle tracce pad.



① Modalità One Shot/Loop

Un'icona indica se il campione assegnato al pad è impostato in modalità One Shot (🔲) o Loop (🔲).

② Numero della traccia pad

Indica il numero della traccia pad da 1 a 4. Sulla destra è riportato il nome del campione del banco selezionato per il pad.

NOTA

- I banchi di campioni registrati e riprodotti con una song sono specificati tramite la mappa tempo. Prima di registrare frasi riprodotte con i pad in una song, controllare l'impostazione della mappa tempo (→ p. 149).

③ Pulsante di stato della traccia

Indica lo stato operativo della traccia. Se si sposta il cursore su questo pulsante e si preme [ENTER], si alterneranno le due schermate seguenti:

- **R** È possibile registrare sulla traccia pad.
- **-** È possibile riprodurre la traccia pad.

NOTA

- A seconda delle impostazioni della pagina PAD nella schermata TRACK, potrebbe anche essere visualizzato il simbolo **M** (esclusa).

④ Visualizzazione della traccia pad

In quest'area gli eventi pad registrati nella traccia pad vengono rappresentati con un grafico a barre. Le posizioni del locator vengono rappresentate come icone nella parte inferiore della schermata.

⑤ Pulsante GRID (Griglia)

Consente di eseguire registrazioni a griglia (a step) per le performance con i pad in incrementi di una misura (→ p. 116).

2 Spostare il cursore sul pulsante di stato della traccia e premere più volte il tasto [ENTER] per visualizzare il pulsante **R** (pronto per la registrazione). È possibile selezionare più di una traccia pad.

SUGGERIMENTO

- È possibile premere il pulsante dello stato della traccia solo quando il registratore è fermo.

3 Utilizzare i fader del canale traccia e il fader [STEREO] per impostare un livello appropriato per il monitoraggio delle tracce audio.

4 Individuare il punto della song a partire dal quale si desidera registrare.

5 Per iniziare a registrare sulla traccia, premere il tasto PLAY [▶] (Riproduci).

La registrazione dell'evento pad verrà avviata.

6 Suonare i pad mentre si ascolta la riproduzione delle tracce audio.

Gli eventi pad verranno registrati sulle tracce pad. Gli eventi pad registrati verranno riportati in tempo reale nella visualizzazione della traccia pad.

SUGGERIMENTO

- Sulle tracce pad viene registrato esclusivamente lo stato on/off del pad.

7 Per interrompere la registrazione, premere il tasto STOP [■].

Il registratore verrà fermato.

8 Per riprodurre gli eventi registrati sulle tracce pad, spostare il cursore sul pulsante di stato della traccia e premere più volte il tasto [ENTER] per visualizzare **-**.

9 Individuare il punto da cui si desidera avviare la riproduzione e premere il tasto PLAY [▶].

Le tracce pad verranno riprodotte in sincronia con il registratore. Per rieseguire la registrazione, ripetere i passaggi 6-9.

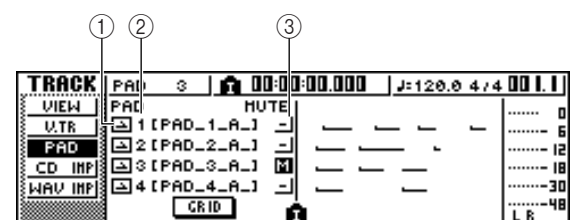
È inoltre possibile effettuare una nuova registrazione solo su una parte specifica della traccia pad. In tal caso i nuovi eventi pad registrati sovrascriveranno gli eventi registrati in precedenza. È necessario prestare particolare attenzione, poiché con questa operazione si influisce anche sugli eventuali eventi pad in sovrapposizione posizionati prima o dopo l'area scelta per la nuova registrazione.

SUGGERIMENTO

- È possibile intervenire sul contenuto di una traccia pad in vari modi utilizzando i comandi di modifica. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a "Operazioni possibili con i comandi di modifica" (→ p. 127).

10 Per escludere una traccia pad specifica, premere più volte il tasto [TRACK] (Traccia) della sezione Work Navigate (Navigazione) oppure per accedere alla pagina PAD della schermata TRACK utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [TRACK].

Nella pagina PAD della schermata TRACK è possibile attivare/disattivare l'esclusione di ciascuna traccia pad.

**① Modalità One Shot/Loop**



Un'icona indica se il campione assegnato al pad è impostato in modalità One Shot (🔲) o Loop (🔲).

② Numero della traccia pad

Indica il numero della traccia pad da 1 a 4. Sulla destra è riportato il nome del campione assegnato al banco selezionato per il pad.

③ Pulsante di esclusione della traccia

Con questo pulsante è possibile attivare/disattivare l'esclusione di ciascuna traccia. Spostare il cursore su questo pulsante e premere [ENTER] per passare da una all'altra delle due impostazioni riportate di seguito.

-  È possibile riprodurre la traccia pad.
-  La traccia pad è esclusa.

11 Spostare il cursore sul pulsante di esclusione della traccia che si desidera escludere e premere il tasto [ENTER] per visualizzare il pulsante (esclusa).

Per annullare l'esclusione, spostare il cursore sul pulsante di esclusione e premere di nuovo il tasto [ENTER].

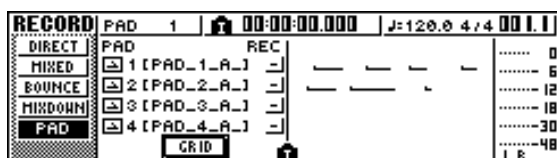
SUGGERIMENTO

- Se si esclude una traccia pad e il pad viene impostato su LOOP/TRIGGER, il suono verrà riprodotto alla semplice pressione del tasto [PLAY] per l'avvio del registratore. Ne consegue che è possibile utilizzare questa funzione come programmatore digitale di ritmi senza necessariamente registrare su una traccia pad.

Registrazione a griglia (step) per i pad

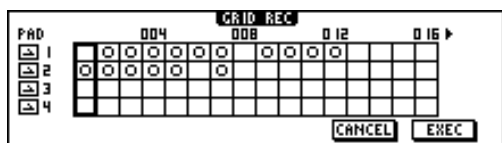
Di seguito sono riportate le istruzioni per la registrazione offline (non in tempo reale) delle performance con i pad (eventi pad) sulla traccia pad. Poiché è possibile registrare gli eventi pad all'inizio di ciascuna misura, questo metodo si rivela utile quando si desidera allineare i tempi del pad con l'inizio di ciascuna misura.

1 Nella sezione Quick Navigate, per accedere alla pagina RECORD della schermata PAD, premere più volte il tasto [RECORD] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [RECORD].



2 Spostare il cursore sul pulsante GRID e premere [ENTER].

Verrà visualizzata la finestra a comparsa GRID REC (Registrazione griglia). Le tracce pad verranno visualizzate su una griglia di misure.



I simboli all'interno della griglia hanno i seguenti significati:

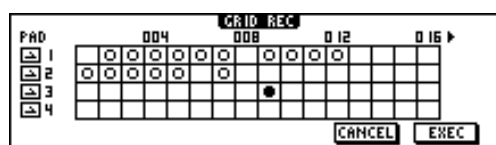
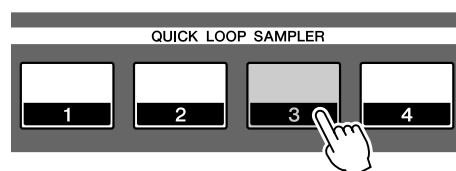
- ○ Misura in cui è già registrato un evento pad.
- ● Misura in cui è stato registrato un evento pad tramite la registrazione a griglia.
- **Casella vuota** Misura in cui non è stato registrato alcun evento pad.

NOTA

- Nella finestra a comparsa GRID REC è possibile visualizzare/modificare fino a un massimo di 999 misure.

3 Per immettere un evento pad, spostare il cursore sulla misura della griglia in cui si desidera immettere l'evento, quindi premere il pad desiderato.

Verrà visualizzato il simbolo "●" sulla griglia in corrispondenza della misura e della traccia pad prescelte.



4 Premere il pad una seconda volta per interrompere l'evento.

Il simbolo verrà rimosso dal punto corrispondente della griglia (la casella sarà vuota). Se nel medesimo punto esiste un evento pad registrato in precedenza, tuttavia, con la percussione del pad si selezionerà in sequenza ○ → ● → Vuota.

5 Al termine dell'operazione, spostare il cursore su EXEC (Esegui) e premere [ENTER].

La registrazione verrà eseguita e la finestra a comparsa verrà chiusa.

NOTA

- La registrazione a griglia non viene eseguita fino a quando non si sposta il cursore sul pulsante EXEC e si preme il tasto [ENTER].
- Se si modifica una misura in cui si è già registrato un evento pad, è possibile che sullo schermo i risultati non vengano riportati sempre in modo corretto.

Importazione da un CD o file WAV a un pad

Di seguito è illustrata la procedura di importazione di dati audio da CD (CD-DA) o di un file WAV da un CD-ROM/CD-R in un banco di campioni per i pad 1-4.

1 Modificare le impostazioni interne dell'unità AW1600 in modo da abilitare la registrazione digitale.

Per ulteriori informazioni sulle impostazioni per la registrazione digitale, fare riferimento alla pagina 168.

2 Inserire un CD nell'unità CD-RW.

È possibile caricare i dati audio (CD-DA) o i file WAV dai seguenti tipi di supporti:

● Dati audio (CD-DA)

- CD audio
- CD-Extra (solo la prima sessione di CD-DA)
- CD modalità mista (solo i dati CD-DA delle tracce dalla seconda in poi)

● File WAV

- CD-ROM, CD-R, CD-RW* in formato ISO9660 Livello 1
- CD modalità mista

* Per i nomi di directory e file non è possibile utilizzare caratteri diversi dai caratteri maiuscoli alfanumerici e dal carattere "_" (sottolineato).

3 Per accedere alla pagina CD IMPORT (Importa da CD) della schermata SAMPLE premere ripetutamente il tasto [SAMPLE EDIT] della sezione Quick Loop Sampler oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SAMPLE EDIT].

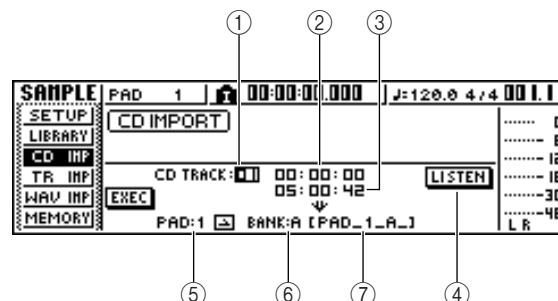


4 Accertarsi che il cursore si trovi sul pulsante READ CD INFO (Leggi info CD), quindi premere il tasto [ENTER].

Sullo schermo verrà visualizzato il messaggio "READ CD INFO..." (Lettura in corso info CD) e l'unità AW1600 inizierà a leggere il CD inserito nell'unità CD-RW.

La schermata è diversa a seconda dell'origine dei dati, come illustrato di seguito.

● Quando si importa da CD audio/CD-Extra



① CD TRACK (Traccia CD) di origine

Indica il numero (da 01 a 99) della traccia audio che verrà importata dal CD di origine.

② Inizio origine

Indica la posizione iniziale dei dati da importare, in unità di minuti/secondi/frame (1/75 di secondo).

③ Fine origine

Indica la posizione finale dei dati da importare, in unità di minuti/secondi/frame (1/75 di secondo).



- I "frame" in questo caso rappresentano l'unità di tempo minima utilizzata da una traccia CD. Non confonderli con i frame utilizzati in MTC o SMPTE.

④ Pulsante LISTEN

Se si sposta il cursore su questo pulsante e si preme [ENTER], l'area specificata della traccia CD selezionata verrà riprodotta ripetutamente.

⑤ PAD di destinazione

Consente di selezionare il numero di pad (1-4) in cui importare il materiale audio.

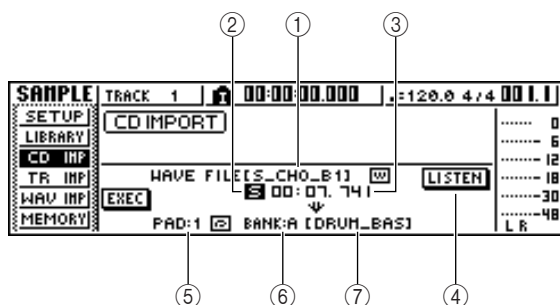
⑥ BANK (Banco) di destinazione

Consente di selezionare il banco di campioni (A-D) in cui importare il materiale audio.

⑦ NAME (Nome) di destinazione

Indica il nome del campione assegnato al banco dei campioni di destinazione per l'importazione. Se non vi sono assegnazioni, sarà indicato [-NO REC-] (Nessuna registrazione). Il campo ha solo scopo di visualizzazione e non è possibile modificarlo.

● Quando si importa da un file WAV



① File WAV di origine

Specifica il file WAV che verrà importato. Se il supporto contiene delle cartelle (directory), spostarsi sulla cartella che contiene il file WAV da importare, quindi specificare il file WAV desiderato.

Saranno visualizzate le seguenti icone:

- Indica che è stato selezionato un file WAV.
- Indica che si è selezionata una cartella allo stesso livello.
- Indica che si è selezionata la cartella al livello immediatamente superiore.

② Mono/Stereo

Indica se il file WAV selezionato per l'importazione è mono (M) o stereo (S). Il campo ha solo scopo di visualizzazione e non è possibile modificarlo.

③ Dimensioni

Indica le dimensioni (lunghezza in ms) del file WAV selezionato per l'importazione. Il campo ha solo scopo di visualizzazione e non è possibile modificarlo.

④ Pulsanti LISTEN/ENTER/UP

Il nome e la funzione del pulsante visualizzato dipendono dalla voce selezionata per il parametro del file WAV di origine.

● Se si è selezionato il file WAV ()

Verrà visualizzato il pulsante LISTEN, che consente di ascoltare ripetutamente il file WAV.

● Se si è selezionata una cartella allo stesso livello

Verrà visualizzato il pulsante ENTER, che consente di spostarsi in un'altra cartella.

● Se si è selezionata la cartella di livello superiore ()

Verrà visualizzato il pulsante UP, che consente di spostarsi nella cartella superiore.

⑤ PAD di destinazione

⑥ BANK (Banco) di destinazione

⑦ NAME (Nome) di destinazione

Le funzioni sono le medesime illustrate per l'importazione di un CD audio/CD-Extra.

SUGGERIMENTO

- Se nell'unità CD-RW è stato inserito un CD-ROM in formato a modalità mista, verrà visualizzata una finestra a comparsa, che consente di selezionare AUDIO (CD-DA) o WAVE (file WAV) per l'importazione. Spostare il cursore sul pulsante che corrisponde al tipo di dati che si intende importare, quindi premere il tasto [ENTER].
- È possibile importare solo file WAV mono o stereo a 16 bit o 24 bit e a 44,1 kHz. Inoltre, non è possibile importare file WAV con profondità di bit diverse dalla song.

• Se si importa un file WAV mono, sarà assegnato il medesimo campione ai canali sinistro e destro.

• Quando si sposta il cursore sul pulsante LISTEN e si preme [ENTER], si noterà un breve intervallo di tempo prima della riproduzione del suono, dal momento che i dati vengono letti dal CD.

5 Per importare un file WAV, spostare il cursore sul campo del file WAVE di origine e ruotare il dial [DATA/JOG] per selezionare il file da importare.

Per spostarsi in una cartella di livello inferiore, visualizzare l'icona () in questa area, spostare il cursore sul pulsante ENTER sullo schermo e premere il tasto [ENTER].

Per spostarsi in una cartella di livello superiore, visualizzare l'icona () in questa area, spostare il cursore sul pulsante UP sullo schermo e premere il tasto [ENTER].

6 Per importare da CD audio o CD-Extra, utilizzare i campi di inizio e fine per specificare l'area che si desidera importare.

7 Per specificare il pad/banco di campioni in cui importare i dati utilizzare i campi di PAD e BANK di destinazione.

NOTA

- Se la destinazione dell'importazione contiene già dei dati, il campione esistente verrà sovrascritto con il campione importato. Prestare attenzione a non cancellare accidentalmente un campione che si desidera invece conservare.

8 Dopo aver fornito tutte le indicazioni necessarie sui dati da importare, spostare il cursore sul pulsante EXEC e premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione.



9 Per eseguire l'operazione di importazione, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

L'importazione verrà avviata. Se si decide di annullare l'importazione, spostare il cursore sul pulsante CANCEL (Annulla) e premere il tasto [ENTER].

SUGGERIMENTO

- Quando si importa da CD-DA, al campione viene automaticamente assegnato un nome del tipo "PAD_x_y" (x = numero di pad, y = banco di campioni). Sarà possibile modificare tale nome in un secondo momento (→ p. 121).
- Quando si importa un file WAV, i primi otto caratteri (esclusa l'estensione) del nome del file vengono assegnati al campione.
- Il campione importato viene salvato insieme alla song corrente.

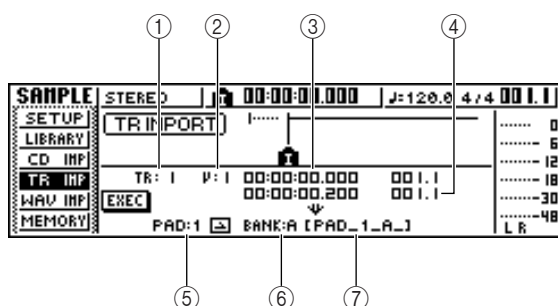
NOTA

- Non è possibile importare campioni mentre l'unità AW1600 è in esecuzione.

Importazione da una traccia audio o traccia stereo a un pad

Di seguito sono riportate le istruzioni per l'importazione di una traccia già registrata della song corrente in un banco di campioni per i pad 1-4.

- 1 Riprodurre la song e individuare la traccia e l'area che si desidera importare.**
- 2 Nella sezione Quick Loop Sampler, per accedere alla pagina TR IMPORT (Importa da TR) della schermata SAMPLE, premere ripetutamente il tasto [SAMPLE EDIT] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SAMPLE EDIT].**



Nella pagina sono presenti le voci indicate di seguito.

- 1 Da TR**
Indica la traccia da cui verranno importati i dati.
 - 2 Da traccia virtuale**
Indica la traccia virtuale da cui verranno importati i dati.
 - 3 Inizio origine**
Specifica l'inizio dell'area che verrà importata.
 - 4 Fine origine**
Specifica la fine dell'area che verrà importata.
 - 5 PAD di destinazione**
Consente di selezionare il numero di pad (1-4) in cui importare i dati.
 - 6 BANK di destinazione**
Consente di selezionare il banco di campioni (A-D) in cui importare i dati.
 - 7 NAME**
Indica il nome del campione assegnato al banco dei campioni specificato come destinazione per l'importazione. Se non sono stati assegnati campioni, sarà indicato [-NO REC-]. Questa voce è di sola lettura e non può essere modificata.
- 3 Per selezionare una delle seguenti voci come traccia di origine, spostare il cursore sul campo della traccia di origine e ruotare il dial [DATA/JOG].**
 - 1-16**..... Importazione di audio mono da una traccia 1-16.
 - 1/2-15/16**..... Importazione di audio stereo dalle tracce 1/2-1/16.
 - ST**..... Per l'importazione di audio stereo dalla traccia stereo.

SUGGERIMENTO

- Se si importa audio mono da una traccia 1-16, sarà assegnato il medesimo campione ai canali sinistro e destro.

- 4 Per selezionare una traccia virtuale 1-8 come destinazione dell'importazione spostare il cursore sul campo della traccia virtuale e ruotare il dial [DATA/JOG].**
- 5 Per specificare l'area da importare spostare il cursore sui campi di inizio e fine dell'area di interesse e ruotare il dial [DATA/JOG].**
Le unità utilizzate per specificare la posizione dipendono dal metodo corrente di visualizzazione del contatore. Per ulteriori informazioni sulla visualizzazione del contatore, consultare la pagina 146.
- 6 Spostare il cursore sui campi del pad e del banco di destinazione e per specificare il numero di pad e il banco di campioni in cui importare i dati ruotare il dial [DATA/JOG].**

- 7 Dopo aver fornito tutte le indicazioni necessarie sui dati da importare, spostare il cursore sul pulsante EXEC e premere il tasto [ENTER].**

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione.

- 8 Per eseguire l'operazione di importazione, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].**

Verrà avviata la lettura dei dati dalla traccia. Se si decide di annullare l'importazione, spostare il cursore sul pulsante CANCEL e premere il tasto [ENTER].

SUGGERIMENTO

- Al campione importato verrà assegnato il medesimo nome della traccia da cui si sono importati i dati. Sarà possibile modificare tale nome in un secondo momento (→ p. 121).
- Il campione importato viene salvato insieme alla song corrente.

NOTA

- È possibile importare nel campionatore quick loop fino a un totale di circa 47 secondi (circa 29 secondi nelle song a 24 bit) di campioni. Se si specifica un'area che supera questa quantità, verrà visualizzato un messaggio d'errore e l'importazione non verrà eseguita.
- Se si esegue l'importazione una seconda volta in uno stesso pad e banco di campioni, il campione verrà sovrascritto dai nuovi dati importati. Per conservare il campione importato in precedenza, sarà necessario importare i nuovi dati in un altro pad o banco di campioni.
- Non è possibile importare campioni mentre l'unità AW1600 è in esecuzione.

Importazione da un computer ai pad

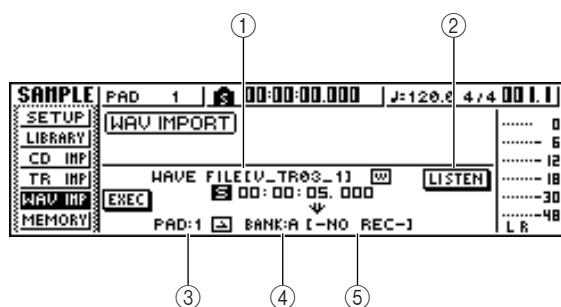
È possibile assegnare ai pad dei file WAV importati nell'unità AW1600 da un computer tramite l'interfaccia USB.

■ Importazione di file WAV da un computer

Con l'unità AW1600 collegata a un computer tramite cavo USB, copiare i file desiderati dall'hard disk del computer alla cartella "Transport" (Trasporto) dell'unità AW1600. Per ulteriori informazioni, vedere "Trasferimento di file WAV in e da un computer" a pagina 137.

■ Assegnazione di file WAV ai pad

- 1 Nella sezione Quick Loop Sampler, per accedere alla pagina WAV IMPORT (Importa da WAV) della schermata SAMPLE, premere ripetutamente il tasto [SAMPLE EDIT] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SAMPLE EDIT].



Nella pagina sono presenti le voci indicate di seguito.

① Da file WAVE

Specifica il file WAV che verrà importato.

② Pulsante LISTEN

Se si sposta il cursore su questo pulsante e si preme [ENTER], il file WAV selezionato verrà riprodotto ripetutamente.

③ PAD di destinazione

Consente di selezionare il numero di pad (1-4) in cui importare il file WAV.

④ BANK di destinazione

Consente di selezionare il banco di campioni (A-D) in cui importare il file WAV.

⑤ NAME

Indica il nome del campione assegnato al banco dei campioni di destinazione per l'importazione. Se non vi sono assegnazioni, sarà indicato [-NO REC-]. Il campo ha solo scopo di visualizzazione e non è possibile modificarlo.

NOTA

- È possibile importare solo file WAV mono o stereo a 16 bit o 24 bit e a 44,1 kHz. Inoltre, non è possibile importare file WAV con profondità di bit diverse dalla song.

- 2 Spostare il cursore sul campo del file WAVE di origine e ruotare il dial [DATA/JOG] per selezionare il file WAV che si desidera importare.

I file WAV da importare devono essere prima copiati dall'hard disk di un computer alla cartella "Transport" dell'hard disk dell'unità AW1600. È possibile utilizzare anche i file WAV archiviati in sottocartelle della cartella Transport. Per ulteriori informazioni, vedere "Trasferimento di file WAV in e da un computer" a pagina 137.

- 3 Per specificare il pad/banco di campioni in cui importare i dati utilizzare i campi di PAD e BANK di destinazione.

- 4 Dopo aver fornito tutte le indicazioni necessarie sui dati da importare, spostare il cursore sul pulsante EXEC e premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione.



- 5 Per eseguire l'operazione di importazione, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

L'importazione verrà avviata. Se si decide di annullare l'importazione, spostare il cursore sul pulsante CANCEL e premere il tasto [ENTER].

SUGGERIMENTO

- Al campione importato verrà assegnato il medesimo nome del file WAV da cui si sono importati i dati. Sarà possibile modificare tale nome in un secondo momento (→ p. 121).
- Il campione importato viene salvato insieme alla song corrente.

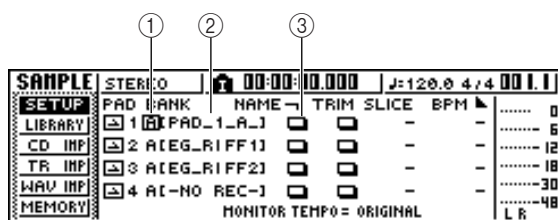
NOTA

- È possibile importare nel campionatore quick loop fino a un totale di circa 47 secondi (circa 29 secondi nelle song a 24 bit) di campioni. Se si specifica un file WAV che supera questa quantità, verrà visualizzato un messaggio d'errore e l'importazione non verrà eseguita.
- Se si esegue l'importazione una seconda volta in uno stesso pad e banco di campioni, il campione verrà sovrascritto dai nuovi dati importati. Per conservare il campione importato in precedenza, sarà necessario importare i nuovi dati in un altro pad o banco di campioni.
- Non è possibile importare campioni mentre l'unità AW1600 è in esecuzione.

Modifica del nome di un campione

Di seguito viene descritta la procedura per la modifica del nome di un campione che viene assegnato quando si importa da un CD audio o da un file WAV.

- 1** Nella sezione Quick Loop Sampler, per accedere alla pagina SETUP della schermata SAMPLE, premere ripetutamente il tasto [SAMPLE EDIT] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SAMPLE EDIT].



① Banco

Consente di selezionare il banco di campioni da utilizzare per ciascun pad.

② Nome del campione

Indica il nome del campione assegnato al banco dei campioni selezionato.

③ Pulsante NAME

Consente di accedere alla finestra a comparsa TITLE EDIT (Modifica titolo), in cui è possibile modificare il nome del campione.

- 2** Per selezionare il banco di campioni di cui modificare il nome, spostare il cursore sul campo del banco e ruotare il dial [DATA/JOG].

Il nome del campione viene visualizzato sulla destra.

- 3** Spostare il cursore sul pulsante NAME, quindi premere il tasto [ENTER].

Sarà visualizzata la finestra a comparsa TITLE EDIT.



È possibile utilizzare solo lettere maiuscole, numeri e il carattere di sottolineatura "_".

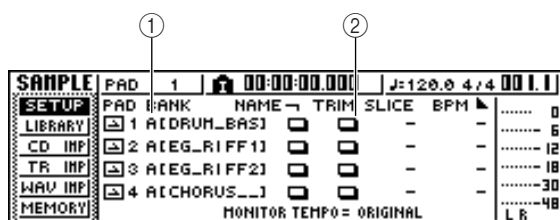
- 4** Dopo aver modificato il nome, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

La finestra a comparsa verrà chiusa e il nuovo nome associato al campione.

Trim dell'area di riproduzione

Di seguito sono riportate le istruzioni per la visualizzazione della waveform del campione assegnato a un banco di campioni e per la regolazione dei punti di inizio e fine della riproduzione.

- Nella sezione Quick Loop Sampler, per accedere alla pagina SETUP della schermata SAMPLE, premere ripetutamente il tasto [SAMPLE EDIT] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SAMPLE EDIT].**



① Banco

Consente di selezionare il banco di campioni utilizzato per ciascun pad.

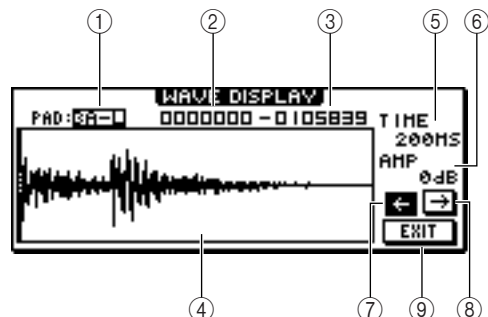
② Pulsante TRIM

Consente di accedere a una finestra a comparsa in cui viene visualizzata la waveform del campione.

- Spostare il cursore sul campo del banco che corrisponde al pad per cui è necessario impostare l'area di riproduzione, quindi selezionare il banco di campioni.**

- Spostare il cursore sul pulsante TRIM che corrisponde al pad per cui è necessario impostare l'area di riproduzione, quindi premere il tasto [ENTER].**

Sarà visualizzata la finestra a comparsa WAVE DISPLAY (Visualizzazione waveform). In questa finestra a comparsa è possibile visualizzare la waveform del campione selezionato e specificare i punti di inizio (posizione di inizio riproduzione) e fine (posizione di fine riproduzione).



① PAD

Indica pad e banco di campioni selezionati. Per specificare se deve essere visualizzato il canale destro o sinistro, utilizzare il dial [DATA/JOG].

② Punto di inizio

Specifica il punto di inizio del campione.

③ Punto di fine

Specifica il punto di fine del campione.

SUGGERIMENTO

- Nella finestra a comparsa WAVE DISPLAY i punti di inizio e fine sono contrassegnati da linee verticali tratteggiate.

④ Visualizzazione della waveform

Contiene la waveform del campione selezionato.

⑤ TIME

Specifica l'intervallo di tempo visualizzato nella waveform. Se si seleziona 1SEC, la distanza dal limite sinistro al limite destro della schermata corrisponderà a un secondo. Se si seleziona SAMPLE, l'ingrandimento della schermata sarà massimo e ciascun pixel in senso orizzontale corrisponderà a un campione (1/44.100 di secondo).

⑥ AMP

Specifica l'intervallo dei livelli visualizzato nella waveform. Se si seleziona 0 dB, i limiti superiore e inferiore della schermata raggiungeranno il livello massimo.

⑦ Pulsante ←

Consente di visualizzare l'area prossima al punto di inizio della waveform.

⑧ Pulsante →

Consente di visualizzare l'area prossima al punto di fine della waveform.

⑨ Pulsante EXIT (Esci)

Consente di applicare le impostazioni e chiudere la finestra a comparsa.

- Per impostare il punto di inizio della riproduzione del campione spostare il cursore sul punto di inizio e ruotare il dial [DATA/JOG].**

Se si espande o si riduce l'asse del tempo per la visualizzazione della waveform, il movimento che si verifica quando si aziona il dial [DATA/JOG] cambierà di conseguenza. È preferibile iniziare da un ingrandimento ridotto, quindi impostare la posizione in modo approssimativo e infine eseguire uno zoom per ingrandire e regolare con maggiore precisione.

- Allo stesso modo, spostare il cursore sul punto di fine e regolare la posizione della fine della riproduzione del campione.**

SUGGERIMENTO

- Se necessario, è possibile eliminare in un secondo momento l'area non utilizzata che precede il punto di inizio e segue il punto di fine. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a "Eliminazione di campioni non utilizzati" (→ p. 126).

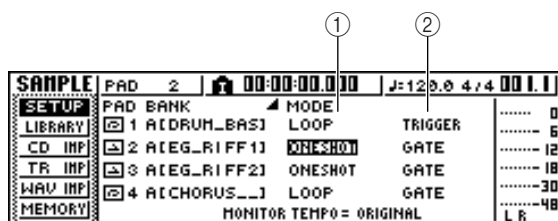
- Dopo aver eseguito tutte le impostazioni necessarie, spostare il cursore sul pulsante EXIT e premere il tasto [ENTER].**

La finestra a comparsa verrà chiusa.

Modifica della modalità di riproduzione per ciascun pad

Di seguito viene illustrata la procedura di modifica della modalità di riproduzione per ciascun pad: One Shot o Loop e Trigger e Gate.

- 1 Nella sezione Quick Loop Sampler, per accedere alla pagina SETUP della schermata SAMPLE, premere ripetutamente il tasto [SAMPLE EDIT] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SAMPLE EDIT].
- 2 Per accedere alla seconda pagina della pagina SETUP premere più volte il tasto CURSOR [▶].



Poiché sono presenti molte impostazioni, la pagina SETUP è suddivisa in due pagine. Per tornare alla prima pagina, premere più volte il tasto CURSOR [◀]. Nella seconda pagina sono presenti le voci indicate di seguito.

① Modalità One Shot/Loop

Consente di selezionare una delle due modalità riportate di seguito per specificare la modalità di riproduzione del campione assegnato al pad.

- **ONE SHOT**..... L'area di riproduzione del campione verrà riprodotta una sola volta.
- **LOOP**..... L'area di riproduzione verrà riprodotta più volte.

NOTA

- Se si seleziona LOOP, la riproduzione seguirà automaticamente indicazione tempo e tempo specificati nella pagina TEMPO MAP (Mappa tempo) della schermata SONG. In tal caso la modalità di riproduzione del campione dipenderà dall'impostazione SLICE.

② Trigger/Gate

È possibile selezionare uno dei due tipi di funzionamento indicati di seguito per la percussione del pad.

- **GATE**..... Il campione viene riprodotto solo fin quando si tiene premuto il pad.
- **TRIGGER**..... Il campione viene riprodotto fino alla fine dopo una singola percussione del pad.

- 3 Spostare il cursore sulla voce che si desidera impostare e per selezionare il valore ruotare il dial [DATA/JOG].

NOTA

- Le impostazioni della modalità di riproduzione sono diverse per ciascun pad. La modalità di riproduzione di un pad non viene modificata quando si cambia il banco di campioni del pad.

Utilizzo della funzione Slice

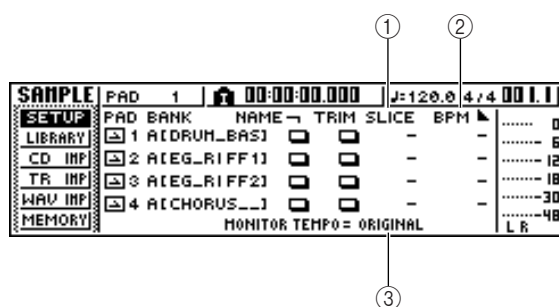
La funzione Slice consente di dividere un campione (con modalità di riproduzione impostata su Loop) in un numero di segmenti compreso tra otto e sedici e di regolare i tempi di ciascun segmento in modo che sia possibile riprodurre un segmento a un tempo diverso senza influire sul pitch.

Di seguito viene illustrato l'utilizzo della funzione Slice per la riproduzione di una frase campionata al tempo della song corrente.

SUGGERIMENTO

- Con la funzione Slice l'area di riproduzione viene sempre gestita come una misura. Prima di utilizzare la funzione Slice, è necessario eseguire il trim dell'area di riproduzione del campione in modo che la lunghezza corrisponda a una misura.

- 1** Nella sezione Quick Loop Sampler, per accedere alla pagina SETUP della schermata SAMPLE, premere ripetutamente il tasto [SAMPLE EDIT] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SAMPLE EDIT].



① SLICE

Consente di attivare/disattivare la funzione Slice. Se la funzione è attiva, sarà possibile specificare il numero di segmenti in cui dividere il campione. Se la modalità di riproduzione non è impostata su Loop, verrà visualizzato il simbolo "—" e non sarà possibile apportare alcuna modifica.

② BPM

Indica il tempo calcolato considerando l'area di riproduzione del campione come una misura. Questo campo è di sola lettura e non può essere modificato.

③ MONITOR TEMPO (Tempo monitor)

Consente di selezionare il tempo di base da utilizzare per la riproduzione del campione di frase quando viene fermato il registratore. Con questa voce si influisce sul campione solo quando la modalità di riproduzione è LOOP. Quando il registratore è in funzione, viene utilizzato il tempo della song.

- 2** Spostare il cursore sul campo del banco che corrisponde al pad a cui si desidera applicare la funzione Slice, quindi selezionare il banco di campioni.

- 3** Spostare il cursore sul campo SLICE che corrisponde al pad a cui si desidera applicare la funzione Slice, quindi selezionare una delle impostazioni riportate di seguito.

- **OFF** La funzione Slice non verrà utilizzata.
- **8** L'area di riproduzione del campione verrà divisa in otto segmenti uguali.
- **12** L'area di riproduzione del campione verrà divisa in dodici segmenti uguali.
- **16** L'area di riproduzione del campione verrà divisa in sedici segmenti uguali.

SUGGERIMENTO

- In genere quando si utilizza la funzione Slice, si seleziona il numero di segmenti in base al valore di nota più breve contenuto nella frase originale. Ad esempio, se il valore di nota più breve nella frase originale è una semicroma, si utilizzerà l'impostazione 16, se è una terzina di crome si utilizzerà 12 e se è una croma si utilizzerà 8.
- Quando la funzione Slice è disattivata, la waveform viene riprodotta dall'inizio della misura senza divisioni. Se la waveform è più lunga di una misura, non sarà possibile riprodurla completamente.

- 4** Spostare il cursore sul campo MONITOR TEMPO e per selezionare SONG ruotare il dial [DATA/JOG].

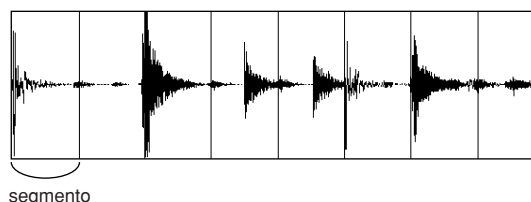
Nel campo MONITOR TEMPO è possibile selezionare una delle seguenti impostazioni secondo il tempo di base a cui verrà riprodotta la frase se si riproduce il campione quando il registratore è fermo.

- **ORIGINAL (Originale)** Il tempo originale del campione, indicato nel campo BPM.
- **SONG** Il tempo specificato dalla mappa tempo.
- **30-250** Il tempo specificato numericamente.

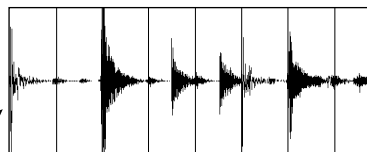
Se si seleziona SONG, i tempi di riproduzione di ciascun segmento verranno regolati in base al tempo specificato nella mappa tempo per la posizione corrente.

Nel diagramma riportato di seguito viene illustrato come, per un campione con tempo originale di 100 BPM, i tempi di riproduzione di ciascun segmento vengano modificati a 120 BPM o 80 BPM.

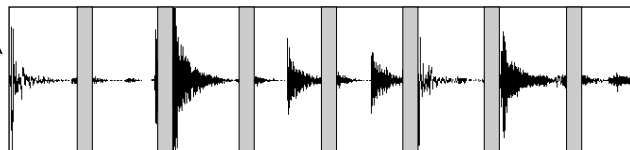
● **Campione originale (tempo = 100)**



● **Quando tempo song = 120**



● **Quando tempo song = 80**



5 Percuotere il pad per verificare il risultato.

Se la riproduzione del campione si interrompe in modo innaturale, tornare al passaggio 3 e provare a modificare il numero di segmenti in cui dividere il campione. Anche in questo caso però il risultato potrebbe non migliorare se la differenza tra tempo del campione e tempo della song corrente è troppo marcata.

6 Per accedere alla pagina VIEW della schermata TRACK premere ripetutamente il tasto [TRACK] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [TRACK].

7 Riprodurre la song e premere il pad per cui si è attivata la funzione Slice.

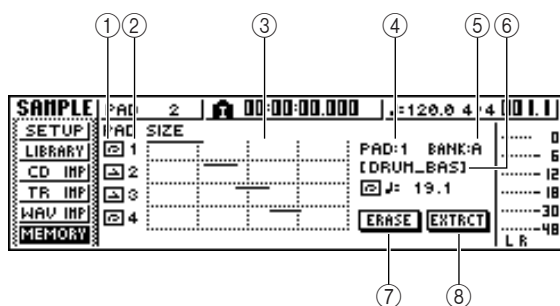
La frase del campione assegnato al pad verrà riprodotta in sincronia con il tempo della song corrente. Se nella mappa tempo si sono immessi i dati per un cambiamento del tempo durante la song, la frase del campione seguirà tale cambio. (Per ulteriori informazioni sulle impostazioni della mappa del tempo → p. 149.)

Eliminazione di campioni non utilizzati

Di seguito è riportata la procedura per l'eliminazione dei dati non utilizzati (prima del punto di inizio e dopo il punto di fine) da un campione specifico o per l'eliminazione completa di un singolo campione.

- 1 Nella sezione Quick Loop Sampler, per accedere alla pagina MEMORY (Memoria) della schermata SAMPLE, premere ripetutamente il tasto [SAMPLE EDIT] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SAMPLE EDIT].**

In questa pagina è possibile eliminare la parte non utilizzata di un campione o eliminare un campione non più utilizzato.



① Modalità One Shot/Loop

Questa icona indica se per il campione assegnato al pad è impostata la modalità One Shot (📌) o la modalità Loop (🔄).

② Numero del pad

Indica il numero del pad da 1 a 4.

③ Dimensioni

In questa area vengono illustrate graficamente le dimensioni in memoria di ciascun campione. La linea orizzontale indica la quantità di memoria utilizzata da ciascun pad.

④ PAD

⑤ BANK

Consentono di selezionare pad (1-4) e banco di campioni (A-D) a cui applicare l'operazione.

⑥ Nome del campione

Indica il nome per pad e campione selezionati in ④ e ⑤.

⑦ Pulsante ERASE (Cancella)

Consente di eliminare il campione specificato.

⑧ Pulsante EXTRACT (Estrai)

Consente di eliminare le parti non utilizzate (prima del punto di inizio e dopo il punto di fine) del campione specificato.



- Per ulteriori informazioni sulla regolazione dei punti di inizio e fine di un campione, fare riferimento a pagina 122.

- 2 Per selezionare pad e banco di campioni spostare il cursore sui campi PAD/BANK e ruotare il dial [DATA/JOG].**

La procedura da questo punto in poi dipende dalla funzione che si desidera eseguire.

■ Per eliminare l'intero campione

- 1 Spostare il cursore sul pulsante ERASE e premere il tasto [ENTER].**

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesta conferma dell'eliminazione del campione.

- 2 Per eseguire l'operazione di eliminazione, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].**

Se si decide di annullare l'operazione, spostare il cursore sul pulsante CANCEL e premere il tasto [ENTER].

■ Per eliminare le parti non utilizzate del campione selezionato

- 1 Spostare il cursore sul pulsante EXTRACT, quindi premere il tasto [ENTER].**

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesta conferma dell'eliminazione dei dati.

- 2 Per eseguire l'operazione di eliminazione, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].**

Se si decide di annullare l'operazione, spostare il cursore sul pulsante CANCEL e premere il tasto [ENTER].

◆ Capitolo 12 ◆

Modifica delle tracce

In questo capitolo vengono descritte le procedure di modifica dei dati audio registrati in una traccia audio e degli eventi pad registrati in una traccia pad.

Operazioni possibili con i comandi di modifica

Nell'unità AW1600 sono disponibili diversi comandi di modifica delle tracce audio e delle tracce pad registrate. Tali comandi corrispondono a funzioni che consentono di specificare una traccia o un'area e di eliminare o spostare i dati contenuti in tale traccia o area.

Sono disponibili i comandi di modifica riportati di seguito.

● ERASE (Cancella)

Consente di cancellare i dati dall'area specificata.

● DELETE (Elimina)

Consente di eliminare i dati dall'area specificata. Tutti i dati che seguono l'area eliminata saranno spostati in avanti in base alla distanza corrispondente.

● INSERT (Inserisci)

Consente di inserire uno spazio vuoto nell'area specificata.

● COPY (Copia)

Consente di copiare i dati dall'area specificata alla posizione desiderata della traccia prescelta.

● MOVE (Sposta)

Consente di spostare i dati dall'area specificata alla posizione desiderata della traccia prescelta. I dati di origine spostati saranno cancellati.

● EXCHANGE (Scambia)

Consente di scambiare dati tra le tracce specificate.

● TIME COMP/EXP (Compressione/Espansione tempo)

Consente di regolare la lunghezza dell'area specificata di una traccia audio senza influire sul pitch.

● PITCH CHANGE (Cambia pitch)

Consente di regolare il pitch dell'area specificata di una traccia audio senza influire sulla lunghezza.

● EXPORT (Esporta)

Consente di scrivere l'area specificata di una traccia audio in un file WAV.



• I comandi EXCHANGE, TIME COMP/EXP, PITCH CHANGE ed EXPORT possono essere utilizzati solo su tracce audio. Gli altri comandi possono essere utilizzati sia su tracce audio che pad.

Di seguito sono riportati alcuni esempi di utilizzo di questi comandi.

① Cancellazione di aree non utilizzate

È possibile utilizzare il comando ERASE per cancellare solo un'area specifica della traccia. Ad esempio, è possibile cancellare solo alcune note errate da una performance oppure eliminare il rumore prodotto quando non si suona alcuno strumento.

② Modifica della struttura delle tracce

È possibile utilizzare il comando EXCHANGE per scambiare un'intera traccia con un'altra traccia. Con questo comando è possibile avvicinare le tracce di numeri di tracce molto lontani per facilitare le operazioni di mixdown.

È possibile utilizzare i comandi COPY o MOVE per copiare o spostare l'area specificata di una traccia in un'altra traccia. Questa funzione si rivela utile quando si è registrato un assolo tra due o più tracce virtuali e si desidera unire le parti migliori in una singola traccia.

③ Modifica della struttura della song

È possibile utilizzare i comandi DELETE o COPY per eliminare o copiare intere tracce, modificando la struttura della song. Anche dopo la registrazione di tutte le parti della song, sarà possibile utilizzare questo metodo per definire la lunghezza della song, ad esempio riducendo il numero di misure o aumentando il numero di cori.

④ Creazione di effetti speciali

È possibile utilizzare i comandi di modifica anche per creare effetti speciali. Ad esempio, è possibile copiare un assolo vocale o di chitarra su un'altra traccia e utilizzare il comando PITCH CHANGE (Cambia pitch) per applicare un lieve detune a una di tali tracce, creando un effetto coro senza utilizzare il processore di effetti interno. Se si applica il comando PITCH CHANGE a una traccia di batteria in modo da ridurre il pitch, si otterrà un originale effetto lo-fi.

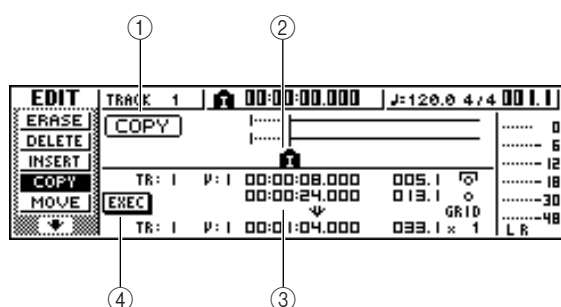
Procedura di base per la modifica delle tracce

Di seguito è riportata la procedura di base per l'utilizzo di un comando di modifica delle tracce. La procedura è sostanzialmente la stessa per tutti i comandi di modifica delle tracce.

Selezione del comando di modifica

1 Nella sezione Work Navigate (Navigazione) premere più volte il tasto [EDIT] (Modifica).

Sarà visualizzata la schermata EDIT. In questa schermata vengono visualizzate le informazioni riportate di seguito.



① Comando di modifica

Indica il comando di modifica selezionato.

② Locator/marker

Indica la posizione approssimativa dei punti di individuazione e dei marker correntemente impostati. Se la traccia corrente è stata selezionata come traccia virtuale da modificare, saranno visualizzati anche gli intervalli approssimativi dei dati registrati.

③ Parametri

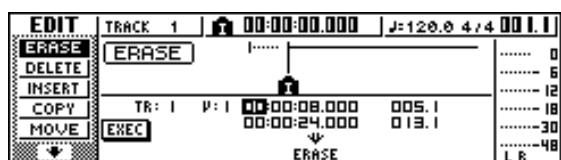
Consente di impostare diversi parametri (numero di traccia/traccia virtuale, area di modifica e così via) necessari per eseguire il comando. Il tipo di parametri e i rispettivi intervalli di valori variano in base al comando selezionato.

④ Pulsante EXEC (Esegui)

Per eseguire il comando di modifica, spostare il cursore sul pulsante e premere il tasto [ENTER].

2 Per selezionare il comando di modifica desiderato premere più volte il tasto [EDIT] oppure utilizzare i tasti CURSOR (cursore) [▲]/[▼] tenere premuto il tasto [EDIT].

La schermata EDIT è suddivisa in pagine per ciascun comando di modifica. Se ad esempio si sceglie il comando ERASE, sarà visualizzata la schermata riportata di seguito.



Selezione delle tracce da modificare

Dopo aver scelto un comando di modifica, sarà necessario specificare le tracce da modificare.

3 Per selezionare la traccia da modificare, spostare il cursore sul campo TR (Traccia) nell'angolo inferiore sinistro della schermata EDIT e ruotare il dial [DATA/JOG] (Dati/Jog).

Il campo TR (Traccia) è riportato nell'angolo inferiore sinistro della schermata per tutti i comandi e consente di selezionare le tracce desiderate.



Nel campo TR è possibile selezionare i tipi di dati indicati di seguito.

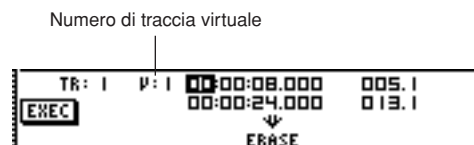
- CLIP Clip audio
- 1-16 Una traccia audio
- 1/2-15/16 Una coppia di tracce audio adiacenti con numeri dispari/pari
- ST La traccia stereo
- PAD Una traccia pad
- ALL Tracce audio 1-16 e tracce pad 1-4

NOTA

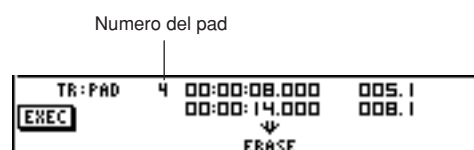
- I dati che è effettivamente possibile selezionare dipendono dal comando scelto.

4 Selezionare la traccia virtuale o il pad che si desidera modificare.

Se al passaggio 3 si è selezionata una traccia audio (1-16, 1/2-15/16, STEREO), sulla destra verrà visualizzato il campo V (V.TRACK) (Traccia virtuale) che consente di selezionare il numero di traccia virtuale. Spostare il cursore in questo campo e selezionare un numero da 1 a 8 per la traccia virtuale.



Se al passaggio 3 si è selezionato PAD, sulla destra verrà visualizzato un campo in cui selezionare il numero di pad. Spostare il cursore su questo campo e selezionare un numero da 1 a 4.



NOTA

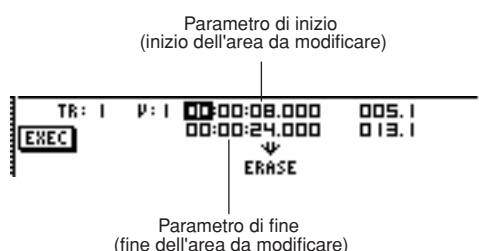
- Per alcuni comandi, è necessario specificare sia le tracce di origine che di destinazione.

■ Indicazione dell'area di modifica

Per la maggior parte dei comandi, per specificare l'area a cui applicare il comando è necessario impostare i parametri di inizio (il punto di partenza dell'area da modificare) e di fine (il punto finale della regione da modificare).

5 Per specificare l'inizio dell'area da modificare, spostare il cursore sul numero desiderato del campo di inizio e ruotare il dial [DATA/JOG].

I parametri di inizio e fine vengono visualizzati a destra del campo TR.



È possibile impostare i parametri di inizio e fine secondo il formato di visualizzazione del contatore (il valore a sinistra) o in unità di misura/beat (il valore a destra). Spostare il cursore sul numero che si desidera modificare e per impostare il valore ruotare il dial [DATA/JOG].

6 Per specificare la fine dell'area da modificare, spostare il cursore sul numero desiderato del campo di fine e ruotare il dial [DATA/JOG].



- Se si sposta il cursore sui parametri di inizio e fine e si preme il tasto [ENTER], verrà immessa la posizione corrente del contatore. In alternativa è possibile richiamare un punto di individuazione o marker per spostarsi nel punto corrispondente all'interno della song e premere [ENTER] per immettere tale posizione come valore del parametro di inizio o fine.



- Per alcuni comandi, è inoltre necessario specificare una posizione nella traccia di destinazione della modifica. Come indicato in precedenza, spostare il cursore sul campo del formato di visualizzazione del contatore o sul campo dell'unità di misura/beat e specificare la posizione.

■ Esecuzione del comando

Dopo aver impostato tutti i parametri, eseguire il comando.

7 Spostare il cursore sul pulsante EXEC, quindi premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione.



8 Per eseguire il comando spostare il cursore sul pulsante OK oppure per annullare l'operazione spostare il cursore sul pulsante CANCEL, quindi premere il tasto [ENTER].



- Anche dopo aver premuto il tasto [ENTER] per eseguire il comando, è possibile premere il tasto [UNDO/REDO] (Annulla/Ripeti) per tornare allo stato precedente all'esecuzione del comando. È possibile utilizzare questa funzione per confrontare i dati originali con i risultati prodotti dall'esecuzione del comando.



