

01V96 Editor

Manuale di istruzioni

Avvertenze speciali

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

Sito Yamaha Pro Audio Global

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

Sommario

Per iniziare	2
Presentazione dello 01V96 Editor	2
Configurare lo 01V96 Editor	2
Sincronizzare lo 01V96 Editor	4
Funzione Edit Offline	4
Lavorare con le sessioni	4
Funzione Undo/Redo	5
Altre funzioni	6
Uso delle finestre dello 01V96 Editor	7
Finestra Master	7
Finestra Layer	8
Finestra Selected Channel	14
Finestra Library	21
Finestra Patch Editor	23
Finestra Surround Editor	28
Finestra Effect Editor	29
Finestra Meter	31
Scorciatoie via tastiera	32
Indice	33

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

Descrizione dei menù e dei pulsanti

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

Presentazione dello 01V96 Editor

01V96 Editor vi consente di controllare a distanza la consolle di mixaggio Yamaha 01V96 e di salvare sul vostro computer le impostazioni dei parametri. Per usare lo 01V96 Editor, dovete prima eseguire le seguenti operazioni:

- 1 **Avviare e configurare Studio Manager.**
- 2 **Avviare e configurare 01V96 Editor.**
- 3 **Sincronizzare 01V96 Editor con la vostra consolle 01V96 (vedere pagina 4).**

Per ulteriori informazioni sull'uso di Studio Manager, consultate il manuale di istruzioni di quest'ultimo.

Configurare 01V96 Editor

Dovete configurare le seguenti impostazioni per ogni Editor aperto.

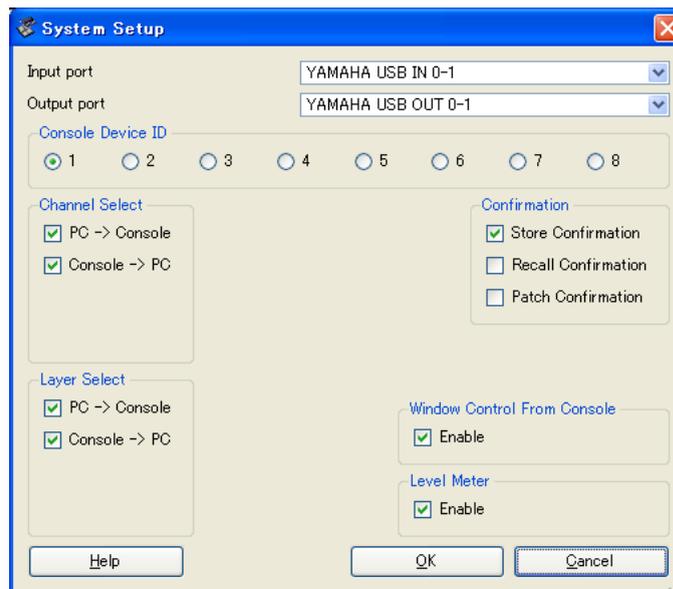
Note:

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

❑ System Setup

Per aprire la finestra System Setup, scegliete [System Setup] dal menù [File].

Accertatevi di specificare la porta di Input e Output.



Input port/Output port: Dalle porte da voi specificate in Studio Manager, selezionate le porte che l'editor userà per comunicare con la consolle 01V96.

Console Device ID: 01V96 Editor può controllare una delle consolle 01V96 (fino a otto), ognuna con il proprio ID esclusivo. Selezionate l'ID della consolle da controllare.

Channel Select: Queste opzioni determinano se la selezione di canale è collegata o no. Quando è attivata l'opzione PC->Console, la selezione di un canale in 01V96 Editor causa la selezione dello stesso canale sulla consolle. Quando è attivata l'opzione Console->PC, con la selezione di un canale sulla consolle si seleziona lo stesso canale in 01V96 Editor.

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

Layer Select: Queste opzioni determinano se la selezione di Layer è collegata oppure è autonoma. Quando è attivata l'opzione PC->Console, la selezione di un Layer in 01V96 Editor causa la selezione dello stesso Layer sulla consolle. Se è attivata l'opzione Console->PC, selezionando un Layer sulla consolle si seleziona lo stesso Layer in 01V96 Editor.

Window Control from Console: Questa opzione determina se, usando USER DEFINED KEYS sulla consolle, potete aprire e chiudere in remoto le finestre dello 01V96 Editor.

Level Meter: Questa opzione determina se i misuratori di livello in 01V96 Editor sono abilitati.

❑ Console Setup

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



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

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

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

Sincronizzare lo 01V96 Editor

All'avvio dello 01V96 Editor, le impostazioni dei parametri sulla consolle e quelle in 01V96 Editor possono essere differenti. Perciò, dovete prima farli coincidere. Quest'operazione viene definita "sincronizzazione." Seguite gli step sotto indicati per sincronizzare lo 01V96 Editor.

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

Si apre la finestra seguente.



- 2 **Selezionate se volete trasferire le vostre impostazioni allo 01V96 Editor, o viceversa.**

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

PC -> Console: Trasferisce le impostazioni correnti dei parametri dallo 01V96 Editor alla vostra consolle.

Console -> PC: Trasferisce le impostazioni correnti dei parametri dalla vostra consolle allo 01V96 Editor.

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



Non agite sulla consolle quando la sincronizzazione è in corso.

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

Funzione Edit Offline

Se non desiderate sincronizzare la vostra consolle allo 01V96 Editor, selezionate [Offline Edit] dal menù [Synchronization]. Per applicare i vostri editing off-line alla vostra consolle, selezionate [Re-Synchronize] da [Synchronization] con l'opzione PC->Console per sincronizzare la consolle con lo 01V96 Editor.

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

Note: Alcuni parametri di effetto nella consolle cambiano il valore visualizzato, secondo la frequenza di campionamento. Se voi cambiate 01V96 Editor da OFFLINE ad ONLINE, i valori dei parametri visualizzati possono cambiare perché lo 01V96 Editor carica la frequenza di campionamento dalla consolle e aggiorna il display.

Lavorare con le sessioni

Tutte le impostazioni mix della vostra consolle nello 01V96 Editor, inclusi i dati Scene e library, sono chiamate sessioni o Sessions. Il prospetto seguente descrive come gestire le sessioni.

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

Note: Per salvare le impostazioni di una card opzionale Y56K, in una Session, dovete innanzitutto risincronizzare lo 01V96 Editor selezionando l'opzione Console->PC.

Se salvate una Session in un Editor, vengono salvate in un file soltanto le impostazioni di quell'Editor. Le impostazioni dell'Editor vengono salvate nel formato Studio Manager V2 (estensione file ".YSE") o in un formato compatibile con le versioni precedenti di Studio Manager (estensione file ".01X"). Le versioni precedenti di Studio Manager non possono aprire una Session salvata nel formato ".YSE".

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

Funzione Undo/Redo

Nello 01V96 Editor, potete annullare l'ultima operazione (Undo) e annullare anche la cancellazione dell'ultima operazione (Redo). Se in una riga eseguite due volte un'operazione Undo, potete annullare le due operazioni più recenti. Se eseguite tre volte un'operazione Undo in una riga, potete cancellare le tre operazioni più recenti. In tal modo, potete cancellare più operazioni, ma le più recenti. La tabellina seguente mostra come usare la funzione Undo/Redo.

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

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

- Operazioni sulla consolle
- Chiudere Studio Manager
- Cambiare il modo Surround (Stereo/3-1/5.1/6.1)
- Cambiare il modo Pair (Horizontal/vertical)
- Sincronizzare la consolle con lo 01V96 Editor
- Creare una nuova Session
- Salvare una Session
- Copiare e incollare un canale
- Creare o disfare una coppia di canali
- Memorizzare o richiamare una scene o una library
- Inserire o disinserire il GATE: pulsante [LINK] nella finestra Selected Channel
- Inserire o disinserire il COMPRESSOR: pulsante [LINK] nella finestra Selected Channel
- Inserire o disinserire il pulsante [LINK] nella finestra Surround Editor
- Cambiare il modo Aux Send (Fixed/variable) sulla consolle
- Cambiare la frequenza di campionamento (utilizzata sul device o dispositivo)
- Cambiare le impostazioni User Assignable Layer (utilizzate sul device o dispositivo)

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

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

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

Altre funzioni

❑ Funzione Copy & Paste

Potete copiare ed incollare i parametri del canale.

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

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

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

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

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

❑ Ctrl(⌘)+Shift+Click

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

Impiego delle finestre dello 01V96 Editor

Finestra Master



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

① Pulsante [ONLINE]/[OFFLINE]

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

Note: Se lo 01V96 Editor non è collegato o se non sta comunicando con lo 01V96, cliccando su questo pulsante non si passa da *offline* ad *online*.



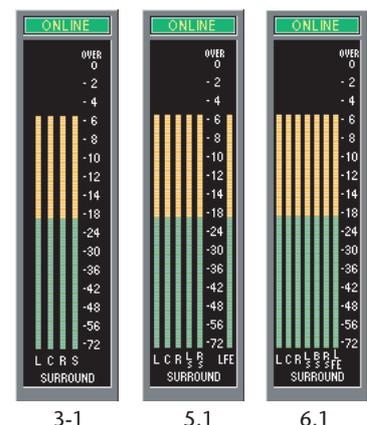
Questo indicatore viene visualizzato se lo 01V96 Editor è collegato correttamente allo 01V96. Se il collegamento è corretto, i parametri dello 01V96 Editor funzionano all'unisono con i parametri dello 01V96.



Questo indicatore viene visualizzato se lo 01V96 Editor non è collegato correttamente allo 01V96 o non comunica con esso, oppure se avete scelto Offline Edit. Se il collegamento è incompleto, i parametri dello 01V96 Editor non funzionano all'unisono con i parametri dello 01V96.

② Misuratori

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



③ Pulsanti LAYER

Vengono usati per selezionare i Layers.

④ PAN CONTROL

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

⑤ Display del numero di Scena

Questo display indica il numero della scena correntemente richiamata.

⑥ Pulsante [SELECT]

Serve a selezionare l'uscita Stereo Out.

⑦ Pulsante [ON]

Inserisce e disinserisce la Stereo Out. Diventa arancione quando è attiva la Stereo Out.

⑧ Fader Master

È il fader Stereo Out.

⑨ Indicatore del valore del fader

Indica la posizione del fader in decibel (dB).

Finestre Layer

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

Note:

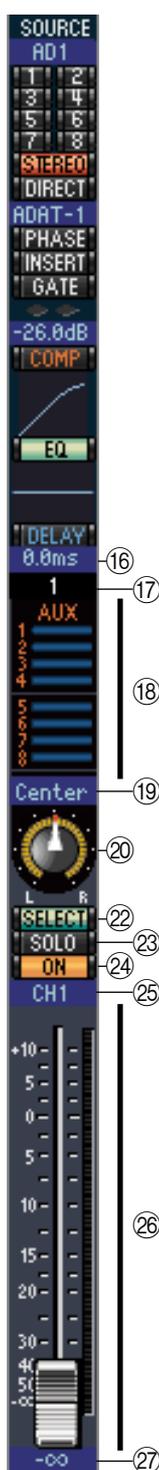
- Potete selettivamente inserire/disinserire alcuni *channel strips* usando il menù [View].
- Potete aprire più finestre Layer scegliendo menù [Windows] -> [Layer] -> [Additional View]. I titoli delle finestre indicheranno [Locked]. Le finestre indicate come [Locked] non rifletteranno i cambiamenti di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

Canali di Input



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

- 1 Parametro SOURCE**
Seleziona una sorgente di Input. Per selezionarne una, fate click sul parametro e scegliete dalla lista che appare.
- 2 Pulsanti Routing**
Sono usati per indirizzare il canale di Input alle Bus Outs (uscite Bus).
- 3 Pulsante [STEREO]**
Indirizza il segnale del canale di Input all'uscita Stereo (Stereo Out).
- 4 Pulsante [DIRECT]**
Inserisce/disinserisce l'indirizzamento del canale di Input alla sua Direct Out.
- 5 Parametro Direct Out**
È usato per selezionare la destinazione di Direct Out. Per selezionare una destinazione, cliccate sul parametro e scegliete dalla lista che appare.
- 6 Pulsante [PHASE]**
Inverte la fase del segnale del canale.
- 7 Pulsante [INSERT]**
È usato per inserire/disinserire l'Insert (inserimento) del canale di Input.
- 8 Pulsante [GATE]**
È usato per inserire/disinserire il Gate del Canale di Input.
- 9 Indicatori di Gate aperto/chiuso**
Indicano se il Gate è aperto (verde) o chiuso (rosso).
- 10 Gate Threshold**
Mostra la soglia del Gate, impostabile mediante trascinamento.
- 11 Pulsante [COMP]**
Serve ad inserire e disinserire il Compressor del canale di Input.
- 12 Curva del compressore**
Mostra la curva del compressore.
- 13 Pulsante [EQ]**
Serve ad inserire e disinserire l'equalizzatore del canale di Input.
- 14 Curva EQ**
Mostra la curva dell'equalizzatore, impostabile mediante trascinamento.
- 15 Pulsante [DELAY]**
Serve ad inserire e disinserire la funzione Delay del canale di Input.



16 Parametro Delay

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

17 Numero di canale

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

18 Sezione AUX

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



La tabella seguente mostra come appaiono i controlli delle Aux Send secondo le impostazioni On/Off e Pre/Post di Aux Send. Le Aux Sends possono essere impostate su pre-fader o post-fader sulla finestra Selected Channel (vedere “Sezione AUX SEND a pagina 15”).

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



19 Display Pan/Aux Send

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

20 Controllo PAN

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

21 Controllo LFE

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



22 Pulsante [SELECT]

Seleziona il canale di Input.

23 Pulsante [SOLO]

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

24 Pulsante [ON]

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

25 Nome abbreviato del canale

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

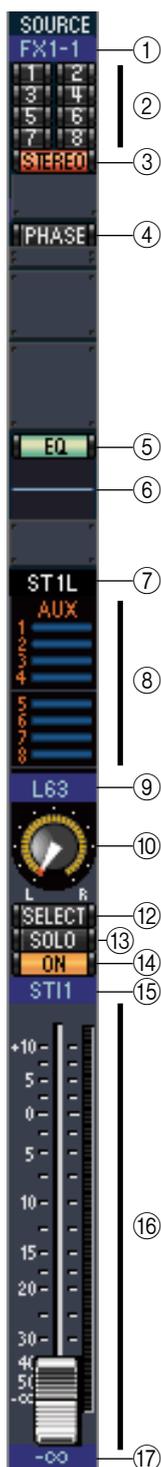
26 Fader del canale e misuratore del canale

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

27 Indicatore del valore del fader

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

Canale Input Stereo



① **Parametro SOURCE**
Seleziona una sorgente di Input. Per selezionarne una, fate click sul parametro e scegliete dalla lista che appare.

② **Pulsanti Routing**
Sono usati per indirizzare il segnale del canale di Input alle Bus Outs (uscite Bus).

③ **Pulsante [STEREO]**
Indirizza il segnale del canale di Input all'uscita Stereo (Stereo Out).

④ **Pulsante PHASE**
Inverte la fase del segnale del canale.

⑤ **Pulsante EQ**
Serve ad inserire e disinserire l'equalizzatore del canale di Input.

⑥ **Curva EQ**
Mostra la curva dell'equalizzatore, impostabile mediante trascinamento.

⑦ **Numero di canale**
Questo è il numero del canale. Fate un doppio-click su questo numero per aprire la finestra Selected Channel.