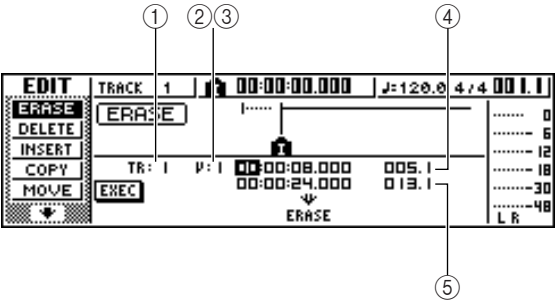
- Se dopo l'esecuzione di un comando in una traccia non è più presente alcun dato registrato, il nome della traccia verrà impostato su "-NO REC-" (Nessuna registrazione).

Elenco dei comandi di modifica

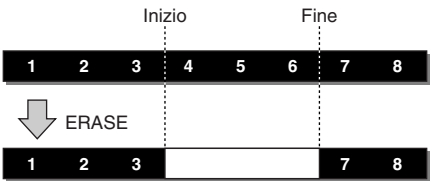
In questa sezione sono elencati tutti i comandi disponibili nella schermata EDIT e vengono illustrati i parametri corrispondenti.

ERASE

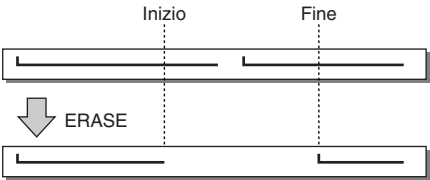
Consente di cancellare i dati nell'area specificata (tra inizio e fine) delle tracce specificate.



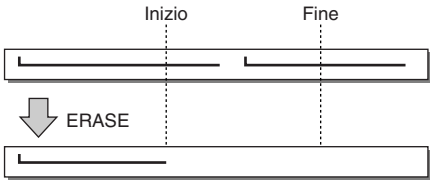
● Per una traccia audio



● Per una traccia pad (loop)



● Per una traccia pad (one shot)



NOTA

- Se si seleziona la traccia pad di un pad impostato in modalità one shot, verranno cancellati tutti gli eventi pad con un attacco compreso all'interno dell'area inizio/fine.

Elenco dei parametri

Parametro	Intervallo	Spiegazione
① TR	1-16	Una singola traccia audio
	7/2-15/16	Una coppia di tracce audio adiacenti con numeri dispari/pari
	ST	La traccia stereo
	PAD	Una singola traccia pad
	ALL	Tracce 1-16 + Tracce pad 1-4
② V.TR ^{*1}	1-8	Numero di traccia virtuale
③ PAD ^{*2}	1-4	Numero del pad
④ Inizio	Specificare un punto	Inizio dell'area da modificare
⑤ Fine	Specificare un punto	Fine dell'area da modificare

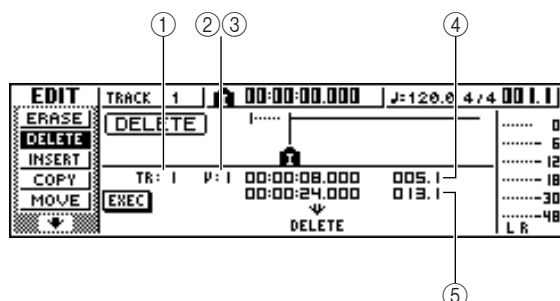
*1. È possibile selezionare V.TR ② solo quando TR=1-16, 1/2-15/16 o ST.

*2. È possibile selezionare PAD ③ solo se TR=PAD.

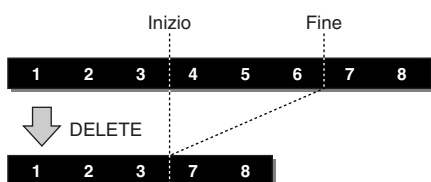
DELETE

Consente di eliminare i dati dall'area specificata delle tracce specificate.

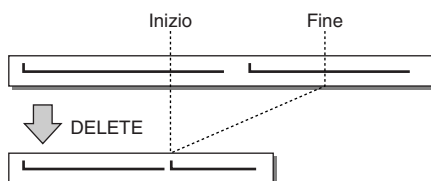
Questo comando è simile a ERASE, con la differenza che i dati che seguono l'area specificata si sposteranno in avanti per riempire lo spazio vuoto.



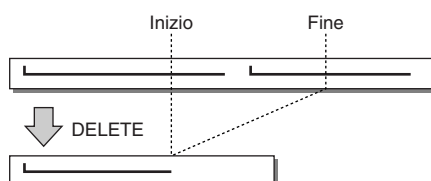
● Per una traccia audio



● Per una traccia pad (loop)



● Per una traccia pad (one shot)



NOTA

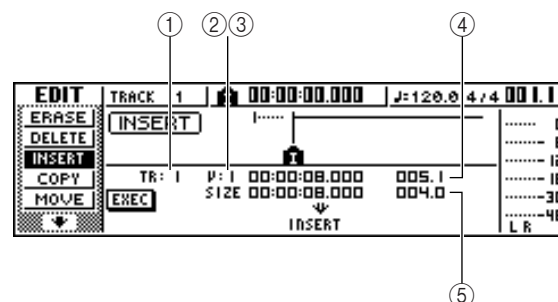
- Se si seleziona la traccia pad di un pad impostato in modalità one shot, verranno cancellati tutti gli eventi pad con un attacco compreso all'interno dell'area inizio/fine.

Elenco dei parametri

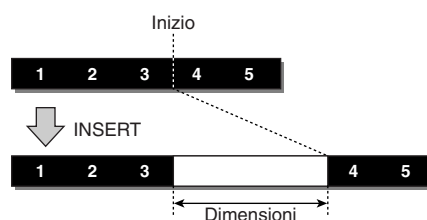
I parametri sono gli stessi del comando ERASE.

INSERT

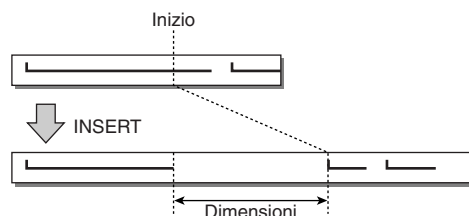
Consente di inserire uno spazio vuoto nell'area specificata. I dati che seguono la posizione del parametro del punto di inizio saranno spostati all'indietro per creare lo spazio necessario.



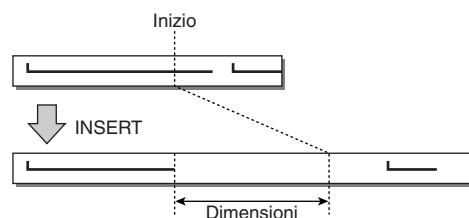
● Per una traccia audio



● Per una traccia pad (loop)



● Per una traccia pad (one shot)

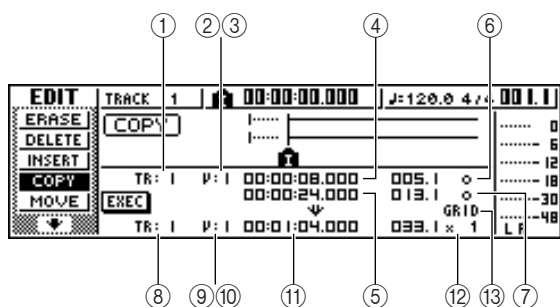


Elenco dei parametri

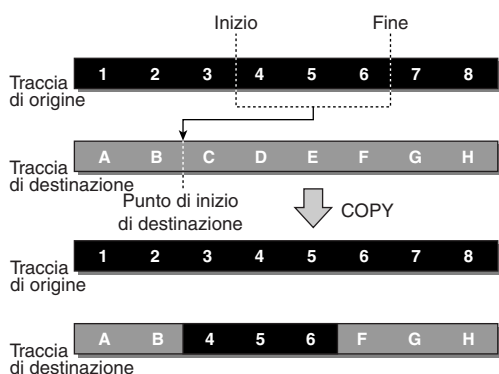
I parametri sono gli stessi del comando ERASE. Tuttavia in luogo del punto di fine ⑤, utilizzare le dimensioni ⑤ per specificare l'area da inserire.

COPY

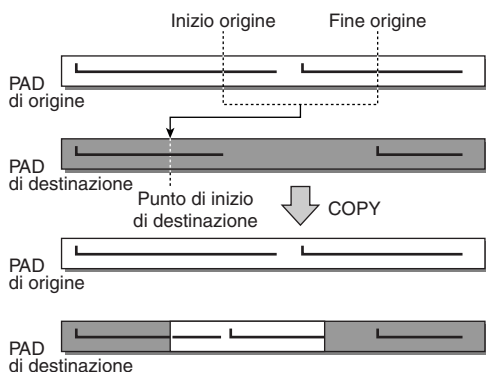
Consente di copiare i dati dall'area specificata nella posizione desiderata della traccia prescelta.



● Per una traccia audio



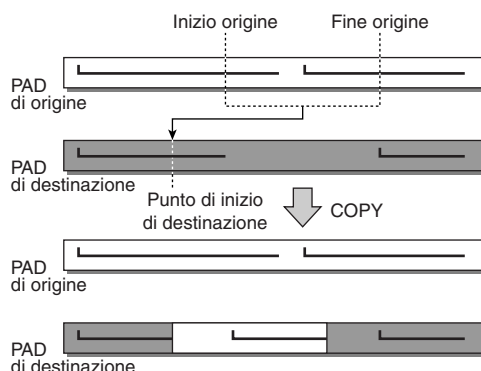
● Per una traccia pad (loop)



NOTA

- Se si imposta la traccia di origine (TR) ① su un valore diverso da ALL (INS), la traccia di destinazione della copia verrà sovrascritta e i dati che seguono l'area copiata non verranno spostati indietro. Se si imposta la traccia di origine (TR) ① su ALL (INS), la traccia di destinazione della copia verrà spostata indietro in base alle dimensioni dell'area copiata. Si potrebbe verificare uno spostamento della posizione relativa ai dati audio delle linee specificate dalla mappa tempo.

● Per una traccia pad (one shot)



Elenco dei parametri

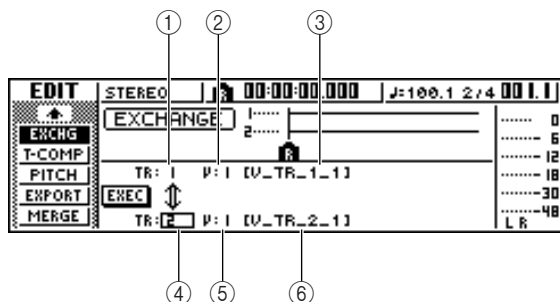
Parametro	Intervallo	Spiegazione
① Traccia di origine	CLIP	Contenuto registrato in una clip audio (l'area specificata da CLIP)
	1-16	Una singola traccia audio
	1/2-15/16	Una coppia di tracce audio adiacenti con numeri dispari/pari
	ST	La traccia stereo
	PAD	Una singola traccia pad
	ALL (OVER)	Tracce 1-16 + Tracce pad 1-4 (sovrascrittura sulla destinazione di copia)
② Traccia virtuale di origine ^{*1}	ALL (INS)	Tracce 1-16 + Tracce pad 1-4 (inserimento nella destinazione di copia)
③ PAD di origine ^{*2}	1-4	Numero del pad di origine della copia
④ Punto di inizio traccia di origine	Specificare un punto	Posizione iniziale di origine della copia
⑤ Punto di fine traccia di origine	Specificare un punto	Posizione finale di origine della copia
⑥ Inizio Measure Lock (Blocco misura) ^{*3}	Stato on/off (indicato dall'icona di un lucchetto)	Consente di attivare/disattivare la funzione Measure Lock per i punti di inizio o fine di origine della copia
⑦ Fine Measure Lock ^{*3}		
⑧ Traccia di destinazione ^{*4}	1-16	Una singola traccia audio
	1/2-15/16	Una coppia di tracce audio adiacenti con numeri dispari/pari
	ST	La traccia stereo
	PAD	Una singola traccia pad
⑨ Traccia virtuale di destinazione (V.TR) ^{*1}	1-8	Numero della traccia virtuale di destinazione della copia
⑩ A PAD ^{*2}	1-4	Numero del pad di destinazione della copia
⑪ Punto di inizio di destinazione	Specificare un punto	Posizione iniziale di destinazione della copia
⑫ Numero di volte	1-99	Numero di copie
⑬ GRID ^{*5}	ON/OFF (stato indicato dal testo GRID evidenziato quando la funzione è attiva)	Consente di attivare/disattivare la funzione Grid

*1. È possibile selezionare traccia virtuale di origine ② e traccia virtuale di destinazione ⑨ solo quando la traccia di origine è 1-16, 1/2-15/16 o ST.

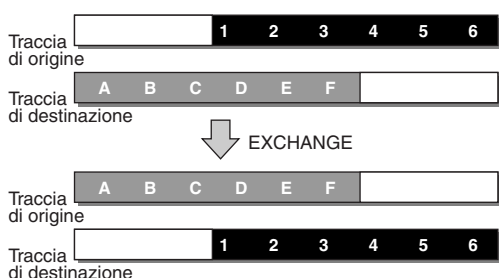
*2. È possibile selezionare pad di origine ③ e pad di destinazione ⑩ solo se TR=PAD (la traccia è uguale al pad).

EXCHANGE

Consente di scambiare dati tra le tracce specificate.



● Per una traccia audio



Elenco dei parametri

Parametro	Intervallo	Spiegazione
① Traccia di origine	1-16	Una singola traccia audio
	1/2-15/16	Una coppia di tracce audio adiacenti con numeri dispari/pari
	ST	La traccia stereo
② Traccia virtuale di origine	1-8	Numero della traccia virtuale di origine dello scambio
③ Nome	Fino a otto caratteri alfanumerici	Nome della traccia virtuale di origine dello scambio (sola lettura)
④ Traccia di destinazione ^{*1}	1-16	Una singola traccia audio
	1/2-15/16	Una coppia di tracce audio adiacenti con numeri dispari/pari
⑤ Traccia virtuale di destinazione	1-8	Numero della traccia virtuale di destinazione dello scambio
⑥ Nome	Fino a otto caratteri alfanumerici	Nome della traccia virtuale di destinazione dello scambio (sola lettura)

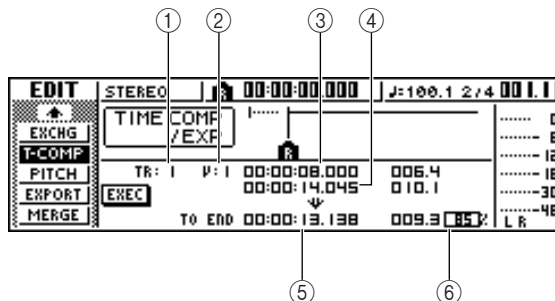
^{*1}. Gli elementi che è possibile selezionare nel campo relativo alla ④ traccia di destinazione della copia variano a seconda dell'impostazione della ① traccia di origine della copia. Se la ① traccia di origine corrisponde a una singola traccia audio 1-16, sarà possibile selezionare solo una singola traccia audio da 1 a 16. Se la ① traccia di origine è impostata su ST o 1/2-15/16 (una coppia di tracce audio adiacenti), sarà possibile selezionare solo 1/2-15/16 (una coppia di tracce audio adiacenti).

NOTA

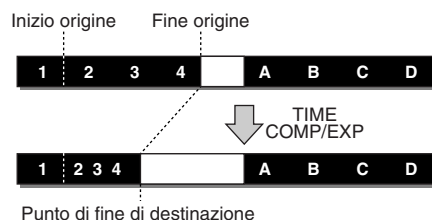
- I nomi delle tracce non verranno scambiati.

TIME COMP/EXP (Compressione/Espansione tempo)

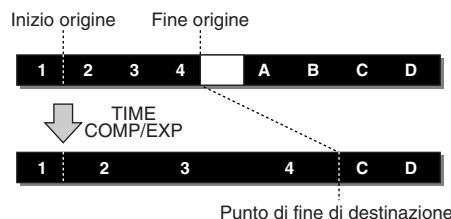
Consente di regolare la lunghezza dell'area specificata di una traccia audio senza influire sul pitch.



● Se si imposta il rapporto su 50%



● Se si imposta il rapporto su 200%



Elenco dei parametri

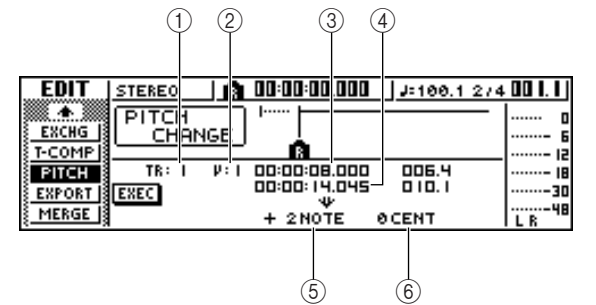
Parametro	Intervallo	Spiegazione
① Traccia di origine	1-16	Una singola traccia audio
	1/2-15/16	Una coppia di tracce audio adiacenti con numeri dispari/pari
	ST	La traccia stereo
② Traccia virtuale di origine	1-8	Numero di traccia virtuale
③ Punto di inizio traccia di origine	Specificare un punto	Inizio dell'area da modificare
④ Punto di fine traccia di origine	Specificare un punto	Fine dell'area da modificare
⑤ Punto di fine di destinazione	Specificare un punto	Specificare la lunghezza in cui l'area selezionata verrà compressa o espansa
⑥ Rapporto destinazione	50-200%	Consente di specificare la percentuale in base a cui l'area selezionata verrà compressa o espansa

NOTA

- I campi relativi alla posizione finale di destinazione e al rapporto di compressione/espansione sono collegati. Pertanto, se si modifica un campo, verrà automaticamente modificato anche l'altro campo.
- Non è possibile impostare i suddetti parametri su un valore che comporti il superamento dell'intervallo da 50 a 200% del rapporto di compressione/espansione.
- I valori dei campi relativi ai punti di inizio e fine di origine devono essere almeno pari a 45 ms. Non possono essere impostati su un intervallo più breve.

PITCH CHANGE

Consente di regolare il pitch dell'area specificata di una traccia audio senza influire sulla lunghezza.



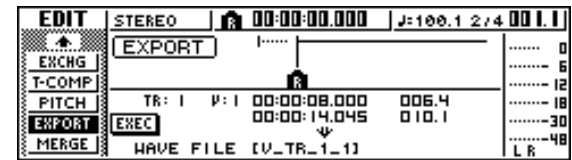
Elenco dei parametri

Parametro	Intervallo	Spiegazione
① Traccia di origine	1-16	Una singola traccia audio
	1/2-15/16	Una coppia di tracce audio adiacenti con numeri dispari/pari
	ST	La traccia stereo
② Traccia virtuale di origine	1-8	Numero di traccia virtuale
③ Punto di inizio traccia di origine	Specificare un punto	Inizio dell'area da modificare
④ Punto di fine traccia di origine	Specificare un punto	Fine dell'area da modificare
⑤ Pitch	-12 - +12 semitoni	Consente di specificare l'entità del cambio di pitch in unità di semitoni
⑥ Fine	-50 - +50 centesimi	Consente di specificare l'entità del cambio di pitch in unità di 1 centesimo (1/100 di semitono)

EXPORT

Consente di scrivere l'area specificata di una traccia audio in un file WAV.

Utilizzare questo comando quando si desidera trasferire i dati audio sul computer in modo da consentire la modifica dei dati tramite un programma di editing waveform.

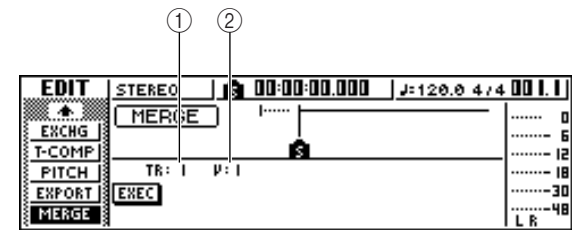


Per informazioni dettagliate sui parametri e sulla procedura per l'utilizzo del comando Export, fare riferimento a "Esportazione di file WAV" (→ p. 136).

MERGE (Unione)

Questo comando consente di unire un numero di aree separate (sezioni di dati audio creati in passate di registrazione separate) all'interno di una traccia specificata in un'unica area continua, determinando un miglioramento delle prestazioni della riproduzione audio.

Consente inoltre di creare un'area continua dall'inizio della traccia alla fine dell'ultima area della traccia e di sostituire le sezioni della traccia non contenenti aree con il silenzio audio.



Elenco dei parametri

Parametro	Intervallo	Spiegazione
① Traccia di origine	1-16	Una singola traccia audio
	1/2-15/16	Una coppia di tracce audio adiacenti con numeri dispari/pari
② Traccia virtuale di origine	1-8	Numero di traccia virtuale

Esportazione di file WAV e importazione di CD audio o file WAV

In questa sezione verrà illustrata la procedura per il trasferimento (esportazione) di dati audio dalle tracce dell'unità AW1600 su un computer nel formato di file WAV e il trasferimento (importazione) di dati audio in formato WAV da un computer o CD nei pad o nelle tracce audio dell'unità AW1600. È inoltre possibile accedere direttamente all'hard disk interno da un computer e modificare i dati audio utilizzando il software di modifica audio appropriato.

Importazione ed esportazione di dati audio da e in un computer

Le operazioni sui file WAV del computer possono essere eseguite tramite una cartella di importazione/esportazione o mediante l'accesso diretto ai dati del pad o della traccia audio. Quando si esegue il trasferimento tramite una cartella di importazione/esportazione, è necessario innanzitutto scrivere i file nella cartella "Transport" (Trasporto) fornita specificamente per l'importazione e l'esportazione. Successivamente, occorre collegare l'unità AW1600 al computer tramite un cavo USB e aprire la cartella Transport dal computer. È quindi possibile copiare i file WAV necessari dalla cartella Transport nel computer o copiare i file WAV da utilizzare nei pad o nelle tracce audio dell'unità AW1600 dal computer nella cartella e da qui importarli nelle posizioni appropriate.

Per accedere direttamente ai dati dei pad o delle tracce audio, è necessario collegare l'unità AW1600 al computer tramite un cavo USB, in modo che sia possibile accedere direttamente ai file WAV all'interno delle cartelle appropriate nell'unità AW1600. Per modificare direttamente i dati audio dell'unità AW1600 è possibile utilizzare un'applicazione di editing waveform in esecuzione sul computer. Per ulteriori informazioni a livello operativo, vedere "Trasferimento di file WAV in e da un computer" a pagina 137. Per informazioni sull'organizzazione delle cartelle, fare riferimento a "Organizzazione della cartella delle song" a pagina 144.

NOTA

- Per la gestione dei file WAV del computer con l'unità AW1600, è necessario utilizzare il sistema operativo Windows XP SP1 o Mac OS X 10.3 o versione successiva (→ p. 137).

Esportazione di file WAV

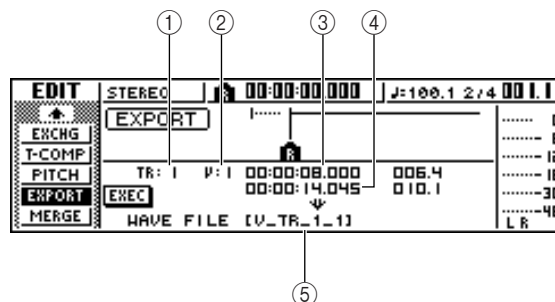
I file WAV corrispondenti alle tracce audio che si desidera trasferire su un computer devono essere prima esportati nella cartella "Transport" sull'unità hard disk interno. Una volta trasferiti questi file sul computer, è possibile modificarli utilizzando il software di editing waveform appropriato o importarli in un'applicazione DAW per un'ulteriore elaborazione o per l'integrazione con altri progetti.

1 Nella sezione Work Navigate premere il tasto [EDIT].

Sarà visualizzata la schermata EDIT.

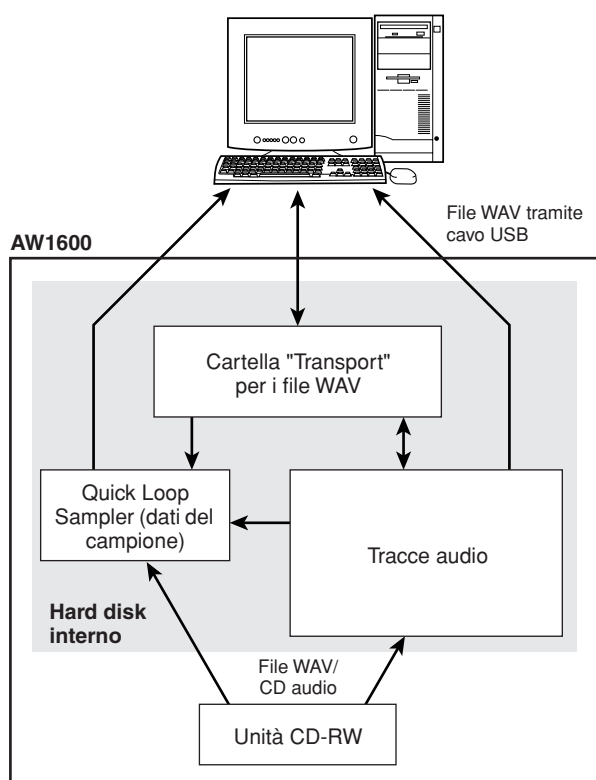
2 Per accedere alla pagina EXPORT premere più volte il tasto [EDIT] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [EDIT].

In questa pagina vengono visualizzate le informazioni riportate di seguito.



Parametro	Intervallo	Spiegazione
① Traccia di origine	1-16	Una singola traccia audio
	1/2-15/16	Una coppia di tracce audio adiacenti con numeri dispari/pari
	ST	La traccia stereo
② Traccia virtuale di origine	1-16	Traccia corrente delle tracce 1-16
	1-8	Numero di traccia virtuale
③ Punto di inizio traccia di origine	Specificare un punto	Inizio dell'area della traccia audio che verrà scritta
④ Punto di fine traccia di origine	Specificare un punto	Fine dell'area della traccia audio che verrà scritta
⑤ Nome file*1	Fino a otto caratteri alfanumerici	Visualizza il nome del file in cui saranno scritti i dati

*1. Per default, viene assegnato il nome della singola traccia sorgente (o della traccia con numeri dispari in caso di coppia).



3 Spostare il cursore sul campo della traccia di origine per selezionare la traccia audio che si desidera scrivere.

Se si seleziona "1-16", le tracce correnti delle tracce 1-16 verranno scritte come file WAV mono separati.

Se si seleziona "1"-16", la singola traccia specificata verrà scritta come file WAV mono.

Se si seleziona "1/2"-15/16" o ST, la coppia di tracce specificata (o la traccia STEREO) verrà scritta come file WAV stereo.

4 Se si seleziona 1-16, 1/2-15/16 o ST come sorgente per l'esportazione, spostare il cursore sui campi relativi alla traccia virtuale, alla posizione iniziale e alla posizione finale di origine dell'area di interesse e specificare il numero e l'area della traccia virtuale che verranno esportati.

NOTA

- Se si seleziona "1-16" come sorgente dell'esportazione, le tracce correnti per tutte le sedici tracce verranno esportate automaticamente. Non è possibile specificare il numero di traccia virtuale per ciascuna traccia virtuale.

5 Dopo aver impostato i parametri, spostare il cursore sul pulsante EXEC e premere il tasto [ENTER].

Se si seleziona una sorgente diversa da "1-16", verrà visualizzata la finestra a comparsa TITLE EDIT (Modifica titolo) che consente di immettere un nome per il file.



Se si seleziona come sorgente "1-16", verrà visualizzata la finestra a comparsa TITLE EDIT che consente di immettere un nome per la cartella. I file WAV ("TRACK_01.WAV" – "TRACK_16.WAV") verranno memorizzati nella nuova cartella, che verrà creata all'interno della cartella "Transport".



6 Immettere un nome di file o cartella appropriato nella finestra a comparsa TITLE EDIT.

Per ulteriori informazioni su come immettere un nome, fare riferimento alla pagina 25.

NOTA

- Nei nomi di cartelle è possibile utilizzare i seguenti caratteri: lettere dell'alfabeto, numeri, ".", "-", e "_". Nei nomi di file è possibile utilizzare i seguenti caratteri: lettere maiuscole dell'alfabeto, numeri e "_".

7 Per eseguire l'operazione di esportazione, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

L'esportazione verrà avviata. Se il cursore viene spostato sul pulsante CANCEL, invece che sul pulsante OK, e si preme [ENTER], l'operazione di esportazione verrà annullata. (Tuttavia, una volta avviato il processo di esportazione, non è possibile interromperlo.)

NOTA

- Poiché l'unità AW1600 non è configurata per la visualizzazione della data e dell'ora reali, nei campi relativi alla data e all'ora di creazione dei file WAV verranno scritti valori fittizi.
- Le tracce che non contengono dati nell'area specificata non saranno esportate.

8 Collegare l'unità a un computer tramite un cavo USB e copiare sul computer i file WAV esportati nella cartella Transport.

Trasferimento di file WAV in e da un computer

Collegare l'unità AW1600 al computer tramite un cavo USB e copiare sul computer i file WAV esportati nella cartella Transport o copiare i file dal computer nella cartella Transport. È inoltre possibile accedere direttamente ai dati audio e modificarli utilizzando il software di editing waveform nonché eseguire il backup di song complete sul computer.

1 Accertarsi che il computer in uso soddisfi i seguenti requisiti:

- Sistema operativo.** Windows XP Professional/Home Edition SP1 o versione successiva oppure Mac OSX 10.3 o versione successiva.
- Interfaccia USB.....** USB 2.0

NOTA

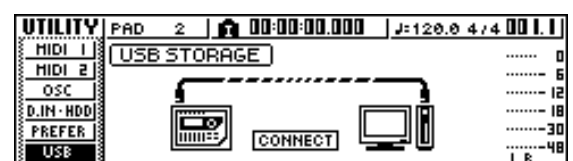
- È anche possibile utilizzare un'interfaccia USB 1.1, ma, in tal caso, il trasferimento verrà eseguito alla velocità USB 1.1.

2 Assicurarsi che l'interruttore POWER (di alimentazione) dell'unità AW1600 sia impostato su STANDBY, quindi collegare l'unità AW1600 al computer tramite un cavo USB.

3 Accendere l'unità AW1600.

Per il trasferimento dei file WAV non è necessario installare alcun driver. Quando il cavo USB viene collegato per la prima volta su un computer Windows, viene tuttavia visualizzato un messaggio in cui è richiesto di installare un driver MIDI USB. Anche nel caso in cui non si intenda inviare e ricevere messaggi MIDI tramite il cavo USB, installare il driver MIDI USB come descritto nella pagina 209.

4 Nella sezione Work Navigate, per accedere alla pagina USB della schermata UTILITY (Utilità), premere più volte il tasto [UTILITY] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [UTILITY].

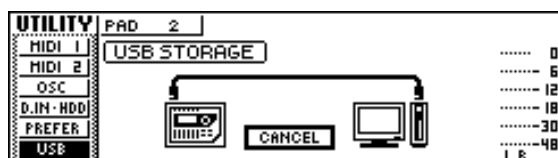


NOTA

- Prima di attivare la modalità di memorizzazione, assicurarsi che non vengano trasferiti dati MIDI tramite la connessione USB dal e sul computer.

5 Spostare il cursore sul pulsante CONNECT (Connetti), quindi premere il tasto [ENTER].

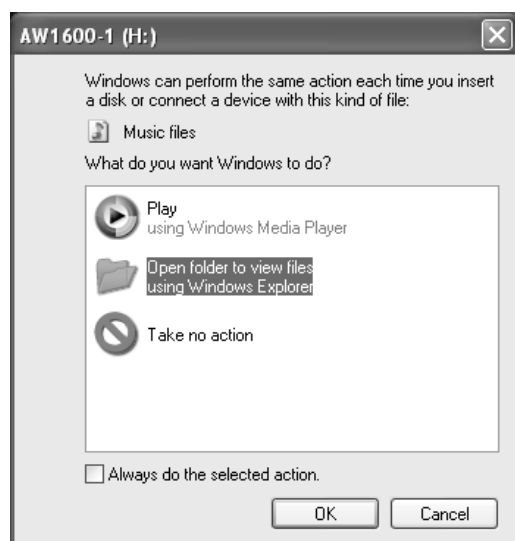
Verrà attivata la modalità di trasferimento dei file USB (modalità di memorizzazione USB) e verrà visualizzata la schermata riportata di seguito. Quando è attivata questa modalità, la maggior parte delle funzionalità dell'unità AW1600 viene temporaneamente disattivata.



6 Visualizzare l'hard disk interno dell'unità AW1600 sullo schermo del computer.

● Nel caso si utilizzi Windows XP:

Verranno visualizzate le due finestre riportate di seguito.

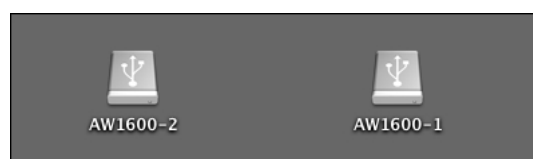


NOTA

- Se le due finestre indicate non sono visualizzate, selezionare la visualizzazione delle unità "AW1600-1" e "AW1600-2" dal menu → Start → Risorse del computer di Windows.

● Nel caso si utilizzi Mac OS X:

Le icone delle unità "AW1600-1" e "AW1600-2" verranno visualizzate sulla scrivania.



NOTA

- Se le icone non vengono visualizzate correttamente, utilizzare l'utilità disco per disinstallare temporaneamente il volume appropriato, quindi installarlo di nuovo.

7 Visualizzare l'unità o la cartella appropriata e copiare i file WAV necessari o modificare direttamente i file WAV utilizzando un'applicazione di editing waveform.

Per accedere alla cartella Transport aprire l'unità "AW1600-2".

Per accedere direttamente ai file WAV dell'unità AW1600, aprire la cartella "Song1" sull'unità "AW1600-1" e la cartella "Song2" sull'unità "AW1600-2". Queste cartelle contengono cartelle a cui è assegnato il nome delle song registrate (estensione .AWS) che, a loro volta, contengono cartelle etichettate "Audio" in cui sono riportati i dati audio effettivi. Per eseguire il backup di una song completa sul computer, è sufficiente copiare la cartella con il nome della song di cui si desidera eseguire il backup sul computer.

Per informazioni sull'organizzazione delle cartelle, fare riferimento a "Organizzazione della cartella delle song" a pagina 144.

SUGGERIMENTO

- La verifica e il ripristino dell'hard disk interno possono essere eseguiti dal computer. In un computer Windows, immettere il comando "chkdsk" al prompt dei comandi o, in un computer Macintosh su cui è in esecuzione OS X, utilizzare la funzione Disk Utility First Aid.

NOTA

- Per le song a 24 bit, i dati audio contenuti nelle cartelle "Audio" vengono memorizzati nel formato WAV a 32 bit. Se l'applicazione di editing waveform non è in grado di gestire dati a 32 bit, esportare i file WAV nella cartella "Transport". I file WAV importati o esportati tramite la cartella "Transport" vengono automaticamente convertiti in formato a 24 bit che può essere modificato utilizzando la maggior parte dei software di editing waveform.
- Non modificare i nomi di cartelle o file diversi da quelli presenti nella cartella Transport. Tutti i nomi di cartelle o file aggiunti o modificati all'esterno della cartella Transport dal computer verranno automaticamente eliminati. Prestare particolare attenzione a non modificare il nome di una cartella o un file di song.
- Non è possibile copiare file con dimensioni maggiori di 4 GB.

8 Una volta completate le operazioni di trasferimento e/o di modifica dei file WAV necessari, assicurarsi di "disinstallare" l'hard disk dell'unità AW1600 dal computer dopo aver chiuso tutte le finestre di AW1600.

● Nel caso si utilizzi Windows XP:

Fare clic sull'icona "Rimozione sicura dell'hardware" sulla barra delle applicazioni e rimuovere i due "dispositivi di memorizzazione di massa USB" corrispondenti.



NOTA

- Se viene visualizzato un messaggio di errore, eseguire "Rimozione sicura dell'hardware" ancora un paio di volte. In tal modo, si sarà in grado di rimuovere il dispositivo senza che venga visualizzato alcun messaggio di errore.

● Nel caso si utilizzi Mac OSX:

Trascinare le icone di "AW1600-1" e "AW1600-2" dalla scrivania nel cestino.

9 Nella schermata di AW1600, spostare il cursore sul pulsante CANCEL e premere [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare che l'unità AW1600 è stata rimossa dal computer.



10 Per tornare alla modalità normale, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

Importazione di file WAV

Questa procedura consente di importare nelle tracce audio specificate i file WAV trasferiti da un computer nella cartella "Transport" e risulta particolarmente utile per l'importazione dei file WAV modificati sul computer nell'unità AW1600.

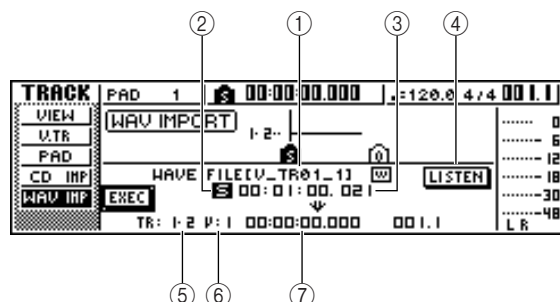
NOTA

- Per informazioni sull'importazione dei dati dei file WAV nei pad dell'unità AW1600, fare riferimento a "Importazione da un computer ai pad" a pagina 120.

1 Trasferire i file WAV necessari dal computer nella cartella "Transport" dell'unità AW1600 (→ p. 137).

2 Nella sezione Work Navigate, per accedere alla pagina WAV IMPORT (Importazione WAV) della schermata TRACK, premere più volte il tasto [TRACK] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [TRACK].

In questa pagina vengono visualizzate le informazioni riportate di seguito.



① Da file WAV

Consente di selezionare il file WAV che verrà importato. Se il supporto contiene delle cartelle (directory), spostarsi sulla cartella che contiene il file WAV da importare, quindi specificare il file WAV desiderato.

Le icone illustrate hanno il seguente significato:

- Indica che è stato selezionato un file WAV.
- Indica che si è selezionata una cartella allo stesso livello.
- Indica che si è selezionata la cartella al livello immediatamente superiore.

② Mono/stereo

Indica se il file WAV selezionato per l'importazione è mono (M) o stereo (S). Questo campo è di sola lettura e non può essere modificato.

③ Dimensioni

Indica la durata della riproduzione (in ms) del file WAV selezionato per l'importazione. Questo campo è di sola lettura e non può essere modificato.

④ Pulsante LISTEN (Ascolta)

Per ascoltare più volte il file WAV correntemente selezionato, è possibile spostare il cursore su questo pulsante e premere [ENTER].

⑤ Traccia di destinazione

Consente di selezionare il numero di traccia in cui importare il file WAV.

⑥ Traccia virtuale di destinazione

Consente di selezionare il numero di traccia virtuale (1-8) in cui importare il file WAV.

⑦ Punto di inizio di destinazione

Consente di specificare la posizione iniziale (nel formato di visualizzazione del contatore) della destinazione in cui verrà importato il file WAV.

NOTA

- È possibile importare solo file WAV mono o stereo a 16 bit o 24 bit e a 44,1 kHz. Inoltre, non è possibile importare file WAV con profondità di bit diverse dalla song.

3 Spostare il cursore sul campo del file WAVE di origine e per selezionare il file WAV che si desidera importare ruotare il dial [DATA/ JOG].

Saranno visualizzati i file WAV archiviati nella cartella "Transport" (→ p. 144).

NOTA

- Il numero massimo di file WAV che è possibile visualizzare è 100.

4 Utilizzare i campi relativi a traccia di destinazione, traccia virtuale di destinazione e punto di inizio di destinazione per specificare il numero di traccia, il numero di traccia virtuale e la posizione iniziale in cui importare il file WAV.

NOTA

- Se la destinazione dell'importazione già contiene dati, questi verranno sovrascritti. Prestare attenzione a non sovrascrivere accidentalmente dati importanti.

5 Dopo aver eseguito tutte le impostazioni necessarie, spostare il cursore sul pulsante EXEC e premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione.



6 Per eseguire l'operazione di importazione, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

L'importazione verrà avviata. Se si sposta il cursore sul pulsante CANCEL e si preme [ENTER], l'importazione verrà annullata.

SUGGERIMENTO

- Anche dopo aver premuto il tasto [ENTER], è possibile premere il tasto [UNDO/REDO] per tornare allo stato precedente all'importazione, purché non si sia eseguita alcuna operazione di modifica o registrazione dopo l'importazione.

NOTA

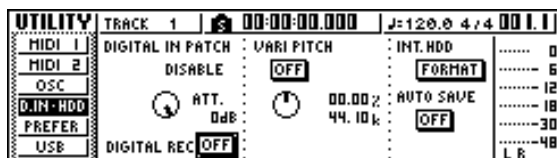
- Non è possibile eseguire l'operazione di importazione quando l'unità AW1600 è in funzione.

Importazione dall'unità CD-RW

È possibile importare (caricare) i dati audio del CD (CD-DA) o il file WAV di un CD-ROM o CD-R in una traccia audio dell'unità AW1600. Una volta importati, questi dati possono essere gestiti nello stesso modo in cui vengono gestite le tracce audio registrate.

1 Per eseguire l'importazione da un CD audio, premere più volte il tasto [UTILITY] della sezione Work Navigate oppure, per accedere alla pagina D.IN • HDD (Input digitale – Unità hard disk) della schermata UTILITY utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [UTILITY].

Immediatamente dopo l'accensione, l'unità AW1600 viene impostata in modo da impedire la registrazione digitale da una sorgente esterna o l'importazione da un CD. Per poter eseguire l'importazione, è necessario disattivare questa funzionalità nella pagina D.IN • HDD della schermata UTILITY.



2 Spostare il cursore sul pulsante DIGITAL REC (Registrazione digitale), quindi premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzato un messaggio in cui viene richiesto di confermare che si rispetteranno le norme vigenti sul copyright.



3 Leggere attentamente la sezione "Avviso relativo al copyright" (→ p. 6) e, se si accettano le condizioni riportate, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

Il display del pulsante passerà da OFF a ON e la registrazione digitale e l'importazione verranno attivate.

NOTA

- Il pulsante DIGITAL REC viene reimpostato su OFF ogni volta che si accende l'unità.

4 Inserire un CD nell'unità CD-RW.

È possibile importare dati dai seguenti tipi di supporti:

● Dati audio (CD-DA)

- CD audio
- CD-Extra (solo la prima sessione di CD-DA)
- CD modalità mista (solo i dati CD-DA delle tracce dalla seconda in poi)

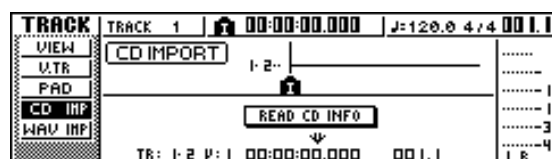
● File WAV

- CD-ROM, CD-R, CD-RW* in formato ISO9660 Livello 1
- CD modalità mista

* Per i nomi di directory e file non è possibile utilizzare caratteri diversi dai caratteri maiuscoli alfanumerici e dal carattere "_" (sottolineato).

5 Nella sezione Work Navigate, per accedere alla pagina CD IMPORT (Importazione da CD) della schermata TRACK, premere più volte il tasto [TRACK] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [TRACK].

Al centro della schermata verrà visualizzato il pulsante READ CD INFO (Lettura info CD).

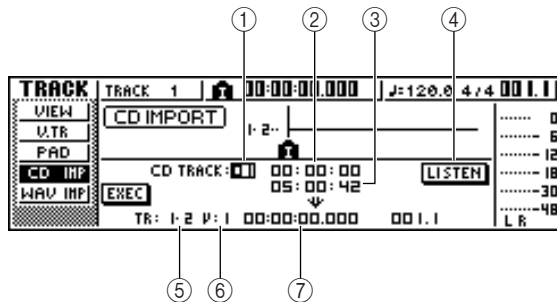


6 Premere il tasto [ENTER].

Sul display verrà visualizzato il messaggio "READ CD INFO..." e le informazioni verranno lette dal CD inserito nell'unità CD-RW.

La schermata è diversa a seconda dei dati di origine dell'importazione, come illustrato di seguito.

● Quando si importa da CD audio/CD-Extra



① CD TRACK (Traccia CD) di origine

Indica il numero (da 01 a 99) della traccia audio del CD di origine dell'importazione.

② Inizio origine

Indica la posizione iniziale dei dati da importare, in minuti/secondi/frame (1/75 di secondo).

③ Fine origine

Indica la posizione finale dei dati da importare, in minuti/secondi/frame (1/75 di secondo).



- I "frame" in questo caso rappresentano le unità dell'asse del tempo minime utilizzate nel CD-DA. Non confonderli con i frame utilizzati in MTC o SMPTE.

④ Pulsante LISTEN

Per ascoltare più volte l'area correntemente selezionata del CD-DA, è possibile spostare il cursore su questo pulsante e premere [ENTER].

⑤ Traccia di destinazione

Consente di selezionare il numero di traccia in cui importare i dati. Se l'origine dell'importazione è un CD audio o un file WAV stereo, sarà possibile selezionare solo una coppia di tracce 1/2–15/16.

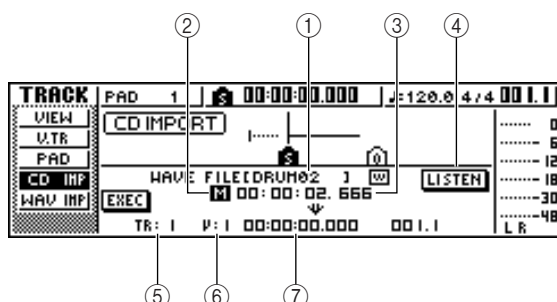
⑥ Traccia virtuale di destinazione

Consente di selezionare il numero di traccia virtuale (1-8) in cui importare i dati.

⑦ Punto di inizio di destinazione

Consente di specificare la posizione iniziale (nel formato di visualizzazione del contatore) della destinazione in cui importare i dati.

● Quando si importa un file WAV



① File WAVE di origine

Consente di selezionare il file WAV che verrà importato.

Se il supporto contiene delle cartelle (directory), spostarsi sulla cartella che contiene il file WAV da importare, quindi specificare il file WAV desiderato.

Le icone illustrate hanno il seguente significato:

- Indica che è stato selezionato un file WAV.
- Indica che si è selezionata una cartella allo stesso livello.
- Indica che si è selezionata la cartella al livello immediatamente superiore.

② Mono/stereo

Indica se il file WAV selezionato per l'importazione è mono (M) o stereo (S). Questo campo è di sola lettura e non può essere modificato.

③ Dimensioni

Indica la durata della riproduzione (in ms) del file WAV selezionato per l'importazione. Questo campo è di sola lettura e non può essere modificato.

④ Pulsante LISTEN/ENTER/UP

Il nome e la funzione del pulsante visualizzato dipendono dalla voce selezionata per il parametro del file WAV di origine.

● Se si è selezionato un file WAV ()

Verrà visualizzato il pulsante LISTEN, che consente di ascoltare ripetutamente il file WAV.

● Se si è selezionata una cartella allo stesso livello ()

Verrà visualizzato il pulsante ENTER, che consente di spostarsi in un'altra cartella.

● Se si è selezionata la cartella di livello superiore ()

Verrà visualizzato il pulsante UP, che consente di spostarsi nella cartella immediatamente superiore.

⑤ Traccia di destinazione

⑥ Traccia virtuale di destinazione


⑦ Punto di inizio di destinazione


Questi campi sono gli stessi illustrati per l'importazione da un CD audio o CD-Extra.

NOTA

- Se nell'unità CD-RW è stato inserito un CD in formato modalità mista, verrà visualizzata una finestra a comparsa che consente di selezionare AUDIO (CD-DA) o WAVE (file WAV) per l'importazione. Spostare il cursore sul pulsante che corrisponde al tipo di dati che si intende importare, quindi premere il tasto [ENTER].
- È possibile importare solo file WAV mono o stereo a 16 bit o 24 bit e a 44,1 kHz.
- Quando l'origine dell'importazione è un CD audio o un CD Extra e la song è a 24 bit, i dati audio vengono automaticamente convertiti in formato a 24 bit durante l'operazione di importazione.
- Quando si sposta il cursore sul pulsante LISTEN e si preme [ENTER], si noterà un breve intervallo di tempo prima della riproduzione dei dati, dal momento che i dati vengono letti dal CD.

7 Per importare un file WAV, spostare il cursore sul campo del file WAVE di origine e ruotare il dial [DATA/JOG] per selezionare il file da importare.

Per spostarsi in una cartella di livello inferiore, visualizzare l'icona  in questo campo, spostare il cursore sul pulsante ENTER sullo schermo e premere il tasto [ENTER].

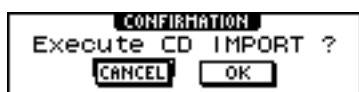
Per spostarsi in una cartella di livello superiore, visualizzare l'icona  in questa area, spostare il cursore sul pulsante UP e premere il tasto [ENTER].

8 Per importare da CD audio o CD-Extra, utilizzare i campi di inizio e fine per specificare l'area che si desidera importare.

9 Utilizzare i campi relativi a traccia di destinazione, traccia virtuale di destinazione e punto di inizio di destinazione per specificare il numero di traccia, il numero di traccia virtuale e la posizione iniziale in cui importare i dati.

10 Dopo aver eseguito tutte le impostazioni necessarie, spostare il cursore sul pulsante EXEC e premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione.



11 Per eseguire l'operazione di importazione, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

L'importazione verrà avviata. Se si sposta il cursore sul pulsante CANCEL e si preme [ENTER], l'importazione verrà annullata.



- Anche dopo aver premuto il tasto [ENTER], è possibile premere il tasto [UNDO/REDO] per tornare allo stato precedente all'importazione, purché non si sia eseguita alcuna operazione di modifica o registrazione dopo l'importazione.



- Non è possibile eseguire l'operazione di importazione quando l'unità AW1600 è in funzione.

◆ Capitolo 13 ◆

Gestione delle song

In questo capitolo viene illustrato come eseguire operazioni di gestione delle song, ad esempio copia, eliminazione, backup e ripristino delle song.

Le song

■ Organizzazione delle song

Nell'unità AW1600, le composizioni registrate sono gestite in unità definite "song". Quando una song viene salvata sull'hard disk, i dati audio, i dati di campioni utilizzati dal Quick Loop Sampler (campionatore quick loop), le memorie scene e i dati di ciascuna libreria vengono memorizzati tutti insieme. Se si carica una song salvata, sarà possibile tornare alla condizione originale in qualsiasi momento.

Il numero di song che è possibile memorizzare sull'hard disk interno dipende dallo spazio disponibile. Le song memorizzate sull'hard disk vengono suddivise in un file song contenente tutte le informazioni di setup di base per la song e in file WAV contenenti i dati audio.

■ Profondità di bit delle song

Nell'unità AW1600 è possibile impostare la profondità di bit delle singole song su 16 o 24 bit. Le song a 24 bit forniscono una qualità audio superiore rispetto alle song a 16 bit, ma si applicano le limitazioni riportate di seguito al numero di tracce registrate/riprodotte simultaneamente.

Profondità di bit delle song	Numero massimo tracce registrate simultaneamente	Numero massimo tracce riprodotte simultaneamente
16 bit	8	8
	:	:
	1	15
	0*	16*
24 bit	8	0
	:	:
	1	7
	0*	8*

* Per il mixdown, il numero di tracce simultanee registrate è due e il numero di tracce simultanee riprodotte è 16 per le song a 16 bit oppure 8 per le song 24 a bit.