⑧ **Sezione AUX**
Questi controlli vengono usati per impostare i livelli delle Aux Sends. Per impostare un livello di Aux Send, trascinatene la barra oppure fate un click su un punto lungo la barra stessa. Per inserire o disinserire un'Aux Send, cliccate sul suo numero.

La tabella seguente mostra come appaiono i controlli delle Aux Send secondo le impostazioni On/Off e Pre/Post di Aux Send. Le Aux Sends possono essere impostate su pre-fader o post-fader sulla finestra Selected Channel (vedere "Sezione AUX SEND a pagina 15").



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

⑨ **Display Pan/Aux Send**
Mostra la posizione stereo o *surround pan* oppure, durante l'impostazione di Aux Send, mostra il livello di Aux Send in dB.

⑩ **Controllo PAN**
Viene usato per impostare la posizione stereo o surround pan del canale di input. Se il PAN CONTROL nella sezione Master è impostato su "STEREO", il controllo Pan appare come un controllo rotante e quando è impostato su "SURR", esso appare come un puntino su un grafico del pan. La posizione surround pan può essere impostata mediante trascinamento del puntino.

⑪ **Controllo LFE**
Se è selezionato il modo Surround 5.1 o 6.1, viene usato per impostare il livello di canale LFE surround. Appare quando il PAN CONTROL nella sezione Master è su "SURR". Per impostare il livello LFE, trascinate l'estremità della sua barra oppure cliccate su un punto all'interno della barra stessa.



⑪

⑫ **Pulsante SELECT**
Alterna la selezione fra L ed R per un canale di input stereo.

⑬ **Pulsante [SOLO]**

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

⑭ **Pulsante [ON]**

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

⑮ **Nome abbreviato del canale**

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

⑯ **Fader del canale e misuratore del canale**

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

⑰ **Valore del fader**

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

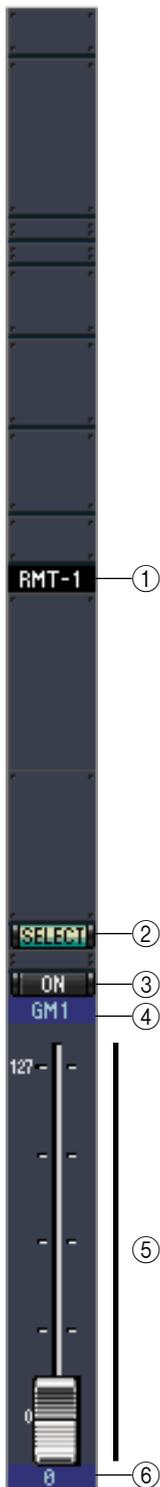
Canali di Output



Quando è selezionato il pulsante Master LAYER nella finestra Master, vengono visualizzati i canali di Bus Out e Aux Send. Qui viene indicato un canale di Bus Out. I canali di Aux Send appaiono identici a quelli delle Bus Outs, ma solo quest'ultime dispongono di un pulsante STEREO.

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

Canali Remote



Quando è selezionato il pulsante REMOTE LAYER nella finestra Master, vengono visualizzati i canali Remote.

① **Numero di canale**

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

② **Pulsante [SELECT]**

Viene usato per selezionare il Remote Channel.

③ **Pulsante [ON]**

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

Note: Quando l'impostazione target di remote sullo 01V96 è su User Defined, potete usare i pulsanti [ON] e i fader di canale per controllare le funzioni specificate sulla pagina Remote.

④ **Nome target Remote**

Indica il target "remote" assegnato allo 01V96.

⑤ **Fader del canale**

È il fader di Bus Out.

Note: Quando l'impostazione target di remote sullo 01V96 è su User Defined, potete usare i pulsanti [ON] e i fader di canale per controllare le funzioni specificate sulla pagina Remote.

⑥ **Indicatore del valore del fader**

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

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

In questo caso, vengono visualizzati i canali assegnati. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a "Canali di Input" a [pagina 8](#) e a "Canali di Output" a [pagina 12](#). Se è assegnato il Group Master Fader, vengono visualizzati soltanto i pulsanti [SOLO] e [ON] ed i fader di canale.

Finestra Selected Channel

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

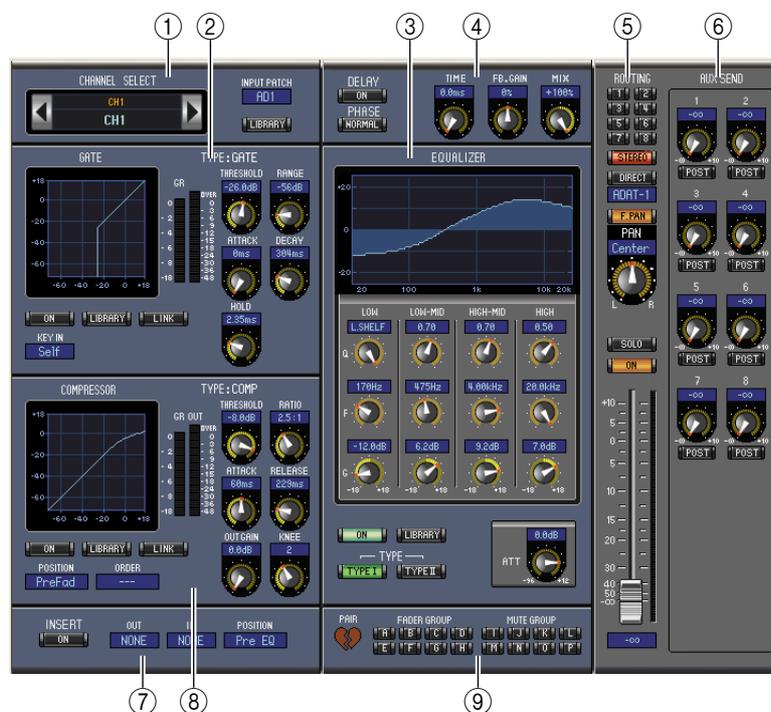
Per il layout della finestra Selected Channel sono possibili le seguenti cinque varianti:

- Canali di input (vedere sotto)
- Canali di input Stereo (vedere [pagina 16](#))
- Bus Out (vedere [pagina 17](#))
- Aux Send (vedere [pagina 18](#))
- Stereo Out (vedere [pagina 19](#))

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

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

Canali di Input



① Sezione CHANNEL SELECT, INPUT PATCH & LIBRARY

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

② Sezione GATE

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

③ Sezione EQUALIZER

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

④ Sezione DELAY & PHASE

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

⑤ Sezione ROUTING, PAN & level

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

⑥ Sezione AUX SEND

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

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

⑦ Sezione INSERT

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

⑧ Sezione COMPRESSOR

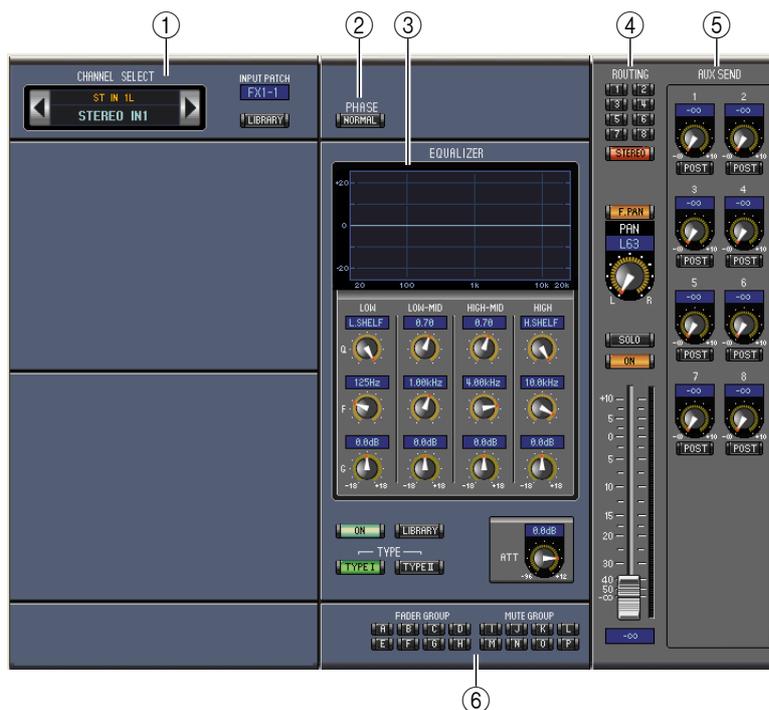
Contiene i controlli e il display grafico per il Compressor del canale di input selezionato in quel momento. I controlli rotanti vengono usati per impostare *threshold, ratio, attack, release, gain* e *knee*. Il misuratore GR indica l'entità di riduzione guadagno (gain) applicato dal Compressor e il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

⑨ Sezione PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP

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



Canali Stereo Input



① Sezione CHANNEL SELECT, INPUT PATCH & LIBRARY

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

② Sezione PHASE

Contiene il controllo della fase del canale di input stereo selezionato in quel momento. Il pulsante PHASE inverte la fase del segnale del canale.

③ Sezione EQUALIZER

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

④ Sezione Routing, pan & level

Contiene i controlli *Level*, *Pan*, *Routing* e i pulsanti SOLO e ON per il canale di input stereo selezionato. I pulsanti ROUTING 1–8 vengono usati per indirizzare il canale ai Bus Out. Il pulsante STEREO viene usato per indirizzare il canale alla Stereo Out. Il pulsante [DIRECT] indirizza il canale alla propria Direct Out e il parametro sotto di esso seleziona una destinazione Direct Out. Il pulsante [F. PAN] inserisce e disinserisce la funzione Follow Pan di Bus Out, e il controllo PAN viene usato per impostare la posizione di Pan del canale. Il pulsante [SOLO] viene usato per isolare il canale, il pulsante ON per inserire e disinserire il canale e il fader di canale per impostare il livello del canale.

⑤ Sezione AUX SEND

Contiene i controlli Aux Send per il canale di input stereo selezionato in quel momento. Con i controlli rotanti si impostano i livelli di Aux Send e cliccando su di essi potete inserire e disinserire le Aux Send. Con il pulsante sotto ogni Aux Send, selezionate se essa viene collocata pre-fader o post-fader. Nel modo Fixed, serve ad inserire/disinserire le Aux Send (livello fisso al valore nominale).

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

⑥ Sezione FADER GROUP & MUTE GROUP

Questa sezione contiene le funzioni Fader e Mute group per il canale di Input stereo correntemente selezionato. Usate i pulsanti FADER GROUP per aggiungere il canale ai Fader group (gruppi di fader) e i pulsanti MUTE GROUP per aggiungerlo ai Mute group (gruppi di canali esclusi).

□ Bus Outs



① Sezione CHANNEL SELECT

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

② Sezione EQUALIZER

Questa sezione contiene i controlli EQ e il display grafico per la Bus Out selezionata in quel momento ed è identica alla sezione EQUALIZER dei canali di Input. Vedere “Sezione EQUALIZER” a pagina 15 per ulteriori informazioni.

③ Sezione DELAY

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

④ Sezione TO STEREO & level

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

⑤ Sezione INSERT

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

⑥ Sezione COMPRESSOR

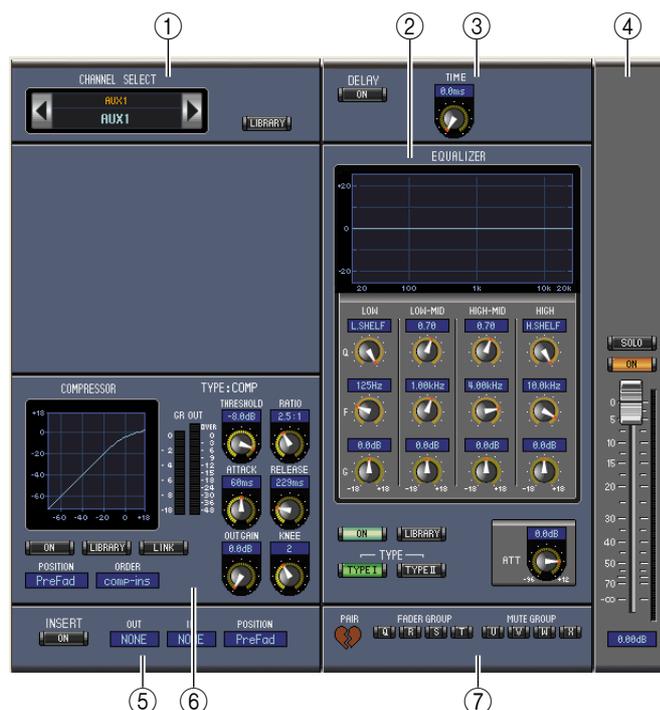
Questa è la sezione che contiene i controlli per il Compressor e il display grafico della Bus Out selezionata ed è identica alla sezione COMPRESSOR dei canali di Input. [Vedere “Sezione COMPRESSOR” a pagina 15 per ulteriori informazioni.](#)

⑦ Sezione PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP

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



▣ Aux Sends



① Sezione CHANNEL SELECT

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

② Sezione EQUALIZER

Contiene i controlli EQ e il display grafico per l'Aux Send selezionata in quel momento. È come la sezione EQUALIZER dei canali di Input. [Vedere “Sezione EQUALIZER” a pagina 15 per ulteriori dettagli.](#)

③ Sezione DELAY

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

④ Sezione Aux Send level

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

⑤ Sezione INSERT

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

⑥ Sezione COMPRESSOR

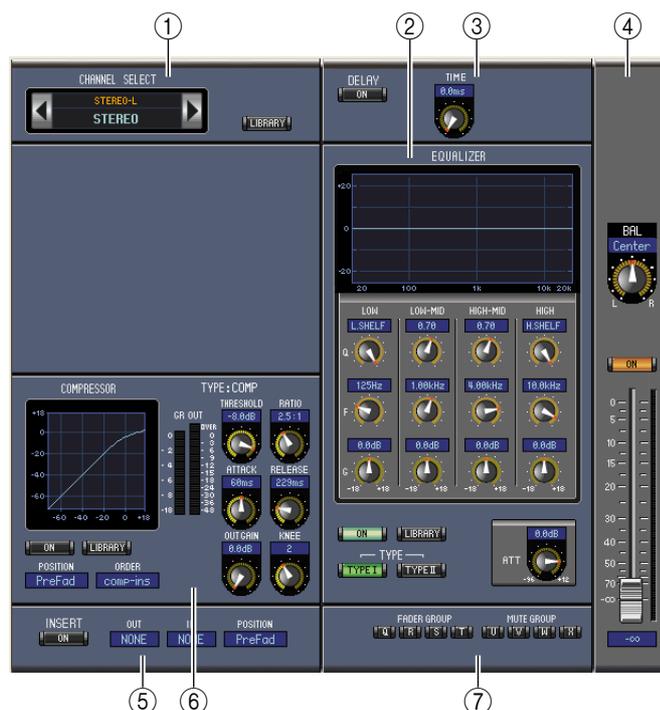
Contiene i controlli Compressor e il display grafico per l'Aux Send selezionata ed è identica alla sezione COMPRESSOR dei canali di input. Vedere “Sezione COMPRESSOR” a pagina 15 per ulteriori informazioni.

⑦ Sezione PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP

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



□ Stereo Out



① Sezione CHANNEL SELECT

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

② Sezione EQUALIZER

Contiene i controlli EQ e il display grafico per la Stereo Out ed è identica alla sezione EQUALIZER dei canali di input. Vedere “Sezione EQUALIZER” a pagina 15 per ulteriori dettagli.