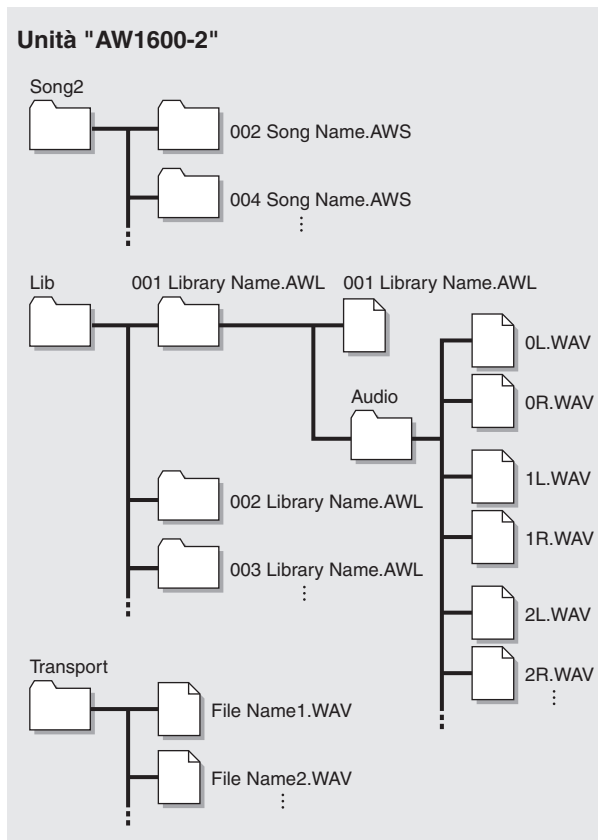
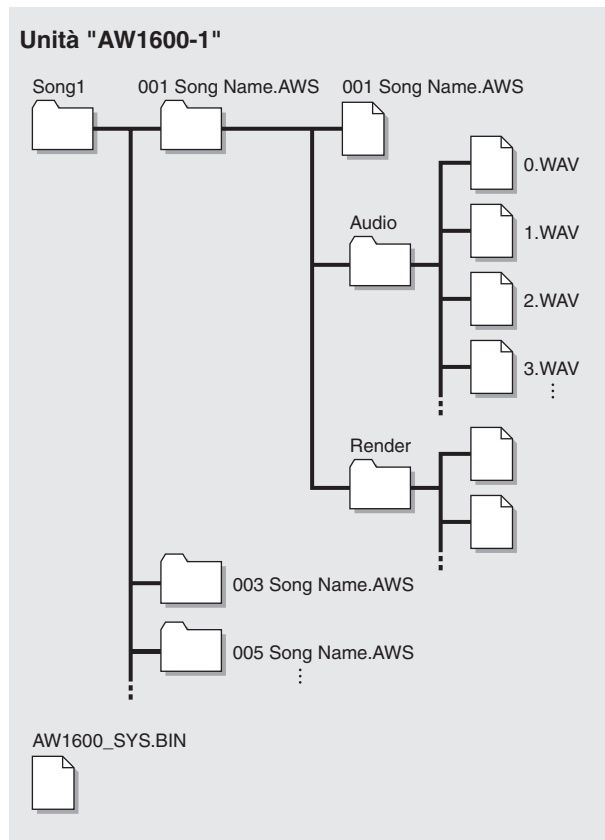
Per le song a 24 bit è possibile utilizzare solo dati audio a 24 bit. Non è possibile importare file WAV a 16 bit da un computer o un'unità CD-RW. Tuttavia, i dati audio importati da CD audio vengono convertiti automaticamente nel formato a 24 bit. Allo stesso modo, per le song a 16 bit è possibile utilizzare solo dati audio a 16 bit.

SUGGERIMENTO

- È possibile controllare la profondità di bit di una song nella pagina LIST (Elenco) della schermata SONG.

■ Organizzazione della cartella delle song

È possibile accedere alle song e ai relativi dati memorizzati sull'hard disk da un computer collegato tramite USB allo stesso modo in cui si accede alla gerarchia di cartelle e file memorizzati sull'hard disk del computer. Le cartelle sono organizzate nel modo seguente:



■ Cartella "Song1"

Le song vengono memorizzate nella cartella "Song1" o "Song2".

■ Cartelle song singole

Ciascuna song viene memorizzata in una cartella che porta il nome della song (con estensione .AWS).

● File di song

Le seguenti impostazioni di song vengono memorizzate in un file che porta il nome della song (con estensione .AWS):

- Impostazioni sezione Recorder (Registratore) (schermata SONG, schermata TRACK (Traccia)).
- Impostazioni sezione Mixer (canali, effetti).
- Impostazioni Quick Loop Sampler.
- Impostazioni libreria (esclusa la libreria di campioni).
- Impostazioni schermata REMOTE (Remoto).
- Dati eventi tracce pad.

■ Cartella "Audio"

I seguenti dati audio delle song vengono salvati in formato WAV. I nomi dei file vengono creati automaticamente nell'ordine di registrazione, come segue: "0.WAV", "1.WAV", "2.WAV" e così via. I dati delle song a 24 bit vengono salvati in file WAV a 32 bit.

- 16 + 2 tracce audio (stereo) x 8 tracce virtuali.
- Dati di campioni del Quick Loop Sampler.
- Dati delle clip audio.
- Dati audio per operazioni di annullamento e ripristino.

● File di sistema (AW1600_SYS.BIN)

Contiene le impostazioni della schermata UTILITY e le informazioni per la gestione dei dati.

■ Cartella "Song2"

Le song vengono memorizzate nella cartella "Song1" o "Song2".

■ Cartella "Lib" (Libreria)

I dati della libreria di campioni vengono memorizzati nella cartella "Lib".

■ Cartelle singole libreria di campioni

I dati della libreria di campioni vengono memorizzati in una cartella con il nome della libreria di campioni (con estensione .AWL).

● File libreria di campioni

Le impostazioni della libreria di campioni vengono memorizzati in un file con il nome della libreria di campioni (con estensione .AWL).

■ Cartella "Audio"

I campioni della libreria di campioni vengono memorizzati come file WAV. I pad utilizzano campioni stereo che vengono memorizzati come file mono separati per il canale destro e sinistro: "*L.WAV", "*R.WAV". Per le song a 24 bit i campioni vengono salvati come file WAV a 32 bit.

■ Cartella "Transport" (Trasporto)

In questa cartella vengono memorizzati i file WAV da importare ed esportare. I dati vengono memorizzati come file WAV a 16 bit o a 24 bit.

Le operazioni riportate di seguito possono essere eseguite mediante l'accesso diretto da un computer ai dati presenti sull'hard disk interno. Per le procedure dettagliate fare riferimento alla sezione "Esportazione di file WAV e importazione di CD audio o file WAV" a pagina 136.

- È possibile modificare i dati audio specificati presenti memorizzati sull'hard disk interno direttamente da un computer utilizzando l'applicazione appropriata di editing waveform. La song non può essere più riprodotta se si modifica la frequenza di campionamento o la quantizzazione dei dati audio, ma è possibile modificare la lunghezza delle waveform senza problemi.
- I file WAV trasferiti da un computer alla cartella "Transport" possono essere importati nei pad o nelle tracce audio dell'unità AW1600 in base alle necessità; inoltre è possibile esportare aree specifiche di dati audio nel computer come file WAV che sarà quindi possibile importare in applicazioni DAW basate su computer.
- È possibile eseguire il backup nel computer dell'intero contenuto dell'hard disk interno o di singole song.

NOTA

- Per le song a 24 bit, i dati audio contenuti nelle cartelle "Audio" vengono memorizzati nel formato WAV a 32 bit. Se l'applicazione di editing waveform non è in grado di gestire dati a 32 bit, esportare i file WAV nella cartella "Transport". I file WAV importati o esportati tramite la cartella "Transport" vengono automaticamente convertiti in formato a 24 bit che può essere modificato utilizzando la maggior parte dei software di editing waveform.
- I dati delle song vengono creati nella cartella "Song1" o "Song2". Può essere necessario cercare in entrambe le cartelle per trovare una song specifica.
- Per riportare i dati della libreria di campioni allo stato iniziale, ripristinare i dati della libreria di campioni dal CD-ROM in dotazione.
- Se si inizializza l'hard disk della workstation AW1600 dal computer diventerà illeggibile dalla workstation. Utilizzare sempre la pagina D.IN • HDD (Input digitale – Unità hard disk) della schermata UTILITY per inizializzare l'hard disk dell'unità AW1600.
- Le cartelle delle song contengono inoltre i dati audio per le operazioni di annullamento e ripristino non utilizzati normalmente. I dati di annullamento e ripristino possono essere eliminati con un'operazione di ottimizzazione (→ p. 148).

Modifica del nome di una song

Di seguito viene illustrato come modificare il nome di una song assegnato durante la creazione di una nuova song.

NOTA

- Questa impostazione si applica solo alla song corrente. Prima di eseguire questa procedura, caricare la song di cui si desidera modificare il nome.

1 Nella sezione Work Navigate (Navigazione) premere il tasto [SONG].

Verrà visualizzata la schermata SONG.

2 Per accedere alla pagina SETUP (Impostazione) premere più volte il tasto [SONG] oppure utilizzare i tasti CURSOR (cursore) [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SONG].



3 Per modificare il nome della song, spostare il cursore sul pulsante NAME (Nome) e premere [ENTER].

Verrà visualizzata la finestra a comparsa TITLE EDIT (Modifica titolo), in cui è possibile modificare il nome della song.



4 Inserire il nuovo nome. Spostare quindi il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

La finestra a comparsa verrà chiusa e il nuovo nome associato al file. (Per ulteriori informazioni sull'inserimento di un nome → p. 25.)

Modifica di alcune impostazioni per la song

In questa sezione viene illustrato come eseguire alcune impostazioni per una song, ad esempio attivare o disattivare la protezione e selezionare il formato di visualizzazione del contatore e il formato del codice tempo.

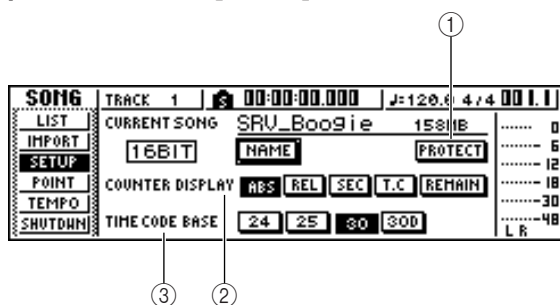
NOTA

- Queste impostazioni si applicano solo alla song corrente. Prima di eseguire questa procedura, caricare la song di cui si desidera modificare le impostazioni.
- Le modifiche alla modalità di visualizzazione del contatore (ad eccezione di **REMAIN** (Rimanente)) e alla frequenza di frame del codice tempo vengono salvate con i dati della song durante il salvataggio della song.

1 Nella sezione Work Navigate (Navigazione) premere il tasto [SONG].

Verrà visualizzata la schermata SONG.

2 Per accedere alla pagina SETUP premere più volte il tasto [SONG] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SONG].



Nella pagina sono presenti le voci indicate di seguito.

① Pulsante PROTECT (Proteggi)

Consente di attivare o disattivare la protezione.

② COUNTER DISPLAY (Display contatore)

Consente di selezionare il formato di visualizzazione per il contatore, che viene visualizzato al centro della riga superiore del display.

③ TIME CODE BASE (Base codice tempo)

Consente di selezionare il formato (il numero di frame al secondo) per il codice tempo utilizzato dall'unità AW1600.

3 Per attivare o disattivare la protezione, spostare il cursore sul pulsante PROTECT e premere [ENTER].

La protezione è un'impostazione che impedisce qualsiasi modifica ai dati della song. Se viene attivata, il pulsante PROTECT sarà evidenziato e non sarà possibile eseguire ulteriori registrazioni o modifiche, né cancellare la song.

SUGGERIMENTO

- Si consiglia di attivare la protezione nel caso di song importanti.
- Anche con la protezione attivata, è comunque possibile copiare la song (→ p. 147) e regolare le impostazioni del mixer.

4 Per modificare il formato di visualizzazione del contatore, spostare il cursore su uno dei pulsanti nell'area COUNTER DISPLAY (Visualizzazione contatore) e premere [ENTER].

Nell'area COUNTER DISPLAY, utilizzare i pulsanti riportati di seguito per selezionare il formato di visualizzazione per il contatore posto al centro della riga superiore, sul display.

• ABS (tempo assoluto)

Visualizza la posizione corrente in ore/minuti/secondi/millisecondi, con la posizione zero del tempo assoluto su 0.

• REL (tempo relativo)

Visualizza la posizione corrente in ore/minuti/secondi/millisecondi, con la posizione zero del tempo relativo su 0.

• SEC

Visualizza la posizione corrente in ore/minuti/secondi/millisecondi, con il punto di inizio su 0.

• T.C

Visualizza la posizione corrente in codice tempo (ore/minuti/secondi/frame), con il punto di inizio su 0.

• REMAIN (Rimanente)

Quando questo pulsante è attivo, invece della posizione corrente, viene visualizzato il tempo di registrazione rimanente con il numero di tracce di registrazione selezionato.

NOTA

- Il contatore in alto a destra della schermata visualizza sempre la posizione corrente in unità di misura/beat, relativa al punto di inizio.
- La visualizzazione della misura/beat dipende dalle impostazioni della pagina TEMPO della schermata SONG. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a "Creazione di una mappa tempo" (→ p. 149).

5 Per modificare la frequenza di frame del codice tempo, spostare il cursore su uno dei pulsanti nell'area TIME CODE BASE e premere [ENTER].

Nell'area TIME CODE BASE è possibile selezionare una delle seguenti frequenze di frame per specificare l'unità minima del codice tempo.

- 24 24 frame/secondo
- 25 25 frame/secondo
- 30 30 frame/secondo (30 frame di tipo non-drop)
- 30D... 29,97 frame/secondo (30 frame di tipo drop)

SUGGERIMENTO

- Questo valore influisce sulla visualizzazione del codice tempo del contatore e su MTC che l'unità AW1600 trasmette e riceve. Se l'unità AW1600 invia o riceve MTC a o da un dispositivo esterno, è necessario impostare entrambi i dispositivi sulla stessa frequenza di frame.

NOTA

- Ad eccezione di COUNTER DISPLAY, non è possibile modificare le impostazioni nella pagina SETUP della schermata SONG mentre l'unità AW1600 è in esecuzione.

Copia o eliminazione di una song

Di seguito viene illustrato come copiare o eliminare una song presente sull'hard disk.

NOTA

- Non è possibile copiare o eliminare una song mentre l'unità AW1600 è in funzione.
- Una song eliminata non potrà essere recuperata quindi è opportuno fare molta attenzione durante l'eliminazione di una song.
- Non è possibile eliminare una song per la quale è attivata la protezione, né eliminare la song corrente, cioè quella evidenziata. Per eliminare tali song, è necessario disattivare prima l'impostazione di protezione o cambiare la song corrente.

1 Nella sezione Work Navigate (Navigazione) premere il tasto [SONG].

Verrà visualizzata la schermata SONG.

2 Per accedere alla pagina LIST premere più volte il tasto [SONG] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SONG].

SONG	TRACK 1	00:00:00.000	J:120.0 4/4 00 1
LIST	NAME	OLD	SIZE
IMPORT	BB_Bossa		34.0H 24
SETUP	JB_Shuffle		61.5H 16
POINT	JP_Swing		159H 24
TEMPO	RJ_Jam		30.0H 16
SHUTDOWN	SRV_Boogie		98.7H 16
			LR

① ②

Nella pagina sono presenti le voci indicate di seguito.

① Pulsante DELETE (Elimina)

Visualizza una finestra a comparsa in cui è possibile eliminare una song.

② Pulsante COPY (Copia)

Visualizza una finestra a comparsa in cui è possibile copiare una song.

3 Per selezionare la song che si intende copiare o eliminare ruotare il dial [DATA/JOG] (Dati/Jog).

La riga racchiusa da una cornice tratteggiata indica la song selezionata.

■ Per copiare una song

4 Spostare il cursore sul pulsante COPY, quindi premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione di copia.



SUGGERIMENTO

- Se è stata selezionata la song corrente come song da copiare, verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto se si desidera salvare la song corrente. Spostare il cursore su YES (Sì) (per salvare la song) oppure su NO (per non salvare la song), quindi premere [ENTER].

5 Per eseguire la copia, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di immettere il nome della nuova song.



6 Immettere il nuovo titolo della song, spostare il cursore sul pulsante OK e premere [ENTER].

La song selezionata al passaggio 3 verrà copiata e si tornerà al passaggio 2. Se si sposta il cursore sul pulsante CANCEL (Annulla) e si preme [ENTER], l'operazione di copia verrà annullata.

■ Per eliminare una song

4 Seguendo il passaggio 3, spostare il cursore sul pulsante DELETE e premere [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione di eliminazione.



5 Per eliminare la song, spostare il cursore sul pulsante OK e premere [ENTER].

La song selezionata al passaggio 3 verrà eliminata e si tornerà al passaggio 2. Se si sposta il cursore sul pulsante CANCEL e si preme [ENTER], l'operazione di eliminazione verrà annullata.

NOTA

- Se è stata selezionata la song corrente come song da eliminare, verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui si informa che non è possibile eliminare la song corrente.

Ottimizzazione di una song

L'ottimizzazione è un'operazione mediante la quale vengono cancellati i dati audio di annullamento/ripristino e i dati di campioni non utilizzati rimasti all'interno della song. Al termine della registrazione e della modifica di una song, è possibile eseguire l'operazione di ottimizzazione sulla song per aumentare lo spazio libero sull'hard disk.

NOTA

- I dati audio di annullamento/ripristino eliminati non potranno essere recuperati quindi è opportuno fare attenzione durante questa operazione.

- 1 Nella sezione Work Navigate, per accedere alla pagina LIST della schermata SONG premere più volte il tasto [SONG] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SONG].

SONG			
LIST	NAME	OLD	SIZE
IMPORT	SORT		
SETUP	OPTIMZ	LOAD	
POINT	DELETE	SAVE	
TEMPO	COPY	NEW	
SHUTDOWN			

BB_Bossa	34.0H 24	0
JB_Shuffle	61.5H 16	6
JP_Swing	159H 24	12
RJ_Jam	98.0H 16	18
SRV_Boogie	98.7H 16	30
		48

- 2 Per selezionare la song che si intende ottimizzare ruotare il dial [DATA/JOG].

La riga racchiusa da una cornice tratteggiata indica la song selezionata.

- 3 Spostare il cursore sul pulsante OPTIMZ (Ottimizza), quindi premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione di ottimizzazione.



SUGGERIMENTO

- È possibile selezionare la song corrente per l'ottimizzazione. In questo caso, verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto se si desidera salvare la song corrente. Spostare il cursore sul pulsante OK (per salvare la song) oppure su CANCEL (per non salvare la song), quindi premere [ENTER].

- 4 Per eseguire l'operazione di ottimizzazione, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

I dati audio di annullamento/ripristino e i dati di campioni non utilizzati relativi alla song selezionata al passaggio 2 saranno eliminati e si tornerà al passaggio 1. Per non eseguire l'operazione di ottimizzazione, spostare il cursore sul pulsante CANCEL e premere il tasto [ENTER].

Creazione di una mappa tempo

La "mappa tempo" contiene i dati per modificare i valori di tempo o indicazione tempo all'inizio della song o in qualsiasi misura o beat all'interno della song. Il contatore di visualizzazione delle misure o dei beat, il Quick Loop Sampler, il metronomo interno e i dati del clock MIDI generati nell'unità AW1600 si basano tutti su questa mappa tempo.

La mappa tempo dell'unità AW1600 può inoltre registrare dati per cambiare le scene (→ p. 73) o i banchi di campioni pad (→ p. 111). Può essere utilizzata per cambiare le scene nel corso della song o per cambiare i suoni che vengono riprodotti dal Quick Loop Sampler.

SUGGERIMENTO

- Il punto di inizio della song corrisponde alla posizione iniziale della mappa tempo.
- I dati ("eventi mappa tempo") registrati nella mappa tempo continueranno a essere applicati fino alla posizione in cui è stato inserito l'evento successivo dello stesso tipo.

NOTA

- Se la mappa tempo viene modificata dopo la registrazione su una traccia audio, saranno influenzati i valori di visualizzazione del contatore delle misure o dei beat. Per questo motivo, se si desidera utilizzare il clock MIDI per la sincronizzazione con un dispositivo MIDI esterno, o si desidera controllare la song in unità di misura, è opportuno creare la mappa tempo prima di avviare la registrazione. Se si modifica la mappa tempo dopo aver già registrato una traccia, verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione.

Modifica di un evento della mappa tempo

Quando si crea una nuova song, il seguente evento della mappa tempo viene inserito all'inizio della mappa (il primo beat della prima misura).

- Indicazione tempo: 4/4
- Tempo: 120.0
- Banco di campioni pad : Pad 1=A, Pad 2=A, Pad 3=A, Pad 4=A
- Numero di scena: non assegnato

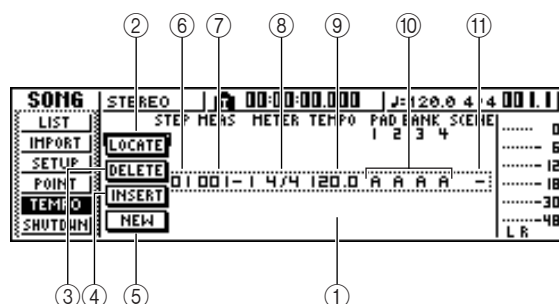
Di seguito viene illustrato come modificare i valori di questo evento della mappa tempo.

1 Nella sezione Work Navigate (Navigazione) premere il tasto [SONG].

Verrà visualizzata la schermata SONG.

2 Per accedere alla pagina TEMPO premere più volte il tasto [SONG] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SONG].

In questa pagina è possibile inserire o modificare gli eventi della mappa tempo per la song corrente.



Nella pagina sono presenti le voci indicate di seguito.

① List (Elenco)

In questa area vengono riportati gli eventi della mappa tempo inseriti per la song corrente. La riga racchiusa da una cornice tratteggiata è l'evento della mappa tempo al momento selezionato.

② Pulsante LOCATE (Individua)

Se si sposta il cursore su questo pulsante e si preme il tasto [ENTER], è possibile spostare la song sulla posizione dell'evento della mappa tempo al momento selezionato nell'elenco.

③ Pulsante DELETE

Per eliminare l'evento della mappa tempo correntemente selezionato nell'elenco, spostare il cursore su questo pulsante e premere [ENTER].

④ Pulsante INSERT (Inserisci)

Per inserire un evento vuoto nel passaggio che precede l'evento della mappa tempo correntemente selezionato nell'elenco, spostare il cursore su questo pulsante e premere [ENTER].

⑤ Pulsante NEW (Nuovo)

Per creare un evento all'inizio della misura che segue l'ultimo passaggio, spostare il cursore su questo pulsante e premere [ENTER].

⑥ STEP (Passaggio)

Indica il numero del passaggio dell'evento mappa tempo.

⑦ MEAS (Misura)

Indica la posizione (misura/beat) in cui viene inserito l'evento della mappa tempo.

⑧ METER (Indicatore)

⑨ TEMPO

⑩ PAD BANK 1-4 (Banchi pad 1-4)

⑪ SCENE (Scena)

Questi campi mostrano i valori di indicazione tempo, tempo, banco di campioni pad e i numeri di scena per ciascun evento della mappa tempo.

3 Per modificare il valore, spostare il cursore sull'elemento che si desidera modificare e ruotare il dial [DATA/JOG].

Se il valore per i campi METER, TEMPO, PAD BANK 1–4, o SCENE corrisponde a "–", spostare il cursore sull'elemento e premere [ENTER] prima di modificare il valore.

NOTA

- Non è possibile impostare i valori per METER, TEMPO e PAD BANK 1–4 all'inizio della song su "–".
- Non è possibile modificare il valore del campo METER su un valore diverso da "–" per un passaggio che non si trova nel beat 1.

L'intervallo per ciascun elemento è il seguente:

Evento	Intervallo	Contenuto
METER	da 1/4 a 8/4, –	Specifica l'indicazione tempo della song.
TEMPO	da 30.0 a 250.0, –	Specifica il tempo della song. È possibile impostare il tempo in unità di 0.1 su un intervallo di 30.0–250.0 BPM.
PAD BANK 1–4	da A a D, –	Consente di selezionare il banco di campioni da utilizzare per ciascun pad da 1 a 4.
SCENE	da 00 a 96, –	Consente di cambiare il numero di scena utilizzato dalla song.

SUGGERIMENTO

- Non è possibile eliminare l'evento della mappa tempo che si trova all'inizio della song, né modificarne la posizione. Per modificare i valori di tempo o indicazione tempo durante la song, è possibile inserire un nuovo evento.
- Se si imposta METER, TEMPO, PAD BANK 1–4 o SCENE su un valore "–", quell'evento sarà disabilitato. Ad esempio, se si desidera specificare solo i valori tempo e indicazione tempo, impostare il banco pad e la scena su "–".

■ Aggiunta di un evento della mappa tempo

1 Accedere alla pagina TEMPO, spostare il cursore sul pulsante NEW, quindi premere il tasto [ENTER].

Verrà creato un evento vuoto della mappa tempo dopo l'ultimo passaggio inserito.

SUGGERIMENTO

- Se si utilizza il pulsante INSERT invece del pulsante NEW, verrà inserito un evento vuoto della mappa tempo prima del passaggio selezionato. Tuttavia, non è possibile inserire un evento prima dell'evento della mappa tempo all'inizio della song (ovvero, l'evento della mappa tempo che viene inserito quando si crea la song).

2 Per selezionare un evento della mappa tempo creato verificare che il cursore si trovi all'esterno dell'elenco e ruotare il dial [DATA/JOG].

Quando il cursore si trova all'esterno dell'elenco, è possibile ruotare il dial [DATA/JOG] per scorrere il contenuto dell'elenco.

3 Per specificare la posizione dell'evento spostare il cursore sul campo MEAS dell'evento selezionato nell'elenco e ruotare il dial [DATA/JOG].

È possibile regolare la posizione di un evento della mappa tempo in unità di misura o beat. Tuttavia, non è possibile spostare un evento oltre l'evento precedente o successivo.

4 Per regolare il valore, spostare il cursore sull'elemento che si desidera modificare e ruotare il dial [DATA/JOG].

Se necessario, è possibile riprodurre la song per controllare che l'evento della mappa tempo funzioni come previsto.

5 Allo stesso modo, utilizzare il pulsante NEW o INSERT per aggiungere nuovi eventi e impostare i relativi parametri.

■ Eliminazione di un evento della mappa tempo

In questa sezione viene illustrato come eliminare un evento non desiderato dalla mappa tempo (non è tuttavia possibile eliminare l'evento che si trova all'inizio della song).

1 Per selezionare l'evento della mappa tempo da eliminare accedere alla pagina TEMPO e scorrere l'elenco.

2 Spostare il cursore sul pulsante DELETE e premere [ENTER].

L'evento selezionato verrà eliminato.

Importazione di dati da una song esistente

Di seguito viene illustrato come importare nella song corrente elementi selezionati di dati, ad esempio scene, librerie o tracce singole di dati audio da una song salvata sull'hard disk.

NOTA

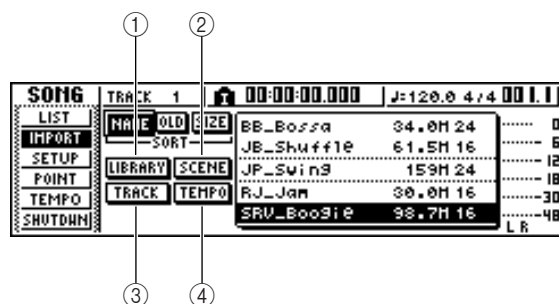
- Quando si esegue questa operazione di importazione, i dati precedenti (relativi all'elemento) nella song corrente andranno persi, quindi è opportuno fare attenzione durante questa procedura.

■ Selezione della song da cui verranno importati i dati

1 Nella sezione Work Navigate, premere il tasto [SONG].

Verrà visualizzata la schermata SONG.

2 Per accedere alla pagina IMPORT (Importazione) premere più volte il tasto [SONG] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [SONG].



Nella pagina sono presenti le voci indicate di seguito.

① Pulsante LIBRARY (Libreria)

Consente di importare tutte le librerie nella song corrente.

② Pulsante SCENE

Consente di importare tutte le scene nella song corrente.

③ Pulsante TRACK (Traccia)

Consente di importare i dati audio di una singola traccia all'interno della song corrente.

④ Pulsante TEMPO MAP (Mappa tempo)

Consente di importare la mappa tempo nella song corrente.

3 Per selezionare la song da cui si intende importare i dati ruotare il dial [DATA/JOG].

La riga racchiusa da una cornice tratteggiata è la song selezionata come origine dell'importazione.

NOTA

- Non è possibile importare le song con profondità di bit diversa dalla song corrente.

■ Importazione di dati da libreria/scene/mappa tempo

4 Spostare il cursore sul pulsante LIBRARY, SCENE o TEMPO MAP, quindi premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione di importazione.



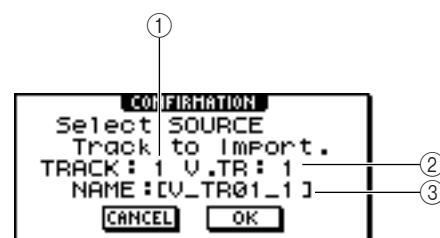
5 Per eseguire l'operazione di importazione, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

L'importazione verrà avviata. Una volta importati i dati, si tornerà alla schermata del passaggio 2.

■ Importazione di una traccia specifica

4 Spostare il cursore sul pulsante TRACK, quindi premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di selezionare la traccia da importare.



① TRACK

Indica il numero di traccia per l'origine dell'importazione.

② V.TR

Indica il numero di traccia virtuale per l'origine dell'importazione.

③ NAME

Visualizza il nome della traccia virtuale correntemente selezionata.

5 Per specificare il numero di traccia e il numero di traccia virtuale spostare il cursore sui campi TRACK e V.TR e ruotare il dial [DATA/JOG].

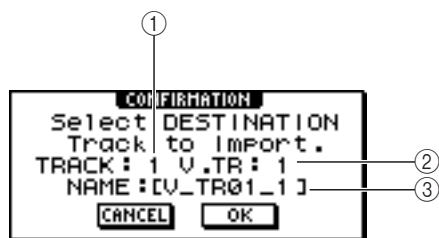
Nel campo NAME verrà visualizzato il nome della traccia di origine selezionata.



- È possibile importare solo una traccia per volta.

6 Spostare il cursore sul pulsante OK e premere [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di selezionare la traccia di destinazione.



① TRACK

Indica il numero di traccia per la destinazione dell'importazione.

② V.TR

Indica il numero di traccia virtuale per la destinazione dell'importazione.

③ NAME

Visualizza il nome della traccia virtuale selezionata come destinazione.



- Quando si seleziona ST (traccia stereo) come origine dell'importazione, anche la traccia di destinazione sarà ST.

7 Per specificare il numero di traccia e il numero di traccia virtuale per la destinazione spostare il cursore sui campi TRACK e V.TR e ruotare il dial [DATA/JOG].

8 Per eseguire l'operazione di importazione, spostare il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

L'importazione verrà avviata. Una volta importata la traccia, si tornerà al passaggio 2.

Backup delle song e delle librerie di campioni

In questa sezione viene illustrato come eseguire il backup delle song o delle librerie di campioni dall'hard disk interno su supporti CD-R/RW.



- Per eseguire il backup dei dati dell'unità AW1600 su un computer, collegare l'unità AW1600 al computer mediante un cavo USB e copiare le cartelle delle song direttamente dall'hard disk interno dell'unità al computer. Per informazioni dettagliate fare riferimento a "Trasferimento di file WAV in e da un computer" a pagina 137.

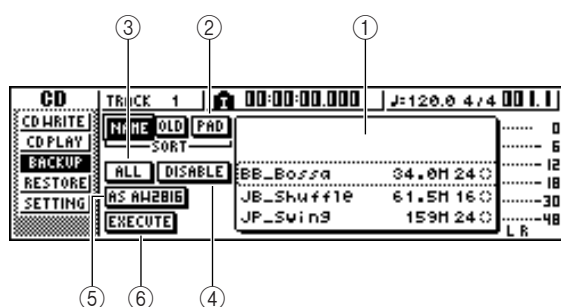
1 Inserire il supporto CD-R/RW nell'apposita unità.

2 Nella sezione Work Navigate, premere il tasto [CD].

Verrà visualizzata la schermata CD.

3 Per accedere alla pagina BACKUP premere più volte il tasto [CD] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [CD].

In questa pagina è possibile eseguire il backup delle song o delle librerie di campioni dall'hard disk interno su supporto CD-R/RW.



Nella pagina sono presenti le voci indicate di seguito.

① List

In questa aera sono elencate le song o le librerie di campioni salvate sull'hard disk. I simboli a destra dell'elenco indicano se un elemento dei dati è stato selezionato (●) o disabilitato (○) per il backup.

② Pulsante PAD

Quando questo pulsante non è attivo, nell'elenco saranno riportate le song salvate sull'hard disk. Quando questo pulsante è attivo, nell'elenco sono riportate le librerie di campioni salvate sull'hard disk.

③ Pulsante ALL (Tutti)

Se si attiva questo pulsante, insieme al pulsante ENABLE/DISABLE (Attiva/Disattiva), tutti i dati visualizzati nell'elenco verranno selezionati per il backup.

④ Pulsante ENABLE/DISABLE

Consente di scegliere se un elemento dei dati verrà selezionato per il backup (ENABLE) o meno (DISABLE).

⑤ Pulsante AS AW2816

Consente di eseguire il backup delle tracce audio all'interno di una song nel formato di file di backup AW2816.

Selezionare questo formato per il ripristino dei dati su una workstation audio Yamaha serie AW diversa da AW1600 (AW4416, AW2816, AW2400, AW16G). È possibile utilizzare questo formato solo con le song a 16 bit.

Se si attiva questo pulsante, sarà possibile eseguire il backup di una sola song per volta.

⑥ Pulsante EXECUTE (Esegui)

Consente di eseguire l'operazione di backup per le song selezionate o le librerie di campioni.

4 Per selezionare i dati della song o della libreria di esempio di cui si desidera eseguire il backup ruotare il dial [DATA/JOG]. Quindi spostare il cursore sul pulsante ENABLE/DISABLE e premere [ENTER].

Il simbolo per i dati selezionati verrà modificato in ● a indicare che i dati sono stati selezionati per il backup. È possibile ripetere questo passaggio per selezionare più elementi per il backup.

Se si attiva il pulsante ALL, si sposta il cursore sul pulsante ENABLE/DISABLE e si preme il tasto [ENTER], sarà possibile selezionare tutti i dati dell'elenco in un solo passaggio.

SUGGERIMENTO

- Se si attiva il pulsante OLD (Meno recente) o NAME, i dati presenti nell'elenco verranno sistemati in ordine alfabetico oppure nell'ordine in cui sono stati salvati.

5 Per eseguire il backup, spostare il cursore sul pulsante EXECUTE e premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione.

**NOTA**

- Se un supporto CD-RW registrato in precedenza viene inserito nell'unità CD-RW, verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto se si desidera cancellare prima il supporto. Spostare il cursore sul pulsante OK e premere [ENTER]; il supporto verrà cancellato.
- Se nell'unità CD-RW viene inserito un CD-ROM o un supporto CD-R registrato in precedenza, verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di cambiare il supporto, quindi il supporto verrà espulso. Rimuovere il supporto e sostituirlo con un supporto scrivibile.

6 Spostare il cursore sul pulsante OK e premere [ENTER].

La scrittura sul supporto CD-R/RW verrà avviata. Se si decide di annullare l'operazione di backup, spostare il cursore sul pulsante CANCEL e premere il tasto [ENTER].

Mentre è in corso il backup, una finestra a comparsa ne indica l'avanzamento. Al termine del backup, si tornerà al passaggio 3.

Se i dati di backup non entrano in un singolo volume del supporto, verrà visualizzato un messaggio con cui si informa che il supporto verrà espulso e si richiede un supporto vuoto. Il supporto verrà quindi espulso. Inserire un nuovo volume del supporto. Spostare quindi il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

NOTA

- Non è possibile eseguire l'operazione di backup senza selezionare alcun dato.
- Se si esegue il backup con il pulsante AS AW2816 disattivato, sul supporto verrà eseguito il backup dei dati di sistema (le impostazioni eseguite nella schermata UTILITY) insieme ai dati selezionati.
- Se si esegue il backup con il pulsante AS AW2816 attivato, verrà eseguito il backup solo delle tracce audio. Verrà eseguito il backup di tutte le tracce virtuali per le tracce da 1 a 16. Per la traccia stereo, verrà eseguito il backup solo della traccia corrente. Le song a 24 bit non sono compatibili.
- Quando si richiamano i dati di cui è stato eseguito il backup su più volumi di supporto, è necessario inserire i supporti nell'ordine in cui è stata eseguita l'operazione di backup. È opportuno annotare la sequenza di backup sull'etichetta di ciascun supporto CD-R/RW.

Ripristino delle song o delle librerie di campioni

In questa sezione viene illustrato come ripristinare sull'hard disk dell'unità AW1600 i dati di cui è stato eseguito il backup sul supporto CD-R/RW.

1 Inserire il supporto CD-R/RW contenente i dati di backup nell'unità CD-RW.

Se i dati occupano più di un volume del supporto, inserire il primo volume.

2 Nella sezione Work Navigate, premere il tasto [CD].

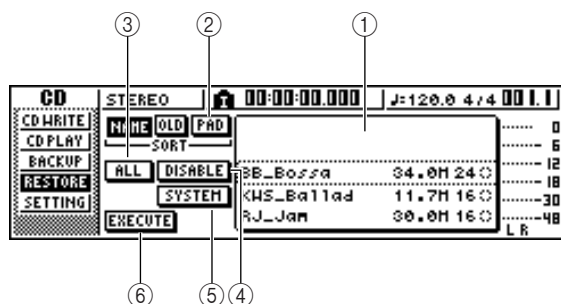
Verrà visualizzata la schermata CD.

3 Per accedere alla pagina RESTORE (Ripristino) premere più volte il tasto [CD] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [CD].

In questa pagina, è possibile ripristinare sull'hard disk interno i dati di cui è stato eseguito il backup sul supporto CD-R/RW.

4 Accertarsi che il cursore si trovi sul pulsante READ CD INFO (Leggi info CD), quindi premere il tasto [ENTER].

Verranno letti i dati contenuti nel supporto CD-R/RW inserito. Al termine della lettura, verrà visualizzata una schermata simile alla seguente.



① List

In questa area sono riportati i dati di cui è stato eseguito il backup sul supporto CD-R/RW. I simboli a destra dell'elenco indicano se un elemento dei dati è stato selezionato (●) o disabilitato (○) per il ripristino.

② Pulsante PAD

Quando questo pulsante non è attivo, l'elenco riporta le song di cui è stato eseguito il backup sul supporto CD-R/RW. Quando questo pulsante è attivo, l'elenco riporta le librerie di campioni di cui è stato eseguito il backup sul supporto CD-R/RW.

③ Pulsante ALL

Con questo pulsante è possibile selezionare tutti i dati contenuti nell'elenco. Se si attiva questo pulsante, insieme al pulsante ENABLE/DISABLE, tutti i dati visualizzati nell'elenco verranno selezionati per il ripristino.

④ Pulsante ENABLE/DISABLE

Consente di scegliere se un elemento dei dati verrà selezionato per il ripristino (ENABLE) o meno (DISABLE).

⑤ Pulsante SYSTEM (Sistema)

Consente di selezionare i dati di sistema (le impostazioni dell'unità AW1600 eseguite nella schermata UTILITY) per il ripristino.

⑥ Pulsante EXECUTE

Consente di eseguire l'operazione di ripristino.



• Non è possibile utilizzare gli elementi della pagina RESTORE fino a quando il supporto CD-R/RW inserito non sarà stato letto.

5 Per selezionare i dati da ripristinare ruotare il dial [DATA/JOG]. Quindi spostare il cursore sul pulsante ENABLE/DISABLE e premere [ENTER].

Il simbolo a destra verrà modificato in ● a indicare che i dati sono stati selezionati per il ripristino.

Se si attiva il pulsante ALL, si sposta il cursore sul pulsante ENABLE/DISABLE e si preme il tasto [ENTER], verranno selezionati tutti i dati dell'elenco in un solo passaggio.



• Il numero massimo di song o di librerie di esempio che è possibile visualizzare è 100.

6 Se si desidera ripristinare i dati di sistema, spostare il cursore sul pulsante SYSTEM e premere il tasto [ENTER].

Il pulsante verrà attivato e i dati di sistema verranno selezionati per il ripristino.

7 Per eseguire il ripristino, spostare il cursore sul pulsante EXECUTE e premere il tasto [ENTER].

Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione.



8 Spostare il cursore sul pulsante OK se si desidera eseguire l'operazione di ripristino (oppure sul pulsante CANCEL per non eseguire il ripristino), quindi premere [ENTER].

La song corrente verrà salvata automaticamente e verrà avviato il ripristino.

Una finestra a comparsa indicherà l'avanzamento dell'operazione. Al termine, si tornerà al passaggio 3.

Se il backup ha occupato più di un volume del supporto CD-R/RW, durante l'operazione di ripristino verrà visualizzato un messaggio "Exchange Next Media #XXX" (dove XXX è un numero) in cui viene richiesto di cambiare il supporto. Cambiare il supporto CD-R/RW con il supporto del numero corrispondente. Spostare quindi il cursore sul pulsante OK e premere il tasto [ENTER].

NOTA

- Quando una song o una libreria di campioni con lo stesso nome risulta già esistente, il nome della song o della libreria di campioni ripristinata verrà automaticamente modificato. Ad esempio, se "001_Song" esiste già, il nome della song verrà modificato in : "001_Song0", "001_Song1" e così via.

Scambio di dati delle song con altre workstation audio serie AW

È possibile eseguire il backup di una song AW1600 in un formato che sia compatibile con le altre serie AW (AW4416/AW2816/AW2400/AW16G). Una song di cui è stato eseguito il backup da altre workstation serie AW può essere ripristinata nell'unità AW1600.

NOTA

- Solo i dati audio registrati in una song possono essere scambiati con le altre serie AW. In questo modo non è possibile eseguire operazioni di backup e ripristino di parametri di messaggio, librerie e dati di sistema.

■ Backup di una song AW1600 in un formato compatibile con le altre serie AW

Se si attiva il pulsante AS AW2816 nella pagina BACKUP della schermata CD, i dati verranno salvati nel formato di file di backup AW2816.

È possibile ripristinare un file di backup AW2816 nelle altre serie AW (versione 2.0 o successiva per AW4416). Per la procedura fare riferimento alla sezione sul backup di song e librerie di campioni, in questo manuale.

NOTA

- Il backup in un formato di file AW2816 è limitato a una song per volta.
- Quando si esegue un'operazione di backup nel formato di file AW2816, non viene eseguito il backup di dati che non siano tracce audio. Verrà eseguito il backup di tutte le tracce virtuali per le tracce da 1 a 16. Per la traccia stereo, verrà eseguito il backup solo della traccia corrente. Le song a 24 bit non sono compatibili.
- A seconda della dimensione dei dati, alcune song non possono essere salvate come file di backup AW2816. In tal caso, utilizzare la funzione di ottimizzazione per ridurre la dimensione dei dati.

■ Ripristino delle song di altre serie AW —

1 Inserire nell'unità AW1600 il supporto CD-R/RW contenente il backup di una song di altre serie AW.

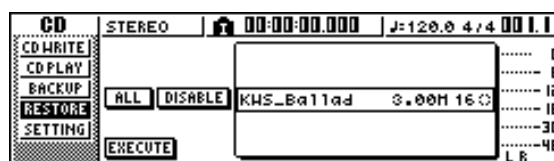
2 Nella sezione Work Navigate, premere il tasto [CD].

Verrà visualizzata la schermata CD.

3 Per accedere alla pagina RESTORE premere più volte il tasto [CD] oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [CD].

4 Accertarsi che il cursore si trovi sul pulsante READ CD INFO, quindi premere il tasto [ENTER].

Verranno letti i dati contenuti nel supporto CD-R/RW inserito. Al termine della lettura, verrà visualizzata una schermata simile alla seguente.



5 Per selezionare la song che si intende ripristinare ruotare il dial [DATA/JOG].

6 Spostare il cursore sul pulsante ENABLE/DISABLE e premere [ENTER].

Il simbolo a destra verrà modificato in ● e i dati verranno selezionati per il ripristino.



- Nell'elenco sono riportate tutte le song di cui è stato eseguito il backup sul supporto CD-R/RW, ma è possibile eseguire il ripristino solo per le song a 44,1 kHz/16 bit.

7 Ripetere i passaggi 5 e 6 per selezionare tutte le song delle altre serie AW da ripristinare.

8 Per eseguire il ripristino, spostare il cursore sul pulsante EXECUTE e premere il tasto [ENTER].

L'operazione di ripristino verrà avviata. Mentre è in corso il caricamento dei dati della song, una finestra a comparsa ne indica l'avanzamento.



- Se una song con lo stesso nome risulta già esistente, il nome della song ripristinata verrà modificato automaticamente. Ad esempio, se "001_Song" esiste già, il nome della song verrà modificato in : "001_Song0", "001_Song1" e così via.

MIDI e funzioni di utility

In questo capitolo vengono illustrate le impostazioni MIDI di base, le funzioni che utilizzano gli standard MIDI e varie funzioni di utility.

Operazioni possibili con MIDI

Nell'unità AW1600 è possibile utilizzare gli standard MIDI per le operazioni riportate di seguito.

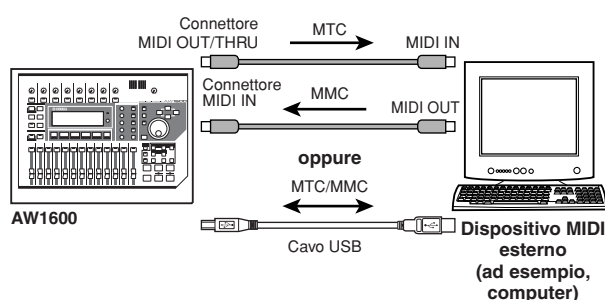
● Sincronizzazione delle operazioni con un dispositivo esterno

È possibile sincronizzare una song dell'unità AW1600 con la riproduzione di un dispositivo esterno (ad esempio, un sequencer MIDI) scambiando messaggi di sincronizzazione quali MTC (MIDI Time Code) o MIDI Clock con il dispositivo esterno.

● Controllo remoto del trasporto

Per controllare in modalità remota il trasporto dell'unità AW1600, è possibile trasmettere messaggi MMC (MIDI Machine Control) da un sequencer MIDI o da un altro dispositivo MIDI esterno all'unità AW1600. Allo stesso modo, è possibile trasmettere MMC dall'unità AW1600 a un dispositivo esterno per controllarne il trasporto.

● Esempio di utilizzo di MTC/MMC per la sincronizzazione dell'unità AW1600 e di un sequencer MIDI (computer)

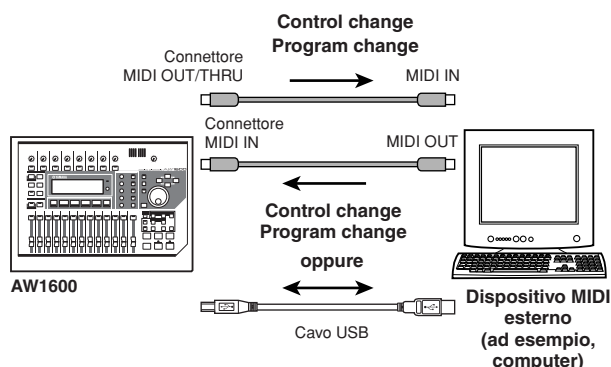


● Automazione dei cambi scena e delle operazioni dei parametri di missaggio

Quando si richiama una scena con l'unità AW1600 o si utilizzano i relativi parametri di missaggio, è possibile trasmettere i messaggi corrispondenti, Program change (Cambio programma) o Control change (Cambio controllo) a un dispositivo esterno.

Se si registrano tali messaggi su un sequencer MIDI sincronizzato con la song dell'unità AW1600, sarà possibile riprodurre le operazioni di richiamo della scena o le operazioni dei parametri di missaggio in tempo reale in qualsiasi momento.

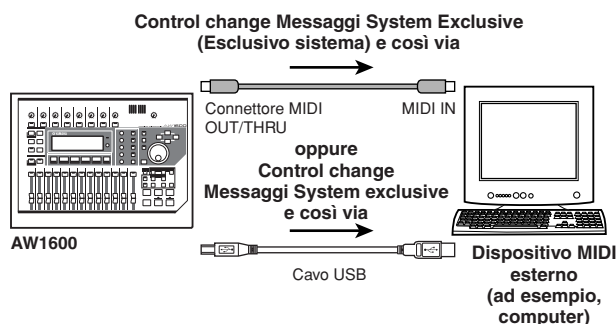
● Esempio di registrazione/riproduzione di selezioni di scene e operazioni dei parametri di missaggio su un sequencer MIDI (computer)



● MIDI Remote (Midi remoto)

La funzione "MIDI Remote" consente di utilizzare la workstation AW1600 come unità di controllo fisica di un dispositivo esterno. È possibile assegnare i messaggi MIDI desiderati ai fader e ai tasti [TRACK SEL] (Sel. traccia) del pannello superiore e utilizzarli per controllare in modalità remota un dispositivo MIDI o un programma del computer.

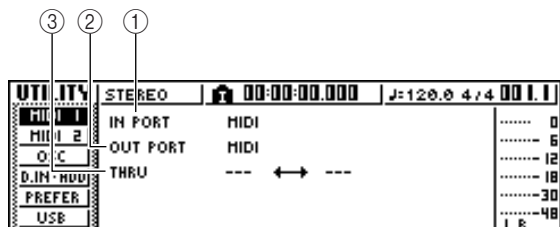
● Esempio di utilizzo della workstation AW1600 come unità di controllo fisica per un modulo audio MIDI



Impostazioni MIDI di base

Nella pagina MIDI 1 della schermata UTILITY è possibile specificare il connettore o la porta da utilizzare per la trasmissione e ricezione del messaggio MIDI verso e dai dispositivi MIDI esterni.

Per accedere a questa pagina, premere più volte il tasto [UTILITY] nella sezione Work Navigate (Navigazione) e utilizzare i tasti CURSOR (cursore) [▲]/[▼].



Nella pagina sono presenti le voci indicate di seguito.

① IN PORT (Porta ingresso)

Consente di selezionare il connettore o la porta di ingresso da utilizzare per la ricezione dei messaggi MIDI.

- **MIDI**..... Connettore MIDI IN.
- **USB 1**..... Porta 1 ingresso connettore USB.
- **USB 2**..... Porta 2 ingresso connettore USB.
- **---**..... Disattivata.

② OUT PORT (Porta uscita)

Consente di selezionare il connettore o la porta di uscita da utilizzare per la trasmissione dei messaggi MIDI. I dati MIDI generati internamente dall'unità AW1600 vengono trasmessi tramite questo connettore o questa porta.

- **MIDI**..... Connettore MIDI OUT/THRU.
- **USB 1**..... Porta 1 uscita connettore USB.
- **USB 2**..... Porta 2 uscita connettore USB.
- **---**..... Disattivata.

③ THRU

Consente di selezionare il connettore o porta di ingresso/uscita THRU separatamente rispetto a IN PORT e OUT PORT indicate a sinistra. Quando si attiva questa impostazione, non viene trasmesso alcun dato MIDI generato dall'unità AW1600.

• MIDI ↔ USB 1

.....I messaggi MIDI ricevuti tramite il connettore MIDI IN vengono ritrasmessi tramite la porta 1 di uscita USB e i messaggi MIDI ricevuti tramite la porta 1 di ingresso del connettore USB vengono ritrasmessi tramite il connettore MIDI OUT/THRU.

• MIDI ↔ USB 2

.....I messaggi MIDI ricevuti tramite il connettore MIDI IN vengono ritrasmessi tramite la porta 2 di uscita USB e i messaggi MIDI ricevuti tramite la porta 2 di ingresso del connettore USB vengono ritrasmessi tramite il connettore MIDI OUT/THRU.

• USB 1 ↔ USB 2

.....I messaggi MIDI ricevuti tramite la porta 1 di ingresso del connettore USB vengono ritrasmessi tramite la porta 2 di uscita USB e i messaggi MIDI ricevuti tramite la porta 2 di ingresso del connettore USB vengono ritrasmessi tramite la porta 1 di uscita del connettore USB.

- **---** ↔ **---** Nessuna impostazione THRU.

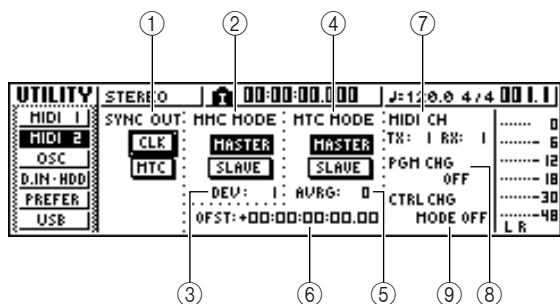


• Per un uso corretto del connettore USB per la comunicazione MIDI con i computer (→ p. 209), è possibile che sia necessaria l'installazione di un driver MIDI USB specifico.

Impostazione dei messaggi MIDI

Nella pagina MIDI 2 della schermata UTILITY è possibile eseguire alcune impostazioni relative al MIDI, ad esempio selezionare i messaggi MIDI che verranno trasmessi dal connettore MIDI OUT/THRU o USB e specificare trasmissione e ricezione di MTC/MMC.

Per accedere a questa pagina, premere più volte il tasto [UTILITY] nella sezione Work Navigate oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [UTILITY].



Nella pagina sono presenti le voci indicate di seguito.

① SYNC OUT (Uscita sinc)

Consente di selezionare il tipo di messaggio MIDI che verrà trasmesso dal connettore MIDI OUT/THRU o USB.

• Pulsante CLK

(Orologio) Se il pulsante è attivato, durante la registrazione verranno trasmessi i messaggi MIDI Clock, oltre a Start (Avvio), Stop (Arresto), Continue (Continua) e Song Position Pointer (Puntatore posizione song). Quando si attiva questo pulsante, il pulsante MTC viene disattivato.

- **Pulsante MTC**.... Se questo pulsante è attivo, durante la registrazione verrà trasmesso il codice MTC (MIDI Time Code). Quando si attiva questo pulsante, il pulsante CLK viene disattivato.

② MMC MODE (Modalità MMC)

Indica il modo in cui gli MMC verranno trasmessi e ricevuti.