③ Sezione DELAY

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

④ Sezione Balance & level

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

⑤ Sezione INSERT

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

⑥ **Sezione COMPRESSOR**

Contiene i controlli e il display grafico per il Compressor della Stereo Out selezionata ed è identica alla sezione COMPRESSOR dei canali di Input, ma manca il pulsante [LINK]. Vedere “Sezione COMPRESSOR” a pagina 15 per ulteriori informazioni.

⑦ **Sezione FADER GROUP & MUTE GROUP**

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

Finestra Library

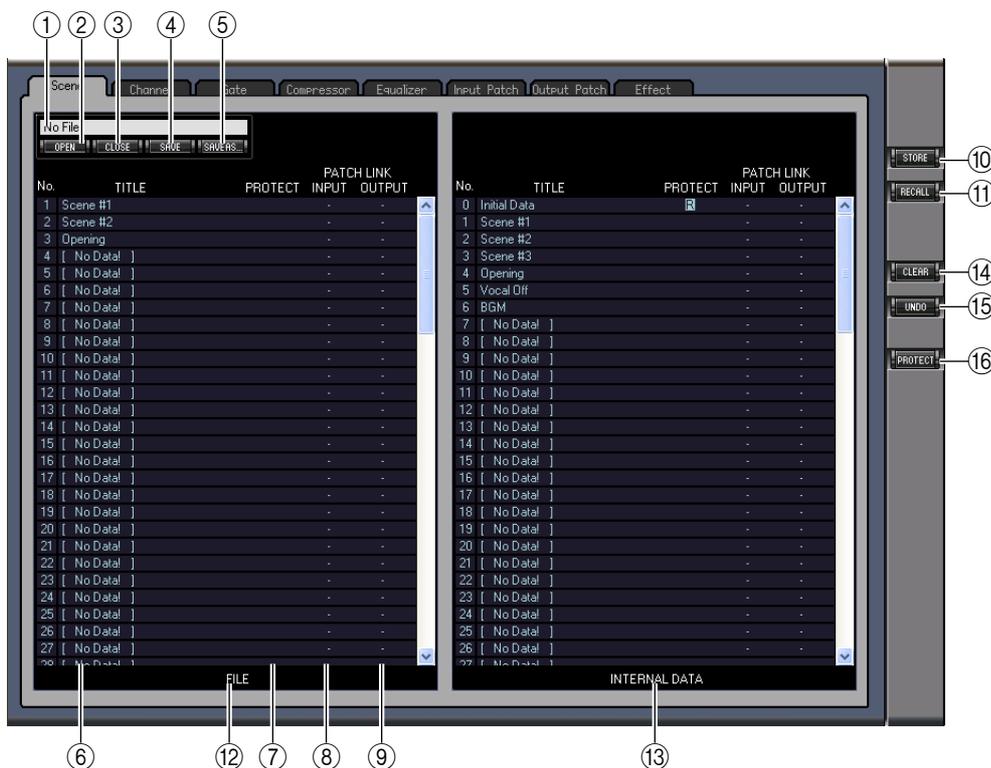
Da questa finestra si controllano e si gestiscono le Scene e le librerie. Inoltre, Scene e Libraries possono essere salvate su disco usando il computer, come file di Library.

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

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

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

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



① Nome del file

Questo è il nome del file Library aperto in quel momento.

② Pulsante [OPEN]

Il pulsante viene usato per aprire i file Library.

Note: Lo 01V96 Editor potrebbe non essere in grado di aprire alcuni file contenuti nella card SmartMedia. In questo caso, copiate quei file su hard disk, quindi provate ad aprirli con lo 01V96 Editor.

③ Pulsante [CLOSE]

Serve a chiudere il file Library aperto in quel momento.

④ Pulsante [SAVE]

Questo pulsante viene usato per salvare il file Library aperto in quel momento.

⑤ Pulsante [SAVE AS]

Si usa per salvare con un nome diverso il file Library aperto in quel momento.

⑥ TITLE

Mostra l'elenco dei titoli delle memorie.

⑦ PROTECT (solo per le memorie di Scena)

Mostra l'icona di un lucchetto per le memorie protette. Mostra anche una "R" (solo lettura o read-only) per i dati preset.

⑧ INPUT PATCH LINK (solo per le memorie di Scena)

Mostra il numero di memoria degli Input Patch collegati alla Scene library. Quando memorizzate o richiamate una memoria di Scena, viene memorizzata o richiamata contemporaneamente anche quella collegata di Input Patch Library.

⑨ OUTPUT PATCH LINK (solo per le memorie di Scena)

Mostra il numero di memoria delle Output Patch collegate alla Scene library. Quando memorizzate o richiamate una memoria di Scena, viene memorizzata o richiamata contemporaneamente anche quella collegata di Output Patch Library.

⑩ Pulsante [STORE]

Serve ad immagazzinare nella memoria selezionata il contenuto della library.

Note: Nella pagina Effect Library, il numero del processore di effetti interno a cui si riferisce l'operazione store/recall appare sopra il pulsante [STORE].

⑪ Pulsante [RECALL]

Serve a richiamare la memoria selezionata.

⑫ Sezione [FILE]

Visualizza il contenuto del file Library aperto in quel momento.

⑬ Sezione [INTERNAL DATA]

Mostra la condizione della consolle della libreria o Library selezionata in quel momento.

Note: Se con il pulsante [ONLINE]/[OFFLINE] nella finestra Master è selezionato l'indicatore OFFLINE, lo 01V96 Editor non si sta sincronizzando con la consolle. Pertanto, questa sezione non mostra la condizione esatta della consolle.

⑭ Pulsante [CLEAR]

Questo pulsante cancella dall'elenco la memoria selezionata.

⑮ Pulsante [UNDO]

Annulla l'ultima operazione di richiamo, memorizzazione, copia, cancellazione, trasferimento o assegnazione di un nome.

Note: Nella finestra Library, potete annullare solo le operazioni più recenti. Non potete applicare la funzione undo ad operazione diversa dall'ultima (quella più recente).

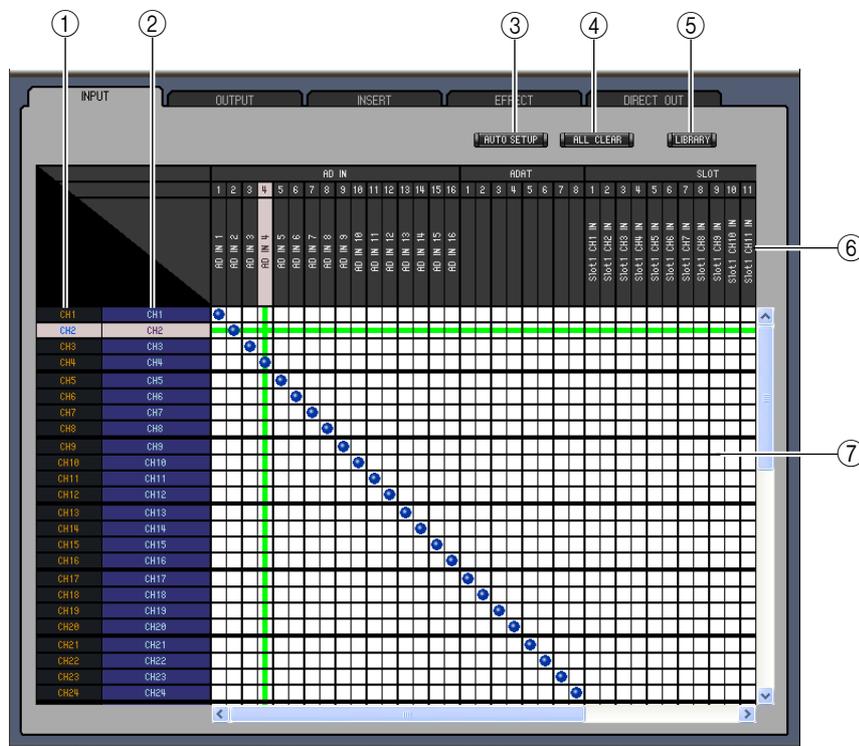
⑯ Pulsante [PROTECT] (solo per le memorie di Scena)

Viene usato per proteggere o sprotteggere la memoria selezionata.