- **Pulsante MASTER**. Se il pulsante è attivato, l'unità AW1600 verrà impostata come master MMC. Quando si esegue il trasporto, il comando MMC corrispondente viene trasmesso dal connettore MIDI OUT/THRU o USB. Utilizzare questa impostazione quando si desidera controllare un dispositivo MIDI esterno dall'unità AW1600 in modalità remota.
- **Pulsante SLAVE**... Se il pulsante è attivato, l'unità AW1600 verrà impostata come slave MTC ed eseguirà i comandi MMC che riceve sul connettore MIDI IN o USB. Utilizzare questa impostazione quando si desidera controllare il trasporto dell'unità AW1600 da un dispositivo MIDI esterno.

③ DEV (Dispositivo) (numero dispositivo)

Indica il numero di dispositivo MMC (da 1 a 127) che sarà ricevuto dall'unità AW1600.

NOTA

- Il numero di dispositivo MMC è un numero identificativo utilizzato per contraddistinguere i dispositivi che trasmettono e ricevono comandi MMC. Quando si utilizzano gli MMC, l'unità AW1600 e il dispositivo esterno MIDI devono essere impostati con il medesimo numero di dispositivo MMC.
 - Il numero di dispositivo MMC viene visualizzato come numero decimale a partire da uno. Per alcuni dispositivi il numero di dispositivo MMC viene visualizzato come numero esadecimale a partire da zero. In questo caso i numeri corrisponderanno come indicato di seguito.
- Visualizzazione AW1600 → Visualizzazione esadecimale
 1 → 00h
 127 → 7Eh
- L'unità AW1600 trasmette sempre comandi MMC utilizzando il numero di dispositivo "All" (Tutti).

④ MTC MODE (Modalità MTC)

Indica il modo in cui opera l'unità AW1600 quando è sincronizzata con un dispositivo MIDI esterno che utilizza MTC (MIDI Time Code).

- **Pulsante MASTER**. Se il pulsante è attivato, l'unità AW1600 verrà impostata come master MTC. Quando si esegue il trasporto, il comando MTC dell'unità AW1600 viene trasmesso dal connettore MIDI OUT/THRU o USB. Utilizzare questa impostazione se si desidera che il dispositivo MIDI esterno segua l'unità AW1600 oppure se si utilizza solo l'unità AW1600.
- **Pulsante SLAVE**... Se il pulsante è attivato, l'unità AW1600 verrà impostata come slave MTC e si atterrà ai dati MTC che riceve sul connettore MIDI IN o USB. Utilizzare questa impostazione per eseguire una sincronizzazione con una seconda unità AW1600 oppure per sincronizzare un'unità AW1600 con un dispositivo MIDI esterno che funzioni solo come master MTC.

SUGGERIMENTO

- Quando si utilizza l'unità AW1600 come master MTC, accertarsi che il pulsante MTC nell'area SYNC OUT sia attivato.

⑤ AVR (Media)

Selezionare una delle opzioni riportate di seguito per specificare il livello di precisione dei dati MTC in ingresso quando l'unità AW1600 è impostata come slave MTC.

- **0**..... L'unità AW1600 viene sincronizzata con i dati MTC in ingresso con la massima precisione. Tuttavia, se i dati MTC in ingresso sono instabili, la sincronizzazione potrebbe essere interrotta o diventare inaffidabile.
- **1**..... Con questa impostazione è possibile ottenere una maggiore tolleranza all'instabilità dei dati MTC rispetto all'impostazione "0".
- **2**..... Con questa impostazione si ottiene la massima tolleranza. Utilizzare questa impostazione se il master MTC è un dispositivo MIDI esterno caratterizzato da forte instabilità.

SUGGERIMENTO

- Quando si utilizza l'unità AW1600 come slave MTC sincronizzato con un dispositivo MIDI esterno e la precisione dei dati MTC in ingresso diventa instabile, l'unità AW1600 modifica leggermente il pitch di riproduzione nel tentativo di restare in sincronia con i dati. Con il parametro AVR si specifica la gamma di variazione tollerata dei dati MTC.

⑥ OFST (Offset)

Quando si utilizza l'unità AW1600 come slave MTC, con questo parametro si fa scorrere il tempo assoluto all'interno dell'unità AW1600 in avanti o all'indietro rispetto ai dati MTC in ingresso. L'intervallo previsto è da -24:00:00:00.00 a +24:00:00:00.00.

OFST = 00:00:00:00.00

Codice tempo in ingresso	00:00:10:00.00	00:00:15:00.00	00:00:20:00.00
Visualizzazione codice tempo (ABS)	00:00:10:00.00	00:00:15:00.00	00:00:20:00.00
Song			

OFST = +00:00:05:00.00

Codice tempo in ingresso	00:00:10:00.00	00:00:15:00.00	00:00:20:00.00
Visualizzazione codice tempo (ABS)	00:00:15:00.00	00:00:20:00.00	00:00:25:00.00
Song			

OFST = -00:00:05:00.00

Codice tempo in ingresso	00:00:10:00.00	00:00:15:00.00	00:00:20:00.00
Visualizzazione codice tempo (ABS)	00:00:05:00.00	00:00:10:00.00	00:00:15:00.00
Song			

SUGGERIMENTO

- L'impostazione OFST non influisce sui dati MTC trasmessi dal connettore MIDI OUT/THRU o USB dell'unità AW1600.

⑦ MIDI CH (Canale MIDI)

Consente di selezionare il canale MIDI che verrà utilizzato per trasmettere e ricevere messaggi MIDI quali program change e control change. In questa area sono presenti le due voci indicate di seguito.

• TX (Trasmissione)

..... Consente di selezionare il canale MIDI di trasmissione, in un intervallo compreso tra 1 e 16. Durante la trasmissione dei messaggi MIDI, vengono evidenziati i caratteri "TX".

• RX (Ricezione)

..... Consente di selezionare il canale MIDI, in un intervallo compreso tra 1 e 16 o ALL. Se si seleziona ALL, verranno ricevuti i messaggi MIDI di tutti i canali MIDI (modalità Omni). Durante la ricezione dei messaggi MIDI, i caratteri "RX" vengono evidenziati.

⑧ PGM CHG MODE (Modalità program change)

Consente di attivare o disattivare trasmissione e ricezione di program change.

Se la ricezione di program change è attiva, quando viene ricevuto un program change sul connettore MIDI IN o USB, la scena corrispondente viene richiamata dall'unità AW1600. Se la trasmissione di program change è attiva, quando viene richiamata una scena sull'unità AW1600, viene trasmesso il program change corrispondente dal connettore OUT/THRU o USB.

È possibile selezionare le seguenti impostazioni:

- **OFF** I program change non verranno trasmessi né ricevuti.
- **TX** I program change verranno solo trasmessi.
- **RX** I program change verranno solo ricevuti.
- **TX-RX** I program change verranno trasmessi e ricevuti.

SUGGERIMENTO

• Nella pagina PC TABLE (Tabella PC) della schermata SCENE (Scena) è possibile specificare il numero di scena che corrisponde a ciascun numero di program change (→ p. 173).

⑨ CTRL CHG MODE (Modalità control change)

Indica il modo in cui i control change verranno trasmessi e ricevuti.

Se trasmissione e ricezione di control change sono attivate, quando si utilizza un parametro di messaggio (fader, pan, mandata dell'effetto e così via) per i canali traccia 1-16 dell'unità AW1600, viene trasmesso il control change corrispondente.

Quando si riceve un control change, viene modificato il parametro di messaggio corrispondente.

È possibile selezionare una delle seguenti impostazioni:

- **OFF** I control change non verranno trasmessi né ricevuti.
- **1** I control change verranno trasmessi e ricevuti sui canali MIDI 1-16 (i canali MIDI 1-16 corrisponderanno ai canali traccia 1-16 dell'unità AW1600).
- **2** I control change verranno trasmessi e ricevuti solo sul canale MIDI selezionato nel campo MIDI CH. Questa mappatura è compatibile con gli altri prodotti della serie AW.
- **3** Equivale all'opzione 2 dei control change per il fatto che la ricezione e la trasmissione riguardano un solo canale MIDI, ma la mappatura dei parametri differisce dall'opzione 2. (Un singolo canale MIDI corrisponde ai canali traccia 1-16 dell'unità AW1600).

SUGGERIMENTO

- Per ulteriori informazioni sui parametri di messaggio che corrispondono a ciascun control change, consultare le tabelle riportate di seguito.
- Quando sull'unità AW1600 si utilizza un parametro di messaggio del canale traccia 9/10-15/16, vengono trasmessi due tipi di control change.

● Quando CTRL CHG MODE = 1

CANALE MIDI	CC#	PARAMETRO	
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

● Quando CTRL CHG MODE = 2

CC#	PARAMETRO		
0		NO ASSIGN	
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		NO ASSIGN	
11	FADER	CHANNEL	PAD 2
12		NO ASSIGN	
13	FADER	CHANNEL	PAD 3
14		NO ASSIGN	
15	FADER	CHANNEL	PAD 4
16		NO ASSIGN	
17		NO ASSIGN	
18		NO ASSIGN	
19		NO ASSIGN	
20		NO ASSIGN	
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		NO ASSIGN	
29		NO ASSIGN	
30		NO ASSIGN	
31		NO ASSIGN	
32		NO ASSIGN	
33	FADER	MASTER	BUS
34		NO ASSIGN	
35		NO ASSIGN	
36		NO ASSIGN	
37		NO ASSIGN	
38		NO ASSIGN	
39		NO ASSIGN	
40		NO ASSIGN	
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		NO ASSIGN	
51	ON	CHANNEL	PAD 2
52		NO ASSIGN	
53	ON	CHANNEL	PAD 3
54		NO ASSIGN	
55	ON	CHANNEL	PAD 4
56		NO ASSIGN	
57		NO ASSIGN	
58		NO ASSIGN	
59		NO ASSIGN	
60		NO ASSIGN	
61		NO ASSIGN	
62		NO ASSIGN	
63	ON	MASTER	STEREO OUT

CC#	PARAMETRO		
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		NO ASSIGN	
81		NO ASSIGN	
82		NO ASSIGN	
83		NO ASSIGN	
84		NO ASSIGN	
85		NO ASSIGN	
86		NO ASSIGN	
87		NO ASSIGN	
88		NO ASSIGN	
89		NO ASSIGN	
90		NO ASSIGN	
91		NO ASSIGN	
92	PAN	BALANCE	STEREO OUT
93		NO ASSIGN	
94		NO ASSIGN	
95		NO ASSIGN	
96		NO ASSIGN	
97		NO ASSIGN	
98		NO ASSIGN	
99		NO ASSIGN	
100		NO ASSIGN	
101		NO ASSIGN	
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		NO ASSIGN	
112	FADER	EFF1 SEND	PAD 2
113		NO ASSIGN	
114	FADER	EFF1 SEND	PAD 3
115		NO ASSIGN	
116	FADER	EFF1 SEND	PAD 4
117		NO ASSIGN	
118		NO ASSIGN	
119		NO ASSIGN	
120		NO ASSIGN	
121		NO ASSIGN	
122		NO ASSIGN	
123		NO ASSIGN	
124		NO ASSIGN	
125		NO ASSIGN	
126		NO ASSIGN	
127		NO ASSIGN	

● Quando CTRL CHG MODE = 3

CC#	PARAMETRO		
0		NO ASSIGN	
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		NO ASSIGN	
18		NO ASSIGN	
19		NO ASSIGN	
20		NO ASSIGN	
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		NO ASSIGN	
29		NO ASSIGN	
30		NO ASSIGN	
31		NO ASSIGN	
32		NO ASSIGN	
33	FADER	MASTER	BUS
34		NO ASSIGN	
35		NO ASSIGN	
36		NO ASSIGN	
37		NO ASSIGN	
38		NO ASSIGN	
39		NO ASSIGN	
40		NO ASSIGN	
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
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		NO ASSIGN	
58		NO ASSIGN	
59		NO ASSIGN	
60		NO ASSIGN	
61		NO ASSIGN	
62		NO ASSIGN	
63	ON	MASTER	STEREO OUT

CC#	PARAMETRO		
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		NO ASSIGN	
81		NO ASSIGN	
82		NO ASSIGN	
83		NO ASSIGN	
84		NO ASSIGN	
85		NO ASSIGN	
86		NO ASSIGN	
87		NO ASSIGN	
88		NO ASSIGN	
89		NO ASSIGN	
90		NO ASSIGN	
91		NO ASSIGN	
92	PAN	BALANCE	STEREO OUT
93		NO ASSIGN	
94		NO ASSIGN	
95		NO ASSIGN	
96		NO ASSIGN	
97		NO ASSIGN	
98		NO ASSIGN	
99		NO ASSIGN	
100		NO ASSIGN	
101		NO ASSIGN	
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		NO ASSIGN	
119		NO ASSIGN	
120		NO ASSIGN	
121		NO ASSIGN	
122		NO ASSIGN	
123		NO ASSIGN	
124		NO ASSIGN	
125		NO ASSIGN	
126		NO ASSIGN	
127		NO ASSIGN	

Utilizzo della funzione MIDI Remote

La funzione MIDI Remote

Nell'unità AW1600 è presente una funzione MIDI Remote che consente di utilizzare i controlli del pannello superiore per trasmettere i messaggi MIDI desiderati.

Mediante la funzione MIDI Remote, è possibile utilizzare AW1600 come unità di controllo fisica per un programma per computer o un generatore di suono MIDI.

È possibile assegnare i messaggi MIDI ai controlli di seguito.

● Sezione Mixer

- Fader 1–8, 9/10–15/16
- Tasti [TRACK SEL] 1–8, 9/10–15/16

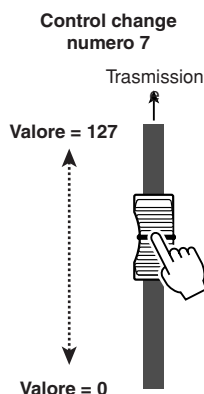
● Sezione trasporto

- Tasto RTZ [◀◀]
- Tasto FF [▶▶]
- Tasto PLAY [▶]
- Tasto REW [◀◀]
- Tasto STOP [■]
- Tasto REC [●]

Tra questi, i messaggi MIDI assegnati ai fader e ai tasti [TRACK SEL] possono essere liberamente riassegnati. È possibile assegnare i seguenti tipi di messaggi.

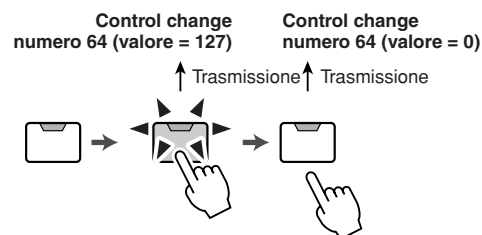
■ Messaggi che possono essere assegnati ai fader

Un messaggio MIDI il cui valore cambia in una gamma da 0 a 127 può essere assegnato a ciascun fader. Ad esempio, se il control change #7 (volume) viene assegnato a un fader, è possibile spostare il fader per controllare il volume di un generatore di suono MIDI.

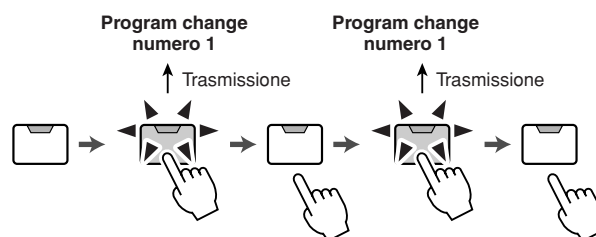


■ Messaggi che possono essere assegnati ai tasti [TRACK SEL]

Un messaggio MIDI il cui valore cambia tra i due stati 0 o 127 può essere assegnato a ciascun tasto [TRACK SEL]. Ad esempio, se il control change #64 (hold) viene assegnato a un tasto [TRACK SEL] e viene specificato che il valore del control change alterna tra 0 e 127, premendo il tasto [TRACK SEL] per attivarlo (acceso) verrà trasmesso il control change #64 con un valore 127 (Hold on), se invece viene disattivato (spento) verrà trasmesso il control change #64 con un valore 0 (Hold off).



In alternativa, è possibile indicare che un messaggio MIDI con un valore fisso venga trasmesso solo quando si preme il tasto [TRACK SEL] per attivarlo (acceso). Ad esempio, se viene assegnato il program change #1, il program change di quel numero verrà trasmesso ogni volta che viene attivato il tasto [TRACK SEL].



Utilizzo dei preset della funzione MIDI Remote

La pagina PRESET della schermata REMOTE contiene dieci diversi preset di MIDI Remote. Questi preset sono stati creati tenendo conto di dispositivi specifici e programmi sequencer per computer e assegnano i messaggi necessari ai fader dell'unità AW1600 e ai tasti [TRACK SEL]. È possibile utilizzare subito la funzione MIDI Remote, selezionando un preset in questa pagina e collegando il dispositivo MIDI esterno adeguato.

Programmi sequencer supportati

● Windows

- Cubase SX 3.0.1
- Logic Platinum 5.5.1 (*1)
- Nuendo 3.0.1
- Sonar 4.0.1 Producer Edition

● Macintosh

- Cubase SX 3.0.1
- Logic Pro 7.0.1 (*1)
- Nuendo 3.0.1
- Protools TDM 6.7 (*2)

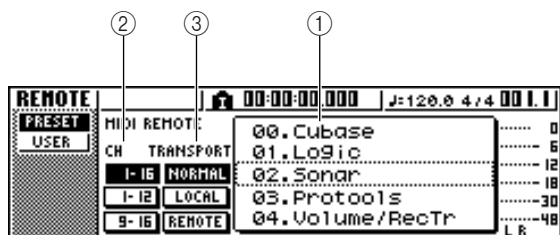
*1 Utilizzare il file delle impostazioni contenuto nel CD-ROM incluso per far corrispondere i fader dell'unità AW1600, i tasti [TRACK SEL] e i tasti di trasporto con i comandi Logic. Le assegnazioni di traccia devono essere fatte all'interno di Logic in modo adeguato al sistema in uso.

*2 Selezionare le impostazioni CS-10 come tipo di controller MIDI. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni CS-10, rivolgersi a Digidesign.

Per accedere alla pagina PRESET della schermata REMOTE, premere più volte il tasto [REMOTE] della sezione Work Navigate oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [REMOTE].

SUGGERIMENTO

- La funzione MIDI Remote verrà automaticamente attivata mentre la pagina viene visualizzata. I fader dei canali traccia e i tasti [TRACK SEL] non eseguiranno le normali funzioni, ma funzioneranno come specificato dal preset selezionato nella pagina PRESET.



Nella pagina sono presenti le voci indicate di seguito.

① List (Elenco)

Selezionare uno dei dieci preset riportati in questo elenco. La riga racchiusa in una cornice tratteggiata è il preset selezionato al momento. Quando si ruota il dial [DATA/JOG] per selezionare un altro preset, le assegnazioni dei messaggi MIDI vengono modificate immediatamente. Nella workstation AW1600 sono disponibili i preset riportati di seguito.

- 00 Cubase
- 01 Logic
- 02 Sonar
- 03 ProTools

Con questi preset è possibile utilizzare la workstation AW1600 come unità di controllo fisica per vari software di sequencer.

- I tasti [TRACK SEL] controllano le operazioni di attivazione e disattivazione esclusione sul software sequencer.
- I fader controllano il volume delle tracce del software sequencer.

Sarà necessario installare il file di impostazioni adeguato nel software sequencer ed effettuare le impostazioni necessarie. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla sezione "Informazioni sul CD-ROM in dotazione con l'unità AW1600" (→ p. 209) dell'Appendice.

● 04 Volume/RecTr

Utilizzare questo preset per controllare il volume di un generatore di suono esterno o le tracce di registrazione di un registratore esterno.

- Con i tasti [TRACK SEL] vengono trasmessi i comandi MMC per selezionare le tracce di registrazione.
- Le operazioni dei fader trasmettono i control change del volume (CC#=07).

● 05 Volume

Utilizzare questo preset per controllare il volume di un generatore di suono esterno.

- Con i tasti [TRACK SEL] vengono trasmessi i messaggi di control change del volume (CC#=07).
- Quando un tasto [TRACK SEL] viene disattivato (spento), viene trasmesso il volume = 0.
- Quando un tasto [TRACK SEL] viene attivato (verde), viene trasmesso il valore del volume corrispondente alla posizione del fader.
- Quando un tasto [TRACK SEL] è attivo, il fader trasmette i messaggi di control change del volume (CC#=07).

● 06 XG 1-16

● 07 XG 17-32

● 08 XG 33-48

● 09 XG 49-64

Con questi preset è possibile utilizzare la workstation AW1600 come unità di controllo del volume per un generatore di suono XG. Ciascun preset controlla rispettivamente le parti del generatore di suono compatibile con XG 1-16, 17-32, 33-48 e 49-64.

- Con i tasti [TRACK SEL] la parte viene attivata o disattivata.
- I fader controllano il volume della parte.

Se si seleziona il preset 07-09, le indicazioni del pulsante cambieranno come indicato di seguito.

● Preset 07

Pulsante 1-16 → Pulsante 17-32

Pulsante 1-12 → Pulsante 17-28

Pulsante 9-16 → Pulsante 25-32

● Preset 08

Pulsante 1-16 → Pulsante 33-48

Pulsante 1-12 → Pulsante 33-44

Pulsante 9-16 → Pulsante 41-48

● Preset 09

Pulsante 1-16 → Pulsante 49-64

Pulsante 1-12 → Pulsante 49-60

Pulsante 9-16 → Pulsante 57-64

② CH (Canale)

Scegliere uno di questi pulsanti per selezionare i canali MIDI che verranno assegnati ai fader e ai tasti [TRACK SEL], come indicato nelle tabelle riportate di seguito.

● Quando si seleziona il pulsante 1-16

Fader/tasti [TRACK SEL]	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10	11/12	13/14	15/16
Canali MIDI	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10	11/12	13/14	15/16

● Quando si seleziona il pulsante 1-12

Fader/tasti [TRACK SEL]	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10	11/12	13/14	15/16
Canali MIDI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

● Quando si seleziona il pulsante 9-16

Fader/tasti [TRACK SEL]	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10	11/12	13/14	15/16
Canali MIDI	9	10	11	12	13	14	15	16	—	—	—	—

SUGGERIMENTO

- Quando il pulsante 1-16 è attivo, utilizzando un fader 9/10–15/16 o un tasto [TRACK SEL] 9/10–15/16 verranno trasmessi due canali di messaggi MIDI.

③ TRANSPORT (Trasporto)

Selezionare uno dei pulsanti riportati di seguito per specificare cosa accade quando si utilizzano i tasti della sezione trasporto mentre è in uso la funzione MIDI Remote.

- Pulsante NORMAL (Normale)**..... I tasti di trasporto eseguono le normali operazioni; riproducono, interrompono o trovano la song corrente. I messaggi dei clock MTC/MMC/MIDI verranno trasmessi e ricevuti come indicato nella pagina MIDI della schermata UTILITY.
- Pulsante LOCAL (Locale)**..... Con i tasti di trasporto è possibile riprodurre, interrompere o trovare la song corrente. Tuttavia, i messaggi dei clock MTC/MMC/MIDI non verranno trasmessi né ricevuti.
- Pulsante REMOTE** I tasti di trasporto non comandano il registratore ma trasmettono solo i messaggi MIDI preimpostati per ciascun tasto.

SUGGERIMENTO

- Queste impostazioni si applicano solo se si utilizza un interruttore a pedale per eseguire il trasporto delle song.

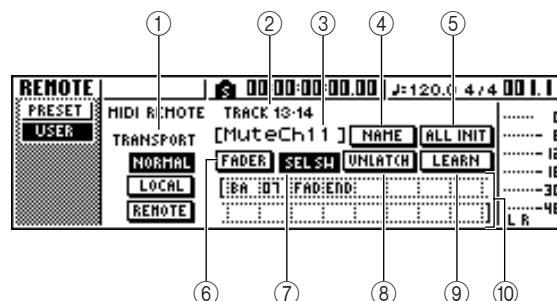
Utilizzo della funzione Remote definita dall'utente

Nella pagina USER (Utente) della schermata REMOTE è possibile assegnare i messaggi MIDI a ciascun fader e tasto [TRACK SEL].

Per accedere a questa pagina, premere più volte il tasto [REMOTE] della sezione Work Navigate oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [REMOTE].

SUGGERIMENTO

- La funzione MIDI Remote verrà automaticamente attivata mentre la pagina viene visualizzata. I fader dei canali traccia e i tasti [TRACK SEL] non eseguiranno le normali funzioni, ma funzioneranno come specificato dalle impostazioni effettuate nella pagina USER.



Nella pagina sono presenti le voci indicate di seguito.

① TRANSPORT

Consente di selezionare cosa accade quando si utilizzano i tasti della sezione trasporto insieme alla funzione MIDI Remote.

② Canale selezionato

Indica il nome del canale correntemente selezionato per le operazioni.

SUGGERIMENTO

- Quando si utilizza un fader 1–8 o 9/10–15/16 o un tasto [TRACK SEL] 1–8 o 9/10–15/16, il contenuto visualizzato nella pagina viene modificato con il canale corrispondente.

③ Nome funzione fader/tasto [TRACK SEL]

Visualizza il nome che viene assegnato al fader o al tasto [TRACK SEL] correntemente visualizzato.

④ Pulsante NAME (Nome)

Consente di modificare il nome che viene assegnato al fader o al tasto [TRACK SEL]. Per aprire la finestra a comparsa TITLE EDIT (Modifica titolo), spostare il cursore su questo pulsante e premere [ENTER].

⑤ Pulsante ALL INIT (Inizializza tutti)

Consente di riportare alle impostazioni iniziali tutti i messaggi MIDI assegnati ai fader/tasti [TRACK SEL]. Per eseguire l'inizializzazione, spostare il cursore su questo pulsante e premere il tasto [ENTER].

⑥ Pulsante FADER

Se si attiva questo pulsante, verrà visualizzato il messaggio MIDI assegnato al fader del canale correntemente selezionato.

Questo pulsante verrà attivato automaticamente quando si utilizza il fader di un canale traccia.

⑦ Pulsante SEL SW

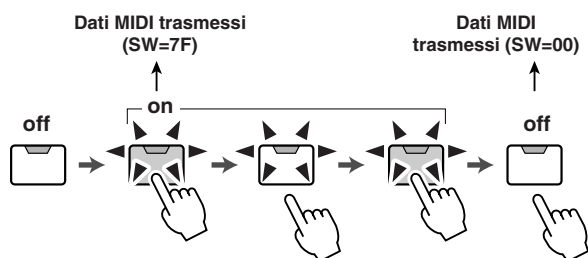
Se si attiva questo pulsante, verrà visualizzato il messaggio MIDI assegnato al tasto [TRACK SEL] del canale correntemente selezionato.

Questo pulsante verrà attivato automaticamente quando si utilizza il tasto [TRACK SEL] di un canale traccia.

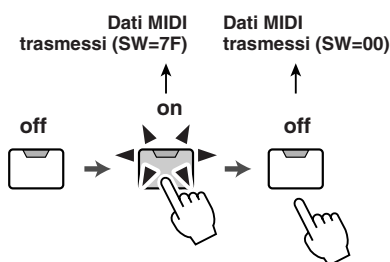
⑧ Pulsante LATCH/UNLATCH (Bloccato/Non bloccato)

Consente di selezionare la modalità di funzionamento del tasto [TRACK SEL] di un canale traccia quando viene premuto.

- **LATCH** L'impostazione viene attivata o disattivata ogni volta che si preme il tasto [TRACK SEL].



- **UNLATCH** L'impostazione viene attivata mentre si tiene premuto il tasto [TRACK SEL] e viene disattivata al rilascio del tasto.

**⑨ Pulsante LEARN (Apprendimento)**

Quando questo pulsante è attivo, il messaggio MIDI ricevuto dal connettore MIDI IN verrà assegnato al fader o al tasto [TRACK SEL] correntemente selezionato. Si tratta di metodo comodo per assegnare rapidamente i messaggi MIDI.

SUGGERIMENTO

- Se si ricevono due o più messaggi MIDI mentre il pulsante LEARN è attivo, l'ultimo messaggio MIDI ricevuto verrà immesso nel campo relativo ai messaggi MIDI.
- Se viene inviato un messaggio di sistema esclusivo che supera i sedici byte, verranno visualizzati i primi sedici byte.

⑩ Messaggio MIDI

In questa area viene visualizzato il messaggio MIDI (in formato esadecimale) che viene assegnato al fader o al tasto [TRACK SEL] al momento selezionato.

È possibile spostare il cursore su ciascuna casella numerica e ruotare il dial [DATA/JOG] per modificare il valore di ciascun byte (numero esadecimale a due cifre). È possibile selezionare i seguenti valori.

- **00–FF (esadecimale)**

..... Corrisponde al valore reale del messaggio MIDI trasmesso.

- **END (Fine)** . Indica la fine del messaggio MIDI. Quando si utilizza un fader o un tasto [TRACK SEL], viene trasmesso il messaggio MIDI che inizia con il primo byte e finisce con il byte che precede END.

- **SW (solo tasto [TRACK SEL])**

..... Indica lo stato attivato o disattivato del tasto [TRACK SEL]. Il byte indicato come SW verrà trasmesso come 7F (esadecimale) quando il tasto viene attivato o come 00 (esadecimale) quando il tasto viene disattivato.

- **FAD** Indica la posizione corrente del fader. Se il messaggio viene assegnato al fader, il byte specificato come FAD verrà trasmesso come valore 00–7F (esadecimale) che corrisponde alla posizione del fader quando viene utilizzato.

Se il messaggio viene assegnato al tasto [TRACK SEL], questo byte verrà trasmesso come valore corrispondente alla posizione corrente del fader quando il tasto [TRACK SEL] viene attivato, e come valore 00 (esadecimale) quando il tasto [TRACK SEL] viene disattivato.

SUGGERIMENTO

- Il messaggio MIDI assegnato a un singolo fader o tasto non può superare i sedici byte.
- Se un byte SW non viene assegnato a un tasto [TRACK SEL], il messaggio MIDI inserito verrà trasmesso solo quando il tasto viene attivato. In questo caso verrà utilizzata normalmente l'impostazione UNLATCH.
- Quando si utilizza il pulsante LEARN per assegnare un control change a un fader, il byte END verrà inserito automaticamente alla fine del messaggio MIDI.
- Quando si utilizza il pulsante LEARN per assegnare un control change a un fader, il byte FAD verrà inserito automaticamente come valore variabile.

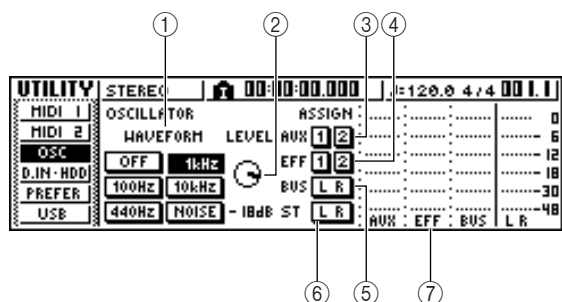
NOTA

- Se si assegna manualmente un messaggio MIDI, è necessario inserire END alla fine del messaggio MIDI.
- Quando si assegna un messaggio MIDI a un fader, è necessario inserire FAD per uno dei byte. Se non viene inserito FAD, il fader non eseguirà alcuna operazione.
- Se i valori vengono inseriti manualmente, è possibile che venga inserito un messaggio MIDI non valido. Per questo motivo, utilizzare il pulsante LEARN ⑨ per assegnare i messaggi MIDI quando è possibile.

L'oscillatore dei toni di prova

Nella pagina OSC della schermata UTILITY è possibile inviare il segnale dell'oscillatore di prova integrato nell'unità AW1600 (l'oscillatore dei toni di prova) al bus desiderato.

Per accedere a questa pagina, premere più volte il tasto [UTILITY] della sezione Work Navigate oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [UTILITY].



Nella pagina sono presenti le voci indicate di seguito.

① WAVEFORM

Consente di selezionare uno dei segnali riportati di seguito per l'output dall'oscillatore.

- **Pulsante OFF** L'oscillatore non è attivo
- **Pulsante 100Hz** Onda sinusoidale a 100 Hz
- **Pulsante 440Hz** Onda sinusoidale a 440 Hz
- **Pulsante 1kHz** Onda sinusoidale a 1 kHz
- **Pulsante 10 kHz** Onda sinusoidale a 10 kHz
- **Pulsante NOISE**
(Rumore) Rumore bianco

Quando un pulsante viene attivato, l'output dell'oscillatore viene inviato immediatamente al bus specificato.

Utilizzare i pulsanti ③–⑥ per specificare il bus a cui verrà inviato il segnale.

SUGGERIMENTO

- Se la manopola LEVEL (Livello) viene sollevata quando viene emesso il segnale dell'oscillatore, è possibile che venga prodotto all'improvviso un livello di volume alto. Abbassare la manopola LEVEL prima di accendere l'oscillatore.

② Manopola LEVEL

Regola il livello di output dell'oscillatore.

③ Pulsanti AUX 1/2

Inviano l'output dell'oscillatore ai bus AUX 1/2.

④ Pulsanti EFF 1/2

Inviano l'output dell'oscillatore ai bus effetti 1/2.

⑤ Pulsante BUS L R

Invia l'output dell'oscillatore al bus di destra o di sinistra.

⑥ Pulsante ST L R

Invia l'output dell'oscillatore al bus stereo.

⑦ Indicatore livello

Indica il livello di output di AUX 1/2, bus effetti 1/2 e bus L/R.

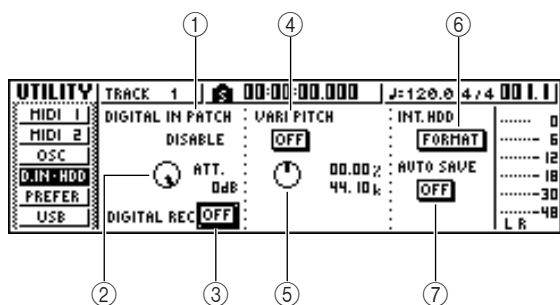
NOTA

- Le onde sinusoidali e il rumore bianco hanno un livello di pressione più alto rispetto alle apparenze. Questi segnali possono danneggiare gli altoparlanti se riprodotti a un volume alto, quindi prestare particolare attenzione.

Impostazioni di input digitale e inizializzazione dell'hard disk interno

Nella pagina D.IN HDD (Input digitale – Unità hard disk) della schermata UTILITY è possibile effettuare impostazioni per l'input digitale e inizializzare l'hard disk interno.

Per accedere a questa pagina, premere più volte il tasto [UTILITY] della sezione Work Navigation oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [UTILITY].



Nella pagina sono presenti le voci indicate di seguito.

① DIGITAL IN PATCH (Patch ingresso digitale)

Consente di selezionare una delle voci seguenti come destinazione a cui verrà inviato il segnale dal jack DIGITAL IN.

- **DISABLE**
(Disattiva) Il jack DIGITAL STEREO IN verrà disattivato.
- **INPUT 1/2-7/8** Il segnale verrà inviato ai canali di input 1/2-7/8. Se si seleziona questa impostazione, i jack di input MIC/LINE per i canali di input corrispondenti verranno disattivati.
- **STEREO BUS**
(Bus stereo) Il segnale verrà inviato al bus stereo.

SUGGERIMENTO

- Se si seleziona **DISABLE**, l'unità AW1600 funzionerà mediante il clock interno. Se si seleziona un'altra impostazione, l'unità AW1600 verrà sincronizzata al clock contenuto nel segnale di input proveniente dal jack DIGITAL STEREO IN. Quando si riproduce un CD audio, tuttavia, l'unità AW1600 funziona sempre con il proprio clock.

NOTA

- Non è possibile cambiare questa impostazione mentre il registratore è in funzione.
- Se si seleziona un'impostazione diversa da **DISABLE**, verrà visualizzato un messaggio "((((WRONG WORD CLOCK!))))" (Clock dati errato) se non vengono inviati al jack DIGITAL STEREO IN i dati clock adeguati. Durante la visualizzazione di questo messaggio, tutti i canali vengono disattivati e la sezione del registratore non funziona. Per far funzionare la workstation AW1600, è necessario inserire il segnale di clock corretto o cambiare l'impostazione **DIGITAL IN PATCH** in **DISABLE**.

② Manopola ATT

Regola il livello del segnale che viene inviato dal jack DIGITAL STEREO IN al bus stereo.

SUGGERIMENTO

- La manopola ATT è importante solo se si imposta **DIGITAL IN PATCH** su **STEREO BUS**.

③ Pulsante DIGITAL REC ON/OFF (Registrazione digitale on/off)

Attiva (ON) o disattiva (OFF) la registrazione digitale dal jack DIGITAL IN e l'importazione di dati audio digitali da un CD audio o un file WAV inserito nell'unità CD-RW. Quando questa impostazione passa a ON, verrà visualizzato il messaggio seguente.

OBSERVE Copyright Notice
(Si accettano le norme sul copyright)
Written in Owner's Manual?
(scritte nel manuale utente?)
[Cancel] [OK]
(Annulla – OK)

Se si accettano le condizioni descritte nella sezione "Avviso relativo al copyright" (→ p. 6), scegliere [OK]. Se si seleziona [OK], verranno abilitate la registrazione e l'importazione di dati audio digitali.

SUGGERIMENTO

- Il pulsante **DIGITAL REC ON/OFF** è sempre impostato su **OFF** quando viene accesa l'unità.

④ Pulsante VARI PITCH ON/OFF (Pitch variabili on/off)

Consente di stabilire se la frequenza di campionamento sarà regolabile (funzione Vari-pitch) quando **DIGITAL IN PATCH** è impostato su **DISABLE**. Se si attiva questo pulsante, la funzione vari-pitch sarà abilitata e sarà possibile utilizzare la manopola **VARI PITCH** per regolare la frequenza di campionamento.

⑤ Manopola VARI PITCH

Regola la frequenza di campionamento della song corrente in un intervallo compreso tra -5.97 e +6.00%.

NOTA

- Vari-pitch non è disponibile se **DIGITAL IN PATCH** è impostato su un valore diverso da **DISABLE** o se è stata selezionata la voce **MTC Slave** nella pagina **MIDI 2** della schermata **UTILITY**.

⑥ Pulsante FORMAT (Formatta)

Esegue la formattazione (inizializzazione) dell'hard disk interno. Quando si sposta il cursore su questo pulsante e si preme [ENTER], l'hard disk viene formattato. Durante l'operazione, una finestra a comparsa indica l'avanzamento. Al termine della formattazione, la finestra a comparsa verrà automaticamente chiusa.

NOTA

- Con l'operazione di formattazione verranno cancellati tutti i dati dall'hard disk interno e non sarà possibile recuperarli. Si consiglia di eseguire un backup di tutti i dati presenti sull'hard disk interno in un computer prima di procedere alla formattazione.
- Non è possibile interrompere la formattazione una volta avviata l'operazione.
- Non disattivare o interrompere mai l'alimentazione durante la formattazione, perché ciò potrebbe danneggiare l'hard disk e provocare malfunzionamenti.

⑦ Pulsante AUTO SAVE (Salvataggio automatico)

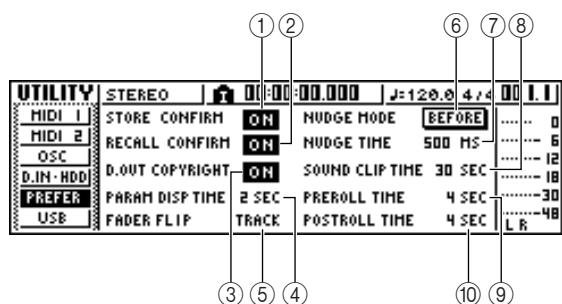
Attiva o disattiva la funzione Auto Save. Se la funzione Auto Save è attivata, verrà eseguito il backup dello stato della song corrente sulla memoria temporanea quando si verifica l'operazione seguente. Se l'alimentazione viene interrotta accidentalmente prima che l'unità venga correttamente chiusa, la song verrà recuperata dai dati di backup nella memoria temporanea al successivo riavvio dell'alimentazione.

- La registrazione viene interrotta.
- La modifica della traccia termina.
- L'importazione dall'unità CD-RW viene completata.
- L'importazione di un file WAV viene completata.

Impostazioni generali dell'unità AW1600

Nella pagina PREFER (Preferenze) della schermata UTILITY, è possibile effettuare impostazioni che influiscono sul funzionamento generale dell'unità AW1600, ad esempio indicare se verranno visualizzate o meno le finestre a comparsa e se la protezione da copia verrà attivata o disattivata.

Per accedere a questa pagina, premere più volte il tasto [UTILITY] della sezione Work Navigate oppure utilizzare i tasti CURSOR [▲]/[▼] mentre si tiene premuto il tasto [UTILITY].



Nella pagina sono presenti le voci indicate di seguito.

① Pulsante STORE CONFIRM ON/OFF (Conferma memorizzazione on/off)

Specifica se quando si memorizza una scena/libreria verrà visualizzata la finestra a comparsa TITLE EDIT (in cui è possibile assegnare un nome).

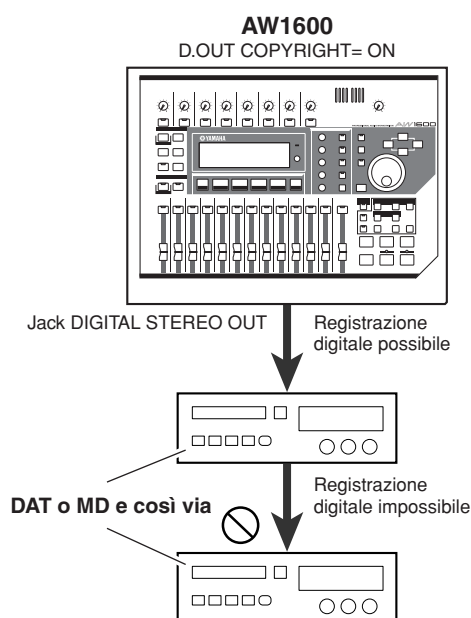
② Pulsante RECALL CONFIRM ON/OFF (Conferma richiamo on/off)

Specifica se quando si richiama una scena o una libreria verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesto di confermare l'operazione.

③ Pulsante D.OUT COPYRIGHT ON/OFF (Copyright output D. on/off)

Specifica se gli indicatori di protezione da copia SCMS (Serial Copy Management System) verranno scritti nel segnale digitale emesso dal jack DIGITAL STEREO OUT (Output stereo digitale). La protezione è abilitata se il pulsante è attivo e disabilitata se il pulsante non è attivo.

Se la protezione da copia è abilitata, sarà possibile copiare il segnale dal jack DIGITAL STEREO OUT su un registratore MD o DAT, ma non sarà possibile creare una copia digitale di seconda generazione da tali dati.

● Quando la protezione da copia è abilitata**④ PARAM DISP TIME (Durata visualizz. parametri)**

Consente di regolare la durata di visualizzazione del valore nella parte superiore destra della schermata quando si utilizzano le manopole della sezione Selected Channel (Canale selezionato) per modificare un parametro. La gamma di questa impostazione è compresa tra 0 e 9 (secondi).

⑤ **FADER FLIP (Flip fader)**

Consente di specificare se i fader 1–8 e 9/10–15/16 regoleranno i livelli dei canali traccia (TRACK) o i livelli dei canali/pad di input (INPUT). All'accensione dell'unità, questa impostazione tornerà sempre su TRACK.



- Anche se si seleziona INPUT, le funzioni dei tasti [TRACK SEL] non verranno modificate.

⑥ **NUDGE MODE (Modalità Nudge)**

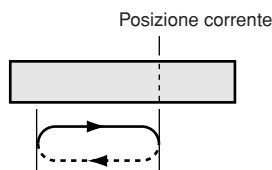
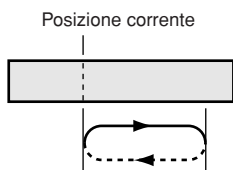
Consente di selezionare il metodo di riproduzione che verrà utilizzato dalla funzione Nudge (funzione che consente di utilizzare il tasto [JOG ON] (Jog attivato) e il dial [DATA/JOG] per cercare una posizione).

• **AFTER**

(Dopo) Riproduzione ripetuta, iniziando dalla posizione corrente, per la durata indicata dal valore NUDGE TIME.

• **BEFORE**

(Prima) Riproduzione ripetuta, terminando alla posizione corrente, per la durata indicata dal valore NUDGE TIME.

NUDGE MODE: BEFORE**NUDGE MODE: AFTER**⑦ **NUDGE TIME (Tempo di nudge)**

Consente di specificare la durata della riproduzione ripetuta (Nudge Time) dalla funzione Nudge. È possibile impostare il tempo di nudge in un intervallo compreso tra 25 e 800 ms con incrementi di 1 ms (millisecondo).

⑧ **SOUND CLIP TIME (Tempo clip audio)**

Consente di selezionare il tempo di registrazione per la funzione Sound Clip.

È possibile impostare l'intervallo tra 30 e 180 secondi, con incrementi di 30 secondi.



- L'impostazione SOUND CLIP TIME viene utilizzata durante la creazione di una nuova song. Non è possibile modificare il tempo di registrazione della funzione sound clip dopo aver creato la song.

⑨ **PREROLL TIME (Tempo di pre-rullata)**

Consente di specificare la durata (tempo di pre-rullata) della riproduzione prima del punto di punch-in quando si utilizza la funzione Auto Punch-in (Punch-in automatico) e può essere impostato su un intervallo compreso tra 0 e 5 secondi.

⑩ **POSTROLL TIME (Tempo di post-rullata)**

Consente di specificare la durata (tempo di post-rullata) della riproduzione dopo il punto di punch-out quando si utilizza la funzione Auto Punch-in e può essere impostato su un intervallo compreso tra 0 e 5 secondi.

Utilizzo della workstation AW1600 con dispositivi esterni

In questo capitolo vengono illustrati diversi esempi di utilizzo della workstation AW1600 con altri dispositivi esterni.

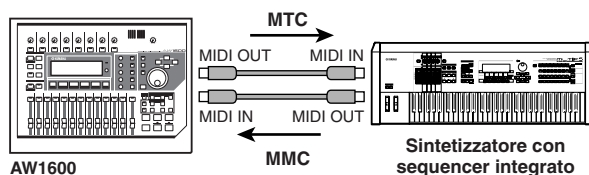
Utilizzo dell'unità AW1600 con un "sintetizzatore per workstation"

È possibile utilizzare in diversi modi l'unità AW1600 insieme a un sintetizzatore per workstation (un sintetizzatore con sequencer integrato).

Sincronizzazione dell'unità AW1600 con il sequencer della workstation

In questa sezione viene illustrato come utilizzare MTC per sincronizzare una song dell'unità AW1600 con il sequencer integrato nel sintetizzatore della workstation. In questo esempio inoltre si utilizza MMC per controllare in remoto il trasporto dell'unità AW1600 dal sintetizzatore della workstation.

- 1 Fare riferimento al diagramma riportato di seguito e collegare la workstation AW1600 al sintetizzatore della workstation.



- 2 Nella sezione Work Navigate (Navigazione), utilizzare il tasto [UTILITY] per accedere alla pagina MIDI 1 della schermata UTILITY. Impostare IN PORT (Porta IN) e OUT PORT (Porta OUT) su MIDI.
- 3 Nella sezione Work Navigate utilizzare il tasto [UTILITY] per accedere alla pagina MIDI 2 della schermata UTILITY. Attivare il pulsante SLAVE nel campo MMC MODE (Modalità MMC) e il pulsante MASTER nel campo MTC MODE (Modalità MTC).

AW1600 viene impostato in modo da funzionare come slave MMC e come master MTC.

- Impostazioni di esempio per la sincronizzazione utilizzando MTC e MMC



- 4 Spostare il cursore sul campo DEV e impostare il valore in modo che corrisponda al numero di dispositivo del sintetizzatore della workstation.

Quando si utilizza MMC, è necessario impostare AW1600 e il dispositivo MIDI esterno sullo stesso

numero del dispositivo MMC. Per ulteriori informazioni sui numeri dei dispositivi che è possibile utilizzare con il sintetizzatore della workstation, consultare il relativo manuale d'istruzioni.

- 5 Nella sezione Work Navigate utilizzare il tasto [SONG] per accedere alla pagina SETUP (Impostazione) della schermata SONG e selezionare una frequenza di frame nell'area TIME CODE BASE (Base codice tempo).



SUGGERIMENTO

- La frequenza di frame specificata influisce sulla sincronizzazione con il dispositivo esterno, ma anche sul codice tempo visualizzato nel contatore e così via.

- 6 Impostare il sintetizzatore della workstation in modo che funzioni come master MMC e come slave MTC, quindi impostare il relativo numero di dispositivo MMC e la frequenza di frame MTC sugli stessi valori dell'unità AW1600.

Per ulteriori informazioni sull'impostazione di questi valori, consultare il manuale del sintetizzatore della workstation.

- 7 Riprodurre il sequencer (del sintetizzatore della workstation).

Durante la riproduzione del sequencer del sintetizzatore della workstation, i comandi MMC corrispondenti vengono inviati all'unità AW1600, che verrà avviata.

Contemporaneamente, AW1600 trasmette MTC al sintetizzatore della workstation e il sequencer funziona in sincronia con il sintetizzatore.

SUGGERIMENTO

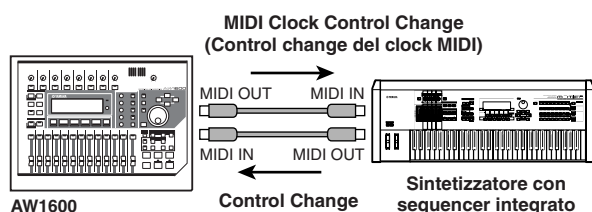
- È possibile sincronizzare utilizzando il clock MIDI e i messaggi Start/Stop/Continue, invece di utilizzare MTC e MMC. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni in questo caso, consultare la sezione seguente, "Registrazione/riproduzione delle operazioni di messaggio di AW1600 sul sequencer della workstation".

Registrazione/riproduzione delle operazioni di messaggio di AW1600 sul sequencer della workstation

In questa sezione viene illustrata la sincronizzazione di AW1600 e sequencer integrato del sintetizzatore della workstation, oltre all'utilizzo del sequencer per registrare/riprodurre le operazioni di fader e pan eseguite sull'unità AW1600.

Quando si utilizzano i parametri di messaggio di AW1600 viene trasmesso un gran numero di messaggi di control change, pertanto si utilizza come segnale di sincronizzazione il clock MIDI (che utilizza una quantità di dati inferiore) piuttosto che MTC.

1 Collegare AW1600 e la workstation come indicato nel diagramma riportato di seguito.



2 Nella sezione Work Navigate utilizzare il tasto [UTILITY] per accedere alla pagina MIDI 2 della schermata UTILITY. Attivare il pulsante MASTER nell'area MTC MODE e il pulsante CLK nell'area SYNC OUT.

Con queste impostazioni, AW1600 trasmette i messaggi clock MIDI, Start/Stop/Continue e Song Position Pointer (Puntatore posizione song) dal connettore MIDI OUT/THRU mentre è in esecuzione.

● Impostazioni di esempio per la sincronizzazione con il clock MIDI e Start/Stop/Continue



3 Spostare il cursore sull'area CTRL CHG MODE (Modalità CTRL CHG) e ruotare il dial [DATA/JOG] (Dati /Jog) per selezionare 1 nella gamma 1-3 disponibile.

In CTRL CHG MODE è possibile scegliere una delle tre combinazioni (1-3) con cui specificare in che modo i control change corrispondono ai parametri di messaggio di AW1600 (per ulteriori informazioni sul contenuto di ciascuna opzione, vedere a pagina 160).

Per dividere le operazioni in un canale MIDI separato per ciascun canale traccia dell'unità AW1600, selezionare 1. Per controllare tutti i canali traccia su un singolo canale MIDI, scegliere 2 o 3.

Se si sceglie 2 o 3, sarà necessario anche impostare il campo MIDI CH e specificare il canale MIDI utilizzato per trasmettere e ricevere i control change.

4 Impostare il sintetizzatore della workstation in modo che il sequencer integrato segua i messaggi del clock MIDI esterno. Impostare il sequencer anche per la modalità record-ready.

Per ulteriori informazioni sull'impostazione di questi valori, consultare il manuale del sintetizzatore della workstation.

NOTA

- Se sul sintetizzatore della workstation è attiva una funzione per cui i messaggi MIDI ricevuti sul connettore MIDI IN vengono trasmessi dal connettore MIDI OUT (funzione definita "MIDI Echo" o "MIDI Thru"), sarà necessario disattivarla. Se tale funzione viene attivata durante la registrazione, i messaggi di control change trasmessi mentre è in uso AW1600 verranno immediatamente rinviati all'unità AW1600, causando dei malfunzionamenti.

5 Riprodurre la song di AW1600 dall'inizio.

Quando AW1600 comincia a riprodurre una song, viene trasmesso un messaggio di inizio e dei messaggi di clock MIDI al sequencer, che inizia a funzionare in sincronia con AW1600.

6 Utilizzare i parametri di messaggio di AW1600 come fader e pan.

I control change assegnati a ciascun parametro vengono registrati sul sequencer.

È possibile registrare il tipo di parametro di messaggio in base all'impostazione del campo CTRL CHG MODE (→ p. 160).

7 Al termine della registrazione, arrestare la song di AW1600.

8 Cambiare la modalità del sequencer della workstation su playback-ready e riprodurre la song di AW1600 dall'inizio.

I control change registrati vengono trasmessi all'unità AW1600 e i corrispondenti parametri di messaggio vengono modificati.

Se necessario, sarà possibile utilizzare la funzione di modifica del sequencer per modificare i valori e la temporizzazione dei control change registrati.

NOTA

- Se si imposta CTRL CHG MODE su 1, i canali traccia in funzione da 1 a 16 trasmetteranno i control change sul canale MIDI corrispondente da 1 a 16. Per questo motivo, è opportuno registrare normalmente le operazioni per un solo canale per volta, a meno che il sequencer non sia in grado di registrare simultaneamente più canali MIDI.

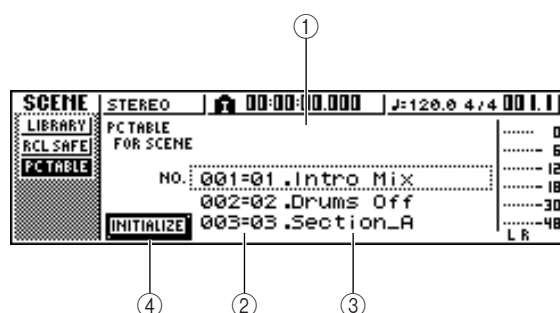
Selezione delle scene di AW1600 dal sequencer della workstation

In questa sezione viene illustrata la trasmissione dei program change dal sequencer integrato della workstation per cambiare scene sull'unità AW1600.

■ Assegnazione delle scene ai program change

- 1 Nella sezione Control (Controllo), utilizzare il tasto [SCENE] (Scena) per accedere alla pagina PC TABLE (Tabella PC) della schermata SCENE.

In questa pagina è possibile assegnare un numero di scena a ciascun program change.



① List (Elenco)

Riporta le scene della song corrente. La riga racchiusa dal riquadro tratteggiato indica la scena selezionata per le operazioni.

② Numero program change

Indica il numero di program change da 001 a 128. Spostare il cursore su questo numero e ruotare il dial [DATA/JOG] per spostarsi verso l'alto o il basso nell'elenco.

③ Scena

Spostare il cursore in questa area e ruotare il dial [DATA/JOG] per selezionare la scena da assegnare al numero di programma corrispondente.

④ Pulsante INITIALIZE (Inizializza)

Riporta le assegnazioni dei program change allo stato iniziale.

SUGGERIMENTO

- Con le impostazioni iniziali, i program change da 1 a 96 corrispondono alle scene da 1 a 96, mentre i program change da 97 a 128 sono impostati su NO ASSIGN (nessuna assegnazione).

- 2 Spostare il cursore sul numero di program change e ruotare il dial [DATA/JOG] per selezionare il numero di program change di cui si desidera modificare l'assegnazione.
- 3 Spostare il cursore sulla scena nell'elenco e ruotare il dial [DATA/JOG] per selezionare la scena da assegnare al numero di program change corrispondente.

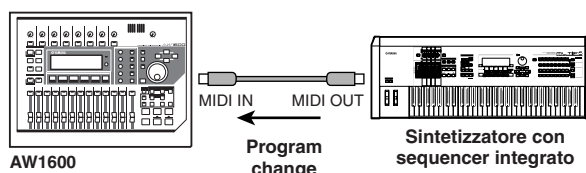
- 4 Ripetere i passaggi 3 e 4 per assegnare le scene desiderate ad altri numeri di program change.

SUGGERIMENTO

- Per riportare le assegnazioni di scena ai valori iniziali, spostare il cursore sul pulsante INITIALIZE e premere [ENTER].

■ Trasmissione dei program change per la selezione delle scene

- 1 Collegare l'unità AW1600 e il sintetizzatore della workstation come indicato nel diagramma riportato di seguito.



- 2 Nella sezione Work Navigate utilizzare il tasto [UTILITY] per accedere alla pagina MIDI 2 della schermata UTILITY.



- 3 Impostare il campo PGM CHG MODE (modalità PGM CHG) su RX.

In questo modo AW1600 potrà ricevere i program change.

- 4 Spostare il cursore su RX nell'area MIDI CH e selezionare il canale MIDI su cui si desidera ricevere i messaggi MIDI.

- 5 Trasmettere un messaggio di program change dal sintetizzatore della workstation all'unità AW1600 sul canale MIDI selezionato.

La scena assegnata a tale numero di program change verrà richiamata.

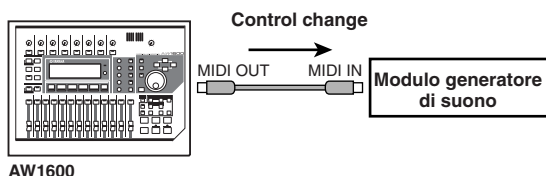
SUGGERIMENTO

- Se si inseriscono i program change nelle posizioni adeguate della traccia sequencer, le scene verranno richiamate automaticamente perché AW1600 e il sequencer funzionano in modo sincrono.

Controllo remoto di un modulo per la generazione di suono

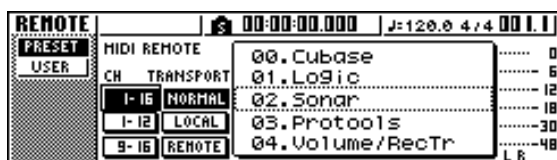
In questa sezione viene illustrato come utilizzare la funzione MIDI Remote di AW1600 per controllare in remoto un modulo generatore di suono.

- 1 Collegare l'unità AW1600 al modulo generatore di suono, come indicato nel diagramma riportato di seguito.



- 2 Per accedere alla pagina PRESET della schermata REMOTE, utilizzare il tasto [REMOTE] (Remoto) della sezione Work Navigate.

La funzione Remote viene abilitata.



SUGGERIMENTO

- Quando viene aperta la schermata REMOTE, le funzioni di fader e tasti [TRACK SEL] (Sel traccia) vengono disabilitate; i fader e i tasti funzionano come controller che trasmettono messaggi MIDI.
- La funzione MIDI Remote viene abilitata ogni volta che si visualizza la schermata REMOTE.

- 3 Ruotare il dial [DATA/JOG] per selezionare il valore preimpostato da utilizzare.

Se, ad esempio, si seleziona il valore preimpostato 06 (XG 1-16), i fader di AW1600 controlleranno il volume delle parti da 1 a 16 del generatore di suono XG, mentre i tasti [TRACK SEL] da 1 a 16 controlleranno lo stato on/off delle parti da 1 a 16.

- 4 Se necessario, utilizzare i pulsanti nell'area CH per selezionare i canali MIDI a cui corrispondono i fader e i tasti [TRACK SEL].

Con i pulsanti nell'area CH è possibile selezionare la combinazione dei canali MIDI assegnati a fader e tasti [TRACK SEL]. Per la combinazione dei canali MIDI utilizzati quando tutti i pulsanti sono attivi, consultare la sezione "MIDI e funzioni di utility" (→ p. 157).

- 5 Utilizzare i fader e i tasti [TRACK SEL] dell'unità AW1600.

I messaggi assegnati a fader e tasti [TRACK SEL] vengono trasmessi dal connettore MIDI OUT/THRU e i parametri del modulo generatore di suono vengono modificati di conseguenza.

SUGGERIMENTO

- È possibile inoltre assegnare i messaggi MIDI ai fader e ai tasti [TRACK SEL] dell'unità AW1600. Per ulteriori informazioni, consultare "MIDI e funzioni di utility" (→ p. 157).

Utilizzo di effetti esterni

Come alternativa all'utilizzo di effetti interni, è possibile utilizzare un processore di effetti esterni collegato ai jack STEREO/AUX OUT. Di seguito è riportato un esempio di utilizzo del bus AUX 1 per applicare un riverbero mono-in stereo-out ai canali traccia durante il mixdown.

- 1 Abbassare il fader [STEREO] fino alla posizione -∞.**
- 2 Premere più volte la manopola [PAN/BAL] (Pan/Bil) nella sezione Selected Channel (Canale selezionato) oppure tenere premuta la manopola [PAN/BAL] e utilizzare i tasti CURSOR (cursore) [▲]/[▼] per accedere alla pagina AUX OUT della schermata PAN.**

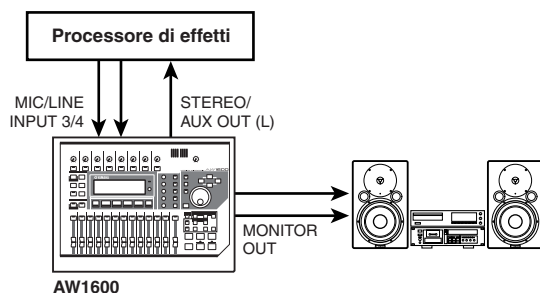
In questa pagina è possibile selezionare una delle voci di seguito come segnale emesso dai jack STEREO/AUX OUT.

- **STEREO** Bus stereo (predefinito)
- **AUX 1/2** Bus AUX 1/2

- 3 Spostare il cursore sul pulsante AUX 1/2, quindi premere [ENTER].**

Il segnale bus AUX 1 viene emesso dal canale L dei jack STEREO/AUX OUT mentre il segnale bus AUX 2 viene emesso dal canale R dei jack STEREO/AUX OUT.

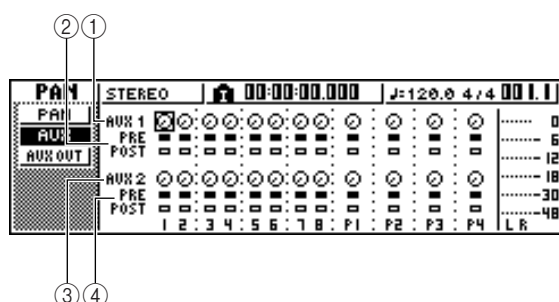
- 4 Collegare il processore di effetti esterni all'unità AW1600, come indicato nel diagramma riportato di seguito.**



NOTA

- Se si esegue il collegamento sopra riportato con il fader [STEREO] alzato prima di procedere ai passaggi 2 e 3, si potrebbe verificare un'oscillazione. Prestare attenzione.

- 5 Premere due volte la manopola [PAN/BAL] per accedere alla pagina AUX della schermata PAN.**



① Manopole AUX 1

Consentono di regolare il livello di mandata dei segnali inviati da ciascun canale al bus AUX 1.

② PRE/POST (riga superiore)

Consentono di selezionare la posizione da cui verrà inviato il segnale da ciascun canale per l'inserimento del bus AUX 1. Spostare il cursore sul canale desiderato e premere [ENTER] per passare da una all'altra delle seguenti impostazioni:

- **PRE (pre-fader)** Verrà inviato il segnale subito prima del fader.
- **POST (post-fader)** Verrà inviato il segnale subito dopo il fader.

③ Manopole AUX2

Consentono di regolare il livello di mandata dei segnali inviati da ciascun canale al bus AUX 2.

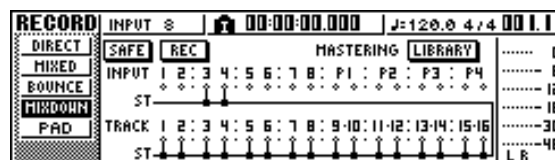
④ PRE/POST (riga inferiore)

Consentono di selezionare la posizione da cui sarà inviato il segnale da ciascun canale per l'inserimento del bus AUX 2. Spostare il cursore e premere [ENTER] per spostarsi tra PRE a POST.

- 6 Alzare la manopola AUX 1 di ciascun canale fino a un livello adeguato e spostare l'impostazione PRE/POST nella riga superiore in base alle esigenze.**

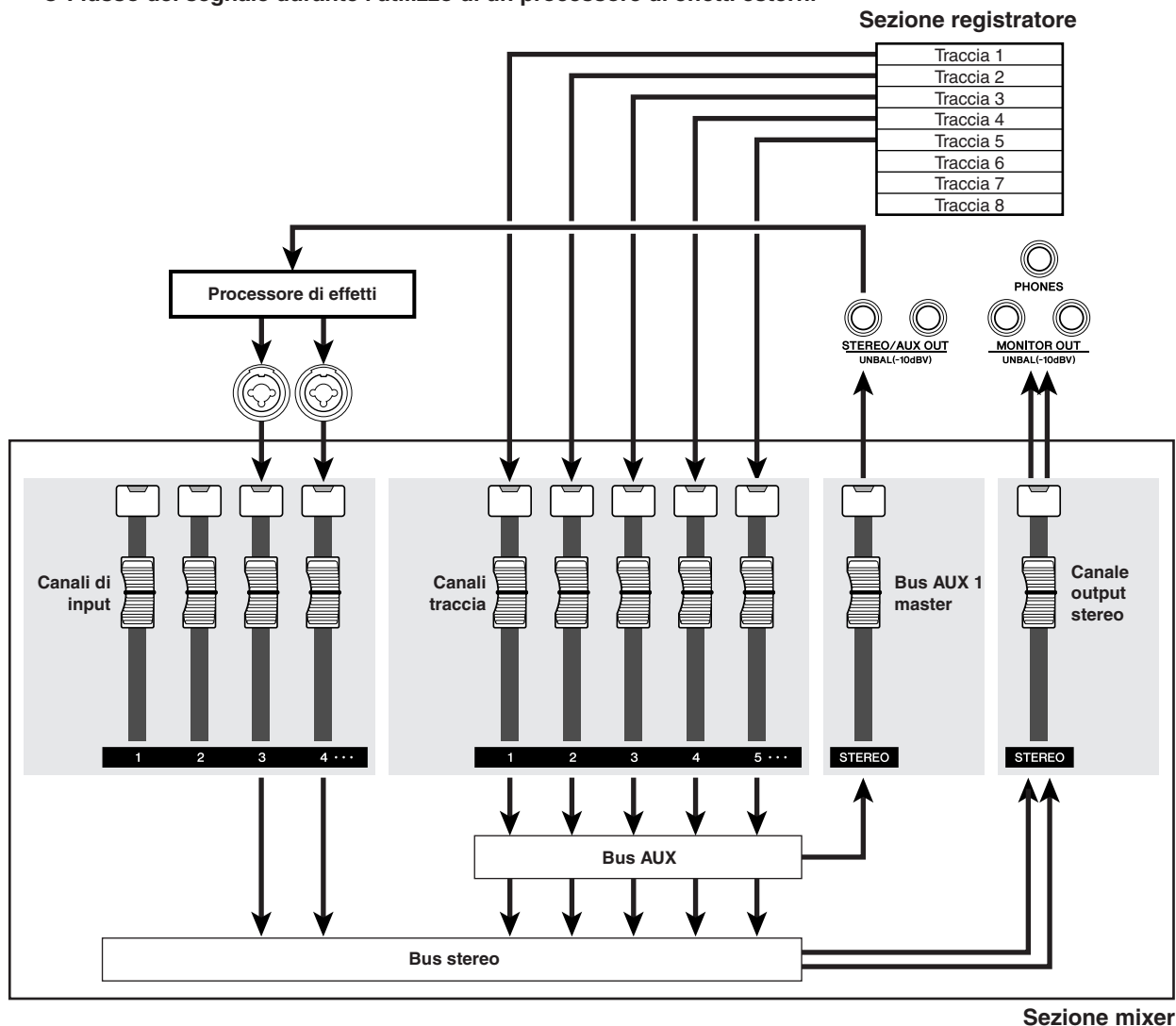
Con i valori impostati fino a questo punto, il segnale dal canale traccia viene inviato dal bus AUX 1 tramite i jack STEREO/AUX OUT al processore di effetti esterni.

- 7 Per accedere alla pagina MIXDOWN della schermata RECORD (Registrazione) ed effettuare le impostazioni illustrate di seguito, utilizzare il tasto [RECORD] (Registra) della sezione Quick Navigate (Navigazione rapida).**



Con queste impostazioni, il suono non elaborato dei canali traccia da 1 a 16 e il suono dell'effetto riportato dai canali di input 3/4 vengono inviati al bus stereo e missati. È possibile monitorare questi segnali mediante i jack MONITOR OUT.

● Flusso del segnale durante l'utilizzo di un processore di effetti esterni

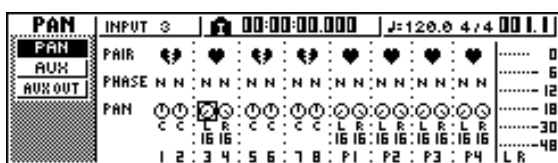


8 Nella sezione **Selected Channel** premere più volte la manopola **[PAN/BAL]** per accedere alla pagina **PAN** della schermata **PAN** e distribuire le impostazioni di pan dei canali di input 3/4.

Il suono dell'effetto viene generato in stereo. Se necessario, è possibile specificare i canali di input 3/4 come coppia.

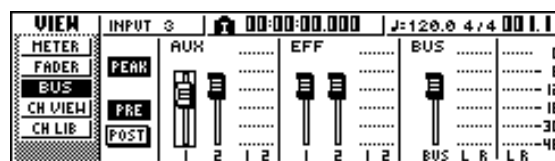
NOTA

- Se si utilizzano queste impostazioni, lasciare le manopole **AUX 1** e **AUX 2** dei canali di input 3/4 impostate tutte a sinistra ($-\infty$ dB). Se si aumenta l'impostazione di questi livelli, il segnale verrà emesso in loop creando oscillazione.



9 Alzare il fader **[STEREO]** fino alla posizione 0 dB e, durante la riproduzione della song, regolare il livello di input del processore di effetti esterni e utilizzare le manopole **[GAIN]** per regolare il livello di input dei canali 3/4.

Se necessario, tornare al passaggio 5 e regolare nuovamente il livello di mandata sul bus AUX 1 per ciascun canale traccia. Per regolare il livello master del bus AUX 1, utilizzare la pagina **BUS** della schermata **VIEW** (Visualizza) oppure la pagina **AUX OUT** della schermata **PAN**.



10 Nella pagina **MIXDOWN** della schermata **RECORD** attivare il pulsante **REC** ed eseguire il mixdown.

NOTA

- Al termine del mixdown, reimpostare il valore originale **STEREO** della pagina **AUX OUT** nella schermata **PAN**.

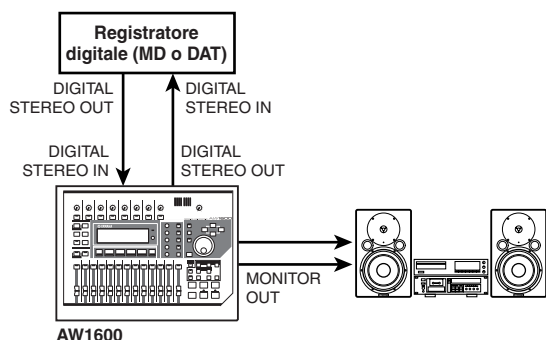
Collegamento di un registratore digitale come MD o DAT

Quando si collega un registratore digitale al jack DIGITAL STEREO IN o DIGITAL STEREO OUT di AW1600, è possibile eseguire il mixdown con il registratore digitale, ad esempio MD o DAT, mantenendo il segnale in digitale oppure registrare un segnale audio dal registratore digitale nell'unità AW1600.

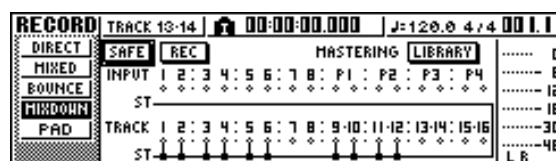
Mixdown su un registratore digitale

In questa sezione viene descritto il collegamento di un registratore digitale al jack DIGITAL STEREO OUT dell'unità AW1600 per eseguire il mixdown. Il jack DIGITAL STEREO OUT emette sempre lo stesso segnale, come viene registrato sul jack stereo. Ne consegue che la procedura è essenzialmente la stessa di un normale mixdown.

- 1 Abbassare il fader [STEREO] fino alla posizione $-\infty$.
- 2 Collegare AW1600 al registratore digitale, come indicato nel diagramma riportato di seguito.



- 3 Per accedere alla pagina MIXDOWN della schermata RECORD, utilizzare il tasto [RECORD] della sezione Quick Navigation, quindi selezionare i canali da inviare al bus stereo.



- 4 Alzare il fader [STEREO] fino alla posizione 0 dB e, durante la riproduzione della song, regolare livello, pan, EQ e dinamiche per ciascun canale traccia.

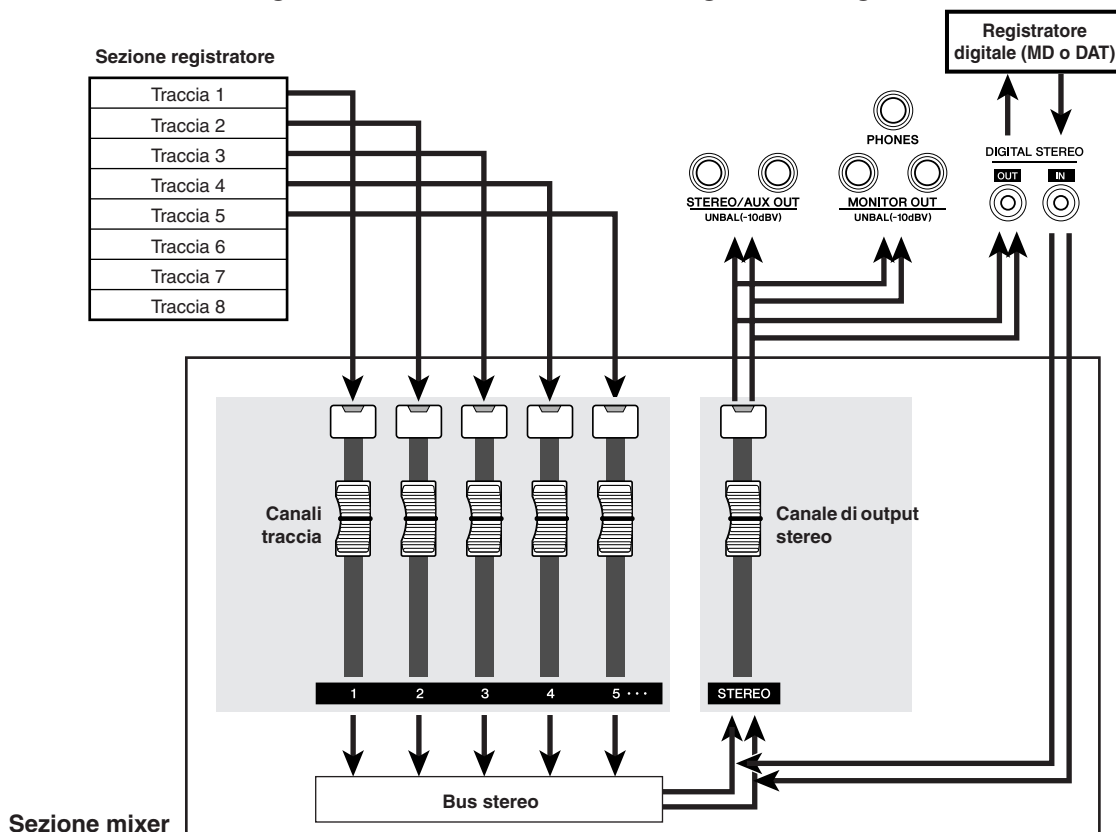
Se necessario, è possibile utilizzare anche la libreria master.

- 5 Una volta regolati suono e livelli, spostare il registratore digitale sulla modalità di registrazione, quindi avviare AW1600 dall'inizio ed eseguire il mixdown.

Non è necessario attivare il pulsante REC nella pagina MIXDOWN.

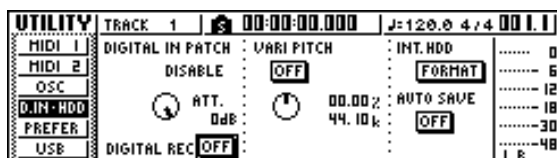
- 6 Una volta terminato il mixdown, arrestare AW1600 e il registratore digitale.

Flusso di segnale durante il mixdown su un registratore digitale



Per riprodurre il registratore digitale e ascoltare il risultato della registrazione, collegare il jack DIGITAL STEREO OUT del registratore digitale al jack DIGITAL STEREO IN dell'unità AW1600, quindi seguire i passaggi riportati.

- 7** Per ascoltare i contenuti registrati sul registratore digitale, abbassare il fader [STEREO] fino alla posizione $-\infty$ e utilizzare il tasto [UTILITY] per accedere alla pagina D.IN - HDD della schermata UTILITY.



- 8** Spostare il cursore sul pulsante DIGITAL REC ON/OFF, quindi premere [ENTER].

Verrà visualizzato un messaggio in cui viene richiesto di accettare le norme sul copyright. Se si accettano le condizioni descritte nella sezione "Avviso relativo al copyright" (→ p. 6), spostare il cursore sul pulsante OK e premere [ENTER]. Il pulsante DIGITAL REC ON/OFF viene attivato (ON), quindi viene abilitato l'input di dati audio digitali.

- 9** Spostare il cursore sul campo DIGITAL PATCH IN e ruotare il dial [DATA/JOG] e selezionare "STEREO BUS" come destinazione per il segnale di input dal jack DIGITAL STEREO IN.

In questo modo il segnale di input dal jack DIGITAL STEREO IN viene collegato direttamente al bus stereo.



• Le impostazioni di EQ e dinamiche eseguite per il canale di output stereo durante il mixdown sono ancora valide in questa fase. Se necessario, disattivare EQ e dinamiche.

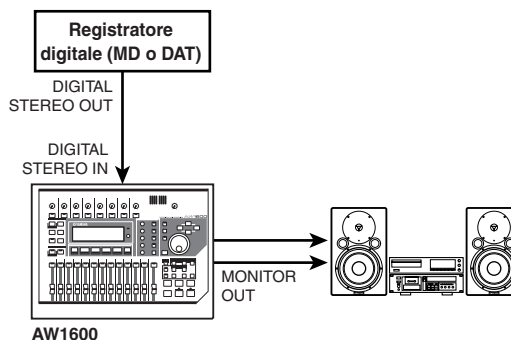
- 10** Alzare il fader [STEREO] fino alla posizione 0 dB e riprodurre con il registratore digitale.

Registrazione di dati audio da un registratore digitale

In questa sezione viene illustrato in che modo il segnale da un registratore digitale collegato al jack DIGITAL STEREO IN può essere nuovamente registrato su una traccia dell'unità AW1600, restando in ambito digitale.

- 1** Abbassare il fader [STEREO] fino alla posizione $-\infty$.

- 2** Collegare il registratore digitale all'unità AW1600, come indicato nel diagramma riportato di seguito.



- 3** Utilizzare il tasto [UTILITY] per accedere alla pagina D.IN • HDD della schermata UTILITY.

- 4** Spostare il cursore sul pulsante DIGITAL REC ON/OFF, quindi premere [ENTER].

Verrà visualizzato un messaggio in cui viene richiesto di accettare le norme sul copyright. Se si accettano le condizioni descritte nella sezione "Avviso relativo al copyright" (→ p. 6), spostare il cursore sul pulsante OK e premere [ENTER]. Il pulsante DIGITAL REC ON/OFF viene attivato (ON), quindi viene abilitato l'input di dati audio digitali.

- 5** Spostare il cursore sul campo DIGITAL PATCH IN e ruotare il dial [DATA/JOG] per selezionare "1/2" (canali di input 1/2) come destinazione per il segnale di input dal jack DIGITAL STEREO IN.



• Se necessario, utilizzare la pagina INIT (Inizializzazione) della schermata MONITOR per inizializzare i canali di input.

- 6** Utilizzare il tasto [RECORD] della sezione Quick Navigation per accedere alla pagina DIRECT della schermata RECORD e collegare direttamente i canali di input 1/2 alle tracce 1/2.



- 7** Alzare il fader [STEREO], riprodurre con il registratore digitale e controllare i livelli di registrazione e monitoraggio.



• Per abbassare il livello di registrazione, accedere alla pagina FADER della schermata VIEW e abbassare i fader a video per i canali di input 1/2 (le manopole [GAIN] non hanno alcun effetto sui segnali di input dal jack DIGITAL STEREO INPUT jack).

- 8** Una volta impostati i livelli, passare alla modalità di registrazione e riprodurre con il registratore digitale.

Appendice

Elenco della libreria di input

N.	Nome	Tipo di effetto	Descrizione
00	Initial Data		Consente di ripristinare lo stato di default in cui le impostazioni relative a EQ, dinamiche ed effetti non vengono applicate.
EG: Chitarra elettrica			
01	Multi Drive	AmpSimulate	Suono utilizzabile in un'ampia Intervallo di situazioni, dall'accompagnamento alle parti soliste.
02	Light Crunch	AmpSimulate	Suono crunch leggero per accordi (che possono sovrapporsi).
03	Studio Lead	Dist->Delay	Voce solista con suono delay che simula il carattere di un amplificatore.
04	Clean Lead	Rev->Sympho	Suono pulito e trasparente.
05	Hard Blues	AmpSimulate	Suono hard blues con distorsione marcata.
06	Melody Drive	Dist->Delay	Suono con sustain lungo adatto per melodie o ballate.
07	Pop Rythm	Mono Delay	Suono di accompagnamento pulito con raddoppio.
08	Heavy Rock	AmpSimulate	Suono heavy rock con tutte le gamme di frequenza distorte.
09	Stack Lead	AmpSimulate	Suono che simula un amplificatore stack tradizionale.
10	Funk Cut	Dyna.Phaser	Suono di fase che aggiunge un effetto all'attacco.
11	Trad Blues	AmpSimulate	Simulazione del suono di una chitarra blues tradizionale.
12	NeoRockabilly	Dist->Delay	Suono rockeggiante che utilizza un breve delay, deformato dall'aggiunta di effetti di distorsione.
13	Air Clean	Delay+Rev	Suono pulito con un senso di spazialità.
14	City Lead	Mod.Delay	Combinazione di suoni a cui vengono applicati lievi effetti di modulazione e delay.
15	Pop Chorus	Chorus	Suono chorus adatto per un'ampia Intervallo di situazioni, dagli accordi agli arpeggi.
16	Fuzzy Drive	AmpSimulate	Suono fuzz utile e originale.
17	Jazzy Night	Reverb Room	Suono "comp" che consente di esprimere le sfumature della propria dinamica di esecuzione.
18	Retro Phase	Phaser	Simulazione di un classico phaser compatto.
19	Mistic Chord	Dual Pitch	Suono SFX che produce un effetto mistico da accordi o armoniche.
20	Drive Amp	AmpSimulate	Overdrive naturale che simula l'overdrive di un amplificatore combo.
21	Smooth Lead	AmpSimulate	Voce solista caratterizzata da distorsione graduale con un effetto di suono più morbido.
22	Crunch Box	AmpSimulate	Suono crunch con una moderata quantità di distorsione, adatto per qualsiasi tipo di situazione, dall'accompagnamento alle parti soliste.
23	Double Drive	Dist->Delay	Distorsione marcata con un effetto di suono raddoppiato.
24	Comp Driver	AmpSimulate	Overdrive con compressore per far risaltare le sfumature della tecnica di esecuzione.
25	Rotary	Rotary	Familiare suono degli altoparlanti rotanti, ottimizzato per le parti di chitarra.
AG: Chitarra acustica			
26	Arpeggio	Rev+Sympho	Elegante suono di arpeggio con una buona definizione.
27	Chorus	Chorus	Profondo suono chorus utilizzabile in qualsiasi tipo di situazione.
28	Lead	Mod.Delay	Suono con leggera modulazione utilizzabile per la chitarra solista.
29	Finger Cut	ReverbRoom	Adatto per frasi di basso walking o suonato con le dita.
30	Stroke	Symphonic	Suono sinfonico efficace per le esecuzioni melodiche monofoniche.
BA: Basso			
31	Pick Drive	AmpSimulate	Suono ideale per suonare la tonica.
32	Finger Pick	AmpSimulate	Suono adatto per suonare le corde con le dita con enfasi sulla risposta.
33	Rock Boost	AmpSimulate	Suono con distorsione potente e continua.
34	Best Slap	AmpSimulate	Suono di basso slap adatto per chiunque (ricorda il periodo in cui andava di moda lo stile "slap").
35	Melody	Rev->Chorus	Suono dolce adatto per le melodie di parti soliste.
VO: Voce			
36	Pop Vocal	ReverbPlate	Effetto chiaro e trasparente per parti vocali, che taglia la Intervallo dei bassi.
37	Rock Vocal	MonoDelay	Effetto per voci rock che utilizza il raddoppio per creare profondità.
38	Delay Vocal	MonoDelay	Effetto vocale che utilizza un delay di base.
39	Ballad Vocal	Symphonic	Voce con effetto sinfonico, adatto per ballate.
40	ROBOT	RingMod	Suono SFX adatto alle parti vocali e alle narrazioni, utilizzabile anche come effetto speciale.
Simulazione di altoparlante			
01	SMALL TYPE	—	Simulazione di una cassa diffusore di piccole dimensioni.
02	REAL FEEL	—	Crea realismo (l'esecuzione produce un suono grintoso).
03	HIGH RANGE	—	Cassa con alti enfatizzati.
04	STACK TYPE	—	Simulazione di una cassa diffusore di grandi dimensioni.
05	MID RANGE	—	Simulazione di una cassa diffusore con una Intervallo dei medi distinta.

Elenco della libreria master

N.	Nome	Descrizione
00	Initial Data	Consente di ripristinare lo stato in cui le impostazioni relative a EQ e dinamiche non vengono applicate.
01	VITAL MIX	Effetto master standard che migliora la sonorità globale, creando un missaggio con gamme dei bassi e degli alti estese. Da utilizzare per il missaggio a due tracce di qualsiasi tipo di song.
02	SOFT COMP	Compressore morbido in grado di migliorare la sonorità globale senza apportare variazioni significative alle sfumature originali (dinamiche). Ideale per song in cui le gamme dei medi e dei bassi rivestono una certa importanza.
03	HARD ATTACKY	Limitatore che enfatizza gli attacchi e produce un effetto di "appiattimento" globale. Ideale per song che enfatizzano il ritmo.
04	SOFT ATTACKY	Compressore morbido in grado di migliorare la sonorità globale ed enfatizzare gli attacchi senza apportare variazioni significative alle sfumature originali (dinamiche). Ideale per song in cui le gamme dei medi e dei bassi rivestono una certa importanza e che enfatizzano il ritmo.
05	LO-FI	Limitatore che produce le caratteristiche del suono "lo-fi".
06	DARK/SOFT	Limitatore morbido che produce l'effetto di lieve appiattimento caratteristico degli anni sessanta e settanta. Ideale per il rock degli anni sessanta e settanta, con reminescenze della musica dei Beatles o, nel panorama musicale odierno, della musica di Vincent Gallo.
07	DARK/HARD	Limitatore duro che produce la sensazione di forte appiattimento caratteristica degli anni sessanta e settanta. Ideale quando si desidera conferire al suono le caratteristiche della musica rock degli anni sessanta e settanta, ad esempio la musica dei Beatles.
08	BRIGHT	Compressore che produce una Intervallo degli alti enfatizzata.
09	LO BOOST	Compressore che produce una Intervallo dei bassi enfatizzata.
10	HARD LIMIT	Limitatore che produce una sensazione di estremo appiattimento. Ideale per song taglienti.
11	LIMITER	Limitatore privo di EQ. Ideale quando si desidera solo imporre limiti.
12	NARROW	Limitatore che produce un suono simile a quello di una radio AM di piccole dimensioni.
13	DIST	Limitatore che distorce il suono all'interno dell'effetto.

Elenco della libreria EQ

Di seguito sono riportate le impostazioni preset dell'equalizzatore fornite dalla libreria.

N.	Nome	Descrizione
001	Bass Drum 1	Enfatizza la Intervallo dei bassi della grancassa e l'attacco creato dal beater.
002	Bass Drum 2	Crea un picco di circa 80 Hz, producendo un suono chiuso e rigido.
003	Snare Drum 1	Enfatizza suoni schioccanti e rimshot.
004	Snare Drum 2	Enfatizza le gamme del suono dello snare drum del rock classico.
005	Tom-tom 1	Enfatizza l'attacco dei tom-tom e crea un decay lungo e "coriaceo".
006	Cymbal	Enfatizza l'attacco dei piatti, estendendo il decay "spumeggiante".
007	High Hat	Adatto al charleston, enfatizza al Intervallo dei medi e degli alti.
008	Percussion	Enfatizza l'attacco e chiarifica la Intervallo degli alti degli strumenti, come shaker, cabasa e conga.
009	E.Bass 1	Produce un suono di basso elettrico chiuso tagliando le frequenze molto basse.
010	E.Bass 2	A differenza del programma 009, enfatizza la Intervallo dei bassi del basso elettrico.
011	Syn.Bass 1	Da utilizzare per un basso sintetizzato con enfasi sulla Intervallo dei bassi.
012	Syn.Bass 2	Enfatizza l'attacco, una caratteristica peculiare del basso sintetizzato.
013	Piano 1	Utilizzato per rendere più brillante il suono di pianoforte.
014	Piano 2	Enfatizza l'attacco e la Intervallo dei bassi del suono di pianoforte mediante l'uso di un compressore.
015	E.G.Clean	Da utilizzare per la registrazione di una chitarra elettrica o semiacustica allo scopo di ottenere un suono un pò duro.
016	E.G.Crunch 1	Regola la qualità di un suono di chitarra leggermente distorto.
017	E.G.Crunch 2	Si tratta di una variazione del programma 016.
018	E.G.Dist 1	Rende più chiaro un suono di chitarra fortemente distorto.
019	E.G.Dist 2	Si tratta di una variazione del programma 018.
020	A.G.Stroke 1	Enfatizza i suoni brillanti di una chitarra acustica.
021	A.G.Stroke 2	Si tratta di una variazione del programma 020. È possibile utilizzarlo per la chitarra elettrica con corde in budello.
022	A.G.Arpeg. 1	Corregge la tecnica di arpeggio di una chitarra acustica.
023	A.G.Arpeg. 2	Si tratta di una variazione del programma 022.
024	BrassSection	Utilizzato con trombe, tromboni o sassofoni. Regolare la frequenza HIGH (Alte) o H-MID (Alte-medie) con uno strumento.
025	Male Vocal 1	Da utilizzare come modello per le voci maschili. Regolare l'impostazione HIGH o H-MID in base alla qualità della voce.
026	Male Vocal 2	Si tratta di una variazione del programma 025.
027	Female Vo. 1	Da utilizzare come modello per le voci femminili. Regolare l'impostazione HIGH o H-MID in base alla qualità della voce.
028	Female Vo. 2	Si tratta di una variazione del programma 027.
029	Chorus&Harmo	Da utilizzare come modello per un chorus. Rende molto più brillante l'intero effetto chorus.
030	Total EQ 1	Da utilizzare sul bus STEREO durante il mixdown. Per ottenere un effetto più pronunciato, utilizzarlo in combinazione con un compressore.
031	Total EQ 2	Si tratta di una variazione del programma 030.
032	Total EQ 3	Si tratta di una variazione del programma 030. Utilizzare inoltre questi programmi per gli input stereo o il ritorno degli effetti esterni.
033	Bass Drum 3	Si tratta di una variazione del programma 001. La Intervallo dei bassi e dei medi viene rimossa.
034	Snare Drum 3	Si tratta di una variazione del programma 003. Crea un suono piuttosto corposo.
035	Tom-tom 2	Si tratta di una variazione del programma 005. Enfatizza la Intervallo dei medi e degli alti.
036	Piano 3	Si tratta di una variazione del programma 013.
037	Piano Low	Adatto per la Intervallo dei bassi del suono di pianoforte quando viene registrato in stereo. Da utilizzare con il programma 038.
038	Piano High	Adatto per la Intervallo degli alti del suono di pianoforte quando viene registrato in stereo. Da utilizzare con il programma 037.
039	Fine-EQ Cass	Da utilizzare per la registrazione su o da un nastro a cassetta per rendere il suono più chiaro.
040	Narrator	Da utilizzare per la registrazione di una voce che legge un testo.
041-128	[No Data!]	Area utenti.

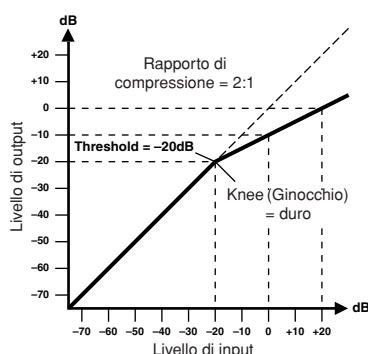
SUGGERIMENTO

- I programmi EQ sono stati programmati per la registrazione di strumenti musicali acustici. Se questi programmi vengono utilizzati per un campionatore, un sintetizzatore o un programmatore digitale di ritmi, regolare i parametri di conseguenza.

Parametri dinamiche

I processori delle dinamiche vengono in genere utilizzati per correggere o controllare i livelli dei segnali. È tuttavia possibile utilizzarli anche in modo creativo per modellare l'involuppo del volume di un suono. L'unità AW1600 è dotata di processori di dinamiche completi per tutti i canali di input, il ritorno del nastro e le uscite bus e stereo. Questi processori consentono la compressione, l'espansione, la compressione-espansione (compand), il gate o il ducking dei segnali che passano attraverso il mixer, garantendo una qualità e flessibilità del suono senza precedenti.

Compressore



Un compressore fornisce un metodo di controllo automatico dei livelli. Attenuando i livelli elevati, con conseguente riduzione dell'intervallo dinamico, il compressore semplifica il controllo dei segnali e l'impostazione dei livelli appropriati dei fader. La riduzione dell'intervallo dinamico implica inoltre la possibilità di impostare i livelli di registrazione su valori più alti, determinando pertanto un miglioramento del rapporto segnale-rumore.

Parametri del compressore (CMP):

Parametro	Valore
Threshold (Soglia) (dB)	Da -54 a 0 (55 punti)
Ratio (Rapporto)	1.0, 1.1, 1.3, 1.5, 1.7, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 5.0, 6.0, 8.0, 10, 20, ∞ (16 punti)
Attack (Attacco) (ms)	Da 0 a 120 (121 punti)
Outgain (Guadagno di output) (dB)	Da 0 a +18 (36 punti)
Knee (Ginocchio)	hard, 1, 2, 3, 4, 5 (6 punti)
Release (Rilascio) (ms)	Da 6 ms a 46.1 sec (160 punti)

• **Threshold:** consente di determinare il livello del segnale di input necessario per l'attivazione del compressore. I segnali a un livello inferiore alla soglia passano senza subire alterazioni. I segnali al livello di soglia e superiori a tale livello vengono compressi in base alla quantità specificata utilizzando il parametro Ratio. Il segnale trigger viene determinato mediante il parametro KEYIN SOURCE (Sorgente key-in).

• **Ratio:** consente di controllare la quantità di compressione, ovvero il cambiamento di livello del segnale di output rispetto al cambiamento di livello del segnale di input. Con un rapporto 2:1, ad esempio, un cambiamento del livello di input di 10 dB (al di sopra della soglia) comporta un cambiamento del livello di output pari a 5 dB. Con un rapporto 5:1, un cambiamento del livello di input di 10 dB (al di sopra della soglia) comporta un cambiamento del livello di output pari a 2 dB.

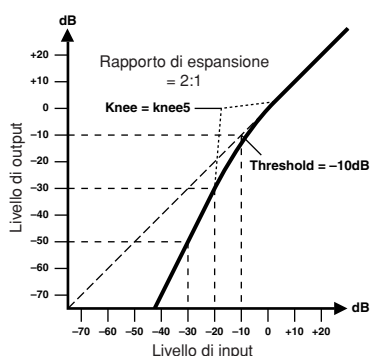
• **Attack:** consente di controllare la rapidità di compressione del segnale una volta attivato il compressore. Con un tempo di attacco rapido, il segnale viene compresso quasi immediatamente. Con un tempo di attacco lento, il transiente iniziale di un suono passa senza subire alterazioni.

• **Out Gain:** consente di impostare il livello del segnale di output del compressore. La compressione tende a ridurre il livello medio del segnale. Il parametro Out Gain può essere utilizzato per rispondere a questa riduzione del livello e impostare un livello appropriato per la fase successiva del percorso audio.

• **Knee:** consente di impostare la transizione del segnale sul livello di soglia. Con un knee duro, la transizione tra il segnale non compresso e il segnale compresso è immediata. Con il knee più morbido, knee5, la transizione inizia prima che il segnale raggiunga la soglia e termina gradualmente al di sopra della soglia.

• **Release:** consente di determinare la rapidità con cui viene ripristinato il guadagno normale del compressore quando il livello del segnale trigger scende sotto la soglia. Se il tempo di rilascio è troppo breve, il guadagno verrà ripristinato in modo troppo rapido causando l'innalzamento e abbassamento del livello e significative fluttuazioni del guadagno. Se è troppo lungo, potrebbe non essere possibile ripristinare il compressore prima che venga visualizzato il successivo segnale con livello elevato e la compressione non verrà eseguita in modo corretto.

■ Espansore



Un espansore fornisce un metodo differente per il controllo automatico dei livelli. Attenuando il segnale al di sotto della soglia, l'espansore consente di ridurre il rumore a basso livello e di aumentare in modo efficace l'intervallo dinamico del materiale registrato.

Parametri dell'espansore (EXP):

Parametro	Valore
Threshold (dB)	Da -54 a 0 (55 punti)
Ratio	1.0, 1.1, 1.3, 1.5, 1.7, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 5.0, 6.0, 8.0, 10, 20, ∞ (16 punti)
Attack (ms)	Da 0 a 120 (121 punti)
Outgain (dB)	Da 0 a +18 (36 punti)
Knee	hard, 1, 2, 3, 4, 5 (6 punti)
Release (ms)	Da 6 ms a 46.1 sec (160 punti)

• **Threshold:** consente di determinare il livello del segnale di input necessario per l'attivazione dell'espansore. I segnali che superano il livello di soglia passano senza subire alterazioni. I segnali al livello di soglia o inferiori a tale livello vengono attenuati in base alla quantità specificata utilizzando il parametro Ratio. Il segnale trigger viene determinato mediante il parametro KEYIN SOURCE.

• **Ratio:** consente di controllare l'entità dell'espansione, ovvero il cambiamento di livello del segnale di output rispetto al cambiamento di livello del segnale di input. Con un rapporto 1:2, ad esempio, un cambiamento del livello di input di 5 dB (al di sotto della soglia) comporta un cambiamento del livello di output pari a 10 dB. Con un rapporto 1:5, un cambiamento del livello di input di 2 dB (al di sotto della soglia) comporta un cambiamento del livello di output pari a 10 dB.

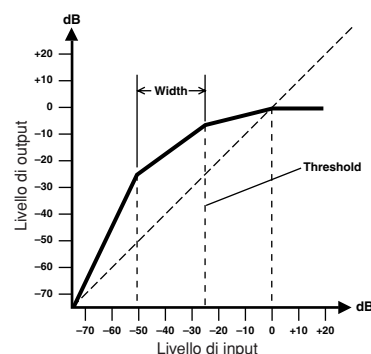
• **Attack:** consente di controllare la rapidità di espansione del segnale una volta attivato l'espansore. Con un tempo di attacco rapido, il segnale viene espanso quasi immediatamente. Con un tempo di attacco lento, il transiente iniziale di un suono passa senza subire alterazioni.

• **Out Gain:** consente di impostare il livello del segnale di output dell'espansore.

• **Knee:** consente di impostare la transizione del segnale sul livello di soglia. Con un knee duro, la transizione tra il segnale non espanso e il segnale espanso è immediata. Con il knee più morbido, knee5, la transizione inizia prima che il segnale raggiunga la soglia e termina gradualmente al di sopra della soglia.

• **Release:** consente di determinare la rapidità con cui viene ripristinato il guadagno normale dell'espansore quando il livello del segnale trigger scende sotto la soglia.

■ Componder



Un compander (compressore-espansore) rappresenta una combinazione di compressione ed espansione del segnale. Il compander consente di attenuare il segnale di input al di sopra della soglia e il livello al di sotto dell'ampiezza. Per materiali caratterizzati da un'elevata dinamicità, questo programma consente di mantenere l'intervallo dinamico in modo che la presenza di livelli di segnali di output eccessivamente elevati e di saturazione non costituisca un problema.

Parametri del ComponderH (CPH) e del ComponderS (CPS):

Parametro	Valore
Threshold (dB)	Da -54 a 0 (55 punti)
Ratio	1.0, 1.1, 1.3, 1.5, 1.7, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 5.0, 6.0, 8.0, 10, 20 (15 punti)
Attack (ms)	Da 0 a 120 (121 punti)
Outgain (dB)	Da -18 a 0 (36 punti)
Width (Ampiezza) (dB)	Da 1 a 90 (90 punti)
Release (ms)	Da 6 ms a 46.1 sec (160 punti)

• **Threshold:** consente di determinare il livello del segnale di input necessario per l'attivazione del compander. I segnali che superano il livello di soglia passano senza subire alterazioni. I segnali al livello di soglia o inferiori a tale livello vengono attenuati in base alla quantità specificata utilizzando il parametro Ratio. Il segnale trigger viene determinato mediante il parametro KEYIN SOURCE.

• **Ratio:** consente di controllare il grado di compressione-espansione, ovvero il cambiamento di livello del segnale di output rispetto al cambiamento di livello del segnale di input. Con un rapporto 2:1, ad esempio, un cambiamento del livello di input di 10 dB (al di sopra della soglia) comporta un cambiamento del livello di output pari a 5 dB. Il compander duro (CPH) e il compander morbido (CPS) hanno rispettivamente un rapporto fisso di 5:1 e 1.5:1 per l'espansione.

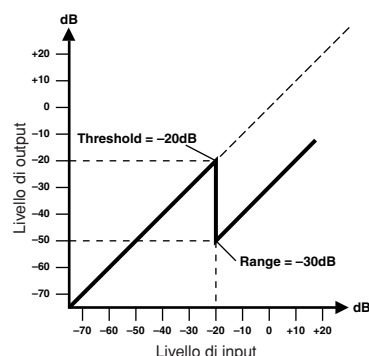
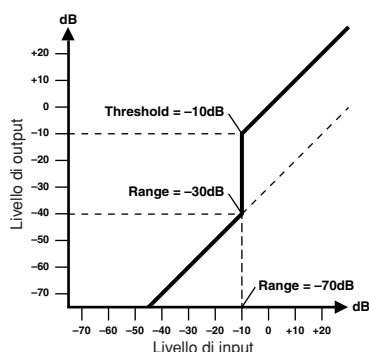
• **Attack:** consente di controllare la rapidità di compressione-espansione del segnale una volta attivato il compander. Con un tempo di attacco rapido, il segnale viene compresso-espanso quasi immediatamente. Con un tempo di attacco lento, il transiente iniziale di un suono passa senza subire alterazioni.

• **Out Gain:** consente di impostare il livello del segnale di output del compander.

• **Width:** consente di determinare la distanza, in decibel, tra l'espansore e il compressore. Con un'ampiezza di 90 dB, l'espansore viene disattivato e il compander rappresenta semplicemente un compressore-limitatore. Con un'ampiezza inferiore (30 dB) e un livello di soglia elevato (0 dB), il compander rappresenta un espansore-compressore-limitatore.

• **Release:** consente di determinare la rapidità con cui viene ripristinato il guadagno normale del compander quando il livello del segnale trigger scende sotto la soglia.

■ Gate e ducking



Un gate o noise gate è un interruttore audio utilizzato per escludere i segnali inferiori al livello di soglia impostato. Può essere utilizzato per eliminare il rumore di fondo e i fischi dagli amplificatori a valvole, pedali di effetti e microfoni.

Il ducking viene utilizzato per ridurre automaticamente i livelli di un segnale quando il livello di un segnale sorgente supera la soglia specificata. Viene utilizzato per applicazioni voiceover in cui, ad esempio, il livello della musica di sottofondo viene automaticamente ridotto, consentendo di sentire la voce di un annunciatore in modo chiaro.

Parametri relativi al gate (GAT) e al ducking (DUK):

Parametro	Valore
Threshold (dB)	Da -54 a 0 (55 punti)
Range (dB)	Da -70 a 0 (71 punti)
Attack (ms)	Da 0 a 120 (121 punti)
Hold (Pausa) (ms)	Da 0.02 ms a 2.14 sec (216 punti)
Decay (ms)	Da 6 ms a 46.1 sec (160 punti)

• **Threshold:** consente di impostare il livello a cui il gate si chiude, tagliando il segnale. I segnali che superano il livello di soglia passano senza subire alterazioni. I segnali al livello di soglia o al di sotto di tale livello determinano la chiusura del gate.

I livelli dei segnali trigger al livello di soglia e al di sopra di tale livello attivano l'effetto ducking e il livello del segnale viene ridotto al livello impostato tramite il parametro Range.

Il segnale trigger viene determinato mediante il parametro KEYIN SOURCE.

• **Range:** consente di impostare il livello a cui il gate si chiude. Questo parametro può essere utilizzato per ridurre il livello del segnale anziché tagliarlo completamente. Con un'impostazione di -70 dB, il gate si chiude completamente quando il segnale di input scende sotto la soglia. Con un'impostazione di -30 dB, il gate non si chiude completamente consentendo il passaggio di un segnale attenuato. Con un'impostazione di 0 dB, il gate non ha alcun effetto. Quando i segnali vengono "troncati" in modo brusco, l'improvviso taglio può sembrare strano. Per l'effetto ducking, un'impostazione di -70 dB causa praticamente il taglio del segnale. Con un'impostazione di -30 dB, il segnale viene ridotto di 30 dB. Con un'impostazione di 0 dB, il ducking non ha alcun effetto.