Finestra Patch Editor

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

▣ Pagina INPUT PATCH

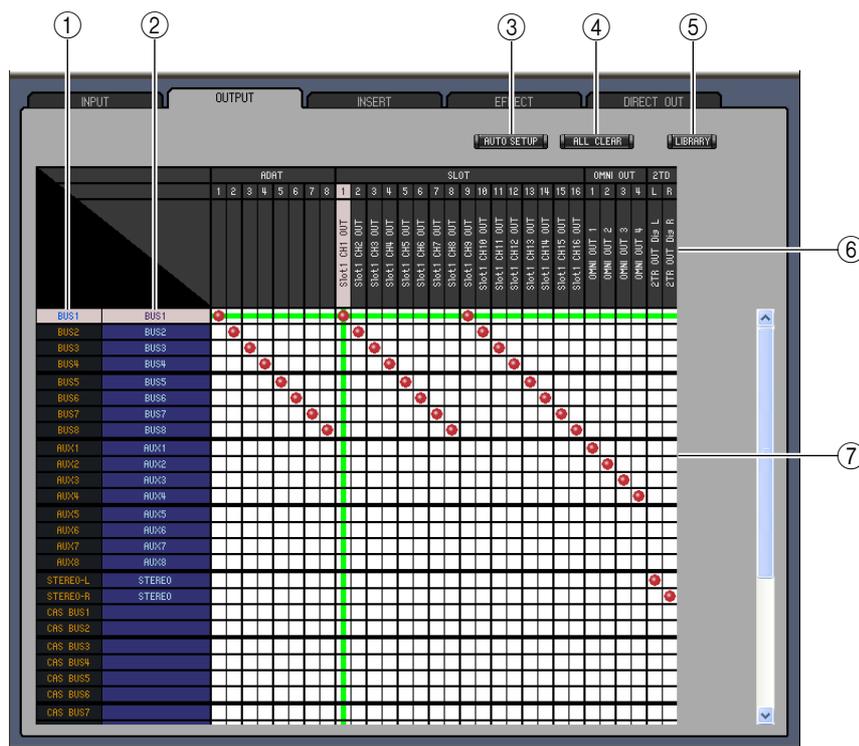


- ① **Numeri ID di canale**
Questa colonna mostra i numeri di identificazione del canale (Channel ID).
- ② **Nomi per esteso (long) dei canali**
La colonna mostra i nomi dei canali per esteso. Per editare un nome, cliccate su di esso e ridigitatelo.
- ③ **Pulsante [AUTO SETUP]**
Cliccando sul pulsante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

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

Note: Le sorgenti di Input (AD1–AUX8) assegnate ad una connessione a cascata (CAS BUS1–CASSO-LOR) non possono essere assegnate a canali non collegati a cascata (CH1–32).

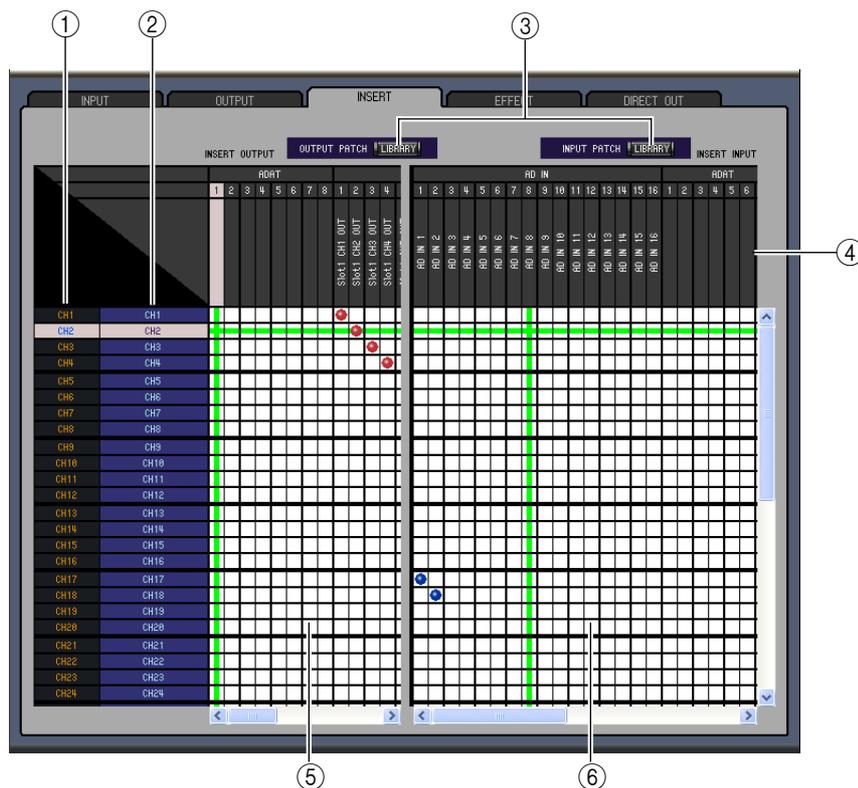
□ Pagina OUTPUT PATCH



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

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

□ Pagina INSERT PATCH



① Numeri ID di canale

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

② Nomi per esteso (long) dei canali

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

③ Pulsanti [LIBRARY]

Questi pulsanti aprono le finestre Input e Output Patch Library.

④ Nomi delle porte

Sono i nomi delle porte.

⑤ Insert Out Patchbay

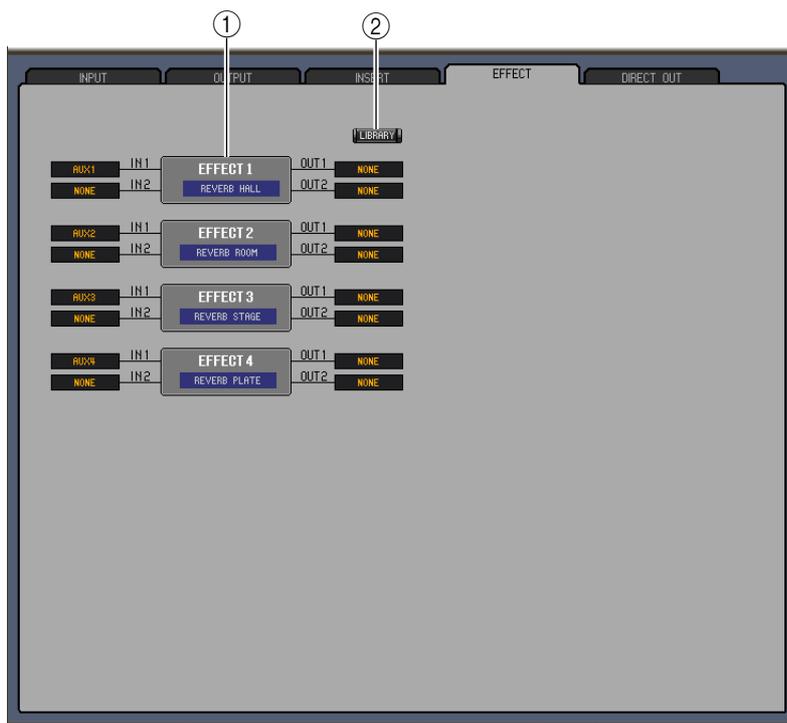
Questa griglia serve ad assegnare o combinare (patch) le porte di uscita alle Insert Outs dei canali di input, Bus Outs, Aux Sends e Stereo Out. Le assegnazioni attive sono indicate da un pallino rosso. Per effettuare l'assegnazione, fate un click su un quadratino. Per eliminarla, cliccate su un pallino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

⑥ Insert In Patchbay

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

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

❑ Pagina EFFECT PATCH



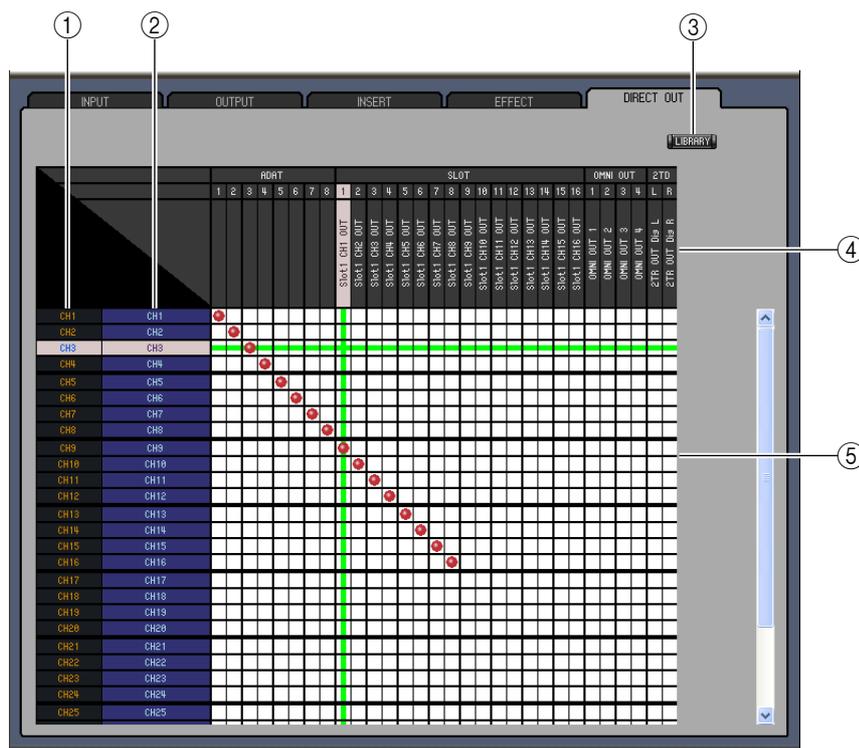
① Sezione Processore Effetti 1–4

Questa sezione indica il nome degli effetti assegnati al processore di effetti interno 1–4. I parametri di questa sezione servono a selezionare gli input e gli output per i processori di effetti 1–4.

② Pulsante [LIBRARY]

Apri la finestra Input Patch Library.

□ Pagina DIRECT OUT PATCH

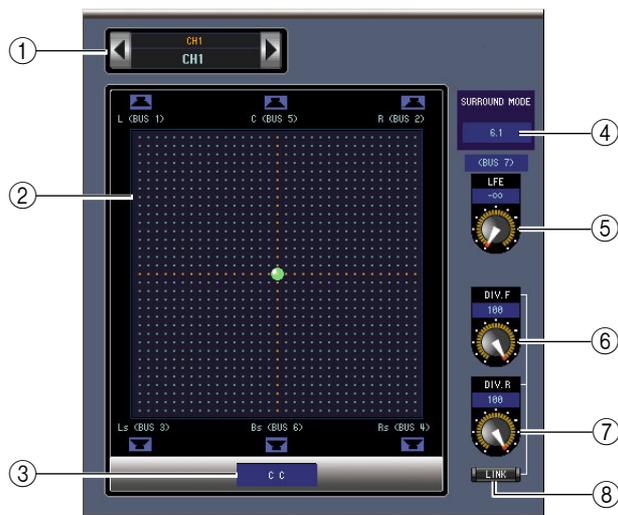


- ① **Numeri ID di canale**
Sono i numeri di identificazione del canale (Channel ID).
- ② **Nomi per esteso (long) dei canali**
Mostra i nomi dei canali per esteso. Per editare un nome, cliccate su di esso e ridigitatelo.
- ③ **Pulsante [LIBRARY]**
Apre la finestra Output Patch Library.
- ④ **Nomi delle porte**
Sono i nomi delle porte.
- ⑤ **Patchbay**
Questa griglia serve ad assegnare le porte di output alle Direct Outs. Le assegnazioni attive sono indicate da un pallino rosso. Per effettuare la combinazione, fate un click su un quadratino. Per eliminarla, cliccate su un pallino rosso.

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

Finestra Surround Editor

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



① Sezione CHANNEL SELECT

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

② Grafico di Surround pan

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

③ Posizione di Surround pan

È la posizione corrente di surround pan.

④ Parametro SURROUND MODE

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

⑤ Controllo [LFE]

Questo controllo rotante imposta il livello del canale LFE.

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

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

⑦ Controllo [DIV.R] (solo 6.1)

Controllo rotante che stabilisce il grado di divergenza per il segnale posteriore (*rear*).

⑧ Pulsante [LINK] (solo 6.1)

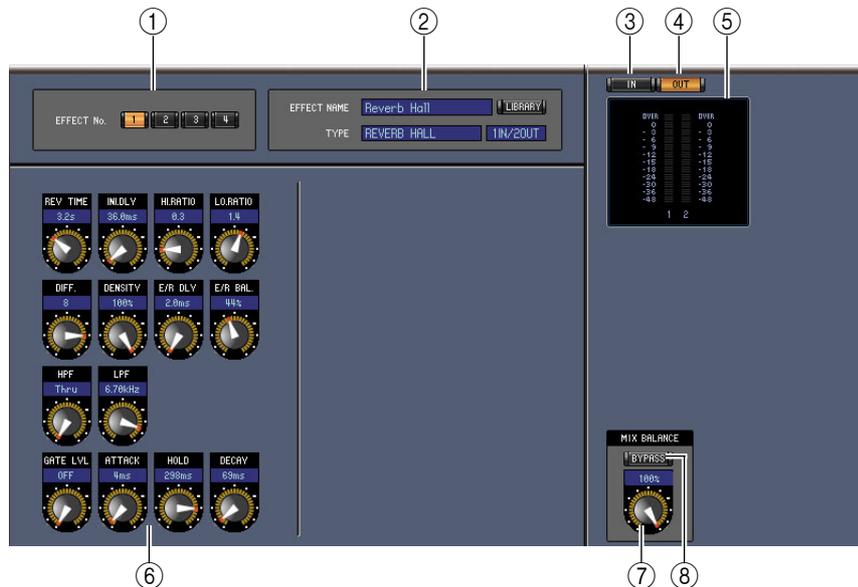
Viene usato per collegare i controlli [DIV.F] e [DIV.R].

Finestra Effect Editor

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

Note: Potete aprire più finestre di Effect Editor scegliendo menù [Windows] -> [Effect Editor] e operando una scelta diversa da [Generic Editor]. I titoli delle finestre indicano [Locked]. Non potete aprire le finestre Library da quelle indicate come [Locked].

Quando richiamate gli effetti, verranno richiamate le finestre che non indicano "Locked".



① Selettori dei processori di effetti

Vengono usati per selezionare i processori degli effetti interni.

② Sezione di selezione effetto

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

③ Pulsante IN

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

④ Pulsante OUT

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

⑤ Misuratori

Sono i misuratori di ingresso o di uscita per il processore di effetti selezionato in quel momento.

⑥ Sezione parametri degli effetti

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

⑦ Controllo [MIX BALANCE]

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

⑧ Pulsante BYPASS

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

⑨ Sezione **PLAY/REC**

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



⑩ Sezione **TEMPO**

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



⑪ Sezione **SOLO**

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



Finestra Meter

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

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

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



① Modo Meter

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

GATE GR: I misuratori indicano l'entità della riduzione di guadagno che viene applicata dal Gate del canale.