• **Attack:** consente di determinare la rapidità con cui il gate si apre quando il segnale supera il livello di soglia. Per rimuovere il transiente iniziale dei suoni percussivi, è possibile utilizzare tempi di attacco lenti. Con un tempo di attacco troppo lento è possibile che alcuni segnali sembrano suonati al contrario.

Per il ducking, questo parametro consente di controllare la rapidità di riduzione del livello del segnale una volta attivato il ducking. Con un tempo di attacco rapido, il segnale viene ridotto quasi immediatamente. Con un tempo di attacco lento, il ducking causa la dissolvenza del segnale. Un tempo di attacco troppo rapido può risultare brusco.

• **Hold:** consente di impostare il periodo di tempo in cui il gate resta aperto o il ducking rimane attivo dopo che il segnale trigger è sceso sotto il livello di soglia.

• **Decay:** consente di controllare la rapidità con cui il gate si chiude dopo la scadenza dell'hold time. Un tempo di decay più lungo produce un effetto gating più naturale, consentendo il passaggio del decay naturale di uno strumento.

Per il ducking, questo parametro consente di determinare la rapidità di ripristino del guadagno normale del ducker dopo la scadenza dell'hold time.

Elenco della libreria dinamiche

Di seguito sono riportate le impostazioni preset delle dinamiche fornite dall'unità AW1600. Per ulteriori informazioni sulla funzione di ciascun parametro, consultare la pagina 182.

001 A.Dr.BD (CMP)

002 A.Dr.BD (EXP)

003 A.Dr.BD (GAT)

004 A.Dr.BD (CPH)

Utilizzare questi valori preset per applicare i parametri CMP, EXP, GAT o CPH rispettivamente alla grancassa di un kit di batteria acustica.

005 A.Dr.SN (CMP)

006 A.Dr.SN (EXP)

007 A.Dr.SN (GAT)

008 A.Dr.SN (CPS)

Questi preset modificano i programmi preset da 1 a 4 per l'utilizzo con uno snare drum.

009 A.Dr.Tom (EXP)

L'espansore per i tom-tom acustici riduce automaticamente il volume quando i tom-tom non vengono suonati, consentendo di differenziare in modo chiaro la grancassa e lo snare drum.

010 A.Dr.OverTop (CPS)

Compander morbido utilizzato per enfatizzare l'attacco e l'atmosfera dei piatti utilizzando microfoni overhead. Riduce automaticamente il volume quando i piatti non vengono suonati, consentendo di differenziare in modo chiaro la grancassa e lo snare drum.

011 E.B.finger (CMP)

Compressore per l'equalizzazione dell'attacco e del livello del volume di un basso elettrico pizzicato.

012 E.B.slapp (CMP)

Compressore per l'equalizzazione dell'attacco e del livello del volume di un basso elettrico slap.

013 Syn.Bass (CMP)

Compressore utilizzato per regolare e/o enfatizzare il livello di un basso sintetizzato.

014 Piano1 (CMP)

015 Piano2 (CMP)

Piano1 rende il suono più brillante in modo da metterlo lievemente in risalto. Piano2 prevede l'utilizzo di un valore di soglia più elevato, producendo un livello e un senso di attacco globale più costante.

016 E.Guitar (CMP)

Adatto per l'accordatura o gli arpeggi di una chitarra elettrica. È possibile effettuare diverse regolazioni, a seconda degli stili di suono o di esecuzione.

017 A.Guitar (CMP)

Compressore utilizzato per gli accordi o gli arpeggi ritmici riprodotti su una chitarra acustica.

018 Strings1 (CMP)

019 Strings2 (CMP)

020 Strings3 (CMP)

Compressore adatto per le corde. I numeri 19 e 20 possono essere utilizzati anche sugli strumenti per la Intervallo dei bassi (violoncello, contrabbasso).

021 BrassSection (CMP)

Compressore utilizzato per suoni di basso con attacco rapido e forte.

022 Syn.Pad (CMP)

Questo programma ha un effetto di contenimento sui suoni che tendono a diffondersi. È ideale ad esempio per alcuni pad sintetizzati caratterizzati da un suono ricco ma privi di definizione.

023 SamplingPerc (CPS)

024 Sampling BD (CMP)

025 Sampling SN (CMP)

026 Hip Comp (CPS)

È opportuno applicare questi programmi a suoni campionati (ad esempio da un CD-ROM) che vengono utilizzati tra gli strumenti acustici in modo che non diano l'impressione di mancare di potenza e definizione. Vengono fornite quattro variazioni: Perc, BD, SN e, per materiali ciclici, Hip Comp.

027 Solo Vocal1 (CMP)

028 Solo Vocal2 (CMP)

Queste variazioni sono adatte per sorgenti di voci soliste.

029 Chorus (CMP)

Questa variazione vocale è adatta per i chorus.

030 Compander(H) (CPH)

031 Compander(S) (CPS)

Modello per il programma compander.

032 Click Erase (EXP)

Espansore utilizzato per rimuovere i suoni di clic che possono essere emessi dalle cuffie di monitoraggio utilizzate dai musicisti.

033 Announcer (CPH)

Il compander duro riduce il livello durante l'intervallo tra le parole, consentendo di uniformare il suono della voce.

034 Easy Gate (GAT)

Modello per il programma gate.

035 BGM Ducking (DUK)

Musica di sottofondo con effetto ducking per applicazioni voiceover, in genere diffusa dal canale dell'annunciatore.

036 Limiter 1 (CPS)

037 Limiter 2 (CMP)

Modello di limitatore. 1 produce un rilascio lento, 2 determina un arresto del picco.

038 Total Comp1 (CMP)

039 Total Comp2 (CMP)

040 Total Comp3 (CMP)

Poiché questi valori preset sono efficaci per ridurre il livello generale o migliorare la definizione globale, è opportuno applicarli all'output stereo durante il mixdown. Questi valori preset possono essere applicati a una sorgente stereo e regolati in vari modi per creare effetti interessanti.

Elenco della libreria effetti

Nella tabella riportata di seguito vengono riportati i programmi preset degli effetti. Per informazioni dettagliati sui parametri, consultate la sezione "Parametri degli effetti" (→ p. 188). I programmi di effetti che utilizzano l'effetto HQ. PITCH possono essere utilizzati soli con Effect 2 (Effetto 2).

■ Effetti di tipo riverbero

N.	Titolo	Tipo	Descrizione
01	Reverb Hall	REVERB HALL	Riverbero che simula l'ambientazione acustica di spazi ampi come una sala da concerto.
02	Reverb Room	REVERB ROOM	Riverbero che simula l'ambientazione acustica di spazi più ristretti (stanza) rispetto all'effetto REVERB HALL.
03	Reverb Stage	REVERB STAGE	Riverbero progettato per l'utilizzo con le parti vocali.
04	Reverb Plate	REVERB PLATE	Simulazione del riverbero prodotto da una piastra di metallo, che produce una sensazione di riverberazione tagliente.
05	Early Ref.	EARLY REF.	Effetto che isola dalla riverberazione solo la componente delle riflessioni iniziali (ER, Early Reflection). Viene prodotto un effetto più vistoso rispetto a quello generato dal riverbero.
06	Gate Reverb	GATE REVERB	Tipo di riflessione iniziale progettato per essere utilizzato come gated reverb (riverbero con gate).
07	Reverse Gate	REVERSE GATE	Riflessione iniziale con effetto riproduzione al contrario.

■ Delay

N.	Titolo	Tipo	Descrizione
08	Mono Delay	MONO DELAY	Delay mono con operazioni semplici. Da utilizzare quando non è necessario impiegare impostazioni di parametri complesse.
09	Stereo Delay	STEREO DELAY	Delay stereo con posizioni sinistra e destra indipendenti.
10	Mod.delay	MOD.DELAY	Delay mono con modulazione.
11	Delay LCR	DELAY LCR	Delay a tre uscite (tap) (L, C, R).
12	Echo	ECHO	Delay stereo con parametri aggiuntivi per un controllo più dettagliato. Il segnale può essere inviato da sinistra a destra o da destra a sinistra.

■ Effetti di tipo modulazione

N.	Titolo	Tipo	Descrizione
13	Chorus	CHORUS	Chorus stereo a tre fasi.
14	Flange	FLANGE	Viene prodotto il noto effetto flanging.
15	Symphonic	SYMPHONIC	Effetto di proprietà Yamaha che produce una modulazione più ricca e complessa rispetto al chorus.
16	Phaser	PHASER	Phaser stereo con cambiamento di fase che prevede da 2 a 16 stadi.
17	Auto Pan	AUTO PAN	Effetto che prevede lo spostamento ciclico del suono da sinistra a destra e viceversa.
18	Tremolo	TREMOLO	Tremolo.
19	HQ.Pitch	HQ.PITCH (solo effetto 2)	Viene spostato il pitch di una sola nota, ma viene prodotto un effetto stabile.
20	Dual Pitch	DUAL PITCH	Cambio di pitch stereo in cui i pitch destro e sinistro vengono impostati in modo indipendente.
21	Rotary	ROTARY	Simulazione di un altoparlante rotante.
22	Ring Mod.	RING MOD.	Effetto che modifica il pitch mediante l'applicazione della modulazione dell'ampiezza alla frequenza dell'input. Nell'unità AW1600 anche la frequenza di modulazione può essere controllata dalla modulazione.
23	Mod.Filter	MOD.FILTER	Effetto che utilizza un LFO per modulare la frequenza del filtro.

■ Effetti di tipo distorsione

N.	Titolo	Tipo	Descrizione
24	Distortion	DISTORTION	Distorsione.
25	Amp Simulate	AMP SIMULATE	Simulatore di amplificatore per chitarra.

■ Effetti dinamici

N.	Titolo	Tipo	Descrizione
26	Dyna.Filter	DYNA.FILTER	Filtro controllato in modo dinamico. Risponde alla velocità di attivazione delle note MIDI quando SOURCE (Sorgente) è impostato su MIDI.
27	Dyna.Flange	DYNA.FLANGE	Flanger controllato in modo dinamico. Risponde alla velocità di attivazione delle note MIDI quando SOURCE è impostato su MIDI.
28	Dyna.Phaser	DYNA.PHASER	Shifter di fase controllato in modo dinamico. Risponde alla velocità di attivazione delle note MIDI quando SOURCE è impostato su MIDI.

■ Effetti combinati

N.	Titolo	Tipo	Descrizione
29	Rev+Chorus	REV+CHORUS	Riverbero e chorus in parallelo.
30	Rev->Chorus	REV->CHORUS	Riverbero e chorus in serie.
31	Rev+Flange	REV+FLANGE	Riverbero e flanger in parallelo.
32	Rev->Flange	REV->FLANGE	Riverbero e flanger in serie.
33	Rev+Sympho.	REV+SYMPHO.	Riverbero e sinfonico in parallelo.
34	Rev->Sympho.	REV->SYMPHO.	Riverbero e sinfonico in serie.
35	Rev->Pan	REV->PAN	Riverbero e pan automatico in parallelo.
36	Delay+ER.	DELAY+ER.	Delay e riflessioni iniziali in parallelo.
37	Delay->ER.	DELAY->ER.	Delay e riflessioni iniziali in serie.
38	Delay+Rev	DELAY+REV	Delay e riverbero in parallelo.
39	Delay->Rev	DELAY->REV	Delay e riverbero in serie.
40	Dist->Delay	DIST->DELAY	Distorsione e delay in serie.

■ Altri effetti

N.	Titolo	Tipo	Descrizione
41	Multi.Filter	MULTI.FILTER	Filtro parallelo a tre bande (24 dB/ottava).

Parametri degli effetti

■ REVERB HALL, REVERB ROOM, REVERB STAGE, REVERB PLATE

Parametro	Intervallo	Descrizione
REV TIME	0.3 – 99.0 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0 – 500.0 ms	Delay iniziale prima dell'avvio del riverbero
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del tempo di riverbero ad alta frequenza
LO.RATIO	0.1 – 2.4	Rapporto del tempo di riverbero a bassa frequenza
DIFF.	0 – 10	Diffusione del riverbero (diffusione da sinistra a destra)
DENSITY	0 – 100%	Densità del riverbero
E/R DLY	0.0 – 100.0 ms	Delay tra riflessioni iniziali e riverbero
E/R BAL.	0 – 100%	Bilanciamento delle riflessioni iniziali e del riverbero (0% = riflessioni iniziali, 100% = riverbero)
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
GATE LVL	OFF, –60 - 0 dB	Livello a cui il gate entra in azione
ATTACK	0 – 120 ms	Velocità di apertura del gate
HOLD	0.02 ms – 2.13 s	Tempo di apertura del gate
DECAY	6.0 ms – 46.0 s	Velocità di chiusura del gate
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ EARLY REF.

Parametro	Intervallo	Descrizione
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo di simulazione delle riflessioni iniziali
ROOMSIZE	0.1 – 20.0	Spaziatura delle riflessioni
LIVENESS	0 – 10	Caratteristiche di decay delle riflessioni iniziali (0 = non attivo, 10 = attivo)
INI.DLY	0.0 – 500.0 ms	Delay iniziale prima dell'avvio del riverbero
DIFF.	0 – 10	Diffusione del riverbero (diffusione da sinistra a destra)
DENSITY	0 – 100%	Densità del riverbero
ER NUM.	1 – 19	Numero di riflessioni iniziali
FB.GAIN	–99 - +99%	Guadagno di feedback
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del feedback in alta frequenza
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ GATE REVERB, REVERSE GATE

Parametro	Intervallo	Descrizione
TYPE	Tipo A, tipo B	Tipo di simulazione delle riflessioni iniziali
ROOMSIZE	0.1 – 20.0	Spaziatura delle riflessioni
LIVENESS	0 – 10	Caratteristiche di decay delle riflessioni iniziali (0 = assenza, 10 = presenza)
INI.DLY	0.0 – 500.0 ms	Delay iniziale prima dell'avvio del riverbero
DIFF.	0 – 10	Diffusione del riverbero (diffusione da sinistra a destra)
DENSITY	0 – 100%	Densità del riverbero
ER NUM.	1 – 19	Numero di riflessioni iniziali
FB.GAIN	–99 - +99%	Guadagno di feedback
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del feedback in alta frequenza
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ MONO DELAY

Parametro	Intervallo	Descrizione
DELAY	0.0 – 2730.0 ms	Tempo di delay
FB.GAIN	–99 - +99%	Guadagno di feedback (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del feedback in alta frequenza
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ STEREO DELAY

Parametro	Intervallo	Descrizione
DELAY L	0.0 – 1350.0 ms	Tempo di delay del canale sinistro
FB.G L	–99 - +99%	Feedback del canale sinistro (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
DELAY R	0.0 – 1350.0 ms	Tempo di delay del canale destro
FB.G R	–99 - +99%	Feedback del canale destro (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del feedback in alta frequenza
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ MOD.DELAY

Parametro	Intervallo	Descrizione
DELAY	0.0 – 2725.0 ms	Tempo di delay
FB.GAIN	–99 - +99%	Guadagno di feedback (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del feedback in alta frequenza
FREQ.	0.05 - 40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0 – 100%	Profondità di modulazione
WAVE	Sine, Tri	Waveform della modulazione
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ DELAY LCR

Parametro	Intervallo	Descrizione
DELAY L	0.0 – 2730.0 ms	Tempo di delay del canale sinistro
DELAY C	0.0 – 2730.0 ms	Tempo di delay del canale centrale
DELAY R	0.0 – 2730.0 ms	Tempo di delay del canale destro
LEVEL L	–100 - +100%	Livello di delay del canale sinistro
LEVEL C	–100 - +100%	Livello di delay del canale centrale
LEVEL R	–100 - +100%	Livello di delay del canale destro
FB.DLY	0.0 – 2730.0 ms	Tempo di delay con feedback
FB.GAIN	–99 - +99%	Guadagno di feedback (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del feedback in alta frequenza
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ ECHO

Parametro	Intervallo	Descrizione
DELAY L	0.0 – 1350.0 ms	Tempo di delay del canale sinistro
FB.DLY L	0.0 – 1350.0 ms	Tempo di delay con feedback del canale sinistro
FB.G L	–99 - +99%	Guadagno di feedback del canale sinistro (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
DELAY R	0.0 – 1350.0 ms	Tempo di delay del canale destro
FB.DLY R	0.0 – 1350.0 ms	Tempo di delay con feedback del canale destro
FB.G R	–99 - +99%	Guadagno di feedback del canale destro (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
L->R FBG	–99 - +99%	Guadagno di feedback dei canali da sinistra a destra (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
R->L FBG	–99 - +99%	Guadagno di feedback dei canali da destra a sinistra (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del feedback in alta frequenza
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ CHORUS

Parametro	Intervallo	Descrizione
FREQ.	0.05 - 40.00 Hz	Velocità di modulazione
PM DEP.	0 – 100%	Profondità di modulazione del pitch
AM DEP.	0 – 100%	Profondità di modulazione dell'amplificatore
MOD.DLY	0.0 – 500.0 ms	Tempo di delay della modulazione
WAVE	Sine, Tri	Waveform della modulazione
LSH F	21.2 – 8.00 k [Hz]	Frequenza del filtro shelving basso
LSH G	–12 - +12 [dB]	Guadagno del filtro shelving basso
EQ F	100 – 8.00 k [Hz]	Frequenza centrale dell'equalizzatore parametrico
EQ G	–12 - +12 [dB]	Guadagno dell'equalizzatore parametrico
EQ Q	10 – 0.10	Ampiezza di banda dell'equalizzatore parametrico
HSH F	50.0 – 16.0 k [Hz]	Frequenza del filtro shelving alto
HSH G	–12 - +12 [dB]	Guadagno del filtro shelving alto
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ FLANGE

Parametro	Intervallo	Descrizione
FREQ.	0.05 - 40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0 – 100%	Profondità di modulazione
MOD.DLY	0.0 – 500.0 ms	Tempo di delay della modulazione
FB.GAIN	–99 - +99%	Guadagno di feedback (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
WAVE	Sine, Tri	Waveform della modulazione
LSH F	21.2 – 8.00 k [Hz]	Frequenza del filtro shelving basso
LSH G	–12 - +12 [dB]	Guadagno del filtro shelving basso
EQ F	100 – 8.00 k [Hz]	Frequenza centrale dell'equalizzatore parametrico
EQ G	–12 - +12 [dB]	Guadagno dell'equalizzatore parametrico
EQ Q	10 – 0.10	Ampiezza di banda dell'equalizzatore parametrico
HSH F	50.0 – 16.0 k [Hz]	Frequenza del filtro shelving alto
HSH G	–12 - +12 [dB]	Guadagno del filtro shelving alto
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ SYMPHONIC

Parametro	Intervallo	Descrizione
FREQ.	0.05 - 40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0 – 100%	Profondità di modulazione
MOD.DLY	0.0 – 500.0 ms	Tempo di delay della modulazione
WAVE	Sine, Tri	Waveform della modulazione
LSH F	21.2 – 8.00 k [Hz]	Frequenza del filtro shelving basso
LSH G	–12 - +12 [dB]	Guadagno del filtro shelving basso
EQ F	100 – 8.00 k [Hz]	Frequenza centrale dell'equalizzatore parametrico
EQ G	–12 - +12 [dB]	Guadagno dell'equalizzatore parametrico
EQ Q	10 – 0.10	Ampiezza di banda dell'equalizzatore parametrico
HSH F	50.0 – 16.0 k [Hz]	Frequenza del filtro shelving alto
HSH G	–12 - +12 [dB]	Guadagno del filtro shelving alto
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ PHASER

Parametro	Intervallo	Descrizione
FREQ.	0.05 - 40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0 – 100%	Profondità di modulazione
FB.GAIN	–99 - +99%	Guadagno di feedback (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
OFFSET	0 – 100	Offset delle frequenze con cambiamento di fase più basse
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Numero di stadi del cambiamento di fase
LSH F	21.2 – 8.00 k [Hz]	Frequenza del filtro shelving basso
LSH G	–12 - +12 [dB]	Guadagno del filtro shelving basso
HSH F	50.0 – 16.0 k [Hz]	Frequenza del filtro shelving alto
HSH G	–12 - +12 [dB]	Guadagno del filtro shelving alto
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ AUTOPAN

Parametro	Intervallo	Descrizione
FREQ.	0.05 - 40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0 – 100%	Profondità di modulazione
DIR.	L<->R, L->R, L<-R, rotazione a sinistra, rotazione a destra	Direzione del panning
WAVE	Sine, Tri, Square	Waveform della modulazione
LSH F	21.2 – 8.00 k [Hz]	Frequenza del filtro shelving basso
LSH G	–12 - +12 [dB]	Guadagno del filtro shelving basso
EQ F	100 – 8.00 k [Hz]	Frequenza centrale dell'equalizzatore parametrico
EQ G	–12 - +12 [dB]	Guadagno dell'equalizzatore parametrico
EQ Q	10 – 0.10	Ampiezza di banda dell'equalizzatore parametrico
HSH F	50.0 – 16.0 k [Hz]	Frequenza del filtro shelving alto
HSH G	–12 - +12 [dB]	Guadagno del filtro shelving alto
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ TREMOLO

Parametro	Intervallo	Descrizione
FREQ.	0.05 - 40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0 - 100%	Profondità di modulazione
WAVE	Sine, Tri, Square	Waveform della modulazione
LSH F	21.2 - 8.00 k [Hz]	Frequenza del filtro shelving basso
LSH G	-12 - +12 [dB]	Guadagno del filtro shelving basso
EQ F	100 - 8.00 k [Hz]	Frequenza centrale dell'equalizzatore parametrico
EQ G	-12 - +12 [dB]	Guadagno dell'equalizzatore parametrico
EQ Q	10 - 0.10	Ampiezza di banda dell'equalizzatore parametrico
HSH F	50.0 - 16.0 k [Hz]	Frequenza del filtro shelving alto
HSH G	-12 - +12 [dB]	Guadagno del filtro shelving alto
MIX BAL.	0 - 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ HQ.PITCH (solo effetto 2)

Parametro	Intervallo	Descrizione
PITCH	-12 - +12 semitoni	Cambio di pitch
FINE	-50 - +50 centesimi	Accordatura fine cambio pitch
DELAY	0.0 - 1000.0 ms	Tempo di delay
FB.GAIN	-99 - +99%	Guadagno di feedback (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
MODE (MODALITÀ)	1 - 10	Precisione del cambio di pitch
MIX BAL.	0 - 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ DUAL PITCH

Parametro	Intervallo	Descrizione
PITCH 1	-24 - +24 semitoni	Cambio pitch canale 1
FINE 1	-50 - +50 centesimi	Accordatura fine cambio pitch canale 1
PAN 1	L16-1, C, R1-16	Panpot canale 1
DELAY 1	0.0 - 1000.0 ms	Tempo di delay canale 1
FB.G 1	-99 - +99%	Guadagno di feedback del canale 1 (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
LEVEL 1	-100 - +100%	Livello canale 1 (maggiore è il numero di valori per la fase normale, minore sarà il numero di valori per la fase inversa)
PITCH 2	-24 - +24 semitoni	Cambio pitch canale 2
FINE 2	-50 - +50 centesimi	Accordatura fine cambio pitch canale 2
PAN 2	L16-1, C, R1-16	Panpot canale 2
DELAY 2	0.0 - 1000.0 ms	Tempo di delay canale 2
FB.G 2	-99 - +99%	Guadagno di feedback del canale 2 (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
LEVEL 2	-100 - +100%	Livello canale 2 (maggiore è il numero di valori per la fase normale, minore sarà il numero di valori per la fase inversa)
MODE (MODALITÀ)	1 - 10	Precisione del cambio di pitch
MIX BAL.	0 - 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ ROTARY

Parametro	Intervallo	Descrizione
ROTATE	STOP, START	Arresto, avvio rotazione
SPEED	SLOW, FAST	Velocità di rotazione (vedere i parametri SLOW e FAST)
DRIVE	0 - 100	Livello di overdrive
ACCEL	0 - 10	Accelerazione in base alle variazioni di velocità
BASSI	0 - 100	Filtro a bassa frequenza
ALTI	0 - 100	Filtro ad alta frequenza
SLOW	0.05 - 10.00 Hz	Velocità di rotazione SLOW
FAST	0.05 - 10.00 Hz	Velocità di rotazione FAST
MIX BAL.	0 - 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ RING MOD.

Parametro	Intervallo	Descrizione
SOURCE	OSC, SELF	Sorgente di modulazione: oscillatore o segnale di input
OSC FREQ	0.0 – 5000.0 Hz	Frequenza dell'oscillatore
FM FREQ	0.05 - 40.00 Hz	Velocità di modulazione della frequenza dell'oscillatore
FM DEPTH	0 – 100%	Profondità della modulazione della frequenza dell'oscillatore
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ MOD.FILTER

Parametro	Intervallo	Descrizione
FREQ.	0.05 - 40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0 – 100%	Profondità di modulazione
TYPE	LPF, HPF, BPF	Tipo di filtro: passa-basso, passa-alto, passa banda
OFFSET	0 – 100	Offset della frequenza del filtro
RESO.	0 – 20	Risonanza del filtro
PHASE	0.00 – 354.38°	Differenza tra le fasi della modulazione del canale sinistro e della modulazione del canale destro
LEVEL (livello)	0 – 100	Livello di output
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ DISTORTION

Parametro	Intervallo	Descrizione
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Tipo di distorsione (DST = distorsione, OVD = overdrive)
DRIVE	0 – 100	Intensità della distorsione
MASTER	0 – 100	Master volume
TONE	-10 - +10	Suono
N.GATE	0 – 20	Riduzione del rumore
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ AMP SIMULATE

Parametro	Intervallo	Descrizione
AMP TYPE	STK-M1, STK-M2, THRASH, MIDBST, CMB-PG, CMB-VR, CMB-DX, CMB-TW, MINI, FLAT	Tipo di simulazione di amplificatore per chitarra
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Tipo di distorsione (DST = distorsione, OVD = overdrive)
N.GATE	0 – 20	Riduzione del rumore
DRIVE	0 – 100	Intensità della distorsione
MASTER	0 – 100	Master volume
CAB DEP	0 – 100%	Profondità di simulazione della cassa dell'altoparlante
BASS (BASSO)	0 – 100	Controllo del suono della Intervallo dei bassi
MIDDLE	0 – 100	Controllo del suono della Intervallo dei medi
TREBLE	0 – 100	Controllo del suono della Intervallo degli alti
EQ F	99 – 8.0 kHz	Frequenza dell'equalizzatore parametrico
EQ G	-12 - +12 dB	Guadagno dell'equalizzatore parametrico
EQ Q	10.0 – 0.10	Ampiezza di banda dell'equalizzatore parametrico
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ DYNA.FILTER

Parametro	Intervallo	Descrizione
SOURCE	INPUT, MIDI	Sorgente di controllo: segnale di input o velocità di attivazione delle note MIDI
SENSE	0 – 100	Sensibilità
TYPE	LPF, HPF, BPF	Tipo di filtro
OFFSET	0 – 100	Offset della frequenza del filtro
RESO.	0 – 20	Risonanza del filtro
DIR.	UP (Su), DOWN (Giù)	Cambiamento della frequenza vero l'alto o verso il basso
DECAY (DECA-DIMENTO)	6.0 ms – 46.0 s	Velocità di decay del cambiamento della frequenza del filtro
LEVEL (livello)	0 – 100	Livello di output
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ DYNA.FLANGE

Parametro	Intervallo	Descrizione
SOURCE	INPUT, MIDI	Sorgente di controllo: segnale di input o velocità di attivazione delle note MIDI
SENSE	0 – 100	Sensibilità
FB.GAIN	–99 - +99%	Guadagno di feedback (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
OFFSET	0 – 100	Offset del tempo di delay
DIR.	UP (Su), DOWN (Giù)	Cambiamento della frequenza vero l'alto o verso il basso
DECAY (DECA-DIMENTO)	6.0 ms – 46.0 s	Velocità di decay
LSH F	21.2 – 8.00 k [Hz]	Frequenza del filtro shelving basso
LSH G	–12 - +12 [dB]	Guadagno del filtro shelving basso
EQ F	100 – 8.00 k [Hz]	Frequenza centrale dell'equalizzatore parametrico
EQ G	–12 - +12 [dB]	Guadagno dell'equalizzatore parametrico
EQ Q	10 – 0.10	Ampiezza di banda dell'equalizzatore parametrico
HSH F	50.0 – 16.0 k [Hz]	Frequenza del filtro shelving alto
HSH G	–12 - +12 [dB]	Guadagno del filtro shelving alto
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ DYNA.PHASER

Parametro	Intervallo	Descrizione
SOURCE	INPUT, MIDI	Sorgente di controllo: segnale di input o velocità di attivazione delle note MIDI
SENSE	0 – 100	Sensibilità
FB.GAIN	–99 - +99%	Guadagno di feedback (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
OFFSET	0 – 100	Offset delle frequenze con cambiamento di fase più basse
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Numero di stadi del cambiamento di fase
DIR.	UP (Su), DOWN (Giù)	Cambiamento della frequenza vero l'alto o verso il basso
DECAY (DECA-DIMENTO)	6.0 ms – 46.0 s	Velocità di decay
LSH F	21.2 – 8.00 k [Hz]	Frequenza del filtro shelving basso
LSH G	–12 - +12 [dB]	Guadagno del filtro shelving basso
HSH F	50.0 – 16.0 k [Hz]	Frequenza del filtro shelving alto
HSH G	–12 - +12 [dB]	Guadagno del filtro shelving alto
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ REV+CHORUS

Parametro	Intervallo	Descrizione
REV TIME	0.3 – 99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0 – 500.0 ms	Delay iniziale prima dell'avvio del riverbero
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del tempo di riverbero ad alta frequenza
DIFF.	0 – 10	Diffusione del riverbero (diffusione da sinistra a destra)
DENSITY	0 – 100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
FREQ.	0.05 - 40.00 Hz	Velocità di modulazione
PM DEP.	0 – 100%	Profondità di modulazione del pitch
AM DEP.	0 – 100%	Profondità di modulazione dell'amplificatore
MOD.DLY	0.0 – 500.0 ms	Tempo di delay della modulazione
WAVE	Sine, Tri	Waveform della modulazione
REV/CHO	0 – 100%	Bilanciamento degli effetti riverbero e chorus (0% = chorus, 100% = riverbero)
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ REV->CHORUS

Parametro	Intervallo	Descrizione
REV TIME	0.3 – 99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0 – 500.0 ms	Delay iniziale prima dell'avvio del riverbero
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del tempo di riverbero ad alta frequenza
DIFF.	0 – 10	Diffusione del riverbero (diffusione da sinistra a destra)
DENSITY	0 – 100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
FREQ.	0.05 - 40.00 Hz	Velocità di modulazione
PM DEP.	0 – 100%	Profondità di modulazione del pitch
AM DEP.	0 – 100%	Profondità di modulazione dell'amplificatore
MOD.DLY	0.0 – 500.0 ms	Tempo di delay della modulazione
WAVE	Sine, Tri	Waveform della modulazione
REV.BAL	0 – 100%	Bilanciamento degli effetti riverbero e riverbero con chorus (0% = riverbero con chorus, 100% = riverbero)
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ REV+FLANGE

Parametro	Intervallo	Descrizione
REV TIME	0.3 – 99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0 – 500.0 ms	Delay iniziale prima dell'avvio del riverbero
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del tempo di riverbero ad alta frequenza
DIFF.	0 – 10	Diffusione del riverbero (diffusione da sinistra a destra)
DENSITY	0 – 100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
FREQ.	0.05 - 40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0 – 100%	Profondità di modulazione
MOD.DLY	0.0 – 500.0 ms	Tempo di delay della modulazione
FB.GAIN	-99 - +99%	Guadagno di feedback (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
WAVE	Sine, Tri	Waveform della modulazione
REV/FLG	0 – 100%	Bilanciamento degli effetti riverbero e flanger (0% = flanger, 100% = riverbero)
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ REV->FLANGE

Parametro	Intervallo	Descrizione
REV TIME	0.3 – 99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0 – 500.0 ms	Delay iniziale prima dell'avvio del riverbero
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del tempo di riverbero ad alta frequenza
DIFF.	0 – 10	Diffusione del riverbero (diffusione da sinistra a destra)
DENSITY	0 – 100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
FREQ.	0.05 - 40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0 – 100%	Profondità di modulazione
MOD.DLY	0.0 – 500.0 ms	Tempo di delay della modulazione
FB.GAIN	-99 - +99%	Guadagno di feedback (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
WAVE	Sine, Tri	Waveform della modulazione
REV.BAL.	0 – 100%	Bilanciamento degli effetti riverbero e riverbero con flanger (0% = riverbero con flanger, 100% = riverbero)
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del messaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ REV+SYMPHO.

Parametro	Intervallo	Descrizione
REV TIME	0.3 – 99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0 – 500.0 ms	Delay iniziale prima dell'avvio del riverbero
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del tempo di riverbero ad alta frequenza
DIFF.	0 – 10	Diffusione del riverbero (diffusione da sinistra a destra)
DENSITY	0 – 100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
FREQ.	0.05 - 40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0 – 100%	Profondità di modulazione
MOD.DLY	0.0 – 500.0 ms	Tempo di delay della modulazione
WAVE	Sine, Tri	Waveform della modulazione
REV/SYM	0 – 100%	Bilanciamento degli effetti riverbero e sinfonico (0% = sinfonico, 100% = riverbero)
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del messaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ REV->SYMPHO.

Parametro	Intervallo	Descrizione
REV TIME	0.3 – 99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0 – 500.0 ms	Delay iniziale prima dell'avvio del riverbero
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del tempo di riverbero ad alta frequenza
DIFF.	0 – 10	Diffusione del riverbero (diffusione da sinistra a destra)
DENSITY	0 – 100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
FREQ.	0.05 - 40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0 – 100%	Profondità di modulazione
MOD.DLY	0.0 – 500.0 ms	Tempo di delay della modulazione
WAVE	Sine, Tri	Waveform della modulazione
REV.BAL.	0 – 100%	Bilanciamento degli effetti riverbero e riverbero sinfonico (0% = riverbero sinfonico, 100% = riverbero)
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del messaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ REV->PAN

Parametro	Intervallo	Descrizione
REV TIME	0.3 – 99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0 – 500.0 ms	Delay iniziale prima dell'avvio del riverbero
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del tempo di riverbero ad alta frequenza
DIFF.	0 – 10	Diffusione del riverbero (diffusione da sinistra a destra)
DENSITY	0 – 100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
FREQ.	0.05 - 40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0 – 100%	Profondità di modulazione
DIR.	L<->R, L->R, L<-R, rotazione a sinistra, rotazione a destra	Direzione del panning
WAVE	Sine, Tri, Square	Waveform della modulazione
REV BAL.	0 – 100%	Bilanciamento degli effetti riverbero e riverbero con pan (0% = riverbero con pan, 100% = riverbero)
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ DELAY+ER.

Parametro	Intervallo	Descrizione
DELAY L	0.0 – 1000.0 ms	Tempo di delay del canale sinistro
DELAY R	0.0 – 1000.0 ms	Tempo di delay del canale destro
FB.DLY	0.0 – 1000.0 ms	Tempo di delay con feedback
FB.GAIN	-99 - +99%	Guadagno di feedback (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del feedback in alta frequenza
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo di simulazione delle riflessioni iniziali
ROOMSIZE	0.1 – 20.0	Spaziatura delle riflessioni
LIVENESS	0 – 10	Caratteristiche di decay delle riflessioni iniziali (0 = assenza, 10 = presenza)
INI.DLY	0.0 – 500.0 ms	Delay iniziale prima dell'avvio del riverbero
DIFF.	0 – 10	Diffusione del riverbero (diffusione da sinistra a destra)
DENSITY	0 – 100%	Densità del riverbero
ER NUM.	1 – 19	Numero di riflessioni iniziali
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
DLY/ER	0 – 100%	Bilanciamento degli effetti delay e riflessioni iniziali (0% = riflessioni iniziali, 100% = delay)
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ DELAY->ER.

Parametro	Intervallo	Descrizione
DELAY L	0.0 – 1000.0 ms	Tempo di delay del canale sinistro
DELAY R	0.0 – 1000.0 ms	Tempo di delay del canale destro
FB.DLY	0.0 – 1000.0 ms	Tempo di delay con feedback
FB.GAIN	-99 - +99%	Guadagno di feedback (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del feedback in alta frequenza
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo di simulazione delle riflessioni iniziali
ROOMSIZE	0.1 – 20.0	Spaziatura delle riflessioni
LIVENESS	0 – 10	Caratteristiche di decay delle riflessioni iniziali (0 = assenza, 10 = presenza)
INI.DLY	0.0 – 500.0 ms	Delay iniziale prima dell'avvio del riverbero
DIFF.	0 – 10	Diffusione del riverbero (diffusione da sinistra a destra)
DENSITY	0 – 100%	Densità del riverbero
ER NUM.	1 – 19	Numero di riflessioni iniziali
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
DLY.BAL	0 – 100%	Bilanciamento degli effetti delay e delay con riflessioni iniziali (0% = delay con riflessioni iniziali, 100% = delay)
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del messaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ DELAY+REV

Parametro	Intervallo	Descrizione
DELAY L	0.0 – 1000.0 ms	Tempo di delay del canale sinistro
DELAY R	0.0 – 1000.0 ms	Tempo di delay del canale destro
FB.DLY	0.0 – 1000.0 ms	Tempo di delay con feedback
FB.GAIN	-99 - +99%	Guadagno di feedback (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
DELAY HI	0.1 – 1.0	Rapporto del feedback in alta frequenza del delay
REV TIME	0.3 – 99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0 – 500.0 ms	Delay iniziale prima dell'avvio del riverbero
REV HI	0.1 – 1.0	Rapporto del tempo di riverbero ad alta frequenza
DIFF.	0 – 10	Diffusione del riverbero (diffusione da sinistra a destra)
DENSITY	0 – 100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
DLY/REV	0 – 100%	Bilanciamento degli effetti delay e riverbero (0% = riverbero, 100% = delay)
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del messaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ DELAY->REV

Parametro	Intervallo	Descrizione
DELAY L	0.0 – 1000.0 ms	Tempo di delay del canale sinistro
DELAY R	0.0 – 1000.0 ms	Tempo di delay del canale destro
FB.DLY	0.0 – 1000.0 ms	Tempo di delay con feedback
FB.GAIN	-99 - +99%	Guadagno di feedback (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
DELAY HI	0.1 – 1.0	Rapporto del feedback in alta frequenza del delay
REV TIME	0.3 – 99.9 s	Tempo di riverbero
INI.DLY	0.0 – 500.0 ms	Delay iniziale prima dell'avvio del riverbero
REV HI	0.1 – 1.0	Rapporto del tempo di riverbero ad alta frequenza
DIFF.	0 – 10	Diffusione del riverbero (diffusione da sinistra a destra)
DENSITY	0 – 100%	Densità del riverbero
HPF	Thru, 21.2 Hz – 8.0 kHz	Frequenza di taglio del filtro passa-alto
LPF	50 Hz – 16.0 kHz, thru	Frequenza di taglio del filtro passa-basso
DLY.BAL	0 – 100%	Bilanciamento degli effetti delay e riverbero con delay (0% = riverbero con delay, 100% = delay)
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del messaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ DIST->DELAY

Parametro	Intervallo	Descrizione
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Tipo di distorsione (DST = distorsione, OVD = overdrive)
DRIVE	0 – 100	Intensità della distorsione
MASTER	0 – 100	Master volume
TONE	-10 - +10	Controllo del suono
N.GATE	0 – 20	Riduzione del rumore
DELAY	0.0 – 2725.0 ms	Tempo di delay
FB.GAIN	-99 - +99%	Guadagno di feedback (maggiore è il numero di valori per il feedback della fase normale, minore sarà il numero di valori per il feedback della fase inversa)
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Rapporto del feedback in alta frequenza
FREQ.	0.05 - 40.00 Hz	Velocità di modulazione
DEPTH	0 – 100%	Profondità di modulazione
DLY BAL	0 – 100%	Bilanciamento degli effetti distorsione e delay (0% = distorsione, 100% = distorsione con delay)
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

■ MULTI FILTER

Parametro	Intervallo	Descrizione
TYPE 1	HPF, LPF, BPF	Tipo di filtro 1: passa-basso, passa-alto, passa banda
TYPE 2	HPF, LPF, BPF	Tipo di filtro 2: passa-basso, passa-alto, passa banda
TYPE 3	HPF, LPF, BPF	Tipo di filtro 3: passa-basso, passa-alto, passa banda
FREQ. 1	28 Hz – 16.0 kHz	Frequenza filtro 1
FREQ. 2	28 Hz – 16.0 kHz	Frequenza filtro 2
FREQ. 3	28 Hz – 16.0 kHz	Frequenza filtro 3
LEVEL 1	0 – 100	Livello filtro 1
LEVEL 2	0 – 100	Livello filtro 2
LEVEL 3	0 – 100	Livello filtro 3
RESO. 1	0 – 20	Risonanza filtro 1
RESO. 2	0 – 20	Risonanza filtro 2
RESO. 3	0 – 20	Risonanza filtro 3
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Bilanciamento del missaggio degli effetti e dei suoni dry (non elaborati)

Elenco della libreria di campioni

Di seguito viene riportato un elenco delle librerie di campioni preinstallate sull'hard disk interno dell'unità AW1600.

L : LOOP

O : ONESHOT (Singolo)

– : nessuna assegnazione

Name	PAD1				PAD2				PAD3				PAD4			
	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
060Normal16	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
060Normal8	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
060NormShffl	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
064RnBsmooth	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
065Triplet	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
080Latin16	L	–	–	–	L	–	–	–	L	–	–	–	L	–	–	–
089Syncopatn	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
090MedSlow8	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
093Bounce8	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
093Southern	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
094Gangsta	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
096Hip	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
102OldSkool2	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–
106BreakRock	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–
106HipFunk	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
106OldSkool	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
108Funk1	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
108Funk2	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
110Med8	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
110NJS	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
114Simple16	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
118LoudFunk	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
120Normal16	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
120Normal8	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
120NormShffl	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
125Simple8	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
126BigBeat	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
126LatinRock	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
127Shffle16	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
128FlipHop	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	–	–	–
128GarageHs	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
129Detroit	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	–	–	–
130Latin8	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–
130Shuffle8	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	O	O	–	–
134TecLectro	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–
135_2Step	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–
135Ibiza	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–
135TrncHouse	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–
137SambaEns	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–	L	L	–	–

Name	PAD1				PAD2				PAD3				PAD4			
	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
140MedFast8	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
140Techno	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
147Drum_Bs	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
154LatinSwng	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
170Fast8	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Bang_Explosn	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Bell_Beep	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Birds	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Car_Action	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
City_Noise	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Dog_Cat	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Door_Action	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Female_Dry	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Female_Wet	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Fire	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Guns	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Hit_Swish	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Human_Action	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Jungle_Amb	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Laser_Buzz	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Male_Dry	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Night_Amb	O	O	-	-	L	L	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Other_Rides	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Punch_Swish	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Rain1	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Rain2	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	O	-	-	-
River	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
Robot_Voice	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	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	-	-
Sea	O	O	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-	L	L	-	-
Stock_Farm	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Storm	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-

Risoluzione dei problemi

Problemi relativi al funzionamento dell'unità

■ L'unità non si accende

- Verificare che l'adattatore CA sia collegato a una presa CA con la tensione corretta.
- Assicurarsi che l'interruttore POWER sia acceso.
- Se il problema persiste, contattare il rivenditore Yamaha locale.

■ Il monitor LCD è oscurato

- Utilizzare la manopola del contrasto situata nella parte destra della schermata per regolare il contrasto.

■ Impossibile utilizzare il dial [DATA/JOG] (Dati/Jog) per controllare i parametri visualizzati sullo schermo

- Il tasto [JOG ON] (Jog attivato) potrebbe essere attivato.
- Alcuni parametri non possono essere utilizzati in determinate condizioni, ad esempio quando il registratore è in esecuzione.

Nessun suono

■ Nessun suono o il suono è troppo debole

- Verificare che gli altoparlanti e le cuffie siano collegati in modo corretto.
- Assicurarsi che l'amplificatore e gli altri dispositivi esterni siano attivati.
- Accertarsi che i cavi utilizzati siano dotati di resistori incorporati.
- Verificare che l'indicatore del canale di output stereo si muova.
- Accertarsi che il fader del canale di output stereo sia alzato e attivato.
- Il guadagno dell'EQ può essere impostato su un valore estremamente basso.
- Il processore dinamiche potrebbe essere impostato su un rapporto o un valore di soglia estremo.
- Se si è collegata una chitarra elettrica, verificare che sia stata collegata al jack HI-Z.
- Verificare che l'attenuatore della schermata EQ o VIEW (Visualizza) sia alzato.
 - Controllare il livello (movimento dell'indicatore) nella pagina METER (Indicatore) della schermata VIEW.
 - Se si preme il tasto [SEL] nella pagina INIT (Inizializzazione) della schermata MONITOR, tale canale verrà inizializzato e verranno ripristinati i valori di default che consentono l'emissione del suono.
 - Se DIGITAL IN (Input digitale) è impostato su un valore diverso da DISABLE (Disattiva) nella pagina D.IN HDD (Input digitale – Unità hard disk) della schermata UTILITY e nessun segnale viene immesso nel jack DIGITAL INPUT, verrà visualizzato il messaggio "WRONG WORD CLOCK" (Clock dati errato) e non verrà emesso alcun suono.

■ Il suono di input non viene emesso

- Accertarsi che il segnale proveniente dal dispositivo esterno sia stato immesso.
- Il cavo di collegamento del dispositivo esterno potrebbe essere danneggiato.
- Verificare che i cavi siano collegati sia al connettore XLR/TRS MIC/LINE INPUT (Input microfono/linea) 8 che al connettore HI-Z.
- Verificare che la manopola [GAIN] (Guadagno) sia impostata su un livello appropriato.
- Verificare che il fader del canale di input sia alzato e attivato.
- Il canale di input potrebbe essere stato impostato su DIGITAL IN.

- Accertarsi che, durante la registrazione, il fader della traccia della destinazione di registrazione (che consente di regolare il livello di monitoraggio) sia alzato.
 - Se è in corso la registrazione, il suono del canale di input in questione non si sentirà durante la riproduzione.

■ Il suono registrato non viene emesso

- Verificare che i dati audio siano stati registrati.
- Accertarsi che la traccia virtuale sia impostata sulla traccia registrata.
- Un'area registrata con una durata inferiore a 10 msec non viene riprodotta.
- Le tracce 1-16 non verranno riprodotte se l'unità AW1600 è nella modalità di riproduzione Stereo Track (Traccia stereo), Sound Clip (Clip audio) o Audio CD (CD audio).

■ Impossibile riprodurre la traccia STEREO

- Verificare che la traccia stereo sia attivata nella pagina ST.TRACK (Traccia stereo) della schermata MONITOR.

■ Impossibile udire il suono del metronomo

- Il suono del metronomo viene in genere inviato solo all'uscita monitor e alle cuffie.
- Il metronomo non emette alcun suono quando il registratore è fermo.
- In modalità Sound Clip il metronomo riproduce un suono solo durante la registrazione.

Problemi durante la registrazione

■ Impossibile eseguire la registrazione

- Verificare che lo spazio disponibile sull'hard disk interno sia sufficiente.
 - È possibile controllare il tempo rimanente per la registrazione impostando il display del contatore su REMAIN (Rimanente) nella pagina SETUP (Configurazione) della schermata SONG.
- La song potrebbe essere protetta.
- La traccia stereo potrebbe essere in modalità di riproduzione.
- Accertarsi che il segnale di input sia convogliato in modo appropriato al registratore.
- Controllare la sorgente di registrazione e la destinazione di registrazione nella schermata RECORD (Registrazione) della pagina QUICK NAVIGATE (Navigazione rapida).
- È possibile che il pulsante DIGITAL REC (Registrazione digitale) sia stato disattivato nella pagina D.IN•HDD della schermata UTILITY.
- Prima di utilizzare i segnali di input digitali, leggere attentamente l'avviso relativo al copyright (→ p. 6).

■ Impossibile registrare sulla traccia STEREO

- Non è possibile registrare sulla traccia STEREO quando si esegue la registrazione su altre tracce.

■ Nel segnale registrato si percepisce un rumore

- L'oscillatore potrebbe essere in funzione.
- Verificare che l'impostazione del clock dei dati dell'unità AW1600 e dei dispositivi esterni corrisponda.
- Accedere alla schermata RECORD nella sezione Quick Navigate e controllare la sorgente di registrazione e la destinazione di registrazione.

■ Impossibile selezionare una traccia di registrazione

- Il numero di tracce di song a 24 bit che è possibile registrare o riprodurre simultaneamente è limitato.

Problemi correlati al suono

■ Il segnale proveniente dal jack di input 8 è troppo forte

- È possibile che al jack Hi-Z sia collegato un normale segnale di livello di linea.

■ Il suono è distorto

- Verificare che la manopola [GAIN] sia impostata in modo corretto.
- Il cavo di collegamento del dispositivo esterno potrebbe essere danneggiato.
- È possibile che il fader del canale di input o del canale di monitoraggio sia stato alzato in modo eccessivo.
- È possibile che il fader del canale di output stereo sia stato alzato in modo eccessivo.
- È possibile che l'attenuatore del canale di output stereo sia stato alzato in modo eccessivo.
- Il processore dell'EQ o delle dinamiche potrebbe essere stato impostato per produrre un'enfasi del guadagno estrema.
- Verificare che il livello di registrazione sia appropriato.
→ Accedere alla pagina METER della schermata VIEW e controllare il livello (movimento dell'indicatore).
- Verificare che l'impostazione del word clock sia corretta per l'unità AW1600 e i dispositivi esterni.
- È possibile che sia in uso un effetto di tipo Distortion o Amp Simulate.

■ Il volume di uno specifico canale aumenta o diminuisce

- Verificare che le impostazioni del processore delle dinamiche siano appropriate.
- È possibile che sia stato specificato un richiamo di scena nella pagina TEMPO della schermata SONG.

■ Impossibile memorizzare una scena

- La scena da memorizzare potrebbe essere protetta.
- Non è possibile memorizzare una scena nel numero di scena 00.

■ Impossibile riprodurre una scena

- Uno o più canali potrebbero essere impostati su Recall Safe (Blocca richiamo).

■ Impossibile eseguire il salvataggio in una libreria

- Non è possibile eseguire il salvataggio nelle librerie preimpostate.

■ Gli indicatori si muovono anche se i fader sono abbassati

- Il display dell'indicatore potrebbe essere impostato su PRE FADER.

■ Lo spostamento di un fader non determina il cambiamento del livello

- Nella pagina FADER della schermata VIEW controllare se il display si muove in corrispondenza con le operazioni sui fader.
→ Non è possibile controllare il livello fino a quando la posizione del fader del pannello non corrisponde alla posizione mostrata sul display.
- Nella pagina PREFER (Preferenze) della schermata UTILITY verificare se FADER FLIP (Flip fader) è impostato in modo appropriato.
→ Quando l'unità viene accesa, FADER FLIP verrà impostato su TRACK (Traccia).
- Il fader potrebbe essere impostato su PRE FADER in AUX.

■ Sebbene sia stato specificato l'accoppiamento, il segnale è mono

- Verificare che il canale con numeri dispari e il canale con numeri pari siano panpotati rispettivamente all'estrema sinistra e all'estrema destra.

■ Sebbene sia stato specificato l'accoppiamento, la fase del segnale non corrisponde

- Anche quando i canali sono accoppiati, l'impostazione di fase non viene collegata.

■ Il segnale è ritardato

- È possibile che sia stato inserito un effetto di delay.

■ Impossibile utilizzare gli effetti interni

- È possibile che sia stato attivato l'effetto BYPASS.
- L'effetto potrebbe essere stato inserito in un canale differente.
- Verificare che i fader EFF.RTN 1, 2 (Ritorno effetto 1, 2) siano alzati.
- 019. HQ. Pitch può essere utilizzato solo con EFFECT 2.
- Questi effetti non influiscono sulla riproduzione della traccia stereo, della clip audio o del CD audio.

■ Il pitch della riproduzione non è corretto

- È possibile regolare la manopola VARI PITCH (Variazione pitch).
- Assicurarsi che il dispositivo esterno sincronizzato utilizzi la stessa frequenza di campionamento (44,1 kHz).
- Verificare che il dispositivo principale funzioni in modo stabile.
- È possibile che sia stato eseguito il comando PITCH della schermata EDIT (Modifica).
- Verificare che sia selezionato un effetto come HQ.Pitch o Dual Pitch per un canale di monitoraggio.

■ Quando una song viene riprodotta su un'unità AW1600 differente è possibile percepire dei disturbi

- Quando una song creata su un'unità AW1600 con versione firmware 1.1 viene riprodotta su un'unità AW1600 con versione firmware 1.0, è possibile percepire dei disturbi nei punti di inizio e di fine delle aree audio. Aggiornare tutte le unità AW1600 in uso alla versione firmware più recente. Le informazioni sulla versione firmware più recente e sulla procedura di aggiornamento sono disponibili sul sito Web al seguente indirizzo:
<http://www.yamahasynt.com/>

Operazioni relative al registratore

■ Quando viene premuto, il tasto [PLAY] (Riproduci) lampeggia e la riproduzione non si avvia

- Verificare se l'unità AW1600 è impostata su MTC SLAVE.
→ Accedere alla pagina MIDI 2 della schermata UTILITY e controllare l'impostazione.

■ È possibile percepire dei disturbi nel suono quando si utilizza il tasto [FF] o [REW]

- La riproduzione simultanea di tracce differenti avrà effetto sul modo in cui il suono viene percepito quando si utilizzano questi controlli.

■ Impossibile modificare una traccia registrata

- La song potrebbe essere protetta.
- Verificare che si sia selezionata la traccia virtuale che si è registrato.

■ I risultati delle operazioni di modifica non hanno avuto alcun effetto sul suono

- Verificare che si sia selezionata la traccia virtuale che si è registrato.
- Assicurarsi che si stia utilizzando il comando di modifica appropriato.

■ Sul display del contatore non viene visualizzato il valore 0 quando si torna all'inizio della song

- La modalità di visualizzazione potrebbe essere impostata su REMAIN (tempo di registrazione rimanente).
- Se la modalità di visualizzazione è impostata su REL (tempo relativo), è possibile specificare il punto di inizio.
→ Accedere alla pagina SETUP, POINT della schermata SONG e controllare le impostazioni.

■ Sul display vengono visualizzati i messaggi DISK FULL (Disco pieno), MEMORY FULL (Memoria piena) o REGION FULL (Area piena) e non è possibile eseguire le operazioni di registrazione o modifica

- Lo spazio disponibile non è sufficiente o è presente un numero eccessivo di aree di registrazione. Per ottenere una maggiore quantità di spazio, cancellare le tracce non necessarie ed eseguire l'operazione di ottimizzazione.
- Se viene visualizzato il messaggio "DISK FULL", cancellare le song, le librerie di campioni o i file WAV non necessari situati nella cartella "Transport" (Trasporto). È possibile cancellare i file WAV presenti nella cartella "Transport" dal computer quando è attivata la modalità USB Storage (Memorizzazione USB).

■ Sul display viene visualizzato il messaggio DISK BUSY (Disco occupato) durante la riproduzione

- È possibile che l'eccessiva frammentazione dei dati registrati determini una significativa riduzione della velocità di lettura. Potrebbe essere necessario eseguire il backup di tutti i dati sull'hard disk del computer e inizializzare di nuovo l'hard disk.

Operazioni relative al campionatore

■ Quando si preme un pad, non viene emesso alcun suono o il suono viene riprodotto dal banco errato

- Verificare che si sia selezionato il banco a cui è stata assegnata la waveform.
- È possibile che nella pagina TEMPO della schermata SONG sia stato specificato un cambiamento di banco.

■ Il suono riprodotto non corrisponde a quello caricato o il suono varia a seconda che la riproduzione sia in corso o sia stata arrestata

- Se la modalità di riproduzione è impostata su LOOP, il suono verrà riprodotto in base al tempo del monitor specificato nella pagina SETUP della schermata SAMPLE (Campione) quando il registratore è fermo e verrà riprodotto in base al tempo della song quando il registratore è in esecuzione.

■ Il suono caricato viene riprodotto solo parzialmente

- Assicurarsi di aver effettuato le impostazioni di trim in modo da accorciare l'area relativa ai punti di inizio e fine.
- Se la modalità di riproduzione è impostata su GATE, il campione verrà riprodotto solo se si continua a premere il pad.

- Se la modalità di riproduzione è impostata su LOOP e la funzione Slice è disattivata, il campione verrà riprodotto solo per la lunghezza di una misura.

■ Sul display viene visualizzato il messaggio MEMORY FULL e non è possibile eseguire l'importazione

- Accedere alla pagina MEMORY (Memoria) della schermata SAMPLE e controllare la quantità di memoria utilizzata. Eseguire ERASE (Cancella) o EXTRACT (Estrai) per aumentare la quantità di memoria disponibile.

■ I file WAV da importare non vengono visualizzati

- Verificare se i file WAV sono stati copiati con una profondità di bit differente da quella della song. I file WAV a 16 bit non vengono visualizzati per una song a 24 bit e i file WAV a 24 bit non vengono visualizzati per una song a 16 bit. Anche i file WAV con una frequenza di campionamento diversa da 44,1 kHz non vengono visualizzati.

Operazioni MIDI

■ Impossibile scambiare i dati MIDI

- Assicurarsi che i cavi MIDI o USB siano collegati in modo corretto.
- È possibile che un cavo MIDI o USB sia danneggiato.
- Accertarsi che i dispositivi di trasmissione e ricezione siano accessi.
- Assicurarsi che le impostazioni dei canali corrispondano per i dispositivi di trasmissione e ricezione.
- Accertarsi che nelle pagine appropriate MIDI 1/2 della schermata UTILITY siano state effettuate le impostazioni appropriate.
→ Selezionare il connettore e la porta da utilizzare (connettore MIDI, porta del connettore USB 1/2) nella pagina MIDI 1.
- Verificare che sia in corso la trasmissione di una scena assegnata al numero di program change.
- Se si sta utilizzando un collegamento USB, verificare che il driver MIDI USB richiesto sia installato correttamente nel computer.

■ I messaggi MTC non vengono trasmessi

- Nella pagina MIDI 2 della schermata UTILITY verificare se il pulsante MTC è stato attivato.
- Verificare se la funzione MTC SYNC (Sincronizzazione MTC) è impostata su MASTER.

■ L'unità AW1600 non è sincronizzata con i messaggi MTC in arrivo

- Assicurarsi che il cavo MIDI sia collegato al connettore MIDI IN (Input MIDI).
- Nella pagina MIDI 2 della schermata UTILITY verificare se MTC MODE (Modalità MTC) è stata impostata su SLAVE.
- Accertarsi che il connettore e la porta da utilizzare (connettore MIDI, porta del connettore USB 1/2) siano stati selezionati nella pagina MIDI 1 della schermata UTILITY.

■ Si è verificata una deviazione della sincronizzazione MTC

- Verificare se insieme ai messaggi MTC si sta ricevendo una quantità elevata di dati MIDI (note e così via).
- Verificare che la frequenza frame dell'unità AW1600 corrisponda a quella dei dispositivi esterni.
- Nella pagina MIDI 2 della schermata UTILITY potrebbe essere stata impostata la funzione OFST (offset).
- Se si verificano dei salti nell'orario sincronizzato, modificare l'impostazione AVRG (Media) nella pagina MIDI 2 della schermata UTILITY e riprovare.

■ I messaggi MMC non vengono trasmessi

- Assicurarsi che il cavo MIDI sia collegato al connettore MIDI OUT (Output MIDI).
- Nella pagina MIDI 1 della schermata UTILITY verificare se MMC MODE (Modalità MMC) è stata impostata su MASTER e se il numero di dispositivo corrisponde.

■ Impossibile ricevere i messaggi MMC

- Assicurarsi che il cavo MIDI sia collegato al connettore MIDI IN.
- Nella pagina MIDI 2 della schermata UTILITY verificare se MMC MODE è stata impostata su SLAVE e se il numero di dispositivo corrisponde.

■ Impossibile utilizzare le impostazioni remote preset

- A seconda del sequencer che si desidera controllare, potrebbe essere necessario effettuare delle impostazioni sul sequencer. Per informazioni dettagliate, consultare la pagina 209.
- Selezionare il connettore e la porta da utilizzare (connettore MIDI, porta del connettore USB 1/2) nella pagina MIDI 1 della schermata UTILITY.

Operazioni con le song

■ Impossibile salvare un file

- Verificare se lo spazio disponibile sull'hard disk interno è sufficiente per creare una nuova song.
- Verificare che si sia eseguita la corretta procedura di spegnimento l'ultima volta in cui si è spento l'unità.
→ Lo spegnimento dell'unità senza attenersi alla procedura di spegnimento potrebbe determinare una riduzione della durata dell'hard disk e dell'unità CD-RW, il danneggiamento dell'hard disk oltre che del disco e dell'unità CD-RW e la perdita di dati.
- Verificare se l'hard disk interno sia stato sottoposto a urti violenti.

■ Impossibile salvare i file di backup dell'unità AW2816

- Non è possibile salvare le song con un volume elevato di dati. Provare a eseguire la funzione Optimize dalla pagina LIST (Elenco) della schermata SONG.

■ Le dimensioni dei file di song sono eccessive

- Anche dopo aver cancellato una traccia o altri dati mediante le operazioni di modifica del registratore, il file audio in questione rimarrà comunque sul disco. Eseguire il comando Optimize nella pagina LIST della schermata SONG.

Operazioni relative ai CD

■ Impossibile creare un CD audio

- Verificare che i supporti CD-R/RW siano stati inseriti.
- Il CD inserito potrebbe essere già stato finalizzato.
- Verificare che un segnale sia registrato sulla traccia stereo.
- È necessario che la traccia stereo duri almeno quattro secondi.
- Accertarsi che si sia salvato una song dopo la registrazione della traccia stereo.

■ Impossibile riprodurre il CD audio creato su un normale lettore

- Il CD audio creato può essere riprodotto su un normale lettore solo se il disco è stato finalizzato.

■ Impossibile riprodurre l'audio registrato su supporti CD-RW su alcuni lettori

- Per riprodurre i dati audio registrati su supporti CD-RW, è necessario che il lettore supporti i CD-RW. Per informazioni sul supporto dei dischi CD-RW, contattare il produttore del lettore.

■ Il suono viene saltato durante la riproduzione di uno dei CD audio creati

- A seconda dei supporti CD-R utilizzati, potrebbero esistere delle differenze nella qualità del CD completato.

Trasferimento di file WAV in e da un computer

■ Il computer non è in grado di riconoscere l'hard disk dell'unità AW1600

- Assicurarsi di aver collegato il cavo USB correttamente.
- Accertarsi che sia in esecuzione il sistema operativo appropriato.
→ Windows XP Professional/Home Edition SP1 o versione successiva oppure Mac OS X 10.3 o versione successiva. Il corretto funzionamento non è garantito con altri sistemi operativi.
- Accertarsi che la modalità di memorizzazione USB sia attivata.

■ Impossibile trovare i file WAV copiati dal computer nella cartella Transport

- Verificare se i file WAV sono stati copiati con una profondità di bit differente da quella della song e con una frequenza di campionamento diversa da 44,1 kHz.

■ Impossibile trovare i file WAV copiati dal computer nella cartella Audio

- Verificare che si sia modificata la profondità di bit del file WAV tramite il software di editing waveform.
→ Per le song a 24 bit i dati audio vengono salvati nella cartella Audio nel formato di file WAV a 32 bit.
- Verificare se si è modificato il nome del file.
- Verificare se i file sono stati copiati in una cartella differente.

■ Impossibile copiare i file dal computer

- Non è possibile copiare file con dimensioni maggiori di 4 GB.

■ Quando si scollega l'unità AW1600 da un computer Windows, viene visualizzato un messaggio di errore

- Prima di disattivare la modalità di memorizzazione USB, rimuovere il dispositivo utilizzando l'icona "Rimozione sicura dell'hardware" sulla barra delle applicazioni.
- Chiudere tutte le finestre dell'unità AW1600 prima di rimuovere il dispositivo tramite l'icona "Rimozione sicura dell'hardware".

Operazioni con la funzione di correzione del pitch

■ Impossibile percepire eventuali cambi di pitch

- Assicurarsi che RATE (Velocità) non sia impostato su "000".
- Assicurarsi che la funzione BYPASS sia disattivata.

■ La voce non viene riconosciuta

- In caso di voci alte, impostare TYPE (Tipo) su FEMALE (Femminile); in caso di voci basse, impostare TYPE su MALE (Maschile).

■ La correzione del pitch sembra errata

- In alcuni casi, la correzione del pitch potrebbe risultare innaturale, soprattutto per parti cantate con vibrato. Per rendere più naturale e sottile il suono delle voci a cui è stata applicata la correzione del pitch, impostare DETECT (Rileva) su un valore relativamente breve e impostare RATE su un valore relativamente a basso.

Elenco dei messaggi visualizzati

■ Messaggi

A/B POINTS NOT FOUND (Punti A/B non trovati)	Non è possibile eseguire la funzione di ripetizione della riproduzione perché i punti A/B non sono stati specificati.
CANNOT DEFEAT MUTE (Impossibile annullare la funzione Muto)	La funzione Mute non può essere disattivata perché viene superato il limite imposto per la riproduzione simultanea.
CANNOT REDO! (Impossibile ripetere)	Non è possibile rieseguire un'operazione.
CANNOT SET MARK (Impossibile impostare il marker)	Non è possibile impostare un marker in una posizione già specificata.
CANNOT UNDO! (Impossibile annullare)	Non è possibile annullare un'operazione.
CD PLAY MODE NOW (Modalità CD Play)	Non è possibile eseguire l'operazione corrente perché l'AW1600 è in modalità CD Play.
CH. PARAMETRO INITIALIZED (Parametro canale inizializzato)	I parametri del canale del mixer sono stati inizializzati.
DIFFERENT TC FRAME TYPE (Tipo frame MTC differente)	È stato ricevuto un tipo di frame MTC differente rispetto all'impostazione interna.
DISK BUSY!!	La velocità di lettura dell'hard disk interno non è sufficientemente elevata o la velocità di lettura è stata ridotta a causa della frammentazione dei dati registrati.
DISK FULL!!	Lo spazio disponibile sull'hard disk interno non è sufficiente.
IN/OUT POINTS NOT FOUND (Punti In/Out non trovati)	Non è possibile eseguire la registrazione con punch automatico perché i punti In/Out non sono stati specificati.
IN/OUT POINTS REVERSE ORDER (Punti In/Out in ordine inverso)	I punti In/Out sono stati impostati nell'ordine errato.
IN/OUT POINTS TOO CLOSE (Punti In/Out troppo vicini)	L'intervallo di punch-in/out automatico è troppo breve. Questo intervallo non può essere impostato su un valore inferiore a 100 msec.
LIBRARY: FOR EFFECT2 ONLY. (Libreria: solo per effetto 2)	Il parametro selezionato è applicabile solo all'effetto 2.
LIBRARY: PROTECTED. (Libreria: protetto)	Il parametro selezionato è protetto.
LIBRARY: READ ONLY. (Libreria: sola lettura)	Il parametro selezionato è di sola lettura.
LOCATE POINT ERASED (Punto di individuazione cancellato)	Il punto di individuazione è stato cancellato.
LOCATE POINT SET (Punto di individuazione impostato)	Il punto di individuazione è stato impostato.
MARK POINT ERASED (Marker cancellato)	Il marker è stato cancellato.
MARK POINT SET (Marker impostato)	Il marker è stato impostato.
MEMORY FULL!!	Lo spazio disponibile nella memoria del pad di campionamento è esaurito.
MIDI IN: DATA FRAMING ERROR! (MIDI IN: errore di frame dati)	È possibile che si siano ricevuti dati MIDI non validi.
MIDI IN: DATA OVERRUN! (MIDI IN: sovraccarico dati)	È possibile che si siano ricevuti dati MIDI non alidi.
MIDI: RX BUFFER FULL! (MIDI: buffer di ricezione pieno)	Le dimensioni dei dati MIDI ricevuti supera la quantità che il buffer è in grado di gestire.
MIDI: TX BUFFER FULL! (MIDI: buffer di trasmissione pieno)	Tentativo di trasmettere una quantità di dati MIDI superiore alla quantità che il buffer è in grado di gestire.
MTC SLAVE MODE NOW (Modalità MTC Slave)	Non è possibile eseguire l'operazione corrente perché l'unità AW1600 è in modalità MTC Slave.
NO MARK LEFT (Nessun marker rimanente)	È stato superato il numero massimo consentito di marker.
RECORD TRACK NOT SELECTED (Traccia di registrazione non selezionata)	Non è possibile eseguire la registrazione perché non è stata selezionata una traccia di registrazione.
RECORDER BUSY! (Registratore occupato)	L'operazione non può essere eseguita perché la registrazione è in funzione.
RECORDER RUNNING NOW (Registratore in esecuzione)	Non è possibile eseguire l'operazione corrente perché è in corso la registrazione o la riproduzione.
REDO COMPLETED (Operazione Ripeti completata)	La riesecuzione dell'operazione precedente è stata completata.
REPEAT POINTS TOO CLOSE (Punti di ripetizione troppo vicini)	L'intervallo di ripetizione è troppo breve. Questo intervallo non può essere impostato su un valore inferiore a 1 secondo.
SELECTED PAD NOT ASSIGNED. (Pad selezionato non assegnato)	Non è stato assegnato alcun campione al pad selezionato.
SOUND CLIP MODE NOW (Modalità Clip audio)	Non è possibile eseguire l'operazione corrente perché l'unità AW1600 è in modalità Sound Clip.

STEREO TRACK PLAYBACK MODE (Modalità riproduzione traccia stereo)	Non è possibile eseguire l'operazione corrente perché l'unità AW1600 è in modalità di riproduzione traccia stereo.
THIS SONG IS PROTECTED. (Song protetta)	Questa song è protetta e non può essere modificata o registrata.
TOO MANY REGIONS!! (Troppe aree)	È stato superato il numero massimo consentito di aree*.
UNDO COMPLETED (Operazione Annulla completata)	L'annullamento dell'operazione precedente è stato eseguito.
USB STORAGE MODE NOW (Modalità di memorizzazione USB)	Non è possibile eseguire l'operazione corrente perché l'unità AW1600 è in modalità USB Storage.
WRONG WORD CLOCK (Word clock errato)	Il word clock ricevuto dal dispositivo collegato con cui si sta sincronizzando l'unità non è corretto.

* Con il termine "area" si fa riferimento a un segmento continuo di dati audio registrati su una traccia.

■ Messaggi a comparsa

ALL Song Data Corrupt! Format INT.HDD. (Tutti i dati della song sono danneggiati. Formattare l'unità hard disk interno)	Il file system è danneggiato. L'hard disk interno verrà inizializzato.
Audio Data Too Short! (Dimensioni dati audio troppo ridotte)	La lunghezza del campione è troppo limitata.
Buffer Underrun! (Buffer vuoto)	Si è verificato un errore di svuotamento del buffer durante la scrittura sul CD.
CD Import Prohibited! Enable DIGITAL REC. (Importazione da CD non consentita. Attivare DIGITAL REC)	Non è possibile eseguire l'importazione da un CD perché la registrazione digitale non è consentita.
CD or HD Access Error! (Errore di accesso CD o HD)	Si è verificato un errore durante l'accesso all'hard disk interno o all'unità CD-RW.
CD-RW Drive Not Found! (Unità CD-RW non trovata)	Impossibile trovare l'unità CD-RW.
Change Media, Different Archive ID! (ID archivio differente. Sostituire il supporto)	Il supporto contiene il file di backup errato. Inserire il supporto corretto.
Change Media, Wrong Media Order! (Ordine supporto errato. Sostituire il supporto)	Scambiare il supporto. L'ordine dei volumi del supporto non è corretto.
Compare Error! (Errore di confronto)	I dati non sono stati scritti in modo corretto.
Corrupt File! (File danneggiato)	Il file è danneggiato.
Data Mismatch Found! (Incompatibilità tra i dati)	È stata rilevata un'incompatibilità tra i dati all'interno della song.
Data Too Long! (Dimensioni dati troppo elevate)	Non è possibile scrivere altri dati perché la capacità del CD è stata superata.
End of Archive File Not Found! (Fine del file di archivio non trovata)	Impossibile individuare la fine del file di backup.
End Range Over! (Superamento intervallo finale)	Impossibile eseguire l'operazione perché il completamento della song richiederebbe più di 24 ore.
Erase CD-RW Media? (Cancellare i supporti CD-RW?)	È possibile procedere alla cancellazione dei supporti CD-RW?
File in Use! (File in uso)	Impossibile salvare, cancellare o modificare il titolo perché il file è in uso.
File List Full! (Elenco file completo)	L'elenco dei file è completo e non può essere aggiunto.
File Name Already Exists! (Nome file già esistente)	Il nome di file specificato esiste già. Utilizzare un nome di file differente.
File Number Full! (Numero file completo)	Non è possibile creare o ripristinare altre song in quanto è stato raggiunto il numero massimo di file consentito.
File Size Exceeds Limit! (Le dimensioni del file sono superiori al limite consentito)	Il file è troppo grande per essere salvato.
HD Full! (Hard disk pieno)	L'hard disk interno è pieno e non può accettare altri dati.
HD Status is Out Of Range! (Stato hard disk non compreso nell'intervallo)	Lo stato di affidabilità dell'hard disk (numero di errori precedenti) ha superato la soglia. Eseguire il backup dei dati e sostituire l'hard disk prima possibile.
HDD Error! (Errore unità hard disk)	Si è verificato un errore nell'hard disk interno.
Illegal/Unsupported Media! (Supporto non valido/non supportato)	È stato inserito un supporto non riconosciuto o non supportato.

Insert Next Media #***. (Inserire il supporto successivo n. ***)	Inserire il numero di supporto ***.
Invalid Parametro! (Parametro non valido)	L'impostazione del parametro supera l'intervallo consentito.
Invalid Region! (Area non valida)	È stata specificata un'area non valida.
Marker Interval Under 4 sec! (Intervallo marker inferiore a 4 sec)	Non è possibile dividere la song con un marker in quanto una song divisa da marker avrebbe una durata inferiore a quattro secondi.
Media Too Small. Cannot Save! (Supporto troppo piccolo. Impossibile salvare)	Il supporto non dispone di spazio sufficiente per salvare i dati.
No Data! (Nessun dato)	L'area selezionata non contiene dati.
No File! (Nessun file)	Impossibile salvare, cancellare o modificare il titolo perché non è stato trovato alcun file.
No Media! (Nessun supporto)	Il supporto non è stato inserito.
No Pad Memory! (Nessuna memoria pad)	Lo spazio disponibile nella memoria del pad di campionamento è esaurito.
No Region! (Nessuna area)	Non è stata individuata alcuna area*.
No Song to Write! (Nessuna song da scrivere)	Non è stata selezionata alcuna song da scrivere sul CD.
No Stereo Track! (Nessuna traccia stereo)	Non esiste alcuna song contenente una traccia master con una durata maggiore di quattro secondi.
Not 44.1kHz/16Bit Song! (Nessuna song a 44,1 kHz/16 bit)	La song non può essere ripristinata perché non è una song a 44,1 kHz/16 bit.
Number Ejected Media, Insert Blank Media. (Numero del supporto espulso. Inserire un supporto vuoto)	Annotare il numero del supporto su cui è stato scritto, quindi inserire un supporto vuoto.
Number of Media Exceeds Limit! (Il numero di supporti supera il limite)	È stato superato il numero massimo di supporti che è possibile gestire contemporaneamente.
Protected! (Protetto)	Impossibile modificare il file perché è protetto.
Read-Only File! (File di sola lettura)	Impossibile salvare, cancellare o modificare il titolo perché il file è di sola lettura.
Region Full! (Area piena)	È stato superato il numero massimo consentito di aree*.
Selected Pad Not Assigned. (Pad selezionato non assegnato)	Non è stato assegnato alcun campione al pad selezionato.
Song Data Corrupt! Load Another Song. (Dati della song danneggiati. Caricare un'altra song)	I dati della song sono danneggiati. Verrà caricata una song differente.
Song Too Large to Export! (Song troppo grande per essere esportata)	Il file di song è troppo grande per essere esportato.
System Error! (Errore di sistema)	Si è verificato un errore di sistema interno.
This Song is Protected! (Song protetta)	Impossibile salvare, cancellare o modificare il titolo perché la song è protetta.
Too Many CD Tracks! (Troppe tracce CD)	Non è possibile aggiungere alcuna traccia nuova perché è stato superato il numero massimo di tracce consentite.
Track Not Recorded! (Traccia non registrata)	La traccia selezionata non contiene dati registrati.
Wav File Link Error! Delete Wrong Data? (Errore di collegamento al file WAV. Eliminare i dati errati?)	Una parte dei dati della song è danneggiata. Cancellare i dati danneggiati? Se si sposta il cursore sul pulsante OK e si preme il tasto [ENTER] (Invio), la porzione corrente della song verrà cancellata. Se il cursore viene spostato sul pulsante CANCEL (Annulla) e si preme [ENTER], verrà caricata un'altra song.
Wave File Link Error! (Errore di collegamento al file Wave)	È stato rilevato un errore di collegamento al file Wave.
Wrong Bit Depth! (Profondità di bit errata)	La profondità di bit del file selezionato non è corretta.
Wrong File Format! (Formato file errato)	Il formato del file selezionato non è PCM.
Wrong HD Format! (Formato hard disk errato)	L'hard disk interno non è formattato in modo corretto. Non è possibile formattare il disco da un computer.
Wrong Number of Channels! (Numero di canali errato)	Il numero di canali nel file selezionato non è corretto.
Wrong Sampling Frequency! (Frequenza di campionamento errata)	La frequenza di campionamento del file selezionato non è corretta.
Wrong Wav Chunk Data! (Dati blocco Wav non corretti)	I dati del blocco del file WAV non sono corretti.
Wrong Wav File! (File Wav errato)	Il file WAV non può essere utilizzato.

* Con il termine "area" si fa riferimento a un segmento continuo di dati audio registrati su una traccia.

Informazioni sul CD-ROM in dotazione con l'unità AW1600

Avvertenze speciali

- Il software e il presente manuale dell'acquirente sono tutelati da copyright esclusivo di Yamaha Corporation.
- L'uso del software e del presente manuale sono regolati dal contratto di licenza che l'acquirente ha perfezionato rompendo il sigillo della confezione software. (Leggere con attenzione il contratto di licenza software al termine del presente manuale prima di installare l'applicazione).
- È espressamente vietato copiare il software o riprodurre il presente manuale in tutto o in parte con qualsiasi mezzo in assenza di autorizzazione scritta del produttore.
- Yamaha non rilascia dichiarazioni o garanzie in relazione all'uso del software e della documentazione e declina qualsiasi responsabilità in merito ai risultati derivanti dall'uso del presente manuale e del software.
- Questo disco è un CD-ROM. Non eseguirlo su riproduttori di CD audio in quanto questa operazione potrebbe danneggiare irreparabilmente il lettore CD audio.
- Eventuali futuri aggiornamenti del software applicativo e di sistema e qualsiasi variazione nelle specifiche e nelle funzioni verranno comunicati separatamente.

Contenuto del CD-ROM

Il CD-ROM fornito in dotazione contiene un file di backup che è possibile utilizzare per ripristinare le impostazioni di fabbrica dell'unità AW1600, i file di impostazione che consentono di utilizzare la funzione MIDI Remote (Controllo remoto MIDI) dell'unità AW1600 con diversi software DAW e un driver MIDI USB da utilizzare per la trasmissione e la ricezione di messaggi MIDI tramite il connettore USB.

Cartella/ nome file	Nome software	Sommario
AW16_000.TAR	Song demo	File di backup per il ripristino delle impostazioni di fabbrica dell'hard disk interno.
	Libreria di campioni	
Remote	File di installazione remota Cubase/Nuendo	File di impostazione per il controllo remoto del software Cubase/Nuendo dall'unità AW1600.
	File di preferenze Logic	File di impostazione per il controllo remoto del software Logic dall'unità AW1600.
	File modello SONAR (solo Windows)	File di impostazione per il controllo remoto del software SONAR dall'unità AW1600.
USBdrv_	Driver MIDI USB Yamaha	File del driver per lo scambio di messaggi MIDI tra l'unità AW1600 e un computer tramite un cavo USB.

Installazione del driver MIDI USB

Se si collega l'unità AW1600 al computer tramite un cavo USB per la trasmissione e la ricezione di messaggi MIDI, è necessario installare il driver MIDI USB Yamaha.

■ Requisiti di sistema

Sistema operativo:

Windows XP Professional/Home Edition SP1 o versione successiva oppure Mac OS X 10.3 o versione successiva

■ Installazione in Windows XP

- 1 Avviare Windows, quindi effettuare l'accesso come amministratore.**
- 2 Fare clic sul pulsante [Start] quindi su [Pannello di controllo].**
Se il Pannello di controllo viene visualizzato come "Scegliere una categoria", fare clic su "Passa alla visualizzazione classica" nella parte superiore sinistra della finestra. Verrà visualizzato il Pannello di controllo e tutte le icone.
- 3 Accedere a [Sistema] → [Hardware] → [Firma driver] → [Opzioni firma driver], selezionare "Ignora. Installa il software comunque, senza chiedere conferma", quindi scegliere [OK].**
- 4 Fare clic sul pulsante [OK] per chiudere la finestra "Proprietà del sistema", quindi fare clic sul pulsante Chiudi per chiudere il Pannello di controllo.**
- 5 Inserire il CD-ROM fornito con il prodotto nell'unità CD-ROM.**
- 6 Assicurarsi che l'interruttore POWER dell'unità AW1600 sia impostato su STANDBY, quindi utilizzare un cavo USB per collegare il connettore USB del computer al connettore USB dell'unità AW1600. Quando l'unità AW1600 viene accesa, sul computer viene visualizzata automaticamente la finestra "Installazione guidata nuovo hardware".**
- 7 Se viene visualizzato "Consentire la connessione a Windows Update per la ricerca di software?", selezionare "No, non ora", quindi scegliere [Avanti].**
- 8 Selezionare "Installa software automaticamente (scelta consigliata) (I)", quindi scegliere [Avanti].**
Verrà avviata l'installazione.



• Potrebbero essere necessari alcuni minuti per la visualizzazione di questa schermata.

- 9 Al termine dell'installazione, verrà visualizzata la finestra "Completamento dell'Installazione guidata nuovo hardware in corso". Fare clic su [Fine].**

NOTA

- Potrebbero essere necessari alcuni minuti per la visualizzazione di questa schermata al termine dell'installazione.

- 10 Riavviare il computer.**

L'installazione del driver è completata.

■ Installazione in computer Macintosh

- 1 Avviare il computer ed effettuare l'accesso come amministratore.**

Per verificare la disponibilità dell'account di amministratore, selezionare [Preferenze di sistema], quindi [Utenti (Accesso)].

- 2 Fare doppio clic sulla cartella "USBdrv_" del CD-ROM.**

- 3 Fare doppio clic su "YAMAHA USB-MIDI Driver v1.****.mpkg" (**** rappresenta il numero di versione).**

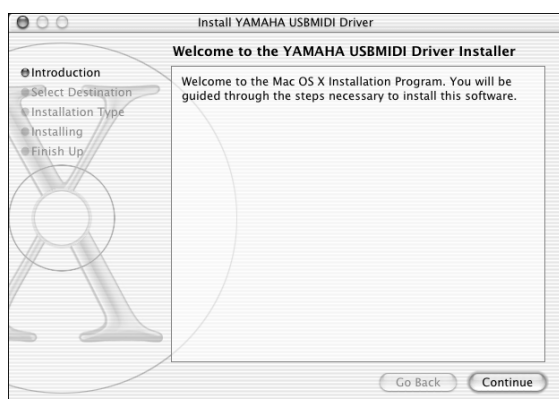
Verrà visualizzata la finestra "Authenticate" (Autentica) in cui viene richiesta la password.

Se nella finestra non viene chiesto di immettere la password, fare clic sull'icona di lucchetto.



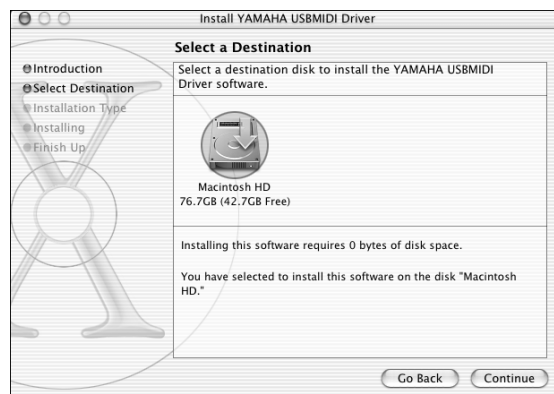
- 4 Immettere la password per l'account di amministratore. Se non si è impostata la password, fare clic su [OK].**

Verrà visualizzata la finestra "Welcome to the YAMAHA USBMIDI Driver Installer" (Programma di installazione del driver YAMAHA USBMIDI).



- 5 Fare clic su [Continue] (Continua).**

Verrà visualizzata la finestra "Select a Destination" (Selezionare una destinazione).



- 6 Selezionare una destinazione per l'installazione del driver, quindi scegliere [Continue].**

Potrebbe essere visualizzato il messaggio "Installing this software requires 100MB of disk space" (L'installazione del software potrebbe richiedere 100 MB di spazio su disco). Tuttavia, lo spazio su disco effettivamente necessario è 2 MB.

- 7 Verrà aperta una finestra in cui viene visualizzato il messaggio "Click install to perform a basic installation of this software" (Fare clic su Installa per eseguire un'installazione di base del software). Fare clic su [Install] (Installa).**

Se il driver è già stato installato, verrà visualizzato il pulsante [Upgrade] (Aggiorna) anziché il pulsante [Install].

L'installazione del driver è completata e viene visualizzato il messaggio "The software was successfully installed" (Installazione del software completata).

- 8 Fare clic sul pulsante [Close] (Chiudi).**

L'installazione del driver è completata.

Per verificare se il driver è stato installato, è possibile controllare le seguenti posizioni:

- Library → Audio → MIDI Drivers → YAMAHAUSBMIDI.plugin
- Library → PreferencePanels → YAMAHAUSBMIDIPatch.prefPane

Ripristino delle impostazioni di fabbrica dell'hard disk interno

Per ripristinare le impostazioni di fabbrica dell'hard disk interno, è necessario eseguire le due procedure riportate di seguito.

- ① Inizializzazione dell'hard disk interno
- ② Caricamento della song demo e della libreria di campioni

■ Inizializzazione dell'hard disk interno

Inizializzare l'hard disk interno. (→ p. 168)

Quando si inizializza l'hard disk interno, le impostazioni del sistema vengono riportate alla configurazione di fabbrica.

NOTA

- Con l'esecuzione di questa operazione verranno cancellati tutti i dati dall'hard disk interno e non sarà possibile recuperarli. Prima di effettuare questa operazione, è consigliabile eseguire il backup di tutti i dati dell'hard disk interno su un computer.

■ Caricamento della song demo e della libreria di campioni

Per ripristinare le impostazioni di fabbrica dell'unità AW1600, è possibile caricare la song demo e la libreria di campioni dal CD-ROM fornito in dotazione.

- 1 Inserire il CD-ROM in dotazione nell'unità CD-RW dell'unità AW1600.
- 2 Nella sezione Work Navigate (Navigazione) premere più volte il tasto [CD] per accedere alla pagina RESTORE (Ripristino) della schermata CD.
- 3 Accertarsi che il cursore si trovi sul pulsante READ CD INFO (Leggi info CD), quindi premere il tasto [ENTER].

Il caricamento dal CD-ROM verrà avviato. Al termine del caricamento, il contenuto del display si modificherà come riportato di seguito.



- 4 Spostare il cursore sul pulsante DISABLE, quindi premere il tasto [ENTER].

Il pulsante DISABLE si modificherà in ENABLE (Attiva) e il simbolo a destra dell'elenco si modificherà in ●.

- 5 Spostare il cursore sul pulsante PAD, quindi premere il tasto [ENTER].

Verrà di nuovo avviato il caricamento dal CD-ROM.

Al termine del caricamento, il contenuto del display si modificherà come riportato di seguito.



- 6 Spostare il cursore sul pulsante ALL (Tutti), quindi premere il tasto [ENTER].

- 7 Spostare il cursore sul pulsante DISABLE, quindi premere il tasto [ENTER].

Il pulsante DISPLAY si modificherà in ENABLE e tutti i simboli a destra dell'elenco si modificheranno in ●.

Verranno selezionate tutte le song e le librerie di campioni.

- 8 Spostare il cursore sul pulsante EXECUTE, quindi premere il tasto [ENTER].

- 9 Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui viene richiesta una conferma, quindi spostare il cursore sul pulsante OK o CANCEL e premere [ENTER].

Durante l'esecuzione dell'operazione di ripristino, lo stato di avanzamento viene mostrato in una finestra a comparsa. La chiusura di questa finestra a comparsa conferma il completamento dell'operazione.

Installazione di un file remoto

■ Software DAW supportato

• Windows

- Logic Platinum 5.5.1 (*1)
- Cubase SX 3.0.1
- Nuendo 3.0.1
- Sonar 4.0.1 Producer Edition

• Macintosh

- Logic Pro 7.0.1 (*1)
- Cubase SX 3.0.1
- Nuendo 3.0.1
- Protools TDM 6.7 (*2)

*1 Utilizzare il file di impostazione dal CD-ROM in dotazione per eseguire il mapping dei fader/tasti [TRACK SEL] (Sel traccia)/tasti di trasporto dell'unità AW1600 ai comandi della tastiera del software Logic. Le assegnazioni delle tracce devono essere effettuate nel software Logic in base al sistema operativo in uso.

*2 Selezionare le impostazioni CS-10 come tipo di controller MIDI. Per informazioni dettagliate sulle impostazioni CS-10, contattare Digidesign.

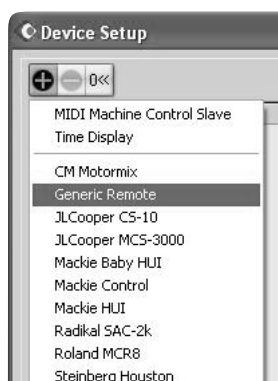
Utenti di Windows

NOTA

- Per utilizzare un file remoto, è necessario installare il software corrispondente.
- Tenere presente che i nomi di menu e le schermate visualizzati nella descrizione riportata di seguito variano a seconda del software utilizzato.

● Installazione del file di installazione remota Cubase/Nuendo

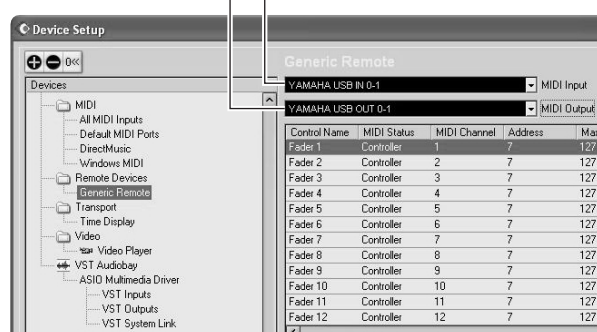
- 1 Avviare Cubase/Nuendo.
- 2 Sulla barra dei menu fare clic su [Devices] (Dispositivi) → [Device Setup...] (Installazione dispositivo).
- 3 Verrà visualizzata la finestra Device Setup. Selezionare [Add Device] (Aggiungi dispositivo) → [Generic Remote] (Controllo remoto generico).



- 4 Verrà visualizzata l'impostazione Generic Remote. Impostare i campi "MIDI Input" e "MIDI Output".

MIDI Output: dispositivo di output MIDI in uso

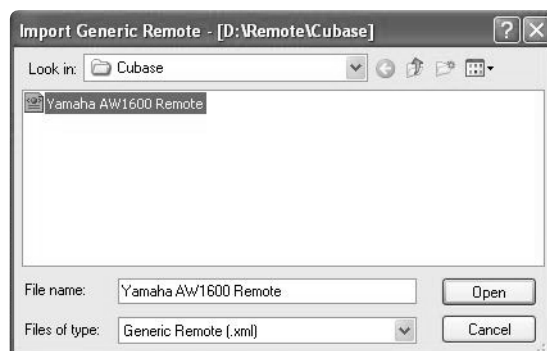
MIDI Input: dispositivo di input MIDI in uso



NOTA

- Il contenuto visualizzato per i campi "MIDI Input" e "MIDI Output" varia a seconda dei dispositivi MIDI in uso. Per i dettagli, consultare il manuale di istruzioni relativo ai dispositivi MIDI in uso.

- 5 Fare clic sul pulsante [Import] (Importa).
- 6 Verrà visualizzata una finestra di dialogo simile a quella riportata di seguito. Selezionare il file di installazione remota Cubase/Nuendo (Yamaha AW1600 Remote.xml) dal CD-ROM in dotazione e fare clic sul pulsante [Open] (Apri).

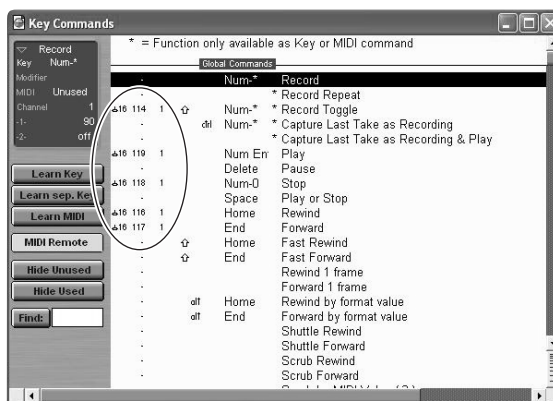


- 7 Chiudere la finestra Device Setup. Le operazioni dei fader e dei tasti [TRACK SEL] possono essere utilizzate per controllare le tracce audio Cubase/Nuendo. Creare nuovi progetti con più di 16 tracce audio.

● Installazione del file di preferenze Logic

- 1 Avviare Logic.
- 2 Sulla barra dei menu fare clic sul menu [Options] (Opzioni) → [Preferences] (Preferenze) → [Key Commands...] (Comandi tastiera).
- 3 Verrà visualizzata la finestra Key Commands. Sulla barra dei menu fare clic su [Options] → [Import Key Commands...] (Importa comandi tastiera).
- 4 Verrà visualizzata una finestra di dialogo. Selezionare il file di preferenze Logic (Logic32.prf) dal CD-ROM in dotazione e fare clic sul pulsante [Open].

Quando si importa il file, vengono effettuate le seguenti impostazioni:



- * Notare che vengono inizializzati tutti i comandi della tastiera specificati in precedenza. Se non si desidera modificare le impostazioni dei comandi della tastiera esistenti, è possibile effettuare manualmente le impostazioni relative ai canali MIDI e a CC# sopra illustrate.

● Installazione del file modello SONAR

- 1 Copiare il file modello SONAR dal CD-ROM in dotazione nella cartella in cui è installato il software SONAR.
- 2 Avviare SONAR.
- 3 Sulla barra dei menu fare clic sul menu [File] → [Open].
- 4 Verrà visualizzata la finestra di dialogo "Open file" (Apri file). Selezionare come tipo di file da caricare i file modello Cakewalk. Nell'elenco della finestra di dialogo selezionare "Yamaha AW1600 Remote" (File remoto Yamaha AW1600) e fare clic sul pulsante [OK].
- 5 Sulla barra dei menu fare clic su [Option] (Opzione) → [MIDI Devices] (Dispositivi MIDI).
- 6 Verrà visualizzata la finestra MIDI Ports (Porte MIDI). Nel campo Input Ports (Porte di input) assegnare il dispositivo MIDI in uso.

Se si è modificata la struttura della traccia dalle impostazioni di default del modello...

Con il modello Yamaha AW1600 Remote avviato fare clic sul pulsante [CONFIG] nella finestra del pannello StudioWare. A destra verrà visualizzato un cluster. Trascinare la manopola [SET MIDI First Track] (Imposta prima traccia MIDI) sul primo numero di traccia delle tracce MIDI.

* Se si utilizza questo modello, non sarà possibile controllare correttamente le tracce dall'unità AW1600 a meno che le tracce MIDI non siano in forma continua (1 – 16).

* Se si imposta il valore su una traccia non valida (una traccia non utilizzata), le manopole, i pulsanti o gli slider del pannello potrebbero essere ombreggiati. In tal caso, reimpostare il valore sulla traccia corretta.

■ Utenti Macintosh

NOTA

- Per utilizzare un file remoto, è necessario installare il software corrispondente.
- Tenere presente che i nomi di menu e le schermate visualizzati nella descrizione riportata di seguito variano a seconda del software utilizzato.

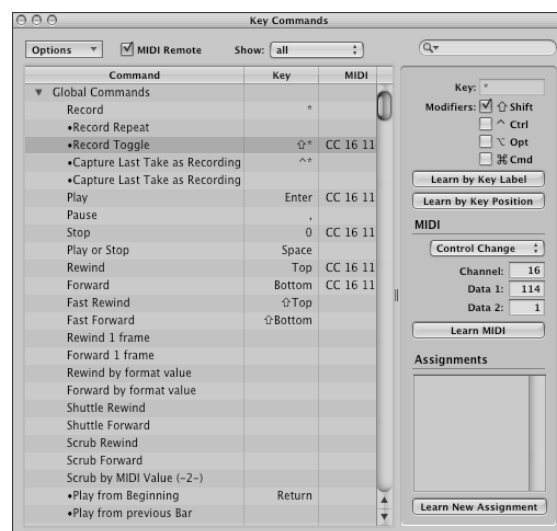
● Installazione del file di installazione remota Cubase/Nuendo

Per il software Cubase/Nuendo, la procedura è identica a quella riportata nella sezione dedicata alla versione Windows (→ p. 212).

● Installazione del file di preferenze Logic Pro

- 1 Avviare Logic Pro.
- 2 Sulla barra dei menu fare clic sul menu [Logic Pro] → [Preferences] → [Key Commands...].
- 3 Verrà visualizzata la finestra Key Commands. Sulla barra dei menu fare clic su [Options] → [Import Key Commands].
- 4 Verrà visualizzata una finestra di dialogo. Selezionare il file di preferenze Logic (Logic Preferences) dal CD-ROM in dotazione e fare clic sul pulsante [Open].

Durante l'importazione del file, vengono effettuate le seguenti impostazioni:



* Notare che vengono inizializzati tutti i comandi della tastiera specificati in precedenza. Se non si desidera modificare le impostazioni dei comandi della tastiera esistenti, è possibile effettuare manualmente le impostazioni relative ai canali MIDI e a CC# sopra illustrate.

● Impostazione del controllo remoto Pro Tools

È possibile controllare in remoto il software Pro Tools dall'unità AW1600. Non è necessario alcun file di impostazione speciale. Per effettuare le impostazioni, utilizzare la procedura riportata di seguito.

- 1 Sulla barra dei menu fare clic su [Setup] → [Peripherals...] (Periferiche).**
- 2 Verrà visualizzata la finestra Peripherals. Fare clic sul pulsante [MIDI Controllers] (Controller MIDI).**

Nella finestra MIDI Controllers effettuare le impostazioni riportate di seguito. Nei campi Receive From (Ricezione da) e Send To (Invio a) specificare il dispositivo MIDI in uso.

	Type	Receive From	Send To	N. canale
#1	CS-10	Dispositivo di input MIDI in uso	Dispositivo di output MIDI in uso	16

A questo punto la preparazione per l'utilizzo della funzione di controllo remoto MIDI dell'unità AW1600 per il controllo del software Pro Tools è terminata.

Formato dati MIDI

1. Functions

1.1. Scene Change

The settings of the [MIDI PROGRAM CHANGE TABLE] specify the scene that is recalled when a Program Change message is received.

The settings of the [MIDI PROGRAM CHANGE TABLE] specify the program number that is transmitted when a scene is recalled. If more than one program number has been assigned to that scene memory number, the lowest-numbered program number will be transmitted.

1.2. MMC Control

These messages allow basic recorder operations such as STOP/PLAY/REC/LOCATE.

If you select the MIDI SETUP menu item MMC MASTER, MMC commands will be transmitted according to the operation of the transport. If you select MMC SLAVE, the internal recorder will operate according to the received MMC commands.

1.3. Effect Control

Depending on the type of effect, note-on/off messages can be used for control.

These settings are made for the parameters of each effect.

1.4. Pitch Fix Control

When the Pitch Fix mode is engaged, note-on/off messages can be used to control pitches.

1.5. MIDI Clock transmission

If you set MIDI OUT to MIDI CLOCK, MIDI clock messages can be transmitted during playback or recording.

In MIDI Clock transmission mode, Song Position Pointer and Start/Stop/Continue commands will also be issued, and during playback or recording, MIDI Clock will be transmitted according to the MIDI Tempo Map.

1.6. MTC transmission (MTC Master)

If you set MIDI OUT to MTC, MTC can be transmitted during playback or recording.

1.7. MTC reception (MTC Slave)

If you set MTC MODE to SLAVE, the internal recorder will operate in synchronization with MTC messages received from the MIDI IN connector.

1.8. Realtime control of parameters

Control changes can be used to send/receive internal parameters in realtime.

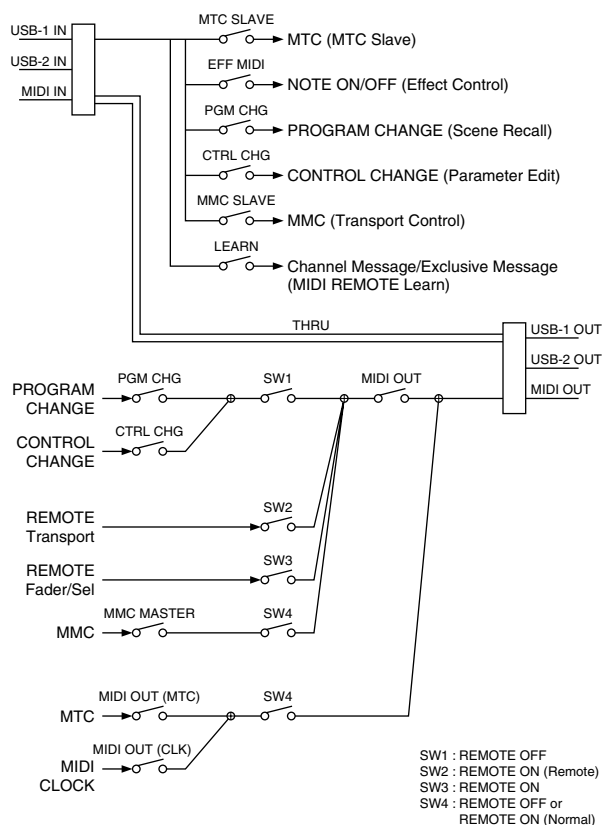
1.9. MIDI Remote

The faders, SEL keys, and RTZ / FF / REW / STOP / PLAY / REC keys can be used to control an external MIDI device.

In PRESET mode, operating the above controllers will transmit MIDI data according to the preset settings of the AW1600.

In USER mode, operating the above controllers will transmit the MIDI data that you specify.

2. MIDI data flow diagram



3. AW1600 settings and operation

3.1. MIDI Setup

Set basic MIDI operation.

3.1.1. MIDI OUT

Turn on/off the MIDI output other than MTC/MIDI CLOCK.

3.1.2. IN PORT

Specify the input port for MIDI communication.

3.1.3. OUT PORT

Specify the output port for MIDI communication.

3.1.4. THRU

Set the MIDI through function.

3.1.5. SYNC OUT

Turn on/off the output of MTC/MIDI CLOCK.

3.1.6. MMC MODE

Select whether the AW1600 will be the MMC MASTER or SLAVE.

3.1.7. MMC Dev.

Specify the ID number that will be used when transmitting or receiving MMC commands.

3.1.8. MTC SYNC MODE

Select whether the AW1600 will be the MTC MASTER or SLAVE.

3.1.9. MTC SYNC AVERAGE

When the AW1600 is functioning as a MTC SLAVE, this setting specifies how it will follow the MTC data. Set this to 0 if the incoming MTC data has a highly accurate timing; set this to 1 or 2 if the timing of the incoming MTC data is not as accurate (such as when receiving MTC from a software sequencer).

3.1.10. MTC SYNC OFFSET

When the AW1600 is functioning as a MTC SLAVE, this setting adds an offset to the received MTC data. The received time code value shifted by this amount will correspond to the location indicated by the internal time code of the AW1600.

3.1.11. MIDI Tx Ch

This sets the MIDI channel that will normally be used.

3.1.12. MIDI Rx Ch

This sets the MIDI channel that will be used for reception. If this is set to ALL, data of all MIDI channels will be received.

3.1.13. Program Change Mode

Enable/disable reception and transmission. If MIDI Rx Ch is set to ALL, these messages will be received regardless of their MIDI channel.

3.1.14. Control Change Mode

Enable/disable reception and transmission. If this is enabled, you can specify the correspondence between control numbers and operations of the mixer section. Three modes are available for correspondence with control numbers. For mode 1, transmission and reception will occur without regard to the MIDI Tx Ch and MIDI Rx Ch settings. For modes 2 and 3, reception will occur without regard to MIDI channel if you set MIDI Rx Ch to ALL.

4. MIDI format list

4.1. CHANNEL MESSAGE

	Command	Rx/Tx	function
8n	NOTE OFF	Rx	Control the internal effect
9n	NOTE ON	Rx	Control the internal effect
Bn	CONTROL CHANGE	Rx/Tx	Edit parameters
Cn	PROGRAM CHANGE	Rx/Tx	Switch scene memories

4.2. SYSTEM COMMON MESSAGE

	Command	Rx/Tx	function
F1	MIDI TIME CODE	Rx/Tx	MTC transmission
F2	SONG POSITION POINTER	Tx	Song position transmission

4.3. SYSTEM REALTIME MESSAGE

	Command	Rx/Tx	function
F8	TIMING CLOCK	Tx	MIDI Clock transmission
FA	START	Tx	Start command transmission
FB	CONTINUE	Tx	Continue command transmission
FC	STOP	Tx	Stop command transmit
FE	ACTIVE SENSING	Rx	Check MIDI cable connections
FF	RESET	Rx	Clear running status

4.4. SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

4.4.1. REALTIME SYSTEM EXCLUSIVE

4.4.1.1. MMC

	Command	Rx/Tx	function
01	STOP	Rx/Tx	Transport stop
02	PLAY	Rx	Transport play
03	DEFERRED PLAY	Rx/Tx	Transport play
04	FAST FORWARD	Rx/TX	Transport fast-forward
05	REWIND	Rx/Tx	Transport rewind
06	RECORD STROBE	Rx	Transport punch-in record
07	RECORD EXIT	Rx	Transport punch-out
0F	RESET	Rx/Tx	MMC reset
44	LOCATE	Rx/Tx	Transport locate

5. MIDI format details

5.1. NOTE OFF (8n)

< Reception >

Received when [Rx CH] matches.