COMP GR: I misuratori indicano l'entità della riduzione di guadagno che viene applicata dal Compressor del canale.

LEVEL: I misuratori indicano il livello del canale.

② Parametro POSITION

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

③ Pulsante PEAK HOLD

Serve a inserire e disinserire la funzione Peak Hold.

Scorciatoie via tastiera

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

Indice

Numerici

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

A

- ALL CLEAR, pulsante 23, 24
- Aprire una Session salvata precedentemente 4
- AUTO SETUP, pulsante 23, 24
- AUX, sezione 10
- Aux, sezione 9
- Aux Send level, sezione 18
- AUX SEND, sezione 15, 16
- Aux Sends 18

B

- Balance & level, sezione 19
- Bus Outs 17
- BYPASS, pulsante 29

C

- Canale, fader del 9, 11, 12, 13, 16
- Canale, misuratore del 9, 11, 12
- Canale, numero di 9, 10, 12, 13
- Canale, numeri ID del . 23, 24, 25, 27
- Channel Library 21
- CH1-32, pagina 31
- Channel Copy Parameter 3
- Channel Select 3
- CHANNEL SELECT, sezione 14, 16, 17, 18, 19, 28
- CLEAR, pulsante 22
- CLOSE, pulsante 22
- COMP, pulsante 8, 12
- Compressore, curva del 8, 12
- Compressor Library 21
- COMPRESSOR, sezione 15, 18, 19, 20
- Configurare 01V96 Editor 2
- Confirmation 3
- Console -> PC 3, 4
- Console Device ID 2
- Console Setup 3
- Controllo DIV.F/controllo DIV .. 28
- Controllo DIV.R (solo 6.1) 28
- Copy, funzione 6
- Creare una nuova Session 4
- Ctrl + click 6
- Ctrl + Shift + Click 6

D

- DELAY & PHASE, sezione 15
- DELAY, pulsante 8, 12
- Delay, parametro 9, 12
- DELAY, sezione 17, 18, 19
- DIRECT, pulsante 8, 16
- Direct Out, parametro 8, 16
- Direct out patch, pagina 27
- Display del numero di Scena 7
- dry, segnale 29

E

- Effect editor, finestra 29
- Effect Library 21
- EFFECT NAME 29
- Effect parameter, sezione 29
- Effect patch, pagina 26
- EFFECT TYPE 29
- Effects 1-4, pagina 31
- Effects processor 1-4, sezione 26
- EQ, pulsante 8, 10, 12
- EQ, curva 8, 10, 12, 16
- Equalizer Library 21
- EQUALIZER, sezione 15, 16, 17, 18, 19

F

- F.PAN, pulsante 16
- FADER GROUP, pulsanti 15, 17, 18, 19, 20
- FADER GROUP, sezione 15, 17, 18, 19, 20
- Fader, indicatore del valore di 7, 9, 12, 13
- File, nome del 21
- FILE, sezione 22
- Finestra
 - Layer 8
 - Library 21
 - Master 7
 - Meter 31
 - Patch editor 23
 - Selected Channel 14
 - Surround editor 28
- finestra 7

G

- GATE, pulsante 8
- Gate Library 21
- Gate aperto/chiuso, indicatori 8
- GATE, sezione 14

- Gate threshold 8
- Group Master, Fader 13

I

- IN, pulsante 29
- Indice 33
- Input, canali di 8, 14
- Input Patch Library 21
- INPUT PATCH LINK 22
- Input patch, pagina 23
- INPUT PATCH, sezione 14, 16
- Input Port/Output Port 2
- INSERT, pulsante 8, 12
- Insert In Patchbay 25
- Insert Out Patchbay 25
- Insert patch, pagina 25
- INSERT, sezione 15, 17, 18, 19
- INTERNAL DATA, sezione 22

L

- LAYER, pulsante 7, 12, 13
- Layer Select 3
- Layer, finestre 8
- Level Meter 3
- level, sezione 15
- LFE, controllo 9, 10, 28
- Library
 - Channel 21
 - Compressor 21
 - Effect 21
 - Equalizer 21
 - Gate 21
 - Input Patch 21
 - Output Patch 21
- LIBRARY, pulsante 16, 17, 23, 24, 25, 26, 27
- LIBRARY, sezione 14
- Library, finestra 21
- LINK, pulsante (solo 6.1) 28

M

- Master, fader 7
- MASTER, pagina 31
- Master, finestra 7
- Meter, modo 31
- Meter, finestra 31
- Misuratori 7, 29
- MIX BALANCE, controllo 29
- MUTE GROUP, pulsanti 15, 17, 18, 19, 20

MUTE GROUP, sezione 15, 17, 18, 19, 20

N

Nome abbreviato del canale 9, 11, 12
Nome target Remote 13
Nomi per esteso dei canali 23, 24, 25, 27
Nomi delle porte 23, 24, 25, 27

O

Offline 7
Offline Edit 4, 7
ON, pulsante ..7, 9, 11, 12, 13, 16, 17
ONLINE/OFFLINE, pulsante 7
OPEN, pulsante 22
OUT, pulsante 29
Output, canali di 12
Output Patch Library 21
OUTPUT PATCH LINK 22
Output patch, pagina 24

P

Pair, icona 15, 17, 18, 19
PAN CONTROL 7
PAN, controllo 9, 10, 16
PAN, sezione 15
Pan/Aux Send, display 9, 10
Paste, funzione 6
Patch editor, finestra..... 23
Patchbay 23, 24, 27
PC -> Console 3, 4
PEAK HOLD, pulsante 31
PHASE, pulsante 8, 10, 16
POSITION, parametro 31
Pre/post, pulsanti 16
PROTECT 22
PROTECT, pulsante 22

R

RECALL, pulsante 22
Redo 5
Remote, canali 13
Risincronizzare lo 01V96 Editor 4
ROUTING, pulsanti 8, 10, 16
ROUTING, sezione 15

S

SAVE AS, pulsante 22
SAVE, pulsante 22
Salvare la Session corrente 4

Salvare la Session corrente con un nuovo nome 4
Scorciatoie via tastiera..... 32
SELECT, pulsante 7, 9, 10, 12, 13
Selected Channel, finestra..... 14
Selettori dei processori di effetti... 29
Sincronizzare lo 01V96 Editor 4
Sincronizzazione 4
SOLO, pulsante9, 11, 12, 16
SOURCE, parametro8, 10
ST IN, pagina 31
STEREO, pulsante8, 10, 12, 16
Stereo Input, canale 16
Stereo Out 19
Stereo, pagina 31
STORE, pulsante 22
Surround editor, finestra 28
Surround mode, parametro..... 28
Surround pan, grafico di..... 28
Surround pan, posizione di 28
Synchronize 4
System Setup 2

T

TITLE 22
TO STEREO, sezione 17
Total Recall 4
TYPE I, pulsante 16
TYPE II, pulsante 16

U

Undo 5
UNDO, pulsante 22
User Assignable Layer 13
User Defined 13

V

View, menù 8

W

wet, segnale 29
Window Control from Console 3

Y

Y56K, card 4
Yamaha, sito Web..... 1

Fotocopiate questa pagina. Compilate e rispedite in busta chiusa il coupon sotto riportato a:

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

**PER INFORMAZIONI TECNICHE:
YAMAHA-LINE da lunedì a giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15,
venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30 al numero
02/93577268**

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

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

Cognome _____ Nome _____

Ditta/Ente _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Tel. _____ Fax _____ E-mail _____

Strumento acquistato _____

Nome rivenditore _____ Data acquisto _____

Sì, inseritemi nel vostro data base per:

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

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

Data _____ **FIRMA** _____



YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.

Viale Italia, 88 - 20020 Lainate (Mi)

e-mail: yline@gmx.yamaha.com

YAMAHA Line:

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

Tel. 02/93577268 - Telefax 02/9370956