Used to control Effects/Pitch Fix. Refer NOTE ON for details.

STATUS	1000nnnn	8n	Note Off Message
DATA	0nnnnnnn	nn	Note No.
	0vvvvvvv	vv	Velocity (ignored)

5.2. NOTE ON (9n)

< Reception >

Received when [Rx CH] matches.

Used to control Effects/Pitch Fix. Refer below for details.

Velocity of 0x00 is equivalent to Note-Off.

STATUS	1001nnnn	9n	Note On Message
DATA	0nnnnnnn	nn	Note No.
	0vvvvvvv	vv	Velocity (1-127:On, 0:Off)

* Effect control by Note

1: Dynamic Flange/Dynamic Phase/Dynamic Filter

When the SOURCE parameter is set to MIDI, the note velocity (both note-on and note-off) is used to control the Modulation frequency width.

5.3. CONTROL CHANGE (Bn)

< Reception >

If [Control Change Mode] is mode 1, control change messages will be received and transmitted regardless of the MIDI Tx Ch and MIDI Rx Ch settings. For modes 2 and 3, reception will occur regardless of MIDI channel if MIDI Rx Ch is set to ALL.

< Transmission >

If [Control Change Mode] is TX or TX/RX, control change messages will be transmitted on the [MIDI Tx Ch] channel when you operate a parameter.

STATUS	1011nnnn	Bn	Control Change
DATA	0ccccccc	cc	Control No. (0-95, 102-119)
	0vvvvvvv	vv	Control Value (0-127)

The control value is converted into a parameter value according to the following equation.

$S = \text{total number of steps in the parameter's variable range}$

$128 / S = X \text{ remainder } Y$

$\text{INT}((Y+1)/2) = Z$

If $(\text{MIDI DATA} - Z) < 0$, then Value = 0

If $((\text{MIDI DATA} - Z)/X) > \text{MAX}$, then Value = MAX

Otherwise, Value = $\text{INT}((\text{MIDI DATA} - Z)/X)$

5.4. PROGRAM CHANGE (Cn)

< Reception >

Program change messages will be received if the [Program Change Mode] is RX or TX/RX and the [MIDI Rx Ch] matches. However if [MIDI Rx Ch] is ALL, this message is received regardless of the channel.

A scene memory will be recalled according to the [PROGRAM CHANGE TABLE] settings.

< Transmission >

If [Program Change Mode] is TX or TX/RX, a program change will be transmitted on the [MIDI Tx Ch] according to the [PROGRAM CHANGE TABLE] settings when you recall a memory number. If the recalled memory number has been assigned to more than one program number, the lowest-numbered program number will be transmitted.

STATUS	1100nnnn	Cn	Program Change
DATA	0nnnnnnn	nn	Program No. (0-127)

5.5. MIDI TIME CODE QUARTER FRAME (F1)

< Transmission >

If [MIDI OUT] is set to MTC, Quarter Frame messages will be transmitted according to the time code movements of the recorder when the recorder is playing or recording.

< Reception >

This message is received if [MTC SYNC MODE] is set to SLAVE. Quarter Frame messages received in realtime are internally assembled into time code that controls the recorder.

```
STATUS      11110001 F1 Quarter Frame Message
DATA        0nnndddd dd nnn = message type (0-7) dddd = data
```

5.6. SONG POSITION POINTER (F2)

< Transmission >

If [MIDI OUT] is set to CLK, a song position message will be transmitted when STOP or LOCATE is performed on the recorder, to indicate the song position from which the song should start at the next START or CONTINUE message.

```
STATUS      11110010 F2 Song Position Pointer
DATA        0ddddd dd0 data (H) high 7 bits of 14 bits data
            0ddddd dd1 data (L) low 7 bits of 14 bits data
```

5.7. TIMING CLOCK (F8)

< Transmission >

If [MIDI CLK] is ON, this message is transmitted according to the MIDI Tempo Map from when the recorder begins playing or recording, until it stops.

```
STATUS      11111000 F8 Timing Clock
```

5.8. START (FA)

< Transmission >

If [MIDI CLK] is ON, this message is transmitted when the recorder begins playing or recording at a location other than the first measure.

```
STATUS      11111010 FA Start
```

5.9. CONTINUE (FB)

< Transmission >

If [MIDI CLK] is ON, this message is transmitted when the recorder begins playing or recording at a location other than the first measure.

```
STATUS      11111011 FB Continue
```

5.10. STOP (FC)

< Transmission >

If [MIDI CLK] is ON, this message is transmitted when the recorder stops.

```
STATUS      11111100 FC Stop
```

5.11. ACTIVE SENSING (FE)

< Reception >

Once this message is received, subsequent failure to receive any message for a period of 300 ms will cause Running Status to be cleared, and MIDI communications to be initialized.

```
STATUS      11111110 FE Active Sensing
```

5.12. RESET (FF)

< Reception >

When a Reset message is received, MIDI communications will be initialized by clearing Running Status etc.

```
STATUS      11111111 FF Reset
```

5.13. EXCLUSIVE MESSAGE (F0-F7)

5.13.1. MMC

5.13.1.1. MMC STOP

< Transmission >

When the STOP key is pressed, this message is transmitted with a device number of 7F.

< Reception >

If the AW1600 is operating as an MMC Slave, the transport will stop when this message is received with a matching device number or a device number of 7F.

```
STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01111111 7F Real Time System Exclusive
Device ID   0ddddd dd Destination (00-7E, 7F:all call)
Command     00000110 06 Machine Control Command (mcc) sub-id
            00000001 01 Stop (MCS)
EOX         11110111 F7 End Of Exclusive
```

5.13.1.2. MMC PLAY

< Reception >

If the AW1600 is operating as an MMC Slave, the transport will begin playback when this message is received with a matching device number or a device number of 7F.

```
STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01111111 7F Real Time System Exclusive
Device ID   0ddddd dd Destination (00-7E, 7F:all call)
Command     00000110 06 Machine Control Command (mcc) sub-id
            00000010 02 Play (MCS)
EOX         11110111 F7 End Of Exclusive
```

5.13.1.3. MMC DEFERRED PLAY

< Transmission >

This message is transmitted with a device number of 7F when the PLAY key is pressed.

< Reception >

If the AW1600 is operating as an MMC Slave, the transport will begin playback when this message is received with a matching device number or a device number of 7F.

```
STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01111111 7F Real Time System Exclusive
Device ID   0ddddd dd Destination (00-7E, 7F:all call)
Command     00000110 06 Machine Control Command (mcc) sub-id
            00000011 03 Deferred play (MCS)
EOX         11110111 F7 End Of Exclusive
```

5.13.1.4. MMC FAST FORWARD

< Transmission >

This message is transmitted with a device number of 7F when the FF key is pressed.

< Reception >

If the AW1600 is operating as an MMC Slave, the transport will begin fast-forward when this message is received with a matching device number or a device number of 7F.

```
STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01111111 7F Real Time System Exclusive
Device ID   0ddddd dd Destination (00-7E, 7F:all call)
Command     00000110 06 Machine Control Command (mcc) sub-id
            00000110 04 Fast Forward (MCS)
EOX         11110111 F7 End Of Exclusive
```

5.13.1.5. MMC REWIND

< Transmission >

This message is transmitted with a device number of 7F when the REWIND key is pressed.

< Reception >

If the AW1600 is operating as an MMC Slave, the transport will begin rewind when this message is received with a matching device number or a device number of 7F.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	00000000	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command (mcc) sub-id
	00000101	05	Rewind (MCS)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.1.6. MMC RECORD STROBE

< Reception >

This message is received if the AW1600 is operating as an MMC Slave and the device number matches or is 7F. If the transport is stopped, then recording will begin. If the transport is playing, then punch-in will occur.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	00000000	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command (mcc) sub-id
	00000110	06	Record strobe
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.1.7. MMC RECORD EXIT

< Reception >

This message is received if the AW1600 is operating as an MMC Slave and the device number matches or is 7F. If the transport is recording, then punch-out will occur.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	00000000	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command (mcc) sub-id
	00000111	07	Record Exit
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.1.8. MMC RESET

< Transmission >

This message is transmitted with a device number of 7F when song loading is finished.

< Reception >

This message is received if the AW1600 is operating as an MMC Slave and the device number matches or is 7F. MMC-related internal settings will be reset to the power-on state.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	00000000	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command (mcc) sub-id
	00001101	0D	Reset
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.1.9. MMC LOCATE (TARGET)

< Transmission >

This message is transmitted with a device number of 7F when a locate-related key such as MARK SEARCH/IN/OUT is pressed, a FF/REW operation is performed, when the transport returns to the auto-punch pre-roll point, or when repeating.

< Reception >

This message is received if the AW1600 is operating as an MMC Slave and the device number matches. The transport will locate to the time code position specified within the command data.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	00000000	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command (mcc) sub-id
	01000100	44	Locate
	00000110	06	byte count
	00000001	01	"target" sub command
	0hhhhhhh	hh	hour (Standard Time Code)
	0mmmmmm	mm	minute
	0sssssss	ss	second
	0ffffff	ff	frame
	0sssssss	ss	sub-frame
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

YAMAHA [Professional Audio Workstation]
Model AW1600 MIDI Implementation Chart

Date :21-JUL-2004
Version : 1.0

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1 - 16	1 - 16	Memorized
	Changed	1 - 16	1 - 16	
Mode	Default	x	1, 3	Memorized
	Messages	x	x	
	Altered	*****	x	
Note Number : True voice		x *****	0 - 127 x	
Velocity	Note ON	x	x	
	Note OFF	x	x	
After Touch	Key's	x	x	
	Ch's	x	x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change	1-16	o	o	Assignable Cntrl
	21-27	o	o	Assignable Cntrl
	33-34	o	o	Assignable Cntrl
	41-56	o	o	Assignable Cntrl
	63-79	o	o	Assignable Cntrl
	91-93	o	o	Assignable Cntrl
	102-117	o	o	Assignable Cntrl
Prog Change : True #		o 0 - 127 *****	o 0 - 127	Assignable
System Exclusive		o	o	*1
Common	: Song Pos.	o	x	*2
	: Song Sel.	x	x	
	: Tune	x	x	
System : Clock		o	x	*2
Real Time: Commands		o	x	*2
Aux Mes- sages	:All Sound Off	x	x	
	:Reset All Cntrls	x	x	
	:Local ON/OFF	x	x	
	:All Notes OFF	x	x	
	:Active Sense	x	o	
	:Reset	x	o	
Notes: MTC quarter frame message is transmitted. MTC quarter frame message is recognized.(When MTC Slave mode) *1 :MMC *2 :When BCLK Sync mode For MIDI remote, ALL messages can be transmitted.				

Mode 1 : OMNI ON , POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON ,MONO
Mode 4 : OMNI OFF,MONO

o : Yes
x : No

Specifiche tecniche

■ Specifiche generali

Risposta in frequenza

0 +1/-3 dB nell'intervallo 20 Hz – 20 kHz
(da MIC/LINE INPUT a STEREO/AUX OUT, GAIN: min.)

Distorsione armonica totale

(misurata con LPF a 20 kHz)

Inferiore a 0,03 % nell'intervallo 1 kHz/-10 dBV
(da MIC/LINE INPUT a STEREO/AUX OUT, GAIN: min.)

Intervallo dinamico (misurato con IHF-A)

Tipico 109 dB: convertitore DA (STEREO/AUX OUT)

Min. 103 dB : convertitore DA (STEREO/AUX OUT, INPUT CH SEL: tutte disattivate)

Tipico 103 dB: AD+DA (da MIC/LINE INPUT a STEREO/AUX OUT)

Min. 97 dB : AD+DA (da MIC/LINE INPUT a STEREO/AUX OUT, GAIN: min.)

Convertitore AD

24 bit lineari, sovracampionamento 64x

Convertitore DA

24 bit lineari, sovracampionamento 128x

Elaborazione interna

32 bit

Frequenza di campionamento

Interna : 44,1 kHz (-6% - +6%)

Esterna : 44,1 kHz (-10% - +6%)

Sezione input audio

MIC/LINE INPUT : 8 canali (combinazione XLR/phone plug)

DIGITAL STEREO IN

(Input stereo digitale) : 2 canali (stereo coassiale x 1)

Sezione output audio

MONITOR OUT

(Uscita monitor) : 2 canali (stereo x 1)

PHONES (Cuffie) : 2 canali (stereo x 1)

STEREO/AUX OUT

(Uscita stereo/ausiliaria) : 2 canali (stereo x 1)

DIGITAL STEREO OUT

(Output stereo digitale) : 2 canali (stereo coassiale x 1)

Sezione input mixer (totale 36 canali)

MIC/LINE INPUT : 8 canali

Ritorno effetto interno: 4 canali (stereo x 2)

Traccia : 16 canali

Campionatore quick

loop : 8 canali (stereo x 4)

Sezione effetto interno

2 processori multieffetto incorporati

Sezione master (totale 8 bus)

BUS : 2 canali

AUX : 2 canali

STEREO : 2 canali (stereo x 1)

EFFECT : 2 canali

Unità hard disk incorporata

IDE 40 GB, 3,5"

Numero massimo di song

100 song

Risoluzione registrazione

16 bit/24 bit lineari (senza compressione)

Numero massimo di tracce di registrazione/riproduzione simultanea

8 tracce di registrazione/16 tracce di riproduzione (16 bit)

8 tracce di registrazione o riproduzione (24 bit)

Numero di tracce

144 tracce

(16 tracce + tracce stereo) x 8 tracce virtuali

Fader

13 da 45 mm

Display

LCD 240 x 650 punti (con controllo contrasto)

MIDI, formato

MTC (Master/Slave), clock MIDI (Master),

MMC (Master/Slave), Program Change,

Control Change

Memoria

Memoria scene, libreria EQ, libreria dinamiche, libreria effetti, libreria canali, libreria di campioni

Adattatore CA

PA-300

Dimensioni (L x A x P)

455 x 107 x 349 mm

Peso netto:

6,2 kg

Temperatura di funzionamento

5 – 35 °C

Accessori opzionali

Interruttore a pedale Yamaha FC5

■ Sezione Mixer

● Input/Output

MIC/LINE INPUT 1 – 8 (combinazione input di tipo XLR/phone plug bilanciati)

Alimentazione phantom : +48 ± 3V
 Impedenza di input : 3 kΩ
 Livello di input nominale : -46 dBu - + 4 dBu
 Livello di input minimo : -52 dBu
 Livello di input massimo : +18 dBu

MIC/LINE INPUT (Hi-Z) 8 (tipo phone plug non bilanciato)

Impedenza di input : 500 kΩ
 Livello di input nominale : -46 dBu - + 4 dBu
 Livello di input minimo : -52 dBu
 Livello di input massimo : +18 dBu

STEREO/AUX OUT L, R (tipo phone plug non bilanciato)

Impedenza di output : 150 kΩ
 Impedenza carico nominale : 10 kΩ
 Livello output nominale : -10 dBV
 Livello output massimo : +4 dBV

MONITOR OUT L, R (tipo phone plug non bilanciato)

Impedenza di output : 150 kΩ
 Impedenza carico nominale : 10 kΩ
 Livello output nominale : -10 dBV
 Livello output massimo : +4 dBV

PHONES (tipo phone plug TRS non bilanciato)

Impedenza carico nominale : 8 – 40Ω
 Livello output massimo : 25 mW (carico 8 Ω)
 35 mW (carico 40 Ω)

DIGITAL STEREO IN/OUT (coassiale)

* 0 dBu = 0,775 Vrms, 0 dBV = 1 Vrms

● Funzioni di messaggio digitale

Canali di input (INPUT 1-8, Track 1-16, PAD 1-4)

Attenuazione, fase (normale/inversa), equalizzatore (parametrico a 4 bande), dinamiche, pan, assegnazione bus (STEREO, BUS, AUX, EFF)

Canali ritorno effetto interno

Equalizzatore (parametrico a 4 bande), pan, assegnazione bus (STEREO, AUX)

Canali master

STEREO L, R : attenuazione, equalizzatore (parametrico a 4 bande), dinamiche, bilanciamento
 BUS L, R
 AUX 1 – 2
 EFF 1 – 2

■ Sezione Recorder (Registratore)

Panoramica

Risoluzione registrazione : 16 bit/24 bit
 Frequenza di campionamento : 44,1 kHz

Funzioni di modifica

Modifica song:
 OPTIMIZE, DELETE (Elimina), COPY (Copia), IMPORT

Modifica traccia:
 ERASE, DELETE, INSERT (Inserisci), COPY (Copia), MOVE (Sposta), EXCHANGE (Scambia), TIME COMP/EXPAND (Compressione/espansione tempo), PITCH CHANGE (Cambio pitch), EXPORT (Esporta), CD IMPORT (Importa da CD), WAV IMPORT (Importa WAV)

Altre funzioni

Punti di individuazione/marker
 Punti di individuazione:
 RTZ (Torna a zero), A/B, LAST REC IN/OUT (Input/output ultima registrazione)
 Marker : 1 – 99
 Punch-in/out : manuale, automatico
 Correzione pitch

Unità CD-RW

Backup dei dati, masterizzazione e riproduzione CD audio, importazione file WAV, importazione da CD audio

■ Campionatore quick loop

Polifonia

4 voci (stereo)

Tempo di registrazione

Totale 47 secondi (stereo a 16 bit)
 Totale 29 secondi (stereo a 24 bit)

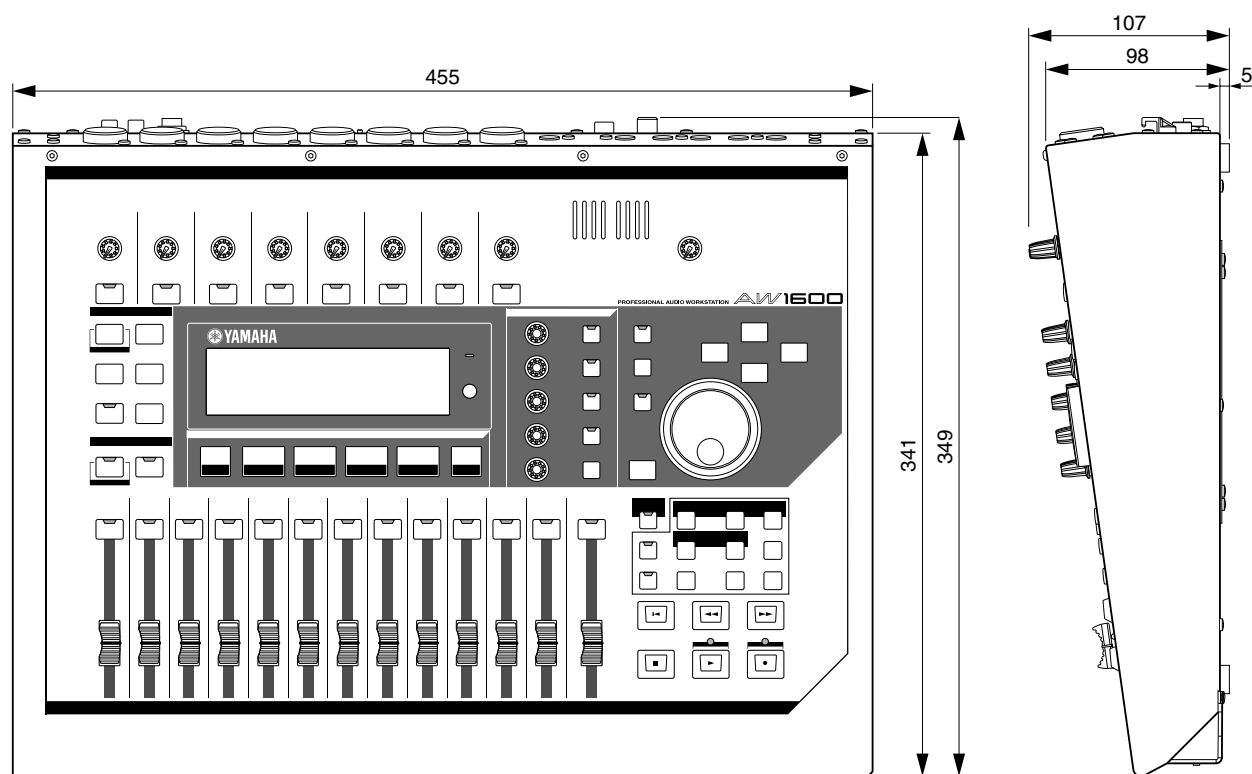
Funzioni di modifica

NAME (Nome), TRIM, PLAYBACK MODE (Modalità riproduzione), ERASE, EXTRACT, CD IMPORT, TRACK IMPORT (Importa traccia), WAV IMPORT (Importa WAV)

■ Controllo esterno

MIDI IN : DIN a 5 pin
 MIDI OUT/THRU (Output/Passante MIDI) : DIN a 5 pin
 FOOT SW (Interrutt. pedale) : phone plug
 USB : USB 2.0

Dimensioni



Unità di misura: mm

* Le specifiche e descrizioni presenti in questo manuale sono puramente informative. Yamaha Corp. si riserva il diritto di cambiare o modificare senza preavviso in qualunque momento i prodotti o le specifiche tecniche. Poiché le specifiche tecniche, le apparecchiature o le opzioni possono non essere le stesse ovunque, verificarle con il rivenditore Yamaha di fiducia.

Per i modelli europei

Le informazioni per gli utenti/acquirenti sono specificate in EN55103-1 e EN55103-2.

Corrente di punta di entrata: 13A

Conformità alle seguenti specifiche ambientali: E1, E2, E3 ed E4

Indice

A

A/B, tasto	20
A-B Repeat	70
Accensione/spegnimento	11
POWER, interruttore	23
Accesso a una schermata/ pagina/canale	24
Accoppiamento	49, 84
AMP	72
Assegnazione di segnali di input (registrazione bus)	45
Assegnazione di segnali di input (registrazione diretta)	42
Attivazione/disattivazione di un pulsante	25
AUDIO WRITE SPEED	103
[AUTO PUNCH], tasto	20
AUTO SAVE, pulsante	169
AVRG (Media)	159

B

Backup	152
responsabilità	9
Banco di campioni	111
Banco di campioni e campione terminologia	16
Bilanciamento	57
manopola PAN/BALANCE	94
Bounce	81
funzioni utili	92
BPM	124
Bus	
terminologia	16

C

Campionamento	
modifica del nome	
di un campione	121
trim	122
Canale selezionato	24
Canali accoppiati	
terminologia	16
[CANCEL], tasto	20
Caratteristiche	13
computer	14
sezione Mixer	13
sezione Quick Loop Sampler	14
sezione Recorder	14
unità CD-RW	14
Casella di immissione testo	25
CD audio	101
cancellazione	109
Disc At Once	102
finalizzazione	108
impostazioni di base	103
metodi	102

riproduzione	110
Track At Once	102
CD Play, funzione	110
CD PLAY, pulsante	110
[CD], tasto	18
CD-R/RW, unità	
utilizzo dei supporti	5
CD-ROM in dotazione con l'unità AW1600	209
CD-RW MEDIA ERASE	103
CH RECALL SAFE	80
Clip audio	14, 33
registrazione/riproduzione	35
Collegamento dei dispositivi esterni	27
Collegamento dell'adattatore CA ..	11
DC IN, connettore	23
Collegamento dello strumento o del microfono	33
Comando di modifica	127
COPY	132
DELETE	131
ERASE	130
EXCHANGE	134
EXPORT	135
INSERT	131
List	130
MOVE	133
PITCH CHANGE	135
TIME COMP/EXP	134
Compander	183
COMPARE, pulsante	103
Compressore	182
Contatore	24
COUNTER DISPLAY	146
Contenuto della confezione	9
Control change	160
Copyright	9
avviso	6
Correzione pitch	89
COUNTER DISPLAY	146
Creazione di una nuova song	39
CURSOR, Tasto	20

D

D.OUT COPYRIGHT ON/OFF, pulsante	169
DATA WRITE SPEED	103
[DATA/JOG], dial	20
Dati di sistema	
terminologia	16
DC IN, connettore	23
Demo song	28
caricamento	28
missaggio	30
riproduzione	29

Diagramma a blocchi	227
DIGITAL IN PATCH	168
DIGITAL IN, jack	
DIGITAL IN PATCH	168
DIGITAL REC ON/OFF, pulsante	168
DIGITAL STEREO IN/OUT, jack ..	22
Dimensioni	222
Dinamiche	50
Dinamiche, libreria	57
richiamo	57
dinamiche, parametri	182
Disc At Once	102
scrittura	106
Dispositivi esterni	171
effetti esterni	175
generatore di suono, modulo ..	174
registratore digitale	177
sintetizzatore per workstation ..	171
Driver MIDI USB	209
Ducking	184
[DYN], manopola	19, 26
DYN, pulsante	53

E

[EDIT], tasto	18
[EFFECT 1], manopola	19, 26
[EFFECT 2], manopola	19, 26
Effetti esterni	175
Effetto	99
BYPASS	97
USED AS	98
Effetto interno	50, 85
EFF	85
PRE/POST	85
Elenco dei messaggi	206
Elenco dei messaggi visualizzati	206
[ENTER], tasto	20
EQ	50
EQ, libreria	56
[EQ], manopola	19, 26
EQ, pulsante	52
Esempio di collegamenti	27
Espansore	183
Esportazione di file WAV e importazione di CD audio o file WAV	136
Evento della mappa del tempo ..	47
evento della mappa del tempo ..	149

F

Fader	19
FADER FLIP	170

FADER RECALL SAFE	80
FF, tasto	21
Finalizzazione.....	102, 108
Finestra a comparsa	
INPUT LIBRARY, finestra	
a comparsa	77
INPUT SETTING, finestra	
a comparsa	77
FOOT SW, jack	22, 59
FORMAT, pulsante	169
Formato dati MIDI.....	215
Foro di espulsione	23
Funzionamento di base	24
accesso a una schermata/	
pagina/canale.....	24
attivazione/disattivazione	
di un pulsante.....	25
immissione di testo	25
modifica di un valore nella	
schermata	25
uso della sezione Selected	
Channel	26
visualizzazione del display	24
Funzioni di utility	157
AUTO SAVE, pulsante	169
D.OUT COPYRIGHT ON/OFF,	
pulsante	169
FADER FLIP	170
input digitale, impostazioni	168
NUDGE MODE.....	170
NUDGE TIME.....	170
PARAM DISP TIME	169
POSTROLL TIME	170
PREROLL TIME	170
RECALL CONFIRM ON/OFF,	
pulsante	169
SOUND CLIP TIME	170
STORE CONFIRM ON/OFF,	
pulsante	169
toni di prova.....	167
funzioni di utility	
hard disk interno,	
inizializzazione	168

G

GAIN, manopola	17
Gate.....	184
Gate, modalità	112

H

Hard disk	
cartella, organizzazione	144
inizializzazione	168
Hard disk, spazio libero su	148
[HIGH], tasto	19
[HI-MID], tasto	19

I

Immissione di testo	25
Impostazioni generali	169

IN/OUT, tasto	20
Index	223
Indicatore di accesso	18, 23
Indicatore di livello	34
Indicatore livello	93
pulsanti PRE/POST	93
Individuazione, punti	68
Inizializzazione di un canale	94
Inizio/fine taglio, punto	65
Inizio/fine, punto	65
INPUT CH MUTE/MIX,	
pulsante	110
Input digitale, impostazioni	168
INPUT LEVEL, manopola	34
INPUT LIBRARY, finestra	
a comparsa	77
INPUT SEL, tasto	17
INPUT SETTING, finestra	
a comparsa	34, 77
Interruttore a pedale	59
Interruttore di assegnazione	
del bus stereo	34
Interruttore PHANTOM a +48V	22

J

JOG ON, tasto	20, 71
---------------------	--------

L

LATCH, pulsante	166
LEARN, pulsante	166
Libreria	73
assegnazione di nomi.....	76
dettagli.....	77
dinamiche, libreria	57
eliminazione.....	75
EQ, libreria	56
funzionamento di base	74
libreria canali	79
libreria di campioni	78
libreria di input	77
libreria dinamiche	78
libreria effetti	78
libreria EQ	77
libreria master	78
memorizzazione.....	74
richiamo.....	75
terminologia	16
Libreria canali	79
richiamo.....	79
Libreria di campioni.....	78, 113
backup	152
elenco della libreria	200
richiamo.....	79
ripristino.....	154
Libreria di input	50, 77
elenco della libreria	179
Libreria dinamiche	53, 78
elenco della libreria	185
richiamo.....	78

Libreria effetti	78
effetti, parametri	188
elenco della libreria.....	186
richiamo	78
Libreria EQ	52, 77
elenco della libreria.....	181
richiamo	77
Libreria master	78
elenco della libreria.....	180
richiamo	78
LISTEN, pulsante	72
Locator	65
cancellazione	69
icona.....	66
individuazione, punti	68
inizio/fine taglio, punto	65
inizio/fine, punto	65
LOCATOR, pulsante.....	68
marker	67
MARKER, pulsante.....	68
POSITION.....	68
posizione, regolazione	68
punto A/B	65
punto locator e marker,	
area della schermata	68
zero relativo, punto	65
LOCATOR, pulsante	68
[LO-MID], tasto	19
Loop, modalità.....	112, 123
[LOW], tasto	19

M

Malfunzionamenti	202
Manopola ATT	168
Mappa del tempo	
evento della mappa del tempo	47
terminologia	16
MARK SEARCH, tasto	20
[MARK], tasto	20
Marker	67
cancellazione	69
elenco	68
icona.....	67
individuazione, punti	68
LOCATOR, pulsante.....	68
MARKER	68
MARKER, pulsante.....	68
MEAS	69
POSITION.....	68
posizione, regolazione	68
punto locator e marker,	
area della schermata	68
MARKER, pulsante	68
MASTERING LIBRARY,	
finestra a comparsa.....	78
MEAS	68
Memoria scene.....	73, 79
dettagli	77
funzionamento di base.....	74
informazioni su	73
memorizzazione	74

richiamo	79
terminologia.....	16
Metronome, manopola	36
Metronome, pulsante.....	36, 47
metronomo	47
MIC/LINE INPUT (Hi-Z), jack	21, 33
MIC/LINE INPUT, jack.....	21, 33
MIDI	
CTRL CHG MODE.....	160
DEV (numero dispositivo)	159
impostazioni	158
impostazioni di base	158
IN PORT	158
MIDI CH	160
MIDI Remote	163
MMC MODE	159
MTC MODE.....	159
OUT PORT	158
PGM CHG MODE.....	160
SYNC OUT	158
THRU.....	158
MIDI IN, connettore	22
MIDI OUT/THRU, connettore	22
MIDI Remote	157, 163
Remote, funzione definita dall'utente	165
MIDI, formato.....	157
formato dati MIDI	215
Missaggio, bilanciamento	57
Mixdown	81
funzioni utili	92
preparazione	83
registrazione.....	87
verifica del livello	93
visualizzazione di tutti i parametri.....	93
MMC MODE	159
Modifica	95, 96, 97
parametri delle dinamiche	96
parametri di un effetto interno.....	97
parametri EQ.....	95
Modifica delle tracce.....	127
procedura di base	128
Modifica di un valore nella schermata.....	25
Modulo generatore di suono.....	174
Modulo generatore di suono, controllo	174
MONITOR OUT, jack.....	21
MONITOR TEMPO.....	124
[MONITOR], tasto.....	18
[MONITOR/PHONES], manopola	17
MTC MODE.....	159
AVRG (Media)	159
OFST (Offset).....	159

N

NUDGE MODE	71, 170
NUDGE TIME	71, 170
Nudge, funzione.....	71
Numero di dispositivo MMC	159

O

OFST (Offset)	159
One shot, modalità.....	112, 123
OPTIMZ, pulsante.....	148

P

Pad	111, 117
modalità di riproduzione	123
Pad 1-4	18
Pagina di spegnimento	11
Pan	57, 84
[PAN/BAL], manopola.....	19, 26
Pannello anteriore.....	23
Pannello posteriore.....	21
Pannello superiore	17
Data entry/control, sezione	20
Display	18
Input/output, sezione	17
Locate, sezione.....	20
Mixer, sezione.....	19
Quick Loop Sampler, sezione	18
Selected Channel, sezione	19
Transport, sezione.....	21
Work Navigate, sezione.....	18
PARAM DISP TIME	169
Parametro delle dinamiche KEYIN SOURCE.....	96
PERFECTLY, pulsante	109
PHASE.....	84
PHONES, jack	21
PLAY, tasto.....	21
POSITION.....	68
POSTROLL TIME	170
POWER, interruttore	23
PRECAUZIONI	3
PREROLL TIME	170
Program change	160
PROTECT, pulsante	146
Pulsante LIBRARY	50
Punch-in/out.....	59
Punch-in/out automatico	59
prova	60
Punch-in/out manuale	59
Punto A/B.....	65
Punto locator e marker, area della schermata	68

Q

Quick Loop Sampler.....	14, 111
CD audio.....	117
computer	120
eliminazione	126
gate	123
Gate, modalità.....	112
importazione	117
importazione da una traccia audio o traccia stereo	119
Loop, modalità.....	112, 123
modifica del nome di un campione	121
modifica della modalità di riproduzione	123
One shot, modalità	112, 123
registrazione a griglia.....	116
Slice, funzione.....	124
traccia pad	112
trigger	123
Trigger, modalità	112
WAV, file	117

R

REC, tasto.....	21
RECALL CONFIRM ON/OFF, pulsante.....	169
Recall Safe	80
[RECORD], tasto	18
Registratore digitale	177
Registrazione bounce	88
Registrazione bus	41
Registrazione di tracce.....	39
accoppiamento.....	49
area di visualizzazione delle tracce	48
creazione di una nuova song	39
NAME, pulsante	48
nome della traccia	48
pulsante MUTE	48
registrazione bus	41
registrazione diretta	40
TRACK, campo	48
WAVE, pulsante	48
Registrazione diretta	40
Registrazione ping-pong	81, 88
Registrazione su una traccia.....	48
Registrazione/riproduzione di una clip audio	35
Regolazione del livello di input	34
[REMOTE], tasto	18
REPEAT, tasto	20
Responsabilità per la perdita di dati.....	9
REW, tasto	21
Riproduzione	65
A-B Repeat	70
RTZ, tasto	21

S

[SAMPLE EDIT], tasto	18
Scena	
assegnazione di nomi	76
PROTECT, pulsante	79
Recall Safe, funzione	80
[SCENE], tasto	20
[SELECT], tasto	18
Selected Channel, sezione	26
SET, tasto	20
SIMPLY, pulsante	109
Sintetizzatore per workstation ...	171
SLICE	124
Slice, funzione	124
Song	143
AW2816	155
backup	152
bit, profondità	143
caricamento	64
cartella, organizzazione	144
copia	147
eliminazione	147
gestione	143
importazione di dati	151
impostazioni, modifica	146
nome di una song, modifica	145
ottimizzazione	148
ripristino	154
salvataggio	63
serie AW	155
tempo, mappa	149
terminologia	16
Song corrente	28
Song corrente, salvataggio	63
Song, caricamento	64
[SONG], tasto	18
SORT, campo	28
SOUND CLIP TIME	170
[SOUND CLIP], tasto	20
Sovraincisione	55, 58
punch-in/out automatico	59
punch-in/out manuale	59
segnale di input, assegnazione ..	56
tracce virtuali	62
Specifiche Tecniche	220
Spegnimento	11
[STEREO SEL], tasto	19
[STEREO], fader	19
STEREO/AUX OUT, jack	21
STOP, tasto	21
STORE CONFIRM ON/OFF, pulsante	169
Supporti	101
cancellazione	109

T

Tasto di espulsione	23
Tavolozza del testo	25
Terminologia	15
banco di campioni e campione ...	16
bus	16
canale	15
canali accoppiati	16
dati di sistema	16
libreria	16
mappa del tempo	16
punto di individuazione/marker ...	15
scena e memoria scene	16
song	16
tracce	15
tracce accoppiate	15
traccia pad	16
TEST, pulsante	103
TIME	72
TIME CODE BASE	146
Toni di prova	167
Tracce virtuali	62
cambio	62
Traccia pad	112
terminologia	16
Traccia virtuale	
terminologia	15
Track At Once	102
scrittura	104
TRACK SEL, tasto	19
TRACK, campo	48
[TRACK], tasto	18
Trigger, modalità	112

U

UNDERRUN PROTECT, pulsante	103
UNDO LIST, finestra	
a comparsa	61
Undo, elenco	61
Undo, funzione	61
[UNDO/REDO], tasto	20
Unità CD-RW	10, 23
Disc At Once	102
foro di espulsione	23
impiego	10
impostazioni di base	103
indicatore di accesso	23
metodi	102
supporti	101
tasto di espulsione	23
Track At Once	102
utilizzo	10
UNLATCH, pulsante	166
USB Storage, modalità	22, 137
USB, connettore	22
[UTILITY], tasto	18

V

VARI PITCH ON/OFF, pulsante	168
VARI PITCH, manopola	168
[VIEW], tasto	19
Visualizzazione del display	24
Vite di messa a terra	23

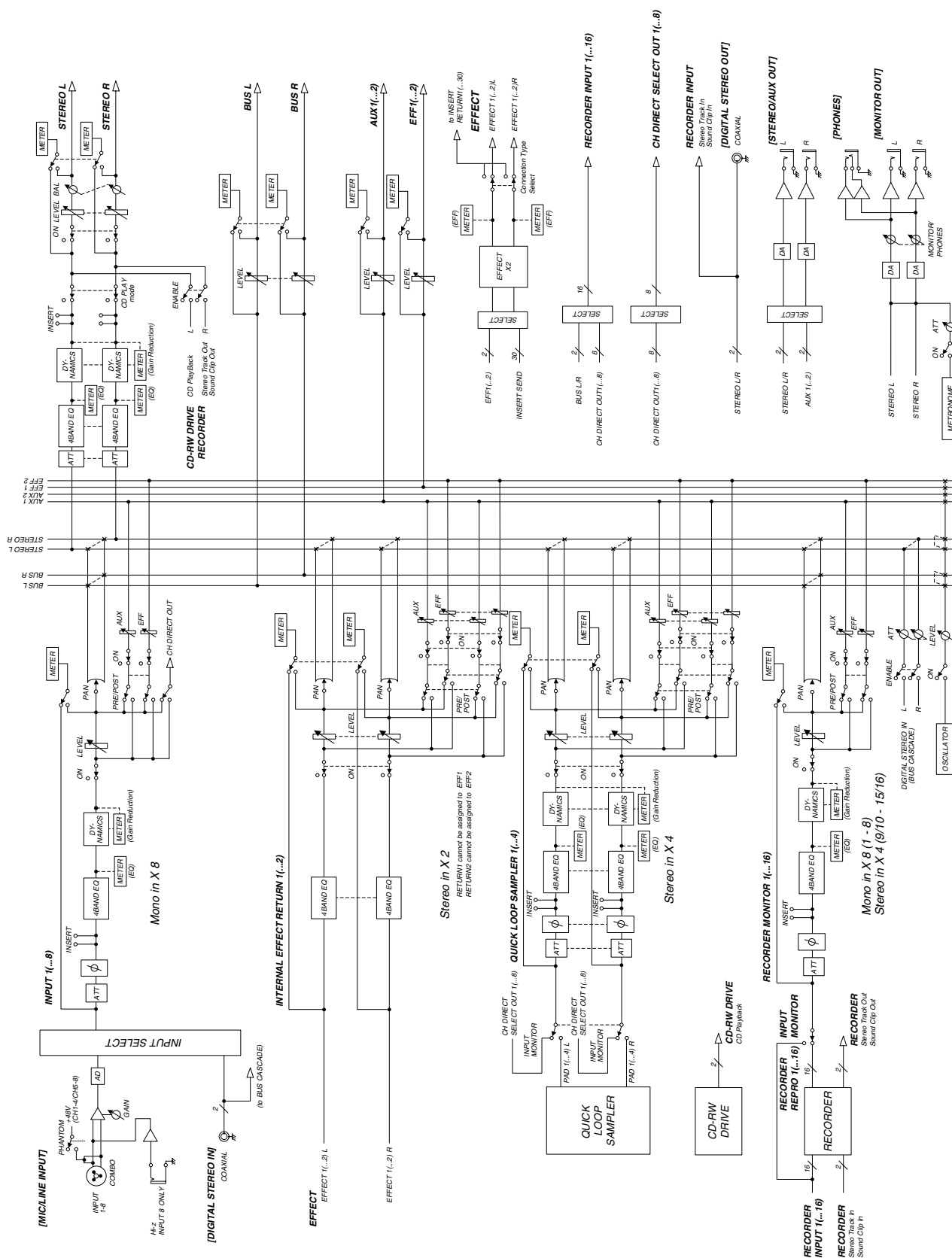
W

WAV, file	
CD-RW, unità	140
computer	137
esportazione	136
importazione	139
Transport, cartella	136, 144
WAVE DISPLAY, finestra a comparsa	72
WAVE, pulsante	48
waveform	72
WRITE, pulsante	103

Z

Zero relativo, punto	65
----------------------------	----

Diagramma a blocchi



ATTENZIONE

CONTRATTO DI LICENZA SOFTWARE

SI PREGA DI LEGGERE ATTENTAMENTE IL PRESENTE CONTRATTO DI LICENZA ("CONTRATTO") PRIMA DI UTILIZZARE IL SOFTWARE. IL SOFTWARE VIENE CONCESSO IN USO ESCLUSIVAMENTE SULLA BASE DELLE CONDIZIONI SPECIFICATE NEL PRESENTE CONTRATTO. LE PARTI DEL PRESENTE CONTRATTO SONO L'UTENTE (PERSONA FISICA O GIURIDICA) E YAMAHA CORPORATION ("YAMAHA"). ROMPENDO IL SIGILLO DI QUESTA CONFEZIONE, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO DALLE CONDIZIONI DELLA PRESENTE LICENZA. QUALORA L'UTENTE NON ACCETTI I TERMINI E LE CONDIZIONI DEL PRESENTE CONTRATTO, NON POTRÀ INSTALLARE, COPIARE O UTILIZZARE ALTRIMENTI IL SOFTWARE.

1. CONCESSIONE DI LICENZA E DIRITTI DI COPYRIGHT

Yamaha concede all'utente il diritto di usare una copia del programma o dei programmi software e dei dati inclusi ("SOFTWARE") che accompagnano il presente Contratto. Il termine SOFTWARE si riferisce a tutti gli aggiornamenti relativi al software in dotazione e ai dati. Il SOFTWARE è proprietà di Yamaha e/o dei suoi licenziatari, ed è protetto dalle vigenti norme sul copyright e da tutte le disposizioni in materia contenute in trattati internazionali. L'acquirente può vantare un diritto di proprietà sui dati creati con l'ausilio del SOFTWARE, ma il SOFTWARE continuerà ad essere tutelato dalle relative disposizioni sul copyright.

- È **consentito** usare il SOFTWARE su un **solo computer**.
- È **consentito** fare una copia del SOFTWARE nella forma leggibile da una macchina esclusivamente a scopo di backup, se il SOFTWARE è su un supporto che consenta tale copia di backup. L'utente dovrà riprodurre sulla copia di backup l'avviso di Yamaha relativo al copyright, oltre a tutte le informazioni sulla proprietà riportate sull'originale del SOFTWARE.
- È **consentito** trasferire in modo permanente i diritti relativi al SOFTWARE, a condizione che l'utente non conservi copie di quest'ultimo e che il destinatario accetti i termini del presente Contratto.

2. LIMITAZIONI

- È **vietato** eseguire operazioni di decodifica, disassemblaggio, decompilazione, o derivare altrimenti una forma del codice sorgente del SOFTWARE, con qualunque mezzo.
- È **vietato** riprodurre, modificare, cambiare, affittare, locare, o distribuire il SOFTWARE per intero o in parte, nonché utilizzarlo per creare derivati.
- È **vietato** trasferire elettronicamente il SOFTWARE da un computer all'altro, o condividerlo in rete con altri computer.
- È **vietato** usare il SOFTWARE per distribuire dati illegali o che violino la politica pubblica.
- È **vietato** avviare servizi basati sull'uso del SOFTWARE senza l'autorizzazione di Yamaha Corporation.

I dati tutelati da copyright, compresi, in via non limitativa, i dati MIDI per le canzoni, ottenuti per mezzo del SOFTWARE, sono soggetti alle seguenti limitazioni, che devono essere obbligatoriamente rispettate.

- È vietato utilizzare i dati ricevuti per mezzo del SOFTWARE per fini commerciali senza l'autorizzazione del titolare del copyright.
- È vietato duplicare, trasferire o distribuire i dati ricevuti per mezzo del SOFTWARE, o riprodurli o eseguirli in pubblico, senza l'autorizzazione del titolare del copyright.
- È vietato rimuovere la criptatura dei dati ricevuti per mezzo del SOFTWARE, o modificare il watermark elettronico senza l'autorizzazione del titolare del copyright.

3. RISOLUZIONE

Il presente Contratto diviene efficace dal giorno in cui il SOFTWARE viene ricevuto e resta valido fino alla risoluzione. In caso di violazione di una qualsiasi norma o clausola sul copyright contenuta nel presente Contratto, il contratto si intenderà automaticamente e immediatamente risolto, senza obbligo di notifica da parte di Yamaha. All'atto della risoluzione, l'acquirente è tenuto a distruggere immediatamente il SOFTWARE concesso in licenza, i documenti che lo accompagnano e le eventuali copie.

4. GARANZIA LIMITATA SUI SUPPORTI

Per quanto riguarda il SOFTWARE venduto su supporti tangibili, Yamaha garantisce che i supporti su cui è registrato il SOFTWARE saranno privi di difetti materiali o di produzione, se usati in condizioni normali, per quattordici (14) giorni dalla data di ricevimento attestata dalla copia della ricevuta. La responsabilità di Yamaha si limiterà alla sostituzione del supporto difettoso restituito a Yamaha o a un suo rivenditore ufficiale, entro quattordici giorni, con una copia della ricevuta. Yamaha non sostituirà supporti danneggiati a causa di incidenti o uso improprio. NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA LEGGE, YAMAHA NEGA ESPRESSAMENTE OGNI GARANZIA IMPLICITA RELATIVA AI SUPPORTI TANGIBILI, COMPRESE LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALITÀ E IDONEITÀ PER UN DETERMINATO SCOPO.

5. ESONERO DALLA GARANZIA SUL SOFTWARE

L'acquirente conferma e accetta espressamente che l'utilizzo del SOFTWARE avvenga a suo rischio. Il SOFTWARE e la relativa documentazione vengono forniti "COSÌ COME SONO" e senza alcun genere di garanzia, INDIPENDENTEMENTE DALLE ALTRE CLAUSOLE CONTENUTE NEL PRESENTE CONTRATTO. YAMAHA NEGA ESPRESSAMENTE QUALUNQUE GARANZIA ESPLICITA O IMPLICITA RELATIVA AL SOFTWARE, COMPRESE, IN VIA NON LIMITATIVA, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALITÀ E IDONEITÀ PER UN DETERMINATO SCOPO, OLTRE A QUELLE CHE ESCLUDONO LA VIOLAZIONE DEI DIRITTI DI TERZI. IN PARTICOLARE, MA SENZA CHE CIÒ COSTITUISCA UNA LIMITAZIONE DELLE PRECEDENTI DISPOSIZIONI, YAMAHA NON GARANTISCE CHE IL SOFTWARE SODDISFI LE ESIGENZE DELL'UTENTE, NÉ CHE IL FUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE SIA ININTERROTTO O PRIVO DI ERRORI, E NEPPURE CHE I DIFETTI PRESENTI NEL SOFTWARE SARANNO CORRETTI.

6. LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ

L'UNICA OBBLIGAZIONE DI YAMAHA AI SENSI DEL PRESENTE CONTRATTO È CONSENTIRE L'USO DEL SOFTWARE IN CONFORMITÀ AI TERMINI QUI RIPORTATI. YAMAHA DECLINA IN OGNI CASO QUALSIASI RESPONSABILITÀ NEI CONFRONTI DEGLI UTENTI O DI TERZI PER GLI EVENTUALI DANNI, COMPRESI, IN VIA NON LIMITATIVA, TUTTI I DANNI DIRETTI, ACCIDENTALI O INDIRETTI, LE SPESE, IL LUCRO CESSANTE, LE PERDITE DI RISPARMI, LA PERDITA DI DATI, O ALTRI DANNI DERIVANTI DALL'USO, USO IMPROPRIO O IMPOSSIBILITÀ DELL'USO DEL SOFTWARE, ANCHE QUALORA YAMAHA, O UN SUO RIVENDITORE AUTORIZZATO SIANO STATI AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DEL VERIFICARSI DI TALI DANNI. In nessun caso la responsabilità complessiva di Yamaha nei confronti degli utenti per gli eventuali danni, perdite e diritti d'azione (di natura contrattuale, extracontrattuale o di altro genere) potrà superare l'importo corrisposto per il SOFTWARE.

7. SOFTWARE DI TERZI

Il SOFTWARE potrà includere software e dati di terzi ("SOFTWARE DI TERZI"). Qualora nella documentazione scritta o nei dati elettronici che accompagnano il Software, Yamaha indichi che determinati software e dati sono SOFTWARE DI TERZI, l'utente accetta e conferma che rispetterà le clausole di qualunque Contratto fornito con il SOFTWARE DI TERZI e che la parte che fornisce il SOFTWARE DI TERZI sarà ritenuta responsabile di qualunque garanzia e responsabilità relativa o derivante dal SOFTWARE DI TERZI. Yamaha declina qualsiasi responsabilità derivante dal SOFTWARE DI TERZI o dal suo uso.

- Yamaha non fornisce garanzie esplicite in merito al SOFTWARE DI TERZI. INOLTRE, YAMAHA NEGA ESPRESSAMENTE QUALUNQUE GARANZIA IMPLICITA, COMPRESE, IN VIA NON LIMITATIVA, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALITÀ E IDONEITÀ PER UN DETERMINATO SCOPO, relativamente al SOFTWARE DI TERZI.
- Yamaha non fornisce agli utenti alcuna assistenza o manutenzione per il SOFTWARE DI TERZI.
- Yamaha declina qualsiasi responsabilità nei confronti degli utenti o di terzi per gli eventuali danni, compresi, in via non limitativa, tutti i danni diretti, indiretti, o accidentali, le spese, il lucro cessante o altri danni derivanti dall'uso, uso improprio o impossibilità dell'uso del SOFTWARE DI TERZI.

8. CONDIZIONI GENERALI

Il presente Contratto sarà interpretato regolato dalle norme del diritto giapponese, senza riferimenti ai principi del conflitto tra leggi. In caso di controversie, sarà investita la Corte distrettuale di Tokio, in Giappone. Se, per qualunque ragione, una parte del presente Contratto fosse giudicata nulla da una giurisdizione competente, la parte restante del Contratto conserverà piena efficacia e validità.

9. INTERO ACCORDO

Il presente Contratto contiene l'intero accordo tra le parti in merito all'uso del SOFTWARE e di qualunque materiale lo accompagni, e sostituisce qualunque precedente intesa o accordo, scritto o verbale, in merito all'oggetto del presente Contratto. Le eventuali modifiche o revisioni del presente Contratto saranno vincolanti solo se apportate per iscritto e sottoscritte da un rappresentante debitamente autorizzato di Yamaha.

MEMO

MEMO

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Per ulteriori dettagli sui prodotti, rivolgersi al più vicino rappresentante Yamaha oppure a uno dei distributori autorizzati elencati di seguito.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park,
Calif. 90620, U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Av. Reboucas 2636-Pinheiros CEP: 05402-400
Sao Paulo-SP, Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización
Marbella, Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

GERMANY

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland**
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria**
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

POLAND

**Yamaha Music Central Europe GmbH
Sp.z. o.o. Oddział w Polsce**
ul. 17 Stycznia 56, PL-02-146 Warszawa,
Poland
Tel: 022-868-07-57

THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Central Europe,
Branch Nederland**
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen,
The Netherlands
Tel: 0347-358 040

BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Belgium**
Rue de Geneve (Genevastraat) 10,
1140 - Brussels, Belgium
Tel: 02-726 6032

FRANCE

Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A.
Combo Division
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 6A
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2313

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

**Yamaha Music & Electronics (China)
Co.,Ltd.**
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road
(West), Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantara**
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend.
Gatot Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8
Yoido-dong, Youngdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0660

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebar Road, Singapore 409015
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2313

HEAD OFFICE

Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2441



Yamaha Web Site (English only)
<http://www.yamahasyth.com/>

Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>